

# Medijų menas kaip mokslinė-eksperimentinė erdvė.

## Lietuvos, Latvijos ir Estijos atvejai XX a. pabaigoje – XXI a.

RENATA ŠUKAITYTĖ

Lietuvos muzikos ir teatro akademija, Gedimino pr. 42, LT-01110 Vilnius

El. paštas: renata\_sukaityte@yahoo.com

---

Šiame straipsnyje išskiriamos ir analizuojamos dvi trijų Baltijos šalių eksperimentinio medijų meno kryptys, labiausiai plėtotos jaunosios kartos menininkų XX a. pabaigoje – XXI amžiuje. Pirmajai būdingi formalūs meninės kalbos eksperimentai, naujų elektroninio garso ir vaizdo sintezės būdų paieška, interaktyvių vaizdo ir teksto brikoliažinių struktūrų kūrimas, netikėtų spalvinių ir garsinių efektų „išgavimas“ ir pan. Ryškiausi šios krypties atstovai Raulis Kurvitzas, Raulis Kelleris, Vaclovas Nevčesauskas, Mindaugas Gapševičius, Martinas Ratnikas, Pēteris Ķimelis. Antrosios krypties menininkai – archeologai analitikai – naujomis technologijomis siekia perduoti kultūrinės ir visuomeninės reikšmės bei prasmės visuomenei. Jie tiria technologijų raidą, jų savybes, visuomenės poveikį, medijų, meno ir mokslo tarpusavio sąveikas ir kitus svarbius medijų kultūros aspektus. Tai itin būdinga M. Gapševičiaus, Bartošo Polonskio, Nomedos Urbonienės ir Gedimino Urbono bei Jānio Garančo darbams.

**Raktažodžiai:** medijų menas, eksperimentavimas, tarpdisciplininis menas, interaktyvumas, virtuali erdvė, skaitmeninės medijos

---

Pastaruoju metu tarp meno ir mokslo kūrėjų vienas aktualiausių diskursų, aptariamų Tarpautinių elektroninio meno simpoziumų (*International Symposium on Electronic Art*) metu ir reflektuojamų per „Ars Electronica“, „Transmediale“ festivalius, kitus svarbius medijų meno ir kultūros renginius bei transkontinentinių mokslinių konferencijų serijas „Refresh“ (Banff, 2005), „Re:place“ (Berlynas, 2007), „Re:live“ (Melburnas, 2009), yra meno, mokslo, technologijų sąveikos ir samplaikos šiandienėje kultūroje bei kūrybiškos naujų technologijų panaudojimo galimybės. Menininkai savo darbuose plėtoja šį diskursą, įvairių disciplinų metodus, žinias ir naujas technologijas integruodami į kūrybos procesą, bendradarbiaudami su įvairių sričių specialistais ir mokslininkais, įtraukdami į savo projektus visuomenės atstovus. Kaip pastebi Oliveris Grau, vienas iš minėtų konferencijų iniciatorių, pirmosios Medijų meno istorijos magistro studijų programos įkūrėjas Danube Krems universitete, greta fotografijos, kino, video ir vis dar mažai reflektuojamų 7 ir 9 dešimtmečio medijų meno praktikų atsiranda naujos erdvės menininkų kūrybinei veiklai. Šiuolaikiniai menininkai aktyviai reiškiasi įvairiose skaitmeninės kūrybos srityse (tinklo mene, interaktyviame ir telematiniame mene). Laviruodami tarp meno ir mokslo jie tiria šiuolaikinių vaizdų estetinius kriterijus ir technologines savybes, interaktyvumo ir procesualumo metodus bei kuria naujas kodų sistemas<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> O. Grau (ed.), *Media Art Histories*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007, p. 1–5.

Medijų menas visiškai pelnytai gali būti traktuojamas kaip intensyvi eksperimentinė erdvė, kurioje, taikant tarpdisciplininių tyrimų principus, įvairias kompetencijas ir kolektyvines patirtis, kuriamos ir išmėginamos naujos kultūrinės / socialinės sąveikos ir komunikacijos technikos. Dauguma medijų meno artefaktų egzistuoja tarsi „laikinosios laboratorijos“, generuojančios naujų medijų kultūros diskursus ir koncepcijas. Jos funkcionuoja fizinėje arba virtualioje erdvėje, yra orientuotos į konkrečių vietinių ar pasaulinių bendruomenių aktualijas ir poreikius. Todėl neatsitiktinai skaitmeninių medijų meno projektai tampa svarbių visuomeninių, kultūrinių reiškinių tyrimais, pretenduoja į „mokslinį objektyvumą“ ar naujų kūrybinių metodų, strategijų testavimą ir adaptavimą meno srityje. Mokslo bei medijų meno sąsajas ir bendrumą rodo panašios procedūros (duomenų kaupimas, analizė, naujų sistemų generavimas, rezultatų testavimas ir pan.), elektroninių darbo įrankių taikymas ir pan. Neretai menininkai, atlikdami savo projektus, netgi imituoja mokslininko pozą ir darbo procedūras. Tačiau menininkų-mokslininkų vaidmuo kūrybiniame procese laipsniškai menkėja, nes neretai pažangiomis technologijomis (angl. *High-tech*) kuriami artefaktai reikalauja ne tik kūrybinio polėkio, bet ir gero atskirų sričių išmanymo. Dėl šios priežasties bendraautorystę tenka dalytis su įvairių sričių specialistais: programuotojais, montažo specialistais, kompozitoriais, genetikais, fizikais ir kitais. Meno kūrinys tampa tarpdisciplininių ar transdisciplininių sąveikų rezultatu, jungiančiu meno, mokslo ir technologijų žinias bei metodus. Kolaboracinis kūrybos procesas ir nemažų programavimo bei darbo su įvairiomis technologijomis (šviesai, lytėjimui, garsui jautrūs davikliai, GPS ir kita) profesionalių įgūdžių poreikis menininko vaidmenį priartina prie amatininko, o pats kūrinys tampa ne žiūrėjimo ir kontempliavimo, bet tiesiog „naudojimo“ objektu.

