MIKC Daugavpils Dizaina un mākslas vidusskola “Saules skola”

Mācību priekšmets:
Kultūra un māksla. Vizuālā māksla I

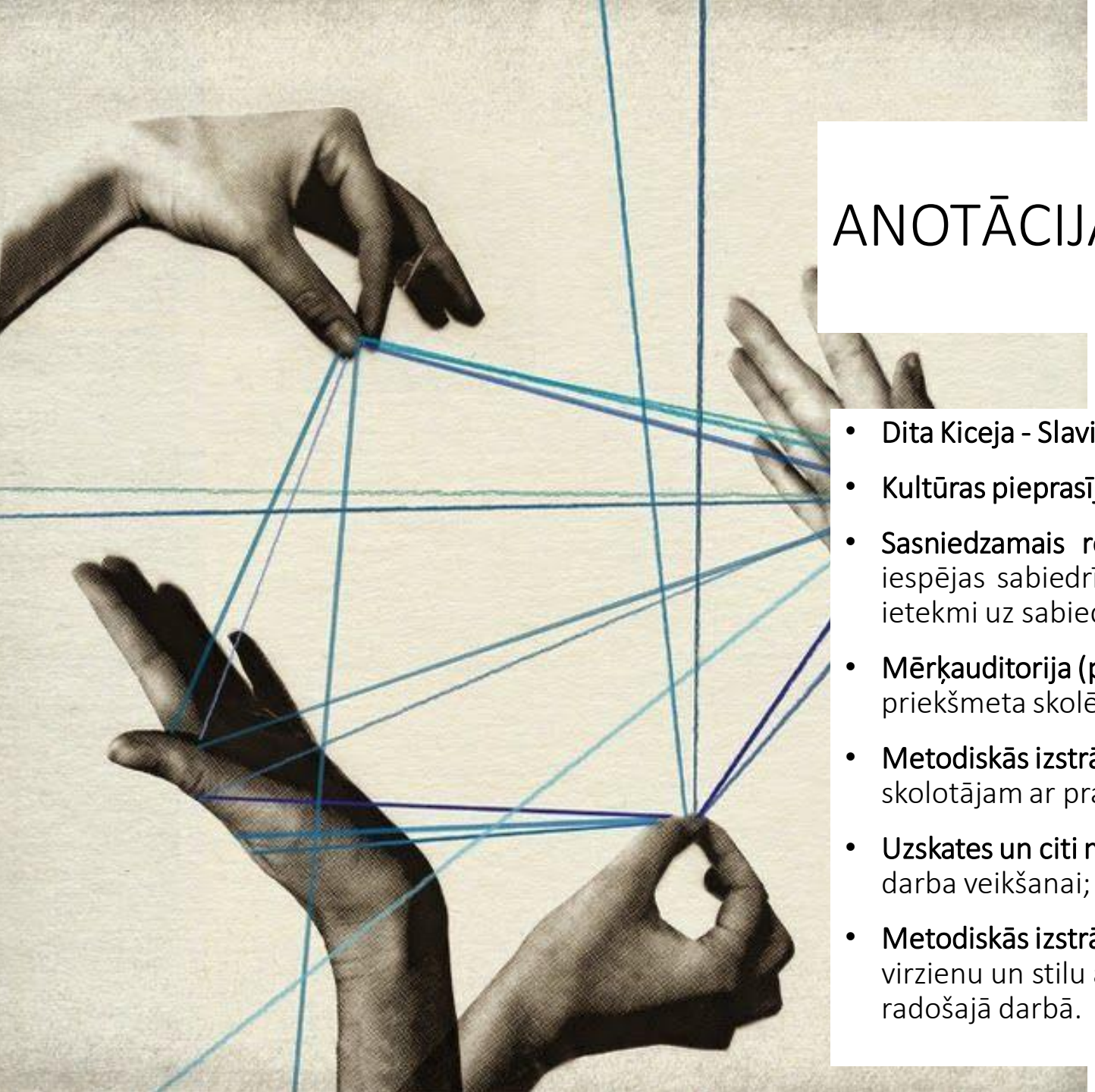
Specialitāte: Vispārizglītojošā priekšmeta skolēni
4. kurss

Kultūras pieprasījums un piedāvājums / Profesionālās nodarbinātības iespējas kultūras jomā un radošajās industrijās

Metodiskā izstrādne

Izstrādnes autors: Dita Kiceja - Slavicka

Daugavpils
2025



ANOTĀCIJA

- Dita Kiceja - Slavicka
- Kultūras pieprasījums un piedāvājums
- **Sasniedzamais rezultāts:** Radošā projektā pēta un analizē mākslas valodas iespējas sabiedrības saliedēšanā un iecietības veidošanā mūsdienās, kultūras ietekmi uz sabiedrības procesiem.
- **Mērķauditorija (programmas nosaukums, kurss vai pedagogi):** vispārizglītojošā priekšmeta skolēni, 4.kurss;
- **Metodiskās izstrādnes praktiskais pielietojums:** temata atsegums skolēnam un skolotājam ar praktiskā darba aprakstu un rezultātu;
- **Uzskates un citi mācību līdzekļi:** attēli, teksts, projektors un materiāli radošā darba veikšanai;
- **Metodiskās izstrādnes aktualitāte/novitāte:** izpratne par noteiktu mākslas virzienu un stilu attīstību un atšķirībām kultūras kontekstā un to pielietojums radošajā darbā.



