

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA

VILNIUS ACADEMY OF ARTS

ARTURAS BUKAUSKAS

Meno projektas

**„NETIKĖTAI JIE ATGIJO IR ĖMĖ VERŽTIS Į
VIDŲ, KETINDAMI SUĖSTI MANO SMEGENIS.“
APIE REKURSINĘ ANIMACIJĄ**

Art Project

**“SUDDENLY THEY CAME TO LIFE AND BEGAN
TO RUSH IN, INTENDING TO EAT MY BRAINS.” ON
RECURSIVE ANIMATION**

Meno doktorantūra, Vaizduojamieji menai, Dailės kryptis (V 002)

Art Doctorate, Visual Arts, Fine Arts (V 002)

Vilnius, 2024

Meno projektas rengtas Vilniaus dailės akademijoje 2019–2024 metais

KŪRYBINĖS DALIES VADOVAS:

Prof. Žilvinas Lilas

Vilniaus dailės akademija, vaizduojamieji menai, dailė V 002

TIRIAMOSIOS DALIES VADOVAI:

Prof. dr. Natalija Arlauskaitė (2019 – 2022)

Vilniaus universitetas, humanitariniai mokslai, filologija H 004

Doc. dr. Vilius Dranseika (2022 – 2023)

Krokuvos Jogailos Universitetas (Lenkija), humanitariniai mokslai, filosofija H 001

Meno projektas ginamas Vilniaus dailės akademijoje Meno doktorantūros dailės krypties gynimo taryboje:

PIRMININKAS:

Prof. Alvydas Lukys

Vilniaus dailės akademija, vaizduojamieji menai, dailė V 002

NARIAI:

Dr. Mindaugas Gapševičius

Veimaro Bauhauzo universitetas (Vokietija), vaizduojamieji menai, medijų menas

Dr. Tania de Leon Yong

Kelno medijų meno akademija (Vokietija), vaizduojamieji menai, animacija, EX-Media

Prof. dr. Gintautas Mažeikis

Vytauto Didžiojo universitetas, humanitariniai mokslai, filosofija H 001

Prof. dr. Vytautas Michelkevičius

Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra H 003; socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija S 008

Meno projektas ginamas viešame Meno doktorantūros dailės krypties gynimo tarybos posėdyje 2024 m. kovo 8 d. 14 val. Vilniaus dailės akademijos parodų salėse „Titanikas“ (Maironio g. 3, 01124 Vilnius).

Su meno projektu galima susipažinti Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo, Vilniaus dailės akademijos bibliotekose.

The Artistic Research Project was carried out at Vilnius Academy of Arts during the period of 2019–2024

ART PROJECT SUPERVISION:

Prof. Žilvinas Lilas

Vilnius Academy of Arts, Visual Arts, Fine Arts V 002

THESIS SUPERVISION:

Prof. Dr. Natalija Arlauskaitė (2019 – 2022)

Vilnius University, Humanities, Philology H 004

Assoc. Prof. Dr. Vilius Dranseika (2022 – 2023)

Jagiellonian University in Kraków (Poland), Humanities, Philosophy H 001

The Artistic Research Project will be defended at a public meeting of the Academic Board of Fine Arts at Vilnius Academy of Arts composed of the following members:

CHAIRPERSON:

Prof. Alvydas Lukys

Vilnius Academy of Arts, Visual Arts, Fine Arts V 002

MEMBERS:

Dr. Mindaugas Gapševičius

Bauhaus-Universität Weimar (Germany), Visual Arts, Media Art

Dr. Tania de Leon Yong

Academy of Media Arts Cologne (Germany), Visual Arts, Animation, EX-Media

Prof. Dr. Gintautas Mažeikis

Vytautas Magnus University, Humanities, Philosophy H 001

Prof. dr. Vytautas Michelkevičius

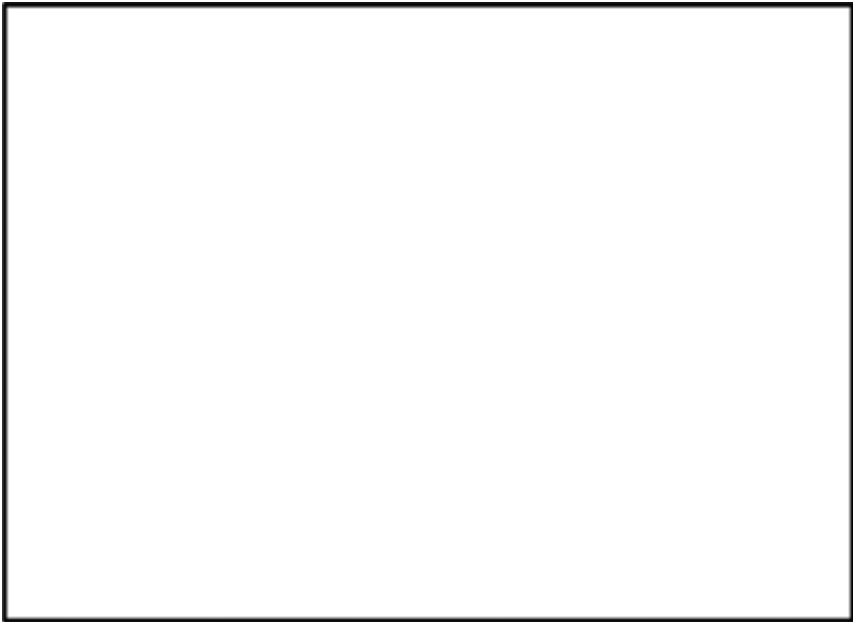
Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art History and Theory H 003; Social Sciences, Communication and Information S 008

The public defence of the Artistic Research Project will be held on March 8, 2024, 2 p.m., at Vilnius Academy of Arts exhibition halls “Titanikas” (Maironio str. 3, 01124 Vilnius)

The art project is available at Martynas Mažvydas National Library of Lithuania, and the library of Vilnius Academy of Arts.

Rekursinis turinys

- Šioje dalyje pateikta bendra visų dalių apžvalga ir aptarti keli animacinių technologijų ir metodų pavyzdžiai



Vieta vaizdui

Konvoliutas ir *Convoluté*

Pradžioje apie žodžių rinkinius

Šis darbas susideda iš šešių sąsiuvinų. Sąsiuvinų tvarka yra sąlyginė. Jų skaitymas gali būti ir nenuoseklus, nelinijinis. Dažnai kaip svarbūs bus nurodyti puslapio vartymai, staigūs minties pasikeitimai, netikėti palyginimai. Tekstai sąsiuvinų viduje jungiami rekursyviai, savikreipiniais, per pasikartojimus. Minties nuoseklumą tekstuose laiku būdu „suderinti“, sinchronizuoti laiką ir patirti kaip esamą, „tikrą“. Tuo tarpu trūkiai, formos netikėtumai skirti atskleisti laiko nehomogeniškume besirandančią animaciją. Tuo siekiu atlikti animacijos veiksmą, esantį ne kažkur anapus teksto, bet besirandantį tekste.

Iš skirtingų leidinių sudarytiems rinkiniams įvardyti pasitelkiami bibliografiniai terminai yra tarpusavyje taip pat painiai susiję kaip ir apibūdinamų formatų turiniai. „Įrištos“, arba „surištos“, knygos, pavyzdžiui, *pamphlet volume* (*pamfletų*, brošiūrų tomas, rinkinys), *nonce volume* ir *Sammelbänd*, yra vartojami kone pramaišui. Tačiau kai kurie iš šių terminų turi ir tikslesnę reikšmę.

Sammelbänd reiškia „antologiją“ arba „omnibusą“ ir įprastai nurodo, kad to paties įrišimo knygų turinį sieja bendra tema. *Sammelbänd* gali būti sudaromi iš įvairių kūrinių rūšių, tokių kaip eilėraščiai, apsakymai, straipsniai, moksliniai straipsniai ir kt. Siauresne prasme taip apibūdinami ankstyvųjų laikų įrišimai, sudaryti ir iš spausdintų, ir iš rankraštinių leidinių.

Nonce (vienkartinis) tomas apibūdina atskirai išleistus pamfletus (trumpus veikalus, dažnai su ironišku turiniu), kuriuos knygų

pardavėjas surinko ir perleido kaip rinkinį iš likusių atsargų, įprastai su naujai išspausdintu bendru antraštiniu lapu.

Tiek *traktatai*, tiek *fascikulai* (čia galima būtų sulygtinti su sąsiuviniais) tarpusavyje vienu arba kitu būdu buvo jungiami vėliau, po tekstų publikavimo. Kartais juos galėjo skirti nemaži laiko tarpai. Fascikulu vadinama knygos ar knygų rinkinio dalis, išleista kaip atskira brošiūra ar tomas per tam tikrą laiką. Traktatas – trumpa brošiūra arba esė, kurioje pateiktas koks nors religinis (arba politinis) argumentas ar doktrina. Dažnai traktatai buvo pigiai leisti ir vėliau sujungti dėl bendros temos.

...

Apie konvoliutą ir jo pasirinkimą

Konvoliutas bibliografijoje – tai atskirai išleistų ir kartais tarpusavyje neaišku kaip susijusių leidinių rinkinys, surištas į vieną tomą. Apskritai konvoliutas suprantamas kaip rinkinys, montažas, kurį kartais temos, kartais formos ir teksto sukūrimo laiko požiūriu į visumą sujungdavo bibliotekos savininkas. Savo darbą suformavau kaip konvoliutą.

„*Con-vo-lute* [*kɒnvəlu:t*] *VERB* make (an argument, story, etc.) complex and difficult to follow.“

Iš pažiūros keistą painumą, arba pynimą, naudoju intencionaliai kaip metodą, bandydamas apibrėžti morfinius konstitucinius ryšius tarp formų bei sąmonės ir taip mėginu atlikti animacijos veiksmą.

Atskiruose sąsiuvinuose taip pat renkuosi įvairias kultūrines aplinkybes. Taikau laiko, kūno ir įrankio sąvokas kaip konceptualias prieigas, bandau išreikšti jas vieną per kitą, siūlydamas įvairius vaizdo „išjudinimus“ ir kitas animavimo procedūras. Taip pat noriu pabrėžti, kad darbai kartu sujungti tarpusavyje ir privalomai atskirti, kad sudarytų nenuoseklumą, trūkį tiek laiko, tiek erdvės prasme. Gautus meninius objektus perrenku kaip atnaujinamą Tesėjo laivą ir teigiu, kad jie vienu metu ir jau yra įvykę (esantys), ir tiek permanentiniame keitimo, tiek ir naujo savęs pačiais apibrėžimo režime.

Trumpai tariant, sekdamas šį rašytinį ir iliustruotą konvoliutą – nenuosekliai, nutraukdamas ir nuolat lygindamas su prieš tai buvusiu ir paskui numanomu vaizdu, mintimi, tekstu ar laiko būseną – besirandantį kitimo pojūtį sieju su animavimo ritualu.

Tyrimo metodu yra siūloma stebėjimo (smalsavimo), nuolatinio lyginimo ir staigaus pertrūkio (pertraukimo) procedūra. Kitas svarbus metodas yra naratyvo ir analizės junginių modeliavimas. Pateikiami du elgsenos su tekstu būdai. Pirmas – teigti, dogmatizuoti, racionaliai konstruoti ir kartu, nuolat pertraukiant skirtingais teksto pavidalais, versti istoriją. Atlikti tą patį kviečiamas ir skaitytojas (žiūrovas). Galima sakyti, kad yra siūlomas toks stebėtojo ir autoriaus bendras būdravimas, kuris, sekant šį tekstą, neleistų išlikti nuosekliams ir skatintų keistis vaidmenimis. Remiuosi prielaida, kad intuityviai pertraukinėjamas analitinis, kritinis tekstas gali įgauti naratyvinių požymių, tapti istorija. Antrasis būdas yra priešingas – sekti naratyvinį darinį, istoriją ir pertraukiant, ardant dalimis įterpti į naratyvą racionalų tekstą, kuriame reaguojama į vidinius istorijos konstruktus. Abu būdai yra meniniai, o jais teikiamo žinojimo arba pažinimo tipai taip siejami su animacijos esme ir pajauta. Taigi tekstas naudojamas kaip eksperimentinė medžiaga, „kultūra“, kurioje suardant ryšius „įveisiama“ ir prigyja svetimybė.

Ir galop – judantis vaizdas. Pats savaime jis traktuojamas kaip galima gyvybinė erdvė, kurioje jungiami arba išskaidomi tekste diskutuojami dalykai – laikas, kūnas, įrankis. Menamos montažinės formos jungiamos taip, kaip rišami tarpusavyje tekstai konvoliute. Nenuoseklumas, laiko šuolis čia gali būti lemti tiek išorinių aplinkybių, tiek intencionaliai pasirenkami. Puslapių vartymas ir statinių vaizdų (tekstualiai nurodytų arba pateiktų) kaitaliojimas yra pakankama animacinė technologija, kai veikia tiek optikos nulemti neurofiziologiniai, tiek rekursyviai intencionalūs sąmonės mechanizmai.

Rinkdamasis sąsiuvinį formatą, visų pirma noriu parodyti, kad, kalbėdamas apie animaciją kaip imanentinę sąmonę, turiu pasirinkti lygmenį, kultūrines formas, kur ji gali būti aiškiau (savi)stebima. Net jei iš pirmo žvilgsnio tai nėra nuosekliai susieta. Niekam nekylo abejonės dėl animacijos termino, kai kalba eina apie kiną. Tačiau kaip suprasti animaciją lankant kapines, teatrą ar biblioteką?

...

Tarkim, kad aš slapta kišu šiuos tekstus į atsitiktinę lentyną skaitykloje, kur bet kuri jau esanti knyga tampa galima kaip konvoliuto dalis.

Ištarkim (PROMPT¹).

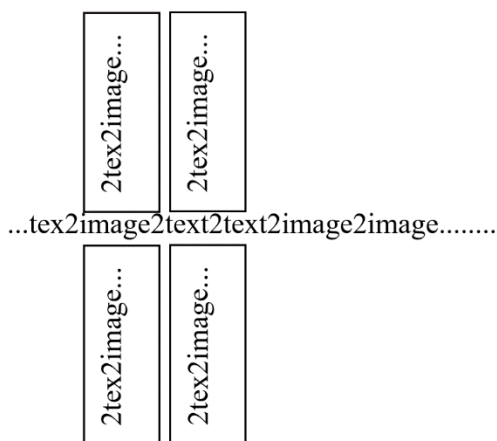
Animatorius piešia judesio fazes. Pavarto lapus su piešiniais pirmyn–atgal. Vaizdas pajuda. Animatorius dar prideda fragmentą, vėl pavarto. Vaizdo judesyje atsiranda paslaptis, pažadas, kažkieno kito intencija. Animatorius yra nuojautos laike, kuriame vaizdas atgys iš dabarties fragmentų. Bet ar toliau nujudėjęs vaizdas bus paklusnus nuo šio kūrybos momento? Animatorius atsitraukia nuo lapo ir tampa įprastu. Galvoja. Galvoja, ar animatorius gali atsitraukti?

„Kur tu dabar eini???“ – savo personažams šaukė neanimatorius menininkas Artūras Raila, piešdamas savo darbui Libretto for Mærsk Mc-Kinney Møller. Synopsiis (2015). Piešiamieji įgavo savo intenciją iš karto tik apvedus jų kontūrus pirmame lape.

...

¹ *Prompt engineering* – natūralios kalbos teksto struktūravimo tokiu būdu, kad jis būtų suprantamas dirbtiniam intelektui (DI), praktika. Teksto-į-tekstą modeliai atlieka tekstinių užduočių transformavimą, išplėtojamą bendraujant, panaudojant įvairias kalbines technikas, režimus, stiliaus nuorodas, vaidmenis ir t. t. Teksto-į-vaizdą arba teksto-į-garsą atveju su tekstu elgiamasi kaip su kūrybine medžiaga – jo dalys ardomos, kaitaliojamos, išskiriamos norint išgauti norimą atsaką vaizde ar garse. Šiuose tekstuose *prompt* yra naudojamas kaip užklausa, nuoroda, užduotis, ištara.

„Kur tu judi?“ Tai yra ištara, užkeikimas, aibė {text2image2video2text}. Šiame žodžių rinkinyje į aibę surinkau skirtingus pavidalus. Juos jungiu kaip polimerinį Tesėjo konvoliutą.



...

Apie skaitymą, matymą ir kitus įdarbinto žvilgsnio pavidalus, susijusius su šiuo tekstu. Kalbėdamas apie animaciją, turiu omenyje rekursyvų jos pavidalą. Tačiau kaip metodą kartkartėmis paminiu ir iteratyvinį. Abu jie susiję su pasikartojimais, tik man svarbesnė rekursija įvyksta tada, kai objektas arba funkcija kreipiasi į save, o iteracija – kai pakartojama dalinė jo / jos saviinstrukcijų seka. Turiu omenyje tokį animacijos pavidalą, kuriame ji pati įsisteigia referuodama visų pirma į pačią save, o paskui ir į savo dalis. Šiame tekste animacija veikia tiek per lingvistines ir filosofines rekursijas, kuriančias paradoksus gyvo ar negyvo skirtyse, tiek ir per teksto ar vaizdo darinius, referuojančius vienas į kitą². Rekursinės animacijos

² Pavyzdžiui, teiginys „animacija kuriasi laike, kurdama laiko įvairovę“ gali būti ir rekursijos, ir iteracijos pavyzdžiu.

pavyzdžiai pateikti toliau šiame sąsiuvinyje (ir jie lygiai taip pat gali būti savarankiškais sąsiuviniais).

...

Apie darbo konstrukciją

Šešiuose sąsiuvinuose grupuojamos įvairios prieigos prie animacijos. Sujungdamas skirtingus institucinius apvalkalus į vieną formą, toliau seku pasirinktu Tesėjo laivo paradokso principu. Tarkim, straipsnis, jau pasirodęs recenzuojamame žurnale ir įgavęs institucinę žymą, tampa „tikra“, suremontuota laivo dalimi – Tesėjo laivo dalimi. Bet kartu keičia „kūną“. Tekstai sąsiuvinyje „Sakados...“ apima esminius disertacijos teiginius, išvalgas dviem aspektais – menine-teorine ir institucine prasme. Performatyviai rekursiniame kreipinyje atspindimos „keistinos“, „remontuotinos“ institucinės pozicijos – studento, vadovo, vadovaujamojo, recenzentų, meno leidinio platformos, meno kūrinio³.

...

Sąsiuviniai „Rekursinis turinys“ ir „Sakados...“ taip pat yra skirti „pripratinti“ prie kintančio, animuojamo žodžio. Iš pažiūros tai gali būti įprastinis *art writing*, būdingas meno tyrimų laukui. Tačiau čia nesistengiama dėmesio fokusuoti į lingvistinius žaidimus, greičiau pasiūlomos žaidimo taisyklės, kai „emancipuotas“ skaitytojas matymo–skaitymo–vizualizacijos kitimuose pratinamas nepasitikėti niekuo (*poker-face?*). Kartu tai perspėjimas, kad žvilgsnis yra antrinamas. Mašininiai kalbos modeliai atkartoja žvilgsnį, stebi jo atspindžius tekste per realiame laike organizuojamus, sukuriamus, prikeliamus judančius vaizdus. Todėl sąsiuviniai „O!MARAS“ ir „Prikėlimas žvilgsniu“ yra dedikuoti pakitusio judančio vaizdo

³ Šiuolaikinio meno aparatą galima laikyti panašiu į organizmą, kuris aktyviai gyvuoja tik esamojo laiko kultūrinėje ir socialinėje visuomenės problematikoje. Todėl institucinės meno pozicijos yra performatyvios ir nuolat rekursyviai užklausiamos. Šis darbas, kaip ginamasis, turi dalių, kurios jau praėjo institucinę patikrą, buvo publikuotos. Tačiau čia jos vėl yra perklausiamos.

tyrimams. Tuo pačiu tai ir eksperimentiniai scenarijai, kuriuose teigiu, kad pasikeitė teksto matymo / skaitymo režimas ir lingvistinė sandara. Žmogaus kuriamas tekstas nėra skirtas vien žmogiškai „akiai“. Jis vienu metu stebimas ir nuskaitymas mašininių kalbinių modelių, todėl, norint išplėsti galimus jo pavidalus, jis turi būti papildytas instrukcijomis-metaforomis. Taškas ar kablelis viduryje žodžio yra *prompt*. Pats skaitymo būdas gali būti dinamiškai iliustruojamas, kitaip kalbant, šiuolaikinio teksto situacija turi neišvengiamą ir virtualų, bet *tikrą* vaizdinį apvalkalą ar vaizdinę išnašą.

...

Nors kviečiama visą tekstą suvokti kaip meninę darbo dalį, visgi esminė kūrybinės dalies objektų sąsaja su teorine dalimi pateikta sąsiuvinyje „Tėsėjo Tėsėjai“. Čia yra išvardijami įvykusių parodų objektai. Šiame tekste jie tarsi indeksuojami ir išplečiami, kartu nukreipiami į gretimų tekstus. Remontuojami prieš grąžinant atgal į „laivą“. Tuo tarpu tekstu „Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis“ daugiau kreipiamasi į menamas vaizdo būsenas. Šia konvoliutine tekstų (su meno objektų inkluzais) forma siūlomi įvairūs Tėsėjo laivo paradokso sprendiniai – ir su galimybe būti *tikru* su visomis pakeistomis dalimis, ir su galimybe nebūti konkrečiu laike ir t. t. Sprendžiamas meno kūrinio kaip keičiamos realybės dalies likimas.

...

Tarp dviejų tikslų ir savarankiškų frazių visada yra galimybės „...-į-...“ šuolio paradoksas.

...

Apie autentišką

Nevengiau dienoraščio ar prisiminimų formos darinių, būdingų meno doktorantūros darbams. Bet man yra įdomūs ne savirefleksijos ar saviaprašai, o laiko ir erdvės formos, kuriose pasireiškia autentiškos

slinktys – *sk(l)endimai*⁴. „Aš“, kurį (-ią) turiu darbe, – gana nestabilus (-i), nors legitimuotas (-a) tiek iš išorės, tiek viduje. Todėl dalyse, kuriose nurodau į savo kūrinį, stengiuosi kartu atsitapatinti nuo kūrybinio įvykio.

...

Apie ekfrazės (žodinio vizualaus kūrinio aprašo) kaip *prompt* pasiūlymą dirbtiniam intelektui (DI)⁵

Iš pradžių darbe nebuvo numatyta dirbtinio intelekto prieiga prie turinio. Tačiau darbo rašymo metu buvo sukurti tokie įrankiai, kurie antrina darbo idėjoms. Tad dabartinė darbo būseną ne tik tinka mano teoriškai siūlytomis žaidybinėmis tekstas-į-vaizdą-į-tekstą prieigoms, bet ir praktiškai šį darbą dėl savo „scenaristinės“ orientacijos galima pasiūlyti ir „permatyti“ su DI algoritmais. Tai būtų dar vienas rekursinis žingsnis. Specialiai įveltų (programinės kalbos prasme) klaidų klausimas nebėra relevantiškas tokiam bendravimui ir gali būti laikomas kūryba. Darbo dalis „Netikėtai jie atgijo...“ gali būti laikoma ne tik teorine, bet ir praktine darbo dalimi, nes yra sudaryta ir iš menamo, ir iš „galimai esančio“ meno kūrinio. Tai Tesėjo laivas, kur pats teksto kūnas yra nepaliaujamai kaitaliojamas su gretimai esančiais „antkapių“ (atminties) ir „maldų“ (dabarties) teksta. Kapinių situacija.

...

Apie laiko intervalus tekste

Laikas darbe užima labai svarbią vietą – šį sakinį galima suprasti ir perkeltine, ir tiesiogine prasme. Laiko koncepcija tekste yra apibrėžta,

⁴ Pirmasis tiriamosios darbo dalies pavadinimas buvo „Sk(l)endimas kaip naratyvas įtraukiančiose daugialypių medijų terpėse“. Mane domino vidinio nesvarumo, bejėgiškumo, skirties tarp valios ir veiksmo būseną.

⁵ Apie panašumus tarp dirbtinio intelekto ir animacijos sąvokų. Darbo rašymo metu dirbtinis intelektas vis dar laikomas (panašiai kaip animacija) tam tikru binariniu vieniu, oponuojančiu natūraliam intelektui ir natūraliai realybei, tačiau gali būti, kad ateityje jis kartu su animacija virs daugialypės realybės aptarnaujančiu aparatu.

jam tarsi „nurodyta jo vieta“. Kartu tarpai tarp teksto dalių sakiniuose indeksuoja skaitymą, įveda į animacines procedūras. Tokia ir yra elgsenos su tekstu bei animacijos reiškinių suvokimo idėja – tarp dviejų verčiamų lapų visada bus animacija. Nepriklausomai nuo lapų turinių. Tiesa, satyrikoniškoji⁶ teksto konstrukcija nebuvo sugalvota iš anksto, galutinai susidarė taikant tas pačias rekursijas į animacijos sampratą. Tokios formos *tetrinis*⁷ (ir tuo pačiu *teatrinis*) fragmentiškumas turi du skaitymo pasiūlymus-žaidimus – prisitaikymą / sunaikinimą (medžiaginio kitimo pojūtį) ir restauraciją (kaip bandymą jungti matomąjį pavidalą ir kartu destabilizuoti žvilgsnį (ar tai apie?.. jau ne,... jau ne apie tai, o apie...ar tikrai apie?..).

...

Teksto autoriaus vaidmenys, arba *characters*

Kaip nepraktikuojantis animatorius teigiu, kad animuoju neišvengiamai *ir kad animacija apima visą materiją, ir kad laikas yra susitarimo forma, kai nėra nei praeities, nei ateities, tačiau yra neapibrėžtas kiekis ar skaičius susitarimo būdų, kuriuose materija persigrupuoja tam, kad sukurtų laiko sąsajas tarp saviorganizuojančių sistemų, todėl materija yra gyva ir negyva vienu metu, o laiko pavidalai atsiranda priklausomai nuo to, kaip materijos dalių aibės kreipiasi į save, taigi materija praktikuojasi būti gyva, metaforiškai galima sakyti, kad laikas – tai visuminės užklauso būdai materijos slėpynėse, kuriose kažkas, kas jau yra sutarti ir išrinkti, stovi nusisukę ir užsimerkę, skaičiuoja, o atsisukę ir pamatę slenkantį artyn „sujudėjusįjį“ – ir taip aptikę bei parodę – „pamatytąjį“ pripažįsta gyvu.*

...

⁶ Petronius, *Satyrikonas*, vertė A. Vaičiulaitis (Vilnius: Vaga, 2009).

⁷ Žaidimo *Tetris* idėjos prasmė – manipuluojant krentančiais fragmentais siekti užpildyti vientisą struktūrą tam, kad ši išnyktų ir atlaisvintų erdvę tolesnėms manipuliacijoms. Apie šį žaidimą daugiau dalyje „Menama...sueitis“.

Kaip kino režisierius naudojuosi darbo kompozicija ne vien tam, kad sukurčiau tik tekste aptinkamą prasmę, bet tam, kad išprovokuočiau jame pasirodyti virtualius vaizdinius (procesus virtualioje realybėje vadinu *Imersialybe*⁸ ir labiau aptariu tekste „Virtualios realybės kaukė“).

...

Kaip regintysis(?)

Žvilgsnio klausimas man yra svarbus tuo, kad įtraukia ir matomąjį (surastąjį), ir matantįjį, ir matymą. Klausimas, ar galiu išskirti žvilgsnį iš viso šito, man iškyla lygiai kaip kitiems matymo politiką analizavusiems tyrėjams. Žvilgsnį laikau viena iš materijos užklauso formų. Praregėk – kvietimas, iš esmės siūlymas: ne matyti, o dalyvauti, įsitraukti.

...

Kaip vaizdo montuotojas (*film editor*)

Tačiau peršokimo tarp kadru (*jump-cut*) montažo techniką. Tai tokia filmo laiko kontrolės forma, kai nuosekliai (realiu laiku) suvokiamos situacijos kadruose jungiamos nenuosekliu principu, fragmentiškai. Taip kuriamas judančios laiko mozaikos ar koliažo pojūtis. Tai nėra animacija, bet trūkyje tarp laike tolydžių prasminių blokų (kadru) įvykstantys efektai sukuria animacijos precedentus.

...

Darbe pabrėžtos dvinarės ir trinarės situacijos

Dvinarės sistemos čia dažnai yra oponuojančios, o trinarės kuria hipotetinius laiko pasiūlymus. Trinarėje sistemoje vienas iš narių gali būti laikomas ir pačiu laiku, ir laiko atskaita. Laikas čia gali būti išreikštas materialiai – tarkim, kino aparate ir projektoriuje, kur juostos judėjimo greitis yra kritinis laiko parametras. Kartu laikas gali būti ir

⁸ Imersialybės terminą įvedu tiksliai, pabrėždamas procedūrinį kūno sampratos kitimą realybių skirtyje – įtraukimą, grimzdimą, skendimą, apėmimą – išlaikant prieš tai įkūnytą terpės / kūno santykį kaip dinaminę atskaitą, keičiamą prisiminimą.

virtuali pajautos situacija tarp trijų materialių sistemų. Tokių dvinarių ar trinarių sistemų studijų pagrindu buvo sukurti tekstai „Priekabianti prie Mae West...“, „Lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis...“ ir „Virtualybės kaukė...“.

...

Apie vaizduotės vietą darbe

Nors darbe dažnai apeliuojama į vaizduotę, tačiau vaizduotės klausimo nekeliu ir nenagrinėju. Virtualybėje vaizduotė neegzistuoja kaip atskira kategorija. Jei virtualybę laikytume tikra, tuomet galima manyti, kad tai, kas yra vaizduotė, tėra viena iš materijos saviužklaunos formų. Ji nemateriali, bet *Tikra*. Ta prasme vaizduotė yra tikrovės situacija.

...

Apie pateiktas tekste nuorodas į meno kūrinius

Kūrinių nenurodau kaip įvykusių. Daugiau svarstau apie konstatuotas jų fazes. Kartais tai tarsi *zoom in* priartėjimas – toks stebėjimo būdas, kuris tekstu ar vaizdu keičia kūrinio detalių fenomenologiją. Radimuisi, atpažinimui, įsivaizdavimui ar prisiminimui taikau tą patį paminėtą paradokso principą – „tesėjiškumą“, kai darbas kinta keliamas į įvairias erdves. Kūrinius formuoju keliais būdais: kaip komentarą, kaip instrukciją, kaip vaizdo aprašą, *ekphrasis*. Kalbant apie jų virtualumą ar materialumą – jie visi yra tikri (labiau paliečiu tikrumo klausimą sąsiuvinyje „Imersialybė“). Kai kur jie yra dokumentuoti arba nurodyta į jų materializuotas būsenas. Bet, turėdamas omenyje jų takumą (iš Tesėjo laivo paradokso perspektyvos), neapsistojau ties jais, o tik ties skirtumais ar tapatumais tarp jų.

...

Tranzicija kaip savarankiškas kūrinys

Prie šio kūrinio tipų priskiriu ir scenarijus – tam tikras literatūrinės formos, kurios pačios savaime yra daugiau instrukcijos, skirtos sukelti menamą vaizdą. Kartais kūrinys nurodomas kaip galimai tekstą

„ištinkantis“ arba „aptinkamas“ tekste, tada tiesiog komentuojau, kad šioje vietoje iškyla meninės archeologijos klausimas, nužymiu kūrinio vietą, kur juntamas tas teksto (dirvos, uolienos) netolydumas, klaida, prieštaravimas, dialektiniai pokyčiai. Kūrinys jau gali būti praėjęs laike, tekstas kaip išorinė uoliena fosilijoje išstūmė jos medžiagą ir pakeitė ją savimi įgaudamas kažko, buvusio gyvo, formą. Tačiau galimai jis yra aptinkamas bei suprantamas ir iš savo duženų (katastrofos klausimą aptariu „Lakūne ir Lėktuve...“). Tai irgi galima laikyti rekursiniais ir iteraciniais metodais – aptinkamas netikėtas teksto „pagyvėjimas“, „atgijimas“, viršijantis jo prasminį turinį.

...

Apie institucinę (savi)kritiką

Kaip minėjau, trys tekstai jau yra atspausdinti recenzuojamuose žurnaluose. Jie intencionaliai buvo numatyti kaip šio darbo dalis, tačiau juos pateikiu čia kuo originalesniais pavidalais tam, kad galėčiau sukurti ir kovoliutinę, ir tam tikrą binarinę situaciją „institucija – institucija“, kviesdamas tesėjiškam jų remontui ir kartu perklausdamas, ar laivas išsilaikys prasmių siūbavime.

...

Pagrindinė prielaida, kad realybėje, kurią sukuria arba į kurią nurodo animacija, *tikroje* realybėje, sukuriamos tokios laiko tapatybės, kuriose gyva siekia pripažinti save kaip gyvą ir tik todėl yra gyva. Tuo neneigiamas laiko fundamentalumas, tačiau išskiriami jo ritminiai cikliniai pavidalai, būdingi materijai, pasiskelbusiai gyva. Taigi teigčiau, kad rekursyvus „keliavimas laike“, t. y. nepaliaujamai kreipiantis į save ir išbūnant skirtingas laiko formas vienu metu, yra būdas organizuoti materijai kaip gyvai. Įrankis taip pat gali būti materialinė arba nemateriali sistema, kuri tarpininkauja kuriant laiko pavidalus. Įrankis visada turi laiko iškreipimo funkciją ir galimybę tam, kad sukurtų naują realybės situaciją. Galima teigti, kad animuotoje

piešto lėktuvo katastrofoje sudūžta ne konkretus, bet *tikras* lėktuvas⁹.
Ir jis dūžta nepaliaujamai.

...

Ir dar apie sąsiuvinius

Animacijoje dažnai atsiduria žmonės, kurie mokydami piešė sąsiuvinį galuose tuo metu, kai sąsiuvinio pradžią reikėjo užpildyti diktuojama informacija. Animacija yra pabaigos / verčiu lapą / pradžioje.

...

Prompt. Piešinys sąsiuvinio gale.

⁹ Winsor McCay animaciniame filme *The Sinking of the Lusitania* (1911), sukurtame kaip propagandinis turinys karui, vaizduojama pamušto keleivinio laivo katastrofa. Laivas skęsta tiek, kiek skendo tikrovėje, kurios nematė niekas ir niekaip neužregistravo, tik išlikusių liudininkų pasakojimais. Taigi laivas tesėjiškai keisdamasis, prisipildydamas vandens iš savęs išstūmė archimedišką skendimo laiką, užimančią dabartinėje vaizduotėje jame buvusių keleivių gyvenimo trukmes.

I-Vaizdas

Animacijai tẽra reikalingi du vaizdai, tarpusavyje susieti aparatine galimybe pakeisti vienas kitą sakadų greičiu. Laiko turinys sukuriamas kaip galimybẽ – akimirką nuo vieno vaizdo iki kito morfu išsiskleidžiančiame materijos atsake. Tarp dviejų taip jungiamų vaizdų visada yra katastrofa. Šioje darbo dalyje puslapių perversimas pirmyn–atgal yra savaip pakankamas kaip animacinio reiškinių studija. (Suprantama, kad instituciniu požiūriu puslapių vartymas yra kitokia animacinė technologija.)

Toliau pateiksiu kelias animacines technologijas, kurias siūlau šiam darbui kaip įrankio veikimo pajautą.

Animacija yra iškrentantis iš rankų lėktuvo modelis, kai sutankėja laikas, modelis braunasi per tą sutirštėjusį matymą, instinktyviai pakišama koja, kad nesudužtų, žvilgsniui lėktuvui, padedant jam išlikti ir su nuostaba būti įsidėmėtam. Nuostaba tame žvilgsnyje – tai ir yra atgaivinimas, žvilgsniui įveikus neregimą.

Dūžtantis lėktuvas plečiasi išplėsdamas vyzdžio rainelės gijas iki šiluminės visatos mirties.

Animacinių technologijų pavyzdžiai





Reichelto¹ virtimas skuduru (naudojuosi nuotraukos ekfrazė – po šuolio iš Paryžiaus Eifelio bokšto medžiagos krūva, likusia ant grindinio), iš kurio galimai atsiranda pelės, kurių atsiradimo metodą aprašė van Helmontas².

Trumpas pokalbis tarp van Helmonto ir Reichelto.

Helmontas:

Iš būsimų skudurų po dvidešimt vienos dienos atsiranda būsima gyvybė...

Reicheltas (Eifelio viršuje: krenta ant žemės, tampa skudurų krūva):

.

.

.

Helmontas (laukia du šimtus metų, kol ateis Reichelto laikas, nes yra gimęs anksčiau)

...

Pelė Mikimauzas (Mickey Mouse³) išleidžia garsą, animaciniame filme reiškiantį nuostabą.

...

¹ Franzas Reicheltas – išradėjas eksperimentatorius. 1912 metais, bandydamas savo konstrukcijos parašutą, nušoko nuo Eifelio bokšto.

² Janas Baptistas van Helmontas – eksperimentatorius, jatochemijos pradininkas, pritaręs spontaninės generacijos idėjoms. Materiją suprato kaip kitimą, vienos jos formos virtimą kita. Taip pat aprašė pelių atsiradimą iš nešvarių skudurų po 21 dienos.

