



VILNIAUS UNIVERSITETAS
ŠIAULIŲ AKADEMIJA

DAILĖS MAGISTRATŪROS PROGRAMA DAILĖ (grafika)

AGNĖ TUGAYDTĖ

Grafinių objektų ciklas

„Kontraktas su faktu“

Magistro baigiamasis darbas

Darbo vadovas: prof. Vaidotas Janulis
Recenzentas: dizaineris Petras Slonksnis

Šiauliai, 2022



**VILNIUS UNIVERSITY
ŠIAULIAI AKADEMY**

STUDY PROGRAM OF MASTER DEGREE IN ARTS
THE ART (in graphics)

AGNĖ TUGAYDTĖ

Graphic works cycle

“CONTRACT WITH THE FACT”

Major artwork of master degree

Work supervisor: professor Vaidotas Janulis
Reviewer: designer Petras Slonksnis

Siauliai, 2022

**Studijuojančiojo, teikiančio baigiamąjį
darbą, GARANTIJA**

WARRANTY of Final Thesis

Vardas, pavardė <i>Name, Surname</i>	AGNĖ TUGAUDYTĖ
Padalinys <i>Faculty</i>	Šiaulių akademija <i>Šiauliai Academy</i>
Studijų programa <i>Study Programme</i>	DAILĖS MAGISTRATŪROS PROGRAMA DAILĖ (grafika) STUDY PROGRAM OF MASTER DEGREE IN ARTS THE ART (in graphics)
Darbo pavadinimas <i>Thesis topic</i>	„KONTRAKTAS SU FAKTU“ “CONTRACT WITH THE FACT”
Darbo tipas <i>Thesis type</i>	Baigiamasis darbas <i>Final Thesis</i>

Garantuoju, kad mano baigiamasis darbas yra parengtas sąžiningai ir savarankiškai, kitų asmenų indėlio į parengtą darbą nėra. Jokių neteisėtų mokėjimų už šį darbą niekam nesu mokėjęs.

I guarantee that my thesis is prepared in good faith and independently, there is no contribution to this work from other individuals. I have not made any illegal payments related to this work.

Šiame darbe tiesiogiai ar netiesiogiai panaudotos kitų šaltinių citatos yra pažymėtos literatūros nuorodose.

Quotes from other sources directly or indirectly used in this thesis, are indicated in literature references.

**Aš, Agnė Tugaudytė pateikdamas (-a) šį darbą,
patvirtinu (pažymėti)**



*I, Agne Tugaudyte, by submitting this paper confirm
(check)*

Embargo laikotarpis

Embargo Period

Prašau nustatyti šiam baigiamajam darbui toliau nurodytos trukmės embargo laikotarpį:

I am requesting an embargo of this thesis for the period indicated below:

_____ mėnesių / *months*

(embargo laikotarpis negali viršyti 60 mėn. / *an embargo period shall not exceed 60 months*).

Embargo laikotarpis nereikalingas / *no embargo requested*.

Embargo laikotarpio nustatymo priežastis / *Reason for embargo period:*

SANTRAUKA

„Kai kurių svarbiausių mūsų įsitikinimų neturime jokių įrodymų, išskyrus tai, kad žmonės, kuriuos mylime ir kuriais pasitikime, laikosi šių įsitikinimų. Atsižvelgiant į tai, kiek mažai žinome, pasitikėjimas savo įsitikinimais yra absurdiškas – ir tai taip pat būtinas“, – 2002 m. Nobelio premijos laureatas Danielis Kahnemanas.

Įsitikinimai yra slidi sąvoka. Kas jie iš tikrųjų? Filosofija ilgai stengėsi juos apibrėžti. Šiame po tiesos ir ideologiškai poliarizuotame pasaulyje mums reikia geriau suprasti įsitikinimus.

Panagrinėkime naudingą evoliucinę sistemą, leidžiančią nuosekliau suprasti, kas iš tikrųjų yra įsitikinimai ir kodėl klaidingus įsitikinimus kartais gali būti taip sunku pakeisti. Tada kalbėsime apie tai, kaip tiksliau suvokti tikrovę ir kaip galų gale patobulinti visuomenę.

Tikėtina, kad procesai smegenyse, susiję su abstrakčių įsitikinimų formavimu, išsivystė iš paprastesnių procesų, susijusių su jutiminio suvokimo interpretavimu.

Kadangi išorinį pasaulį patiriame vien tik jutomais, mums sunku susitaikyti su tuo, kad šie suvokimai kartais yra subjektyviai iškreipti ir nebūtinai yra patikimi objektyvios tikrovės išgyvenimai. Žmonės linkę pasitikėti savo fiziniais pojūčiais ir tikėti savo suvokimu net tada, kai juos kamuoja haliucinacijos ir kad ir kokie keistai jų suvokimo iškraipymai būtų. Žmonės, siekdami pašalinti prieštaravimus, dės paaiškinimus virš savo tikrovės suvokimo.

Per daug pasitikime savo subjektyvia patirtimi, taip pat ir savo įsitikinimais. Mes lengviau paaiškinsime įrodymus, kurie prieštarauja mūsų puoselėjamam įsitikinimui, išplėsdami ir patobulindami tą įsitikinimą papildomais iškreipto paaiškinimo sluoksniais, o ne atsisakydami jo ar iš esmės pertvarkydami.

SUMMARY

“We have no evidence of some of our most important beliefs except that the people we love and trust share those beliefs. Given how little we know, trusting one’s beliefs is absurd - and it is also necessary.”

Nobel laureate Daniel Kahneman.

Beliefs are a slippery concept. Who are they really? Philosophy has long sought to define them. In this post-truth and ideologically polarized world, we need a better understanding of beliefs. Let’s examine a useful evolutionary framework that allows a more consistent understanding of what beliefs really are and why misconceptions can sometimes be so difficult to change. We will then talk about how to better understand reality and how to ultimately improve society.

It is likely that the processes in the brain involved in the formation of abstract beliefs evolved from simpler processes related to the interpretation of sensory perception.

Because we experience the outside world solely by the senses, it is difficult for us to accept that these perceptions are sometimes subjectively distorted and are not necessarily reliable experiences of objective reality. People tend to trust their physical senses and believe in their perception even when they are suffering from hallucinations and no matter how strange the distortions in their perception may be. People will put explanations above their perception of reality in order to eliminate contradictions.

We rely too much on our subjective experiences as well as our beliefs. We will more easily explain evidence that contradicts our belief by expanding and refining that belief with additional layers of distorted explanation, rather than abandoning it or fundamentally rearranging it.

Įvadas	1
Problemos aktualumas	1
Bendravimas vaizdais	1
Kas tiksliai yra grafinis objektas?	2
 Grafikos galia	2
 Tyrimo objektas	3
Praktinės dalies problematika	3
 Dizaino funkcionalumas	3
 Grafikos poveikis ir pasekmė	3
Grafinio objekto istorija: evoliucija	4
Užsienio menininkai, padarę įtaką magistro darbui	6
Olafuras Eliassonas	6
Daan Roosegaarde	11
Nassia Inglessis	21
Lietuvių menininkai, padarę įtaką magistro darbui	26
Laura Guokė	26
Kęstutis Grigaliūnas	29
Remigijus Venckus	31
Svarstymai „Kontraktas su faktu“	32
Žmogaus ir kultūra	32
Kaip filosofija padeda mums suprasti protą ir save	32
Meno kūrinių suvokimas	32
Nuolatinis savęs jausmas ir asmeninė investicija į	33
savo įsitikinimus	33
Socialinis tikėjimo aspektas	34
Mokslas ir azartas įrodyti, kad klystame	34
Tai, kad visada kažkuo tikėjote, nereiškia, kad turite ir	35
toliau tuo tikėti	35
Stačiakampio erdvės	35
 Praktinis darbas	35
 Išvada	37
Literatūros sąrašas	38
Priedai	39
Ieškojimai	48

„Kontraktas su faktu“: vaizdinės komunikacijos supratimas grafikoje

Ivadas

Meno tikslas – per jo pažintinę funkciją, menas naudojamas kaip priemonė tiesai įsisavinti. Menas netgi vadinamas keliu į aukščiausias žmonėms prieinamas žinias, kurių neįmanoma įsisavinti jokių kitu būdu.

Žinios tiesiogine to žodžio prasme įgauna teiginio formą, tiesiog žinant, kad taip ir taip yra. Taigi iš jutimo stebėjimo galima sužinoti, kad saulė leidžiasi, ir tai yra žinios. Ar žinios įgyjamos susipažinus su meno kūriniais? Neabejotina, kad yra keletas teiginių, kuriuos galima suprasti susipažinus su meno kūriniais. Kyla klausimas, ar meno kūrinuose galima rasti ką nors, ką galima pavadinti tiesa ar žiniomis arba tiesiog faktais?

Problemos aktualumas

Vizualinė komunikacija – tai informacijos ir idėjų perdavimas naudojant simbolius ir vaizdus. Tai vienas iš trijų pagrindinių bendravimo tipų kartu su žodiniu (kalbėjimu) ir neverbaliniu bendravimu (tonu, kūno kalba ir kt.). Manoma, kad vaizdinė komunikacija yra tokia, kuria žmonės dabar pasitiki labiausiai, ir ji apima ženklus, grafinius objektus, filmus, tipografiją ir t. t.

Interaktyvioji grafika yra tokia mūsų šiuolaikinio pasaulio dalis, kad sunku įsivaizduoti gyvenimą be jos. Ir tam tikrais atžvilgiais mes niekada negyvenome be jos, vaizdinė komunikacija yra tokia pat sena, kaip ir mes, nors tai buvo ilga kelionė nuo akmeninių įrankių iki skaitmeninių planšetinių kompiuterių.

„Grafinis objektas, menas ir vizualinių elementų, tokių kaip tipografija, vaizdai, simboliai ir spalvos, atranka ir išdėstymas, siekiant perduoti žinią auditorijai, profesija“, – Britannica.com.

Bendravimas vaizdais

Atsižvelgiant į tai, kokia plati yra vizualinės komunikacijos kategorija, sunku atsekti jos istoriją. Nepaisant to, yra įrodymų, kad tai yra seniausia bendravimo forma. Pavyzdžiui, viso pasaulio regionuose yra tūkstančių metų senumo urvų piešiniai, kai kurie datuojami net 40 000 metų. Piešiniai urvuose yra primityvi komunikacijos forma, kuri buvo nupiešta arba išgraviruota ant urvo sienų ir lubų. Nors tikslai jų paskirtis nėra aiški, šiuose paveiksluose, be kita ko, yra gyvūnų, peizažų ir sakralinių erdvių vaizdų ir jie veikia kaip tam tikra priešistorinė dokumentacija.

Visuomenei tobulėjant, kelionės paskatino įvairiomis kalbomis kalbančius žmones bendrauti vieniems su kitais. Siekdami bendrauti, žmonės maždaug IV tūkstantmetyje prieš Kristų sukūrė piktogramas kaip bendravimo būdą. Piktogramos yra vaizdai, vaizduojantys fizinius objektus ir naudojami dalytis idėjomis arba užduoti klausimus. Pavyzdžiui, jei būčiau svetimoje šalyje ir norėjau nusipirkti medį, galėčiau naudoti pinigų ženklą ir medžio piktogramą, kad parodyčiau savo susidomėjimą.

Tai veikia, nes laikui bėgant atsirado tam tikrų savybių, kurias žmonės siejo su skirtingais objektais. Pavyzdžiui, medis turi kamieną, šakas ir įvairių rūšių lapus. Šis ženklas būtų visuotinai pripažintas, nes simbolio ypatybės ir reikšmė iš esmės yra bendros visame pasaulyje.

Kai apie 600 metų žmonės pradėjo spausdinti su medinėmis trinkelėmis, galimybė bendrauti vizualiai atsivėrė. Spausdintas žodis ir kiti simboliai leido idėjas ir informaciją atgaminti, dalytis ir išsaugoti neverbaliniu būdu. Kai šie dokumentai buvo išversti į kitas kalbas, jie galėjo keliauti po pasaulį.

Akademiniam kontekste simbolių ir vaizdinės komunikacijos tyrimas vadinamas semiotika. Apskritai semiotikos tikslas yra analizuoti, kaip žmonės įprasmina simbolius ir kaip tie simboliai interpretuojami. Pagrindinis pavyzdys būtų panašus į anksčiau pateiktą pavyzdį apie medį: kodėl žiūrime į paveikslėlį ir automatiškai žinome, kad jis reiškia medį? Taip yra pirmiausia todėl, kad žmonės per visuomenę ir kultūrą sužino, ką reiškia žodis „medis“, kurį vėliau susieja su objektu ir galiausiai atpažįsta paveiksle.

Medžio pavyzdys yra gana paprastas, tačiau semiotika iš tikrųjų gali būti labai sudėtinga. Pavyzdžiui, rasiniai stereotipai, norėdami turėti kokią nors prasmę, labai remiasi semiotika. Apsvarstykite klasikinius indėnų portretus, kurie buvo dažnai naudojami reklamoje. Šį vaizdą atpažįstate dėl semantikos, kuri yra simbolio ir jo socialinės ar kultūrinės reikšmės santykis. Tokiu atveju pamatytumėte tamsesnę veido spalvą, galbūt galvos apdangalą, karinius dažus ar kokią kitą stereotipinę kostiumą, kurį tikriausiai buvote išmokyti sieti su vietiniais amerikiečiais.

Šis prasmės pritaikymas gali tapti dar sudėtingesnis, kai jis apima elgesį. O jei, sekdami indėnų pavyzdžiu, pamatytumėte ką nors apsirengusį tuo pačiu kostiumu ir jie medžiotų su primityvios išvaizdos lanku ir strėlėmis, o gal atliktų senovinį šokį – ar tai sustiprintų jūsų ankstesnę asociaciją ir interpretaciją? Tokio tipo elgesys ir pasirodymai vadinami reiškančiais praktikas arba elgesiu ir veikla, susijusia su tam tikra grupe.

Kas tiksliai yra grafinis objektas?

Iš esmės tai yra menas ir darbas, kai pasirenkami ir tvarkomi vizualiniai komponentai, pavyzdžiui, tipografija, simboliai, spalvos ir vaizdai, siekiant perduoti tam tikrą žinią skaitytojams ar auditorijai. Kartais grafinis projektavimas vadinamas labiau apgalvotu ir menišku pavadinimu – „vizualinė komunikacija“, šis pavadinimas yra tinkamesnis, nes jis yra didžiulės meno ir humanitarinių mokslų srities dalis. Pavyzdžiui, knygos dizainas, logotipo kūrimas, reklama ar tinklalapis yra grafikos užduotis, kad rašytinės informacijos vizualinis aspektas būtų rodomas ir suprantamas.

Grafikos galia

Žodžiai turi galią, jei jie yra kruopščiai ir išmatuojamai supinti į sakinį su meniškais būdais. Taip pat ir vizualinis menas, turintis galią pirmiausia pritraukti ar net atstumti žiūrovus. Su protingu monotoniškumu, temomis ir šriftais toks menas gali būti labai naudingas verslui, nes gali sužavėti auditoriją.

Vadinasi, tai – menas, reikalaujantis kritinės vaizduotės, norint perduoti žinią žmonėms. Profesionalūs menininkai linkę tam tikru būdu sujungti žodinius ir vaizdinius komponentus, atsižvelgdami į ribas ir apribojimus, kurie iš tikrųjų suteikia idėjai tinkamą formą. Be to, už tam tikros žinios perteikimą masėms yra atsakingas kūrėjas arba, taip sakant, vizualinis komunikatorius.

Nenuostabu, kad yra daug menininkų, kuriuos įvairios įmonės naudoja reklamos ir rinkodaros strategijoms. Tačiau šį kartą būtina maksimaliai išnaudoti savo vaizduotę ir išmintį, kad sukurtumėte kažką unikalios, galinčio jus išskirti iš pagrindinės minios, kurioje naudojami pagrindiniai metodai ir idėjos. Norint sukurti pripažintą tapatybę, reikia įtraukti tam tikrus aspektus, galinčius sujaudinti žmones.

Sarkazmas gali labai prisidėti prie savito grafinio kūrimo. Ir norint įtraukti tokias idėjas, reikia jį kuriančio žmogaus priėmimo jausmo. Kad produktas būtų veiksmingas, būtinas sąmojis ir išmintis. Tokiu būdu toks menas ir iliustracija gali įkvėpti ir paveikti publiką vien forma. Dabar galime manyti, kad turite idėją apie vizualinių komunikacijų galią.

Tyrimo objektas

Negali būti jokių abejonių, kad grafika daro didelę įtaką gyvenimui. Kūrybinis mąstymas, produkto dizainas, atspindintis įkvėpimą ir žinutes, daro įtaką visai žmonijai ir netgi nukreipia ją palaiptams. Produkto apžvalga, kuri sukuria sensaciją atsekamiesiems ir paveikia tikslinę auditoriją su sritimis ir dizainu nuo tų laikų, kai produktų reklama ir pardavimas buvo vykdomas siekiant patenkinti poreikius senovėje, iki šių dienų, paverstų vaizdine švente, beveik kaip magnetas, kuris daro jį patrauklų. Realybė dabar neišvengiamai, kai dvimatės arba judančios skaitmeninės demonstracijos kaip multimedija yra patogiausias ir patraukliausias sprendimas pristatant ir parduodant produktą. Nuo pramonės revoliucijos iki šių dienų žmonių suvokimo būdas leidžia suvokti aplinką ir prireikus bendrauti su tam tikromis struktūrinėmis (anatominėmis), matmeninėmis (antropometrijos) ir net psichologinėmis savybėmis dėl technologijų išvystytų fizinių ir protinių gebėjimų.

Grafiką naudojame siekdami paveikti žmones. Grafika mūsų gyvenime kartais yra labiau pastebima nei akivaizdi. Pavyzdžiui, tai, kaip žmonės naudoja logotipus, šriftus ar spalvas, turi jiems įtakos. Keletas tyrimų atkreipia dėmesį į dizaino poveikį mūsų elgesiui ir rodo, kad dizainas daro įtaką sprendimams ir net mūsų emocijoms.

Grafika daro įtaką žiūrovų gebėjimui gauti svarbius pranešimus per meno kūrinius. Tai daro didelę įtaką visuomenės kasdieniniam funkcionavimui.

Grafika taps svarbesnis mūsų visuomenėje. Žmonės turės geriau žinoti, kas vyksta aplinkui, nes grafika bus visur. Tai bus mūsų maiste, žmonėse, su kuriais dirbame, vietose, į kurias einame, ir dalykuose, kuriuos darome. Tai turės įtakos tam, kaip mes bendraujame su žmonėmis, kaip vairuojame, kaip balsuojame, kaip elgiamės ir daugeliui kitų mūsų kasdienio gyvenimo aspektų.

Paprastiau tariant, grafika yra vizualinė komunikacija naudojant tipografiją, iliustraciją ir fotografiją bei jų derinį. Tačiau toliau panagrinėkime, kas yra grafikos sąvoka. Ar grafika yra menas? Taip, techniškai grafika yra menas, bet tam tikra prasme jis priklauso savo kategorijai.

Robertas Harlandas straipsnyje remiasi Jacku Breenu. „Grafika gali būti vertinamas kaip kažkas, kas šakojasi tiek į meną, tiek į mokslus ir perima šių dviejų dalykų savybes, kad sukurtų savo kategoriją. Nors menas sudaro išraiškos kokybę, mokslas – žinių kokybę. Grafika laikomas „trečiuoju keliu“, apjungiančiu ir meninio, ir mokslinio mąstymo metodus“, – teigia Robertas Harlandas.

Nacionalinė švietimo tyrimų ir mokymo taryba (NCERT) teigia, kad paties grafikos funkcijas taip pat galima suskirstyti į tris kategorijas: estetinę, teleologinę ir semiotinę. Vadovėlio grafika, nubrėžianti funkcijas, skamba taip: „Estetinis: susijęs su formos grožiu. Teleologinis: susijęs su funkcija, paskirtimi, pritaikymu ir tinkamumu naudoti. Semiotika: susiję su turinio prasme ir tema“, – (NCERT 2011, p. 4).

