

Šiaulių universitetas
Menų fakultetas
Tapybos katedra

Mindaugas Bačiulis
Meno istorijos studijų magistro darbas

PLASTINIAI MENAI INTERNETO SVETAINĖSE

Darbo vadovas : hd. dr., prof. Vytenis Rimkus

Darbo recenzentas : doc. dr. Vytautas Žalys

Šiauliai 2006

TURINYS

IVADAS.....	2
1. SVARBIAUSIOS ŠIUOLAIKINIŲ VAIZDINIŲ KULTŪROS IR SKAITMENINIŲ TECHNOLOGIJŲ KONCEPCIJOS	5
2. PLASTINIAI MENAI INTERNETO SVETAINĖSE.....	14
3. INTERNETO SVETAINIŲ APŽVALGA.....	22
3.1. http://www.teleportica.org	
3.2. http://010101.sfmoma.org	
3.3. http://thecoocer.com	
3.4. http://www.jaketilson.com	
3.5. http://www.mudam.lu	
3.6. http://www.omni.lt	
3.7. http://www.e-2.org/perfect/frame.html	
3.8. http://www.mjau-mjau.com	
3.9. http://www.billybussey.com/main.html	
3.10. http://www.stanick.com	
3.11. http://plus.flashmaster.ru	
IŠVADOS.....	30
LITERATŪRA IR ŠALTINIAI	32
PRIEDAI	34
Priedas 1.....	35
Priedas 2.....	39
Priedas 3.....	45
Priedas 4.....	49
Priedas 5.....	52
Priedas 6.....	56
Priedas 7.....	58
Priedas 8.....	62
Priedas 9.....	71
Priedas 10.....	75
Priedas 11.....	79
Priedas 12.....	82

IVADAS

Šiuolaikinė kultūra, dar kitaip vadinama postmoderniaja, dažniausiai tampa viešų diskusijų objektu. Informacinės technologijos braunasi į kiekvieno žmogaus gyvenimą. Kompiuteris ir internetas – pasaulinis voratinklis – netruko tapti mūsų kasdienybės dalimi. Atstumai tarp Šiaulių ir Vilniaus, tarp Vilniaus ir Niujorko *virtualioje*¹ erdvėje pasidaro įveikiami per kelias sekundes. Šioje naujoje erdvėje įvairius eksperimentus pradėjo atlikinėti dauguma menininkų.

*Internetinis menas*² nėra tolygus menui internete, kuris paprastai yra tik meno dokumentacija, tarkime, meno galerijos, autorinės išžymių menininkų svetainės, kur eksponuojami jų darbai.

Taip pat internetiniam menui būdingas interaktyvumas³ – žiūrovas aktyviai dalyvauja projekto kūrime, pats užbaigia siūlomą vaizdą. Interaktyvumas gali reikštis įvairiais būdais pvz. minimalizmas, kurio reikia, kad judantis vaizdas būtų interaktyvus, yra žiūrovo galimybė kontroliuoti tai, kas pasirodo ekrane. Žiūrovas taip pat turėtų žinoti, kad vaizdas ekrane būtų kitoks, jeigu jis būtų pasielgęs kitaip. Paprastai tai suteikia nemažą naudą, tai tiesiog tam tikro veiksmo atlikimas, kurį jau galima pavadinti meniniu. Pavyzdžiui, sėdėdamas bet kuriame Lietuvos mieste paspaudi vieną klaviatūros mygtuką ir gali įjungti arba išjungti elektros lemputę Londone.

Tame pačiame Londone buvo sumanytas projektas, kurio dalyviai galėjo savo mintimis-pranešimais pasiekti plačiąją visuomenę. Jie kompiuteriu rinko tekstą ir spaudė *Enter*. Tekstas atsirasdavo elektroninėje reklamos lentoje kur nors Londono centre.

Tokie laikini internetinio meno projektai leidžia anonimiškai įsiveržti į realią erdvę ir iš dalies tam tikroje bendruomenėje pačiam tapti menininku. Internetinis menas yra išplėstas laike, komunikuojantis ir peržengiantis virtualaus ir realaus pasaulio ribas. Anot Rapolo Rakalo⁴, *Virtualus pasaulis yra absoliučiai semiotinis: tai kalbos ženklų erdvė. Virtualiame pasaulyje kiekvieno žmogaus „aš“ skleidžiasi tol, kol jis komunikuoja.*

¹ (Virtual – PC Webopaedia Definition and links, <http://webopedia.internet.com/TERM/v/virtual.html> žr. 2005 11 12)

² (Menas apimantis įvairias medias formas ir įgaunantis meninę išraišką virtualioje erdvėje, vadinamas **internetiniu menu**. http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_art žr. 2005 09 10)

³ (Tadas Šarūnas. Judantis vaizdas naujosiose medijose. <http://vilma.cc/balsas/modules.php?name=News&file=article&sid=79> žr. 2005 10 15)

⁴ (Sudarė Artūras Tereškinas. Rapolas Rakalas *Vieši gyvenimai intymios erdvės*. 2002 : p.231)

Darbo objektas. Aktyviai domiuosi kompiuteriais, komunikacijomis ir skaitmeniniu menu. Visas laisvalaikis ir darbas surištas su internetinių svetainių vartojimu bei domėjimosi naujovėmis. Tai ir paskatino imtis artimos pomėgių temos, plastinių menų interneto svetainėse. Siekis sau pačiam ir interneto vartotojui įrodyti, kad tinklo menas tampa menininkų gyvenimo dalimi.

Analizuojant tinklo meną ir jo plitimą šiuolaikinėje kultūroje, galima pasakyti, kad tai dabar labai aktualus reiškinys, į kurį verta įsigilinti ir traktuoti, kaip kūrybinį atgimimą.

Darbo objektas yra užsieniečių virtualūs meno projektai bei jų apžvalga. Taipogi, ypatinga menine plastika pasižyminčios asmeninės internetinės svetainės, sukurtos per pastaruosius šešerius metus. Tokios meninės svetainės iš esmės nuo kitų menų skiriasi tik sukūrimo technika. Tinklo menas, kaip ir paveikslas, skulptūra ar filmas, yra žiūrimas ir jame dažnai gali dalyvauti kaip bendraautorius. Šio meno šaka turi savito žavesio: jei suvokiame meną kaip itin dvasingą dalyką, jį siejame su įkvėpimu ir mūzomis, tai fraktaliniame mene mūzos taip pat išlieka; sudėtingos programavimo kalbos rezultatas – fantastiniai ar abstraktūs begalinio spalvų spektro piešiniai.

Darbo tikslas ir uždaviniai. Siekis išsiaiškinti ar internetinė erdvė, tinklo menas, gali būti naudojamas kaip išraiškos, savęs pateikimo, kūrybinio polėkio priemonė. Ar internetinis menas gali būti tolygus tradicinei kūrybai.

Darbo tikslui įgyvendinti naudota populiariausių internetinių meno projektų ir asmeninių svetainių medžiaga. Ji padeda atskleisti internetinių svetainių funkciją, kompoziciją, skaitmeninio meno komunikavimą su vartotoju.

Darbo aktualumas. Daugelis filosofų, kultūrologų, menotyrininkų savo pranešimuose, diskusijose garsiai skelbia apie kultūrinį atgimimą. Kalbėjimas apie šiuolaikinės skaitmeninės kultūros fenomeną, jo analizavimą ir taikymą įvairiose srityse tapo ne tik visuotiniu reiškiniu, bet ir savotiška dvasine būseną. Nepaisant šios temos aktualumo ir reikšmingumo, galime įžvelgti ir lietuvių potraukį visam tam, kas susiję su besikeičiančios visuomenės būseną. Tokie skambūs ir įmantrūs žodžiai *mass media*, *internetas*, *virtuali erdvė*, *hipertekstas*, *tinklo menas*, *interaktyvumas*, *šiuolaikinės informacinės technologijos* ir panašiai daugeliui sukelia norą domėtis naujomis technologijomis.

Tačiau kalbant apie tai, kai kurie menotyrininkai ir filosofai kaip Virginijus Kinčinitis, Gintautas Mažeikis remiasi didžiųjų mąstytojų Jeano Baudrillardo, Marshallo McLuhano, Vilemo Flusserio filosofija, skelbia informacinės kultūros erą.

Naujųjų medijų menas atveria pasaulio kaip žaidimo erdvės judėjimo, labirintų kelius. Būtent tokią žaidimo erdvę šiuolaikiniame pasaulyje menininkams suteikia skaitmeninės technologijos, interneto erdvė, virtuali realybė. Kalbant apie tinklo ir tradicinį meną, nederėtų jų griežtai atskirti. Tiek vienas, tiek kitas plaukia iš kultūros, tik naudojamos skirtingos priemonės tikslui pasiekti⁵.

Internetas parodo domėjimosi, talento, nuomonių, galimybių vaizdą. Tai yra kultūra, kuri kasdien formuojasi, kinta, didėja. Internetas atspindi šiuolaikinę kultūrą. Menininkas, remdamasis naujosiomis technologijomis, gali komunikuoti su žmogumi tiesiogiai, kartu naudotis laiko ir erdvės kalba, kuri dažniausiai suprantama kaip galimybė manipuluoti. Internete susilieja du pasauliai – virtualūs ir fiziniai kūnai, virtualios ir realios bendruomenės.

Internetinis ryšys į kiekvieno žmogaus puoselėjamą kultūrą, tautinį, socialinį identitetą įsiveržia kartu su pačiomis įvairiausiomis pasaulio kultūromis. Tai mus visus verčia efektyviai apmąstyti savos kultūros esmę ir kas atsitinka su mumis, intensyviai gyvenančiais globalinėje postmodernistinėje informacinėje visuomenėje.

⁵ (Kristina Inčiūraitė 2002. Metamorfozių labirintais. Septynios meno dienos. Nr. 544. P.2)

1. SVARBIAUSIOS ŠIUOLAIKINIŲ VAIZDINIŲ KULTŪROS IR SKAITMENINIŲ TECHNOLOGIJŲ KONCEPCIJOS

Šiuolaikinės informacinės technologijos palaipsniui tampa dominuojančia politinių, socialinių, kultūrinių diskusijų tema. Šių diskusijų dalyviai puoselėja ne mažiau radikalius, ateities virtualios demokratijos, naujojo elektroninio meno išgalėjimo planus.

Kita vertus, kol teoretikai diskutuoja dėl šiuolaikinių technologijų įteisinimo, tos pačios skaitmeninės technologijos jau seniai tapo visų masinės kultūros lygių savastimi.

Daugelis menininkų toje pačioje šiuolaikinėje technikoje mato vienintelę žmogaus laimės ir socialinio, kultūrinio progreso išraišką.

Be abejonės, visos šios diskusijos koncentruojasi ties klausimais – kaip šiuolaikinę žmoniją veikia visų jos gyvenimo sričių robotizavimas ir kompiuterizavimas, kaip tai atsiliepia kultūrai, menui, mokslui, medicinai ar atveria neribotas tobulėjimo galimybes.

Vienaprasmiu, teisingo atsakymo nepateikia nei šiuolaikinių technologijų priešininkai, nei jų garbintojai. Diskusijos tik intensyvėja, o į jas įsitraukiančių naujų dalyvių pozicijos tampa vis griežtesnės.