³ Mickey Mouse – vienas iš labiausiai žinomų animacinių personažų pasaulyje. Buvo sukurtas Walto Disney'aus (įgarsinimas) ir Ubo Iwerkso (dizainas) 1928 metais.

Rekonstrukcinės animacijos pavyzdžiai •

- Įvadinis pratimas pieštinės animacijos studijose – rutuliuko kritimas. Jo metu tiriama ne tik skrydžio trajektorija (gravitacinė, pasiduodanti), bet ir piešinio netikslume atsirandantys intencionalūs požymiai bei charakteriniai pasipriešinimo parametrai: susispaudimas, išsitempimas.
- Šis Donelaičio akių srities rekonstrukcinis taškas – rutuliukas – paimtas iš Žygimanto Augustino doktorantūros darbo *VAIZDO POREIKIS*.

Filosofo Deleuze'o kritimo per langą 1995 metų lapkričio 4 dieną trajektorija, pateikta kaip laiko skalė:

-
-
- .

Karaokės rutuliukas, kirčiuojantis frazę •

Išvalytas nuo sakinių tekstas ir palikti tik sakinių pabaigos taškai.

„Sakados. Mirusiosios akių judesiai buvo tokie greiti, kad jų metu aš buvau nematomas“ – •••••••••• ir t.t. •

Animacinis pratimas, atpalaiduojantis akis („jūs rami, jūsų žvilgsnis slysta paviršiumi, jo nelygumuose kliūdamas, atšokdamas, krisdamas...“):

Medis, į kurį atsitrenkė lakūnai Darius ir Girėnas, o paskui filosofas Camus, dabar galimai yra šitas popierius.

Medžiaginis pasipriešinimas animacijoje

1 fazė (*ekphrasis*). Galimos nušauto kūno pozos miestelio turgaus aikštėje. Nurengtas. Kūno sąnariai sustingę, todėl galūnės laikosi ore.

2 fazė (nuotrauka):



Partizano Mikimauzo¹ paminklas Gaureliuose.

¹ Pranas Petronis-Alksnis. Slapyvardis greičiausiai buvo pasirinktas pagal animacinio antropomorfinio pelės personažo Mickey Mouse (Peliukas Mikis) vardą. Peliukas Mikis filmuose įveikdavo kliūtis ir rasdavo sprendimus nepamesdamas galvos. Lietuviškai, neverčiant, jis buvo tariamas kaip vienas žodis Mikimauzas. Petronio likimas, skirtingai nuo visame pasaulyje išgarsėjusio animacinio veikėjo, nežinomas.

Kūnas¹

¹ Kūno išnaša.

Rekursinis turinys

Rekursinis turinys

Konvoliutas ir Convoluted

I-Vaizdas

Animacinių technologijų pavyzdžiai

Rekursinis turinys

***Sakados. Mirusiosios akių judesiai buvo tokie greiti, kad jų metu
aš buvau nematomas***

*Tai trys ir viena kėdės (prie stalo, ant kurio yra trys ir viena
moterys)*

•TAI YRA BĖGANČIOS EILUTĖS SAKINIO TAŠKAI

Įvadas į tekstą „Pavadinimo vietoje Mirksi žymeklis“

Pavadinimo vietoje mirksi žymeklis

Menama (la)kūno dalis

Tesėjo Tęsėjai

Įvadas į tekstą „Menama nukritusio...“

*Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis (materijos
regionai)*

Imersialybė

*Sudegęs teatras ir juoda šviesa. Apie atgyjantį kūną kaip laiko
iškreipimą*

Kas yra virtualiosios realybės kaukė?

O!MARAS

Atsargus sienų stuksenimas, ieškant slaptos erdvės, kur paslėpti kūnai

Priekabianti prie Mae West omaro, būnant žuvies skonio augalu

Prikėlimas žvilgsniu

Prompt_Tarkim

Netikėtai jie atgijo ir ėmė veržtis į vidų, ketindami suėsti mano smegenis



Sakados. Mirusiosios akių judesiai buvo tokie greiti, kad jų metu aš buvau nematomas

- Apie kūną be iniciatyvos, apie tai, kas yra sakados ir kokie animaciniai ir reanimaciniai efektai egzistuoja žvilgsnio fiziologijoje.





_untitled

Tai trys ir viena kėdės¹ (prie stalo, ant kurio yra trys ir viena moterys)

Man atrodo, kad mirusioji gulėjo ant stalo didžiajame kambaryje.

Ir žiūrėjo tiesiai į lubas. Aiškiai žiūrėjo.

Jos akys buvo užmerktos, tačiau smarkiai sukritusi nuo ligos oda aptempė kaukolę, vokai buvo prilipę prie akių obuolių, ir aš aiškiai mačiau, kaip ji odos paviršiumi žiūrėjo į viršų. Po akių dvitaškio sekė išvardijimai: kas, bus, po to, ...

Ar aš norėjau, kad ji prisikeltų ar atgytų? Greičiausiai ne. Bet norėjau, kad ji tiesiog būtų kaip buvusi. Savas Meursault² svetimesnis.

Sudaužytoje A. Camus mašinoje tyrojo išlieto Camus kvapas. Medis, į kurį atsitrenkė jų automobilis, nebuvo įtrauktas į saugomų aibę. Automobilis tapo inkilu.

—

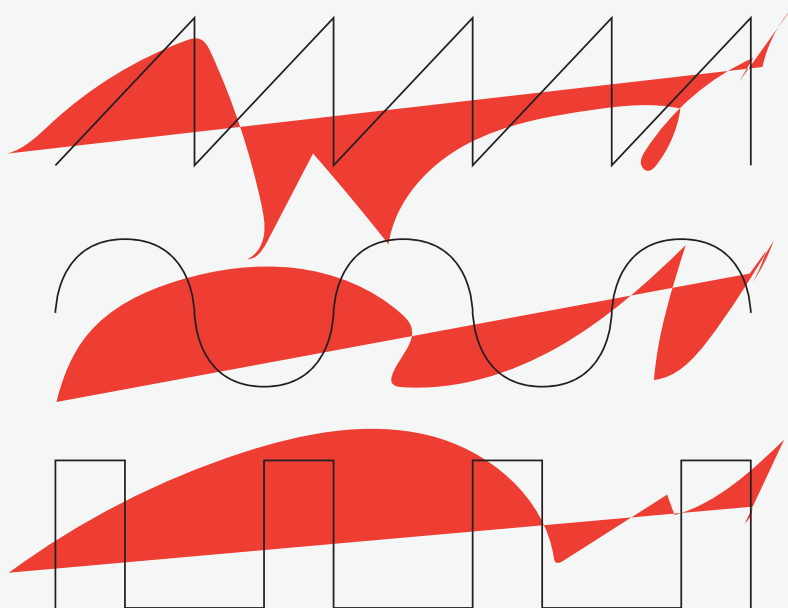
¹ Josepho Kosutho konceptualus kūrinys „One and Three Chairs“ (1965 m.) susideda iš trijų dalių: fizinės kėdės, kėdės fotografijos ir žodyno teksto, apibrėžiančio, kas yra kėdė.

² Pagrindinis A. Camus romano „L'Étranger“ („Svetimas“) personažas.

Apie kūrinį jau be pavadinimo, arba, tiksliau, vadintus ką tik prabėgusiu užrašu švieslentėje. 2022 metais dviese su Andriumi Šarapovu atidarėme parodą „Artifex“ galerijoje. Anotacija buvo tokia:

EILUTĖ, BĖGANTI ABIPUS JŪROS LYGIO. Paroda yra dviejų dalių. Viena instaliuota „Artifex“ galerijoje, kita šiek tiek vėliau – Vokietijoje, laivų lifto industriniame muziejuje, Henrichenburge. Tesėjo laivas ir lėktuvas. Tesėjo paradokso klausimas – ar, palaipsniui keičiant laivo dalis, jis išlieka tuo pačiu laivu. Tesėjo lėktuvas – tai objektas, kurio dalys buvo pakeistos ant žemės, paskui ore, kritimo metu, paskui vėl ant žemės – daug kartų perinstaliuojant katastrofos vietą, kuriant lakūnų iškamšas. Kyla klausimas, ar mes esame to lėktuvo dalis, ir galbūt jau pakeista. Kaip persiskirsto atminties funkcijos nustojančiame veikti kūne? Kaip veikia atmintis, reorganizuodama tas funkcijas judesiuose? Ar išoriniu veiksmu galima sukurti bendrą prisiminimą? Katastrofa nuolat įdaiktinama judesiais, o kiekvienas pajudintas daiktas yra projekcija į katastrofą. Parodoje išnaudojami kūnai (kaip defragmentuojamos kompiuterinės laikmenos), nebesipriešinantys nei žvilgsniui, nei išoriniam norui jais rūpintis. Kūnai kaip pakeičiamų dalių visuma. Kūnai, kurie pajudinti primena nepabaigtų veiksmų galimybę. Tiesos klausimas nebeaktualus, nes tikrovė nebėra nusistovėjusi ties kūno pojūčiais. Parodoje perklausama šiuolaikinio menininko pozicija taip pat nebėra jokio kūno pozicija – jis atėjo į parduotuvę ir užmiršo, ko norėjo. Jis atėjo nukopijuoti pirkimo veiksmų, apsimesti veikias prieš juos, politiškai ir socialiai aktyvus – ir sustingo. Žiūrovas kviečiamas būti to liudininku ir kartu „laikinti“ (tai lietuviškas žodis, reiškiantis tapti su laiku neberekalingu, nenaudojamu). Keli veiksmas tebelieka aktualūs. „Bet ar tikrai tu moki elgtis su šaukštu?“

EILUTĖ BĖGANTI ABIPUS JŪROS LYGIO
arturas bukauskas / andrius šarapovas



20220223|0310

Vilniaus
dailės
akademija
galerija

ARTIFEX

Pateiksiu tris iš parodos objektų. Juose tekstas ir kalba yra atskirti nuo žmogaus (kūno) ir nuo paviršių. Pirmame tekstas supa neįgalų kūną, kūnas yra veikiamas fiziškai, be atsako, tekstas gaubia išorinius veiksmus. Vienu metu jis yra ir kontekstas, ir procedūrinis, mašininis tekstas – valgyk, išsižiok. Besiruošdamas parodai, galvojau apie trumpą atstumą, tarsi skalę, kurioje pasirodo bėganti eilutė. Skalė turėjo būti naudojama pavadinimams. Bėganti eilutė, man rodėsi, reiškė atsiribojimą nuo prasmės. Siauras *Zoetrope*³ tarpelis, kuriame susikuria intencionalus judančio vaizdo įspūdis. Žvilgsnis turėjo erzinančiai prilipti prie užsidegančių taškų, stebėti jų degiojimąsi, atgyjantį šviečiančių automatonų judėjimą. Ir kartu atminties iš kūno pa(si)šalinimą.

Antras ir trečias objektai – apie kūną, ištęstą laike (rekursyviai juos siejau su pirmojo kūrinio aibe „moteris, pagimdžiusi moterį, pagimdžiusią moterį...“). Juose tekstas yra „išskirtas“ iš ekraninių paviršių ir pakabintas erdvinėse hologramose, o daugybė kūnų, paliktų ekraninėse plokštumose, atkartoja vienas kito neįgalumą. Šie kūriniai buvo atskirti, eksponuoti tokiu atstumu, kokio neįveikė priskristi lėktuvas. Norėjosi patirti atminties inerciją tame atstume. Ir netikėtai pasikartoto karo ir katastrofos nuojauta.

³ Įrenginys, kuriame būgno viduje ratu išdėlioti judantys paveikslukai iš išorės yra matomi tik trumpą akimirksnį per plyšius būgne, jam sukantis, susikuria atgyjančio vaizdo jausmas.



Moteris Untitled

Pirmas Tesėjo laivo paradokso objektas

Moteris_untitled

(ekfrazė⁴)

Kūrinys buvo sugalvotas kaip rekursyvus triptikas – Instrukcija, Vaizdas, Subtitras. Instrukcijos dalyje buvo patalpintas pranešimo, skaityto konferencijoje apie šiuolaikines garso ir judančio vaizdo sąveikas, fragmentas. Jame etinis potyrio klausimas – patirti ar ne? – apėmė animacinę žiūrovo žvilgsnio fokuso analizę, galimus judėjimus iš kadro ir į kadrą. Nemaloniam neįgalaus kūno stebėjimui *demux*⁵ procedūra buvo siūloma kaip galimybė aplinkos garsą vertinti kaip etinę alternatyvą ir atsiribojimą nuo vaizdo.

Centrinėje dokumentinio vaizdo dalyje buvo akcentuoti aktyvieji paviršiaus taškai, pikseliai ir skiriamoji geba. Raiška turėjo būti itin didelė, idealiu atveju labai viršijanti akies skiriamąją gebą. Žiūrovo stebėjimo vieta turėjo būti fiziškai apribota taip, kad vaizdas būtų labai arti, taip, kad jo nebūtų galima apimti vienu žvilgsniu, kad jis veiktų labiau intuityviai. Adatinis, pikseliais „geliantis“ neįgalios moters portretas.

⁴ Kūrinį sudarė trys videoįrašai monitoriuose. Vidurinis orientuotas vertikaliai, du šoniniai – horizontaliai. Viduriniame buvo pateiktas neįgalios moters portretinis videoįrašas. Šoniniuose buvo įdėti tekstai: viename – konceptuali schema, kurioje menama žvilgsnio pozicija kadro lauke, kitame – tas pats moters vaizdas, tik subtitruotas lydimais dialogo už kadro teksta. Kamera – Justinos Petrauskaitės.

⁵ *Demux / Demuxing / demultiplexing* – kalbant apie vaizdo formatus, failas, kuriame yra ir garso, ir vaizdo duomenys (ir galimi kiti duomenų srautai, pvz., subtitrai), padalijamas į atskirus failus, kurių kiekviename yra vienas pradinio failo elementas. *Demuxing* procedūra nepablogina kokybės, ji nieko nedaro šiems duomenų srautams, tiesiog juos atskiria.

Trečioji dalis (Subtitras) veikė taip, kaip įprasta – *filmas* demonstruojamas su subtitrais. Subtitrai, kaip įprastai, turėjo konkuruoti su vaizdu, neleidami atidžiai įsižiūrėti, bet kartu ir nuimdami atsakomybę už smalsavimą bejėgiškumu. *Filme* buvo rodoma, kaip dvi moterys, esančios už kadro, maitina ir prausia trečiąją, sergančią Alzheimerio liga ir jau nereaguojančią į aplinką. Anūkė, dukra, mama. Kadre buvo tik vyriausioji moteris, filmuojama anūkės. Jos kūnas jau nebesistengė užmegzti ryšio su aplinka.

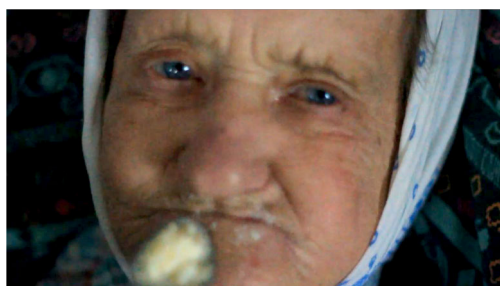
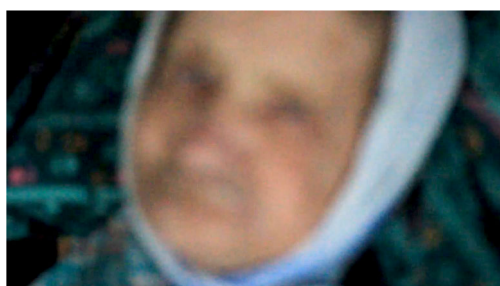
Visuose šiuose lygmenyse įrankis ir technologija buvo kritiniai animaciniam ryšiui užmegzti – bandžiau sieti stebėtoją su jais kūniškai, apribodamas žiūrėjimo erdvę, taip jį versdamas žiūrėti iš arti. Norėjau, kad būtų matomi vaizdo taškai, eilutės. Norėjau žiūrovui sužadinti nemalonų smalsavimą, etinę abejonę. Provokuoti nestabilų stebėjimą žiūrinčiajam tikintis, kad kažkoks galimo atsako pėdsakas iš vaizdo – tarkim, kūno-daržovės trumpas žvilgtelėjimas į kamerą – pateisins, sutars ir pratęs vis dar esančią gyvybę. Prausiančios ir maitinančios moterys kalbėjosi apie įprastinius reikalus, kartkartėmis trečiu asmeniu nurodydamos į vyriausiąją. Kūnas tarsi buvo veikiamas *prompt* ištaromis. Kūnas kaip daiktas – daržovė, pomidoras⁶, bet kartu ir antipomidoras. Visi kreipiniai buvo skirti ir numarinti, ir prikelti tą laiko pavidalą, kuris siejo visas tris moteris.

Dialogai iš *filmo*:

Moteris (bando įkišti šaukštą motinai į burną): Išsižiok. Išsižiok gi!

(pauzė, laukia, paskui ima brukti šaukštą)

⁶ Turiu omenyje E. J. Lowe tekste „Substance, Identity and Time“ aprašomą pomidorą ir keliamą klausimą apie tai, kaip mūsų sąmonė išlaiko laike objektų tapatumą. Nebeatsiliepiantį kūną prezentistas greičiausiai pripažintų kaip daiktą, kuris yra tik dabar. O eternalistas gal bandytų atskirti, ar daiktas egzistuoja, ar yra (dalyvauja).



Per jėgų nuspaudi žandikaulį.

Žinai, mani kartais tikrai išbiesina.

Mergina (už kameros): Tai tikiu. Aš jau senai būčiau neištvėrus.

Moteris: Na, o kas daryti? Iš dalies aš tiek neuždirbčiau, kiek su jū sėdėdama gaunu.

(patyli)

Kur dabar tokių algų gausi?

(Senoji moteris ima judėti)

Nununu, kas gi?

(stebi senąją)

Sakytum, skauda kažką...

Mergina: Gal ir skauda.

Moteris: Gal ir skauda. Kas ten žino, ką jai skauda... Kantrybė kartais pasibaigia.

Dar biški arbatytės.

(stebi, kaip senoji moteris grąžina atgal sukramtytą maistą)

Dar kažkokio maisto burnoje būta.

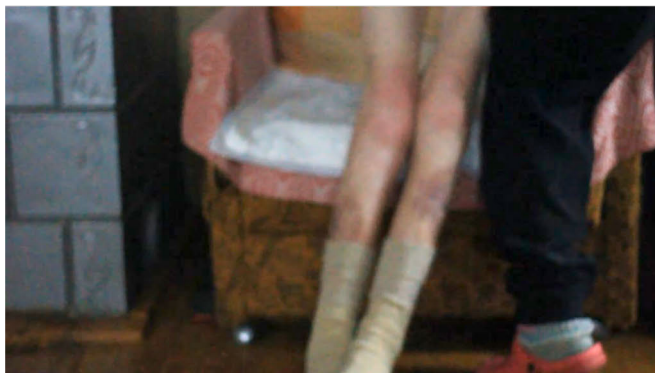
Na, išsižiojam!

(laukia)

Nežinau, nieko amžino nėra, bet aš dabar pripratus sėdėti namie.

Mergina: Bet vis tiek bobutė ne amžina.

Moteris: Tai aišku – va žiūrėk, ir tiek nugyveno daug.



(senoji moteris vėl sujuda)

Moteris: Nunununu!

Aštuoniasdešimt penki metai bus, trylik tą. Daug, ir va be protelio būdama.

Tai ko tokiu žvilgsniu žiūri?

Mergina (atsitraukusi nuo kameros): O, žiūrėk, ji dar ir mane stebi. Atsirūgo kaip goblinas.

Moteris: Kai galva atsijungia ir protelis, atsijungia ir organai kiti. O tai tu dėstytojui sakei, kad tavo čia bobutė, sakei, kas prižiūri?

Mergina: Sakiau, kad teta.

Moteris: Bet į tave taip žvairuoja, žvairuoja.

Mergina: Tai taip – nustačius aš čia tokį aparatą.

Moteris: Jai dapisdys⁷, ką tu nustačius. Na, arbatytės biškiukų?

Oi, gudrauja, gudrauja.

Na, išsižiok, išsižiok gi, bliatj⁸.

Mergina: Į banginį panaši.

Moteris: Kiek šitas aparatas kainavo?

Mergina: Du tūkstančius.

Moteris: Tai čia su štatyvu, su viskuo?

⁷ Rusiškas keiksmažodis – nuoroda į moterišką lyties organą kaip į abejingumą situacijai arba aplinkybėms.

⁸ Rusiškas keiksmažodis, nusakantis palaido elgesio moterį.

Mergina: Ne, štatyvas dar trys šimtai.

Moteris: A jop tvaju mat⁹!...

Antras Tesėjo laivo paradokso objektas

Lėktuvas_untitled

(ekfrazė¹⁰)

Šis parodos objektas – tai lėktuvas, po katastrofos išdėliotas tokiu būdu, kad būtų išeksponuotas ir lėktuvas kaip įrankis, ir lėktuvas kaip skrydžio / kritimo / dužimo padėtis. *Tekstas-į-vaizdą-į-tekstą-į-garsą-į-vaizdą...* Holografiniuose vaizduose buvo pokalbiai žmonių, kurie ieško katastrofos vietos. *Besirandančios atminties* dialogai – ištraukos iš doktorantūros darbo dalies „Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis“. Liudytojai liudijo situacijos galimybes būti *tikra*.

Objektas buvo patalpintas ankštoje patalpoje. Taip norėjosi žiūrovui suteikti smalsautojo ir liudytojo teisę. Holografiniai ventilatoriai sukosi labai arti veidoįrašo, vibravo ir kėlė vizualinės grėsmės jausmą. Vaizdas kaip iš avarijos vietos, dvelkiančios bendrais mašinos ir žmogaus skysčiais, išrengimu, nubrozdinimu, atvėrimu, užkratu, sueitimi.

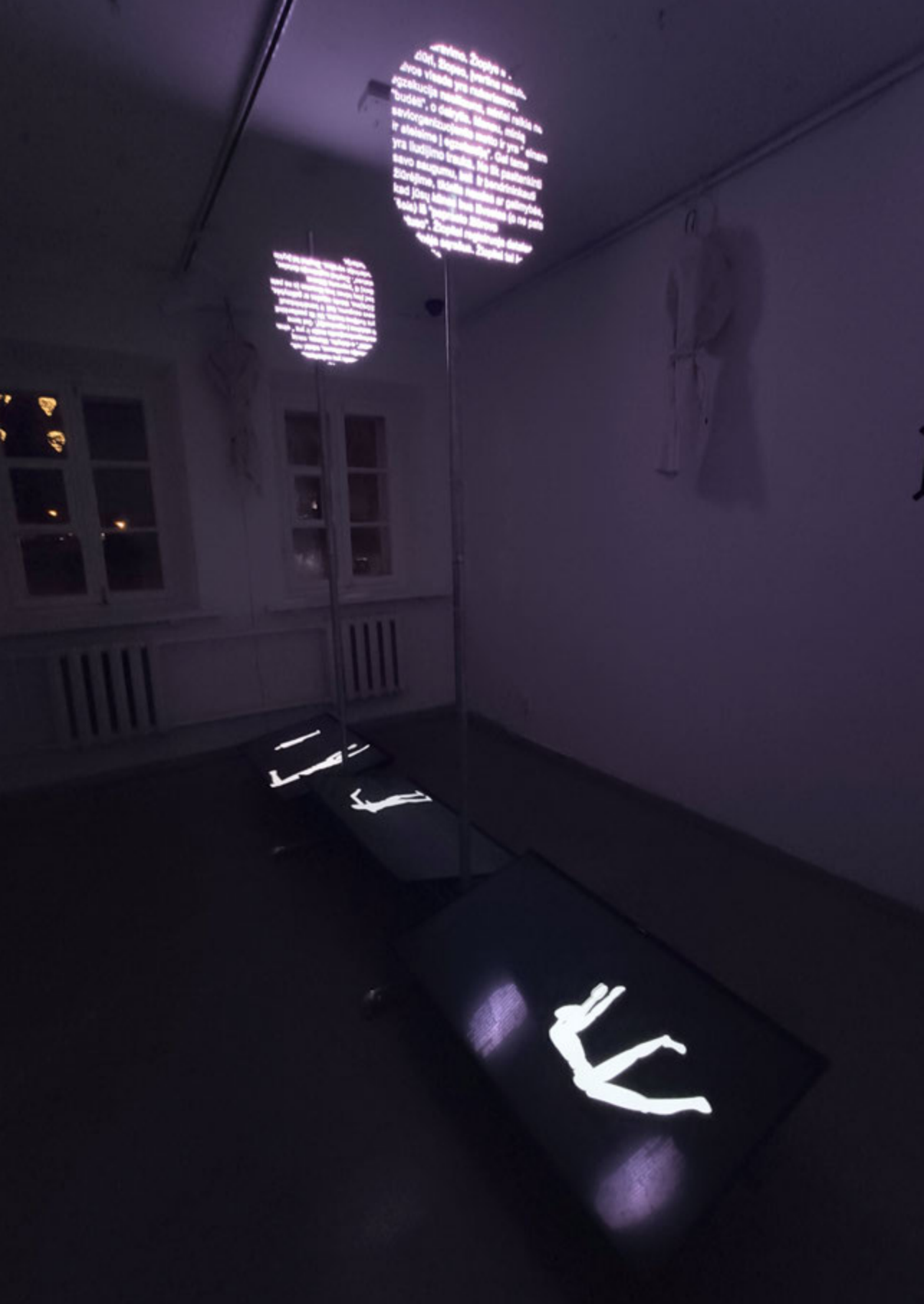
Pasyvūs kūnai monitoriuose (kokie įprastai būna manekenai avarijos testuose – *crash dummies*) buvo demonstruojami primetus jiems veiksmus iš išorės – pernešant, paguldant, velkant. Ir paskui animuoti

⁹ Rusiškas keiksmazodis, reiškiantis sueitį su pašnekovo motina.

¹⁰ Kūrinį sudarė metalinių vamzdžių konstrukcija su dviem horizontaliais strypais ir 3D vaizdo holografiniais įrengimais jų galuose. Apačioje ant horizontalios ašies buvo įrengti trys monitoriai, skirti žiūrovui stebėti sau po kojomis. Pagal sumanymą jie turėjo lėtai siūbuoti tarsi ant banguojančio paviršiaus.



Lėktuvas _untitled



kopijuojant judesius *motion capture*¹¹ būdu. Kūnai neturėjo realistinių detalių. Žiūrovas turėjo teisę nesigėdinti.

Trečias Tesėjo laivo paradokso objektas. Vokietija

Spare parts for Theseus ship

(ekfrazė¹²)

Į Vokietiją perkeltas kūrinys buvo transformuotas ir išplėstas. Atskiromis savo dalimis „rėmėsi“ į kitą erdvę – Lėktuvas Laive. Įrankių, iškūnijančių žmogų iš jo aplinkos, savirekursija.

Laivas virto galerija industrijos muziejuje, ir stebėtojai galėjo mintyse perrinkti įrankių tęstinumą, funkcijas, galimybes išskleisti laiką. Čia meno kūriniai automatiškai tapo funkcinėmis dalimis. Man tai atrodė gana metafizinė gyvybės galimybė. *Deus ex machina*.

Tačiau daug kas pasikeitė nuo pirmosios parodos per tą trumpą laiką. Atsitiko trūkis.

-

Apie \$#&&%& ir pakeičiamą, ir remontuojamą parodos laiką.

Apie sustingusį menininką, kurį kažkas turi pamatyti sujudantį ir atpažinti kaip gyvą.

Paroda *EILUTĖ, BĖGANTI ABIPUS JŪROS LYGIO* buvo atverta 2022 metų vasario 22 dienos vakare. Oficialų atidarymą šventėme kitą vakarą. Pro praviras galerijos duris į lauką sklido *Shepard*¹³ *tone*

¹¹ Fizinio judesio kopijavimo ir skaitmenizavimo būdai.

¹² Kūrinį sudarė pratęsta kūrinio iš „Artifex“ galerijoje vykusios parodos metalinių vamzdžių konstrukcija su dar viena judančio vaizdo sekcija.

¹³ Shepardo tonai yra garsinė iliuzija, kai nepalaujamai kylantis ar besileidžiantis garsas niekada nepasiekia viršutinio arba apatinio taško.

principu kūriniais Andriaus Šarapovo sukurti garsai. Tonai vis leidosi, krito, byrėjo kažkur pakeliui nepaliaujama eilute. Vaizduose ne savo judesiais judėjo daug abstrakčių kūnų, pasidavusių *Dance Macabre*.

Kitą dieną anksti ryte televizoriuje per žinių transliaciją pamačiau nepaliaujamai bėgančią karštų naujienų eilutę. Ji pranešė apie karo pradžią. Karas buvo čia pat, už durų.

Parodos turiniai akimirksniu pasikeitė. Juose eksponuojamos tarpinės kūno būsenos tapo ironiškai bejėgiškos, jos pajuokė autorystę. Jau nebe jos, o menininkas tapo bejėgis – sutapo su savo parodų (ne)veikėjais. Su visais šiuolaikinio (o gal tuolaikinio) meno „trendiniais“, bendrų šiuolaikinio meno tendencijų objektais, su kuriais, per kuriuos ir kuriuose buvo „visagarbėiršlovė“. Ir į būsimas koncepcijos laidotuves staiga prisirinko daugybė Camus *svetimų*.

Vokietijoje „Ostara“ galerijoje-laive viename iš eksponuojamo Tesėjo objekto besisukančio teksto „sraigčių“ įdėjau užrašą *Ruskij vojennoj korabl idi nachui*¹⁴. Videoįrašo sraigčiai gamino vaizdą ir kartu pūtė lengvą vėjelį. Tarsi bandytų atgaivinti. Šaipėsi iš bejėgiškumo?

Prompt. Šokti ant kapo.

¹⁴ Rusiška frazė iš agresorės Rusijos karinio laivo ir Ukrainos pakrantės gynybos dialogo. Rusų kalba laivas siunčiamas kryptimi oficialioje kalboje dažnai pateikiama atsitiktiniu ženklų rinkiniu, pvz., %^\$#. Ši frazė pirmais karo tarp Ukrainos ir Rusijos metais tapo universaliu čėgevarišku pasipriešinimo agresijai „brendu“. Vienu metu tai buvo ir pasipriešinimas lietuvių kalbos priežiūros institucijai dėl nenormatyvinės leksikos vartojimo. Lietuviškoje visuomenėje, kuri tradiciškai kalbos saugojimą tapatino su teritorine apsauga, tai sukėlė nemažą diskusiją – ar priešo kalbos, ir dar nenormatyvinės, oficialus vartojimas yra priimtinas. Ar tai nėra propagandinė *guinea pigging* – „jūros kiaulyčių“ savanorystė, autoužkratas, viRUS? O gal tai autodafe rusakalbystei – vieša ištara, kaip kalbėti negalima, paskui viešai nubaudžiant?



Ab 16 Initiativgruppen in Nordrhein-Westfalen, der Wege
entscheidend in Deutschland, werden zwischen 5. März
und 2. April 2022 digitale Kunstwerke, Lichtinstallationen
mündliche Diskussionen präsentieren.

Die Kunst setzt an den ehemaligen Industriestätten neue Akzente und knüpft dabei an ihre Geschichte/n an. Im Wissen um die vielschichtige Bedeutung der eigenen Vergangenheit entwickeln die Industriemuseen Visionen für eine sozial und ökologisch nachhaltige Zukunft.

FUTUR ENERGIE
12.3. - 19.3.22

FUTUR ARBEIT
5.3. - 12.5.22
TextilWerk Bocholt, Zinkfabrik Altenberg Oberhausen, Peter-Behrens
Oberhausen, Ziegelei Lage

FUTUR ENERGIE
12.3. - 19.3.22



Spare parts for Theseus ship

Šis tekstas buvo atliktas kaip „kūrinys bėgančiai eilutei 200 x 22 cm led displėjyje su 192 šviečiančiais taškais, braukiant žymikliu Jane Bennett knygos eilutes“. Norėjau patikrinti (ne)įsisąmonintas, atpažįstamas kaip gyvas mintis. Buvo svarbu – minties šmėstelėjimas, akies vyzdžio judesys kaip dirigavimas, pojūtis „Netikėtai jos atgijo ir ėmė laužtis vidun...“.

Pasirinktoje Bennett knygoje¹ materija buvo nagrinėjama kaip ekopolitinis filosofinis objektas. Tuo tarpu led monitoriuje norėjosi atgaivinti socialinės erdvės „materialumą“ buitine prasme – kainas, reklaminius skelbimus, nesudėtingą piešinių animaciją. Tą desperatišką norą išgyventi negalvojančiam.

Užrašas švieslentėje ant gyvenamojo namo sienos:

„Viskas prasideda nuo galvos“.

Apie bėgančią eilutę. Tokį tekstą reiktų suprasti kaip ekraninį ir išbūnantį tik trumpą laiką. Slinkdamas jis randasi vienu metu kaip nepalaužiamas, nesibaigiantis ir kartu ribotas. Teksto rodymąsi ir loginio kirčio slinktis čia matau kaip animaciją. Nuoseklus bėgančios eilutės (ar tai būtų subtitrai filmo kadro lauke, ar tai būtų reklaminio stendo įrenginys, ar pranešimas apie karo lauko vyksmus televizoriuje) greitis nesutampa su turinio prasmine slinktimi. Skaitant ribotame plote (akiplotyje) pasirodančius žodžius, tekstas spėliojamas, numanomas įvyksiantis, nepasiteisinantis. Čia veikia ir teksto animabilumas ir mobilumas, morfinis besitransformuojantis paviršius.

¹ Tekste yra citatos iš Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press, 2010; Mullarkey, John. *Refractions of Reality: Philosophy and the Moving Image*. New York: Palgrave Macmillan, 2009; Gualeni, Stefano. *Augmented Ontologies: The Question Concerning Digital Technology and Projectual Humanism*. Erasmus University Rotterdam, 2014; Bogost, Ian. *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012. Citatų nuorodos doktorantūros darbe yra įtrauktos į patį tekstą, ne į išnašas, stengiantis nepažeisti bėgančios eilutės linijiškumo.

Taigi tolesni teiginiai vienu metu bus lakoniški ir kartu tariamai nepatikrinami, nes nesugrąžinami. Polemika su čia minimais autoriais (Bergson, Driesch, Gualeni, Deleuze) yra realizuojama ne tiek diskusijos lygmeniu, kiek naudojant interpretacinį metodą – bėgančios eilutės, kuri ribodama mintį ją verčia atgyjančiu, gyvu objektu, kartu įgaunančiu ir prieštaravimą prigimčiai.

- **TAI YRA BĖGANČIOS EILUTĖS SAKINIO TAŠKAI.**
(partitūra LED ekrano bėgančiai eilutei)
- Juos galima suprasti, kaip virtualius arba menamus požiūrio taško plėtinius – tiek, kiek reikia įžvalgai, dar iki galo nesupratus, ar įvyko mintis, ar ne, bet ji jau prabėgo.
- Tai **pretekstas** apie animaciją. Čia trumpai išbūnantis tekstas.
- Taip pat galima sakyti, kad bėganti eilutė – tai bandymas išvengti teksto išvalymo, tokio minties sklandumo, kuris nežiūrint į tai, kad dabar atspausdintas tekstas yra sustingęs prieš akis, visgi praslysta tarsi būtų bėganti eilutė.
- Spausdinamas tekstas yra bėgančios eilutės.
- „Mes“, kaip galimi gyvybių įvairovių susitarimai, sukurti savo sąmonėse, kaip tų įvairovių konstitucijose vienai ar kitai laiko trukmei. Sąmonės funkcionavimas nėra individualus, skirtas vienam savininkui, tačiau pagal tokį patį susitarimo modelį organizuoja žmogiškas sistemas. Gal netgi neigiu sąmonę, kaip individualią sistemą. Pasidalindami maistu, bakterijomis, oru, gyvomis ir negyvomis formomis iš esmės žmonės

egzistuoja kaip medija. „For the vital materialist, however, the starting point of ethics is less the acceptance of the impossibility of „reconciliation“ and more the recognition of human participation in a shared, vital materiality. We are vital materiality, and we are surrounded by it, though we do not always see it that way.“ (Bennett, 2010, 14). Mes animuojamės – sukuriame tam tikrus laikinius modelius, kuriuose nustatoma tikrovė, palaikoma animacinių galimybių ir daiktų animabilumo. Ką galima atpažinti kaip intencionalų veiksmą, kas nurodo į gyvybę? Intencionalų veiksmą apibrėžiu kaip materijos judėjimą, kuris skiriasi nuo esamų jo objektiškumą, medžiagiškumą lemiančių funkcijų. Jis organizuoja gyvybės charakteristikas. Intencionalus veiksmas yra sistemos galimybė neatitikti savo materialaus aprašo, taigi būdas būti gyvai. Ar gali būti gyvybė pareikšta per materijos intencionalių judesių harmonikas – tokius judesio „aidus“ – pagrindinių sudėtingų periodinių judesių kartotines. „Aš, mes“ – tai judesio harmonikų sąveika. Materija nustoja veikti atkartotą harmonikų judesį, tačiau nenustoja būti materialių periodinių mainų pagrindu. Atsiradę harmonikų „aš, mes“ nujaučia pagrindinį virpesį, nes atkartoja jį vienas kitame. „Mes ir aš“ netikėti, atsitiktiniai, bet atpažįstami ir atpažįstantys dėl pagrindinio judesio. Gal čia intencionalumas perkeliamas į sąmonės poreikį aiškintis atsitiktinumą, o ne ryšį?