Kokia grafinio objekto svarba šiuolaikiniame pasaulyje: pastaraisiais metais grafikos sfera sparčiai išsiplėtė į naujas sritis. Socialinė ir humanitarinė grafinio objekto nauda atvėrė kelią naujos rūšies praktikai, suformuotai socialiai atsakingo elgesio pagrindu. Ši nauja grafikos perspektyva suteikė daugiau atsakomybės menininkams, kurie atlieka svarbų vaidmenį kaip nauji pokyčių agentai. Menininkai šiandien siekia sukurti kažką naujo pasauliui, pasitelkdami kūrybiškumą ir strateginį grafinį mąstymą, kartu demonstruodami savo socialinio sąmoningumo gebėjimus.

Menas visada vaidino svarbų vaidmenį visuomenėje ir individe, nes jis veikia kultūrinį tapatumą, socialines struktūras, ekonomiką, kultūrinį vystymąsi ir aplinką. „Visas menas turi patenkinti žmogaus poreikius – yra visos žmogaus veiklos pagrindas. Bet kokio veiksmo planavimas ir modeliavimas siekiant norimos, numatomos paskirties yra projektavimo procesas. Bandytas atskirti grafiką, kad jis pats savaime būtų daiktas, prieštarauja būdingai dizaino, kaip pagrindinės gyvybės matricos, vertei“, – Viktoras Papanekas. (Victor Papanek, „Design for the Real World“, Pantheon Books, 1971–1973, p. 257, 288).

Praktinės dalies problematika

Kaip mes suprantame interaktyviąją grafiką ir menininko vaidmenį šiuolaikinėje visuomenėje, yra rezultatas pramonės revoliucija, kuri paskatino darbo jėgos mechanizavimą naudojant mašinas. Grafika kaip speciali veiklos sritis per tą laikotarpį keitėsi. Tačiau be pramoninio vaidmens, dabar aptariame grafiką per kultūrinių, socialinių ir ekonominių reiškinių apimtį, kur menininkas vaidina svarbų vaidmenį. Todėl grafiką galima suprasti kaip žmogaus įsikišimo formą, kad mūsų aplinka būtų svetingesnė – kurių vardikliai yra savavališki ir keičiasi nuo konteksto į kontekstą.

Pažvelgę į pasaulį grafikos požiūriu galime sukurti vizualią savo pasaulio metaforą, kurios viduje veikia menininkas. Kadangi tai – vizualinė metafora, kaip žmogus mato pasaulį, sudarytą iš taškų, linijų, formų, tarpų ir pan. Kaip žmonės, mes užimame erdvę – fizinę, mentalinę ir virtualią. Visa mūsų sąveika vyksta viduje šios erdvės – ar tai būtų institucinės, gamtinės, kultūrinės, sakralinės, viešosios ar privačios. Menininkai erdvę suvokia ne kaip paprastą drobę, o kaip dinamišką esybę, laukiančią, kol bus kūrybiškai užpildyta. Kaip nevienalytė esybė, jau susiklosčiusi sąvokomis, idėjomis ir formuluotėmis, kurios yra pagrindinė „kūrybiškumo“ idėja – miesto/ kaimo, ritualinis / pasaulietinis, utopinis / heterotrofinis, viešas / privatus. Taigi erdvė visada yra kūrybinga ir, taip sakant, „suprojektuota“. Ir mes, tos erdvės gyventojai, visada esame pavaldūs menui. Interaktyvioji grafika yra visur. Ji yra aplink mus įvairių formų, pavyzdžiui, „zebrų“ perėjos, barikados, kelio ženklai, ritualai ir pan. Interaktyvioji grafika šiuolaikinėje visuomenėje yra visaapimantis, visur esantis reiškinys. Interaktyvioji grafika lengvai susiejama su populiariomis susirašinėjimo priemonėmis, pavyzdžiui, reklama, įvairiomis pramogomis, TV serialais, brošiūromis, plakatais, iškabomis ir stendais.

Dizaino funkcionalumas

Interaktyvioji grafika turi daugybę pritaikymų ir naudojimo būdų, pradedant nuo akivaizdžiausių ar paviršiaus lygio naudojimo būdų iki subtiliausių ir netiesioginio panaudojimo, turinčio platų ir gilesnio lygio poveikį. Interaktyvioji grafikos reikšmė slypi jo gebėjime išsipildyti: šie reikalavimai yra estetiški, teleologiniai ar semiotiniai. Estetika plačiai suprantama kaip juslinė ir grožio vertybės, tai yra susijusios su vizualinio skonio vertinimu, čia tai reiškia juslinį grafinio objekto vertinimą.

Tuo tarpu funkcionalumas reiškia praktinius aspektus tam tikro grafinio objekto, pavyzdžiui, patogumo naudoti, komunikabilumo, skaitomumo ir poveikio darymo, o jo efektyvumas priklauso nuo gebėjimo tai padaryti. Grafika ir funkcija, ir tam tikrą paskirtį. Teoriniu požiūriu grafiko gebėjimas atlikti funkciją arba tikslus vadinamas „grafikos teleologija“. Be to, yra dar vienas grafikos aspektas, vadinamas „turiniu“ arba „grafikos prasme“, kurią galima plačiai vadinti semiotine grafikos verte.

Grafikos poveikis ir pasekmė

Menininkas visada žino apie formalų grožį arba estetinę vertę. Funkcionalumas, komunikabilumas ar utilitariškumas – grafikos reikšmės vertė ir semiotinė vertė – yra intuityvus lygis. Tačiau profesionaliai apmokytas grafikas naudoja šiuos komponentus išmanydamas ir sudėtingesniais būdais.

Estetika visada buvo siejama su menine veikla, pavyzdžiui, grafika – kaip individualūs elementai yra išdėstyti kom-

pozicinėje erdvėje, kad pasiektų organinę vienybę, pavyzdžiui, taškus, linijas, spalvas ir formas. Visa tai yra grafinio objekto dalis, kuri sukuria norimą išvaizdą arba išraišką, kurią kūrėjas bando įvykdyti.

Mus dažnai stebina tam tikra nupiešta ornamentinė būtybė, ar išpjauta ant puodo, ar kitokio indo. Nors šie ženklai gali neturėti jokios įtakos objekto funkcionalumui, bet vaidina svarbų vaidmenį bendram vizualiniam patrauklumui. Jutimo suvokimas turi ne tik pasyvų dekoratyvumą, bet turi kitas pagrindines funkcijas – jos yra patogūs traukos įrankiai, norų generavimas konkurencinėje kovoje rinkoje. Šiuolaikiniame mažmeninės rinkodaros pasaulyje grožis ir vizualinis patrauklumas, stilius yra puikus būdas suteikti tam tikram produktui pranašumą prieš kitus. Be to, bendra konkretaus produkto ar paslaugos išvaizda ar stilius labai priklauso nuo jo socialinio ir ekonominio pobūdžio vietos – ekonominių sluoksnių, kuriuos produktu ar paslauga aprūpinama. Taigi jutimasis patrauklumas vaidina svarbų vaidmenį prekės ženklo identiteto kūrimui.

Teleologiniai arba funkciniai klausimai yra esminiai bet kokio grafinio pasirinkimo, kiek jie susiję su vartotoju. Vartotojas nepriims grafikos, jei jis neatitinka tikslo. Pavyzdžiui, plakato dizainas turėtų turėti įtakos net iš toli. Jei vartotojas turi eiti arti plakato, vartotojas neperskaitys ir nesupras pranešimo – nepriims tokio dizaino. Kūrėjas turi sukurti šūkių, antraščių ir kitų tekstinių dalykų hierarchiją kurdamas plakatą. Pagrindinė žinutė ar šūkis turėtų būti gerai matomas iš norimo atstumo. Tai turėtų turėti įspūdingą vaizdą ir didelį dydį.

Vidurinėje dalyje antraštės gali turėti vidutinio dydžio šriftus, o tuo tarpu tekstas gali būti mažu šriftu. Vartotojas visada gali prieiti arčiau prie plakato ir, jei nori, peržiūrėjęs detales sužinoti daugiau apie pranešimą. Panašiai ir menininkas turėtų sukurti vaizdinę vaizdą, iliustracijų hierarchiją, kad kiti vaizdiniai elementai papildytų norimą plakato poveikį. Tai taikoma visų tipų grafikai.

Panašiai ir semiotinės grafikos savybės: pavyzdžiui, tema arba poetinė grafikos idėja suteikia jam prasmę. Vartotojus traukia gera grafika, nes dažnai tai apeliuoja į kokį nors socialinį ir kultūrinį susirūpinimą. Grafika turi istorinę, ritualinę arba tradicinę vertę. Jei grafika turi tam tikrų savybių iš tam tikros tradicijos, tada vartotojas, susipažinęs tradicija, turės empatiją grafikai. Pavyzdžiui, vienas gali pamatyti „Warli“ vaizdų bruožus, raiškos stilių – modernius dizainus sveikinimo atvirukų, lempų gaubtų, kostiumų ir kt. Žmonėms, vertinantiems „Warli“ stilių, tai bus patrauklus dizainas.

Todėl šie trys komponentai – estetika, teleologija, semiotika – viena kitą papildo. Grafinis objektas yra įrankis kūrėjo rankose tam tikram konkrečiam poreikiui įvykdyti arba pasiekti konkrečias tikslines auditorijas.

Ir tai padaryti vienas iš minėtų kriterijų, kurį ji turi pasiekti – tai, yra bendrauti, bendrauti su tiksliniu vartotoju plačiaja prasme. Tai įmanoma tinkamai integruojant estetiką, teleologiją ir semiotiką. Dažniausiai integracija – arba estetikos, teleologijos ir semiotikos derinimas – projekte yra vientisas. Labai sunku atskirti šias tris formas vieną nuo kitos.

Dažnas vartotojas arba tikslinė auditorija nežino apie šiuos tris, nes jų mišinys jiems daro didžiulį poveikį ir vartotojas to niekada nepastebi. Strateginis grafinio objekto, kaip populiariosios žiniasklaidos, panaudojimas dažnai propaguoja tam tikras ideologijas. Tai rodo įtikinamą geriausių sukurtų komunikacijos strategijų potencialas ir geriausi menininkai.

Sklandus maišymas estetikos, teleologijos ir semiotikos išnaudoja visas galimybes įmonių atstovų atrankoje – vizualinių logotipų, garso įrašų skambučių, patrauklių šūkių, reklamos stilių ir tempų, specialiųjų techninių efektų, redagavimo sutarčių, spaudinių ir elektroninių laikmenų pakavimo ir kt. Net sunku įvardyti kelis pagrindinius veiksnius, kurie kartu sukuria norimą rezultatą. Socialinis tarpininkavimas kalba apie tai, kaip masiškai žiniasklaidos reprezentacijos yra atpažįstamos, interpretuojamos, redaguojamos, ir naudojamos auditorijos nario socialiniame, kasdiniame gyvenime. Tai labai dažnas reiškinys mūsų visuomenėje sąveikos dažnai naudojamos žiniasklaidos sukurtus šūkius ir vaizdinius. Žiniasklaida didžiąja dalimi kuria tokias idėjas grynai hipotetiškai. Tačiau visuomenė pradeda tikėti jomis ir bandyti jas reikšti realiame gyvenime. Žiniasklaida yra labiau visuomenės atspindys. Kita vertus, daug dalykų visuomenėje yra žiniasklaidos įvaizdžio atspindžiai. Grafinis objektas patenka į net netikėčiausių sritis – kūno ir sveikatos. Mes nekritiškai kalbame apie sveikus ir tobulus kūnus, suvokdami tai, kas trokštama, kaip natūralumą su mokslinio objektyvumo pretenzijomis, nors iš tikrųjų jis sukurtas – pažvelgus į kūno istoriją aišku, kad tai, kas pageidautina, yra „tobula“ arba sveika ar gražu tėra kultūros kintamasis.

Grafinio objekto istorija: evoliucija

Grafinio objekto transformacija siejama su reikalavimais technologinėms naujovėms, vizualinei vaizduotei bei komunikacijos ir socialiniais poreikiais. Egzistuoja ilga istorija, prasidedanti nuo pirmykščių laikų, iki šių dienų. Taip, grafinio kūrimo tradicija egzistavo įvairiomis formomis.

Senovės laikais

Pradedant nuo rankraščių senovės Graikijoje, Egipte ir Kinijoje, laikui bėgant, grafika vystėsi, keitėsi. Keičiantis žmonių reikalavimams ir poreikiams, keitėsi grafika, o tie pokyčiai skatino technologijų pažangą, o technologijų pažanga keitė grafikos dizainą.

Egiptiečiai dažnai vadinami pirmaisiais logotipų kūrėjais. Jau XIII a. prieš Kristų jie naminius gyvūnus žymėjo hieroglifais kaip savo nuosavybę. Egiptiečiai naudoja gyvūnų atvaizdus ir simbolius, norėdami išreikšti tai, ką nori pasakyti. Kai kurie simboliai taip pat naudojami vaizduose išreikšti dievus, o tai yra pagrindinė logotipo koncepcija. Pavyzdžiui, XV amžiuje spaustuvės ir knygų leidyba suteikė naujų dizaino galimybių ir perspektyvų: pradėta kurti ir kurti puslapius, tvarkant šriftą.

XIX – XX a.

Vėliau, XIX amžiaus pradžioje, tobulėjant technologijoms, grafinio projektavimo menas virto profesija. Taip pat darbo profilis reikalavo tam tikros specializacijos dėl industrializacijos, technologijų, taip pat komercinių galimybių. Kitas svarbus pokytis per tą laiką yra tai, kad dizainas pradėjo įgauti puikios komunikacijos terpės formą. Ji tapo tokia ryški, kad turėjo būti atskirta į atskirą verslo skyrių. Šios srities plėtra buvo tokia populiarė, kad reklamos, žurnalų ir leidėjų įmonėse pradėjo dirbti profesionalūs meno vadovai.

Meno vadovų funkcija buvo apžiūrėti ir užtikrinti skaidrią vizualinę komunikaciją, visus vizualinius komponentus išdėstant kaip vientisą kūrybinį vienetą.

Bet kaip atsirado terminas grafika? 1922 m. tipografas Williamas A. Dwigginsas sugalvojo terminą šiai besiformuojančiai vaizdinės komunikacijos sričiai. Taigi, trumpai, galime pasakyti, kad būtent XIX amžiuje atsivėrė projektavimo galimybės ir išplėtos jos galimybės.

XX amžiuje buvo pasiekta tolesnė technologinė pažanga, padedanti labai išplėsti grafiką. Dabar grafikai pradėjo kurti žurnalų dizainą, kurio iki šiol grafikai nepalietė. Grafikai žurnalams suteikė visiškai kitokią išvaizdą įtraukę meną. Konkurencija išsiskirti taip pat buvo veiksnyms žurnalams, samdantiems grafikams.

Grafikai plakatams suteikė naują išvaizdą. Jie eksperimentavo su šriftais, spalvomis ir vaizdais, kad sukurtų unikalų plakato dizainą, vizualiai perteikiantį įvykį ir prekės ženklo žinutę.

Kadai reklama buvo nuobodu. Žmonės sužinojo šiek tiek informacijos apie kainas ir t. t. iš laikraščiuose paskelbtų skelbimų ir pan. Tačiau grafikai padarė šią sritį įdomią ir interaktyvią. Jie sukūrė reklamos dizainą, kuris įtraukė žmones ir vizualiai perdavė verslo žinutę tikslinei auditorijai.

Dizaino aktualumas šiomis dienomis

Dizainas yra visur aplink mus. Nuo laikraščių, svetainių, kurias naršome kiekvieną dieną, iki reklaminių stendų gatvėje dizainas yra vienas didžiausių įtakos turinčių veiksnių.

Dizainas yra meno sritis, kurioje dizaineriai menine forma pateikia informacinį kontekstą, naudodami tipografijos, fotografijos ir iliustracijų elementus. Dizainas yra labai svarbi visuomenės dalis ir mes galime gauti to įrodymų iš istorijos. Daugelis paminklų ir architektūros kūrinių gražiai pastatyti, įrodant, kad žmonės yra vizualūs gyvūnai. Įtaka žmonėms vizualiai padeda įgyti daugiau pranašumų bet kam.

Vienas dizainas gali išreikšti 1 000 žodžių turinį. Dėl tokio grafinio dizaino efektyvumo jis tapo populiariu būdu įmonėms įtraukti jį į savo strategiją. Pasirinktas dizainas turi didžiulės reikšmės verslo augimui, nes didžioji verslo dalis tapo internetiniu. Internetu kuriamą turinį paprastai sudaro tekstas, vaizdai ir vaizdo įrašai, o kartais – visko derinys.

Dizainas yra vizualinio bendravimo su auditorija procesas. Šiame procese dizaineris naudoja įvairius dizaino elementus, tokius kaip tipografija, spalva, iliustracija ir fotografija, kad išreikštų koncepciją. Naudodami dizainą galite pagerinti turinio matomumą. Dizainas yra plačiai naudojamas kasdieniame gyvenime ir verslo procesuose.

Turinio troškimas šiais laikais tikrai yra madingas. Žiniasklaidoje ar versle yra tam tikras veiksnyms, kuris jį papildė. Tiesą sakant, šis aspektas yra net prieš turinio medžiagą, įtrauktą į prioritetų sąrašą, nes jis gali patraukti auditorijos žvilgsnį ir suintriguoti. Vaizdinio vaizdavimo ir iliustravimo menas maitina akį ir gali pritraukti arba atstumti potencialius klientus. Ir šis menas neapsiriboja viduramžių metodais, akivaizdu, kad turint po ranka paruoštą technologiją.

Įranga yra moderni, o įrankiai, kuriuos naudoja dizaineriai, yra sudėtingi. Taigi, menas ar iliustracija, kuri vystosi, yra daug ryškesnė ir, jau nekalbant, gana šiuolaikiška. Tačiau dabar žmonės apie tai kalba iš esmės, tačiau noras sužinoti faktus apie savo istoriją daugeliui niekada nekilo. Čia mes pažymime gilią istoriją, o ne tik paviršinę. Taigi, vis dar yra tam tikrų paslapčių ar nežinomos informacijos apie grafikos istoriją.

Olafuras Eliassonas

„Tai ne tik pasaulio papuošimas, bet ir atsakomybės prisiėmimas“, – sakė Olafuras Eliassonas.

Olafuro Eliassono meną lemia jo pomėgiai suvokti, judėti, įkūnyti patirtis ir savęs pažinimo jausmas. Jis siekia, kad meno rūpesčiai būtų aktualūs visai visuomenei. Menas jam yra labai svarbi priemonė norint mąstymą paversti darbu pasaulyje. Eliassono darbai apima skulptūrą, tapybą, fotografiją, filmą ir instaliaciją. Neapsiribojant vien muziejaus ir galerijos ribomis, jo praktika įtraukia platesnę viešąją erdvę vykdant architektūrinius projektus, intervencijas pilietinėje erdvėje, menų švietimą, politikos formavimą ir tvarumo bei klimato kaitos klausimus.

