

Īsa mākslas un dizaina vēsture 20.–21. gadsimtā



- 01** Bauhaus kustība un Internacionālais Modernisms (1919–1960)
- 02** Sirreālisms un abstraktais ekspresionisms (1930–1960)
- 03** Popmāksla un popdizains kosmosa laikmetā (1955–1970)
- 04** Minimālisms un Brutālisms (1950–1980)
- 05** Konceptuālais un Radikālais Dizains un māksla (1965–1980)
- 06** Ielu māksla, Graffiti, Feministiskās mākslas kustība (1970–1991)
- 07** Postmodernisms Mākslā un Dizainā (1980–2000)
- 08** Instalācija, Performance (1990–mūsdienas)
- 09** Jauno mediju māksla (1990–mūsdienas)
- 10** Globālā Laikmetīgā Māksla un Dizains (2000–mūsdienas)

ISA MĀKSL UN DIZAN VESTU 20 – 21

Jauno mediju māksla

(1990–mūsdienas)

"NĀKOTNE IR TAGAD"

Nam June Paik

Jauno mediju māksla (1990–mūsdienas)



**Līdzfinansē
Eiropas Savienība**



LIEPĀJAS MŪZIKAS,
MĀKSLAS un DIZAINA
VIDUSSKOLA



SUPŠ:UH



Materiāli tapuši Erasmus+ maza mēroga partnerības projekta "EmpowerED: Fostering Employability, Cultural Understanding, and Digital Resilience in VET Education" Nr. 2023-2-LV01-KA210-VET-000178458 ietvaros. Projekts īstenots no 1.04.2024. līdz 31.03.2026. Projektu koordinē MIKC "Liepājas Mūzikas, mākslas un dizaina vidusskola" (Latvija) un projekta partneris ir Uherske Hradišete mākslas skola no Čehijas (Střední umělecko průmyslová škola Uherské Hradiště), kopējais projekta budžets ir 60 000 eiro.

Saturs

Jauno mediju māksla kopš 1990. gada	8
Vēsturiskais konteksts.....	8
Jauno mediju mākslas principi.....	8
Ievērojami mākslinieki un viņu darbi	9
Nams Junpaiks (<i>Nam June Paik, 1932–2006</i>)	9
Rafael Lucāno-Hemmers (<i>Rafael Lozano-Hemmer, dz. 1967</i>).....	9
Ūlafūrs Eljassons (<i>Olafur Eliasson, dz. 1967</i>).....	10

Marina Abramoviča (<i>Marina Abramović, dz. 1946</i>)	11
Lorija Andersone (<i>Laurie Anderson, dz. 1947</i>)	11
Čao Feja (<i>Cao Fei, dz. 1978</i>)	12
Refiks Anadols (<i>Refik Anadol, dz. 1985</i>).....	12
Secinājums.....	13

Jauno mediju māksla Čehijā kopš 1990. gada	13
Vēsturiskais konteksts.....	13
Čehijas jauno mediju mākslas principi	14

Ievērojami čehu jauno mediju mākslinieki	14
Milošs Vojtehovskis (<i>Miloš Vojtěchovský, dz. 1955</i>)	14
Federiko Diass (<i>Federico Díaz, dz. 1971</i>)	15
Jakubs Neprašs (<i>Jakub Nepraš, dz. 1981</i>)	15
Mihals Kindernejs (<i>Michal Kindernay, dz. 1978</i>).....	16
Jirži Černickis (<i>Jiří Černický, dz. 1966</i>)	17
Tomāšs Dvoržāks (Floex) (<i>Tomáš Duořák (Floex), dz. 1978</i>).....	17
Petrš Svarovskis (<i>Petr Svárovský, dz. 1962</i>)	18
Aneta Mona Čīsa (<i>Aneta Mona Chisa, dz. 1975</i>) un Lūcija Tkačova (<i>Lucie Tkáčová, dz. 1977</i>)	18

Atsauču saraksts.....	19
------------------------------	-----------

Jauno mediju māksla Latvijā19

Jauno mediju mākslas mākslinieki Latvijā19

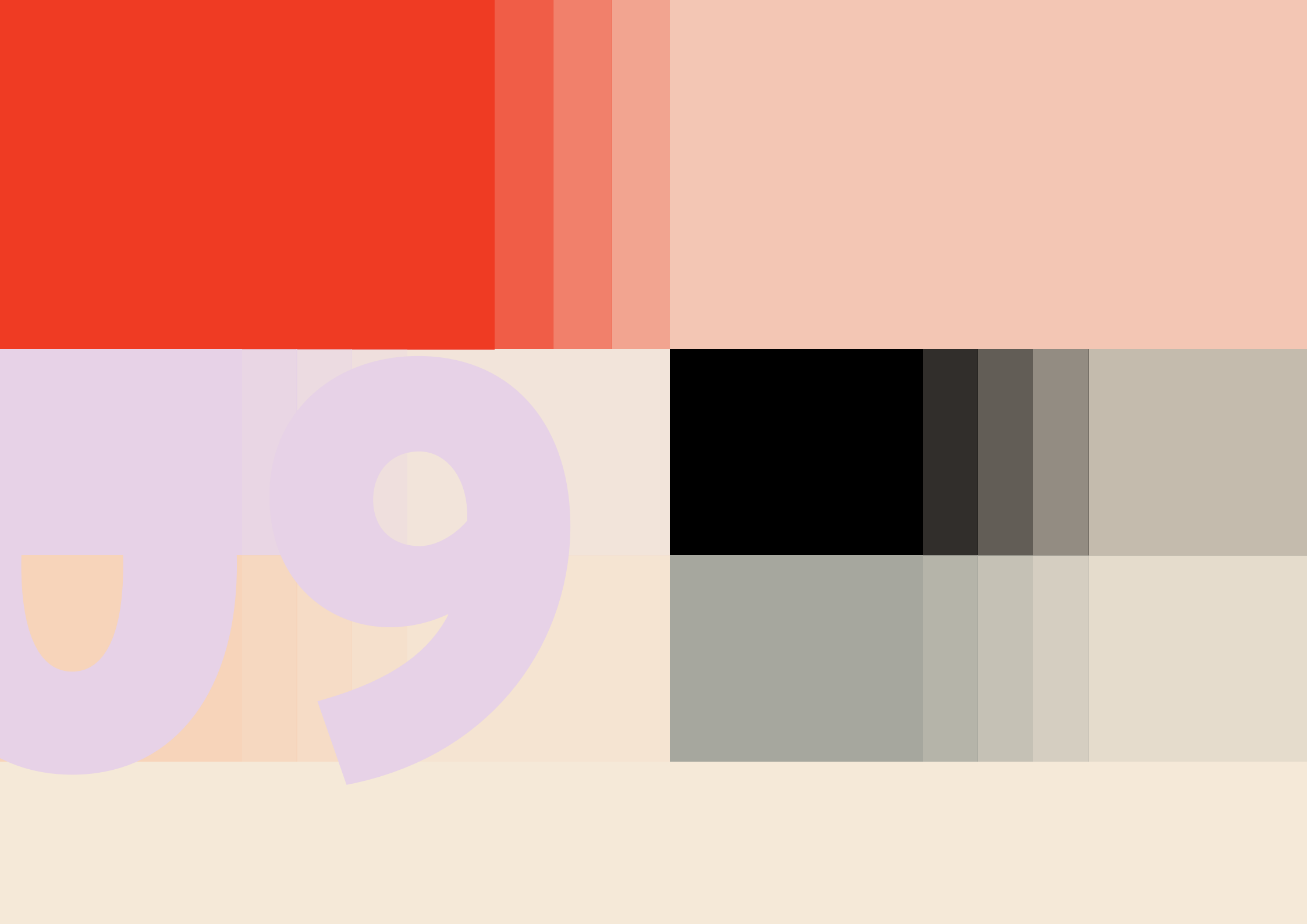
Mārtiņš Ratniks (*dz. 1975*) 19

"Famous Five" (F5) (*dib. 1998*)..... 21

Rasa Šmite (*dz. 1969*) and Raitis Šmits (*dz. 1966*)..... 22

Atsauču saraksts.....23

Uzdevumi.....24



Jauno mediju māksla kopš 1990. gada

Vēsturiskais konteksts

Jauno mediju māksla kopš 1990. gadiem ir attīstījusies dinamiski, paralēli digitālajai revolūcijai un interneta izaugsmei. Nozīmīgi attīstības faktori ir, piemēram, personālo datoru izplatība, multimediju tehnoloģiju attīstība un interaktīvo instalāciju rašanās, kas radīja jaunas iespējas māksliniekiem.

