2.PIELIKUMS

Liepāja 2027 starptautisko kultūras projektu

līdzfinansējuma konkursa nolikumam

**VADLĪNIJAS**

1. **Starpdisciplināra laikmetīgās mākslas programma “Mainīgie apvāršņi”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina iesniegt laikmetīgās mākslas projektu pieteikumus ar ārvalstu mākslinieku dalību, kas reflektē par (ne)miera dinamiku kā estētisku, radošu un filozofisku pieredzi. Projekta forma var variēt no dažādām mākslas jomām līdz starpdisciplinārām izpausmēm.

Dzīvojam laikmetā, kurā klimata pārmaiņas, migrācijas kustības, identitātes un robežu pārskatīšana, tehnoloģiju ietekme uz cilvēka uztveri un informācijas telpas fragmentācija nosaka mūsdienu pasaules dinamiku. (Ne)miers ir radošā enerģija, kas iemieso kustību, pretestību, paradoksus un transformācijas, kas raksturīgi gan Liepājai, gan mūsdienu pasaulei. Kādas stratēģijas tā piedāvā nemierīgajai realitātei?

Liepājas identitāti veido jūras klātbūtne; ūdens nes pārmaiņas un savienojumus starp lokālo un globālo. Starpdisciplinārās laikmetīgās mākslas programmā aicinām īstenot procesuālu, vietai un laikam piesaistītu mākslas notikumu, kas izlaužas no tradicionālajām izstāžu telpām, plūstot un izplešoties negaidītās vietās, mijiedarbojoties ar pilsētu, jūru un digitālajām teritorijām. Šī ir iespēja radīt telpu dialogam par Eiropas identitāti, kultūras daudzveidību un laikmetīgās mākslas nozīmi sabiedrības procesu iztirzāšanā. Kā māksla var kalpot par karti, pēc kuras orientēties strauji mainīgā laikmeta vērtību sistēmā?

**Norādes:**

* Reflektē par sociopolitiskām un ekoloģiskām norisēm, aplūko mūsdienu krīzes un kultūras transformācijas;
* Apvieno dažādus mākslas medijus, pludinot robežas starp instalāciju, skaņu, digitālajiem risinājumiem, skatuves mākslu un urbāno vidi;
* Iesaista pilsētu kā aktīvu dalībnieku, izmantojot tās vēsturi, topogrāfiju un nemiera enerģiju;
* Iekļauj starptautisku mākslinieku un kuratoru sastāvu, kas veido dialogu starp dažādiem ģeopolitiskiem, kultūras un mākslas disciplīnu kontekstiem;
* Eksperimentē ar formātiem, izmantojot netradicionālas telpas (ielas, viesnīcas, rūpnīcas, pludmali, u.tml.).

### **Sasniedzamie mērķi:**

* Veicināt starptautisko sadarbību;
* Radīt ilgtspējīgu un jēgpilnu laikmetīgās mākslas pieredzi;
* Atainot sociālās, politiskās un ekoloģiskās turbulences;
* Paplašināt laikmetīgās mākslas pieejamību.
1. **Fotogrāfijas notikumu cikls “Attēlu pasaule”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina fotogrāfus, kuratorus, vizuālās kultūras pētniekus un radošās komandas iesniegt fotogrāfijas pieteikumus par izstādēm, kas pievēršas attēlu lomai laikmetīgajā pasaulē – no dokumentāliem artefaktiem līdz vizuālai manipulācijai, no arhīva līdz spekulatīvai nākotnei.

Straujā tehnoloģiju attīstība – mākslīgais intelekts, dziļviltojumi (*deepfake*), algoritmiskā vizualitāte – ir radījusi būtiskus izaicinājumus attiecībā uz uzticēšanos redzamajam; tam, ko uzskatām par patiesu. Fotogrāfija šodien darbojas gan kā arhīvs, kas iemūžina atmiņas, gan kā fikcija, kas rada alternatīvus naratīvus. Tā ir kļuvusi par varas instrumentu, emocionālu ieroci, algoritmisku ierīci, kas vienlaikus manipulē ar realitāti un to konstruē.

Fotogrāfija ietekmē mūsu skatījumu uz pagātni, veido tagadni un modelē nākotni. Rosinām fotogrāfijas izstādes koncepciju autorus domāt par fotogrāfiju kā atvērtu, kritisku rīku pasaules izziņai un pārveidei, caur ko reflektēt par vēsturisko atbildību, vizuālās kultūras attīstību, attēla ētiku un estētiku, piedāvājot gan lokālas, gan globālas perspektīvas.