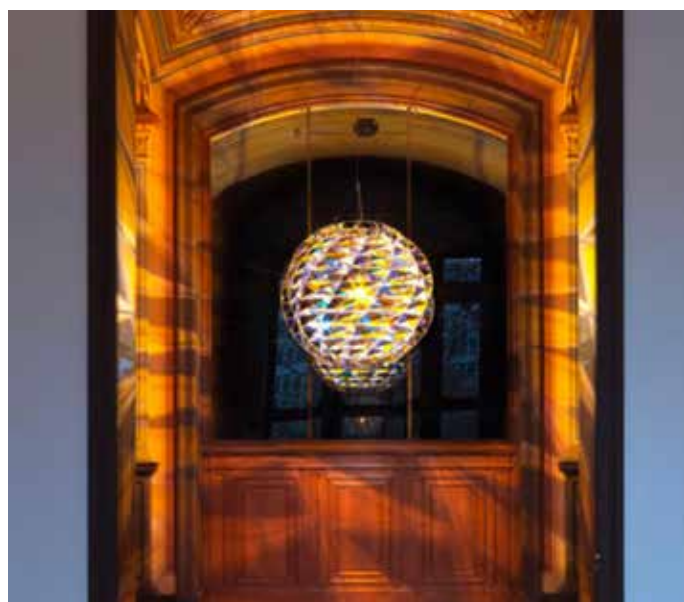


Eliassonas 1989–1995 studijavo Danijos karališkojoje dailės akademijoje. 1995 m. Jis persikėlė į Berlyną ir įkūrė studiją „Olafur Eliasson“, kurią šiandien sudaro didelė amatininkų, architektų, archyvarų, tyrėjų, administratorių, virėjų, programuotojų, meno istorikų ir specializuotų technikų komanda. Nuo 1990-ųjų vidurio Eliassonas surengė daugybę didelių parodų ir projektų visame pasaulyje. 2003 m. Eliassonas atstovavo Danijai 50-ojoje Venecijos bienalėje su aklujų paviljonu. Vėliau tais metais jis įdiegė „The Weather“ projektą „Tate Modern“ turbinų salėje, Londone. 2007 m. SFMOMA surengta tyrimų paroda „Olafur Eliasson“ iki 2010 m. Panašiai ir 2011 m. „Seu corpo da obra“ bendradarbiavo su trimis institucijomis aplink San Paulą - SESC Pompeia, SESC Belenzinho ir Pinacoteca do Estado de San Paulo - ir pasklido po patį miestą. 2014 m. „Riverbed“ užpildė visą Danijos Luizianos modernaus meno muziejaus sparną akmenimis ir vandeniu, imituodamas upę uolėtame kraštovaizdyje; vėliau tais pačiais metais „Contact“ įkūrė inauguracinę parodą „Fondation Louis Vuitton“ Paryžiuje. 2015 m. Stokholmo „Moderna Museet“ „Verklighetsmaskiner“ („Realybės mašinos“) tapo lankomiausia muziejaus gyvo menininko paroda. 2016 m. Eliassonas sukūrė keletą intervencijų Versalio rūmams ir sodams ir surengė dvi plataus masto parodas: „Niekas nėra visai kas“ Long muziejuje (Šanchajus) ir „Galimybių parlamentas“ Leeum, „Samsung“ meno muziejuje, Seulas. Žalioji šviesa - meninės dirbtuvės, sukurtos bendradarbiaujant su TBA21 („Thyssen-Bornemisza Art Contemporary“), siūlo atsaką į masinio perkėlimo ir migracijos iššūkius. Iš pradžių 2016 m. Vienoje ją surengė TBA21. Šis projektas buvo 57-osios tarptautinės meno parodos „Viva Arte Viva“ - La Biennale di Venezia, 2017 m., Dalis. „Eliasson“ konkrečiai vietai skirtas „Reality“ projektorius kovo mėnesį buvo atidarytas Marciano fonde, Los Andžele. 2018 m., Tą patį mėnesį, kaip ir jo personalinė paroda „Neapsakomas daiktų atvirumas“ Raudonųjų plytų meno muziejuje, Pekine. 2019 m. Londone, „Tate Modern“, buvo atidaryta plati Eliassono meninės praktikos per pastaruosius dvidešimt penkerius metus apžvalga, kuri 2020 m. Keliavo į Guggenheim Bilbao.

Olafuro Eliassono darbai atitinkantys mano magistro darbo temą

„Nuo geltonos iki violetinės spalvos sfera“ 2009 m.

„Nuo geltonos iki violetinės spalvos sfera“ yra sferinė lempa, pagaminta iš stiklo ir nerūdijančio plieno su geltona ir violetine rainele, kurios spalvos projektuojamos į supančią erdvę.



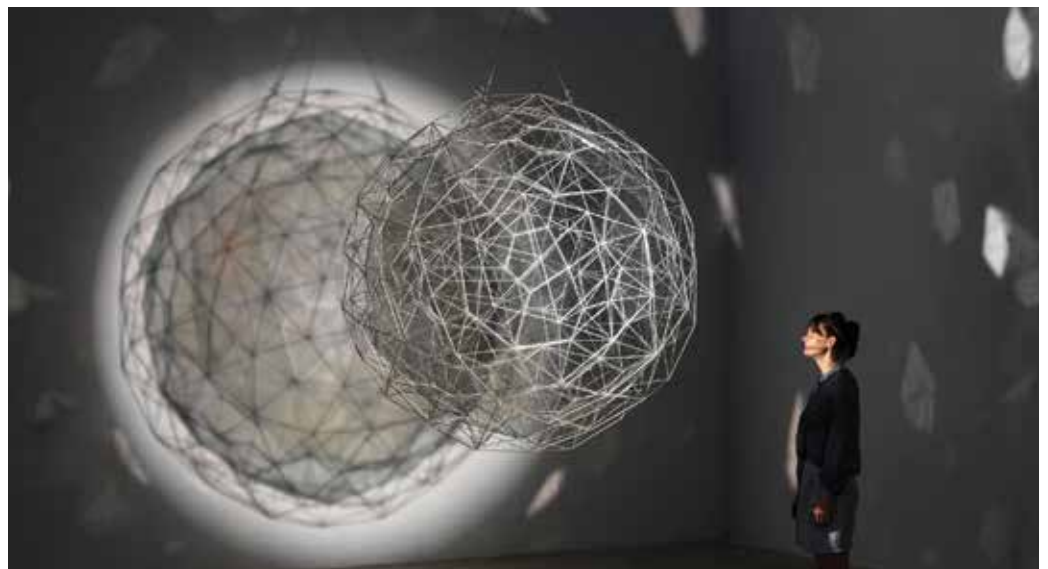
„Jūsų garso galaktika“ 2012 m.

„Jūsų garso galaktika“ – pakabina dvidešimt septynių daugiakampių grupę nuo lubų dviem horizontaliai koncentriniais apskritimais. Kiekvienas daugiakampis yra pagamintas iš nerūdijančio plieno rėmo, apvilto veidrodiniu stiklu, kuris buvo pasuktas į vidų taip, kad mėlynai pilka veidrodžių nugarėlė veiktų kaip vientisas paviršius. Kiekvieno daugiakampio viduje sumontuota viena halogeninė šviesa iš šviesą atspindinčio interjero padauginama į žvilgantį švytėjimą, kuris išeina pro rėmų spragas. Kūrinio pavadinimas rodo gestus pasikartojančiai Vakarų metafizikos pasaulėžiūrai, kuria dalijasi tokie įvairūs mąstytojai kaip Pitagoras, Platonas, Boethiusas ir Johannesas Kepleris, ir kuri dangaus kūnų judėjimą apibūdina natūralios harmonijos ir matematinės muzikos prasme. Žiūrovui einant po meno kūriniais, virš aukščiau esančių rėmelių plyšių žvilgantys žiburiai sukelia efektą, kurio vizualūs ritmai, dinamika ir kontrapunktas rodo muzikos kompoziciją.



„Stardust“ dalelė 2014 m.

Ši kabanti skulptūra sujungia dvi netaisyklingas daugiakampes, įterpdama viena į kitą, sudarydama vieną sferoidą, pagamintą iš dalinai atspindinčio, permatomo stiklo ir plonų nerūdijančio plieno stramsčių. Priklausomai nuo apšvietimo sąlygų ir žiūrovo padėties, meno kūrinys keičiasi išvaizda, kai dalinai atspindinčio stiklo plokštės, sugeria šviesą ir atspindi aplinką.



„Nemąstyčių minčių žemėlapis“ 2014 m.

„Nemąstyčių minčių žemėlapis“ užima pusapvalę erdvę, kurios ilga ašinė siena yra padengta veidrodžiais, kad susidarytų įspūdis, jog erdvė yra visas apskritimas. Kambario centre lėtai besisukanti šviesa šviečia nuo sienos pagrindo per penkias išlenktas, koncentrinės tvoras. Kiekviena tvora susideda iš skirtingo plieninių juostų kirtimo išdėstymo; visų tvorų metamas šešėlis suformuoja simetrišką raštą ant išlenktos patalpos sienos. Lankytojams einant per erdvę, jų supratimas apie tvorų išlyginimą pasikeičia. Ant sienos metamas šešėlių raštas ir pačių lankytojų šešėlių dydis nuolat keičiasi. Šis darbas tęsia ilgametį Olafuro Eliassono susidomėjimą penkkartine simetrija, kuri pirmiausia prasidėjo bendradarbiaujant su islandų geometru Einaru Thorsteinnu.



„Judėjimo sferos mokyklos“ 2014 m.

„Judėjimo sferos mokyklos“ yra sudarytos iš dviejų nerūdijančio plieno rėmų, išdėstytų vienas kito viduje. Abu rėmeliai seka sferos geodezines linijas, nors abipusėmis kryptimis kuria sferinę grotelę. Poromis prie mažų jungiamųjų tarpų tarp dviejų rėmų pritvirtinti nesuskaičiuojami veidrodžio ir mėlynai dažyto plieno trikampiai. Sferos šerdyje esanti viena lemputė projektuoja dinamišką šešėlių modelį, kurį sukuria trikampiai ir karkasas, į supančią erdvę. Įkvėpimas iš hipnotizuojančio vidinio judesio ir išorinės formos santykio. Geodezinės sferos linijos natūraliai traukia akį aukštyn atspalvių ir formų kūryje, ir net menkiausias žiūrovo judesys keičia suvokiamą spiralių ir trikampių išsidėstymą, sukurdamas nuolatinių pokyčių iliuziją. Žiūrovas atpažįsta savo judesius eidamas per kambarį.



„Naujoji planeta“ 2014 m.



„Naujosios planetos“ rėmai modeliuoja aplinką užburiančiu spalvotos šviesos ir šešėlio deriniu. Meno kūrinys pagamintas oloido formos, geometrinės formos, kurią 1924 m. Atrado mokslininkas Paulas Schatzas, forma sumanyta aplink du susiliejusius apskritimus, išdėstytus statmenai vienas kitam, o kiekvieno jų centras guli ant kito apskritimo. Du išlenktų, nerūdijančio plieno strypų sluoksniai pritvirtinti į rėmus, apibrėžiančius vidinį ir išorinį oloido apvalkalo paviršių. Trijose vietose, jungiančiose tarp dviejų rėmų, pritvirtinti trikampiai iš aliuminio ir juodo bei geltono stiklo. Statiškas kūrinio paviršius, atrodo, yra judesio pliūpsnis - tai bruožas, kurį įkvėpė užburiantis vidinio judesio ir išorinės formos santykis, demonstruojamas pulką paukščių. Praėję erdvę aplink kūrinį, lankytojai atpažįsta savo pačių judėjimą nuolat kintančiame elementų išsidėstyme oloido paviršiuje.

„Dingstančio laiko forma“ 2016 m

Ant lubų pakabintoje išlenktoje plieninėje instaliacijoje, kurią sudaro karkasas kurio vidus pagamintas iš polirotų žalvarinių trikampių. Šviesa, esanti meno kūrinio centre, į aplinkinę erdvę projektuoja užburiantį šviesos ir šešėlio derinį.

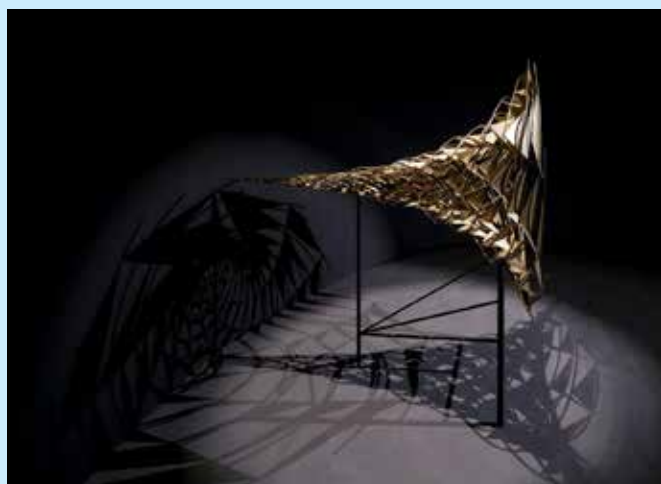
Forma iš tikrųjų yra oloidas, geometrinė forma, kurią 1944 m. Išrado mokslininkas Paulas Schatzas. Oloidas yra sumanytas aplink du susiliejusius apskritimus, išdėstytus statmenai vienas kitam, o kiekvieno jų centrą kerta kito apskritimas.

Ant išorinių trikampių žalvarinių paviršių matomi atspindžiai slenka ir dinamiškai reaguoja į aktyvų žiūrovą. Jų judėjimas aplink meno kūrinį nuolat atskleidžia naujas kompleksinės formos perspektyvas, todėl jis atrodo kaip judėjimo ir šviesos pliūpsnis.



„Tiltas iš ateities“ 2017 m.

„Tiltas iš ateities“ atspindi konceptualų susidomėjimą dinamine energija, esančia spiralėse ir sukuriuose. Meno kūrinys yra sudarytas iš dviejų siaurėjančių spiralių, susisukusių priešingomis kryptimis, rinkinių, vienas iš jų sudarytas iš išlenktų plieninių strypų, kitas - iš trikampių plokščių. Iš pradžių sukurta kaip konkrečios vietos darbo „Wirbelwerk“ (2012) tyrimas, atliktas Miuncheno Lenbachhauze, vėliau konstrukcija buvo visiškai padengta žalvariu ir pertvarkyta, kad būtų rodoma horizontaliai. Nauja orientacija leidžia lankytojui žiūrėti tiesiai į sukuriu gilumą.



„Tikrame gyvenime“ 2019 m.



„Tikrame gyvenime“ instaliaciją sudaro atskirai sulankstyti aliuminio moduliai, kuriuos laiko įtempti metaliniai kabeliai. Moduliai palaiko spalvoto stiklo plokštes, šviečianti lempa yra rutulio centre, kad suprojektuotų spalvingą šviesos ir šešėlio žaismą.

„Saulės vėjo burė (mėlyna)“ 2019 m.

Saulės vėjo burė (mėlyna) susideda iš trijų mozaikinių plokščių, kurių kiekviena susideda iš daugybės sidabruoto, rankomis pūsto stiklo, iš įvairių atspalvių. Panašu, kad šios plokštės vaizduoja tą patį sudėtingai margą diską, žiūrint iš trijų skirtingų kampų.



„Dumblių langas“ 2020 m.

„Dumblių langas“ yra stiklo rutulių išdėstymas, sumontuotas sienoje. Ryškūs, miniatiūriniai, apversti scenos vaizdai už galerijos ribų atsiranda ir gyvena kiekvienoje sferoje. Kūrinio kompozicija labai primena vieno tipo vienaląsčių dumblius, vadinamų – diatomais, kurie pašalina didelį anglies kiekį iš atmosferos.



„Dumblių langas“ 2020 m.

Tamsinto kambario sienose paslėpti lazeriai spalvotos šviesos gabalėlius nukreipia į periodiškai į orą išleidžiamą rūką. Miniatiūriniai sukuriai, srovės ir rūko garbanos sukasi aplink lankytojų galvas, reaguodamos į po rūku stovinčių lankytojų kūno šilumą ir judesį. Kambaryje girdima muzika, kurią specialiai sukurta Hilduro Gudnadottiro meno kūriniam.



Daan Roosegaarde

„Noriu parodyti, kad kūrybiškumas yra tikrasis mūsų žmogiškasis kapitalas, mes turime rasti naują harmoniją tarp ekonominės pažangos ir žmonijos“, – Daan Roosegaarde.

Daanas Roosegaarde'as (g. 1979 m.) Yra olandų menininkas ir „Studio Roosegaarde“, plėtojančio projektus, sujungiančius technologijas ir meną miesto aplinkoje, įkūrėjas.



Daan Roosegaarde darbai atitinkantys mano magistro darbo temą

„22 lovos“ 2002 m.



„22 lovos“ susideda iš 22 lovų spiralių, sukuriančių dinamišką miego, svajonių ir meilės peizažą. Meno kūrinys „22 lovos“ buvo paremtas eskizais, kuriuos dykumoje padarė Daanas Roosegaarde'as studijų metu dailės akademijoje. Einant dykumoje karštis ore tvyro, o horizonte matėsi klajoklių siluetai. Lovos spiralės buvo naudojamos kuriant 22 lovas, nes jos buvo pigios ir prieinamos. 22 lovos buvo parodos lauke, universiteto miestelyje. 2002 m. Ją įsigijo „Royal Auping“ kaip savo meno kolekciją.

„Namas“ 2002 m.

Namas yra sukurtas kaip išgriaužtas medinis kubas, jungiantis miesto būsto kultūrą kraunant su auginimo pobūdžiu. Medinis kubas stovi ant 3 medžio stulpų, kurie auga per objekto aukštį. Meno kūrinį įsigijo „Rabobank“ 2002 m.



„Spiralė“ 2003 m.



„Spiralė“ yra nuolatinė „ABT“ skulptūra, Velp NL pastatų technologijos institute. Sulenkiant plieną yra sukurta savaimė laikanti konstrukcija, kuri yra atspari vėjo įtakai. 2003 m. Daanas Roosegaarde'as laimėjo konkursą „Spiralė“ įgyvendinimui garsios Nyderlandų inžinerijos bendrovės „ABT“ jubiliejų. Iš 3,8 tonos buvo pagamintas meno kūrinys, bendradarbiaujant su „ABT“ inžinieriais.

„Liquid space“ 2003-2006 m.

„Liquid space“ yra skulptūrų serija, tirianti interaktyvią architektūrą. Kaip organinis mechanizmas, įterptosios elektronikos, garso ir šviesos diodų sintezė, meno kūrinys sukuria žaismingą dialogą su lankytojais. Erdvė negali būti statiškai apibrėžta tik sienomis ir langais, bet turėtų sąveikauti su jos lankytojais.



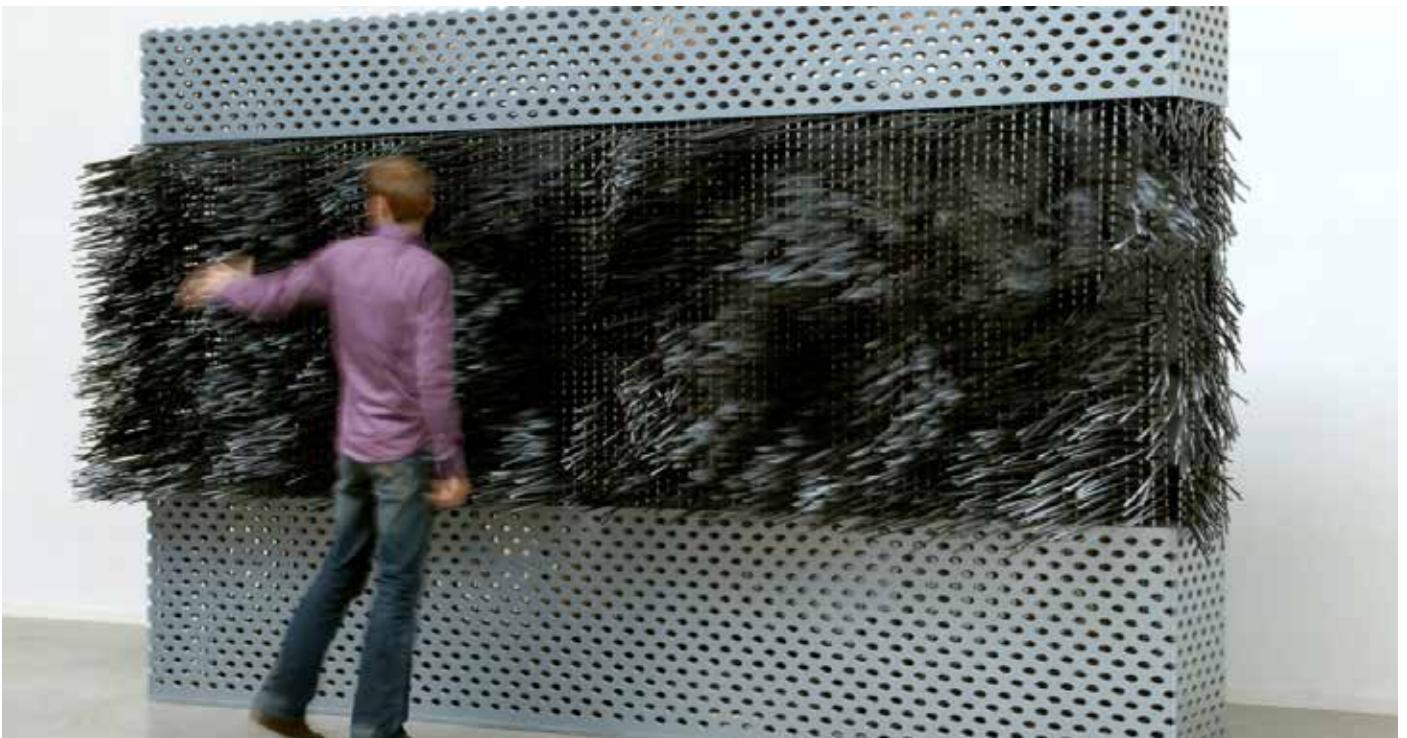
„Variantai“ 2004 m.