SATURS

IEVADS

PROFESIONĀLĀS NODARBINĀTĪBAS IESPĒJAS KULTŪRAS JOMĀ UN RADOŠAJĀS INDUSTRIJĀS

SATURS UN KONTEKSTS PERFORMANCES MĀKSLA

SATURS UN KONTEKSTS KONCEPTUĀLĀ MĀKSLA

RESURSI UZDEVUMA VEIKŠANAI

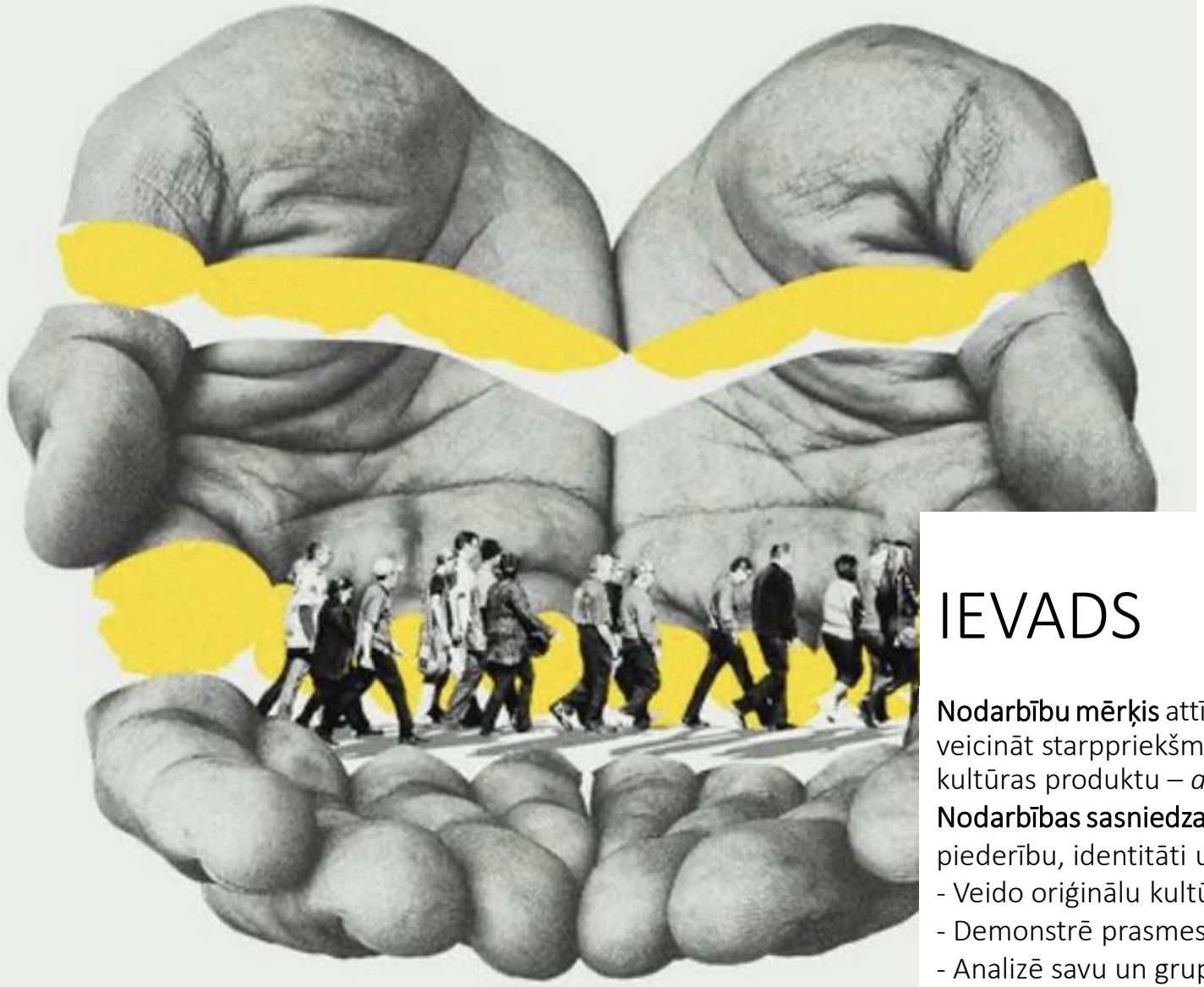
UZDEVUMA APRAKSTS SIMULĀCIJAS SPĒLE “KULTŪRAS PATĒRĒTĀJS UN RADĪTĀJS

REFLEKSIJA

VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI SIMULĀCIJAS SPĒLE “KULTŪRAS PATĒRĒTĀJS UN RADĪTĀJS”

