

Ievas Ginteres projekta “Modernisma mākslas kodu veicināta IKT produktu inovācija”

3. aktivitātes rezultāti. Delfu metode (*Delphi Technique*)

Saturs

[I Delfu metodes apraksts 1](#_Toc517441797)

[II Vienojošie ekspertu atzinumi 2](#_Toc517441798)

[1. Virtuālā vide ir mūsu daba 2](#_Toc517441799)

[2. Mākslas attiecības ar publiku: mākslai jābūt sabiedriski nozīmīgai 3](#_Toc517441800)

[2.1. Mākslas saprotamība, sarežģītība 3](#_Toc517441801)

[3. Jaunās mākslas metafizika 5](#_Toc517441802)

[3.1. Mākslai nevajag telpu 5](#_Toc517441803)

[3.2. Jaunās mākslas garīguma dimensija (nefiziskums, zūdamība, monetārās vērtības atcelšana, jēdziena netveramība) 5](#_Toc517441804)

[4. Jaunās mākslas uzdevumi 5](#_Toc517441805)

[4.1. Balanss: kritiskā domāšana un antielitārisms 6](#_Toc517441806)

[4.2. Māksla kā attīstības platforma un kolektīvā sadarbība 6](#_Toc517441807)

[4.3. Jaunā māksla kā pētniecība (K. Biters un R. Kronlaks): māksla mūsdienās nav amatniecība 6](#_Toc517441808)

[4.4. Mākslas dekonstruktīvisms 6](#_Toc517441809)

[5. Avotu saraksts 7](#_Toc517441810)

# I Delfu metodes apraksts

Delfu metode radusies 1944. gadā, Otrā pasaules kara laikā, lai noteiktu ASV armijas militārās iespējas. Tā ir prognozēšanas metode, kurā piedalās nozares eksperti, lai izvērtētu iespējas un paredzētu attiecīgās jomas attīstības virzību. Eksperti dalās savā pieredzē un rada jaunas idejas prāta vētrai līdzīgā domu apmaiņā. Delfu metode var tikt izmantota, metodes vadītājam tiekoties ar ekspertiem individuāli, kā arī grupas diskusijā. Saskaņā ar klasisko Delfu metodi sarunas strukturētas trijos etapos, taču var tikt organizētas arī divos. Pirmajā sarunu daļā eksperti atbild uz aktuālajiem jautājumiem un izsaka savu viedokli, otrajā daļā viņi pārskata savas pirmā etapa atbildes, ko sarunu vadītājs apkopojis, un tos pārdomājot, atkārtoti izklāsta savus uzskatus ar iespējamām izmaiņām. Trešajā daļā tiek izstrādāti galējie spriedumi, kas pārdomāti trijos Delfu metodes raundos. Delfu metode noslēdzas brīdī, kad visas iesaistītās personas ir apmierinātas ar sasniegto rezultātu un ir atrasts idejiskais sarunu kopsaucējs (Seker, 2015: 368; Rowe, Wright, 1999: 354).

Ekspertiem var tikt darīti zināmas citu dalībnieku domas par attiecīgajiem jautājumiem, lai rastos diskusija; tas var arī nenotikt un sarunas var risināties katra eksperta pieredzes un priekšstatu rāmjos. Sarunas, kas notiek starp diviem indivīdiem, dēvē par mini Delfu metodi. Gan grupas, gan individuālu sarunu gaitā Delfu metodes ietvaros tiek ievērots hēgeliskais ideju ģenerēšanas princips tēze – antitēze – sintēze, ekspertiem pārdomājot savas prognozes, idejas vai lēmumus un veidojot jaunus, pilnīgākus.

