

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ
FAKULTETAS
MENŲ KATEDRA

GINTARĖ KAZLAUSKAITĖ

Dailės magistrantūros (specializacija – grafika) studentė

DARBŲ CIKLAS „PASAMONĖS ODISĖJA“

MAGISTRO DARBO PROJEKTAS

Darbo vadovas: prof. V. Janulis

Recenzentė: dėst. V. Kovieraitė

Šiauliai, 2017

SANTRAUKA

Kazlauskaitė G. Skaitmeninės grafikos darbų ciklas „Pasąmonės odisėja“: Dailės (specializacija – grafika) studijų magistro baigiamasis darbas / vadovas prof. V. Janulis; Šiaulių universitetas, Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas, Menų katedra. Šiauliai, 2017.

Darbe nagrinėjamas žmogaus vaizduotės fenomenas ir jos santykis su medijų daroma įtaka. Darbo objektas – medijų įtaka žmogaus sąmonei. Gilinantis į šią temą nagrinėjama kaip vystėsi žmogaus sąmoningumo supratimas keičiantis epochoms, vaizduotės svarbą mūsų egzistencijai, aptariama vaizduotės ir medijų sąveika.

Skaitmeninės grafikos būdu atliktame 13-os darbų cikle „Pasąmonės odisėja“ siekiau pavaizduoti sąvają pasąmonės būseną įtakotą įvairių kasdien matomų ir primetamų idėjų, kažkieno kito sapnų, kuriuos perdirbdama savo vaizduotėje paverčiu savąja iliuzija.

SUMMARY

Kazlauskaitė G. artwork series of digital graphics „Subconsciousness Odyssey“. Fine Art (specialization – graphics) Studies MA final work. Adviser V.Janulis; Siauliai University, Faculty of Social, Human sciences and Arts, Department of Fine Art. Siauliai, 2017.

In this work phenomenon of human imaginery and it's relation to influence done my media is analyzed. Work objective – media influence done to human imaginery. Going into this topic I discuss evolution of human conciousness during eras , imaginery importance to our existence and interaction of imaginery and media are analyzed.

In this 13 artwork series „Subconsciousness Odyssey“ done using digital graphics, I was eager to show my own subconciuousness state influenced by everyday life media, dreams of other persons which I turn into my own illusions using my conciousness as best creating power.

TURINYS

Įvadas.....	5
Kolekcijos koncepcija.....	7
Iliustracijų aprašymai.....	14
Išvados.....	27
Literatūros sąrašas.....	28

Įvadas

Šiais laikais pasaulį užkariauja vis naujesnės technologijos, neretas iš mūsų nepaleidžia išmaniųjų įrenginių iš rankų, nuolat dirsdiodamas į platųjį internetą. Žmogaus veiklos ir pasaulio regėjimo funkcijos vis labiau sujungiamos, ir visa tai - medijų integravimosi padarinys.

Technologijos ir jų dėka pasiekiamos medijos mums daro tokią didelę įtaką, kad šių dienų modernioje visuomenėje, socialiai aktyviems žmonėms reikia gairių ar naujų žinių, kaip auginti ir kurti save. Dažniausiai ši vaidmenį perima populiarioji kultūra, per kurią ir yra kaičiamas individo tapatumas. Informacijos kanalų sklaida platina svetimą tam tikro požiūrio tašką, kuris skiriasi nuo vartotojo susikurtos pasaulėžiūros. Kasdien gaunamas srautas sudarytų schemų kreipia žmogaus mąstymą prie sąstingio, neleidamas smarkiau pasireikšti originalaus šaltinio veikimui. Jeigu žmogus pradės įtariai žiūrėti į ideologiją ir stebės jos kitimą fantazijų pasaulyje, galbūt išmoks nesusitapatinti ir atrasti nežinomas formas, padėsiančias kurti ir įsivaizduoti. Šio darbo tikslas yra išnagrinėti populiariosios kultūros ir medijų poveikį vidiniam ir kūniškajam „aš“, kuris vaizduotės pagalba supranta tikrovę.

Darbe nagrinėjama problema

Darbe siekiu siekiu pasigilinti į šiandieninę medijų veikiamą visuomenę ir kuriamą žmogaus tapatumą. Paanalizuoti kultūrinį, socialinį, vizualinį poveikumą ir viso to perėjimą per žmogaus suvokimo prizmę.

Darbo aktualumas

Savo darbu siekiu pažvelgti į vizualaus tapatumo suvokimą šių dienų padrikoje pasaulėžiūroje.

Darbo tikslas

Domėtis ir įsigilinti į populiariąją kultūrą, šiuolaikines medijas, suvokti jų poveikį vidiniam ir socialiniam žmogaus gyvenimui. Pažvelgti į tai kūrybiškai ir panaudojus teorinius žinias parengti darbų ciklą atsižvelgiant į dabartines tendencijas.

Darbo objektas

13-os darbų ciklas, pavadinimu “Pasąmonės odisėja ” atliktas skaitmeninės grafikos būdu.