SECINĀJUMI

LITERATŪRAS SARAKSTS

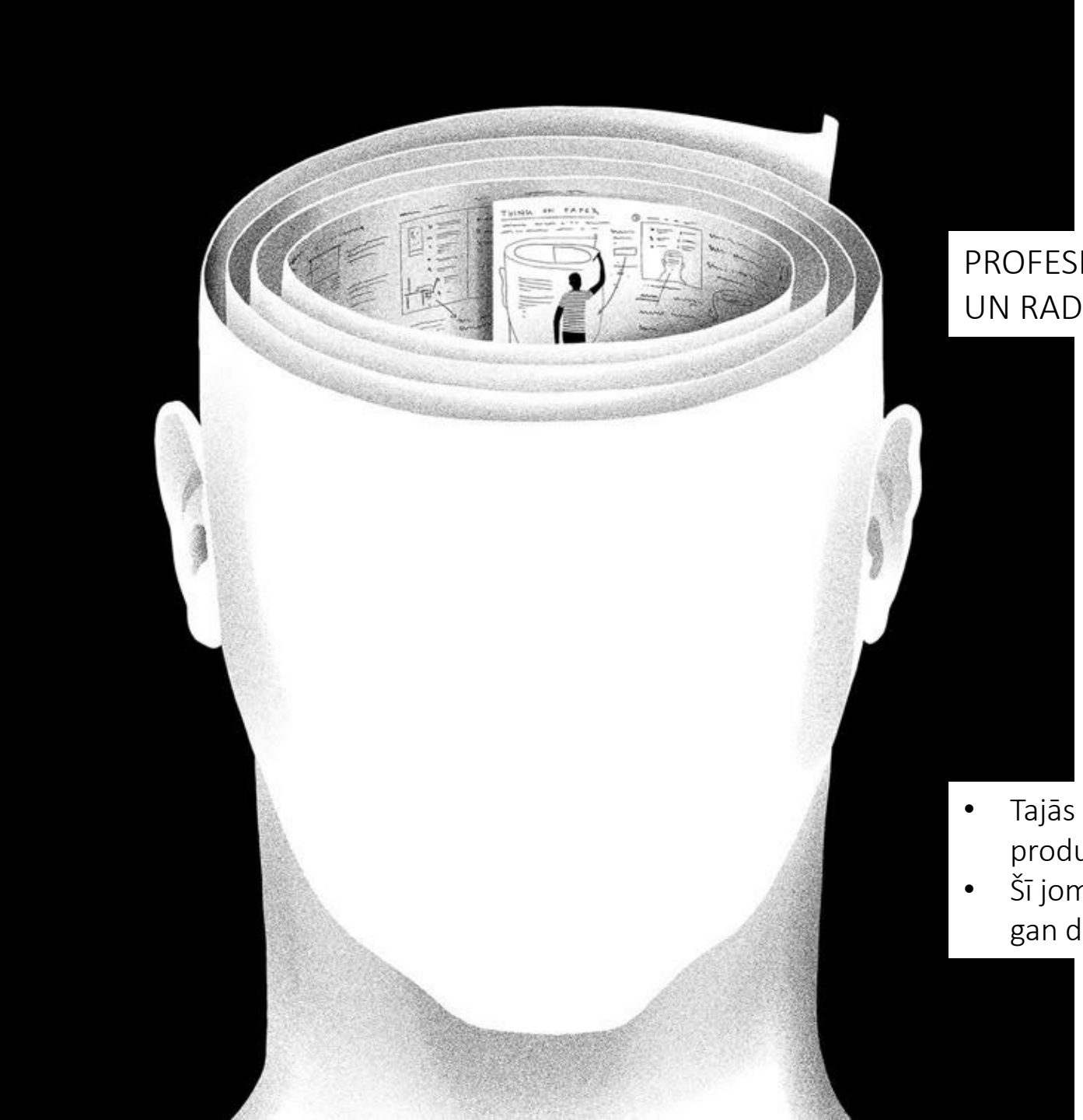


IEVADS

Nodarbību mērķis attīstīt izpratni par kultūras piederību, profesionālo darbību kultūras jomā, veicināt starppriekšmetu sadarbību, radošumu un projektu vadības prasmes, izstrādājot kultūras produktu – *akciju, performanci vai zibakciju*.

Nodarbības sasniedzamais rezultāts – skolēns izprot mākslas darbu saistību ar kultūras piederību, identitāti un laikmetīgo kontekstu.

- Veido oriģinālu kultūras izpausmi, sasaistot ar sabiedrībā aktuālām tēmām.
- Demonstrē prasmes sadarboties grupā un īstenot kopīgu radošo ieceri.
- Analizē savu un grupas radošo darbu, reflektējot par ieguldījumu un rezultātu.



PROFESIONĀLĀS NODARBINĀTĪBAS IESPĒJAS KULTŪRAS JOMĀ UN RADOŠAJĀS INDUSTRIJĀS

Kultūras un radošās industrijas ir būtiska ekonomikas un sabiedrības daļa.

- Tajās strādā cilvēki, kuri rada, producē un izplata kultūras un mākslas produktus.
- Šī joma piedāvā daudzveidīgas karjeras iespējas gan tradicionālās, gan digitālās nozarēs.



Kultūras joma:

- Mākslas menedžeris – organizē izstādes, koncertus un citus kultūras pasākumus.
- Muzeju un arhīvu speciālists – strādā ar vēsturiskām kolekcijām un kultūras mantojumu.
- Mūziķis vai komponists – rada un izpilda mūziku dažādos žanros un projektos.
- Teātra un kino režisors – veido izrādes, filmas un citus vizuālos stāstus.

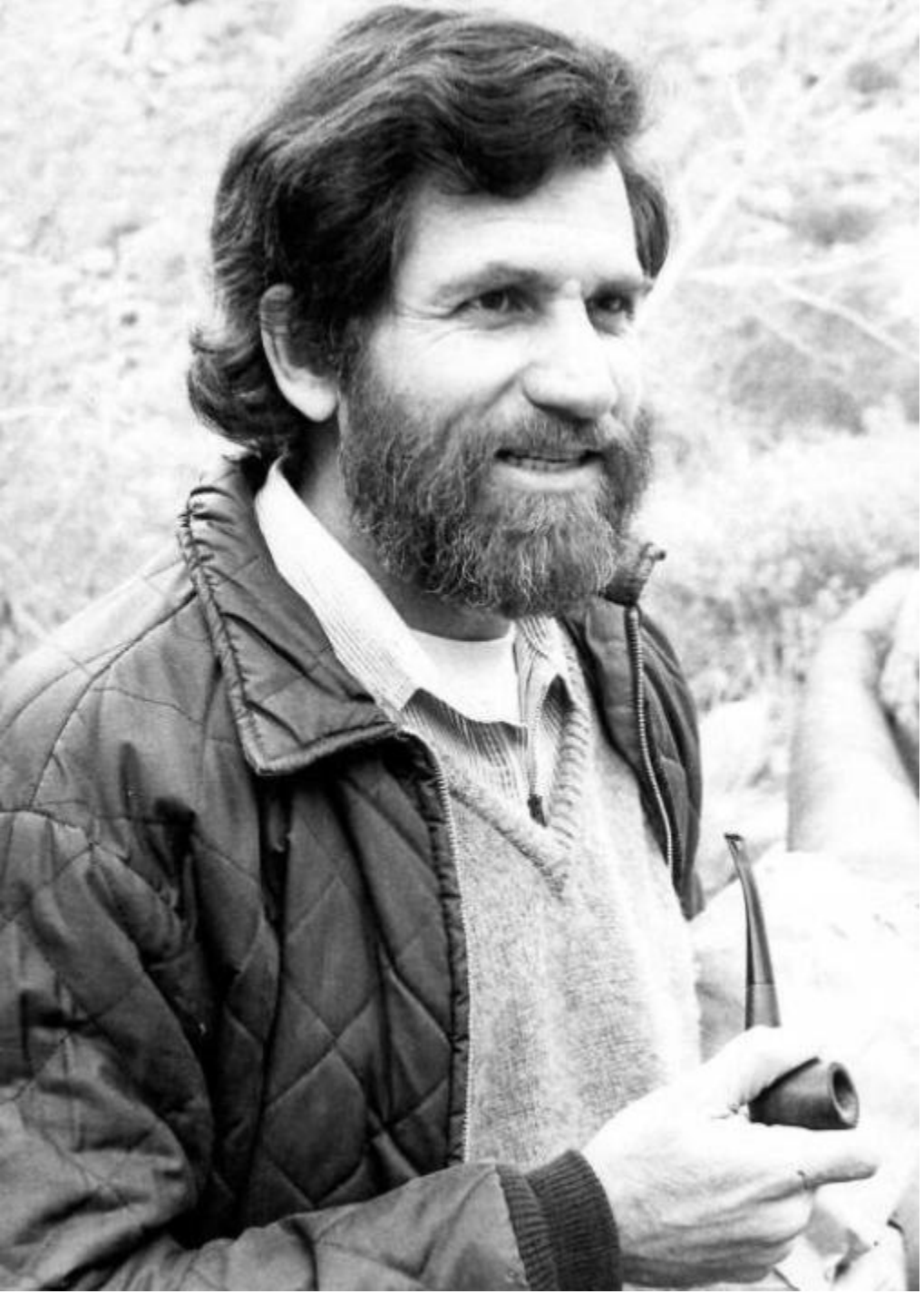
Radošās industrijas:

- Grafiskais dizainers – veido vizuālo identitāti, plakātus un digitālo dizainu.
- Rakstnieks vai scenārists – rada grāmatas, scenārijus un cita veida tekstuālo saturu.
- Spēļu dizainers – izstrādā videospēles un interaktīvas pieredzes.
- Digitālais mārketings un sociālo tīklu vadība – rada stratēģijas un saturu zīmolu popularizēšanai.



