

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
MENŲ FAKULTETAS
DAILĖS KATEDRA

Alina Maciūtė
Audiovizualinio meno studijų programos IV kurso
studentė

TIKROVĖS SIMULIACIJA EKSPERIMENTINIAME VIDEOFILME
„TĖKMĖ“

BAKALAURO DARBAS

Darbo vadovas:
Lekt. T. Andrijauskas
Šiauliai, 2014

SANTRAUKA

Alina Maciūtė. Tikrovės simuliacija eksperimentiniame videofilme. Videofilmas „Tėkmė“. Audiovizualinio meno studijų diplominis darbas. Vadovas lekt. T. Andrijauskas, Šiaulių universitetas, Menų fakultetas, Dailės katedra, Šiauliai, 2014. 29 p.

Diplominiame darbe analizuojama simuliacijos ir simuliakrai pagal Jean'ą Baudrillard'ą, kuris svarstymuose kėlė neatsekamos ribos tarp fikcijos ir tikrovės klausimo. Darbo eigoje nuosekliai aptariamos sąvokos simuliakrai, simuliacija, tikrovė, iliuzija ir hiperrealybė. aprašoma simuliacijos ir erdvėlaikio filosofinė problema. Apibrėžiami trys simuliacijos laipsniai. Remiantis T. Burtono, D. Lynčo, G. Verbinskio filmais aptariamos istorijos bei žmogaus situacija įžengus į simuliacijos ir simuliakrų erdvę. Taip pat apžvelgiamas istorijos „pabaigos“ bei „įvykio“ ir jo prasmės praradimas technologiuotame pasaulyje, pateikiami grindžiantys pavyzdžiai.

Meniniu – kūrybiniu videofilmu „Tėkmė“ siekiama judančių simbolių (detalių) pagalba atskleisti, bei pavaizduoti tikrovės simuliaciją. Kadru scenomis siekiama sukurti kuo įtaigesnį hipertikroviško pasaulio įspūdį.

SUMMARY

Alina Maciūtė. Reality Simulation in Experimental Video Film „The Flow“. The Final Work of the study programme of Multimedia Art. Advisor – T. Andrijauskas. Šiauliai University, the Faculty of Arts, the Department of Arts, Šiauliai, 2014. 29 pages.

The Final Work analyses simulations and simulacra under Jean Baudrillard who offered the issue of untraceable boundary between the fiction and reality. The Work thoroughly discusses issues of simulacra, simulation, reality, illusion and hyper reality. Simulation and the philosophical problem of the space time are described. Three levels of simulation are presented. Under films of T. Burton, D. Lynch, G. Verbinski histories are discussed as well as the situation of a human being when entering the space of simulations and simulacra. Also stories of „the end“ and „the action“ are reviewed as well as the loss of meaning in the technologies world; the supporting examples are presented.

Artistic – creative video film „The Flow“ seeks to reveal and to depict the simulation of reality by aids of moving symbols (details). Scenes of shots aim to create the suggestive image of the hyper – real world.

TURINYS

SANTRAUKA.....	2
SUMMARY	2
ĮVADAS	4
I. TIKROVĖS SIMULIACIJŲ SAMPRATA TEORINIŲ ASPEKTU.....	6
1.1. Simuliacija, simuliakrai ir hiperrealybė.....	6
1.2. Hipertikrovė ir įsivaizduojamybė.....	8
1.3. Laiko ir erdvės kategorijos.....	10
1.4. Simuliacija ir erdvėlaikio filosofinė problema.....	12
II. TIKROVĖS SIMULIACIJŲ VAIZDAVIMAS PAGAL T. BURTON, D. LYNCH, G. VERBINSKI.....	14
2.1. Timo Burtono filmas „Alice in Wonderland“ (Alisa stebuklų šalyje).....	14
2.2. Davido Lyncho filmas „Mulholland Drive“ (Malholendo kelias).....	15
2.3. Gore Verbinskio filmas „The Ring“ (Skambutis).....	18
III. KŪRYBINIS – MENINIS PROJEKTAS.....	21
3.1. Kūrinio idėja ir jos pagrindimas filme „Tėkmė“	21
3.2. Videofilmo „Tėkmė“ scenarijus	21
3.3. Atlikimo techninis sprendimas	24
IŠVADOS	26
LITERATŪROS IR ŠALTINIŲ SĄRAŠAS.....	27
PRIEDAI.....	29

IVADAS

Aktualumas. XX – XXI a. laikotarpyje kultūra nebėra kaip natūrali, ji nuolatos papildoma specialiai kuriamų efektų. Čia svarbi technologijų ir meninės kūrybos samplaika, verčianti nepasitikėti reginiais ir garsais, nei tais, kurie yra natūralūs, nei tais, kurie yra naudojami tikrovei papildyti. Darbo probleminis laukas sietinas su tikrumo ir fikcijos klausimu, kurį provokuoja menininkų intervencija į realybę, pasitelkus audiovizualines, efektą formuojančias technologijas.

Problema. Šią problemą labai gausiai ir tinkamai yra nusakęs XX a. filosofas – sociologas Jean Baudrillard, savo svarstymuose kėlė neatsekamos ribos tarp fikcijos ir tikrovės klausimo. Jis yra pažymėjęs, kad fikcija kartais priimama labiau tikra nei faktinė realybė. Gyvenimo ritualai, vartotojų kultūra, meninė technologinė ir kita kūryba nebeatsiejiama nuo išgalvotų pavidalų, kurie perkainoja pačią realybę taip, kaip ją suvokiame. Ši gausi problemų situacija aktuali meninei kūrybai. Menininkai perkuria ir sukuria tai, kas yra fikcija, neigianti tikrovę arba verčianti abejoti tikrovės realumu. Fikcijos įsiveržia į mūsų kasdieninį gyvenimą, papildo jį, pakeičia. Individa, subjektą, atitolina nuo tikrovės dramų. Įpročius paverčia fiktyvaus pasaulio dalimi. Visa tai kritiškai išreiškia ir įvairiapusiškai modeliuoja meninę kūrybą. Fikcijos mene mums parodoma gerokai daugiau nei pati tikrovė, kurios tikrumu abejojame, nors joje ir gyvename. Tikrovės ir fikcijos problema labiausiai pradėjo ryškėti nuo Platono filosofijos (žr. olos alegorija). XX a. ši problema iš naujo atgaivinta ir permąstyta revoliucingoje Baudrillardo knygoje „Simuliakrai ir simuliacija“, kuri ir šiandien laikoma tarsi postmodernistine minties, kultūros ir meno biblija.

Darbo problema: tikrovės ir fikcijų ribų trynimasis.

Darbo tikslas: analizuoti Jeano Baudrillardo simuliakros ir simuliacijos teoriją kartu apimant laiką ir erdvę, kaip fikcijos kaitos lauką; išryškinti fiktyvios realybės sukūrimo procesus ir sukurti juos interpretuojantį meno kūrinį.

Remiantis darbo tikslu ir iškelta problema keliami šie **uždaviniai:**

- 1) išanalizuoti ir susisteminti literatūrą bei mokslinius duomenis, susijusius su nagrinėjama tema;
- 2) išsiaiškinti, aptarti ir apibrėžti šias sąvokas: simuliakrą, simuliaciją, tikrovę, iliuziją ir hiperrealybę;
- 3) remiantis T. Burton, D. Lynch, G. Verbinski pateikti teoriją grindžiančius pavyzdžius.
- 4) remiantis Baudrillardu simuliakros ir simuliacijos analize sukurti videofilmą „Tėkmė“.

Darbo struktūra: diplominį darbą sudaro šios dalys: santrauka lietuvių ir anglų kalbomis, turinys, įvadas, kuriame nurodomas temos aktualumas, darbo tikslas ir uždaviniai. Dėstymas sudarytas iš 3 – jų skyrių: pirmame apžvelgiamas simuliacijos ir realumo klausimas remiantis Jean Baudrillardo teorijomis, antrame analizuojamas požiūris į realybę remiantis režisierių sukurtais videofilmiais, trečiame pateikiamas kūrybinio darbo idėjos ir įgyvendinimo aprašymas, išvados, literatūros ir šaltinių sąrašas, pateikiami priedai, CD.

I. TIKROVĖS SIMULIACIJŲ SAMPRATA TEORINIŲ ASPEKTU

1.1 . Simuliacija, simuliakra ir hiperrealybė

Jeanas Baudrillard'as¹ – mąstytojas, kurį labiausiai išgarsino jo sukurta simuliacijos teorija, plėtojama kone visuose šio autoriaus veikaluose, plačiai nagrinėjama ir interpretuojama nūdienių humanitarinių ir socialinių mokslų atstovų. Šiame darbe simuliacija analizuojama iliustruojant Deivido Lynčo, Timo Burtono, Gore Verbinskio meno pavyzdžiais.

Pasak J. Baudrillard'o, simuliacija², pasitelkusi modelius, generuoja tikrovę, neturinčią nei kilmės, nei realybės, kuri nebėra tikroviška, bet tampa hiperreali. Sekant filosofo mintimi, būtų galima teigti, kad dangus ar žolė plačiaekraname televizoriuje, naudojančiame HD (aukštos raiškos) technologiją, atrodo kur kas tikroviškesni, negu stebint juos realybėje.

