****

Vidzemes Augstskolas doc., dr.art. Ievas Ginteres pēcdoktorantūras pētniecības projekta

“Modernisma mākslas kodu veicināta IKT produktu inovācija” Nr. 1.1.1.2/VIAA/1/16/106

Populārzinātnisks pārskats (1) par periodu 01.09.2017.-28.02.2018.

Projekta mērķis ir iznest zināšanas par mūsdienu mākslu ārpus laikmetīgās mākslas subkultūras un atrast veidu, kā šīs zināšanas padarīt vieglāk pieejamas, brīvāk lietojamas un saprotamas arī cilvēkiem bez specifiskām mūsdienu mākslas teorijas zināšanām. Projekta problēma ir izteiktā digitālās un Jauno mediju mākslas darbu kodifikācija, kas mantota no modernisma perioda, proti, darbu idejas lielākoties ir intelektuāli stipri noslogotas, nav skatītājam uzskatāmi un vienkārši nolasāmas bez papildus zināšanām, literatūras apguves un autora idejas skaidrojuma (Gintere, 2017).

Projektā tiek meklētas jaunās mākslas kodu un ikdienā lietojamo IKT produktu šķērsojuma iespējas. Akcents likts uz “tīrās” mākslas problēmu un jautājumu, kā mūsdienu mākslu integrēt plašākā sabiedrībā; kā atvērt mūsdienu mākslas depozītu jeb noslēgto zināšanu bāzi; kā laikmetīgās mākslas kodus jeb slēgtās zīmes pārnest uz citiem IKT laukiem ārpus digitālās un Jauno mediju mākslas, jo tās interesentu skaits ir salīdzinoši neliels un zināšanas par to netiek izmantotas ārpus specifiska sabiedrības loka, līdz ar to var runāt par mākslas un sabiedrības segregācijas problēmu. Projekta ietvaros veiktas intervijas ar jaunās mākslas speciālistiem un citām personām, kas strādā IKT produktu un mākslas šķērsošanās telpā, lai rastu problēmas risinājumu, kā arī veikta starpdisciplināra zinātniskā izpēte.

Viena no projektā izmantotajām metodēm ir dizaina pētniecība (*design science research*), mūsdienu starpdisciplinārās pētniecības pieeja. Pielietot dizaina metodi nozīmē izmantot kādas zinātnes jomas informāciju citā nozarē, pārnesot zināšanas un iezīmējot jaunas pētāmās jomas aprises. Tā ir radoša pieeja, kurā tiek aizgūti paņēmieni no tēmai tradicionāli attālas jomas. Zinātniskajā publikācijā (Gintere, et al., 2018) raksturots modernisma mākslas principu pārnesums uz e-apmācību (*e*-*learning*). E-apmācībās iesaistītā sabiedrība interpretēta kā telpa, kurā kursu veidotājiem iespējams iekļūt pa vairākām durvīm, izmantojot IKT kanālus (mobilos sakarus, televīziju, datorus). Laikmetīgās mākslas kodi, kas atspoguļo šādu pieeju, ir t. s. nejaušā piekļuve (*random access*) un ielaušanās (*hacking*), kuru mākslinieki izmanto, lai pielietotu dažādu informāciju mākslinieciskos nolūkos. Nejaušās piekļuves un ielaušanās principi izmantoti e-apmācībā, lai iekļūtu sabiedrības zināšanu telpā ar vairāku mediju starpniecību.

Projekta mērķis ir izveidot produkta prototipu, kas atrastos starp tīro mākslu un dzīves telpu, iekļaujot tajā laikmetīgās mākslas un mūzikas kodus pieejamā veidā. Ir uzsākts darbs pie datorspēles nopietnās un mākslas spēļu robežtelpā(*serious / art game*), ko plānots izstrādāt Vidzemes Augstskolā sadarbībā ar Liepājas universitātes digitālās mākslas speciālistu. Spēles uzdevums ir saskaņot sabiedrības gaumi ar laikmetīgās mākslas paņēmieniem, integrēt un pieradināt plaša mēroga sabiedrības uztveri jaunās mākslas kontekstā, veicināt sabiedrības radošās spējas, to iesaistot mākslas aktivitātēs, pētīt potenciāli jaunus izteiksmes līdzekļus spēlētāju radošās darbības ietvaros un prognozēt jaunās mākslas perspektīvu. Spēles koncepcija ir inovatīva, ņemot vērā to, ka nopietnās spēles žanrā līdz šim nav izglītojošas spēles par mūsdienu mākslu un mūziku.

Gintere, I., Zagorskis, V., Kapenieks, A. (2018). Concepts of e-Learning Accessibility Improvement – Codes of New Media Art and User Behavior Study. 10th CSEDU International Conference on Computer Supported Education. Book of Abstracts. Portugal, Madeira, vol. 1, pp. 426-431. ISBN 978-989-758-291-2.

Gintere, I. (2017). Codes of Musical Modernism and Latvian Contemporary Music. 4th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM: conference proceedings. Book 6, Science and Arts, Volume 1. Vienna: SGEM. pp. 435-442.