„Variantai“ yra unikalaus dizaino skaitymo kabinai, sukuriantys intymų gaubtą, leidžiantį skaitytojams pasilikti savo privačioje mažoje visatoje. Pauglystėje Roosegaarde dirbo ir miegojo naudotame knygyne. Tam tikra prasme „Variantai“ yra jo būdas atkurti patirtį, kurioje žmogus randa saugumą skaitydamas.



„Vėjas 3.0“ 2004 m.

„Vėjas 3.0“ sudaro šimtai skaidulų, sąveikaujančių su lankytojais. Kaip gamtos ir technologijų hibridas, „Vėjas 3.0“ sukuria dirbtinį vėją, kuris verčia pluoštus tekėti kartu su jumis einant.



„Dune“ 2006-2012 m.

„Dune“ yra šviesos peizažas, kuris sąveikauja su žmogaus judėjimu. Gamtos ir technologijų hibridas susideda iš šimtų skaidulų, kurios ryškėja pagal praeinančių lankytojų garsus ir judesius. „World Technology Award USA“, „Design for Asia Award“ ir „Sėkmingiausio Kinijos dizaino apdovanojimo“ laureatas. Su šimtais interaktyvių LED žibintų ir garsų „Dune“ tyrinėja gamtą futuristiniu ryšiu su miesto erdve ir žmonėmis. Lankytojai yra tiesioginė meno kūrinio dalis, sustiprinanti socialinę sąveiką tarp jų ir kraštovaizdžio. Tai, ką Daanas Roosegaarde'as apibrėžia kaip „techno-poeziją“. „Dune“ yra eksponuojama tarptautiniu mastu viešose erdvėse visame pasaulyje.



„Lotus dome“ 2010-2019 m.

„Lotus dome“ yra gyvas kupolas, pagamintas iš šimtų karščiui jautrių išmaniųjų gėlių, kurios atlenkiamos reaguojant į žmogaus šilumą ir šviesą, sukuriant interaktyvų šviesos ir šešėlio žaidimą. Šį dinamišką žmonių ir technologijų santykį Roosegaarde'as vadina „techno-poezija“. „Lotus dome“ premjera įvyko XVII a. Sainte Marie Madeleine bažnyčioje Lilyje, Prancūzijoje. „Lotus dome“ yra kompaktiškesnė lotoso gėlė, žydinti reaguojant į lankytojų rankos ir šviesos šilumą.



„Sensor valley“ 2012 m.

„Sensor valley“ yra interaktyvus meno kūrinys, kurį sudaro stulpai, kurie, reaguodami į žmonių prisilietimus, gamina šviesą ir garsą. „Sensor valley“ lankytojams suteikia interaktyvų šviesos ir garso peizažą. Remiantis prisilietimais ir apkabinimais, stulpai keičiasi iš mėlynos į raudoną šviesą, bendraujantys tarpusavyje ir su lankytojais.



„Kristalai“ 2012-2018 m.

Futuristinio dizaino „Kristalai“ sukuria begalinį žaidimo potencialą. Kai lankytojai pradeda judinti kristalus, jie keičiasi nuo prisilietimo, keisdami ryškumą ir šviesos dažnį. „Kristalai“ yra „Lego iš Marso“, kaip juos vadina Daanas Roosegaarde'as. Kristalai yra atviri kūrybai, kuri leidžia žmonėms kurti naujas formas ir spalvas. „Kristalai“ yra nuolatine vieša instaliacija, atvira visuomenei kiekvieną vakarą.



„Stiklo rituliukai“ 2012 m.

„Stiklo rituliukai“ yra didelės švytinčios šviesos formos, kurios sąveikauja su žmogaus prisilietimais. Keičiant spalvas ir garsą, „Stiklo rituliukai“ paverčia viešąją erdvę interaktyviu žaidimo peizažu ir sustiprina socialinį gyvenimą. Kiekviename „Stiklo rituliukai“ gabale yra šviesos diodai ir išmanieji jutikliai, kurie instinktyviai reaguoja į žmogaus prisilietimus. „Stiklo rituliukai“ taip pat gali tęsti šią tarpusavyje sąveiką, bendrauti tarpusavyje.



„Van Gogo kelias“ 2012-2020 m.

„Van Gogo kelias“ – tai šviesą skleidžiantis dviračių takas, kuris šviečia naktį, pagamintas iš tūkstančių mirksinčių akmenų, įkvėptas Vincento Van Gogo „Žvaigždėtos nakties“. Geriausias ateities koncepcijos, Nyderlandų dizaino apdovanojimo, „Accenture“ inovacijų apdovanojimo ir INDEX apdovanojimo Danijoje nugalėtojas. „Van Gogo kelias“ yra, kur 1883–1885 m. Van Gogas gyveno Eindhovene ir Nuenene NL. „Van Gogo kelias“ kraunasi dieną, o šviečia naktį. Tai sukuria nuostabią vietą, bet taip pat stiprina visuomenės saugumą ir vietos turizmą.



„Vaivorykštė“ 2014-2015 m.

Bendradarbiaudamas su Leideno universitetu, Roosegaarde'as išskleidė šviesą spalvų spektru. Naudodamas naują skystųjų kristalų technologiją, sukurtą egzoplanetų tyrimam. Meno kūrinys žymi 125-ojo geležinkelio stoties jubiliejaus minėjimą ir UNESCO tarptautinių šviesos metų 2015 pradžią. „Vaivorykštė“ buvo galima pamatyti trumpai kiekvieną dieną vakare. Šviesa ir spalva leido penkiasdešimt milijonų keliautojų per metus patirti magišką akimirką. Dabar „Vaivorykštė“ keliauja į kitas pasaulio vietas.



„Smog free bokštas“ 2015 m.

„Smog free bokštas“ yra ilgalaikė švaraus oro skulptūra, kurios metu Daanas Roosegaarde'as ir jo ekspertų komanda sukūrė pirmąjį pasaulyje smogo dulkių siurbli. 7 metrų aukščio „Smog free bokštas“ naudoja patentuotą pozityviosios jonizacijos technologiją, kad viešose erdvėse būtų gaminamas oras be dūmų, leidžiantis žmonėms kvėpuoti ir mėgautis švriu oru. Jame sumontuota aplinkai nekenksminga technologija, išvaloma 30 000 m³ per valandą ir sunaudojamas nedidelis kiekis žaliosios elektros energijos. Miestai ar įmonės gali užsakyti „Smog free bokštus“, kad sumažintų oro taršą.



„Waterlicht“ 2015-2020 m.

„Waterlicht“ yra svajonių peizažas apie vandens galią ir poeziją. Kaip virtualus potvynis projektas parodo, kaip aukštas vandens lygis gali siekti. „Waterlicht“ yra kolektyvinė patirtis, primenanti vandens inovacijų svarbą ir klimato kaitos poveikį gamtai. „IESNYC Lumen“ apdovanojimų „Niujorkas 2020“, „Global Future Design Award 2019“, „LIT 2017“ metų apšvietimo dizainerio JAV ir geriausio apšvietimo aplinkos dizaino Kinijos laureatas.

„Waterlicht“ yra šviesos diodų ir lęšių derinys, sukuriantis nuolat kintantį virtualų potvynį, kuriam įtakos turi vėjas ir lietus. „Waterlicht“ tinklalaidėje dalijamasi istorijomis apie vandens poveikį ir potencialą. „Waterlicht“ yra įkvėpimas ateičiai: ar turėtume statyti plaukiojančius miestus, kiek energijos galime sukurti iš vandens judėjimo? Patirkite gyvenimo su vandeniu pažeidžiamumą ir galią“, – Daanas Roosegaarde'as. „Waterlicht“ sukurtas kaip konkrečios vietos meno kūrinys Olandijos rajono vandens valdybos „Rijn & IJssel“, „Museumplein“ Amsterdame, kuriame apsilankė daugiau nei 60 000 lankytojų per vieną naktį, Lumiere Londone, Jungtinėse Tautose Niujorke, Nuit Blanche Paris, UNESCO Schokland, Afsluitdijk, Kunsthal Rotterdam, „Bentway Toronto“, Dubajaus „Jameel“ meno centre, Niujorko Kolumbijos universitete ir Australijos „Fremantle“ bienalėje.



„Winlight“ 2017 m.

Parodoje žalios vėjo energijos grožį, sujungdamas malūno mentes su šviesa, sukurdamas šokių linijų žaidimą. Grafito pieštukų dizaino ir „D&AD Awards“ apdovanojimų laureatas Roosegaarde vėjo malūnai yra puikus olandų inovacijų pavyzdys. Įkvėptas Kinderdijko (tradiciniai Olandijos vėjo malūnai nuo 1740 m.), Roosegaarde nori vėl sujungti naujus šių dienų vėjo malūnus su mūsų kraštovaizdžiu, švenčiant žaliosios energijos grožį. Speciali sukurta programinė įranga ir sekimo technologija aptinka vėjo malūno mentes, besisukančias 280 km per valandą greičiu, ir sujungia mentes su LED šviesa. Lankytojai galėjo sureguliuoti radijo kanalą „Winlight“ 105.3 FM, kad išgirstų meno kūrinio istorijas. Šokančios šviesos linijos „Winlight“ pritraukė daugybę žiūrovų.



„Kosmosas“ 2017 m.

Roosegaarde'as ir jo dizainerių bei ekspertų komanda dirbo su specializuota 3D leščių spausdinimo technika ir LED lempomis, kad sukurtų hologramas. Per kelis mėnesius „Studio Roosegaarde“ komanda skaitmeniniu būdu redagavo „Nasa“ palydovų užfiksuotus Žemės vaizdus. Eidami pro perspektyvos pokyčių kampą, kuris generuoja naujus vaizdus, astronautas sukasi aplink Žemės planetą. Meno kūrinį užsakė Eindhoveno savivaldybė, „ProRail“ ir NS (Nacionaliniai Olandijos geležinkeliai), siekiant pagerinti Eindhoveno centrinės stoties interjerą.

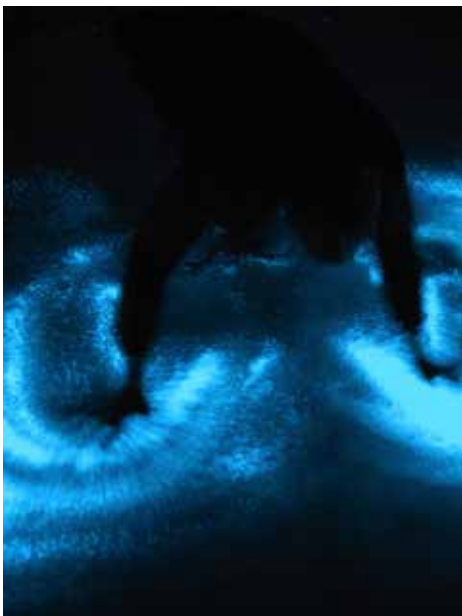


„Windvogel“ 2017 m.

„Windvogel“ yra energiją gaminantys aitvarai, galintys pagaminti nuo 20 iki 100 kW žaliosios energijos. Plūduriuodami ore su žaliais šviesos skleidimo kabeliais „Windvogel“ sukuria šviesos ir naujos energijos žaismą. Išmanieji aitvarai juda ir yra prijungti kabeliu prie antžeminės stoties. Šis kabelio stūmimas ir traukimas paverčia judėjimą elektra, kaip dviračio dinamo, ir gali tiekti energiją iki 200 namų ūkių. Projektas yra duoklė olandų astronautui Wubbo Ockels. „Windvogel“ sukuria vizualią šokių linijų simfoniją, skirtą švęsti žaliosios energijos grožį ir poeziją.



„Žėrinti gamta“ 2017-2019 m.



„Žėrinti gamta“ yra interaktyvi ir paslaptinga patirtis su 700 milijonų metų senumo mikroorganizmais, kurie šviečia jūsų prisilietimu. Meno instaliacija leidžia lankytojams magiškai bendrauti su daugiausiai šviesą skleidžiančių dumblių pasaulyje. „Žėrinti gamta“ sujungia gamtą ir technologijas, kad patirtų šviesos ir ateitį.

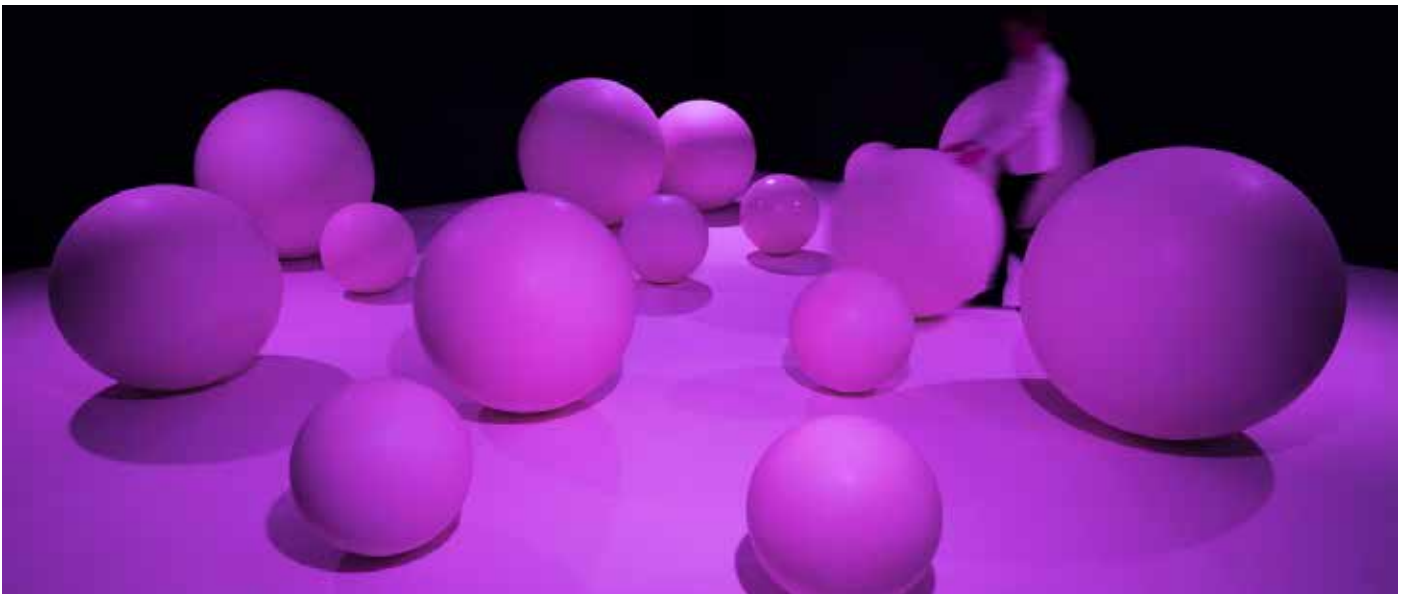
„Žėrinti gamta“ parodo gamtos grožį per unikalų biologijos ir technologijų susitikimą. Po intensyvaus mokslinių energijos tyrimų ir dizaino laikotarpio „Studio Roosegaarde“ sukūrė puikias sąlygas lankytojams patirti labiausiai šviesą skleidžiančius dumblius pasaulyje, kurie gyvena ilgą laiką. Dumbliai atsibunda ir suteikia šviesos, sąveikauja su jūsų judesiu. Patirkite gamtos magiją ir jos galimybes geresnei gyvos šviesos ateičiai. Meno instaliacija dabar keliauja į parodas visame pasaulyje. Dokumentinis filmas „32KM“ seka Daaną Roosegaarde'ą ir jo komandą kuriant šį projektą. „Studio Roosegaarde“ tęsia savo mokslinių tyrimų programą ir kuria „Žėrinti gamta“ kaip gatvių lempų dizainą.



Nuo 2019 m. Birželio 22 d. Groningerio muziejuje pristatomas Daanas Roosegaarde'as - „Būtinumas“, pirmasis didelis menininko ir novatoriaus solo muziejaus projektas. Roosegaarde sukūrė šį novatorišką naują interaktyvų meno kūrinį bendradarbiaudamas su Groningerio muziejumi. Skirtingai nuo daugumos parodų, kuriose reikalaujama, kad į meną būtų žiūrima iš tolo, ši instaliacija skatina fizinę sąveiką ir panirimą. Būdamas ateities kraštovaizdžio pradininku, jis tiria olandiško žodžio „schoonheid“ sąvoką dvejopa - graži ir švari - prasme, kuri formuojasi tokiose naujose socialinėse vertybėse kaip švarus oras, švarus vanduo ir švari energija. „Būtinumas“ šią temą numato naudodamas naujas medžiagas ir fizikos principus, skatindamas lankytojus unikaliai suvokti savo buvimą.

Klimato pokyčiai ir noras pagerinti kraštovaizdį įkvėpė Roosegaarde dalyvauti. Kūrinyje lankytojų pėdsakai, kurie ilgainiui išnyksta, kad atsirastų vietos naujiems, simbolizuoja žmonių buvimo žemėje poveikį. Daanas Roosegaarde'as: „Aš norėjau sukurti vietą, kurioje jūs kuriate meno kūrinį, o meno kūrinys - jus. „Būtinumas“ parodo jūsų santykį su aplinka ir kaip mes galime ją paveikti“.

Nors 800 m² „Būtinumas“ įrenginys yra novatoriškų medžiagų ir technikos tyrimų rezultatas, jis yra labai intuityvus ir įtraukiantis. Skirtingos zonos leidžia lankytojams patirti įvairius perspektyvos pokyčius - nuo didelių ir tvirtų iki mažų ir mobilių, nuo tamsių iki šviesių. Vienoje galerijoje futuristinės sferos piešia linijas ant grindų. Atrodo, kad kitas yra užpildytas šviesiomis žvaigždžių dulkėmis, kviečiančiomis prisiminti didžiulį miestą, matomą iš lėktuvo. Kitos vietos, atrodo, nuskaito lankytojus fiksuodamos jų buvimą siluetais ir raštais. Lankytojo ir darbo sąveika sukuria nuolat kintančius vaizdinius įspūdžius. Būtina ne tik žiūrėti ir stebėti, bet, svarbiausia, liesti, jausti ir judėti.



„Šviesos vartai“ 2019 m.

„Šviesos vartai“ yra nuolatinė instaliacija, apšviečianti 60 pastatų ir šviesą atspindinčius važiuojančių automobilių žibintus. Važiuojant pro šalį, instaliacija užsidega ir sukuria futuristinį šviesos peizažą nenaudojant elektros. Kasdien pro „Šviesos vartus“ pravažiuoja daugiau nei 20.000 automobilių. Iš pradžių olandų architekto Remo Koolhaaso senelio Dirko Roosenburgo suprojektuotos konstrukcijos buvo visiškai atnaujintos ir papildytos šviesą atspindinčiu sluoksniu. Tamsioje šių konstrukcijų architektūrą apšviečia pravažiuojančių automobilių priekiniai žibintai, atspindintys šviesą per mažas prizmes. Jei kelyje nėra automobilių, konstrukcijos nėra apšviestos. Šis šviesos naudojimo būdas reikalauja nulinės energijos ir neprisideda prie pasaulio taršos.

