

#### Modernisma mākslas kodu veicināta IKT produktu inovācija

#### Projekts Nr. 1.1.1.2/VIAA/1/16/106

#### **2. aktivitāte**

**Padziļinātās intervijas un to analīze**

Aktivitātes ietvaros notikušas padziļinātās intervijas ar māksliniekiem ar mērķi atklāt un precizēt jauno mediju mākslas jaunākās iezīmes, izveidotu izteiksmes līdzekļu tipoloģiju un veidotu tajā balstītu digitālas spēles veidu. Šādas spēles šobrīd spēļošanas laukā nav un tā ir nepieciešama, lai veicinātu izglītību mūsdienu kultūras mantojuma jomā, kā arī veiktu apmēram pēdējo divdesmit gadu laikā radīto mākslas spēļu estētikas dokumentāciju, kas spēļu teorijā un praksē nav pārstāvēta. Laikā no 2018. gada septembra līdz 2020. gada jūnijam notikušas intervijas ar 17 jauno mediju audiovizuālās mākslas pārstāvjiem un ekspertiem: Rihards Vītols, Kristaps Biters, Pēteris Riekstiņš, Gints Gabrāns, Mīnus Astoņi jeb Andris Vētra, režisore Margo Zālīte, komponists Jānis Petraškevičs, festivāla “Skaņu mežs” rīkotājs Viestars Gailītis, komponisti Rolands Kronlaks, Anna Ķirse, Linda Leimane, spēļošanas eksperti Eltons Kūns, Ieva Vīksne, Paula Ostupe, Māris Dejus, Jānis Mancēvičs, Matejs Balodis. Padziļinātās intervijas jēdziens paredz atkārtotas intervijas, detalizētu informācijas noskaidrošanu, papildus precizējumus un iegūto datu pārbaudi. Intervijas veiktas gan telefoniski, gan arī, izmantojot e-pastu un sociālās platformas (WhatsApp, Skype, Facebook).

Projektā lietotais jēdziens “mākslas kodi” apzīmē mākslas darbos lietoto simbolisko valodu, kas nozīmes ziņā nav caurspīdīga un nav saprotama bez papildus skaidrojuma. Kods ir semiotikas jēdziens, ko formulējuši kultūras semiotiķi Čārlzs Sanderss Pīrss un Umberto Eko kā semantiski noslēgtu vienību – tādu, kas nolasāms tikai specifiskas valodas lietotājiem, kas pārzina attiecīgo simbolisko sistēmu. Šajā projektā kods ir mākslinieciskās izteiksmes veids, kas pieprasa atkodēšanu jeb atslēgu, un tā tiek nodrošināta, skaidrojot kultūrvēsturisko kontekstu un izmantojot atsauces uz pagājušā gadsimta mākslas tradīciju – modernismu un tam sekojošo postmodernismu, kas ir jaunāko gadu estētikas stūrakmeņi.

Projekta izstrādes gaitā, daļēji balstoties intervijās iegūtajā informācijā, atlasīti vairāki kodu tipi. Tie saistīti ar mākslas izteiksmes līdzekļiem un stilistiku, tāpēc publikācijās dēvēti arī par estētikas tendencēm (*aesthetic trends*). To nosaukumos saglabāta angļu valoda, jo šie ir salīdzinoši jauni jēdzieni un atsevišķos gadījumos to tulkojums latviešu valodā vēl nav izveidojies.

1. Kitsch/camp (kičs/kemps)
2. Hacking (hekošana)
3. Pixel (pikseļu estētika)
4. Glitch (kļūdu estētika)
5. Noise (trokšņa estētika)
6. Photorealism (fotoreālisms)
7. Futurism (futūrisms)
8. Naïve art (naivā māksla)
9. Generative art (ģeneratīvā māksla)

Šī estētikas tipoloģija veido spēles un teorētiskā pētījuma struktūru. Balstoties estētikas tipos, atlasīti mūsdienu digitālo spēļu un vēsturisko priekšteču piemēri, kas apkopoti audiovizuālo piemēru datubāzē[[1]](#footnote-1). Īsi apraksti ievietoti spēlē un saglabāti informatīvajā datubāzē[[2]](#footnote-2).