Uždaviniai

1. Analizuoti žmogaus požiūrį į tikrovę ir vaizduotę.
2. Analizuoti medijų poveikį šiuolaikiniam vartotojui, jo vaizduotei.
3. Analizuoti supostmodernėjusią kultūrą, jos bruožus ir reiškinius.
4. Įsigilinti į skaitmeninės grafikos principus, metodus ir juos įvaldyti.
5. Sukurti meninę ciklo kūrinių kolekciją.

Kolekcijos koncepcija

Žmogus savo egzistavimui gauna kūną. Jis yra artimas žmogui visą jo egzistencijos laiką, todėl nenuostabu, kad apie kūną buvo kalbama jau nuo antikos laikų. Mūsų pasaulyje vyrauja daugybė požiūrių, aiškinančių kūną, bet to vienintelio teisingo apibūdinimo nėra.

Į kūną buvo žvelgiama dvejopai. Platonas savo dialoguose išaukština sielą, o kūną supranta kaip ją supančiojančią antkapį.¹ Į kūną buvo žiūrima tik kaip į objektą, kuris nėra susijęs su mąstančiuoju „Aš“. Viduramžių periodu toks požiūris dar smarkiau įsišaknijo į visuomenę. Vėliau Edmund Husserl dėka pradeda vadovautis fenomenologine kūno samprata. Merleau-Ponty tęsia fenomenologines idėjas visiškai sunaikindamas skirstymą į kūną ir protą, kaip atskirai egzistuojančius reiškinius. Žmogus yra visuma, jis negali būti išskaidytas, nes tai kūniškas „Aš“ egzistavimas pasaulyje.

Pasak Donato Večiarskio, „Suvokimas atsiskleidžia kaip pirmasis mūsų kontaktas su mus supančia aplinka ir su savimi, tad kartu suvokimas atkreipia mūsų dėmesį ne tik į tai kas yra suvokiama, bet ir į tai, kas yra suvokiantysis.“² Žmogaus sąmonė ir kūnas yra integraliai sąveikaujantys tarpusavyje, ir tai padeda pasiekti vienybės pojūtį. Kūnas visada pasinėręs į suvokimo procesą. Jis yra tiek patiriamas ir tiek patiriantis tuo pačiu metu. Supantis pasaulis tiesiogiai susijęs su išgyvenačiu - gyvenančiu kūnu ir tuo, kaip jis kūniškai išgyvenamas. Kiekvienu atveju žmogus labai nevienodai gali suvokti supantį pasaulį ar gyvenamąjį kūną.

Taigi žmogaus psichinis gyvenimas neapsistoja vien ties sąmoningu funkcionavimu. S. Freud sukūrė psichikos modelį, į kurį įeina sąmonė ir neįsąmoninami psichikos reiškiniai, „psichikoje egzistuoja trijų lygių turinys: sąmoningas, ikisąmoninis (gana lengvai įsisąmoninamas) ir pasąmoninis (be specialių pastangų niekada neįsąmoninamas)³“. Naudodamas sąmoningą savęs stebėjimą, žmogus siekia pažinti savąjį vidinį „Aš“, tačiau jo galimybės ribotos, nes jėgos veikiančios elgesį ir lemenčios patyrimą yra sunkiai suprantamos.

¹ Jolanta Michalovskaja, *Dualistinė žmogaus samprata: fizinio ir fenomenologinio kūno perskyra*, prieiga internete <<http://aplinkkeliai.lt/filosofijos-istorija/dualistine-zmogaus-samprata-fizinio-ir-fenomenologinio-kuno-perskyra/>>

² Donatas Večerskis, *Suvokiamas ir suvokiantis kūnas*, prieiga internete <<http://www.biblioteka.vpu.lt/zmogusirzodis/PDF/filosofija/2009/vec.pdf>>

³ Dalia Kujalienė, *Neįsąmoninami psichikos reiškiniai*, Klaipėda, 2012, p.6

Knygoje „Neįsąmoninami psichikos reiškiniai“ nurodoma, kada žmogus įsąmonina psichikos turinį ar tai kas vyksta jame⁴:

- Kai atkreipia į juos dėmesį;
- Gali apie tai kalbėti;
- Gali valingai, suvokdamas, kad tai daro, kontroliuoti savo mintis ir elgesį, manipulioti informacija.

Tad suvokdamas įvairius reiškinius, žmogus suvokia realybę, bei įgauna įrankius ją keisti ir modifikuoti. Vienas tokių būdų yra sapnai. Miegas yra pasyvi būseną, visiškai priešinga būdravimui, bet jo metu mūsų sąmonė sukuria įvairiausius reginius, tai kas realybėje būtų neįmanoma tampa įgyvendinama; „sapnas skatina saviapgaulę, būtiną tam, kad žmogus spręstų aktualią problemą ne remdamasis logika ir realybe, o siekdamas pranašumo⁵“. Žmogus sapne yra apgaudinėjamas, sukuriamą saviapgaulę, kurios nuotaika išlieka ir pabudus. Tai tarsi kūrybinis potyris, vizualinės metaforos forma kurios pagalba išgyvenamas žmogaus ryšys su jį supančiu pasauliu. Sapnas yra tolygus būdrumui, todėl tai - lygiateisiai būties būdai. Apsisprendus pažinti ir gilintis į šį procesą, susiduriama su užduotimi išplėtoti galimus gebėjimus. Pagrindinis ir galingiausias šaltinis šiai užduočiai įvykdyti yra fantazuoti ir kurti.

