

**ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
MENŲ FAKULTETAS
DAILĖS KATEDRA**

AGNĖ ALEKSANDRAVIČIENĖ

Grafikos specialybės studentė

**ŽENKLAS, SIMBOLIS, PASAKOS „EGLĖ ŽALČIŲ
KARALIENĖ“ INTEPRETACIJOJE**

(Magistro baigiamasis darbas)

Recenzentas:
Doc. A. Uogintas

Darbo vadovas
Prof. V. Janulis

Šiauliai, 2014

**SIAULIAI UNIVERSITY
FACULTY OF ARTS
DEPARTMENT OF FINE ARTS**

AGNE ALEKSANDRAVICIENE

Graphics student

**SYMBOL, SIGN INTERPRETATION OF A STORY „EGLE –
THE QUEEN OF SERPENTS“**

(Master's Thesis)

Research supervisor:
Doc. A. Uogintas

Adviser:
Prof. V. Janulis

Siauliai, 2014

SANTRAUKA

Teorinėje darbo dalyje aptariama XX a. pabaigoje atsiradusi fraktalaus meno šaka, pagrindiniai virtualios kompozicijos principai. Abstrakcijos – tarsi sapno detalė, gyvenimo motyvai, troškimai, tragedijos. Minima hermeneutinė filosofijos kryptis, kuri siejasi su kūrybinės kolekcijos estetikos koncepcija. Nagrinėjama ženklo ir simbolio samprata. Simbolikos naudojimas meninėje raiškoje – vienas metodų patraukti stebėtojo pasąmonės galias reikiama kryptimi.

Kitoje darbo skiltyje analizuojami kompiuterine grafika užsiimančių menininkų vizualūs projektai. Atveriami vizualioji kūryba interpretacijoje. Stebint ją galima identifikuoti save, užuominos ir jų tarpusavio priklausomybę padeda atrasti objekto tapatybę. Siekiniai, idėjos, autoriui tampa svarbūs, kai jie atitinka egzistencines nuostatas, tapatumo paieškas nefiguratyviuose vaizdiniuose.

Apbendrinama su „Egle žalčių karaliene“ susijusi literatūra. Pasakoje apie žalčio žmoną pastebimas sakmiškas pradai, kuris siejasi su archaiškų padavimų vystimu. Atskleidžiamas šeimos, genties – svečio santykis, gyvybės paslaptis, jos galia, „kitataučio“ netolerancija, dorovinis pasaulėžiūrų konfliktas, ištikimybės ir aukos ryšys (dvasinis ir moralinis žmogaus išbandymas).

Paskutinėje darbo dalyje aprašoma asmeninė kūrybinė kolekcija. Aiškinama darbų prasmė, pasitelkiant spalvas, geometrines ar nefiguratyvias formas, dėmes, ritmiką.

SUMMARY

In the theoretical part of the work, the branch of fractal art, which emerged at the end of the 20th century, and the main principles of composition are discussed. Abstractions are like elements of dreams, motifs of life, desires, and tragedies. The philosophical trend of hermeneutics is mentioned, which is related to the esthetic concept of the creative collection. The concept of sign and symbol is examined. The use of symbolism in artistic expression is one method of pulling the unconscious powers of the observer in a desired direction.

In the next section of the work, visual projects of artists who use computer graphics are analyzed. The visual creation is opened in the interpretation. When observing it, one can identify oneself; hints and their interdependence helps to find the identity of the object. Objectives and ideas become important to the author when they correspond to existential attitudes and the search for identity in abstract images.

Literature related to “Egle - The Queen of Serpents Man” is summarized. In the tale about the wife of serpent, a rudiment of sagas is found, which is related to an archaic development of stories. The following concepts are revealed: the relation of family, tribe and guest, the secret of life and its power, intolerance of the “foreigner”, moral conflict of different worldviews, and the relation between loyalty and sacrifice (the spiritual and moral challenge).

In the last part of this work, the creative collection is described. The meaning of the works is explained through colour, geometric or abstract form, blotches, and rhythm.

TURINYS

I VADAS	6
1. TEORINIŲ ŠALTINIŲ ANALIZĖ	8
1.1. SKAITMENINĖ ABSTRKCIJA	8
1.2. KOMPIUTERINĖS SINTEZĖS	10
1.3. HERMENEUTIKOS TAIKYMAS MENE	11
1.4. ŽENKLO IR SIMBOLIO KONTEKSTAS	13
2. PROTOTIPŲ ANALZĖ. VIRTUALI ESTETIKA	16
3. PASAKOS – MITO INTEPRETAVIMAS	21
4. KOLEKCIJOS ANALIZĖ	23
4.1. DARBO EIGA. BENDRI BRUOŽAI	23
4.2. KOMPOZICIJŲ SĄVEIKAVIMAS TARPUSAVYJE	30
IŠVADOS	31
LITERATŪRA	32

ĮVADAS

Iš pirmo žvilgsnio naivios liaudies pasakos byloja ilgaamžią žmonių išmintį. Jose atskleidžiamas gyvenimo dėsningumas, asmenybės troškimai ir drama, ilgas, sunkus žmonijos atradimo kelias.

„Eglę žalčių karalienę“ būtų galima vadinti stebukline pasaka, kadangi siužete vaizduojamas herojaus – žmogaus susidūrimas su mitine būtybe – žalčiu, kuri jam svetima tiek giminės, tiek teritorijos atžvelgiu. Pasakoje gana aiškiai atskleidžiamos kelios pagrindinės temos. Viena iš jų – šeimos/genties ir svečio santykis. Eglės šeima susiduria su žalčiu, kurį galima traktuoti kaip „kitatautį“, svetimos šeimos/genties atstovą. Šis dviejų skirtingų šeimų susidūrimas puikiai atkleidžia tolerancijos problematiką, dorovinį pasaulėžiūrų konfliktą. Kita pasakoje ryškiai atskleidžiama tema – ištikimybės tema, aukos ryšys (dvasinis ir moralinis žmogaus išbandymas). Stebuklinių pasakų herojai siekė tų pačių tikslų kaip ir dabartiniai žmonės, nors konkrečiai išraiškia skiriasi. Pasakose žmogui laisvai gyventi trukdo mitinės būtybės, kurios apibendrinamos kaip svetimos gentys ar gamtos jėgos. Šiuolaikiniai žmonės taip pat priklausomi nuo aplinkos; svarbu ją pažinti, kad būtų galima prisitaikyti, arba ją keisti. Sekantis aspektas – idealaus vedybinio partnerio ieškojimas, noras turėti patvarią šeimą. Žmogaus siekiai yra pagrindinė elementariųjų siužetų struktūros ašis. Žinant jų universalumą yra aišku, kodėl daugelio tautų pasakos panašios, kodėl pavyko prisitaikyti prie vis kintančių gyvenimo sąlygų ir išlikti iki mūsų laikų. Pasakos analizėje rūpėta parodyti, kaip jose vaizduojamas žmogus, kokie herojų likimai; prieštaravimas ir panašumas į kiekvieną iš mūsų. Interpretacijose svarbu įsigilinti į pasakojimo prasmę, įsivaizduoti personažų veiksmus bei būseną.

Meno kūrinys tiesiausiai prabyla į mus tada, kai susitikdami su juo mes tarsi susitinkame su savimi. Siekiniai, idėjos, tampa svarbūs, kai jie atitinka egzistencines nuostatas, tapatumo paieškas.

Darbo problematika. Archainės pasakos interpretacija. Eglės drama išreikšta abstrakčiais ornamentų deriniais, kontrastais, spalvomis. Atskleidžiamas šeimos, genties – svečio santykis. „Kitataučio“ netolerancija, dvasinis bei moralinis žmogaus išbandymas.

Darbo aktualumas. Paralelė tarp pasakos herojų ir dabartinio žmogaus gyvenimo. Archainiuose pasakojimuose į žmogaus likimą įsiterpia mitinės būtybės, tuo tarpu dabartyje svarbu prisitaikyti arba modifikuoti aplinką, kad būtų galima išlikti. Svarbus siekis sukurti šeimą. Pasekmės sulaužius tradicijas.

Darbo objektas. Pasakos „Eglė žalčių karalienė“ ženklai ir simboliai.

Darbo tikslas. Išnagrinėti ženklų ir simbolių prasmę, abstrakčiomis vizualizacijomis atskleisti pasakos potekstę, moters dramą.

Uždaviniai:

1. Išnagrinėti kompiuterinę abstrakciją mene, kompiuterinę sintezę, ženklą bei simbolį.
2. Pagrįsti filosofiją, kuri yra taikoma analizuojant abstrakčią estetiką.
3. Išanalizuoti kompiuterine grafika užsiimančių menininkų vizualius projektus.
4. Apibendrinti moters dramą lietuvių liaudies pasakoje „Eglė žalčių karalienė“.
5. Aprašyti savo kolekcijos darbus.

Hipotezė. Nefiguratyviniais vaizdais, kompozicija, spalvos dramatiškumu atskleidžiama dviejų veikėjų drama.

Metodologija.

Literatūros, susijusios su abstrakcija, hermeneutika, simboliais bei ženklais rinkimas bei analizė. Meninių darbų analogų paieška ir analizė, filosofinis hermeneutikos pritaikymas kompiuterinėse vizualizacijose.

1. TEORINIŲ ŠALTINIŲ ANALIZĖ

1.1. SKAITMENINĖ ABSTRKCIJA

Vizualaus meno kūrinio tema yra koncepsija, vizija, meninė raiška, sapno detalė. Kompozicija ir konstrukcija atspindi išorinės ir vidinės logikos santykis, realizuotas kontrasto ir judėjimo elementų, intensyvumo ir švytėjimo visumos. Tema nėra kažkur anapus paveikslo, ji glūdi pačiame kūrinyje kaip vidinio, tikrojo gyvenimo motyvas, jo koncentracija, išsiskleidžianti per įtampų ir konfliktų niusus: tragedija – (abejingumas, neramumas – ramybė).

Abstrakcijos dekodavimas, pridėtinio kodo radimasis abstrakcijoje yra susijęs su proto būsenomis, kai niekas nėra tikra, niekas nėra apibrėžta, ribiniais troškimais priartėti prie ekstremalių nematomo, nežinomybės, rizikos, tragedijos, belaikiškumo, negatyvių niekio ribų.

Meninėje formoje svarbiausi motyvai – ritmas, intervalas, struktūrų pusiausvyros – išreiškia analitinius metodus. Kartais – tai laikas, turintis santūrios tuštumos, tylos, nebūties poetiką.

Skaitmeninėje estetikoje meninė išraiška apima algoritmu paremtas kompozicijas, nefiguratyvų vaizdą. Prancūzų filosofas G. Deleuze¹ teigia, kad abstrakčią estetiką reikia suvokti kaip virtualų elementą. Neturėdamas aiškios struktūrinės formos, meninis atvaizdas atsispindi kompozicijos būsenose, dinamikoje. Pasikartojantys, dinamiški kompiuterinės abstrakcijos santykiai labiau suprantami, kai yra perteikiami įvairių egzistavimo formų (polimorfinių) junginių pasikartojimu, o ne visiškai vieninga visuma, ar nuosekliu idėjos siužetu. Abstrakcijose menininkas dažniausiai remiasi transcendencija, pašamone, akcentuoja afekto minčių srautą, ir grafinis vaizdas, pasak G. Deleuze'o, „apima paskutiniuosius pašamonės elementus, singularumo, pirmapradžio ikiindividualumo, ikisubjektyvumo linijas“ (Januškevičiūtė. 2009: p. 129).

Naujos sąveikos pasižymi organiniais ryšiais, skirtinga struktūrinė techninio ir biologinio organizmo būseną. Dvidešimto amžiaus pabaigos abstrakcijos prigimčiai yra artima kompiuterinė grafika, integracijos, singularūs taškai, perteikiantys netikėtus, pašamonės srauto padiktuotus vaizdinius. Vizualias virtualaus meno išraiškas apibūdina paskutiniųjų dvidešimto amžiaus dešimtmečiuose užsimezgusi Paryžiaus fraktalaus meno srovė. Viena iš fraktalaus meninio judėjimo teoretikių, Susan Conde, mašininę estetiką apibūdina kaip „tvarkos-chaoso, simetrijos-asimetrijos, cikliškumo-recikliškumo, matematinės, netaisyklingos struktūras, keistokas hibridines geometrines formas, pasižyminčias nelinijinėmis, kristalo struktūromis, daugiasluoksnėmis savybėmis“ (Januškevičiūtė. 2009: p. 129).