Kodu jeb estētikas tipoloģiju izveidojusi projekta autore, tomēr interviju gaitā to izdevies skaidrāk noformulēt, jo mākslinieki skaidrojuši savus un citu autoru darbus. Piemēram, Eltons Kūns padziļināti pievērsies Pipina Bāra spēļu estētikai (*pixel* tendence), Pēteris Riekstiņš un Kristaps Biters – ģeneratīvās mākslas un hekošanas tendencei, Gints Gabrāns, Margo Zālīte un Andris Vētra – *glitch* stilistikai. Jānis Petraškevičs Viestars Gailītis snieguši vērtīgas ziņas par noise tradīciju. Intervijās sniegtie dati projektā ir ļoti nozīmīgi, jo pēdējos divdesmit gados radīto darbu analīze ne vienmēr ir pieejama (nav dokumentēta), un ir svarīgi to fiksēt rakstiskā formā.

Interviju laikā sniegtā informācija palīdzējusi noformulēt mākslas kodu veidolu, lai to vienkāršā veidā pasniegtu spēles lietotājam. Kodu apraksts šajā pētījumā veikts, pamatā balstoties literatūras analīzes un mākslas darbu analīzes metodēs, un daļēji arī, pamatojoties uz mākslinieku norādēm par jaunāko gadu mākslas iezīmēm un to komentāriem. Iegūtā informācija apkopota zemāk redzamajā tabulā (tab. 1). Estētiskās iezīmes, senču un spēļu piemēri, kā arī kultūrvēsturiskā konteksta skaidrojums šajā dokumentā ir lakonisks. Tabulā iezīmētas tikai vispārīgas projekta pētnieciskās līnijas un spēles Art Space stilistiskā struktūra, minēti tikai daži mākslas darbi piemēru ailē. Detalizēta informācija atrodama publikācijās (sk. publikāciju sarakstu).