PRASMES UN IZGLĪTĪBA

Prasmes – radošums, digitālās iemaņas, projektu vadība, komunikācija.
Praktiskā pieredze – brīvprātīgais darbs, prakses vietas, pašmācība.



PERFORMANCES MĀKSLA (no 1958. gada)

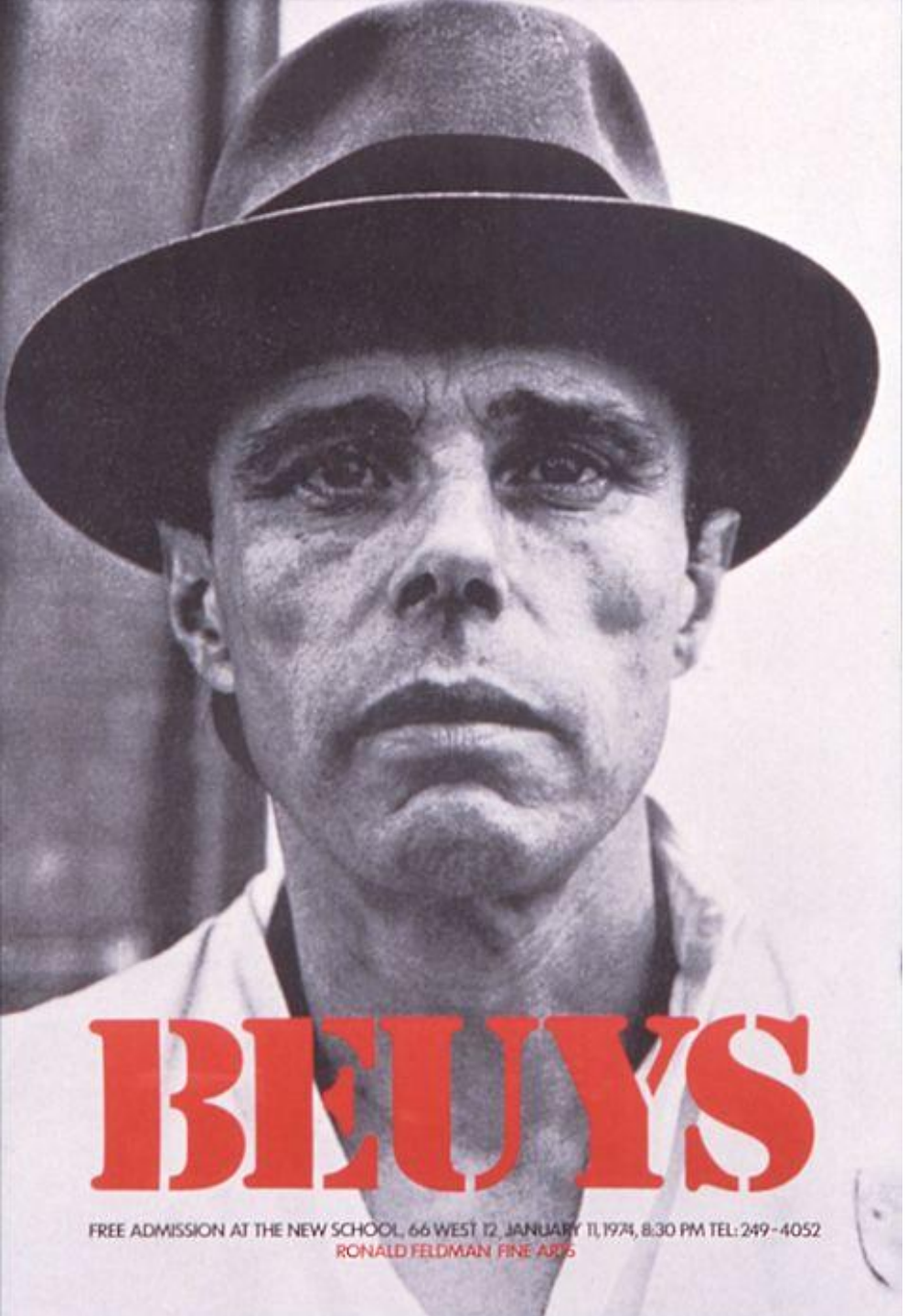
- **Avangarda māksla**
- Akadēmiskās mākslas tradīciju noraidīšana
- **Mākslas darbu saturs**: globālas problēmas, sociālpolitiskas tēmas, laikmetīgās sabiedrības attieksme un domāšanas veids, mākslinieka personīgais stāsts (attiecības, darba tapšanas process u. c.), sevis izzināšana

Elans Keprovs (*Allan Kaprow*, 1928–2007)
– amerikāņu tēlnieks, piedalījās performances mākslas koncepcijas ieviešanā un hepeninga teorijas izstrādāšanā 20. gs. 50.–60. gados.

Hepenings – publiski izspēlēta, improvizēta darbība, kurā notikumu attīstība bija atkarīga no skatītāju aktivitātes un mijiedarbības. Skatītājs kļūst par daļu no mākslas darba. Piemēram, Elana Keprova hepenings "Pagalms" (***Yard*, 1961**).



Marina Abramoviča, performance "Tīrītājs" (*The Cleaner*), 2018
Marina Abramoviča (dz. g. 1946)
Marina Abramović
Mākslas darbi: wikiart.org



MĀKSLINIECISKĀS IZTEIKSMES LĪDZEKĻI

- Laiks un telpa (arī vide)
- Žesti
- Tērps, priekšmeti
- Mijiedarbība ar vidi, skatītājiem, priekšmetiem
- Darbību simboliski-rituālais raksturs
- Nejaušības elements
- Mākslinieks kā daļa no mākslas darba
  Dažādu mediju iekļaušana (skaņa, video u. c.)

Džozefa Boisa plakāts 1974. gada ASV lekciju tūrei, 1974
ozefs (Džozefs) Boiss (*Joseph Beuys*, 1921–1986) – vācu skulptors, zīmētājs, instalāciju mākslinieks, pedagogs, politiskais aktīvists, postmodernisma teorētiķis. 1960.–1970. gados īstenoja performances, nozīmīgākās no tām ir “Kā skaidrot gleznas mirušam zaķim” (1965), “Koijots: es mīlu Ameriku, Amerika mīl mani” (1974).
Mākslas darbi: wikiart.org



Tāpat kā citur pasaulē, arī Latvijā performances māksla attīstījās 20. gadsimta 60. gados. **Pirmās performances lielākoties notika slepeni** – dzīvokļos, kafejnīcās „Kaza" un „Dieva auss", uz māju jumtiem. Tās notika slēgtā lokā bez skatītāju klātbūtnes.

