

Latvijas Universitātes
Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes
Mākslas un tehnoloģiju nodaļa

CILVĒKA FIGŪRAS ATTĒLOJUMS FIZISKO AKTIVITĀŠU ILUSTRĀCIJĀS

DEPICTION OF HUMAN FIGURE IN ACTION

DIPLOMDARBS

Autors: **Nora Kuncīte**

Studenta apliecības Nr.: nk16028

Darba vadītājs: Mag. Art. Agata Muze

Rīga, 2020.

ANOTĀCIJA

Darba teorētiskā daļa sniedz hronoloģisku ieskatu par cilvēka ķermeņa attēlojumu dažādos vēstures posmos, sākot no pirmatnējās mākslas līdz pat 20. gs. mākslai. Pietuvinot šo tēmu radošā darba konceptam, empīriskajā daļā tiek pētīta figūras ilustrēšanas specifika ķermenim esot kustībā vai veicot fiziskas aktivitātes. Apkopotas spilgtākās 20. un 21. gs. olimpisko spēļu vizuālās identitātes, kur izmantotas sportistu ilustrācijas. Izpētītas cilvēka figūras ilustrēšanas tendences, stilistika, tehnika u.tml. Pamatojoties uz pētījumu, radošajā daļā tika izstrādāts dizains fizisko vingrinājumu kartiņu komplektam un to iepakojumam. Kartiņas sniedz iespēju atlasīt sev paredzētus vingrinājumus vai izvēlēties tos pēc nejaušības principa, tādā veidā saglabājot spēles elementu.

Atslēgvārdi: cilvēka figūra, kustība, ilustrācija, fiziskās aktivitātes, kārtis, iepakojums.

ANNOTATION

The theoretical part of the project gives chronological insights about visual representation of human body during various historic periods starting from prehistoric art until even 20th century art. The creative part of the thesis keeps the same topic as in the theoretical part by investigating the specifics of human body illustrations during its movement or performing physical activities. In order to do so, illustrations of the most iconic visual identities of Olympic games during 20th and 21st century have been reviewed. Tendencies, styles, techniques of human body illustrations have been investigated as well. According to the performed study, a specific design has been developed for exercise cards and its packaging. These cards provide an opportunity to select specific gymnastics assignments suited for individual's desires or select randomly in order to keep a playful appearance.

Keywords: Human figure, action, illustration, physical activities, card deck, packaging.

SATURS

IEVADS	5
1. CILVĒKA ĶERMEŅA ATTĒLOJUMS DAŽĀDOS VĒSTURES POSMOS	7
1.1. Pirmatnējās sabiedrības kultūra	7
1.2. Senā Ēģipte	9
1.3. Senā Grieķija.....	11
1.4. Viduslaiki.....	15
1.5. Renesanse.....	17
1.5.1. Plastiskās anatomijas pirmsākumi	18
1.5.2 Anatomija un māksla	21
1.6. 20. gs. māksla.....	23
1.7. Teorētiskās daļas secinājumi.....	29
2. PĒTĪJUMS PAR OLIMPISKO SPĒĻU ILUSTRĀCIJĀM UN TO PARAGU ANALĪZE	31
2.1. Empīriskā pētījuma metodes apraksts.....	31
2.2. Olimpisko spēļu ilustrāciju izpēte un analīze	31
2.3. Empīriskās daļas secinājumi	44
3. RADOŠĀS DAĻAS APRAKSTS	45
3.1. Kartiņu dizains.....	45
3.2. Iepakojuma dizains	50
3.3. Planšetū apraksts.....	53
3.4. Ekonomiskie aprēķini	53
3.5. Nobeigums	54
3.6. Pateicības	55
4. LITERATŪRAS SARAKSTS.....	56
5. ATTĒĻU AVOTI.....	59
6. PIELIKUMS.....	62
6.1. Teorētiskās daļas pielikums	62
6.2. Radošās daļas pielikums	64

IEVADS

Diplomdarba teorētiskajā daļā tiek pētīts kā laikmetu gaitā ir mainījušies uzskati par cilvēka ķermeni un cilvēku kā būtni kopumā, no filozofijas, vēstures, anatomijas un mākslas skatupunktiem. Cilvēka ķermeņa attēlojums mākslas vēsturē ir ļoti sena un plaša tēma. Pietuvinot šo tēmu radošā darba konceptam, empīriskajā daļā tiek pētīta figūras ilustrēšanas specifika ķermenim esot kustībā vai veicot fiziskas aktivitātes. Empīriskā daļa tiek veltīta olimpisko spēļu vizuālo materiālu analīzei, kur sporta veidu ilustrācijās pamatā dominē cilvēka figūra.

Savukārt radošajā daļā autore izstrādā kartiņu komplekta un to iepakojuma dizainu. Radošā darba koncepta pamatā ir cilvēka figūras ilustrācijas - kartiņas sastāv no ilustrētiem fiziskiem vingrinājumiem. Laikā, kad pieejams nepārtraukts interneta pieslēgums un dažādas viedierīces ir neatņemama dzīves sastāvdaļa, ir svarīgi piekopt digitālo jeb tehnoloģiju detoksu un atcerēties veltīt laiku sev. Kartiņas sniedz iespēju atlasīt sev paredzētus vingrinājumus vai izvēlēties tos pēc nejaušības principa, tādā veidā saglabājot spēles elementu. Paredzētas cilvēkiem bez priekšzināšanām un lietošanai mājas apstākļos, tās palīdzēs pilnveidot ķermeni un veicinās biežāku saskari ar papīru, kas tehnoloģiju laikmetā būtiski samazinās.

Radošais darbs: Dizaina izstrāde kartiņu komplektam un iepakojumam.

Darba mērķis: Radīt ilustrācijas, kurās saprotami attēloti dažādi fiziskie vingrinājumi, kā arī vienotu grafisko stilu kartiņu kolekcijai un to iepakojumam.

Pētnieciskais jautājums:

Kādas ir fizisko vingrinājumu ilustrēšanas tendences 20.gs. beigās un 21. gs. sākumā?

Darba uzdevumi:

Teorētiskās daļas uzdevumi:

- Atrast un apkopot informāciju par to, kā vēstures gaitā ir mainījusies attieksme pret cilvēka ķermeni.
- Pētīt ķermeņa un tā kustības attēlošanu dažādos vēstures posmos.
- Izpētīt izmantotās tehnikas un ilustrēšanas stilus.

Teorētiskās daļas metodika: Iegūto literatūras avotu atlase un analīze.

Empīriskās daļas uzdevumi:

- Atlasīt piemērotākās un spilgtākās Olimpisko spēļu vizuālās identitātes, kur izmantotas sportistu ilustrācijas. Periodā no 20.gs. 60. gadiem līdz 21.gs. sākumam.
- Hronoloģiskā secībā izpētīt dažādus vizuālos materiālus, kur sastopamas ilustrācijas. Veikt analīzi pēc izstrādātajiem kritērijiem: kompozīcija, ilustrāciju stilistika un tehnika, krāsu gamma, teksta un ilustrācijas izvietojums, figūras un fona mijiedarbība, attēlošanas specifika mazā izmērā,

Empīriskās daļas metodika: Olimpisko spēļu ilustrāciju paraugu analīze pēc izvēlētajiem kritērijiem.

Radošās daļas uzdevumi:

- Izstrādāt dizainu kartiņu kolekcijai, tai atbilstošu iepakojumu un planšetes.
- Veikt iepakojuma un kartiņu tehnoloģiskās izgatavošanas ekonomisko izpēti.

Radošās daļas metodika:

- Fizisko vingrinājumu atlase kopā ar fitnesa treneri, vingrinājumu foto fiksācija.
- Ilustrāciju izveide datorprogrammā Adobe Illustrator un Adobe Photoshop, pamatojoties uz fotogrāfijām
- Vienota vizuālā stila izveide
- Kartiņu un iepakojuma maketu izveide
- Materiālu un drukas tehnoloģiju piemeklēšana
- Planšetu dizaina izveide.

1. CILVĒKA ĶERMEŅA ATTĒLOJUMS DAŽĀDOS VĒSTURES POSMOS

1.1. Pirmatnējās sabiedrības kultūra

Alu zīmējumi ir vieni no pirmajām tēlotājmākslas liecībām, ko aiz sevis atstājuši akmens laikmeta cilvēki. Senākajā akmens laikmetā jeb agrīnajā paleolītā uz alu sienām, galvenokārt, attēloja dzīvniekus. Mežacūkas, brieži, bizoņi, mamuti un citas radības visbiežāk tika attēlotas to dabiskajā lielumā. Dzīvnieku tēli tika gan iegravēti akmenī (petroglifi), gan gleznoti. Gleznojumos izmantoja dzīvnieku taukus, zemes mālus un augu eļļas, kas tika uzklāti ar roku, kociņu vai dzīvnieku spalvu palīdzību. Vēlajā paleolītā, mezolītā un neolītā mākslas tēli kļuva aizvien stilizētāki un uz alu sienām sāka parādīties ilustrēti stāsti ar sižetu. Reālistiskus dzīvnieka formas attēlojumus aizstāja dažādu notikumu atveidojumi, piemēram, medības un rituāli, kur sāka parādīties arī cilvēka figūras attēlojums. Tēlojumi uz sienām kļūst dinamiskāki un cilvēku figūras atveidotas kustībā, piemēram, loka šaušanas medību aina *Cova dels Cavalls* alā Spānijā. (Sk. 1.1-1.att.) Izteismīgas svītras un siluetveida tēli prasmīgi radīja straujas kustības iespaidu un spēja attēlotos notikumus vispārināt grafiskas ilustrācijas veidā.¹



1.1.-2.att. *Loka šaušanas medību aina alā Cova dels Cavalls. Spānija.*

Spilgtākie arheologu atradumi, kur sastopams cilvēka figūras atveidojums ir paleolītiskās venēras - no akmens veidotas un akmenī ieskrāpētas sieviešu figūras. Viena no vizuāli izteismīgākajām statuetēm, kas pašlaik glabājas Vīnes Dabas vēstures muzejā, ir 11 cm augstā "Villendorfas Venera" (25 000 p.m.ē.). Skulptūra tika atrasta 1908. gadā Donavas upes krastos. (Sk.att. 1.1-2.att.) Paleolīta perioda venērās tika akcentēts viss, kas simbolizē auglību - liela izmēra krūtis, izteiktas gūžas, apjomīgs vēders. Sievietes galvenā funkcija pirmatnējā sabiedrībā bija uzturēt pēctecību ciltī, tādēļ skulptūrās un gravējumos netiek likts akcents uz cilvēka personību, līdz ar to seja netiek attēlota.²

Sievietes ķermeņa attēlojums ne tikai simbolizē auglību, bet arī parāda kāds skaistuma ideāls valdīja akmens laikmetā. Arī neolīta perioda stautete “The Sleeping Lady” jeb “Guļošā dāma” izceļas ar izteiktām ķermeņa formām. Statuete atrasta Hal Saflieni katakombās Maltā un ataino mūžīgo miegu vai nāvi. Statuete izceļas ar meistarīgi attēlotu dabisku cilvēka gulēšanas pozu. Sieviete nav attēlota pilnīgi kaila, ķermeņa apakšdaļu sedz svārki, kuros novērojami izšuvumu elementi. Gluži tāpat kā paleolīta perioda venēras, arī Maltā atrastā statuete, visticamāk kalpoja kā auglības dievība.³ (Sk. att. 1.1.-2.att.)



1.1.-2.att. Akmens laikmeta venēras



1.1.-3.att. Rituāla ainas petroglifs Sicīlijas alā *Grotta dell'Addaura*

Ievēriības cienīgi ir paleolīta laikmeta petroglifi Sicīlijas alā *Grotta dell'Addaura*. Gravējumos atveidotas animētas figurālas ainas. Akrobātiskās un dejām līdzīgās pozas, apvienojumā ar putna galvas maskām un galvassegām, liecina par to, ka tiek attēlots rituāls. Tas saistīts ar upurēšanu, jo kompozīcijas centrālais objekts ir divas cilvēku figūras, kuras visticamāk ir attēlotas kā upuri - to galvas ir apsegtas, savukārt kājas ar virves palīdzību ir piesietas pie kakla, radot nedabīgu ķermeņa izliekumu un fiziskas sāpes. Pārējie tēli izvietoti pa apli apkārt upuriem – katrs no sava skatupunkta. (Sk. att. 1.1.-3.att.) Ainā kopumā atrodas 16 figūras, lielākās no tām ir apmēram 20 cm augstas – apakšdaļā atrodas viens sievietes tēls, taču pārējā ainā dominē vīriešu attēlojums. Kontūrlīniju vieglums, izteiksmīgums un

nepabeigtība, padara kustības shematiskas, taču tajā pat laikā plūstošas. Elementu pārklāšanās rada dziļuma un perspektīvas sajūtu.⁴

Pirmatnējie mākslas darbi liecina, ka māksla saistīta ne tikai ar ikdienas novērojumu attēlošanu, bet arī ar reliģiju, mitoloģiju, maģiju. Mīti un rituāli senajiem cilvēkiem deva atbildes uz garīgiem jautājumiem, radīja sajūtu, ka pasaule ir droša un deva iespēju pasauli vērst labāku. Pirmatnējām tautām valdīja uzskats, ka jebkuram priekšmetam un dabas parādībām piemīt gars, dvēsele. Sieviešu tēla statuetes kalpojušas gan kā fetišistisks talismans, kā dzimtas turpināšanas un zemes auglības simbols. Par augstākā spēka simboliem kalpoja arī dzīvnieki, tie tika pielūgti kā totēmi. Mednieki ticēja, ka uzzīmētajam dzīvniekam metot ar šķēpu, tiks nodrošinātas veiksmīgas medības. Kopumā māksla aizvēsturē saistās ar nepieciešamību cilvēkam izprast dabas radīto pasauli un pašam sevi. Tādēļ to nevar nodalīt kā atsevišķu garīgās dzīves sfēru – pirmatnējais cilvēks sevi neaplicināja radot mākslu.⁵

¹ Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010. 33. - 38. lpp.

² Aaronson, D. *Body of art*. Phaidon Press Inc, 2015. 18.lpp.

³ Olsen, B. *Sacred Places Europe: 108 Destinations*. CCC Publishing, 2007. 261. - 262. lpp.

⁴ <http://www.visual-arts-cork.com/prehistoric/addaura-cave.htm>

⁵ <http://valoda.ailab.lv/kultura/vesture/kultura/pirmatn/teksts.htm>

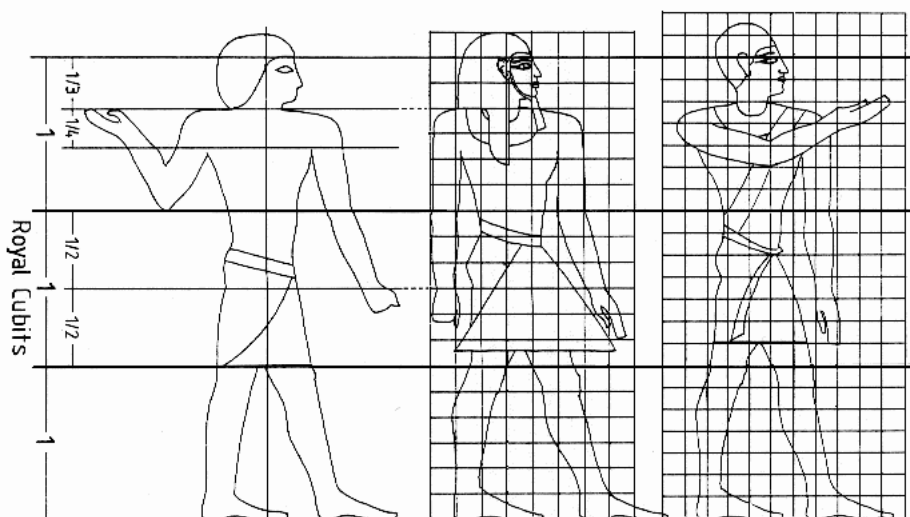
1.2. Senā Ēģipte

Ap 4. gt. p.m.ē. Nīlas ielejā veidojās viena no pirmajām spēcīgākajām pasaules civilizācijām ar vienotu reliģisko sistēmu, dažādiem mākslas veidiem, augsti attīstītu lauksaimniecību un eksaktajām zinātnēm. Cilvēka tēls senās Ēģiptes mākslā paradījās agri. Eksakti noskaņotie ēģiptieši risināja kā pareizi atveidot cilvēka tēlu un gadsimtu gaitā izstrādāja savu kompozīcijas paņēmieni un normu kopumu, ko dēvēja par kanonu. Lai izteiksmīgāk atveidotu cilvēka figūru, kanons paredzēja dažādu ķermeņa daļu attēlošanu katru no sava raksturīgākā skatupunkta. Atveidojot cilvēka figūru plaknē, galva un kājas jāattēlo profila skatā, savukārt acis, rokas un pleci pretskatā.⁶ Senās valsts ēģiptieši uzskatīja, ka acis ir cilvēka dvēseles atspoguļojums, tādēļ tās zīmēja samērā lielas, attiecībā pret galvu. Sieviešu tēlus krāsoja dzeltenus, vīriešus – sarkani brūnus. Ādas tonis bija tuvu patiesībai, jo sievietes mājas darbu dēļ pavadīja mazāk laika saulē, nekā vīrieši.⁷

Cilvēka attēlojums mākslas vēsturē liecina ne tikai par konkrētā perioda skaistuma ideālu, bet arī atspoguļo reliģiju un sociālo struktūru. Ēģiptē kanons paredzēja, ka faraoni un augstmaņi jāattēlo proporcionāli lielāki nekā zemākie sabiedrības slāņi. Cilnis “Narmera plāksne” (Sk. pielikumā *1.2.-1.att.*) ir viena no pirmajām mākslas liecībām, kur ievēroti

figurālā tēlojuma kanoniskie nosacījumi. Plāksnē vērojams ne tikai kanona noteiktas cilvēka atveidojums, bet arī stingri ievērots ģeometriskais stils – cilņu ainas kompozicionāli kārtotas joslās jeb reģistros.