**Norādes:**

* Fotogrāfija tiek pētīta kā realitātes veidošanas un uztveres mehānisms – kā attēli veido mūsu izpratni par pasauli? Vai caur attēlu var pārrakstīt vēsturi? Kā fotogrāfija palīdz iztēloties nākotni? Kā tā manipulē ar atmiņu, piederību, nāciju robežām un sabiedrības vērtībām?
* Attēls kā pastarpināts realitātes atspoguļojums, kur satiekas vēsture un spekulācija, dokumentācija un fikcija, oriģināls un mākslīgā intelekta radīts *simulakrs.* Kā attēli var maldināt un radīt paralēlas patiesības?
* Darbi apvieno dažādas fotogrāfijas stratēģijas – arhīvu, žurnālistiku, inscenējumu, mākslīgā intelekta ģenerētus attēlus, algoritmisko estētiku un datu vizualizāciju. Kā vizuālais arhīvs nosaka, kas tiek atsaukts atmiņā un kas aizmirsts?
* Fotogrāfija tiek iesaistīta telpiskā un performatīvā formā – izaicina tradicionālos attēla reprezentācijas veidus, iekļaujot, piemēram, imersīvas instalācijas, skaņas un tekstuālās kompozīcijas, video projekcijas, interaktīvus medijus;
* Piedāvā starptautiskas perspektīvas, apvienojot autorus no dažādiem kultūras, tradīciju un žanru laukiem;
* Pasūtītājs patur tiesības kopējās programmas kontekstā precizēt un mainīt atbalstītā projekta norises vietu un laiku.

### **Sasniedzamie mērķi:**

* Veicināt starptautisko sadarbību, piesaistot atzītus fotogrāfus, kuratorus un pētniekus;
* Attīstīt diskusiju par attēlu ietekmi sabiedrībā, mudinot tos aplūkot caur komunikācijas līdzekļa un ietekmes rīka perspektīvu;
* Radīt daudzslāņainu fotogrāfijas izstādes pieredzi, kas stimulē kritisko domāšanu un sniedz estētisko baudījumu.
1. **Līdziesaistes skatuves mākslas programma “Karosta – Radosta”**
* Liepājas atpazīstamākā apkaime Karosta no 20. gadsimtā slēgtas militārās pilsētiņas mūsdienās kļuvusi par tūristu un aktīvās atpūtas mīļotāju iecienītu vietu, kā arī rūpniecības attīstības zonu. Karosta ir paradoksu caurstrāvota. Tās centru rotā pievilcīga jūgendstila arhitektūra, bet apkaimē trūkst vides labiekārtojumu un satikšanās vietu publiskajā telpā. Karostā ir plašas dabas teritorijas (jūra, ezers, meži), taču tās caurauž 20. gadsimta militārās infrastruktūras drupu tīklojums. Šobrīd apkaimē darbojas Latvijas Nacionālie bruņotie spēki un Zemessardze, savukārt Liepājas speciālās ekonomiskā zonas pārvalde piesaista ražošanas un apstrādes rūpnīcu attīstītājus, pamazām mainot Karostas vaibstus un iedzīvotāju kopienu. Uz Karostu apmeklētāji dodas, lai izjustu tās unikālo vēstures elpu, bet tā ir arī Liepājas apkaime, kurā dzīvo visvairāk bērnu, kas veras nākamības virzienā.
* Aicinām organizācijas pieteikt idejas līdzdalīgiem skatuves mākslas un/vai vides mākslas projektiem Karostas pilsētvidē un sabiedriskajā telpā, kuros starptautiski atzīti mākslinieki sadarbībā ar Karostas bērniem un jauniešiem kopīgi apzinātu vietējos stāstus un izvēlētos jaunrades tēmas un formas, lai spēcinātu vietējās kopienas pašapziņu un piederības izjūtu pilsētai, kā arī rosinātu uz savstarpējo sadarbību un līdzdalību vietējās vides un attiecību veidošanā un pārradīšanā, izmantojot vidi, gaismas un laika apstākļus, ilgtspējīgus materiālus.
* **Norādes:**
* ● Skatuves un/vai vides mākslas projektu tapšanā jāiesaista vietējā bērnu un/vai jauniešu kopiena, projekta aprakstā sniedzot detalizētu sadarbības metožu izklāstu, ētiskos apsvērumus un projekta īstenotāju līdzšinējo pieredzi darbā ar bērniem un/vai jauniešiem;
* Pasākumiem jābūt pieejamiem cilvēkiem ar zemākiem ienākumiem, kā arī jānodrošina piekļūstamība cilvēkiem ar invaliditāti un starptautiskai auditorijai;
* Līdzdalības skatuves mākslas notikumi jāīsteno Karostas publiskajā telpā – māju iekšpagalmos, parkos, skolās u.c. atbilstoši mākslinieciskajai iecerei, ievērojot Latvijas Republikas un starptautiskos normatīvus.
* Organizatoram projektā jāīsteno starptautiska sadarbība ar ārzemju autoriem, māksliniekiem un/vai organizācijām;
* Organizatoram jānodrošina projekta īstenošana pilnā apmērā, tostarp mārketinga aktivitātes un vides sakopšana pēc pasākuma;
* Organizatoram jāsaskaņo publisko aktivitāšu norises laiki un publicitātes aktivitātes ar nodibinājumu;
* **Sasniedzamie mērķi skatuves mākslas projektam:**
* Veicināt izpratni par bērnu un jauniešu auditorijai aktuāliem izaicinājumiem un vērtībām.
* Iespējot bērnu un jauniešu pašizpausmi un savstarpējo sadarbību, un līdzdalību starptautiskas nozīmes kultūras notikumos.
* Ciešā sadarbībā ar Karostas bērnu un/vai jauniešu kopienām īstenot mākslinieciski augstvērtīgu skatuves mākslas iestudējumu programmu (2–4 iestudējumi ar vairākām izrādīšanas reizēm) Karostas publiskajā telpā.
* **Sasniedzamie mērķi vides mākslas projektam:**
* Īstenot mākslinieciski augstvērtīgu, iesaistošu un inovatīvu vides mākslas projektu/projektus Karostas pilsētvidē, respektējot un veidojot dialogu ar vietējo arhitektūras mantojumu, ekoloģisko un sociālo kontekstu.
* Veicināt piederības izjūtu apkaimei un pilsētai, apzinot vietējās identitātes elementus un iesaistot vietējās bērnu un/vai jauniešu kopienas savas dzīves telpas veidošanā.
* Sadarbībā ar mērķauditoriju izveidot satikšanās telpu/telpas Karostas daudzvalodīgajām bērnu un jauniešu kopienām.
1. **Literatūras un mutvārdu kultūras programma “Bibliotēkas gars”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina pieteikt jaundarbus, kuri laikmetīgā veidā interpretē tradicionālo mutvārdu kultūru (pasakas, teikas u.c.) un kuru veidošanā piedalās Latvijas un pasaules mākslinieki.