Technikos ir žmogaus, aparato ir kūno refleksija yra sudėtinė daugelio tradicinių kultūrų dalis, tačiau dabartinis kompiuterinių technologijų iššūkis pasaulinei visuomenei yra toks visa apimantis ir nuolat kintantis, kad dažniausiai teorinės šių procesų interpretacijos beviltiškai atsilieka, todėl dažniausiai jas kompensuoja įvairūs subkultūriniai technikos garbinimo ritualai.

Domėjimasis šiuolaikinio vaizduojamojo meno ir elektroninių, kompiuterinių *mass media*⁶ technologijų santykiu priverčia apsiriboti įvairiais šiuolaikinio

⁶ (Mass media terminas apima (ne tik vaizdą, garsą, bet ir) laikraščius, žurnalus, radio stotis, televiziją. http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_media, žr. 2005 11 15)

interaktyvaus, hipertekstualaus, virtualaus meno prototipais ir šiuolaikinės skaitmeninių technologijų kritikos ir teorijos ištakomis ir pagrindinėmis jos koncepcijomis.

Populiaraus informacinių technologijų teoretiko, filosofo Paulo Virilio sukurtoje koncepcijoje virtualios realybės technologijos visiškai pakeičia tradicinę erdvės perspektyvą, laiko sampratą ir visą pasaulį paverčia *realaus laiko* kibererdve. Visos pasaulio visuomenės paklūsta visa apimančiai ir visa reginčiai orbitinei telepriežiūrai. Dingus laikiniams, erdviniams atstumams, šiandien nebėra laiko galvoti, suvokti informaciją ar siunčiamus vaizdinius. Visada esame neišvengiamos reakcijos akivaizdoje. Todėl žiūrovas nebeturi laiko pasiruošti žiūrėjimo aktui, nėra laiko pasirengti nusiteikti perteikiamo įvykio suvokimui, jo interpretacijai, etiniam įvertinimui. Pasak P. Virilio, mums duota tik tiesiogiai priimti arba atmesti informaciją.

Prancūzų mąstytojas ne kartą rašė ir pasisakė apie mašinos integravimasis į žmogaus kūną. Tai vyksta pamažu visose gyvenimo srityse, netgi mene: <...> *anksčiau menu būdavo laikoma tapyba, skulptūra, muzika, bet dabar visos technologijos tapo menu. Pamažu jos keičia tikrovę*⁷ Šio Paulo Virilio teiginio tikrai negalima paneigti. Akivaizdu, jog jau kuris laikas gyvename postbiologinėje epochoje. Vis didesnė mūsų gyvenimo dalis yra medializuojama, keičiama technologijų. Kiekvieno žmogaus kontaktai su kitais žmonėmis, su civilizuotu pasauliu, gamta netgi su pačiu savimi vyksta per tarpininkus: stiprintuvus, siūstuvus, magnetines korteles. Kartais ne mažiau laiko nei realiame pasaulyje praleidžiame kibernetinėje erdvėje, žinoma, jeigu į šį laiką įtrauksime kalbėjimą telefonu. Kuo dažniau būname šiuose pasauliuose, tuo sunkiau juos atskiriame. Naujos technologijos veikia žmogaus tapatumą. Jos keičia požiūrį į žmogaus gyvenimą, kūną, inteligenciją, lytį. Dėl medių vyksta žmonių kolektyvizacija, globalizacija. Visi šie

⁷ (Wilson L. 1994. Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio. Louise Wilson <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62> žr. 2005 10 16)

ir panašūs pokyčiai vis akivaizdžiau parodo, jog pereiname intensyvią mūsų civilizacijos kaitos etapą.

Paulas Virilio teigia, jog ženklūs pokyčiai kultūroje prasidėjo nuo 1988 metų, kai buvo sukurtos kompiuteriais valdomos kameros. Filosofas įsitikinęs, jog su šių kamerų išradimu kultūroje prasidėjo *paradoksinės logikos vaizdų* epocha. Nes jos galėjo tam tikrose situacijose pakeisti regėjimą arba bent jau išlaisvinti jį nuo viešojo stebėjimo funkcijos. Betarpiškas matomų dalykų stebėjimas tapo telestebėjimu, kuriame subjektas prarado betarpišką kontaktą su matoma tikrove. Aparatų vykdomą matymo automatizaciją, žmogaus žvilgsnio transformavimą į *mašinos matymą* Paulas Virilio pavadino naujos optikos – optoelektronikos – pradžia. Visiška depersonalizacija apėmė ne tik subjektą, bet ir stebėjimo objektą, nes šiuolaikinis technomokslas, Paulas Virilio pavadintas vizijonika, leidžia *matyti* be *žiūrėjimo* būtinumo. Žmogų ne tik keičia, bet ir pamažu pakeičia jo nuosavi atradimai.

Prancūzų filosofas mano, jog naujos technologijos metė iššūkį žmonijai. Jos netgi bando užimti transcendentinio Dievo vietą: sukurti virtualų pasaulį, stipresnį už tikrąjį, pasiekti visišką pasaulio ir individo integraciją⁸, bet šis teiginys filosofo teorijoje visai nereiškia antitechnologinės pozicijos.

Paulas Virilio yra vienas iš kontroversiškiausių ir eklektiškiausių nūdienos filosofų. Jis savo darbuose jungia įvairias sritis (technika, video, estetika, kinas, karas ir t. t.) ir tyrimo metodus. Kuria *fantastines hipotezes*, ieško keliančių diskusiją klausimų, fragmentiškai į juos pateikia atsakymus ir visai nesistengia užbaigti diskurso. Filosofo samprotavimai audiovizualinės kultūros tema įgauna virtualios teorijos formą, žaismingai jungiančių mokslo ir fantastikos elementus.

Šiuolaikinių medijos technologijų interpretavimo terminiją geriausiai sekėsi kurti Marshallui McLuhanui, todėl daugelį jo klasikinių sąvokų galima aptikti tiek negailestingų medijos kritikų, tiek medijos šalininkų tekstuose.

⁸ (Wilson L. 1994. Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio. Louise Wilson <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62>

Renata Šukaitytė. Techninių vaizdinių invazija. <http://www.litlogos.lt/Eidos/Actual/suk.html> žr.2005 10 16)

Jo garsioji frazė *mediumas yra pranešimas* reiškia, kad nebūtinai elektros tinklais gaunamas vaizdas ar žodis yra tikrasis pranešimas, juo gali būti ir yra pati elektra, jos įtampa, šviesa. Tai reiškia, kad vienas mediumo turinys visada yra kitas mediumas. Pavyzdžiui, rašto turinys yra kalba, o užrašytas žodis savo ruožtu nurodo į spaudos techniką, ši – į telegrafą, kuriuo ir buvo gautas pranešimas, o telegrafas gali būti elektros savybių pritaikymo išraiška. Tačiau pats kalbos turinys yra neverbalinis minties procesas. Jo atitikmeniu galėtų būti abstrakti tapyba ar kompiuterinė programa.

Šiuo atžvilgiu svarbiausios yra fizinės, socialinės šių pranešimo procesų raidos pasekmės, o ne pats pranešimo turinys. Nauja pranešimo forma tampa socialinę aplinką formuojančiu turiniu, pavyzdžiui, traukinių išradimas pakeičia miestų struktūrą, darbo, poilsio sampratą, o elektros energija jau formuoja visą šiuolaikinio pasaulio horizontą. Telegrafas tradicinį raštą pakeičia garsu. Taip naujos medijos formos daro pranešimą daugialype sensacija – telegrafo pranešimų garsai iš naujo atkuria fonetinio rašto išstumtą akustinę erdvę. Būtent šis rašto elektrifikavimo žingsnis atvėrė šiuolaikinei visuomenei lemtingas, tolimesnes telefono, radijo, televizijos galimybes⁹.

Pirmiausia iš esmės pradeda keistis pasaulėžiūra. Iš viso pasaulio kampelių tuo pačiu metu telegrafu į dienraščio naujienų puslapį siunčiamos žinios delokalizavo teritorijas, subjektus, ištrynė erdvės, laiko ribas ir pradėjo negrįžtamai kosmopolitizuoti žinių vartotojo sąmonę. Viskas tampa istorijos pojūtį naikinančiu, *čia ir dabar* vykstančiu procesu. Emocinės, dvasinės šių procesų pasekmės, Marshallo McLuhano nuomone, neturi jokių atitikmenų praeityje. Tai fundamentalus visų lokalių erdvių ir istorijų ištirpdyimas viename vienkartinė naujienų katilė.

Ši Marshallo McLuhano mintis pasikartoja beveik visuose televizijos naujienų tyrinėjimuose. Klasikinis jo laikraščio puslapio apibūdinimas labai primena televizijos naujienų struktūrą. Kiekviena tokio puslapio medžiaga priklauso suskaidytam, nuo kitų žinių visiškai atskiram erdviniam, laikinam, prasminiam kontekstui, žinios rungiasi tarpusavyje, vienos aura bando stelbti kitos svarbą, vizualinė pranešimo apipavidalinimo plastika nustelbia turinį, nėra jokios naujienų sekos hierarchijos.

⁹ (Virginijus Kinčinitis, 2001- Interpretacijos. Postmodernizmas, Vizualinė kultūra, dailė. Šiauliai. P.28 , Virginijus Kinčinitis <http://virgis.lt.tripod.com/interpretacijos.htm> žr. 2005 04 06)

Jeigu knygos pasakojimo eigoje dar buvo imituojama Renesanso tapybos perspektyva, tai šiuolaikiniai laikraščiai, žurnalai, reklama artimesni defragmentuoti, simultaniškai kubizmo ir siurrealizmo meno estetikai. Šis medijos iracionalumas baugina, juk dėl jo pati pasaulio patirtis tampa iracionalia, juolab kad tokias medijos pranešimų ypatybes diktuoja ne tiek žinių turinys, kiek fizinės technologijų savybės. Nors M. McLuhanas sutinka, kad laiko šios technikos refleksijai ir asimiliacijai nebeužtenka, būtent šių komunikacinių technologijų tobulinime jis išvelgia ir tikrąją dar neregėto kultūrinio tobulėjimo sąlygą.

Filosofas Vilemas Flusseris tyrinėja techninių vaizdinių struktūrą, jų santykį su aplinka. Vilemui Flusseriui techniniai paveikslai yra aparatų, simuliuojančių mintis, produktai, išgalvota, susidedanti iš taškinių elementų plokštuma. Anot filosofo, jie visiškai skiriasi nuo tradicinių paveikslų. Pastarųjų universumas sukuriama naudojantis sienomis. Šios užpildomos vaizdais, atspindinčiais tam tikras *galias, slaptas, šventas* prasmes. Ant sienų esantys vaizdai transformuoja prasmes į aplinką¹⁰.

Tuo tarpu techninių paveikslų universumas neturi jokio *objektyvaus pagrindo*. Susiduriame su į *tuštumą* projektuojamais vaizdais. Techniniai paveikslai rodo tam tikras situacijas, objektus vien tik tam, kad suteiktų prasmę *tuštumai*, kurioje gyvename¹¹.