Lai dziļāk izprastu kāda bija ēģiptiešu mākslas darbu funkcija, jāizprot viņu pēcnāves kults. No senseniem priekšstatiem par dabas ikgadējo bojāeju rudenī un atdzimšanu pavasarī, izrietēja arī ēģiptiešu reliģiskie uzskati. Viņuprāt, nāve nav eksistences beigas, bet gan pāreja citā pasaulē, jaunā līmenī. Lai dzīve turpinātos arī pēc nāves, mirušais ticis apgādāts kapenēs ar visu, kas tam piederējis uz zemes – tai skaitā ķermeni, kura saglabāšanas nolūkos izmantoja balzamēšanu. Tēlniecības darbi, galvenokārt, bija paredzēti tieši kapenēm, kur glabājās balzamētie līķi jeb mūmijas. Faraoniem bija svarīgi aizkapa dzīvē paņemt līdz ne tikai greznākos traukus un mēbeles, bet arī ģimeni, vergus, lopus u.tml. Tādēļ, ticot attēlu maģiskajam spēkam, tika radītas statuetes, cilņi, gleznojumi, kuros attēloja dažādus darba procesus, piemēram, ganāmpulku pārdzīšanas ainas. Darba procesa ainās figurēja vergi, amatnieki, zemnieki un citi sabiedrības zemākie slāņi.⁸



1.2.-2.att. Nosacījumi cilvēka figūras attēlojumam plaknē

Cilvēka formas attēlojums plaknē balstījās uz ģeometrisku režģi, lai visos mākslas darbos nodrošinātu proporcionālu attiecību starp ķermeņa daļām. Kustība tika panākta ar roku palīdzību, kājas palika statiskas – viena kāja vērsta uz priekšu. (Sk. att. 1.2.-2.att.) Ēģiptiešu stingrie kanoni un attīstības trūkums mākslas darbu stilistikā atspoguļoja sabiedrības stabilo un konservatīvo dabu.⁹ Taču brīvāku un haotiskāku figurālo attēlojumu var novērot uz apgleznotas koka lādes no faraona Tutanhomona kapenēm. (Sk. att. 1.2.-3.att.) Reģistru un kārtības neesamība šajā cīņas ainā ir apzināti veidota. Ienaidnieki tiek attēloti pārklājoties viens virs otra, radot haosu - tādā veidā parādot kontrastu starp ēģiptiešiem un viņu ienaidniekiem. Arī dzīvnieki bieži tika attēloti haotiski, neievērojot kanonus, kas liecina to, ka pēc ēģiptiešu uzskatiem ienaidnieki tika pielīdzināti kaut kam necilvēcīgam.¹⁰



1.2.-3.att. Cīņas fragments no *Tutanhamona* koka lādes. Kairas muzejs

⁶ Cielava, S. *Vispārīgā mākslas vēsture 1*. Zvaigzne ABC, 2016. 15.lpp.

⁷ Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010. 62.lpp.

⁸ Cielava, S. *Vispārīgā mākslas vēsture 1*. Zvaigzne ABC, 2016. 16.,17.,18.,20.lpp.

⁹ Hollingsworth, M. *Art in world history*. Routledge, 2016. 40. lpp.

¹⁰ Brémont, A. *Into the wild? Rethinking the dynastic conception of the desert beyond nature and culture*. Journal of Ancient Egyptian Interconnections. 2018. 1. - 4. lpp.

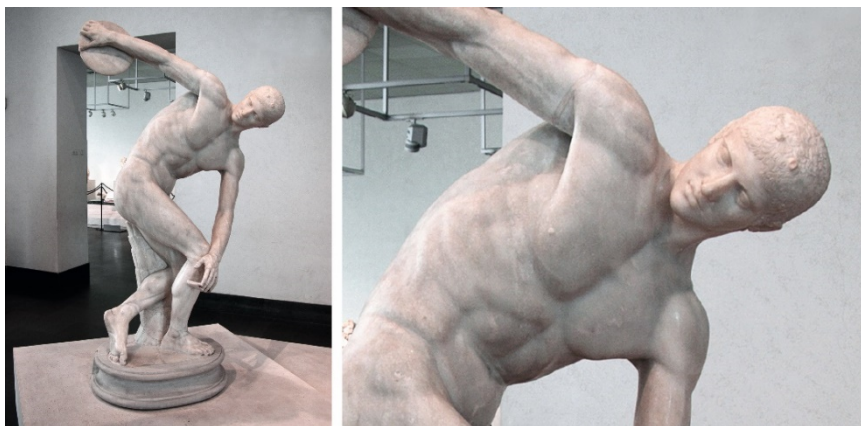
1.3. Senā Grieķija

Senajā Ēģiptē gadu tūkstošu gaitā vērojams tik pat kā nemainīgs sabiedrības dzīvesveids, savukārt Senajā Grieķijā attīstība noritēja daudz straujāk. Ne velti Grieķiju dēvē par Eiropas civilizācijas šūpuli. Visi antīkās pasaules sasniegumi ir bijuši kā pamats un veiksmīgi attīstīti turpmākajos gadsimtos – tai skaitā plastisks un proporcionāls cilvēka tēla atveidojums. Antīko kultūru mēdz dēvēt par klasisku (lat. *classicus* – paraugs). Grieķijas neatkārtojamās ainavas, Vidusjūra kā komunikācijas ceļu krustpunkts, siltais klimats un dabas dāsnums lika cilvēkam justies piederīgam savai zemei. Galvenā Senās Grieķijas iezīme ir antropomorfisms un samērīgums. Pat sengrieķu dievi tika pielīdzināti cilvēkiem, ar visām tiem piemītošajām vājībām un kaislībām.

Skulptūra un glezniecība Senajā Grieķijā piederēja pie vērojošām mākslām - tā bija racionāla un universāla māksla. Turpretim dzeja, mūzika un dejas piederēja pie ekspresīvās mākslas, kur figurēja iedvesma, fantāzija un jūtu paušana. Grieķi uztvēra vērojošo mākslu tikai kā māku, kas ietver zināšanas, materiālu un mākslinieka darbu.¹¹ Tēlnieki tika uztverti kā amatnieki, jo tie veidoja cilvēkus pēc parauga. Tēlnieki par mērķi izvirzīja ķermeņa idealizēšanu, nevis dabas tiešu atdarināšanu.¹² Sengrieķi, tāpat kā ēģiptieši, vēlējās ielikt tēlotājmākslu rāmjos – tika izstrādāti kanoni. Taču grieķu kanoni ar laiku mainījās, tie bija elastīgi un tika uztverti kā princips nevis direktīva.

Tēlniecības darbi visvairāk atklāj sengrieķu mākslas kanonus un skaistuma ideālu. Lai gan arhaiskajā periodā (7. – 6. gs. p.m.ē.) bija jūtama ēģiptiešu tēlniecības ietekme, grieķi sāka skulptūrās risināt ideāla ķermeņa attēlošanas iespējas. Skulptūras tāpat kā grieķu reliģija bija antropomorfas – dievi tika attēloti cilvēku veidolā. Klasiskajā periodā par galveno stājtēlniecības modeli kļuva atlēti – olimpisko spēļu uzvarētāji. Sengrieķu skulptors Polikleits (*Polykleitos*) izstrādāja kanonu, kur tika pamatota ideāla cilvēka ķermeņa proporciju likumība. Viena no proporcijas normām paredz, ka ideālai figūrai galvas lielums veido vienu astoto daļu no visa auguma. Antīkajās statujās figurē ģeometrija – it īpaši seja un mati ir absolūti simetriski. Kanons paredz, ka skaista seja ir ovāla un sastāv no 3 vienādām daļām, uzacis jāatveido taisnas un šauras, savukārt, ideāla deguna forma ir taisna.

Simetrija ir svarīgāka par emociju attēlošanu – pat ja cilvēku attēloja kustībā vai emocionālo spēku sasprindzinājumā, seja palika statiska un bezkaislīga. To var novērot Mīrona skulptūrā “Diskobols” (Sk. att. 1.3.-1.att.) – sejā neparādās ekspresija vai gatavība kustībai. Taču tēlniekam apbrīnojami izdevies radīt skaidru straujas kustības ilūziju. Sarežģītājā pagriezienā ir saglabātas proporcionālas ķermeņa aprises un muskuļu attēlojums. Tēla individualizācija un portreta māksla vairāk tika attīstīta Senās Romas periodā.¹³



1.3. -1.att. Mīrona skulptūra *Diskobols*. Romiešu kopija

Polikleita aprēķinātās attiecības paredzēja arī, ka kāju garums nedrīkst pārsniegt pusi no auguma. Pilnīgai pēdai otrais pirksts ir nedaudz garāks par kājas īkšķi, savukārt nolaista roka jāsniedzas līdz pusei no augšstilba. Tēlniecībā ļoti daudz figurē kails ķermenis – kailums grieķim nozīmē dabiskumu un atbrīvotību. Kailas sievietes simbolizē harmoniju un maigumu.¹⁴ Sengrieķi uzskatīja, ka labam māksliniekam jāpiemīt matemātiskai domāšanai. Romiešu arhitekts Vitrūvijs (*Marcus Vitruvius Pollio*) apgalvoja, ka cilvēka ķermeni var izteikt ar kvadrāta vai apla palīdzību. Vitrūvijs raksta: “Ja noguldītu cilvēku ar izplestām rokām un kājām un cirkuļa kājiņu novietotu viņa nabas vietā, tad iezīmējot riņķa līniju, tā skars abu roku un kāju pirkstus.” Tā radās cilvēka kvadrātūras koncepcija, ko vēlāk renesanses laikā atspoguļoja Leonardo da Vinči.¹⁵

Taču, lai izprastu kā cilvēks tika ilustrēts grafiski, ievērtības cienīgs artefakts ir grieķu vāzes. Apgleznātās vāzes ir kā izziņas avots par sengrieķu dzīvi, apģērbi, notikumiem un skaistuma ideāliem. Grieķu vāzēs pildīja dažādas funkcijas, tās izmantoja gan reliģiskiem, gan utilitāriem nolūkiem, līdz ar to valdīja formu dažādība. Piemēram, simpozijos tās izmantoja kā traukus vīna servēšanai, atdzesēšanai, dzeršanai u.tml. Vāzes, galvenokārt, iedalījās divās tehnikās – sarkanfigūru stils un melnfigūru stils. Sarkanfigūru vāzēs melnais fons izceļ vāzes formu, savukārt melnfigūru stilā uz sarkanīgā māla fona izceļas uz vāzes gleznotie elementi. Vāžu uzbūve ir pielīdzināta cilvēka anatomijai – tā sastāv no mutes, kakla, pleciem, torša un pēdām. Par ausīm grieķi dēvēja trauku rokturus. Sākotnēji cilvēku figūras uz vāzēm tika attēlotas ļoti ģeometriskas – silueta veidā, plakanas, bez ēnojuma un dziļuma. Iespaidojoties no ēģiptiešiem, galvu un kājas attēloja profilā, bet ķermeni pretskatā. Melnfigūru stila piekritējs Lidos (*Lydos*) bija viens no pirmajiem māksliniekiem, kurš uz vāzēm sāka attēlot muskuļainas cilvēku figūras pilna augumā un kustībā, taču joprojām neņemot vērā perspektīvu un pareizas ķermeņa proporcijas. Monumentālo figūru stilu pamazām aizstāja naturālisms. Sarkanfigūru mākslinieka *Onesimos* darbos vērojami reālistiskāki sižeti, tēli, sadzīviskas ainas, nevis tikai mīti par dieviem.¹⁶ Sarkanfigūru tehnika pakāpeniski aizstāja melnfigūru tehniku, jo tā deva iespēju ar otas palīdzību veiksmīgāk attēlot reālistiskākas cilvēku formas, plūstošākas kustības, apģērbi, emocijas un smalkas detaļas.¹⁷

Grieķu vāzēs tika attēlotas ne tikai sadzīviskas ainas, bet arī olimpisko spēļu sižeti, kur lieliski var novērot kā tiek ilustrēts ķermenis kustībā. Sengrieķu olimpiskās spēles bija svarīgākais sporta, kultūras un reliģijas notikums gandrīz 12 gadsimtus un norisinājās reizi četros gados. Tika atļauts piedalīties brīvajiem grieķu vīriešiem, sākot no zemniekiem un beidzot ar karaļa mantiniekiem, lai gan lielākā daļa olimpiešu bija karavīri. Sportisti olimpiādēs startēja kaili dažādās disciplīnās – skriešana, piecīņa, cīņas mākslas, zirgu skriešanas sacensības u.c. Uzvarētāji tika godināti kā dieva izredzētie un tautas varoņi, balvā saņemot augu vainagu, kā arī, ar olīveļļu piepildītas, grieķu vāzes. Keramikas darbos galvenokārt, varam novērot tikai atlētiskus vīriešu ķermeņus, jo sievietes nedrīkstēja sacensties un pat ne atrasties skatītāju rindās. Spartā notika atsevišķas sporta spēles sievietēm, taču tās netika dēvētas par olimpiādēm.¹⁸ Kopumā sengrieķi bija teicamā fiziskajā formā – Spartas iedzīvotāju nodarbošanās, galvenokārt, bija karošana. Ikviens spartietis kara mākslai sāka trenēties 7 gadu vecumā un karoja līdz pat vecumdienām. Arī sievietes nodarbojās ar sportu – skriešanu un cīņas mākslām.¹⁹

Cīņas mākslām olimpiādēs pievērsa lielu uzmanību, uzvarētāji visbiežāk balvās saņēma lielas naudas summas. Zemāk redzamajā attēlā (Sk. 1.3-2.att.) Amforas formas vāzi rotā boksa aina, kuras tuvplānu varam redzēt attēlā pa kreisi, un cīņas mākslas (*pankraton*)

sportistus attēlā pa labi. “Pankrations” bija boksa un restlinga kombinācija, kura vienīgie aizliegumi bija nekost un neaizskart acis. Attēlā viens no sportistiem cenšas sagrābt pretinieka aci, taču tiesnesis ar paceltu nūju noliecinās uz priekšu, lai pārtrauktu cīņu. Šajās cīņas mākslu ainās figurē perspektīva, anatomiska proporcija un viegli nolasāms fiziskais sasprindzinājums. Boksa ainā ar līniju palīdzību tiek attēloti muguras un vēdera muskuļi, kā arī sīkas detaļas - pietūkums uz sportista vaiga kreisajā pusē un ādas loksnes ap rokām, kas aizsargāja rokas boksa cimdu vietā.



1.3.-2.att. Zirgu skriešanās sacensību balva – Amforas formas grieķu vāze. Britu muzejs.

Grieķu keramikā var novērot arī skriešanas sporta ainas. (Sk. 1.2.-3.att.) Arhaiskajā perioda darbos izceļas figūras ar pārspīlēti tievu vidukli, izteiktiem augšstilbiem un neproporcionālu galvu, plaukstām u.tml. Lai arī grieķi sāka risināt pareiza ķermeņa attēlošanu, skriešanas poza netiek atveidota fizioloģiski pareizi, jo labā roka un labā kāja pārvietojas vienlaikus vienā virzienā.²⁰



1.3.-3.att. Skriešanas sporta ainu attēlojums uz grieķu vāzēm

¹¹ Rubenis, A. *Mākslas vēstures priekšvēsture 1*. Autorizdevums, 2017. 13.,14.,17.,20.lpp.

¹² Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010. 142.lpp.

¹³ Rubenis, A. *Mākslas vēstures priekšvēsture 1*. Autorizdevums, 2017. 16.,21.lpp.

¹⁴ Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010. 144.lpp.

¹⁵ Rubenis, A. *Mākslas vēstures priekšvēsture 1*. Autorizdevums, 2017. 23.lpp.

¹⁶ Clark, Andrew J. *Understanding Greek vases*. J. Paul Getty Museum, 2002. 15. - 25. lpp.

¹⁷ https://www.metmuseum.org/toah/hd/vase/hd_vase.htm

¹⁸ <https://www.olympic.org/ancient-olympic-games>

¹⁹ Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010. 136.lpp.

²⁰ <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/beginners-guide-greece/a/olympic-games>

1.4. Viduslaiki

Grieķu olimpiskās spēles notika 1169 gadus, piedzīvojot arī Romas impērijas nostiprināšanos Grieķijas teritorijā. Mūsu ēras sākumā olimpiskās spēles tika uzskatītas par pagānisku rituālu, jo kristietība pakāpeniski kļuva par Romas impērijas oficiālo reliģiju, līdz ar to 393. gadā Romas imperators spēles aizliedza.²¹ Antīkās civilizācijas norietam sekoja viduslaiku kultūras rašanās. Viduslaikos, kuri ilga aptuveni no 5. līdz 15. gs., gandrīz visās dzīves jomās baznīcai piederēja noteicošais vārds. Figurālo attēlojumu visbiežāk var novērot ikonās, mozaikās, vitrāžās un grāmatu ilustrācijās.



1.4.-1.att. *Justiniāns un viņa galms*. Sanvitāles baznīca. 547.g.

Svarīga lomu līdz pat 13.gs. vidusslaikos ieņēma Bizantijas impērija – tur arī sāka veidoties baznīcas organizācijas. Antīkajā pasaulē dievi tika pielīdzināti cilvēkiem, to cilvēcību varēja novērot reālistiskos figūru atveidojumos un pozās, turpretim, vidusslaiku kristīgā māksla meklēja citu valodu, kā atspoguļot garīgo, nemateriālo skaistumu. Realitātes imitēšana vairs nebija prioritāte un to aizstāja pieaugoša interese par mistiskiem tēliem. Figūras tika attēlotas frontāli, divās dimensijās, diezgan statiski, vērojams fiziskā svara trūkums, netika izceltas ķermeniskās īpatnības. Par attēlojamiem objektiem kļuva imperatori, svēto tēli, Bībeles varoņi, galma locekļi u.tml. Lieki nedomājot par to kā naturālistiski attainot ķermeni, mākslinieki varēja eksperimentēt ar jauniem veidiem, kā ar attēla palīdzību simbolizēt, piemēram, varu. Bizantijas impērijas mozaikā “Justiniāns un viņa galms” (548.g.), centrā redzams imperators Justiniāns I, tālāk no viņa atrodas karavīri un baznīcas pārstāvji. (Sk. 1.4-1.att.) Šī mozaika norāda uz imperatora varu – viņam piederēja gan reliģiskā, gan administratīvā, gan militāra vara. Taču gandrīz tik pat liela uzmanība tiek pievērsta bīskapam Maksimiānam, kurš tiek izcelts gan ar tekstu, gan plaknē novietots tuvāk skatītājam, kas arī norāda uz autoritāti. Ar laiku baznīcai bija pati augstākā autoritāte visās dzīvēs jomās un māksla arvien vairāk kļuva par kristīgās dogmas nesēju.²²

Figurālais attēlojums atrodas ne tikai mozaīkās, bet arī ikonu jeb svētbilžu glezniecībā. Kristus un citi svētie tēli netika gleznoti kā portreti, bet gan kā visai abstrakti tēli, jo ikona tika uztverta kā simbols. Raksturīgs izstiepts sejas ovāls, slaidi pirksti, skatiens maldīgās tālumā, acis nedabīgi lielas, portretiski nelīdzinājās kādai personai – šīs iezīmes var novērot Itālijā gleznotajā ikonā “Madonna ar bērnu”. Būtisks elements ir dievišķības simbols – nimbs, kuru izmanto ap svēto un dievību galvām. (Sk. 1.4-2.att.) Bērns jeb Kristus dievmātes ikonās bieži atveidots pieauguša cilvēka izskatā. Ikonu glezniecība tika izplatīta Bizantijā un vēlāk arī pareizticīgo zemju kultūrā senajā Krievzemē, kur tika izmantoti spilgti krāsu laukumi un tieksme izstāstīt sižetu visos sīkumos.²³ (Sk. 1.4-3.att.)



1.4.-2.att. *Madonna ar bērnu. 1230*



1.4.-3.att. *Sv. Gregorijs nogalina pūķi. 14.gs.*

Viduslaiku mākslā un kristīgās baznīcas dzīvē grāmatai bija milzīga nozīme. Agrīnajos viduslaikos figūru tēlojumu grāmatās varēja novērot teksta iniciāļos - šis bagātīgi rotātais dekoratīvais ornaments palīdzēja vizualizēt viduslaiku manuskriptus. Vēlāk arī uzplauka grāmatu miniatūru māksla. Karolingu renesansē miniatūrmākslā aizvien vairāk parādījās cilvēka tēls un ilustrācijas kļuva patstāvīgas – bieži bija nesaistītas ar tekstu, bet tikai mākslinieciski papildināja to.²⁴ (Sk. 1.4-4.att.)