 Projekta ietvaros divos interviju etapos intervēti IKT un digitālās jomas eksperti: mākslinieki Gints Gabrāns, Pēteris Riekstiņš un Kristaps Biters, elektroniskās mūzikas eksperts Rolands Kronlaks, interaktīvās aģentūras *Cube* mākslinieciskais direktors Kristaps Šteimanis un citi. Izmantota arī elektroniskā sarakste, lai precizētu sarunas detaļas, un *Skype* intervijas formāts. Šajā dokumentā apkopoti vienojošie ekspertu atzinumi, atsevišķos gadījumos saglabājot sākotnējo domstarpību fonu un parādot atrasto vidusceļu (piem., K. Bitera un R. Kronlaka diskusija jautājumā par mākslas attiecībām ar publiku).

# II Vienojošie ekspertu atzinumi

# Virtuālā vide ir mūsu daba

Digitālo vidi neuztveram kā mākslīgu telpu, reālo dažkārt uztveram kā virtuālo. Tāpat kā, lietojot vienkāršus sadzīviskus instrumentus, mēs zaudējam sajūtu, ka tie ir mākslīgi un tos uztveram kā ķermeņa dabisku papildinājumu, tāpat arī virtuālā vide šobrīd jau ir mūsu dabiskā vide (Biters, 2018).

Runājot par digitālās mākslas projektu SAN (2016), G. Gabrāns norāda, nav robežu starp mūsu reālo un virtuālo pasauli. Viņš atstāsta situāciju, kurā draudzenes dēls apmēram kilometru nesis gar jūru kādu koka sakni, kas viņam atgādina datorspēles elementu. Objekts ir sakne, ko puika atradis Saraiķu jūrmalā, tomēr zēns to patur nevis kā parastu sakni, bet ar kādu īpašu, jaunu nozīmi, kas aizgūta no datorspēles, tāpēc savā ziņā sakne ir virtuāls objekts; tas ir “kaut kas pa vidu” starp reālo dzīvi un virtuālo – tāpēc precīzi atbilst Gabrāna skulptūru ansambļa SAN dabai, jo arī tā atrodas zonā starp reālo un virtuālo (Gabrāns, 2017).

Ko zaudēsim un ko iegūsim no tehnoloģijām? K. Biters: iegūsim piekļuvi informācijai. Daļēji zaudēsim empātiju, būsim “aukstāki”, jāmeklē jauni veidi, kā mijiedarboties, un jauni veidi, kas mūs padara par cilvēkiem (Biters, 2018).

1. **Mākslas attiecības ar publiku: mākslai jābūt sabiedriski nozīmīgai**

Arī modernisma mākslā ir bijušas tendences kļūt populārai un nozīmīgai plašām sabiedrības grupām, piem., *Bauhaus* skola, *Pattern & Decoration* tendence, tīmekļa lapu dizaina mode 2000. gadu sākumā, mūsdienu *Copy Lab Instagram* profils un citi. Taču uzskata, ka mūsdienās reklāmas dizains nav māksla, ja nu vienīgi specifiskos pasākumos: tādos kā dizaina balvas pasniegšanas ceremonija *Adwards 2018*, kas ir salīdzinoši subkulturāla norise (Šteimanis, 2017).

## **Mākslas saprotamība, sarežģītība**

Pastāv nopietnais, sarežģītais mākslas strāvojums, kuru var uztvert tikai noteikts cilvēku loks. Ļoti jāpiespiežas, lai to sagremotu.

Risinājumi.

1. **Kā uzrunāt publiku, kurai nav iepriekšēju zināšanu par jauno mākslu**

Estētika

K. Biters uzskata, ka māksliniekam ir jāiekļaujas sabiedrībā. Mākslai jābūt daudzslāņainai / daudzdimensionālai, un tādai, kurā kāds no slāņiem ir viegli uztverams, piemēram, estētiskais. Darbā iekļaut kādu visiem pieejamu taku, pa kuru ieiet darbā, lai vēlāk, iespējams, rastos interese arī par citiem darba slāņiem. Jābūt asprātīgam.