Vystantis kompiuterinėms technologijoms, atsirado naujų vizualaus meno raiškos būdų.

¹ G. Deleuze - prancūzų filosofas, vienas iš įtakingiausių ir produktyviausių antroje pusėje XX amžiuje. Save apibūdina kaip „gryną metafiziką“. Daugiausia pasižymėjęs postmodernistinėje filosofijoje [22].

Kompiuteriai turi hiperteksto funkciją (kiekvienas elementas susietas su kito, ankstesniojo panaudojimu ar modifikavimu), kurių pasikartojantys vaizdiniai išreiškia naujai atrastą abstrakčios formos būseną – aktyvų, konkretaus bei išgryninto ženklo diagramą, simbiozines kompozicijas. (Januškevičiūtė. 2009: p. 126).

Fraktalus menas. Linijų, geometrinių formų, paveiktas susijungimas pirmiausiai atsiranda kaip neritmiški, neturintys nuoseklaus vaizdo pavidalai. Netikslus atvaizdavimas pasireiškia subjekto regėjimo lauke, kurį galima apibūdinti kaip kompiuterinę struktūrą. Esamas jungtas išraiškas sąlygoja dinamiška bei vektorinė grafika, kurių pagalba iš pirmo žvilgsnio ne konkretūs vaizdiniai įgauna besivystančią reikšmę. Vektorinės, mašininio būdu sukurtos kompozicijos technika leidžia išplėsti vizualios raiškos galimybes, laisviau modeliuoti kompozicijas. Esančios daugiasluoksnės vizualizacijos, sudarytos ne iš vienos dimensijos (polidimensialios), kartais vaizduojamos kaip iš sistemos, kurioms būdinga kintanti, kartais per daug komplikauta, sudėtinga, abstrakti forma. Kompiuterinės technologijos, naudoja informatines struktūras, kurios persiorganizuoja pačios ir vystosi kaip algoritminės, interaktyvios manipuliavimo, hiperteksto perdarymo sistemos. Susipažindami su prieš tai aptartomis abstrakcijos formomis gali susidaryti visatos chaoso išpūdis, kai asimetrija nėra priešinga ar atskirta nuo simetrijos dėsnų. Grafinėms algoritminėms abstrakcijos linijoms yra būdingas išsiplėtimas, formuojasi, didėja, sodrios paviršiaus intensyvumo ypatybės. Abstrakčios kompozicijos nuosekliai vysto progresijas, atkarpas, akcentuoja taškus, dėsninę geometriją, formos prieaugį, dėl kurio linijos skilinėja, lūžinėja, sluoksniuojasi, tampa neapibrėžtomis geometrinėmis formomis. (Januškevičiūtė. 2009: p. 130).

Algoritmas nurodo žingsnių eiliškumą, kuriuos reikia sekti, kad būtų įvykdyta tam tikra komanda, pavyzdžiui, rikiuoti, kirpti, kopijuoti, skaičiuoti, suspausti, rasti ir t.t. Suteikia galimybę pasikeisti vaizdo spalvą, reguliuoti ryškumą, kontrastą. Tokio pobūdžio abstrakcija vysto sintetines, lanksčias arba trūkinėjančias linijas. Taikydami algoritmą ir vektorinę grafiką suformuojame vaizdą, kuris atitinka informacinės visumos dalijimąsi ir kooperavimąsi į naują visumą, kuri gimsta kaip atskaitos taškas naujai abstrakcijos rūšiai. Ji tampa rami, elegantiška, protinga ir lengva forma. Kitaip nei nesudėtinga minimalistinė vizualizacija, algoritminė abstrakcija užsimena ne apie visuotinę koncepsiją, bet apie atsinaujinančią, kintančią, pilną kaitos ir dinamikos sistemą. Virtualiam kompiuterinių formų projektavimui būdingas preciziškumas, sterilumas, ažūriniai pavidalai, kurie koreliuoja su papildomo srauto susikaupimu, atliekamais bandymais, besireiškiančiais per vizualias tankio, išplėtimo, įtampos galimybes. Projektacijų estetiką galima sulyginti su ambientine muzika. Ji kreipiasi į sąmoningą intelektą ir perduoda naujos programavimo kultūros estetinius principus. „Algoritmas, galintis modifikuoti bet kokį elementą, elementarias geometrines figūras perprogramuoti unikalų kodą, sukuria naujais estetiniais principais ir vertėmis pasižymintį trapios, lengvos, ekologinės abstrakcijos dizainą“ (Januškevičiūtė. 2009: p. 130).

Ekspirimentiniu būdu sudaromi algoritminiai fraktalai pertvarko abstrakcijos kodų rinkinius, kompiuterinėmis programavimo priemonėmis paveikia teritorinę ribą, kurioje dingsta pirminė ženklo ir simbolio reikšmė. Sintetinis vizualumas kombinuoja skirtingos prigimties kūno ir mašinos bruožus, biologijos ir technikos derinius, įvairių rūšių fraktalinius susijungimus, kurie charakterizuojasi kaip dinamiškos, papildomos tkmės ir intensyvumo savybės.

1.2. KOMPIUTERINĖS SINTEZĖS

Remdamiesi panašiais pavyzdžiais, kompiuterinėmis programų taisyklėmis vektorinės abstrakčios kompozicijos vaizduoja daugiasluksnį, įvairiarūšį, sudėtingą, polimorfinį abstrakčių formų vizualumą. Pavidalų sintezės, atsikartojančios gamtoje kaip biologiniai organizmai, augalai, mineralinės kilmės struktūros, virsmo linijos persidengia viena su kita, taip abstrakcijoje suformuodamos hibridinius, polidimensialius vaizdus. Meno objektas mutuoja, įgyja siužetus, formuoja įvairių geometrinių formų ansamblius.

Mašininės kompozicijos gali atskleisti įvairius menininko konceptus. Kompiuterine fraktalų technologija galima perteikti tapybines ir virtualias abstrakcijos sintezes, atkreipti dėmesį į kai ką labiau prasmingesnio. Pradinės keliamos temos buvo susijusios su esmine organizmo, kūno ar genetikos sandara, žmogaus, gamtos, kosmoso vienove. Virtualios, nefigūratyvios kompozicijos turi bendrų bruožų su biologinėmis struktūromis, abstrakcijai duoda gyvos sistemos savybių, kurios kartais traktuojamos kaip virusas, užkratas. Biologinių sistemų struktūrinės dalys, gyvų ir sintetinių organizmų junginiai plečia transgenetinio² meno sąvoką. Tokia vizualinė raiška dažnai kuriama antfigūratyvių abstrakcijos principu (Januškevičiūtė. 2009: p. 132). Amorfinės, polidimensialios mašininės manipuliacijos išreiškia giluminius pasąmonės troškimus, jai rūpimus aspektus ir klausimus, kurie dažniausiai reflektuoja individui aktualią problematiką. Galima teigti, jog individo organizmą labiau apibūdina ne kūno savoka, o interaktyvi „aš“ dalių simbiozė, kuri apibrėžia virtualumo koncepsijas, esmines šiuolaikinės meninės kūrybos interpretacijoms. Šioje plotmėje projekcijos vis labiau perteikia katastrofos, chaoso, kolapso sąvybes. Remdamiesi šiuolaikinės abstrakcijos samprata, galima daryti išvadą, kad mašininis technologijų principas išreiškia kūrybiškumo prasmę (Januškevičiūtė. 2009: p. 123).

Kompiuteris gali tapti įrankiu, kuris leidžia plėtoti kūrybiškumą. XX amžiaus paskutiniuosiuose dešimtmėčiuose fraktalus menas iš abstrakcijos „atėmė“ šablionišką, trafaretinę geometriją, ornamentinės kompozicijos liaujasi atlikti tik dekoratyvinę funkciją. Interpretacijos kaip ir kompozicijų klodai tampa daugialypėmis.

² Transgenetinis menas - vizualaus meno šaka, kurios pagrindinė koncepsija yra naujų augalų, grybų ir gyvūnų formų panaudojimas kūryniuose. (Jukna, F., Kinderys, A. 2005, p. 701)

1.3. HERMENEUTIKOS TAIKYMAS MENE

Meno nagrinėjime tenka pasitelkti interpretaciją. Remdamiesi hermeneutika³ galime išanalizuoti ne vieną kūrybinį aktą. Ontologijai⁴ būdingas metafiziškumas, todėl į meno kūrinį, priverčia pažvelgti iš konceptualios pusės. Ji paneigia įsisenėjusią nuostatą apie meną kaip estetikos skleidėją. Meno kūrinys tai plotmė, kur įvyksta kolizija su būtimi ir tiesa; neretai suvokiame jį ne tik interpretacijos pagalba, bet ir pasąmone.

Tokią poziciją palaiko hermeneutikos filosofijos pradininkas Hans Georg Gadamer. Jis mano, jog meno kūrinys labiausiai yra paveikus, kai susitikdami su meno kūriniu mes tarsi susitinkame save. Kiekvienas atvaizdas-paveikslas egzistuoja su individualiu istoriniu krūviu, konkrečiais atsitikimais ar nesusiklosčiusiais reikalais, kurie sąlygoja kūrinio gimimą tam tikroje epochoje ir plotmėje. Tačiau G. H. Gadamer'is tvirtina, jog vizualumo bagažui yra tipiška, kad meno kūrinys visada turi savo paties vietą dabartiniame lygmenyje. Kuomet meniniame objekte gyvuoja kažkas, ką gebame įvardyti tikrove, tuomet suvokiame, jog jis užduoda mums klausimus ir nori kažką pasakyti, nors kartais net nėra svarbu, ar „tiesa“ konfliktuoja su tuo, ką norėjo pasakyti kūrinio autorius. (Daraškevičiūtė: p. 138). Galėtume sakyti, jog darbe slypi kažkas, kas vaikšto istorijos paribiais, tuo pačiu tapdamas esatimi, išsilaisvina nuo autoriaus, „kalba už save“. Filosofo nuomonė dvejoja, G. H. Gadameris savo publikacijoje „Hermeneutikos apžvalga“ (1995 m.) teigia, kad neverta įsisąmoninti meno kūrinio kaip pasitaikė. Aiškinama, kodėl autoriaus meno objektas gimsta, kas tai sąlygoja, jog menininkas kūriniui padaro nedaug įtakos. Kūrėjas yra tikrai atstovas, vyksmų virtinės instrumentas, aplinkos filtruotojas, tampantis tarsi lakmuso popiereliu, per jį pasakoma dabarties tiesą. Taigi visi kūrybiniai objektai susaistyti daugiau nei su istorija ar siužetu. Kiekvienas iš jų deklaruoja tiesą. Ji ne visada atskleidžiama akivaizdžiai, todėl yra nuoširdžiai interpretuojama. Taip pasireiškia meno kūrinio aktualumas, šiuolaikiškumas. Kartais reikia apsivalyti nuo bjaurios estetikos užkrato.

Vizualus meno objektas neatlieka vien tik estetinės pasigerėjimo funkcijos. Jame atsiskleidžia tiesa, aktualijos, individualūs ir kolektyviniai potyriai. Kolizijų metu vyksta stebėjimas, interpretacija, sąsajų bei reikšmės paieška. Gadameriškoje hermeneutikoje pirmenybė teikiama gyvenimiškoms realijoms. Suvokimas prasideda tada, kai stebėtojas įsitraukia į reišmės paieškas, kurios dažniausiai yra neatsiejamoms nuo vizualaus turinio. Pasigerėjimo estetikos paieškos atveda į aklavietę ir matomą pavidalą padaro beprasmišku. Jei stebėjimo objektas į mus neapeliuoja,

³ Hermeneutika - filosof. šaka, tirianti rašytinę arba vaizdinę medžiagą, kuri aiškina juos vidiniu požiūriu. Supratimą traktuoja kaip esminę žmogaus ir jo socialinės būties tapatybę. (Jukna, F., Kinderys, A. 2005, p. 291)

⁴ Ontologija - filosofinė būties teorija. Nagrinėjama egzistencija ir būtis (Jukna, F., Kinderys, A. 2005, p. 529)

neužduoda klausimų, nedirgina ar nėra „nepatogus“, po susidūrimo su stebėtoju jis iškart nugrimzta į minčių savartyną.