1.4.-4.att. *Cilvēka attēlojums viduslaiku grāmatu iniciāļos*

Romānikas laikā populārs stāstošs tēlojums un sižeti, kas runā par ciešanām – pastarā tiesa, krustā sistais u.tml. Gotikas stila periodā attīstījās naturālisms tēlu atveidojumā. Viduslaiku beigu un renesanses sākuma mijā reliģiska satura kompozīciju vietā arvien vairāk parādās ainas ar antīkās mitoloģijas sižetiem, palielinās interese par cilvēka individualitāti un pieaug tēlojuma tuvinājums realitātei.²⁴

²¹ <https://www.olimpiade.lv/lv/olimpiska-abc/antikas-os>

²² Hollingsworth, M. *Art in world history*. Routledge. 2016. 101.-102. lpp.

²³ Blūma, D., Gorkins, N. *Pasaules kultūras vēsture. Īskurss*. Pētergailis, 2003. 65.,68. lpp.

²⁴ <https://enciklopedija.lv/skirklis/34881-t%C4%93lot%C4%81ja-m%C4%81ksla>

1.5. Renesanse

Viduslaiku beigās cilvēku apziņā un kultūrā ienāk jaunas atziņas. Mākslinieki sāk meklēt iedvesmu Senās Grieķijas un Romas kultūrā, analizējot antīko domātāju un mākslinieku darbus - Cicerona, Platona, Aristoteļa, Vitrūvija u.c. Notiek antīkās kultūras “atdzimšana” (itāļu val. - “*renaissance*”) jeb veidojas renesanses kultūra. Dižrenesanses posmā 16. gs. tika aizvien plašāk attīstīta humānisma ideja. Humānisma kustības centrā atrodas cilvēks, tā vērtības un personība. Šī uzskatu sistēma iestājās par individualitāti un racionālu domāšanu, izvairoties no dogmām un aizspriedumiem.²⁵ Humānisti, galvenokārt, bija mākslinieki un zinātnieki. Mākslinieciskā pasaules uztvere apvienojās ar matemātisku pasaules redzējumu.

Mākslas teorētiķis un arhitekts Leons Batista Alberti (*Leon Battista Alberti*) savos apcerējumos izcēla matemātikas lomu glezniecībā, skulptūrā un arhitektūrā. Renesansē glezniecības kompozīciju noteica viņa lineārās perspektīvas atklājums, kas palīdzēja pietuvoties tuvāk īstenības patiesam atspoguļojumam. Lineārā perspektīva radīja dziļuma un telpas ilūziju mākslas darbos. Alberti uzskatīja, ka ar perspektīvas palīdzību mēs saskatām lietas proporcionālas citai pret citu, nevis pašas par sevi. Viņa skaistuma izpratni ietekmēja tajā laikā populārās humānistu idejas. 15.gs. sākumā dominēja ideja, ka vispirms ir jāizprot cilvēka ķermenis zinātniski, lai to varētu attēlot vizuāli. Alberti uzskatīja, ka gleznojot apģērbtu cilvēka figūru, vispirms tas jāuzzīmē kails. Savukārt, pirms gleznot kailu ķermeni, jāuzzīmē muskuļi un kauli, un pēc tam tikai miesa.

Savukārt, mākslinieks Džoto di Bondone (*Giotto di Bondone*) no antīkās pasaules atgriezta freskas. Viduslaikos cilvēki netika zīmēti no dabas un cilvēku attēlošanai pārsvarā tika izplatīta mozaikas tehnika, taču tas bija darbietilpīgs process, ja bija jārada daudzfigūru kompozīcija. Freska sniedza iespēju attēlam piešķirt apjomu, izmantojot optisko principu, kas

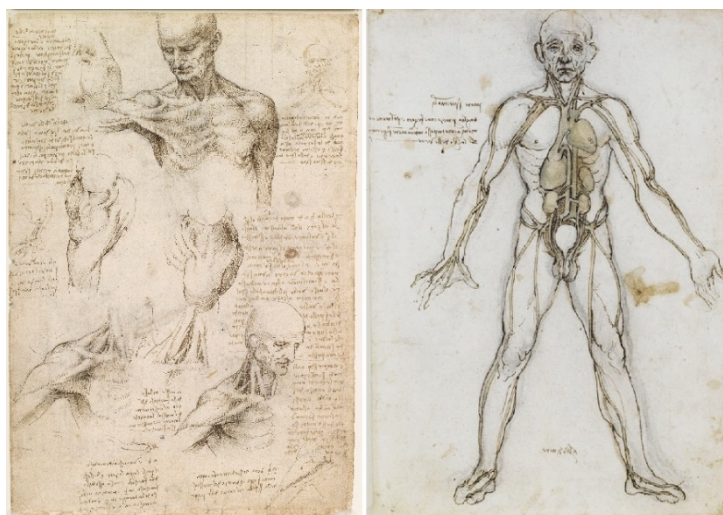
bija jau pazīstams antīkajā pasaulē. Princips paredz, ka cilvēka acs gaišo uztver tuvāku, savukārt tumšo – tālāku. Viens no izcilākajiem agrīnās renesanses figurālajiem freskas darbiem ir Mazačo (*Masaccio*) “Ādama un Ievas izdzīšana no paradīzes”. (Sk. pielikumā 1.5.-1.att.) Mazačo izdevies ar perspektīvas un ēnojumu palīdzību gleznā attēlot dziļumu. Gleznojuma vērojamas arī spēcīgas emocijas – Ādams, izjūzdams kaunu, aizsedzis seju, savukārt Ieva ir aizsegusi kailo ķermeni un sejā vērojamas vaimanas.²⁶

²⁵ <https://www.artermini.lv/raksts.php?t=1340&bu=12>

²⁶ Blūma, D., Gorkins, N. *Pasaules kultūras vēsture. Īskurss*. Pētergailis, 2003. 91. - 96. lpp.

1.5.1. Plastiskās anatomijas pirmsākumi

Renesansē māksla un zinātne gāja roku rokā, bieži pat apvienota viena cilvēka darbībā, tāds, piemēram, bija Leonardo da Vinči (*Leonardo da Vinci*) (1452.-1519.), kurš pievērsās cilvēka anatomijas pētīšanai, veicis teorētisko pētījumus dažādu zinātņu jomās un radījis ievērojamus mākslas darbus. Leonardo nemitīgi studēja dabu un visas ar to saistītās zinātnes, lai precīzāk reproducētu īstenību savos mākslas darbos. Pateicoties teorētiskajiem pētījumiem, kompozīcijas izjūtai, precīzajām proporcijām un radošajai individualitātei, viņš cilvēku figūrām piešķīra dzīvību un kustību. Leonardo anatomiskie zīmējumi ir ļoti strukturēti un tehniski, tie kalpoja kā pamats viņa gleznām, kur savukārt cilvēka ķermeni raksturoja plastiskums un maigums. Viņš skicēja locītavas un muskuļus, lai izprastu kā veiksmīgāk attēlot cilvēku darbībā. Lielu uzmanību pievērsa arī iekšējiem orgāniem - pēdējos savas dzīves gadus viņš veica autopsijas un to rezultātus attēloja zīmējumos. (Sk. 1.5.1.-1.att.)

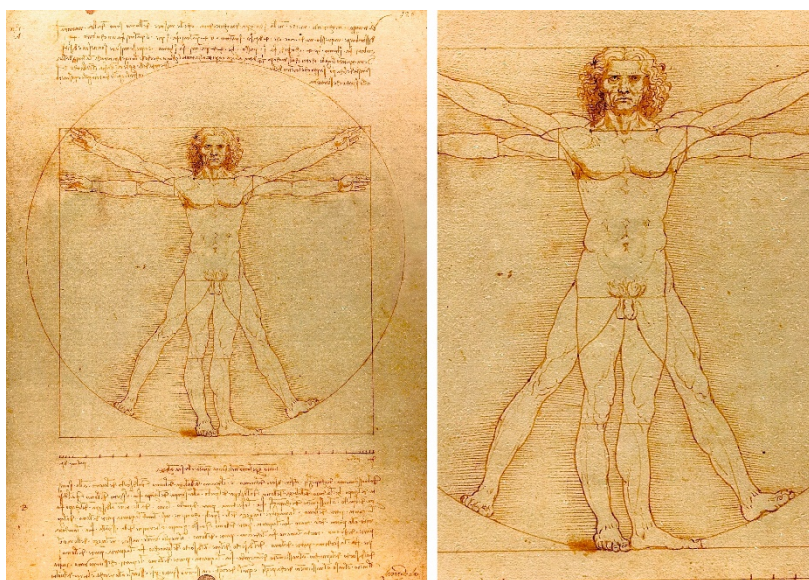


1.5.1.-1.att. Leonardo da Vinči anatomiskie zīmējumi

Apmēram 37 gadu vecumā viņš sāka pierakstīt savus novērojumus. Kopumā ir saglabājušies ap 50 manuskriptu, kuri sastāv no vairāk ka 5 tūkstošiem lapu. Pēc savas nāves

zīmējumus un manuskriptus viņš uzticēja savam studentam Frančesko Melci (*Francesco Melzi*). Manuskriptos parādās viņa īpašais rakstīšanas stils - no labās uz kreiso pusi. Dažādi pierādījumi liecina, ka tas tika darīts piesardzības nolūkos - lai netiktu atklāti viņa noslēpumi. Tāpat arī tekstos tika izmantotas anagrammas, vārdu “Roma” viņš interpretēja kā vārdu “Amor”.²⁷

Vairāk kā gadsimtu pēc viņa nāves, 1632. gadā tika publicēts „Glezniecības traktāts” (*Trattato della Pittura*), kur tikai apkopoti Leonardo pētījumu rezultāti. Traktātu viņš bija paredzējis pabeigt ar pētījumu par cilvēka figūras proporcijām un attēlošanu kustībā.¹⁹ Kā jau lielākā daļa renesanses mākslinieku, par pamatu saviem pētījumiem viņš izmantoja grieķu un romiešu sasniegumus. Pamatojoties uz romiešu arhitekta Vitrūvija koncepciju par cilvēka proporcijām, Leonardo izstrādāja zīmējumu “Vitrūvija cilvēks”. (Sk. 1.5.1.-2.att.) Zīmējums demonstrē cilvēku ar četrām rokām un četrām kājām, kas vienlaikus ļauj interpretēt dažādas pozīcijas un piešķir figūrai dinamiku un kustību. Saskaņā ar Vitrūvija aprakstu, vīrieša naba atrodas precīzi apļa centrā, savukārt dzimumorgāni kvadrāta centrā. Taču ne visus Vitrūvija proporciju mērījumus Leonardo ņēma vērā - viņš paļāvās arī uz savu pieredzi, eksperimentiem, novērojumiem. Piemēram, pēc Vitrūvija mērījumiem, pēdas garums veido 1/6 daļu no ķermeņa augstuma, bet Leonardo uzskatīja, 1/7 daļa būtu precīzāks mērījums. Zīmējumā figūras kreisā pēda ir pagriezta uz āru, ar nodomu nolasīt pēdas garumu, no kuras izriet tālāki mērījumi.

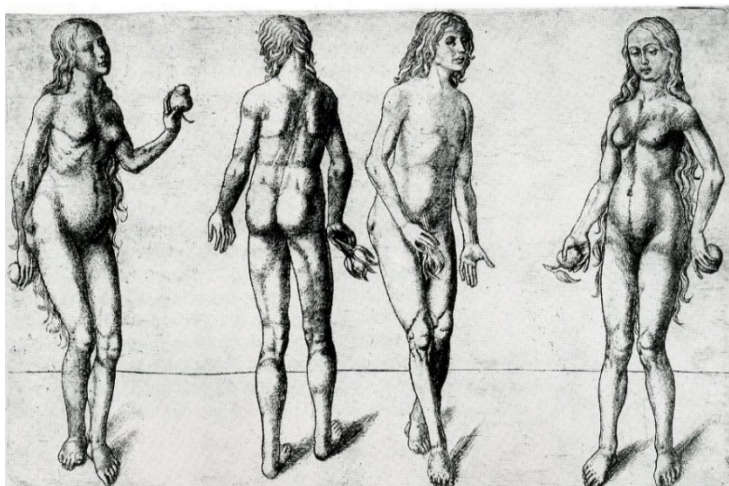


1.5.1.-2.att. Leonardo da Vinči. *Vitrūvija cilvēks*. 1490

Leonardo da Vinči nebija pirmais renesanses dižais prāts, kurš izmantoja Vitrūvija koncepciju. Ap 1490. gadu viens no viņa draugiem - itāļu mākslinieks Frančesko di Džordžio (*Francesco di Giorgio*) - izstrādāja vismaz 3 zīmējumus, pamatojoties uz Vitrūvija cilvēka kvadrātūras koncepciju, taču tie nebija pārāk precīzi. Ap to pašu laiku vēl viens ļoti tuvs

Leonardo draugs Džakomo Andrea (*Giacomo Andrea*) izstrādāju savu versiju. (Sk. pielikumā, *1.5.1-3.att.*) Taču abi šie mākslinieki gan zinātniskajā precizitātē, gan mākslinieciskajā ziņā nepārspēja Leonardo zīmējumu. Pastāv arī minējumi, ka tas varētu būt pašportrets. Matu cirtas, augums, intensīvais skatiens, kas it kā lūkojas spogulī, varētu atbilst Leonardo, kuram tajā brīdī bija 38 gadi. Sejas līdzību var novērot mākslinieka Donato Andželo Bramante (*Donato Bramante*) freskā, kur Leonardo da Vinči tiek attēlots kā filozofs Heraklīts.²⁸ (Sk. pielikumā, *1.5.1-4.att.*)

Arī Albrehts Dīrers (*Albrecht Dürer*) iedvesmojoties no Leonardo da Vinči un Vitrūvija, pievērsās cilvēka anatomijai. Uzmanības centrā bija ķermeņa ārējais veidols, nevis iekšējie orgāni, muskuļi u.tml. Viņš pētīja dažādas ķermeņa formas, dažādos vecumos - tievs, tukls, garšs, īss, mazulis, bērns, pieaugušais u.tml. 1528. gadā, dažus mēneša pēc viņa nāves, tika izdota viņa pētījumi par antropometriju “Četras grāmatas par cilvēka proporcijām”. Viņa cilvēka figūru gravīrās atspoguļojās pirmie mēģinājumi attēlot nokrāsas un ēnas koka gravējumos. (Sk. *1.5.1.-5.att.*) Pateicoties Dīreram ziemeļu renesansē ienāk pārliecinošs realitātes atspoguļojums, kurš izpaužas ne tikai viņa figūrās, bet arī portretos.²⁹



1.5.1.-5.att. Albrehta Dīrera *Ādama un Ievas* attēlojums gravīrā

Apbrīnas vērtu daudzfigūru kompozīciju var novērot Mikelandželo (*Michelangelo Buonarroti*) Siksta kapelas altāra sienas gleznojumā – “Pastarā tiesa”. (Sk. *1.5.1.-6.att.*) Tajā redzamas vairāk nekā 300 kailas, muskuļotas figūras, kas riņķo apkārt Jēzum Kristum. Pozu dažādība ir bezgalīga, katra figūra ir dinamiska un atšķirīga, tai pat laikā kopā veidojot vienotu figūru masu, kas piepilda sienu līdz pat tās malām. Cilvēku dvēseles tiek attēlotas divās pusēs – pestītie, kuri dodas debesīs un grēcinieki, kuri dodas uz elli. Kompozīcijas kreisajā apakšējā stūrī mirušie ceļas debesīs – daži bez piepūles ar neredzama spēka palīdzību, citiem palīdz eņģeļi. Kompozīcijas labajā pusē dēmoni velk ķermeņus uz elli. Lai arī fresku daudzi uzskatīja par šedevru, daudzus tā izsauca ažiotažu. Kritiķus satrauca ne tikai kailums, bet arī eņģeļu attēlojums bez spārnēm, Kristus bez bārdas, sengrieķu mitoloģisko tēlu

parādīšanās u.t.t. Lai rastu kompromisu, pēc Mikelandželo nāves 1564. gadā, mākslinieks Daniels da Voltērs (*Daniele Da Volterra*) tika noalgots, lai ar drapērijām aizkrāsotu konkrētu tēlu kailās ķermeņa daļas.³⁰



1.5.1.-6.att. Fragmenti no Mikelandželo freskas “Pastarā tiesa”.

²⁷ Müntz, E. *Leonardo da Vinci*. Parkstone International, 2011. 27., 61., 69., 74. lpp.

²⁸ <https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-inspiration-behind-leonardo-da-vincis-vitruvian-man-974c525495ec>

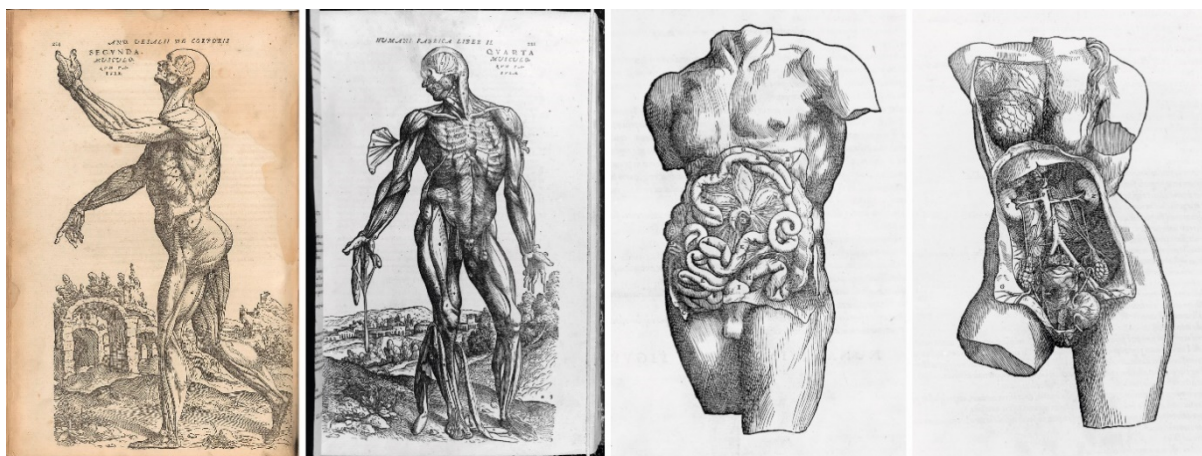
²⁹ <http://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=2229>

³⁰ <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/high-ren-florence-rome/michelangelo/a/michelangelo-last-judgment>

1.5.2. Anatomija un māksla

Pirmās rakstiskās liecības par ķermeņa anatomisko struktūru meklējamas jau pirms mūsu ēras – Ēģiptē, Indijā un Ķīnā. Senās Romas ārsta Klaudija Galēna (*Claudius Galen*) anatomijas grāmatas tika izmantotas 13 gadsimtus. Renesanses flāmu anatoms Andreass Vezālijs (*Andreas Vesalius*) veicot autopsijas, atklāja kļūdas antīkās kultūras uzskatos par cilvēka ķermeni. Andreass, kuru varam uzskatīt aprakstošās anatomijas pamatlicēju, piedzima 1514. gadā Briselē, dažus gadus pirms Leonardo da Vinči nāves. 24 gadu vecumā viņš sāk rakstīt grāmatu “Par cilvēka ķermeņa uzbūvi” (*De Humani Corporis Fabrica*). 1543. g. grāmata tika pabeigta un vēl joprojām tiek uzskatīta par pagrieziena punktu medicīnas vēsturē, jo radīja apvērsumu līdz tam valdošajos uzskatos par cilvēka ķermeņa uzbūvi. Ap to laiku grāmatas izdeva arī tādi anatomi kā Bartolomeo Eistahijs (*Bartolomeo Eustachi*) un Nikolo Masa (*Niccolò Massa*), taču Vezālija grāmata visvairāk izcēlās ar bagātīgām un vizuāli uztveramām anatomijas ilustrācijām, kuras papildināja aprakstošie teksti. Viņš sadarbojās ar labākajiem zīmētājiem no Ticiāna (*Titian*) studijas, un vieno no labākajiem tā laika grāmatu iespaidējiem - Johannes Oporinuss (*Johannes Oporinus*). Ir maz ticams, ka Leonardo da Vinči anatomiskajiem zīmējumiem bija ietekme uz Vezālija darbu, jo Leonardo zīmējumi tika

apkopoti un publicēti daudz vēlāk. Tomēr pastāv iespējamība, ka kāds Ticīana darbnīcas māceklis varēja būt iepazinies ar Leonardo pētījumiem.³¹



1.5.2.-1.att. Anatomiskie zīmējumi no *Vežālija grāmatas "Par cilvēka ķermeņa uzbūvi"*

Vairāk kā 200 kokgriezuma tehnikā izstrādātajās ilustrācijās skeleti, muskulatūras un orgāni tiek attēloti ļoti dzīvos un kustīgos ķermeņos – tie pozē un žestikulē, savukārt fonā redzama Itālijas ainava ar izteikti zemu horizontu. (Sk. 1.5.2.-1.att.) Grāmatas vāku rotā krāšņa daudzfigūru kompozīcijas aina, kuras centrā autopsiju veic pats Vežālijs. Grāmata kalpoja kā mācību līdzeklis gan medicīnas zinātnē, gan mākslā. Līdz ar mākslas akadēmiju izveidi Itālijā 16. gs., anatomijas studijas oficiāli atzina par nepieciešamu mākslinieka apmācības sastāvdaļu.³²



1.5.2.-2.att. *Rembrants. Doktora Tulpa anatomijas stunda. 1634*

Interese par cilvēka anatomiju bija plaši izplatīta ne tika renesansē, Vežālija šedevrs noteikti ietekmēja māksliniekus arī turpmākajos gadsimtos. Gandrīz gadsimtu vēlāk autopsijas aina attēlota holandiešu gleznotāja un grafiķa Rembranta (*Rembrandt Harmenszoon van Rijn*) 1634. gada gleznā “Doktora Tulpa anatomijas stunda”. (Sk. 1.5.2.-2.att.) Grupas portreti bija raksturīgi 17. gadsimta baroka mākslai. Visbiežāk grupu portreti tika izstādīti publiskās vietās, lai ar gleznas palīdzību reprezentētu attiecīgo organizāciju.