Māksla uzaicina skatītāju sevi piespiest iedziļināties. Ir izveidojusies mākslas daļa, kurā mākslinieks mēģina pavēstīt par savu pasauli. Citiem ir ļoti grūti viņu darbos ieiet un izprast. Mākslu vērtējot, jābūt ļoti atvērtam. Ir grūti nodot skatītājam koncepciju, tāpēc jādomā par sabiedrību – kurus slāņus kādi cilvēki uztvers. Jābūt vismaz kādam aspektam, kas ir baudāms. Jāzina, kādos formātos darbus ietīt, lai ideja būtu cilvēkiem pieejamāka. Ja māksla ir interaktīva, tad vieglāk iesaistāma (Biters, 2018).

E. Kūns: līdz šim atbalstīju konceptuālo domāšanu, tagad vairāk sliecos uz estētisko formālismu, estētiku kā pašmērķi, uzsverot estētiskus parametrus, nevis saturisko aspektu. Jādomā par saskarni (*interface*), jo tas ir plaša mēroga publiku uzrunājošs līmenis (Kūns, 2018).

Sacensība

Spēles ir perspektīva joma, kurā mazināt plaisu starp mākslas elitārismu un profānās publikas uztveri, jo ar spēļu palīdzību publiku iespējams ieinteresēt. Sacensību gars (*competitiveness*), vēlme kaut ko izdarīt labāk, pārspēt sevi un citus, ir spēcīgs dzinulis, kas var iesaistīt spēlētāju un ļaut viņam līdz ar spēles dinamiku vienlaikus apgūt jaunās mākslas valodu. Sacensību gars piesaista arī lietām, kas sākotnēji nav saprotamas (Biters, 2018; Kūns, 2018).

1. **Publikas atbildība**

Ir mākslinieki, kas nesaskata problēmu mākslas sarežģītībā, un uzskata, ka pašas publikas uzdevums ir tajā iekļauties. R. Kronlaks nevēlas samierināt profānu skatītāju/klausītāju ar mūsdienu akadēmisko mūziku, tas ir klausītāja “darbs ar sevi”. Māksliniekam nav jāpieļauj kompromisi, lai uztveramības ziņā panāktu pretim publikai (“neesmu glābējs”). Bet Latvijā ir laba situācija: cilvēki nāk uz jaunās mūzikas koncertiem (piem., ja festivāla *Decibels* vai *Skaņu mežs* pasākumu apmeklē 200 cilvēku, tas ir labs skaits).

**3) Kopsaucējs: māksla ir dzīvotspējīga, ja tā ir veiksmīgi novietota sabiedriskajā telpā**

Festivālos ir iespēja mainīt tradicionālo koncertu praksi: klausītājam nav vienmēr jāsēž mierīgi un zāles durvīm nav jābūt aizvērtām. Klausītāji var koncerta laikā staigāt un sarunāties (tajā pašā uzmanīgi jāizvērtē priekšnesuma raksturs, jo atsevišķos gadījumos cilvēki, kas vēlas uzmanīgi klausīties, var šādā vidē tomēr justies traucēti, Kronlaks, 2018).

Nākotnē nevis mākslinieks vai izstādes kurators būs centrā, bet domubiedru grupas. Nākotnes māksla būs ar sociālu piesitienu – cilvēki pulcēsies izstāžu zālēs, lai sarunātos, veidotu kontaktus, uzturētos sabiedrībā, kas viņiem šķiet tīkama, vai arī, kā tagad jau notiek, spēlēs spēles, kas ir saistošas kādai domubiedru grupai (digitālās spēles var spēlēt vienlaicīgi vai arī katrs savā laikā un pēc tam pārrunāt spēles gaitu). Svarīgi nevis paši mākslas darbi, bet gan tas, kādi cilvēki apgrozās mākslas vidē, kāda ir sabiedriskā vide. Autoru organizāciju, kopienu radītas idejas, koncepti, vīzijas, vēstījumi būs centrā, nevis autoru individuālie darbi. Nevis autora personīgā ekspresija būs būtiska, bet kopēja vizionāra perspektīva (Biters, 2018).