Programma pēta vārda jēdzienu dažādās nozīmēs un interpretācijās. Vārdi mājo katrā no mums – prātā, domās, runā – un atbalsojas darbībās. Taču tie arī dažādās kombinācijās un mezglojumos saglabājas tautu un nāciju kolektīvajā atmiņā. Tie stāstu veidā turpina dzīvot mutvārdu daiļradē no paaudzes paaudzē, tāpat gulstas grāmatās un rakstos, tādējādi iekapsulējoties nemirstībā un gaidot brīdi atkal tapt atbrīvotiem un iedzīvinātiem.

Projektā jāīsteno sadarbība starp Latvijas un dažādu kontinentu autoriem un māksliniekiem, kā materiālu izmantojot un apvienojot latviešu un pasaules folkloru, tās elementus.

Jaunradītā mākslas darba formai jābūt starpdisciplinārai un laikmetīgai (skatuves māksla, animācija, video māksla, mūzika u.c.). Īpaša uzmanība jāpievērš tam, lai jaundarba saturs būtu pieejams arī vieglajā valodā.

Vieglās valodas vadlīnijas skatīt šeit:

[https://www.mk.gov.lv/lv/vadlinijas?utm\_source=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2](https://www.mk.gov.lv/lv/vadlinijas?utm_source=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)

Sasniedzamie mērķi:

* Dažādot un attīstīt starptautisko sadarbību ar māksliniekiem ārpus Eiropas;
* Aktualizēt un pievērst sabiedrības uzmanību līdzīgajam un atšķirīgajam dažādu pasaules tautu folklorā;
* Radīt laikmetīgu tradicionāla materiāla interpretāciju;
* Nodrošināt satura pieejamību vieglajā valodā.
1. **Vides instalācijas vai digitāla pieredze vides izziņas programmā “Piedzīvojumu sala”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina māksliniekus, scenogrāfus, spēļu dizainerus, izglītības speciālistus un radošās komandas iesniegt projektu pieteikumus “Piedzīvojumu salai” – interaktīvai, ķermeniskai mākslas un izglītības pieredzei Zirgu salā, kas apvieno dizaina, dabas izziņas un spēles elementus.