Pasak lenkų menotyriminko Grzegorz Dziańskiego, 7-ojo dešimtmečio kinetinio meno darbų, ankstyvojo kompiuterinio meno kūrėjai ir nekonstruktyvistinio meno idėjų šalininkai siekė nutiesti tiltus tarp meninės kūrybos, mokslo ir modernios technikos. Įvaldydami naujas technologijas ir naudodami naujus mokslinius metodus, šiam požiūriui atstovaujantys menininkai siekė atrasti iki tol nepatirtas kūrybines erdves ir atskleisti naujų technologijų kūrybinį potencialą. Kompiuteris šiuo atveju buvo pati parankiausia priemonė<sup>2</sup>. Dešimtajame dešimtmetyje medijų meno kūrėjai savo darbuose pratęsė 7–8-ajame dešimtmetyje plėtotas menines strategijas, tokias kaip analitinė mediuomo dekonstrukcija; meno, kaip egalitarinės atviro kodo sistemos, kūrimas; subversyvių komunikacinių sistemų kūrimas; tarpdalykinio bendradarbiavimo diegimas (tarp menininkų, medijų operatorių, mokslininkų, aktyvistų ir kt.), naudodami pažangesnes technologijas ir įrangą – CD-ROM, internetą, multimedijų technologijas, GPS, įvairius modernius siūstuvus ir taip įvesdami naujus greičio ir interakcijos tarp žmogaus ir mašinos parametrus.

Neretai į mokslinius (technologinius) eksperimentus orientuotas menas kaltinamas pernelyg dideliu formalizmu ir „nemeniškumu“, orientacija į kibernetinius, optinius eksperimentus ir pan., o jam atstovaujantys menininkai vadinami menininkais inžinieriais (angl. *artist-engineer* – Erkki Huhtamo sąvoka). Kaip alternatyva „inžinerinio meno kūrėjams“ išskiriami menininkai archeologai (angl. *artist-archeologist* – Erkki Huhtamo sąvoka). Pastarieji tiria technologijų raidą, jų savybes, visuomenės poveikį, medijų, meno ir mokslo tarpusavio sąveikas ir kitus svarbius medijų kultūros aspektus. Menininkai archeologai naujas technologijas taiko kultūrinių ir visuomeninių reikšmių bei prasmių medijavimui visuomenei<sup>3</sup>. Tiek

<sup>2</sup> G. Dziański, *Sztuka u progę XXI wieku*, Poznań: Wydawnictwo fundacji humaniora, 2002, s. 44.

<sup>3</sup> E. Huhtamo, *Twin – Touch – Test – Redux: Media Archeological Approach to Art, Interactivity, and Tacility*; O. Grau (ed.), *Media Art Histories*, p. 71–72.

šios, tiek inžinerinės krypties menininkai gilinasi į naujas kultūrinių sąsajų (angl. *interface*) sistemas ir elektroninės estetikos klausimus, naujus elektroninio vaizdo ir garso kūrimo metodus. Naujųjų medijų menininkų polinkis eksperimentuoti nėra naujas reiškinys, jis glūdi modernistinio meno tradicijoje.

Lietuvos, Latvijos ir Estijos medijų mene gana sudėtinga išskirti ryškius šių krypčių atstovus, tačiau atskiruose darbuose pastebimas menininkų polinkis į mokslinį eksperimentavimą ir formalius „žaidimus“ su audiovizualinės kalbos elementais. Regiono menininkų darbams itin būdinga naujų elektroninio garso ir vaizdo sintezės būdų paieška, interaktyvių vaizdo ir teksto brikoliažinių struktūrų kūrimas, netikėtų spalvinių ir garsinių efektų išgavimas ir pan. Šie darbai egzistuoja *of-line* ir *on-line* patyrimo erdvėse, jiems būdingos įvairios subversyvos kūrybinės strategijos.

### FORMALIEJI INŽINERINIAI EKSPERIMENTAI

Šios krypties menui būdingos sąsajos su matematikos, optikos, fizikos mokslais, tačiau neapsiribojama vien tik formaliais eksperimentais, gilinamasi į kultūrinės, visuomeninės technologijų sąveikas. Ryškiausi formaliosios krypties atstovai Estijoje – Raoulis Kurvitzas, Johannsonas Tiia, Raulis Kelleris; Lietuvoje – Vaclovas Nevčesauskas, Mindaugas Gapševičius; Latvijoje – Martinas Ratnikas, Pēteris Ķimelis. Jų darbuose elektroninio signalo trikdžiai ir elektroninio vaizdo, garso „netobulumas“ tampa unikalia kūrybine medžiaga. Toks menas grindžiamas destrukcija ir trukdžiais bei įvairiomis intervencinėmis taktikomis.

Estų neoavangardinio meno klasikas R. Kurvitzas nuolat eksperimentuoja su šviesos ir spalvų bangomis ir tiria šių medijų tarpusavio sąveikas. Savo darbą „Penkiatoninė spalvų sistema II, 03 programa“ („Pentatonic Colors System II, program 03“, 1999) menininkas komentuoja taip: „10-ajame dešimtmetyje dirbdamas su šviesa aš eksperimentavau ir su spalva, kaip su viena iš šviesos charakteristikų. Staiga supratau, kad mano mėgstamas spalvų derinys (beveik gryna oranžinė, beveik gryna turkio, gryna geltona, ryškiai mėlyna, artima violetinei, ir purpurinė, artima rausvai violetinei) sukuria matematiškai idealią penkiatoninę sistemą <...>“<sup>4</sup>. Prie šių spalvinių derinių menininkas prijungė dar keletą spalvinių kombinacijų, kuriuos, jo manymu, padėjo išgauti „mėsos ar natūralią kūno spalvą“<sup>5</sup>. Savo eksperimentus su spalvinių kombinacijų ir šviesos sukeltais efektais menininkas pademonstravo medijų instaliacija, kurią sukonstravo iš 20-ies kompiuterių, sujungtų ratu į vieną uždarą sistemą – „organizmą“. Vaizdai kompiuterių monitoriuose užprogramuotu ritmu keitė vieni kitus ir šviesos, vaizdo, garso signalus vieni kitiems perdavė kas 2,5 min. Pasak menininko, „tekantys“ vaizdai tarsi sudarė kraujo tekėjimo gyvūno organizme įspūdį. Šiam darbui specialiai muziką sukūrė kompozitorius Arielis Lagle.

2001 m. „Interstanding 3“ konferencijos metu kitas estų menininkas R. Kelleris atliko panašų eksperimentą su elektroninių garso ir šviesos signalų grandininu perdavimu iš vieno siųstuvo kitam. Kitaip nei prieš tai aptartame darbe, šiame svarbus buvo ne tik mašinos „darbas“, bet ir žmogaus dalyvavimas. Grandininį elektroninių signalų perdavimą menininkas kontroliavo specialiu pultu, duodamas signalą kiekvienam specialaus „elektroninio šalmo turėtojui“, kuris į jį reaguodavo fiziniu judesiu. Elektroninių signalų ir fizinių judesių reakcijos sukūrė savotišką orkestrą, kuriam per atstumą vadovavo menininkas.

<sup>4</sup> R. Kurvitz, *Artist's Coments*, Tallinn: Printing House Pakett, 2002, p. 41.

<sup>5</sup> Ibid.

