

#### ERAF projekts “Modernisma mākslas kodu veicināta IKT produktu inovācija”

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

#### 7. aktivitāte

#### **IKT produkta idejas konceptuāls dizains un attīstības plāns**

#### Vispārīgs apraksts

Pēcdoktorantūras projekta ietvaros tiek izstrādāta digitāla izglītojoša spēle Art Space ar nolūku veicināt mūsdienu estētikas izpratni un pārnest pētniecībā iegūtās zināšanas par mūsdienu mākslu pie iespējami plaša mēroga publikas. Spēles mērķis ir tuvināt mākslas spēles (*art games*) un izglītojošās spēles (*edugames*) jomas, jo, lai arī katra par sevi tās ir pietiekami attīstītas, tomēr spēļu veidošanas praksē tiek šķērsotas minimāli. Ir tikai dažas spēles, kuras var atzīt par izglītojošām mākslas spēlēm[[1]](#footnote-1), un nav tādu paraugu, kuru uzdevums būtu mērķtiecīgi mācīt mūsdienu estētiku, visaptveroši parādot mākslas spēļu audiovizuālo stilistiku un tās vēsturisko kontekstu. Projekts vienlaikus ietver pētniecības aktivitātes: digitālo spēļu, spēļu mākslas (*game art*) un teorijas analīzi, pēdējo divdesmit gadu spēļu estētikas vēstures veidošanu, mākslas spēļu definīcijas precizēšanu, tipoloģijas attīstību un ieguldījumu spēļu veidošanas metodoloģijā, kas atspoguļota zinātniskās publikācijās.

Art Space ir virtuāla mākslas akadēmija, kurā vairākos stāvos iespējams iepazīties ar digitālo spēļu un spēļu mākslas stiliem, to vēsturisko fonu un radoši eksperimentēt ar izteiksmes līdzekļiem. Spēlei nav didaktiska rakstura un stingru noteikumu. Tā ir brīva radošās izpausmes telpa, kurā spēlētājs var uzzināt par estētikas tendenču priekštečiem un vēsturisko kontekstu, kā arī mūsdienu pārstāvjiem. Vizuālās mākslas stāvos spēlētājs var vērot priekšteču saistību ar digitālo spēļu stiliem, skaņas telpā – klausīties *glitch/noise* tradīcijas paraugus. Art Space spēlētājs izvēlas telpu, kas pārstāv stilu (futūrisms, naivā māksla, fotoreālisms, kičs, ģeneratīvā māksla, *glitch*, *hacking*, *pixel art* un *noise*), ar liftu dodas uz attiecīgo stāvu, lai radoši darbotos, pēc tam pārvietojas uz citu telpu. Radošajās aktivitātēs izveidoto darba rezultātu iespējams saglabāt datubāzē, ko paredzēts izmantot radošo rezultātu analīzei un pedagoģiska pētījuma veikšanai.

Spēlētājam pieejami arī nelieli apraksti par katru no stila tendencēm, kas īsi skaidro ar tām saistītās kultūras teorijas idejas un mākslas teorijas fonu. Spēle atspoguļo mākslas vēstures mantojumu, kas saistīts ar modernisma un postmodernisma periodu un vērojams 21. gs. mākslas spēlēs. Piemēram, *Glitch* telpā spēlētājs var iepazīties ar šīs tendences īsu aprakstu. Teksts skaidro tās izcelsmi, nosauc paraugus modernisma periodā un mūsdienu mākslas spēlēs. *Glitch* pazīmes vērojamas jau 19. gs. beigās Vinsenta Van Goga, Pola Sezāna un citu mākslinieku darbos tikko manāmas deformācijas veidā kā nelielas nobīdes priekšmetu formās. Vēlāk *glitch* iegūst arvien būtiskāku lomu. Tas atklāj līdz šim nebijušus paņēmienus mākslinieku rokrakstos un paver jaunu simboliskās valodas apvārsni. Art Space spēlētājs var iepazīties ar *glitch* tendences priekštečiem un tās paraugiem mākslas spēļu jomā, kā arī vērot *glitch* stila iezīmes telpā un pats radoši darboties ar tām, veidojot trīsdimensionālus objektus.

Art Space veidota uz Unity bāzes, tā ir sandbox-style pirmās personas spēlētāja spēle. Balstīta uz pētnieciskiem rezultātiem ar inovatīvu pienesumu spēļu metodoloģijā. Tās autori ierosina jaunu izglītojošo mākslas spēļu paveidu (*art edugame*), kas iemieso pētniecības rezultātus izsmalcinātā virtuālā vidē un pārstāv līdz šim neizstrādātu mākslas spēles pieeju ar akcentu uz vēsturisko fonu, kultūras un mākslas teorijas bāzi, māksliniecisko stilu iezīmēm un lietotāju radošo aktivitāšu dokumentēšanu. Spēles mērķi ir izglītot sabiedrību mūsdienu mākslas sfērā, skaidrot jaunās mākslas īpatnējo rokrakstu, parādot tās saistību ar pagājušā gadsimta mākslas tradīciju un lakoniski informējot lietotāju par mākslinieku izteiksmes veida īpatnībām, ņemot vērā to, ka māksla kopš apmēram 20. gs. 50. gadiem bieži satur kodētu vēstījumu, kas pieprasa papildus skaidrojumu. Jaunās mākslas sarežģītais teorētiskais pamatojums var negatīvi ietekmēt publikas uztveri un radīt atturīgu attieksmi. Spēles nolūks ir mazināt mūsdienu mākslas stilu semantisko necaurspīdību, šķetināt idejisko noslēpumainību un veicināt mākslas vērtību izpratni, novērtējumu un interesi par to. Līdzās tam spēles uzdevumi ir arī kultivēt estētisko gaumi un pētīt sabiedrības radošās darbības rezultātus, nosakot iespējamās nākotnes mākslas tendences un radošās domāšanas iezīmes.

1. Projekta idejas attīstības plāns / laika grafiks

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr.p.k. | Darbība | Aktivitātes  (darba pakas) nr. | Termiņš |
|  | Spēļošanas lauka izpēte, produkta idejas izstrāde  (t.sk. Delfi intervijas) | 1, 3 | 01.03.2018. |
|  | Spēles veidošana  (t.sk. intervijas ar māksliniekiem) | 2, 9, 11 | 31.07.2021. |
|  | Teorētiskās daļas izstrāde:   * spēļu estētikas vēstures apraksts (1999.-2020.), * digitālo spēļu, spēļu mākslas (game art), spēļu teorijas analīze, * mākslas spēļu definīcijas precizēšana, * tipoloģijas attīstība, * inovācija spēļu metodoloģijā. | 4, 5, 7 | 31.07.2021. |
|  | Sabiedrības informēšana par spēli, projekta rezultātu izplatīšana.  Dalība konferencēs, zinātnisko publikāciju izstrāde un indeksācija Scopus/Web of Science datubāzēs (sk. sarakstu) | 6, 8, 13 | 31.07.2021. |
|  | Projekta koordinēšana, pārvaldība, atskaišu gatavošana | 10, 12, 14 | 31.08.2021. |

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). 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>.

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. Oliver Mauco, Abdel Bounane *Prisme7* (2020); Julian Glander *Art Sqool* (2018); Patrick LeMieux *Art Games* (2008-2009); Mark Beasley triloģija *Vito Acconci* (2007). [↑](#footnote-ref-1)