- Apie intencijas. Animacijos ir intencionalumo ryšiai. Manau, kad animacija veikia intencionaliai ir turėtų būti suvokiama kaip galimybė ir galima pasekmė vienu metu. „Arendt concludes that while the „significance“ of an event can exceed „the intentions which eventually cause the crystallization,“ intentions are nevertheless the key to the event. Once again, human intentionality is positioned as the most important of all

agential factors, the bearer of an exceptional kind of power.“ (Bennett, 2010, 34).

- Animacija kaip asambliažas. *Shi* išlenda (Bennett, 2010, 22 skyrius) – gebėjimas nuskaityti visokius koreliuojančius ir nekoreliuojančius duomenis ir sujungti juos į visumą (Į ką? Kas gale gaunama? Daiktas?).
- Ką atlieka animacija, kokie tai procesai? Ar galima sakyti, kad animacija yra būvių išskleidimas, nurodant vieną iš galimų intencijų? (Ar aš suksiuosi kairėn, ar dešinėn – 360 ° judančio vaizdo laipsnių situacijoje? Ar aš paimsiu šį daiktą?)
- Animacinis personažas (*character*). Kalbant apie jo agentišumą – tai galėtų tapti 360° animacinio filmo scenarijumi. Tarkim, vadintųsi *Principo principas*. Scenarijuje būtų svarstoma galimybė būti animaciniu personažu. Tikrovės pasikėsintojo Gavrilo Principo užmačios aprašymas. Būtų svarstoma, ar gali vienas veikėjas tapti įvykių ašimi, išprovokuoti katastrofą ir ką vadintume genijaus agentiškumu? Čia kyla animacinio personažo klausimas – jis neturi būti konkrečiai panašus į kažką (daiktą, žmogų), bet turi būti nujaučiamas kaip veiksmų ašis. Animaciniame filme *Balance* (1989) veikėjai stengiasi išsilaikyti ant vieno paviršiaus ir kartu pasiekti skirtingus tikslus. „A moralized politics of good and evil, of singular agents who must be made to pay for their sins (be they bin Laden, Saddam Hussein, or Bush) becomes unethical to the degree that it legitimates vengeance and elevates violence to the tool of first resort.“ (Bennett, 2010, 38).
- Agentiškumas ir animabilumas. Gebėjimas veikti (agentiškumas) susitinka su veiksmo nuojauta (animabilumas) materijos, betampančios gyva, paribiuose.
- Kalbos animabilumas. Kalba kaip virbėjimas (virpėjimas, virbalas, mezgimas, šiluma, audinys). Garsinė virpanti sistema,

organizuojanti harmoninius kamertono sąskambius su esatimis įvairiu laiku. Galimai organizuojama kaip virpantis savyje laiko daiktas. Visi tekstai yra sutartinės.

- Atviroji animacija (kuo daugiau veikia iš išorės pagal Spinozą, tuo labiau mąstanti). Animabilusis kūnas ir Bennett terminas *Vital Materialism*. „Bodies enhance their power in or as a heterogeneous assemblage. What this suggests for the concept of agency is that the efficacy or effectivity to which that term has traditionally referred becomes distributed across an ontologically heterogeneous field, rather than being a capacity localized in a human body or in a collective produced (only) by human efforts.“ (Bennett, 2010, 23). Animacijos metu atgijusių materialių (ir materializuojančių, atgaivinančių) kūnų sąveika – lėktuvas susiduria su lakūnu: „there are two equally actual powers, that of acting, and that of suffering action, which vary inversely one to the other, but whose sum is both constant and constantly effective.“ (Bennett, 2010, 21) – čia Deleuze'o mintis. Savo išorine forma labai panaši į III Niutono dėsnį. Dviejų kūnų sąveikos jėgos yra lygaus dydžio ir priešingų kryptei.
- Animacijos anarchija. Kalbėti apie judesį, kuris nepaklūsta materijos dėsningumams – judesys kaip pasipriešinimas, kaip stabdymas, trintis, garsas. Ir šį nepripažįstantį valdžios judesį traktuoti kaip daikto animabilumo (kaip savybės) charakteristiką. Kodėl mums patinka stebėti tekančią vandenį, rūką? (Švyturys rūke yra įrankis, kuris sukuria undinės dainą, dužimo garsą, riksmus belaukiant aido, šulinį – su švyturio išvirkščiu vaizdu viduje.)
- Kur pasislėpė žaidimas? Kas, suskaičiavęs iki šimto, suras žaidimą, tas galės slėptis. Žaidimas pamatyti kažką kaip atgyjantį.

- Galvoju apie laiko mainus. Kine – tai istorija. Tekste galima susikurti tokias tekstines situacijas, instaliavimo idėjas, žaidimo žodžiais fragmentus, kad tai vienu metu būtų ir analitinis tekstas, ir kartu būdas jį produkuoti, realizuoti čia ir dabar – teksto performatyvumas, susijęs su dabarties momentu. Proceso prasme laiko manai – tai animacija, sukelianti imersialias būsenas. Imersialumo būsenos pasižymi savomis gyvybinėmis charakteristikomis. Anima~~t~~ion. Raidė **t** kaip laiko funkcija **t** (taip pasiūloma žodį pabrėžtinai interpretuoti – suprasti kaip laiko funkciją). Pavyzdžiui, pirš~~t~~inė – drabužis, besianimuojantis taip, kaip kažkas rengėsi ryte arba kaip nusirengs. Kūno viduje nėra? Paraližiuo~~t~~as (ištrauka iš subtitrų prie vaizdo su paralyžiuoto žmogaus maitinimu „Artifex“ galerijos parodoje). Klasikinė animacija savaip panaši į klasikinę filosofiją – įrankio prasme ji sunkiai apeinama, nes epistemiškai integrali dabartiniame mąstyme.
- Trys ir viena tuščia vieta pagal Kosuthą. Tai gali būti ir teksto skyriaus, ir instaliacijos pavadinimas – tokia instaliacija yra senuose namuose, kur visuose kampuose yra stovėję nubausti vaikai. Stovėjimas kampe – labai įdomi ir subtili bausmės forma. Joje supažindinama su aklaviete, dispozicija, beprotybe. Kūnas nuleista galva – kad matytų save – tampa klaustuku. Užsidenk akis, skaičiuok iki nulio, nebuvimo, ir eik ieškoti.
- Įrankis, kaip esminė animacijos sąlyga. Technoanimizmas Japonijos kultūros pokariniame etape siejamas su suklestėjimu.
- Kaip animacinį judesį galima lyginti su tikru? Ant viršaus užpieštas filmuotas vaizdas tampa tarpininkaujančia animacija (filmai *Waltzing Bashir*, *Undone*, *The Liberator*). Tai animacija, kuri sušvelnina fizinę realybę – užlaiko, pristabdo, pasipriešina. Bet – kai animacijos pagrindui naudojamas filmuotas, nuo žmogaus judesio kopijuotas elgesys, vadinamąja

rotoscope technika – atsiranda tarsi priešinimasis viduje. Nuo realaus veiksmo kopijuota animacija atrodo netikra.

- Apie animaciją kaip smurtą. Vadinasi, vardan tikrovės ir atgijimo animacinis veiksmas turi būti „nerealus“, iškreiptas. Prisilietimas kaip trenkimas. Veiksmo išvaymas iš žodžių rojaus.
- Apie apsikeitimą laiku. „In fabulation we are moved to move other movements further and make them others’ movements, the movements of others (which sometimes they are). It is not so much the viewer imposing his or her time on film, but film and viewer exchanging times, refracting each other’s movements. This is the contagion of movement-imaginings that underlies our representational imaginings.“ (Mullarkey, 2009, 186).
- Laikas animacijoje. Gali būti, kad laikas – tai daiktų (medžiagos) virtimo vienas kitu pridėtinis produktas. Praeitis savaip yra mums pagaminama per laiko konstruktus. Praeitį reprezentuojančios dalelės nėra nei senos, nei jaunos. Suakmenėjęs dinosauros yra dabar. Jį sudariusios dalelės yra kitur, bet jį perėmusios dalelės yra čia. Fosilija yra viena iš laiko formų kūne. Inkliuzas yra ten pat, kur ir kūnas, bet kūno (-ų) aibė yra pakitusi. Kūnas susijungęs (sueityje) su jį gaubiančia medžiaga. Mumija galėtų būti fosilija ir inkliuzu vienu metu. Kai kas yra išstumta iš mumijos ir pakeista, o kai kas yra apgaubta kitu kūnu jų sueityje. Vertėtų tęsti apie sueitį. Mechanika arba Niutono fizika – stebimoji fizika, artimiausia biologiskajai mūsų aplinkai, mūsų laiko masteliams, yra sueities fizika. Kieto kūno fizika, kietėjimo fiziologija. Čia pat nesvarumas, sklendimas, imersialumas kaip uždaro sistemos parametrai. Beje, čia ir kūno tematiką galima išplėtoti prikabinant *krentantį Kūną* (Dariaus ir Girėno atvejis per

atminties kultūrą). Na va, ir radau, kas jau rašė – Mario Perniola *The Sex Appeal of the Inorganic*. Dar prie virtimo klausimų – Driescho (vitalisto kartu su Bergsonu) *entelechijos* apibrėžimas: „first definition of entelechy: it is the intensive manifold out of which emerges the extensive manifoldness of the mature organism.“ (Bennett, 2010, 70). Tai kas gi „animuoja mašiną“? O čia dar meno, arba meninis, dėmuo: „In addition to animating matter, entelechy is also what „arranges“ or composes artistically the bodies of organisms.“ (Bennett, 2010, 71). Animabilumas (ar galima laikyti neologizmu?), kaip man atrodo, nėra vienijanti ir vienu būdu veikianti jėga arba vien agentiškumas. Manau, jis koreliuoja su laiku. Einu link to, kad laiko modeliai yra susitarti visumos, tačiau heterogeniški – dinosauros gyvena (arba yra, bet toje pačioje laiko skalėje, kurioje mes esame, jis patiriamas) visumoje, o pavidale, kuriame mes patiriame jį, jis fosilizuotas, kad galėtume žinoti apie jo buvimą, bet praeitame laike. Kitaip sakant, jis (būdamas gyvas ne tokiu būdu kaip mes) mums sukuriamas tokiu būdu, koku yra animabilus – atstatomas, kaip galimai suderinamas su mumis per tokią imanentinę jam laiko distanciją (perverčiamas pieštinėje animacijoje lapas), kokioje jis realizuojamas kaip buvęs gyvas toks, kaip dabar mes.

- Vaizduotė nieko nesukuria. Vaizduotė apibendrina galimybes, kurias materija pateikia sąmonei. Ji aktyviai išrenka dabartį. Galima sakyti, kad vaizduotė eksponuoja laiką, kuris atlieka performansą savo paties materializacijoje. Čia pat atsiranda klampumas, slidumas ir kietumas – medžiaginės savybės, susijusios su pasipriešinimu ir laiko perspektyvomis. Miglotos sąvokos, bet gal ir gerai – tai performatyvumo elementas, kuris tekste sukurs slinktis nuo vienos koncepcinės pozicijos prie kitos, nesukurdamos stabilaus rigidiško modelio. Animacija

kaip procesas materijoje intuityviai patiriamas kaip laiko modalumų visuma. Pati materija yra dviejų būklių – kaip įrankis (paskirtis, užduotis, intencija) ir kaip materija, dalyvaujanti bendrose sąveikose. Aktualizuojant ją įrankiu (akmuo rankoje, po rankoje gulinčiu akmeniu teka vanduo), ji tampa animacijos įrankiu. Taip įrankis susisieja su animabilumu. Teologiniai tropai – vinis ne tik kaltinė, bet ir nepakaltinama, ir krikštyta ar krikštytina (kodėl sugalvojau šitą žodį ir ką jis reiškia – gal atsirandantis „su nuodėme“, bet gal „neišgyvensiantis“?).

- Apie animaciją. Galvoju, kad animacija iš dalies siejasi su *agency* – agentišku (bendru požiūriu agentiškumas – sugebėjimas veikti savarankiškai), tačiau čia, panašiai kaip su potencija ir kinetika fizikoje, animabilumas yra potencinis (*conatus*, terminas iš Bennett, kaip aktyvumas, veiklumas, gyvybingumas) ir susijęs su pasiruošimu veikti (pradedant nuo Aristotelio potencijos ir aktualumo). Animacija man nėra optinis ir psichologiniu fenomenu paremtas vyksmas. Greičiau – taip, kaip mes pritaikome įrankius ir kaip naudojames šiais procesais, – atspindi bendrąsias materijos sąveikas. Animacija yra galimybė laiką subendrinti, sukonstruoti jo mastelį. *Time lapse* (animacinė technika, kai dideliais laiko tarpais registruotas vaizdas rodomas įprastiniu judančio vaizdo greičiu) nėra *rewind* procedūra arba *fast forward* (pagreitinotas įprastinio vaizdo demonstravimo procedūros). Tai abi šios procedūros vienu metu. Esamuoju momentu mes nustatome tokį šių procedūrų skirtumą, kuris išlieka stabilus kaip mūsų patiriamo laiko sąvoka. Vis grįžtu prie tos minties, kad matoma žvaigždžių šviesa iškeliavo iš šaltinių skirtingu laiku, tačiau mūsų stebėjimas ją vienija žvaigždyno sampratoje. Ar tai reiškia, kad laikas nebendras visai visatai? Gal jis bendras, bet

mes jo negalime patirti dėl buvimo jame niekaip kitaip nei per jo materializacijos materijoje. Ar tai reiškia, kad laikas yra *Bildungstrieb* (vystymosi siekis), *élan vital* ar entelechija? Artimiausiu metu (laiku) gali atsitikti, kad laiko formų filosofija ir laiko mokslas taps labai aktualūs. Laikas toks pats animabilus kaip ir materija, kurioje jis reiškiasi. Mes žiūrime į fosiliją – Hamletas kalbasi su Joriko kaukole ir Joriku tryse.

- Susidūriau su savo mintimi panašia į Bergsono, kai kalbėjau apie nestabilumą – „Again, what *élan vital* does—its distinctive activity—is to increase the instability of material formations, to „insert some indetermination into matter.“ (Bennett, 2010, 79).
- Metoniminė animacija, tropų animacija. („Anapus pavadinimo“ animacija.) Suglaudinti išsireiškimai išmetant tam tikras logines dalis ar aprašus. Čia pat sinekdochos – visumos nusakymai dalimi. Čia ir sudėtingesnė animacijos forma – tam tikra prasme nėra skirtumo tarp rašančio žmogaus ir žmogaus su dirbtine ranka. Tiek rašymas, tiek prostetinis mechanizmas yra arba priauginti, arba išplėtoti. Tarp žmogaus, lazda krapštančio negyvėlį (gyvas–negyvas? Gal atsimerks?), ir žmogaus, pasirėmusio lazda (senas, reikia instrumento gyvybei palaikyti), yra kelių fazių animacija. (Gal artėju prie animacijos kaip žaidimo ir žaidimo kaip galimybių lauko?)
- Pašaipta. Distorcija joje yra morfinė. Metafora, kada sujungiamos bet kokios iš pirmo žvilgsnio nesietinos formos. Todėl animacijos ir karikatūros ryšys lengviausiai suprantamas ir išnaudojamas.
- Situacija su virusu kaip agentu ar aktantu (*actant*) – kaip visuomenė (-ės) organizuojama kartu su virusu. Dusimas kaip kvėpavimo (sklendimas, skendimas) teritorijos ribojimas (kaukė ir palata). Vis grįžtu prie to, ką staiga apgalvojau pernai vasarą. Mes esame susitarimai. Kūnai ar protokūnai (nariai ar

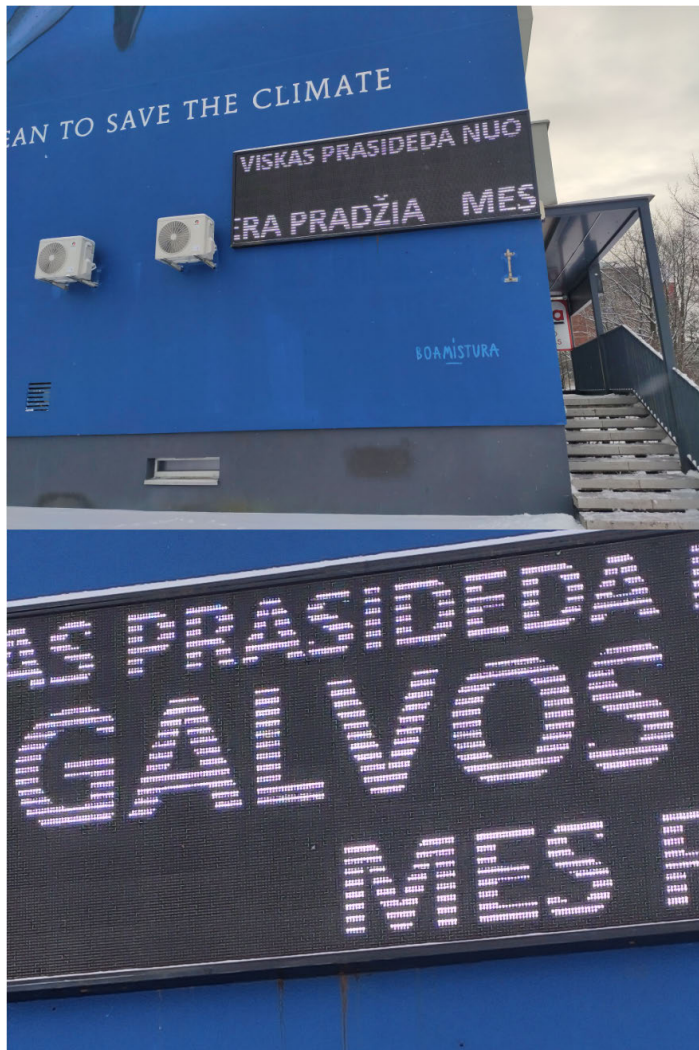
protonariai), kurie veikia ir susiduria su problemomis ir ima veikti išvien sukeldami problemų, kurios juos vienija. Kaip rašo Bennett, cituodama Downey, per *conjoined actions*. Taigi išeitų, kad sistemiškai mes esame savo pačių organizuotų problemų sprendimas?

- Krentantis žmogus. Užrašyti pokalbį su Deleuze'u, kuris išsoko pro langą, būdamas septyniasdešimties. Galima apie kvėpavimą, nes Deleuze'as neturėjo vieno plaučio. Kritimo rentgenogramos.
- Animacija ir nuosekli antropomorfizacija. „I believe it is wrong to deny vitality to nonhuman bodies, forces, and forms, and that a careful course of anthropomorphization can help reveal that vitality, even though it resists full translation and exceeds my comprehensive grasp.“ (Bennett, 2010, 122).
- Apie melą. Labai svarbus parametras. Tiesa naudinga ir baisi? Melas malonus ir griaunantis? Animabilumas ir melas. AI savireferencijos meluojant, kad meluoti.
- Žaidimas ir filosofija. Filosofas Gualeni sukuria videožaidimą ir pavadina savo paties vardu.
- Gualenio tekste yra paminėti *checkpoints* – tarpinės žaidimo vietos, į kurias galima sugrįžti nepavykus pasiekti tikslo. Prisimenu instinktyvią išsisaugojimo reakciją, pradėjus žaisti pirmuosius videožaidimus. Fizinėje realybėje, priešus sankryžą, norėjosi *save as*. Anot Gualenio, žaidimų eros pradžioje tai suteikė žaidėjams naujų ontologinių galimybių (Gualeni, 2014: 131). Aš galvoju apie bendrą atminties fenomeną – registraciją, ne tiek būsenų išsaugojimą, kiek buvimo kažkuo apibendrinimą. Įdomi vardo (pavadinimo) suteikimo būsenai (išsaugojimo metu) galimybė – *Save As...*
- L. Manovichiaus medijų struktūravimas *Naujųjų medijų kalboje* man atrodo, nepakankamai vertinamas. Ten yra gerų

idėjų, ypač jo sukurti principai, kuriuos galima patikrinti, prabėgus laikui ir nuo Naujųjų Medijų nutrynus žodį „Naujos“. kažkas ten yra, ką galima suvesti į materialumo funkcionavimą.

- Metafora ir alegorija man atrodo įdomios kaip tarpininkaujantys animacijos mechanizmai. Juolab kad viena labiau pasižymi laikiniais parametrais, kita – ne, bet abi turi ontologinio algoritmo, funkcijos požymių. „In a literal sense, the only way to perform alien phenomenology is by analogy.“ (Bogost, 2012, 64). Kokioje pozicijoje čia pasireiškia medžiaga? Gal ten, kur mes pradedame ieškoti analogijos – būk kaip vanduo? Medžiagiškumo fenomenologija, susiformuojanti kaip kūno defragmentacija, defunkcionalizacija, dezintegracija – formos (morfos) pakeitimas vien tam, kad pajustume bendrų formų kitimus, aibes ir poaibius. Kūnas (animacinis, animabilus) kaip aibė ir įvairios jo dalys įtraukiamos į skirtingus poaibius. Rankos, kojos. „Galvoju“ – tai taip pat sistemų klausimai? „Mano kojytės eina“, – sako vaikas apie atskirtą nuo savęs dalį, jis stebisi dalies paklusnumu. Kūno dalys sisteminė prasme gali būti savarankiškos. Hierarchijos iliuzija sąmonėje (mano ranka manęs klausos) gali rasti iš inversinės kinematikos – veiksmų (judesių) hierarchinės iliuzijos.
- Ar trūkčiojantis vaizdas yra animacija? Stringa filmas. Blogas internetinis ryšys. Pati numatyta judančio vaizdo trukmė išlieka nepakitusi, tačiau „užstrigę“ fragmentai veikia kaip kadrai iš *film strip*. Tarpuose, kai vaizdas nematomas, pasireiškia prisimenamo laiko inercija. Įvyksta trūkis, prarandama atmintis – ir tada jau kažkas atgyja. Vadinasi, *glitch*, netikėtas sistemos lūžis, klaida, gali būti animacija?
- *Autopoiesis* ir animacija?

- Atšokantis nuo žemės kūnas, kaip animacinis pratimas.
- „Laikiniai nekuriančio menininko“ J. Laivio prižiūrimas meno kūrinių kapinynas. Slaptos meno kūrinio ekshumacijos ir perlaidojimo scenarijus. Ar meno kūrinys taptų legenda?
- Medžiaga ieško medžiagos be įsipareigojimų. Žinutės kaina 2 Eur.



Įvadas į Pavadinimo vietoje Mirksi žymeklis

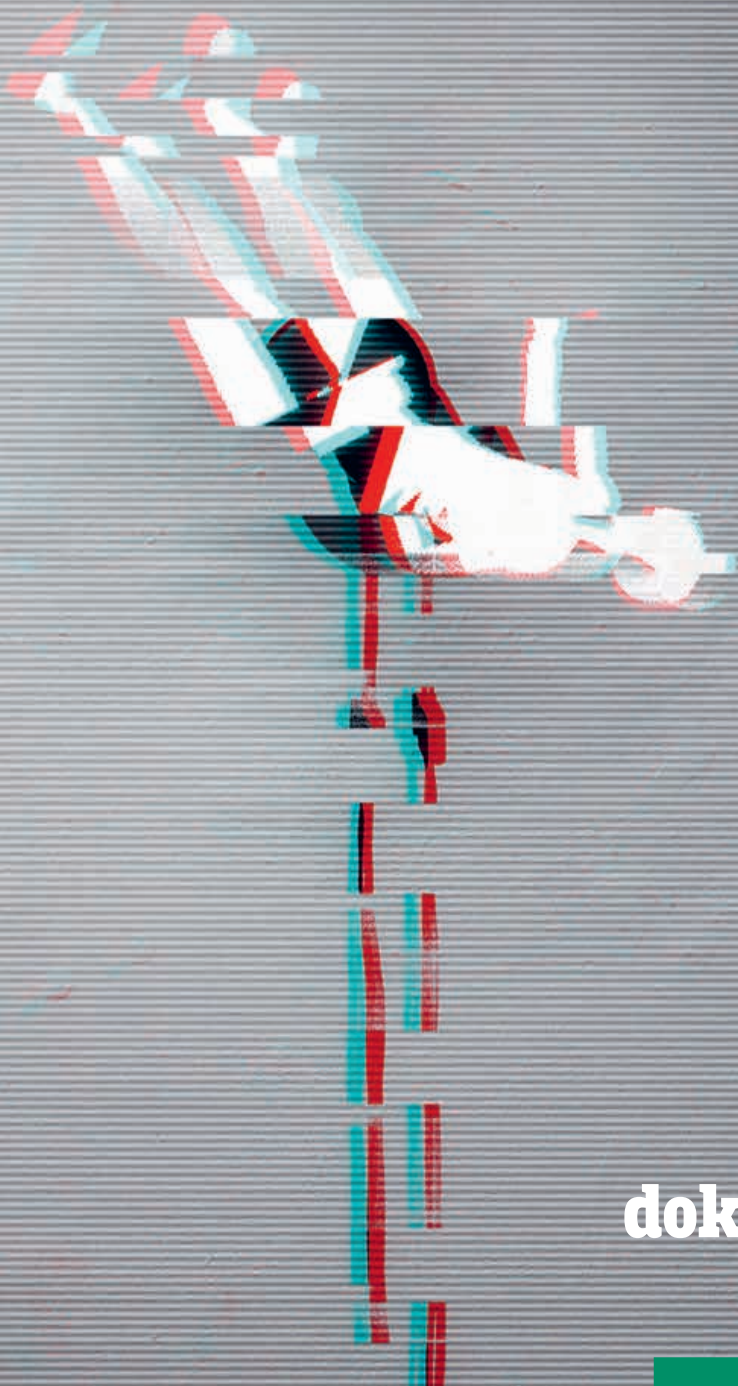
Šį tekstą pateikiu kaip vieną iš savo animacijos teorijos coming out. Tekstas buvo atspausdintas žurnale Dailė/Art (90). Jei tekste •TAI YRA BĖGANČIOS EILUTĖS SAKINIO TAŠKAI siekiau paskleisti į atvirą konsteliacijų lauką atskiras šmėstelėjusias mintis, tai šiam tekstui norėjau suteikti scenarijaus pavidalą ir performatyviai manifestuoti animacijos reiškinių instituciniame aparate – žurnalo redakcijos, darbo vadovo, lektorato.

Kai kurie čia minimi tekstai dabar vadinasi šiek tiek kitaip:

„Sakados. Mirusiosios akių judesiai buvo tokie greiti, kad jų metu aš buvau nematomas“

Straipsnis įkeltas stengiantis išlaikyti jo formą leidinyje, tokiu būdu tekstui paliekant formalią išvaizdą. Tai institucinė ir rekursinė text2image procedūra. Straipsniai pateikti redakcijai sutikus.





doktorantu
tyrimai

Arturas Bukauskas. Meno doktorantūros IV kursas

Mirksi žymeklis.

Pavadinimo vietoje – ne iki galo surinktas tekstas. „Jie atgijo... Apie rekursinę animaciją.“

Personažai:

Bukauskas – Bukauskas. Darbiniai jo doktorantūros darbo pavadinimai buvo „Sk(l)endimas kaip naratyvas įtraukiančiose daugialypių medijų terpėse“ – teorinės dalies, o kūrybinės – „Ne(be) žaidimas. Naratyvinis neapibrėžtumas daugiamatėse erdvėse“. Dabar jis svarsto pakeisti.

Dranseika – teorinės darbo dalies vadovas

Bukauskas skaito ką tik parašytą tekstą.

Įvadas. (Ne tai, su kuo asocijuojasi animacija). Suprantu, kad nuo animacijos nepabėgsiu. Turiu omenyje „ne tą“ animaciją, kurią dauguma suprantą kaip piešinį, lėlę, filmuką. Mano žodynas sukoncentruotas aplink slankių gyvo (negyvo) skirčių konsteliacijas, atgijimą ar apmirimą, laiką...

Bukauskas sustoja, perkelia žymeklį ketindamas įterpti papildomų žodžių. Bet sustingsta, žiūri į ekraną nematančiomis akimis. Žymeklis mirkčioja. Ekrane tuo metu pusiau surinktas tekstas (šią teksto dalį galima skaityti neatidžiai, ji vėliau bus ištrinta):

Apie žvilgsnį, žiūrėjimą. (Žymeklis mirkčioja.)

Negalėjau nepradėti nuo žvilgsnio. Gal nuo to momento, kai negalėjau atplėšti jo nuo vokais kaip antklode uždengtų mirusiosios akių. Tada supratau, kad tos akys visai neužmerkotos – jos nepasisuka į vidų kaip lėlės akys tam, kad matytų vaizduotės reginius. Per mirusiosios vokus aiškiai matėsi iškilę vyzdžiai. Žvilgsnis pribloškė savo aklumu. Atsimerkti, užsimerkti tikint, kad viskas praeis ar prasidės. Jau toje skirtyje turbūt kažkada pasirodė nepaliaujamas ėjimas į būsenas, kuriose išsirengiama iš atminties ir velkamasi ją išvirkščiai (*kad nepačėravotų* – sakydavo mirusioji). (Žymeklis mirkčioja.)

Doktorantūros darbą ir pradėjau nuo algoritmo, kuriame panaudotos rekursijos. Man buvo įdomu tai, kad sakadosose organizuojasi laiko sutankinimo būsenos. Nepamačiusi vaizdo, akis kuria animacinius efektus, kur vienu metu veikia ir paskutinio vaizdo prisiminimas, ir neregėjusio žvilgsnio duomenų interpretacija.

Mirusiosios akių sakados¹

¹ Sakados [saccades] – labai greitai akių judesiai nuo vienos fiksuotos pozicijos iki kitos. Mane domina suvokiamo laiko ir erdvės iškraipymai, atsirandantys sakadų metu.

Aš mečiau žvilgsnį – Tikėjau išvysti – Neatplėšti akių – Įsistebeilijęs – Negalėsiu atsižiūrėti – Man pasirodė – Šmėsteli – Mirksnis
(vieta nuotraukoms)

```
Type_desired object = undefined;
tic; // tai iš startas CPU sunaudoto Laiko matavimui
aš mečiau žvilgsnį    do{metimas->žvilgsnis
= *object;}
tikėjau išvysti while išvysti == true;
negalėjau atplėšti akių if(akys.property != <iš-
plėštos, išplėštos, mirusios>) arba gal geriau
if(akys.property == 8)
{
įsistebeilijau {akys.direction = object;
negalėjau atsižiūrėti do{open window(all);}
while true;
}
man pasirodė šmėstelėjo
mirksnis  cpu_time = toc; // tai iš CPU sunau-
doto Laiko matavimui
(
(Žymeklis mirkčioja.)
```

Bukauskas paslenka tekstą žemyn. Vietoj „Sakadų“ įkelia atkarpą iš kito savo teksto:

„Siūlau animaciją suprasti kaip sistemų būsenų kitimus, veikiant jas laiko suvokimu manipuliuojančiais įrankiais (tarkim, fotografinė / video- technologija *time-lapse*). Suproblemindamas tokią animacijos sampratą, tirių ją dviem kryptimis – materijos lygmeniu, kai animacija vyksta gyvo (negyvo) nuolatinuose susitarimuose, ir animacijos, susikuriančios kaip kultūrinis konstruktas. Taip animacijos sąvoka konstruojama ir kaip imanentinė kultūrai – kinui, atminties kultūrai, laiko filosofijai, ir kartu kaip materijos animacija, kurioje susitardamos sistemos įsteigia bendros sąmonės pavidalus (bioanimacija, sąmonės animacija). Sistema, save suprantanti kaip žmogus, bando nustatyti galimas sąveikas su kitomis sistemomis per užklaudas, kurias ir galima laikyti animacija. Kartu siūlau animabilumo terminą, kuriuo nusakoma materijos galimybė dalyvauti tokiuose žmogiško (nežmogiško) ryšiuose. Taip pat aptarsiu ir imersinę būseną, atsirandančią animuojant,



kaip nesibaigiančio „nirimo“ į sutartą realybę galimybę. Tekste, neturinčiame nei vizualinių iliustracijų, nei video-, siūloma pajusti vaizdą, kaip galimus žmogiškuosius (nežmogiškuosius) asambliužus, ir numatyti galimas gyvybės formas, manipuliuojant laiko apraiškomis ir sukuriant sutartas realybes.“

(Žymeklis mirkčioja.)

Toliau – Dranseikos užduotis. Dranseika:

Tai ką nori pasakyti vienu dviem sakiniais?

Ekrano apačioje matyti atsakymo pradžia su paryškinta antrašte „Teiginiai“. Bet Bukauskas „praskrolina“ savo dalį. Sustoja ties Dranseikos išvadomis. (Skaitytojas gali žvilgtelti toliau, kur pateikti minėti teiginiai.)

Bukauskas:

Ar koncepcija rišli?

Dranseika (komentaras):

Sunku pasakyti. Man ten daug kas neaišku. Kad ir „sąmonė yra sąveikų pavidalas, atspindimas tose sąveikose“: X yra Y pavidalas, atspindimas pačiame Y. Kaip ir galima, veikiau metaforiškai, įsivaizduoti, apie ką kalbama, bet pasirinkta kalba sudaro kažkokią preciziškumo iliuziją, nors spėčiau, preciziškumo čia nėra baisiai daug.

Bukauskas (skaito savo atsakymą į komentarą):

Apie atspindėjimą. Turiu omeny rekursiją. Netgi galvoju – gal darbo pavadinime įkelti „Apie rekursinę animaciją“. Tai yra – apie nepaliaujamus (savi)kreipinius materijoje.

Bukauskas (žiūri kitą savo klausimą):

Ar sąvokos aiškios?

Dranseika (komentarai):

Irgi neaišku. Bet gal ir neturi būt aišku – pats renkiesi tokią autorinę kalbą, tai gal nieko tokio, jei skaitytojas supras taip, kaip supras.

Bukauskas:

Ar tai gali būti pakankama pažiūrų sistema?

Dranseika (komentarai):

Kiek suprantu meno doktorantūros reikalus, nėra jokio nusistovėjusio standarto, kas yra, o kas nėra tinkama. Turbūt pagal apibrėžimą kiekviena pažiūrų sistema čia būtų pakankama.

Bukauskas:

Pagalvojau, kad nebenoriu plėtoti struktūriškai sausos formos – kurti specialių skyrelių „prieiga prie animacijos per tą ir tą“.

Dranseika:

Šitas naujas planas man atrodo geras.

Bukauskas:

Ką manai?

Bukauskas „paskrolina“ tekstą aukštyn. Ten surašytas Dranseikos užduotas koncepcijos trumpinys pora sakinių:

Teiginiai

Manau*, kad animacija – integralus sąmonės saviorganizacijos reiškinys, dėl kurio mes, kaip materialios sistemos, įsikuriname tarp kitų tuo pat metu (tapačiame laike)* besiorganizuojančių sistemų ir tvirtiname šį ryšį kaip galimų gyvybių sąveikas. Mano darbas – judančio vaizdo studija*, suprantant šį vaizdą, kaip įrankį gyvybės saviatpažinimui.

Dranseika (komentarai):

*„Manau“ – „manau“ netinka, nes darbas turėtų būti apie animaciją, o ne Bukausko nuomonę. Galima ginčytis, ar čia vaisingas požiūris į animaciją, bet turbūt nelabai vaisinga ginčytis, ar Bukauskas taip mano, ar nemano. Siūlyčiau rašyti ne „manau“ ar „Bukauskas mano, kad...“, o „į animaciją produktyvu žvelgti kaip į...“ ar pan.

*„Tapačiame laike“ – man atrodo, sąvoka „tapatus laikas“ nevartojama. „Tame pačiame laike“, „tame pačiame laiko horizonte“. Bet matau, kad paskui įsivedi kaip techninį terminą, tai kaip ir gali vartoti.

*„Tvirtiname“ – interpretuojame? Suvokiame?

*„Judančio vaizdo studija“ – čia būtų gerai įtraukti animaciją. Pvz., „Mano darbas – judančio vaizdo studija pasitelkiant animacijos sąvoką ir suprantant judantį vaizdą...“

Tekstas paslenkamas žemyn:

Bukauskas:

Koncepcijos (jos, kaip minėjau, plėtojamos tekste „Lakūnuose ir Lėktuve“):

- Sąmonė – vidinių materijos sąveikų pavidalas, atspindimas tose sąveikose ir suvokiamas kaip „aš“.

- Galima gyvybė – sąvoka, nurodanti, kad kiekviena sistema yra galima kaip gyvybė ir gyvybė kaip sistema. Šios sistemos susietos užklausių tipais, kuriais bandoma sutarti bendrą sąveikos laiką.

- Laikas – nepriklausomas materijos parametras, charakterizuojantis galimybes vidujai sąveikauti (materijos galimybes (savi)sąveikauti). Jis manifestuojamas per galimas gyvybes. Laiko suvokimas (dalyvavimas „aš“ steigtyje) yra individualus, o sąlyga animacijos reiškiniai – laiko suvokimo iškrypimas. (Iš to išeina sklendimo (skendimo) būsenos, kurių metu viena sistema derina laiko tapatumo galimybes su kita sistema (tada niekas ir nesiskiria, anot Geniušo).