Tādas institūcijas kā "Ars Electronica" un ZKM (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*) spēlēja būtisku lomu eksperimentālās digitālās mākslas attīstībā. 1990. gados parādījās arī tīkla māksla (*net art*), kas izmantoja internetu gan kā mākslas mediju, gan kā platformu izpausmei, turklāt mākslīgā intelekta, paplašinātās realitātes un virtuālās realitātes attīstība 2000. gados un turpmāk vēl vairāk paplašināja jauno mediju mākslas robežas.

Jauno mediju mākslas principi

Jauno mediju mākslu raksturo vairāki galvenie principi:

- / Interaktivitāte – skatītājs kļūst par mākslas darba neatņemamu sastāvdaļu, mijiedarbojoties ar to fiziski vai digitāli (piemēram, interaktīvās instalācijas, virtuālās realitātes pieredzes).
- / Multimedialitāte – video, skaņas, teksta un attēlu saplūšana veido sarežģītas mākslinieciskās pieredzes.

- / Digitālā estētika – algoritmu, koda un datu vizualizācijas izmantošana ietekmē mākslas vizuālo un konceptuālo raksturu.
- / Kods kā māksla – programmēšana un algoritmiskie procesi ir būtiski ģeneratīvajā un mākslīgā intelekta vadītajā mākslā.
- / Tīklotā māksla – daudzi darbi balstās uz globālo savienojamību un reaģē uz digitālo vidi un sociālajiem medijiem.
- / Mākslīgais intelekts un mašīnmācīšanās – arvien vairāk mākslinieku savos darbos integrē ar mākslīgo intelektu radītus elementus, izaicinot tradicionālos autorības un radošuma priekšstatus.
- / Iesaistošas vides – virtuālā un paplašinātā realitāte ļauj māksliniekiem radīt pilnībā digitālu, ieskaujošu pieredzi.

levērojami mākslinieki un viņu darbi

Nams Junpaiks (*Nam June Paik, 1932–2006*)

Biogrāfija

Nams Junpaiks dzimis Seulā, Korejā, un vēlāk pārcēlās uz Japānu, kur Tokijas Universitātē studēja mūzikas vēsturi un estētiku. Pēc tam viņš turpināja studijas Vācijā, iesaistoties eksperimentālās mūzikas vidē un sadarbojoties ar tādām personībām kā Kārlheincs Štokhauzens (*Karlheinz Stockhausen*) un Džons Keidžs (*John Cage*).

1960. gados Junpaiks pārcēlās uz ASV, kur kļuva par video mākslas pionieri. Viņš eksperimentēja ar televizoriem, magnētiskajiem traucējumiem un elektroniskajiem medijiem, būtiski ietekmējot digitālās un interaktīvās mākslas attīstību.

Mākslas principi

Paika māksla balstījās uz pārliecību, ka tehnoloģijām un medijiem jābūt pieejamiem visiem. Viņš bija viens no pirmajiem māksliniekiem, kurš integrēja video, televīziju un digitālo manipulāciju mākslinieciskajā praksē. Viņa darbi bieži bija rotaļīgi un futuristiski, pētot tehnoloģiju, performances un interaktivitātes savstarpējās attiecības.

levērojamākie mākslas darbi

- / "Interneta sapnis" (*Internet Dream, 1994*) – daudzkrānu video instalācija, kas reflektē par globālo komunikāciju un digitālo kultūru.

- / "TV Budda" (*TV Buddha, 1974*) – video instalācija, kurā Budas statuļa vēro savu atspoguļojumu televizora ekrānā, apšaubot mediju lomu uztverē un pašapziņā.



Rafael Lucāno-Hemmers (*Rafael Lozano-Hemmer, dz. 1967*)

Biogrāfija

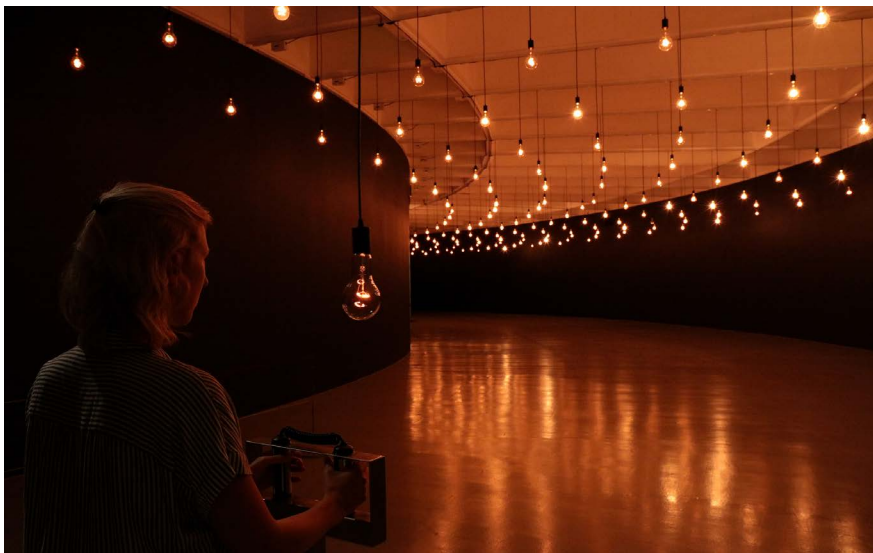
Dzimis Mehiko, Rafaels Lucāno-Hemmers studēja fizikālo ķīmiju Konkordijas Universitātē Kanādā. Iegūtā zinātniskā izglītība ietekmēja viņa māksliniecisko pieeju, virzot uz liela mēroga interaktīvu instalāciju izveidi, kurās apvienotas tehnoloģijas, sabiedrības līdzdalība un pilsētvide. Viņa darbi ir izstādīti Venēcijas biennālē, Modernās mākslas muzejā (MoMA) un "Teita Modernās mākslas galerijā".

Mākslas principi

Lucāno-Hemmers koncentrējas uz attiecību arhitektūru, novērošanu, biometriskajiem datiem un auditorijas iesaisti. Projektos bieži izmantoti reāllaika dati, piemēram, sirdspuksti vai balss ieraksti, lai radītu personalizētas un pārejošas mākslinieciskas pieredzes. Viņš tiecas pārdefinēt publiskās telpas, pārvēršot tās interaktīvā vidē, kas izaicina tradicionālo skatītāja lomu.

levērojamākie mākslas darbi

- / "Pulsa telpa" (*Pulse Room*, 2006) – biometriskā instalācija, kas pārveido skatītāju sirdspukstus dinamiskā mirgojošu spuldzīšu izstādē.