Simuliacijai būdinga tai, kad modelis, visi modeliai eina pirma mažiausio fakto – iš pradžių yra modeliai, jų cirkuliacija orbita visai kaip bombos sukuria aplink įvykį tikrą magnetinį lauką. Faktai nebeturi trajektorijos, jie gimsta modelių sankirtoje, vieną vienintelį faktą gali pagimdyti visi modeliai iš karto. Modelis užbėga į priekį, eina pirma fakto, tarp jų įvyksta trumpas sujungimas, nebegalima atskirti, kur vienas, o kur kitas.³ Todėl kiekvieną kartą įmanomos visos, net pačios prieštaringiausios interpretacijos – visos jos teisingos ta prasme, kad jų tiesos, atsiradusios pagal modelių paveikslą, keičia viena kitą visuotiniame cikle.

Apibendrinant galima teigti, kad simuliuojamos skirtybės generuojamos ir orbitinis modelis, t.y. vaizdinių srautas, kuris skrieja pasikartodamas, valdo tikrovės virtimo hipertikrove procesą, sugrįžta produkuodamas ir daugindamas skirtybes.

J. Baudrillard'o simuliacijos sąvoka gali būti supriešinta su „reprezentacijos“ ir „pseudosimuliacijos“ sąvokomis, kurios palieka nepakeitusią pačios realybės principą. Imperijos ir žemėlapių alegorija žymi idėjos, ženklų, vaizdinio kaip tikrovės reprezentacijos situaciją, kuri savo ruožtu gali būti patikrinta atsisukant į pačią tikrovę, t.y. pačią imperiją, kurios žemėlapis

¹ **Jean Baudrillard (g. 1929)** – vienas iškiliausių šiuolaikinių prancūzų filosofų, suformavęs pagrindinius postmodernios epochos mąstymo bruožus. Savo klasikiniu tapusiame veikale *Simuliakrai ir simuliacija* jis nagrinėja tikrovės ir vaizduotės santykį pasitelkdamas simuliacijos sąvoką. „Simuliakrai eina pirma“, – teigia filosofas tuo pabrėždamas simuliacijos proceso lemiamą vaidmenį sprendžiant tikroviškumo problemą. Simuliacija su modelių pagalba generuoja tikrovę, kuri nėra reali – tai, Baudrillard'o žodžiais tariant, hipertikrovė. Ir mūsų šiuolaikinis pasaulis pavirsta simuliacijos laiku, kuriame tik šen bei ten dar galima aptikti tikroviškumo liekanų. Prieiga internete: <https://www.knygos.lt/lt/knygos/simuliakrai-ir-simuliacija/> [žiūrėta 2014 03 01]

² **Simuliacija** (lot. *simulatio* „apsimetimas“) – sąvoka, apsimetimas sergančiu, siekiant žodžiais ar ligos simptomų imitavimu įtikinti kitus; žmogaus, kuris turi ir gali atlikti kokias nors pareigas, pastangos sudaryti įspūdį, kad jis negali jų atlikti dėl rimtų priežasčių. Pavyzdžiui, sveikas žmogus apsimeta turįs psichinių trūkumų, sergąs tam tikra somatine liga, negalavimą vaizduoja kaip sunkią ligą, nedidelį fizinį trūkumą – kaip luošumą. Prieiga internete: lt.wikipedia.org/wiki/Simuliacija.lt. [žiūrėta 2014 03 02]

² Baudrillard J. *Cool memories*. – L. –NY., 1990. – P. 9.

³ Baudrillard J. *L'échange symbolique et la mort, L'ordre des simulacres*, Paris: Gallimard, 1975. – P. 14.

sudaromas.⁴ Su pseudosimuliacija yra tas pats. Čia paprasčiausiai maskuojama tai, kas yra. Riba tarp to, kas yra tikra ir maskuotina, išlieka aiški, nes vaidindamas simulantą aiškiai suvokiui, kas yra tikra, (t.y., kad aš nesergu), ir kas yra ne. Čia aš vis dar žinau ribą tarp tikroviškumo ir vaidybos. Simuliacija šią ribą ištrina padarydama šį procesą net iš principo negrįžtamu, nes nebežinau, kur yra toji mano peržengtoji riba tarp tikroviškumo ir vaidybos. Kaip pats J. Baudrillard'as rašo: „tas, kuris simuliuoja, kėsina į patį tikroviškumo principą, ir riba tarp „teisingumo“ ir „klaidingumo“, tarp „tikrovės“ ir vaizduotės ištrinama“.⁵ Platono „olos alegorijos“ žmonės būtų tam tikra prasme tapatūs Baudrillard'o žmonėms, kurie yra apsupti daugybės atvaizdų, kurie nėra kopijos ir kurie yra nutolę nuo savo pirmapradžio originalo.⁶ Tačiau tiek Platono oloje įkalinti žmonės, tiek žmonės, kurie gyvena hiperrealybės sąlygomis, yra įkalinti nežinojimo, kas yra iš tikrųjų, jie mato tik tai, ką vienu atveju pateikia šešėliai – atvaizdai, kitu atveju - simuliakriniai procesai.

Simuliacija pakeičia tikrovišką pasaulį į tariamą pasaulį. Modelių, ženklų ir vaizdinių proliferacija sukuria visatą, kuri atrodo esanti tikra ir tuo tikrumu imama tikėti, net laikyti jį pačia (tikresne) tikrove.

Simuliacijos situacijoje tikroviškumas ir simuliacija taip glaudžiai susipynę, kad negalima nubrėžti tarp jų skiriamosios ribos. Koks skirtumas, jei aš vienu atveju simuliuoju ligą, kitu pseudosimuliuoju? Nors abiem atvejais sukuriamos iliuzinės sąlygos, antrasis tikrovės principo nepaliečia (lieku sveikas), kai pirmasis tuo tarpu ištrina ribą tarp sukurto ir esamo ligos simptomo. Čia išnyksta skirtumas tarp iliuzijos ir tikroviškumo. Jei pseudosimuliacijos situacija yra grįžtama (visada liko aiški riba tarp realumo ir iliuzijos), tai simuliacijos situacija negrįžtama (riba tarp judviejų tapo neaiški).

J. Baudrillard'o postmoderniojoje visatoje simuliacijų visuomenė skleidžiasi kaip hipertikrovė, kuri žymi realesnę tikrovę, implozija tikroviškumo, kuris yra tikresnis už tikrą. Simuliakrų ir simuliacijų erdvėje kalba tampa tik skaitmeniniu programavimu bei daugybės

⁴ Knygoje *Simuliacijos (Simulations)*, J. Baudrillard'as perpasakoja Borgeso pasakos ištrauką, kaip Geltonasis Imperatorius įsakė savo kartografams sukurti detalų imperijos žemėlapi, kuris turi būti toks tikslus, kad atvaizduotų net smilteles, esančias jūros pakrantėje. Žemėlapis smulkiai turi atitikti imperiją, t.y. tai, ką jis vaizduoja, kitaip tariant, jis 'uždengia' visą imperijos teritoriją. Jei laikas „suardytą“ žemėlapi ir jo nuotrupos išliktų, tai tas, kuris atrastų šios abstrakcijos nuotrupų, jos jam liudytų apie žavią ir didingą tą imperiją, kuriai atvaizduoti buvo skirtas šis žemėlapis. Jei šis scenarijus apsiverstų ir žemėlapis kurtų teritoriją, o ne teritorija žemėlapi, jei tikrovės, o ne žemėlapio liekanos draikytųsi tai šen, tai ten mūsų pačių sąmonės dykumoje, jei tarp teritorijos ir žemėlapio neliktų skirtybės, jei nebūtų skirtumo tarp sąvokos ir tikrovės teikiamo gundymo, tai mes būtume falsimuliakrų amžiuje.

⁵ Baudrillard J. *Simulations*. – NY., 1983. – P. 5.

⁶ Barevičiūtė J. K. J. „Baudrillard'as Platono oloje: ontologinis žaidimas“ // *Žmogus ir žodis*. 2006. Nr. IV. P. 34-42. P. 36.

žodžių, neturinčių referentų, „liūnu“, kur vyksta proliferacijos, prasmės implozijos procesai, ir skleidžiasi „komunikacijos ekstazė“.

Pasak J. Baudrillard'o, *„kas buvo istoriška ir genetiška, tapo taktiliniu ir medijos įvykiu“*.⁷ Simuliacija, kaip ištrėmimas radikaliosios iliuzijos mokslo ir technikos pagalba, tai pasaulio realizavimas, dar vienas įveikos bandymas, kurį žmonija priešpastato radikaliajai iliuzijai. Hipertikrovė, hiperistoriškumas tai yra būvis, kuriame istorija tradicine prasme „išnyksta.“ Tai įvyksta per proliferaciją ar kontaminaciją tampant prisodrinta arba perregima ir išstumtai į erdvę, kurioje viešpatauja tarsi buvimas ir tarsi egzistencija, t.y. antrarūšė simuliacinė egzistencija.⁸ Autorius pabrėžia: kai daiktai, ženklai ar veiksmai yra išlaisvinami nuo juos atitinkančių idėjų, sąvokų, esmių, verčių, referentiškumo, kilmės ir tikslo, tai tada jie pasiduoda nesibaigiančiam savęs pačių reprodukovimo procesui, jų egzistencija tęsiasi nieko nepaisant ir jie paradoksaliai egzistuoja (šioje naujoje situacijoje) net geriau nei kad prieš ją.

Apibendrinant galima teigti, kas simuliakros samprata ir hiperrealybė yra kaip du nedalomi reiškiniai.