Viena no šādām organizācijām bija Amsterdamas ķirurgu ģilde - tās pārstāvis Doktors Nikolāss Tulps (*Dr. Nicolaes Tulp*) vienreiz gadā sniedza publisku lekciju saistībā ar cilvēka anatomiju. Šajā gadījumā tika veikta sekcija rokai, lai izskaidrotu tās muskulatūru. Uz galda gulošais līķis bija noziedznieks, kam izpildīts nāvessods. Lai akcentētu ārsta nozīmīgumu, Rembrants attēlo Tulpu kā vienīgo cilvēku, kurš nēsā cepuri. Apkārt esošie daktera kolēģu skatieni vērsti dažādos virzienos, katra sejas izteiksme izsauc plašu emociju gammu un katrs indivīds savstarpēji mijiedarbojas. Rembrants tika uzskatīts par vienu no lielākajiem krāsu meistariem pasaulē, šajā gleznā viņam ir izdevies ar gaismas palīdzību dažādos tēlus apvienot vienā grupā. Savukārt apgaismotais ķermeņa, satumstot pie kājām, izceļ grāmatu labajā stūrī – visticamāk Vezālija “Par cilvēka ķermeņa uzbūvi”.³³

³¹ https://sharonlacey.wordpress.com/2012/05/31/artistic-influences-on-andreas-vesaliuss-de-humani-corporis-fabrica-libri-septem-and-its-influence-on-the-arts-in-the-sixteenth-and-seventeenth-centuries/#_ftn2

³² <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358129>

³³ <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/baroque-art1/holland/a/rembrandt-the-anatomy-lesson-of-dr-tulp>

1.6. 20. gs. māksla

Humānisti, uzskatīja, ka cilvēks ir visvarens un spēj sasniegt visu, toties 17. gadsimtā franču filozofs Blēzs Paskāls (*Blaise Pascal*) jau apgalvo, ka cilvēks ir tikai “domājoša niedrīte pasaules lielajā okeānā”. 17.gs beigās rodas intelektuāļu izraisīta kustība – apgaismība, kuras pamatā bija racionālisms. Ap to pašu laiku rodas ideju kopums – romantisms. Konservatīvie romantiķi idealizēja viduslaikus, uzskatīja, ka revolūcijas un pārmaiņas ir bezjēdzīgas, individuālismam pretī lika kolektīvu. 19. gs. romantisms kļuva liberālāks, idealizējot vienkāršā darba cilvēku, sāka atzīt progresu ideju. 19. gs. apgaismības laikmeta beigu periodā kā estētiska kategorija kultūrā nostiprinās reālisms. Tas bija kā protests pret romantismam un klasicismam raksturīgo idealizēšanu, mitoloģiskajām tēmām



1.6.-1.att. Reālisma pārstāvja Onorē Domjē karikatūras

u.tml. Tā vietā tiek attēlotas ikdienišķas sadzīves ainas, vērojama ekspresija, stilizējot un vienkāršojot formas. (Sk. 1.6.-1.att.) Cilvēks pirmo reizi kultūras vēsturē vēlas būt brīvs no sabiedrības un nesaistīts ar to. Līdz ar to mainās arī cilvēka atveidojums mākslā.³⁴



1.6.-2.att. Pols Gogēns. *Spirit of the Dead Watching*.
1892

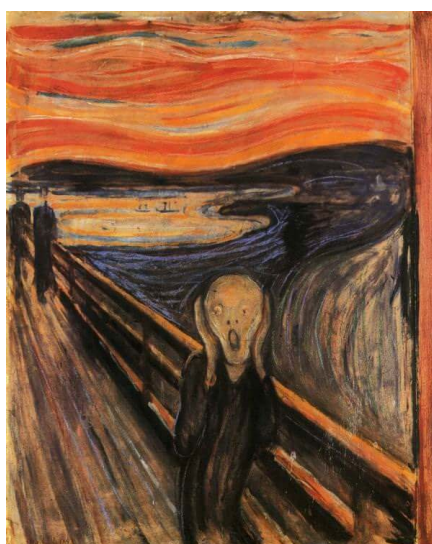
19.gs. franču mākslā ienāca impresionisms, kur bija svarīgi attēlot dzīves realitāti, tādu kādu to redz cilvēka acs. Īpašu uzmanību impresionisti pievērsa gaismai, tika izmantotas neskaitāmas toņu gradācijas, mīkstinātas kontūras, formas modelētas ar izteiktiem otas triepieniem.³⁵ Impresionismam sekoja postimpresionisms. Ieguldījumu 20.gs. mākslas attīstībā sniedza postimpresionisma mākslinieks Pols Gogēns (*Paul Gauguin*), kura gleznās parādījās dekoratīva stilizācija, formu plakanums, tīras un intensīvas krāsas, melnas kontūras. (Sk. 1.6.-2.att.) 19.gs. beigās Pols devās uz Franču Polinēzijas salu Taiti un šīs tautas mākslas iespaidā, pievērsās naivismam. Turpmākajos gados arī daudzi citi mākslinieki ietekmējās no Āfrikas, Okeānijas u.c. reģionu pirmiedzīvotāju mākslas, kuru raksturoja vienkāršība un pilnība. Pola darbos primitīvisms atspoguļojās vienkāršos un nesamākslotos, bet simboliskos tēlos. Gogēns izgudroja jaunu stilu – sintētismu - atsaucoties uz sintēzi starp viņa gleznu formālajiem elementiem un to saturu. Viņš uzskatīja, ka māksla ir abstrakcija un nav jākoncentrējas uz reālās dabas imitēšanu – svarīgāks ir radīšanas process, ne rezultāts.³⁶

Anrī Tulūzs Lotreks (*Henri de Toulouse-Lautrec*) ieskandināja pirmās modernisma vēsmas. Viņu raksturo dekorativitāte, groteska, pagarinātas figūras, silueti, kā arī tematiska daudzveidība – velosipēdu sports, cirks, kabarē, slimnīcas utt. Lotreks kļuva par plakātu galveno meistarumu Parīzē. Plakātā “The Simpson chain”, kurš reprezentē Anglijas riteņbraukšanas uzņēmuma produktu, Lotreks attēlo sacīkšu dinamiku, galveno figūru nedaudz paceļot no sēdekļa, kustību vērsot uz priekšu. (Sk. 1.6.-3.att.) Savukārt viena no tandēma velosipēda braucēju figūrām tiek nogriezta, lai izraisītu kustības un turpinājuma

sajūtu. Litogrāfijas tehnikas attīstība un Lotreka stilistika ietekmēja daudzus turpmākos plakātu māksliniekus.³⁷



1.6.-3.att. A. Lotreks. *The Simpson chain*. 1896.



1.6.-4.att. **Edwards Munks.**
Kliedziens. 1893

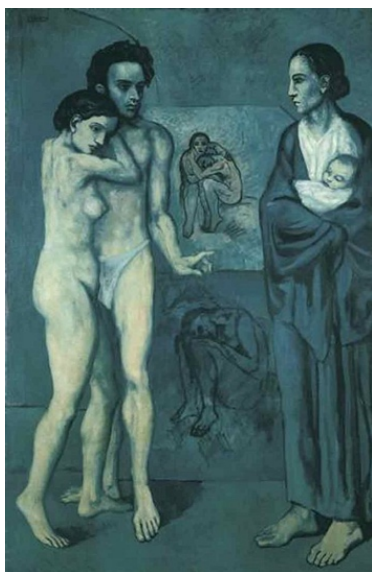


1.6.-5.att. **Kēte Kolvica.** *Bads*. 1924

20. gs. sākumā radās ekspresionisms, kur cilvēka ķermenis tiek atainots pārspīlēti un deformēti, tādā veidā atspoguļojot iekšējo pasauli. Ekspresionisti bija pārliecināti, ka patiesā un īstenā realitāte ir iekšējās pasaules subjektīvās izjūtas un pārdzīvojumi.³⁸ Vientulības un atstumtības sajūta un iekšējās pasaules attēlošana pārņēma daudzus tā laika mākslinieku darbus. Norvēģu ekspresionista Eduarda Munka (*Edvard Munch*) gleznā “Kliedziens” atveidots mākslinieka iekšējais pārdzīvojumu, kurš rezultējās kliecienā. (Sk. 1.6.-4.att.) To pastiprina daba, kura saplūst ar galveno personāžu, trauksmainās līnijas un spilgtās krāsas rada sajūtu, ka kopā ar viņu kliec arī viņa apkārtējā pasaule.³⁹ Savukārt, vācu grafiķes Kētes Kolvicas (*Käthe Kollwitz*) kokgriezuma darbos novērojamas nabadzības ainas. Viņas darbos vērojams protests pret tā laika sociālo nevienlīdzību un apspiešanu. Estamps “Bads” ir kā palīdzības sauciens – tajā atspoguļojas bads, kura cēlonis bija pēckara Vācijā valdošais bezdarbs, līdz ar to arī nabadzība un slimības. (Sk. 1.6.-5.att.) Grafikā atveidots novārgušas

sievietes un bērna ķermenis, ar spēcīgu kontrastu izceļot skeletu. Vienlaicīgi atspoguļots gan emocionāls izmisums, gan acīmredzams bads.⁴⁰

Arī Pablo Pikaso (*Pablo Picasso*) savas daiļrades sākumā daudz gleznoja ubagus un cilvēkus, kuri zaudējuši harmonisko dzīves uztveri. Tas tiek dēvēts par zilo periodu (1900-1905), jo darbi gleznoti zilā, melnholiskā krāsu gammā. (Sk. 1.6.-6.att.) Tam sekoja rozā periods, kur līdz ar cirka tēmu, viņa darbos parādījās cirka mākslinieki, piemēram, akrobāte gleznā “Meitene uz bumbas”. Gleznā vērojams spēcīgs kontrasts starp monolītiski masīvo sportistu priekšplānā un graciozi vieglo akrobāti otrajā plānā. Nolasāma gan kustība - trausls līdzsvars, gan smagnēja stabilitāte. Lai panāktu šādu pretstatu, ķermeņa formas deformētas, attēlotas neproporcionāli un vīrieša tēls aizņem lielāko kompozīcijas daļu, tādā veidā padarot sēdošo ķermeni vēl masīvāku.⁴¹ (Sk. 1.6.-7.att.) Pēc šī perioda viņa daiļradē notika pārmaiņas – viņš atteicās no reālistiska dzīves atainojuma un pievērsās kubismam.



1.6.-6.att. **Pablo Pikaso. La Vie.** 1903

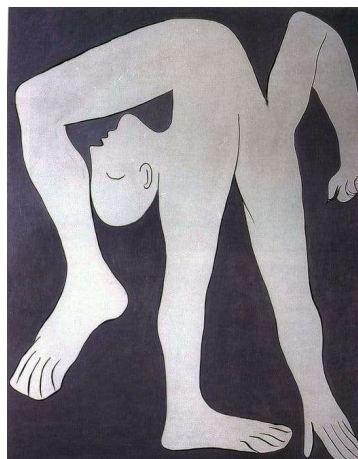


1.6.-7.att. **Pablo Pikaso. Meitene uz bumbas.** 1905

Gluži tāpat kā Gogēnu, Pikaso ieinteresēja Āfrikas un Ibērijas māksla – šo tautu mākslas ietekme jūtama viņa agrīnajos kubisma darbos. Spilgts piemērs ir glezna “Aviņonas meitenes”, kur sieviešu sejas atgādina āfrikāņu cilšu maskas – par to liecina iegarena sejas forma un lielas, mandeļu formas acis.⁴² (Sk. 1.6.-8.att.) Kubisma darbos visbiežāk netika izmantoti modeļi, Pikaso paļāvās uz iztēli. Taču jaunus augstumus cilvēka atveidojumā viņš sasniedz pievērsoties sirreālismam. Viņa darbos sāka parādīties biomorfas formas, kas tēlus padara dzīvīgākus. Gleznā “Akrobāts” pretstatā tumšajam fonam, gaišā akrobāta figūra sniedz viegluma sajūtu. Lokanās figūras attēlojums rada priekšstatu, ka tai piemīt kustību neierobežotība, taču tai pat laikā kustība ir ierāmēta - tā neiet ārpus gleznas robežām.⁴³ (Sk. 1.6.-9.att.)



1.6.-8.att. **Pablo Pikaso. Avingonas meitenes. 1907**



1.6.-9.att. **Pablo Pikaso. Akrobāts. 1930**

Arī spilgtākais fovisma pārstāvis – franču mākslinieks Anrī Matiss (*Henri Matisse*) savos darbos izmantoja vispārinātas un plakanas formas, taču būtiskākais elements viņa darbos bija krāsa. Kermeņa formas viņš konstruēja ar intensīviem krāsu laukumiem. Līdz ar fotogrāfijas attīstību 20.gs. sākumā, Matiss pauda uzskatu, ka māksliniekiem vairs nav vajadzības savos darbos imitēt detaļas, jo to visu par panākt ar fotogrāfijas palīdzību. Viņa mērķis mākslā – panākt tīrību un līdzsvaru. Glezna “Deja” sastāv tikai no trīs tīriem toņiem, savukārt primitīvie ķermeņu silueti ieskicēti ar spēcīgām, tumšām kontūrām. (Sk. 1.6.-10.att.)



1.6.-10.att. **Anrī Matiss. Deja. 1909**

Arī fons ir dekoratīvs un neliecina par perspektīvu, uzmanības centrā ir tikai dejojošās figūras. Viņš necentās attēlot katru dejojāju kā individu, bet vairāk koncentrējas uz kustību un ritmu, ko dejojāji rada kopā kā viens vesels. Savukārt, dejas kā rituāls un primitīvo figūru pādrošais kailums atsaucas uz pirmatnējām civilizācijām, kuras vairāk dzīvo saskaņā ar dabu un ir pilnīgi pretstats mūsdienu un 20.gs sākuma sabiedrībai. Zilais, zaļais un sarkanīgais tonis simbolizē debesis, zemi un cilvēku. Gleznas kreisajā pusē divu dejojāju rokas ir šķirtas, kas, iespējams, ir kā aicinājums skatītājam uz deju, taču tai pat laikā rada dejojāju kustību

dinamiskāku. Lai neizjauktu apļa un krāsu harmoniju, laukums starp rokām tiek aizpildīts ar dejotāju otrajā plānā.

Gluži tāpat kā Pikaso gleznā “Akrobāts”, dejotāji šķiet iesprostoti telpā, aizpildot visu telpu līdz pat gleznas malām.⁴⁴ Dejas tematika Matisa darbos ir bieži sastopama, apmēram 20 gadus vēlāk tapa dekoratīvs sienas gleznojums. (Sk. 1.6.-11.att.) Šeit ir izmantots cits paņēmieni – figūras nav noslēgtas, tās turpinās arī ārpus gleznojuma robežām, jo viņa mērķis bija padarīt telpu plašāku un dinamiskāku.⁴⁵ Mūža nogalē viņš pievērsās aplikācijas tehnikai,



1.6.-10.att. Anrī Matiss. Sienas gleznojums *Deja*. 1932.

tapa vesela sērija ar sieviešu figūrām - “Blue Nude”. (Sk. 1.6.-12.att.) Līdz ar tehnikas maiņu parādījās cita stilistika – viņš izgriezta formas no papīra, kurš pirms tam tika nokrāsots ar guaša krāsu. Līdz ar to sievietes ķermeņi veidojās no atdalītiem, robustiem krāsu laukumiem. Arī šeit kompozīcija ir noslēgta un ķermeņa formas tiek deformētas, lai ietilptu formātā.⁴⁶



1.6.-12.att. Anrī Matiss. Darbu sērija *Blue Nude*. 1952

Cilvēka ķermeņa tēlojums ļoti daudz sastopams arī kataloniešu sirreālista Salvadora Dalī (*Salvador Dali*) darbos, iespējams, tādēļ, ka viņa darbi ir cieši saistīti ar cilvēka psiholoģiju un apziņu. Viņa darbi balstās uz Zigmunda Freida uzskatiem. Saskaņā ar Freida atziņu visu mūžu mēs apspiežam sevī vēlmi darīt to, ko gribam, ja to neatzīst sabiedrība. Līdz ar to, dzīvojam divos līmeņos – reālajā un savu domu un vēlmju pasaulē. S. Dalī darbā

“Antropomorvais skapis” vērojama apslēpto vēlmju izlaušanās uz āru. (Sk. 1.6.-13.att.) Dalī uzskatīja, ka cilvēks ir pilns ar slepenām atvilknēm, kuras iespējams atvērt tikai ar psihoanalīzes palīdzību, kuras pamatlicējs ir Z.Freids. Dalī pārstāv figurālo sirrēlismu – tēli tiek attēloti ļoti reālistiski un telpiski, taču deformēti un savienoti ļoti nereālās kompozīcijās.⁴⁷



1.6.-13.att. **Salvadors Dalī. Antropomorvais skapis. 1936**

³⁴ Blūma, D., Gorkins, N. *Pasaules kultūras vēsture. Īskurss*. Pētergailis, 2003. 115. – 161. lpp.