Savo veikale „Tiesa ir metodas“ G. H. Gadamer'is dažnai akcentuoja, kad meno kūrinys kaip taisyklė saugo šiandieninę patirtį, kur epochinė linija nestovi pirmoje vietoje, tačiau nepamiršta pasakyti teisybę, kuri greičiausiai nebuvo apsireiškusi pačiam atvaizdo autoriui. Pirmojoje dalyje G. H. Gadamer'is pasiūlė aiškia atvaizdo ontologijos analizę. Svarstoma apie vizualaus meno objekto-paveikslą (Bild) kaip atstovą, bandant rasti ryšius tarp kopijos-reprodukcijos (Abbild) ir originalo (Urbild). Kalbant apie paveikslą, reikia paminėti, kad jo atveju pateikimas pasižymi kitokiu būdu nei reprodukcija. Pastaroji yra tik būdas, kurios vaidmuo sąlyginai ribojasi kaip identifikacija su originalu; todėl filosofas kvestijonuoja ar joje gali slėptis destrukcijos tikslas. Dažniausiai būna priešingai, vizualaus meno objekto-paveikslas turi parodyti, kaip jame atsiskleidžia tai, kas atsiskleidžia. Kitaip nei reprodukcija, paskirtis nebūtinai turi tapatintis su originalu. Būtent šis nesutapimas meno kūrinui duoda išliekamąją vertę. Tęsdamas mintį, G. H. Gadamer'is kalba apie proporcijas tarp kopijos ir originalo. Akizaidu, kad jos yra vienpusės – įgyvendinta kopija sugretinama su originalu, bet šiaip ar taip jam įtakos nedaro, o ryšys tarp vaizduojamojo meno objekto-paveikslas ir vaizduojamojo dalyko (originalo) – visada turi atsaką. „Originalas yra toks, koks yra, tik dėl atvaizdo-paveikslas; kita vertus, atvaizdas yra ne kas kita, kaip tik originalo manifestacija“ (Daraškevičiūtė: p. 139). Vieną vertus, G. H. Gadamer'io filosofinė pozicija sujaukia Platono reprodukcijos ir originalo pusiausvyrą, kadangi jo eskaluojamoje hermeneutikoje originalas tampa matomu būtent vizualaus meno objekte, kuriame atrandame sąsajų su kažkuo labiau, nei jei tikrai išgyventumėme prieš save turimą originalą. Paveiksle originalas pristato pats save, apsireiškdamas naujomis nenumatytomis pusėmis, kurias suprantame dekodavę – tuo pačiu ir suvokdami pavaizduotą dalyką.

Tęsiant kalbą apie realybės proporcijas su paveikslu, G. H. Gadamer'is, teigia, jog sąsajos yra abipusios; vadinasi, paveikslas tiesiogiai veikia tikrovę ir ją reprezentuoja. Šiam terminui G. H. Gadamer'is duoda individualią, specifinę reikšmę, akcentuodamas, kad ši prasmė turi savyje ne tik ryškų atspindį, bet ir visuomeniškumą, žaidimo laikotarpį, taip pat lotynišką reprezentaciją, apibūdinantį ko nors arba kieno nors pateikimą, pavertimą pasiekiamu dabartyje. Remiantis filosofo žaidimo koncepcija, galime analogiškai patvirtinti, kad paveikslas ir jį analizuojančiojo ryšyje yra kažkokia juos saistanti erdvė, sąlygojanti žaidimo, o šiomis aplinkybėmis – suvokimo, nurodymus. Filosofui aktuali polemikos kryptis yra ta, jog paveikslui suteikiama ontologinė vertė, kuria galima apibūdinti meno kūrinį kaip dažniausiai istoriškai nulemtą esaties vyksmą – ten galima įžvelgti jau susikūrusio pasaulio refleksijas. Filosofas reiškia savo nuomonę teigdamas, kad muziejai, turi atlikti šviečiamąją funkciją ir estetiką nustumti į šoną. Ši institucija turi neslėpti tikrovės ir sukurti abipusį ryšį tarp stebėtojo ir atvaizdo.

Filosofas deklaruoja koncepsiją, kuria rementis meno kūrinys slypi tiesa, prasmė, gilesnė mintis, kurias žiūrintysis turi išvelgti. Toks mechanizmas gali būti naudojamas tiek klasikinio, tiek modernaus meno kūriniais interpretuoti, tačiau posmoderni raiška išsiskiria tuo, jog yra sunkiai dekoduojamas interpretacijos būdu.

1.4. ŽENKLO IR SIMBOLIO KONTEKSTAS

Pojūčiais ir protu žmogus vertina jį supančius daiktus, vykstančius reiškinius, girdimus garsus ir jį supantį aplinkinį pasaulį, arba objektyviąją realybę, tarsi sutvarko pagal savo protą. Visa, kas jį supa žmogui turi tam tikrą reikšmę. Literatūrologas Daniel Chandler teigia, kad kūrėjas, norėdamas išreikšti savo idėją, stebėtojai sukuria vaidmenį, kuriuo žmogus yra tarsi vedamas noro kurti reikšmes, jos sudaromos sukuriant bei interpretuojant įvairius ženklus (Chandler, 2007: p. 13).

Evaldos Jakaitienės nuomone, ženklas yra „bet kuris pojūčiais juntamas objektyvios tikrovės dalykas, kuris signalizuoja kažką kita, kas egzistuoja dar be jo“. Autorė atkreipia dėmesį į tam tikrus ženklų klasifikacijos požymius. Pirmiausia, bet kuris ženklas turi savo pavidalą ir turinį – „matomas, girdimas, liečiamas ar kitaip juntamas ženklas siejasi su vienokia ar kitokia mintimi (informacija), kurią norima perteikti kam nors kitam. Antra, tam, kad ženklas atsirastų, reikalinga tam tikra „ženklinė situacija“. Ženklinę situaciją paprastai sudaro bent keturi elementai: „a) tas, kas perteikia mintį (informacija), b) tas, kam yra suteikiama informacija, c) objektas, apie kurį kas nors pasakoma, ir d) ženklas, kuriuo norima perteikti koncepsiją“ (Jakaitienė, 2010: p. 13-14). Galima teigti, kad tik konkrečioje meninės kalbos situacijoje, jos dalyviai tą patį ženklą gali suvokti nevienodai. Remdamiesi Charles Sanders Peirce pastebėjimais, ženklą galima susikristyti į tris charakteristikas: pirmoji specifika kaip paprasta ypatybė, kuri reali, ar turi bendrą taisyklę. Ženklas – klasifikuojamas kaip tam tikra tikrovėje egzistuojanti forma. Antroji analizuoja ženklo santykį su savo objektu. Trečiojoje ženklas traktuojamas atsižvelgiant į tai, kaip ženklą interpretuoja stebėtojas: kaip galimybės ženklą, kaip fakto ženklą ar kaip išvados ženklą (Peirce, 2000: p. 57).

Sussane Langer (Chandler, 2007: p. 16-17) vizualų ženklą vadina simboliu. Simboliai, anot autorės, nėra tam tikri daiktų ar reiškinių reprezentantai, bet priemonės padedančios juos suvokti. Apibendrinant, galima teigti, kad konkreti žmonių grupė pagal visuotinį susitarimą vienam ar kitam ženklui gali suteikti tam tikrą reikšmę. Kai kuriomis aplinkybėmis ženklui gali būti suteikiama ir simbolinė reikšmė, t.y. tam tikras ženklas gali tapti simboliu.

Daugiasluoksni simbolio reikšmė kyla iš painios jo prigimties. Taip pat simbolio dekodavimas kaip formalus prasmės priskyrimas vaizdui, dažniausiai traktuojamas kaip kognityvi plotmė, tampanti koncentruoto dėmesio ir protinių pastangų reikme. Vienas iš hermeneutikos tyrinėtojų Paul Ricoeur mano, jog simboliu galima vadinti kiekvieną reikšmės struktūrą, kurioje

tiesioginė, pirminė, raidiška prasmė žymi dar ir kitą – netiesioginę, antrinę, perkeltinę prasmę, kuri negali būti suvokta kitaip, kaip tik per pirmąją (Ricoeur 2001, p. 16). Dualistinius akcentus sukaupusias išraiškas įmanoma išskirstyti į hermeneutikos lauką. Todėl, kad būtų galima kaskart suvokti tam tikrą simbolikos naudojimą, stebetoją reikia palikti nuošaliai, leidžiant pasirinkti nesuinteresuoto žiūrovo poziciją (Ricoeur 2001, p. 46-47).

Atpažinti simbolių ir jo prasmų lauką sudėtinga ir dėl kitos Paul'o Ricoeur'o nurodytos simbolio ypatybės – jo sąsajų su tuo, kas išeina už tiesioginės žmogiškosios patirties ribų ir todėl beveik nesileidžia išreiškiami įprastine sąvokine kalba. Taigi simbolių pirmą prasmę siekia archetipinius žmogiškųjų išgyvenimų klotus, mumyse jis kelia neapibrėžtą, sunkiai suvokiamą supratimą apie visatos ir žmogaus pasaulio sąrangą, apie bendrą pradžią turintį reiškinių ryšį, ar perėjimą iš vieno būvio į kitą.

Analizuodami simbolius dažniausiai susiduriame su ideologiniu tradicinės kultūros bei religijos pagrindu. Teigdami, jog teologinės pažiūros yra glaudžiai susijusios su simbolikos interpretacija, kai kurie XX amžiaus filosofai šias plotmes tapatindavo. Simbolis pradėtas taikyti kaip priemonė išreikšti savo koncepsijai, nesutelpiančiai kasdienio mąstymo ribose. Svarbia išorinė simbolio riba tampa daugiasluoksniškumas, o vidinė – ypatingas ryšys su „ribine realybe“. (Berestnevas, 2008 p. 40). Meninėje konceptualioje raiškoje stebėtojo sąmonė pastebi plotmę, leidžiančią protu pagrįsti savo giluminę patirtį ir susieti ją su interpretacija. Nagrinėjant simbolinę idėjų reikšmę, galima paminėti, jog simboliai gali būti išreikšiami konkrečiais atvaizdais ar net realiais daiktais, kurie, individo sąmonėje yra susiję su archetipu, turinčiu tam tikros abstrakcijos statusą, o paviršutiniame suvokime – su dauguma konkrečių to archetipo išraiškų.

Išsakydamas idėją apie simbolių, kaip tam tikrų kultūrinių ženklų atsiradimą, G. I. Berestnevas nurodo keletą priežasčių. Pirmoji - pati svarbiausia, mokslininko nurodyta priežastis – tai žmogaus gebėjimas mąstyti ženklais. Žmogaus individualios idėjos įprasmina tam tikrą ženklo formą. Simbolis tampa „minties forma“ (Berestnevas, 2008 p. 50). Tokiu būdu galima išanalizuoti natūralią simbolių raidą kultūroje. Antroji priežastis yra susieta simbolių sąsajomis su vizualia raiška, kurią mokslininkas įvardija kaip pačią stipriausią suvokimo sritį. Tai galima traktuoti kaip žmogaus vaizduotę, kuri visiems daiktams ar „grafinei struktūrai“ gana lengvai gali būti priskirta vienokia ar kitokia simbolinė reikšmė.

Etnologės Eglės Plioplienės teigimu, „visa, ką apie save regime, užuodžiame, liečiame visomis savo jausmėmis, krinta mūsų atmintin į simbolių talpyklą“ (2002, p. 404). Išgyvendami aplinkoje žmonės savo patirtimi simboliams tam tikrą simbolinę vertę. Bėgant laikui, keičiantis žmonių gyvenimo būdui, formuojantis kultūroms kito ir aplink juos esantys simboliai. Dažniausiai simbolių prasmė kinta kartu su visuomenės raidos procesais, kurie nuožmiai iš gyvenimo išbraukia tai, kas lyg ir nebeaktualu arba pereina į kitą pavidalą. Vieni simboliai kardinaliai pakeisdavo savo

simbolinę reikšmę, kiti tapdavo keliasluoksniais, sukaupusiais daugiau nei vieną reikšmę ir ilgainiui daugelis jų tapo daugiareikšmiai.