Kiek artimas savo struktūra R. Kellerio projektui yra jaunosios kartos lietuvių menininko V. Nevčesausko kartu su elektroninės muzikos kūrėju Artūru Bumšteinu 2004 m. atliktas garso performansas „Koncertas mobiliesiems telefonams“<sup>6</sup>. Šiuo darbu autoriai siekė pademonstruoti mobiliųjų telefonų kūrybines taikymo galimybes. Projekto idėjos autorius V. Nevčesauskas iš 9 mobiliųjų telefonų, kurių kiekvienas atlieka skirtingo muzikinio instrumento funkciją ir turi specialiai jam parašytą partiją, sukonstravo savotišką orkestrą. Į pasirinktą mobiliųjų telefoną koncerto žiūrovui išsiuntus SMS žinutę, šis pradeda groti jame užprogramuotą partiją. Panašus principas taikytas taip pat „muzikiniame“ Julijono Urbono projekte „Pučiamųjų orkestras“, (2006), kuriame žiūrovas, norėdamas išgirsti muziką, turi pūsti į malūnėlį arba kalbėti į mikrofoną.

Minėtuose darbuose autorių ir žiūrovą skiriančią ribą mažina aktyvus žiūrovo dalyvavimas kūrinio patyrimo / suvokimo procese. Realiu laiku vykstanti interakcija sukelia greitą „meno kūrinio reakciją“ – atsaką į menininko inicijuotą komunikacijos aktą. Tačiau kūrinys reaguoja tik į tuos „interaktorius“ veiksmus, kurie yra atpažįstami ir į kuriuos atsakymas yra iš anksto užprogramuotas ir numatytas. Tokio pobūdžio sąveika sukuria interpersonalinės komunikacijos išpūdį, kurią žiūrovas turi plėtoti, jeigu nori patirti / suvokti meno kūrinį, pasinerti į virtualią meninę erdvę, dalyvauti „kūrybiniame“ žaidime arba „spektaklyje“. Pasak Liliannos Bieszczard, kompiuterio dalyvavimas kūrybiniame procese iš esmės pakeičia tradicinę estetinę padėtį: meno kūrinys tampa generuojamas ir modifikuojamas, o autoriaus pozicija susilpnėja, būna svarbi tik pirminiame kūrybos etape parengiant bei apibrėžiant kūrinio raidos strategijas ir etapus<sup>7</sup>.

Svarbu pastebėti, kad interaktyvumas yra esminė kategorija, ne tik lemianti autoriaus ar žiūrovo statuso kaitą šiuolaikiniame mene, bet ir tradicinės vienakryptės komunikacijos modelio pakeitimą į dvikryptį, nutolinimą nuo reprezentacijos ir imitavimo funkcijų, taip pat ėjimą link virtualizacijos, laisvo modeliavimo ir simuliacijos, arba substitucijos (Paulo Virilio terminas, vartojamas kaip „simuliacijos“ pakaitalas). Dėl interakcijos kūrybinis procesas tampa labai sudėtingas ir dinamiškas, o interaktorius – kvalifikuotu atlikėju. Kūrinio prasmės žiūrovui-interaktoriui atsiskleidžia po truputį vykdant daugiapakopius veiksmus: tik gerai atliekant užprogramuotus vieno etapo veiksmus galima pereiti į aukštesnį veiksmų etapą. Vadinasi, kūrinys egzistuoja lyg hipertekstinis konstruktas, kuriame galima laisvai pereiti iš vieno informacinio lygio į kitą.

Ericas Kluitenbergas straipsnyje „Avangardo transfigūracija. Negatyvi tinklo dialektika“ rašo, kad „didžiausias siaubas medijų specialistui yra trūkinėjanti transliacija. Tai trumpais intervalais aptemstantis TV ekranas – akimirkos, kai pradingsta signalas, kai spektaklis pavirsta juodu kvadratu, ironiška Malevičiaus begalybės reminiscencija. Radijuje išnykęs garsas kelia didesnę nevilgtį, nei išnykęs vaizdas TV ekrane. *Vacui siaubą* šiuo atveju pakeičia *Silentiae siaubas*. Nutylantis radijo signalas ir užgęstančio TV ekrano tamsa visiškai nereiškia, kad signalas išnyko. Siaubas reiškia imanentišką vientiso medijų paviršiaus, kurį sukuria tiesioginis ryšys ir jungtis <...>, iliuzijos destrukciją<sup>8</sup>. Autorius signalo nutrūkimą ir transliacijos netobulumą traktuoja kaip eksperimento pradžia: „Tuo metu, kai signalo tėkmė nutrūksta,

<sup>6</sup> Performanso dokumentaciją galima rasti tinklalapyje: <http://youtube.com/watch?v=EM4D6ZMfqwU> [žiūrėta 2007 11 02]

<sup>7</sup> L. Bieszczard, Sztuka w epoce cybernetycznej. Pomiędzy estetyzacją rzeczywistości a ontologizacją sztuki, K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Kraków: Universitas, 1999, s. 95–96.

<sup>8</sup> E. Kluitenberg, Transfiguration of the Avant-Garde. The Negative Dialectics of the Net, *Biomatik. Art Practice in the Time of Information/media domination*, Novi Sad: Futura Publikacije, 2004, p. 95.

kodas sulaužomas ar pradingsta garsas ir kai užgęsta ekranas, atsiranda galimybė rasti naujam pranešimui ir naujam kodui<sup>9</sup>. Tokias menines praktikas E. Kluitenbergas įvardija „neigiama skaitmeninio avangardo dialektika“ (angl. *the negative dialectics of the digital avant-garde*).

Analizuojamo regiono menininkai sėkmingai taiko elektroninio signalo perdavimo „netobulumus“ ir „trikdžius“ kaip meninę strategiją savo sumanymams ir eksperimentams realizuoti. Elektroninis signalas, jo perdavimas ir transformacijos yra pagrindinė kūrybinė medžiaga V. Nevčesausko darbe „Signalų linijos 1\_2\_1\_2\_1“ (2006)<sup>10</sup>, Aldonos Stelmokaitės ir Sauliaus Paliuko bendrame multimedijos kūrinyje „Koroziija“ (2002), Dariaus Žiūros darbuose „Pietų parkas“ („South Park“) ir „Kaleidoskopas“, Martino Ratniko kūriniuose „Spektrosfera“ („Spectrosphere“, 2003, 2005) ir „Garso grafitai“ („Sound Graffiti“, 2001), Pėterio Kimelio „Pagrindiniame dalyke“ („The Focal Point“, 2002), Voldemāro Johansonso „Sumoje“ („Sum“, 2006), Martino Vizbuliso „Komunikacijos trukdžiuose – 2“ („Communication Interference – 2“, 2006) ir daugelyje kitų šių menininkų medijų meno projektų. Pasitelkdami fizikos, matematikos ir kt. moksluose taikomus metodus, naudodami įvairius pačių pasigamintus įrenginius, minėtieji menininkai tiria elektromagnetinių garso, šviesos bangų sklaidimo greitį, sensorines charakteristikas, tarpusavio sąveikas, jų poveikį žiūrovui ir šios „kūrybinės medžiagos“ teikiamas galimybes. Trijų Baltijos šalių menininkų dėmesys šiam medijų meno aspektui nėra atsitiktinis, nes vis greitesnis vaizdo ir garso informacijos perdavimas elektromagnetinėmis bangomis, jos kiekis ir poveikumas turėjo įtakos ne tik informacinei revoliucijai, bet ir esminiams pokyčiams mene.