1.2. Hipertikrovė ir įsivaizduojamybė

Knygoje „Simuliakrai ir simuliacijos“ J. Baudrillard'as rašo: „Dabar pasitelkus modelius generuojama tikrovė, neturinti nei kilmės, nei realybės: tai hipertikrovė“.⁹ Išėjimas už bet kokių kriterijų, įėjimas į tariamą erdvę, referentiškumo praradimas, pasitelkiant kombinatorinius modelius, generavimas tikroviškesnės už tikrą tikrovės, kuri jau nėra pavaldi vaizduotės, kitimo, bei skirtybės sferai. Simuliuojama jau ne teritorija, substancija, o pati tikrovė. „Dabar tikrovės ženklai atstoja tikrovę, kitaip sakant, bet kokią realų procesą atgraso jo operacionalus antrininkas, metastabili, programuojama, nepriekaištingai veikianti mašina, tiekianti visus tikrovės ženklus ir į uždara grandinę, sujungianti visas jos peripetijas“.¹⁰ Nuo šiol „pasitelkus modelius generuojama tikrovė, neturinti nei kilmės, nei realybės: tai hipertikrovė“.¹¹ Vienas iš pavyzdžių galėtų būti L. Carroll kūriniai „Alisa Stebuklų šalyje“ ir „Alisa Veidrodžio karalystėje“.¹² Tai dvi istorijos apie mažą mergaitę Alisą, kuri „įkritusi“ į keistą pasaulį po žeme, klaidžioja po

⁷ Baudrillard J. Cool memories. – L. –NY., 1990. – P. 9.

⁸ Baudrillard J. The transparency of evil. – L. –NY., 1993. – P. 4.

⁹ Baudrillard J. Simuliakrai ir simuliacija. – V., 2002. – P. 7

¹⁰ Baudrillard J. Simuliakrai ir simuliacija. – V., 2002. – P. 8

¹¹ Baudrillard J. Simuliakrai ir simuliacija. – V., 2002. – P. 7

¹² Alisa stebuklų šalyje ir Veidrodžio karalystėje. Prieiga internete: www.knyguklubas.lt/alisa+stebuklu+salyje+ir+veidrodzio+karalyste.html. [Žiūrėta 2014 03 14]

Stebuklų šalį, pereina Veidrodžio karalystę, sutinka keistų ir juokingų būtybių, patiria neįtikėtinų nuotykių.

J. Baudrillard'o koncepcijoje tikrovė negrįžtamai prarandama, kai įžengiama į hipertikroviškumą.

Vienas iš pavyzdžių galėtų būti Disneilendas. Pasak autoriaus Baudrillard'o, Amerikos modeliai Disneilende yra tikresni už jų reprezentuojamuosius socialiniame pasaulyje.¹³ Hipertikroviškumas pasiekiamas tada, kai modeliai pakeičia pačią tikrovę. Tai praktikoje išsiskleidžia kaip idealus „kažko“ (kūno, daikto, mados) vaizdas, ideali modeliuota hipertikrovė, kuri užgožia tikrovę. Taip riba tarp hiperrealumo ir tikroviškumo kasdienybėje yra ištrinama. Galima paminėti, kaip pavyzdį, Davido Lynčo filmą „Malholendo kelias“. Šio filmo žanras – drama, mistinis trileris. Po siaubingos autokatastrofos gyva lieka tamsiaplaukė nepažįstamoji. Patyrusi šoką ir praradusi atmintį, ji slepiasi tuščiame bute Los Andžele. Čia ją suranda Dajana Selvin, atvažiavusi aplankyti miesto. Abi moterys leidžiasi į kelionę po Angelų miestą.¹⁴ Taigi galima teigti, kad filmo laikas yra susimaišęs tarp realaus gyvenimo ir sapno.

J. Baudrillard'as rašo: „Tikrovė yra produkuojama iš matricų, miniatiūrinių vienetų, atminties bankų ir komandinių modelių – būtent iš jų tikrovė gali būti begalę kartų pakartotinai atkurta. Ji net neprivalo būti racionali, nes atseikėjimas kažkuo idealiu jai nebūdingas. Išties, jei ji jau nebepavaldi vaizduotei, tai tikrovė jau nebėra tikrovė.“¹⁵ Tai hipertikrovė, kurią radiacinė sintezė produkuoja beorėje erdvėje“. Simuliaciniais modeliais kuriama tikrovės fikcija, kuri tarnauja kaip atgrasinimo mašina tikrovei, kurios nebėra, t.y. išlaikyti mūsų sąmonėje patį realybės principą. Knygoje „Simuliakrai ir simuliacijos“ autorius pateikia Disneilendo pavyzdį hipertikrovės sąvokai nušviesti. Disneilendas yra tobulas simuliakrų ir simuliacijos modelis.¹⁶ *Čia įkūnytos iliuzijos ir fantazijos, kurios dvelkia meilumu ir šiluma. Miniatiūromis, spalvingais*

¹³ **Disneilendas pateikiamas** kaip įsivaizduojamybė norint įtikinti, kad visa kita yra tikra, nors tarkim, koks nors Los Andželas ir visa jį supanti Amerika jau nebėra realūs, o priklauso hipertikrovės ir simuliacijos sferai. Siekiama nebeklaidingai reprezentuoti tikrovę (tai buvo ideologijos paskirtis), o nusišlepti, kad tikrovė nebėra tikrovė, kitaip tariant, išgelbėti patį realybės principą. Prieiga internete: www.scribd.com/doc/75741735/Bodriaras-Simuliacija-Ir-Simuliakra [žiūrėta 2014 03 01]

¹⁴ David Lynch. Malholendo kelias. Prieiga internete: <http://www.obuolys.lt/kinozona/filmas/10519/> [žiūrėta 2014 02 27]

¹⁵ Baudrillard J. Simulations. – NY., 1983. – P. 3.

¹⁶ **Disneilendo įsivaizduojamybė** nėra nei tikra, nei klaidinga, tai atgrasinimo mašina, išvesta į sceną tam, kad priešais ją būtų atgaivinta tikrovės fikcija. Štai kodėl ta įsivaizduojamybė tokia debiliška, štai iš kur toks infantilis jos nuosmukis. Ji vadina save vaikų pasauliu, nes nori įtikinti, esą suaugę gyvena kitame, „realiame“ pasaulyje, ir nusišlepti, kad tikrojo vaikiškumo esama visur ir kad būtent pačių suaugusiųjų nesubrendimas gena juos čia lankytis, vaidinti vaikus, stengiantis šia fantazija užgožti savo tikrąjį infantiliškumą. Prieiga internete: https://www.google.lt/?gws_rd=cr&ei=Wz0YU4oLo-nLA-PlgbgB#q=Disneilendo+%C4%AFsivaizduojamyb%C4%97+n%C4%97ra+tikra&safe=active. [žiūrėta 2014 02 16]

*komiksais – visu scenarijumi perteikiamas, paryškinamas objektyvus Amerikos modelis.*¹⁷ Disneilendo pateikimas kaip įsivaizduojamybės yra ne kas kita, kaip noras įtikinti, kad tikroji šalis, Amerika, yra reali ir tikra, nors išties priklauso hipertikrovės ir simuliacijos sferai ir yra tikrasis Disneilendas.

Apibendrinant galima teigti, kad žmonės yra paskendę ženkluose, vaizdiniuose, simuliakruose, komunikacijos tinkluose ir vis mažiau susiliečia su tuo, kas yra beženklė tikrovė. Tikroviškumo prasmė ištirpsta tarp sąvokų, kurios dažniausiai yra atsiradusios iš bandymo sukurti ką nors reikšmingo ir prasmingo. Taigi nors ir būdamas „tuščios“ jos nurodo pačios save, t. y. net ir neturėdamos savyje jokio turinio, bando slėpti reikšmes, kurių nėra.

1.3. Laiko ir erdvės kategorijos

Šiame darbo dalies poskyryje analizuojama, kaip įvairūs autoriai, filosofai skirtingai pateikia savo požiūrį į laiko ir erdvės klausimą. Laikas yra tikriausias gyvenimo liudytojas. Jis įkūnija kitimą, tėkmę, yra subjektyvus.¹⁸ Pasak A. Gurevičiaus, tai „labai talpi ir plati dabartis, o ne esamasis momentas, joje telpa ir praeitis, ir ateitis, kurių nuo dabarties neskiria aiški riba“, kai cikliškai suprantamas laikas – praeitis kartojasi, ir būsimasis laikas tampa atsinaujinančia dabartimi arba praeitimi. Visi trys laikai – praeitis, dabartis ir ateitis – išsidėsto tarsi vienoje plokštumoje.¹⁹ Erdvinis laiko supratimas atspindi seniausiose daugelio kalbų išraiškose; dauguma senųjų laiko sąvokų buvo būtent erdvinės.

Devynioliktojo amžiaus rašytojas C. Lambas rašė: „Niekas man nėra toks mįslingas, kaip laikas ir erdvė. Ir vis dėlto niekas manęs mažiau netrikdo negu laikas ir erdvė, nes aš niekada apie juos negalvoju.“

Laikas mums tarsi savaime suprantamas, net pačioje jo sąvokoje, rodos, nėra jokios paslapties. Laikas mums dažniausiai yra tai, kas matuojama sekundėmis, minutėmis, valandomis, dienomis ar mėnesiais – tam tikra laikrodžio rodyklės padėtis ar tam tikras skaičius ant sienos kabančiame kalendoriuje, kaip pavyzdys yra filmas „Alisa Stebuklų šalyje“, apie tai plačiau aprašoma šio darbo antrame skyriuje. Daug mėnesių tampa metais, o daugelis metų – amžiumi. Tik nedaugelis, dažniausiai mokslininkai ir filosofai, mąsto apie tūkstantmečius ir tik filosofai – apie kokybiškai skirtingą laiko matmenį – amžinybę. Nefilosofiškai mąstančiam žmogui laikas

¹⁷ Baudrillard J. Simuliakrai ir simuliacija. – V., 2002. – P. 19-21.