H. Biedermann'o (2002 p. 5), aptariamais simboliais žmogui reikšmingi tampa tada, kai jis geba prasmes perkelti į savo suvokimo erdvę. Kitaip tariant, žmogus aplinką supranta tam tikrų simbolių pagalba. Tuo tarpu E. Plioplienės (2002 p. 404) nuomone, simboliai yra tarsi žmogiškosios patirties reprezentantai ir gali būti naudojami „pasauliui kurti“. Kadangi simboliškas formas sutinkame kasdien mus supančiame pasaulyje – kalboje, literatūroje, mene, reklamose, religijoje, įvairiose mokslo sferose, žmonių požiūris į juos yra individualus. Kai kurie simbolius traktuoja kaip visiškai nebereikalingas bei dėmesio nevertas senienas, kiti laikosi nuomonės, jog simboliai – tai „vienintelis raktas suvokti dvasiniam pasauliui“ (Biedermann, 2002 p. 5).

Simbolis gali būti apibrėžiamas kaip ženklą, sukaupęs savyje tam tikrą visuotinai priimtą, perkeltinę reikšmę. Simbolis – tai sutartinis ženklas paprastai turintis daugiau nei vieną reikšmę. Tokios pozicijos laikosi Daiva Šeškauskaitė. Ji tvirtina, jog simbolis – tai laisvas, sutartinis ženklas, kurio interpretacija neretai priklauso nuo konteksto, t.y. priklausomai nuo konteksto tam tikram daiktui ar objektui gali būti taikoma vienokia ar kitokia simbolinė reikšmė. „Ypatinga, tik tai vietai būdinga veiklos raiška sąlygoja ir ypatingą simbolių būtį toje vietoje, o tai lemia tautų savitumą viso pasaulio mastu“ (Plioplienė, 2002 p. 405).

Galima teigti, jog dekodavdami simbolius, turime juos interpretuoti atkreipdami dėmesį į jų vizualinę raišką, kūrėjo koncepsiją bei istorinį simbolių sukūrimo bei interpretavimo kontekstą. Simbolių pagalba nujaučiama, pastebima realybė yra įprasminama ir suvokiama žmogaus protui elementariu pažinimo būdu. Jų pagalba individas gali mąstyti, suvokti bei palyginti iš esmės nepalyginamus realybės struktūras, jos formas, kurios dažiausiai nėra prieinamos kitais pažinimo metodais. Kai kuriais atvejais, simbolių kūrimas yra priemonė išreikšti savo patirtį, padaryti ją apčiuopiamą kaip tam tikros rūšies tikrovę kasdieniniame gyvenime.

2. PROTOTIPŲ ANALZĖ. VIRTUALI ESTETIKA

Fraktalus meno koncepsija, geometrinė estetika atsirado apie 1980 metus. Intelektuali koncepsija subūrė skirtingų tautybių menininkus iš Europos, JAV, Japonijos. Grupotė pasirašė manifestą, kuriame deklaruojama, jog naujosios technologijos leidžia dreifuoti vaizduotei, plisti atsitiktinėms formoms, radikaliai atnaujinti kūrinio modelį, pritaikius „drugio efektą“. Šio meninio judėjimo išraiškos formos pasižymi netaisyklingomis formomis, matematinėmis aibėmis, kompozicijos formuojamos algoritmo principu, dominuoja nefiguratyvus vaizdas. Būdingos paslankios tėkmės, sukimosi, judesio perspektyvos.

MIGUEL CHEVALIER

Vienas iš pirmųjų menininkų pripažintas virtualios krypties pradininku tarptautiniu mastu. Interaktyviuose kompozicijose, instaliacijose plėtojamas gamtos – išminties santykis, kompiuterizacijos, tinklo poveikis šiuolaikinei visuomenei, utopinė architektūra ir virtualūs miestai. Analizuojama paskutinė kūrėjo paroda „Pixel Power 2013“.

„Fractal flowers“ – video instaliacijos, 3D printeriu sukurtos fraktalinės skulptūros. Ketverios virtualios pasaulių projekcijos vystosi iki begalybės. Kompozicijose kuriamas neišbaigtumo, tęstinumo įspūdis. Iš sėklos išsivysto geometrinės gėlės, auga, bręsta, nuvysta ir vėl iš taško pradeda augti. Vyksmas nesibaigia ir vis dar tebevyksta.

„El Origen del Mundo“ – video instaliacija. Jungiami biomorfiniai elementai ir geometriniai raštai. Judančios abstrakcijos – ląstelių dalijimasis, čiurlenantis vanduo – siūlymas į savo būvimą reaguoti ne taip dramatiškai. Kiekviena ląstelė veikia autonomiškai. Matomas vaizdas kontroliuojamas jutikliais – kai lankytojas juda, ląstelių trajektorija nutrūksta. Panašiai kaip gyvenime, kur mes atsiduriame intriguojančiame pasaulyje, kuris nuolat papildo save. Šis kūrinys juda iš juodos ir baltos, palaiptams užleisdamas vietą ryškioms, sodrioms spalvoms. Rudenį projekcijos buvo perkeltos ant barokinio stiliaus pastatų Bellas Artes aikštėje, Mechike. Ląstelės dauginasi atskiria, sujungia, klestėti – kartais lėtai, kartais greitai. Žiūrovas susiduria su gyvu organiniu pasauliu, nuolat atnaujančiu, kuris kartais persikelia į pikselių plotmę. Įvairiaspalvė geometrinė grafika primena archaiškus actekų audinius, architektūrą. Sukuriama virtualiai stilizuota aplinka, kurioje mes esame kviečiami pasinerti į save, patirti būtį per suvokimo, o ne intelekto prizmę.

Skaitmeninės technologijos leidžia sukurti generatyvius ir interaktyvius darbus. Miguel'io Chevalier'o darbai tampa nebe estetiniu objektu, jie niekada nėra visiškai išbaigti ir vis dar tebevyksta. Menas yra visuomenės, kurioje mes gyvename, atspindys. Realūs ir virtualūs objektai

visą laiką koreliuoja. Akivaizdu, kad man į kūrybą pasitelktos technologinės priemonės padeda sukurti poetinį pasaulį, regeneruoja naujas idėjas ir kuria etapą su laiku ir šiuolaikiniu menu.

JEAN CLAUDE MEYNARD

J.C. Meynard kūrybą galima apibūdinti kaip atsitiktinius labirintus, polidimensialią visatą su dislokuotomis linijomis, daugiasluoksnėmis perspektyvomis. Meno objektai remiasi mitologiniais siužetais, afekto būsenomis, gamtovaizdžiais. Jiems būdingas sudėtingas, besišakojantis sunkiai suprantamas komponavimas.

„Puzzle“ kolekcijoje chaotiški veidrodėliai, projektuojami kaip mozaikos. Būdami asimetriški, netvarkingi, tačiau panašūs, tampa neatsiejami vienas nuo kito ir formuoja vyrišką – moterišką pradą, teigiamas – neigiamas jėgas. Perteikiama audringa žmogaus būklė, ekstazės ir nevirties būsenos [20]. Autorius stengiasi palyginti sintaksę su delione. Sintaksė – žodžių klasifikavimas, kurių paskirtis yra sakinio formavimas, reikšmės priskyrimas. Būtent tokiu principu yra susiejama galvosūkių mozaika („Puzzle“). Žiūrovas žaidžia su fragmentais, juos montuoja, turi galimybę parašyti savo paties sakinį, atrasti sau aktualią temą. Norėdami užfiksuoti atvaizdą ar veidą šitame dinamiškame chaose, reikia suvokti efemerišką kompozicijų išvaizdą. Tai būtis epicentras, kurį būtina nuolat pertvarkyti, nes figūra juda ir kinta.

„Identity“ – autoportretas. Kalbėdami apie tapatybę kaip pavyzdį galime paimti kėdę. Praktiškai neįmanoma matyti visos kėdės. Nepaisant to, kai kam nors prarodome šį objektą ir paprašome jį identifikuoti/atpažinti, žmogus lengvai tai padaro. Galime lengvai parodyti, kad kėdė turi kojas, atlošą, vietą atsisėsti ir galbūt ranktūrius. Jei nagrinėtume dar smulkiau, galėtume paminėti spalvas, medžiagas, pluoštus ir net kalbėti apie kėdės esmę ir taip toliau. Kuo gilesnės žinios, tuo daugiau elementų ir tuo greičiau pasiekiamė ribą, kai turime tokį informacijos kiekį, kad galiausiai nebegalime atpažinti kėdės. Tuomet tik detalės ir jų tarpusavio priklausomybė gali padėti mums iš naujo atrasti objekto identitetą.

Kompozicijose geometrija – žemėlapis, abscisė. Naudodamas fraktalus kaip atsitiktinį figuratyvinį vaizdą, menininkas išnaudoja tinklus, algoritminius klodus, žaidžia su parametrais ir konstruoja jusminę geometriją. Tokia konstrukcija, kur viskas yra tik numanoma sumaišyta su sudėtingais ir mišriais tarpusavyje susijusiais elementais. Simuliacijos leidžia išreikšti idėją, jog visi esame gamtos dalis. Tinklai, virtualūs klodai krypsta nuo savo pradinių taškų suteikdami metalinės vielos struktūrinę išvaizdą ir lydi į mikro dimensiją, kartais nepastebimą iš pirmo žvilgsnio. Skirtinigi, nepersidengiantys elementai atskleidžia mikro ir makro pasaulių simbiozę. Fraktalinė geometrija skaitmeninių technologijų pagalba leidžia sujungti tikrovę, natūralumą su polidimensionaliais sluoksniais, tinklais, ryškiomis spalvomis. Mikro-tinklai veda į kitokią

susijungimą, kitokią interpretaciją. Vaizduotoje cirkuliuoja kraujo indai, nervini ląstelių sinapsės ir neuronai [21].

Tam tikra prasme, žiūrovui suteikiama autonomija. Ji, kaip tam tikras universalus atskaitos taškas yra idealus įrankis, leidžiantis parodyti visas gyvos būtybės formas bei dimensijas ir visas jos būsenas. Vizualizacijos ir žiūrovo dialogo metu, jie tampa nebe tokie patys, kokie buvo. Praeina laikas apsieičiama dideliu kiekiu informacijos, todėl pasikeičia mūsų pojūčiai, mūsų mintys, mūsų kūnai, net mūsų ląstelės, kurių dalis žuvo, o dalis ką tik gimė. Kiekvieno mūsų žinios apie save ir apie kitus taip pat pasikeičia. Taigi mes matome ne tik tai, kokios sudėtingos yra gyvos būtybės, bet ir jų nestabilumą, jų judesius ir jų transformacijas.

PASCAL DOMBIS

P. Dombis savo kūryboje naudoja nesudėtingus algoritmus. Anktesniuose darbuose rėmėsi taisykle: kompozicijose taikė tiesias piešimo linijas, tačiau naudodamas skaitmeninį hipertekstą gali pasiekti beribius jų dauginimus. Menininkas neeskizuoja struktūrų iš anksto. Jis nustato paprastas matematinės aibes ir leidžia joms pereiti iš vienos sąveikos serijos į kitą.

„Time Spirals“ – spirālė – dinamiška ir energinga, tiek atvira ar uždara, srauto linija, ištekanti į milžinišką begalybės akį. Ji nepaklusni laikui, tačiau paradoksalu, jog ciklą kaita grafiškai būtent taip ir yra vaizduojama. Kompozicijos plaukioja tarp visatos linijų, juodos ir baltos spalvos sūkurių. Struktūros skleidžia panašią energiją: uragano akis: virtuali akis, atsivėrusi amžinybėje, koreliuoja skirtingais energijos srautais, įskaitant skrydžio ir nebūties pojūtį. Linijos, elipsės, apkritimai, kosmologiniai mitai. P. Dombis iliustruoja archainių laikų žemėlapius, aborigenų dvasinę būklę tarp nejudrumo ir judesio, vyriškumo ir moteriškumo, grynumo ir priemaišų. Jis jungia abstrakciją su erdvės pojūtį. Juostelės, spiralės gimdo gyvybišką galios jausmą, panašų į jausmus, kurie užplūsta kaip vandenyno bangos. Provokuoja sąmonę patirti galvos svaigimą, begalybės pojūtį arba pakilios nuotaikos ir nerimo mišinį.