Užsiminus apie fantazavimą neišvengiamai prieiname prie sugebėjimo kuris tai nulemia – vaizduotė. Daugelyje filosofijos teorijų jos funkcija aiškinama kaip subjekto neprivalomas pajėgumas, kuris skiriasi nuo galimu patyrimu paremto suvokimo „įsivaizduota – tai kas nėra aktualiai duota, o kartu ir tai, kas netikra⁶“. Vaizduotė veikia visame mūsų mąstyme, nes ji vyrauja tada kai galvojame apie tai, ko nematome prieš akis ir netgi tada, kai matome ir įsąmoniname, tada yra iššaukiamos jungtys su asociacijomis, kurios sukelia naujus vaizdinius. Vaizduotė sugauna ir išlaiko vaizdą, o fantazija kūrybingai perdirba gautas formas.

Pirmoji kaupia praeitį atmintyje, palikdama laisvę antrajai projektuoti naujas formas ir ateitį. Įsivaizdavimas nėra iliuzijos gaminančios nerealių vaizdinių produkavimą ir atgaminimą mūsų sąmonėje.

⁴ Dalia Kujalienė, Neįsąmoninami psichikos reiškiniai, Klaipėda, 2012, p.7

⁵ Dalia Kujalienė, Neįsąmoninami psichikos reiškiniai, Klaipėda, 2012, p.44

⁶ Kristupas Sobalius, Įnirtingas miegas. Vaizduotė ir fenomenologija, Vilnius, 2012, p.3

Tai pagrindinis fenomenas padedantis sukurti gyvenimą ir kūrybą; „vaizduotė yra pamatinis pasaulį ir gyvenimą struktūruojantis principas. Vaizduotės nukaltas pasaulis kaip tik ir yra tas, kuriame miela ir jauku atsibusti⁷“. Mes vienu metu ir kuriame ir suvokiame pasaulį. Egzistencinėje fenomenologijoje manojo „Aš“ esamasis pasaulis apima fizinius objektus, idėjas ir vaizdinius. Visi šie paminėti fenomenai yra realūs tiek, kiek jie suranda ar tik dalinai suranda vietą mūsų kuriamame būties brėžinyje.

Aristotelis nagrinėdamas idėjos teoriją teigė, kad jos negali būti realios, nes egzistuoja virš daiktų, todėl negali rasti kaip jų esmė. Šią mintį jis suskirsto į keletą argumentų⁸:

- 1) idėjos kaip bendrosios sąvokos neegzistuoja savarankiškai;
- 2) idėja be reikalo sudvejina daiktus;
- 3) idėja nepaaiškina daiktų;

Vaizduotę priešinant su išoriniais objektais, suvokimo procesais ar protu paremtu mąstymu, ji visada bus vertinama kaip mažiau svarbi dėl savo neracionalumo ir netikrumo. Ir visgi tai yra visuose procesuose dalyvaujanti išoriškai nepasireiškianti jėga. Pasak K. Saboliaus vaizduotė priklauso nuo mūsų, bet tuo pat metu ir peržiangia mūsų sąmonės ribas; „suvokdami vaizduotę kaip galią, mes ją traktuojame, kaip atsivėrimą poveikiui, kuris, nors ir priklausydamas nuo mūsų kontrolės ir dėmesio, vis dėlto viršija vidinius proto ir sąmonės turinius⁸“.

Taigi tai kaip skirtingai suprantame ir išgyvename visa ko egzistenciją, leidžia mums suformuoti savąją. Nuo to kaip piešiame save viduje priklauso mūsų minčių sekos, veiklumas, judrumas, drąsa, tolerancija klaidoms, reakcija situacijoms, komunikacija su pasauliu. O mūsų pasaulyje vyrauja medijos ir daro didžiulę įtaką vizualaus tapatumo formavimui.

Mes nuolat susiduriame su dideliu kiekiu svetimų sapnų, kurie mums primeta savo sapnavimo modelius. Vaizduotė mums padeda sugrupuoti mūsų pojūčius, suformuodama tam tikras pojūčių

⁷ Prieiga internete <http://www.tekstai.lt/zurnalas-metai/7731-jurate-baranova-vaizduotes-metamorfozes-k-saboliaus-isi-vaizduojamybe>

⁸Tomas Kačerauskas, *Tikrovė ir kūryba*, Vilnius, 2008, p. 250

⁹ Kristupas Sabolius, *Įnirtingas miegas. Vaizduotė ir fenomenologja*, Vilnius, 2012, p. 34

struktūrizacijas ir jas perteikia intelektui. Kasdien primetami įsivaizduojamybės modeliai, tokiu būdu dubliuoja vaizduotės funkciją. Susidurdami su vizualizacijos įsigalėjimu, kuris yra labai aktualus nūdienos visuomenėje, mes vis labiau apleidžiame savo vaizduotės sugebėjimus, ją susilpniname ir įsileidžiame į sąmonę vizualinius pusfribikačius, kurie cirkuliuoja mūsų sąmonėje virsdami šablonais; „Kai sapnas išplinta, kai įsivaizdavimai eksteriorizuojami, kai jais įtikima, reikia labai stiprios valios, kad nugalėtum iliuzijos viešpatavimą¹⁰“.