³⁵ <https://smarthistory.org/impressionism-optical-realism-monet/>

³⁶ <https://www.britannica.com/biography/Paul-Gauguin/Legacy>

³⁷ <https://nga.gov.au/exhibition/toulouse/default.cfm?IRN=223537&BioArtistIRN=16815&MnuID=3&GalID=7&ViewID=2>

³⁸ <https://www.artmovements.co.uk/expressionism.htm>

³⁹ <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>

⁴⁰ <https://gerryco23.wordpress.com/2015/06/26/kathe-kollwitz-in-berlin-the-moral-conscience-of-germany/>

⁴¹ Charles, V., Podoksik, A. *Pablo Picasso (1881-1973) - Volume 1*. Parkstone Press International, 2018. 48.,79.,82.,83.lpp.

⁴² <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstract/cubism/a/picasso-les-demoiselles-davignon>

⁴³ <http://www.pablocicasso.net/acrobat/>

⁴⁴ <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/art-analysis-dance-by-henri-matisse/>

⁴⁵ <https://collection.barnesfoundation.org/objects/6967/The-Dance/>

⁴⁶ <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492813>

⁴⁷ <https://www.dalipaintings.com/>

1.7. Teorētiskās daļas secinājumi

Darba autore teorētiskajai daļai izvirzījusi uzdevumu apkopot informāciju par cilvēka ķermeņa attēlojumu dažādos vēstures posmos no dažādiem aspektiem. Teorētiskās daļas mērķis ir daļēji sasniegts, jo cilvēka tēls mākslas vēsturē ir ļoti sena un plaša tēma, kuru pētīt varētu vēl daudz. Taču kopumā izvirzītie uzdevumi ir izpildīti un autore nonāca pie šādām atziņām:

1. Cilvēka tēlojums mākslā saistīts ar attiecīgā vēstures posma reliģijas vai filozofijas uzskatiem, sociālo struktūru.

2. Ķermeņa attēlojums mākslā mainās arī līdz ar anatomijas attīstību, taču svarīga loma visos laikos ir arī filozofijai - cilvēks attiecībā pret pasauli, iekšējā pasaule u.tml.
3. Renesanses perioda māksla vērsta uz cilvēku kā tādu un vairāk tiecas pēc zinātniskām atziņām nevis pēc pārdabisku notikumu atveidojumiem.
4. Notikumu idealizēšana un mitoloģiskas tēmas, kas raksturīgas klacisismam un romantismam, lēnām izzuda, jo 19.gs nostiprinājās reālisms. Mākslinieki sāka attēlot notikumus pēc iespējas tuvāk īstenībai.
5. 20.gs. sākumā mākslinieki arī iedvesmojās no Āfrikas, Okeānijas, Ibērijas u.c. zemju pirmiedzīvotāju mākslas, atgriežoties pie visa arhaiskā un primitīvā. Līdz ar to atsakoties no reālistiska dzīves atainojuma un pievēršoties vairāk stilizācijai.
6. Ekspresionisma periodā uzmanības centrā nokļūst emocijas vai, piemēram, kādas sociālas problēmas attēlošana. Ķermenis tiek apzināti deformēts, pārspīlēts un ar izteiksmīgu krāsu, ekspresīvu formu un triepienu palīdzību atspoguļota indivīda vai sabiedrības pārdzīvojumi, iekšējā pasaule.
7. Atteikšanos no realitātes atveidojuma 19.gs. beigās sekmēja arī tehnoloģiju attīstība – cilvēka ķermeni varēja iemūžināt fotogrāfijā un mākslinieki pievērsās vairāk abstrakcijai, dekoratīvam ķermeņa attēlojumam.

2. PĒTĪJUMS PAR OLIMPISKO SPĒĻU ILUSTRĀCIJĀM UN TO PARAUGU ANALĪZE

2.1. Empīriskā pētījuma metodes apraksts

Pētnieciskajā daļā autore pēta sporta veidu ilustrācijas, kuras ir olimpisko spēļu vizuālās identitātes būtiska sastāvdaļa. Autore analizēs ilustrācijas, lai izvēlētos piemērotākās metodes sava radošā darba izstrādē. Šajā nodaļā hronoloģiski apkopoti 30 dizaina paraugi, sākot no 20.gs. beigām līdz pat mūsdienām. Ilustrāciju analīze izstrādāta pēc šādiem kritērijiem:

- Ilustrāciju stilistika un tehnika
- Kompozīcija
- Attēlošanas specifika mazā izmērā (kā tiek risināta ilustrācija, ja to paredzēts attēlot mazā izmērā)
- Krāsu gamma
- Teksta un ilustrācijas izvietojums
- Figūras un fona mijiedarbība

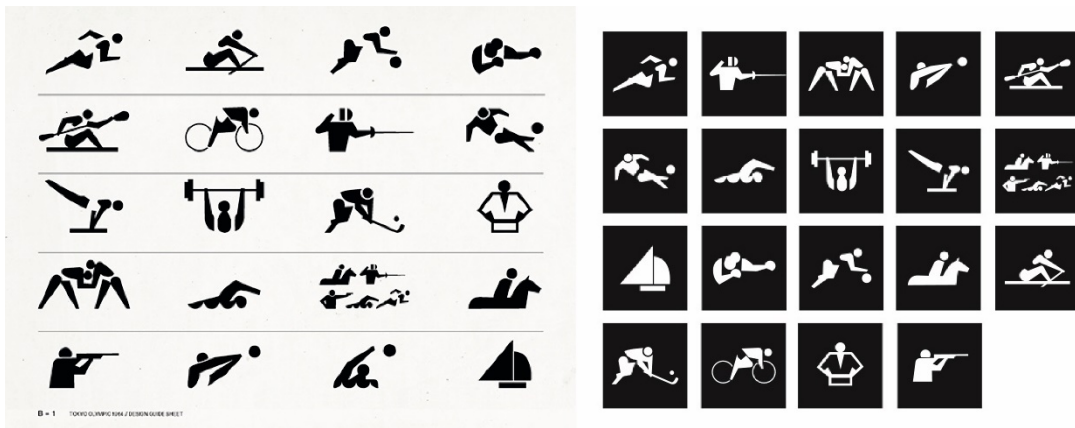
2.2. Olimpisko spēļu ilustrāciju izpēte un analīze

Empīriskajā daļā hronoloģiski tiks analizētas olimpisko spēļu ilustrācijas sākot no 1964. gada līdz 2012.gadam. Lai izprastu, kā mainās sportista ilustrācijas stilistika no 20.gs. beigām līdz 21.gs sākumam, autore veica šajā laika posmā radīto olimpisko spēļu vizuālo identitāšu grafisko elementu analīzi. Šāda izpēte dod iespēju autorei izvēlēties atbilstošu ilustrācijas veidu veiksmīgai radošā darba izveidei.

Olimpiskās spēles tika atjaunotas 1896. gadā un laika gaitā to lielākais izaicinājums bija izveidot ne tikai unikālu vizuālo valodu, kuru saprastu visa pasaule, bet arī radīt identitāti, kas reprezentētu spēļu norises vietu un olimpiskās spēles kā sporta kultūras notikumu. Norises vietas sākotnēji mainījās ik pēc 4 gadiem, katras pilsētas pagodinājums un uzdevums - izstrādāt unikālu dizainu, paturot Olimpisko spēļu zīmola vadlīnijas, piemēram, atpazīstamo olimpisko spēļu logo, kurš sastāv no 5 savstarpēji savienotiem riņķiem. Globalizācija, spēļu dalībnieku (pārstāvošo valstu) skaita pieauguma un tehnoloģiju attīstības iespaidā vizuālās identitātes elementi pieauga. Plakātiem, emblēmām, monētām un medaļām pievienojās piktogrammas, norāžu sistēmas, suvenīri u.tml.⁴⁸

1964, Tokija.

1964. gadā pirmo reizi spēles notika Āzijas kontinentā – Japānā. Galvaspilsētas Tokijas olimpisko spēļu organizatori vajadzēja atrast veidus kā runāt ar internacionālu auditoriju. Meklējot veidu, kā pasniegt visiem saprotamu valodu, japāņu grafikas dizaineri nāca klajā ar ģeniālu grafisko sistēmu jeb piktogrammām (Sk. 2.2-1.att). Tas bija pagrieziena punkts olimpisko spēļu un grafiskā dizaina vēsturē, kopš tā brīža katra olimpiādes pilsēta izstrādāja savu piktogrammu sistēmu un vienotas vizuālā identitātes nepieciešamība ieguva aizvien lielāku lomu.⁴⁹



2.2.-1.att. Tokijas olimpisko spēļu piktogrammas.



2.2.-2.att. Japānas olimpiskajām spēlēm veltītas sērkočiņu kastītes, ražotas Polijā.

Tokijas olimp. spēļu sportistu attēlojumos pārsvarā tika izmantotas sporta veidu fotogrāfijas, tādēļ autore izvēlas pētīt sērkočiņu kastīšu noformējumus, kuri tika veltīti 1964. gada olimpiskajām spēlēm. Kastīšu dizaina paraugiem iespējams piekļūt pateicoties to kolekcionāriem. Šīs sērkočiņu kastītes nav ražotas Tokijā un nav saistītas ar tā gada spēļu oficiālo vizuālo identitāti, taču tajos var novērot tam laikam raksturīgu krāsu gammu,

ilustrāciju stilistiku, tehniku. Standarta sērkociņu kastītes izmērs ir 5 cm x 3,5 cm, tik mazā izmērā atspoguļot sporta veidu, olimpisko spēļu norises vietu, gadskaitli un pat logo, ir īsts izaicinājums. Polijā ražotajās sērkociņu kastītēs var novērot atsauces uz sengrieķu vāzēm arhaiskā periodā, kur atlētu figūras tika attēlotas ar pārspīlēti tievu vidukli un izteiktiem augšstilbiem. (Sk. 2.2-2.att.) Šāds pārspīlējums ļauj vieglāk vizuāli nolasīt figūru mazā izmērā. Fonā galveno lomu ieņem olimpiskā uguns, kas padara ilustrāciju vēl dinamiskāku. Gaišais krāsu laukums apakšdaļā lieliski kalpo būtiskas informācijas izvietojumam, vienlaicīgi radot stabila pamata sajūtu sportistu figūrām. Apakšējais laukums ir kā zeme, no kuras atlētam atsperties vai balstīties. Krāsu salikums atbilstošs 60. un 70. gadiem, kad bija populāri silti zemes toņi. Logo gan šajā dizainā ir nedaudz deformēts, jo olimpiskie riņķi vietām



2.2.-3.att. Japānas olimpiskajām spēlēm vēltītas sērkociņu kastītes, ražotas Krievijā.

nepārklājas, bet ir novietoti viens otram blakus.

Krievijā ražotās sērkociņu kastītes izceļas ar spilgtāku krāsu gammu. Figūras vairs nav tikai silueti, tās sastāv no dažādiem, atsevišķi drukātiem krāsu laukumiem, kuri vietām pārklājas un atdalās. Tādā veidā atdalot miesu no apģērba un izceļot gaismu un ēnu. Uz vienas kastītēs parādās jau vairākas kā tikai viena figūra un sporta veidi kļūst saprotamāki arī pateicoties atbilstošajam apģērbam. (Sk. 2.2-3.att.)

1968, Mehiko

Dizaineri, izstrādājot Mehiko 1968. g. olimpisku spēļu vizuālo identitāti, iedvesmojās no tajā laikā populārā mākslas virziena – opārta, kā arī no meksikāņu folkloras.⁵⁰ Krāsu gamma ietver siltos toņus un intensīvi melnu toni, šie toņi visa krāšņumā redzami olimpiādei vēltītajā pastmarku dizainā. (Sk. 2.2-4.att.) Sportistu attēlojums visplašāk atrodams plakātu un pastmarku dizainos, kuros tika izmantots interesants paņēmieni - kompozīcija apzināti veidota

tā, lai novietojot tos vienu otram blakus, veidotos bezgalīgs grafikas turpinājums. Uzsvars netiek likts uz figurālo attēlojumu, bet vairāk uz ritmu un dinamiku. Figūras veido vienkārši silueti, kuri plakātos papildināti ar piktogrammām, kas ietver konkrētā sporta veida atribūtiķu,



2.2.-4.att. Mehiko olimpisko spēļu pastmarkas.



2.2.-5.att. Mehiko olimpisko spēļu plakātu sistēma.

tādējādi vēstījums kļūst saprotamāks. (Sk. 2.2-5.att.)

Spilgtās vizuālās identitātes elementi atrodami arī Krievijā ražoto sērkokciņu kastīšu dizainā, kas veltīti Mehiko spēlēm. (Sk. 2.2-6.att.) Tajās iekļauta gan vizuālās identitātes oficiālā emblēma, gan oficiālās piktogrammas, kuras redzamas labā apakšējā stūrī. Ja iepriekš aplūkotajās pastmarkās figūras efektīvi reprezentē sporta veidu arī bez pašām piktogrammām, tad šajā gadījumā, piemēram, volejbola un basketbola sportistu figūras pašas par sevi neraksturo nevienu no šiem sporta veidiem. Pievienojot fonā sporta veidu atribūtiķas piktogrammas, figūra un fons vairs netiek uztverti tikai kā atsevišķi elementi – tie mijiedarbojas. Informatīvajā laukumā kastes apakšdaļā pieminēta sērkokciņu fabrika "Vāvere",

atrašanās vieta – pilsēta Slobodska, valsts standarta kods, skaits - 60 gab, cena – 1 kapeika (tulkojumā no krievu valodas). PSRS laikā sērkociņi visticamāk bija pats lētākais pirkums,

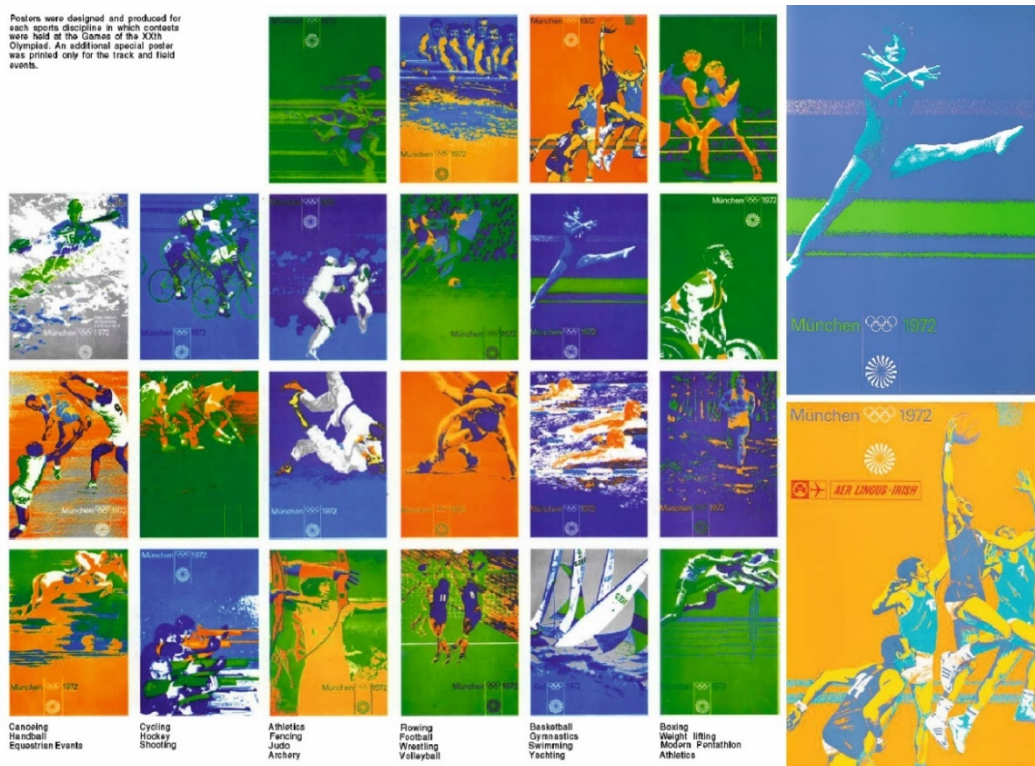


2.2.-6.att. Krievijā ražotās 1968. g. olimpiskajām spēlēm veltītas sērkociņu kastītes.

taču tai pat laikā vērtīgs dizaina artefakts.

1972, Minhene

1972.g. olimpisko spēļu spilgtākais figurālais attēlojums atrodams plakātos - par pamatu tika izmantotas sportistu fotogrāfijas, kuras tika stilizētas izohēlijas tehnikā (*posterization*). Plakātu autors Gerhards Jokšs (*Gerhard Joksch*) ilustrēja sportistus veidojot abstraktus krāsu laukumus, kur ēna vietām saplūst ar fonu, savukārt gaisma izcelta ar spilgtiem un gaišiem toņiem, veidojot spēcīgu kontrastu. (Sk. 2.2-7.att.) Lai gan mūsdienās šādu efektu iespējams ļoti viegli panākt datorprogrammās, septiņdesmitajos gados tas bija smalks un darbietilpīgs



2.2.-7.att. Minhenes olimpisko spēļu plakāti.

process. Izohēlijas tehnika ir 3–5 un vairāk dažāda blīvuma toņu izdalīšana no attēla. Rezultātā, iegūtā grafika izskatās līdzīga oriģinālajai fotogrāfijai, tikai daudz mākslinieciskāka un stilizētāka.⁵¹ Vizuālās identitātes krāsu gammu veido atsvaidzinoši, spilgti toņi, iedvesmojoties no Bavārijas dabas un 70. gadu tendencēm. Vairums plakātos kompozīcija sastāv no horizontālās līnijas, kas iezīmē sporta laukumus vai vidi apkārt, un sportistu kustība vērsta no kreisās uz labo pusi.



2.2.-8.att. **Deivida Hoknija un Valerio Adami plakāti**

Mīnhenes olimpisko spēļu vizuālās idenitātes elementi balstās uz režģu sistēmām un ģeometriju, kas sekmēja vienotību un precizitāti. Taču plakāti šķiet brīvāki, tie vairāk pilda dekoratīvo funkciju nevis informatīvo. Interneta resursos ir atrodamas arī oficiālo plakātu alternatīvas, kuras no 1970. līdz 72. gadam litogrāfijas tehnikā veidojuši atpazīstami mākslinieki no visas pasaules – daļa no Mīnhenes spēļu reklāmas kampaņas bija savienot kopā mākslu ar sportu. Šos plakātus raksturo pavisam cita stilistika, jo tajos parādās katra mākslinieka rokraksts. Piemēram, slavenais britu mākslinieks Deivids Hoknijs (*David Hockney*), kurš savos darbos pievērsās ūdens un peldbaseinu tematikai, Mīnhenes spēlēm vēltēja plakātu, kur redzams peldētājs. Savukārt, itāļu popārta mākslinieks Valerio Adāmī (*Valerio Adami*) attēlo skrējēju savā manierē – plakanās formas ķermeņi sašķēlot līnijās. (Sk. 2.2-8.att.) Vācu mākslinieks Horsts Antess (*Horst Antess*) pazīstams ar savdabīgo tēlu, ko viņš izmantoja savā daiļradē – cilvēks, kurš sastāv tikai no galvas, kājām un rokām. Šo tēlu viņš izmantoja arī olimpiskajām spēlēm vēltītajā plakātā, kurā īsti nav nolasāms sporta veids, taču tas noteikti izceļas ar formām, krāsu salikumiem un melnbalto rakstu. Šveiciešu gleznotājs Alfonss Hupī (*Alfonso Hüppi*) attēlojis kārtslekšanas sporta ainu, sadalot plakano

figūru divās daļās, tādā veidā parādot, ka pēc lēciena uz augšu sekos kustība lejup. (Sk. 2.2-9.att.) Šie plakāti pierāda cik daudz dažādās stilistikās iespējams ilustrēt cilvēku un kustību.