- Tapatus laikas – sistemų susitarimas vienai kitą laikyti gyvomis.

- Kas gi yra naratyvas – tai viena iš laiko nuovokos formų. Naratyvas pateikia sistemos saviorganizacijos principus ir kartu patikrina ją kaip stabiliai „gyvą“ kitos sistemos atžvilgiu.

- Kiekvienas įrankis funkcionuoja ir kaip laiko iškrypimo sąmonėje galimybė.

- Skendimas (sklendimas). Vartoju jį kaip metaforą sistemos būsenai, patiriančiai „derinius“ su kita sistema.

- Viena iš prieigų, kurios imuosi, – apie gyvybės atpažinimą per judantį vaizdą. Bet nežinau, ar renkuosi judantį vaizdą tik kaip įrankį, ar jis tarpininkauja kaip sistema, „įgyvybinanti“ materiją.

- Katastrofa – vienos galimos gyvybės susisiejimas su kita, atsisakant sistemos saviorganizacijos. Daugiau – dalyje apie lakūnų ir lėktuvo sueitį. Ten pat dar ir animabilumo apibūdinimas.

Dranseika (komentarai):

„Gyvybė kaip sistema“ – reikia visos frazės. „Ir kiekviena gyvybė yra galima kaip sistema“ ar „ir kiekviena gyvybė yra sistema“, ar ką ten turi omeny.

„Galimybes vidujai sąveikauti“ – kieno galimybes? Materijos? Sąveikauti su kuo? Reikia viso sakinio.

Lėktuvais esame mes gimę, lėktuvais turime ir būti.

Bukauskas:

Apie kūrybinę dalį:

Tesėjo laivo paradokso principu sujungti kūriniai, nurodantys į skirtumus tarpusavyje kaip į besianimuojantį (animacinį) kūrinį. Galima sakyti, kūrinys bus skirtumas tarp kūrinių (tarkim, kaip judantį vaizdą sukuria skirtumai tarp kadrų).

Bukauskas „skrolina“ žemiau.

(vieta nuotraukoms)

Bukauskas:

Apie tekstines prieigas:

Dabar yra penkios dalys. Kiekvieną sudaro trys skirsniai.

a) Pasirinktų prieigų į animaciją nurodymas – *laikas, įrankis* – iki 500 žodžių. Trumpas, bet gali būti įvadinis į likusį tekstą. Jame noriu kalbėti apie žvilgsnį vienu metu iš neurofiziologinės pusės (kai sakadų metu vyksta animaciniai „žaidimai laiku“) ir kartu noriu įvesti žvilgčiojimą (į tekstą, į meninius objektus) kaip metaforą.

Esė „**Apie sakadas**“ – iki 700 žodžių.

Meninio objekto refleksija – iki 1000 žodžių. Iliustracijos

(iš viso apie 2200 žodžių)

b) Prieigos – per judantį vaizdą, naratyvą, iš dalies atmintį, kūną – iki 500 žodžių.

Esė „**Priekabianti prie Mae West omaro, būnant žuvies skonio augalu**“ – apie 5000 žodžių.

Susietas meninis objektas, galėtų būtų videoobjektas apie moterį iš „Eilutė bėgančios abipus jūros lygio“ – iki 2000 žodžių.

(iš viso apie 7500 žodžių)

c) Prieigos – realus / virtualus kūnas – personažas, aktantas, veikiantysis (*noh* teatras ir *black theatre*), iš dalies imersija, įrankis – iki 500 žodžių.

Esė „**Virtualios realybės kaukė**“ (jau pasirodė kaip straipsnis). 2700.

Susieti meniniai objektai – kuratorystė („Eikasioje“ ir „ArtVilniuje“). Čia gali būti akcentuotas ir tas nurodytas vaidmenų žaidimas: recenzentas – kuratorius, filosofas – aktorius. Iki 1000 žodžių.

(iš viso apie 4200 žodžių)

d) Prieigos – laikas, įrankis, judantis vaizdas, materija – iki 1000 žodžių.

Esė „**Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis**“ (jau pasirodė kaip straipsnis). 4800 žodžių (bus apie 5000).

Šioje prieigoje susietų meninių objektų – keli iš abiejų parodų ir galbūt keli būsimi – simuliatorius, katastrofos animacija ir t. t. Iki 2000 žodžių.

(iš viso apie 8000 žodžių)

e) Prieigos – 360 vaizdas, naracija jame, virtu-



alibių tikrovė, žvilgsnis.

Esė „**Netikėtai jie atgijo ir ėmė veržtis į vidų, ketindami suėsti mano smegenis**“ Bauhaus universitetui. Dar neparašytas – vasario viduriui. Manau, turėtų būti šiek tiek absurdiškas, saikingai „postantropoceniškas“.

Teorinės dalies prieigos prie animacijos – 360 vaizdas, naracija jame, virtualiųjų tikrovė.

Čia susietų meninių objektų keli – iš būsimos parodos.

(iš viso apie 6500 žodžių)

(Žymeklis mirkčioja.)

Bukauskas mirksi, bandydamas sudaryti vientisą vaizdą – arba vertikalų brūkšnelį, arba tuštumą.

Bukauskas:

Apie 28 400 žodžių.

Menama (la)kūno dalis

(...)

- Čia pateikta meno projekto kūrybinės dalies instaliacija esamuojų laiku



Lakūno pošalmis I

Tesėjo Tėsėjai



1 pav. Nuolaužų konservavimo ir įvykio rekonstrukcijos angaras. Šluoju likučius nuo kūrinių įrengimo. Kuo animabili šiukšlių krūva? Kokia jos užuomina į galimybes?

<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> CHARACTER							CHARACTER	INT. /EXT.	DIALOGUE	CHARACTER
INT. /EXT.	DIALOGUE	INT. /EXT.	ACTION							
ACTION				INT. /EXT.						

2 pav. Įkeliu schemą iš „Netikėtai jie atgijo ir ėmė veržtis į vidų, ketindami suėsti mano smegenis“ dalies. Taikau šią schemą matomam

vaizdui. Prieš mane ant grindų įvykio nuotrupos kaip dialogai, veiksmai, veikėjai. Šiuokšlių užimamos erdvės veiksmo įranga. Plotelis plote (plot – kaip siužetas?). Kaip scenarijai scenarijuje.

Instaliuoju parodą esamuoju laiku. Čia ir dabar. Galerijos erdvę sudaro dvi dalys. Vieną pavadinu Katastrofos vieta, kitą – Šarvojimo sale. Erdvės žymiu sąlyginai – tai stebimos animacinės teritorijos.

Šią parodą sugalvojau kaip trečiąją ir baigiamąją iš trijų parodų kompozicijos. Joje Tesėjo (-ų) paradokso klausimą susieju su kūno amžiaus ir trukmės klausimas. Kūrinio Kūno – Įrankio prieš ir po jo galimybės savarankiškai atlikti veiksmus ir sukurti prasmes. Vadinu Tesėjo paradokso Tęsėjų paroda. Pinu ir painioju (rišu konvoliutą?). Keliu sau klausimą – ar Tęsėjau sau pažadą? Daugiskaita trikdo – ar Tęsėjai, ar Tesėjai. Noriu palikti atsakomybę teksto į vaizdą į vaizdą į vaizdą į tekstą į vaizdą į tekstą nubyrančioms ir vėl sušluojamoms dalims.

Pirmoje parodoje kūnai yra apimti nepaliamojamo dužimo („Artifex“ *Abipus jūros lygio bėganti eilutė*). Antroje Lėktuvas (*Spare parts for Theseus ship*, Henrichenbur) Laive bando būti išnešiotu (išnešiotu dalimis, kurias reikia keisti arba išnešiotu kitame kūne, t. y. išlauktu, išbūtu kitame kūne). Trečioje parodoje *Tesėjo Tęsėjai* tos pačios dalys, suprantamos ir kaip atsarginės, ir kaip duženos, yra paliktos pačios sau, mašinine kalba aprašytos ir padaugintos. Ar galima būtų sakyti, kad kūriniai yra už ir po visų trijų parodų? Panaudosiu žodį „Tarkim“.

Taigi ši paroda – Trys ir Viena Paroda – tai kvietimas ne į katastrofos padarinius, o į darinius. Joje generuoto iš bėgančių eilučių judančio vaizdo instaliacijos, kuriose stebėtojai kviečiami paliudyti ir suderinti laiką. Katastrofa neįvyko, prie jos tik priartėta, stebimi tik grubūs junginiai tarp tebekrentančių dalių ir laiko ribą pasiekusio žmogaus kūno.

Jonas Mekas, kurio vardu vadinasi centras, sulaukia devyniasdešimties, bet nesulaukia šimto. Ant sienos kaba parodos plakatas ir aprašas:

Laikiniame nuotolyje nuo įvykio šie metai vadinami „jubiliejiniais“ Dariaus ir Girėno žūties (1933) metais. Skaičius 90 vis dar apeliuoja į žmogiškąjį gyvenimo trukmę, kuomet liudijimas savo fiziniu buvimu laike tarsi nurodo į tikrovę. Kiekvienas išgyvenęs kūnas tampa organiniu dokumentu – iškreiptu, iš(su)klaidintu, morfuotu, nelogiškai judančiu, kalbančiu nerišliais sakiniais, kur žodžiai neprisimena savo tvarkos. Jis yra – su pasidygėjimu, bet – paliečiamas ir žadina norą pasielgti kažkaip grubiai. 90 metų tai, kas „vis dar yra“. 100 metų – tai jau patogi binarinio kodo seka, diskretinis pasikeitimas, „nunulinimas“. Galima sakyti, pagal gyvenimo trukmės mastelį – jau įdaiktintas kūnas besikeičiančiuose pavidaluose, tarp kurių juntama „morphing“ (laipsniškas kitimas, sueitis, transmisija ir t. t.). Įvykiai – labai ilgi arba trumpi – man siejasi su animacijos klausimais. Su materijos galimybe būti animabilia, t. y. kisti tokiu būdu, kuris susietas su laiko formų nuovoka. Šia prasme, eksperimentinis John Cage kūrinys As Slow As Possible¹ ir ilgiausias pasaulyje lašo varvinimo eksperimentas² yra animaciniai, nes suprantami tik sutankinta laiko nuovoka. Taigi paroda – tai kvietimas ne į katastrofos padarinius, o į darinius. Jos instaliacijas, kuriose stebėtojai kviečiami paliudyti ir suderinti laiką. Tai Katastrofos dirbtuvių ekspozicijos. Katastrofa neįvyko, prie jos tik priartėta ir stebimi grubūs junginiai tarp tebekrentančių dalių ir laiko ribą pasiekusio žmogaus kūno.

¹ Kūrinys yra atliekamas 2001–2640 m. Halberstadte, Vokietijoje. Vėliausias natų / akordų pasikeitimas įvyko 2014 ir 2020 metais.

² Eksperimento esmė yra ta, kad klampios medžiagos, kurių savybės panašios į kietų medžiagų, pakankamai ilgą laiką veikia kaip skysčiai. Queenslando universitete per beveik 100 metų eksperimento, lašui krentant maždaug vieną kartą per 10 metų, nemažai lašo nukritimo momentų yra nepastebėti ir nepaliudyti.

ARTURAS BUKAUSKAS



TESĖJO TĘSĖJAI

20230623 - 20230715

TESĖJO TĖSĖJAI

Šarvojimo vieta

6 - *Vieta nusileidimui, 2023*
prompt, stable diffusion.

7 - *Laivolėktuvo liekanos iš dviejų parodų. Bėganti eilutė, 2022-23*
instaliacija

8 - *Dukra ir tėvo mumija, 1963/2023*
vaizdas-į-vaizdą, stable diffusion

9 - *Garsas visoms erdvėms, 2023.*
garso instaliacija

10 - *Pašarvojimo salės atributas, 2023*
prompt, stable diffusion

11 - *Muziejaus atributas, video, 2023*
prompt, stable diffusion

Katastrofos vieta

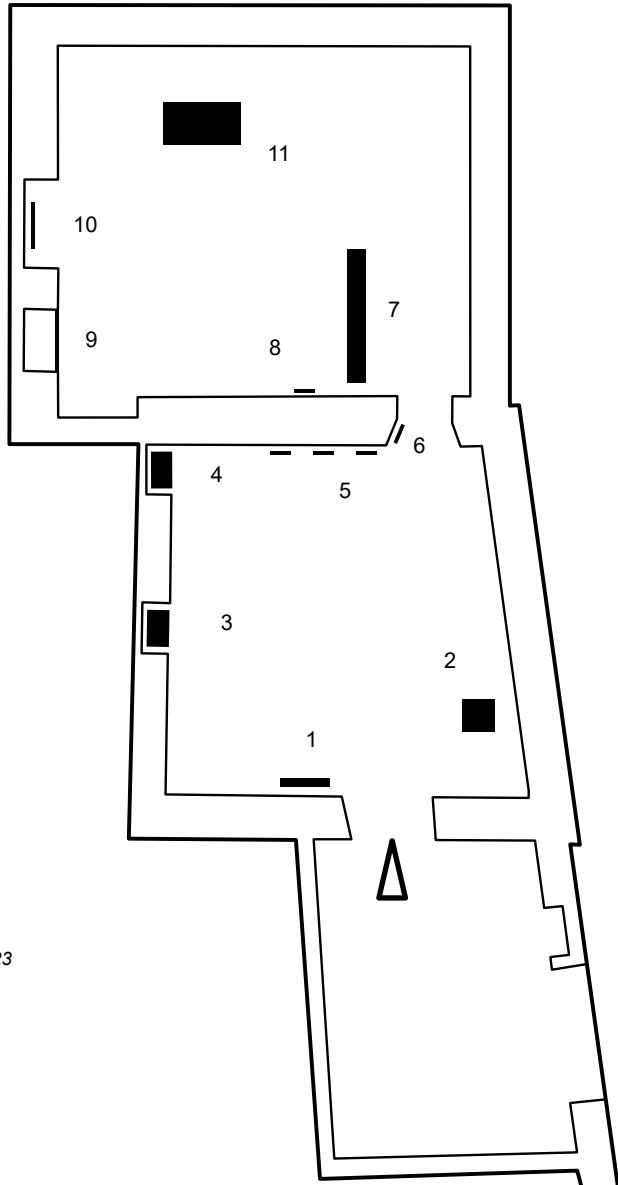
1 - *Theseus shipplane, 2022-23*
video

2 - *Lituanica, 1933 (deinstaliacija).*
Laikinas lėktuvo šukių sandėliavimas
2011/2023
video

3 - *Vieta krentančiam kūnui A, 2022-2023*
instaliacija, motion capture video

4 - *Vieta krentančiam kūnui B, 2022-23*
instaliacija, motion capture video

5 - *Nukritusio lėktuvo ir lakūnų sueitis, 2023*
prompt, stable diffusion



Knygoje apie lakūnus randu jų daiktų inventORIZaciją po katastrofos. Prisimenu, kaip muziejaus moterys, archyve išpakavusios ir demonstruodamos supjaustytus, nuo kūno nuimtus kostiumus, automatiškai tarp pirštų tikrina audinį. Parodos objektų sąrašas:

1. *Theseus shipplane*
2. Lituanica 1933
3. Vieta krentančiam kūnui A
4. Vieta krentančiam kūnui B
5. Nukritusio lėktuvo ir lakūnų sueitis
6. Vieta nusileidimui
7. Laivo-Lėktuvo liekanos iš dviejų parodų
8. Dukra ir tėvo mumija
9. Garsas visoms erdvėms
10. Šarvojimo salės atributas
11. Muziejaus atributas

Katastrofos vieta

1. *Theseus shipplane*

Videoįrašas, tekstas

Vertikaliai pastatytas monitorius – kaip antkapis ar dangtis. Tekstas objekte „*Theseus shipplane*“ dabar yra ovalo formos fotografija antkapyje. Ovalo formos menininko nuotraukos ekfrazė / *prompt*. Tai bėgančių naujienų pranešimas apie menininko neįgalumą. Maltos kapinaitėse matau horizontalią antkapinę lentą su neįprasta nuotrauka.

Joje po mirties darytoje nuotraukoje žmogui retušuotos atviros akys. Turbūt nuotraukoje esantis miręs žmogus atrodo gražiausias.

2. Lituanica 1933

Dokumentinis videoįrašas, 30 min.

Du parodos kūriniai susieti specifiniu ryšiu. Šiame videoįrašė – katastrofos vietos instaliacijų Kauno karo muziejuje pakeitimo metu sandėliuotos duženos. Šį objektą sieju su objektu Nr. 11 „Muziejaus atributas“ gretimoje Šarvojimo salėje, galvodamas apie muziejaus funkciją ir muziejinių objektų autonomiją per laiką. „Lituanica 1933“ dokumentuoti vaizdai yra „užkonservuoti“ seno videoaparato „talpoje“, kai tuo tarpu generuoti „Muziejaus atributo“ vaizdai yra stiklo gaubte. Stiklo gaubtas saugo nuo dulkių ir sukuria kitą paradoksą – Achilo. Prie daikto negalima priartėti.

Be to, šis kūrinys siejasi ir su katastrofos vietos ieškančių Liudininkų pokalbiais iš „Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis“. Nufilmuotos dalys tai išnyra iš tamsos, tai paskęsta. Klaidžiojimas miške nujaučiant, kad įvyko kažkas jau nebepakeičiamo, ir bandant pasakojimu, istorija, racionalizavimu sušvelninti praradimo ir kolektyvinės nesėkmės jausmą.

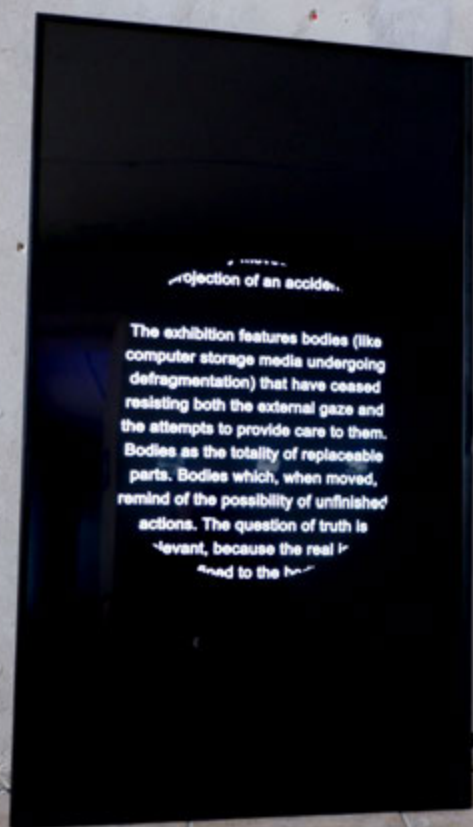
3. Vieta krentančiam kūnui A

4. Vieta krentančiam kūnui B

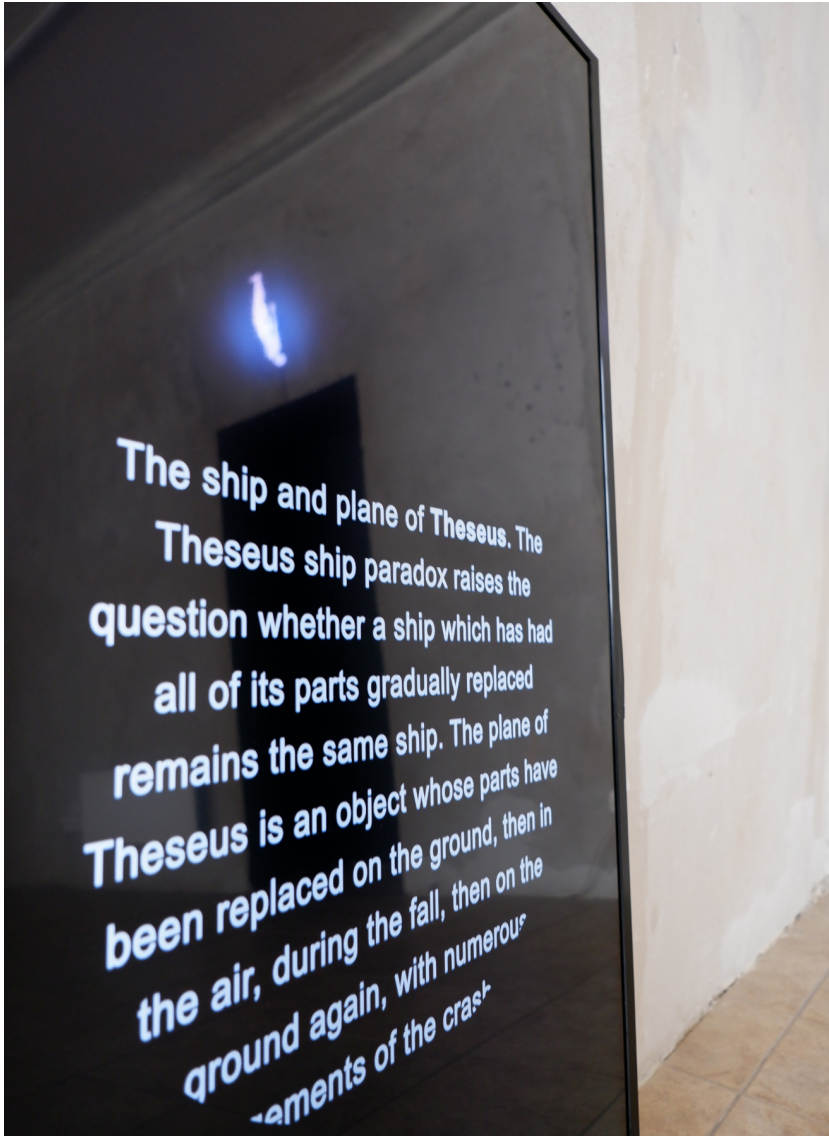
Dvi nišos, pažymėtos ženklais. Instaliacija. 3D animacija.
Besisukantys holografiniai įrenginiai

Meko galerijos sienose yra įgilinimai. Turbūt tai yra užmūryti praėjimai tarp kambarių ar kitų erdvių. Man įdomu išnaudoti tą bandymą ir persikirstyti erdvę – sau, galerijai – ir kartu nurodyti erdvės lūžius kaip staigaus pasikeitimo faktą. Galerijos aplinka madingai





Theseus shipplane



Theseus shipplane

dekoratyvi, specialiai iki galo nepabaigto remonto estetikos. Tarsi čia atsiradę meno kūriniai užpildytų materialų remonto trūkumą transcendentiniu turiniu ir erdvę paverstų gyva. Kaip bažnyčioje, stokojančioje lėšų remontui. Sienose skylės ir glaisto pėdsakai. Panašiai kaip restauraciniai zondai senuose pastatuose. Toks reveransas galerijos erdvės praeičiai erzina. Kaip pagarba vyresniam amžiui, tarsi tai būtų nuopelnas.

Gaunu leidimą nišas perdažyti juodai. Nelengvai. Galerija nori prisirišti prie dėmėtų, nepaliaujamo remonto įvaizdžio sienų. Bet pagaliau leidžiama užjuodinti. Ar noriu, kad juoda spalva atkartotų Anisho Kapooro *Vantablack* objektus? Tikrai ne. Man toks optinis neigimas būtų per daug iliuzinis. Juodumą rišu su tekstu „Sudegęs teatras...“. Nišos tamsą su galimu žiūrovo atspindžiu, atgyjančios, veikiančios dekoracijos pojūčiu ir kartu su pagalbinėje sandėlio patalpoje esančiais menamais daiktais. Man atrodo, neatsitiktinis dalykas tai, kad „Katastrofos vietos“ salės sienoje įgilinimai yra du. Susisiekiantys indai. Erdvės, išstumiančios kažką būti gyvam. Šias patalpas pažymiu krentančio kūno žymėjimu. Kaip pagalbines patalpas kūno poreikiams. Krentančio kūno fragmentai yra iš „Bėgančios eilutės“ parodos. Nišose, įkišus galvas, rezonuoja beldimo garsai iš kūrinio Nr. 9.

5. Nukritusio lėktuvo ir lakūnų sueitis

Trys videoįrašai. Trimatė animacija, *stable diffusion* generacija

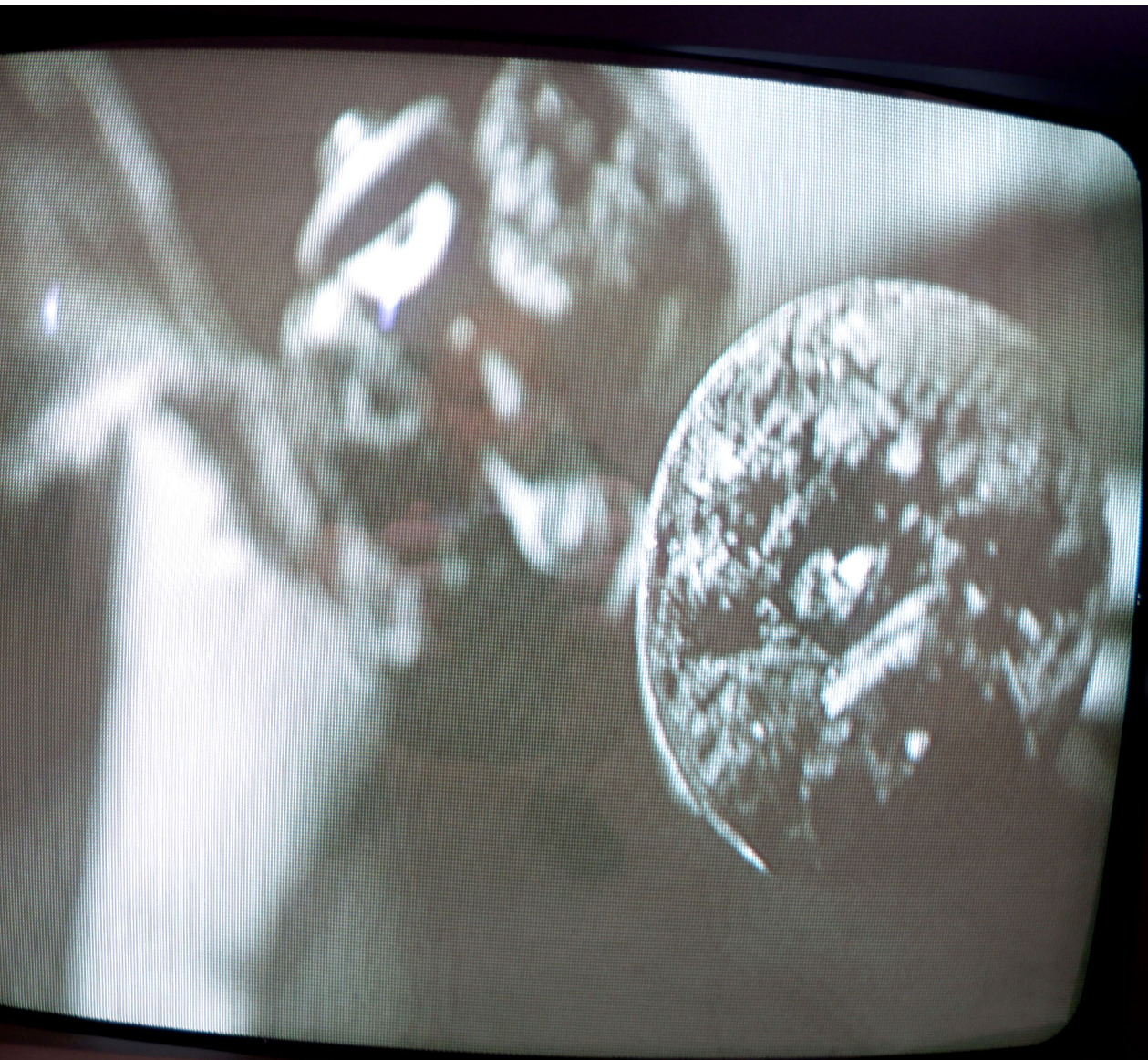
Šiame triptike mane domina nepaliaujamas apsikeitimas dalimis tarp to, ką galima suprasti kaip žmogaus kūną, jo įrankių fragmentus ir daiktus aplink. Nė viena kūno ar lėktuvo dalis čia nėra stabili, vaizdas niekada nepasilieka konkretus, nors sąmonėje yra užsifikuotas apibendrinimais. Jie daugiau žodiniai – kaip išvados. Kūnai-dėžės-lėktuvai-medžiai-kūnai-menas.

Prisimenu vaikystės gąsdykles – „karstai jau lipa antrame aukšte...“



Lituanica 1933





Lituanica 1933

6. Vieta nusileidimui

Katastrofos simuliacijos. Trimatė animacija. *Stable diffusion*

Pagal rašytinę įvykio rekonstrukciją (taip pat *prompt?*) sukurta trimatė animacija. Įvairūs rakursai. Lėktuvas tamsoje bando nusileisti daugybę kartų. Nepalaujamas dužimas.

Objektą pritvirtinu perėjime tarp Katastrofos ir Šarvojimo salių.

Šarvojimo salė

7. Laivo-Lėktuvo liekanos iš dviejų parodų

Instaliacija. Bėgančios eilutės švieslentėje

Šis Lėktuvo-Laivo objektas yra permontuojamas visose trijose parodose. Dabar jis surinktas tokiu būdu, kad vienu metu būtų ir nukirstų medžių ir kartu lėktuvo metalinių dalių įvaizdžiu. Apačioje įrengtas bėgančios eilutės švieslentėje. Šis objektas – apie kolektyvinį laukimą ir „geros žinios“ momentą. Bėgančios eilutės tekstas yra kaip naujienos. Tekstas dokumentinis, bet naratyviai supaprastintas:

Kartą skrido lėktuvas iš labai toli. Skrido dviese. Norėjo, kad juos ilgai prisimintų. Vienas turėjo mažą dukrą, kuri laukė. Naktį buvo audra. Nieko nesimatė. Užkliuvo už medžių viršūnių ir nukrito. Nukrito ir numirė. Juos surado ir parvežė namo. Visiems buvo tuščia. Padarė mumijas, kad galėtų ilgai prisiminti. Užėjo karas, mumijas paslėpė sienoje. Bijojo, kad nesurastų ir nesunaikintų priešai. Dukra užaugo ir tapo gydytoja. Gydymui naudojo stuksenimus į kūnus. Kai ėmė belsti į sienas, rado tuštumą. Ten buvo karstai.



Vieta krentančiam kūnui A



Vieta krentančiam kūnui B



Vanduo juos apgadino, jie nukrito ir sudužo dar kartą. Dukra pažiūrėjo į tėvą paskutinį kartą, kad ilgai prisimintų. Tada juos ėmė ir palaidojo.³

8. Dukra ir tėvo mumija

Videoįrašas. *Stable diffusion* animacija, lėta pavienių kadru kaita

Kūrinys kaip *film strip* stebėjimo forma. Lėtai besikeičiančių vaizdų seka. Tarsi labai sulėtinto filmo kadrai. Generatyviniu modeliu apdorotų vaizdų pagrindas yra vienas – lakūno Dariaus autopsijos nuotrauka. Autopsiją atlieka jo dukra chirurgė Dariūtė ir chirurgas Nainys. Scena aprašyta *prompt*.

9. Garsas visoms erdvėms

Garso instaliacija

Šarvojimo salėje yra dvi nišos. Vieną uždengiu mediniu dangčiu, panašiu į laikino karsto ar daiktų sandėliavimo dėžių dangtį. Ši niša gili, nedidelė, lango aukštyje – joje tilptų tik laikinai besislepiantis arba laikinai slepiamas. Nišoje paleidžiu beldimo garsą. Stuksenama skirtingais laiko tarpais – tai intensyviai, tai retai, pavieniui, tarsi be intencijos. Garsas girdimas abiejose salėse.

... ..

Pauzė.

Vėl...

.

Pauzė.

..

³ Lakūnų kūnų gabenimo / balzamavimo / slėpimo / radimo istorija įvertinta G. Sviderskytės disertacijoje: Gražina Sviderskytė, „S. Dariaus ir S. Girėno byla: istorinis vyksmas, traktuotė, naratyvo kaita“, Vilniaus universitetas, 2016.

10. Šarvojimo salės atributas

Niša su ženklu. Instaliacija. 3D animacija. Besisukantis holografinis įrenginys

Šarvojimo salėje turi būti ženklas. Jis sureikšmina procesą. Nišą taip pat dažau juodai. Nors ji negili ir ten netelpa žmogaus kūnas, jei tik nėra padalintas į fragmentus. Holografiniame įrenginyje kinta vaizdai vienu metu panašūs ir į praeitį – nes atpažįstami, ir į ateitį – nes kaip *steam punk* panašūs į futuristinius kažkokios negyventos praeities vaizdus.

Beldimas. Į dangaus vartus?

11. Muziejaus atributas

Instaliacija. *Stable diffusion* animacija

Stikliniu gaubtu uždengtas objektas. Vaizduose – virtuali dviejų lakūnų kūnų difuzija. Virtualus vaizdas siekia suteikti sueičiai pamatinio medžiagiškumo. Akmuo, fosilija, betonas, dirvožemis. Akmuo, fosilija, betonas, dirvožemis.

Vasara. Už langų žaliai mėlyna spalva krenta ant visų juodai baltų vaizdų salėse. Liepos mėnuo už sienų. Į parodą užsuka tik užsieniečiai.



Nukritusio lėktuvo ir lakūnų sueitis







Dukra ir tēvo mumija





Muziejaus atributas



















Šis tekstas buvo publikuotas mokslo leidinyje ACTA ACADEMIAE ARTIUM VILNENSIS, Vizijos, legendos ir sapnai mene Nr. 106 (2022)

PROMPT. Ant viršelio pavaizduotas kūdikis, miegantis ant kryžiaus, ir daug įrankių, vienu metu skirtų ir darbui, ir kankinimui.

Acta Academiae Artium Vilnensis

106

Vizijos, legendos ir sapnai mene

Visions, Legends and Dreams in Art



Straipsnis pateiktas redakcijai sutikus

Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis

(materijos reginiai)

——— Tekste, neturinčiame nei vizualinių iliustracijų, nei vaizdo įrašų, siūloma *pajusti* vaizdą kaip galimus žmogiškuosius ir nežmogiškuosius asambliažus ir numatyti galimas gyvybės formas, manipuliuojant laiko apraiškomis ir sukuriant sutartas realybes.

Reikšminiai žodžiai: virtualus kūnas, virtuali atmintis, atminties animacija, atminties instaliacija.

Trumpas įvadas į animaciją. „Tetris“

Time-lapse (laiko intervalų) vaizdas: *Lėktuvas dužo jau surenkamas, jis buvo išardytas ir perdarytas, kad sutilptų viskas, kas turėjo sudužti. Dviems lakūnams tepaliko vietos piniginėje būti banknotais su jų pačių atvaizdais.*

Sulėtintai: *Lėktuvas iš pradžių krito medžių šakas, jos peraugo kūnus darydamos primenančias kulku padarytas skyles, paskui lėktuvas ilgai virto į namą, kur kažkas sapnavo nelaimę, betgi daug žmonių sapnavo nelaimę likus tik trejiems metams iki karo.*

Vaizdas tokiu greičiu, kuris suprantamas kaip realybė: *miškas.*

Animacines technologijas siūlau kaip vieną iš šio teksto skaitymo prieigų. Stebint situacijas ir potyrius gyvo ir negyvo skirtyse, vaizduotė įsteigia realybes, kuriose ryšiai nebenurodo į įprastą materialaus pasaulio tvarką. Todėl tikslinga tirti ten susikuriančias sistemas, kuriose įsisteigia nauji dalyvavimo ir saviorganizacijos režimai, gebantys keisti gyvybės apibrėžimus. Stebėjimo metodu pasirinkus patiriamo laiko suvokimo iškreipimą, tam gali būti panaudotas judantis vaizdas. Siūlau animaciją suprasti kaip sistemų būsenų kitimus, veikiant jas laiko suvokimu manipuliuojančiais įrankiais (tarkime, fotografinė (vaizdo) technologija *time-lapse*). Suproblemindamas tokią animacijos sampratą, tirių ją dviem kryptimis – materijos lygmeniu, kur animacija vyksta gyvo ir negyvo nuolatiniuose susitarimuose, ir animacijos, susikuriančios kaip kultūrinis konstruktas, lygmeniu. Taip animacijos sąvoka konstruojama ir kaip imanentinė kultūrai – kinui, atminties kultūrai, laiko filosofijai – ir kartu kaip materijos animacija, kai materijos sistemos, sutardamos tarpusavyje, įsteigia bendrus sąmonės pavidalus (bioanimacija, sąmonės animacija). Sistema, save suprantanti kaip žmogus, bando nustatyti galimas sąveikas su kitomis sistemomis per užklausas, kurias ir galima laikyti animacija. Kartu siūlau animabilumo terminą, kuriuo nusakoma materijos galimybė dalyvauti tokiuose žmogiška ir nežmogiška ryšiuose. Taip pat aptarsiu ir imersinę būseną, atsirandančią animuojant, kaip nesi- baigiančio „nyrimo“ į sutartą realybę galimybę. Tekste, neturinčiame nei

vizualinių iliustracijų, nei vaizdo įrašų, siūloma *pajusti* vaizdą kaip galimus žmogiškuosius ir nežmogiškuosius asambliažus ir numatyti galimas gyvybės formas, manipuliuojant laiko apraiškomis ir sukuriant sutartas realybes.