Medijos, o ypač reklama ir populiarieji socialiniai tinklai kaip, kad „Facebook“, perša begalę stereotipų, sukuria tam tikrą ir kone vienintelę nuomonę apie tai, kaip turėtume atrodyti, galvoti ir netgi pataria kaip to pasiekti. Internetas mums siūlo savo primetamus vizualinius šampus, kurie iš dalies paralyžiuoja mūsų vaizduotės veikimą. Didieji interneto paieškos varikliai, kaip „Google“ ar „Youtube“, naudoja įvairius algoritmus kur ieškomas sritis suskirsto pagal šalį, dažnumą ir pan. Kartą pasinaudojus vienu iš šių ar panašių paieškos svetainių, kitą kart jau bus metami tam tikri pasiūlymai pagal jūsų pomėgius, bet nebus rodomi pasirinkimai ar temos apie kuriuos nebuvo niekada pagalvota, todėl vartotojas taip įtraukiamas į tik tam tikros srities vizualų pažindinimą. Internetas siekia universalių modelių taip schematizuodamas mūsų pasirinkimus.

Dėl skirtingų vertybių, požiūrių, ideologijų, etninių papročių ar skirtingų religinių įsitikinimų visuomenės ir kultūros procesuose atsiranda socialinės įtampos. Ir prie visa to smarkiai prisideda medijos. Aktyvėjanti migracija, intensyvėjanti komunikacija internetu, suteikia naujų žinių prieinamų masėms, taip suaktyvindamos bendravimo normų ir kultūrinių išraiškų kaitą.

Nuo gimimo kiekvienas jau esame skirtingi savo išvaizda ir kūno fiziologija. Visgi individams sąveikaujant su aplinkomis susidaro galimybės rasti naujo pobūdžio socialinėms jėgoms, kurios suteikia terpę atsirasti naujiems socialiniams ar kultūriniais dariniams. Knygoje „Grupės ir aplinkos“ teigiama: „Postmoderniose socialinėse teorijose išskirtinis dėmesys tenka populiariajai kultūrai, kaip tapatumo implozijos ir subjekto fragmentacijos saitui: televizinis „aš“ apibūdinamas kaip elektroninis individas *par excellence*, kuris viską gauna iš medijų simuliakrų – rinkos tapatumą, spektaklį visuomenėje, milžinišką nuotaikų kaitą, gyvenimo stiliaus naratyvus

¹⁰Prieiga internete <http://www.tekstai.lt/zurnalas-metai/7731-jurate-baranova-vaizduotes-metamorfozes-k-saboliaus-isivaizduojamybe>

ir pan. Populiariosios kultūros formos televizijoje, reklamoje įvairiausių žurnalų tekstuose ir fotografijose teikia įvaizdžius ir personažus, su kuriais galima susitapatinti ir mėgdžioti“¹¹

Reklamos gamintojai jau senokai suvokė vaizdo įtaką ir jo paliekamus įspaudus mūsų pašamonėje. Individo tapatumui aktualūs matytų filmų, paveikslų, įvykių, artimų žmonių vaizdai. Vartotojiškoji kultūra susiliejęsi su populiariąja kultūra, žino kaip pasiūlyti mums tapatumo kūrimą ir jį parodyti. Šiandieniniam „aš“ nėra problemų dalyvauti visuotinėje kultūroje, žinoti kaip pritaikyti taisykles ir išsiskirti įvairiose veiklose pradedant nuo žaidimų, baigiant seksualinėmis. Ir viskas tik dėl to, kad sulauktume kitų dalyvių dėmesio ir susižavėjimo.

Ir visgi tas norėjimas išsiskirti, tuo pačiu mus suvienodina, nes pasirinkimai, kurie nulėmė mūsų tapatumą sujungia su grupėmis, kurių nariai padarė panašius sprendimus. Bėgdami nuo vienos masės, patenkame į kitą; „populiarioji kultūra siūlo galimybes ir garbina įvairovę, bet tuo pat metu siūlo siauresnes tam tikrų vaidmenų arba gyvenimo stilių interpretacijas“¹². Klasikinių populiarių istorijų struktūra ir personažai, su kuriais susiduriame televizijoje, filmuose, žurnaluose, yra patrauklūs daugeliui žmonių. Kaip pavyzdį galima paminėti Marvel komiksų ekranizacijas didžiuosiuose ekranuose, kur masiškai leidžiami filmai, kuriuose tesiskiria superherojai, bet visur siužetas maždaug panašus, o publikos susidomėjimas neslūgsta. Taip yra todėl, kad daugelį žavi superherojaus vaidmuo, kuris yra tarsi žymeklis į sėkmę.