Kita mėgstama menininkų inžinierių strategija – elektroninio vaizdo deformacijos ir multimedijiniai koliažai. Ši strategija itin sėkmingai taikoma, kai norima „iš vidaus“ keisti „skaitmeninį erdvėvaizdį“ nepažeidžiant laiko bei erdvės vientisumo ir „translokuoti“ įsivaizduojamą, fiktyvų, pasaulį į „išorę“. Kauniečiai Egidijus Vaškevičius ir Giedrius Kuprevičius multimedijų instaliacijoje „Pasaulio sutvėrimas XX amžiaus pabaigai“ (1998) pademonstravo meninės intervencijos į klasikinius meno kūrinius ir jų modifikavimo galimybes taikydami šiuolaikines technologijas. Kompozitorius ir informacinių technologijų specialistas pateikė elektroninius M. K. Čiurlionio populiariausių tapybos darbų remiksus, juos pritaikydami šiuolaikiniam „elektroninius dinamiškus“ vaizdus mėgstančiam žiūrovui. Su klasikinių medijų deformacijomis eksperimentuoja dauguma jaunų multimedijų meno kūrėjų. Šios strategijos būdingos Tito Petrikio darbui „Aš mačiau jūrą“ (2002) ir Sauliaus Arlausko kūriniui „Lašai“.

Menininkai inžinieriai, eksperimentuodami su skaitmeniniu teksto, vaizdo, garso turiniu ir siekdami atskleisti naujas elektroninių medijų kūrybos galimybes, taiko įvairius metodus, iš kurių populiariausi yra vaizdo ir garso medžiagos deformacija, įvairūs trukčiai, fragmentavimas, simuliacija, koliažas. Siekdami pakeisti įprastinį žiūrovo kontaktą su meno kūriniu ir perteikti medijų kultūros diskursus menininkai dažniausia pasitelkia šias kūrybines strategijas: analitinę dekonstrukciją, subversyvias, žaidybines, tinklaveikos ir atviro kodo strategijas.

## ARCHEOLOGINIAI ANALITINIAI TYRIMAI

Kaip šio straipsnio pradžioje buvo užsiminta, greta inžinerinių eksperimentų praktikų medijų mene egzistuoja archeologai analitikai – medijuotų socialinių procesų tyrėjai ir kūrėjai. Šios krypties atstovai itin domisi specifinių situacijų kūrimu ir į jas patekusių žiūrovų elgesio tyrimais. Lietuvių menininkas Vytautas Žaltauskas vienoje pirmųjų interaktyvių instaliacijų

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Darbas matomas tinklalapyje: <http://youtube.com/watch?v=wQNQjyTwd3E> [žiūrėta 2007 11 03]

Lietuvoje „Sukimasis“ (1998) taiko mokslinius metodus, siekdamas suintensyvinti pojūčius, kurių žmogus realiai nejunta (pvz., žemės sukimosi pagal savo ašį). Interaktyvi instaliacija buvo sumontuota iš trijų kompiuterio monitorių, kurie veikė radarų, fiksuojančių lėktuvų skrydžius, principu. Visa trikampė konstrukcija su kompiuterio monitoriumi kiekviename kampe sukosi aplink savo ašį ir fiksoavo menamą stabilų stebėjimo objektą – mėnulį. Pasukus konstrukciją kelių laipsnių kampu, pakisdavo ir stebimo objekto judėjimo trajektorija. Žmogus, stebintis vaizdą monitoriuose, galėjo matyti „radarų užfiksuotus objektus“ dėl „optoelektroninio“ įrenginio vykdomos matymo automatizacijos. Galima sakyti, kad šiame darbe pirmą kartą Lietuvos dailės istorijoje bendradarbiaudamas su inžinieriais menininkas sukūrė specialią kultūrinės sąveikos sistemą, leidžiančią žiūrovui jutimiškai (stumiant) patirti / suvokti kūrinį.

Kitas reikšmingas analizuojamu aspektu projektas – Mindaugo Gapševičiaus ir RAUM grupės<sup>11</sup> turas „Superfactory (TM)“. Atskiri jo etapai vyko 2006 m. rugsėjo mėnesį Vilniuje (klube „Intro“) ir 2007 m. balandžio mėnesį Klaipėdoje (Klaipėdos kultūrų komunikacijų centre) bei Rygoje (Naujųjų medijų kultūros centre RIXC). Šis projektas – tyrimų ir eksperimentų laboratorija, kurioje galėjo dalyvauti kiekvienas, norintis pasigaminti radijo bangų siųstuvą ir jį išmėginti. Projekto autoriai sukūrė tam tikrą testavimo sistemą, kuri padėjo nustatyti dalyvių „profesionalumą“ ir pasirengimo dalyvauti tolesniuose projekto etapuose lygį. Šis projektas grįstas principais „sužinok kaip“ ir „pasidaryk pats“. Jame atsispindi XX a. medijų menininkų utopiški siekiai sukurti ir išplėtoti nepriklausomas, atviras visuomenei transliacines ir komunikacines sistemas.

2004 m. latvės menotyrininkės Ievos Auzinos ir olandės menininkės Esther Polak Latvijos kaime įgyvendintas tarpdisciplininis projektas „Pienas“<sup>12</sup> yra vienas įdomiausių tokio pobūdžio darbų, kuriame labai sėkmingai demonstruojamos kūrybiškos naujų technologijų ir mokslo principų taikymo galimybės kuriant meno procesus. Šis projektas gavo prestižinę „Auksinės Nikės“ (*Golden Nica*) naujųjų medijų apdovanojimą ir buvo pristatytas „Menas + Komunikacija“ festivalio metu Rygoje, ZKM Karlsrūhėje, festivalyje „Ars Electronica“ Lince, Justo Lipsijaus pastate Briuselyje, bardų giminės muziejuje „Rumbini“ ir kitose Latvijos bei pasaulio vietose. Projekto autorės siekė atkurti Latvijos „pieno kelią“ į Olandiją pasinaudodamos GPS technologijomis. „Pieno kelionė“ (nuo karvės melžimo iki kelionės į sierių gamyklą ir Olandijos prekybos centrą), kurioje aktyviai dalyvavo Latgalos kaimelio gyventojai, bendrovės „Limbazi Piens“ darbuotojai, krovininio automobilio, vežančio sūrius iš Latvijos į Olandiją, vairuotojai ir pan., buvo detalai pavaizduota elektroniniame žemėlapyje. Projektas reflektuoja mobilumo Europos Sąjungoje temą. Neretai prekių ir produktų vartotojai nesusiimąsto, koku keliu, iš kur ir kieno pagaminti produktai / prekės patenka į jų namus.