60. gadu beigās liela nozīme performances attīstībai bija mākslinieka Andra Grīnberga aktivitātei, kuram, tā saucamie, *hepeningi* bija dzīves sastāvdaļa. Viena no pazīstamākajām Andra Grīnberga performancēm bija 1972. gada *Jēzus Kristus kāzas*, kas bija mākslinieka un viņa nākamās sievas kāzu rituāls.





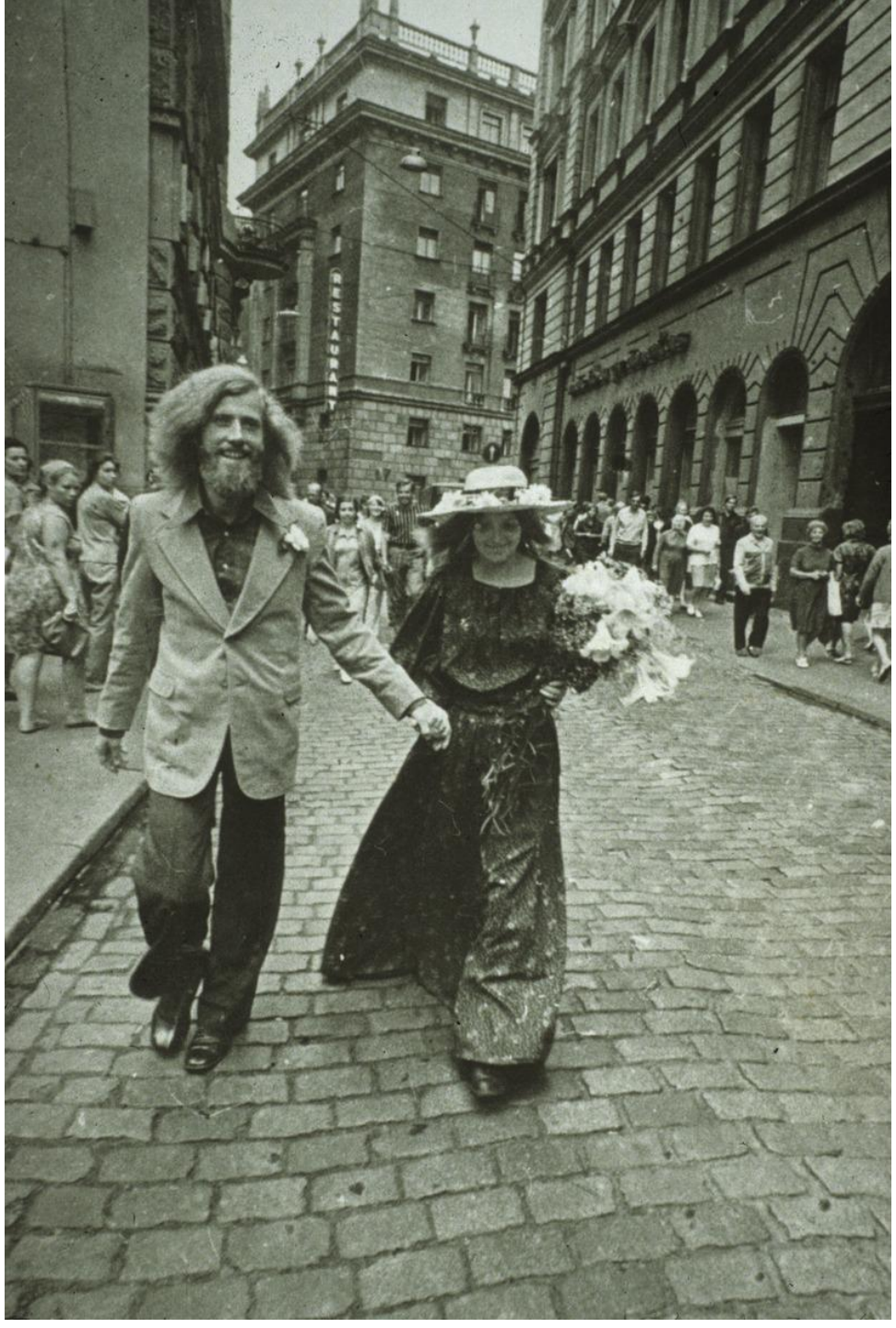
Andris Grīnbergs performance 1972. gada *Jēzus Kristus kāzas*







Akcija “Dzimšana”. Ūnijas iela 5, Riga



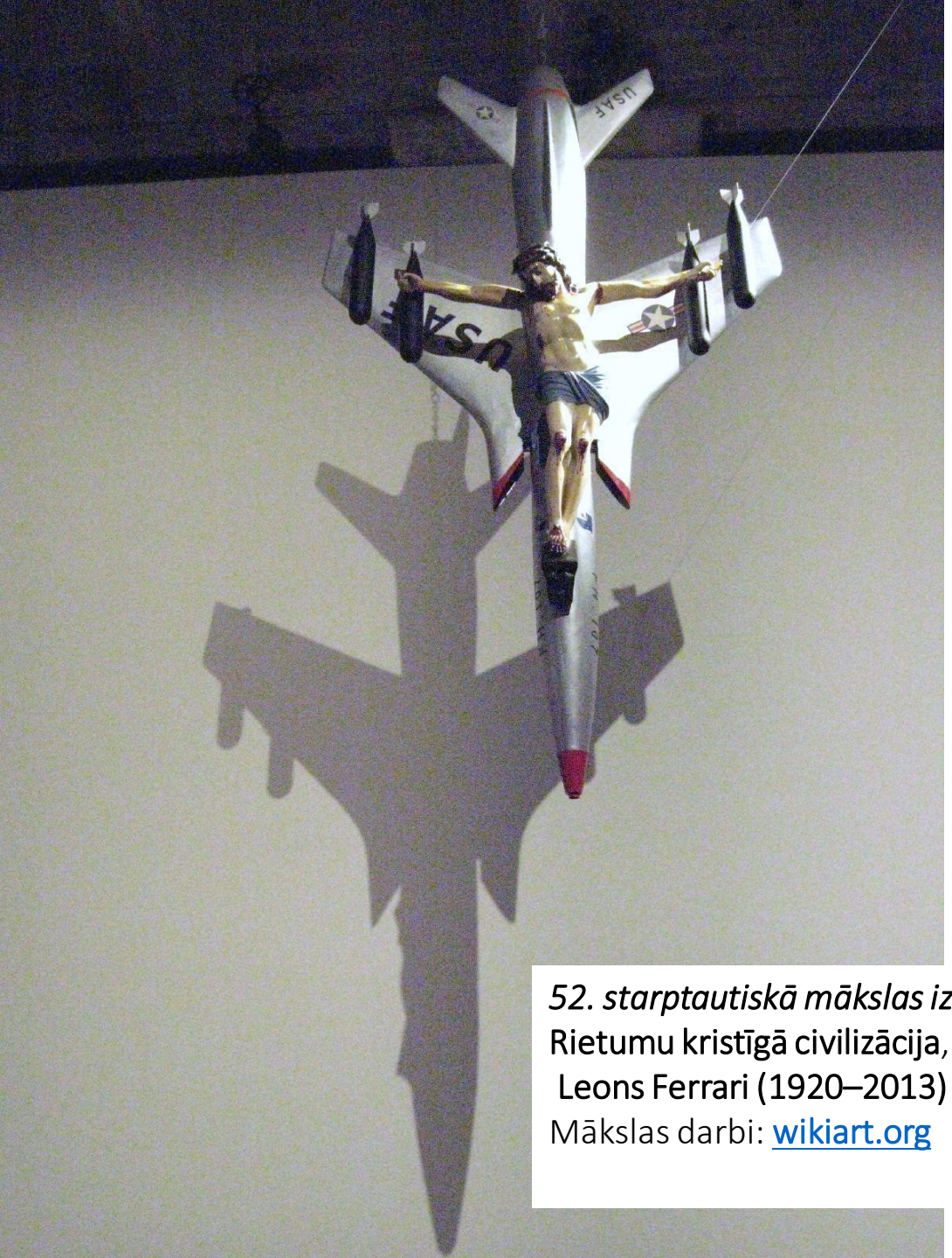
Akcija “Zaļās kāzas – Summertime”.