Techninių ir tradicinių paveikslų dešifravimo būdai taip pat skiriasi. Techniniais prietaisais kuriamų vaizdų suvokimas priklauso nuo taktilinio jų paviršiaus tyrimo, o tradicinių – nuo maginės reikšmės interpretavimo. Pasak autoriaus, techniniai vaizdiniai yra tikri vaizdai-simptomai. Svarbu pristatyti ne reiškinį ar objektą, kaip buvo tradicinių paveikslų atveju, bet pats pasirinkto objekto pristatymo būdas.

Vilemas Flusseris pateikia gana apibendrintą techninių vaizdų apibrėžimą. Tačiau universalų, tinkantį visoms jų generacijoms: nuo tradicinės fotografijos, išgaunamos atliekant įvairius cheminius procesus, celiulioidinio kino iki video vaizdų ir sintetinių kompiuterinių simuliacijų. Naujos formacijos vaizdų kūrybinio proceso automatizacija, prasidėjusi XIX amžiuje, nubrėžė naujos kultūros ir civilizacijos rėmus. Techniniai vaizdiniai tapo visuotine kalba, reikšmingu kodu šiuolaikinėje visuomenėje.

¹⁰ (Flusser V. 1984. Towards a Philosophy of Photography, Gottingen)

¹¹ (Renata Šukaitytė. Techninių vaizdinių invazija. <http://www.litlogos.lt/Eidos/Actual/suk.htm> žr. 2005 10 16)

Tuo tarpu tradiciniai paveikslai vis labiau tampa hermetiškais, patenka į muziejus, galerijas.

Ši koncepcija remiasi teiginiu, jog žmonijos civilizaciją lemia du kritiniai momentai: pirmas – tai linijinio rašto plėtotė, o antras – techninių vaizdinių išradimas. Iš šio taško autorius plėtoja originalią linijiškumo, istoriškumo ir tradicinio mąstymo nuosmukio koncepciją: žodinis mąstymas keičiamas *paviršiniais* (spalva, skaičius, forma, garsas) mąstymo būdais. Vis didėjanti komunikacijos priemonių, ypač interneto, ekspansija formuoja skaitmeninę visuomenę, kurios analizuoti ir tirti jau nebegalima taikant iki šiol naudotus metodus, nes filosofija, sociologija, teksto analizė ir psichologija nebetinka elektroninių vaizdinių analizei. Vilemas Flusseris yra tikras technokultūros garbintojas. Naujos vaizdinių formacijos atsiradimą ir plitimą jis traktuoja kaip neišsenkantį mūsų kultūros energijos šaltinį. Filosofas mano, jog elektronika kuriami vaizdiniai duoda impulsą tikrai vaizduotei, padeda suvokti šio pasaulio reiškinius.

Filosofas Güntheris Andersas sutinka su Vilemo Flusserio nuomone, jog elektroninių vaizdų pasauliai turi didelę reikšmę formuojant technokultūrą, tačiau visiškai kitaip interpretuoja šį reiškinį. Šiandieninę technikos invaziją į kultūrą Guntheris Andersas vertina neigiamai, netgi sieja su artėjančia kultūros katastrofa. Pagrindiniu tokios padėties kaltininku vokiečių filosofas laiko vaizdinį, jo statuso pokytį. Anksčiau egzistavo *vaizdai pasaulyje*, o šiandien susiduriame su *pasauliu paveiksle*, kitaip sakant, su pasaulio-vaizdinio, turinčio paveikslo paviršių ir dėl to nuolat traukiančio žvilgsnį, reiškiniu. Guntheris Andersas mano, jog dėl šių paveikslų vieni žmonės gali valdyti ir kontroliuoti kitus. Mąstytojas teigia, jog reikia priešintis *velniškai pasaulio metamorfozei* – realaus pasaulio persikūnijimui į pasaulio iliuziją, nes jau per *antrąją industrinę revoliuciją* (trečioji siejama su kibernetikos mokslo evoliucija) televizijoje išplitę vaizdai dėl *ontologinio dvilypumo* (tuo pat metu esamų ir nesamų įvykių pristatymo, tikrovės ir fikcijos žaidimo) privedė prie kultūrinės katastrofos – visiško pasaulio išnykimo vaizdiniuose, pristatančiuose tik fikciją ir tikrovės matricą.

Vilemas Flusseris pripažįsta, jog pasaulyje esama krizės, tačiau nurodo kitokias jos priežastis nei kiti kritikai. *Taškiniam pasauliui* aiškinti taikomos istorinės ir techninės kategorijos, kas nepasiteisina ir veda į aklavietę. Pasak Vilemo Flusserio, yra būtina keisti priežastinį, istorinį, besiremiantį alfabetu mąstymą į kalkuliacinį, scenariinį

(gilinantis į ką nors, svarbiau yra žinoti, kas iš to pasidarys nei iš ko tai išsirutuliojo). Naujas mąstymas daro įtaką visuomenės kaitai. Tai nėra katastrofa, bet natūralus, neišvengiamas procesas.

Panašios nuomonės dėl mąstymo kaitos bei šiuolaikinės kultūros tyrimo metodų inovacijos laikosi kultūrologas Davidas Rodowickas. Jis siekia sukurti naują tarpdisciplininį audiovizualinės kultūros tyrimo modelį. Pagrindinės autoriaus idėjos šiuo klausimu yra pristatytos straipsnyje *Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge*¹²

Davidas Rodowickas rašo, jog pokyčiai komunikacijos ir reprezentacijos srityse darė įtaką skaitmeniniam persilaužimui ir suformavo kitą laiko bei erdvės sampratą visuomenėje. Naujų reiškinių atsiradimas reikalauja tarpdisciplininių tyrimų. Šiuo tikslu filosofas propaguoja naują discipliną – vizualines studijas (visual studies) – jungiančią visų vizualinių medijų (tapybos, skulptūros, kino, fotografijos, video ir šiuolaikinių medijų) žinias. Autoriaus pristatoma audiovizualinės kultūros samprata artima plačiai suvokiamam terminui *postmodernizmas*. Davidas Rodowickas išvardija keturis aspektus, dėl kurių šiuolaikinės kultūros tyrinėtojai turėtų taikyti įvairių disciplinų metodus. Pirmas – telekomunikacijos naujovės, susijusios su medijų ir informacijos sklaidimo būdais (kino, fotografijos, video, kompiuterio vaizdų ir t. t.); antras – globalinė prekyba audiovizualiniais produktais; trečias – pokyčiai semiotikos srityje (kultūros produkuojamų ir jų charakterizuojančių ženklų kaita; nusišalinimas nuo linijinio skaitymo, rašymo, mąstymo modelio, jis pakeičiamas grafiniu – atsiranda multimedija, hipertekstas, interaktyvumas); ketvirtas – naujas kolektyvinis laiko ir erdvės suvokimas bei patyrimas (laikas tampa preke; visuomeninė erdvė susipina su privačia, tampa fragmentiška, išsklaidyta).

Davidas Rodowickas taip pat siūlo keisti estetikos ir meno filosofijos požiūrį į šiuolaikinį meną, o ypač į dichotominę¹³ vizualumo sampratą. Tradicinis menų skirstymas į erdvinis ir laikinius šiandien nėra tinkamas, nes menas vis labiau tampa dematerializuotu ir virtualiu. Atskyrimas plastinių ir lingvistinių išraiškos priemonių taip pat praranda prasmę. Autorius ragina drąsiai priimti naujoves ir nestabdyti įvykių raidos.

¹² (Rodowick D.N. 1994. *Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge*. David Rodowick <http://xroads.virginia.edu/~DRBR/rodowick.html> žr. 2005 10 17)

¹³ (Dichotomija – klasės skirstymas į du poklasius, kurių vienas yra skirstymo pagrindas.)

Pats rodo pavyzdį naudodamasis kibernetinės erdvės siūlomomis galimybėmis (esė rašo hiperteksto forma), kurdamas naujus virtualios kultūros tyrimų metodus.

Dar prieš šį straipsnį 1991 metais Davidas Rodowickas išspausdino esė *Reading the Figural*¹⁴, kur pristatė žmonijos reprezentacinės, signifikatinės ir visuomeninės raidos koncepciją. Nurodė, kaip jos kito laike ir erdvėje atsiradus naujoms skaitmeninės komunikacijos formoms. Kultūrologas jau šiame straipsnyje mėgino atkreipti dėmesį į skirtumų (visų pirma hierarchinių) tarp vaizdinio ir verbalinio naratyvo nebuvimą.

1988 metais, kai darbas buvo rašomas, skaitmeninės medijos (pavyzdžiui, video ir internetas) dar nebuvo plačiai naudojamos nei komerciniams, nei švietimo, juo labiau pramogų tikslams. Amžių sandūroje situacija ženkliai pakito. Plastinė ir lingvistinė komunikavimo formos šiandien sėkmingai jungiamos elektroninėse medijose. Autorius prisipažįsta, jog 1988 metais esė labiau priminė *science fiction* kūrinį nei mokslinį darbą. Davidas Rodowickas tuomet siekė parodyti, jog televizualiniai ir skaitmeniniai menai yra verti rimto filosofinio diskurso, ir dar svarbiau – kad jie daro įtaką visuomeniniams socialiniams pokyčiams¹⁵.

Vilemo Flusserio ir Davido Rodowicko teorijos yra lankstesnės ir žymiai optimistiškesnės nei Guntherio Anderso. Kalbėti apie kultūrinę katastrofą ir dėl to kaltinti medijų raidą turbūt tikrai dar per anksti. Nors spartūs visuomeniniai pokyčiai multimedinėje kultūroje yra juntami, jie susiję ne tik su technikos raida, bet ir su visuomenės poreikių bei elgesio kaita. Galima būtų išskirti du (visiškai priešingus) ryškius kasdieniniame gyvenime elgesio tipus. Vieną jų tiktų pavadinti *visuomeniniu klajojimu*: žmonės gali laisvai ir greitai keisti gyvenamą vietą ir taip pažinti pasaulį. Antrąjį tipą – *sėsliuoju*: žmogus gali neišėjęs iš savo namų kontaktuoti su visu pasauliu, jį analizuoti. Ir pirmu, ir antru atveju vienaip ar kitaip elgtis leidžia turima technika. Ją žmogus visada laisvai pritaiko prie savo poreikių. Todėl nėra tikslo dėl visų nepageidaujamų pokyčių kaltinti industrijos raidą.

¹⁴ (Rodowick D.N. 1991. Reading the Figural Camera Obscura)

¹⁵ (David Rodowick

<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/filmstudies/Rodowick/Publications/AVCulture/2AVCDefine.html> žr. 2005 10 17)

Atsiranda autorių, teigiančių, jog vaizdiniai, kuriami pasitelkiant elektronines medijas, yra artimi mokslininkų kuriamiems tikrovės modeliams ir todėl yra artimesni tikrovei nei tradiciniai. Pripažįstama, jog šiuolaikinės audiovizualinės praktikos, nors ir atsisako reprezentacinės funkcijos, vis dėlto kalba apie tikrovę mums suprantamu būdu. Vis rečiau *trečioji industrinė revoliucija* siejama su katastrofa ir vis dažniau ji įvardijama kaip naujas audiovizualinės kultūros formavimosi etapas.