# Jaunās mākslas metafizika

* 1. **Mākslai nevajag telpu**

Mākslas spēlēm un laikmetīgajām videospēlēm ir milzīgs potenciāls, daļēji tāpēc, ka tās nav piesietas telpai, ir spēlējamas jebkur (Biters, 2018).

G. Gabrāns stāsta, ka SAN priekšrocība ir iespēja vērot mākslas projektu jebkurā brīdī, jo māksla ir pieejama ārpus institūcijām, galerijām, izstāžu zālēm un muzejiem. Lietotājs, ja viņa rīcībā ir viedierīce, var redzēt Gabrāna SAN mākslas objektus ar tehnoloģijas palīdzību attiecīgajās vietās, kur tie izvietoti. Mākslas interesentam līdz ar to piešķirta lietošanas brīvība. Objekti ir lieli un telpiski, nav piesieti marķieriem un plaknei, nav attāluma ierobežojuma, un objektus var redzēt reālajā vidē arī tālu no vietas, kur tie izvietoti. Rīgā SAN objekti šobrīd redzami apmēram 20 vietās (bet tie var parādīties un pazust). Liepājā atrodas 20 km augsta SAN skulptūra, kas viedierīcēs vērojama 50 km rādiusā.

Mākslai mūsdienās nevajag telpu (Kūns, 2018), neskatoties uz jaunā mākslas muzeja reklāmas saukli. Tā ir brīvāka un īstāka tad, ja tā nav dislocēta telpā.

* 1. **Jaunās mākslas garīguma dimensija (nefiziskums, zūdamība, monetārās vērtības atcelšana, jēdziena netveramība)**

Māksla nākotnē visa būs pieejama internetā. Māksla zaudē savu fizisko vērtību, un tas ir pat jāveicina, lai mākslai būtu gaisīga dimensija. Cilvēkiem jāsaprot, ka visām lietām ir zūdošs raksturs, arī mākslai. To nevajag glabāt, arhivēt un dokumentēt. Publiku jāpieradina pie zūdamības idejas.

Mākslai nevajadzētu būt arī monetārai vērtībai – šo uzskatu pēdējās desmitgadēs nostiprinājuši digitālās mākslas pārstāvji. Līdz ar fiziskā aspekta un tirgus vērtības zudumu tiek uzsvērts mākslas garīgums, metafiziskā kvalitāte. Mākslai nav materiālas vērtības (Kūns, 2018).

Pats mākslas jēdziens ir metafizisks, ļoti fluīds, plastisks, modulārs. Vairāk nav korekti jautāt, vai tā ir māksla, jo kopš Vorhola jebkas var kļūt par mākslu. Nākotnē mākslas jēdziens transformēsies, varbūt iegūs jaunu vārdu un varēs ieņemt jebkuru formu. Jēdzienam nav robežu, māksla var būt jebkas (Biters, 2018).

1. **Jaunās mākslas uzdevumi**
	1. **Balanss: kritiskā domāšana un antielitārisms**

Mākslas uzdevums ir veicināt kritisko domāšanu, attīstīt publikas gaumi un intelektu, šķīdināt patērētājsabiedrības uztveri, pludināt stereotipus, padarīt domāšanas veidu radošāku (Biters, 2018; Mancēvičs, 2017).

Tomēr māksla nedrīkstētu būt elitāra (Kūns, 2018). Tai jābalansē starp publikas spēju uztvert un mākslinieka personiskajām vērtībām. Tā ir savā ziņā utopiska ideja, tomēr jātiecas tās virzienā. Plaisa starp profāno un elitāro vidi eksistē, un tā ir milzīga, neapšaubāmi mūsdienās eksistē publikas un mākslas attiecību problēma.