2.2.-9.att. **Horsta Antesa un Alfonso Hüppi plakāti**

1980, Maskava

Toreizējās PSRS galvaspilsētas Maskavas olimpiskās spēles vairāk balstījās uz emblēmu, talismanu (lācis “Miša”) un piktogrammām. Sportistu ilustrācijas pārsvarā atrodamas uz sērkokociņu kastītēm un pastmarkām. Uz sērkokociņu kastītēm figūras tiek izceltas ar izteikti biezu un melnu kontūru, ar smalkāku līniju iezīmeti muskuļi. (Sk. 2.2-10.att.) Dažviet var pamanīt, kādā secībā tika iespiesti krāsu laukumi, melnā kontūra darbojas kā viens no pēdējiem krāsas slāņiem, kas savieno kopā visu figūru. Sportistu kustība tiek pastiprināta ar dinamiskajiem krāsu triepieniem fonā. Piemēram, zilā vertikālā svītra, kas atrodas fonā peldētājam ir neatņemama sastāvdaļa – tā iezīmē gan sportista kustības virzienu, gan ūdeni. Tāpat arī volejbolistu lēciena pie tīkla tiek izcelts ar fona krāsas laukumu, kurš tiecas pa diagonāli uz augšu.



2.2.-10.att. **Krievijā ražotas, 1980. g. olimpiskajām spēlēm velītās sērkokociņu kastītes.**

Arī Latvija, kura 1980. g. vēl bija kā daļa no PSRS, ražojusi sērkociņus, kas veltīti Maskavas olimpiskajām spēlēm. (Sk. 2.2-10.att). Kombināta “Baltija” ražotās kastītēs rotā sarkanais tonis, kurš ticis izmantots gan oficiālās identitātes emblēmā, gan fonos. Figūras attēlojums panākts ar kontrastainu gaismēnu spēli. Gaismas saplūst ar sarkano fonu, figūras siluets nolasāms ar ēnu palīdzību. Sportistu ķermeņa proporcijas attēlotas diezgan naturālistiski, iespējams par pamatu ņemtas fotogrāfijas.



2.2.-10.att. Latvijā ražotās olimpiskajām spēlēm veltītas sērkociņu



2.2.-11.att. Maskavas olimpisko spēļu plakāts *Sports. Miers. Draudzība*. 1980

Viens no retajiem Maskavas spēļu plakātiem, kur atrodams atlētu atveidojums, atsaucas uz antīkajām olimpiskajām spēlēm – fonā redzami skrējēji atrodami uz sengrieķu vāzēm, šo artefaktu autore pētīja teorētiskajā nodaļā. (Sk. 2.2-11.att.) Šī aina nav pielāgota kopējam plakāta stilam, ir saglabātas visas sengrieķu mākslas stilistiskās iezīmes. Iespējams mērķis bija attēlot olimpisko spēļu pirmsākumus un ar reālistisko figūru priekšplānā, 1980. gada spēles atveidot kā turpinājumu. (Sk. 2.2-11.att) Dinamiku un kustību uz priekšu pastiprina skrejeļš, kuru veido olimpiskās lāpas uguns varavīksne. Arī pastmarku dizainā vērojama

antīkās mākslas ietekme. Atlētiskie ķermeņi līdzinās sengrieķu un romiešu skulptūrām. (Sk. 2.2-12.att.) To apgērbs tik ļoti saplūst ar ķermeni, radot kaila ķermeņa iespaidu - kailums arī ir sengrieķu skulptūru iezīme. Arī krāsas veido maigi plūstošu gaismas un ēnas pāreju, imitējot akmens tekstūru.



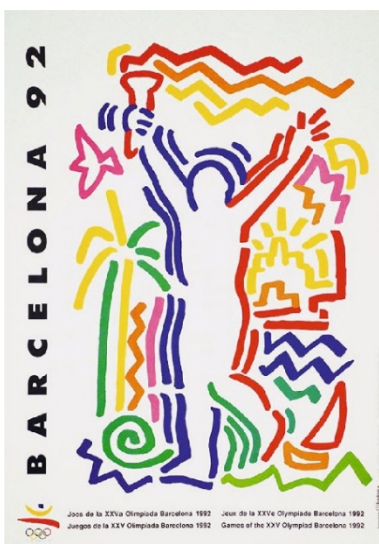
2.2.-12.att. Maskavas olimpisko spēļu pastmarkas.

1992, Barselona

Barselonas spēļu identitāti raksturo abstrakcija un krāsu eksplozija, ko var saskatīt gan emblēmā, gan piktogrammās, gan plakātos. Krāsu paleti veido toņi, kuri atrodami olimpisko spēļu oficiālajā logo - zils, dzeltens, melns, zaļš un sarkans. Papildus tiem ir izmantoti arī šo toņu atvasinājumi. Pirmo reizi olimpiādes vēsturē spēļu emblēmā parādās cilvēka figūras atveidojums – tikai ar trīs otu triepieniem ilustrēts atlēts, kurš atrodas lēcienā. (Sk. 2.2-13.att.) Gluži tāpat kā Mīnhenes gadījumā, plakātu sēriju izveidei tika piesaistīti dažādi mākslinieki un dizaineri. Šajā gadījumā plakātu autori ir nevis internacionāli atpazīstami, bet gan vietējie spēļu mākslinieki. Kā arī, mākslinieki ir vairāk sekojuši vizuālās identitātes vadlīnijām. Plakātos, protams, redzamas katra autora stilistiskās iezīmes, taču tiek ievērota krāsu palete, tādā veidā plakāti kļūst vienotāki ar pārējiem vizuālās identitātes elementiem. Daži no plakātiem sasaucas arī ar emblēmas dinamiku un enerģiju - attēlos pa labi no emblēmas plakāta, cilvēka atveidojums arī sastāv no pārtrauktām, ekspresīvām līnijām. (Sk. 2.2-14.att.) Mākslinieku savienības *Pilar Villuendas* un *Josep Ramón Gómez* plakātā ar līniju un krāsu palīdzību diezgan meistarīgi izdevies izcelt sportistu, tai pat laikā nododot sajūtu par Barselonas silto klimatu, vidusjūru, palmām u.tml. Autoru *Alonso* un *Ayguadé* kopdarba priekšplānā vērojama skrienošā atlēta figūra, kura veidota ar smalkām, pārtrauktām, vienāda biezuma līnijām, bet fonu veido krāsu laukumi. Iespējams vizuāli pamanāmāka ir peldētāja baltā figūra fonā, sadrumstalotā priekšplāna figūra attiecībā pret krāsaino fonu tiek uztverta vairāk fragmentāli, ne tik ļoti kā vienots objekts.



2.2.-13.att. **Barcelonas olimpisko spēļu emblēma.**



2.2.-14.att. **Barcelonas olimp. spēļu plakāti. Autori: Pilar Villuendas / Josep Ramón Gómez un Alonso Ayguadé**



Līniju pārtrauktību raksturo arī mākslinieka Rikarda Badia (*Ricard Badia*) plakāts, kurš ir viens no retajiem, kur skaidri nolasāms sievietes – spēcīgas atlētes – tēls. (Sk. 2.2-15.att.) Šajā gadījumā līniju biezums nav vienāds, līnijas veido sievietes ķermeņa aprises izteiksmīgākas, maigākas un plūstošākas, taču, piemēram, savilkta dūre attēlota ar smagnējām un konkrētākām līnijām, kas, iespējams, raksturo spēku. Tāpat arī kakla daļa, kas ir fiziski sasprindzināta. Robustais, dzeltenais krāsu laukums fonā veido spēcīgu kontrastu attiecībā pret maigo, bet tai pat laikā fiziski spēcīgo sievietes tēlu.

Pavisam citu paņēmieni savā plakātā izmantojis mākslinieks Džosefs Pla Narbona (*Josep Pla-Narbona*), kura plakātā vērojams sirreālisms un sengrieķu skulptūru iezīmes. (Sk. 2.2-16.att.) Viens no retajiem plakātiem, kur sportisti nav atainoti kāda konkrēta sporta veida darbībā vai olimpiskās lāpas gājienā, bet gan kā lidojošas, gaisīgas figūras, kuras nes olimpiskos riņķus.



2.2.-15.att. **Ricard Badia. Barcelonas olimp. spēļu plakāts**



2.2.-16.att. **Josep Pla-Narbona. Barcelonas olimp. spēļu plakāts**

Enric Huguet plakātā vērojamas atsauces uz Anrī Matisa darbiem, kuri radīti aplikācijas tehnikā. (Sk. 2.2-17.att.) Skrējēju figūras ir plakanas, bez ēnojum un vietām ķermeņa daļas atdalās, veidojot iegriezumus. Stadiona laukums, kuru veido vertikālas svītras, pastiprina kustību uz priekšu, šajā gadījumā tuvāk skatītājam. Interesanti, ka sportists pa vidu attēlots ar tumšāku miesas krāsu – iespējams tādā veidā kompozīcija tiek līdzsvarota, lai smaguma centrs neveidotos labajā apakšējā stūrī. Mākslinieks apgērbā veiksmīgi iekļāvis ciparu un burtu kombināciju, kura simbolizē Barselonas sporta spēļu norises vietu un gadu – “B92”.



2.2.-17.att. Enric Huguet. Barselonas olimp. spēļu plakāts

1994, Lillehammer

Norvēģijas pilsētas Lillehammeres spēļu piktogrammas balstās uz alu zīmējumiem, kurus sīkāk autore pētīja toerētiskajā daļā. (Sk. 2.2-18.att.) Jau akmens laikmetā meklējamas pirmās liecības, kur cilvēks attēlots loka šaušanas vai kādas citas fiziskas aktivitātes kustībā. Lillehammeres gadījumā piktogrammas pilda ne tikai informatīvu funkciju, bet tiek iekļautas un

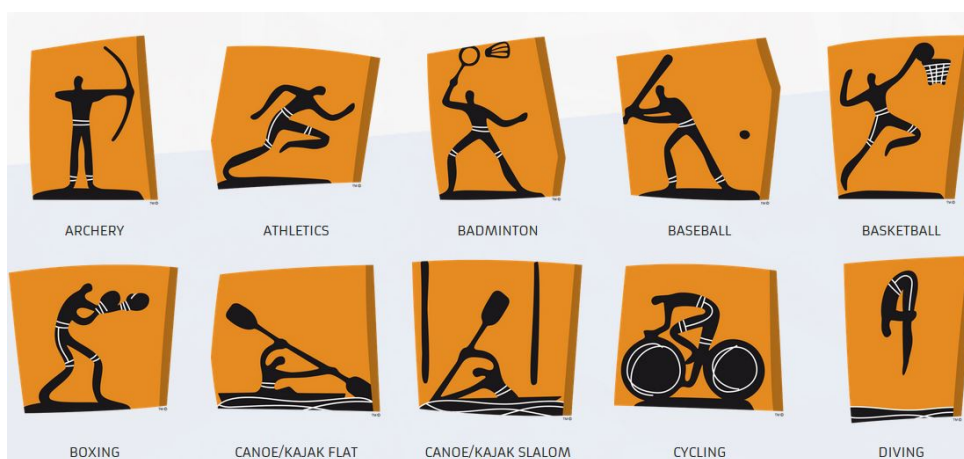


2.2.-18.att. Lillehammeres olimpisko spēļu alu zīmējumu motīvs

pielāgotas arī kā dekoratīvs elements plakātos un citos vizuālos materiālos. Plakāta kompozīcijā cilvēka figūras uz rozā fona izkārtotas haotiski, dažādos izmēros, kas pastiprina ideju par alas sienu. Figūru pirmatnīgums savā ziņā liecina par dabas tuvību, Norvēģijas kalniem, cilvēka un dabas mijiedarbību. Vizuālās identitātes spilgtā krāsu gamma mazliet atsaucas uz 80. gados populāro Memfisa stila kustību (*memphis design*), kuras estētiku raksturo drosmīgi apvienotas, vienlīdz spilgtas krāsas.

2004, Atēnas

Gluži tāpat kā Lillehammeres gadījumā, Atēnas 2004. gada olimpisko spēļu vizuālo identitāti balstīja uz piktogrammām. (Sk. 2.2-19.att.) Papildus cilvēka figūru attēlojums nav novērojams. Figūru stilistika un krāsu gamma atsaucas uz pirmatnējām skulptūrām un melnfigūru stila sengrieķu vāzēm. Brūnais fona tonis asociējas ar keramiku. Figūras veido izstieptas, plūstošas, organiskas formas, savukārt ar baltām līnijām ir iezīmētas raksturīgākās detaļas, lai konkrētais sporta veids būtu atpazīstamāks – apģērbs, sporta veida atribūtika, apkārtējā vide. Figūras adaptētas arī plakātā, kur, piemēram, melnais tonis pārvērsts ugunīgi sarkanā toņū pārejā, tāda veidā simbolizējot olimpisko uguni. (Sk. 2.2-20.att.)



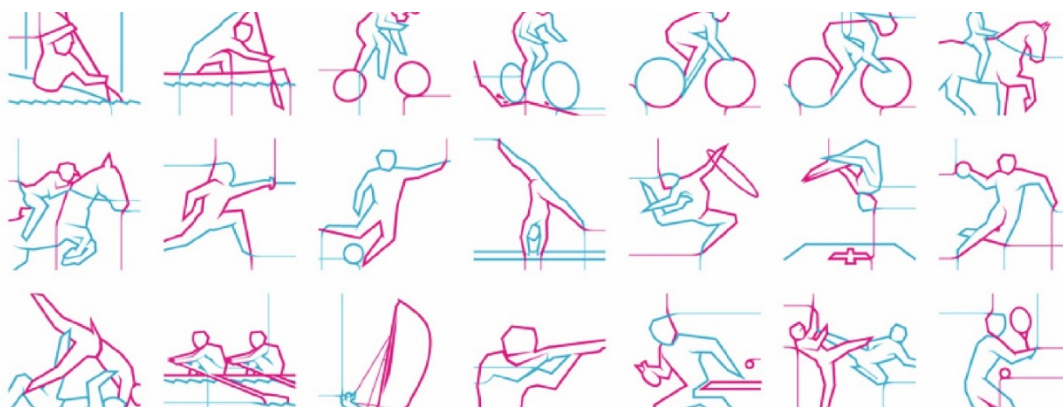
2.2.-19.att. Atēnu olimpisko spēļu piktogrammas.



2.2.-20.att. Atēnu olimpisko spēļu vizuālās identitātes elementi.

2012, Londona

Londonas 2012. gada spēļu sportistu ilustrācijas raksturo ekspresīva kustība. Sporta veidu piktogrammu figūras konstruētas ar enerģiskām, pagarinātām līnijām, veidojot daudzšķautņainas formas. (Sk. 2.2-21.att.) Izmantotas divu toņu līnijas, kuras vietām pārklājas un no figūras laužas uz āru. Sporta veida atribūtika vairumā piktogrammu saplūst kopā ar figūru, veidojot vienu veselumu. Mazā izmēra iespējams šādas piktogrammas ir grūti uztvert – ir atrodamas arī šo piktogrammu alternatīvas, kur figūras sastāv nevis no kontūras bet krāsu laukumiem. Taču šīs kontūru piktogrammas lieliski kalpo kā izteiksmīgs grafiskais elements citos vizuālajos materiālos, jo līnijas iespējams pagarināt atbilstoši kompozīcijai.



2.2.-21.att. Londonas olimpisko spēļu piktogrammas

Piemēram, tirdzniecības biļešu dizainā un sienas grafikā līnijas pagarinātas līdz pat laukuma malām, radot turpinājuma iespaidu. (Sk. 2.2-22.att.) Šī vizuālā idenitāte izceļas ar to, ka teksts cieši mijiedarbojas ar dinamiskajām sportistu figūrām – burtveidols izstrādāts ar līdzīgām šķautnēm. Krāsu gamma ir tik pat dinamiska kā figūras, tiek izmantoti divi savstarpēji kontrastaini toņi.



2.2.-22.att. Londonas olimpisko spēļu vizuālie materiāli.

⁴⁸ <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/the-look-of-the-games/>

⁴⁹ <https://olympic-language.blog-tom.com/#/6>

⁵⁰ <https://olympic-language.blog-tom.com/#/7>

⁵¹ <https://www.delfi.lv/news/vaidelote/lekcija-6/eksperimenti-ar-realitati.d?id=49323351>

2.3. Empīriskās daļas secinājumi

Darba autore izvirzīja pētījuma jautājumu – Kādas ir fizisko vingrinājumu ilustrēšanas tendences 20.gs. beigās un 21. gs. sākumā? Veicot dizaina paraugu analīzi, autore savus secinājumus apkopoja un iedalīja vairākās kategorijās:

Atsauces uz mākslas vēsturi

Kā zināms, olimpiskās spēles ir ne tikai sporta, bet arī kultūras notikums, kur svarīgi reprezentēt savas valsts kultūru, tādēļ liela daļa organizatoru iedvesmojas no vēstures. Gan izmantojot savas valsts raksturīgākos tautas elementus, gan par pamatu ņemot Seno grieķiju, kur radās olimpiskās spēles. Līdz ar to ilustrācijās plaši atrodami sengrieķu mākslas elementi, galvenokārt, balstoties uz grieķu vāzēm, kuru stilistiku darba autore pētīja teorētiskajā daļā. Turpretim, piemēram, Meksikas 1968. spēļu vizuālajā identitātē vērojamas atsauces uz Meksikas tautas mākslu un tā laika tendencēm - opārta mākslas virzienu.

Attēlošanas specifika mazā izmērā

Piktogrammu un sērkociņu kastīšu dizainā visefektīvāk atspoguļojas centieni attēlot vizuāli saprotamu ilustrāciju mazā izmērā. Tas pārsvarā tiek panākts ar izteiksmīgu figūras kustības palīdzību, sporta veida atribūtiķu vai savienojot šos elementus kopā. Seja iezīmēta ļoti minimāla, vai netiek akcentēta vispār, lai neradītu liekas detaļas.

Ilustrāciju stilistika un tehnika

Vairumā ilustrāciju cilvēka figūra tiek stilizēta, maksimāli vienkāršota. Pat ja ir iecerēts panākt reālistisku ķermeņa atveidojumu, pārsvarā par pamatu tiek izmantotas fotogrāfijas, tās apstrādājot un padarot abstraktākas. Piemēram, Minhenes olimpisko spēļu gadījumā tika izmantota izohēlijas tehnika, kuru mūsdienās var ļoti vienkārši panākt datorprogrammās. Autore radošajā darbā vēlas panākt precīzu kustības atainojumu un būtiski nemainīt ķermeņa proporcijas, kas ir būtiski, lai pareizi veiktu fiziskus vingrinājumus. Tādēļ fotogrāfija tiks izmantota kā pamats uz, kura būvēt ilustrāciju.