Meno ir mokslo paradigmas savo projektuose jungia lietuvių menininkai Nomeda ir Gediminas Urbonai. Projekte „Transakcija“ (2000) analizuojama medijų (pirmiausia kino ir TV) įtaka pasaulio ir savęs suvokimui. Autoriai eksperimentuoja su menine erdve, ją praplėčia naudodami įvairias elektronines medijas (videotechnologijas, internetą, CD-ROM). Kitame savo projekte „Ruta Remake“ (2002) menininkai ieško naujo, alternatyvaus lietuvių moters „balso“ pasitelkdami tradicinių, medijose pristatomų balsų analizę ir jų dekonstravimą. Moteriškas balsas dekonstruojamas taikant originalius metodus ir technologijas: specialių šviesai jautrių rezistorių dėka žiūrovo-atlikėjo rankos metami šešėliai sukonstruoja tam tikrą raštą,

<sup>11</sup> Matze Schmidt, Karsten Asshauer, Martin Kuentz, Babzi ir kt.

<sup>12</sup> Projekto tinklalapis: <http://www.milkproject.net/en/fla/main.html> [žiūrėta 2006 06 19]



kuris įgyja garsinę išraišką – atskirų balso archyvo nuotrupų mišinį (šiam procese naudojamas „Teraminox“ aparatas, šviesos signalus paverčiantis MIDI signalu). Naujas moters balsas modeliuojamas taip pat „perrašant“, „remiksuojant“ „Ruta Remake“ balso archyvą. Tai atlikti buvo pakviestos jaunosios kartos moters balso kūrėjos – kompozitorės ir didžejės.

Jaunas lietuvių medijų menininkas Bartošas Polonskis, pasitelkdamas interaktyvias technologijas savo darbe „Gliukai“ (2006), analizuoja kompiuterio „matymo ir žmogaus judesių atpažinimo“ galimybes ir kviečia žiūrovą aktyviai reflektuoti tapatybės tema ir netgi (re)konstruoti savo tapatybę. Šis darbas – tai savotiška žmogaus ir mašinos sąveikos, vykstančios dėl žmogaus fizinių judesių simuliacijos ir jų perteikimo animuoto personažo pavidalu, studija. Elektroninis substitutas dubliuoja ir interpretuoja žiūrovo-interaktoriaus veiksmus, nuolat kartoja nesudėtingą tekstą apie nuolatinį atsinaujinimo ciklą gyvenime ir taip skatina asmeninių kiekvieno šio proceso dalyvio atsinaujinimą. Šiame darbe B. Polonskis taiko įvairias žaidybines strategijas, nuorodas ir taisykles, kurių žiūrovas-dalyvis turi laikytis, norėdamas pasiekti reikiamą rezultatą – dalyvauti kūrybos procese.

Yvonne Spielmann išskiria hibridizaciją kaip šiuolaikinės kultūros estetikos fenomeną ir vieną aktualiausių kibernetinės kultūros diskursų, glaudžiai susijusį su kultūrinės ir informacinės globalizacijos procesais. Pasak mokslininkės, skaitmeninės technologijos, ypač interaktyvios ir tinklinės, lemia nuolatinį kultūros susiliejimą ir kaitą. Formuojasi hibridiniai pasauliai, kurie skatina tolesnę realių ir virtualių pasaulių samplaiką ir kaitą. Mokslininkė hibridizaciją laiko išskirtiniu šiandieninės kultūros ir naujųjų medijų bruožu, kuriam būdingi struktūrinis atvirumas, sinkretizmas, fragmentizacija, išsklidimas, konvergencija<sup>13</sup>. Hibridizacijos, kaip estetinės kategorijos, neapibrėžtumas ir atvirumas akivaizdžiai atsiveria virtualios realybės ir multimedijų meno projektuose, kuriuose testuojamos naujos žiūrovo (interaktoriaus) ir mašinos sąveikos, taip pat įvairios prigimties kūrybinės medžiagos jungimo į vieną visumą galimybės.

Vienas kryptingiausių ir įdomiausių menininkų, eksperimentuojančių su hibridiniais pasauliais, kinetiniu judesiu virtualioje aplinkoje, dirbtinio intelekto galimybėmis ir pan., yra „e-@Lab“ ir RIXC steigėjas latvis Jānis Garančas<sup>14</sup>. Interaktyvioje instaliacijoje „Paraleliniai[k-rašto]vaizdžiai“ („Paralel[land]scapes“, 2004–2006) vaizdo ir garso instaliacija įtraukia žiūrovą, naudojantį specialius akinius ir ausines, į 3D hibridišką, sintetinį kraštovaizdį, menininko sukonstruotą iš judančių vaizdo ir garso erdvėvaizdžių, kurie tarpusavyje sutampa ir žiūrovui atsiveria kaip daugiasluoksnės struktūros. Darbas primena siurrealistų eksperimentus su metafizine erdve, tik dėl naujų technologijų jis žiūrovui tampa paveikesnis, sustiprina buvimo „virtualiame, metafiziniame pasaulyje“ pojūtį. Menininkas tarsi sujungia dabarties, praeities ir ateities laiką bei erdvę, kuri simultaniškai koegzistuoja viename erdvėlaikyje. Tai savotiškas paradoksinės logikos pasaulis, kuris egzistuoja greta realaus ir jį veikia. Čia galima prisiminti Paulo Virilio nuomonę, kad kompiuterių valdomos kameros turėjo įtakos „paradoksinės logikos vaizdų“ epochos pradžiai kultūroje, nes jos galėjo tam tikrose situacijose pakeisti biologinio matymo procesą arba bent jau išlaisvinti regėjimą nuo viešojo stebėjimo. Pasak prancūzų

<sup>13</sup> Y. Spielmann, Hybridization: Some Reflections on the Technologies and Aesthetics of Contemporary Media Cultures, G. Sztabiński, R. W. Kluszczyński (ed.), *Art Inquiry. Cyberarts. Cybercultures. Cybersocieties*. Łódź: Łódzkie towarzystwo naukowe, 2003, vol. V (XIV), p. 155–156.