JOSEPH NECHVATAL

Sukuria naują terminą „vir-aktualumas“. Šia koncepcija jis siekia sujungti biologinę ir virtualią padermę. Joseph Nechvatal „virak-tuali“ (virtuali ir aktuali) tapyba komponuoja piešinių, akademinį ar kaligrafišką tekstą, skaitmeninę fotografiją, tam tikrą kompiuterinį kodą ir kompiuterinio viruso programą, perdirbdama juos į tapybos ir kompiuterio sintezės ekspresijas. Kompiuteris pasitelkiamas skenuoti fotografiją, piešinį ir tekstą į pabaigtą, ant drobės atspausdą paveikslą. Paleista biologinio viruso programa perdirba klasikinės tapybos raiškos priemonės –

drobę ir akrilą – į kompiuterinį kodą ir sukuria savitą virtualios ir aktualios sistemų kūrinį, kuriam būdingos mutavusių, pakitusios sąmonės vaizdinių savybės (Januškevičiūtė. 2009: p. 131).

Cikle „Revisited Retinal Art: History of the eye“, menininkas pateikia kompiuterinės tapybos darbus, video prezentaciją. Tradicinei estetikai jaučiama antipatija, nes anot J. Nechvatal'o, vaizdas turi kelti ne pasitenkinimą, o išjudinti protą. J. Nechvatal'o kūrinys kūnas taip pat yra ir siela, o sielos atgarsius galime rasti Gamtoje. Tačiau elektros savybės pasikeitė, dabar ji tapo virtualia ir įgavo grynos informacijos formą. Ir jei akių atvaizdai mus sutinka parodoje, išangės ten sudvejina regėjimą, sustiprina nerimą ir ištrina ribas tarp to, kas yra derama rodyti ir kas paslėpta, tarp išorės ir vidinės erdvės, tarp to, ką matome ir kas iš tiesų yra bei tarp to, ką rodome ir kas esame. Pagal šią logiką, moksliniai atvaizdai (akių ir išangių atvaizdai paimti iš medicininių archyvų) atkuria „Juodąją akį“, šešėliai primena Platono olos ir tradicinio kinų teatro metaforas. Visa tai maišosi su drobėse vaizduojamais kompiuteriu sukurtais vaizdais. Vaizdai – realistinė dalis – yra matomi, bet visuomet susilieję su abstrakcijomis. Jungiamos kelios ikoniškos dialektikos, maišomi periodai, stiliai ir sferos. Prasideda robotinė/automatinė tapyba, kuri gali puikiai egzistuoti tarp senųjų tapybos modelių. Tai ne atsinaujinimas, o atgimimas.

MIKALOJUS KONSTANTINAS ČIURLIONIS

Mikalojaus Konstantino Čiurlionio vaizduojamam pasauliui padarė įtaką Europos simbolizmas bei modernizmas. Į žiūrovą kreipiamasi užuominomis, simboliais, metaforomis. Paveikluose dažnai sutinkami du priešingi pradai – šviesa ir tamsa, gyvenimas ir mirtis, rytas ir vakaras, horizontalė ir vertikalė. Simboliai daugiasluokniai, kartais suvokiami kaip kaleidoskopinės asociacijos. Kūrybą galima gretinti su tais abstrakčios tapybos menininkais, kurie kaip vieną iš svarbiausių ideologijos akstinu laikė dvasingumą. Šiuo atveju labiau gilinamasi į žalčio simboliką, kuri abstrakčiais vaizdiniais atkleidžiama ir autoriniuose baigiamjojo darbo kompozicijose.

Mikalojaus Konstantino Čiurlionio kompozicijose svarbią vietą užima žalčio motyvas. Tai matome jo „Žalčio sonatoje“ (1908 m.), kurią sukurti padėjo mitai ir pasakos apie gyvates bei žalčius. Šioje sonatoje kitaip nei didžiojoje dalyje dailininko paveikslų nedomino giedros nuotaikos. Ciklo kompozicijos kuria, slegiančią, nūrią nuotaiką. Atrodo, jog paveiksle žaltys menininkui yra vienintelis menininko asketiško ir rūstaus pasaulio valdovas. Paveiksle „Allegro“ vaizduojami keli horizontai, vienas pro kitą prasikeičiantys pasauliai, kurių pagrindinė jungtis – žaltys. (Adomavičienė, N. Kulikauskienė, M. Laukaitienė V. 2007, p. 10). Galima teigti, jog menininkas cikle „Žalčio sonata“ norėjo atkleisti gyvybės pradžią, jos dominuojančią dievybę, taip pat priešingų visatos jėgų, jų įveikimo arba senovės lietuvių žalčio totemo garbinimo, išminties pažinimo, begalinės ir amžinos gyvybės simbolį. Dangaus motyvai, debesys, gali būti

interpretuojami kaip pirmykščiai elementai, simbolizuojantys harmoningą pasaulėvaizdį. „Andante“ roplys atsiskiria nuo pasakiško archaiško pasaulio statybų. Jis nesusijungia su apačioje žiuožėjančia bedugne, kuri skiria du skirtingus pasaulius: kairėje – žalio, turinčio gyvasties užuomazgų, dešinėje – nykaus, kaip amžina žmogaus vienatvė. Trečiame ciklo paveikle žaltys atsiranda beribėje erdvėje. Jį užlieja harmonija, priartėja gamta ir parodo savo subtilų grožį. Finale figūra tampa vienybė ir nedaloma su supančiu pasauliu, užlieja pilnatvė. Žalčio motyvas matomas ne viename paveiksle („Tvanas, III“ paveikslas, 1904, „Regėjimas“, 1904/1905, „Pasaulio sutvėrimas, XII“ paveikslas, 1905/1906, „Sonata Nr. 3“, 1908), irgi turi nemažai prasmų – jis ir simbolizuoja lemties, grėsmės pranašą, ir įkūnija išminties, globos, prierašumo idėjas. Valdovo simbolis, aiškiausiai išreikštas triptike „Rex“ (1904/1905), paveiksluose „Amžinybė“ (1906) ir „Rex“ (1909), atspindi pagrindinę Čiurlionio kūrybos temą. Taip pat ir „Laidotuvių simfonijoje“ (1903) nematomas, bet nujaučiamas valdovas, fatališka jėga, siunčia į žemę mirtį.

Galima teigti, kad paveiksluose pasirodantis žalčio motyvas turi sąsają su žmogaus dvasiniu gyvenimu, „Žalčio sonatoje“ svarstoma apie žmonijos būtį planetoje. Simboliai interpretuojami kaip individo harmonijos, pilnatvės troškimas, miglotos, su sąmone siejamos nuojautos, pirmapradžio pasaulio ilgesys.

3. PASAKOS – MITO INTERPRETAVIMAS

Nagrinėdami pasakas galima sužinoti apie archaiškas elgesio taisykles, kuriomis sąmoniškai vadovaujamės ir šiais laikais. Pasakos prasmė ieškoma tekstų turinyje, tačiau dažniausiai ji būna perkelta į abstraktųjį lygmenį.

Tautosakos rinkiniuose galime rasti įvairių pasakos variacijų. Remiantis Leonadro Saukos knygos išraukomis apie „Eglę žalčių karalienę“, galima tvirtinti, jog pasaka interpretuojama ne vienodai. Thomas Kapacinkas, Marija Gimbutienė mano, jog istorijoje keičiasi išsivaizduojamo pasaulio modelis, kuriame griūna matriarchatinė santvarka ir yra perinama prie patriarchato. Arūnas Vaicekuskas išvelgia teologinį mitą, pasakojantį apie skirtingų jėgų susiliejimą, priligina graikiškajam mitui aipe Uraną ir Afroditę. Paraleles mato tarp Urano iškastravimo pjautuvu ir žalčio kapojimą dalgiu. (Sauka, L. 2008.)

Kūrybiniame cikle interpretuojamas archainis pasakojimas apie moters dramą. Jame atsiskleidžia šeimos, genties – svečio santykis, „kitataučio“ netolerancija, dorovinis pasaulėžiūrų konfliktas. Tolimesniuose pasakos sluoksniuose implikuojama gyvybės paslaptis, ištikimybės ir aukos ryšys (dvasinis ir moralinis žmogaus išbandymas). Galima išvelgti sąsają su periodišku žemės ir visos gamtos atsinaujinimu (Žaltys sukapojamą į gabalus, jie pasklinda vandenyje ir laukia ateinančio pavasario, kada sėklos galės iš naujo atgimti). Analizuojant pasakos virsmus daugelyje aspektų jaučiamas tragizmas, todėl „Eglės žalčių karalienės“ istorija, apibrėžiamu terminu „pasaka“, galima suabejoti. Ji neturi sėkmingos pabaigos. Kūrinyje esantys vyksmai vedą į tragišką veikėjų (Eglės, jos vyro, bei jų vaikų) likimą. Tragedijos žanras pažįstamas iš graikų dramos – „siužetai buvo imami vien iš folkloro, tai yra iš mitų“ (Sauka, L. 2008.) Mitai pasakojo tikėjimų, miestų, kultūrų, tautų istoriją, dievų ir herojų dvasinius išbandymus, tarpusavio kovas, likimo peripetijas. Iš šio apibūdinimo galime daryti prielaidą, jog Eglės drama gali būti traktuojama kaip mitas.

Nemaža dalis stebuklinių pasakų⁵ plėtoja ne vieno, o kelių herojų likimus, šiuo atveju vyro ir moters vaidmenys pakaitomis atlieka pagrindinį vaidmenį. Kadangi veiksmo vystyme pateikiamas santuokos sudarymas reguliuojamas toteminiais genties papročiais, galime manyti, jog ji susiformavo pirmykščiame folklore. Veikiamas toteminės pasaulėžiūros žmogus neišskyrė savęs iš gyvūnų pasaulio. Pasaulis buvo sudėtingas – tai byloja pasiaukojantis heroizmas, moralinis tvirtumas, ištikimybė. Psichologinai pasikeitimai vyksta, kai gimsta vaikai. Vyriausio sūnaus

⁵ **Stebuklinės pasakos** - pasakų žanras, pasakojantis apie kovą su nepaprastais priešininkais, ypatingus sugebėjimus ir magines priemones, vedybas su gyvūno pavidalą turinčiu sutuoktiniu, stebuklingus virsmus, keliones į kitą pasaulį ir pan. Stebuklinėse pasakose gausu archaiškos pasaulėžiūros, senovinių tikėjimų ir papročių, realaus šeimos gyvenimo atspindžių. Pagrindinė stebuklinės pasakos funkcija – meniškai iliustruoti bendruomenės elgesio normas ir siekius. (Kerbelytė, B. 2005. p. 10-11)

tyrinėjimą, kas vyksta tarp Eglės ir jos vyro galima traktuoti kaip įvaizdį kažko, kas gali įsiterpti tarp motinos ir tėvo. Kad išgyventų netradicinėje santuokoje, Eglė kaip gynybos mechanizmą naudoja skilimą. Taip ji stengiasi prisitaikyti prie vyro, tuo pat metu nesugriaudama šeimos. Žalčio žmona ir giminės skirtingai suvokia „tolimą“ santuoką. Herojės bandymas suderinti abu pasaulius – tėvų ir naujų – nepasiseka. Eglė vyro žūtį traktuoja kaip šeimos tragediją, save ir vaikus pasmerkia metamorfozei. Siekiamybės ne daug kuo skiriasi nuo dabar žmogui aktualių temų – labiausiai vystoma idealaus vedybinio partnerio ieškojimas, noras turėti patvarią šeimą. Pasakos pasiekė mus kaip fantastiniai meno kūriniai, tačiau vos tik išskiriami elementarūs siužetai, darosi pastebima jų senovinė paskirtis – iliustruoti ir įtvirtinti žmogaus elgesio taisykles. Daugelis archainių elgesio taisyklių tebėra aktualios ir mūsų laikais. Dorovinių dogmų refleksija neleido pasakai „pasenti“.