Reklamos industrija taip pat smarkiai prisideda prie tapatumo formavimo. Siūlydama ir brukdama vartotojiškumą, tuo pačiu siūlo naujus įvaizdžius. Į galvą brukama nuomonė, kad per naujus gaminius ir daiktus, galima atsinaujinti savojo „aš“ tapatybę; „reklama kaip burtininkė siūlo savasties transformaciją ir naują tapatumą, susiedama vartotojo elgsenos, mados ir išvaizdos pokyčius su virsmu į naują asmenybę“¹³.

Postmodernioje įvaizdžių kultūroje sutinkame didelę gausybę tapatybės subjekto pozicijų. Įvairialypėje medijų terpėje žmogaus išorinis tapatumas pateikiamas visokiausiais būdais. Jau seniai nebėra vieno vyraujančio stiliaus, kurį turėtų atitikti išvaizda. Viskas vyrauja gan chaotiškai, sumalta į kratinius ir kiekvienas pasirenka sau priimtina variantą. Pasak A. Gaižučio

¹¹ Vdu, Grupės ir aplinkos, 2009 ps. 19

¹² Vdu, Grupės ir aplinkos, 2009, psl. 21

¹³ Vdu, Grupės ir aplinkos, 2009, psl. 25

„Grožis – vertybinė savybė, atsiskleidžianti tik savitai suvokiant objektą ir patiriant estetinį išgyvenimą“¹⁴. Todėl, nors ir yra medijų primetami tam tikri stereotipai, bendro estetikos ar grožio suvokimo riba yra smarkiai sunykusi.

¹⁴A. Gaižutis, Menas ir humanizmas, 1979, psl. 5

Mano darbų ciklas vaizduoja šiuolaikinį “aš” pasiklydusį, ieškančią kaip išreikšti savąjį pasaulį per savo vizualųjį tapatumą. O galbūt kaip tik drąsiai ir sumaniai vinguriuojantį po margą medijų pasaulį, išvengiant netikrumo ir perdėto vartotojiškumo jausmo. Minėdama medijų poveikumą mūsų vizualiajam tapatumui, nesiekiu to pateikti vien kaip neigiamą pavyzdį. Visų pirma tokioje didžiulėje ir greitoje sklaidoje yra sunku likti nepastebėtam. Savaime atsiranda daugiau žmonių su panašiais skoniais, nesvarbu ar jie buvo išsiugdyti ar įdiegti reklamų ar supusios aplinkos. Neretas individas kaip tik ieško bendraminčių, taip atsiranda subkultūros, o jų tarpe savaime susiformuoja bendras išorinis tapatumas, kurį dažniausiai vėl gi platina ir traktuoja medijų sklaida.

Darbuose veikėjams nesiekiu priskirti nusistovėjusių vizualinių tapatumo normų. Vaizduojamose iliustracijose veikiu viską atėję iš mano aplinkos vaizdinių, išgyventų situacijų. Jau vien tai, kad Lietuvos visuomenėje vis dar vyrauja gan siauras požiūris į žmogaus tapatumo išraiškos laisvę, verčia susimastyti ar mūsų visuomenė yra taip smarkiai paveikta televizijos brukamų stereotipų. O galbūt tai vyresnio amžiaus gyventojų sąmonėje užsilikęs sovietinis identitetas? Visi šie ir panašūs pamąstymai nulėmė darbų ciklo idėją.

Ciklas tarsi postmodernios kultūros išorės kratinių, kurie brukami, peršami arba tūkstančius kartų nesąmoningai peržvelgiami ir vėl vartojami iš naujo. Atskiros detalės ir nuotrupos suplakamos į vieną, vartotojui praradus susidomėjimą primetama dar nauja ir taip vėl viskas iš naujo. Tarsi uždaras ratas – sukasi sraigtukai kaip gerai sustyguotame laikrodyje. Taip pat tvarkingai pozuoja iliustracijose vaizduojami tų kratinių herojai.

Mėgaujuosi kūrybiniuose darbuose galėdama sukurti savitus herojus, pastatyti juos į tam tikras situacijas. Sugretindama išgalvotus veikėjus su kasdienybėje žmonėms aktualiais užsiėmimais ar dogmomis, tarsi sukuriu paralelę realybei esamajai. Veikėjų nesistengiau perteikti realistiškai, o tam tikrus išorės dalių fragmentus paverčiau stilizuotomis. Mane domina skirtingų medijų maišymas darbo procese, todėl pieštus vaizdus, jungiau su grafiniu būdu apdorotais piešiniais. To pasekoje ieškojau tiek spalvinės gamos pasirinkimo, tiek tekstūros išgavimo. Postmoderni kultūra paskatino naudoti gan skirtingas bei ryškias spalvas. Vienos dienos eigoje matome daug vaizdų, formų ir žinoma spalvų bei atspalvių. Visa ši informacija prabėga pro mūsų akis, bet tik keletas tejsimena ilgesniam laikui.