Keprova (1927-2006) 1959.gadā organizētā teatralizētā darbība ar nosaukumu **"18 hepeningi sešās daļās".**

Par ziedu laikiem performances mākslā var uzskatīt posmu, kas sakrīt ar Latvijas atmodas laiku, jo tad cenzūras groži bija atraisījušies, un cilvēki daudz brīvāk varēja izpausties gan mākslas jomā, gan jebkur citur. *Hepeningi* kļūst publiski – cilvēkiem ir iespēja beidzot dzīvot līdzi performancēm, neiesaistoties tajās kā dalībniekiem.

KONCEPTUĀLĀ MĀKSLA
(No 20. gs. 60. gadu vidus)



52. starptautiskā mākslas izstāde, Venēcija, 2007
Rietumu kristīgā civilizācija, 1965
Leons Ferrari (1920–2013)
Mākslas darbi: wikiart.org

SATURS UN KONTEKSTS

- **Vjetnamas karš** (1955–1975)
- **Pretkara demonstrācijas ASV**
  Postmodernisma filozofijas ietekme – **Žils Delēzs** un **Žaka Deridā** attīstītā **dekonstrukcijas teorija**
- Akadēmiskās mākslas tradīciju noraidīšana
  Pretreakcija uz mākslas komercializāciju
- Mākslas koncepta pārinterpretācija (“Kas ir māksla?”)
  Avangarda māksla
- **Mākslas darbu saturs**: idejas un koncepti, atsauces uz politiski un sociāli aktuālajām problēmām



Vēlmju koks Vašingtonai, 2007
Joko Ono (dz. g. 1933)

MĀKSLINIECISKĀS IZTEIKSMES LĪDZEKĻI

KONCEPTUĀLĀ MĀKSLA (No 20. gs. 60. gadu vidus)

- Mākslas medijs – **instalācija**, ***ready-made***, video, **performance**
- Mākslinieki varēja izvēlēties jebkuru mākslas mediju, materiālus un formas
- Nav vienota stilistiska raksturojuma
- **Formālisma** principu noraidīšana

Instalācija – mākslas darbs, kuru veido kompozīcija no dažādiem priekšmetiem un materiāliem.

Formālisms mākslā – noteiktu mākslinieciskās izteiksmes līdzekļu lietojums – līnija, forma, krāsa u. c.

Ready-made – ikdienišķi priekšmeti, kuri var tikt pasniegti kā mākslas darbs bez īpašām mākslinieka manipulācijām, bet ievietojot to mākslinieciskā kontekstā.



Idejās un domāšanas procesos slēpjas mākslas darba patiesā vērtība.

Džozefs Košuts Viens un trīs krēsli (1965)



J. Košuts: Nosaukums (Art as Idea as Idea) 1967

Kā Tu justos, ja, apmeklējot izstāžu zāli, gaidāmā mākslas baudījuma vietā ieraudzītu šādu ainu?



Šim virzienam svarīgāks par pašu mākslas darbu ir ideja - mākslas darba koncepcija. Par mākslas objektu var kļūt jebkurš priekšmets, process, notikums.

Konceptuālā māksla jāuztver nevis ar emocijām, bet ar prātu. Viens no šī virziena pamatlicējiem - amerikāņu mākslinieks Džozefs Košuts uzskatīja, ka māksla ir nevis materiāla, bet idejas spēks. Šo uzskatu raksturo viņa darbs "Viens un trīs krēsli" (1965), kuru veido krēsls, tā fotogrāfija un jēdziena "krēsls" skaidrojums no enciklopēdijas.



Japāņu māksliniece un mūziķe. Konceptuālās un performanču mākslas māksliniece 20. gs. 60. gados.

Intervija ar Joko Ono Teksasā, 2011

Joko Ono (dz. g. 1933)
Yoko Ono
Mākslas darbi: wikiart.org



Waterdrop Painting (Version 1)
1961 - 2015



Painting To Hammer A Nail
1966



RESURSI UZDEVUMA VEIKŠANI

Stundā nepiecmie iešamateriāli:

mobīlais telefons;

fotoaparāts;

interneta pieslēgums;

projektors;

pierakstu klade.

1. GRUPĀS VEIDOJIET KULTŪRAS PRODUKTU (AKCIJA/PERFORMANCE/ZIBAKCIJA KONCEPTUĀLĀ MĀKSLA) PRODUCĒJOŠAS KOMANDAS!
2. KATRS DALĪBNIEKS IZVĒLAS SAVU LOMU:

- izpētiet konkrēto profesiju, ieņemamo amatu, sociālo statusu;
- izpētiet šīs profesijas pārstāvju profesionālos uzdevumus, nepieciešamo kvalifikāciju, izglītības ieguves iespējas Latvijā, Baltijā un citur pasaulē!