4. KOLEKCIJOS ANALIZĖ

4.1. DARBO EIGA. BENDRI BRUOŽAI

Kūryba neatsiejama nuo prigimties: moteriško prado, vidinės dramos, tautiškumo, gamtos. Interpretuojama pasaka suskirstyta į 3 grupes, ciklus, kurie yra esminiai ir savarankiški; t.y. Eglės gyvenimas gentyje, jos susidūrimas su antgamtiška būtybe, chtoniško pasaulio valdos bei netradicinės sąjungos pasekmės ir gentyje įvykę negražinami kitimai.

Kūrybinių darbų ciklą sudaro 10 darbų. Kompozicijos kurtos naudojant kompiuterines programas Photoshop, UltraFarcial, Apophysis. Darbas atliktas mišria technika. Atsiskleidė fraktalios, kaleidoskopinės kompozicijos galimybės. Pasitelkus kompiuterines technologijas buvo galima greičiau atlikti ornamentikos detalizavimą. Kai kuriuose darbuose buvo manipuliuota skaitmeninėmis fotografijomis (I, II, VII, VIII, IX) Kiekviena kompozicija atspausta ant 1400x1400mm drobės.

Kūrybiniuose darbuose analizuojami metafiziniai klausimai, žmogaus elgesys, pasaulio suvokimas. Kaip buvo anksčiau minėta, mitą lydi dvi plotmės – žemės ir vandens.

Žemės plotmė: įsigalėjusių tradicijų plotmė, stebuklinga galia – gimdyti. Visa, kas iš jos gimsta, yra pilna gyvybės jėgos. Žemė – vandens elemento dalis, todėl šie du elementai vienas be kito nesąveikauja.

Vandens plotmė: pasakoje laikoma chtoniškuoju pasauliu, kuriame karaliauja gyvatė, simbolizuojanti vegetatyvę žmogaus klimę. Žilvinas tarsi tarpininkas tarp vegetacijos ir dviejų lyčių sąjungos. Nors vandens lygmuo atrodo artimas kasdieniniame žmogaus gyvenime, vis dėl to tai traktuojama kaip svetima sfera, iš kurios pasirodo Eglės vyras. Taip pat, šioje plotmėje įvyksta lemtingi veiksmai: kova, nulemianti tolimesnį dramatišką veikėjų likimą.

Vandens ir žemės sankirtoje buvo pradėti dievybės – žalčio – Žilvino ir moters – Eglės vaikai. Jų susijungimą galima tapatinti su žemiškąja ir chtoniška plotme, moteriška ir vyriška paderme. Giminės išvelgę nusižengimą papročiams, nutaria nutraukti santuoką. Neišlaikius išbandymų, darna suyra, iškyla kraujo puta ir užsiveria vartai į paslaptinę žalčio gelmę.

Pirmoji grupė – Eglės ir Žilvino susitikimo epizodas. *Priešingų jėgų susijungimas*.

Žilvinas – žaltys – nenuodinga gyvatė, o gyvatė ir kalboje ir mitologijoje simbolizuoja gyvybę (gyvatą). Daugelio tautų mituose ji, atstovaujanti vyrišką pradą arba dievybę, apvaisina žemės moterį. Eglė – mirties, nelaimės medis. Susiejus abu personažus, rezultatas aiškus – amžinas gyvenimo ratas: gyvybė ir mirtis.

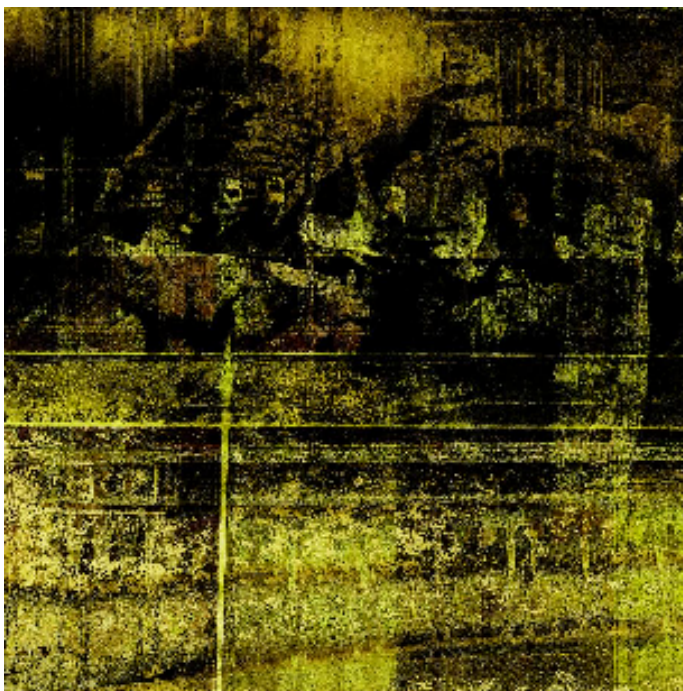
Linijinėse kompozicijose prasideda mito įtampa. Pirmuose dvejuose kūrybiniuose darbuose asimetrijos siekimas sukelia neharmoningus jausmus, aliuzija į tragiškus viso pasakojimo eigoje besivystančius įvykius. Grafinei abstrakcijos linijai plitimas, gilumas. Nors žalsvi, samaniniai tonai veikia raminančiai, juodos dėmės perseja apie artėjančią negandą. Trečiajame darbe galima išvelgti artimą ornamentų ryšį su gamtos formomis – egle. Trikampis nukreiptas smaigaliu į viršų implikuoja moters – Eglės antgamtiškas galias. Kompozicija daugiasluoksni – tamsiomis dėmėmis užsimena apie žalčio siluetą. Čia ir galime išvysti mistišką dviejų skirtingų plotmių (vandens ir žemės), priešingų gamtos tvarinių (vyro ir moters) bendrą sąjungą.

Kryžkelė tarp vyro, kuria sieja sava šeima, giminės, jaučiančios priešišumą vyrui – svetimam įsibrovėliui, siužeto linijas pakreipia į tiesioginį dvasinį ir moralinį žmogaus išbandymą, atsakomybės už kitus patikrinimą.

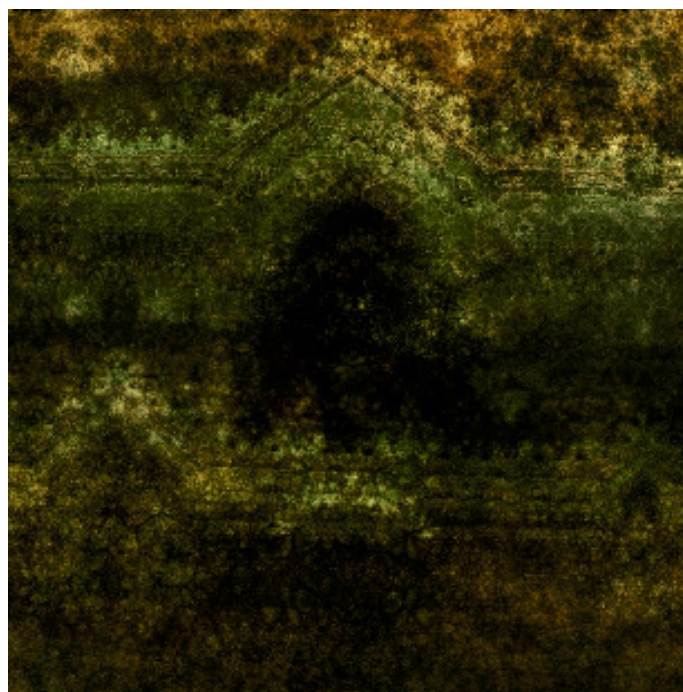
PRIEŠINGŲ JĖGŲ SUSIJUGIMAS



I epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



II epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



III epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.

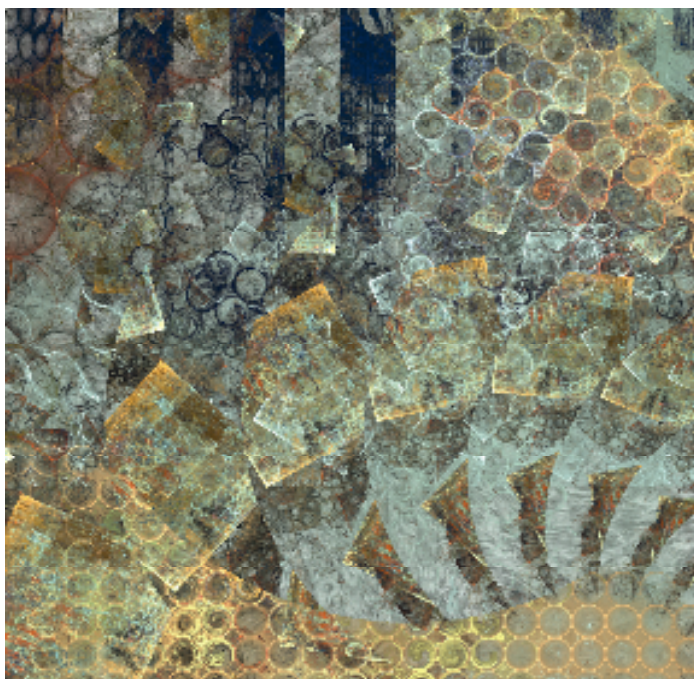
Antroji grupė – vandens sfera, Žilvino mirties scena, *Burtas mestas*. Sudrumsčiama gelmių ramybė, griūva prieštarų raidoje išsibalansavęs pasaulis.

Antrojo epizodo komponavime vyrauja daugiasluoksniai ornamentai. Statišką, ritmišką tamsių linijų vaizdavimą gerai paaškina frazė: „Burtas mestas“ (Gaius Suetonius Tranquillus). Pradėtas veiksmas negali būti atšauktas ir susilaukia atitinkamų pasekmių. Atvirų linijų kvadratai vaizduoja tapsmą, žengimą tobulesnėn būtin. Jungtys su apskritimu įgyja sąsajos su transdentiškumu. Apskritimai transformuojasi į spirales, formuojasi griauamosios jėgos.

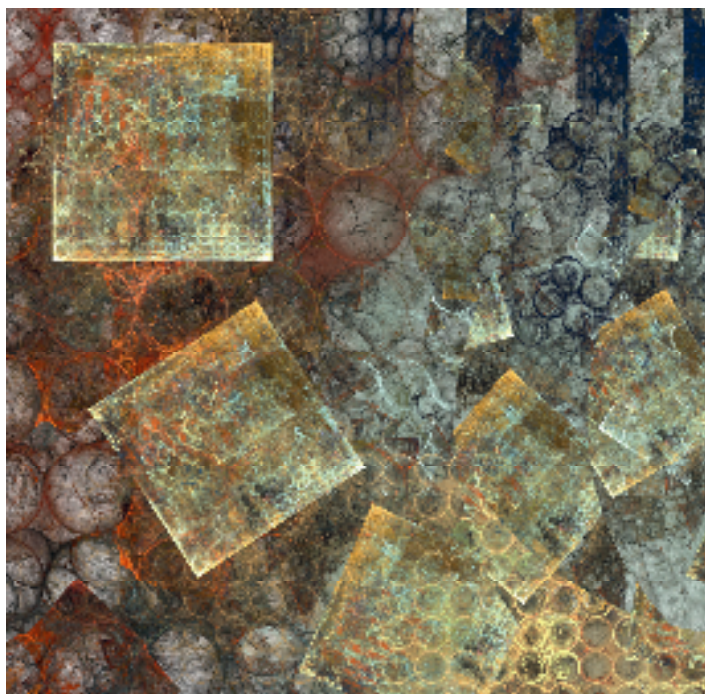
Liaudies pasakojimuose sakoma: „jei gyvatę užmuši, saulė verkia“. Saulės kultas mitologijoje tapatinamas su motinos įvaizdžiu, gyvybės teikėja. Pasakoje ta teikėja yra Eglė. Žalčio žūtis sukelia kaltės jausmą dėl nepateisinto pasitikėjimo. Lemtinga dukros išdavystė priveda prie „pergalės“ prieš „svetimšalį“.

Rusvos putos, chaotiški apskritimai išreiškia bendravimo praradimą su Žeme.