Ir apie judantį vaizdą kaip vieną iš virtualios realybės parametrų. Šiame tekste apeliuojama į vaizdą atmintyje, animuojamą prisimenant, atkuriant ir kartu interpretuojant. Iš pradžių reikia nustatyti virtualumo (virtualios realybės, virtualaus kūno, virtualios atminties) apibrėžimą, taigi jį šiame kontekste siūlau sieti su įsivaizduojama, nujaučiama realybe, jungiama animacijoje išsiskleidžiančiomis materijos vizijomis. Galima teigti, kad animacija – vienu materijos formų ir sistemų užklausa kitoms, kuriant sutartas sistemas, organizuojančias įvairius sąmonės pavidalus kaip tas sistemas vienijančias konstitucijas. Šiuo tekstu bandysiu jungti į konsteliaciją kelias svarbias pozicijas – atmintį (kaip regėjimo drąsą, laiko raišką), katas-trofą (kaip vėliau aptarsiu – liudijimo atskirtį, ritmą, atminties aidą galimybę), vibruojančią materiją (pasiruošusiąją) ir virtualią realybę (materijos vizijomis išplėstą realybę). (Skliausteliai šiame tekste naudojami ne tik kaip minties papildymo galimybė, bet ir kaip matematinės aibės užrašo forma – nors ir netiksliai, kurioje išvardijami ir grupuojami paskiri elementai.) Be to, šiam tekstui skaityti yra reikalingos dvi prieigos – minėta mintinė animacinė (numatant galimą minties šuolį, montažą) ir kartu teksto žaidimo – kad mintyse komponuojant frazes šios susilietų ir dingtų, sukurdamos judesio jausmą, panašų į animaciją. Panašiai „Tetrio“ žaidime generuojamos primityvios iš karto atpažįstamos formos talpinamos į erdvę tokiu būdu, kad homogeniškai ją užpildytų ir pranyktų, sukurdamos vietą tolesniam žaidimui.

Vietoj įvado. Teksto stebėjimas ir liudijimas

Prisiminimas:

Sparnų profilis kaip grotaženklis. 2011 metais dalyvaudamas viename tyrime buvau Kaune. Tyrimo tikslas turėjo išplėstinę užduotį – revizuoti „Lituanikos“ skrydį. Mano užduotis buvo dokumentuoti tyrimą ir surasti vaizdo įrašo iliustravimo būdus. Uždarius ekspoziciją, liekanos buvo laikinai „sandėliuotos“ buvusioje Karo ligoninėje. Buvau paliktas vienas tarp palatoje sukrautų pusiau dėžėse, pusiau ant grindų lėktuvo

nuolaužų. Lėktuvo kūnas tiesiog buvo kūnas, atviras bejėgiškumui, kartu tai buvo ir virtualūs spąstai. Sparnų nuoplaišos tebelaikė menamą lėktuvą, drobės atrodė kaip mumijos tvarsčiai, iš variklio buvo ištekęjusi tepalo srovelė. Turėjau galimybę pavogti, falsifikuoti, įsiamžinti – išnaudoti situaciją taip, kad prie to vėliau galima būtų pridėti ženklą # ir restauruoti ne tik kultūrinį pėdsaką, bet ir nematomą jo pusę. Galėjau sudalyvauti perliudydamas jau seniai įvykusių situaciją naujai, taip reanimuodamas ir aktualizuodamas ją, kartu aukodamas tikrovei savo kūniško tapatumo dalį. Kritimas, kaip ir nuopolis, negali baigtis, supratau, kad stebiu save.

Katastrofoje (baisiame realybės sapne) tarsi supaprastiname atminties tyrimo sąlygas. Įvykis aiškiai negrižtamas ir konstatuojamas. Tai kūno ir įrankio sąveikos (dūžio, skilimo, atminties virsmo fizikiniais elementais) studija ir įvykio detalių bei atminties konsteliacija. Tai materijos reorganizavimo tarp tikrovės ir virtualybės galimybė. Kartu tai ir skilimo metu atsiradusios energijos vaizduotės išlaisvinimas. Tuo tikslu šį skaitomą tekstą komponuoju tam tikru ikimontažiniu principu, kuris, vengiant įvykių sekos homogeniškumo, sutrauko chronologines sąsajas. Fotografuoto ar grafinio vaizdo buvimas čia nėra aktualus, tai žodinis žaidimas atmintimi. Jamesas Elkinsas¹ detalčiai analizuoja vaizdinių iliustracijų sąsajas su tekstu, pavyzdžiui, aptardamas „rašymą apie vaizdą“ arba „rašymą kaip vaizdą“. Taigi mūsų atveju tai galimybė rinktis tarp įvairiausių galimų teksto kaip teksto ir teksto kaip prisimenamo ar įsivaizduojamo vaizdo variantų. Tekstu, kartu ir jo forma, perklausoma įvykio kaip dokumentuoto fakto konstrukcija virtualybėje. Kūno kaip galimos katastrofos tema per animuojamą atsiminimą asambliažą plėtojama „Kūnas, kuris krinta. *Film-strip* kaip archyvas“ dalyje. „Sk(l)endimas kaip naratyvas“ dalyje žaidžiami bandymai su(si)vokti ir liudyti katastrofą. „Kūno instaliacija“ apie tai, kaip erdviškai reprezentuojamas ir kaip suprantamas katastrofoje materializuotas darinys².

1 Neišleista knyga *Writing with images*, <http://writingwithimages.com/>.

2 Dar apie šios esė skaitymo būdus. Forma jis gali būti eksperimentinis 360 laipsnių judančio vaizdo scenarijus, neturintis galimybės kontroliuoti žiūrovo žvilgsnio krypties. Bandoma apeliuoti į intuityvą menamomis grafinėmis sugestijomis ir animacija. Pavyzdžiui, galima jį suprasti kaip slenkančius sugestyvius *watermark* tipo subtitrus: „Štai čia yra sudužusio lėktuvo išsklotinė. Tai paviršius, kuris reprezentuoja tuščią popieriaus lapą, sutampantį su juo tik vienos pusės fikcija. Tai celiuliozė, kurią gamina iš medžių, kuriuos, įsivaizduotina, numušė krisdamas lėktuvas, kuris, įsivaizduotinai, nerado kelio namo. Įsivaizduotina, perdirbtina ir tvaru.“ Argumentacijos būdai tekste daugiau intuityvūs, hibridiniai – „stebiu ir stebiu, kaip virstu liudininku“, „nesuprantamu būdu įsivelti

Film-strip žiūrovas ir žvilgsnio animacija

Ištiesta su pieštuku piešėjo ranka (klasikinis objekto proporcijų matavimas, prieš sudėliojant piešinyje pagal linijinės perspektyvos sampratą) turi klasikinio stebėjimo atitikmenį kino medijoje. Tai stebėtojas, stebintis kelių kadro filmo juostelės atraižą. Ištiesta ranka, kaip fizinio kūno dalis, distancijuojanti mus nuo kino „kūno“, tegu būna pirma įsivaizduojama iliustracija, kurių šiame tekste bus nemažai. Kas čia svarbaus – tai kūno dalyvavimas nustatant atstumus iki tikrovės ar sutartos realybės ir patiriamas liudijimas savo kūnu, kūne arba atsisakant jo.

Pats stebinyš, ar tai būtų *found footage*, ar geresnio fotografijos kadro atranka, ar kino juostos apžiūra prieš montažą, mums dabar nėra svarbus. Svarbūs stebėjimo metu žvilgsniu atliekami kadro palyginimai ir imersinio pojūčio pradžia. Mes esame panardinami į buvimą *ten*. Animacijos mechanizmai prasideda kaip tik čia, tai leidžia aptarti kelias labai svarbias imersijai pozicijas – kūną, aparatą ir liudijimą. Kaip objekto ir stebėjimo mechanizmo radikalaus su(si)priešinimo atvejo studiją galima nurodyti Georges'o Didi-Hubermano *Vaizdai nepasaitant nieko*³. Pasipriešinimas tai imersijos traukai, sukėlęs plačią diskusiją ir opozicines nuomones, buvo keturi tekste aptariami kadrai iš koncentracijos stovyklos – Aušvico *film-strip*. Juose buvo slapta nufotografuoti galimai vieninteliai vaizdai tuo realiuoju laiku, kai nuogi žmonės buvo vedami į dujų kamerą. Katastrofos atvejais, kuriame sujungiami žmogus bei įrankis ir kurį stebėdamas Didi-Hubermanas sukėlė polemiką apie liudijimo galimybę. Oponentai (visų pirma Elisabeth Pagnoux ir Gerardas Wajemanas) nurodė, kad turinys negali būti tiriamas, nes jis yra už etinio suvokimo ribos ir yra „neįsivaizduojamas“. Ar galima liudyti negalint nei suprasti, nei paaiškinti, net jei liudijama naudojantis įrankiu, kas suteikia liudijimui objektyvumo?

į situaciją ir nesąmoningai ryškiai patirti jos katastrofą. “Tekstą galima stebėti ir kaip kieto disko optimizaciją (populiari atminties laikmenos tvarkymo procedūra ankstyvose „Windows“ aplinkose). Nukritęs ir sudežęs įrankis atskleidžia ne tik konstrukcijos problemą, bet ir išeksponuoja skirtingą prie atskirų dalių ir medžiagų praleistą laiką. Taip iškyla tiek sistemos atminties (tiek ir šio teksto) jautriosios vietos ir jungimo (pvz., sudežusio indo suklijavimo pagal Kintsugi tradiciją) klausimai.

3 Georges Didi-Huberman, *Images in spite of all. Four photographs from Auschwitz* (The University of Chicago Press, 2003).

Suprantama, jau Aušvico kadru animaciniame stebėjimo mechanizme tarsi slypi tas Galvanio-Aldinio⁴ eksperimentų prikėlimo siaubas⁵. Tačiau vienas iš tų kelių kadru yra kitoks. Jame nėra nesuvokiamo turinio. Tai užfiksuoto judesio, panašaus į kritimą ar slėpimą, kadras. Jame, man atrodo, ir įkurdinta atminties kaip prasmų palaikymo funkcijos situacija. Vaizdai suliejami „Tetrio“ eilutėje ir ji išnyksta kaip homogeniška erdvė, atlaisvindama erdvę tolesniam žaidimui. Ir galimai katastrofai.

Kūnas, kuris krinta. *Film-strip* kaip archyvas. Keturių kortelių animabilumas⁶

Sudarykime viso labo kelių kortelių archyvą. Siūlau ne patį sisteminimo principą, bet labiau kortelių stebėjimo veiksmą, panašų į mintinę animaciją, – bandymu stebimą medžiagą suvokti kaip animabilą, galimai judančią, kaip *film-strip* stebėjimo akte⁷. Siūlomi sisteminiai reikšminiai žodžiai: kristi, duženos, įrenginys.

4 G. Aldini naudojo L. Galvanio animalistinės elektros idėją ir A. Voltos sukonstruotą elektros bateriją eksperimentams negyviems kūnams reanimuoti, beprotiškai gydyti. Plačiau žr. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15595271/>.

5 C. Bynum straipsnyje „Why All the Fuss about the Body? A Medievalist's Perspective“, analizuodama moters ir iššaukto atgal mirusiojo bandymus tęsti gyvenimą, atkreipia dėmesį į negalimybę dėl kūno, nors pats filmas, man atrodo, gana pažodiniu būdu seka „palikite mirusiems laidoti savo mirusiuosius“. Iššaukimo atgal siaubas galbūt slypi kaltėje, kurios negalima atpirkti.

6 Terminą *animabilumas* vartoju nusakyti skėtiniam efektui, kuris apima stebimo objekto ar reiškinio menamą, virtualų gebėjimą išprovokuoti akimirksnines asociacijas, sukurti gyvybės buvimo pojūtį. Ši juntama sistema nebūtinai turi sutapti su savo stebima forma, tačiau tas jos stebimas fragmentas turi būti jusliškai suvokiamas kaip gyvybingos (pvz., autopoetinės, simpoetinės) sistemos dalis.

7 Apie animaciją ir beprotišką. Kuo skiriasi piešta ir sustabdyto fotokadro (*stop-motion*) animacija. Animavimo procedūroje piešinio lapai yra dedami vienas ant kito, kaip archyvas. Popierius yra šiek tiek permatomas, bent trys piešinio lapai yra vizualiai matomi – vienas, viršutinis, ant kurio brėžiama linija, vienas po apačia, pagal kurį piešiamas svarbiausias pasikeitimas, ir giliau trečiasis, pagal kurį numatomas judesio progresas, pagreitis. Animatorius piešdamas varto lapus pirmyn atgal, sukurdamas nuolatinio aktyvaus kreipinio fragmentinę iliuziją ir taip vaizduotėje palaikydamas ryšį su kuriu būsimu didesniu judesiu ar veiksmu. Jei animaciją laikytume episteminė steigtimi, įkūnijimo galimybe, šiame etape *anima*, *animus* per veiksmą įgauna kūną, todėl tampa aparatinį sąveikų dalimi ir įtraukiama į dispozityvinius santykius. Būtent čia animatorius intuityviai ar sąmoningai gali įvesti klaidą. Per ją bus perduodama autokorekcijos galimybė, kuo pasižymi gyvybė. Ta prasme animavimo aktas gali perimti „valią“ iš animatoriaus, versdamas tęsti judesį nenumatyta kryptimi. Taigi, jei animaciją suvokiame kaip atsisakančią judesio klaidos arba kai stebimi vaizdai yra fotografiniai – galime tirti situaciją vadindami ją beprotiška animacija. Taigi, atsisakius klaidos, matomoji ir atpažįstamoji realybė, animuojant, kreipiantis į ją, įgauna kitą laiko pavidalą ir vidinės logikos parametą – beprotišką. Bet kartu įgaunama nauja gyvybės atpažinimo galimybė. Animavimo aktą išskeldami iš meno kultūros lauko, galime stebėti jo kaip beprotiško veiksmo steigtis skirtinguose kontekstuose. *Film-strip* stebėjimą taip pat pavadinčiau beprotiškąja animacija.

Štai kortelės animaciniam žaidimui:

1 kortelė. „Krintančio žmogaus“ nuotrauka⁸.

2001 m. lėktuvai įsirežia į Niujorko dvynius. Gaisras apima viršutinius aukštus. Žmonės, klerkai, tarnautojai, nebepakeldami karščio ir oro trūkumo, milžiniškame aukštyje veržiasi pro langus į lauką. Daug jų neišsilaiko ir krinta žemyn. Kurį laiką medija registruoja imersialiąją realybę, kurioje vyksmas nesibaigiančiai ilgai artėja prie pabaigos.

Nuotrauka, kurią padaro *Associated Press* fotografas Richardas Drew, per vieną dieną tampa ikonine. Kitą dieną ji pašalinama iš medių.

Po dvidešimties metų iš pakilusio pabėgėlius gabenančio lėktuvo iškris kitas žmogus. Jam neliko vietos lėktuve, bet jis desperatiškai bandė skristi kartu už kažko užsikabinęs.

1 pavyzdys. Krintantis žemyn galva žmogus.

Balti marškiniai ir juodos kelnės.

Vertikalios juodai baltos pastato linijos.

Optinė erdvės iliuzija. Vertikalus viešasis transportas.

Nuotraukoje tarsi nevalingai sugestijuojama kultūrinė vertė – žmogaus poza rami, pastatas neturi nei pradžios, nei pabaigos, ugnies ir žemės nematyti, vien tik nesibaigiantys langai kaip begalinio matymo galimybė. Nesimato žmogaus veido – jis abstraktus, jis neįvardijama tikrovė. Nuotrauka dingsta iš medių jau kitą dieną, ėmus ieškoti konkretaus žmogaus⁹.

2 kortelė. Filosofo mirtis. *Transverse axis* (terminas vartojamas tiek lėktuvo padėčiai, tiek žmogaus kūno anatomijai, tai ašis, kurios kitimas nurodo kilmą ar kritimą).

⁸ Kaip minėjau, vaizdinės iliustracijos yra transkribuotos todėl, kad adresuotų į atmintį.

⁹ Filme *9/11 The Falling Man* (rež. H. Singer, 2006) komentuojama, kad nuotrauka buvo pašalinta, nes žmonės nežinojo, kaip patirti tokią tikrovę. Šeima išveja fotografą iš laidotuvių. Atsisako patvirtinti tapatybę, nes susiduriama su žūties ar savižudybės religiniu klausimu. Paaiškėja, kad tai ne tas žmogus. Ieškoma toliau. Ir kas įdomu – tik tada kreipiamasi į kritimo fotografijų *film-strip*. Pasirodo, kad jo būta. Ir krintama visai kitaip, nei atrodo viename kadre. Kūnas staiga tampa virtualus – jis nebepriklauso niekam. Bet įdomiausias nuotraukos liudijimo atvejis yra tai, kad filme yra ir vaizdo įrašas, kuris net neanalizuojamas. Taigi tirama dabartis kaip ne tiek nekintantis ar stabilizuotas, bet kaip neprarastas simbolinis momentas. *Žmogus nepaliauja kristi*.

Tarptautinis Vilniaus oro uostas, Vilnius. Leonidas Donskis yra, bet jo kūnas yra nukritęs. Niekas neprieina, nes nereikia trukdyti mirčiai. Nėra būtinybės net apibrėžti kreida. O juk būtų galimybė vėliau įrengti „sugalvok norą“ plytelę.

2 pavyzdys. Horizontalios eilutės filosofija.

3 kortelė. Prisiminimas apie montažą be *film-strip* kadro.

Pirmame kino akademijos kurse turėjome iš kino juostos atkarpų šiukšliadėžės šalia montažinio stalo susirinkti atraižų, kurios tiktų mūsų montuojamam etiudui. Standartinė montažo teorijos užduotis. Radau skrendančio lėktuvo vaizdą. Netiko skridimo kryptis. Apverčiau vaizdą ir taip pritaikiau. Tai buvo bandymas atskirti objektą nuo jo savybių. Tai ką, tarkim, visai neseniai pasisekė pasiekti ir kvantinės fizikos lauke¹⁰. Šiam tekstui tik šis aspektas ir įdomus – galimas savybių atsiejimas katastrofoje. Taip jis lengviau funkcionuoja atmintyje. Jokios būtinybės išlaikyti tą juostos atraižą su lėktuvu atmintyje neturėjau, bet dabar ji apsiverčia dar kartą ir įsikomponuoja tarp kitų *atminties* „*Tetrio*“ fragmentų.

3 pavyzdys. Tuščia vieta (*This page intentionally left blank*).

4 kortelė. Nuopolis kaip praktika.

Ketvirtasis Aušvico kadras, kaip jau minėjau, apie grynąją atmintį. Tai atmintis „nepaisant nieko“, turint omeny dvi prasmines puses – atmintis, verčianti save vertinti „nepaisant nieko“, ir atmintis „nežiūrint nieko“ (pasinaudosiu sinonimišku vertimu), taigi ir „nieko nematant“. Atmintis čia veikia ir kaip patirties analizė, ir kaip atsitiktinė generacinė galimybė.

Nuoroda 4 pavyzdyje veikia kaip istorijos hipertekstas, kaip galimybė kreiptis į visų atmintį be būtinybės paspausti nuorodą. Tačiau paspaudus pratęsiamas kūno kritimas.

4 pavyzdys. https://www.respublika.lt/lt/naujienos/lietuva/kitos_lietuvos_ziniosr-paksas_siekia_pakartoti_sdariaus_ir_sgireno_kelia.

¹⁰ „Češyro katino“ eksperimentas, <https://arxiv.org/abs/1312.3775>.

Sk(l)endimas kaip naratyvas. Loginis atminties žaidimas

Liepa, Kuhdamo kaimas, naktis. Vokietis stovėjo lauke (šlapinosi?) ir, nežinodamas to, liudijo (ką gi galėjo veikti kaimo žmogus lauke, 00:30 vietiniu laiku, ne prie namų, nepermatomą naktį?). Jis nieko nematė, tik vėliau atkūrė įvykį pagal garsines lėktuvo trajektorijas ir pagal smūgio garsą. Tai buvo pirma skrydžio ir kritimo konsteliacija, menama atsitikusio įvykio objektų jungtis.

Pušyne, netoli nuo kaimo, matuojant laiku nuo dabar – už kelių būsimų pušų išaugimo, stovėjo stebėtojai ir lygiai taip pat nieko nematė.

1 stebėtojas: Ar mes liudininkai („visada ir neišvengiamai“, – sako Bynum)? Nes liudininkai prisiima atsakomybę ir pasirašo. Beje, ar yra skirtumas tarp liudytojo ir liudininko. Gal jo valioje? Ne, niekas nėra jo valioje...

2 stebėtojas, poetas (jį Agambenas pasirinko kaip dabarties liudytojo įvaizdį¹¹): Visas šis amžius yra parašų amžius, parašų, kurie dalina žemę kartu su žmonių kūnais, parašai kaip aukų grioviai, apkasai. „Бек мой, зверь мой.“¹²

3 stebėtojas: Kūnas kaip įrodymas. Nėra kūno – nėra nusikaltimo. Nėra istorijos. Prisikėlime yra nuoroda į kūną (štai va Bynum išvis bando išgryninti kūną nuo visų perspektyvų – biologinės, politinės, genderinės). Įdomus atvejis – žmogus ir lėktuvas turi *corpus*, bet žmogui tai taikoma, kada jis negyvas. Junginyje „kažkieno kūnas“ yra jau naudojimosi pasiūlymas. Ieškosime kūno.

4 stebėtojas: ...Krinta ant žemės.

5 stebėtojas šalia: – Taip! Taiip! Liudijimas – tai kiekvienas veiksmas, judesys yra liudijimas buvimo virtualioje realybėje – traukulys, spazmas, ekstazė – religinio transo įvadas. Epilepsija kaip virtualios realybės priėmimas ir išpažinimas. Gal taip yra todėl, kad mes vertiname skausmą kaip įrodymą, o išoriškai traukuliai – kaip kūno protestas prieš mirtingumą.

6 stebėtojas: Ar yra taip, kad ir ką sakytume, mes vis kažką pacituosime? Bandau surasti bendrą liudijimo ženklą. Ar tai galėtų būti „:“. Dabar noriu pacituoti Johną Durhamą Petersą¹³:

¹¹ Giorgio Agamben, *What is Aparatus? and Other Essays* (Stanford: Stanford University Press, 2009).

¹² Ibid.

¹³ Visos šio dialogo citatos iš: John Durham Peters, „Witnessing“, *Media, Culture & Society* 23 (6) (2001): 707–723.

teisminė ekspertizė, kankinio kančios ir išgyvenusio prisiminimai – tai melancholiškas bandymas susitaikyti su tuo, kad tiesioginis jutimasis potyris išnyksta, vos tik pabandžius jį išreikšti žodžiais, ir tampa neprieinamas kitiems, išskyrus tuos atvejus, kai jie teigia, kad turėjo tokį patį potyrį. Vieši yra tik žodžiai.

Vadinasi, kad išgyvena tik žodžiai, kurie net neatstovauja potyriui. Ar apsirinku?

7 stebėtojas: Tas, kas nuolat apsirinka, vadinamas žioplu. Bet čia yra prieštaravimas. Žioplis ir tas, kuris žiūri, žiopso, įvertina rezultatą. Galvos visada yra nukertamos, egzekucija nesiliauna, miniai reikia ne „budėti“, o dairytis. Manau, minią saviorganizuojantis motto ir yra „einam ir ateisime į egzekuciją“. Gal tai yra liudijimo trauka. Ne tik pasitenkinti savo saugumu, bet kartu pajusti korupcijos galimybę – bendrininkauti žiūrint, tikintis naudos ar galimybės, kad jūsų kūnas bus išvestas (o ne pats išeis) iš „paprasto žiūrovo statuso“. Žiopliai registruoja detales, sudarinėja sąrašus. Žiopliai – tai įvykio buhalterija.

4 stebėtojas: ...Krinta ant žemės.

8 stebėtojas: Traukulys yra užuomina apie įrankį kūne. Mes tikimės, kad pamatysime pavykusį Aldinio eksperimentą. Laivas-vauduoklis, Skrajojantis olandas yra įrankis-žmogus, jis – daiktas, turintis žmogišką istoriją, įkurdintą katastrofoje. Galima sakyti, jis daiktas su žmogiškąja DNR. Gal čia jau apie simpoetiką ir apie Donno's Haraway žmogaus-mašinos, suvienyto kiborgo įsivaizdavimus, bet anie nenumato katastrofos būtinybės.

9 stebėtojas: Galvoju apie nesulauktą atmintį. Kaip prisiminimą, kad „kažką užmiršai“ – ji iškeliauja į Ameriką, paskui grįžta atgal. Ir vis neapsisprendžia, kur reikia sugrįžti... Tai, ką Astrid Erll vadino „keliaujančia atmintimi“, vadinčiau „nepargrįžtančia“, nes tarsi atmintis – tai, kas susigražinama. Štai negrįžtančios žodinės atminties pavyzdys: Thomas Wolfe'as, ar tai būtų *Žvelk, angele, į savo būstą*, *Namo kelio nėra*, ar bet kuris kitas jo kūrinys. Jis ir rašė neskirdamas vieno teksto pradžios nuo kito pabaigos. Skryn timerankraščio lapų tarsi bandymas nužymėti atstumą nuo namų ir bent numatyti grįžimo jais atgal galimybę.

10 stebėtojas: Po daugelio metų dukra išgriaus sieną. Už sienos ras tėvo kūną. Tėvo kūnas prieš tai bus balzamuotas, bet dabar vėl iš naujo apiręs, nes siena su plyšiais, per kuriuos keičiasi laikai. Bet dukra bus jau gydytoja ir ji žinos kūno laikinumą.

11 stebėtojas: Bando išgirsti garsą. Vėluoja, jau turėtų būti Kau-
ne, ten laukia jau seniai, daug susirinko. Nori kažką niūniuoti, bet miške neskamba nei „Atskrend sakalėlis“, nei „Marija, Marija“...

12 stebėtojas: Kažkada tai bus geras pinigas – 10 litų. Tinkamiausias kasdienai. Pinigas, skirtas „prisiminti pasiimti piniginę“. Vertė kyla ir krinta.

13 stebėtojas: Kaip tada atskirti situaciją arba savybę – kaip katino šypsena? Visiškos imersijos formą kažkaip reikia atskirti nuo tikrovės, suteikti vardą. Gal tai galėtų būti *Immersiality*¹⁴ – tai atvirų savybių realybė, paremta animacine jų modeliavimo galimybe? Stabilus tik jų kintamumas, nes tokiu būdu galime išskirti gyvybę, kažką pavadinti gyvu. Galim vadinti Patrauklybė, Išitraukybė, Apsiputybė, Skrydybė-Nukritybė. Beprotybė. Beje, beprotybė – tai kūniškas virtualios realybės liudijimas?

4 stebėtojas krinta ant žemės: ...

14 stebėtojas tyli gulėdamas šalia. Jis yra nušautas kitame žaidime ir pagal taisykles negali kalbėti, kol vėl nepradės žaisti iš naujo. Todėl dalyvauti gali tik laukdamas, kol jį prisimins ir pasirinks. Stebėtojas, kuris jį nušovė žaidime, – iš priešininkų komandos, ir dabar hipotezė, kad lėktuvas buvo pašautas, būtų kaip ir naudinga, nes Stebėtojas, kuris greitai bus jo sąjungininkas, išliks tas, kuris šovė, ir jį galima būtų nušauti, bet kol kas jie priešininkai, kurie greit taps sąjungininkais, bet greit vėl bus priešininkai, ir tada bus galima nušauti. 14 stebėtojas susipainiojęs *viskame*, gal todėl guli ir laukia.

15 stebėtojas: Gal mes viską suprasime aiškiau, jei nufilmuosime šitą tamsą. Matysime kiną kaip savo ausį. Ne, ne taip. Kaip sako Malte Hageris ir Thomas Elsaesseris, per apimantį filmo garsą daugiau patys patirsime savo, kaip žiūrovų, kūnų įtvirtinimą ir stabilizaciją¹⁵. Kitaip sakant, dužimo garse yra mūsų vienatinumo priminimas. Michelangelo Antonionio

¹⁴ Terminą taikau būsenai, kuriai kūnas negali atsispirti ir pamažu, bet ne iki galo, priima. Tai „grimzdimas“, „nirimas“ negalint pasipriešinti.

¹⁵ Thomas Elsaesser ir Malte Hagener, *Kino teorija: įvadas per justų prizmę* (Vilnius: Mintis, 2012).

filme *Zabriskie point* yra vienas lėktuvas, bet dužimo (sprogimo, išdraskymo, išskaidymo, išvienijimo, išžemėlapiavimo) vietos kelios. Pavyzdžiui, tas išplėstinis kūnas, žmonės, besimylintys kalnagūbryje, jo paviršiaus raižinių fragmentuose, girdimuose kaip vinilo garso takelio duobutės...

16 stebėtojas: Medijų istorikas Johnas Durhamas Petersas¹⁶, beveik sutikdamas su Johno Elliso teiginiu, sako, kad liudijimas – tai kartu ir bendrininkavimas, tai bagažas, kuris ne tik sunkus, bet ir vertingas:

potencialus lobis, bent jau todėl, kad jis aiškiai parodo visuotinį ryšį tarp liudijimo ir kančios ir parodo, kokių mastų medija problemos liudijant grindžiamos garbinomis bendravimo problemomis, būdingomis liudytojui kaip savotiškas žymintis veiksmas. „Bagażas“ turi tris pagrindinius tarpusavyje susijusius šaltinius: teisę, teologiją ir žiaurumą.

Iš mūsų jautrumo skausmui išgaunama tiesa

17 stebėtojas: Kaip yra su biomechaniniu liudininku? Arba Donnos Haraway kiborgu? Gal todėl katastrofa, kaip mechaninio liudijimo (doku-mentuoto ir užfiksuoto) forma, patikimiausia, nes ji vienu metu yra ir dokumentacija, kadangi užfiksuoja negrįžtamumą, ir yra objektyvesnė nei kitos objektyvaus įrašo galimybės, kurios ilgainiui tampa atviros ir aktyvios (pvz., nuotraukų ir vaizdo įrašų redakcijai arba net supriešinant jų liudijimo galimybes). Aktyvus liudininkas, morfuodamas, susiliedamas su įrankiu, tampa objektyvus, pasyvus ir autoreferuojantis. Objektyvus liudininkas, kaip rašo Petersas, labai skiriasi nuo išgyvenusiojo, kurio liudijimu yra tik mirtinas išitraukimas į situaciją ir išgyvenimas. „Objektyvus liudininkas pasyvus ir bekūnis, šaltai abejingas pačiam įvykiui, siūlantis „tik faktus“.

4 stebėtojas krinta ant žemės, bet dabar jis tik užkliuvo tamsoje. Neišlaikęs sudejuoja.

18 stebėtojas: Petersas sako, kad liudijimas yra ir pasireiškimo apraiška, ir krizė. O nurodydamas Aristotelio *Retorikoje* minimą mirusį liudininką (kaip idealų, nes jo negalima papirkti), Petersas atveda prie poligrafo, kuris, nors ir be fizinio skausmo, kūną vertina kaip „tiesos prieglobstį“, apeidamas diskursą. Įrankis sujungiamas su žmogumi, pašnibžda jam apie

¹⁶ Visos šių dialogų citatos iš: Peters, „Witnessing“, 707–723.

katastrofos galimybę ir išgauna bendrą tiesą. Galvoju apie skausmo ribos matavimą kaip apie tiesos duomenis. Vienuolis budistas degdamas sujuda tik vieną kartą, kai pargriūna ant šono. Kosmonautas Komarovas sveikina šlovingą tėvynę bei partiją krisdamas ir degdamas kosminiame variniame jautyje.

Kažkuris stebėtojas: Man atrodo, kad liudijime kolektyviai suformuojamas gyvybiškai patogios prasmės turinys. Kalbant apie išorinį ir vidinį klastojimą... Beje, ar girdite ką nors?

Stebėtojai nutyla, klausosi. Tyla ima stiprėti visais menamais garsais, didėja aplink nukritusį lėktuvą kaip skylė, įtraukdama mintis, nukritusį lėktuvą ir laiko jausmą.

18 stebėtojas neišlaiko, paskubomis beria: „Iš vidaus psichologinis disonanso mažinimo procesas turi paradoksalų poveikį – padidėja pasitikėjimas prisiminimų tikslumu, net kai įvykio atmintis blėsta; iš išorės liudijimai gali būti suformuoti pagal scheminius pasakojimo struktūros apribojimus ir pakeisti, galbūt net sukurti, pagal tai, kaip juos tikrina („atnaujiną“) kiti.“ „Mirtis neįtikins jų tikėjimo tiesomis: reikia vidinių pagrindų tikėti. Liudyti reiškia rizikuoti savo kūnu. Kiekviename liudytojuje, ko gero, yra kankinys, norintis patvirtinti žodžius kažkuo daugiau, skausmu ir mirtimi kaip ribiniais būdais.“¹⁷ Yra ir keistas liudininko moralinis aspektas, jis tarsi turi būti teisingoje teisiančiojoje liudijimo pusėje.

20 stebėtojas: O kaip su vaizduote liudijime ir atmintyje? Štai Sabolius sako, kad:

Tretinės retencijos, anot Stieglerio, yra atminties ir mnemo-techniniai objektai. Kitaip nei Husserlio minimos pirminės ir antrinės retencijos, jos nėra mūsų vidinio patyrimo sintezės, bet turi apčiuopiamą pavidalą, kuris veikia laikiniu režimu. Raštas, kompiuteris, telefonas, televizija ima funkcionuoti tik tada, kai susisiejam su jais temporaliniu režimu. Veikdami laikinės sinchronizacijos principu, šie įerdvinti objektai užtikrina atminties ir vaizduotės homogenizaciją. Iš esmės tai gali būti bet kokie erdviniai kūnai, kuriems suteikiama laikinė srauto prasmė.¹⁸

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Kristupas Sabolius, *Isivaizduojamybė* (Vilniaus universiteto leidykla, 2013).

Taigi suprantu, kad lėktuvas šita prasme yra dvierdvis kūnas, turintis ir vidinę, ir išorinę erdvę. O katastrofa gali būti šių erdvių loginė matematinė operacija, pavyzdžiui, konjunkcija arba disjunkcija, kitaip sakant, buvusios išorės arba buvusio vidaus homogenizacija su vaizduote ir atmintimi?

20 stebėtojas: Lėktuvas driekėsi nuo Amerikos per visą Atlantą, dabar jis išsisklaidęs. Anot Saboliaus:

Kantą komentuojančio Helge'o Svare'o akimis, šitaip Kantas įsteigia „įkūnytos praktikos teoriją“ (*theory of embodied practice*). Norėdami erdvėje besidriekiantį objektą sutraukti į jo sąvoką, turime savo kūnu arba kūno dalimis nukopijuoti ar atkurti jo pavidalą ir piešimą panašiu veiksmu. Tiksliau, tokia įkūnyta praktika yra tai, ką jis vadina schema.¹⁹

1 stebėtojas: Tai gal tiesiog einam?

„Eime,“ – sako stebėtojai ir susikibę rankomis bando eiti mišku ir surasti katastrofos vietą. Panašu į nusikaltimo įkalčių ieškojimo grandinę arba *film-strip*.

Keturios kūno instaliacijos kaip meninės išvados (išvedimai iš kūno). Atminties objektyvacija:

Taigi istorinė praeitis yra iš esmės diskursyvi tikrovė. <...> Semantizmas yra įsitikinimas, kad reikšmės, nuorodos ar indeksus galima suvokti kaip tokius, visai nebūtinai per prieigas prie dalykų, į kuriuos jie nurodo – visiškai imanentinės diskursui operacijos būdu.²⁰

1 išvada. Pirmas kolektyvinės atminties instaliacijos objektas.

1963 m. nuotrauka. Gydytoja palinkusi prie kūno.

Dukra pati surado tėvą.

Tėvas apipelijęs, dukra gydytoja.

Ji garso gydytoja, ji perkusijos metodais pasibeldė į tuštumą sienoje, ten buvo paslėptas tėvas.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Joshua Kates, „Document and Time“, *History and Theory* 53 (2) (2014): 155–174.

Ji palinko prie tėvo veido. Nematė jo dvidešimt metų.

Tėvo veidas kitas, bet atstumas iki jo toks, koks buvo, kai ji buvo maža mergaitė ir galėjo jį paliesti.

Ar gali dabar įvykti animacija? Apklijuoti moliu veidą kaip Jericho mumijai ir pastatyti galvą namuose arba Kintsugi technologija auksu užglaistyti įtrūkimus veide.

2 išvada. Antras kolektyvinės atminties instaliacijos objektas.

Mauzoliejus. Lakūnų kūnų apžiūra 1937–1941 metais.

Iš pokalbių minioje (Tesėjo laivo paradoksas): „Atrodo kaip tikri.“

3 išvada. Trečias kolektyvinės atminties instaliacijos objektas.

Trys katastrofos ekspozicijos Kauno karo muziejuje.

Šachmatinis nuolaužų etiudas. Jei konkrečioje politinėje situacijoje sudėliotume figūras kitu būdu, kas laimėtų?

4 išvada. Ketvirtas kolektyvinės atminties instaliacijos objektas.

Kazimiero Šalčiūno meno projektas *3D animacija* 2014 metais.