Iliustracijų aprašymai



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Veikėjai, vaizduojami šiame kūrinyje yra gan statiški. Tarsi panirę į tam tikrą sąstingį ar jiems težinomą transą. Jie abejingai žvalgosi į padangę, ieškodami ženklų kurie jiems liks nežinioje, nes yra per daug akli, kad juos pamatytų.

Dauguma veikėjų su kaukėmis, išlaikantys tapatybės slaptumą, visai tokie koku galima būti internetinėje erdvėje. Vienos figūros linijinės, atsikartojantys dėmių deriniai. Veikėjai vos ne primenantys komiksų veikėjus savo vizualumo paprastumu. Skrajojantys gyvūnų portretai suteikia surrealistinį įspūdį, tampa neaišku ar jie ne savo stichijoje ar patys veikėjai.

Kūrinio koloritas pakankamai tamsus, beveik visur dominuoja juoda spalva. Dėmesį traukia kelios akcentinės vietos, dominuojančios ryškiomis spalvomis.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Kūrinyje matomas žmogaus nykimas, susitapatinimas su sraigėmis. Veikėjo plaukų linijos išsilieja į foną, atspindėdamos jo tirpimą, savojo „Aš“ nykimą.

Ryškos, spalvingos detalės padeda išskirti pagrindinį objektą ir tuo pačiu sukuria vietos atmosferą. Linijos ant žmogaus nugaros esančio kevalo yra ornamentiškaistiškai išsidėsčiusios taip pateikdamos nuorodą į pastovumą, suvaldymą ir koncentraciją. Visiškai priešingai jos atsikartoja kūrinio apačioje kur nebeturi eiliškumo ir yra padrikos. Veikėjas aiškiai praranda gebėjimą valdyti savo likimą.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Vaizduojami veikėjai išlieka statiški ir šioje kūrinio kompozicijoje. Jie tarsi pozuoja menamam fotografo objektyvui. Tapatybė slepiama už tam tikrų kaukių ar grimasų.

Kompozicija sloksniuota, figūra po figūros yra viena už kitos. Veikėjai lyg ir yra toje pačioje scenoje bet nereaguoja vienas į kitą, kiekvienas įsijautęs į savo vaidmenį. Objektai paskirstyti po visą kompoziciją, išlaikomas juodos spalvos koloritas, susišaukenčios melsvos ir rausvos detalės.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Šiame kūrinyje vyrauja centrinė kompozicija, objektai susukami į spiralę atkartojant visatos evoliucijos schemą. Taip jie susaistomi bendru ryšiu, tampa visuma erdvės. Vaizduojama iguana savo uodega apglėbia centre sėdinčias figūras, atstodama gynybinę sieną, suteikdama užuovėją.

Koloritas susideda iš juodos spalvos, kuri šiuo atveju atstoja visatos juodosios materijos įvaizdį. Vienintelis ryškus ir šiltos spalvos akcentas – kabantis mėnulis virš veikėjų galvų.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Sąveikaudami su mus supančia kultūra, kiekvienas iš mūsų susiduriame su įvairiais ikonografijos ženklais. Siūsdama vaizdų srautą medijos platforma persmelkia mūsų vaizduotę visais jai įmanomais būdais. Sudirginta pašmonė įsisavina kaikuriuos vaizdinius ir amžiams susieja su vienokiu ar kitokiu kontekstu. Bet net ir daugybę kartų nuvalkioti vaizdai mūsų vaizduotės pagalba gali atgimti ar pasireikšti visai kitokiuose pavidaluose.

Čia vaizduojami veikėjai nujaučia artėjančią grėsmę. Sparnais mosuojantis apuokas tarsi neša žinią, kurios nelemta išgirsti.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Vaizduojama moteris įsijautusi į pozavimą, ji pagauta socialinių tinklų viruso. Noras rodyti save, štampuoti, kartotis diena iš dienos ir iš tokių pat vartotojų gauti dėmesį atgal. Tikrasis „aš“ nėra aiškus, prisidengiama kaukėmis.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Kompozicijoje gausu pasklidusių detalių, realistiškas piešinys ar jo detalės persipina su linijinėmis iš kūrinio kraštų sueidama į centrą. Šiltos rožinė, rausva ir oranžinė spalvos pabrėžia žaislingumą ir moteriškumą, nors nėra vartojamos su įprastais moteriškumo objektais.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Jeigu visuose iki šiol buvusiuose darbuose vyravo vien linijiniai ir detalūs pieštiniai akcentai, tai šiame piešinyje jungiamas su koreguotu fotografijos vaizdu, kuris panaudotas erdvei ir perspektyvai sukurti. Čia aplinka labiausiai įgauna erdviškumą.