¹⁸ Jackūtė A. (2005). 7 meno dienos/nr. 28 (670). Priega internete: http://www.culture.lt/7md/?leid_id=670&kas=straipsnis&stid=4561 [žiūrėta 2014 02 27]

¹⁹ Gurevičius A. Viduramžių kultūros kategorijos. – V.: Mintis, 1989. – p. 92.

yra tiek svarbus, kiek jis nurodo jo gyvenimo tėkmę, jo veiklos eiliškumą ir trukmę, paprasčiau tariant – jo dienotvarkę.

Šiuolaikinis mokslas laiką apibrėžia kaip vieną iš mūsų visatos matmenų, neatsiejamai susijusį su likusiais trimis erdvės matmenimis. Laikas nėra kažkas atskiro nuo erdvės – laikas ir erdvė sukuria neatskiriamą unikalią sistemą, vadinamą erdvėlaikiu. Mokslas nepripažįsta universalaus laiko (tokio egzistavimą paneigia Einšteino specialioji reliatyvumo teorija, kuria pagrįstas visas šiuolaikinis fizikos mokslas), bet teigia, kad kiekvienas objektas turi savąjį laiką.

Alberto Einšteino mokslinės kūrybos viršūne tapęs specialiosios reliatyvumo teorijos, kurią genialusis mokslininkas suformulavo 1905 m., sukūrimas pakeitė nuo Niutono laikų moksle viešpatavusį mechanistinį požiūrį į erdvę ir laiką bei tapo visiškai naujo materialaus pasaulio suvokimo pagrindu. Tačiau tuo pat metu Einšteinui buvo svarbus ir psichologinis laiko matmuo: jis teigė, jog „laikas ir erdvė yra greičiau mūsų mąstymo būdas, o ne sąlygos, kuriomis mes gyvename“.

Mokslininkai negali atsakyti į amžiną žmogaus klausimą, kas yra laikas, koks jis yra būtent man ir kokią reikšmę jis turi mano egzistencijai. Į šį klausimą atsakymo turime ieškoti filosofų koncepcijose. Nors padrikų minčių ir idėjų apie laiko prigimtį rasime jau Mileto mokyklos mąstytojų kūriniuose, taip pat ir Demokrito bei Leukipo filosofijose, sistemiškai nagrinėti problemą bei bandyti apibrėžti laiko sąvoką pirmas pradėjo šiuolaikinės Vakarų filosofijos tėvu laikomas Aristotelis.²⁰ Aristotelis pradeda nuo bendro klausimo apie laiko egzistavimą, o vėliau transformuoja jį į klausimą apie dalomo laiko egzistavimą.

Tačiau Aristotelis nemąstė apie laiką atsietai nuo jo pasireiškimo materialiaame pasaulyje ir pagrindinį savo dėmesį skyrė laiko ir materialių kūnų (gamtinių daiktų) judėjimo sąryšiui. Taip didysis mąstytojas priėjo prie išvados, jog apie laiko realumą galime spręsti vien iš matomo daiktų judėjimo – jeigu laiko nebūtų, daiktai išliktų savo vietose amžinai ir joks judesys nebūtų įmanomas, o tai reiškia: belaikis pasaulis būtų amžinas ir statiškas. Nors Aristotelis teigia, kad laikas nemąstomas be judėjimo, tačiau jis nemano, jog laikas ir judėjimas yra tapatūs. Laikas ir erdvė Aristoteliui tebuvo tam tikros subjektyvios kategorijos, materialių daiktų savybės. Aristotelio mechanika ir laiko sąvoka galėjo funkcionuoti tik ribotam jo pasaulio modeliui, kadangi buvo sukurta vien tik akivaizdžių pasaulio reiškinių stebėjimų pagrindu.

Apibendrinant galima teigti, kad kuriant erdvę, hiperrealybę, be judančių daiktų nebūtų tėkmės (laiko), jie yra vienas nuo kito neatsiejami.

²⁰ Aristotele. *Metaphysics*. Ed. W. D. Ross – Oxford: At the Clarendon Press, 1924.

Filosofai – fenomenologai laiką suvokia kaip vieną iš žmogiškojo pasaulio fenomenų. Jiems laikas nėra abstraktus, jie nepripažįsta mokslinės universalios laiko sampratos.²¹ Panašiai suvokiamas ir žmogiškasis laikiškumo fenomenas – ne žmogus pavaldus laikui, o laikas „kuriamas“, konstruojamas žmogaus. Abstraktus „fizikinis“ laikas fenomenologinėje perspektyvoje yra ne daugiau kaip spekuliatyvi idėja, neturinti nieko bendro su gyvenamojo pasaulio realybe. Žmogus egzistuoja ne kažkokiam abstrakčiame laike, apie kurį kalba mokslininkai, bet jis yra arba „dabar“, arba „vakar“, arba „rytoj“.

Būtent toks naratyvinis laiko supratimas yra natūralus žmogui ir leidžia jam orientotis savo aplinkoje. Fenomenologinė laiko patirtis, būdama asmenine patirtimi, tuo pat metu yra ir intersubjektyvia patirtimi, nes įmanoma *kitam* perduoti savąjį laiko pajautą. Mes nesame kiekvienas uždarytas „savame laike“, bet laikas yra bendra terpė, kurioje kartu realizuojame savo gyvenimiškus projektus.

1.4. Simuliacija ir erdvėlaikio filosofinė problema

Įvairūs mąstytojai skirtingai suvokia laiką ir erdvę. Kaip jau buvo minima anksčiau, Aristotelis laiką sieja su judėjimu, kuris savo ruožtu vyksta erdvėje. Pasak jo, judama paties įgyvendinimo metu, ne anksčiau ir ne vėliau.²² Kitaip sakant, judėjimas – galimybės įgyvendinimo momentas. „Visa, kas tampa juda link kažkokio prado, t.y. kažkokio tikslo (nes daikto pradai – tai, dėl ko jis yra, o tapsmas – dėl tikslo), tuo tarpu tikslas tai – tikrovė, o dėl tikslo įgyjama geba.“²³ Aristotelis kalba apie tampančią tikrovę plačiausia prasme: bet koks daiktas, siekdamas savo formos, t.y. tikslingai judėdamas, įgyvendina tikrovę. Laikas čia išreiškia daiktų formos įgyvendinimo, jų tikslų įtikrovinimo, vadinamo galimybe. Tikroviškas pasaulis – tikslų viešpatija, kur vieni jų siejasi su kitais ir sudaro darnią visumą, leidžiančią daiktams siekti savo formos kaip šios visumos dalies. Laikas yra trukmė.²⁴ Laikas ir erdvė tai yra pagrindinės mus supančio pasaulio dimensijos. Viskas vyksta erdvėje ir laike. Mokslinė bei filosofinė erdvės ir laiko problema yra klausimas, kiek objektyvios šios dimensijos. Būtent ar erdvė ir laikas egzistuoja kaip savaiminiai objektai, ar tai yra žmogaus sąmonės kategorijos.

²¹ Michalovskaja J. (2012). Mokslas ir gyvenimas. Nr. 5-6 Prieiga internete: <http://www.aplinkeliai.lt/musu-tekstai/filosofine-ese/laiko-fenomenas> [žiūrėta 2014 03 16]

²² Aristotele. *Metaphysics*. Ed. W. D. Ross – Oxford: At the Clarendon Press, 1924.

²³ Aristotele. *Metaphysics*. Ed. W. D. Ross – Oxford: At the Clarendon Press, 1924. 1050a.

²⁴ Erdvė ir laikas – tai yra pagrindiniai mūsų supančios aplinkos parametrai. Prieiga internete: <http://www.scribd.com/doc/68319146/Filosofijos-objektas-puslapis6.html> [žiūrėta: 2014 04 28]

Pagal Leibnico teoriją erdvė yra padalintų kūnų begalinė visuma. Erdvė yra begalinė – toks yra jos parametras. Pagal Dekartą, erdvė yra vieta, kurioje egzistuoja objektai, o pati erdvė nėra joks objektas. Tačiau kai kurie nauji fizikos mokslo atradimai keičia klasikinę erdvės sampratą. Yra kalbama apie gravitacinio lauko poveikį erdvei, erdvės išaikvojimus, spiralinę erdvę. Klasikinė erdvė yra trimatė erdvė, tačiau, pagal kai kurias naujas fizines teorijas, gali būti keturmatė, penkiamatė erdvė. Įprasti, mūsų taip vadinamo „tikrojo pasaulio“, matmenys (laiko, erdvės, apibrėžtumo, reprezentavimo, kritinės ir svarstomosios minties) nėra „patikimi“, o gal net apgaulingi. Jean Baudrillard’as knygoje „Simuliakrai ir simuliacija“ pateikia savo požiūrį apie tikrovę. Autorius išsklaido tariamąjį „aiškumą“ ir atveda prie „radikalaus nežinojimo“. Jean Baudrillard’o filosofijoje atskleidžiama visata atrodo neturinti aiškių ribų, nes visos ankstesnės kultūrinės kategorijos (filosofinės, sociologinės, politinės, semiotinės) tapo netinkamos aprašant naują socialkultūrinę situaciją.