„Afsluitdijk“ yra 32 kilometrų ilgio pylimas, saugantis Nyderlandus nuo vandens ir potvynių. Pastatytas daugiausia rankomis ir realizuotas 1932 m. Tai yra Olandijos inžinerijos akcentas ir unikali vieta pasaulyje. Po 85 metų „Afsluitdijk“ dabar reikia kruopščiai atnaujinti. Nyderlandų valstybė su aplinkinėmis savivaldybėmis ir provincijomis suvienijo jėgas, kad įgyvendintų ambicingą programą, apsaugančią užtvankos ateitį.



„Levenslicht“ 2019 m.

Prieš 76 metus buvo išlaisvintas tarptautinis Holokausto, koncentracijos ir naikinimo stovyklos Aušvico simbolis. Menininkas Daanas Roosegaarde'as buvo paprašytas sukurti šiai progai specialų nacionalinį meno kūrinį. Žydų paprotys yra mirusiajam pagerbti nešti akmenis, o ne gėles. Menininkas Daanas Roosegaarde'as ir jo dizainerių komanda tai panaudojo kaip įkvėpimą „Levenslicht“. Naudojant nematomą ultravioletinę šviesą, specialiai sukurti akmenys su fluorescenciniais pigmentais gali įsižiebtį kas kelias sekundes, tarsi šviesos gūsis. Meno kūrinys „Levenslicht“ buvo eksponuojamas Roterdame, apšviestas Maas upės krantus. Po to „Levenslicht“ pasidalijo daugiau kaip 170 vietinių savivaldybių, turinčių Holokausto istoriją Nyderlanduose. Dar niekada Holokaustas nebuvo minimas tiek daugelyje vietų vienu metu.

„Levenslicht“ žmonėms supranta apie Holokausto padarinius daugelyje Nyderlandų savivaldybių. Daanas Roosegaarde'as: „Man garbė būti atsakingam už šį projektą. „Levenslicht“ nėra tradicinis statinis paminklas, kuriame žmonės yra grynai stebėtojai; prašoma socialinio dalyvavimo. Šviesa yra gyvenimas, šviesa yra viltis: „Levenslicht“ “.



„Kurdami sistemas, kurios gali būti nuo elemento iki architektūros, mes siekiame iširti naujus suvokimo portalus, kuriuos sužadina juos konstruojantys „lėšiai“. Tokiu būdu mes bandome atsitraukti nuo skaitmeninių padidinių, prie medžiagų padidimo sistemose, kurios yra simbiotinės arba sustiprina žmogaus veiklą“, – Nassia Inglessis.

Nassia Inglessis yra menininkė, inžinierė ir dizainerė, dirbanti Londone ir Atėnuose. Ji įkūrė „Studio INI“ kaip eksperimentinę praktiką, pagal kurią atliekami dizaino ir moksliniai tyrimai derinami su visuomenės dalyvavimu įtraukiančiose ir patirtinėse instaliacijose.



Ankstesnis jos praktikos „Studio INI“ apėmė 17 m ilgio lanksčių sienų iš perdirdyto plastiko ir plieno instaliaciją, kuri dekonstruoja žmogaus buvimą ir nepaklusnumo komandą.

Pirmą kartą eksponuotas Londono širdyje, „Somerset House“, tęsė savo kelionę po Indiją, Vidurinius Rytus ir visame pasaulyje, norėdamas užginčyti statiskas konstrukcijas tiek fiziniame, tiek kultūriniame architektūroje visose tautose; kurti medžiaginius lėšius, pasirinkus automatizuotą rankinį pneumatinį manipuliavimą išlydytu stiklu, kad būtų galima erdvę paversti šviesos kaustika Viktorijos ir Alberto muziejuje, V&A - Londone, ir suprojektuoti dinamiškus fizinius megafonus architektūriniu mastu, galinčius paversti miesto aplinką iš plieno, betoną, gumą ir stiklą į kelio dangą. Stogelis, kuris transformuojasi, kad sukurtų kiekvienam asmeniui skirtą erdvę, sustiprinančią ir rezonuojančią jų atspaudą per Niujorko kraštovaizdžio platybes.

Laikydamosi žmogaus orientuoto požiūrio, Nassia tyrinėja materiją pažinimo kontekste, kad išprovokotų naują elgesio suvokimą, patirtį ir prototipus. Jos tyrimai pasireiškia per „Studio INI“ interaktyvius instaliacinius kūrinius, kurie veikia kaip alternatyvi tiesioginių eksperimentų ir tiesioginės provokacijos platforma, kaip nuolatinio žmogaus grįžtamojo ryšio tyrimo dalis. Ši praktika atitinka Nassia įsitikinimą, kad esminis dizaino tikslas yra kontekstualizuoti mokslinius ir empirinius tyrimus, siekiant užginčyti iš anksto nustatytus idealus ir įkvėpti naujų elgesio perspektyvų ir prototipų, kai gamta, žmonės ir jų kūriniai gali „susidurti“ vienoje erdvėje.

Jos išeities taškas niekada nėra medžiaga, forma ar technika, o pažintinė patirtis su sąveika. Ją motyvuoja galimybė sukurti naują suvokimą fiziniame srityje, kaip patiriama per visą mūsų jutimų paletę. Medžiagų ir struktūrų savybių tyrinėjimas ir ribų išplėtimas naudojant skaitmenines ir skaičiavimo priemones tapo pagrindiniu jos proceso ir studijos projektų komponentu. Tačiau kuriant visiškai žmogaus vykdomus kūrinius, kurie neturi galutinės ar apibrėžtos formos, Nassia kūrybos varomoji jėga yra supratimas, kaip žmonės gali dar labiau išplėsti jos projektų ribas, kartais visiškai netikėtais būdais.

Nassia, turėdama techninį inžinerijos mokslo pagrindą - „MEng Honors Oxford University“, ir mokydama meno ir dizaino - Karališkame meno koledže ir Londono imperatoriškajame koledže, „MIT Media Lab“, yra linkusi kreiptis į savo dizainerių komandą studijoje INI technologija etimologiniu aspektu τέχνη (menas / įgūdžiai) ir λογία (protas / mokslas). Jos motyvacija yra kurti dizainą mokslo priešakyje ir įsitraukti į meną visomis materijos, proto ir gamtos temomis.

Nassia Inglessis atitinkantys mano magistro darbo temą

„Spine“ Londono dizaino festivalis 2015 m.

„Studio INI“ pristato interaktyvią šviesos instaliaciją „Spine“, pastatytą Somerseto namo laiptinėje, Londono dizaino festivaliui 2015 m.

Elektra yra neatsiejama mūsų, kaip žmonių, anatomijos dalis. Išoriškai elektra yra infrastruktūra, kuriojanti platų žmogaus sukurtą apšvietimo tinklą, kuris mūsų veiklą įjungia visomis dienos valandomis.

„Spine“ yra interaktyvi šviesos instaliacija, kuria siekiama nubrėžti paralelę tarp mūsų pačių fiziologijos ir technologinio konteksto, kuriame mes veikiame. Lankytojai stebi, kaip šviesa seka lempučių grandinę ir

seka jų judėjimą kylant ir leidžiantis laiptais. „Spine“, susidedanti iš dviejų interaktyvių stuburo apšvietimo skulptūrų, suprojektavo Nassia Inglessis, o „Studio INI“ ją sumontavo švenčiant naujos reguliuojamos mažos energijos „Plumen 002“ LED lempučių pristatymą. Bendradarbiaudami su „Plumen“ - pradininku išradus kasdienį energijos suvartojimą, mes matėme būdų pabrėžti savo, kaip individų, vaidmenį energijos cikle.



„Exposed“ 2016 m.



Ar mums reikia pereiti nuo kultūros, kuriant gaminius su natūralios medžiagos imitavimo tipologija, kad atitiktų mūsų pirmenybę natūraliai išvaizdai? Ar gali pateikti medžiagą „neapdorota“ forma arba tipologija, kuria nesiekama jos nuslėpti, padidinti mūsų sąmoningumą ir paskatinti mus, kaip vartotojus, sąmoningiau rinktis. Ar tai gali turėti įtakos mūsų supratimui apie mūsų pasirinktų produktų energijos ir aplinkos pėdsakus

„Exposed“ kėdės tikslas - užginčyti medžiagos autentiškumą per ekspozicijos procesą, paverčiant ją plastikinės kėdės konstrukcine forma. Kėdė pagaminta iš vienos virvės, sintetinės kanapės, pagamintos iš 100% polipropileno pluošto. Ji buvo suformuota pravėrus virvę į lygią plastikinę sėdynę. Šiame procese medžiaga visiškai transformavo savo savybes į priešingą spektro galą, t. y. Nuo lankstaus iki standaus, struktūrinio, nuo grubaus iki faktūrinio r lygaus. Nassia Inglessis idėja prasidėjo nuo noro pagaminti kėdę, kuri sėdinčiam žmogui primintų būvimą jūroje ir virvių gurgždėjimą.

„InCased“ 2017 m.

„InCased“ yra mūsų intervencijos į gamtos dizainus tyrimas. Juo siekiama iširti perėjimą tarp įkalinimo ir įstri-gimo kuriant mūsų medžiagą ir formą. Dirbdant su stiklu ir gyvais augalais kaip pagrindinėmis medžiagomis, atlikau formas, spalvas ir nepermatumo tyrimą; su stiklo pūtimo indais, siekiant iširti subtilią ribą tarp maitinamojo ir apsauginio barjero.



„Transformacijos poreikis“ yra projektas, kurį „In-glessis“ pradėjo 2017 m. Viktorijos ir Alberto muziejuje kaip Londono dizaino festivalio dalį. Šis projektas panaudojo išpūstą stiklą formuoti, deformuoti ir reformuoti per skaitmeninius pneumatinio pulsavimo ciklus ir rankines intervencija s., „Išbandėme naują algoritmais pagrįstą sistemą, kuri koreguoja tiesioginį stiklo valdymą su oro slėgio ir siurbimo automatizavimu. Tokiu būdu mes iš naujo išdėstome rankos vaidmenį stiklo formavimo procese“, - paaiškina ji.

„Transformacijos poreikis“ - projektavimo eksperimentą, kuriame tiriamas skaitmeninės automatikos ir medžiagos valdomos intencijos suderinamumas amate, kad susidarytų materija, galinti transformuoti save ir erdvę, kurioje jis gyvena. Šis darbas yra mano nuolatinio materialumo tyrinėjimo dalis ir buvo sukurtas reaguojant į sienų peržengimo skaitmeninio dizaino temą, kurią užsakė Viktorijos ir Alberto muziejus.

„Transformacijos poreikis“ yra pagamintas naudojant pūstą stiklą. Jis formuojamas, deformuojamas ir reformuojamas per skaitmeninius pneumatinius pulsavimo ciklus ir rankines intervencijas. Stiklas



užšąla (esant ~ 500 ° C temperatūrai) įvairiuose jo struktūros taškuose, leidžiant mums sukurti vizualų ciklinės deformacijos proceso įrašą: įterptosios logikos formą. Savo ruožtu stiklo gabalai tampa šviesos ir jų gyvenamos erdvės transformacijos objektyvu. Šis objektyvas atspindi, kaip buvo pagaminti stiklo pūtimo elementai, ir jie yra unikalūs kiekvienam kūriniiui. Per šią įterptą informaciją jie deformuoja erdvę, nes sugeria, deformuoja, nukreipia ir projektoja šviesą



„Stiklas II“ Milano trienalė, 2017 m.

3D stiklo spausdinimas - pritaikomas jo optinėmis ir mechaninėmis savybėmis architektūros mastu - siekiant apšviesti šviesą ir pažinti erdvę. Dirbdami su „Mediated Matter Group“ MIT žiniasklaidos laboratorijoje, pristatėme „Stiklas II“ kaip „Lexus“ paviljoną, atsakydami į jų „Dar“ temą Milano trienalėje, skirtoje Milano dizaino savaitei, 2017 m.

Nassia vykstančio padidinto materialumo tyrinėjimo kontekste „Stiklas II“ ji ištyrė naują rastą gebėjimą apšviesti šviesą tiksliais ir sudėtingomis kaustinėmis formacijomis per aukšto tikslumo derinamą stiklo gaminį. Kaustinių modelių kūrimas koreliacijoje su medžiaginėmis sąsajomis, galinčiomis formuoti mūsų suvokimą, yra jos tolesnio pažinimo, tarpininkaujančio per medžiagą, dalis.

„Stiklas II“ susideda iš 3 m aukščio stiklinių kolonų, visiškai pagamintų naudojant G3DP2 platformą, kaip sukūrė mūsų komanda „Mediated Matter“ grupėje. Kiekvienos kolonos unikalūs ir nuolat besikeičiantis paviršius yra nuolatinio šakojimosi į kelias skiltis rezultatas, palaikantis jo apkrovą. Unikalūs radialinių matricių iš lankų tinklas; kiekvienam - unikalūs kaustiniai pėdsakai, atitinkantis jo mechanines savybes. Atsižvelgiant į jų geometrinį sudėtingumą ir dinamines optines savybes, kolonos veikia kaip architektūrinio

dydžio lęšiai, galintys sukcentruoti ar išsklaidyti šviesą iš stiklo paviršiaus ir (arba) už jo ribų. Kiekvienoje kolonoje įrengta dinaminė vidinio apšvietimo sistema - „una stellina“ - suprogramuota važiuoti kolona aukštyn ir žemyn, sukuriant didelį kaustinį pėdsaką su panašiais į kaleidoskopą modeliais. Kaustika yra šviesos spindulių suma, kurią dinamiškai atspindi ir (arba) laužo lenktas spausdintos kolonos paviršius virš aplinkinių trienalės sienų. Erdvėje kiekviena paskesnė stulpelis pateikia sudėtingesnį kaustinį apvaskalą, o bendra patirtis meta iššūkį suvoktoms laiko ir erdvės riboms.

Platforma G3DP2 - Optiškai permatomų stiklo konstrukcijų priedų gamyba architektūriniais matmenimis. Ši nauja gamybos platforma atveria naują stiklo gamybos būdą, leidžiantį tiksliai koreguoti stiklo optines ir mechanines savybes per skaitmeniniu būdu integruotą terminio valdymo sistemą, lydinčią įvairius stiklo formavimo etapus.



„Nepaklusnumas“, London dizaino bienalė 2018 m.

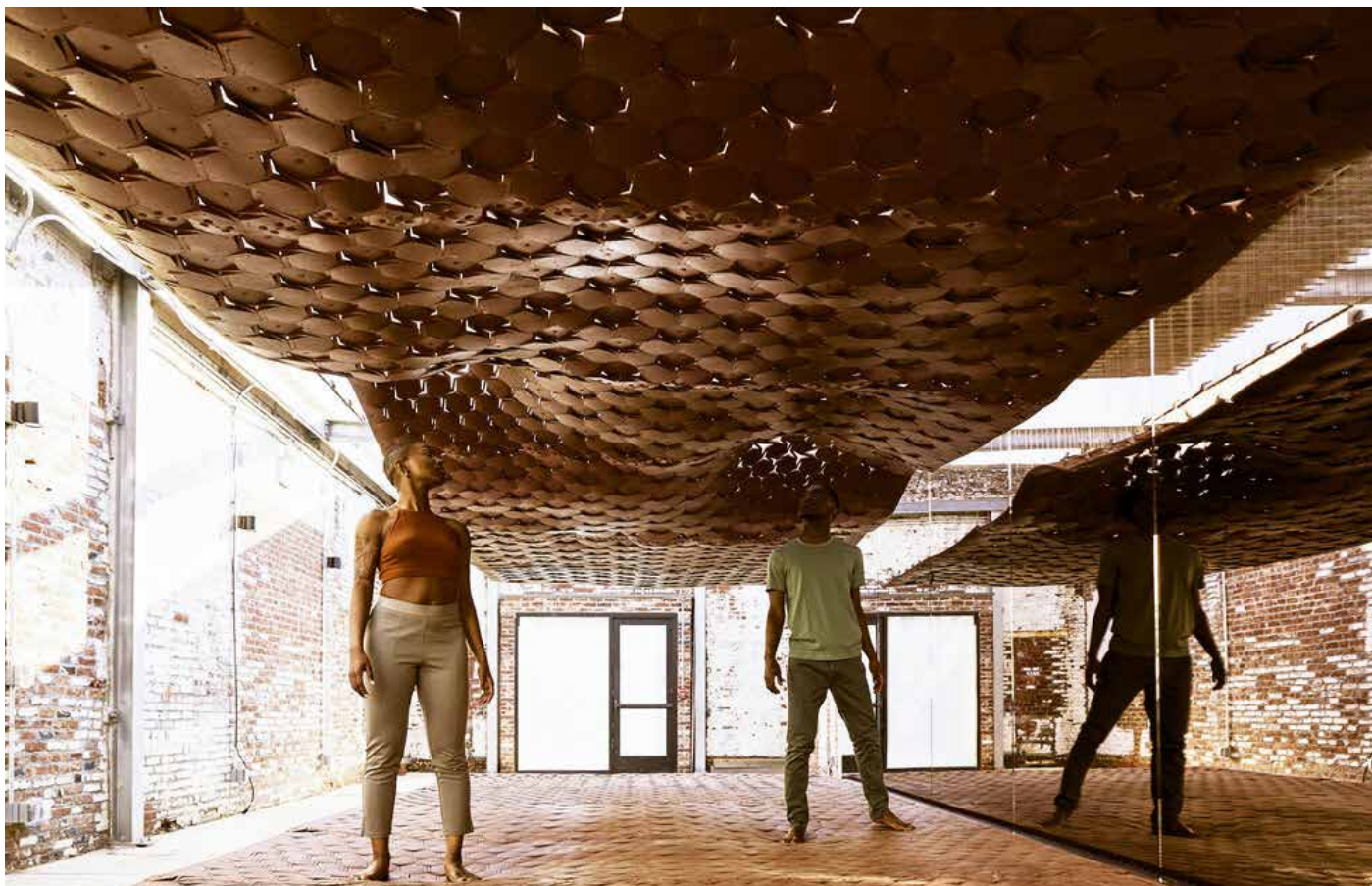
„Nepaklusnumas“, yra 17 m ilgio kinetinė siena, kelianti iššūkį mūsų suvokimui apie architektūrą kaip apie statinį ar emociškai inertišką. Pirmą kartą jis buvo pristatytas 2018 m. Londono dizaino bienalėje. Konstrukciją sudaro plieninės spyruoklinis skeletas ir perdirbto plastiko „pynimas“. Tuo Inglessis norėjo sužadinti nepaklusnumo kūrybinę išraišką ir pakvietė lankytojus jaustis įgalintais, nes jie sugadino realybę už kompiuterio ekrano ir rekonstravo savo fizinę erdvę.



„Urban Imprint“, A/D/O by MINI, NYCxDesign 2019 m.

„Mūsų motyvacija yra kurti dizainą mokslo priešakyje ir užsiimti meno priemonėmis visomis materijos, proto ir gamtos temomis“, - sako ji. „Urban Imprint“ yra naujausias „Studio INI“ projektas. Joje demonstruojama, kaip tiksliai jie įtraukė padidintą medžiagiškumą į savo naująją urbanistikos bangą. Projektas buvo peržiūrėtas „NYCxDesign“ Bruklene ir buvo interaktyvi instaliacija, leidžianti lankytojams savo judesiu pertvarkyti savo fizinius parametrus.

„Urban Imprint“ yra tai, kaip mes suprojektuojame šio naujojo urbanistikos, padidinto materialumo kūrinį, kaip mes jį apibrėžiame. Aplinka, kuri yra „tuščia drobė“, kurią turi pakeisti būsimasis aš“, – sako Nassia Inglessis. „Šią drobę sukonstruojame naudodamiesi statiškiausiu mūsų miesto aplinkos audiniu - betonu ir stiklu -, tačiau leidžiame jį valdyti žmogaus buvimu ir suprojektuojame taip, kad reaguotų į judesį ir veiksmus“.