- / "Mākoņu attēlojums" (*Cloud Display*, 2019) – ģeneratīvs mākslas darbs, kurā mākslīgais intelekts rada dinamiskas, mākoņiem līdzīgas formas, balstoties uz reāllaika vides datiem.

Ūlafūrs Eljassons (*Olafur Eliasson*, dz. 1967)

Biogrāfija

Dzimis Kopenhāgenā, Dānijā, **Ūlafūrs Eljassons** studēja Dānijas Karaliskajā Mākslas akadēmijā. Viņa darbi apvieno mākslu, zinātņi un tehnoloģijas, bieži koncentrējoties uz vides un fenomenoloģijas

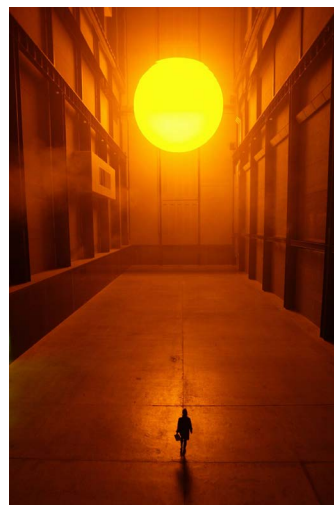
pieredzi. Eljassons sadarbojies ar arhitektiem un zinātniekiem, uzsverot ilgtspējību un ekoloģisko apziņu savā mākslā. Ūlafūrs dibināja "**Studio Olafur Eliasson**", starpdisciplināru laboratoriju, kas pēta mākslas un vides attiecības.

Mākslas principi

Eljassona māksla koncentrējas uz uztveri, dabu un iesaistošām vidēm. Viņš bieži izmanto gaismu, ūdeni un kustību, lai radītu telpas, kas pārveido skatītāja sajūtas. Instalācijas rosina pārdomas par klimata pārmaiņām, cilvēku savstarpējo mijiedarbību un materiālo pasauli.

levērojamākie mākslas darbi

- / "Laika apstākļu projekts" (*The Weather Project*, 2003) – liela mēroga instalācija **Teita Modernās mākslas galerijā**, kas simulēja gigantisku sauli, izmantojot gaismu un miglu, radot ieskaujošu pieredzi.



- / "Tava varavīksnes panorāma" (*Your Rainbow Panorama*, 2011) – apļveida, daudzkrāsains stikla gājēju celiņš, kas nodrošina 360 grādu pilsētas panorāmu, mainot skatītāja uztveri par apkārtējo vidi.

Marina Abramoviča

(Marina Abramović, dz. 1946)

Biogrāfija

Marina Abramoviča dzimusi Belgradā, toreizējā Dienvidslāvijā (tagad Serbija). Viņa studēja Belgradas Mākslas akadēmijā, vēlāk turpinot izglītību Zagrebas un Amsterdamas mākslas institūtos. Savā karjerā viņa kļuvusi par vienu no vadošajām personībām performances un konceptuālajā mākslā. Viņas darbos bieži pētītas izturības robežas, cilvēka apziņa un attiecības starp izpildītāju un skatītāju. 2010. gadā Modernās mākslas muzejs (MoMA) rīkoja retrospektīvu izstādi par Marinas daiļradi, nostiprinot viņai statusu "revolucionārā māksliniece".

Mākslas principi

Abramovičas māksla balstās uz izturību, rituālu un skatītāja līdzdalību. Viņa pārbauda fiziskās un psiholoģiskās robežas, bieži pakļaujot sevi ekstrēmām situācijām, lai testētu cilvēka ķermeņa un prāta iespējas. Marinas performances uzsver klātbūtni, ievainojamību un mākslas transformējošo spēku.

Ievērojamākie mākslas darbi

- / "Ritms 0" (*Rhythm 0*, 1974) – sešas stundas ilga performance, kurā skatītāji tika aicināti izmantot dažādus objektus uz mākslinieces, izceļot kontroles un ievainojamības dinamiku.



- / "Mākslinieks ir klātesošs" (*The Artist is Present*, 2010) – performance "MoMA", kuras laikā Abramoviča 736 stundas sēdēja klusi pretī muzeja apmeklētājiem, uzsverot cilvēka saustarpējo saikni un izturību.

Lorija Andersone

(Laurie Anderson, dz. 1947)

Biogrāfija

Lorija Andersone ir amerikāņu multimediju māksliniece, mūziķe un eksperimentālo performanču māksliniece, pazīstama ar novatorisko ieguldījumu jauno mediju mākslā. Dzimusi Glenelinā, Ilinoisā, viņa studēja Barnarda koledžā un Kolumbijas Universitātē. 1970. gados viņa kļuva pazīstama kā performances māksliniece, kas apvienoja mūziku, runāto vārdu un tehnoloģijas. 1981. gada singls "O Superman" padarīja viņu plaši atpazīstamu, savienojot avangardu ar populāro mūziku. Gadu gaitā viņa sadarbojusies ar lielākajām mākslas institūcijām, tostarp "MoMA", kā arī ar māksliniekiem, piemēram, Viljamu S. Burovu (*William S. Burroughs*) un Lū Rīdu (*Lou Reed*).

Mākslas principi

Andersones darbi raksturojas ar dziļu iesaisti stāstniecībā, tehnoloģijās un multimediju performancēs. Viņa pēta identitātes, komunikācijas, cilvēka un mašīnas mijiedarbības tēmas, izmantojot skaņu, vizuālās projekcijas un digitālo manipulāciju.

levērojamākie mākslas darbi

- / "Amerikas Savienotās Valstis – dzīvajā" (*United States Live*, 1983) – revolucionāra multimediju performance, kas apvienoja mūziku, runāto vārdu un vizuālos elementus.
- / "Nākotnes valoda" (*The Language of the Future*, 2017) – retrospektīva performance, kas apvieno tekstu, mūziku un digitālos efektus, lai izpētītu mūsdienu sabiedrību.

<https://www.youtube.com/watch?v=1VmlnggW8iQ>

Čao Feja (Cao Fei, dz. 1978)

Biogrāfija

Čao Feja ir ķīniešu multimediju māksliniece, pazīstama ar izpēti par digitālajām realitātēm, pilsētvides pārmaiņām un globalizācijas ietekmi. Viņa studēja Guandžou Mākslas akadēmijā un ieguva starptautisku atzinību ar video darbiem, virtuālās realitātes projektiem un instalācijām. Čao darbi izstādīti Venēcijas biennālē, Gugenheima muzejā un Pompidū centrā.

Mākslas principi

Čao Fejas darbi bieži apvieno fantāziju un realitāti, izmantojot digitālās platformas, piemēram, *Second Life* un virtuālo realitāti, lai analizētu mūsdienu Ķīnas sabiedrību, urbanizāciju un identitāti. Viņa bieži pievēršas tehnoloģijas, kultūras un darba attiecībām arvien digitalizētākā pasaulē.

levērojamākie mākslas darbi

- / "RMB City" (2007–2011) – virtuāla pilsēta *Second Life* vidē, kas atspoguļo mūsdienu Ķīnas urbanizāciju un globalizētā kapitālisma ietekmi.

- / "Kura utopija?" (*Whose Utopia*, 2006) – video instalācija, kas pēta rūpnīcu strādnieku sapņus un realitāti Ķīnā.