<sup>14</sup> Jānis Garančas studijavo tapybą ir videomeną Latvijos meno akademijoje (1992–1995), Karališkajame meno koledže Stokholme (1995–1999) jo specializacija buvo videomenas, kompiuterinė 3D animacija, Hamburgo meno akademijoje (1999, 2000) dirbo su internetiniais grupiniais projektais; Kelno medijų meno akademijoje įgijo magistro laipsnį (2000–2003).

filosofo, naujos technologijos metė iššūkį žmonijai. Jos netgi bando užimti transcendentinio Dievo vietą: sukurti virtualų pasaulį, stipresnį už tikrąjį, pasiekti visišką pasaulio ir individo integraciją. P. Virilio teigia, kad tą dieną, kai virtuali realybė taps galingesnė už tikrąją, įvyks didžiausia katastrofa žmonijos istorijoje<sup>15</sup>. Taigi J. Garančo darbe „Paraleliniai[krašto]-vaizdžiai“ susiduriame su „kokybiškai nauju“ paradoksinės logikos pasauliu, kai patenkama į hibridinę, simuliacinę erdvę, kuri neturi jokių atitikmenų fiziniame tikrovėje, tačiau tampa jos dalimi dėl plintančių elektroninės kultūros artefaktų, tokių kaip fantastiniai filmai, kompiuteriniai žaidimai ir pan.

Tačiau klaidinga būtų teigti, kad virtualusis menas visiškai atsisako sąsajų su tikrove. Veikiau ieško naujų referencijų ir sąveikos sistemų, paremtų ne grynu jusliniu patyrimu, bet sąsajų (angl. *interface*) sistema. Meniniuose virtualios realybės projektuose plokščias audiovizualus ekranas atsiveria priešais žiūrovą fizinę realybę primenančiu pavidalu dėka specialių judesio daviklių, stereoskopinių akinių, ausinių ir panašių įrenginių bei tam tikrų taisyklių ir nuorodų, kurias žiūrovas-dalyvis turi vykdyti, kad pasiektų reikiamą tikslą ar rezultatą. Nors meniniai tokio pobūdžio projektai nesistengia imituoti kažkokios realios vietos, į virtualią realybę žmogaus pojūčiai reaguoja kaip į realiai egzistuojančią. Taip pristatomas iliuzinis pasaulis tampa nuoroda į tikrovę ir savotiškai ją įsmeina. Elektroninės medijos gali kurti savią pasaulį, nepriklausomą nuo išorinės realybės, bet taip pat efektyviai gali tikrovę atspindėti, imituoti, reprodukuoti. Kompiuterinė simuliacija leidžia iš skaitmeninės informacijos kurti analoginėms fotografijoms artimus vaizdinius. Ši nepaprasta medijų galimybė atveria plačias manipuliavimo erdves.

2004 m. sukurtame J. Garančo darbe „Taktinės kartografijos nurodymų centras“ („Tactical Cartography Command Centre“), kurio autorystę menininkas dalijasi su Marcu Tutersu, Karlisu Kalninu, Christianu Noldu ir Luka Frelih, simuliuojamos karinės komandos ir nurodymai, kurie „leidžia“ žiūrovams tapti slaptais agentais ir „atrsti“ bei „užkariauti“ tam tikras realiai egzistuojančias teritorijas taikant modernias belaides technologijas ir visiškai kontroliuoti „nuotolinio sekimo“ procesą. Šis darbas sukonstruotas iš keleto interaktyvių ekranų, kurių kiekviename pristatoma skirtinga erdvė, perteikta šiuolaikinėje kartografijoje taikomomis GIS (angl. *Geographic Information Systems*) technologijomis. Darbe, kaip ir daugelyje kitų J. Garančo kūrinių, analizuojamas šiuolaikinio žmogaus būvis savotiškose „tarperdvėse“ ir „tarplaiukuose“, hibridiškame „tarp“ pasaulyje, kuriame sunku atskirti realius ir simuliuojamus procesus, nes, parafrazuojant Jeaną Baudrillardą, pasaulio simuliacija nėra paprastas tikrovės imitavimas, bet dirbtiniai simuliuojamų įvykių simptomai. Jeigu šie simptomai yra panašūs ar identiški tikrovei, tada sunku atskirti, kur tikra, o kur simuliuojama tikrovė. Susidūrę su „simuliakrais“ tampame bejėgiai, nes visos žinomos kritikos procedūros netinka jų interpretavimui. Šių vaizdinių farso negalima demaskuoti todėl, kad jie nesisieja su mums pažįstama realybe ir kuria savą tikrovę, simuliuojančią mus supančią aplinką, beje, vis sunkiau atskiriamą nuo pastarosios<sup>16</sup>.

Analizuodama 10-ajame dešimtmetyje vykusius pokyčius Latvijos mene Helėna Demakova teigia, kad tapo itin populiari jungti įvairius nesulyginamus kontekstus siekiant sukurti naujas prasmes. Vienai sričiai įprastos priemonės pradėtos naudoti kitoje. Pavyzdžiui, tiriant ekonomiką pasitelkiami kalbotyros metodai ir žaidimo teorija, tradiciškai nebūdingi

<sup>15</sup> L. Wilson, *Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio*, 1994. [http://www.ctheory.com/a-cyberwar\\_god.html](http://www.ctheory.com/a-cyberwar_god.html) [žiūrėta 2002 10 12].

<sup>16</sup> J. Baudrillard, *Simuliakrai ir simuliacija*, Vilnius: Baltos lankos, 2002, p. 140–147.



ekonomikos tyrimams<sup>17</sup>. Dailėtyrininkė kaip pavyzdį pateikia KANT projektą (2000), kurio autoriai (Kaspars Rolšteins, Jurgis Liepnieks, Ilmārs Šlāpins) reflektuoja *ribų* problemą visuomenėje, veikiau mentalinę nei fizinę kategoriją. Šiame projekte K. Rolšteinas, J. Liepniekas, I. Šlāpinas sugretino du nesugretinamus kultūrinius produktus – Kanto filosofiją ir TV reklamą, t. y. intelektualų produktą ir masinio vartojimo prekę. Šis įvairias medijas naudojantis projektas – savotiškas intelektualaus žaidimo ir „visuomeninių potyrių“ tyrimas, analizuojantis, kaip kinta reklamos retorika ir estetika, kai reklamuojamas netradicinis produktas, ir kaip visuomenė tai „perskaito“.