Laura Guokė

Laura Guokė, gimusi 1986 metais, yra baigusi grafikos studijas Vilniaus dailės akademijoje, magistro studijas – Šiaulių universitete. Tačiau ji savo kūryboje neapsiriboja kuria nors viena meno rūšimi ar raiška. Tai įgalina šią menininkę reikštis originaliomis, netikėtomis ir itin paveikiomis formomis. Autorės raiškų, kaip ir temų spektras, gana platus. Ji dažniausiai renkasi socialiai aktyvias temas, demaskuojančias visuomenės neįgalumo momentus, analizuojančias žmogaus egzistencijos klausimus. Laura Guokė – jaunosios kartos grafikė, kuri neapsiriboja viena menine raiška. Ją domina fotografija, skulptūriniai objektai, šilkografija, eksperimentinės garso bei vaizdo instaliacijos ir naujų technologijų panaudojimas, o svarbiausiu objektu kūryboje pasirenkamas žmogaus kūnas.



Vizualinė L. Guokės kalba – drąsi ir dažnai nenuspėjama, tačiau niekada – brutali, ar šokiruojanti. Nors autorė pagal savo amžių priskirtina jaunesiems menininkams, ji jau yra surengusi daugiau nei 16 personalinių parodų Lietuvoje bei užsienyje. Yra atstovavusi Lietuvai tarptautiniuose projektuose Didžiojoje Britanijoje, Vokietijoje, Austrijoje, Italijoje, JAV ir kt. Aktyviai dalyvauja grupinėse parodose, simpoziumuose. Jos kūryba palankiai vertinama meno kritikų ir menotyrininkų. Ji jau yra pelniusi nemažai apdovanojimų bei reikšmingų įvertinimų. L. Guokė yra ir parodų kuratorė. Nuo 2011 m. – Lietuvos dailininkų sąjungos narė. 2016 m. menininkei buvo paskirta Šiaulių miesto meno ir kultūros premija. Lauros Guokės kūrinių yra įsigijęs MO muziejus (Lietuva) bei užsienio ir Lietuvos kolekcininkai.

Tai, kad nuo 2004 metų Laura Guokė yra vienintelė lietuvė laimėjusi prizą „BP Portrait Award“ konkurse, Londono Nacionalinėje portretų galerijoje, rodo jos socialinių temų įtakojamos meninės veiklos aktualumą tarptautiniu mastu ir išliekamąją vertę ateityje.

„BP Portrait Award 2016“ – kasmet vykstantis, prestižiškiausias pasaulyje, portretų konkursas. Vizualaus meno kūrėja Laura Guokė į šią parodą buvo atrinkta iš 2 577 menininkų, kuriančių 80 pasaulio šalių. Konkursui „BP Portrait Award 2016“ ji pateikė savo kūrinį „Petras“ (2016), kuris tapo nugalėtoju „Travel Award 2016“ kategorijoje.

Jos „Travel Award“ ekspozicija „Portretai iš Ritsonos pabėgėlių stovyklos“ buvo eksponuojama Londono Nacionalinėje portretų galerijoje (2017), Ekseterio karališkajame Alberto memorialiniame muziejuje ir meno galerijoje (2017), Škotijos nacionalinėje portretų galerijoje, Edinburge (2018), „Sunderland“ muziejuje (2018).

2018 m. dailininkė laimėjo pagrindinį prizą tarptautiniame tapytojų konkurse, organizuotame „Trijų Tiltų“ (Varšuva) fondo.

2019 m. vasarą Laura Guokė buvo viena iš šešių menininkų iš viso pasaulio, kurios darbus filmavo ir rodė BBC World News GMT (premjera vyko birželio mėnesį, liepos mėnesį vyko kartojimai) dokumentiniame filme „Menininko portretas“ (<https://www.bbc.co.uk/programmes/n3ct6mj6>).

„Menininko portretas“ – tai Lonelyleap Film <http://lonelyleap.com/> sukurtas dokumentinis filmas, apie prestižinio „BP Portrait Award“ konkurso laimėtojus.

Laurą Guokę kūriniui „Sunaikinta Visata“ inspiravo Armandas Schulthessas (1901–1972) – šveicarų menininkas, šiandien siejamas su Art Brut (brutalaus meno) kryptimi, kūrybos istorija, bandant perprasti jo mąstymą, nulėmusį pasirinkimą, kuris radikaliai pakeitė jo gyvenimą. Daugiau nei prieš 60 metų A. Schulthessas pradėjo kurti didžiausią savo projektą – 18 tūkst. kvadratinį metrų ploto miške sukūrė filosofinį sodą: tūkstančius metalinių plokštelių išrašė kelių kalbų tekstais, taip siekdamas perteikti žinias, įgytas analizuojant straipsnius įvairiomis kultūros ir mokslo temomis. Savo „Miško enciklopedijoje“ jis sudarė apie 70 albumų seksualumo ir meilės temomis, kuriuos iliustravo detaliais anatomiciais ir erotiniais piešiniais.

Lauros Guokės inspiracijų šaltiniu, subrandinusi parodos „Sunaikinta Visata“ idėją, tapo ne tik šio me-

nininko kūryba, bet gal net labiau faktas, kad netrukus po jo mirties per daugiau nei 20 metų sukurtas unikalus kūrinys buvo sudegintas. Tik nedidelė šiandien vieno žymiausių Šveicarijos menininko kūrybos dalis buvo išgelbėta. Svarbiausiu autorei tapo drastiško poelgio faktas. Įvykio, kuris tik dar kartą paliudijo mūsų efemerškumą.

Laurai Guokei svarbu ne tik kalbėti apie būtį bei nebūtį, bet ir atrasti vis naujas priemones, papildančias jos, kaip menininkės, raiškos leksikoną. Ką bepasirinktų, jos santykis su analizuojama tema visada išlieka labai intymus. Pasitelkdama savo pačios kūną, ji formuoja užuominas, žinutes, kurios ištransliuoja labai skirtingas sąvokas, inspiruojančias kiekvieno iš mūsų patirčiai adekvačias reakcijas. Ant nuogo kūno, veido išrašyti tekstai. Tai – įvairių autorių apmąstymai meilės, seksualumo, fantazijų ir žmogaus vidinio konflikto temomis. Svarbios ne tik žodžių, sakinių prasmės, bet ir vizualinė jų sąranga, šiurkščiai išbalansuojanti dailių kūnų harmoniją. Šių kūnų grožiui disonuoja ir jų pozos, sustingdančios juos stipraus susijaudinimo ar negatyvių emocijų nulemtame judesyje. Būtent visa tai ir pagimdo priešpriešą, dualumą jausmų, verčiančių abejoti būties tvarumu ir gramzdinančių į nebūties baimę. Pozityvo-negatyvo efektas, kurį savo fotografijose naudoja autorė, dar labiau išryškina absoliučios tiesos neįmanomybę ir minties, kad perpratome šį pasaulį, absurdiškumą.

„Ten, kur esi“



„Pasirinkimo kambarys“



Per visą žmonijos istoriją žmogaus ranka užėmė garbingą vietą kiekvienos tautos mene. Vyro charakterį ir asmenybę galima išvelgti paprastu rankos mostu taip pat aiškiai, kaip ir veide. Tūkstančius metų naudojama gestų kalba leidžia pajusti didžiulę rankos galią perteikiant žmogaus emocijas. Rankos yra žmogaus kūno dalys, kurios, išskyrus veidą, dažniausiai naudojamos visose meno ir kūrybos formose, siekiant išreikšti žmogaus jausmus. Rankos nurodo nurodymus, jos prižiūri ir nurodo. Jie rėkia iš skausmo arba ramiai ilsisi, arba nemiega. Jie turi skirtingas nuotaikas, charakterius ir yra gražūs plačiaja prasme. Nuo senų civilizacijų iki šių dienų žmonės įvairiose visuomenėse žinojo, kad rankos simbolizuoja kultūrinius įpročius, vertybes ir įsitikinimus.

Kadangi žmogaus ranka yra dalis, skirta atlikti veiksmą, nenuostabu, kad ji gali manipuluoti ir tai daryti su žmogaus žodynu. Žmogaus ranka tarnauja idėjoms „pagauti“. Ji ne tik atskleidžia informaciją, bet ir ją renka/paima. Ranka yra mūsų nuotaikos simbolis. Laiminame ir sveikiname įvairiais būdais keldami ranką. Minkštas rankų uždėjimas instinktyviai asocijuojasi su palaiminimu ir tarp įvairių religinių grupių reiškia „ligos“ gydymą ir demonų išvaymą iš žmogaus kūno. Asmuo, duodantis priesaiką, vienu metu naudoja abi rankas. Be to, ranka gali smerkti ir teisti (visą tautą), gali ištarti prakeikimą ir išreikšti galutinį sprendimą. Tardami prakeikimą dažnai rodome pirštu į priešą. Kai kurie rankų gestai ir kūno judesiai, naudoti dar senais laikais, išliko nepakitę arba buvo šiek tiek modifikuoti, pritaikyti ar pritaikyti įvairiems istorijos etapams. Šiandien mūsų mintyse atsirandantys vaizdai, susiję su instaliacijoje naudojamais gestais, nėra tapatūs; jie yra kiek kitokie, remiantis mūsų šių dienų patirtimi ir pasauliniais aktualiais įvykiais.

„Pasirinkimo kambarys“ atsirado apmąstant dabartinius įžūlius ir skaudžius įvykius kaimyninėje šalyje ir prisimenant Lietuvos kovų už laisvę istoriją, kuri negailestingai vyksta šių įvykių fone. Mano tikslas – supriešinti aukščiau įvardintą blogį šiuolaikiniam laisvės, užuojautos ir meilės supratimui reikšmingų asmenybių patyrimui ir tipiniams gestams. Tačiau pradėkime nuo pradžių...

„Pasirinkimo kambarys“ yra padalintas į dvi dalis – kairę ir dešinę. Visi žinome, kad mūsų smegenys susideda iš kairiojo ir dešiniojo pusrutulių; kairė valdo mūsų racionalų protą, o dešinė – emocijas ir kūrybiškumą. Gydytojas Leonardas Shlainas išanalizavo kairiojo ir dešiniojo smegenų pusrutulių įtaką bet kokiems istorijos posūkiams. Savo knygoje „Abėcėlė prieš deivę“ jis aptarė, kaip toks iš prigimties labai skirtingų žmogaus smegenų pusrutulių poveikis ir vieno iš jų dominavimas iš anksto nulėmė (ir šiandien nulemia) žmonijos kelią įvairiais istorijos etapais. Kadangi dešinysis pusrutulis yra aktyvus, esame susiję su visu pasauliu, esame viena šeima, tačiau dėl dešiniojo pusrutulio veiklos negalime būti vientisos ir gražios ir pan. Kairysis pusrutulis – tai metodinė linijinė kontempliacija. Praeitį ir ateitį. Čia vertėtų paminėti mokslininkės Jill Bolte Taylor patirtį. Patyrusi kairiojo pusrutulio insultą, ji keletą valandų išliko sąmoninga ir savo knygoje „Mano išvalgos insultas: asmeninė smegenų mokslininko kelionė“ aprašė tai, ką jautė ir patyrė insulto metu, kai kairysis pusrutulis buvo tiesiog „išjungtas“.

Kairėje instaliacijos dalyje – realistiškai darytuose piešiniuose – kai kurie Ukrainos įvykius įkūnijantys vaizdai. Centrinės figūros rankų gestuose galime įžvelgti ne tik paraleles, bet ir identišką gestų atitikmenį, kartais mirgantį tarp Rusijos parlamento narių ir iš Ukrainos atimto Krymo vietinių „vadų“ viešose kalbose. Čia norisi priminti 2007 m. sukurtą režisieriaus Edvino Šnorės filmą „Tarybų pasaka“, kuris dar kartą patvirtina, kad dvi ideologijos buvo ir yra glaudžiai susijusios. Labiausiai šokiruoja tai, kad šios idėjos vis dar yra gyvybiškai svarbios ir taikomos. Jau nekalbant apie raudonųjų ir rudųjų hidra taikomų metodikų pagyvinimą, siekiant sužlugdyti kitas valstybes ir tęsti jų terorą. Žinoma, nauji šios simbolikos vartotojai mūsų sąmonėje šiek tiek nusileidžia vadinamajam gestų tėvui Adolfui Hitleriui. Pažiūrėjus ir išklaudus A. Hitlerio kalbų įrašus, reikia daug laiko nusiraminti ir atsikratyti švino jausmo. Jie iki šiol yra emociingi. Kiekvienas dygliuotas skiemuo ir kalbos intensyvumas, tarimo metodika verčia viduje jausti šiurpulį. Gana keista, kaip A.Hitleris savo „Hitleris“ paaiškina nacių pasveikinimo arba Hitlerio pasveikinimo (vokiškai „Hitlergruß“) kilmę.

Kęstutis Grigaliūnas

Kęstutis Grigaliūnas, gimęs 1957 m. Kaune, 1976–1982 m. Lietuvos dailės institute studijavo grafiką. Dailės parodose dalyvauja nuo 1981 m., surengė individualių parodų Lietuvoje. Nuo 1988 m. – Lietuvos dailininkų sąjungos narys. 1982–1996 m. dėstė Kauno J. Naujalio meno mokykloje, nuo 1996 m. – Vilniaus dailės akademijos dėstytojas (docentas). 2008 m. apdovanotas Lietuvos dailininkų sąjungos auksiniu ženkliuku už personalines kūrybos parodas Vilniuje, Kaune, Niujorke ir už projektą parodą „Vilniaus albumas“ (sąsiuvinis Nr. 2), 2011 m. apdovanotas Lietuvos nacionaline kultūros ir meno premija.



Kęstutis Grigaliūnas 1988–1989 m. sukūrė lino raižinių, medžio raižinių, šilkografijų, ofortų, iliustravo knygų. Nuo 1990 m. vienas pirmųjų iš lietuvių grafikų pradėjo naudoti spalvotosios trafaretinės spaudos techniką. Sukūrė pjaustinių iš kartono ir faneros. Jo kūriniams būdingas išryškintas grafinis pradai (linijos, ženklai, ornamentai), naudojami figūriniai ir abstraktūs motyvai. Nuo 1998 m. kuria sudėtingesnius plastikos grafikos kūrinius ir pjaustinius, juose ryškūs postmodernizmo bruožai, poparto, Fluxus elementai, dekoratyvūs, eklektiški vaizdai. Grafiko kūriniuose vyrauja žaisminga nuotaika, ironija, gausu įvairių nuorodų į Lietuvos ir kitų kultūrų, civilizacijų įvaizdžius.

Kęstutis Grigaliūnas priklauso Lietuvos menininkų kartai, kuri mokslus baigė Lietuvos nepriklausomybės atkūrimo išvakarėse. Žlugus geležinei uždangai, šalį užplūdo informacija apie Vakarų meną, menininkai ėmė ieškoti naujų kūrybos formų ir temų, derindami skirtingas sritis: grafiką su tapyba ir skulptūra, tapybą su grafika ir instaliacijomis. Vargu ar tapytojais sutiktų Kęstučio Grigaliūno kūrybą vadinti tapyba.

Nors jo darbai sukurti naudojant teptuką ir akrilą, Kęstutis Grigaliūnas mąsto kaip grafikas. Spalvinės plokštumos ir linijos formuoja jo kūrinių struktūrą. Galutinis rezultatas atrodo taip, lyg būtų panaudota šilkografijos technika, tačiau šioje apgaulė slypi jo meninė strategija.

Šilkografija yra grafikos meno technika, kuri padalija vaizdą į rastrines dėmes. Taikant šį metodą paprasta atkurti bet kokį plakatų ar skelbimų skaičių. Warholas naudojo šilkografiją, kad atkurtų savo sriubos skardines, Marilyn Monroe atvaizdus ir kitus dalykus, kuriuos norėjo įamžinti ir padaryti begalinius. Tokiu būdu jis sugriovė pirminio vaizdo reikšmę.

K. Grigaliūnas laikosi priešingo požiūrio: jis kuria originalą, kuris nebijo būti panašus į kopiją. Jis imituoja rastrinį dėmėjimą, o kiekviena kūrinių dalis iš tikrųjų sukurta rankomis – kantriai ir ilgai, tarsi senų laikų vienuolio spaustuviniuko. Beprasmiška, sakysite? O gal grožis slypi būtent originalo reikšmės atgaiviniame?

Temos čia panašios į daugumos likusių jo kūrinių temos: gyvenimo paradoksai, vertybių susidūri-

mas ir konfliktas tarp sakralumo, didingo ir banalaus. Pažiūrėkime į jo kūrinį „Vilniaus katedros žvėris“, sukurtą 2007 m. Katedra ir Šventaragio slėnis – švenčiausios miesto vietos tiek krikščionims, tiek senesniais laikais pagonims. Kūrinyje vaizduojamas pavojingas gyvūnas – tokio, kurio Lietuvos miškuose tikrai nesutiktume – drąsiai einantis per šią šventą erdvę.

2006 metais sukurtas kūrinys „Oo La La“ taip pat vyksta Vilniuje, sujungiant praeitį ir dabartį. Kūrinys su turistų, japonų, didžiojo kunigaikščio Gedimino vaizdais, vizija, banalu ir kilnu, tampa asociacijų ir raktažodžių grandine, kuri išsivysto į istoriją. Devintojo dešimtmečio pabaigoje ir dešimtojo dešimtmečio pradžioje tapęs aktyviu Lietuvos dailės gyvenimo dalyviu, Kęstutis Grigaliūnas savo darbuose vaizdinius konstruoja koliažo principu. Skirtingos kilmės objektai susitinka netikėtose vietose. Menininko žodžiais: „Iš randamų išsklaidytų vaizdų ir „citatų“ stengiuosi sukurti naujus conceptualius santykius ir kontekstus, naujas istorijas. Dėmių ir vaizdų klodai reiškia, kad atkurti praeities kaip vieningos visumos neįmanoma – nebegalima. tiesiogiai patirti.“ „Temos, išraiškos būdai, plastinės variacijos, technikos Kęstučiui Grigaliūnui pilasi kaip iš gausybės rago. Raižinių ir serigrafijų ciklai, autorinės knygos unikatai kaitaliojasi su tapyba, reljefais ir objektais. Klasikinės ir šiuolaikinės literatūros poetiški tekstai, filosofų ir draugų sentencijos kaitaliojasi su ironiškais reklaminių užrašų persifliažais. Mitologiniai motyvai, individuali mitologija ir aplinkos realijos Grigaliūno kūrinuose natūraliai koegzistuoja. Popartas, archainis menas, neoekspresionizmas, etnografinis lietuviškas palikimas – tokie skirtingi plastinės kalbos inspiracijų šaltiniai. Primityvistinė, piktografinė maniera sąlygoja išraiškos ekspansiją ir spontaniškumą“, – Raminta Jurėnaitė.

„Oo La La“



Remigijus Venckus (g. 1981) yra medijų kultūros tyrinėtojas ir medijų menininkas. 2014 m. Vilniaus dailės akademijoje ir Lietuvos kultūros tyrimų institute apgynė humanitarinių mokslų daktaro disertaciją „Jacques'o Derrida dekonstrukcijos taikymas videomeno tyrimui“. Dabar dr. Remigijus Venckus yra Vilniaus Gedimino technikos universiteto Fundamentinių mokslų fakulteto Grafinių sistemų katedros profesorius. Dėsto komunikacijos, medijų ir kūrybingumo temomis, kuria eksperimentinę fotografiją, Lietuvos ir užsienio organizacijose skaito autorines paskaitas apie vizualumą ir technologijomis grįstą kūrybą.



Būdamas dėstytojas jis taip pat yra ir daugybės mokslo straipsnių bei pranešimų, skaitytų tiek tarptautinėse, tiek respublikinėse mokslo konferencijose, autorius. Kaip kritikas, jis recenzuoja šiuolaikinio meno parodas ir rašo apie tapybą, fotografiją ir medijas, yra parašęs daugiau nei keturis šimtus kritinių straipsnių apie meną ir kultūrą. Jo recenzijose pristatomos parodos, vykstančios ne tik Lietuvoje, bet ir užsienio šalyse.

R. Venckaus kuriamo fotografijos meno temos – atmintis, laikas ir individuali patirtis bei vyriško kūno ir seksualumo interpretacijos. Menininkas yra surengęs daugiau nei pusšimtį autorinių parodų Lietuvoje ir 4 užsienyje.