Refiks Anadols (Refik Anadol, dz. 1985)

Biogrāfija

Refiks Anadols ir turku-amerikāņu mediju mākslinieks un dizainers, pazīstams ar darbu datu vadītajā mākslā, mašīnmācīšanās izmantošanu un ieskaujošajām instalācijām. Studēja vizuālās komunikācijas dizainu Stambulas Bilgi Universitātē un vēlāk ieguva MFA (*Master of Fine Arts*) grādu dizaina mediju mākslās UCLA (Kalifornijas Universitāte, Losandželosa, ASV). Anadola darbi pēta mākslīgā intelekta, arhitektūras un digitālās mākslas krustpunktus, veidojot liela mēroga instalācijas un publiskās mākslas projektus, kas vizualizē sarežģītus datu kopumus.

Mākslas principi

Anadola darbi koncentrējas uz datu un mašīnmākslas estētisko potenciālu. Viņš rada dinamiskas, algoritmiski vadītas kompozīcijas, kas transformē arhitektoniskās telpas, izaicinot robežas starp fizisko un virtuālo realitāti.

Ievērojamākie mākslas darbi

- / "Kūstošās atmiņas" (*Melting Memories*, 2018) – projekts, kas vizualizē smadzeņu viļņu datus, izmantojot mākslīgā intelekta radītas vizuālās kompozīcijas.
- / "Mašīnas halucinācijas" (*Machine Hallucinations*, 2019) – mākslīgā intelekta ģenerētu digitālo mākslas darbu sērija, kas balstīta uz plašiem pilsētvides datu kopumiem.



- / "Bezgalības istaba" (*Infinity Room*, 2015) – ieskaujoša gaismas instalācija, kas rada bezgalīgu, sapņainu telpisko pieredzi.

Secinājums

Kopš 1990. gada jauno mediju māksla ir nepārtraukti attīstījusies līdz ar tehnoloģiju progresu, atspoguļojot pārmaiņas globālajā komunikācijā, mākslīgajā intelektā un interaktivitātē. Apvienojot mākslu, zinātni un tehnoloģiju, tā izaicina tradicionālās mākslas paradigmas un no jauna definē cilvēka radošumu digitālajā laikmetā.

Jauno mediju māksla vairs nav ierobežota tikai ar galerijām – tā ir ienākusi publiskajā telpā, tiešsaistes platformās un virtuālajā realitātē, būtiski ietekmējusi laikmetīgo kultūru, pārveidojot veidu, kā māksla tiek radīta, piedzīvota un dalīta, nodrošinot, ka digitālā telpa paliek būtisks mākslinieciskās inovācijas lauks.

Jauno mediju māksla Čehijā kopš 1990. gada

Vēsturiskais konteksts

Jauno mediju mākslas attīstība Čehijā kopš 1990. gada cieši saistīta ar politiskajām un tehnoloģiskajām pārmaiņām, kas notika pēc komunisma krišanas 1989. gadā. Samta revolūcija pavēra valsti globālām mākslas tendencēm, veicinot digitālo tehnoloģiju, interaktivitātes un multimediju integrāciju laikmetīgajā čehu mākslā.

Mediju mākslas programmu izveide tādās institūcijās kā Prāgas Mākslas akadēmija un Mākslas, arhitektūras un dizaina akadēmija (UMPRUM) nodrošināja akadēmisku platformu jauno mediju eksperimentācijai. Interneta un digitālās kultūras izaugsme 1990. gadu beigās vēl vairāk paātrināja čehu jauno mediju mākslas attīstību, mudinot māksliniekus pētīt virtuālo realitāti, izsekošanu, mākslīgā intelekta un posthumānisma tēmas.

Čehijas jauno mediju mākslas principi

- / Interaktivitāte un līdzdalība. Daudzi čehu jauno mediju mākslinieki rada darbus, kas iesaista skatītājus interaktīvā veidā, izpludinot robežu starp vērotāju un dalībnieku.
- / Tehnoloģiskā eksperimentācija. Mākslinieki bieži savos darbos integrē digitālos rīkus, programmēšanu, robotiku, mākslīgo intelektu un virtuālo/paplašināto realitāti.
- / Sociopolitiskais komentārs. Darbi reflektē par tādām tēmām kā izsekošana, identitāte, globalizācija un pēckomunistiskā transformācija.
- / Daudzsensorā pieredze. Izmantojot skaņu, gaismu, kustību un ieskaujošas telpas, mākslinieki rada pieredzē balstītus mākslas darbus.
- / Sadarbība un starpdisciplināra pieeja. Daudzi čehu jauno mediju mākslinieki sadarbojas ar zinātniekiem, programmētājiem, arhitektiem un teorētiķiem, lai paplašinātu jauno mediju mākslas robežas.

Levērojami čehu jauno mediju mākslinieki

Milošs Vojtehovskis (Miloš Vojtěchovský, dz. 1955)

Biogrāfija

Milošs Vojtehovskis ir multimediju mākslinieks, kurators un teorētiķis, pazīstams ar novatorisko ieguldījumu čehu jauno mediju mākslā. Viņš studēja mākslas vēsturi Kārļa Universitātē Prāgā un vēlāk iesaistījās eksperimentālos mediju projektos. 1990. gados līdzorganizēja CIANT (*International Centre for Art and New Technologies*), organizāciju, kas veltīta mediju mākslas pētniecībai un izglītībai. Viņš sadarbojies ar starptautiskām institūcijām, tostarp ZKM Vācijā un "Ars Electronica" Austrijā. Vojtehovska darbi aptver skaņas mākslu, digitālo vidi un interaktīvās instalācijas.

Mākslas principi

Vojtehovska darbi bieži pēta ekoloģijas, datu vizualizācijas un cilvēka-mašīnas mijiedarbības tēmas, uzsverot skaņas, vides un mediju savstarpējās attiecības.

Levērojamākie mākslas darbi

- / "Skaņas kartes" (*Sound Maps*) – interaktīvo instalāciju sērija, kas pēta dažādu vidi akustiskās ainavas.
- / "Orbis Pictus pārskatīts" (*Orbis Pictus Revised*) – multimediju projekts, kas digitālā formātā interpretē J.A. Komenska vēsturisko izglītojošo grāmatu.

Federiko Diass (Federico Díaz, dz. 1971)

Biogrāfija

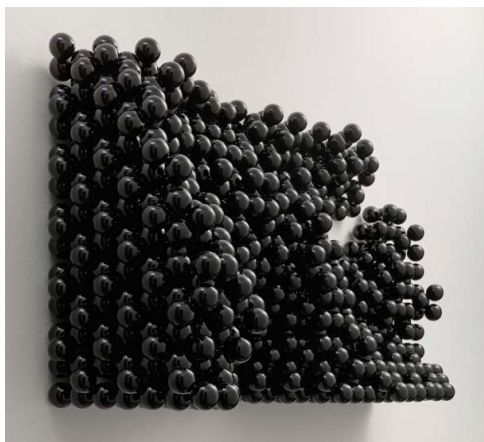
Dzimis Prāgā čehu-argentīniešu ģimenē, Federiko Diass ir viens no starptautiski atzītākajiem čehu jauno mediju māksliniekiem. Viņš studēja Prāgas Mākslas akadēmijā un kļuva pazīstams ar darbiem ģeneratīvā dizaina un mākslīgā intelekta mākslas jomā. Diass projektos integrē datu apstrādi, robotiku un parametrisko dizainu, radot mākslas darbus, kas bieži reaģē uz apkārtējo vidi. Viņa darbi izstādīti tādās prestižās vietās kā Venēcijas biennāle, "MoMA PS1" Ņujorkā un "Ars Electronica" Lincā, Austrijā.

