****

Vidzemes Augstskolas HESPI pētnieces

dr.art. Ievas Ginteres pēcdoktorantūras pētniecības projekta

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

Populārzinātniskais pārskats (2) par periodu 01.03.2018.-31.08.2018.

Projekta ietvaros sadarbībā ar Oslo Metropolitēna Universitātes doktorantu, programmētāju un mākslinieku mag.art. Kristapu Biteru tiek veidota digitāla spēle par mūsdienu audiovizuālo mākslu ar mērķi tuvināt profāno publiku digitālajai mākslai un mūzikai, pieradināt publikas gaumi pie šodienas mākslas izpausmēm un iesaistīt to radošās aktivitātēs. Vēsturiski vēlme padarīt moderno mākslu “tuvāku tautai” ir vērojama jau kopš 1920. gadiem un ir vairāk vai mazāk veiksmīgi realizēta *Bauhaus* skolas, konstruktīvisma ietvaros un citās 20. gs. mākslas praktiskuma izpausmēs. Līdzās vēlmei nodibināt ciešāku saikni ar dzīves telpu digitālajai mākslai tomēr joprojām ir izteikts nišas raksturs, mantots no modernisma perioda. Jautājums, kā tuvināt mākslu dzīvei, jaunajā mākslā joprojām ir aktuāls, kaut gan par to mākslinieki cīnās jau kopš postmodernisma laikmeta (aptuveni kopš 20. gs. 60. gadiem). Sava intelektuālā piesātinājuma dēļ tā lielākoties nav adaptējama plašām sabiedrības grupām.

Projekta ietvaros paredzēts izveidot produktu, kas būtu aizraujošs, ātri apgūstams, un sevī ietvertu laikmetīgās mākslas elementus. Iecere ir izaicinoša, jo laikmetīgā audiovizuālā māksla nav vienkārša un ātri uztverama, tāpēc spēles koncepcijai jābūt uzrunājošai. Noris darbs pie spēles idejas, mehānikas un estētikas.

Spēle afišēs digitālās mākslas elementus (tādus kā *glitch*, deformācijas tendenci, ģeneratīvus elementus, *noise* efektu, *vaporwave*, *hacking,* pikseļuestētiku), kā arī aicinās auditoriju aktīvi iesaistīties vides veidošanā, vērtēt laikmetīgās mākslas izpausmes un radoši tās pārveidot, radot personiski nozīmīgu vizuālo un akustisko telpu, un turklāt gūt vēsturiskas zināšanas, iepazīt mākslas elementu vēsturiskos priekštečus.

Projekta tālākā iecere ir veidot datubāzi, kurā tiks uzkrāti spēlētāju radošās darbības rezultāti, sekojot jau ierastai digitālo spēļu praksei. Datubāzē pieejamie vizuālie un akustiskie dati (ekrānšāviņi, video, skaņas ieraksti) tiks izmantoti, lai analizētu mūsdienu audiovizuālās mākslas tendences un paredzētu mākslas virzību tuvākajā nākotnē.

Paralēli notiek darbs pie jaunas digitālās spēles metodes. Tā ir spēles veidošanas spirālveida stratēģija, kuras definētie uzdevumi ir 1) veikt pētījumu, 2) pētījuma procesā iegūtās zināšanas nodot spēlētājam, 3) uz spēlētāja rezultātu datubāzes pamata veikt pētījumu.

Projekta rezultāti tiek gatavoti publicēšanai:

Gintere, I. (2019). A New Digital Artgame. The Art of the Future. *International Scientific Conference “Society, Integration, Education”, SIE-2019 Proceedings*. Rēzekne: RTA. ISSN 1691-5887, eISSN 2256-0629 (iesniegts).

Gintere, I. (2019). Cross-cutting Edugame and Artgame: Towards a New Digital Game of Contemporary Aesthetics. *Rural Environment. Education. Personality*, *Proceedings of Latvia University of Life Sciences and Technologies, 12*. Jelgava: LLU. ISSN 2255-8071, eISSN 2255-808X (iesniegts).