Koloritas kaip ir iki šiol pasižymi juoda spalva su atsirandančiais spalvotais motyvais. Fotografijos vaizdas suteikia dar ir pilką spalvą, kuri sklandžiai pereidama užtemsta susimaišydama su juoda.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Vaizduojamos figūros pastatomos centrinėje kompozicijoje, atsvarą joms suteikia už nugarų vaizduojamas mėnulis. Detalaus piešinio detalės tarsi iliustruoja stovinčias figūras, pagrindiniams veikėjams už nugarų, lygtais būtų pasiekėjai, kariauna. Užrašai ant kostiumų ir kaukės ant veidų, piešia siužetą iš pasaulinių žinių kadru.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Detaliu piešiniu iliustruojamas žaltys, komponuojamas kūrinio viršuje, jo pratesimą matome ir kūrinio apačioje, tad jis apjungia darbą ir valdo jo erdvę simbolizuodamas senai įgautą nuodėmės prasidėjimą be kurios anot Biblijos negimsta nė vienas žmogus.

Tai ir nuoroda į interneto ir kitų medijų kišamus vaizdus, kurių nevisada pavyksta išvengti, kuriuose vyrauja seksizmas, porno industrija ar tiesiog perdėtas suseksualinimas.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Veidrodis yra viena seniausių medijų su kuria susiduria žmogus. Jame matome apverstą tikrovės vaizdą. Veikėjas žiūrintis į save veidrodyje nebesupranta kuris yra tikrasis jis: ar fiziškai realusis ar matoma veidrodžio atspindžio refleksija. Ši iliustracija taip pat yra nuoroda į vadinamąjį „gilųjį tinklą“, kur esti sukelta informacija, kurios įprastas vartotojas negali pasiekti. Taip pat veikia ir mūsų vaizduotė. Mes galime laikyti giliai savyje užrakintas fantazijas, niekam jų neatskleidžiant.

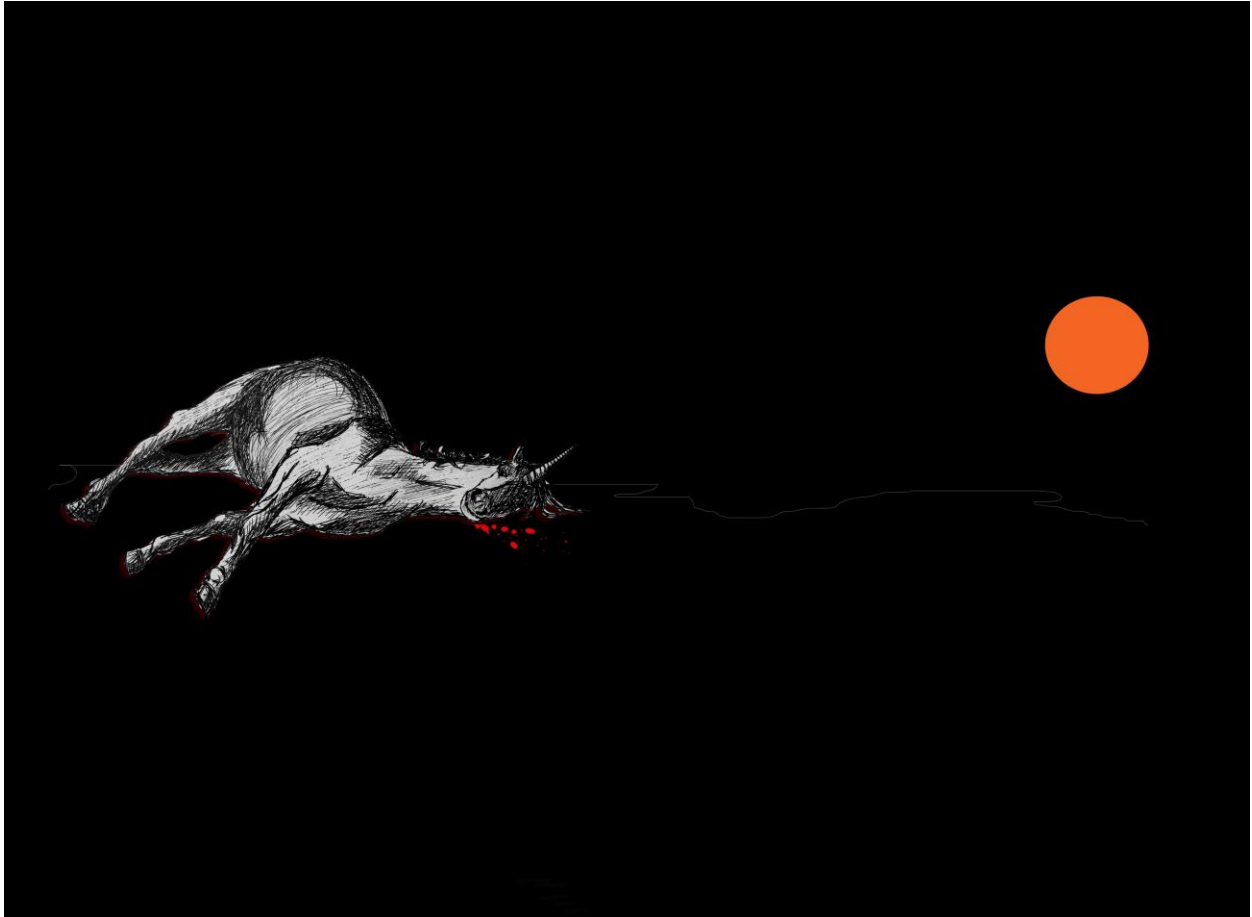
Kūrinio kompozicija linijinė, dauguma veikėjų sustatyti darbo apačioje. Juos gaubia voratinklio gijos reprezentuojančios pavojingus saitus galinčius įtraukti. Kūrinio kompozicijos viršuje realistišku piešimo metodu vaizduojamas voras, simbolizuojantis numanomą pavojų. Ryškus raudonos spalvos akcentų sudėliojimas taip pat prisideda prie neįtikėjimo, įspėjimo nuojautos.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Darbe kūriama kompozicija susideda iš oranžinės ir melsvos spalvų. Kūrinyje dominuojančios figūros supriešinamos, tarsi tarp jų vyktų kova. Kairysis objektas atliktas štrichiniu realiu piešimu, o dešinėje vaizduojamas linijinis.