Mākslas principi

Diasa projekti uzsver automatizāciju, ne-cilvēcīgu radošumu un vides ilgtspēju, pētot algoritmiskā dizaina un cilvēka uztveres mijiedarbību.

Ievērojamākie mākslas darbi

- / "Sferons" (*Spheron*, 2011) – pašģenerējoša skulptūra, kas izmanto apkārtējās vides datus, lai mainītu savu formu.
- / "Ārpus sevis" (*Outside Itself*, 2010) – robotizēta instalācija, kas, balstoties uz reāllaika vides datiem, rada jaunu struktūru.



Jakubs Neprašs (Jakub Nepraš, dz. 1981)

Biogrāfija

Jakubs Neprašs studēja Prāgas Mākslas akadēmijā, specializējoties jauno mediju mākslā. Viņš ieguva atpazīstamību ar digitālās animācijas, video skulptūru un interaktīvo instalāciju izmantošanu. Darbi izstādīti pasaules mēroga izstādēs, tostarp "Art Basel" un Eiropas Mediju mākslas festivālā. Sadarbojoties ar zinātniekiem un inženieriem, viņš rada mākslas darbus, kas savieno tehnoloģiju un organiskos procesus.

Mākslas principi

Neprašs apvieno video projekciju ar fiziskiem materiāliem, lai radītu dinamiskas, mainīgas formas, kas atgādina bioloģiskās un sociālās struktūras, atspoguļojot mūsdienu informācijas sistēmu sarežģītību.

Ievērojamākie mākslas darbi

- / "Smadzeņu šūna" (*Brain Cell*, 2007) – uz projekcijas balstīta instalācija, kas imitē neironu tīklus.



/ "Polignoze" (Polygnosis, 2010) – ģeneratīva video skulptūra, kas pēta kolektīvo apziņu un informācijas pārslodzi.

Mihals Kindernejs (Michal Kindernay, dz. 1978)

Biogrāfija

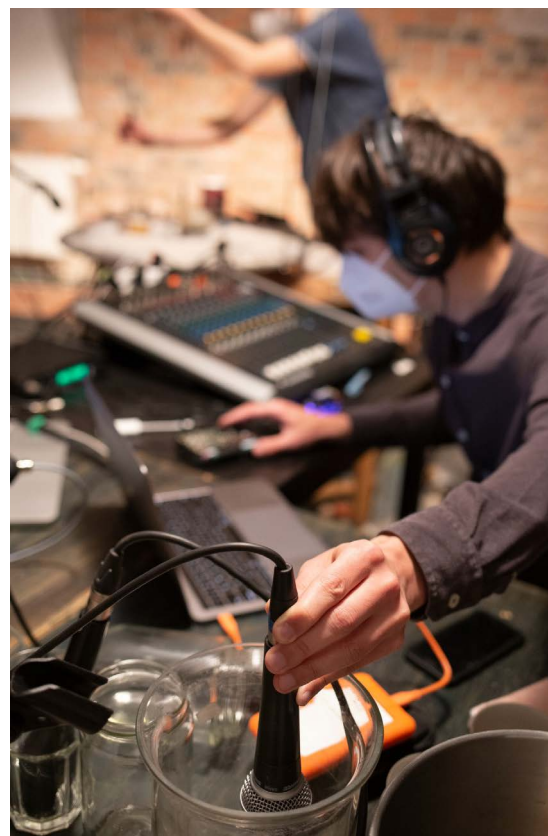
Mihals Kindernejs ir multimedialais mākslinieks, mūziķis un kurators, kurš specializējas vides un skaņas mākslā. Viņš studējis Brno Mākslas fakultātē un vēlāk sadarbojies ar tādām organizācijām kā *Agosto Foundation* un *Institute of Intermedia* Prāgas Čehijas Tehniskajā universitātē. Kindernejs pazīstams ar instalācijām, kas pārvērš vides datus mākslinieciskā izteiksmē. Darbos bieži tiek izmantoti digitālie lauka ieraksti, ģeneratīvās sistēmas un sensortehnoloģijas.

Mākslas principi

Kindernejs apvieno lauka ierakstus, sensorus un digitālo kartēšanu, lai radītu ieskaujošas audiovizuālas pieredzes, kas atspoguļo ekoloģiskās problēmas, īpaši cilvēka darbības ietekmi uz vidi.

Nozīmīgākie mākslas darbi

- / "Hidrozoģija" (Hydrosafia, 2017) – interaktīva instalācija, kas vizualizē ūdens piesārņojuma datus.
- / "Laika ziņojumi" (Weather Reports, 2015) – skaņas mākslas darbs, kas pārvērš meteoroloģiskos datus skaņu kompozīcijās.



Jirži Černickis

(Jiří Černický, dz. 1966)

Biogrāfija

Jirži Černickis ir konceptuālās un jauno mediju mākslas pārstāvis, pazīstams ar eksperimentālo un sociāli iesaistīto mākslu. Jau studējot Prāgas Mākslas akadēmijā, izmantojis dažādus medijus, tostarp video, instalācijas un performanču mākslu. Viņa darbi bieži izaicina sociālās un politiskās normas, izmantojot humoru un provokāciju, lai iesaistītu auditoriju. Černickis piedalījies izstādēs gan Eiropā, gan ārpus tās, tostarp nozīmīgās institūcijās, piemēram, Prāgas Nacionālajā galerijā un *Ludwig Museum* Budapeštā.

Mākslas principi

Černicka māksliniecisko praksi raksturo absurda un kritiskās refleksijas apvienojums, kā arī iesaiste laikmetīgajos sociālpolitiskajos jautājumos. Viņš bieži izmanto multimediju tehnikas, lai apvienotu digitālo un fizisko realitāti.

Nozīmīgākie mākslas darbi

- / "Gagarins" (Gagarin, 2005) – multimediju instalācija, kas atspoguļo kosmosa izpēti un utopiskās vīzijas.
- / "Manifests" (Manifesto, 2013) – digitāls un interaktīvs projekts, kas pēta politiskās ideoloģijas un personīgo identitāti.

Tomāšs Dvoržāks (Floex)

(Tomáš Dvořák (Floex), dz. 1978)

Biogrāfija

Tomāšs Dvoržāks, pazīstams ar skatuves vārdu *Floex*, ir čehu komponists, klarnetists un multimediju mākslinieks, kas specializējas audiovizuālās performancēs un interaktīvās skaņas instalācijās. Viņš studējis Prāgas Mākslas, arhitektūras un dizaina akadēmijā. Dvoržāks ieguva starptautisku atzinību ar videospēļu skaņu celiņiem, īpaši spēlēm *Machinarium* un *Samorost* sērijā, kā arī ar inovatīvu mūzikas un digitālo mediju integrāciju savos mākslas projektos.

Mākslas principi

Dvoržāka darbi koncentrējas uz skaņas, interaktīvo mediju un vizuālās mākslas mijiedarbību. Viņš pēta ģeneratīvo sistēmu emocionālo potenciālu, mūzikas virzītus vizuālos efektus un organisko un elektronisko elementu saplūšanu skaņas dizainā.