Baudrillard’as skiria trijų laipsnių simuliakrus:

- natūralūs, natūrališkai simuliakrai, paremti vaizdu, imitacija ir falsifikavimu, harmoningi, optimistiniai, siekiantys idealiai atstatyti ar įsteigti prigimtį pagal Dievo paveikslą;
- produktyvūs, produkuoti simuliakrai, paremti energija, jėga, jos materializacija, padedant mašinoms, visoje gamybos sistemoje – jiems būdingas prometėjiškas siekis nuolatos plėstis globaliu mastu, neribotai išlaisvinti energiją (su šio laipsnio simuliakrais susijusių utopijų neatskiriama dalis yra geismas);
- simuliacijos simuliakrai, paremti informacija, modeliu, kibernetiniu žaismu – jiems būdingas visiškas operacionalumas, hiperrealumas, totalios kontrolės siekis.²⁵

Taigi pirmąjį laipsnį atliepia *utopinė* vaizduotė. Antrąjį atitinka mokslinė fantastika tikrąja žodžio prasme. Trečiojo laipsnio simuliacijai būdingas imaginacijos neskyrimas, plūduriavimas.

Vadinasi, jei neįmanoma aptikti absoliutaus tikroviškumo lygmens, negalima tampa ir iliuzija. Baudrillard’as iškelia politinę parodijos, hipersimuliacijos arba agresyvios simuliacijos problemą.

Virtę hiperrealiais įvykiais, nebeturi apibrėžto tikslo, turinio, jie nebeleidžia savęs kontroliuoti tvarkai, kuriai pavaldi tik tikrovė ir racionalybė, priežastys ir tikslai, referentinei tvarkai, kuri gali primesti savo viešpatavimą tik referentiškumui, valdžiai, kuri gali viešpatauti tam tikrame apibrėžtame pasaulyje, tačiau nieko negali padaryti šiam neapibrėžtam simuliacijos atsikartojimui.

²⁵ Jean Baudrillard., (2002). Simuliakrai ir simuliacija. Simuliakrai ir mokslinė fantastika. P. 140

II. TIKROVĖS SIMULIACIJŲ VAIZDAVIMAS FILMUOSE

2.1. Timo Burtono filmas „Alice in Wonderland“ („Alisa Stebuklų šalyje“)

Timothy William Burton g. 1958 m., yra įvairiems apdovanojimams ir *Auksiniam gaubliui* nominuotas filmų režisierius, rašytojas ir dizaineris, įsimintinas dėl neeilinės tamsios ir gotiškos atmosferos savo filmuose.

Tim Burton sėkmės ir kritikų palankumo sulaukę kūriniai yra „Čarlis ir šokolado fabrikas“ (Charlie and the Chocolate Factory), „Beždžionių planeta“ (Planet of the Apes), „Raitelis be galvos“ (Sleepy Hollow), „Vabalų sultys“ (Beetle juice), „Košmaras prieš Kalėdas“ (Nightmare before Christmas). Timas Burtonas 1980 m. sukūrė trumpametražinį (šešių minučių trukmės) animacinį filmą apie berniuką, kuris fantazuoja apie tai, jog yra jo garbinamas idealas Vincent Price. Šis filmukas puikiai įvertintas kritikų ir tai buvo vienas iš pirmųjų dalykų, privertusių žmones pastebėti Burton ir jo kūrybą. Nors Burton darbai nebūdavo išleidžiami dėl netinkamų ir baisių vaizdų rodyti vaikams, jis vis vien buvo pastebėtas filmų industrijos ryklių.

Nuo pat 1865 metų L. Carroll „Alisa Stebuklų šalyje“ yra viena mėgstamiausių viso pasaulio vaikų knygų. Visą tą laiką (jau beveik pusantro šimto metų) ir suaugusieji žavisi rašytojo fantazija, kurios vedinas šį savo pasakojimą L. Carroll pavertė neišsemiamu alegorijų, simbolių ir paslapčių lobynu. Nuotykinis, fantastinis pasakojimas apie mergaitę, vardu Alisa, nusekusią paskui Triušį į jo urvą, įkvėpė daugybę kitų literatūros, dailės ir kino kūrėjų. Ne menkesne fantazija ir meistriškomis alegorijomis garsėja ir Timas Burtonas, tad, ko gero, tai buvo tik laiko klausimas, kada jis pagaliau imsis ekranizuoti šią magišką istoriją.

Mergaitė, vardu Alisa, nuobodžiavo skaitydama miško laukymėje. Netikėtai jos minčių eigą sudrumstė Triušis, kuris matomai kažkur skubėjo. O vėlavo jis ne pas bet ką, o pas pačią hercogienę. Alisos smalsumas nugalėjo, ir ji nuskubėjo paskui šį keistą padarėlį.²⁶ Taip prasideda nuostabą keliantys nuotyčiai, kuriuose nėra vietos rutinai ir nuoboduliui, kur viešpatauja stebuklai ir neįtikėtini personažai. L. Carroll pasakoje atveriami literatūros kūrinio siužetiniai momentai: Alisos kelionė į Baltojo triušio olą, jos paslaptingas ūgio didėjimas ir mažėjimas, įstrigimas Triušio name, susitikimas su Skrybėliumi, Vikšru ir Češyro Katinu, kroketo žaidimas su karaliene bei dalyvavimas teisme. Šiame filme Alisa visą laiką bando pasivyti visada skubantį ir vėluojantį Triušį. Tad kiekviename neverbaliniame personažų, objektų ar garsų dialoge yra „užkoduotas“ laikas.

²⁶ Alisa Stebuklų šalyje. Prieiga internete: <http://www.ziurimtv.eu/alisa-stebuklu-salyje-alice-in-wonderland-tv-962.html> [žiūrėta 2014 04 28]

Centrinis daiktas tampa milžiniškas laikrodis, kuris kiekvieną kartą skirtingoje situacijoje įgyja vis kitokią funkciją. Labiausiai jis išsimenamas tada, kai Skrybėliaus ir Zuikio Paikio arbatėlės gėrimo rituale laikrodis virsta stalu. Šis objektas panaudojamas ir kitur, kuomet personažai lipa, supasi, sėdasi ant jo ar išliaužia į jo vidų.

Didžiulės kortos sukuria vis kitokios erdvės efektą: tamsioji jų pusė padeda perteikti Alisos kelionės etapus iki karališkojo sodo, o atsukta kortų priešinga spalvotoji pusė iliustruoja herojės nuotykius viešnagėje pas karalienę. Savarankiškai ar jungdamiesi į kompoziciją kinta ir muzikiniai garsai, kurių leitmotyvas – laikrodžio tiksėjimas. Įdomu stebėti, kai tie patys elementai virsta durimis, vartais, teismo salės baldais ar kitais daiktais, o tie patys garsai, skambantys skirtingose šios pasakos situacijose, sukuria vis kitokią jausminę atspalvį.

Šis filmas yra kupinas fantastinių elementų, tai išivaizduojamas pasaulis, kuriame mergaitė savo sapne yra pagrindinė šio veiksmo herojė (žr. 2 priede).

Šios mergaitės istorija baigiasi tuo, jog krentantys nuo medžių lapai ją pažadina iš snaudulio. Nors ji vis dar regi kortas, kurios jai priminė siaubo elementus, susipynusius su šia pasaka. Iliuzija išsisklaido tada, kai ji pamėgina nublokšti kortas į šalį ir pasijunta gulinti ant upės kranto, galvą padėjusi seseriai ant kelių. Sesuo švelniai nužeria keletą pageltusių lapų, užkritusių Alisai ant veido.

2.2. David Lynch filmas „Mulholland Drive“ (Malholendo kelias)

Deivydas Keitas Lynčas (David Keith Lynch) gimė mažame Amerikos miestelyje, labai panašiam į vaizduojamus jo filmuose. Nors ir pripažintas vienu iš stilingiausių Amerikos avangardistų, tačiau niekada nepatyrė komercinės sėkmės, išskyrus mažąjį ekraną.

Kanų filmų festivalyje režisierius gavo apdovanojimą už „Laukinę širdį“ (1990). O pačios didžiausios sėkmės sulaukė su savo siurrealiu serialu „Tvin Pyksas“ (1990), matytu ir Lietuvos žiūrovams.

Maži Amerikos miesteliai, tamsi sapnų erdvė, sudėtingi charakteriai, į gėrį ir blogį padalytas pasaulis – tai tik keli D. Lynčo kūrybos bruožai. Sunkiai apibrėžiamas mistinis režisieriaus pasaulis žiūrovus verčia pažvelgti gelmėn intuityviai bei kurti jį drauge su juo pačiu.

D. Lynčas 1986 m. sukūrė „Mėlyną aksomą“, patį asmeniškiausią ir originalų savo darbą nuo pat debiutinio pasirodymo. 1992 m. šis serialas pritaikomas didžiajam ekranui: „Tvin Pyksas: ugnie, sek paskui mane“, „Pamirštas greitkelis“.

Dar vienas kinematografijos atradimas – D. Lynčo filmas „Malholendo kelias“, rodytas ir Lietuvos kino teatruose, buvo savotiška bomba daugeliu atžvilgių. Kai kurių kritikų nesužavėjo lesbietiškos scenos, o kai kas dėl filmo sapnų logikos ir abstraktumo net apkaltino režisierių iki galo nebaigus filmo. Režisierius žaidžia žiūrovų gebėjimu sekti siužetą arba gebėjimu jį kurti savo mintyse. Mat jis, ko gero, visiems kelia skirtingų jausmų.

D. Lynčo teigimu, šiais laikais kuriamos juostos dažnai nereikalauja per daug mąstyti, kad suprastum. Žiūrovams viskas patiekama tiesiog lėkštutėje. Tai kūrėją labai liūdina. Juk žmonės iš tikrųjų labai mėgsta galvoti, visi esame savotiški detektyvai. Į tai svarbu atkreipti dėmesį. Be to, nereikia bijoti naudoti savo intuicijos, – šitai padės padaryti nemažai išvadų. Žiūrint „Malholendo kelią“, kiekvienas intuityviai patiria asmeninių išpūdžių, iš kurių padaroma ir asmeninių išvadų. Mes žinome kur kas daugiau nei pripažįstame ar bijome pripažinti.