Tab. 1. Mākslas kodu (estētikas tendenču) lakonisks pārskats

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tendences nosaukums | Iezīmes | Kultūrvēsturisks skaidrojums | Priekšteču piemēri | Digitālo spēļu piemēri |
| 1. Kitsch/camp  (radniecīgi stili, atšķiras niansēs) | Pārspīlēts, ārišķīgs dekoratīvisms. Attiecībā pret klasiskajām tradīcijām var tikt uzskatīts par bezgaumīgu, lētu. Pašmērķīgi izskaistinājumi. Ar ironisku pieskaņu. Rotaļīgums, pozitīva noskaņa. | Kiča un kempa stili veidojušies 19.gs. no t.s. ugunsdzēsēju mākslas (*l’art pompier*), kā arī postmodernismā, kam raksturīga ironiska pieeja un spilgta vizuālā pieredze. Kritizē modernisma nopietnību un klasiskās estētikas obligāto refleksiju par mākslas jēgu. Piedāvā jaunas mākslas vērtības, piešķirot būtisku lomu satīrai un atļaujoties iekļaut mākslas valodā līdz šim no labās gaumes izslēgtās tēmas, formas, krāsas un jautrību. | Otto Dix. Salon 1 (1927),  Jeff Koons. Balloon Dog (1994-2000) | Painting (2018),  Bananoculus (2015) |
| 2. Hacking | Var būt digitālu ielaušanos ilustrējoši attēli (programmēšanas koda simboli, izgaismota datora tastatūra), taču *hack* funkcija var arī nebūt tiešā veidā vizuāli demonstrēta. Tā izpausties idejiski un plašā nozīmē kā jebkāds mēģinājums apiet vai iedragāt sistēmu. | Ielaušanās cita autora/īpašnieka telpā mākslā kā izteiksmes līdzeklis izmantota jau 20.gs. pirmajā pusē. Norāda uz mākslu kā kolektīvu aktivitāti, kurā atļauts izmantot jebkuru darbu kā jaunrades pamatu. Mākslas darbs ir atvērts, kā to formulējis Umberto Eko. Hack pieeja kritizē klasisko autora izpratni, to uzskata par autoritāru. Pārstāv 20.gs. priekšstatu par tekstu plašā nozīmē (Rolāna Barta literatūras teorija), kas mainās atkarībā no personas, kas tekstu lieto, nevis ir viena autora noteikts un pabeigts. Mākslu ierosina uzskatīt par kolektīvu jaunrades procesu. *Hack* ideja ir saistīta ar atļaušanos iedragāt jebkuru tekstu, to pārveidot, pārrakstīt jaunā kontekstā. Šī tendence 20.gs. literatūras teorijā pazīstama arī kā dekonstrukcijas jēdziens, bieži sastopama skatuves mākslā (vēsturisku operas sižetu un lugu režija, neievērojot oriģinālās norādes), kā arī laikmetīgās mūzikas interpretācijās (piem., t.s. kaverversijas). | Marcel Duchamp. L.H.O.O.Q (1919),  Robert Rauschenberg. Erased de Kooning Drawing (1953) | The Intruder (1999),  Super Mario Clouds (2002) |
| 3. Pixel art | Pikseļains attēls (sastāv no ģeometriskām, kantainām formām), nav plūdenu līniju, shematiskums. | Viena no redzamākajām digitālo spēļu tendencēm. Stūrainās formas aizgūtas no kubisma, konstruktīvisma un supremātisma. Lai arī ģeometriskās figūras, kas dominē šajā stilā, izskaidrojamas galvenokārt ar digitālā attēla specifiku, tomēr pikseļainais attēls pārstāv klasiskās estētikas vērtības, kur ģeometriskām formām ir universāla skaistuma nozīme, tādēļ tas atzīts par estētiski pievilcīgu un ieguvis lielu popularitāti. Mūsdienās, kad plūdenas līnijas digitālajā attēlā ir iespējamas, daudzi mākslinieki joprojām izvēlas pikseļainu attēlu, kam ir nostalģiska aura. | Pablo Picasso. Les Demoiselles d’Avignon (1907),  Kazimir Malevich. Black Square on A White Surface (1915) | Flywrench (2007), Nidhogg (2014) |
| 4. Glitch | Digitālās sistēmas kļūdas kā mākslinieciskās izteiksmes līdzeklis, apzināti izmantoti vizuāli un akustiski traucējumi. | Gliča tendence sakņota modernisma priekšstatos par mākslu, kurai nav jānodarbojas ar realitātes kopēšanu, bet gan jāveido jauni simboli. Uzskats balstīts antīkajos Platona uzskatos par mākslu, kas nespēj atspoguļot realitāti pēc būtības, bet tikai to mākslīgi atdarināt. Gliča estētikas priekšteči modernismā ir Sezāna, Van Goga darbos vērojamās deformētās formas un nobīdes, kas izmantotas kā jauni radošās izpausmes paņēmieni, kā arī no objektīvās realitātes atšķirīgā valoda futūrismā, dadaismā un sirreālismā. | Vincent Van Gogh. Bedroom in Arles (1888),  Paul Cézanne. Nature morte aux oignons (1898) | The Unfinished Swan (2008),  Error City Tourist (2016) |