Nozīmīgākie mākslas darbi

- / "Archifon" (Archifon, 2011) – interaktīva audiovizuāla instalācija, kas pārvērš baznīcas arhitektūru par spēlējamu mūzikas instrumentu.
- / "Mašinerijas skaņu celiņš" (Machinarium Soundtrack, 2009) – kritiķu atzinīgi novērtēts ambientās elektronikas skaņu celiņš, kas apvieno melanholiskas melodijas ar organiskām skaņu ainavām.
- / "Pašizaugsmes 3. skaņu celiņš" (Samorost 3 Soundtrack, 2016) – bagātīgi teksturēta partitūra, kas papildina *Amanita Design* sirreālo spēļu pasauli.
- / https://www.youtube.com/watch?v=1oD1A53Btcw&list=PL-iHsAeG0l5wb2go3JXo_h5-CGi2es8hG

Petr Svarovskis

(Petr Svárovský, dz. 1962)

Biogrāfija

Petr Svarovskis ir čehu mediju mākslinieks, kura darbi pēta tehnoloģiju, interaktivitātes un sociālā komentāra krustpunktus. Viņš studējis Prāgas Mākslas akadēmijā un guvis atpazīstamību ar saviem darbiem digitālās vides un skaņas instalāciju jomā.

Mākslas principi

Svarovskis bieži strādā ar eksperimentālo video, digitālām simulācijām un interaktīvām skaņas ainavām, radot darbus, kas izaicina skatītāja uztveri par realitāti un medijiem.

Nozīmīgākie mākslas darbi

- / **"Interaktīvais tukšums"** (*Interactive Void*) – digitāla instalācija, kurā skatītāja mijiedarbība reāllaikā maina audiovizuālos elementus.
- / **"Pārdomas par troksni"** (*Reflections on Noise*) – skaņas mākslas darbs, kas pēta apkārtējā trokšņa lomu laikmetīgajā digitālajā kultūrā.

Aneta Mona Čīsa

(Aneta Mona Chisa, dz. 1975) un Lūcija Tkačova (Lucie Tkáčová, dz. 1977)

Biogrāfija

Aneta Mona Čīsa un Lūcija Tkačova ir mākslinieču duets, kas strādā ar performanci, video un instalācijām. Sākotnējo darbību sākušas Slovākijā, pašlaik viņas aktīvi darbojas Čehijas mākslas

vidē un ārpus tās. Viņu kopdarbi pēta dzimtes jautājumus, varas struktūras un postkomunistisko identitāti, izmantojot provokatīvas un bieži humoristiskas pieejas.

Mākslas principi

Dueta mākslu raksturo konceptuāla pieeja, kurā savijas feminisms, aktivisms un politiskā kritika, bieži izmantojot tekstu, performanci un multimediju, lai izaicinātu dominējošos naratīvus.

Nozīmīgākie mākslas darbi

- / **"Futūristu sieviešu manifesti"** (*Manifesto of Futurist Women*) – performatīvs projekts, kas dekonstrē patriarhālās ideoloģijas.
- / **"Sieviešu loģika"** (*Feminine Logic*) – multimedijāla instalācija, kas pēta stereotipus laikmetīgajā sabiedrībā.



Čīsa un Tkačova, «Baltais punduris» (*The White Dwarf*)

Atsauču saraksts

- / Grau, O. (2003). *Virtuālā māksla: No ilūzijas līdz iegremdēšanai* (Virtual Art: From Illusion to Immersion). MIT Press.
- / Manovičs, L. (n.d.). *Jauno mediju valoda* (The Language of New Media). MIT Press.
- / Morganova, P. (2014). *Akcijas māksla* (Akční umění).
- / Paul, C. (2003). *Digitālā māksla* (Digital Art). Thames & Hudson.
- / Rašs, M. (1999). *Jaunie mediji 20. gadsimta beigu mākslā* (New Media in Late 20th-Century Art). Thames & Hudson.
- / Šankens, E. A. (2009). *Māksla un elektroniskie mediji* (Art and Electronic Media). Phaidon Press.
- / Rediģētās grāmatas un ziņojumi
- / CIANT publikācijas (CIANT Publications). (n.d.). Dažādi pētījumi un grāmatas no Starptautiskā Mākslas un Jauno Tehnoloģiju centra (International Centre for Art and New Technologies).
- / Federiko Dīass: *Ārpus sevis* (Federico Díaz: Outside Itself). (2010). Monogrāfija par Dīasa mākslas darbiem un māksliniecisko filozofiju.
- / *Mutācijas: Mediju māksla Centrāleiropā* (Mutations: Media Art in Central Europe). (2007).
- / *Jauno mediju māksla postsociālistiskajā Eiropā* (New Media Art in Post-Socialist Europe). (2018). Akadēmisks pētījums par mediju mākslas tendencēm bijušajās Austrumu bloka valstīs, tostarp Čehijā.

Jauno mediju māksla Latvijā

Latvijā jauno mediju māksla radās salīdzinoši nesen – 20. gadsimta beigās, kad krustojās divas paralēlas vēsturiskās attīstības līnijas: laikmetīgā māksla un modernās tehnoloģijas. 1990. gados tika radīts internets, kas iedvesmoja māksliniekus eksperimentēt un meklēt jaunas mākslas formas. Globālais tīmeklis un digitālās tehnoloģijas vienlaikus kļuva par mediju un virtuālu telpu mākslas darbu veidošanai, izstādīšanai un saglabāšanai.

Jauno mediju mākslas mākslinieki Latvijā

Mārtiņš Ratniks (dz. 1975)

Mārtiņš Ratniks ir mākslinieku kolektīva "F5" ("Famous Five") dalībnieks. Mākslinieks pazīstams ar savu darbu jauno mediju mākslas jomā, it īpaši video mākslā, interaktīvās instalācijās un digitālajās vizualizācijās. Ratniks izmanto modernās tehnoloģijas, lai radītu darbus, kas pēta attiecības starp cilvēku un tehnoloģijām, kultūras un identitātes jautājumus, kā arī sabiedriskās problēmas. Mārtiņa Ratnika izstādē darbs «Zeme» galerijā "Kim? / VKN" (2009) tika iekļauts kā viens no astoņiem finālistiem Purvīša balvai 2011. gadā.

2008. gada sākumā izveidota "Purvīša balva", kas nodibināta ar mērķi apkopt regulāru un sistemātisku informāciju par jaunākajiem vizuālās mākslas notikumiem Latvijā, veicināt jaunu projektu un oriģinālu ideju attīstību, atzīt labākos sasniegumus Latvijas profesionālajā vizuālajā mākslā un popularizēt Latvijas mākslinieku panākumus gan Latvijā, gan ārzemēs.

Balva tiek pasniegta katru otro gadu māksliniekam vai mākslinieku grupai, kas pārstāv Latviju ar izcilu darbu – dziļi saistītu ar laikmeta attīstību un kas veido tiltu starp mūsdienu dzīvi, garīgajiem ideāliem un iekšējām vērtībām. Uzvarētājs tiek izvēlēts, ņemot vērā ekspertu grupas un īpašas starptautiskās žūrijas augstāko vērtējumu. Balva ir visprestīžantākā un visnozīmīgākā mākslas balva Latvijā.