Požiūrio kaita šiuo atveju visiškai nesisieja su dėmesio stoka. Vienu iš aktualiausių, dažnai diskutuojamu klausimu taip ir lieka vizualumo dominavimas kultūroje. Refleksijos bei teoriniai ginčai, liečiantys naujus pasaulio vaizdinių kūrimo būdus ir priemones, taip pat kelia kraštutines emocijas – ikonofobiją¹⁶ ir ikonolatriją¹⁷. Tai akivaizdžiai matyti lyginant Guntherio Anderso ir Vilemo Flusserio pažiūras. Nors abu filosofai pripažįsta naujos generacijos vaizdinių įtakos svarbą mūsų kultūros raidai, jų nuomonės išsiskiria vertinant šį reiškinį: vienam – tai katastrofa, kitam – naujas idėjų ir energijos rezervuaras. Esama ir neutralėsių nuomonių. Skirtingai nei šie mokslininkai, Davidas Rodowickas atsisako vertintojo pozicijos. Jis visą dėmesį sutelkia į naujų metodų paiešką, padedančių efektyviau nei iki šiol tirti audiovizualinę kultūrą¹⁸. Visos šios nuomonės turi priežastinį pagrindą egzistuoti. Tačiau stebint šiandieninių vaizdinių devalvaciją, demistifikaciją ir desakralizaciją, reikėtų nepamiršti, jog vaizdiniai patys savaime negali būti nei blogi nei geri. Patys žmonės jiems priskiria vienokias ar kitokias reikšmes bei galias.

(Patiems) menininkams netrukdo jokia teoretikų kritika optimistiškai žvelgti į naujas skaitmeninio meno, virtualios realybės, komunikacijos technologijų galimybes. Jų kūryba, tai prisitaikymas prie naujų kompiuterinių atradimų bei bandymas tuos atradimus pakreipti sava linkme. Siekis sukurti naujas bendravimo formas arba transformuotis, ištirpti pasauliniame kompiuterinių, hipertekstualinių, interaktyvių ryšių tinkle¹⁹.

¹⁶ (Ikonofobija – vaizdinių ir vizualinių efektų baimė)

¹⁷ (Ikonolatrija – vaizdų garbinimas)

¹⁸ (David Rodowick

<http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/filmstudies/Rodowick/Publications/AVCulture/1AVCHome.html> žr. 2005 10 17)

¹⁹ (Virginijus Kinčinitis, 2001- Interpretacijos. Postmodernizmas, Vizualinė kultūra, dailė. Šiauliai. P.28)

2. PLASTINIAI MENAI INTERNETO SVETAINĖSE

Pasirinktos temos pavadinime figūruoja sąvoka *plastiniai menai*, reikalaujanti aiškumo ir tikslumo. Skaitmeninio meno plastika galima apibrėžti kaip teksto, garso, vaizdo, interaktyvumo visumą. Tai meistriškumo ir vaizduotės panaudojimas kuriant estetinius objektus, aplinką ar patirtį, kurią būtų galima dalytis su kitais žmonėmis, taip galima pasakyti ir apie tradicinį meną. Bet kuriuo atveju susiduriame su žmogaus kūrybos produktu – internetiniu projektu, kuris yra kiek pakylėtas virš buitinės veiklos ar patirties. Produktas, kuriam skirtas tarpininko arba komunikavimo vaidmuo. Realybėje žmogui, stebinčiam produktą ar objektą, šis gali sukelti tam tikrų pasvarstymų. Vadinasi, šis menas suponuoja subjekto – objekto – subjekto santykį, kur objektu čia gali būti laikomas meno produktas arba objektas, padedantis šiam produktui atsirasti.

Pasaulyje vis spartėja pokyčiai, inicijuojami įvairių postmodernių visuomenės vystymosi bruožų. Pastaruoju metu vyksta diskusijos ir ginčai apie šiuolaikinį meninį judėjimą.

Analizuojant šiuolaikinę kultūrą ir jos išskirtines ypatybes, reikia kalbėti apie informacinių technologijų integraciją į kūrybinę plotmę. Šiandien mąstydamas apie ateitį žinai, kur eiti ir kaip ten patekti, nes pasaulis yra *apraigytas* internetinio tinklo. Atrodo įžengime į naują etapą, su XX a. pabaiga atejo kitoks tvarkos pobūdis, gerovės būseną, aplinką atrodo supa netikrumas ir chaoso pasaulis, pasaulis vis spartėjančių pokyčių. Pasaulis, kur mažos kompanijos pergudrauja dideles, vartotojai turi tiesioginį priėjimą prie prekių, paslaugų, informacijos, o kompiuteriniai tinklai tampa svarbesni nei tautos. Dauguma meninių projektų vykstančių virtualioje erdvėje realiu laiku įgauna pranašumą prieš meno kūrinius, kurie yra eksponuojami vien tik galerijose.

Visi žino, kad ateitis skirsis nuo dabarties, tačiau dauguma elgiasi taip, lyg ateitis būtų tiesinė dabarties ekstrapoliacija²⁰. Toks interpretavimas susijęs su XX a. jaugusiu realybės supratimu, kur pokyčiai nuoseklūs, linijiniai, prognozuojami. Tai reiškia, kad internetas ir menas jame didins komunikavimo, interaktyvumo galimybes. Informacinės technologijos privers įvairias menines organizacijas iš esmės pasikeisti. Šiuolaikiniai menininkai turės sugebėti pakeisti veikimo būdą ir kryptį. Naujoji internetinio meno karta turės, privalės būti besivystantis biologinis organizmas. Ji egzistuos per dirbančiųjų ir besimokančiųjų protų tinklą. Menininkai turės plėsti meninį akiratį, gilinti žinias, ugdyti kūrybiškumą, o juos veikiančioji jėga bus žmogaus vaizduotė²¹.

Labai dažnai stebimasi, kodėl *mašina* gali tapti pagrindiniu meniniu įrankiu. Reikėtų atkreipti dėmesį į tuos žmones, kurie yra išrinkti kovoti už kultūrą ir moralę, skelbia karą skeptikams, pavyzdžiui, nusiteikusiems prieš internetą. Nuomonės reiškimas, jog internetas – tai kultūros atgimimas, yra pagristas, įrodytas darbais. Visi interaktyvaus meno šalininkai iš žydrųjų ekranų ir geltonųjų laikraščių puslapių tvirtina, kad pasaulinis kompiuterinis tinklas – tai informacijos ir kultūros šaltinis, vieta kur renkasi šiuolaikiški žmonės, ieškantys naujų idėjų ir naujų terpių projektams realizuoti. Internetas yra pasaulio visuomenės atvaizdas, jos projekcija su visais plusais ir minusais. Todėl jis yra tinkamas įvairioms sferoms, taip pat ir menui²².

Žodis *skaitmeninis* nukelia į matematikos, informatikos ar elektronikos pasaulį ir, atrodytų, neturi nieko bendra su sąvoka *menas*. Bet pasaulis nėra vien tik skaičiai ar matematinės formulės. Šio pasaulio produktas yra paprastesnės ar sudėtingesnės mašinos, kurios pagelbėja žmogui. Tai yra skaitmeninės skaičiavimo mašinos: kalkuliatoriai, kompiuteriai, foto – bei videokameros ir t. t. Tai produktas, kuris praplečia komunikavimo galimybes, suponuoja ryšį tarp subjekto – objekto – subjekto. Grįžę prie meno apibrėžimų, pastebime, jog skaitmeninės mašinos gali kuo puikiau tikti ir aukštesnės kategorijos sferai – menui.

²⁰ (Ekstrapoliacija- išvadų, gautų stebint vieną reiškinių dalių, išplėtimas kitai jo daliai.)

²¹ (Mūntas 2004. Intro. Hacker. Nr.5. P.3)

²² (Sergejus 2004. Intro. Hacker. Nr.25. P.1)

Skaitmeninis menas atsiranda kuriant su skaitmeninėmis skaičiavimo mašinomis. Patys paprasčiausi skaitmeninio meno pavyzdžiai yra skaitmeninė grafika, o konkrečiau – grafika internete. Norint pažiūrėti ar išgirsti šio meno pavyzdžius, reikalingas mediumas, arba tarpininkas, – skaitmeninė skaičiavimo mašina. Dėl šios priežasties skaitmeninis menas apibrėžiamas ir terminu *medijos menas*. Toliau terminas *skaitmeninis menas* bus vartojamas apibrėžiant meną, kuriam sukurti naudojama skaitmeninė skaičiavimo mašina.

Tinklo menas yra skaitmeninio meno dalis. Pirmą kartą sąvoką *tinklo menas* (angl. *net art*) pavartojo Vukas Cosicas²³ 1996 metais. Reikia atskirti tinklo meną (angl. *net art, netart, net.art, web art, internet art*) nuo meno internete (angl. *art on the net, art on the internet*).

Tinklo menas jungia viską, kas tik egzistuoja skaitmeniniu pavidalu, t. y. tekstą, garsą bei vaizdą, iš to susidaro meninė plastika internete. Tačiau yra keletas bendrų sąlygų įvardinant šios rūšies meną. Pirmiausia tinklo menui būtini interneto privalumai: betarpiškas ryšys su nuotoliniu kompiuteriu, tam tikrų tinklo ryšiui pritaikytų programų (angl. *software*) naudojimas, dažnai hipertekstas ir tęstinumas laike. Antra, tinklo menas neįmanomas fiziniu pavidalu, jo egzistavimas grindžiamas virtualumu. Šiuo atveju galima teigti ir tai, jog visa, ką randame internete yra menas. Iš dalies ši tezė galėtų būti teisinga žinant, jog Josephas Beuysas dar XX a. viduryje yra išsakęs mintį, jog visi žmonės yra menininkai. Be to, internetiniai dokumentai bei programinė įranga yra labai glaudžiai susijusi su dizainerių, menininkų darbu, taigi ir su kūryba²⁴.

Naujojo amžiaus meninių organizacijų, menininkų sėkmė turėtų priklausyti nuo lyderių, tokių kaip Jake'as Tilsonas²⁵, Benjaminas Weilis²⁶. Naujieji lyderiai žvelgia į priekį, sekdami konkurentus. Jie pastebi naujas tendencijas ir galimybes, stengiasi išvengti potencialių krizių. Jie turi būti išradėjai. Naujausios technologijos leidžia jiems būti interaktyviais, palaikyti kontaktus su visuomene, gauti grįžtamąjį ryšį iš vartotojų ir

²³ (Vuk Cosic <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9709/msg00053.html> žr. 2005 10 17)

²⁴ (Mindaugas Gapševičius. Tinklo meno sauga. <http://www.o-o.lt/agon/textas1.htm> žr. 2005 04 15)

²⁵ (Jake Tilson <http://www.thecooker.com/monday/information/jake.html> žr. 2005 11 10)

²⁶ (Benjamin Weil <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/iweil.htm> žr. 2005 11 10)

organizacijų. Naujieji lyderiai turėtų remtis intuicija: nuspręsti, kokius duomenis ignoruoti ir kaip veikti toliau. Rytojaus lyderiai bus tie, kurie įtrauks įvairius menininkus tiek iš meninių organizacijų, tiek iš išorės į ateities kūrimo procesą.