Kitame jungtiniame latvių naujųjų medijų meno projekte „Reikia tikėtis“ („Very Hopeful“, 1998)<sup>18</sup>, egzistuojančiame kaip interaktyvi instaliacija ir kaip tinklo meno darbas, kūrėjai tiria alternatyvių Žemės planetai visatos erdvių buvimą. Šiuo projektu siekiama apmąstyti tariamą naujų technologijų „išskirtinę“ misiją pakylėjant gyvenimą į kokybiškai naują lygį. Šis projektas – tai savotiška „tarpkultūrinė“ dialogą generuojanti mašina, sukonstruota kaip vaizdinių, garsinių kultūros reprezentacijų archyvas. Žiūrovas, pasirinkdamas atskirus archyve esančius garso, vaizdo, teksto failus, konstruoja individualius naratyvus ir „planetos“ išsielbėjimo scenarijus.

Dauguma medijų menininkų naudoja naujas technologijas ne tik kaip darbo priemonės ar mediumus savo idėjoms transliuoti, bet ir kaip refleksijų bei analizės objektą. Taigi elektroninių medijų santykis su menu, medijų meno estetiškos padėties pokyčiai šiuolaikinėje kultūroje tampa mėgstamomis menininkų diskusijų temomis, kuriomis dalijamasi su žiūrovu. Vieni šiai kategorijai priskiriami darbai analizuoja medijų meno transliacinės savybes, kiti gvildena aktualius medijų kultūros diskursus, tretį gilinasi į elektroninio meno kūrimo metodus ir strategijas. Kryptingiausiai medijų kultūros ir elektroninės kūrybos diskursus plėtoja jau minėtieji Gediminas ir Nomedas Urbonai, Mare Tralla, Tiia Johansson, M. Gapševičius, M. Ratnikas ir J. Garančas.

Klasikiniu lietuvių medijų meno pavyzdžiu analizuojamu aspektu galima laikyti Nomedos ir Gedimino Urbonų tarpdisciplininį projektą „tvvv.plotas“ (1998–1999), kuris egzistavo kaip diskusijų erdvė, sukonstruota iš vietinių TV programų, vaizdo konferencijų, internetinių ir tiesioginių pokalbių. „tvvv.plote“ analizuota to meto menininko padėtis įvairiuose kontekstuose, tačiau dėmesys kreiptas ne tik į socialinius klausimus, bet ir į medio diskurso savybes, „įvairių realybių“ jungimąsi ir šio proceso poveikį aplinkai. Naudojant informacines ir komunikacines technologijas šiuo metu įvairi informacija apie pasaulį mus pasiekia labai sparčiai ir laisvai. Su aplinka kontaktuojama taip pat per elektroninius laidininkus. Tad vis sunkiau atskirti tikro ir virtualiojo pasaulio ribas.

Darius Mikšys interaktyviame darbe „9 takeliai“ taip pat analizuoja TV, kaip vieną įtakingiausių šiuolaikinės vaizdo kultūros formuotojų, ir gilinasi į elektroninio vaizdo estetikos ir TV naracijos kaitą, paveiktą interaktyvaus žiūrėjimo galimybės ir išplitusio visuotino „zappinimo efekto“ (*L'effet zapping* – D. Chateau terminas). Projekto prasmė žiūrovui atsiskleidžia po truputį, vykdant autoriaus „suprogramuotus“ veiksmus (automatizuojant meninę kalbą) – junginėjančią TV kanalų. Darbas veikia interaktyvios TV principu – sumontuotas iš 9 lygiagrečių videotakelių, įrašytų kilpa viename DVD. Tai – tarpusavyje nesusiję menininko

<sup>17</sup> H. Demakova, *Citas Sarunas. Raksti par mākslu un kultūru / Different Conversations. Writings on Art and Culture*, Rīga: Visual Communication Department, 2002, p. 417.

<sup>18</sup> Arvido Alksnio idėja, Pēteris Ķimelis (garsas), Dzintars Licis (programavimas), Martins Ratniks (animacija). Internetinę projekto versiją galima rasti tinklalapyje: <http://very.re-lab.net/index.html> [žiūrėta 2007 10 25]

draugų kelionių videofragmentai, filmuoti skirtingų žmonių, skirtingu laiku ir skirtingose vietose. Žiūrovas-interaktorius gali laisvai keisti ekrane videofilmus tarsi TV kanalus nuotolinio valdymo pultu ir taip montuoti savą filmo versiją. Pasak autoriaus, šis darbas, eksperimentas su nelinejiniu kinu, yra skirtas žiūrovui, kuris mėgsta „zapinti“, bet nekenčia televizijos. Autorius analizuoja interaktyvių medijų poveikį tradiciniam kinui, gilinasi, kaip kinta filmo vaizdinių struktūra ir santykis su tikrove bei filmo suvokimo ir žiūrėjimo būdai įvedus interaktyvumo parametras.

Dominique Chateau žiūrovo „neapykantą televizijai“ ir jos fizinę išraišką – „junginėjimą“ – sieja su „neapykanta reklamai“ ir su vidiniu protestu prieš nuolat didėjančią TV tinklelio intensyvumą ir jo griežtą reguliarumą, autoriaus įvardijamą kaip TV „laikrodiškumą“ (*horlogisme* – M. Duchamp'o terminas)<sup>19</sup>. Dažnai „skatindama“ perjungti kanalą TV sukelia nenorą ją žiūrėti. Kanalų valdymo pilotas, pasak D. Chateau, atsiranda pačiu laiku tam, kad ši reiškinį išryškintų ir dar labiau išplėtotų. Jis padeda žiūrovui „išsivaduoti“ iš TV ir tampa TV programos dekonstrukcijos įrankiu<sup>20</sup>. Šis savotiškas TV „laikrodiškumo“ rutinos „užkratas“ „prikimba“ prie žiūrovo, nes suteikia neribotą galimybę mechaniškai nutraukti transliaciją bet kurioje nuobodžioje vietoje ir vėl prie jos grįžti, ir tai kartoti be perstojo. Su šiais prancūzų mąstytojo teiginiais galima visiškai sutikti, nes žiūrovo „laukinė kova su reklama“ sukuria stiprius destruktivius žiūrėjimo ir „piknolepsiško“ suvokimo įpročius, kurie „harmoningai“ dera su šiuolaikine „brikoliažo“ ir „atrakcionų“ kultūra, orientuota į greitus potyrius ir paviršines prasmes.

Šią problemą savo darbe „Velniška TV“ („Bloody TV“, 2002) analizuoja jaunų Latvijos menininkų grupė F5 (*Famous 5*). Projektas egzistavo keliais formatais – kaip interaktyvi skaidrių projekcija, kaip videofilmas ir kaip TV transliacija (2000 m. buvo rodytas per nepriklausomą kanalą LNT). Žiūrovas stebi ekrane nuobodžius, realius TV laidų komentatorius, mažai besiskiriančius mimika, išvaizda, kalbėjimo maniera. Tai sukelia žiūrovo nepasitenkinimą ir norą išjungti tą kanalą ir įjungti kitą, tačiau čia, deja, jis vėl patirs nuobodulį ir norą paspausti mygtuką.