Zirgu sala ir neliela savrupa teritorija ar bagātu vēsturi un dabas daudzveidību. Agrāk – zirgu ganības un pilsētas izgāztuve, šodien – aizsargājama dabas teritorija un vides inovāciju telpa, kur darbojas Zinātnes un izglītības centrs “Dabas māja”.

Šī joprojām ir līdz galam neapzināta pilsētas telpa, kas publiski tiek maz izmantota. Ņemot vērā, ka Zirgu sala ir aizsargājama dabas teritorija, tā no cilvēkiem pieprasa īpaši saudzīgu attieksmi pret tās trauslo ekosistēmu. Daudzi šīs ainavas “galvenie varoņi” – mikroorganismi, kukaiņi, sēņu tīkli, vēja režģi un sakņu kartes – nav viegli saskatāmi ar neapbruņotu aci. Tādēļ šis ir aicinājums “Piedzīvojuma salas” koncepta izstrādātājiem respektēt šķietami neredzamo: sistēmas, kas ir apslēptas, procesus, kas norisinās lēni.

Projekta mērķis ir iedvesmot cieņpilnām attiecībām ar dabu, veicinot kustību, iztēli, izziņu un vienlaikus arī izpratni par trauslajām sistēmām, kas mūs ieskauj. Tas var būt vietai pielāgots vides maršruts, spēle vai instalācija, kas uzrunā bērnus, jauniešus un citus zinātkārus prātus. Šeit galvenie varoņi ir dzīvās būtnes ārpus cilvēku pasaules, tādēļ svarīgi, ka šīs idejas aicina staigāt, sajust, spēlēties un mācīties nevis par dabu, bet kopā ar dabu. Tā ir iespēja izcelt šo varoņu spējas, mijiedarbību un nozīmi pasaules ekosistēmā.

Digitālajai pieredzei jābūt vietai pielāgotai, lietojamai gan skolēnu grupās, gan patstāvīgi – ģimenes vai draugu lokā, apmeklējot Liepājas Zirgu salu. Obligāts nosacījums projekta izstrādē ir starptautisku sadarbību veidošana ar māksliniekiem vai organizācijām ārpus Latvijas.

**Norādes vides instalācijām**:

* Tās ir fiziskā vidē īstenojamas;
* Objekti ir vietai specifiski – radīti Zirgu salai un tās dabas, vēstures un telpas izjūtai;
* Rosina maņu, kustību un izziņas pieredzi;
* Veicina bērnu un jauniešu līdzdalību;
* Aplūko Zirgu salas dzīvās būtnes un parādības kā galvenos stāsta “varoņus” – no kukaiņiem un sēnēm līdz gaismai un vējam;
* Zirgu sala ir aizsargājama dabas teritorija, kur jebkura fiziska darbība jāīsteno ar rūpību un saskaņā ar vides aizsardzības prasībām (ar dabas lieguma "Liepājas ezers" individuālajiem aizsardzības un izmantošanas noteikumiem var iepazīties [šeit](https://likumi.lv/ta/id/253869-dabas-lieguma-liepajas-ezers-individualie-aizsardzibas-un-izmantosanas-noteikumi));
* Zirgu salas klimata un vides specifika – projekti jāpielāgo ārtelpai un dabas apstākļiem;
* Pieejamība dažādām auditorijām – risinājumi, kas ir viegli saprotami un iekļaujoši dažāda vecuma grupām;
* Ilgtspējīgi materiāli – izmantojami dabīgi, pārstrādājami vai vietēji iegūti materiāli;
* Sadarbība ar vietējām kopienām un Zinātnes un izglītības inovāciju centru “Dabas māja”.