Filmas yra sapnų, realybės ir fantazijos sumaištis. Jo siužete laikas yra susimaišęs tarp realaus gyvenimo ir sapno. Tai aiškiai parodo pati pradžia, kai filmuojami patalai ir vaizdas matomas tarsi iš žmogaus, einančio miegoti. Sapnuoja Diana, bet sapne ji neva yra ne Diana, o Betė. Betės vardas neatsitiktinis, tai vardas, matytas kavinėje, padavėjos kortelėje. Diana jį matė tada, kai realiai gyvenime užsakinėjo Kamilos nužudymą. Taigi laiko atžvilgiu pirma ejo siužetas, kai Diana (blondinė) važiuoja mašina, išlipa ir nueina į vakarėlį, ten supyksta ant Kamilos už išdavystę ir nuėjusi į kavinę užsako Kamilos nužudymą. Tada ji pamato kortelę su užrašu *Betty* (žr. 3 priede). Tuomet eina visas siužetas, kuriuo prasidėjo filmas, Diana (blondinė) eina miegoti ir sapnuoja siužetą, kuriuo prasideda filmas. Vėliau ji pabunda, kai ją pažadina kaubojus, prasideda vėl viskas realybėje, tuo metu parodomas ant stalo mėlynas raktas, kad neva žmogžudys jau atliko darbą. Diana išeina iš proto žiūrėdama į raktą ir suprasdama, ką padarė, jai prasideda haliucinacijos.

Filmo pradžia prasideda nuo to, kaip Dianos/Betės sapne du vyrai šnekasi apie sapnus, jų reikšmes. Juk mes sapnuose taip pat sapnuojame žmones, kuriuos esame matę ar juos pažįstame, tik jų charakteriai gana dažnai skiriasi nuo realaus gyvenimo. Realiam gyvenime Diana turi psichinių sutrikimų, t.y. įsivaizduoja tai, ko nėra. Dvilypumas vaidina svarbų vaidmenį šiame filme. Rita/Kamila tėra jos antroji asmenybė, ji realiai neegzistuoja, o Dianai asmenybių susidvejinimas. D. Lynčas pateikia žiūrovui savitą fantazijos ir realybės seką, per kurią atrakinama praeities ir dabarties gyvenimo tiesa, neišvengiama tragiška pabaiga.²⁷ Filmo laikas yra sumaišytas, pirmiau turėtų eiti realusis Dianos gyvenimas (t.y. paskutinės filmo 40 min. po

²⁷ Prieiga internete: [http://www.imanisystems.com/Mulholland Drive Analysis.html](http://www.imanisystems.com/Mulholland_Drive_Analysis.html) [žiūrėta: 2014 04 19]

to, kai ji pabunda), o tik po to sapnas (filme tai pirmoji dalis). Pirmoji dalis yra Dianos sapnas, kuriame ji įsivaizduoja esanti Betė, norinti išgarsėti aktorė.

Malholendo kelias – tai kelias į svajonę, į meilę (Diana įsimylėjusi režisierių Adamą), bet toji jos antroji asmenybė Kamila taip pat „susižadėjusi“ su juo, tai vyksta asmenybių kova Dianos prote, vyraujanti asmenybė nugali (sapne – Diana/Betė; realybėje Rita/Kamila). Diana svarsto apie mirtį, kaip išeitį mato tik savižudybę. Tampa aišku, kad ji įvertina savo psichinę būklę, niekaip negali iš jos išsipainioti, vyksta kova jos viduje. Pabaigoje Diana nusižudo, kadangi jos psichiniai sutrikimai ją pilnai užvaldo, t.y. ji tampa psichiniu ligoniu, kuris neapsisprendžia, kuria asmenybe būti. Savižudybės metafora – reali problema, kuri yra apsvaistinta ir pateikiama kaip užkoduota fantazijos potekstė.

Pats D. Lynčas žiūrovams pataria stebėti atidžiai, nedaryti išankstinių išvadų, netvirtinti faktų.²⁸ Jo teigimu, viskas skleidžiasi pačioje pradžioje. Gyvenimas yra labai sudėtingas – tokie turi būti ir filmai.

D. Lynčas teigia, kad kurdamas filmus patenka į kitą, jo sukurtą pasaulį. „Filmai man – magiška meditacija, kuri leidžia svajoti tamsoje. Visos mano juostos yra apie keistą pasaulį, į kurį tu negali patekti, kol jo nesukuri, nenufilmuoji.“ D. Lynčo supratimu, filmai egzistuoja tam, kad galėtume ten nueiti ir patirti tai, kas gali būti labai pavojinga ar neįprasta realiaame gyvenime. Tačiau jeigu ekrane nutinka kas nors daugeliui nesuprantamo, priverčia žmones sunerimti. Bet juk taip nuostabu patekti į tas teritorijas, kur daiktai yra abstraktūs, suvokiami tik jausmais ar intuicija. Mums tarsi atveriamos magiškos durėlės, ir tai yra kino galia.

Apibendrinant galima teigti, kad filmo „Manholendo kelias“ galia skleidžia klaiką ir paslaptingą atmosferą. D. Lynčas savo darbu atskleidžia sąmokslą ir intrigų skonį, svarbią meilės istoriją, kuri baigiasi tragiška išdavyste ir savižudybe.

Potekstė yra sunkiai suvokiama, pasakojimo kontekstas taip pat painus uždavinys. Šis filmas perteikia sudėtingą simbolių kalbos metaforą. Vienas iš pagrindinių simbolių filme yra mėlynas mygtukas ir mėlyna dėžutė, tai spalvos, kurios turi ypatingą reikšmę viso filmo siužetui. Taip pat yra daugybė kitų ženklų ir simbolių: vardai, raktas, meno kūriniai, paprasti daiktai, apranga. Visi jie padeda analizuoti ir šifruoti kontekstą ir potekstę. Filmą herojai atskleidžia, kad viskas, kas dedasi aplink personažą, yra iliuzija. Tai filmo veikėjos fantazijos vaisius, kurį ji sukūrė bandydama gyventi kitokią gyvenimą, nei jis buvo iš tikrųjų. Tai

²⁸ Deivydas Lynčas: „Iš žiūrovų nenoriu atimti mąstymo malonumo“. Prieiga internete: <http://www.ve.lt/naujienos/kultura/tv-ir-radijo-naujienos/deividas-lyncas-is-ziurovu-nenoriu-atimti-mastymo-malonumo-/2005-11> 14.[žiūrėta 2014 05 10]

paaikrina, kodėl Betty (neegzistuojantis asmuo), padėdama brunetei ieškoti Dianos, pamato pačią save.

Filmas yra tobulas tuo, kad palieka teisę žiūrovui suprasti jį taip, kaip to nori jo pasąmonė. Daugelį dalykų į savas vietas sustato supratimas apie asmenybės susidvejinimą, žiūrint į viską tos asmenybės akimis. D. Lynčui yra svarbu, kiek giliai į save yra paniręs žiūrovas ir ar jis sugebės suprasti, kad žaidžiama tikrovės sąvoka.

2.3. Gore Verbinski filmas „The Ring“ („Skambutis“)

Lenkų kilmės amerikiečių rašytojas Gore Verbinski gimė 1964 m. 1993 m. populiarios kompanijos „Budweiser“ įkūrėjas.²⁹ Jo ryšys su filmais prasidėjo paauglystėje. 1996 m. jis parašė ir režisavo trumpą filmą „Ritual“. 1997 m. kaip režisierius debiutavo filme „Pelės medžioklė“. 2012 m. režisierius buvo apdovanotas Oskaru už geriausią animacinį filmą „Rango“.

Labiausiai tarp kritikų liaupsinamas, sulaukęs didžiausio žiūrovų aptarinėjimo, kupinas įtampos, neramaus laukimo yra siaubo mistinis trileris „The Ring“ („Skambutis“) (žr. 1 priede).

Mistinio filmo „Skambutis“ režisieriui Gore Verbinski vienas iš didžiausių sunkumų buvo sukurti paslaptinę vaizdajuostę, kuri yra pagrindinė filmo ašis.³⁰ Jis teigia, kad šiame filme norėjo išsaugoti svarbiausius ir efektingiausius momentus. Režisierius piešdamas siekė, kad vaizdai paveiktų žiūrovą psichologiškai, o ne tiesiog kvailai išgąsdintų. Būtent tie piešiniai, panaudojant specialiuosius efektus, kuriuos sukūrė profesionalus fotografas Bojan Bazelli, dizaineris Tom Duffield, „Oskarą“ pelnęs specialiųjų efektų kūrėjas Rick Baker, ir parodyti paslaptingoje vaizdajuostėje, – paaikino režisierius.

Nedideliame miestelyje iš kažkur atsiranda keista vaizdajuostė. Ją pažiūrėję žmonės sulaukia skambučio. Ragelyje pasigirdęs balsas įspėja apie greitą mirtį.

Vaizdajuostės analizė.

Televizoriaus triukšmo efektas.

²⁹ Gore Verbinski biografija. Prieiga internete: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=lt&prev=/search%3Fq%3DGore%2BVerbinski%2Bbiografija%26safe%3Dactive%26biw%3D1366%26bih%3D605&rurl=translate.google.lt&sl=en&u=http://www.filmreference.com/film/94/Gore-Verbinski.html&usg=ALkJrhEjdFlhyHpOq3WzSTPij6HRjCrVQ#ixzz32r8dJg66 [žiūrėta: 2014 05 11].