Benjamins Weilis yra kuratorius visko, ką galima pajungti į tinklą, kuratorius visko, ką galima pajungti į mediją ar sujungti su šiuolaikinėmis technologijomis. Kaip jis yra pasakęs, *vienas iš svarbiausių dalykų tinklo mene yra pats tinklas*. Benjamins Weilis teigia, kad medijos suteikia laisvę, nesvarbu, kokią programinę įrangą naudoja menininkas, nes viskas yra valdoma vienos mašinos. Ji sujungia viską nuo profesionalių įrašų studijoje iki individualių menininkų kūrinių ir viskas atsispindi viename interneto tinklapyje. Jo teigimu, yra visiškai nesvarbu, kokios tinklo meno rūšys bus, ar tai videoinstaliacija, ar tekstas, ar dinaminis objektas, pavyzdžiui, *Flash* technologija. Tik yra nuostatos, kriterijai į kurias reikėtų atsižvelgti.

Benjamins Weilis yra vienas iš žinomiausių ekspertų tinklo meno srityje. Vertindamas ir lygindamas savo patirtį su kitų menininkų darbais, leidžia kaip žinovas priimti ar atmesti virtualų produktą. Jo pasisakymuose terminas *net art* nėra sureikšminamas, kuratorius dažniausiai šio žodžio atsisako motyvuodamas, kad tai per siaura sfera šios krypties menui nusakyti, žodžiu *net* operuojama labai skirtinguose lygmenyse medijos srityje. Pavyzdžiui, jei instaliacija yra galerijoje ir jos vaizdas transliuojamas internetu, tai jau bus internetinis projektas, apimantis dvi sferas: pirma, tai *net art*, antra, tai instaliacijos tiesioginė sąveika su publika, meno vartotojais.

Bet vis dėlto neteisinga frazė yra ta, kad žmonės *žaisdami* su šiuolaikinėmis technologijomis užsimiršta, ką jie iš tikrųjų daro, kokio tikslo siekia. Toks samprotavimas galėtų reikšti, kad tikslas yra pateisinamas tik tada, kai žmogus naudoja skaičiavimo mašiną sumanymui įgyvendinti ir reprezentuoti, o ne abstraktiems betiksliams eksperimentavimams. Dabar reikia džiaugtis, kad viskas aplink integruojama į informacinę naujovę. Šis technologijų veržimasis į žmogaus laiką ir kūną yra evoliucijos žingsnis.

Anot Mindaugo Gapševičiaus²⁷ <...> vis tik pats tinklo buvimas negali atspindėti tinklo meno specifikos. Tinklo menui apibrėžti kartais naudojama sąvoka menas internete, tačiau vis tik tai neatitinka tinklo meno specifikos: menu internete gali būti apibrėžiamas bet kuris vaizduojamojo meno kūrinys, paverstas skaitmenine išraiška ir patalpintas į internetą. Kitaip sakant, menu internete gali būti ir fiziškai egzistuojančio meno dokumentacija.

Apibrėžiant meno sąvoką, akcentuojamas komunikavimo tarp subjekto ir objekto vaidmuo. Būtent šiuo principu ir yra grindžiamas tinklo meno specifiškumas.

Sąvoka *virtualus* yra populiarus tarp kompiuterių mokslininkų ir vartojama įvairiose situacijose. Paprastai virtualumu apibūdinama tai, kas yra atsieta nuo fizinės realybės. Skirtumas yra kažkuo panašus į skirtumą tarp architekto suprojektuoto namo ir jau pastatyto namo. Kompiuterių mokslininkas gali teigti, jog projektas yra virtualus namas. Kita analogija gali būti išvesta tarp smegenų ir proto. Protas yra virtualios smegenys.

Kalbant apie tinklo meną, kaip ir bet kurį kitą vaizduojamąjį meną, reikalinga surinkti kuo daugiau informacijos apie to kūrinio pradinę būklę. Kadangi pats tinklo menas nėra senas reiškinytis, tai padaryti nėra labai sudėtinga²⁸.

Komplikuotesnis, bet patrauklesnis yra darbo įdėjimas tinkle, kuriam jis ir buvo pritaikytas. Čia išskirtinos trys tinklo meno grupės:

1. Menas, paremtas tekstu bei skaitmenine grafika.
2. Menas, kuriamas audio- bei videoformatais.
3. Mišrus.

Abu pastarieji yra labai populiarūs. Tačiau neturint programinės įrangos, kuri galėtų kurti turimą dokumento kodą, tampa nebeįmanoma realizuoti kūrinio. Tinklo

²⁷ (Mindaugas Gapševičius. Tinklo meno sauga. <http://www.o-o.lt/agon/textas1.htm> 2005 04 15)

²⁸ (Mindaugas Gapševičius <http://www.o-o.lt/agon/textas1.htm> žr. 2005 04 15)

meną, paremtą tekstu ir grafika, kurti turėtų būti šiek tiek paprasčiau dėl to, kad jis yra kompleksinis, sudarytas iš atskirų dalių ar dokumentų, kuriuos jungia ASCII programinių komandų seka.

Pats paprasčiausias tinklo meno pavyzdys gali būti sudarytas tik iš HTML dokumento. Jam pagyvinti dažnai naudojami programiniai intarpai. Iš programinių intarpų verta paminėti *Script*²⁹, *JavaScript*³⁰, *Java*³¹, bei *VRML*³² kalbas. Jas vartodamas, žiūrovas ne tik gali interaktyviai komunikuoti su skaitmenine mašina ar kolega, bet ir pats tapti kūrinio bendraautoriumi. Visos šios programavimo kalbos yra pagrįstos tekstu. Taigi, norint kurti tekstą ar jį pritaikyti naujesnei programinei įrangai, reikalingas ir tų kalbų mokėjimas.

Kompiuterinio meno mėgėjai ir profesionalai svarsto apie tai, kas šiuolaikiniam menininkui yra kompiuteris? Ar dar tai vienas instrumentas, ar darbo priemonė, ar naujų idėjų ir išraiškos priemonių sufleris, įkvėpėjas. Kaip šiuolaikinės informacinės technologijos ir kompiuteriai keičia kai kurių meno sričių arba menininkų stilių? Kuo tai gresia meno vartotojams? Kompiuteriai ir menas – tai sudėtingas ryšys, kupinas meilės ir neapykantos, keistų nuotaikų ir išdykavimų, tai naujų galimybių, dizaino, kino, interneto ribų paieškos. Ypatingas manipuliavimas vaizdais, jų lengvumas visai nekelia pavojaus prarasti realybės pojūčio vartotojams ir kūrėjams. Technologijos suteikia naujas išraiškos priemones realizuoti visai kitoje plotmėje. Gali atsirasti

²⁹ *Skriptas* (angl. *script*) - dokumentas komandų, kurios gali vykdytis pačios, be kieno nors (angl. *user*) pagalbos. *script - PC Webopaedia Definition and Links*, <http://webopedia.internet.com/TERM/s/script.html> žr. 2005 04 15

³⁰ *Java skriptas* (angl. *JavaScript*) – skriptų rašymo kalba, vartojama interaktyviems, dažnai dinaminiais interneto puslapiams. *JavaScript - PC Webopaedia Definition and Links*, <http://webopedia.internet.com/TERM/J/JavaScript.html>. žr. 2005 04 15

³¹ *Java* – turinti daugiau galimybių programinė kalba interneto puslapiams kurti. Dažnai ji orientuota į objektą, panaši į *c++* programavimo kalbą. *.java* formatas kompiliuojamas į *.class* formatą, kuris vėliau gali būti paleidžiamas *java* kalbos interpretatoriaus <http://webopedia.internet.com/TERM/J/Java.html> žr. 2005 04 15

³² *VRML* (angl. *Virtual Reality Modeling Language*) kalba naudojama trijų matavimų interneto puslapiams kurti. *VRML - PC Webopaedia Definition and Links*, <http://webopedia.internet.com/TERM/V/VRML.html>. žr. 2005 04 15

netikrumo jausmas, bet dėl to nereikėtų nuogausti. Menininkai mus pratina prie virtualios tikrovės ir keičia mūsų skonį, pasaulis tampa ne toks, koks buvo anksčiau. Pavyzdžiui, kompiuterinė animacija jau baigia išstumti tradicinę animaciją. Sukuriami nauji įrankiai, kad vaizdas ekrane būtų dar realesnis. Tobulinami įvairūs darbo metodai.

Elektroninis menas visai neseniai atšventė 25-metį. Ta proga buvo atidaryta *Ars Electronic*³³ paroda. Ten galima pasižiūrėti, koks yra santykis tarp menininkų ir technologijų. Joje eksponuojami nuolat besikeičiantys objektai. Tai rodo, kad elektroninis menas ima dominuoti daugelyje meno sričių.

Kaip kinta technologijos ir idėjos, galima pamatyti toje pačioje *Ars Electronic* parodoje. Ten galima išvysti interaktyvų barą su interaktyviais padarais, interaktyvius veidus.

Ars Electronic kuratoriaus Carlo Gudmano teigimu³⁴, iš pradžių menininkus žavi pačios techninės galimybės, bet netrukus ta nuostaba praeina. Menininkai bando pavaizduoti savo darbuose santykį žmonių su technologijomis, jų poveikį mūsų gyvenimui. Tikslas parodyti kaip tinklapyje paroda gerina socialinius ryšius tarp žmonių, o ne tarp žmogaus ir mašinos. Skaitmeninis menas negali būti grindžiamas vien technologijų naujovėmis, po kelerių metų šios technologijos pasens, jis turi remtis naujomis svarbiomis idėjomis ir išradingu dizainu. Naudodami kompiuterius, menininkai sukuria neįtikėtinus meninius pasaulius internete ir kine. Kompiuteris labai pagreitina idėjos pavertimą kūnu, leidžia eksperimentuoti be galo ir krašto. Pastaruoju metu kompiuterinis pieštukas, kompiuterine pele, daugumai menininkų pakeičia tradicinius pieštukus ir teptukus ir tas priemonės iki tol, kol nebuvo kompiuterių.

³³ Parodą *Ars Electronic* galima aplankyti adresu: <http://archive.ncsa.uiuc.edu/VEG/homepages/tcoffin/ART/AEC/OPEN/Opening01.html>. žr. 2005 11 12

³⁴ (Carl Gudman. <http://www.tv.lt/>. *Negali būti, LTV 2005-11-12.*)

Anot žinomo dizainerio Andriaus Zakšausko³⁵, *skaitmeninio meno privalumas yra tas, kad nebereikalingas pasiruošimas piešiant ar tapant kompiuteriu ir viską adaptuojant tinklo menui. Ateini, prisėdi, įjungi kompiuterį ir padarai darbą, nereikia jokių dažų. Yra galimybė daryti animaciją ar panašius dalykus. Daugelis sako, kad kompiuterinis menas yra falšas, netikras, kyla natūralus klausimas, ko dar reikia, kad tikrovė būtų absoliuti? Viena iš diskusijų yra tokia, kad kompiuteriniame mene nesimato potėpio faktūros, tačiau kita vertus tai yra tik snobizmas. Tačiau viską įmanoma padaryti, išskyrus skiediklio nutekėjimą. Kol kas dar tam tikri fizikos dėsniai kompiuteryje dar negalioja. Išvada tokia, kad jei dirbi kompiuteriu, tai nereikia, kad negali ar nemoki tapyti.*

Evoliucionuojant technologijoms bei spartėjant gyvenimo ritmui, santykis su klasikinėmis meninėmis išraiškos priemonėmis kinta. Pasitelktas naujas atskaitos taškas – kompiuteris. Tinklo meno interaktyvumas, anonimiškumas, specifinė tinklo erdvė suteikia laisvę kūrybai. Ji klesti ten, kur vartotojai susitinka begaliniuose ryšių ir kanalų labirintuose. Vartotojai keičiasi nuomonėmis, informacija, meno kūriniais bei savo atradimais ar patyrimais³⁶. Visuomenė nuolat integruoja į savo gyvenimą naujasias informacines technologijas. Elektroninis menas buvo naujiena vakar, šiandien jis tampa kasdienybe.