3. RADOŠĀS DAĻAS APRAKSTS

3.1. Kartiņu dizains

Radošās daļas ietvaros tika izstrādāts dizains kartiņu komplektam “GET UP” un to iepakojumam. Kā pirmās tika izveidotas fizisko vingrinājumu ilustrācijas, kas noteica visa radošā darba grafisko stilu. Kopumā izstrādātas 45 ilustrācijas, kuras sastāda 30 vingrinājumus - attiecīgi 30 kartiņas. Autorei bija svarīgi nodrošināt precīzu kustības attēlojumu, lai kartiņas tās lietotājam būtu funkcionālas un vizuāli saprotamas. Tādēļ kopā ar fitnesa treneri tika veikta fizisko vingrinājumu atlase un fotofiksācija. (Sk.3.1.-1.att.) Būtiski bija izvēlēties atbilstošu leņķi, no kura uzņemt fotogrāfiju, jo ilustrācijām jābūt ne tikai saprotamām, bet arī dinamiskām. Pilnīgs pretskats šajā gadījumā neder, jo pastāv iespēja, ka kustība izskatītos pārāk statiska, ne pārāk telpiska, kā arī figūra aizņemtu pārāk lielu platību no kartiņas laukuma.



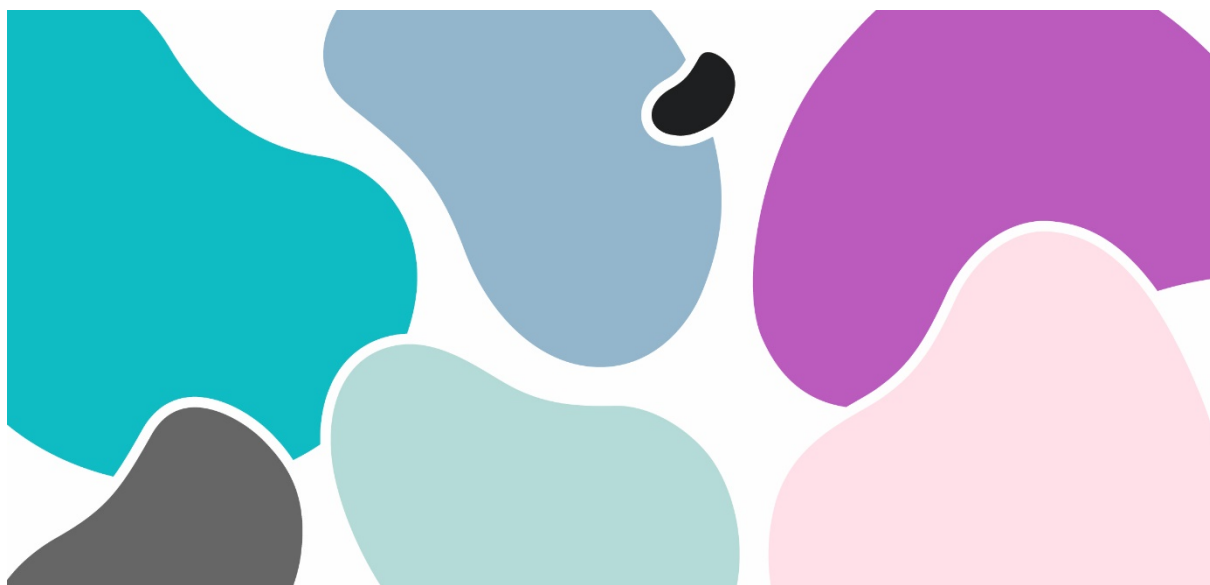
3.1.-1.att. Fizisko vingrinājumu fotofiksācija

Ilustrāciju izveidi var iedalīt apmēram trīs etapos. Pirmajā etapā ilustrācijas autore veidoja datorprogrammā Adobe Illustrator, kur ar kontūrlīniju palīdzību tiek stilizēta figūra, par pamatu ņemot fotogrāfiju. Ņemot vērā, ka ilustrācijas paredzētas attēlošanai mazā izmērā, figūras aprises tika maksimāli vienkāršotas. Pārsvarā izmantotas vienāda vai līdzīga biezuma nepārtrauktas līnijas, ar pārtrauktām līnijām iezīmētas apģērba detaļas. Savukārt seja tiek attēlota ar dažām askētiskām līnijām, lai neradītu liekas, pārāk smalkas detaļas. Taču vissmalkāko stilizāciju prasīja tādas ķermeņa daļas kā plaukstas un pirksti. Pirkstu garums vietām jāsaīsina un jāmēģina attēlot tikai galvenās iezīmes, lai plauksta neizskatītos pārāk liela vai nenovērstu uzmanību no pārējās figūras. Kartiņu aizmuguri jau sākotnēji autore

iecerēja aizpildīt ar grafisku rakstu, tādēļ kartiņas priekšpusē tika izvēlēts balts fons, kas veido kontrastu starp aizmuguri un priekšpusi. Lai figūras izceltos uz balta fona, tās tika ieklātas ar vienkrāsainu laukumu, iedvesmojoties no Pablo Pikaso un Anrī Matisa darbu stilistikas, ko autore pētīja teorētiskajā daļā. Uzsvars tiek likts uz siluetu, kur svarīgākās detaļas tiek iezīmētas ar baltu līniju. Baltā līnija, savukārt, saplūst ar kartiņas fonu, veidojot tādu kā iespiegafikas vai aplikācijas tehnikas efektu.



3.1.-2.att. Ilustrāciju grafiskā stila meklējumi skicēs



3.1.-3.att. Krāsu palete

Otrajā etapā tiek izstrādāta krāsu palete. Krāsu paleti veido dziļi piesātināti toņi, pieklusināti pasteļtoni un tumši pelēks tonis tipografikai. (Sk.3.1.-3.att.) Fiziskie vingrinājumi iedalīti 4 kategorijās, atkarībā no funkcijas: vingrinājumi ķermeņa augšdaļai, ķermeņa apakšdaļai, dziļās muskulatūras stiprināšanai un stiepšanās vingrinājumi. Lai šīs kategorijas atšķirtu, katrai vingrinājumu grupai iedalīts savs tonis, nodrošinot iespēju izvēlēties sev atbilstošu vingrinājumu. Figūru ilustrācijās izmantots pasteļu zilais, fuksija/violets tonis,

tirkīzi zilais un pelēks tonis. Pārējie krāsu paletes toņi izmantoti kartiņas aizmugurē, burtveidolā un iepakojumā.

Trešajā etapā, ar Adobe Photoshop datorprogrammas palīdzību, ilustrācijas tiek apstrādātas jeb tām tiek piešķirta tekstūra, kas atgādina iespiedgrafikas krāsas nospiedumu vai novilkumu. (Sk.3.1.-4.att.) Krāsa vietām ir bagātīgi noklāta, citviet nemanāmi veido krāsas nospiedumu. Tekstūra piešķir ilustrācijai dziļumu un padara figūru aizpildošo krāsu izteiksmīgāku. Tekstūra apvienojumā ar balto kartiņas fonu veido krāsas nodiluma efektu.



3.1.-4.att. Eksperimenti ar tekstūru

Kad figūras ilustrācijas pabeigtas, tiek izstrādāts kartiņas makets datorprogrammā Adobe Illustrator. Kartiņas izmērs darba procesā ir mainīts vairākkārt, izvērtējot dažādus standarta spēļu kāršu izmērus, gala variantā darba autore nonāca pie nestandarta izmēra – 85 x 135 mm. Šādā izmērā ilustrācijas ir vizuāli uztveramas un kartiņu ērti turēt rokās. Kartiņas proporcijas ir līdzīgas standarta spēļu kārtīm, radot iespaidu, ka šīs kārtis arī var tikt izmantotas kā spēle. Katram fiziskajam vingrinājumam, izņemot stiepšanās vingrinājumus, ir divas pozīcijas – sākuma un beigu. Līdz ar to, lielākais izaicinājums ir izvietot vienā kartiņas maketā abas šīs pozīcijas. Daļa vingrinājumi attēloti guļus, tamdēļ darba autore nonāca pie secinājuma, ka kartiņas kompozīcija jāparedz gan, ainavas skatā jeb horizontāli, gan portreta skatā jeb vertikāli.

Kartiņu maketā izmantoti divi vizuāli atšķirīgi burtveidoli. Primārais burtveidols, kurš pamatā izmantots fizisko vingrinājumu nosaukumos ir *Swis721 Black Condensed BT*. Tas klasificējas kā bezserifa burtveidols, kuru 20.gs. 80. gados izstrādāja populārā *Helvetica* burtveidola dizainers Makss Midingers (*Max Midingers*). Burti ir tumši un smagnēji, tādēļ otrs fonts izvēlēts daudz plūstošāks un vieglāks - *Pacifico Regular*, kurš atsaucas uz 50. gadu burtveidolu stilistiku. Tas tiek izmantots, lai informētu par ieteicamo vingrinājuma izpildes

reīžu skaitu vai laika intervālu. Abi burtveidoli kontrastē gan stilistikas, gan burta biezuma ziņā, tomēr rezultātā veiksmīgi papildina ne tikai viens otru, bet arī fizisko vingrinājumu ilustrācijas.



3.1.-5.att. **Kartiņu vizualizācija portreta skatā**

Kartiņu aizmugures grafiskais raksts veidots ar plūstošām, biomorfām, organiskām formām, kuras piešķir dzīvīguma un kustības sajūtu. Formas sniedzas ārpus kartiņas rāmjiem, radot plūstošas kustības turpinājumu. Grafiskais raksts izstrādāts ar vektoru palīdzību datorprogrammā Adobe Illustrator. Lai vizuāli sasauktos ar figūru ilustrācijām, grafiskais raksts arī pēcāk apstrādāts Adobe Photoshop programmā, piešķirot tādu pašu tekstūru. Visām kartiņām aizmugures daļa ir vienāda, lai lietotājs tās apgrieztā veidā varētu izvēlēties arī pēc nejaušības principa, tādā veidā saglabājot spēles elementu. Kartiņu komplekts izstrādāts angļu

valodā, ņemot vērā, ka vingrinājumu nosaukumi ir atpazīstami pārsvarā angļu valodā un latviskais tulkojums visiem vingrinājumiem nav atrodams.

Lai kārtis būtu ērtāk lietot un vizuālais izskats saglabātos ilgāk, to stūri veidoti ar mazu noapaļojumu. Savukārt, lai pastiprinātu krāsas nospieduma tekstūru, izvēlēts matēts papīrs *Invercote Creato*, papīra gramāža - 300g. Ņemot vērā, ka kartiņu materiāla kvalitāte ar laiku var pasliktināties, autore izvēlējās matētu laminēšanu (*Anti Scratch lamināts*), kas nodrošina papildus izturību, aizsardzību pret mitrumu un netīrumiem. Izvēlētā drukas tehnoloģija - digitālā druka.



3.1.-6.att. Kartiņu vizualizācija ainavskatā



3.1.-7.att. Kartiņu vizualizācija mērogā 1:1

3.2. Iepakojuma dizains

Iepakojuma frontālo pusi aizpilda grafiskais raksts, kuru veido dinamiskākās fizisko vingrinājumu ilustrācijas. Figūras ir pagrieztas dažādās pozīcijās, radot sajūtu, ka tās levitē telpā. Lai kompozīcija nebūtu noslēgta, figūras turpinās ārpus laukuma robežām, radot ķermeņa un kustības turpinājumu, kā arī iepakojuma izmērs šķiet optiski lielāks. Šādu paņēmieni izmantoja, piemēram, 20. gs. mākslinieks Anrī Matiss sienas gleznojumā “Deja”, kuru autore apskatīja teorētiskajā daļā. Iepakojums konstruēts no viengabalainas loksnes, kuram iestrādātas locījuma vietas un līmēšanas josla.

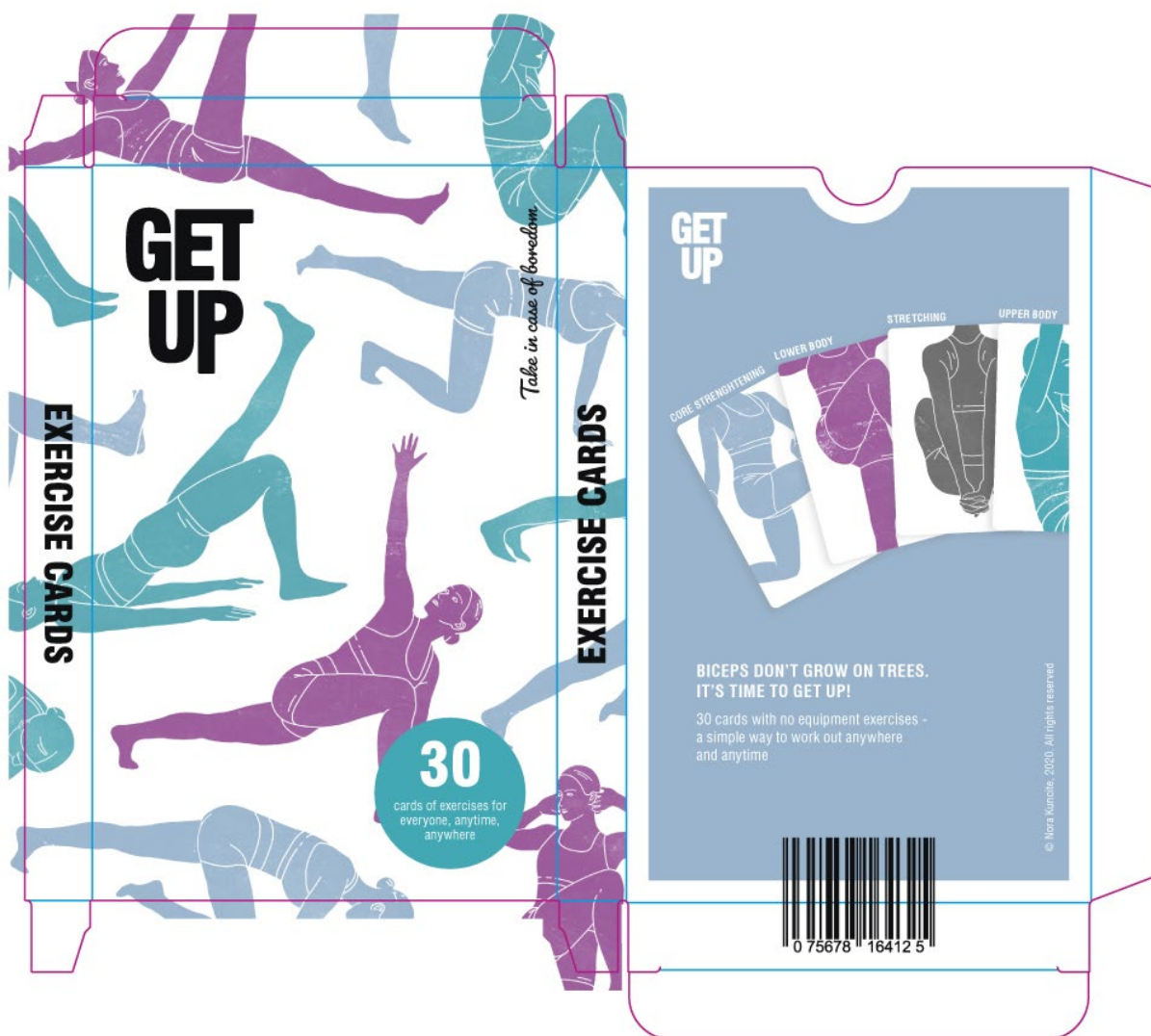
Uz iepakojuma izvietots logotips, kas ietver kartiņu komplekta nosaukumu “GET UP”. Logotipam ir sekundāra nozīme, tas reprezentē kartiņu komplekta/spēles konceptu un nosaukumu, nevis zīmola nosaukumu. Logotips konstruēts izmantojot burtveidolu *Swis721 Black Condensed BT*, kurš izmantos kartiņu maketā. Ņemot vērā, ka iepakojuma grafiskais raksta kompozīcija sastāv no atsevišķiem elementiem, kuri izvietoti atstāvis viens no otra, logotips veidots kā vienots elements. Burti savienoti kopā, noapaļoti un pēdējais burts pagarināts, lai veidotu papildus dinamiku.



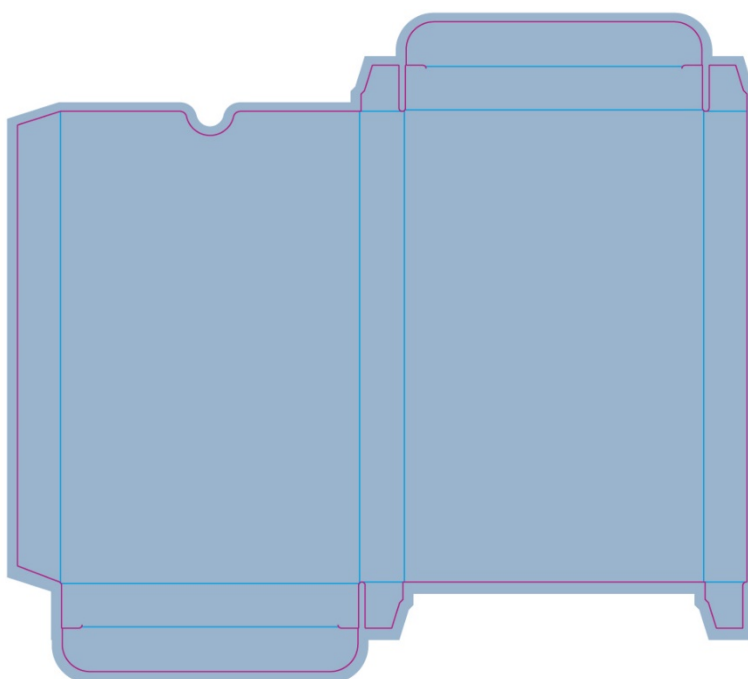
3.2.-1.att. Iepakojuma vizualizācija

Iepakojuma aizmugurei darba procesā izstrādāti vairāki iespējamie varianti, taču autoriem bija svarīgi ieturēt minimālismu, tādēļ gala variants izstrādāts diezgan askētisks un norādīta tikai pati nepieciešamākā informācija. Šajā plaknē izvietota informācija par četrām vingrinājumu grupu kategorijām – tekstuālā un grafiskā veidā. Lai neradītu pārāk daudz sīku detaļu, figūru ilustrācijas ir pietuvinātas, akcentējot ķermeņa daļas vai kustības, kuras atbilst konkrētajai vingrinājumu grupai. Tekstuālo daļu veido arī īsa anotācija par produktu. Kā arī izvietota tehniskā informācija: svītrkods un teksts par autortiesību aizsardzību. Iepakojuma iekšpusi aizpilda zilais tonis, kurš sastopams ilustrācijās un iepakojuma aizmugurē.

Papīru un drukas tehnoloģiju autore, balsoties uz tipogrāfijas *Skaistāk Print House* ieteikumiem, izvēlējās tādu pašu kā kartiņām, lai krāsas tiktu reproducētas vienādi – matēts grafiskais kartons 300g *Invercote Creato + Anti Scratch* lamināts. Šis papīrs piemērots iepakojumiem, jo tas ir pietiekami stingrs un teicami piemērots locījumiem un bigošānai.



3.2.-2.att. Iepakojuma izklājums – ārpuse.



3.2.-3.att. Iepakojuma izklājums – iekšpuse

3.3. Planšetņu apraksts

Tika izstrādātas trīs A1 formāta planšetes, kuru vizuālais noformējums ir stilistiski vienots ar kartiņām un iepakojumu. Planšetēs galveno lomu ieņem vingrojumu ilustrācijas, tās izkārtotas līdzīgā rakstā, kas redzams uz iepakojuma.