Pats dr. Remigijus Venckus taip apibūdina savo kūrybą: „Paradoksalu, bet šiais laikais vis dar išgirstu postringaujant, kad menas turi būti gražus, rodyti pozityvias ir teigiamas pasaulio puses, įkvėpti gražiam gyvenimui ir panašiai. Šie kone iš sovietmečio paveldėti romantiniai postringavimai manęs nė kiek nežavi ir netgi atstumia.

Šie postringavimai iš menininko atima teisę būti klystančiam, netvarkingam, įžūliam, provokuojančiam ir t. t. Menininkas paverčiamas tauriu kankiniu, kone šventuoju. Bet juk taip iš tikrųjų nėra ir niekada nebuvo... Jeigu su manimi taip pradedamas dialogas keliant meno moralumo klausimą, tada aš dažniausiai siekiu jį (dialogą) kiek įmanoma greičiau nutraukti. Vargu ar taip pradėtas pokalbis veda link produktyvaus svarstymo ir sutarimo“.

O štai kaip Remigijaus Venckaus kūrybinius ieškojimus apibūdina filosofas Jurgis Dieliautas: „Patirtis turi savito esencialumo, išbarstyto, pakeitusio spalvą esencialumo pėdsakus. Eidami tais pėdsakais, eidami kulminacinės patirties maršrutais, dažnai vienetiniiais ir nesikartojamais maršrutais ieškome atramos, pagrindo, pačios žemės. O žemėje randame byrantį smėlį, trupančią uolą, kelio dulkes, irstantį, byrantį esinį. Jame yra subyrėjęs pats skonis, jame yra sutrupėjusi pati pagava.(...)“

Savituose vietos ir vietovės pirminių patirčių mainuose, patirčių įstrigusių kelionėse į save, vizualiniuose jutimų ir juntamumų mainuose atvaizdo matematika virsta aistringa patematika. Kelionių pasijos, jos yra į jutimus ir jautras nusėdusios, sava tvarka įsėdusios pasijos. Pasijų atramos, jų sąramos, pasijų sijos, jomis yra nutekėjęs, jų yra nurytas vizualusis patirties vanduo. Kai kada pasyvus pasijų vanduo. O kai kada ryškia raiška į patirties vietovę besikreipiantis vanduo. Kad pasijos iš šios vietos, iš šios sutelkties, iš šios rimties atsilieptų ir grįžtų iš atvaizdo į regimai ragautą vaizdą.“

„Solaris“



Žmogaus ir kultūra

Mes gyvename iš kultūros, ji mus maitina, neša kartu, leidžia bendrauti, perduodame ją kitiems žmonėms, kitoms kartoms žodžiais, gestais ir veiksmais. Jis išreiškia ir perteikia mūsų ir žmonių, su kuriais bendraujame, tapatybę. Tai yra tai, ką turime bendro; iš tikrųjų kultūra yra tai, kas daro „mes“ įmanomus. Kultūra yra neatsiejamas turinys ir tarpininkavimas. 1871 m. antropologas Edwardas B. Tyloras kultūrą apibūdino kaip „sudėtingą visumą, apimančią žinias, tikėjimą, meną, teisę, moralę, papročius ir bet kokius kitus gebėjimus bei įpročius, kuriuos žmogus įgijo kaip visuomenės narys“. Be abejo, platus apibrėžimas, apimantis visą tikrovę, visa tai, išskyrus gamtą. Taigi Herskovits yra teisus, kultūrą apibūdinamas kaip „žmogaus sukurtą aplinkos dalį“. Galima sakyti, kad nors žmogus susiduria su gamta, jis kuria kultūrą; kultūra, o ne gamta išskiria jį iš kitų gyvų būtybių. Be to, kultūra reiškia visą žmogų. Kalbama ne apie žmogų atskirai, o kartu su kitais, nes kultūra yra „visus, bendras, išmoktas visuomenės ar pogrupio elgesys“ (Mead 1953, 22). Kultūra taip pat nekalba apie žmogų vien jo dvasiniame viduje, nes „kultūra yra gerai organizuota vienybė, padalinta į du pagrindinius aspektus – artefaktų visumą ir papročių sistemą“ (Malinowski 1931, 623). Be to, kultūra nėra fiksuota tam tikru laiku, nes tai „istoriškai perduotas simboliuose įkūnytas reikšmių modelis, paveldėtų sampratų, išreikštų simbolinėmis formomis, sistema, kurios pagalba žmonės bendrauja, įamžina ir plėtoja savo žinias apie ir požiūrį. gyvenimo link“ (Geertz 1973, 89).

Tam tikra prasme kultūra yra tarsi jau egzistuojantis tekstas ar artefaktas, kurį reikia interpretuoti. Tačiau tai ne tik paaiškinama tikrovė, nes žmonės ne tik gauna kultūrą, bet ir iš tikrųjų ją sukuria, o paskui perduoda kitiems. Dėl to galime sakyti, kad kultūrą sudaro „taisyklės, kurios, kaip teigiama, yra numanomos, nes paprasti žmonės negali pasakyti, kokios jos yra“ (D’Andrade 1995, 143). Tačiau taisyklės yra, jos yra esamos ir įtakojančios, nors ir ribojančios bei vadovaujančios, visuose gyvenimo aspektuose, nors dažnai ir nesugebame jų atpažinti ir paaiškinti.

Boydas ir Richersonas (2005, 5) kultūrą apibūdina kaip „informaciją, galinčią paveikti individų elgesį, kurią jie gauna iš kitų savo rūšies atstovų per mokymą, męgdžiojimą ir kitas socialinio perdavimo formas“. Taip pat Sperber (1996, 33) tai apibrėžia kaip „plačiai pasklidusius, ilgalaikius psichinius ir viešus vaizdus, gyvenančius tam tikroje socialinėje grupėje“.

O Prinzi (2016, n. 1) kultūra yra „kažkas, kuo plačiai dalijasi socialinės grupės nariai ir dėl to, kad priklauso tai grupei“. Lengviau galime pasakyti su T. S. Eliotu (1949, 100), kad kultūra „yra tai, dėl ko gyvenimas vertas gyventi“. (1 priedas)

Kaip filosofija padeda mums suprasti protą ir save

Psichologija ir neuromokslai rodo, kad daugelis mūsų tikėjimo sistemų yra prisitaikančios; estetika to, kas mums patinka, ir visuomenės elgesio etika laikui bėgant vystėsi, kad padėtų žmonėms išgyventi ir daugintis. Taigi visa filosofija turi psichologinį pagrindą. Pagrindiniai filosofiniai klausimai, įskaitant proto ir kūno santykį, laisvos valios ir tikėjimo reikšmę, sąmonės prigimtį ir tai, kas sudaro laimę, yra tiesiog mūsų smegenų operacinės sistemos sudedamosios dalys, todėl gali būti išdėstytos filosofškai arba moksliskai.

Platonas sakė, kad mąstymas yra „protas, besikalbantis su savimi“, o pagrindiniai savęs tyrimo būdai psichoterapijoje ir psichologijoje iš tikrųjų yra paremti filosofiniais nurodymais. Tiek sokratinis dialogas, tiek stoicizmas yra akivaizdūs kognityvinės elgesio terapijos (CBT) ir racionalios emocinės elgesio terapijos (REBT) principuose. CBT ir ypač REBT pataria žmonėms ištirti ir ginčyti savo įsitikinimus bei toleruoti nemalonius jausmus – Epikteto atspalvius. Ryšys yra dvikryptis: yra įrodymų, kad žmonių pozicijas filosofiniais klausimais, tokius kaip laisvos valios egzistavimas, įtakoja jų individualus temperamentas ir asmenybė.(3 priedas)

Meno kūrinių suvokimas

Meno kūriniai yra ontologiškai priklausomi nuo įprastų fizinių objektų, jų imitacijos, todėl yra prastesni už juos. Savo ruožtu fiziniai objektai yra ontologiškai priklausomi nuo nefizinių nekintančių formų, jų imitacijos, taigi ir prastesnės už tai, kas yra tikriausia. Suvokiant suvokimą, meno kūriniai pateikia tik Formų, kurias suvokia vien protas, išvaizdos išvaizdą. Vadinasi, meninė patirtis negali duoti žinių. Taip pat meno kūrinių kūrėjai nedirba iš žinių. Kadangi meno kūriniai įtraukia nestabilią, žemesnę sielos dalį, menas turėtų paklusti moralinėms realybėms, kurios kartu su tiesa yra labiau metafiziškai

pamatinės ir, tinkamai suprantamos, žmogiškai svarbesnės už grožį. Platonui menai nėra pagrindinė sfera, kurioje veikia grožis. Platoniškoji grožio samprata itin plati ir metafizinė: egzistuoja Grožio Forma, kurią galima pažinti tik nesuvokiant, bet ji labiau susijusi su erotika nei su menais. (Žr. Janaway 1998, įrašą apie Platono estetiką ir įrašą apie Platoną apie retoriką ir poeziją.)

Kantas turi meno ir vaizduojamojo meno apibrėžimą; pastarasis, kurį Kantas vadina genialumo menu, yra „toks vaizdavimas, kuris pats savaime yra tikslingas ir, nors ir be pabaigos, vis dėlto skatina ugdyti protines galias, reikalingas bendravimui“ (Kant, Kritika of the Judgment). Guyer vertimas, skyriai 44, 46.) Visiškai išpakuotas apibrėžimas turi reprezentacinių, formalistinių ir ekspresyvistinių elementų ir daugiausia dėmesio skiria meno genijaus kūrybinei veiklai (kuris, anot Kanto, turi „įgimtą protinį gabumą“), per kurią gamta suteikia menui taisyklę“) kaip ir tos veiklos sukurtuose meno kūrinuose. Kanto estetinė teorija dėl architektoninių priežasčių nėra orientuota į meną. Menas Kantui patenka į platesnę estetinio sprendimo temą, kuri apima sprendimus apie grožį, sprendimus apie didingumą ir teleologinius sprendimus apie natūralius organizmus ir pačią gamtą. Taigi Kanto meno apibrėžimas yra palyginti maža jo estetinio sprendimo teorijos dalis. Ir pati Kanto estetinio sprendimo teorija yra labai ambicingoje teorinėje struktūroje, kurios tikslas – paaiškinti ir išsiaiškinti mokslo žinių, moralės ir religinio tikėjimo sąsajas. (Žr. įrašą apie Kanto estetiką ir teleologiją ir bendrą įrašą apie Immanuelį Kantą.)

Hegelio pasakojimas apie meną apima jo požiūrį į grožį; jis apibrėžia grožį kaip jausmingą/suvokiamą absoliučios tiesos išvaizdą arba išraišką. Geriausi meno kūriniai jutiminėmis/suvokimo priemonėmis perteikia giliausią metafizinę tiesą. Giliausia metafizinė tiesa, pasak Hegelio, yra ta, kad visata yra konkretus suvokimas to, kas yra konceptualu ar racionalu. Tai reiškia, kad tai, kas yra konceptualu arba racionalu, yra tikra ir yra neišvengiama jėga, kuri gaivina ir skatina sąmoningai besivystančią visatą. Visata yra konkretus suvokimas to, kas yra konceptualu ar racionalu, o racionalus arba konceptualus yra pranašesnis už juslinius. Taigi, kadangi vien protas ir jo produktai yra pajėgūs pasiekti tiesą, meninis grožis metafiziškai pranašesnis už natūralų grožį. (Hegel, III įvadas (p. 4)). Pagrindinis ir esminis gražių meno kūrinių bruožas yra tai, kad kiekvienas per pojūčius pristato pagrindines savo civilizacijos vertybes.[] Todėl menas, kaip kultūros raiška, veikia toje pačioje sferoje kaip religija ir filosofija. Taigi, atsižvelgiant į konceptualumo pranašumą už nekonceptualų ir į tai, kad meno priemonė giliausioms kultūros vertybėms išreikšti/pristatyti yra juslinė arba suvokimo, meno terpė yra ribota ir prastesnė, palyginti su medija, kurią religija naudoja išreikšti tas pats turinys, ty mintys vaizdai. Menas ir religija savo ruožtu šiuo požiūriu yra prastesni už filosofiją, kuri savo turiniui pateikti naudoja konceptualią terpę. Menas iš pradžių vyrauja kiekvienoje civilizacijoje kaip aukščiausias kultūrinės raiškos būdas, po kurio seka religija ir filosofija. Panašiai, kadangi iš esmės „logiški“ meno, religijos ir filosofijos ryšiai nulemia tikrąją meno, religijos ir filosofijos struktūrą, o kultūrinės idėjos apie tai, kas iš esmės vertinga, vystosi nuo juslinių iki nejausmingų, istorija skirstoma į laikotarpius, kurie atspindi teleologinį vystymąsi nuo jausminio iki konceptualaus. Menas apskritai taip pat vystosi pagal istorinį nejausminių ar konceptualių sampratų augimą nuo juslinių sampratų, ir kiekviena atskira meno forma istoriškai vystosi taip pat (Hegel, Lectures on Fine Art; Wicks 1993, taip pat žr. įrašai apie Hegelį ir Hegelio estetiką). (2 priedas)

Nuolatinis savęs jausmas ir asmeninė investicija į savo įsitikinimus

Svarbus veiksnys, lemiantis pasipriešinimą mūsų įsitikinimų keitimui, yra tai, kaip mūsų įsitikinimai taip dažnai susipynę su tuo, kaip mes save apibūdiname kaip žmones – mūsų samprata. Iš tiesų, įsitikinimai yra susiję su smegenų dalimi, kuri yra neatsiejama savęs reprezentacija – ventromedialine prefrontaline žieve. Norime jausti, kad esame nuoseklūs, o mūsų elgesys atitinka mūsų įsitikinimus. Mes nuolat stengiamės racionalizuoti savo veiksmus ir įsitikinimus, stengiamės išlaikyti nuoseklų savęs įvaizdį. Gėdinga ir gana dažnai įvairiais būdais brangu pripažinti, kad iš esmės klystame.

Daugeliu atvejų žmonės asmeniškai daug investuoja į savo įsitikinimų sistemą. Gali būti, kad jų reputacija priklausė tam tikram įsitikinimui. Neretai žmonės visą savo gyvenimą kuria vadovaudamiesi tikėjimu. Ir ši investicija gali peržengti savęs jausmą, apimti dideles materialines ir finansines investicijas arba visą gyvenimą trunkančią karjerą. Tokio žmogaus įsitikinimų pasikeitimas akivaizdžiai sukeltų didžiulį sukrėtimą ir gali atnešti nepakenčiamų asmeninių nuostolių.

Nenuostabu, kad taip sunku pakeisti mūsų puoselėjamus ir įsisenėjusius įsitikinimus. (4 priedas)

Socialinis tikėjimo aspektas

Daugelį mūsų įsitikinimų ankstyvame amžiuje išmokstame iš tėvų ir kitų suaugusiųjų autoritetų. Daugelis žmonių įsitikinimų yra tūkstantmečių žmonijos kultūros kumuliaciniai produktai. Vaikai yra labai linkę tikėti savo tėvais, o mes, suaugę, esame linkę tikėti autoritetais.

Nenuostabu, kad mūsų smegenys evoliucionavo taip, kad lengviau patikėtų mums sakomais dalykais nei būtų skeptiški. Tai evoliuciškai prasminga kaip efektyvaus mokymosi iš tėvų strategija, o kaip socialinė genčių rūšis skatina grupės sanglaudą.

Žmonės gali sužavėti įtikinami asmenys arba įtikinamos idėjos nepaisyti ir atmesti anksčiau gautą autoritetą. Kartais tai yra racionalu. Tačiau kartais taip nėra – žmonės yra jautrūs charizmatiškų ideologų ir socialinių judėjimų įtakai. Ypač tada, kai jie siūlo naujus prisirišimus ir naują tapatybę, persmelktą stipresnio priklausomybės, patvirtinimo, pagarbos ir tikslo jausmo, nei anksčiau žmogus turėjo savo gyvenime. (4 priedas)

Mokslas ir azartas įrodyti, kad klystame

Mokslas vertina minčių pasikeitimą paneigdamas anksčiau priimtus įsitikinimus ir mesdamas iššūkį gautam autoritetui naujais įrodymais. Tai smarkiai prieštarauja tikėjimui (ne tik religiniam tikėjimui). Tikėjimas yra daug natūralesnis ir intuityvesnis žmogaus smegenims nei mokslas. Mokslas reikalauja mokymo. Tai disciplinuotas metodas, kuriuo bandoma sistemingai įveikti arba apeiti mūsų intucijas ir pažinimo šališkumą ir sekti įrodymus, nepaisant mūsų ankstesnių įsitikinimų, lūkesčių, pageidavimų ar asmeninių investicijų.

Vis didesnis mokslinio metodo taikymas per pastaruosius keturis šimtmečius lėmė precedento neturintį, spartėjantį žmonijos siekį suprasti tikrovės prigimtį ir didžiulius gyvenimo kokybės pagerėjimus. Atradimas, kaip mes visi klydome dėl daugybės dalykų, buvo raktas į sensingą visuomenės pažangą. Įsivaizduokite, jei kiekvienas iš mūsų, kaip individai, savo asmeniniame gyvenime galėtume ugdyti mokslinį griežto kritinio mąstymo ir smalsumo požiūrį ir patirti jaudinantį atradimo jausmą, kai tik sužinotume, kad klydome dėl kažko svarbaus. Galbūt laikas nustoti žavingai kalbėti apie tikėjimą ir tikėjimą, tarsi tai būtų dorybės.

Tikėjimas grindžiamas tikėjimu be įrodymų, o mokslas – įrodymais be tikėjimo.

„Kiekvienas sprendimas prasideda nuo tikėjimo. Tai yra, mes priimame sprendimus remdamiesi tuo, ką žinome esant tiesa – tuo, kuo tikime. Tačiau, kartais mes tikime kažkuo, kas netiesa“, – Linda Henman.

Ir intelektualiniai, ir emociniai įsitikinimai daro įtaką mūsų elgesiui, kai to nedaro vien faktai ir protas. Kaip ugdome savo įsitikinimus? Mūsų ankstyvieji santykiai, patirtis, įvykiai ir situacijos sukuria ir daro įtaką mūsų įsitikinimų sistemoms. Tačiau, kai neišnagrinėjame savo įsitikinimų ir perkeliame juos į sąmoningą lygį, rizikuojame, kad ir toliau priimsime sprendimus klaidingais ar netiksliais įvestis.

Taigi, ką galite padaryti, kad sutrikdytumėte savo įsitikinimų sistemą? (3 priedas)

Tai, kad visada kažkuo tikėjote, nereiškia, kad turite ir toliau tuo tikėti

Stanfordo psichologas Lee Rossas pastebėjo, kad žmonės turi sistemingą polinkį ignoruoti situacines jėgas, kurios formuoja elgesį. Jis tai pavadino „pagrindine priskyrimo klaida“. Klaida kyla dėl mūsų polinkio priskirti savo elgesį „toks, koks esu“, o ne „situacija, kurioje esu“.

Tikriausiai turite patirties bandydami pakeisti kažkieno įsitikinimus. Tai tarsi prašyti kalno pajudėti. Mokslinių įrodymų pateikimas ir racionali analizė retai pasiteisina. Dažniausiai, kuo daugiau stumsite „faktus“ prieš žmones, kuriuos norite įtikinti, tai tarsi daro atvirkštinę įtaką.

Psichika reiškia konteinerį, kuriame vyksta įvairūs sąmoningi ir nesąmoningi procesai. Šis žemėlapis sintezuoja žinias iš tradicinės daoizmo ir šiuolaikinės Vakarų psichologijos. Tai atskleidžia, kaip formuojasi tikėjimo sistema, bet ir suteikia įžvalgų, kaip veiksmingai ištraukti į įsitikinimų kovos lauką.

Kai žmonės yra iš gana homogeniškos kultūrinės grupės, jie linkę dalytis panašiomis tikėjimo struktūromis. Tokiose situacijose politiniai pokalbiai gali būti efektyvūs vidurinėje plotmėje. Tačiau pasaulis pasikeitė. Kultūrų įvairovė klesti. Žmonės, turintys labai skirtingas įsitikinimų paradigmas,

dabar susirenka gyventi tame pačiame mieste, eiti į tą pačią darbo vietą ar net gyventi tame pačiame namų ūkyje. Įvairovė, kuria gyvename dabar, verčia mus išmokti sudaryti susitarimus ir bendradarbiauti su žmonėmis, kurių tikėjimo paradigmos labai skiriasi.