Akcijas/performances/zibakcijas veidošanas grupā var būt:

- **scenārists**, kurš fiksē dramatisko darbību aprakstu atbilstoši akcijas mērķim;
- **akcijas realizētāji**, kuri īsteno akciju, iesaistot klātesošos;
- **mākslinieks, kurš veido vizuālus rekvizītus** un digitālas reklāmas grafisko dizainu, ja tas ir nepieciešams;
- **akcijas producents**, kurš plāno akcijas gaitu, tehnisko realizāciju, vietas saskaņošanu, finansiālo un resursu nodrošināšanu;
- **akcijas sabiedrisko attiecību speciālists**/reklāmists, kurš veido idejas aprakstu, organizē reklāmu sociālajos tīklos;
- akcijas telpas, **nekustamā īpašuma īpašnieks**, kurš atbalsta vai neatbalsta plānoto akciju;
- **valsts vai pašvaldības struktūras darbinieks**, kurš ir atbildīgs par mākslas procesu nodrošināšanu, valsts vai pašvaldības finansējuma sadalījumu budžetā, iespējams, arī projektu konkursā, kurā akcijas veidotāji cer iegūt finansiālu atbalstu;
- akcijas vietas **tehniskais darbinieks** (elektriķis, apkopēja);
- **akcijas dalībnieki**, kuri par to uzzina no sociālajiem tīkliem;
- **kultūras ziņu reportieris;**
- 2 vai 3 d**ažādu profesiju pārstāvji.**

SIMULĀCIJAS SPĒLE “KULTŪRAS PATĒRĒTĀJS UN RADĪTĀJS”

3. IZVEIDOJIET KULTŪRAS PRODUKTA IZSTRĀDES PLĀNU, KURĀ PRECIZĒJIET

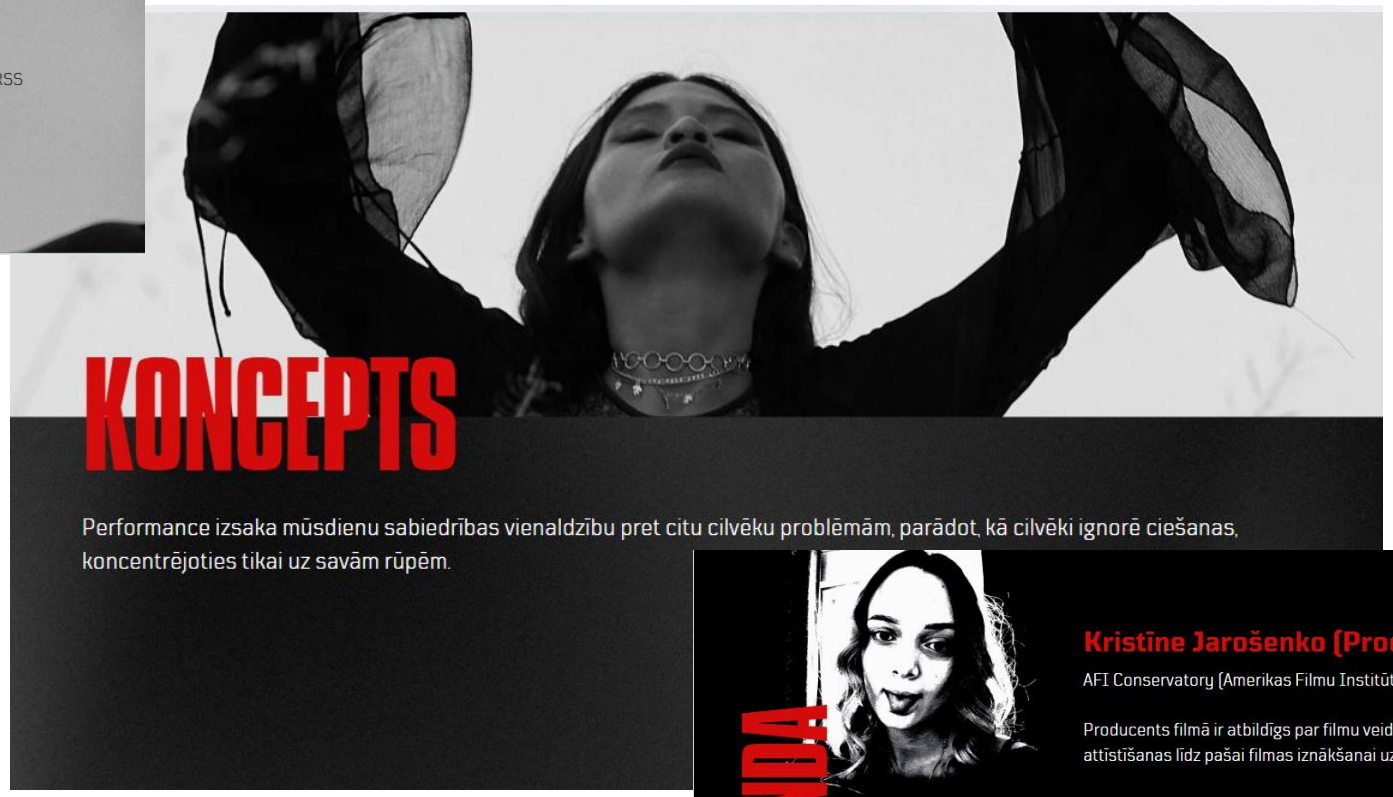
- kultūras produktu (akcija, performance, zibakcija u. c.);
- izveidojiet produkta nosaukumu;
- formulējiet produkta mērķi un sasniedzamos rezultātus, precizējiet mērķauditoriju;
- vienojieties par galveno ideju, mākslinieciskо un sociālo vēstījumu;
- aprakstiet katra dalībnieka galvenos pienākumus;
- izveidojiet darbības plānu un laika grafiku;
- vienojieties par uzdevumiem katram dalībniekam;
- grupā veidojiet biznesa modeli – “audeklu”, grafiski attēlojot savstarpēji saistīto uzdevumu plānojumu;
- plānojiet nepieciešamos resursus, to skaitā finansiālos!

4. PREZENTĒJIET CITĀM GRUPĀM SAVU PRODUKTU, IZSPĒLĒJOT SIMULĀCIJAS SPĒLI “KULTŪRAS PATĒRĒTĀJS UN RADĪTĀJS”!
5. ANALIZĒJIET SAVUS SASNIEGTOS REZULTĀTUS UN KATRA DALĪBNIEKA IEGULDĪJUMU! REFLEKTĒJIET PAR SAVU PIEREDZI UN IEPAZĪTO KULTŪRAS PRODUKTU VEIDOTĀJU PROFESIONĀLO DARBĪBU!