Mārtiņa Ratnika izstāde «Zeme» (2009)

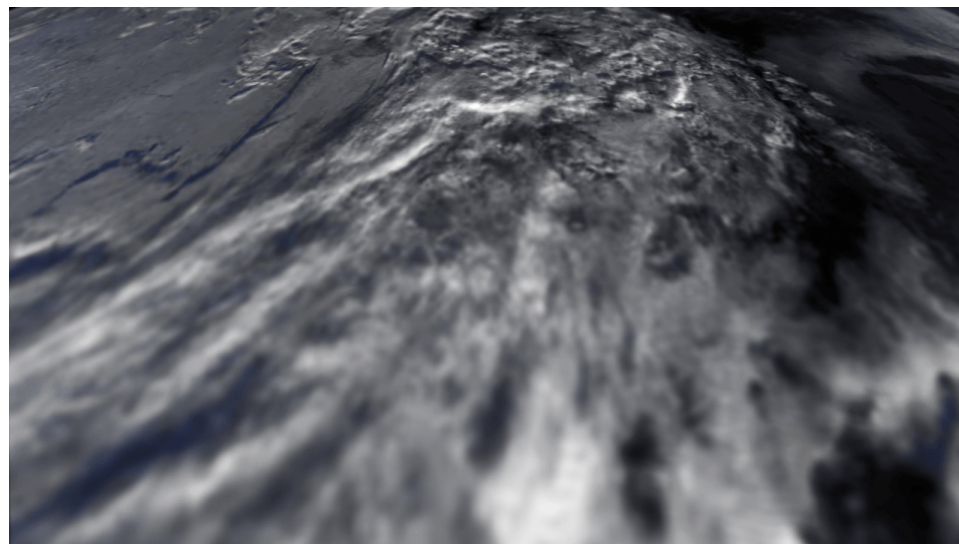
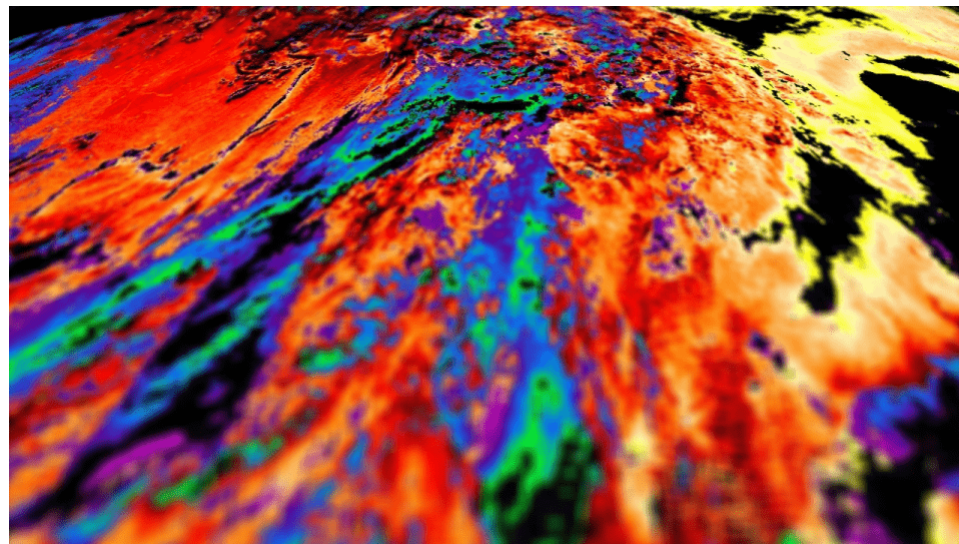
Izstāde «**Zeme**» galerijā "Kim? / VKN" tika iekļauta kā viena no astoņām finālistēm Purvīša balvai 2011.

Izstādītā video instalācija radīja ieskaujošu telpu, kurā apmeklētājiem bija iespēja pakļaut sevi audiovizuālai pieredzei.

Ideja par izstādē prezentēto darbu Mārtiņam Ratnikam radās aptuveni gadu iepriekš, kad mākslinieks globālajā tīmeklī atrada Zemes (*Terra*, latīņu val. «Zeme») satelītattēlu arhīvu. *Terra*, viens no mākslīgajiem satelītiem NASA Zemes novērošanas sistēmas (*Earth Observing System*) projektā, sāka vides datu vākšanu 2000. gadā ar mērķi labāk izprast klimata pārmaiņu cēloņus un prognozēt to sekas.

Brīvi pieejamie satelītattēli ietver gan tādus, kuros 21. gadsimta cilvēks, pieradis pie *Google Earth*, viegli atpazīst Zemi, gan arī tādus, kas atgādina leģendāro lidojumu caur gaismas tuneli Stenlija Kubrika (*Stanley Kubrick*) filmā «2001: Kosmosa odiseja» (*2001: A Space Odyssey*), raisot jautājumus par to, cik svešs var šķist šķietami pazīstamais.

Tomēr *Terra* satelīta attēli kalpoja tikai kā impulss un izejmateriāls darba radīšanai, un to nozīme paliek atvērta interpretācijai – gluži kā gandrīz viss, ar ko sastopamies gan mākslas, gan zinātnes pasaulē.



Mārtiņš Ratniks. Video instalācija «Zeme». 2009.

"Famous Five" (F5) (dib. 1998)

"Famous Five" ir mākslinieku grupa, kuras sastāvā var būt vai nebūt Līga Marcinkeviča, Ieva Rubeze, Mārtiņš Ratniks, Ervīns Broks un Renārs Krūmiņš. Grupa dibināta 1998. gadā. F5 darbos pat paši dalībnieki neuzskata par svarīgu individuālo ieguldījumu – viņi pat nezina, kurš ko ir radījis vai kam pieder kāda konkrēta idejas daļa.

Grupa apzināti cenšas izvairīties no "sociālpolitiskiem jautājumiem", tādējādi nostājoties pret dominējošo laikmeta tendenci (*Zeitgeist*) mākslā. F5 sastāvā ir Latvijas Mākslas akadēmijas Vizuālās komunikācijas nodaļas absolventi, kuri sadarbībā ar mākslinieku un pasniedzēju Ojāru Pētersonu izveidojuši inovatīvu ideju radīšanas vidi.

"Famous Five" vienmēr ir funkcionējusi kā zīmols, kas vairāk pazīstams kā koncepts, nevis individuālu mākslinieku kolektīvs. F5 pārstāvējuši Latviju nozīmīgās starptautiskās mākslas izstādēs – 2005. gadā Venēcijas biennālē Itālijā ar projektu "Tumsas spuldze" (*The Darkness Bulb*) un 2002. gadā Sanpaulu biennālē (*São Paulo Biennale*) Brazīlijā.

"Famous Five" (F5) izstāde "Tumsas spuldze"

Šī ir izstāde, ar kuru Latvija tika pārstāvēta vienā no prestižākajām mākslas skatēm – 51. Venēcijas mākslas biennāles izstādē.

«Tumsas spuldze» ir stāsts par atklājuma destruktīvo dabu, kā arī par prāta radīto struktūru nestabilitāti un neparedzamību.

«Laikmetā, kad elektriskās spuldzes kļuva arvien izplatītākas, Aristotelis Operandi atklāja un radīja elektrisko tumsas spuldzi, kas iededzoties, jebkuru gaismu pārvērš absolūtā tumsā. Diemžēl Operandi gāja bojā savā pirmajā pilnībā veiksmīgajā eksperimentā ar tumsas spuldzi. Viņam neizdevās atrast izeju

no savas laboratorijas. Operandi nomira badā, un viņa ķermeni atrada mēnesi vēlāk – pēc tam, kad ēkas apsaimniekotājs bija atslēdzis elektrību nemaksāto rēķinu dēļ.»