Mūsų įsitikinimai apie pasaulį yra galingi kompasai, kurie orientuoja mūsų veiksmus, pasirinkimus ir tai, kaip mes bendrai paskirstome brangius išteklius. Šiuos kompasus dažniausiai sudaro mūsų kolektyvinė naršymo po pasaulį patirtis iki šios dienos. (3 priedas)

Stačiakampio erdvės

Erdvės stačiakampio prasmė prarandama, jei jis nesuvokiamas kaip mūsų pačių psichologinės tikrovės aprašymas. Erdvė erdvės stačiakampio yra mūsų pačių psichologinė erdvė, o jos matmenys yra mūsų pačių patirties psichologinės dimensijos. Mes galime nesunkiai rasti jo „sveiko proto“ aprašymus iš savo patirties ir patys patikrinti jų tikslumą ar naudingumą.

Erdvės stačiakampis apibūdina Adomo Kadmono, archetipinio žmogaus, žmogiškąją tikrovę, kurią sudaro vidinis gyvenimas, susiformavęs pirmuosiuose keturiuose (sąmonės/energijos sferose) ir stačiakampio ašys bei centras, ir išorinė gyvybė, kurią sudaro paskutiniai šeši stačiakampio veidai. Vidinis gyvenimas yra nesenstantis, o išorinis – patirtinis ir besivystantis.

Vidinę erdvę arba vidinę žmogaus sąmonės erdvę sudaro trys pirminės energijos, vaizduojamos hebrajiškomis „Motinos“ raidėmis: Aleph, maksimali energija / sąmonė, Mem, minimali energija / sąmonė ir Sheen / Seen, energija, tarpininkaujanti tarp juos. Erdvė arba būtis yra tų energijų kaip egzistencijos, gyvenimo ir patirties atspindys. Egzistenciją formuoja savęs ir kūno/kito poliariškumas, gyvenimą – ateities ir praeities poliariškumą, o patirtį – jausmo ir minties, arba stimulo ir atsako, arba pojūčio ir suvokimo poliariškumą. Pati psichika, septintoji stačiakampio kryptis, yra centre, per kurią praeina visos energijos.

Simboliškai mūsų buvimą apibrėžia aš ir kiti, arba vidinė energija ir jos išorinis kūnas, kai mūsų dvasiniai tikslai aukščiau, o materialus vystymasis žemiau, ir padėtis visuomenėje. Mūsų gyvenimą apibrėžia neaiški ateitis, su kuria susiduriame prieš mus, o praeitį – veiksmai, kuriuos atlikome ir palikome už nugaros. Egzistencinio gyvenimo patirtis yra įmanoma dėl nesąmoningų jausmingos tikrovės įspūdžių, patenkančių į mūsų imlią kairę ranką (dešinę smegenis) ir sutinkamą dešinės rankos (kairiosios smegenų) kognityvinio atsako ir veiksmų.

Tai Adomo Kadmono, suprato Žmogaus, požiūris. Daugumos žmonijos požiūris yra atvirkštinis, nes atsukame nugarą ateičiai ir nesąmoningai išgyvename praeitį, kartu painiodami mintis ir jausmus bei materialinius ir dvasinius tikslus.

Kaip mes žinome, kur einame, jei nežinome, kur esame?

Matėme, kad yra erdvinių metaforų, neurologiškai susietų ir lingvistiškai užprogramuotų. Bet kaip su pačia psichologinės erdvės metafora? Kam tai metafora? Kur yra erdvė? O kokie jo metaforiniai matmenys ir simbolinės savybės?

Giliausiame lygmenyje psichologinė erdvė yra prieštaravimas, sujungiantis dvi proto ir materijos priešybes: fizinę 3D erdvę ir nefizinį psichinį funkcionavimą bei subjektyvią patirtį. Kas gali būti erdvinė psichologijoje ir kas psichologinė erdvėje? (5 priedas)

Praktinis darbas

Darbą sudaro: 4 šviečiantys darbų ciklas (70x100 cm)

Šviečiantis stačiakapis (32x47.5 cm)

Kaip ir interjero erdvės projektavimas skirtas tūriniam tarpams įvertinti ir rekonstruoti, taip ir grafika siekia suteikti tuštumai naują formą ir suformuoti formą paviršiuje. Šiame kontekste grafinis objektas reiškiny, apimantis tekstų ir vaizdų organizavimą kūrybiniame procese dviem arba trimis aspektais matmenys suvokiamoje ir matomoje plokštumoje, kad perteiktų žinią arba vizualizuotų mintį, atlieka veiksmingą vaidmenį apibrėžiant ir veikiant erdvės komponentams ir komponentams. Šiuose erdviniuose grafiniuose projektuose, kurie turi kompozicija, kuria siekiama paversti mintį ar emociją stublinančia nešaudymo tikslu, suvokimu atsirandantys dėl grafikos struktūros ir atsirandantys dėl publikos paverčiami tiesiogine kūryba, todėl kad žiūrovas taptų pažįstamas ir įprastas pažvelgti į erdvę kita akimi ir suvokti tai, kas nematoma šios erdvės aspektai. Galima sakyti, kad grafinio objekto

įtaka priklauso nuo jo santykio su erdve. Grafikos darbai, kuriais siekiama, kad mintis ar jausmas būtų stulbinantis, padidina tos erdvės vizualinį komfortą, suteikia identiteto ir pašalina įprastą erdvės stilių jos naudotojams. Tokiu atveju menininkas turėtų ištirti, gerai išanalizuoti ir jausti erdvę bei įvertinti vidinius korpuso paviršius (sienas, lubas, grindis, langus, duris, laiptai, kolonos ir kt.) teisingai kūrybos procesą.

Ribota erdvė, skirianti žmogų tam tikru mastu nuo jį supančios erdvės. Pasak Şenyapılı (1996), nustatant padėtį, kaip jie atrodo ir ką mato ir kaip jie yra susiję vienas su kitu, užtikrina erdvės atpažinimą. Pavyzdžiui, lubos, grindys, sienos ir daiktai kambaryje apibrėžia erdvę kambarys. Kambarys yra vidinė erdvė. Dėl šios priežasties patalpos dar vadinamos erdve (Şenyapılı, 1996).

(1-6 priedai)

Šiuolaikiniame pasaulyje, kuriame laikui bėgant gimė, buvo sukurta, iširta ir net pamiršta tiek įvairių meno formų, beveik jokia kita meno apraiška nėra tokia įspūdinga ir akimirksniu užburianti kaip instaliacinis menas. Kai einate į kambarį, kuriame didžioji dalis aplink jus esančios erdvės iš tikrųjų yra meno kūrinio dalis, Jūs pats tapote meno dalimi. Kai pamatome ką nors, ko neturėtų būti, ir išsiskiria akivaizdžiu būdu, tačiau kažkaip savotiškai tinka aplinkai, tikriausiai žiūrime į kitą instaliacijos menininkų kūrinį. Tai siūlo daug daugiau, nei būtų įprasta tapyba, skulptūra ar bet kokia kita kūryba. Tai gali jus įtraukti keliais lygiais, kad patirtumėte meną nauju būdu. Dėmesio skiriama: prisilietimams, garsui, kvapams ir vizijai, kad būtų galima perteikti instaliacijų meniškumą. Dažnai daugiausia dėmesio skiriama idėjai ir jos pateikimui, o ne gatavo produkto kokybei. Paprastai instaliacijos menas yra grynai laikinas meno kūrinys, tačiau jo poveikis, žinia ir už jo esanti samprata išlieka amžinai. Leiskite mums toliau tyrinėti šią žavią, įtraukiančią ir gluminančią meno formą, įkūnytą instaliacijose, kurios jus suvilios ir privers nustoti galvoti sekunde, o galbūt net privers jus suabejoti aplinkinių, pasaulio ir savęs samprotavimais.

Menininkai, pirmaujantys technologijų srityje, šiandien derina įspūdingus inžinerijos žygdarbius su menine koncepcija, vedantys mus į ateitį su įtraukiančiomis instaliacijomis. Menininkai rodo kelias ateities kartoms. Interaktyvųjį meną kuriantys menininkai ir toliau žengia į naujas sritis, kur lankytojai gali įsiliesti ir iš tikrųjų tapti meno kūrinio dalimi. Jie tyrinėja įvairias technikas, įskaitant jutiklius, kurie sukelia subtilius šviesos modelius, sudėtingus įrengimo kambarius, užpildytus sensoriniais, atspindinčiais paviršiais ar kompiuterio ekranais, kuriuos galima liesti. Kai kurie netgi leidžia mums patekti į futuristines, skaitmenines sritis per virtualią realybę, kur galime pamatyti pakaitines, imituotas kiekvieno žiūrovo versijas.

Daugelyje šių dienų galingiausių viešojo meno pavyzdžių matome besisukančius rotorius, leidžiančius vėjui generuoti energiją ir judėti, panaudojant mus supančią natūralią energiją. Kiti menininkai į ateitį žvelgia naudodami motorizuotą robotiką, kurdami keistus hibridinius padarus ar surrealistines judančias formas. Kai kurie taip pat sujungia judėjimo elementus su kitomis terpėmis, kurdami mechaninius stebuklus.

Viešojo meno menininkai kuria galingus technologijų ir pramonės simbolius, dažnai didžiulius. Kartu su tradicinėmis skulptūrinėmis formomis, pastaruoju metu matome menininkus, suliejančius viešąjį meną su kitų medijų elementais, įskaitant šviesos meną, kinetiką, garsą ir performansą.

Naujųjų medijų meno pradininkai sujungia daugialypės terpės technologijas, tokias kaip projekcijų kartografavimas, programinės įrangos inžinerija ir grafinis dizainas, kad sukurtų interaktyvų, įtraukiantį instaliacijos meną. Garso ir vaizdo meno lyderiai kuria kvapą gniaužiančią virtualią realybę, kurioje skaitmeninė, vaizdinė medžiaga sujungiama su eksperimentiniu garsu ir muzika, kad jas būtų galima vertinti kaip spektaklius arba kaip meno instaliacijas įvairiausiose vietose. Šviesos menas dažnai vaidina pagrindinį vaidmenį naujųjų medijų mene, leidžiantis menininkams sukurti atmosferos, anapusinio pasaulio instaliacijas, kurios tamsą gali pramušti laikina, suskaidyta šviesa.

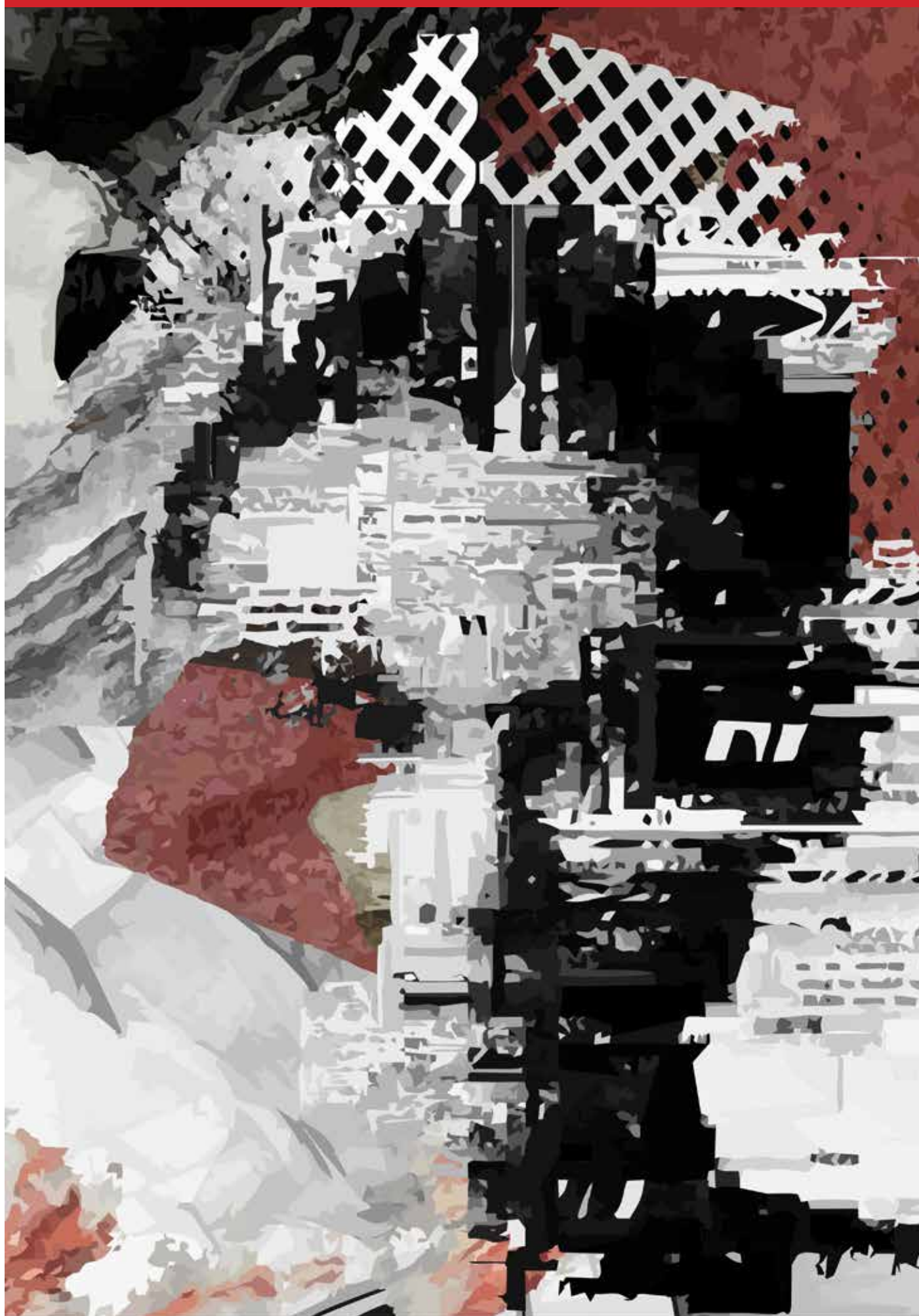
Festivaliai, kurie švenčia šią nuolat besiplečiančią sritį, ir toliau auga visame pasaulyje. Tarp jų yra „MADATAC“ – tarptautinis šiuolaikinio skaitmeninio, garso ir vaizdo bei naujųjų medijų meno festivalis, vykstantis sausio mėnesį Madride, kasmetinis 10 dienų renginys miesto centre, kuriame rodomos: skaitmeninės kultūros, technologijų, inžinerijos ir instaliacijos meno sankirtos. Instaliacijos menas taip pat įkvepia gyvybės tamsiose, sustingusiose Amsterdamo gatvėse kiekvieną žiemą „Amsterdamo šviesos festivaliui“, nes visame mieste užsidega stebuklingas spalvų ir formų demonstravimas. Kiekvieną rudenį „Kinetica“ meno mugė švenčia tarpdisciplininį naujųjų medijų meną stulbinančiais ekranais, kurie žvelgia į ateitį su naujausiomis kinetinio meno, šviesos meno ir audiovizualinio meno tendencijomis, atskleidžiančiomis katalizinę kibirkštį tarp meno, mokslo ir technologijų.

1. <https://lt.furniturehomewares.com/2019-05-21-olafur-eliasson-oe-quasi-light-louis-poulsen-complex-geometry/>;
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art;
3. <https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH102539/olafur-eliasson-in-real-life/>;
4. https://en.wikipedia.org/wiki/Olafur_Eliasson;
5. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/olafur-eliasson/>;
6. <https://www.instagram.com/studioolafureliasson/>;
7. <https://www.artsy.net/artist/olafur-eliasson>;
8. <https://www.dezeen.com/tag/olafur-eliasson/>;
9. <https://www.thisiscolossal.com/>;
10. <http://gasparbattha.com/>;
11. <http://gasparbattha.com/patternsofharmony.html>;
12. <https://www.instagram.com/gasparbattha/>;
13. <https://www.studioroosegaard.net/stories>;
14. <https://www.studioroosegaard.net/info>;
15. <https://nl.linkedin.com/in/daanroosegaard>;
16. <https://www.dezeen.com/tag/studio-roosegaard/>;
17. https://www.ted.com/speakers/daan_roosegaard;
18. <https://www.nassia-inglessis.com/about>;
19. <https://www.nassia-inglessis.com/>;
20. https://www.instagram.com/studio_ini/;
21. <https://www.interiordesign.net/articles/16416-10-questions-with-nassia-inglessis/>;
22. <https://uk.linkedin.com/in/nassia-inglessis-4475102a>;
23. <https://www.surfacemag.com/articles/nassia-inglessis-studio-ini-designer-day/>;
24. <https://www.dezeen.com/2020/11/05/studio-ini-nassia-inglessis-dassault-systemes-video/>;
25. <https://lwvprintworks.com/10-facts-history-graphic-design/>;
26. <https://yourstory.com/mystory/>;
27. <https://study.com/academy/lesson/what-is-visual-communication-definition>
28. <https://ncert.nic.in/>
29. <https://lt.furniturehomewares.com/2019-05-21-olafur-eliasson-oe-quasi-light-louis-poulsen-complex-geometry/>;
30. https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art;
31. <https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH102539/olafur-eliasson-in-real-life/>;
32. https://en.wikipedia.org/wiki/Olafur_Eliasson;
33. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/olafur-eliasson/>;
34. <https://www.instagram.com/studioolafureliasson/>;
35. <https://www.artsy.net/artist/olafur-eliasson>;
36. <https://www.dezeen.com/tag/olafur-eliasson/>;
37. <https://www.thisiscolossal.com/>;
38. <http://gasparbattha.com/>;
39. <http://gasparbattha.com/patternsofharmony.html>;
40. <https://www.instagram.com/gasparbattha/>;
41. <https://www.studioroosegaard.net/stories>;
42. <https://www.studioroosegaard.net/info>;
43. <https://nl.linkedin.com/in/daanroosegaard>;
44. <https://www.dezeen.com/tag/studio-roosegaard/>;
45. https://www.ted.com/speakers/daan_roosegaard;
46. <https://www.nassia-inglessis.com/about>;
47. <https://www.nassia-inglessis.com/>;
48. https://www.instagram.com/studio_ini/;
49. <https://www.interiordesign.net/articles/16416-10-questions-with-nassia-inglessis/>;
50. <https://uk.linkedin.com/in/nassia-inglessis-4475102a>;
51. <https://www.surfacemag.com/articles/nassia-inglessis-studio-ini-designer-day/>;
52. <https://www.dezeen.com/2020/11/05/studio-ini-nassia-inglessis-dassault-systemes-video/>;
53. <https://www.av17gallery.com/exhibition/sunatikinta-visata/>
54. <https://www.daile.lt/artist/grigaliunas-kestutis-99159418/><https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/>
55. <http://www.snaujienos.lt/kultura-ir-pramogos/42696-remigijus-venckus-vizualine-gurksnio-patematika-r-venckaus-fotografiju-ciklas-gurksnis>
56. <http://www.snaujienos.lt/kultura-ir-pramogos/37368>
57. <http://www.linglitseng.com/>;
58. <https://www.designboom.com/art/ling-li-tseng-the-search-of-the-glow-taiwan-07-14-2020/>;
59. <https://www.iloboyou.com/ling-li-tsengs-ethereal-art-installation-radiating-in-a-dim-forest/>;
60. <https://theinspirationgrid.com/the-search-of-the-glow-art-installation-by-ling-li-tseng/>
61. <https://www.thisiscolossal.com/2020/07/ling-li-tseng-search-of-the-glow/>;
62. <https://todaysart.nl/2018/program/kyle-mcdonald-jonas-jongejan-light-leaks/>;
63. <https://www.thisiscolossal.com/2018/04/light-leaks-by-kyle-mcdonald-and-jonas-jongejan/>;
64. <http://yangminha.com/?ckattempt=1>;









Šviečiantis stačiakampis (išsklotinė)