³⁵ Andrius Zakšauskas – lietuvių menininkas, dirbantis dizaino srityje (Andrius Zakšauskas <http://www.tv.lt/>. *Negali būti*, LTV 2005-03-26, <http://www.velkam.com/index.html> žr. 2005 11 12)

³⁶ (<http://sk.mch.mii.lt/izanga.html>. Skaitmeninė kultūra humanitaroms žr. 2005 05 16)

INTERNETO SVETAINIŲ APŽVALGA

Kaip pavyzdį galima būtų pateikti Olės Lialinos³⁷ darbą *cross the border* (žr. 2005 11 05 Priedas 1), esantį svetainėje <http://www.contrast.org/borders/abstract.html>. Šis darbas buvo pritaikytas *Netscape 3.0* programinei įrangai, kurioje įsivėlusios klaidos leido autorei panaudoti virpčiojančius užrašus. Šie užrašai labai aiškiai atspindi svetainės plastiškumą, dinamiškumą.

O. Lialinos *cross the border* yra parašytas pačia paprasčiausia HTML kalba, joje nevarojami nei *JavaScript* intarpai, nei *Java* programavimo kalba. Vis dėlto šis darbas nėra statiškas. Priežastis yra *Netscape Navigator 3.0* programinės įrangos netikslumai, savotiškai interpretavę autorės programavimo kalboje paliktas klaidas.

Šiame interneto puslapyje nėra nuorodos nei į vieną grafinį vaizdą, tačiau virpčiojantys užrašai palieka panašų išpūdį.

Autorė yra viena iš internetinio meno atstovių, propaguojanti ir naudojanti naujas technologijas savo kūrybinėms idėjoms išreikšti. Naudodamasi garsu, programavimo kalba, animacija, ji sukūrė svetainę, kurioje į pirmą vietą iškeliamas vizualumas. Ji kuria savą tikrovę, simuliuojančią mūsų aplinką (www.teleportica.org).

Vienas iš įdomiausių *Web art* pavyzdžių yra *01 01 01* svetainė (žr. 2005 11 05 Priedas 2) adresu <http://010101.sfmoma.org>.

Joje jungiamos įvairios medijos formos – nuo dinaminio vaizdo iki profesionalios kompozicijos. Kuo puikiau matoma, kaip menininkai adaptuoja naujas technologijas savo studijose, kuria virtualius skaitmeninius vaizdus ir demonstruoja juos tinkle.

Šis tinklapis atspindi technologijų ir meno samplaiką: architektūra yra unikali, dinaminis tekstas jungiamas su vaizdu ir garsu. Navigacija nėra tradicinė. Naudojantis dekoratyviniais objektais ir tekstu, sukurtas valdymo meniu, kuris tiesiog provokuoja

³⁷ Olia Lialina - rusų kilmės tinklo meno atstovė (<http://www.teleportica.org> žr. 2005 11 05).

ieškoti naujų netikėtų dalykų. Visą aplinką galima būtų pavadinti *web* dizaino iššūkiu. Į šį tinklapį įeina pavyzdinė virtuali darbų galerija. Šiuo atveju dažnai susiduriama su jos pateikimo problematika, tačiau čia viskas puikiai sinchronizuota pasinaudojant daugeliu puslapio struktūrų.

Naviguojant po svetainę, galima pasijusti esant virtualioje erdvėje, pati projekto koncepcija pabrėžia, kad svetainės dizainas virsta meno kūrinium, kuris paremtas *netart* ir kuratorių idėjomis. Dominuoja garsas, statiškas ir dinamiškas tekstas. Kruopščiai paskirstoma ir išnaudojama erdvė, visi elementai turi savo vietą. Projekto stilius čia nėra individualus, nes įgyvendintas ne vieno asmens, o grupės talentingų žmonių. Koloritas parinktas kruopščiai ir atsakingai, aplinka sukelia teigiamas emocijas, neprovokuoja nuspausti mygtuką *Close* ir ieškoti kažko naujo. Visada yra svarbus efektas, nes be jo sunku konkuruoti *netart* kontekste.

Menininkai, dirbdami prie *01 01 01* svetainės, sukūrė naują meno ir dizaino pavyzdį *WORD WIDE WEB* srityje. Kiekvieno indėlis yra toks, kad atrasta nauja forma, kaip reikia kurti meną tinkle. Kompozicija tampa estetiniu objektu, į kurį įeina internetas, virtuali erdvė. Erdvė, kur kodas, laikas, sekvencija ir naujos interaktyvaus judėjimo formos tampa fundamentalios estetiškos patirties komponentu. Tokio tipo darbai egzistuoja socialinėje plotmėje, jie yra uždari ir tuo pačiu vieši. Juos galima vertinti kaip interaktyvų reiškinį, nes vyksta nuolatinis kontaktas tarp žmogaus ir projekto. Toks kūrinys yra stovintis ir tuo pačiu judantis, jį galima matyti visur ir visada, jei tik yra kompiuteris. Galima sakyti, kad kartais tinklo menas yra pranašesnis už tradicinius menus, nes vienu metu matomas vaizdas, tekstas ir girdimas garsas.

Menininkai naudoja naujus medijos įrankius, kuria ar interpretuoja, ką mato televizijoje, drobėse, atspauduose, trijų dimensijų vaizduose. Viskas sublimuojama ir programavimo kalba kuriami tokie vaizdai, kurie yra svetainėje *01 01 01*.

Gerai žinomas tinklo meno atstovas yra Jake'as Tilsonas. Jo virtualų kūrinį galima išvysti apsilankę svetainėje <http://thecoocer.com>. *The Coocer* (žr. 2005 11 07 Priedas 3) yra vienas iš įdomiausių eksperimentinių tinklo meno pavyzdžių, taip pat pažangiausių. Nors tinklapis pasižymi chaotiška navigacija, tačiau tai nekenkia bendram kontekstui, autorius tik demonstruoja kitą būdą populiarinti savo idėjas internete.

Jake'as Tilsonas <http://www.jaketilson.com> (žr. 2005 10 14 Priedas 4) vartojo

paprastą HTML programavimo kalbą, retkarčiais pailiustruodamas *Flash* intarpais. Šioje svetainėje nėra teksto ir garso jungimo, tik dinamiškas vaizdas ir kompoziciškai tvarkingas tekstas. Autoriaus saviraiška yra pagrįsta nekasdienišku dalyku ieškojimu. Jo žvilgsnis koncentruojamas ne į įvykius, o į objektus, kuriuos kiekvieną dieną ištriname iš savo sąmonės. Jis stebi ir stengiasi pajusti formų *bangavimą* ir suteikia joms savastį, intensyvumą, ryškumą.

Tinklapyje *The Cooker* Jake'as Tilsonas demonstruoja, kaip galima rasti kompromisą tarp žmogaus kaip menininko ir technologinių naujovių. Jis pateisina savo reputaciją kaip menininkas ir dizaineris, dirbdamas ir plėtodamas interneto ir audiovizualinius menus.

Kitas dėmesio vertas interneto projektas yra svetainėje <http://www.mudam.lu> (žr. 2005 10 14 Priedas 5). Jo autorius Haethas Buntingas yra žinomas kaip *graphitty*, performansų kūrėjas, daugelio internetinių projektų, kuriuos galima pamatyti pasitelkus paieškos serverį www.irational.org, prodiuseris.

Lankantis <http://www.mudam.lu>, galima pastebėti, kad titulinis puslapis yra pakankamai banalus ir visiškai nežavi, tačiau už primityvaus teksto slypi virtuali galerija. Ji sukurta naudojantis trijų dimensijų grafika. Estetiniu požiūriu ši svetainė pranoksta tradicinius tinklapius. Visų pirma baltas fonas puikiai dera su trimate dinamine instaliacija. Antra, plastinis sprendimas pasirinktas sudėtingas, pasitelkta *Flash* technologija, kuri praplečia tinklapio, kaip meno kūrinio, galimybes. Nuolatos artėjantys erdviniai objektai sukuria greičio, judesio iliuziją. Beribė erdvė kelia teigiamas emocijas, šonuose lekiantys vaizdai provokuoja patikrinti, kas slepiasi už nuotraukos. Kiekviena nuotrauka – tai nuoroda į kitą tinklapį, kuriuose dominuoja tai statinis, tai dinaminis vaizdas. Kaip išraiška meninei idėjai įgyvendinti, pasirenkamas ne vien tekstas. Jis čia sudaro mažiausią dalį svetainės. Galime išsvysti ir interaktyvios animacijos su garsu. Būtent interaktyvumas leidžia keisti vieną ar kitą animacijos dalį ir pakreipti siužetą visai kita linkme. Tai tikras komunikavimo būdas su vartotoju. Čia tikrai negali būti pasyvus stebėtojas, visa aplinka tiesiog įtraukia į veiksmą, leidžia keisti jo eigą.

www.mudam.lu nėra informacinis portalas, kuriame daugiau manipuluojama tekstu, o ne vaizdu ar garsu. Čia tiesiog jungiamos į vieną visumą įvairios medijos formos, kurių pagrindas yra vizualumas. Vaizdas ir garsas – tai naujas plastinis

sprendimas, kaip pateikti meną tinkle. Strategija yra tokia: pateikti idėją nesivaikant naujausių pasaulio meno tendencijų, nesistengiama naudotis madingais siužetais. Kai kuriuose tokio tipo tinklapiuose svarbus efektas, kad vartotojas būtų nustebintas ar šokiruotas. Jis būdingas tituliniam puslapyje. **www.mudam.lu** efektas pateiktas kitaip: jis slypi objektų visumoje, nenuspėjamoje kompozicijoje, kadangi kiekvieną kartą nuspaudęs klavišą nežinai, ko laukti.

Medijos menas, kuris pateikiamas internete, negali būti vaizduojamas knygos pavidalu. Apskritai menas, medijos kultūra kol kas dar pateikiami knygoje, kurios atskleidžia tik nedidelę esmės dalį.

Jei kalbėtume apie **www.omni.lt** (žr. 2005 11 12 Priedas 6), tai tiesiogiai negalima pasakyti, kad šis portalas – tai meno kūrinys. Tačiau tinklo menas susideda ne vien tik iš garso, vaizdo, bet ir iš komunikavimo. Portalas **www.omni.lt** yra vienas iš tokių pavyzdžių. Čia dominuoja kitokia plastikos forma nei **http://010101.sfmama.org** svetainėje.