| 5. Noise | Troksnim radniecīgas skaņas – skrapšķēšana, šņākšana un citas –, kas attiecībā pret klasisko skaņas izpratni nav uzskatāmas par muzikālām. Arī apzināti radītas kļūdas digitālās sistēmās ar māksliniecisku funkciju. | Netieši atsaucas uz Imanuela Kanta veidoto priekšstatu par cildenuma pieredzi, kas ir būtiska modernisma estētikas sastāvdaļa. Cildenas mākslas pieredzes laikā tiek aktivizēta prāta darbība un, lai tas notiktu, estētiskajam objektam jābūt sākotnēji satraucošam – skarbam, pat draudīgam, tas nedrīkst būt mierinošs. Troksnis 20. un 21. gs. mūzikā un audiovizuālajā mākslā ieguvis jaunu nozīmi. Tas nav tikai traucējums skaņas laukā, bet estētiska pieredze un neapgūts simboliskās valodas rīks. Troksnis ietver kļūdu estētiku, gliča efektu un dažādas cilvēka radītās vides skaņas, kas pēc itāļu futūrisma parauga ir jaunās mūzikas pamats. Troksnim radniecīgā estētika sakņojas arī Džona Keidža priekšstatos par mūziku, kas ietver apkārtējās vides fonu: jebkura skaņa var kļūt par mūziku, tāpat kā jebkas var kļūt par mākslu vizuālajā sfērā. | John Cage. 4’33” (1952),  Jean Tinguely. Kinetic sculptures (early 1960s),  György Ligeti. Poème Symphonique for 100 Metronomes (1962) | Memory of a Broken Dimension (2015),  SOD (1999) |
| 6. Photorealism | Attēls maksimāli tuvināts objektīvajai realitātei. Ar fotogrāfisku precizitāti veidotas formas, ēnas, plūdenas līnijas. | Balstīta uz 20. gs. 60. gados radīto fotoreālisma tendenci mākslā, kas piedāvā jaunus, digitālajai valodai neierastus, kinematogrāfiskus izteiksmes līdzekļus pretstatā agrīno spēļu pikseļainajam attēlam. Fotoreālisms ienes jaunu, reālistiskāku sajūtu un padara spēli par kinofilmai līdzīgu vidi ar tai raksturīgo spēju likt noticēt, ka attēls ir realitāte, pazaudējot robežu starp objektīvo un mākslas realitāti. Šī pieeja ir saistīta ar 20. gs. psihoanalīzes idejām: ar Zigmunda Freida sapņu teoriju un franču psihoanalītiskās filosofijas pārstāvju Žaka Lakāna un Rolāna Barta uzskatiem par bezapziņas lomu mākslas darba pieredzē. Proti, ka patiesi spēcīga mākslas pieredze ir tā, kurā nav refleksijas par mākslas darbu kā realitātes atdarināšanu, bet tas tiek uztverts kā primāra realitāte. | Robert Bechtle. ’61 Pontiac (1968–69),  John Baeder. John’s Diner with John’s Chevelle (2007) | Dear Esther (2012),  The Outlands (2011) |
| 7. Futurism | Dinamiska kustība, ātrums, sadursmes, objektu dekonstrukcija, futūristiskas tehnoloģijas vīzija | Turpina 20. gs. sākumā Itālijā radušos tendenci mākslā, kuras pārstāvji ir Džakomo Balla, Džino Severini un citi. Futūristu mērķis – veidot priekšstatu par nākotni kā dinamisku pasauli, kurā valda tehnoloģija, straujas kustības, cīņa, enerģija. Objektiem ir mainīgas kontūras, kas attēlo ātrumu. Futūrisms ir radniecīgs kubismam, kurā arī valda sašķeltas formas, tikai futūrismā būtisks ir ātrums, 20. gs. tehnoloģiju attīstība, kā arī kara nežēlība, kas piešķir mehānisku skatījumu un emocionālu distancētību. | Marcel Duchamp. Nude Descending a Staircase (1912),  Giacomo Balla. Espansione dinamica (1913) | Recurse (2010), Fotonica (2011) |
| 8. Naïve art | Vienkāršas formas, perspektīvas trūkums, dzīvas krāsas, bērnišķīgi izteiksmes līdzekļi un naiva tematika | Naivisma tendencei nav stingri noteikta atskaites punkta laikā, tā mākslā un mūzikā bijusi klātesoša kopš aizvēsturiskiem laikiem. Naivisms netieši atsaucas uz Freida teoriju par kultūru, kurā viņš skaidro sabiedrības vēlmi dzīvot saskaņā ar mežonīgiem likumiem, nepakļaujoties kultūras ierobežojumiem, kā arī uz Freida sapņu teoriju. Viena no sapņu kategorijām ir bērna sapņi, kuros vēlmes īstenojas tiešā veidā, nevis parādās simboliskās, neatpazīstamās formās kā pieaugušo sapņos. Naivismā būtisks ir arī Karla Gustava Junga piedāvātais bērna arhetips, kas ir ikvienas personas mentālās pasaules sastāvdaļa. | Paul Klee. Red Bridge (1928),  Henri Rousseau. The Repast of the Lion (1907) | Blueberry Garden (2009),  Ulitsa Dimitrova(2011) |
| 9. Generative art | Elementi, kam piemīt spēja pašģenerēties (augt pašiem, bez ārējas iejaukšanās). Skaniski un vizuāli motīvi attīstās, sākotnēja impulsa radīti, un veido ornamentālu ritmu. Vizuālajā sfērā bieži rodas bioloģiskas, dzīvajai dabai raksturīgas figūras. | Netieši atsaucas uz automātisko rakstību dadaismā un nejaušības principu, kas raksturīgs 20.gs. eksperimentālajai mūzikai. Džona Keidža hrestomātiskajā 4’33” (1952) viss, kas ir dzirdams, kļūst par skaņdarba daļu. La Montes Janga Kompozīcija Nr. 5 (1960) ilgst tikmēr, kamēr istabā ielaistie tauriņi izlido caur atvērto logu un durvīm. Ģeneratīvā māksla atsaucas arī uz apziņas plūsmas žanru literatūrā (Virdžīnijas Vulfa, Džeimss Džoiss), kas imitē nestrukturētas domas pierakstu. Šajās pieejās autors tikai daļēji ir sava darba pavēlnieks: bieži darbs dzīvo pats savu dzīvi un veidojas, izkļūdams ārpus autora kontroles. Idejiski sasaucas arī ar Rolāna Barta autora nāves jēdzienu: autors ir tikai pirmo darba impulsu radītājs, vēlāk viņam pār tekstu nav varas. | Andy Warhol. Marilyn Monroe Series (1967),  John Cage. 4'33” (1952) | Diablo (2013),  Bellwoods (2018) |