Grupa «F5», «Tumsas spuldze», 2005 (video kadrs)

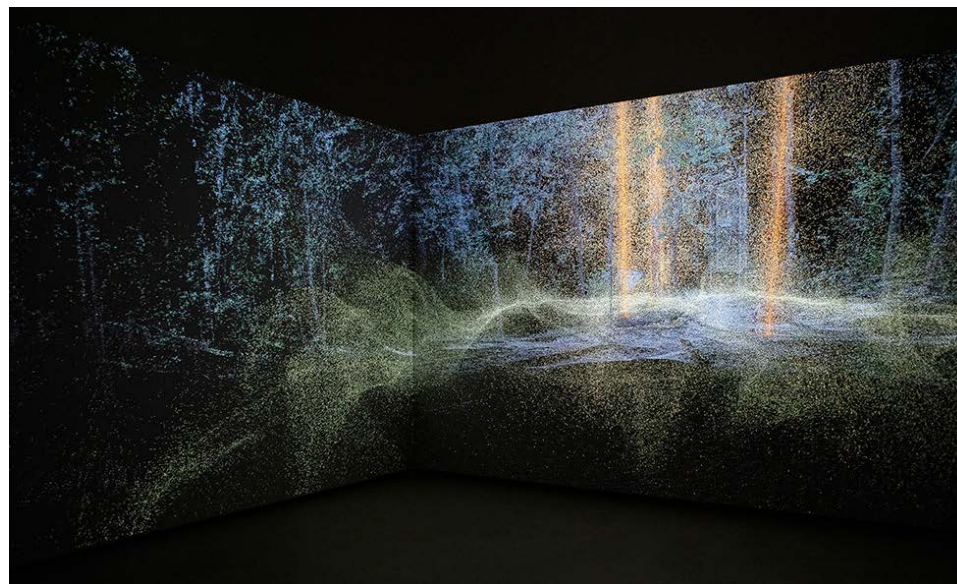
Rasa Šmite (dz. 1969) and Raitis Šmits (dz. 1966)

Rasa Šmite un Raitis Šmits ir starptautiski atzīti mākslinieki un kultūras novatori, kuri mākslinieciskajā praksē sadarbojoties, rada darbus zinātnes un jauno tehnoloģiju jomā. Viņi ir Jauno mediju kultūras centra RIXC dibinātāji un ikgadējā RIXC Mākslas un zinātnes festivāla kuratori. Šmiti strādā kā pētnieki un pasniedzēji Latvijā, Eiropā un ASV.

Jaunākajos mākslas darbos Šmiti pēta attiecības starp dabu un tehnoloģijām, cilvēkiem un augiem, piemēram, sērijās «Runā ar mani» un «Biotricity», kas izstādītas tādās prestižās vietās kā Bāzeles Elektroniskās mākslas namā (*Haus der Elektronischen Künste Basel – Hek Basel*), mākslas centrā *Ars Electronica* Lincā, Zviedrijas Nacionālajā zinātnes un tehnoloģiju muzejā Stokholmā, Modernās un laikmetīgās mākslas muzejā (*Van Abbemuseum of Modern and Contemporary Art*) Eindhovenā, Mākslas un mediju tehnoloģiju centrā (ZKM) Karlsrūē, Teorētiskās fizikas centrā (MIT) Bostonā un Venēcijas arhitektūras biennālē.

Viņi tika nominēti Purvīša balvai 2019. gadā par personālizstādi «Mikrokosmiskās svārstības» (*Microcosmic Oscillations*), kā arī 2020. un 2021. gadā par mākslas darbu «Atmosfēras mežs» (*Atmospheric Forest*) izstādē "Kritiskās zonas" (*Critical Zones*) Vācijā.

<https://vimeo.com/769465824>



Rasa Šmite un Raitis Šmits, "Atmosfēras mežs", divkanālu video instalācija, 2020

«**Atmosfēras mežs**» ir liela mēroga VR punktu mākoņa (*point-cloud*) instalācija, kas vizualizē un pārvērš skaņās attiecības starp mežu un klimatu. Tā atklāj mijiedarbības modeļus starp priežu emisijām senajā Pfīnvaldes (*Pfynwald*) Šveices Alpu mežā un ielejas reģiona laika apstākļiem, kurus ietekmē ilgstošs sausums.

Koki ne tikai ražo skābekli – tie ir dzīvi organismi, kas arī elpo. Proti, tie izdala daļu uzņemtā oglekļa dioksīda, dažkārt pat līdz 20% no patērētā daudzuma. Kad koki mirst, tie atmosfērā atbrīvo visu oglekli, ko uzkrājuši savas dzīves laikā. «**Atmosfēras mežs**» pēta sausuma ietekmi uz vietējiem meža ekosistēmu procesiem un to, kā šādi stresa apstākļi ietekmē sveķu un gaistošo emisiju (piemēram, ierastās priežu smaržas) veidošanos.

Atsauču saraksts

RIXC Jauno mediju kultūras centrs. (n.d.). Rasa Šmite un Raitis Šmits. "Atmosfēras mežs". Iegūts no <https://rixc.org/lv/exhibitions/2015/821/>

Rasa Šmite un Raitis Šmits. Iegūts no <https://smitesmits.com/about.html>

Rasa Šmite un Raitis Šmits. Iegūts no <https://smitesmits.com/AtmosphericForest.html>

Kim? Laikmetīgās mākslas centrs. Mārtiņa Ratnika izstāde «Zeme». Iegūts no <https://kim.lv/lv/martins-ratniks-exhibition-land/>

Kim? Laikmetīgās mākslas centrs. «Famous Five» (F5). Iegūts no <https://kim.lv/lv/f5-darznieks/>

Purvīša balva. Iegūts no <https://purvisabalva.lv/en/about/>

Nacionālā enciklopēdija. Audiovizuālā māksla Latvijā. Iegūts no <https://enciklopedija.lv/skirklis/21411-audiovizu%C4%81%C4%81-m%C4%81ksla-Latvij%C4%81>

Uzdevumi

Lasītprasme un kritiskā domāšana

1. Laika līnijas analīze

- / Izveido laika līniju, izceļot galvenos tehnoloģiskos sasniegumus, kas kopš 1990. gada ietekmējuši jauno mediju mākslu.
- / Identificē vismaz trīs nozīmīgus attīstības posmus un izskaidro to ietekmi uz māksliniecisko praksi.

2. Salīdzini un kontrastē

- / Izvēlies divus māksliniekus no šī materiāla un salīdzini viņu mākslinieciskos principus un darbus.
- / Kādas līdzības un atšķirības tu novēro viņu pieejā tehnoloģiju un interaktivitātes izmantošanai?

3. Diskusiju jautājumi

- / Kā mākslīgais intelekts ir ietekmējis jauno mediju mākslu?
- / Vai tu uzskati, ka interaktīvā māksla padara skatītāju par līdzautoru, nevis tikai vērotāju? Kāpēc jā vai nē?
- / Kā jauno mediju mākslas principi izaicina tradicionālās mākslas prakses?

Radošie un pētnieciskie uzdevumi

1. Mākslinieka prezentācija

- / Izvēlies vienu mākslinieku un sagatavo īsu prezentāciju par viņa biogrāfiju, mākslas principiem un nozīmīgu darbu.
- / Ja iespējams, iekļauj vizuālos un multimediju elementus.

2. Digitālā mākslas darba iedeja

- / Iedomājies, ka esi jauno mediju mākslinieks. Piedāvā interaktīvu digitālo mākslas darbu, kas iekļauj mākslīgo intelektu, virtuālo realitāti vai skatītāju līdzdalību.
- / Apraksti tā mērķi, izmantotos materiālus un paredzēto mijiedarbību ar auditoriju.

Gadījuma izpēte – Čehijas un Latvijas jauno mediju māksla

- / Izpēti vienu Čehijas vai Latvijas jauno mediju mākslinieku, kurš pieminēts šajā materiālā un uzraksti īsu eseju par viņa ieguldījumu šajā jomā.
- / Kā Čehijas vai Latvijas jauno mediju māksla atspoguļo valsts politisko un tehnoloģisko vēsturi?