Pinigų keitimo laikas. Litas keičiamas į eurą. Studentas Kazimieras Šalčiūnas paima visas savo studentiškas santaupas iš banko, iš karto iškeitęs jas po 10 litų – pinigų, papuoštu lakūnais ir jų lėktuvu. Kazimieras Šalčiūnas sako: „Tikiu, kad gera paleidus, geras sugrįš.“ Kazimieras Šalčiūnas užlipa į „Titaniko“ viršutinį aukštą ir iš balkono išbarsto visus pinigus. Pinigai laksto ir vartosi, bet nenukrinta – nes, matyt, ties „Titaniko“ fasadu susidaro šilto oro srautas.

Paskui Kazimieras Šalčiūnas keliauja po pasaulį. (Tais pačiais metais spaudoje šmėkšteli pranešimas, kad kažkas Kinijoje paberia netikrų pinigų ir kilusioje spūstyje yra užtrypiami žmonės.)²¹

„Priminimo lipdukas“. Anotacijos priminimas.

Kaip nuolaužos gali būti gyvos ir įterptos į lakūną

Tiriant atminties virtualybėje ir virtualiame kūne klausimus, galima aptarti jos formą, kurią sąlyginai susiesiu su skolinium iš skaitmeninių

²¹ <https://www.hurriyetdailynews.com/shanghai-new-years-eve-stampede-kills-36-after-fake-money-thrown-from-building-76350>.

technologijų – virtualia atmintimi (*virtual memory* arba *virtual storage*). Tai rezervinė kietoje laikmenoje (kūne, įrankyje) įkurdinta atmintis, kuria simuliuojamas pagrindinės atminties išplėtimas. Tačiau joje vykstantys procesai yra gerokai lėtesni ir ji negali būti visavertė atmintimi. Kitaip sakant, tai atmintis, kurioje aktyvūs procesai yra susiję su nuolatiniu reikiamų atminties fragmentų kopijavimu iš (savininko) kūno į pagrindinę (kolektyvinę) atmintį²². Ir virtuali atmintis veikia kaip atminties keitykla, arba atminties „radinių“ talpykla, todėl nedalyvauja tiesioginiame „dabarties“ suvokime. Todėl atrodo įdomi virtualios atminties migracija iš liudininko kūno į bendrą kolektyvinę atmintį ir atgal.

Patį veiksmą, kaip „radinį“, toje talpykloje, tarkim, mums prireikusių kritimą, galima būtų svarstyti kaip šablona, rašto atitikmenį, taigi besitęsiantį, neturintį savyje nuorodos į pabaigą. Toks apsikeitimas atmintimi taip pat sąlyginai gali būti panašus į Erll „keliaujančios atminties“²³ veikimą.

Kalbant apie kūną, su juo susijusios temos yra labai plačios ir neretai netgi pats fiziškumas ne taip lengvai apibrėžiamas. Bet būtent fiziškumą išskiriu kaip savybių sistemą, panašiai kaip Bynum nusako „kūną, kuris miršta“²⁴, nes liudijimo „čia ir dabar“ atveju jam galima priskirti konkrečias charakteristikas, pavyzdžiui, „skausmą“²⁵.

Kyla klausimas, ar kolektyvinė atmintis nėra laikytina labiau virtuali, nes ji neapčiuopiama, neatstovaujama kūno? Tačiau būtent čia siūlau sampratas sukeisti vietomis – virtualią atmintį sieti su konkrečiu kūnu, o kolektyvinę atmintį įvardyti kaip fizinę, objektišką ir erdviškai reprezentuojamą. Kaip migracijų iniciaciją tarp virtualios ir kolektyvinės atminties vartoju *katastrofos situaciją*?

Kiti netiesioginiai su kūnu susiję aptariamai klausimai: kiek galima virtualioje atmintyje stebimus procesus sieti su „prisiminimais apie fizinį kūną“ ir kaip įrankis, aparatas (Agambeno ir Foucault prasme) dalyvauja atminties mainų režime?

22 Šis procesas vadinamas *mapping* (kartografavimas, žemėlapiavimas). Turint omeny vystomą temą, tai pakankamai žaidybinė sąvoka, panašiai kaip ir atminties „laikmeniškumas“ – laiko, laikmenos ir meno prasminis žaismas.

23 Astrid Erll, „Travelling Memory“, *Parallax* 17 (4) (2011): 4–18.

24 Caroline Bynum, „Why All the Fuss about the Body? A Medievalist's Perspective“, *Critical Inquiry* 22, no. 1 (1995): 1–33.

25 Ir tai nėra dabarties klausimas, nes, kaip rašo Bynum, viduramžių kūnas buvo ne kiek ne mažiau sudėtingas.

Iškeliamą tezę, kad žmogaus-įrankio jungtyje ne šiaip organizuojama atmintis, bet pati atmintis funkcionuoja nuolat jungdama žmogų ir įrankį per tam tikrą pertrūkį, nevientisumą – mums suprantamą kaip vienokio ar kitokio masto katastrofą. Katastrofa mums pasiūlo žmogiškąją ar nežmogiškąją asambliažą ir galimybę naujai pajusti jo galimą gyvybės formą. Joje pats iškūnijimo fenomenas visiškai susijęs su persikūnijimu. Todėl toks virtualumas yra tam tikra laikinių atminties deformacijų forma, kitaip sakant, iš esmės animavimo forma.

Ir apie dvi naudotas tyrimo prieigas. Petersas teigia, kad liudijantysis įgauna du veidus – matantį ir sakantį. O sunkumai iškyla bandant sujungti abu²⁶. Todėl ir buvo siūlytos dvi prieigos – vaizdinė, kurioje virtuali atmintis veikiama animacine technologija, ir tekstinė-žaidybinė. Žaidžiant loginį tekstinį žaidimą, buvo bandoma stebėti atminties veikimą kaip nepaliaujamą liudijimą virtualioje realybėje. Kitaip sakant, tekstiniais atminties fragmentais pildyti pagrindinę (kolektyvinę) atmintį tokiu būdu, kad prasmės fragmentams susijungiant ir išnykstant atsilaisvintų vieta tam, ką Petersas pavadino liudijimo skylė: „liudijimas – tai diskursas, kuriame yra skylė, laukianti užpildymo.“²⁷ Telioka žaisti atmintimi, nuolatiniame diskurse sukuriant *nepaliaujamą liudijimą kaip atminties skylės kūrimą ir pildymą vienu metu*.

²⁶ Peters, „Witnessing“, 707–723.

²⁷ Ibid.

Literatūra

- Agamben, Giorgio. *What is Aparatus? and Other Essays*. Stanford: Stanford University Press, 2009.
- Bynum, Caroline. „Why All the Fuss about the Body? A Medievalist's Perspective“. *Critical Inquiry* 22, no. 1 (1995): 1–33.
- Didi-Huberman, Georges. *Images in spite of all. Four photographs from Auschwitz*. The University of Chicago Press, 2003.
- Elsaesser, Thomas ir Malte Hagener. *Kino teorija: įvadas per juslių prizmę*. Vilnius: Mintis, 2012.
- Erl, Astrid. „Travelling Memory“. *Parallax* 17 (2011): 4–18.
- <http://writingwithimages.com/>.
- Kates, Joshua. „Document and Time“. *History and Theory* 53 (2014): 155–174.
- Peters, John Durham. „Witnessing“. *Media, Culture & Society* 23 (6) (2001): 707–723.
- Saboliū, Kristupas. *Įsivaizduojamybė*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 2013.

Summary

A Tentative Intercourse of the Bodies of a Crashed Plane and the Pilot (Material Spectacles)

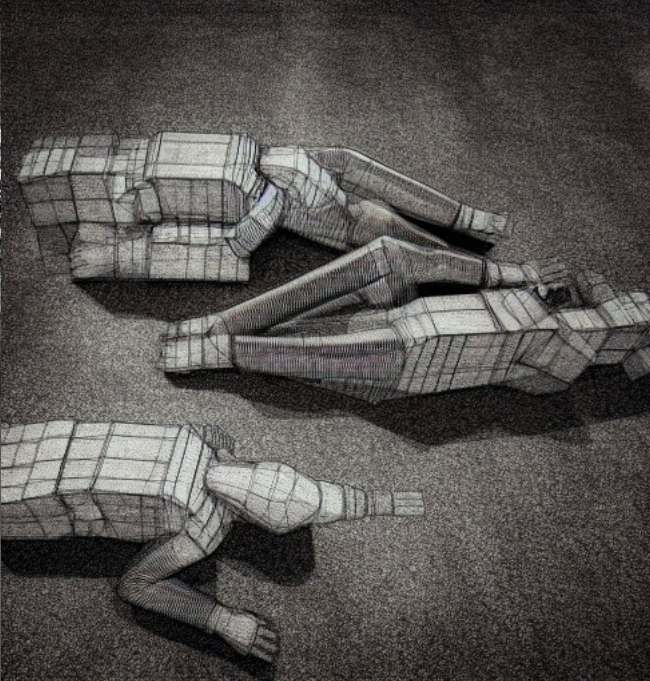
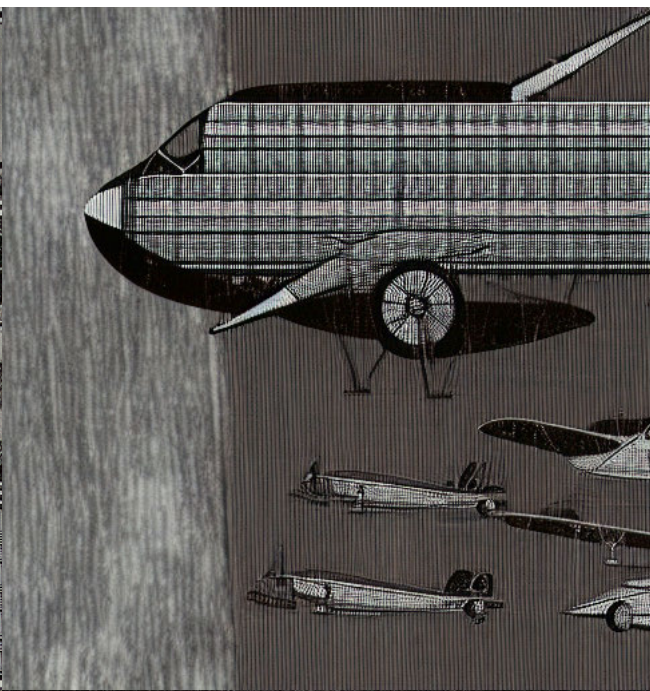
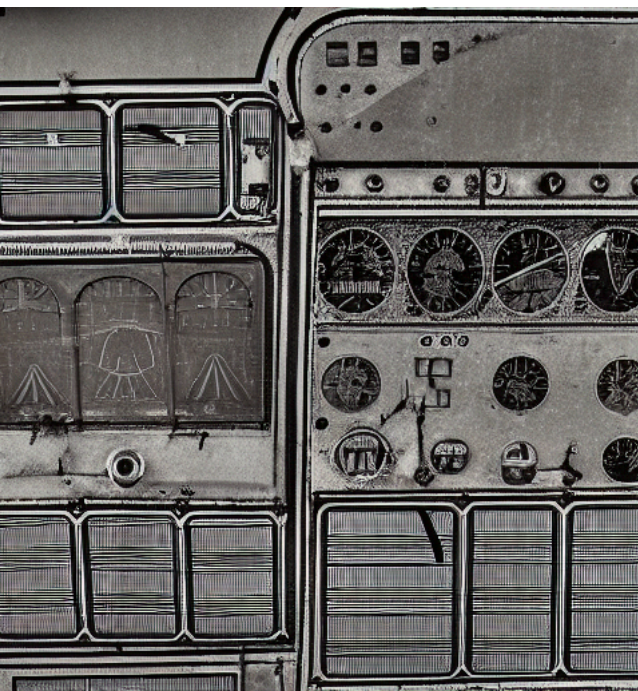
Arturas Bukauskas

Keywords: virtual body, virtual memory, memory animation, memory installation.

While observing various situations and experiences, imagination institutes new realities within the distinctions between the animate and the inanimate, whose relations no longer reflect the customary order of the material world. That is why it makes sense to explore the emerging systems, in which new modes of participation and self-organisation that are capable of changing the definitions of life are formed. If we choose the distortion of the experienced time as the observation method, a moving image can be used for that purpose. The author of the article suggests understanding animation as changes in the state of systems when time perception is manipulated (e.g., the time-lapse technique in photography/video). By problematizing the understanding of animation, the author offers to explore it in two directions – on the material level, when animation is happening through constant agreements between the animate and the inanimate, and on the level of animation instituted as a cultural construct. Thus, the concept of animation is construed as immanent to culture – cinema, memory culture, philosophy of time and, alongside, as animation of matter, in which the systems coming into agreement institute the shapes of common consciousness (bioanimation, consciousness animation). The system perceiving itself as human tries to establish possible interactions with other systems through requests, which can be considered animation. Alongside, the term of *animability* is offered, which defines the capacity of matter to take part in such human/inhuman relations. The immersive state that appears in the process of

animation as an unending “immersing” into virtual reality is discussed. In this text that does not have illustrations, the author invites us to *feel* images as possible human/inhuman assemblages and to predict possible life forms by manipulating the expressions of time and thus creating agreed realities.

It is asserted in the article that animation is a request sent by certain forms of matter to other forms, thus creating agreed systems that organize various shapes of consciousness as constitutions uniting these systems. The author tries to assemble into a constellation several important positions – memory (the courage of vision, an expression of time), catastrophe (the separation of testimony, rhythm, a possibility of a memory echo), vibrating matter (in a ready state) and virtual reality (reality augmented with visions of matter).



Imersialybė¹

(...)

- Apie įvairių realybių kaukių sampratų kitimus ir animacijas

¹ Terminas įvedamas tam, kad būtų pabrėžta įgramzdinimo, įtraukimo kaip procedūros ir vienu metu patiriamos naujos virtualybės sąveika.



Sudegęs teatras ir juoda šviesa. Apie atgyjantį kūną kaip laiko iškreipimą

Teatro virtualioji *anima* ir jos komponentai. Ar ta sutartis, pagal kurią teatras provokuoja būti suprastas kaip galimybė atgyti ir būti, yra ta pati, kokią teikia bendrasis materijos animabilumas? Šiame tekste istorija, naratyvas, kaip savaiminė animacinė technologija, yra atitraukiama į scenos gilumą, dekoruojama. Eksponuojamos kitos susitarimo dalys, kuriose atgijimas veikia nepriklausomai, jusliai. Tai kelios mizanscenos¹ iš abstrakčios pjesės su pateiktomis instrukcijomis (panašiai kaip darbo įrankiai būna palydimi išplėstinio aprašo, kuriuo vienu metu stengiamasi tiksliai nurodyti ir kartu atsiriboti nuo atsakomybės už vartojimą). Tekstas intencionaliai yra ant juodo popieriaus. Ne vien dėl teatrališkumo. Juoda spalva čia veiksni, kaip ir tamsa teatre, ji naudojama slėpti realybę, įtvirtinant nuojautos tikrovę. Todėl šį tekstą galima suprasti kaip veikiantį žodinį daiktą su neutraliomis nepermatomomis absoliučiai juodomis² dalimis. Veikėjai čia – susitartieji kūnai (žiūrovo ir aktoriaus, tarpusavyje tvirtinantys bendrą fizinę tikrovę), vaidinamų personažų kūnai (kurie adresuoja vaidmens animabilumo galimybę stebėtojams) ir dar vienas kūnas – įrankis, mediumas, tarpininkas prieš tai paminėtiesiems. Noriu visus

¹ Mizanscena (pranc. *mise en scène* – pastatymas scenoje) – teatre: aktorių ir rekvizito padėtis scenoje kuriuo nors vaidinimo akimirkiniu; kine – aktorių padėtis ir judėjimas kadre.

² Absoliučiai juodos mežiagos objektas nesukuria optinio tūrio jausmo, nes neatspindi šviesos. Daiktai yra tarsi plokšti. Meno lauke žinomiausi yra Anisho Kapooro darbai su *Vantablack* danga.

šiuos veikėjus nurodyti kaip teatro animacijos arba animacijos teatre technologiją.

Teksto prasminė / formali struktūra naudojama kaip dekoracijų forma. Tarkim, ten, kur mintis nesusidaro jame, ar tekstas dingsta – galimai teksto šrifto spalva sutampa su fono spalva, tekstas neįmatomas, bet . Iliuzijos klausimas yra svarbus apibūrinant virtualumo sąvoką. Šiame tekste aptariama visų teatro komponentų kuriama *tikra* virtualioji realybė ir animacijos joje *tikrovė*. Butaforiniai daiktai laukia savo laiko, kad atgytų tikrais. Tekstas sudalintas į scenas, kurių nereikia jungti naratyviniu būdu. Scenos – tai bandymai pademonstruoti, kaip žmogaus kūnas gali būti erdve laiko / laikiniams susitarimams. Nesilaikoma jokios išankstinės kompozicijos. Scenos yra devynios, bet galimai dalis teksto – juoda juda juodame.

1 scena

Atgijusi dekoracija

Romeo Castellucci „Tragedia Endogonia“³ pastatymas priminė montažinę filmo scenų struktūrą – užuolaidos užsiskleisdavo, atsitraukdavo ir erdvė buvo jau organizuota kitaip, palikdama žiūrovo vaizduotei savaip kurti laikines strategijas. Scenos nebuvo tarpusavyje susijusios, todėl priminė *jump-cut*. Scenų sekoje buvo viena, kai, atidengus užuolaidą, mažas, dar savarankiškai nevaikštantis vaikas yra paliktas vieniui vienas. Aišku, jis suprantamas kaip čia pat reikalaujantis globos. Žiūrintieji negali nustygti. Žiūrėjimo laikas

³ „Tragedia Endogonia“ sudarė vienuolika skirtingų epizodų, parodytų vienuolikoje Europos miestų. Vilniuje Lietuvos nacionaliniame dramos teatre buvo parodytas ketvirtasis šio ciklo epizodas, skirtas Briuseliui.

išsikreipia. Salė nuščiūva. Nebekosėja (nors vėlyvas gerklą smaugiantis ruduo). Salė nustoja veikti kaip įprastinė ritualo kvapais ir savireprezentacija užpildyta erdvė. Salė yra nematoma, bet ji ir bijo būti matoma. Mintyse galima paskaičiuoti atstumą, kurį vaikas nuropos iki scenos krašto ir nukris. Salė dalyvauja konvenciniame pažeidime – teatro erdvėje yra vienas žmogus, kuris nežino, kad tai teatras. Ir jis įvardija *esamojo laiko* formą. Esamajam žiūrovui teatre nebėra laisvos vietos, kol jis nesutars to esamojo laiko su kitais. Tokiame laike yra dabar tik tie, kurie gyvena čia ir dabar ir vienas kito vaizduotėje. Kažkas kažko turi imtis. Ir negalima apsijuokti. Gyvenimas rimtas. Šalia vaiko yra mechaninis elektroninis žaislas. Kartais jis išleidžia garsą ir šviesą. Tai greičiau kontrolės priemonė, kad vaikas nesijaustų vienas.

Salėje kažkas neišlaiko. Ima judėti tokiu vos juntamu būdu, kad sujudintų visą ją kaip tinklą. Ar tai bandymas perskirstyti atsakomybę, ar desperatiškas noras veikti – neaišku.

Laikas šiame tinkle veikia tarsi pagal bendrosios reliatyvumo teorijos dėsnius – aplink susijungiančią į vienį (arba į vis labiau save sutraukiančią) masę jis išsikreipia, lėtėja. Jame stiprėja trauka tarp suvienijančių sprendimų. Daiktus tampa galima perkelti kito rankomis, būnant nematomu.

Taigi iškeliamas klausimas, kaip kūnas turi veikti – gal turi būti slepiamas, kad galimai sukurtų laiko suvokimo iškreipimą ir galimybę kažkam „apsireikšti“?

(Šiam tekstui galima priskirti tam tikras fizikinių ir matematinių medžiagos parametrų ir procesų metaforas. Nirimas, grimzdimas, įsiterpimas, skverbti – koordinacinė painiava, rištis, virtualybės mazgas. Iš vienos pusės – tai percepcinių deformacijų klausimai, iš kitos – laiko pojūčio klausimas, kaip laikas (rekursyviai) susijęs su įrankiu? Kaip įrankio naudojimas kuria laiko deformaciją?)

2 scena

Vieša šarvojimo salė. Kuris iš mūsų yra gyvas? Metam „ant pirštų“

Tarkime, kad tai patalpa, skirta šarvojimui. Ji pilna menamų dalių. Paruoštas įvairių tikėjimų atributų ir rekvizitų rinkinys.

Patalpoje esantys žmonės yra juodais drabužiais. Taip jie pritaria vieno iš jų nematomybei.

Tarkime, kad ši erdvė yra skirta nurodyti įvykusią katastrofą.

Jei prieš tai esančiuose tekstuose katastrofos vieta buvo iškelta (ir kažkur sandėliuota), tai ši yra ritualinė, skirta sinchronizuoti laiką, nužymėti naują tvarką.

Šalia salės yra poilsio kambarėlis.

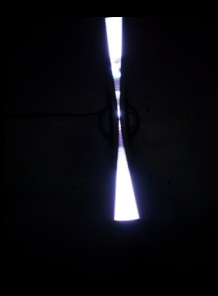
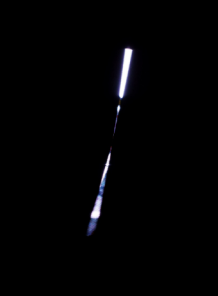
Paslaptingas kambariukas pailsėti nuo gedėjimo, atsigerti ar užkasti. Videožaidimuose yra nelegali galimybė „Noclip“ (a gaming mode which allows the user to pass through normally solid objects. Often used by admins who have nothing better to do then upgrade their skill) – perėjęs sieną, atsiduri tokioje erdvėje, kuri neturi aprašo, bet iš ten galima stebėti išvirkščią būta erdvę.

Poilsio kambarėlyje galima sužinoti, kaip kas gyvena, kaip kas atrodo ir kokiais vadinasi vardais.

3 scena

Aš paimu žmogaus iškamšą ir ją judinu⁴

⁴ Šis aktas buvo atliktas kuriant objektus jau minėtoms parodoms „Artifex“ galerijoje ir Ostaroje. Jo metu pasinaudojus *mocap* buvo skaitmenizuojami judesiai, vėliau perduoti animuojamiems objektams. Galima sakyti, suteikta intencija.



Kuroko – tai scenos darbininkas kabukio teatre, apsirengęs juodai. Koken – tai aktorių asistentai, jų funkcija padėti aktoriui, išlaikant vyksmo nuoseklumą, būdingą ir no, ir kabukio teatrui, bet tik kuroko dėvi juodais drabužiais. Jie veikia kaip „neregimi“ veikėjai. Asistuojami kostiumuotiems aktoriams, jie judina scenos rekvizitą. Kaukės, teisingiau pasakius, juodi galvos apdangalai, simbolizuoja jų „nematomumą“ ir anonimiškumą. Bet jie nėra anonimai, žiūrovas juos gali suprasti kaip intencionalios jėgos įrankį. Kartu jie yra animacijos įrankiai.

Tradiciškai kabukio teatre žiūrovai „nepastebi“ kuroko, net jei jie yra scenoje. Kuroko japoniškai reiškia juodą drabužį, nors pats žodis su laiku yra pakitęs. Tai yra unikali kabukio teatro ypatybė, ji padeda sukurti teatrališką atmosferą ir suteikia spektakliui iliuzinį charakterį. Kuroko nėra anonimas. Anonimas – tai asmuo, bestengiantis pakeisti situaciją iš už situacijos rėmų. Kuroko – tai taisyklė, pagal kurią sureguliuojami ryšiai. Kuroko veikimas yra susitarimas nepastebėti (nežiūrėti, kur slepiamasi, ir skaičiuoti iki šimto). Galima sakyti, tai yra vienu metu ir Godot, ir „Belaukiant Godot“.

Kasou Taishou – televizinis šou, kuriame aktorius dalyvauja kaip kuroko. Kabukio elementai čia suvienijami – tas pats aktorius yra ir aktorius, ir kuroko. Dalis jų kūnų yra juodos aprangos, kita dalis – ne. Šios dalys skirtos susijungti tarpusavyje su kitų personažais ir daiktais, slepiančiomis kūnų autonomiją ir sukuriant įvairias bendro judesio iliuzijas. Ši teatro forma buvo sustiprinta tuo, kad jos transliacija vyko per TV – mediją rišamą su realybės reprezentavimu ir kolektyvine laiko sinchronizacija.

Tarkim, personažai vaizduoja kovos menų susirėmimą. Vienas personažas per atstumą smūgiuoja kitam, šis perplyšta į kelias dalis, kurias kuroko išneša į skirtingas puses.

Darbe „Atsarginės dalys Tesėjo laivui“ aš panaudojau save kaip kuroko. Minkštą žmogaus maketą aprengiau juodu *motion capture* kostiumu su įmontuotais judesio davikliais. Bandžiau judėti su juo tokiu būdu, kaip kad jis kristų, kristų kaip paralyžiuotasis, o aš jį vis prilaikyčiau.

4 scena

Laiko juostos:

Čia yra iki juodumos susmilkusi žiūrovų kėdžių eilė.

Čia antra.

Čia trečia.

Gal ir daugiau, neprisimenu.

Aš padegiau teatrą.

Apie virtualią žiūrovo žūtį. Išnaša

Studijavau universitete fiziką ir uždarbiavau tuometiniame Vilniaus jaunimo teatre scenos gaisrininku. Scenoje viskas „degdavo“ metaforiškai. Bet iš tiesų, tuo metu buvo daug aistros, madingos žvakės ir rūkymas scenoje. Teatras visada siekė įspūdžio, net ir degdamas. Sudegė daugybė teatrų istorijoje ir tai buvo sudėtinė rekursyvioji teatro kultūrinės formos dalis. Aktorius iš sudegusio teatro buvo Beverčio, tuščio ir dekoratyvaus elgesio metafora.

Ir iš tikrųjų kartą gaisras įvyko dėl mano kaltės. Bet degė ne scena ar pastatas, o salė. Tuščia. Buvo vasara. Spektakliai nevyko. Sudegė pirmos kelios eilės kėdžių. Brangios vietos, iš kurių buvo galima apžiūrėti tikrus aktorių kūnus (čia apie iracionalaus skaičiaus realiąją dalį). Signalizacija nesuveikė. Dūmai buvo per sunkūs ir nepakilo iki jutiklių lubose. Galima sakyti, kad vieno jauno scenos darbininko

aistrose virtualiai degė menami žiūrovai. Vasarą į tuščią teatrą, į savo pagalbines patalpas, jis vedžiojosi vis kitą merginą. Demonstruodamas salę ir kitas savo valdas, stengdavosi sudaryti įspūdį ir sujaudinti. Degiojo šviesas. Aš vis nelegaliai įleisdavau jį savo budėjimo metu. Su smalsumu ir įprastu pavydu, kurį galima justi gražiam aktoriui, stebėjau tą kazanovą ir jo merginas. Įsivaizdavau būsimas orgijas, į kurias manęs neįleistų. Tam, kad jas dar labiau animuotų iškreipta mano vaizduotė.

Sekso Scena. Aktorių kūnai nepriklauso jiems, bet žiūrovams.

Tą kartą porelė (su vienu kintamuoju) išėjo paryčiais, aš nebėjau nieko ten tikrinti. Vaikino užmiršto išjungti prožektoriaus lempa sprogo ir nukrito ant užkloto. Didelė impregnuota menamas žiūrovų sueitis nuo dulkių saugojusi antklodė ėmė smilkti be liepsnos. Gaisras buvo iš tirštų sunkių dūmų. Ir jį aptiko tik ryte.

Suaglėjusias eiles pakeitė – tyliai dirbome visi, kas buvo įveltį į reikalą, – už aplaidumą, nes ir marška neatitiko standartų ir lempos nebuvo apsaugotos, ir signalizacija nesuveikė. Už tą mėnesį negavau premijos. O gal tuo tik pagąsdino, kad žinočiau, kaip reikia laikyti šviesą.

5 scena

, , . .

Menamas (prisimenamas) Nekrošius⁵ (ar išnaša čia jį prikeltų?) statė spektaklį „Lituanica“. Kartą salėje stebėjau repeticiją. Šiek tiek toliau už jo nugaros, maždaug tokiu atstumu –

Ne. Sėdėjau maždaug čia:

Du aktoriai scenoje laukė komandos. Abu laikė jauno medžio kamieną. Pjesės dialogai nesirišo. Kažko reikėjo, kad išjudintų. Nekrošius pasakė: „Gal pasukit tą medį, kaip propelerį?“ Kažkaip labai ilgai tas spektaklis statėsi-persistatė. Tarsi bandymas pratęsti lėktuvo statymą / kritimą.

6 scena

„Mirties teatras“. Kažkur čia reikia padėti Tadeuszo Kantoro „daiktus, kurie vaidina.““⁶

⁵ Eimuntas Nekrošius (1952–2018) – lietuvių teatro režisierius, aktorius. Vienas žymiausių savo laikmečio teatro režisierių. Jo kūrybai būdinga daugiareikšmiai įvaizdžiai ir metaforos.

⁶ Kantor Tadeusz (Tadeušas Kántoras) – lenkų režisierius, dailininkas, scenografas, meno teoretikas. Teatre jo vėlyvoji veikla sutapo su E. Nekrošiaus kūrybos pradžia. Nuo 8 dešimtmečio propagavo vadinamąjį mirties teatrą, jo spektakliuose „Mirusi klasė“ (1975), „Wielopole, Wielopole“ (1980), „Teišnyksta artistai“ (1985), „Jau niekada čia nebegrįšiu“ (1988), „Šiandien mano gimtadienis“ (1991) ryškios menininko asmeninio likimo ir pasaulio istorijos susidūrimo temos, teatro priemonėmis parodomi atminties veikimo principai. Be aktorių, spektakliuose veikia ir lėlės.

Nacionalinės dailės galerijos parodoje, instaliuotoje iš Kantoro kūrybinio palikimo, vaikščiojau tarp kūnus (miegančius ar žuvusius) imituojančių daiktų, apklotų pilkomis antklodėmis. Kodėl norėjosi pakelti bent trumpam jų kraštus?

Ar lėlių teatras yra animacija? Ar lėlė yra įrankis? Mechanika apima mūsų regimąjį apčiuopiamų daiktų pasaulį. Lėlės sujungtos su žmonėmis. Čia iškyla kūno kaip įrankio klausimas – ar kūnas, pats būdamas įrankiu, jau savaime sukuria laiko iškreipimo galimybę? Tarkim, mūsų sudegusiame teatre yra galimybė vaidinti tik sukuriant atstovaujantį personažą (noriu supriešinti dvi laiko suvokimo tradicijas teatre – virtualią, pagal Artaud apibrėžimą, ir konceptualią).

Lėlė, sąveikaudama su ją kontroliuojančiuoju, sukuria savarankišką reprezentaciją, ji atkartoja valdančio kūno charakteristikas – ji yra daugiau reprezentacinė nei animabili (ar animobili). Ji rekursyviai nurodo, kad ir į nematomą, bet ją kontroliuojantį gyvą „ego“, taigi labiau dokumentuoja galimybę atgyti, nei animuojasi. Tačiau jau dviejų aktorių valdoma lėlė tampa kažkuo, ko laiką turime pajusti, pasitikslinti. Lėlė valdoma daugybės aktorių – galbūt milžiniška, panaši į stabą. Jos veiksmai taptų kontrolės ir savikontrolės galimybe aktorių aibei. Paradas, milžiniškos lėlės juda sausakimša gatve. Susirinkę žiūrovai mojuoja mažomis jų kopijomis.

O jei daug aktorių valdoma lėlė yra maža? Gydytojai palinkę virš operacinio stalo, daug instrumentų, naudojamų tvarkingai ir reikiamu momentu, aparatai leidžia ritmingus metronomo garsus. Išpjaunamas per daug besidauginantis ir gyvybingas darinys, keliantis pavojų jį turinčiam kūnui. Ir prieš operaciją ir po jos – daugybė veiksmų ir įrankių, nukreiptų prieš tą darinį. Darinys yra milžiniškas, pasklidęs, veikiantis.

Įtarčiau, kad įrankis lėlės rankose tampa animabilus, jei tik aktoriai, valdantys lėlę, to įrankio nebekontroliuoja tiesiogiai.

Išnaša. Tema gali būti išplėsta tiek į animacijos, tiek į žaidimo pusę ir projektuojama į teatro ar kino tradiciją (no teatras ir ankstyvasis teatrališkas ir teatro erdvėje atsiradęs G. Méliès triukų kinas). Lėlinis animacinis filmas kaip atskiras fenomenas turėtų būti aptarinėjamas judančio vaizdo lauke⁷. Taip pat galima iškelti klausimą, kodėl ankstyvasis kinas (kurį suprantame, kaip pagreitintą ir komišką) dabar yra animacija. Toliau tęsiant, verta atskirti animacinį filmą nuo kitų filmo formų. Ir netgi bandyti lėlinę animaciją iškelti (tarkim, laikinai, kaip objektą tyrimui) iš kino lauko konteksto. Ir tyrinėti kaip savarankišką judančio vaizdo formą. Tada vėl įkelti į judančio vaizdo lauką. Iš karto šioje dalyje taip pristatyti – kaip bandymą retransplantuoti arba sintezuoti virtualioje erdvėje.

Tai būtų elgsena su lėliniu kinu kaip su lėle, bandant jį aptikti kaip tiesioginę sandūrą tarp gyvo ir negyvo. Tikrai prikeliantį.

Lėlių teatro kinas – tai

7 scena

Pixilation / Pixelation

⁷ Čia vabalų dresūra? – gal per populiarus klausimas, užduotas Starevičiui, po jo animacinio filmo „Kinematografo operatoriaus kerštas“ (1911) apie kafiškus aukštuomenės vabalus. Bet nesu tikras, kad jis nebandė apsimesti, kad nedresavo. Režisieriaus profesija, kai mokiausi jos, suteikė galimybę kitų akyse tapti svarbiu, „matomu“ ir „matomais“ versti kitus. Dažniausiai tai buvo suprantama kaip elitinio vaidybinio kino dalis. Kartą buvau pristatytas merginai kaip „kino režisierius“ ir čia pat – po reikšmingos pauzės linksmi palydėtas „animacinio“. Iš tiesų buvau „dokumentalistas“ – dar mažiau įdomus, tik eksperimentams naudoju animacijos technologijas. Bet, man atrodo, aš ir dabar bandau išsiginti animacijos.

Piksiliacija (*pixilation*)⁸ – tai *stop motion* technologija. Fotografinė technologija naudojant žmogaus kūną kaip objektą. Nuoseklus judesys išimtas. Kūnas yra pats sau kuroko tarp kadru – jis pasirūpina savo pozicija, rekvizitu, dekoracijomis, todėl demonstruojant fotografijas tuo greičiu, kuris sukuria mums įprastai bėgančio laiko pajautą, atrodo, kad kūnas gali atlikti bet kokius veiksmus – tarkim, kabėti ore. Tarkim, kūnas pašoka, yra fotografuojamas, tada vėl pašoka, vėl fotografuojamas. Sujungus fotografijas į vieną nuosekliai matomą vaizdą, atrodo, kad kūnas nekrenta.

Piksiliacija⁹ – tai vaizdo visuma iš tokių fragmentų, kurie yra nedalomi į smulkesnius. Skaitmeninio laikmečio pradžioje analoginį vaizdą buvo galima skaitmeninti į pakankamai nedidelį pikselių kiekį. Tačiau greitai skaitmeninis vaizdas galėjo būti perteiktas tokiu kiekiu pikselių, kurie gerokai viršijo optinę akies gebą. Kiekvieną kadrą dabar jau galima išdidinti iki visiškai naujos informacijos pasirodymo. Galima sakyti, kad žinojimas apie vaizdo galimybes atskleisti vis naują informaciją skaitmeniniame amžiuje tampa intuityvus. *Zoom* judesys – išplečiant dviem pirštais vaizdą ekrane – tapo fizine pažinimo galimybe ir vienu metu intuicijos stimuliavimu.

⁸ Terminas *Pixilation* yra kilęs iš žodžio *pixie*, reiškiančio išdaigingą elfą arba fėją. *Pixilation* pagrindinė reikšmė yra savybė būti *pixilated* (žodžių *pixie* ir *titillated* junginys, reiškiantis kažkam iškrečiamą nenusipėjamą ir įdomiai kvailą pokštą). Vienas žymiausių *pixilation* technikos naudotojų buvo Kanados animatorius Normanas McLarenas. Jis yra žymus dėl savo eksperimentinio darbo su animacija ir filmu, dažnai minimas kaip vienas iš svarbiausių *pixilation* technikos pradininkų.

⁹ Terminas *Pixelation*, nuo žodžio *pixel*, buvo sukurtas XX a. 6 dešimtmetyje kaip sutrumpinimas iš anglų kalbos žodžių *picture element*. Jis nusako mažiausią vaizdo elementą, kurį gali pateikti ir valdyti vaizdo reprezentavimo sistema. Pagrindinė *pixelation* reikšmė yra skaitmeninio vaizdo atvaizdavimas, kai pikselių struktūra yra aiškiai matoma plika akimi.

Alzheimerio paveiktas moters veidas. Kiekvienas pikselis galimai turi savo porą, kai kita dalelė yra surišta su pirmąja savo būsena.

– Nepataikiau inkišti, bliat.