**Norādes digitālajai pieredzei:**

* Izglītojošajai, interaktīvajai papildinātās realitātes pieredzei jābūt lietojamai gan skolēnu grupām līdz 30 cilvēkiem, gan neatkarīgām tūristu grupām – ģimenēm ar bērniem;
* Veicinot digitālā satura piekļūstamību iespējami plašai auditorijai, tas jānodrošina vismaz divās valodās – latviešu un angļu valodā;
* Jānodrošina iespējami plašs atbalstīto ierīču klāsts (planšetdatori, mobilās un citas ierīces. ar dažādām operētājsistēmām – *iOS, Android, HarmonyOS* u.c.). Projekta iesniedzējam jānorāda, ar kādām ierīcēm un operētājsistēmām digitālais risinājums būs saderīgs;
* Projekta iesniedzējam ir jāapraksta digitālās pieredzes piekļūstamības politika un jānorāda, kurām invaliditātes grupām risinājums ir piemērots lietošanai;
* Projekta izstrādē jānodrošina starptautiskā sadarbība ar organizācijām un/vai autoriem ārpus Latvijas;
* Māksliniecisku mērķu sasniegšanai projekta audiovizuālajos risinājumos drīkst izmantot abstrakciju, taču digitālā pieredze nedrīkst radīt klaji maldinošu priekšstatu par procesiem dabā, projekta izstrādē ir ieteicama sadarbība ar zinātniskajiem konsultantiem;
* Digitālās pieredzes ilgtspējas un piekļūstamības nodrošināšanai ieteicama sadarbība ar vietējām vides izglītības un aizsardzības organizācijām;
* Interaktīva izglītojošā digitālā pieredze ir jāveido saiknē ar apkārtējo vidi – Zirgu salu un tajā mītošajām necilvēkveidīgajām būtnēm, institūcijām, kā arī dabas aizsardzības normatīviem, kas ir spēkā šajā teritorijā;
* Digitālās pieredzes publiskās prezentācijas notikumus bez iepriekšējas saskaņošanas ar Dabas aizsardzības pārvaldi drīkst apmeklēt ne vairāk kā 60 cilvēku.

### **Sasniedzamie mērķi:**

* Dažādot un attīstīt starptautisko un savstarpējo sadarbību;
* Radīt unikālu mākslas, zinātnes un spēles pieredzi bērnu un/vai jauniešu auditorijai, ģimenēm ar bērniem, tūristiem no ārvalstīm, starptautiskām skolēnu grupām digitāli vai klātienē;
* Iesaistīt apmeklētājus kā aktīvus līdzdalībniekus, kas ne tikai vēro, bet arī mijiedarbojas ar dabu;
* Veicināt cieņpilnu attieksmi pret dzīvo pasauli un izpratni par bioloģisko daudzveidību;
* Izmantot Zirgu salas vidi kā interaktīvu dabas muzeju un eksperimentālu mākslas telpu.
1. **Vizuālā teātra attīstības programma “Atvērtais teātra kvartāls”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina veidot starptautiska mēroga vizuālā, objektu vai leļļu teātra programmu, kas ir iekļaujoša un paredzēta dažādām auditorijām. Daļai no programmas jānorisinās kā meistarklasei/ēm profesionāļiem un radošajām darbnīcām izvēlētai mērķa grupai, piemēram, bērniem, senioriem, mazākumtautību cilvēkiem, cilvēkiem ar invaliditāti.

Skatuves māksla aizvien attīstās un aptver dažādus formātus un izteiksmes veidus. Vizuālā valoda, lietu pasaule, lietu un cilvēku attiecību dinamika ir viens no formātiem, kas ir attīstīts starptautiskajā skatuves mākslā, bet kam Latvijā vēl nav izveidota sava platforma. Aicinām pretendentus domāt par Latvijā nebijušām skatuves mākslas formām, attīstot dažādus sadarbības modeļus un veicinot jaunas skatuves mākslas valodu, kā arī paplašinot skatītāja pieredzi.

“Liepājas 2027” programma (Ne)miers iepazīstinās skatītājus un profesionāļus ar vizuālā teātra žanru, rādot spilgtu piemēru. Programas izrādīšana var notikt arī publiskajā telpā, paredzot sasniegt nejaušu garāmgājēju, ar kultūru ikdienā nesaistītu auditoriju.

**Sasniedzamie mērķi:**

* Starptautiska mēroga vizuālā teātra programma;
* Sniegt meistarklasi profesionāļiem un radošo darbnīcu izvēlētai mērķa grupai;
* Veicināt sadarbību ārvalstu un vietējo mākslinieku starpā;
* Iepazīstināt plašāku publiku ar jaunu teātra formu un saturu;
* Paplašināt laikmetīgās skatuves mākslas piejamību dažādām auditorijām.
1. **Pasaules filmu programma “Kino sapnis”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” aicina veidot pasaules filmu programmu izrādīšanai (ne) miera zemē 2027. gada pirmajā pusē. Filmu programmai jāaptver plašs spektrs, sākot no mākslas un dokumentālām filmām, īsfilmām un bērnu auditorijai paredzētām filmām no visas pasaules, iepazīstinātu skatītājus ar kvalitatīvu kino, kas tapis ārpus lielajām studijām un ieguvis ievērību starptautiskajā apritē.