Projekta zinātniskās publikācijas

Gintere, I. (2020). Art Space: An Experimental Digital Art Game. *Proceedings of the 14th International Scientific Conference Society, Integration, Education (SIE-2020)*, Rēzekne Academy of Technologies, 22nd May 2020. vol. 5, pp. 649-660. DOI: <http://dx.doi.org/10.17770/sie2020vol5.4817>.

Pieejams: <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/issue/viewIssue/139/526>.

Gintere, I. (2020). Towards a New Digital Game of Contemporary Aesthetics: Research and Knowledge Transfer. 3rd International Multi-Topic Conference on Engineering and Science (IMCES-2020). Universitas YARSI, Jakarta, Indonesia, 3rd June [pieņemts publicēšanai].

Gintere, I. (2020). The Inclusion of Research and Knowledge Transfer in Art Games. Proceedings of the 12th International Scientific Conference “New Challenges in Economic and Business Development – 2020: Economic Inequality and Well-Being”, Riga, 14th-16th May 2020. University of Latvia [pieņemts publicēšanai].

Gintere, I. (2020). A Perspective on a New Digital Art Game: The Approach of Research and Knowledge Transfer. *Proceedings of the 12th International Conference on Computer Supported Education (CSEDU-2020)*. Institute for Systems and Technologies of Information, Control and Communication, Prague, May 2nd, vol. 1, pp. 311-318, DOI: 10.5220/0008920603110318. Pieejams: <https://www.scitepress.org/PublicationsDetail.aspx?ID=vmETqFKwZM8=&t=1>.

Gintere, I. (2019). A New Digital Art Game: The Art of the Future. 13th International Scientific Conference “Society, Integration, Education” (SIE-2019) Proceedings, vol. 4, pp. 346-360. Rēzekne Academy of Technologies. Pieejams: <http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/3674/3867>. DOI: <http://dx.doi.org/10.17770/sie2019vol4.3674>.

Gintere, I., Zagorskis, V., Kapenieks, A. (2018). Concepts of E-learning Accessibility Improvement – Codes of New Media Art and User Behaviour Study. 10th CSEDU International Conference on Computer Supported Education, 1, pp. 426-431. Portugal, Madeira, March 15th -17th 2018 (**indeksēts Scopus**). DOI: 10.5220/0006787304260431. Pieejams:

<https://www.scitepress.org/PublicationsDetail.aspx?ID=ZviUvMDGMek=&t=1>.

1. Audiovizuālo piemēru datubāze:

   <https://docs.google.com/document/d/1yW3sd7OI7szvBMAy57R4WG8bVmsgUOqThiyyMD8KyTY/edit?ts=5cec0c07>. [↑](#footnote-ref-1)
2. Informatīvā datubāze, īsi mākslas kodu apraksti, kas ievietoti spēlē:

   <https://drive.google.com/drive/folders/10gkgElLCepPnBFRfbD2QSHwekd396XDs>. [↑](#footnote-ref-2)