– Bobutė įsimažins.

– Na, te, pizdon!

– Išsižiok!

– Sedėk, sedėk, nepabėk!

– Tokia nuskriausta sėdi.

– Ko tai įtariu, kad pavasario jau nesulauks.

– Na ir man atrodo. Sunku suprasti.

8 scena

Urvas / ola

CAVE – santrumpa iš anglų kalbos žodžių „Cave Automatic Virtual Environment“, tai yra erdvinė virtualios realybės platforma, kurioje žiūrovai gali matyti ir jausti trimačius vaizdus be specialių akinių arba kitų priedų. Ši platforma intencionaliai siejama su Platono „olos“ (cave) samprata.

Pikselių mirgėjimus. Teksto nebėra, tik jo spėjimas – pikseliai per stambūs.

Išnaša. Iškilminga dekoracijų išnaša iš scenos.

9 scena yra tolesnis tekstas

Kitas tekstas skirtas tuščiai erdvei, kai ant sienų nebėra judančio vaizdo projekcijų, tačiau pasirodo įrankiai, tarpininkaujantys tarp realių ir menamų erdvių.

Reikšminiai žodžiai:

VR aparatas,

Galerija,

Bažnyčia.





KAS YRA VIRTUALIOS REALYBĖS KAUKĖ?

Anotacija. Šiuo tekstu virtualią realybę bandoma įvertinti kaip aparatinę ir dispozityvinę. Virtuali realybė dabartyje steigiamą socialinių tinklų pagrindu, susiejant vaizdo žaidimų, kino ir internetinės socialinės komunikacijos erdves. Pereinant nuo Foulcault dispozityvo sampratos per Baudry kino aparato teoriją technologiškai imersyvos realybės link siūloma tezė, kad virtualioje realybėje įvyksta Agambeno minimos paklusnaus piliečio kaukės apgręžimas nuo valdžios į save patį – į pilietį, į socialinį kūną. Dalyviui įgijus paslankią žaidybinę tapatybę, šis VR kaukės užsidėjimo aktas tampa performatyviaja faze – vaidyba ir vienu metu bandymu atpažinti menamą save. Taip pat teigiama, kad tokiu būdu valdžios sąvoka iš virtualios realybės į tikrovę yra grąžinama kaip dirbtinio intelekto mitas.

Reikšminiai žodžiai: virtuali realybė, aparatas, šiuolaikybės kaukė, dirbtinio intelekto mitas

Vietoje įvado¹

Dvi virtualios savimi peraugusios realybės žymi šį laikmetį ir tarpininkauja su tikrove. Metaverse² – optimistinė naujos virtualios visuotinės socialinės/technologinės konstrukcijos realybė ir izoliuota, pandemine virtualybė, persmelkta nerimastingų ir desperatiškų monologų kakofonijos. Medicininė kaukė, žyminti pandemine vienatvę ir VR (virtualios realybės) kaukė, ženklinanti žingsnį į kolektyvinę Metaverse. Kaip įmanoma tokia prieštaringa vienatvės ir bendrystės bendra būtis? Todėl Agambeno esė teksto analitiniu/interpretaciniu analizės metodu buvo pasirinktas dialogo, nuo Sokrato laikmečio naudojamo kaip tiesioji, metodas. Ir tariant desimetrizuotą dialogą (arba kitaip sakant dialogą su tylinčiuoju), buvo siekama supriešinti tiesos formas, materializuotas ištariamą žodžiu ir „nutylėtas“ mintyse kaip virtualios realybės reprezentacijose.

Šv. Mergelės Marijos Ramintojos bažnyčios pastatas, naudojamas ir kaip šiuolaikinio meno galerija³. Paroda uždaryta, karantinas, Kalėdos. Lauke prie pastato Godotas⁴, kuratorius, (jis surengė virtualios realybės parodą) ir vienintelis svečias, kurį jis galėjo pakviesti – Agambenas (šis susierzinęs, visai neseniai viešai pasisakė apie valdžios priemones prieš viruso plitimą⁵), pastate dar kažkas yra, turbūt pateko pro bažnyčios šo-

nines duris. Godotas ir Agambenas su medicininėmis kaukėmis.

Ant sienos, prie įėjimo kabo užrašas: „The Right and the Left, which today alternate in the management of power, have for this reason very little to do with the political sphere in which they originated. They are simply the names of two poles—the first pointing without scruple to desubjectification, the second wanting instead to hide behind the hypocritical mask of the good democratic citizen—of the same governmental machine⁶.“ (Agamben, 2009a, p. 22)



1 pav. Paroda „Eikasia“, 2019

Agambenas:

Susitarkime dėl žodyno – dispozityvas ar aparatas.⁷ Noriu išsakyti tezę. Nors M. Foucault

1 Šiame tekste bus cituojama G. Agambeno esė „Kas yra dispozityvas?“ (Agamben, Giorgio. 2009. What is Apparatus is: What is Apparatus? and Other Essays, Stanford: Stanford University Press.) Italų posakis Che cos'è un dispositivo į lietuvių kalbą verčiamas „Kas tai yra aparatas?“, pabrėžiant instrumento, įrankio svarbą (kaip ir verčiant į anglų kalbą „apparatus“).

2 Tai naujas Facebook socialinio tinklo lygmuo, apimanti globalią virtualią realybę, kuriama tokiais komunikaciniais VR įrenginiais kaip, pavyzdžiui, Oculus.

3 Čia 2019 metais čia įvyko pirma Lietuvoje virtualios realybės meno paroda „Eikasia“.

4 Sutapimai su nemokamu žaidimo varikliu (<https://godotengine.org/>) ir S. Beckettto personažu iš pjesės „Waiting for Godot“ nėra aktualūs. Vardo kilmė gali būti lietuviška, susijusi su goda – svajone (godotas – lauktas, svajotąs).

5 Coronavirus and philosophers. M. Foucault, G. Agamben, S. Benvenuto. European Journal of Psychoanalysis. Prieiga per internetą: <https://www.journal-psychoanalysis.eu/coronavirus-and-philosophers/>

6 „Dešinė ir kairė, kurios šiandien vis pakaitomis kontroliuoja valdžią, dėl šios priežasties turi labai mažai ką bendro su politine sfera, iš kurios jos iškilo. Tai tiesiog dviejų tos pačios vyriausybės mašinos polių pavadinimai – pirmasis be skrupulų rodo desubjektikaciją, o antrasis siekia pasislėpti po veidmainišką gero demokratinio piliečio kaukę.“

7 Pats Agambenas mato tarptautinės anglų kalbos vartosenos problemą, nes, skirtingai nuo XV–XVII amžiaus lotynų kalbos, kai ji nepriklausė konkrečiai tautai, šiuolaikinė anglų kalba priklauso bent dviem. (Agamben, G. (2014). Resistance in Art. Prieiga per internetą: <https://www.youtube.com/watch?v=one7mE-8y9c> Angliškuose vertimuose vartojamas aparato terminas. Lietuviškai, manau, taip pat artimesnis mechnizmui, nors kai kurie autoriai teologinę lotynišką dispositum kilmę vertina kaip atspirties tašką. „Pokalbis su Giorgio Agambenu“, Internetinė prieiga: <https://aplinskkeliai.lt/dialogai-poliologai/pokalbis-su-giorgio-agambenu/>



2 pav. VR instaliacija buvusioje altoriaus vietoje. Paroda „Eikasia“, 2019

neapibrėžė dispozityvo termino, manau, šis terminas yra reikšminis M. Foucault mąstymo strategijoje, todėl iš karto pereinu prie jo sampratos aiškinimo.

Godotas klausosi pauzės. Atrodo, kad po to turėtų būti pasiūlytas automatinis pasirinkimas, kaip kad skambinant telefonu į kokią nors instituciją. Jį domina virtualios realybės technologinis pradai.

Agambenas tęsia:

Dispozityvas – tai tinklas, formacija, anot M. Foucault, kurios pagrindinė funkcija – atsakas į nepaprastą padėtį, manipuliuojant jėgų santykiais. Taigi, pirma, – tai heterogeninis ansamblis, tinklas, įtraukiantis iš esmės viską – lingvistinę ir nelingvistinę visumą; antra, – dispozityvas turi strateginę funkciją ir įtraukiamas į valdžios santykius; trečia, – atsiranda žinojimo santykių ir valdžios santykių sankirtoje.

Godotas linkteli galvą, tai tarsi turėtų išreikšti lingvistinį judesį – virtualų skyrybos ženklą, neprieštaramą.

Agambenas:

Taip! Pozityvumas! Sekdamas pozityvumo sąvokos pėdsakais Foucault mintyje susiejau jo ir jo vertinamo J. Hyppolite svarstymus apie esmines G. Hegelio mąstymo koncepcijas – „likimą“ ir „pozityvumą“. Hegelio „pozityvioji religija“ – tai jausmai, užfiksuoti sielose vieno-kia ar kitokia prievarta, kai nėra tiesioginio suinteresuotumo. Taip, priešpriešinant prigimtį (kaip natūralųjį tikėjimą) ir pozityvizmą, anot Hyppolite, ir iškyla dialektika tarp laisvės ir prievartos, proto ir istorijos. Pasitelkiant Foucault mintį galima kelti esminį jo klausimą – santykius tarp gyvų žmonių – individų ir istorinio prado per tam tikrą subjektyvizacijos procesą (taisyklės, galios nustatymus ir t. t.). Skirtumas nuo Hegelio tas, kad Foucault nebando šių elementų susieti į visumą, tik tiria veikiančius valdymo mechanizmus ir manipuliacijas.

Godotas vėl linkteli galvą.

Agambenas tęsia:

Foucault dispozityvą vertina kaip universaliją (jis visada atsisakydavo užsiimti racionaliomis esmėmis – „valstybe“, „valdžia“, „įstatymu“). Tačiau, tikslinant terminą, grįžiu prie *ekonomikos* – kaip namų ūkio administravimo – per teologinę genealogiją. Aptikau, kad bažnyčiai bandant išvengti politeistinių aspektų Šv. Trejybės aiškinime buvo atskirtas Dievo *buvimas* ir *veikimas*. Taip Dievo sūnui buvo patikėta *išpirkimo ir išgelbėjimo ekonomika*. Galop atskirti bažnytiniai ir ekonominiai diskursai. Ekonomika tapo dispozityvu, per kurį trinarė dogma įtraukta į krikščionišką mokymą. Tai gi taip ir atsirado skirtis tarp Dievo buvimo ir Dievo veikimo. Manau, kad tai tikra Vakarų filosofijos šizofrenija!

Godotas svarsto, kiek profanacinė (paties Agambeno nuomone) ši mintis. Mąsto, ką pasakytų kunigas Toliatas⁸, kuris leido tai virtualios realybės parodai čia pabūti. Bažnyčia, valdžia ir kibererdvė.

Agambenas:

Tokioje teologinėje dispozicijos genezėje įžvelgiu ir tam tikrą diskursyvų tapatumą ne tik tarp Foucault ir Hegelio, bet ir su M. Heideggerio „karkasu“ (*gestell*). Heideggeris pabrėžia, kad jam *gestell*, paprastai reiškiantis aparatą (*gerat*), yra „reikalavimų visuma“ (*dis - pone*), nurodant žmogui atskleisti realybę per valdymą.

Godotas suklūsta. Jam akivaizdžiai įdomi aparato tema, jo kuriama realybė ir jos ontologinės charakteristikos. Godotas svarsto, kad, skirtingai nuo Jean - Louis Baudry kino aparato teorijos, kurioje yra du konkretūs prietaisai – kino kamera ir kino projektorius – virtualios realybės prietaisais yra ir pasyvūs, ir interaktyvūs. Jis vienu metu ir projektorius, ir ekranas, ir imersinis aparatas, todėl nereikia specifinio dispozityvinio įtraukimo mechanizmo (kaip kad kuriant kino filmą svarbus montažas, kameros kampas, naratyvas ir t. t.). VR aparatas yra simbolinė realybė, kurios buvimas susijęs su tam tikromis žaidybinėmis sąlygomis, pavyzdžiui, pasirinkta tapatybe. Tačiau grįžimas į tikrovę yra neišvengiamas, kokia atgrasi ji bebūtų, nes, anot R. Nozicko daromų mintinio eksperimento⁹ išvadų, žmonės, apriboti ar apsiriboję tik žmogus kuriama realybe, visgi norės būti, o ne tik patirti, daryti, o ne tik įgyti darbo patirties. Vadinasi, ryšiams, kuriuos imersinis kūnas įsteigia virtualioje realybėje, reikia sukurti

8 Algirdas Toliatas – Vilniaus Švč. Mergelės Marijos Ramintojos bažnyčios kunigas ir Lietuvos policijos kapelionas.

9 “Suppose there was an experience machine that would give you any experience you desired. Super-duper neuropsychologists could stimulate your brain so that you would think and feel you were writing a great novel, or making a friend, or reading an interesting book. All the time you would be floating in a tank, with electrodes attached to your brain. Should you plug into this machine for life, preprogramming your life experiences? [...] Of course, while in the tank you won't know that you're there; you'll think that it's all actually happening [...] Would you plug in?” (Nozick, 1974, p. 42)

simetrišką atitikmenį tikrovėje. Ir tai, kas įsteigiama virtualybėje, turi būti grąžinta per atvirkščią imersiją „išnirimo“ arba deimersializacijos procedūrą. Bet simbolinė virtualios realybės tvarka iš esmės nustatoma ir percepciškai apčiuopiamame lygmenyje. Panardintieji ją patiria ne tik oculocentriniu ir auraliniu būdais, t. y. ne tik vizualiai ir garsiškai, bet ir taktiliškai – per haptinį prisilietimą, taip sukuriant simbolinę materialiąją charakteristiką. Tada grįžimas į tikrovę tampa neįmanomas, nes po tokios patirties neatsistato ankstesnė simbolinių ryšių tvarka. Taigi, tam tikra prasme nėra kelio namo. Tai tarsi bloomiškasis klaidžiojimas...

Agambenas traktuoja užtrukusią ilgoką tylos pauzę kaip galimybę suformuoti naują mintį:

Tokį momentą naudoju kaip metodologinį principą – aš vis ieškau vietos, lokuso, kai autoriaus mintis sustoja ir ją galima plėsti pačiam. Taigi, manau, visą egzistuojančią visumą galima dalinti į dvi klases – gyvos būtybės (substancijos, esmės) ir dispozityvai. Ir čia siūlau savo apibrėžimą. Dispozityvas – tai bet kas, kas kontroliuoja ir lemia žmogaus elgesį. Trečia kategorija tarp jų – tai subjektai. Subjektai ir substancijos persidengia iš dalies, nes individas (esmė) gali būti daugybės subjektyvacijos procesų dalis. Neapibrėžtą diseminacijos procesų augimą atitinka toks pats neapibrėžtas subjektyvizacijos procesų augimas. Susiduriame su veidmainystės atveju, susijusiu su asmenine tapatybe.

Kraštutinė veidmainystė kaip virtualios realybės fenomenas? – svarsto Godotas.

Agambenas tęsia:

Diagnozuojama finalinė kapitalizmo fazė. Požymis – nebliko nei vieno momento, kuris būtų neužkrėstas, nekontaminuotas, nekontroliuojamas ir nemodeliuojamas.

Pasigirsta perspėjantis signalukas – atėjo žinutė.

Agambenas išsitraukia telefoną:

Svarstau, kaip išsilaikyti kovoje su dispozityvais (parodo savo „telefonino“). Dispozityvai – tai humanizacijos pasekmė ir kartu evoliucijos variklis. Žmogiškumo (kaip kitoniškumo nuo gyvūninio prado) atsiradimas įvyksta dėl skirties, kurią sukuria ekonomika Dievo buvime ir veiksmu. Tuo pat įvyksta ir skirtis su gyvuoju pasauliu. Lyginant tai su Heideggerio „receptoriaus-inhibitoriaus“ apibrėžimu, įvyksta ryšio nutraukimas su aplinka...

Agambenas dedasi akinius, skaito žinutę. Godotas apžiūrinėja Agambeną su akiniais, apsaugine kauke, senesnio modelio telefonu ir nieko nesako. Virtuali realybė, – galvoja jis, – neveikia atskirai nuo tikrovės ir jos nepakeičia, tačiau ji neveikia išvien su tikrove. Kas grąžinama atgal? Jei specifinės dalyvavimo virtualioje realybėje teisės nustato kompiuterinių žaidimų lauko konvencijos, tai virtuali realybė yra priemonė, siekiant atskleisti tikrovę, vadovaujantis interaktyvaus žaidimo sąveikomis.

Agambenas tęsia, tebeskaitydamas žinutę:

Ir tai sukelia nuobodulį – ta prasme šis sugebėjimas nutraukti ryšį ir sukurti Atsivėrimą, per kurį ir atsiranda galimybė suprasti būti kaip būti, taigi, konstruoti pasaulį. Tai savo ruožtu sukuria dispozityvus. Jų padedamas žmogus stengiasi įdarbinti atsiskyrusias nuo jo gyvūnines charakteristikas dirbi veltui, kad pats galėtų mėgautis Atsivėrimu. Vadinasi, prieš visus dispozityvus visada kyla noras būti laimingam.

Laimės noras ir šventė. Godotas apsidairo. Aplinkui nieko nėra, nė gyvos dvasios, visi paklusę valdžios nurodymui izoliuoti.

Agambenas su Godotu grįžta į vidų. Parodą galima apžiūrėti ir virtualioje erdvėje. Bet kaip suprasti meno virtualumą, – svarsto Godotas, – ar tai šiuolaikinė(s) meno filosofijos problema, ar šiuolaikybės problema?..

Agambenas (matyt, pagauna beklaidžiojantį po bažnyčią Godoto žvilgsnį):

Profanacija! Siūlau Romėnų teisės terminą *profanacija*. Juo buvo skiriamos sakralios ir buitinės sferos, iš buities šalinami dievams priklausantys daiktai. Šventvagystė (*sacrilegio*) reiškė ribos peržengimą į sacro sritį, o profanacija – sugrąžinimą į laisvą žmonių vartojimo sritį. Tam tikra prasme religija – tai kažkas, kas perkelia iš žmogiškojo pasaulio į dieviškąjį. Dispozityvas – tai aukojimas. O profanacija – tai antidispozityvas.

Štai ir dvikryptis imersinis mechanizmas – virtuali tikrovės profanacija ir šventvagystė, – galvoja Godotas. Bet kas įvyksta – žmogiškojo kūno auka? O virtualios realybės įrenginys, anihiliuojantis kūną, užgesdamas ir užsidegdamas – tai F. Kafkos aprašytas agregatas (Kafka, 1918) Tada jo *juodas ekranas*¹⁰, neveikiantis technologijos paviršius (veidrodys?) – tai ir yra Agambeno paminėta tamsa (Agamben, 2009b), kaip nepasiekianti mūsų dabarties šviesa, kurios nuojauta stebėtojai sukuria šiuolaikybės matymą.

Agambenas tęsia, jis kažkur nutolo bažnyčioje, jo balsas aidis:

Kapitalizmas sukuria kraštutinumo skiriamuosius procesus, kažkada buvusius religijomis. Šiuolaikinius dispozityvus yra problematiška profanuoti, nes be subjektyvizuojančių procesų jie pavirsta paprasta smurto praktika. Foucault parodė, kad disciplinarinėje visuomenėje dispozityvai per veiksmus, kreipinius, veiklą sukuria paklusnius ir vienu metu laisvus žmogiškus vienetų, atrandančius savo laisvę ir identitetą pačiame paklusimo procese. Taigi, dispozityvai yra subjektyvizacijos procesų gamybos mechanizmas (patyli). Pavyzdžiui, išpažintis.

10 Juodas ekranas – netikėtai, dėl nežinomų priežasčių nustojo veikti prietaiso ekranas (kiti paplitę pavadinimai *Black screen*, *Black screen of death*, *Fatal system error*).

Godotas apsidairo.

Agambenas:

Išpažintis ir kaip *senojo aš* paneigimas ir susitaikymas. Be abejo, subjektyvizacijos ir de-subjektyvizacijos procesai vyksta vienu metu, tačiau svarbu, kad dabar jie nustojo skirtis, taigi subjekto atkūrimas tapo slėpingas ir netgi vaiduokliškas. Telefono dispozityvas neduoda naujos subjektyvybės, bet tik numerį, kuris gali būti kontroliuojamas, kaip kad tv žiūrovas gauna tik distancinį pultelio perjunginėtojo apvalkalą. Todėl nėra teisingo dispozityvų vartojimo būdo.

Storos bažnyčios sienos sunkiai praleidžia signalą. Agambenas pasukioja telefoną:

Štai, pavyzdžiui, matau internetą kaip gigantišką desubjektyvizacijos, kurios neatsveria jokia subjektyvizacija, kūnā – taigi tikro identiteto ir realų skirtybių politika tampa pasmerkta, o ekonomika tesieka tik savo reprodukcijos. Valdžia tampa irzli ir įtari, nes susiduria su paklusniausiu ir bailiausiu socialiniu kūnu, su Bloomais¹¹ – paklusniais ir nepavojingais postindustriniais piliečiais, kurie patikėjo visus savo poreikius dispozityvams ir todėl valdžios yra laikomi potencialiais teroristais. Dėl totalių technologijų, video stebėjimo, biometrinų procedūrų viskas virsta vientisu kalėjimu. Ši mašina yra teologinės ekonomikos parodija. Reikia įsikišti į subjektyvizacijos procesus, dispozityvus ir rasti tą nevaldymo pradą...

O jei virtualioje realybėje yra atvirkščiai? Jei pasiteltume dirbtinio intelekto sampratą, – sustingsta Godotas, – tai gali būti, kad virtuali realybė yra aparatas, siekiantis į tikrovę įterpti dirbtinio intelekto mitą kaip absoliučios valdžios kaukę. Taip, grįždamas į tikrovę, jis (dirbtinis intelektas) tampa ir paklusnus, nes mūsų kuriamas kartu tampa pavojingas kaip Agambeno teroristas. Tai, – galvoja Godotas, – gal todėl Heideggeris ir buvo toks technoskeptiškas, bet, anot S. Gualeni (Gualeni, 2015), būtent jo mintys geriausiai tinka virtualios realybės mechanizmams paaiškinti...

Iš viršaus laiptais (sovietmečiu bažnyčia nebepakeičiamai buvo paversta remonto dirbtuvėmis ir suskirstyta aukštais) nusileidžia kunigas Toliatas ir, pamatęs Agambeną, užkalbina. Godotas pagarbiai atsitraukia, užsideda pirmą pasitaikiusį parodos VR aparatą, apsimesdamas, tarsi ką jame tikrintų.

Ar Agambenas išdrįstų pasibandyti virtualios realybės šalną? Turbūt ne, – galvoja jis. O ekonomas Kristus, matyt, nė nebuvo nusiėmęs...

Užsidedęs šalną virtuali realybė įtraukia akimirksniu. Godotas pasijunta likęs vienui vienas. Netgi neliķęs nė vienu.

Beje, ko ten Agambenas klausė Kristaus „Evangelijoje pagal Matą“?... – dar spėja pagalvoti.



3 pav. „Pilypas ir kanapės“. G. Agambenas apaštalo Pilypo vaidmenyje, „Evangelija pagal Matą“ (rež. P. P. Pasolini, 1964). Ekranų iškarpą iš internetinės nuorodos <https://www.youtube.com/watch?v=anZg7SyjZ2s>.

Vietoje išvadų

Gal jis ir teisus, – galvoja Godotas. Gal čia yra tas nesiliaujantis nuobodulys ir laimė išsivaduoti paklūstant. Kaukė, kurios buvimas tampa visuotinas. Virtuali, terapinė, religinė, dispozityvinė, iliustruojanti teroristinį paklusnumą. Gal ji ir yra šiuolaikybės kaukė, dengianti alternatyviąją realybę – antivakcininę ir plokščiažemiškąją. Dabarties ir šiuolaikybės negalima suprasti be intuityvaus juodojo laiko stebėjimo (Agamben, 2009), o virtuali realybė tampa nuolat generuojama šiuolaikybė, suvokiama tik per žaidimą. Veiksmas, buvęs svetimo darbo (meistro ar mechanizmo) sudėtine dalimi, tampa taip pat neatpažįstamas. Tai, kas seniau laikyta malonumu stebėti aparato, įrankio veikimą, tampa magijos stebėjimu, o darbas – stebuklu, fokusu, burtu. Ir homunkuliškai fleksibili¹² vienakartinė kaukė nepaliaujamai stebi kitą kaukę, kuriančią stebuklą kaip darbą.

Literatūra

- Agamben, G. (2009a). What is Apparatus, iš: What is Apparatus? and Other Essays. Stanford: Stanford University Press.
- Agamben, G. (2009b). What is Contemporary, iš: What is Apparatus? and Other Essays. Stanford: Stanford University Press.
- Nozick, R. (1974). Anarchy, State and Utopia. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Kafka, F. (1918). In the Penal Colony. Prieiga per internetą: <http://johnstoi.web.viu.ca/kafka/inthepenalcology.htm>
- Gualeni, S. (2015). Virtual Worlds as Philosophical Tools. London: Palgrave Macmillan UK.
- Levitt, Deborah. (2018). Five Theses on Virtual Reality and Society: Understanding the Implications of Radically New Experiences.” Public Seminar. Prieiga per internetą: https://www.academia.edu/37269741/Five_Theses_on_Virtual_Reality_and_Society.

¹¹ Čia Agambenas turi omenyje Bloomą – centrinį personažą iš J. Joyso romano „Ulysses“.

¹² Homunkuliškas fleksibilumas – tai sąmonės savybė virtualioje realybėje traktuoti ir kontroliuoti kūną nebūtinai kaip humanoidinį (Won, Andrea & Bailenson, Jeremy & Lanier, Jaron. (2015). Homuncular Flexibility: The Human Ability to Inhabit Nonhuman Avatars.). Cituojama pagal Levitt, Deborah. 2018.

WHAT IS THE MASK OF VIRTUAL REALITY?

Arturas Bukauskas

*Vilnius College of Technology and Design
Vilnius Academy of Art*

Summary. This text attempts to interpret Virtual Reality as both hardware and dispositif. Virtual Reality currently emerges on the basis of social networks, linking the spaces of video games, cinema and online social communication. Moving from Foucault's concept of dispositif through Baudry's theory of cinematographic

apparatus to a technologically immersive reality, it is proposed that in Virtual Reality, the hypocritical mask of the good democratic citizen, mentioned by Agamben, is turned from the government to self – to the citizen, to the social body. When a participant acquires a flexible game-based identity, the action of wearing a VR mask becomes a spectacle - a play and at the same time an attempt to recognize an imaginary "self". It is also argued that in this way the concept of power returns from virtual reality to reality as the myth of artificial intelligence.

Keywords: virtual reality, dispositif, the mask of modernity, the myth of AI



O!MARAS

(...)

- Tekstas skiriamas kino animabilumui.
- Tekstas skiriamas kūnams, nešiojusiems bendrą virusą. Maras! Maras! Maras, – bėgusiems nuo Lumière'ų atvykstančio traukinio dabar galima pasakyti – Ne! Judančio vaizdo virusas baisus, bet išgalvotas. Jūs, bėgantys, taip pat esate išgalvojami.



Atsargus sienų stuksenimas, ieškant slaptos erdvės, kur paslėpti kūnai

Animabilumas erdvinio judančio vaizdo praktikoje ir 360° judantis vaizdas, kaip gyvo / negyvo diagnostika. Užrašai konceptualiam tryš šimtai šešiasdešimties laipsnių judančio vaizdo¹ scenarijaus kūrimui ir režisūriniams vaizdo sprendimams.

- 360° laipsnių judantis vaizdas jau pavadinimu nurodo į formalios matematikos galimybę. Tarkim, bet kurioje erdvėje gali būti kūnas. Bet koks kūnas gali būti įtrauktas į žmogaus kūną. Bet kurioje erdvėje galima pasirinkti centrą. Bet koks centras gali būti Europos centru.
- Žmogaus kūnas – tai erdvė, kurioje gali slėptis kitas kūnas.
- Dairymasis. Svarbu nuojauta, kur galėtų būti centras, kurio atžvilgiu veiksmas / judesys turės daugiausia galimybių. Tai

¹ Erdvinį 360° vaizdą kuria arba registruoja į visas puses speciali kamera. 360° kamerą sudaro du arba daugiau objektyvų ir vaizdo sensorių, o vaizdinė medžiaga vėliau sujungiama iš atskirų užregistruotų plotų. Tokio tipo vaizdui negalima iš anksto suteikti specialių kinematografinio „matymo“ savybių – pvz., kino terminais kalbant, „stambaus plano“ arba matymo rakurso. Išankstinio manipuliavimo žiūrinčiojo regos galimybės yra ribotos. Visą navigaciją vaizde – sukinėjantis, stambinant ar bendrinant vaizdo detales – atlieka žiūrovas. Todėl jis visada kuria unikalią suasmenintą vaizdo potyrio strategiją. Galima sakyti, žiūrovas gali (arba turi teisę) iš vis „nepamatyti“ 360° filmo, nes nesusiorientuos jo erdviniam naratyve, arba patirti absoliučiai giliai koreliuojantį su jo tuometine vidine būseną išgyvenimą. Toks potyris nėra nulemtas vaizdo kūrėjų strategijos, bet žiūrinčiojo reakcijos, stebėjimo įgūdžių, pastabumo, iniciatyvos ir intuicijos. Jei tokį vaizdą stebėtų dviese – pasyvus ir aktyvus žiūrovai, jie galėtų dalintis tam tikra bendra potyrio charakteristika. Aktyvusis žiūrovas taptų navigatoriumi.

nebūtinai geometrinis centras, tai tam tikra pozicija, kurios atžvilgiu galėtų susiklostyti istorija.

- Vadinasi, numatyta tai, kad žvilgsnis pasiklys, bus dairomasi ne ten, kur siūloma.

Tarkim, kad tai teksto, skirto 360° laipsnių scenarijui, pavyzdys:

Naktį tarp liudininkų, ieškančių lėktuvo katastrofos vietos, skraidė šikšnosparniai.

Ar turiu teisę nieko nepatirti, – paklausė vienas nukritęs kūnas kito. Kuris ilgiau išgyvens, tas bus realioji dalis, kuris mirs, prie to bus prirašyta „i“ – menamas vienetas.

Žinoma, buvo atsakyta. Iš mūsų vis tiek padarys nuotyki.

Galva pariedėjo toliau, matau nematau (prompt), kol neatsitrenkė į medį. (Aktorei Jayne Mansfield autokatastrofoje nukirto galvą. Teoriškai, kol galva riedėjo, dar matė keliasdešimt sekundžių vaizdą aplink. Bet tai tik mitas, greičiausiai atsiradęs neteisingai interpretuojant avarijos nuotraukas).

Teatre liepsnos niekas nematė. Galbūt salės kėdės tiesiog „perdegė“ belaukdamos.

Galimų teorinių prieigų prie vaizdo pavyzdžiai:

- Aktoriaus užduotis – būti šikšnosparniu. Šikšnosparnis gali skristi visiškoje tamsoje. Jo judėjimas yra kreivė, nurodanti į nematomos erdvės menamumą. Menamasis vienetas (arba tariamasis vienetas) – tai dydis, žymimas raide *i* (o gal anglišku įvardžiu *I*). Šikšnosparnis atsitrenkia tik į jo menamumą. Atsitrenkia į anglišką „aš“. Kaip rašo T. Nagel: „*I* have said that the essence of the belief that bats have experience is that there is something that it is like to be a bat. And to deny

the reality or logical significance of what we can never describe or understand *is* the crudest form of cognitive dissonance.“²

- *Location scouting* (lokacijos filmavimui paieška). Erdvė su animabilumo galimybėmis ir su disbalansu tarp realybės ir virtualumo. Vieta, kur galima kažkas (katastrofiško) gali įvykti, įvyks arba jau įvyko. (Šikšnosparnius galima pamatyti akies kraštelio.) Vieta, kurią galima apžvelgti tik skotomos būdu, „aklumo taškais“, nesugebėjimu matyti net ir tuomet, kai tai akivaizdu.
- Nuojauta.
- Animatikas³ versus Skotomatikas⁴. Skotoma yra „aklavietė“ žvilgsnyje. Bet jos sampratą ir galimybę ten sukurti „vaizdą-į-tekstą-į-vaizdą“ galima taikyti 360° animatiko koncepcijai. Kadrai, kuriuose yra laisvos erdvės laiko nuojautai. Seka vietų arba aplinkybių, kai yra pojūtis, kad „čia kažkaip viskas veikia skirtingais greičiais“. Skotomos sampratą galima taikyti ir

² Nagel, Thomas. „What Is It Like to Be a Bat?“. *The Philosophical Review* 83, no. 4 (1974): 435–450.

³ Animatikas (*animatic*) – tai animuota kadruotė (*storyboard*). Jis naudojamas kaip priemonė, padedanti vizualiai suplanuoti sceną, judėjimą ir tempą, prieš pradedant brangesnį ir laiko reikalaujantį animacijos procesą. Tai leidžia kūrėjams, prieš paaukojant daug laiko ir investuojant daug išteklių į baigtinį produktą, eksperimentuoti su skirtingais pasirinkimais ir nustatyti, kas veikia geriausiai. Jis dažniausiai susideda iš nupieštų ar fotografuotų kadro, kurie yra sujungti į seką. Pridedamas garso takelis, kuriame gali būti dialogas, muzika ir garso efektai.

⁴ Skotomatikas (*scotomatic*) – siūlomas terminas gali būti taikomas meninei ar mokslinei tyrimo strategijai, kur animacija būtų naudojama kaip būdas „vizualizuoti“ tai, kas dažnai lieka nepastebėta arba tik pajuntama. Taip atsirastų galimybė naujai suvokti ir suprasti savo patirtį ir pasaulį. Kūrybinis įrankis, kurio tikslas – atkreipti dėmesį į tai, kas nepastebima, ignoruojama arba nesuvokiama kasdienėje patirtyje. Tai gali būti socialiniai, kultūriniai, psichologiniai arba filosofiniai aspektai, kurie yra „nematomi“ dėl įprastų įsitikinimų, prielaidų ar suvokimo ribotumo.

fizinei reakcijai – tai būtų aplinkybės, kai norisi pasielgti „ne taip, kaip įprasta ar priimta“.

- Simbolinis 360° vaizdo kameros pastatymo aktas. Kameros, kaip fetišo, įnešimas ir pastatymas yra pagrindinė dalis. Ji mato į visas puses (ji kaip CCTV, gatvės stebėjimo kamera, juodoji dėžė, kamera su nusikaltėliais, su laisvės kovotojais, juoda skylė organizuojant erdvę aplink save, taškas sakinyje...). Vaizdas ir tekstas bus atnašaujami šiai kamerai.
- Menamas žiūrovas ir menamas vienetas *i* (turbūt R. Barthes'as jį vadino *punctum*⁵). Pojūtis, kad tau čia nepastebimai įkando. Šikšnosparniai turi tai daryti nejuntamai. Tu tiesiog nepastebėjai ir ne ten žiūrėjai. Manei, kad turi laisvę dairytis pasiūlytame vaizde kur nori. Bet nepastebėjai, kas vyksta. Taigi šito 360° kino patirtis ne apie istoriją, kurią tu patiri įprastiniame kine. Tai istorija apie tai, ar tu išvis sugebi patirti tai, kas vyksta realiame gyvenime aplink tave. Ar tavo žvilgsnis tau suteikia tokio sutarto laiko galimybę, kur aplink tave materija aktyvuotųsi ir susisietų su tavo buvimu? Jei taip – tu atsidursi tarp tų, kurie yra anapus gyvybės ribos. Tavo matymas bus aiškus. Jis bus nepasotinamas.
„Kuris iš mūsų yra gyvas?“

⁵ R. Barthes'as knygoje „Camera Lucida“ apibrėžia *punctum* kaip fotografijos aspektą ar elementą, kuris labai stipriai emocionaliai paveikia žiūrovą.

Priekabianti prie Mae West omaro, būnant žuvies skonio augalu¹

Anotacija

Aparatiškai įsteigta virtualioji realybė (VR) iškelia naujus ontologinius klausimus. Šia esė siekiama aptarti įsameninimą VR ir, tiriant kino atvejį, panagrinėti kai kurias judančio vaizdo suvokimo pozicijas virtualiojoje realybėje. Remiantis atskirų juslių analize, skopometriniais (žiūrėjimo, žvilgsnio) ir biometriniais (judesio modelių (*pattern*) atpažinimo) duomenimis, šioje esė nustatomas žiūrovo santykis su virtualiąja erdvės reprezentacija. Bandoma identifikuoti tapatybines slinktis, vykstančias per morfo (*morphing*) mechanizmus. Taip pat atkreipiamas dėmesys į virtualiojoje realybėje išryškėjusią logiškai nenuoseklią elgsenos parametrų, tokių kaip intuicija, svarbą.

Iškeliamą tezę – Žiūrovas nebėra fiksuota vaizdo stebėjimo pozicija, todėl su judesio, veiksmo ir sąveikos galimybe susietas Žiūrėjimas tampa Liudijimu. Judančio vaizdo aparatinė veika įtvirtinama per trūkius. Juos kuria nebe skirtingu laiku (įrašo ir atkūrimo) suformuoti vaizdai ir gramatinė vizualinės kalbos struktūra, bet žiūrinčiojo žvilgsnio trajektorijos ir kūno pozicijos. Taip žiūrovas įtraukiamas į vyksmo liudijimą ir jam primetama atsakomybė už šį liudijimą.