* 1. **Māksla kā attīstības platforma un kolektīvā sadarbība**

Māksla ir platforma, kurā mākslinieks un publika var sevi pilnveidot tehnoloģiski. Māksla var veicināt tehnoloģisko iemaņu un zināšanu pieaugumu (Biters, 2018). Jaunās mākslas filosofija lielā mērā atbilst apgaismības perioda domāšanai, ideālismam. Tai raksturīgas apgaismības perioda nostādnes, piemēram, uzskats, ka zināšanas ir nododamas un visiem apgūstamas. Digitālo mākslu var izmantot arī citi, jo pastāv atvērtā pirmkoda sistēma (Kūns, 2018). Tā atgādina Kanta priekšstatu par kolektīvo apziņu, kas spēj līdzīgi domāt un uztvert augsta līmeņa metafiziskas idejas, un tās **izmantot, lai veidotu garīgo pasauli (Kanta kategoriskais imperatīvs, universāla ideja) (Kants, 1781).**

* 1. **Jaunā māksla kā pētniecība (K. Biters un R. Kronlaks): māksla mūsdienās nav amatniecība**

Skolotājs studentam vairs nevar iemācīt radīt mākslu, jo mākslas jēdziena robežas mūsdienās ir pārāk plašas. Mūsdienu mākslas un mūzikas studentam jābūt gatavam nezināmajam, viņam jādodas “džungļos” (Kronlaks, 2018). Skolotājs viņam var palīdzēt tajos orientēties. Māksla ir pētniecība: nevis kādu noteiktu darbību veikšana, bet eksperiments.

* 1. **Mākslas dekonstruktīvisms**

No modernisma perioda mantota tendence. Mākslinieki mūsdienās nevis “seko vīzijai un piemeklē tai izteiksmes līdzekļus”, bet biežāk nodarbojas ar dekonstrukciju. Piemēram, izjauc sākotnēji iecerētu skanisko materiālu un uzbūvē to no jauna (Kronlaks, 2018); tas pats sakāms par vizuālās mākslas tehnikām, kurās ļoti aktuāla ir hekinga un dekonstrukcijas metode (Riekstiņš, 2017). Ja agrāk mākslā dominēja mimētiskā tradīcija, tad tagad mākslinieka darbības rezultātā iedvesmas objekts tiek pārveidots līdz nepazīšanai (Vītols, 2017).

# Avotu saraksts

Biters, K. (2018) Mākslinieks, digitālās mākslas eksperts. Intervijas 11.05.2018., 13.06.2018. (*Skype*).

Gabrāns, G. (2017). Mākslinieks, digitālās mākslas eksperts. Intervijas 04.11.2017., 05.12.2017., Rīga.

Mancēvičs, J., Balodis, M. (2017). Spēles *Rough Rush* veidotāji. Intervijas 17.11.2017., 18.11.2017., Rīga.

Kants, I. (2011) [1781] *Tīrā prāta kritika*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.

Kronlaks, R. (2018) JVLMA asociētais profesors, elektroniskās mūzikas eksperts. Intervijas 13.06.2018. un 14.06.2018. (*Skype*).

Kūns, E. (2018). Digitālās mākslas eksperts, mākslinieks. Intervija 21.06.2018., 22.06.2018. (*Skype*).

Riekstiņš, P. (2017, 2018). Mākslinieks, digitālās mākslas eksperts. Intervijas un elektroniska sarakste 27.12.2017. un 02.01.2018.

Rowe, G., Wright, G. (1999). The Delphi technique as a forecasting tool: issues and analysis. International Journal of Forecasting, Volume 15, Issue 4, October, pp. 353-375.

Seker, S. E. (2015). Computerized Argument Delphi Technique. IEEE Access, Vol. 3. DOI: 10.1109/ACCESS.2015.2424703. pp. 368-380.

Šteimanis, K. (2017). *Cube* aģentūras mākslinieciskais direktors, digitālās jomas eksperts. Intervija 17.11.2017., Rīga un 18.11.2017. (*Skype*).

Vītols, R. (2017). Mākslinieks, digitālās mākslas eksperts. *Skype* intervijas 17.12.2017., 18.12.2017. un elektroniska sarakste 26.12.2017.