Portale **www.omni.lt** žmogus tampa grynas ženklų rinkinys komunikacijos procese. Ryšys tampa tekstas – virtualiame pasaulyje taip pat gyvenama tekstais, tekstas tampa plastine išraiškos priemone, formuoja virtualų meno kūrinį. Žmogus tampa tekstas, tai nėra vien metafora, mėgstama postmodernių mąstytojų. Rašymas tampa būdu gyventi tinkle. Tėra tik viena sąlyga – turi būti skaitomas kitų, su tavimi turi būti bendraujama.

Taip pasireiškia interaktyvumas – būtina tinklo meno dalis. Be jo žmogus taptų tik virtualaus pasaulio stebėtojas, įsitaisęs realaus pasaulio pozicijoje, o ne dalyvis, jis tinklo menui jau nebepriklausytų. Virtualioje erdvėje kiekvienas gali išsakyti savo nuomonę apie kokį nors meninį projektą.

Į virtualią realybę įtraukiama vis daugiau žmonių. Virtuali erdvė tampa mūsų pasaulio realybe. Iš tikrųjų galima ne tik gyventi virtualiame pasaulyje – skelbti tekstus, rašyti elektroninius laiškus, bet ir suprasti, kaip mes vienaip ar kitaip tame pasaulyje elgiamės. Tinklo meno atstovai gyvena virtualiai, jų darbai kalbasi su vartotojais. Internete jau nebelieka viešos ir privačios erdvės takoskyros. Čia erdvė yra vienalytė, joje galima gyventi, dalytis savo mintimis, įgyti naujos patirties. Tinkle vyrauja homogeniška erdvė, todėl meno kūrinys turi būti pateiktas tiesiogiai, suprantamai³⁸.

³⁸ (Sudarė Artūras Tereškinas. Rapolas Rakalas *Vieši gyvenimai intymios erdvės*. 2002 : p.231)

Nereikėtų aplenkti internetinio meno projekto *Word Perfect* (žr. 2005 02 22 Priedas 7), kurį galima rasti <http://www.e-2.org/perfect/frame.html> puslapyje. Tai menininkų Tomoko Takahashi ir Johno Pollardo transformuota pieštinė *Microsoft Word* versija. Ten galima rašyti ant bet ko – ant daiktų iš kišenės, kuprinės ar studijos ir t. t., yra ir kitos alternatyvios veiklos: valgyti, gerti, rūkyti. Kas nutinka norint tai atlikti, galima sužinoti paspaudus tam tikrus klavišus.

Populiaraus jaunimo elektroninio žurnalo *lux/jauniems* straipsnio *Internetinis ir kompiuterinis menas*³⁹ autorius, pasirašantis inicialais D.T., apibūdina šį projektą taip : *spaudinėjant atsitiktinius klavišus; rašant laiškus, eilėraščius, kuriuos gali išsaugoti toje pačioje programoje; trinant (Delete, Cancel); atšaukiant veiksmus (Undo); bandant nukopijuoti (Copy, Paste) ar tikrinant žodį gramatiškai ir t. t.*

Tarkime, parašę tekstą, paspaudžiate mygtuką Send ir gaunate išsamų tolesnių veiksmų aprašymą: nepatingėk ir atspausdink lapą, tuomet iškirpk laišką (kuris šiuo atveju parašytas ant seno metro bilieta), susirask (ar nukirpk) voką, ant jo užklijuok pašto ženklą, užrašyk tikslų adresą ir įdėk laišką, užklijuok voką, nunešk į paštą ir išsiušk.

Veikdamas šios programos labirintuose suprantate, kokiais komunikacijos patogumais esate apsuptas, pagalvojus, kiek pastangų kainuoja elektroninio laiško išsiuntimas vieno mygtuko Send spustelėjimu ir dešimt varginančių veiksmų, išsibarsčiusių erdvėje tarp šilto buto, spaudos kiosko ir pašto ir pan. Jeigu laikotės visų teikiamų Word Perfect nuorodų, iš skaitmeninio būvio esate perkeliamas į fizinį, kitaip tariant, gražinamas į mūsų dienų atžvilgiu primityvesnį elgesio ir gyvensenos modelį, kosminius greičius pakeičia lėtas laikas.

http : //www.mjau-mjau.com (žr. 2005 11 15 Priedas 8) svetainė žavi interaktyvumu , spalvingumu ir dinamika. Ji gerokai lenkia *01 01 01* portalą ir visus kitus tokio pobūdžio kūrinius, savo kompozicija, bendru spalviniu sprendimu. Čia didelę reikšmę duoda foninis garsas, kuris labai gerai dera prie bendros svetainės nuotaikos, kuria jaukią atmosferą. Pasitelkdamis *flash*⁴⁰ technologiją menininkai sukūrė interaktyvų meną, leidžiantį transliuoti muziką realiu laiku. Nebereikia persisiūsti duomenų į savo kompiuterį , tereikia nuspausti mygtuką *play* ir galima išgirsi muzikinius garsus. Tokios

³⁹ (T.D. Internetinis ir kompiuterinis menas, <http://lux.lcn.lt/archyvas/200311/internetinis/> žr.2005 12 15)

⁴⁰ (pvz. <http://www.mjau-mjau.com/eidesound/index7.html> žr.2005 11 15)

pat garsinės variacijos yra susietos su tekstu. Vos palietus kompiuterio pele valdimo menių pasigirsta skambesys, kuris programavimo pagalba atitinkamai sujungtas su kiekvienu žodžiu.

Svetainės koloritas yra paprastas, dominuoja švelnios pastelinės spalvos, kurios jungiamos su grafiniais elementais, tokiais kaip tekstas, kompiuteriu apdorotos nuotraukos ar abstraktūs simboliai. Estetiniu ir praktiniu požiūriu aplinka sutvarkyta taip, kad kiekvienam lankytojui būtų patogų naviguoti po svetainę. Čia yra visai kitoks teksto simbolių interpretavimas, profesionaliai parinktas šriftas, spalva atitinka bendrą svetainės koncepciją. Informativumo šiame kurinyje nereikėtų ieškoti, šis projektas daugiau pagrįstas vaizdo ir garso manipuliacijomis nei informacija.

Erdvinis sprendimas tikrai unikalus, pasitelkiami judantys trimačiai objektai, įvairios figūros, kurios sukuria apimties iliuziją. Ši optinė apgaulė dar kitaip vadinama *interactive 3d-motion*⁴¹, jos tikslas suteikti aplinkai judesį. Dinamiško vaizdo ir garso sinchronizacija, jos sudėtingumas rodo rimtų programuotojų įgūdžius. Turtingos vaizduotės ir matematinių žinių pasitelkimas leidžia kurti itin sudėtingas 3d kompozicijas ir jas adaptuoti internetui. Projektas *mjau* gerai atlieka savo pagrindinę objekto – vartotojo funkciją, leidžia lankytojui keisti proceso eiga viena ar kita linkme. (pateikti neįtikėtinus rezultatus)

Jei jau prabilome apie trijų dimensijų grafika internete, tai būtinai reikėtų paminėti šios srities žinovą Billy Bussey⁴². Su šio menininko kūryba galime susipažinti apsilankę internetiniame puslapyje <http://www.billybussey.com/main.html> (žr. 2005 12 05 Priedas 9), čia galime rasti viską ką tik leidžia sukurti šiuolaikinės technologijos : garso ir vaizdo manipuliacijas, kompozicinius ir spalvinius sprendimus, pamatyti programavimo kalbos *ActionScript*⁴³ galimybes ir t.t. Billis Busseus yra eklektiškas žmogus, kuria vadovaudamasis savo pieštiniais eskizais, semiasi idėjų iš tapybos, nevengia spalvinio žaismo, tai gerai matyti jo asmeninėje svetainėje *billybussey.com*. Šiltos sodrios spalvos persipina su tekstinėmis variacijomis, tilus muzikinis foninis skambesys atspindi mistišką nuotaiką. Jungdamas *flash* technologiją su 3d menu gauna

⁴¹ (pvz. <http://eigelb.at/HP/Links/SpecialEffects/Grappa/BlueRandom/index.html> žr. 2005 12 05)

⁴² (Billy Bussey <http://www.bbstudios.com/> žr. 2005 12 05)

⁴³ skripto kalba naudojama *Macromedia Flash* programoje, turi tokią pat sintaksę kaip *JavaScript*. (<http://webopedia.internet.com/TERM/A/ActionScript.html> žr.2005 12 05)

itin originalias kompozicijas, kurios estetiniu požiūriu gali būti vertingos kaip tradicinė tapyba. Jis teigia, *Aš visada svajojau apie menininko karjerą, norėjau tapti tradiciniu dailininku. Pradėjau piešti, tapyti, bet greitai supratau, kad be šiuolaikinių technologijų neturėsiu ateities. Vėliau baigiau TV PRODUCTION studijas ir mokiausi tinklo meno subtilybių, tačiau niekuomet neatsisakiau tradicijų*⁴⁴. Šis menininkas dirbdamas prie tokio sudėtingo *multimedia* projekto kaip <http://www.billybussey.com/smirnoffice/> (žr. 2005 12 05 priedas 10) praleido daug laiko prie kompiuterio. Leisdamas sau improvizuoti jis susitelkė ties *flash* animacijos ir *html* programavimo kalbos. Šio darbo rezultatas yra meno kūrinys apimantis *audio* ir *video* sritis, tai gryniasias *digitalmedia* pavidys. Dėl didelės interneto plėtros ir didėjančių greičių galima prognozuoti, kad po kelerių metų Billio Busseaus autorinė svetainė taps *TV/3D/MOVIE* portalu. Kaip jis pats sako, *atrodo, kad greitai tokie netart kūrėjai kaip aš turės būti neapsakomai išradingi ir sugebėti valdyti tokias sritis kaip video, 3d ir audio*. Didelę dalį sėkmės autoriui atneša eksperimentavimas, įvairių temų ieškojimas ir analizavimas. Darbas su kolegomis ar vienam, diskusijos su bendraautoriais ar su meno žinovais duoda kelią naujiems apmastyms.

Peteris Stanickas⁴⁵ žinomas JAV menininkas, kuriantis eksperimentinį *flash* ir *pop* meną (žr. 2005 12 16 priedas 11). <http://www.stanick.com> jo autorinė svetainė, kuri demonstruoja nenutrūkstamą animaciją su *gyva* fonine muzika. Šis *netart* pavidys jau gyvuoja keleta metų. Jis atliktas visiškai savarankiškai, dalyvaujant tik pačiam autoriui. Menininkas visą dėmesį sutelkia į *audiovizualinę* kultūrą, žmogaus kasdienybę, įvairias gyvenimo situacijas. Jo darbas www.stanick.com yra tarsi filmas turintis siužeto liniją. Jį galima žiūrėti yra pasakojimas ir vieninga idėja. Autorius nusprendė kurti tai, kas iš principo yra kasdieniška. Jei jis mato ką nors įdomaus vykstančio šalia, visa ši informacija interpretuojama ir perkeliama į virtualų meno kūrinį. Darbas yra asmeniškias, visa jame panaudota medžiaga tarsi iš jo paties gyvenimo. Čia regime santykius tarp menininko ir aplinkos. Šią svetainę dėl garso ir vaizdo lengvai galima būtų įterpti į eksperimentinių interneto svetainių tarpą ar menininkų kurtų animacinių filmų kontekstą. Aiškiai matoma, kad Peteris Stanickas norėjo sukurti kažką, kas nepaklustų taisyklėms.