REFLEKSIJA/

Darba rezultāts

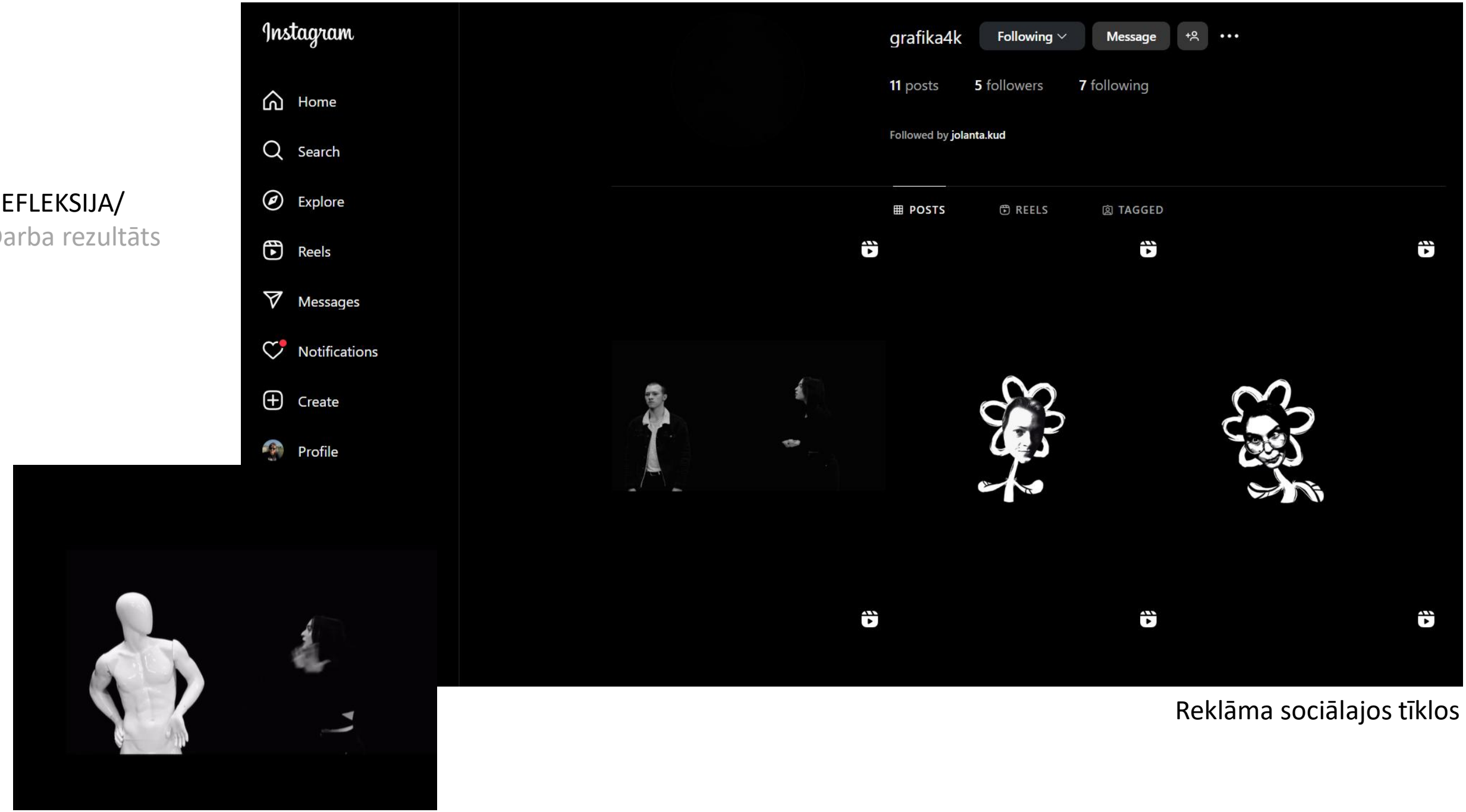




Prezentācija,

un iepazīstināšana ar sevi (simulācijas spēle)

REFLEKSIJA/
Darba rezultāts



Reklāma sociālajos tīklos

VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI SIMULĀCIJAS SPĒLE “KULTŪRAS PATĒRĒTĀJS UN RADĪTĀJS”

1. **Lomas izpēte un profesionālās informācijas apguve**

- Cik rūpīgi dalībnieks izpētīja savu izvēlēto profesiju un tās specifiku.
- Vai tika atrasta informācija par kvalifikāciju, uzdevumiem un izglītības iespējām.

2. **Plānošana un komandas darbs**

- Vai grupa veiksmīgi sadalīja lomas un izveidoja pārdomātu darbības plānu.
- Vai visi dalībnieki aktīvi iesaistījās, koordinēja un veica savus uzdevumus.

3. **Radošums un idejas oriģinalitāte**

- Cik interesanta un inovatīva ir izveidotā akcija/performance/zibakcija u.c.
- Vai ir pārdomāts mākslinieciskais un sociālais vēstījums.

4. **Prezentācijas kvalitāte un simulācijas spēles izspēle**

- Vai prezentācija bija skaidra, radoša un pārliecinoša.
- Vai dalībnieki spēja ieinteresēt auditoriju simulācijas spēlē.

5. **Pašrefleksija un rezultātu analīze**

- Cik dziļa un pārdomāta bija refleksija par komandas darbu un individuālo ieguldījumu.
- Vai tika izvērtēta katra lomas nozīme un gūtās atziņas par kultūras produktu veidošanas procesu.



SECINĀJUMI

Šāda veida uzdevums ne tikai padziļina skolēnu izpratni par mākslas virzieniem, bet arī veido izpratni par mūsdienu kultūras procesiem, atbalsta profesionālās orientācijas veidošanos un veicina radošu, atbildīgu un sadarboties spējīgu kultūras personu veidošanos.

IESPĒJAMĀ SASAISTE AR CITIEM MĀCĪBU PRIEKŠMETIEM

Vēsture un sociālās zinātnes I, Literatūra I , profesionālo priekšmetu bloks (fotogrāfija, multimēdiji)

LITERATŪRAS SARAKSTS

1. https://view.genially.com/62ecdac68f1b830019495251
2. https://twistedsifter.com/2020/04/people-stuck-at-home-are-recreating-famous-paintings-and-its-awesome/
3. Rose Lee Goldberg – *Performance Art: From Futurism to the Present*
4. Thomas McEvilley – *Art & Discontent: Theory at the Millennium*
5. https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/performance-art
6. The Art Story: Performance Art Movement
7. https://kim.lv/
8. https://www.lcca.lv/
9. https://www.youtube.com/user/art21org
10. https://www.youtube.com/@momalearning