3.3.-1.att. Planšetņu vizualizācija – 3 daļas.

3.4. Ekonomiskie aprēķini

Diplomdarba izmaksas iekļauj kartiņu komplekta un iepakojumu izdruku. Drukšanas pakalpojumus nodrošināja *Skaistāk Print House*. Autore izvēlējās šo tipogrāfiju, jo tā nodrošina individuālu pieeju un augstu kvalitāti, kā arī izdevīgas cenas, pat ja nepieciešams drukāt tikai vienu eksemplāru.

N.p.k.	Izdevumu pozīcija	Summa, EUR
1.	Kartiņu komplekta druka (1 eksemplārs. Divpusēja druka, 30 gab.)	15 EUR + PVN
2.	Iepakojuma druka (1 eksemplārs. Divpusēja druka)	25 EUR + PVN
	Kopā:	40 EUR + PVN

3.5. Nobeigums

Pētījuma jautājums – Kādas ir fizisko vingrinājumu ilustrēšanas tendences 20.gs. beigās un 21. gs. sākumā – tika daļēji atbildēts. Autore secina, ka ilustrēšanas tendences ir mainīgas, taču tās periodiski atkārtojas. Teorētiskajā daļā aplūkoto mākslas vēstures periodu stilistiskās iezīmes atspoguļojas olimpisko spēļu ilustrācijās. Teorētiskā daļa sniedza lielisku ieskatu tieši ilustrāciju stilistikas ziņā. Radošajam darbam autore visspilgtāk iedvesmojās no sportistu attēlojumiem uz sengrieķu vāzēm un tādiem 20. gadsimta māksliniekiem kā Pablo Pikaso un Anrī Matiss. Savukārt, olimpisko spēļu ilustrāciju izpēte sniedza vērtīgas zināšanas no grafiskā dizaina funkcionālās un tehniskās puses. Atlasītie dizaina paraugi palīdzēja izprast kā risināt figūras attēlošanu mazā izmērā, kā arī cik dažādos veidos iespējams adaptēt un interpretēt vienu un to pašu elementu dažādos formātos un materiālos.

Diplomdarba mērķis tika veiksmīgi realizēts. Radošajā daļā tika izstrādāts dizains fizisko vingrinājumu kartiņu komplektam un to iepakojumam. Autore radošā darba tapšanas procesā ieguva pavisam jaunu un vērtīgu pieredzi. Pats darbietilpīgākais process bija tieši vingrinājumu ilustrēšana un apstrāde, jo cilvēka ķermeņa attēlojums prasa ļoti uzmanīgu un smalku pieeju. Noteikti šī produkta konceptu varētu vēl attīstīt un papildināt ar vingrinājumiem. Tomēr izstrādātais prototips ir pietiekami funkcionāls, lai to varētu testēt tirgū un izdarīt secinājumus.

3.6. Pateicības

Vēlos izteikt pateicību saviem kolēģiem, kuri man deva neatsveramu pieredzi grafikas dizaina un mārketinga jomā, kā arī atbalstīja mani diplomdarba izstrādes procesā. Esmu pateicīga darba vadītājai Agatai Muzei par ieguldīto laiku, izrādīto interesi un ieteikumiem. Novērtēju pasniedzēja Aivara Plotkas padomus, kuri palīdzēja atrast īsto virzienu diplomdarba empīriskajai daļai. Paldies tipogrāfijai “Skaistāk Print House” par individuālo pieeju un atsaucību.

4. LITERATŪRAS SARAKSTS

Grāmatas un katalogi

1. Aaronson, D. *Body of art*. Phaidon Press Inc, 2015.
2. Blūma, D., Gorkins, N. *Pasaules kultūras vēsture. Īskurss*. Pētergailis, 2003
3. Brémont, A. *Into the wild? Rethinking the dynastic conception of the desert beyond nature and culture*. Journal of Ancient Egyptian Interconnections. 2018.
4. Charles, V., Podoksik, A. *Pablo Picasso (1881-1973) - Volume 1*. Parkstone Press International, 2018.
5. Cielava, S. *Vispārīgā mākslas vēsture 1*. Zvaigzne ABC, 2016.
6. Clark, Andrew J. *Understanding Greek vases*. J. Paul Getty Museum, 2002.
7. Hollingsworth, M. *Art in world history*. Routledge, 2016.
8. Ikšelis, A. *Ceļojums mākslas pasaulē*. SIA Libri Style, 2010.
9. Müntz, E. *Leonardo da Vinci*. Parkstone International, 2011.
10. Olsen, B. *Sacred Places Europe: 108 Destinations*. CCC Publishing, 2007.
11. Rubenis, A. *Mākslas vēstures priekšvēsture 1*. Autorizdevums, 2017.

Interneta resursi

12. Pirmatnējās sabiedrības kultūra. Pieejams:
<http://valoda.ailab.lv/kultura/vesture/kultura/pirmatn/teksts.htm> [sk. 02.01.2020]
13. Heilbrunn Timeline of Art History: *Athenian Vase Painting: Black- and Red-Figure Techniques*. Pieejams: https://www.metmuseum.org/toah/hd/vase/hd_vase.htm [sk. 02.01.2020]
14. Jeremy Norman's History of Information: *Albrecht Dürer Expounds the Aesthetic Anatomy of Human Proportion*. Pieejams:
<http://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=2229> [sk. 02.01.2020]
15. *The Acrobat (L'acrobot), 1930 is a Neoclassicist & Surrealist Painting by Pablo Picasso*. Pieejams: <http://www.pablopicasso.net/acrobat/> [sk. 02.01.2020]
16. *Addaura Cave Engravings*. Pieejams: <http://www.visual-arts-cork.com/prehistoric/addaura-cave.htm> [sk. 02.01.2020]
17. *Art analysis: Dance by Henri Matisse*. Pieejams: <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/art-analysis-dance-by-henri-matisse/> [sk. 02.01.2020]
18. *Henri Matisse. The Dance*. Pieejams:
<https://collection.barnesfoundation.org/objects/6967/The-Dance/> [sk. 05.05.2020]

19. *Kathe Kollwitz in Berlin: the moral conscience of Germany*. Pieejams:
<https://gerryco23.wordpress.com/2015/06/26/kathe-kollwitz-in-berlin-the-moral-conscience-of-germany/> [sk. 02.01.2020]
20. W.Isaacson: *The Inspiration Behind Leonardo da Vinci's Vitruvian Man*. Pieejams:
<https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-inspiration-behind-leonardo-da-vincis-vitruvian-man-974c525495ec> [sk. 02.01.2020]
21. *Exhibition: Toulouse~Lautrec Paris & The Moulin Rouge*. Pieejams:
<https://nga.gov.au/exhibition/toulouse/default.cfm?IRN=223537&BioArtistIRN=16815&MnuID=3&GalID=7> [sk. 02.01.2020]
22. *Tokyo 1964: A Universal Language*. Pieejams: <https://olympic-language.blogspot.com/#/6> [sk. 02.01.2020]
23. *Mexico 1968: The First Global Look*. Pieejams: <https://olympic-language.blogspot.com/#/7> [sk. 02.01.2020]
24. Sh.Lacey: *Artistic Influences on Andreas Vesalius's 'De humani corporis fabrica libri septem' and Its Influence on the Arts in the Sixteenth and Seventeenth Centuries*.
Pieejams: https://sharonlacey.wordpress.com/2012/05/31/artistic-influences-on-andreas-vesaliuss-de-humani-corporis-fabrica-libri-septem-and-its-influence-on-the-arts-in-the-sixteenth-and-seventeenth-centuries/#_ftn2
[sk. 02.01.2020]
25. Dr.Charles Cramer, Dr.Kim Grant: *Impressionism as optical realism: Monet*. Pieejams:
<https://smarthistory.org/impressionism-optical-realism-monet/> [sk. 02.01.2020]
26. Ilustrētā vārdnīca pasaulē un Latvijā. *Humānisms*. Pieejams:
<https://www.artermini.lv/raksts.php?t=1340&bu=12> [sk. 02.01.2020]
27. *Art movements: Expressionism*. Pieejams:
<https://www.artmovements.co.uk/expressionism.htm> [sk. 02.01.2020]
28. Encyclopedia Britannica: *P.Gauguin. Legacy*. Pieejams:
<https://www.britannica.com/biography/Paul-Gauguin/Legacy> [sk. 02.01.2020]
29. Salvador Dali Paintings, Biography, and Quotes: *Salvador Dali, and his paintings*.
Pieejams: <https://www.dalipaintings.com/> [sk. 02.01.2020]
30. *Eksperimenti ar realitāti*. Pieejams: <https://www.delfi.lv/news/vaidelote/lekcija-6/eksperimenti-ar-realitati.d?id=49323351> [sk. 02.01.2020]
31. Edvard Munch Paintings, Biography, and Quotes: *The Scream, 1893 by Edvard Munch*.
Pieejams: <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp> [sk. 02.01.2020]

32. Khan Academy: *Olympic Games*. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/beginners-guide-greece/a/olympic-games> [sk. 02.01.2020]
33. Khan Academy: *Picasso, Les Demoiselles d'Avignon*. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstraction/cubism/a/picasso-les-demoiselles-davignon>[sk. 02.01.2020]
34. Khan Academy: *Rembrandt, The Anatomy Lesson of Dr. Tulp*. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/baroque-art1/holland/a/rembrandt-the-anatomy-lesson-of-dr-tulp> [sk. 02.01.2020]
35. Khan Academy: *Last Judgment – Essay by Dr. Esperanca Camara*. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/high-ren-florence-rome/michelangelo/a/michelangelo-last-judgment> [sk. 02.01.2020]
36. Met Museum: *De humani corporis fabrica (Of the Structure of the Human Body)*.
 Pieejams: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358129> [sk. 02.01.2020]
37. Met Museum: *Standing Blue Nude*. Pieejams:
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492813> [sk. 02.01.2020]
38. *Olympic Games – The Design*. Pieejams: <https://www.theolympicdesign.com/olympic-design/the-look-of-the-games>
39. Latvijas Olimpiskā komiteja: *Antīkās OS*. Pieejams:
<https://www.olimpiade.lv/lv/olimpiska-abc/antikas-os> [sk. 02.01.2020]
40. Kļaviņš, E: *Tēlotāja māksla. Viduslaiki*. Pieejams:
<https://enciklopedija.lv/skirklis/34881-t%C4%93lot%C4%81ja-m%C4%81ksla>
 [sk. 02.01.2020]
41. *Welcome To The Ancient Olympic Games*. Pieejams: <https://www.olympic.org/ancient-olympic-games> [sk. 02.01.2020]

5. ATTĒLU AVOTI

Teorētiskās daļas attēli

1.1.-2.att. Loka šaušanas medību aina alā *Cova dels Cavalls*. Spānija. Pieejams:

<http://www.venamicasa.com/cultural-activities-for-groups/mediterranean-cave-art/?lang=en>

1.1.-2.att. Akmens laikmeta venēras. Pieejams:

<https://de.phaidon.com/agenda/art/articles/2018/march/01/facebook-censors-the-venus-of-willendorf/>

<https://www.ancientsculpturegallery.com/dreamer-of-malta-sleeping-goddess-lady-statue-sculpture.html>

1.1.-3.att. Rituāla ainas petroglifs Sicīlijas alā *Grotta dell'Addaura*. Pieejams:

<https://www.queerarthistory.com/love-between-men/grotta-delladdaura-cave-painting-11000-bce/>

1.2.-2.att. Nosacījumi cilvēka figūras attēlojumam plaknē. Pieejams:

<http://www.legon.demon.co.uk/canon.htm>

1.2.-3.att. Cīņas fragments no *Tutanhamona* koka lādes. Kairas muzejs. Pieejams: Brémont, A. *Into the wild? Rethinking the dynastic conception of the desert beyond nature and culture*. Journal of Ancient Egyptian Interconnections. 2018.

1.3. -1.att. Mīrona skulptūra *Diskobols*. Romiešu kopija

1.3.-2.att. Zirgu skriešanās sacensību balva – Amforas formas grieķu vāze. Britu muzejs.

Pieejams: <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/beginners-guide-greece/a/olympic-games>

1.3.-3.att. Skriešanas sporta ainu attēlojums uz grieķu vāzēm. Pieejams:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902>

1.4.-1.att. *Justiniāns un viņa galms*. Sanvitāles baznīca. 547.g. Pieejams:

<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/early-europe-and-colonial-americas/medieval-europe-islamic-world/a/justinian-mosaic-san-vitale>

1.4.-2.att. *Madonna ar bērnu*. 1230. Pieejams:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435658>

1.4.-3.att. *Sv. Gregorijs nogalina pūķi*. 14.gs. Pieejams:

https://artsandculture.google.com/asset/miracle-of-st-george-and-the-dragon-novgorod/jgGkso3n_119iA?hl=en

- 1.4.-4.att. Cilvēka attēlojums viduslaiku grāmatu iniciāļos. Pieejams:
<https://medievalfragments.wordpress.com/2014/03/21/historiated-initials-letters-with-a-story-to-tell/>
- 1.5.1.-1.att. Leonardo da Vinči anatomiskie zīmējumi. Pieejams:
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/leonardo-da-vinci-and-the-body-beautiful-7769508.html>
- 1.5.1.-2.att. Leonardo da Vinči. *Vitrūvija cilvēks*. 1490. Pieejams:
<https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-inspiration-behind-leonardo-da-vincis-vitruvian-man-974c525495ec>
- 1.5.1.-5.att. Albrehta Dīrera Ādama un Ievas attēlojums gravīrā. Pieejams:
http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth214_folder/durer_human_fig.html
- 1.5.1.-6.att. Fragmenti no Mikelandželo freskas “Pastarā tiesa”. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/high-ren-florence-rome/michelangelo/a/michelangelo-last-judgment>
- 1.5.2.-1.att. Anatomiskie zīmējumi no Vezālija grāmatas “Par cilvēka ķermeņa uzbūvi”.
 Pieejams: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/358129>
- 1.5.2.-2.att. Rembrants. *Doktora Tulpa anatomijas stunda*. 1634. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/baroque-art1/holland/a/rembrandt-the-anatomy-lesson-of-dr-tulp>
- 1.6.-1.att. Reālisma pārstāvja Onorē Domjē karikatūras. Pieejams:
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search#!?q=Honor%C3%A9%20Daumier&perPage=20&offset=0&pageSize=0&sortBy=Relevance&sortOrder=asc&searchField=All>
- 1.6.-2.att. Pols Gogēns. *Spirit of the Dead Watching*. 1892. Pieejams:
<https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/avant-garde-france/post-impressionism/a/gauguin-spirit-of-the-dead-watching>
- 1.6.-3.att. Plakāts *The Simpson chain*. 1896. Pieejams:
<https://nga.gov.au/exhibition/toulouse/default.cfm?IRN=223537&BioArtistIRN=16815&MnuID=3&GalID=7&ViewID=2>
- 1.6.-4.att. Edvards Munks. *Kliedziens*. 1893. Pieejams: <https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>
- 1.6.-5.att. Kēte Kolvica. *Bads*. 1924. Pieejams:
<https://gerryco23.wordpress.com/2015/06/26/kathe-kollwitz-in-berlin-the-moral-conscience-of-germany/>
- 1.6.-6.att. Pablo Pikaso. *La Vie*. 1903. Pieejams: <https://www.pablopicasso.org/la-vie.jsp>

1.6.-7.att. Pablo Pikaso. *Meitene uz bumbas*. 1905. Pieejams:

https://arthive.com/pablopicasso/works/366731~Girl_on_the_ball

1.6.-8.att. Pablo Pikaso. *Aviņonas meitenes*. 1907. Pieejams:

<https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstraction/cubism/a/picasso-les-demoiselles-davignon>

1.6.-9.att. Pablo Pikaso. *Akrobāts*. 1930. Pieejams: <http://www.pablopicasso.net/acrobat/>

1.6.-10.att. Anrī Matiss. *Deja*. 1909. Pieejams: <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/art-analysis-dance-by-henri-matisse/>

1.6.-10.att. Anrī Matiss. Sienas gleznojums *Deja*. 1932. Pieejams:

<https://collection.barnesfoundation.org/objects/6967/The-Dance/>

1.6.-12.att. Anrī Matiss. Darbu sērija *Blue Nude*. 1952. Pieejams:

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492813>

1.6.-13.att. Salvadors Dalī. *Antropomorfais skapis*. 1936. Pieejams:

<https://www.dalipaintings.com/the-anthropomorphic-cabinet.jsp>

Pielikuma attēli

1.2.-1.att. Faraona Narmera plāksne. Pieejams: https://www.ancient.eu/Narmer_Palette/

1.5.-1.att. Mazačo. *Ādama un Ievas izdzīšana no paradīzes*. 1425. Pieejams:

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artwork-changed-life-masaccios-expulsion-garden-eden>

1.5.1-3.att. Frančesko di Džordži un *Giacomo Andrea* anatomiskie zīmējumi. Pieejams:

<https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-inspiration-behind-leonardo-da-vincis-vitruvian-man-974c525495ec>

1.5.1-5.att. Leonardo da Vinči attēlojums Donato Andželo Bramante freskā un Leonardo *Vitrūvija cilvēks*. Pieejams:

<https://erenow.net/biographies/leonardo-da-vinci-the-flights-of-the-mind/51.php>

6. PIELIKUMS

6.1. Teorētiskās daļas pielikums

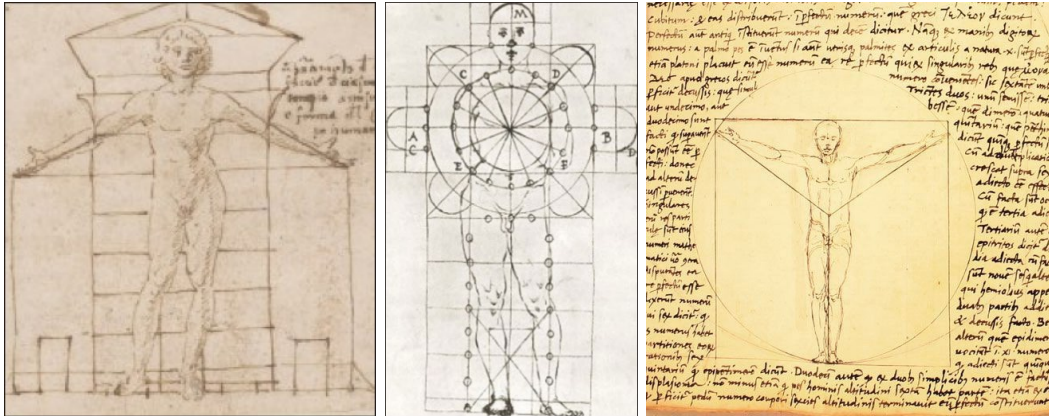


1.2.-1.att. Faraona Narmera plāksne.



1.5.-1.att. Mazačo. Ādama un Ievas izdzīšana no paradīzes.

1425



1.5.1-3.att. Frančesko di Džordži un Giacomo Andrea anatomiskie zīmējumi.



1.5.1-5.att. Leonardo da Vinči attēlojums Donato Andželo Bramante freskā un Leonardo Vitruvija cilvēks.

6.2. Radošās daļas pielikums



3.1-8.att. Visas kartiņas portreta skatā



3.1-9.att. Visas kartiņas ainavskatā