³⁰ Skambutis. Prieiga internete: https://www.google.lt/?gws_rd=cr&ei=q5uDU6nZovSM4qTNUYHAAQ#q=www.kinozona.obuolys+Gore+Verbinski+Skambutis&safe=active. [žiūrėta 2014-03-29]

Reikšmė: Filmo pradžia, tarsi pranešimas apie tuoj prasidėsiantį filmą.

Žiedas. Šio simbolio reikšmė gan paprasta ir aiški – žiedas vaizduoja šulinį, vaizdą iš vidaus, su dangčiu viršuje. Jis taip pat gali būti interpretuojamas kaip Samaros žudantis žvilgsnis. Tuneliai rodo perėjimą į kitą pasaulį ar kitą būklę. Žiedas visų pirma reiškia būdą, įėjimą į Samaros pasaulį ir išėjimą.³¹

Pasikartojantis televizoriaus triukšmo efektas. Reikšmė: perėjimas iš praeities į ateitį arba iš konkretaus vaizdo į abstraktų.

Kraujas tekančiame vandenyje. Kraujas, reiškiantis arklių mirtį, atkreipiamas dėmesys, kad vanduo juda iš ekrano apačios į viršų. Tokia vandens kryptis, yra prakeiksmo prisikėlimas.

Kėdė. Kėdė, stovinti baltame kambaryje, simbolizuoja, reprezentuoja Samaros izoliavimą tiek tvarte, tiek psichiatrinėje ligoninėje.

Taip pat yra daugybė kitų ženklų ir simbolių: šukų dantys, vinis, kėdė, degantis medis, veidrodis, šulinys, žiedas, pirštas, lervos. Visi jie padeda analizuoti ir šifruoti kontekstą ir potekstę.

Filmo kadras, kuriame Ana šoka nuo skardžio, ypatingas – ekrane pasirodo musė, taip žiūrovui primenama, kad tai nėra tik paprastas filmas. Videokasetėje rodomas pirštas reiškia Samaros lipimą, vaizduojamas bandymas išsilaivinti iš šulinio. Pirštai dėžutėje atitinka septynias dienas, jų trūkčiojimas reiškia mirtį. Kaip ir buvo minima darbo pirmajame skyriuje, ženklai atstoja tikrovę, tarsi grandinė jungiančią visus įvykius.

Pirmoje filmo dalyje žurnalistė Reičelė Keler susiduria su mistine vaizdajuoste, kurią pažiūrėjus, suskamba telefonas ir paslaptinas balsas praneša, kad vaizdajuostės žiūrovas mirs lygiai po septynių dienų (žr. 1 priede). Iš pradžių ši istorija jai kelia juoką, tačiau keturių paauglių mirtis žurnalistę priverčia sunerimti. Dar baisiau pasidaro tada, kai jos mažametis sūnus Aidanas peržiūri šią juostą. Ji suvokia, kad per savaitę turi išsiaiškinti filmo paslaptį. Kreipiasi į filmų specialistą Nojų. Šis iš pradžių mano, kad tai klastotė, tačiau tolesnis tyrimas atskleidžia kai ką paslaptingo. Tuomet moteris daro viską, kad atskleistų mirtį sėjančios vaizdajuostės paslaptį ir atrodo, jog jai pavyko... Kad būtų lengviau pamiršti kraupius išgyvenimus, Reičelė Keler su sūneliu išvyksta į nuošalų kalnų miestelį. Čia ji įsidarbina vietos laikraštyje, susiranda naujų draugų, pradeda gyvenimą iš naujo. Tačiau kaip tik tada, kai atrodo, jog patirtas siaubas liko kažkur toli praeityje, blogis vėl užgriūna triuškinančia jėga. Susidomėjusi paslaptinga paauglių savižudybės istorija, Reičelė aptinka mistinės vaizdajuostės pėdsakus. Netrukus

³¹ Prakeiktos videojuostos „Skambutis“ vaizdajuostės analizė. Prieiga internete: <http://becausethedead.weebly.com/ring-visuals-analysis.html>. [žiūrėta 2014 04 28]

mirtinas pavojus gresia žurnalistės sūnui, o ji pati apkaltinama nusikaltimu, kurio nepadarė. Reičelė išsiaiškina apie vaizdajuostę, nors jai ir tenka sumokėti savo vaiko tėvo gyvybę.

Gore Verbinski filme „The Ring“ („Skambutis“) atskleidžiama šurpi realybė, skambučiai, telefonai, išsijungiantis televizorius. Visa tai sukelia baimę ne tik filmo metu, bet ir po jo.

Filmo siužetas neblogai atspindi būseną tarp košmaro ir realybės. Geras scenarijus ne vienintelis filmo privalumas. Tai tik pradžia, nes ši istorija dar ir labai gerai perteikta vizualiai. Pilkšvai melsvomis spalvomis nuspalvintas ekranas, nuolatinis lietus, didžiuliai betoniniai pastatai ir žmonės, sėdintys savo kamarėlėse, spoksantys į spalvotus vaizdus transliuojančias dėžutes.

III. KŪRYBINIS –MENINIS PROJEKTAS

3.1. Kūrinio idėja ir jos pagrindimas filme „Tėkmė“

Šiandien tikrovę matome tokią, kokia ji niekada nebuvo. Neįsivaizduojame filmų be specialiųjų efektų, nuotraukų be retušavimų, televizijos be skaitmeninių montažų. Šiuolaikinis pasaulis virsta simuliacijos lauku, apie tai plačiau buvo aprašoma pirmoje šio darbo dalyje.

Filmo tikslas: pasitelkiant judančius simbolius (detales) atskleisti bei pavaizduoti tikrovės simuliaciją eksperimentiniame videofilme „Tėkmė“.

Trumpas videofilmas „Tėkmė“ apie tikrumo ir fikcijos problematiką, kai riba tarp tikrovės ir hipertikrovės išnyksta dirbtinai sukurtoje aplinkoje, kur klesti simuliacija, o tiesa virsta tik iliuzija. Modeliai, dekonstruoti vaizdai sujungiami į vieną visumą, kur erdvė tampa hipertikroviška. Vaizdas ima atrodyti toks tikroviškas ir realus, jog sunku suprasti, tai tiesa ar melas.

Taigi šios **idėjos pagrindinis tikslas** yra sukurti dirbtinę erdvę (hiperrealybę), pasitelkiant audiovizualines efektą formuojančias technologijas.

3.2. Videofilmo „Tėkmė“ scenarijus

Netikėkime tuo, kas, atrodytų, yra akivaizdu. Šiuolaikinis menas labiau bando priartėti prie absoliučios tikrovės, tai, kas atrodo bereikšmė tikrovė, įgyja tikrąją prasmę. Simbolių judėjimo pagalba yra atskleidžiamas vizijos laukas.

Kadrų scenomis siekiama sukurti kuo įtaigesnį hipertikroviško pasaulio įspūdį.



Scena: Triukšmas

Filmo pradžia prasideda statišku vaizdu, televizijos trikdžiais, tarsi metafora, perkelti virsmą į kito laiko dimensiją.



Scena: Laiko tunelis

Laiko tunelis – tai yra antrasis simuliacijos laipsnis, paremtas energija, jėga, laiko mašina, transformuojanti įprastų natūralių vaizdų virsmą į hipertikroviškus. Apibendrinant galima teigti, kad kuriant erdvę, hiperrealybę, be judančių daiktų nebūtų tėkmės (laiko). Erdvė ir laikas yra vienas nuo kito neatsiejami.



Scena: Durys

Durys filmo eigoje simbolizuoja ribą tarp tikrovės ir fikcijos, perėjimą iš vieno pasaulio į kitą. Pradžioje uždarytos durys reiškia paslaptį, draudimą ir neprieinamumą, vėliau, joms atsivėrus, imituojamas leidimas, kvietimas įeiti į hipertikrovišką pasaulį.



Scena: Ežeras

Scenoje vaizduojama tikrovė (debesys, ežeras), paremta natūralių vaizdų imitacija ir falsifikavimu pagal pirmąją simuliacijos laipsnį. Ežeras simbolizuoja ribą tarp realybės ir hiperrealybės, kurios žiūrovui nelemta atskirti.

Debesys simbolizuoja grėsmę (tikrovei), nerimą (fikcijomis keičiamas pasaulio suvokimas).



Scena: Iliuzija (miškas)

Staigus scenų perėjimas iš dangaus į žemę sukuria nenutrūkstamos erdvės ir laiko įspūdį. Besikeičiantis kadras nuo viršaus į apačią įtraukia žiūrovą į veiksmą.



Scena: Namas

Kelias siejamas su ieškojimu, sekimu paskui tikrovės atspindį. Šioje scenoje esantys paukščiai – tai pranašai, kurie gali numatyti likimą, simbolizuoja augimą, dvasinį pakylėjimą.



Scena: TV išjungimas

Paskutinis kadras – televizoriaus išjungimas – reiškia videofilmo pabaigą, žiūrovo išėjimą iš hipertikroviškos erdvės.

3.3. Atlikimo techninis sprendimas

Didžioji videofilmo „Tėkmė“ dalis atlikta (Adobe after effects) programa, nes būtent jos dėka sukurta aplinka tiksliausiai perteikia simuliuojamą tikrovę. Sintetinė erdvė perteikiama dirbtinėmis priemonėmis.