Elektroninių medijų meno kūrėjai savo darbuose analizuoja naujųjų ir klasikinių medijų meną skiriančias ribas ir tarpusavio sąveikas. Šiuo požiūriu itin populiarūs tarp menininkų kino, kaip vienos seniausių ir paveikiausių medijų meno rūšies, kalbos ir estetikos tyrimai. Šiai krypciai galėtų būti priskiriami tokie darbai: M. Gapševičiaus filmas „Mulholland“ (2002) – garsaus Davido Lyncho filmo „Malholando kelias“ „mašininis“ (angl. *machinima*) variantas, D. Narkevičiaus „Aplankant Soliarį“ (2007) – Andrejaus Tarkovskio filmo „Soliaris“ papildymas, Arnio Balčiaus filmas „Aukšta įtampa“ („High Voltage“, 2006), „Blogoji ginklo pusė“ („Wrong Side of a Gun“, 2005) ir „Visuotinė nemiga“ („Total Insomnia“, 2005) – veiksmo filmų herojų parodijavimas ir dekonstravimas.

Estų menininkė Tiia Johansson tinklo meno darbe „Skyscaper.net/betiksles, neinteraktyvios karvės“ („Skyscaper.net/Pointless Interactiveless Cows“)<sup>21</sup> analizuoja senosios ir naujosios kultūros paradigmas gilindamasi į greitį ir jo augimą kaip esminį visų laikų modernios visuomenės siekinį. Menininkė gretina šiuolaikinių industrinių, dinamiškų miestų vaizdus su lėtai į priekį žingsniuojančiomis karvėmis. T. Johansson kviečia žiūrovą pamąstyti, ar iš tiesų mūsų laikų didysis išradimas – internetas – yra greitas. Gal jo greitis tik tariamas, negreitesnis

<sup>19</sup> D. Chateau, *Efekt zappingu*, 1990, A. Gwóźdz (sud.), *Pejzaże Audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, Karków: Uniwersytetas, 1997, s. 163.

<sup>20</sup> *Ibid.*, s. 164.

<sup>21</sup> <http://ArtUn.ee/homepages/xtiiax/sky/> [žiūrėta 2006 10 23].

„už karvės žingsnį“? Šiame darbe, kaip ir daugelyje kitų savo videomeno ir tinklo meno projektų, menininkė naudoja *found footage*, *scrach video* ir brikoliažo technikas.

J. Garančas darbe „Didžiosios brolybės paieškos sistema“ („Big Brotherhood Browser“, 2001–2004/2005) pristato fiktyvios istorijos scenarijų apie šalį, kurios gyventojams nuo pat gimimo implantuojamas ID raktas, perduodantis jų jausmus, patirtis valstybiniais ir privatiems tinklams. Atskiri daugialypio privatumo sluoksniai tarsi sukuria daugialypes egzistencijas, leidžiančias slaptos informacijos gavėjams patekti į „jų sekamo“ asmens pasaulį, jį „išgirsti“ ir „pamatyti“ per nuotolį ir taip konstruoti fiktyvius gyvenimus ir vietas. Žiūrovas-interaktorius gali kurti savą istorijos scenarijų naviguodamas ekrane (sintetiniame stereoskopiniame 3D erdvėvaizdyje) ir atverdamas jame atskirus naratyvius laukus. Šiame darbe gvildenamas P. Virilio optoelektronikos fenomenas, kuris, pasak prancūzų filosofo, kultūroje išplito, kai buvo išrastos ir išgalėjo kompiuteriu valdomos kameros (sekimo). Šios kameros pakeitė biologinio matymo procesą, išlaisvino regėjimą nuo viešojo stebėjimo funkcijos. Tiesioginis matomų dalykų stebėjimas tapo telestebėjimu, kuriame subjektas prarado tiesioginį kontaktą su matoma tikrove. Dėl aparatų vykdomos matymo automatizacijos žmogaus žvilgsnis transformavosi į „mašinos matymą“. Visiška depersonalizacija apėmė ne tik subjektą, bet ir stebėjimo objektą, nes šiuolaikinis (techno)mokslas, P. Virilio pavadintas *vizionika*, suteikia „matymo“ galimybes be būtinybės „žiūrėti“<sup>22</sup>.

Iš šiamo straipsnyje aptartų medijų meno darbų darosi akivaizdu, kad mokslas ir technologijos tampa integralia meninių procesų ir meno artefaktų kūrimo dalimi, į kurią aktyviai kaip bendraautorai ir kaip tyrimų objektas įtraukiami žiūrovai. Trijų Baltijos šalių menininkų „mokslinės“, „eksperimentinės“ ambicijos yra nukreiptos į formalius eksperimentus su medijų meno kalba ir į analitinius pokyčių visuomenėje tyrimus, taip pat gilinimasi į šiuolaikinių medijų daromą poveikį įvairioms visuomeninio gyvenimo sritims, tarp jų ir menui. Tai neabejotinai pakylėjo medijų meną į kokybiškai aukštesnį lygį, suteikė kontraargumentų šio meno skeptikams, skaitmeninių medijų meną traktuojantiems vien tik kaip pokštą ar žaidimą, neturintį „gilaus turinio“.

Gauta 2008 04 29  
Parengta 2008 05 12

<sup>22</sup> L. Wilson, *Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio*, 1994.

RENATA ŠUKAITYTĖ

## **Media art as a scientific-experimental space. The case of Lithuanian, Latvian and Estonian art in the 20th (2nd part)–21st centuries**

### *Summary*

The spread of new media and cultural globalization influenced the actualization of the common and important to most of the world's artists social or related to cyber culture specific topics in the art of Lithuania, Latvia and Estonia, **encouraged creators to analyse local communities as well as address oneself and artistic surroundings**. The new technologies opened to the artists wide spaces of experiments, enabled the linkage of information of different origins into one heterogeneous construct and creating new systems of cultural correlations, which provoke an active viewers' participation in the processes of creation and cognition.

This article reveals and analyses two trends of experimental media art. The first could be characterized by the formal experiments with the artistic language, the search for new types of synthesis of electronic sound and image, creation of interactive image and text bricolage structures, 'extracting' unexpected effects of colour and sound, etc. The best representatives of this trend could be R. Kurvitz, T. Johansson, R. Keller, V. Nevčesauskas, M. Gapševičius, M. Ratniks, P. Ķimelis. Artists of the second trend – archeologists / analysts – apply the new technologies to the mediation of cultural and social meanings to society. They study the evolution of technologies, their characteristics and impact on society, the interaction of media, art and science, and other important aspects of media culture. All this is typical of the works of V. Žaltauskas, M. Gapševičius, B. Polonskis, N. and G. Urbonas, J. Garančs.