Filmu tēmu lokam jāiekļauj “Liepājas 2027” koncepcijas (ne)miers tematiskās līnijas (<https://liepaja2027.lv/par-nemiers/programmas-makslinieciska-vizija/>), kas pievērš uzmanību ģeopolitiskajai situācijai, labbūtībai, ekoloģijai, identitātei, kopienu darbībai, tehnoloģiju ienākšanai, tādējādi atspoguļojot mūsdienu dažādo un daudzveidīgo pasauli. Personiski stāsti un episki vēstījumi, realitāte un fantāzija ir vienlīdz būtiski elementi, radot kino piedāvājumu, kas mudina domāt un aicina svinēt.

 Filmas iespējams apvienot tematiskās, žanriskās vai konceptuālās grupās, papildinot izrādīšanu ar atbilstošām lekcijām, diskusijām vai citiem notikumiem, lai padziļināti atklātu filmu piedāvāto tematiku vai uzrunātu konkrētas mērķa grupas. Programmas ietvaros vēlams izveidot kinolektoriju studentiem vai skolēniem.

**Sasniedzamie mērķi:**

* Dažādot un attīstīt filmu piedāvājumu (ne) miera zemē ar pasaules filmu programmu;
* Veidot izzinošu un bāgātinošu kino skatīšanās pieredzi;
* Aktualizēt un pievērst sabiedrības uzmanību pasaules kultūras daudzveidībai, sociāliem, politiskiem un ekoloģiskiem notikumiem;
* Uzrunāt demogrāfiski un sociāli dažādas mērķa grupas.
1. **Elektroniskās deju mūzikas notikums programmā “Ardievas smagajam metālam”**

“Liepāja 2027 – Eiropas kultūras galvaspilsēta” atvērs bijušās rūpnīcas “Liepājas metalurgs” teritoriju sabiedrībai, lai to iepazīstinātu ar 19. un 20. gs. lielrūpniecības sociālo un ekoloģisko ietekmi un aicinātu iepazīt mūsdienīgākas, ilgtspējīgākas saimniekošanas un atpūtas prakses. Teritorija vasaras karstākajā mēnesī – jūlijā – pārvērtīsies deju laukumā, performancē, ielu mākslas un cirka skatuvē, caur ķermeniskām pieredzēm iepazīstot apzinātas mērenības prakses kā pretmetu ekspansīvai rūpniecībai. Aicinām programmu papildināt ar elektroniskās deju mūzikas notikumu, ardievas smagajam metālam sakot ar pēdējo smago industriālo skaņu un ritmu atblāzmu, veidojot paralēles ar repetatīvo ķermenisko pieredzi, kas raksturīga darbam rūpniecībā, un ieskicējot daudz iekļaujošāku, saudzīgāku, daudzveidīgāku nākotnes perspektīvu, kuras virzītājspēks ir apzināta mērenība it visā.

**Norādes:**

* Norises laiks: 2027. gada jūlijs; pēc projekta pieteikuma apstiprināšanas nodibinājums noteiks konkrētu projekta norises vietu un datumu;
* Norises vieta: bijušās rūpnīcas “Liepājas metalurgs” teritorija, saskaņojot ar nodibinājumu “Nodibinājums Liepāja 2027” un LSEZ;
* Plānojot projekta aktivitātes teritorijā, lūdzam ņemt vērā, ka tajā esošās būves ir nedrošas publisku pasākumu norisei.

**Sasniedzamie mērķi:**

* Konceptuāli atspoguļot pāreju no smagās, industriālās rūpniecības uz viedākām, iekļaujošākām saimniekošanas formām augstvērtīgā elektroniskās deju mūzikas programmā, tādējādi papildinot (ne)miera zemes identitātes zīmes un interpretējot “Apzinātās mērenības” koncepciju gan ar kontrastējošām, gan to apliecinošām mākslinieciskās izteiksmes formām;
* Izveidot daudzveidīgu, vietai un tās vēsturei (“Liepājas metalurga” teritorija) konceptuāli un formāli piemērotu elektroniskās mūzikas programmu vienas nakts garumā ar starptautisku mākslinieku dalību.