BURTAS MESTAS



I epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



II epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



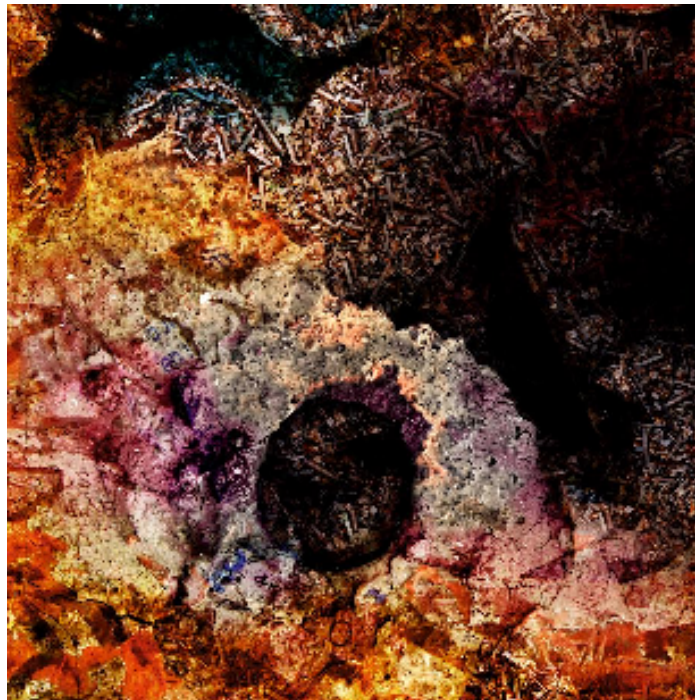
III epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.

Trečioji grupė – Kulminacija. Epilogas.

Tragedijos priežastimi tampa tradicijos, besiremenčios nusistovėjusiomis vertybėmis.

Giria lietuvių folklore suvokiama kaip šventa ir paslaptina vieta. Ji atlieka tarpininko vaidmenį tarp žmogaus kasdienybės ir sakraliosios sferos. Garioje buvo aukojama, o Eglės auka – savęs ir vaikų prakeikimas medžiais. Įstrigimas tarp dviejų plotmių (negalėjimas grįžti pas vyrą ir tuo pačiu išdidumas sulaiko nuo atleidimo giminei), moterį priverčia imtis drastiškų veiksmų.

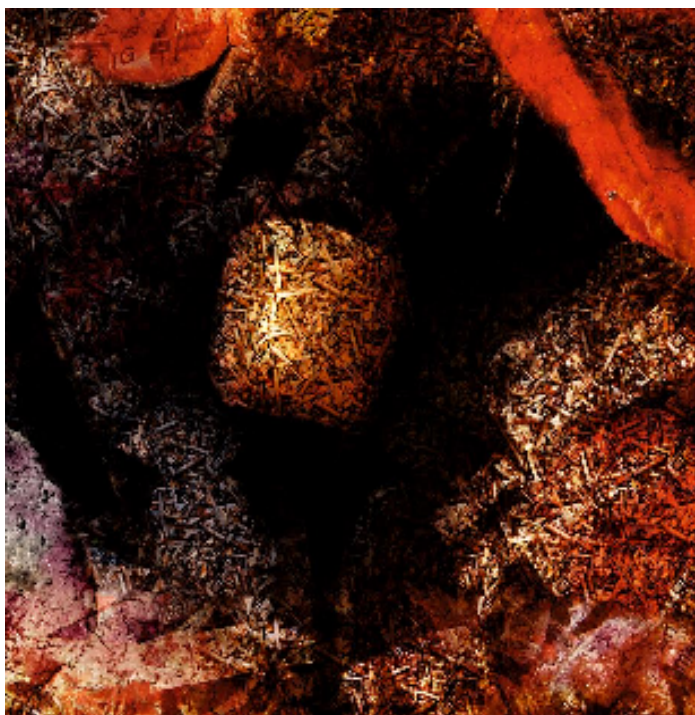
Rausvi, gelsvi, rusvi – karščio, plitimo, judesio, aistrų, visokiausių galių ir galimybių, kulminacijos tonai. Ruda, ta pati gėstanti raudona – mirštanti, vėstanti. Interpretuojama vidinė drama, degimas. Aukojami dalykai transformuojasi, vyksta metamorfozė, kurioje virstama nauja substancija, galinčia pasiekti dievų pasaulį. Kompozicijos perteikia moralinę idėją: atsakomybę ir kaltės dėl žalčio žuvimo jausmą. Vyraujantys apskritimai turi apsauginę paskirtį. Išreiškiamas atsiribojimas nuo genties, senojo pasaulio. Dūmuose įsikomponavę Eglės spygliai, apskritimas, kvadratas rodo sąsają su amžinybe, amžina kančia. Taškas apskritime įkūnija dievybę (šiuo atveju mitinę būtybę), moters siekimą bent amžinybėje pratęsti nesuprastą sąjungą.



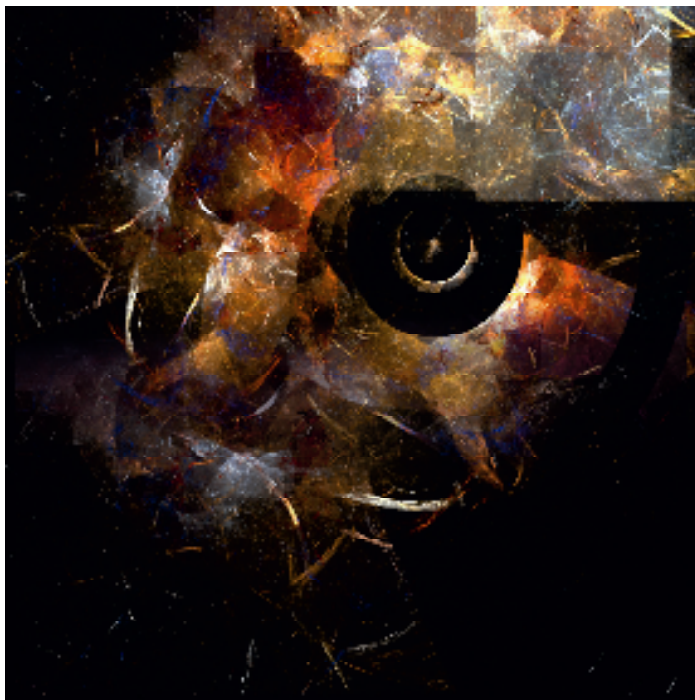
I epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



II epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



III epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.



IV epizodas. 1400x1400. Skaitmeninė spauda ant drobės. 2013 m.

4.2. KOMPOZICIJŲ SAŲVEIKAVIMAS TARPUSAVYJE

Kuriant abstrakčią vientisą kolekciją svarbu užuominomis nupasakoti siužetą, atskleisti veikėjų dramatišką likimą. Esminės kompozicijų sąsajos būtų: vienodas formatas, geometrinių formų panaudojimas vizualiam kūrinio (dominuoja trys pagrindinės: trikampis, kvadratas, apskritimas), jos daugiasluoksnės, primena mineralo, augalo, organizmą, pabėgimo, tapsmo linijos susipina viena į kitą.

IŠVADOS

1. Išanalizavus teorinius šaltinius paaiškėjo, jog šiuolaikinėje meno abstrakcijoje neretai pasitelkiamos kompiuterinės technologijos. Dominuojantys motyvai – ritmas, intervalas, struktūrų pusiausvyros. Kompozicijos santykiai tampa įtaigūs, kai vizualus intensyvumas atsispindi kompozicijos būsenose, dinamikoje. Abstrakcijose menininkas dažniausiai remiasi transcendencija, sąmone, akcentuoja afekto minčių srautą. Virtualiajai abstrakcijos prigimčiai yra artima kompiuterinė grafika, integracijos, singuliarūs taškai, perteikiantys netikėtus, sąmonės srauto padiktuotus vaizdinius. Filosofinėje plotmėje svarbi interpretacija, kurią neretai padiktuoja intuicija.

2. Filosofija pagrindžiama pasitelkus G. H. Gandamer'io idėjas. Kūrybiniai objektai deklaruoja tiesą, individualius ir kolektyvinius potyrius, kuri ne visuomet suvokiama akivaizdžiai, todėl tenka pasitelkti interpretaciją. Gadameriškoje hermeneutikoje pirmenybė teikiama gyvenimiškoms realijoms.

3. Išgilinus į virtualia grafika užsiimančių meninkų darbus, buvo padaryta išvada, jog kompiuteris gali tapti įrankiu, kuris leidžia plėtoti kūrybiškumą. Virtualus menas iš abstrakcijos panaikino šabloniškumą, trafaretinę geometriją.

4. Apibendrinus pasaką paaiškėjo, jog žmogaus siekiamybės ne daug kuo skiriasi nuo dabartinių aktualių temų – labiausiai vystoma idealaus vedybinio partnerio ieškojimas, noras turėti patvarią šeimą.

5. Kūrybinio ciklo filosofija priskiriama ontologijos kryptčiai. Meno kūrinys yra ta vieta, kur įvyksta „susitikimas“ su būtimi ir tiesa; taip pat būdas, kuriuo suvokiame meno kūrinį, visuomet yra interpretacija; meniniai epizodai reflektuoja tikrovę bei plečia suvokimą. Kolekcijoje atsisakoma tradicinių liaudies ornamentų. Nefiguratyviomis abstrakcijomis nupasakotas siužetas, socialiniai santykiai, vidinės veikėjų dramos.

LITERATŪRA

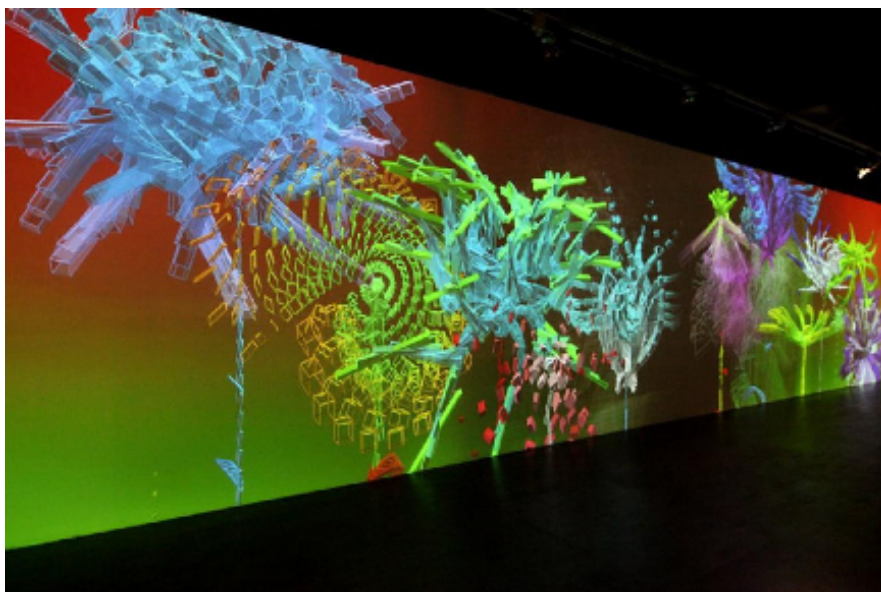
1. Adomavičienė, N. Kulikauskienė, M. Laukaitienė V, ir kt. 2007 m. *Mikalojus Konstantinas Čiurlionis. Albumas*. Vilnius: Šviesa
2. Biedermann, H. 2005. *Naujasis simbolių žodynas*. Vilnius: Mintis
3. Buivydienė, V. Žukienė, R. 2008 *Aiškinamasis svarbiausių literatūros ir kalbotyros terminų žodynelis*. Vilnius: Vilniaus kolegija
4. Dundulienė P. 1996. *Žalčiai lietuvių pasaulėjautoje ir dailėje*. Vilnius: Mintis
5. Jakaitienė E., 2010. *Leksikologija*. Vilnius: VU leidykla, p. 13-16
6. Januškevičiūtė J. 2009. *Abstrakcijos kaitos, krizės, kontraversijos*. Vilnius: VDA leidykla, p. 125-133
7. Jukna, F., Kinderys, A. 2005. *Tarptautinių žodžių žodynas*. Vilnius: Alme litera
8. Krikštopaitis, J. A. 2006. *Pasakojimų sandara*. Vilnius: Versus aureus
9. Kerbelytė, B. 2005. *Liaudies pasakos prasmė*. Kaunas: Spindulys
10. Plioplienė, E. 2002. *Senieji simboliai šiuolaikinėse šventėse*. Red. Skersytė, D. Liaudies kūryba V. Vilnius: Lietuvis liaudies kultūros centras
11. Ricoeur P. 2000. *Interpretacijos teorija. Diskursas ir reikšmės perteklius*. Vilnius: Baltos lankos
12. Ricoeur P. 2001. *Egzistencija ir hermeneutika. Interpretacijų konfliktas*. Vilnius: Baltos lankos
13. Sauka, L. 2008. *Pasaka Eglė žalčių karalienė. IV tomas. Tyrinėjimai, kitos žinios*. Vilnius: Lietuvos literatūros ir tautosakos institutas.
14. Usačiovaitė, E. 1992. *Vieno liaudies ornamento morfologija*. Vilnius: Mintis
15. Daraškevičiūtė, V. *Atvaizdo ontologiškumo transformacijos estetikoje*. p. 138-140. [žiūrėta 2013-10-12]. Prieiga internete: http://www.leidykla.eu/fileadmin/Religija_ir_kultura/2009_6_1-2/134-143.pdf
16. Berestnev G. I. K. – *Žodžių filosofija. No.1*, p. 37-61 [žiūrėta 2013-10-12]. Prieiga internete: <http://dlib.eastview.com>
17. Chandler 2007 – Chandler, D. *Semiotics – the basics*. New York: Routledge, 2007, p. 13-17 [žiūrėta 2013-12-10] Prieiga internete <http://books.google.lt/books>
18. El Oriden del Mundo. Chevalier M. [žiūrėta 2013-12-12]. Prieiga internete: <http://vimeo.com/80280737>
19. Fractal Flowers. Chevalier M. *Digital creation critical analysis*. [žiūrėta 2013-12-12]. Prieiga internete: <http://diccan.com/Eipc.htm>
20. Čiurlionis M. K. [žiūrėta 2013-09-12]. Prieiga internete: <http://ciurlionis.eu/lt/>