Nemaža videofilmo dalis buvo sukurta Adobe pphotoshop programa (piešiami vaizdai, iškerpamos, apdorojamos paveikslėlių detalės, kuriamia fotomanipuliacija) siekiant aplinkai sukurti papildomų reikalingų detalių. Suderinus ir paruošus visus elementus, vaizdai buvo

perkelti į Adobe after effects programą, kuriama dirbtinė aplinka, dirbama su jau turimais elementais. Atskirų sluoksnių dėka buvo išgautas kadro vientisumas, judantis vaizdas, kurio tikrovėje nėra, palaipsniui pereinantis iš vieno į kitą.

Šios programos dėka kamera gali judėti po simuliuojamą erdvę ir taip yra išgaunamas tikroviškumo efektas, leidžiantis žiūrovui stebėti kadrą iš geriausio apžiūros taško.

Paruošti vaizdai sumontuoti „Adobe premjere pro“ programa, atliktas vaizdo redagavimas: šviesos, tamsos korekcija bei galutinis filmo eksportavimas. Spalvos koreguotos taip, kad būtų pasiektas ryškumo gylio efektas.

Filmo garso takelis sumontuotas iš besikartojančių kūrinio (Dramatic blockbuster trailer) ritmų, prijungiant specialiuosius garso efektus (Sound effect), pagal pateikiamas scenas pasitelkiant „Adobe Premjere“ programą ir kartu derinant jau paruoštą vaizdą.

Videofilmo „Tėkmė“ pristatymas. Pasirinkta atskira tamsi erdvė, gilumoje kabantis televizoriaus ekranas , kuriame rodomas nuolat besikartojantis vaizdas. Pasak A. Gurevičiaus, laikas – tai „labai talpi ir plati dabartis, o ne esamasis momentas, joje telpa ir praeitis, ir ateitis, kurių nuo dabarties neskiria aiški riba“, kai cikliškai suprantamas laikas – praeitis kartojasi, ir būsimasis laikas tampa atsinaujinančia dabartimi arba praeitimi. Visi trys laikai – praeitis, dabartis ir ateitis – išsidėsto tarsi vienoje plokštumoje.³² Toks videofilmo „Tėkmė“ pristatymas pasirinktas neatsitiktinai, taip siekiama žiūrovą labiau priartinti prie simuliacijos.

³² Gurevičius A. Viduramžių kultūros kategorijos. – V.: Mintis, 1989. – p. 92.

IŠVADOS

- 1) Išanalizavus J. Baudrillard'o ir įvairių autorių mokslinę ir publicistinę literatūrą, galima pastebėti, kad visuomenė yra paskendusį ženkluose, vaizdininiuose, simuliakruose, gyvena fikcijų pasaulyje.
- 2) J. Baudrillard'o koncepcijoje tikrovė negrįžtamai prarandama, kai įžengiama į hipertikroviškumą.
- 3) Iš šiame darbe analizuotų filmų prieinama prie išvados, kad vaizdas paslepia už jo slypinčią tikrovę, pats tapdamas tikrove. Medijos tampa didžiuliu realybės iškraipymo, tiesos naikinimo mechanizmu.
- 4) Hipertikrovėje atsiveria absoliuti erdvė, kurioje neįmanoma tokia perskyra „išorė/vidus.“ Sugriuvus ribai tarp išorės ir vidaus, subjektas lieka nuolatinėje komunikacijos ekstazėje.

LITERATŪRA

- 1) Aristotele. „Metaphysics“. Ed. W. D. Ross – Oxford: At the Clarendon Press, 1924. 1050a.
- 2) Barevičiūtė J. K. J. „Baudrillard’as Platono oloje: ontologinis žaidimas“ // Žmogus ir žodis. 2006. Nr. IV. P. 34-42. P. 36.
- 3) Baudrillard J. „L’echange symbolique et la mort, L’ordre des simulacres“, Paris: Gallimard, 1975. – P.
- 4) Baudrillard J. „Simulations“. – NY., 1983. – P. 3; 5;
- 5) Baudrillard J. „Cool memories“. – L. –NY., 1990. – P. 9.
- 6) Baudrillard J. „The transparency of evil“. – L. –NY., 1993. - P. 4.
- 7) Baudrillard J. „Simuliakrai ir simuliacija“. – V., 2002. – P. 7; 8; 9; 12; 13; 19 – 21.
- 8) Gurevičius A. „Viduramžių kultūros kategorijos“. – V.: Mintis, 1989. – p. 92.
- 9) Hawking, Stephen William. „Visata riešuto kevalė“. – Kaunas: Jotema, – 2009. P. 37.

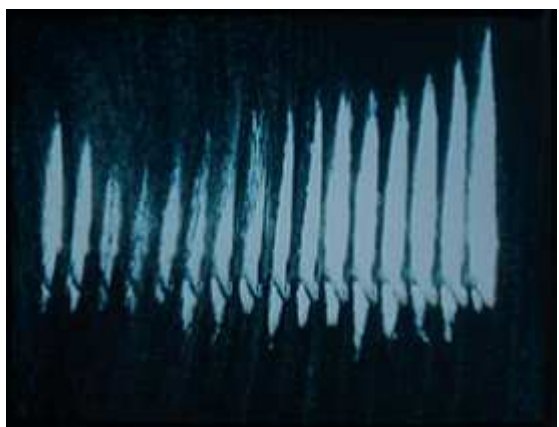
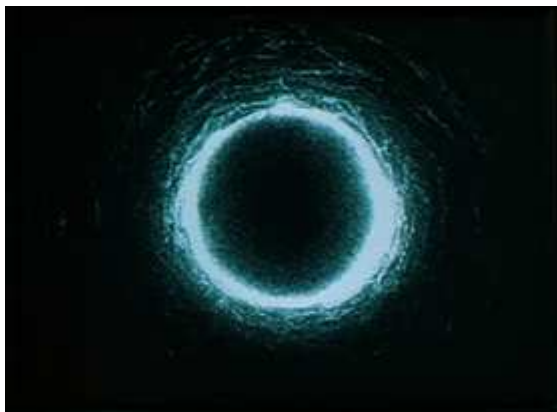
Naudoti šaltiniai:

- 10) Alisa stebuklų šalyje. Prieiga internete: <http://www.ziurimtv.eu/alisa-stebuklu-salyje-alice-in-wonderland-tv-962.html> [žiūrėta 2014 04 28]
- 11) Alisa stebuklų šalyje ir Veidrodžio karalystėje. Prieiga internete: www.knyguklubas.lt/alisa+stebuklu+salyje+ir+veidrodzio+karalysteje.html. [žiūrėta 2014 03 14]
- 12) Erdvė ir laikas – tai yra pagrindiniai mūsų supančios aplinkos parametrai. Prieiga internete: <http://www.scribd.com/doc/68319146/Filosofijos-objektas-puslapis6.html> [žiūrėta: 2014 04 28]
- 13) Gore Verbinski biografija. Prieiga internete: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=lt&prev=/search%3Fq%3DGore%2BVerbinski%2Bbiografija%26safe%3Dactive%26biw%3D1366%26bih%3D605&rurl=translate.google.lt&sl=en&u=http://www.filmreference.com/film/94/Gore-Verbinski.html&usg=ALkJrhHEjdFlhyHpOq3WzSTPij6HRjCrVQ#ixzz32r8dJg66 [žiūrėta:2014 05 11]
- 14) Prakeiktos videojuostos „Skambutis“ vaizdajuostės analizė. Prieiga internete: <http://becausethedead.weebly.com/ring-visuals-analysis.html>. [žiūrėta 2014 04 28]
- 15) Malholendo kelias. Prieiga internete: <http://www.obuolys.lt/kinozona/filmas/10519/> [žiūrėta: 2014 04 19]

- 16) Malholendo kelias. Analizė. Prieiga internete:
http://www.imanisystems.com/Mulholland_Drive_Analysis.html [žiūrėta: 2014 04 19]
- 17) Michalovskaja J. (2012). Mokslas ir gyvenimas. Nr. 5-6 Prieiga internete:
<http://www.aplinkeliai.lt/musu-tekstai/filosofine-ese/laiko-fenomenas> [žiūrėta 2014 03 16]
- 18) Jackūtė A. (2005). 7 meno dienos/nr. 28 (670). Prieiga internete:
http://www.culture.lt/7md/?leid_id=670&kas=straipsnis&stid=4561 [žiūrėta 2014 02 27]
- 19) Siekiama nebeklaidingai reprezentuoti tikrovę (tai buvo ideologijos paskirtis), o nuslėpti, kad tikrovė nebėra tikrovė, kitaip tariant, išgelbėti patį realybės principą. Prieiga internete:
<http://www.scribd.com/doc/75741735/Bodriaras-Simuliacija-Ir-Simuliakra> [žiūrėta 2014 03 01]
- 20) Skambutis. Prieiga internete:
https://www.google.lt/?gws_rd=cr&ei=q5uDU6nZovSM4qTNuYHAAQ#q=www.kinozona.obuolys+Gore+Verbinski+Skambutis&safe=active. [žiūrėta 2014-03-29]

PRIEDAI

Pav. 1 Kadrai iš siaubo trilerio „The Ring“ (Skambutis)





Pav. 2 Kadrai iš filmo „Alice in Wonderland“ („Alisa Stebuklų šalyje“)



"ALICE IN WONDERLAND" (L-R) Johnny Depp, Mia Wasikowska, Johnny Depp, Matt Lucas, Anne Hathaway, Matt Lucas, Helena Bonham Carter © Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

Pav. 3 Kadrai iš filmo „Mulholland Drive“ (Malholando kelias)