Vienaragis – skaistumo ir tyrumo simbolis. Mituose jų sergėtojomis būdavo nekaltos mergelės. Čia matoma atvirkščia situacija, mergelė bando sumedžioti mistiškąjį padarą. Tai tarsi įkūnyta vartotojiškoji visuomenė, socialiniuose tinkluose matomi vaizdai susiję su gyvūnų išnaudojimu, jų prievarta. Medijų pagalba, visos kovotojų už gyvūnus, žinutes ir rengiamos akcijos pasiekia mus akimirksnio greičiu.



Skaitmeninė grafika, 0,70x1m

Darbe pagrindinis objektas talpinamas į kairiąją pusę, lygsvarą atitaisant dešinėje pusėje akcentuojamu ryškiu oranžiniu mėnuliu. Kompozicija centrinė, paliekama daug erdvės, bet ji neužgožia pagrindinio subjekto. Švelniai pasirodanti horizonto linija sukuria numanomą aplinką.

Vienaragis jau savaime yra vaizduotės vaisius. Jo mirtis šiame darbe nėra blogas ženklas, priešingai tai tarsi įsisenėjusių vaizdinių ir simbolių sunaikinimas, o vėliau kūrimas iš naujo, tik jau savo pastangomis.

IŠVADOS

Medijos nuolat egzistavo tarp mūsų ir pasaulio. Tačiau dabar jos taip smarkiai įsišaknijusios kartu su technologijomis mūsų gyvenime, kad mes nebepastebime kaip mums brukamos scheminės idėjos. Įvairūs prietaisai keičia mūsų mąstymą, vaizduotę, atmintį ir netgi visą pasaulio supratimą. Technologijos kurios turėtų būti žinių perdavėjomis tampa pačiomis žiniomis. Šių dienų medijos ne vien padeda suvokti tikrovę, bet kartu kuria antrą tikrovę, kurioje taip pat vyrauja medižiškumas.

Savo skaitmeninės grafikos darbų kolekcija „Pasąmonės odiseja“ siekiu tarsi pateikti savąją iliuzijos formą, kuri taip pat paveikta masinės medijos. Sutiktus stereotipus, ikonas darbuose perteikiu kaip naujus personažus, sukurdama visai naują istoriją, kuri generuojama mano vaizduotės tampa sava. Tad svarbu, kad šių dienų žmogus turėtų kūrybišką santykį su tikrove ir ją įtakojančia medija. Vaizduotė gali būti pasitelkiama tiek neigiamai tiek teigiamai: tai gali būti traktuojama kaip kontrolės priemonė, jeigu pus pasiduodama paveikumui arba pasipriešinimo tai pačiai galei įrankiu.

Naudota literatūra

1. Kristupas Sabolius, Įnirtingas miegas. Vaizduotė ir fenomenologja, Vilnius, 2012
2. Tomas Kačerauskas, Tikrovė ir kūryba, Vilnius, 2008
3. Dalia Kujalienė, Neįsisąmoninami psichikos reiškiniai, Klaipėda, 2012
4. DVU, Grupės ir aplinkos, Kaunas, 2009
5. A. Gaižutis, Menas ir humanizmas, Vilnius, 1979
6. Donatas Večerskis, *Suvokiamas ir suvokiantis kūnas*, prieiga internete <<http://www.biblioteka.vpu.lt/zmogusirzodis/PDF/filosofija/2009/vec.pdf>>
(žiūrėta 2016-12-20)
7. Jolanta Michalovskaja, *Dualistinė žmogaus samprata: fizinio ir fenomenologinio kūno perskyra*, prieiga internete <<http://aplinkkeliai.lt/filosofijos-istorija/dualistine-zmogaus-samprata-fizinio-ir-fenomenologinio-kuno-perskyra/>> (žiūrėta 2016-11-15)
8. Jūratė Baranova. Vaizduotės metamorfozės Prieiga internete <<http://www.tekstai.lt/zurnalas-metai/7731-jurate-baranova-vaizduotes-metamorfozes-k-saboliaus-isivaizduojamybe>> (žiūrėta 2017-01-03)