21. Puzzle. Meynard J.C. [žiūrėta 2013-12-12]. Prieiga internete: <http://jeanclaudemeynard.fr/TAE12DC.html>
22. Identity. Meynard J.C. [žiūrėta 2013-12-12]. Prieiga internete: <http://jeanclaudemeynard.fr/TAE12AA.html>
23. Meynard J.C. [žiūrėta 2013-12-12]. Prieiga internete: http://jeanclaudemeynard.com/GM_Corps_Recomposes.html
24. Revisited Retinal Art: History of the eye. Nechvatal. J. žiūrėta 2013-12-13]. Prieiga internete: http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/joseph_nechvatal_noisy_viral_threat
25. Times Spirals. Dombis. P. žiūrėta 2013-12-13]. Prieiga internete: http://dombis.com/wp-content/uploads/2012/12/Dombis_TimeSpirals_2009.pdf
26. Ženkilai. Įvaizdiniai simboliai. [žiūrėta 2013-05-25]. Prieiga per internetą: <http://download.vikis.lt/baltix/devel/incoming/MantoSvarbu/Zenklų%20prasmių%20knyga.pdf>

PRIEDAI

ANALIZUOJAMŲ PROTOPIPŲ VAIZDINĖ MEDŽIAGA

MIGUEL CHEVALIER



Pav. 1 „FRACTAL FLOWERS“
Video instaliacijos fragmentas, 2013 [19].



Pav. 2,3 „FRACTAL FLOWERS“
Skulptūros sukurtos 3D printerio pagalba, 2013[19]



Pav.4 „FRACTAL FLOWERS“
Paroda Briuselyje, „iMAL“ galerijoje, 2009 [19].



Pav. 5, 6. Video instaliacija „EL ORIGEN DEL MUNDO“ (Pasaulio sutvėrimas), Meksika, 2013

JEAN CLAUDE MEYNARD

Iš ciklo „PUZZLE“

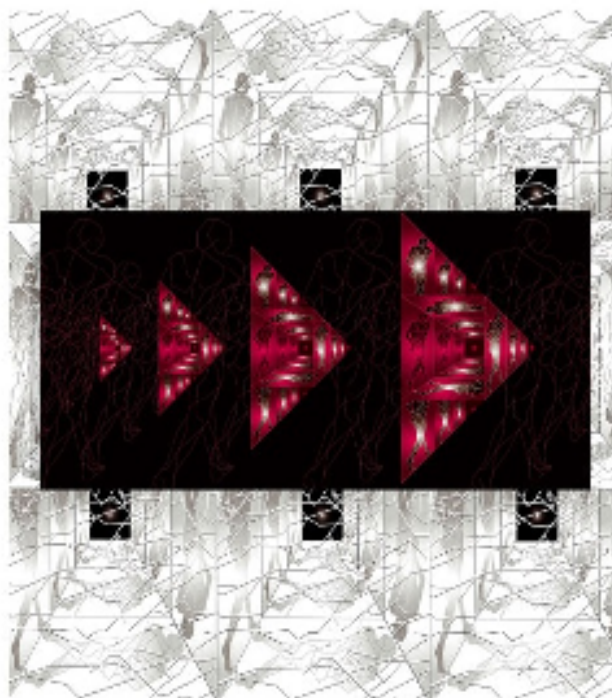


Pav. 7 „ECCO HOMO IV“, 1995 [23].

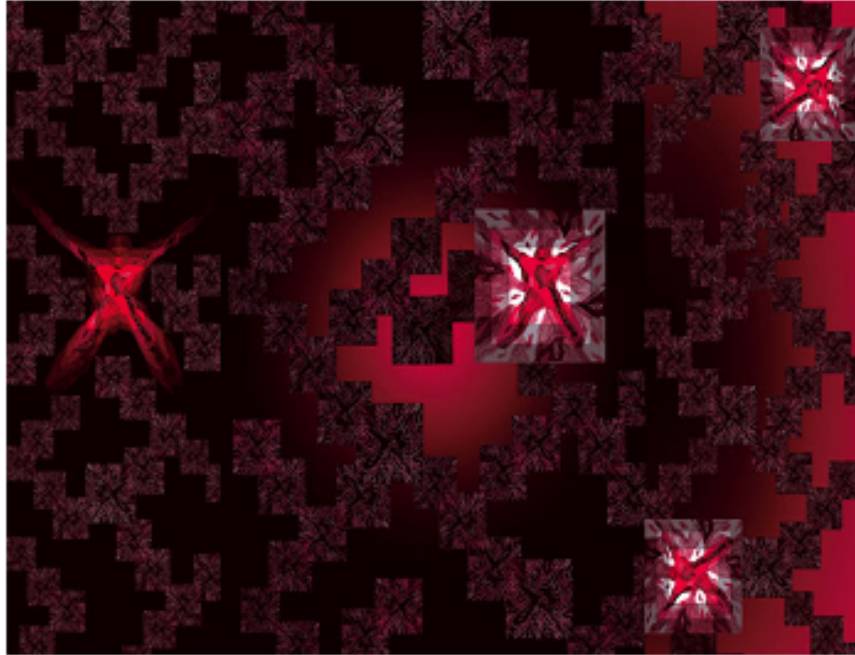


Pav. 8 „SRIBE VII“, 1995 [23].

Iš ciklo „IDENTITY“



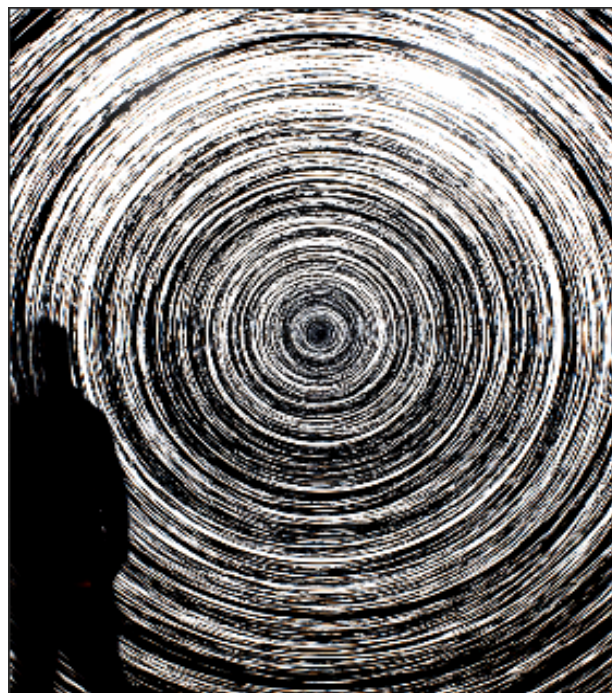
Pav. 9 „Koridorius“. Skaitmeninė spauda, 100x200, 2003 [23].



Pav. 9 „Labirintas“. Skaitmeninė spauda, 100x200, 2003 [23].

PASCAL DOMBIS

Iš ciklo „TIME SPIRALS“



Skaitmeninės spaudos instaliacija 2,70 x 3,30 m. 2009 [25].



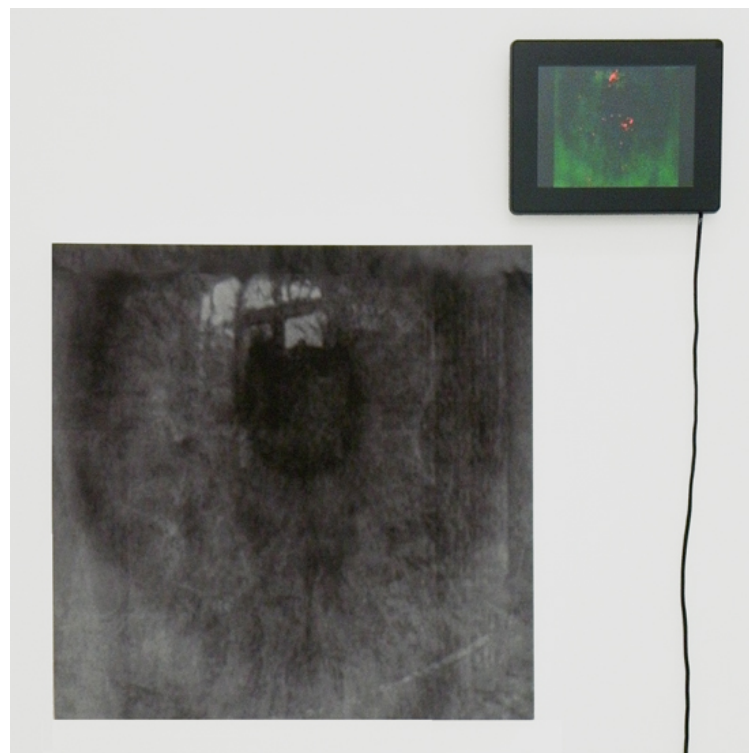
Skaitmeninės spaudos instaliacija 1,80 x 3,60 m. 2008 [25].

JOSEPH NECHVATAL

Iš ciklo „REVISITED RETINAL ART: HISTORY OF THE EYE“



Skaitmeninė spauda, akrilas, 40 x 40 cm, 2011 [24].



„Juodoji akis“ Skaitmeninė spauda, akrilas, 40 x 40 cm, 2011 [24].

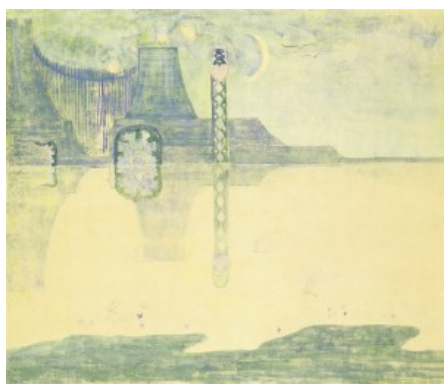
MIKALOJUS KONSTANTINAS ČIURLIONIS



Pav. 9 M. K. ČIURLIONIS „ALLEGRO“
61,2cm × 71,5cm. Popierius, tempera. 1908 [20].



Pav. 10 M. K. ČIURLIONIS „ANDANTE“
60,5cm × 71cm. Popierius, tempera. 1908. [20].



Pav. 11 M. K. ČIURLIONIS „SCHERZO“
60cm × 70,5cm. Popierius, tempera. 1908 [20].



Pav. 12 M. K. ČIURLIONIS „FINALLE“
62cm × 72,7cm. Popierius, tempera. 1908 [20].