⁴⁴ (Billy Bussey .Later. <http://www.billybussey.com/main.html> žr. 2005 12 05)

⁴⁵ (Peter Stanick <http://www.contactmusic.com/new/home.nsf/webpages/stanickcx15x05x02> žr. 2005 12 16)

Tai puikiai pavyko, nes viskas buvo planuota iš anksto, idėja užrašyta, viskas atlikta. Svarbiausia menininkui rūpėjo pasiekti techninį, minties, emocijos ir situacijos kokibiškumą. Techninė buklė yra svarbi, ypač jei kalbėtume apie *flash* technologiją, visi vaizdai turėtų būti aiškūs. Kita vertus šis kurinys gali būti pavadintas *ambientiniu*, ypač dėl foninės muzikos arba tiesiog virtualiu *popart* pavyzdžiu. Kadangi autorius yra dar ir tapytojas, tai galima teigti, kad jo projektas yra savotiška tapyba tik skaitmeniniu pavidalu. Peteris Stanickas yra pavyzdys visiems kaip reikia derinti naujas technologijas su tapybos ir piešimo darbais.

Menininkų ratas, kurie teigiamai vertina skaitmenines technologijas ir adaptuoja savo poreikiams, vis didėja. Apsilankius informaciniame portale *flashmaster.ru*, galime rasti nuorodą į svetainę <http://plus.flashmaster.ru/> (žr. 2005 12 14 priedas 12). Tai paprastas projektas, tačiau vertas dėmesio. Jame gerai atsispindi jau anksčiau minėta viena iš plastinių menų sudedamoji dalis, tai objekto subjekto santykis. Šiuo atveju objektas yra interneto svetainė, o subjektas – vartotojas. Tas santykis čia yra minimalus, tačiau vartotojas pasilieka teisę valdyti. Kompozicija paprasta, žaisminga, pasižymi dinamiškomis spalvų variacijomis. Šios svetainės funkcija yra žmogų supančios aplinkos interpretacija. Ji pristato besikeičiančią situaciją. Nors svetainė eksperimentinio pobūdžio, akivaizdžiai rodo menininko progresą būtent *netart* srityje.

Kalbant apie tinklo meną galime teigti, jog skaitmeninės mašinos gali kuo puikiau išiterpti į meno sferą. Tai liudija visos anksčiau aptartos internetinės svetainės. Remiantis idėja, vizualumu, menine išraiška, komunikacija, buvo atrinktos svetainės, kurios geriausiai atitiko šiuos kriterijus. Minėti reikalavimai jungia praktiškai viską, kas tik įmanoma, skaitmeniniu pavidalu nuo teksto iki garso.

IŠVADOS

Vadovaujantis apžvalga, galima teigti, kad kalbėti apie internetinį meną yra aktualu. Šio meno krypties naujos idėjos, teorijos padeda vystyti šiuolaikiniam menui. Darosi akivaizdu, kad anksčiau ar vėliau internetas taps viena iš svarbiausių kultūrinio ir meninio gyvenimo erdvių. Vien pasakymas *kūryba virtualioje erdvėje* jau skatina naujus ieškojimus, plečia menininkų pasaulėžiūrą, formuoja šiuolaikinį mąstymą, duoda impulsą vaizduotei, padeda suvokti daugelį reiškinių.

Kiekvienai naujai technologijai sukuriama nauji metodai, padedantys efektyviau tyrinėti skaitmeninę kultūrą. Skaitmeninis menas yra tradicinio meno tęsinys, tik tam tikroje beribėje erdvėje, kurioje vystosi nauji kultūriniai reiškiniai.

Interpretuojant Rapolą Rakalą, galima pasakyti, kad virtualus pasaulis yra ženklų sistema. Šiame pasaulyje kiekviena asmenybė skleidžiasi tol, kol keičiasi mintimis, patyrimu. Išgyvenu, vadinasi, egzistuoju, o mano egzistenciją patvirtina bendravimo partneris. Tai gali būti kitas žmogus ar internetinis meno kūrinys. Iš viso to išsivysto naujas dalykas – interaktyvumas. Jis labai išplėtoja komunikacijos sąvoką. Dėl interaktyvumo susiformuoja virtualios bendruomenės, atsiranda specifinių minties išraiškų, kurių neįmanoma perduoti jokiais kitomis informacijos priemonėmis – televizija ar juo labiau spauda. Interaktyvumas leidžia kiekvienam žmogui dalyvauti kūrybos procese nepaisant didelių atstumų ir sukurti bendrą meninį projektą, ką sunku padaryti su tradiciniais menais.

Skaitmeniniame mene menininkai bando pavaizduoti santykį žmonių su technologijomis, jų poveikį mūsų gyvenimui. Kompiuteris labai pagreitina idėjos pavertimą kūnu, leidžia eksperimentuoti be galo ir krašto. Pastaruoju metu kompiuterinis pieštukas, kompiuterine pele, daugumai menininkų pakeičia tradicinius pieštukus ir teptukus ir tas priemonės iki tol, kol nebuvo kompiuterių. Menininkai adaptuoja naujas technologijas savo studijose, kuria virtualius skaitmeninius vaizdus ir demonstruoja juos tinkle. Vyksta nuolatinis kontaktas tarp žmogaus ir projekto. Į virtualią realybę įtraukiama vis daugiau žmonių. Virtuali erdvė tampa mūsų pasaulio realybe. Iš tikrųjų galima ne tik gyventi virtualiame pasaulyje – skelbti tekstus, rašyti elektroninius laiškus, bet ir suprasti, kaip mes vienaip ar kitaip tame pasaulyje elgiamės. Čia erdvė yra

vienalytė, joje galima gyventi, dalytis savo mintimis, įgyti naujos patirties. Visi interaktyvaus meno šalininkai iš žydrųjų ekranų ir geltonųjų laikraščių puslapių tvirtina, kad pasaulinis kompiuterinis tinklas – tai informacijos ir kultūros šaltinis, vieta kur renkasi šiuolaikiški žmonės, ieškantys naujų idėjų ir naujų terpių projektams realizuoti. Internetas yra pasaulio visuomenės atvaizdas, jos projekcija su visais plusais ir minusais.

Turima medžiaga leidžia teigti, kad virtuali erdvė praplėčia komunikavimo galimybes, o tinklo menas yra nauja meninės išraiškos priemonė, leidžianti eksperimentuoti be galo ir be krašto. Jis suteikia galimybę plačiai reprezentuoti save, savo kūrybą pasauliniu mastu. Apžvelgus visas minėtas internetines svetaines, galime teigti, kad skaitmeninis menas yra tolygus tradiciniai kūrybai, kartais pranašesnis už ją, nes vienu metu matomas vaizdas, tekstas ir girdimas garsas, yra galimybė keisti projekto eigą. Tradicinė kūryba – šiuo atveju yra apribota. Šios dvi sritys yra lygiagrečios viena kitai, tiesiog autorius turi galimybę rinktis vieną ar kitą būdą savo idėjai išreikšti.

LITERATŪROS SĄRAŠAS IR ŠALTINIAI

1. Artūras Tereškinas, 2002 – Vieši gyvenimai, intymios erdvės, Vilnius.
2. Flusser, 1984 – Towards a Philosophy of Photography, Gottingen.
3. Rodowick, 1994 – Audiovisual Culture and Interdisciplinary Knowledge.
4. Rodowick, 1991 – Reading the Figural / Camera Obscura.
5. Wilson, 1994 – Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio.
6. Virginijus Kinčinitis, 2001- Interpretacijos. Postmodernizmas, vizualine kultūra, dailė. Šiauliai.
7. Mūntas 2004. Intro. Hacker. Nr.5. P.3
8. Sergejus 2004. Intro. Hacker. Nr.25. P.1
9. Kristina Inčiūraitė 2002. Metamorfozių labirintais. Septynios meno dienos. Nr. 544. P.2

Interneto prieigos :

1. http://www.ctheory.com/vivisecting_the_90s.html. (žr. 2005 05 12)
2. Olia Lialina <http://www.teleportica.org> (žr. 2005 11 05)
3. <http://010101.sfmoma.org> (žr. 2005 11 05)
4. Jake Tilson <http://thecoocer.com> (žr. 2005 11 07)
5. Jake Tilson <http://www.jaketilson.com> (žr. 2005 11 07)
6. Haeth Bunting <http://www.mudam.lu> (žr. 2005 10 14)
7. <http://www.omni.lt> (žr. 2005 11 12)
8. <http://www.e-2.org/perfect/frame.html> (žr. 2005 02 22)
9. <http://www.mjau-mjau.com> (žr. 2005 11 15)
10. Billy Bussey <http://www.billybussey.com/main.html> (žr. 2005 12 05)
11. <http://webopedia.internet.com> (žr. 2005 04 15)
12. Tadas Šarūnas. Judantis vaizdas naujosiose medijose.
<http://vilma.cc/balsas/modules.php?name=News&file=article&sid=79> (žr. 2005 10 15)
13. Benjamin Weil <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/iweil.htm>
(žr. 2005 11 10)

14. Mindaugas Gapševičius. Tinklo meno sauga. <http://www.o-o.lt/agon/textas1.html> (žr. 2005 04 15)
15. <http://archive.ncsa.uiuc.edu/VEG/homepages/tcoffin/ART/AEC/OPEN/Opening01.html> (žr. 2005 11 12)
16. <http://www.tv.lt> (žr. 2005 11 12)
17. <http://www.velkam.com/index.html> (žr. 2005 11 12)
18. Billy Bussey <http://www.bbstudios.com> (žr. 2005 12 05)
19. <http://eigelb.at/HP/Links/SpecialEffects/Grappa/BlueRandom/index.html> (žr. 2005 12 05)
20. Virginijus Kinčinitis <http://virgislt.tripod.com/interpretacijos.htm> (žr. 2005 04 06)
21. <http://plus.flashmaster.ru/> (žr. 2005 12 14)
22. PeterStanick <http://www.contactmusic.com/new/home.nsf/webpages/stanickx15x05x02> (žr. 2005 12 16)
23. Louise Wilson <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=62> (žr. 2005 10 16)
24. Renata Šukaitytė. Techninių vaizdinių invazija. <http://www.litlogos.lt/Eidos/Actual/suk.html> (žr. 2005 10 16)
25. David Rodowick <http://xroads.virginia.edu/~DRBR/rodowick.html> (žr. 2005 10 17)
26. David Rodowick <http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/filmstudies/Rodowick/Publications/AVCulture/2AVCDefine.html> (žr. 2005 10 17)
27. Dawid Rodowick <http://www.kcl.ac.uk/humanities/cch/filmstudies/Rodowick/Publications/AVCulture/1AVCHome.html> (žr. 2005 10 17)
28. Vuk Cosic <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html> (žr. 2005 10 17)
29. <http://sk.mch.mii.lt/izanga.html> Skaitmeninė kultūra humanitarams (žr. 2005 05 16)