¹ Šiame tekste svarstoma, kaip kultūrinės ir tapatybių konvencijos funkcionuoja virtualioje erdvėje, paremtoje judančiu kinematografiniu vaizdu. Tekstas siejasi su N. Arlauskaitės straipsniu (Arlauskaitė, Natalija. „Kaip padaryta ‘Mae West’: kempas ir naratyviniai ekscesai“, *Acta Academiae Artium Vilnensis* 68 (2013): 119–136), kuriame nagrinėjamos transgresijos formos kino naratologijoje ir diskutuojamas naratyvinis ekscesas, kaip pasakojimo elementas, kuriantis rišlumo pertrūkius ir kritinius santykius su tapatybių konvencijomis.

VR stebėtojiui pasiūloma ir įsteigiama per panašias kaip tikrovėje percepcinių santykių proporcijas (audiovizualines ir taktilines), tačiau tokios realybės pažinimas yra reprezentacinis. Mes neužmirštame esminės skirties tarp tikrovės ir pasiūlytos realybės, tačiau pereinant per šias realybes skiriančią ribą, kaip per membraną, įvyksta akimirksninė kultūrinė restruktūrizacija² ir „naujasis mūsų kūnas“ (tiek fizinis kūnas, tiek kūnas kaip kultūrinė-socialinė sąvoka) pasiūlo mums naują santykį su matomybe. Tai mes liudijame savo dalyvavimu ir prisiimdami aparatinę atsakomybę.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI: virtualioji realybė, aparatinė animacija, virtualus liudininkas, virtualus kūnas.

1. Int. - Ext. Išvadas iš realaus kūno. Virtualiai pažadėtoji virtuali žemė

ŽIŪROVAS PRISIMENANTIS:

(Be VR šalmo, žvilgsnis nukreiptas į savo vidų)

Pakeliui namo po dailės mokyklos galinėdavausi žvilgsniu su viena Katedros šv. Kazimiero skulptūra. Su tuo jos įkirptu kaip pica vyzdžiu, laukdamas staiga užsimegsiančio ryšio. Nueidavau neįveikęs. Pavydėdamas kažkam drąsesniam už mane, nusprendusiam pasigalynėti su šventu kūno negyvumu ir nulaužusiam tos skulptūros ranką. Iš ten styranči armatūra, tokia įprasta man „naujų rajonų“ statybų atliekų armatūra... gal dėl jos

² Plačiau apie tai, taip pat ir apie Liudijimą, kitame tekste „Menama nukritusio lėktuvo ir lakūno kūnų sueitis“.

sustodavau, ne dėl žvilgsnio. Kazimierų ten buvo keli, panašūs kaip mano blokiniai namai, skirtingomis pozomis. Gajūs, nes animuodavosi, kai vedžiojau žvilgsniu.

XX amžiaus pabaigoje, pereinant į XXI a., virtualiosios realybės klausimai dėsningai išsidėstė nuojautos, laukimo ir futuristinių perspektyvų sankirtoje. Galima sakyti, prieš skaitmeninei realybei atsirandant aparatiniam lygmenyje (kaip buitiniam įrenginiui – o tai yra svarbi sąlyga), ji jau buvo virtualiai įsteigta. Filmų industrijai pereinant prie skaitmeninio vaizdo kūrimo įrankių, pati tokio skaitmeninio vaizdo prigimtis tapo atvira reprezentacijoms. Tuo pat metu kinocentristiniai medijų teoretikai, pavyzdžiui, L. Manovichius, iškėlė klausimus ne tik, kaip keisis judantis vaizdas, bet ir kaip jis jo suvokimo mechanizmai totalinės skaitmenizacijos procese³. Aktyvus kompiuterinės grafikos vystymasis neilgai trukus leido pasiekti tokį algoritmais paremtą hiperrealistinį vizualinės raiškos lygmenį, kuris suteikė galimybę simuliuoti bet kokius gamtoje vykstančius reiškinius ir sukurti optinį medžiagiškumo pojūtį. Įdomu pastebėti, kad savo eiga besivystanti žmogaus kūno reprezentacija realistiškumo (judesio ir išvaizdos) klausimus sprendė kitaip. Buvo remiamasi ne tik tiksliais pasaulio simuliacijomis, bet ir klasikinės animacijos technikų konvencijomis, visiškai matematiškai nelogiškoms. Taip pat nebuvo užmiršta vizualinė klasikinio kino tradicija (išsaugojant net kai kuriuos „atrakcionų kino“ požymius). Iškilusią *uncanny valley*⁴ problemą buvo

³ Manovich, Lev. Naujųjų medijų kalba. (Vilnius: Mene, 2009).

⁴ Skaitmenio (ar roboto) panašumo į realų žmogų problema, kai, artėjant prie gana tikslios kopijos sukūrimo, simuliuojamas arba konstruojamas atvaizdas (labiausiai veido kopijos) netikėtai tampa „netikras“, „atgrasus“. <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>.

stengiamasi įveikti hibridiniu būdu – ir simuliuojant, ir kopijuojant, ir interpretuojant.

Nuo 2016 metų prasidėjo tai, ką galima pavadinti virtualiosios realybės „socialėjimu“. VR ėmė funkcionuoti socialiniu tinklų pagrindu, ir taip buvo įsteigta kaip socialinis ir kultūrinis įrankis, o ne savarankiškas fenomenas⁵. Kaip reprezentacijos priemonė, virtualioji realybė perėmė jau esančias medijų formas ir jas apmąstančių filosofijų kryptių kritines tradicijas. Kinas tapo virtualiosios realybės dalimi. Tai įvyko trimis būdais. Pirma – kaip ekraninė forma jis pateko į dar vieną ekranizacijos technologiją. Antra – tapo paties savęs reprezentacija. Pavyzdžiui, kinas gali būti patiriamas VR kaip filmo stebėjimas kino salėje⁶. Trečia – dėl tūrinio ir 360° judančio vaizdo kūrimo galimybių kinas tapo nauja laiko (*time-based*) atvaizdavimu paremta medijos forma. Savo ruožtu kita nuo XX amžiaus septintojo dešimtmečio išplitusi tradicija – videožaidimų – savarankiškai sprendė virtualybės problemas ir labiau akcentavo taktilines sąveikas ir skaitmenines reprezentacijas. Pamažu videožaidimų kultūra išplėtė *here-body* klausimus nuo individualios žaidimo realybės iki susisiejančių kultūrinių realybių, todėl dėsninga yra ir kultūrinė žaidimų sampyną su kino kultūra⁷ (į žaidimus integravus istorijos vystymosi epizodus, skirtus žiūrėti kaip kiną). Tokiu būdu dviejose pagrindinėse audiovizualinės kultūros jėgose susiformavo tam tikros instrumentinės

⁵ *Oculus 2* prisijungimas tampa negalimas be „Facebook“ paskyros. <https://www.oculus.com/blog/facebook-accounts-on-oculus/>.

⁶ Virtualios kino salės. <https://www.bigscreenvr.com/>.

⁷ „Kinematografizuoti“ žaidimai – vadinamosios interaktyvios dramos (su integruotomis į žaidimo istorijos vystymąsi dalimis, skirtomis žiūrėti kaip filmus). Pavyzdžiui, „Detroit: Become Human, Until Dawn“. Taip pat filmai, kuriuose naudojamas žaidimų kontekstas: „Resident Evil“ serijos (2002–2016), „Warcraft“ (2016), „Assassin's Creed“ (2016), „Uncharted“ (2022).

prielaidos, leidžiančios sąveiką iškelti į kitą lygmenį – aparatinę virtualiąją realybę (VAR)⁸.

VAR instrumentiniame lygmenyje įsteigiama visų pirma kaip imersinė terpė, blokuojanti svarbiausių jausimų prieigą prie tikrovės, ir kaip integralus multiforminis komunikacinis įrankis, užmezgantis percepcinį ryšį su virtualiomis formomis. Virtualybė realizuojasi ne kaip išorinė iliuzija ar simuliakras, tačiau kaip visuma vidinių aktualizuotų patirčių, „išverstų“ į išorę. Tampa patogu tirti judančius VR fenomenus per pasirinktas jauslines prieigas, todėl, apžvelgiant kino naratologijos teorinių diskursų įvairovę, šiam tekstui yra svarbūs T. Elsaesserio ir M. Hagenerio pagrindiniai sisteminės prieigos prie kino teorijos momentai⁹. Stebėdamas reakcijas skirtinguose jausliniuose modalumuose ir per jas priimamas naujas kultūrinės konvencijos, siekiu tvirtinti esminį kino teorijos klausimų sudėties kitimą. Anot „Routledge“ filmo teorijos enciklopedijos, kino teorija – mokslinių požiūrių rinkinys, kuriame kvestionuojama kino esmė ir pateikiami konceptualūs pagrindai, kad būtų galima suprasti filmo santykį su realybe, kitais menais, atskirais žiūrovais ir visuomene. Mums svarbu šį santykį įvertinti virtualiojoje realybėje. Ypač svarbu apibrėžti žiūrovo, žiūrinčiojo sąvoką, buvimo ir dalyvavimo kategorijas virtualiojoje realybėje ir jų atžvilgiu analizuoti judančio vaizdo suvokimą. Kur link pažadėtoje VR žemėje veda tas žvilgsnis?

⁸ Virtualioji aparatinė realybė apima nuo 2016 metų paplitusius buitinius galvos monitorius (*head display*) ir turinį konceptualiai orientuotą arba jiems pritaikytą – socialines bendravimo platformas, kompiuterinių žaidimus, 360° videovaizdą. VAR ideologiją galima būtų nagrinėti ir siejant su kitomis judančio vaizdo koncepcijomis, pavyzdžiui, Jean-Louis Baudry pasiūlyta kino „Apparatus“ teorija.

⁹ Elsaesser, Thomas ir Malte Hagener. *Kino teorija: įvadas per jausimų prizmę*. (Vilnius: Mintis, 2012).

2. EXT. Kaip (jei įmanoma) atpažinti virtualiąją realybę

ŽIŪROVAS, NAUJAI ATĖJĘS:

(Užsidėjęs VR šalną (ta žmogų stebėjau Kelne, kino festivalyje, prieš tai jau patyręs jo matomą VR vaizdą)

Aš kino salėje, tarp kėdžių. Šviesu – filmas dar neprasidėjo, turėčiau sėstis į savo vietą, tačiau galiu tik apsisukti, negaliu pajudėti. Atsisėsti taip pat negaliu. Neišvengiamai pasižiūriu sau po kojomis. Kojų nėra, tik keista bluki dėmė. Tik dabar suprantu, kad kino salė senovinė, puošni, turbūt buvusi teatro ar operos. Kiti žiūrovai susėdo. Ekrane pasirodo vaizdai, nors šviesa kažkodėl negėsta. Staiga imu lėtai suktis. Galiu pasipriešinti sukimuisi – tokiu pačiu greičiu žvalgydamasis, bet to nedarau. Žmonės sužiūra į mane. Staiga suprantu, kad kažką pražiūrėjau, kol dairiausi – vaizdas vietomis susibjauroja, jame matosi atsilikę laike fragmentai. Vienu metu matau, kas buvo ir kas yra, ir sukuosi (Pojučiai iš *Tx-reverse* Virgil Widrich & Martin Reinhart).¹⁰

Metamorfozė kaip fenomenologinis metodas

Deborah Levitt nurodo svarbias pačio virtualiosios realybės termino atsiradimo aplinkybes¹¹. Ji atkreipia dėmesį į tai, kad Antoninas Artaud 1933 metais savo tekste *Le Théâtre et son Double* pirmą kartą šią sąvoką suformulavo be sąsajų su technologijomis. Virtualioji realybė Artaud tekste – tai bendruma tarp teatro ir alchemijos, nes pastarieji

¹⁰ <https://www.widrichfilm.com/projekte/tx-reverse>.

¹¹ Levitt, Deborah. „Five Theses on Virtual Reality and Sociality: Understanding the Implications of Radically New Experiences.“ Public Seminar (2018). https://www.academia.edu/37269741/Five_Theses_on_Virtual_Reality_and_Sociality.

turi medžiagos ir būties metamorfozės potencialą. Todėl virtualioji realybė pati savaime yra susijusi su ontologinėmis slinktimis.

Filme *Antiviral* (rež. B. Cronenberg, 2012), pasitelkus metamorfinį biologinį ryšį, vaizduojama vertikalios stabo kulto hierarchijos kūrimo strategija. Ji realizuojama fiziologiniu pagrindu – vartojant, įsisavinant žmogaus audinius, perimant tapatybę (galimas ligas), įkoduotą genetinėje medžiagoje ir elgesyje (elgsenos modelius, formuojančius „žvaigždės“ gyvenimo būdą, – per saviDestruktyvaus vartojimo tradicijas ir rizikingas gyvensenos aplinkybes). Garbinama hiperasmenybė yra „perteikiama“ per gyvų ląstelių dauginimą ir morfuojasi visokiomis organinėmis medžiagomis ir formomis, kurios čia pat suvartojamos – susileidžiamos su išsirinktais virusais, valgomos kaip patiekalai specialiose kavinėse. Asmenybių virusų rinkiniai traktuojami kaip išskirtinis tapatybės požymis.

Kaip stabo esatis įtvirtinama personaliai, su apsauga nuo tolesnio kopijavimo? Pati apsauga nuo kopijavimo kuriama modifikuojant įsigytą virusą. Virusas mutuoja arba morfuojasi ir sukuria vienį su savo nauju šeimininku. Tai filme perteikiama per vizualinę morfo animaciją, demonstruojančią neapibrėžtai kintančią, individualizuotą skausmo išraišką veide, nustatančią naują santykį su savimi – priėmusiu stabo bendrystę. Teatrine kauke uždengiamas virtualus *kito-savęs* tapsmas, o alchemiška, nekontroliuojama ir individualizuota viruso veika tampa unikaliu liudijimu, įrašinėjamu į kūną besikeičiančiu, morfuojančiu ligos procesu. Mes sergame individualizuotu aukščiausiu unikalumu – taip liudija kūnas – ir liga atsiveria liudijimo stigmomis.

Aparatinė virtualybė kaip užkratas

Informacijos skatmenizavimo procesas, metaforiškai lyginant šį procesą su užkratu, apima du etapus – diskretizavimą (analoginį signalą verčiant skaitmeniniu) kaip proceso aprašymą binariniu būdu ir kvantavimą (skaitmeninį signalą supaprastinant, verčiant funkcija).

Būtent dėl skatmenizavimo XX amžiaus pabaigoje iškilo esminiai judančio vaizdo formų klausimai – kaip ateityje keisis kinas? Antroje kvantavimo stadijoje tai, kas redukuota, yra supaprastinama iki funkcinio aprašo. Negalima sakyti, kad kūnas tampa funkcija, o matymas – jos argumentu, arba atvirkščiai. Tačiau F. Kafkos „Metamorfozėje“, kalbant virtualiosios realybės terminais, nėra nieko neįprasta, kad žmogus prabunda vabalu. Situacija *būti kitokiu* virtualybėje negali iškilti. Tapatybės yra paslankios ne tik pagal pasirinkimą, bet jų nestabilumas yra esminis principas. Tai artimoji Gregoro Samsos aplinka, jo šeima, tampa *kita*. Nutarusi ignoruoti savo narį, ji tarsi įsivelia į tapatybių žaidimą. Tačiau... ir šita situacija nėra neįprasta virtualiajai realybei, nes žaidimas čia tarsi latentinės būsenos, gali staiga imti ir suaktyvėti. Galima sakyti, kad vieną rytą Samsa prabudo ir pasijuto esąs suskaitmenintas. V. Sobchackas taip įvertina kūno morfinį nestabilumą: „Kaip fizinis mūsų antrininkas, morfas (*morph*) tardo dominuojančias filosofijas ir fantazijas, kurios įtvirtina įkūnytą žmogiškąją mūsų būtį ir tapatybes steigia kaip diskrečias, tad primena apie tikrąjį mūsų nestabilumą – mūsų fizinę tėkmę, mūsų sutapimo su savimi stoką, mūsų subatominę bei poodinę egzistenciją, kuri visuomet juda ir nuolat kinta (cit. pagal Elsaesser ir Hagener, 2012).“

Jei nustatome morfinį kitimą kaip principą, tai kaip galėtų būti išlaikomas ryšio tarp virtualaus kūno ir jo materialiojo „savininko“ stabilumas? Be abejo, šis tapatybinis ryšys daugialypis. Tačiau pasirinkime, pavyzdžiui, socialinės organizacijos lygmenį kaip įprastai aktualų kinui. Kaip takūs morfuojantys identitetai yra organizuojami virtualiojoje erdvėje ir kaip tikrovės socialinės formos funkcionuoja VR?

Danas Goldingas¹² teigia, kad žmogus su (VR) aparatu (čia nepriklausomai įvelsiu sąsają su Dzigos Vertovo filmo pavadinimu¹³) yra ir tapatybė, ir lytis, ir dar labiau atitolintas nuo tos iliuzijos, kurią jam tarsi turėtų siūlyti virtualioji realybė. Ta prasme jis tebėra *išvartasis* (pasitelkiant Goldingo metaforą). Aparatas jam tarnauja kulto įrankiu, išpažįstant ir save įtikinėjant virtualaus rojaus buvimu. O kaip yra su fizine sąveika? (Ir kodėl svarbu ją paminėti aptariant kiną?) Suprantama, virtualioji realybė, nebūdama materialiai susaistyta, tarsi nieko kito be reprezentacinės haptinės sąveikos ir nesiūlo (kolizijas virtualiojoje realybėje lydi įvairaus tipo vibracijos, perduodamos per šalmą ir kontrolierius). Virtualūs kūnai nesukelia pasipriešinimo materialiam lygmenyje, tai realizuojama per perspėjančias haptines sąveikas, reguliuojamas pagal žaidimo taisykles. Tačiau, manau, labai svarbu yra tai, kad ši tvarka įsteigiama ir dar vienu – lietimosi, kūniško kontakto būdu, kas iš esmės aktyvuoja ir pajungia taktilines jusles. Tokiu būdu žiūrovas neišvengiamai *įgyja sąveikos žinojimą* ir tokiu būdu (kad ir kokių judesio laisvės lygmenų sąveika būtų)¹⁴ į sąveiką įsitraukia ir pats žiūrovo fizinis kūnas, kaip sąveikos visuma – erdvė ir ženklas.

Kaip suprasti tai, kad sąveika įvyksta teturint tik žvalgymosi laisvę (be galimybės judėti VR)? Į virtualiosios realybės klausimus įtraukę technologinį aspektą, galima sakyti, mes rekonstruojame ir pačios virtualybės sampratą, įtvirtindami tam tikrą medžiagiškumo nuostatą. Tai, kas juslėms tampa prieinama kaip medžiaginė steigtis, yra ekranas, garso šaltinis, erdvinė (judesio) ir haptinė sąveika. Taip nuo nebylaus kino per dualią mediją (audio- ir video-) pereinama prie medijos, papildytos fizine sąveika. Tokią pačią etapinę metamorfozę nuo

¹² Golding, Dan. „Far from Paradise: The Body, the Apparatus and the Image of Contemporary Virtual Reality.“ *Convergence* 25 (2) (2019): 340–353.

¹³ „Человек с киноаппаратом“, rež. D. Vertov, 1929.

¹⁴ 3 dof, 6 dof, <https://developers.google.com/vr/discover/degrees-of-freedom>.

tikrovės iki virtualybės galima įsteigti per jos technologinės sąveikos su tikrove formas.

S. Gualeni¹⁵ svarsto apie technologijas ir jų kuriamus virtualius pasaulius kaip apie filosofinę ontologinę galimybę. Tą darydamas, jis remiasi H. Heideggerio vėlyvaisiais darbais apie technologijų įtaką žmonijos ir tikrovės santykiams, akcentuodamas pastarojo mintį apie tai, kad technologijos atnešamas pavojus savyje turi išgelbėjančią jėgą. Skaitmeninė virtualioji realybė – tai skėtinė samprata. Ji apima įvairias virtualiųjų realybių sąsajų su tikrove formas. Išplėstinė realybė (kuri papildo tikrovę informacija) – AR (*augmented reality*); miškuota realybė (kuri integruoja į tikrovę virtualius objektus) – MR (*mixed reality*); naikinamoji realybė (kuri optiškai redukuoja tikrovę) – DR (*diminished reality*) ir virtualioji realybė (kuri jusliškai pakeičia tikrovę). Išplėstinėje realybėje mūsų kūnas stebėdamas pasilieka tapačioje tikrovėje; AR mums pasiūloma kaip matomybės interpretacija ar komentaras; DR – kaip korekcija, kurios metu neįjuntamai eliminuojami optiniai tikrovės elementai; MR – tai derinys šių prieigų (vis dar tos pačios duotos tikrovės pagrindu). Pati virtualioji aparatinė realybė (VAR) pasiekama per visiškos audiovizualinės izoliacijos sukiamą imersinę būseną. Sakyčiau, tai laikini apibrėžimai, nes suformuoti pagal dalines funkcijas. Gal tada galėtume imti ir bendrai pavadinti – laikina virtualioji realybė? Skamba labai pažįstamai...

3. EXT-INT. Kas yra virtualus buvimas? Kūnas kaip Protezas. Dalyvis. Liudininkas. Žaidimo Operatorius

¹⁵ Gualeni, Stefano. *Virtual Worlds as Philosophical Tools*. (London: Palgrave Macmillan UK, 2015).

ŽIŪROVAS:

(Nusiimdamas VR šalną, atrodo pasimetęs, kalba tarsi pasiteisindamas, negalėdamas paaiškinti būsimo ilgo išsiskyrimo priežasties)

Jaučiuosi purvinas, kraujas ar puvimo skystis visur ant sienų, nenorėčiau čia būti, bet numanau, kad neišbuvęs nepatirsiu, ką tai reiškia. Žinau, kad mane išgąsdins, greičiausiai garsu ir greičiausiai iš ten, kur nesitikiu, bet man neatrodo, kad mano žvilgsnį kontroliuoja mano šalmas. Staiga imu lėtai čiuožti virš paviršiaus – suprantu, kad mane neša, bet po kojom nieko nėra, nėra ir kojų, todėl greičiausiai judu be savo valios pats. Būseną visai neprimena sapno, bet negaliu atsispirti jausmui, kad kažkas turi su manim atsitikti ir kad tai svarbu. Staiga atsiduriu toje pačioje patalpoje kitoje vietoje (jau spėju susivokti, nors patalpos nebuvo matęs). Dabar aš, matyt, kabu ir matau gerokai aukščiau nei gyvenime, durys praviros, bet aš negaliu pajudėti. Pagaliau suprantu, kad esu kontroliuojamas jėgos, kuri neleidžia judėti kaip norisi. Bet ji kontroliuoja ne fizinį kūną, kurį suprantu ir tebejaučiu, o mano virtualią būseną. Staigiai nusiimu šalną – taip, aš tikrovėje. Bet būsenos jausmas pasilieka ir jis kažkoks tikresnis. Tarsi yra svarbus reikalas, kurį turiu pabaigti, ir buvimas tikrovėje nepakeis šios užduoties. Jaučiuosi, kad užsidėsiu šalną ir grįšiu ten ne iš smalsumo, o todėl, kad tai yra svarbu. Nes be to, kas ten, man nepasiseks suprasti to, kas vyksta čia ir dabar. Ten kažkas labai svarbaus ir ten yra svarbi manęs dalis... Kažkoks vyksmas ir laikas kuris toks pats tikras...

Buvimas čia ir tenai

Filme-satyroje „Being there“ (rež. Hal Ashby, 1979) personažas vardu Chance'as (su aiškia užuomina į Galimybę anglų kalba), pagal

šiurpalingas sampratas autistas, po visą gyvenimą juo besirūpinusios motinos mirties atsiduria gatvėje. Pasaulis, kurį jis matė tik per televizorių, aišku, veikia kitaip, ir įprastinė pasakojimo struktūra nesiklosto taip, kaip Chance'as ją patyrė. Ir jei dramatinę ir modeliuotą televizijos realybę namuose Chance galėjo kontroliuoti, taikydamas prie savo suvokimo, tai dabar tikrovė kreipiasi į jį nerišliu būdu. Chance'as tai bando pakeisti su savimi pasiimtu distanciniu televizijos pultu (sakyčiau, šiurpalingo mobiliojo telefono prototipu), nukreipdamas jį ir bandydamas perjungti jam nepatinkančią situaciją. Gyvenimą praleidęs tik su augalais, Chanceas Gardineris (Sodininkas, toks netiksliai nugirstas žodis jam priskiriamas kaip pavardė) intuityviai bando išlikti tikrovėje. Galima sakyti, jam pasiseka, nes jis atsiduria vakarsinėje vietoje prie politikos galingųjų – kaip „nesuprantamai išmintingas patarėjas“ visuomenės valdymo viršūnėje. Aišku, čia oksimoronu pavirsta parafrazė į Voltaire'o „Faut cultiver son jardin“ („reikia prižiūrėti savo sodą“), nekreipiant dėmesio į aplinkybes elgtis tik taip, kaip tau atrodo teisinga. Tai, ką Voltaire'as pateikė kaip tradicinės naracijos principų kritiką, čia tampa sėkmės istorija. Bet vėlgi su sąlyga, kad Chance'as suvokia tai kaip sėkmę. Bet kuriuo atveju Galimybė veikia net tada, kai nėra plano. Veiksmas yra vienintelė galimybės atsidurti situacijoje sąlyga. Donas Ihde, analizuodamas, kaip galėtų būti suprantamas nardinimas, siūlo vadinamąjį „parašiutininko“ testą¹⁶ (galima laikyti tai ir įsmeninimo testu, ir aktoriniu bandymu). Jis užduoda klausimą – kas juntama, kai įsivaizduojamas šuolis iš lėktuvo? Atsakymai visada būna dvejopi. Dalis auditorijos įsivaizduoja save stipriame vėjyje, net galimai patiria svaigulio ar pykinimo pojūčius, o kita dalis save mato iš šalies. Ihde parodo, kad abi matymo perspektyvos (multidimensinės

¹⁶ Ihde, Don. „Bodies, Virtual Bodies and Technology.“ In *Body and Flesh: A Philosophical Reader*, edited by Donn Welton, 349–357 (Malden, MA: Blackwell Publishers, 1998), 350.

patirties ir vizualinės galimo potyrio objektyvizacijos) jau pačiose mūsų kultūrinėse šaknyse yra labai susijusios su tam tikra čia-kūno quazi-pirmenybe prieš iškūnytą quazi-kitoniškumą. O „morfais, greitas iškūnytų ir iškūnytų perspektyvų keitimasis, einant link lyčių sampratos maišymo horizontų (šie yra sustiprinti labiau reduktyviuose ir vis dar daugiausia monosensoriniuose interneto kontekstuose, kur kalbinis morfas yra norma), yra visi šio pačio kultūrinio judėjimo dalis.“¹⁷

Tirdami buvimą, dalyvavimą kaip neurofiziologinį fenomeną, Giuseppe Riva ir Johnas A. Waterworthas siūlo trijų lygmenų (proto buvimo, juslinio buvimo ir refleksyvaus buvimo) modelį, kurio tarpusavio komponentų sąveika sąlygoja subjekto išitraukimą. Svarstant buvimo, esaties čia ir dabar, kaip pagrindinį realybės kategorijos klausimą, pateikiamos trys pagrindinės išvados. Pirmą, buvimas yra intuityvus procesas: tik tada, kai sugebame intuityviai naudoti savo kūną ar įrankį, galime būti jame arba jį supančioje erdvėje. Kitaip tariant, „intuicija“ gali būti psichologinis atitikmuo „skaidrumo“ sąvokai, susijusiai su reikšminga teorine apmąstymų apie buvimą dalimi. Antra, buvimas suteikia grįžtamąjį ryšį sau apie savo veiklos būklę: „aš“ suvokia buvimo pokyčius ir atitinkamai derina savo veiklą. Trečia, buvimas leidžia savasčiai evoliucionuoti įtraukiant įrankius: įrankiai ne tik leidžia mums išplėsti savo pasiekiamą erdvę, bet ir sėkmingai juos įvaldžius, tampa neuroplastinio mūsų kūno vaizdavimo, leidžiančio juos naudoti be tolesnių pažinimo pastangų, dalimi (intuityviai). Tokiu būdu galime sutelkti savo pažintinius išteklius į veiksmus, kurie nėra susiję tik su čia ir dabar, taip suformuluodami sudėtingesnius tikslus¹⁸, Galima teigti, kad VR dalyvavimo patirtis žiūrovui tampa permanentinė ir vis labiau atsieta

¹⁷ Ibid., 356.

¹⁸ Riva, Giuseppe, and John A. Waterworth. „Being Present in a Virtual World.“ In *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, 205–221 (Oxford: Oxford University Press, 2013).

nuo suvokiamo laiko (judančio vaizdo įrašė ar simuliacijoje). Paprastai kalbant, virtualiojoje realybėje, nepriklausomai nuo aplinkybių, intuicija tampa esminiu pažinimo instrumentu, o veiksmas, veikimas – pagrindiniu virtualiosios realybės mechanizmu. Nėra esminio skirtumo, ar esi stebintis filmo formos turinį, ar kitus judančius virtualiosios realybės turinius. (Beje, tai paaiškina ir tą fenomeną, kad grafiškai abstraktesnėse aplinkose subjektas yra įtraukiamas daug labiau nei optiškai tikroviškose, jei tik tokiose aplinkose galima veikti.) Praplečiant virtualaus bendro-kūno (-ų), polikūno ar kitų galimų VR kūniškumo būsenų klausimą, D. Levitt¹⁹ pateikia penkias įdomias tezes. Pirma, VR – tai ne empatijos mašina; antra, VR sąsajos su emociškai intensyviais momentais daro ją: a) nepajėgią analizuoti kontekstą ir b) priklausomą nuo posttiesos politikos. Trečia, svarbiausias VR medijos potencialas pasireiškia per pasaulio kūrimo praktiką ir galimybes. Ketvirta, VR atskleidžia ir išplečia „homunkulinį paslankumą“ (terminas susijęs su neuroplastiškumu, leidžiančiu kontroliuoti nehumanoidinės formos avatarus²⁰). Penkta, teigiamos VR galimybės iškyla iš paties socialumo potencialaus permąstymo / revizijos.

Dar vienas aparatinio mechanizmo aspektas, kuris, mano manymu, svarbus aptariant stebėjimą ir matomybę. Tai yra technologijos, kaip plėtinio ar protezo, klausimas. XX a. siūlomas išplėstinis *technė* aprašas, atsiejant technologiją nuo įrankio ir šį pateikiant kaip procedūrą ir procesą. Kaip tvirtina Ihde, virtualiosios realybės technologinis pagrindas Kūnas, turintis prostetinių dalių, tampa pats sau nebeskaidrus, nes protezai „paprasčiausiai lieka pritvirtintais ir

¹⁹ Levitt, Deborah. „Five Theses on Virtual Reality and Sociality: Understanding the Implications of Radically New Experiences.“ Public Seminar (2018). https://www.academia.edu/37269741/Five_Theses_on_Virtual_Reality_and_Sociality.

²⁰ Čia verta paminėti ir virtualaus seksualinio priekabiavimo atvejus *online* platformose, pvz., QuiVR atvejais.

paruoštais naudoti įrankiais“ ir „mes negalime vienu metu turėti ir technologinį sustiprinimą, ir aiškų permatomumą.“²¹

Būti ar nebūti savimi

Ranka, kuri kaip kūno dalis reprezentacijoms naudojama dažniausiai (po veido), *Oculus* VR prietaise jau tapo atpažįstama optiškai. Iškyla klausimas, ar reikalinga viso realaus kūno tiksli reprezentacija? Manychiau, greičiausiai tokia galimybė bus realizuota ir tam, kad būtų galima nustatyti dar vieną tikrovės reprezentacijos lygmenį. Tai tarsi žaidimas, lytinis susitarimas. *Uncanny valley* kreivėje taškas, važduojantis santykį su prostetine ranka, žymi situacijos virsmą iš nepasitikėjimo į pasitikėjimą dirbtiniu kūnu. *Oculus* prietaiso atpažįstama ranka nėra kūno dalis – tai daugiafunkcis protezas, gana tiksliai perduodantis pirštų judesius ir dar labiau prisidedantis ne tik prie kūno kalbos medializavimo galimybių, bet ir prie optinio medžiagiškumo suvokimo. Taip, tai *neskaidrioji ranka* (gal tai atgijusios, animuotos *hand of glory*, *main de gloire*, mandragoros klausimas?).

Je suis (...)

Ką galima teigti – VR tiesiogiai nepaveldi kultūrinės ir socialinės problematikos. VR įsteigiama per tas pačias percepcinių santykių pozicijas – per audiovizualinę ir dalinai per taktilinę, tačiau virtualiosios realybės pažinimas yra reprezentacinis. Mes neužmirštame apie esminę skirtį tarp tikrovės ir pasiūlytos realybės, tačiau pereinant per šią skirtį, kaip per membraną, įvyksta akimirksninė kultūrinė restruktūrizacija, ir mes, ir „naujasis mūsų kūnas“ (turiu

²¹ Ihde, Don. „Bodies, Virtual Bodies and Technology.“ In *Body and Flesh: A Philosophical Reader*, edited by Donn Welton (Malden, MA: Blackwell Publishers, 1998), 357.

omeny kūną kaip kultūrinę-socialinę sąvoką) pasiūlo mums naują, neišvengiamai veiksmingą santykį matomybė.

4. EXT. Kam priklauso tas žvilgsnis?

SMALSUOLIS 1:

(VR aplinkoje apžiūrinėja realistinį 3D personažą)

Žiūriu į odą, į jos permatomumą ir švytėjimą, į plaukus. Viskas tikra. Galiu priartėti prie pat veido, akių. Matau atspindįje visą galimą aplinką ir galimų norų galimybę, erdvę išsiskėtusi tose akyse. Jos žvalgosi, vyzdžiai virpčioja. Bet judesyje nėra baimės prarasti tą erdvę – jose nėra jokio noro būti. Aš nematau galimybės atspindėti mane. Net „užkliuvęs“ akis į akį su manosiomis, žvilgsnis palieka tuščias vietas. Gal tai, kaip gėstantį kino planą (*fade out*), smalsiai stebi Salomėja, pravėrusi nukirsdinto Jono akies vokus, Corinθο paveiksle... Šokis, koks šokis, už kurį buvo taip atsilyginta... Ir dar – prisiminiau Modiglianio tapytus juodus žvilgsnius, sakyčiau tikroviškesnius.

SMALSUOLIS 2:

Taip, taip, tikresnis net taškas animacinio filmo personažo akyje.

LIUDININKAS:

(360° kino aplinka, dokumentinis filmas apie koralų rifų nykimą)

O aš po vandeniu, koralai gražūs, nors nežinau, ar tai, kaip matau juos, yra gražu. Jie réksmingai

spalvingi, jie panašūs į rokoko drabužius. O kai negyvi, jie... Bet aš nežinau, ar tai blogai, kas negyva. Ar tai greičiausiai susiję su tuo, kad neturėsiu ko valgyti. Jaučiuosi kaltas, nors galiu apžiūrinėti ką noriu.

Stebinčios akies efektas puikiai žinomas vaizduojamiesiems menams. Nevalingas kontaktas, užmegztas jau beveik nueinant ir staiga suprantant, kad esi palydimas žvilgsniu, iškart užmezga intymiai įpareigojantį ryšį. Akių kontaktas su žiūrovu, kuris tapo tabu konvenciniame kine.

„Žinai, kodėl filmai geriau už tavo siūlomus videoįrašus? Todėl, kad juose skamba muzika, rodomi titrai ir tu žinai – VISKAS BAIGTA!“ – šaukia veikėja iš *Strange days* (rež. Kathryn Bigelow, 1995). Taip ji reaguoja į 360° „dalyvavimo“ būdu įrašytus dramatiškus, aštrių realistinių įspūdžių videoįrašus. Matymas be atsakomybės yra pagrindinė centrinio šio filmo veikėjo Lennio verslo prekė. Jis parduoja anoniminį liudijimą. Tačiau ar gali būti virtuali moralė? Lenny patiria sudėtingą matymo režimą – jis stebi, kaip nusikaltėlio akims matomas vaizdas smegenų aparatu perduodamas jo aukai taip, kad ji matytų save paskutinėmis savo gyvenimo minutėmis nusikaltėlio akimis. Nusikaltėlis tai daro tam, kad vėliau peržiūrėdamas įrašą, vėl patirtų savo matymu sustiprintos aukos žvilgsnį į save pačią. Taip jis daugiopai padaugina žvilgsnio jėgą. Šitą vaizdą stebime mes, kaip žiūrovai, ir mums kino įsteigto žiūrėjimo režimu tai yra tik žinojimas, kad „kažkuriuo momentu gros muzika ir eis titrai“. Bet veikėjas filme tampa Liudininku. Skirtumas tik tas, kad su auka jį jungia ryšys. Kad ir kokia sunki būtų realybė, Lenny sugrįžta į ją veikti, taip tarsi paliudydamas Nozicko spėjimą²².

²² Roberto Nozicko mintinis eksperimentas, kuriame siūloma potyrio mašina, modeliuoja realybę pagal norus. Eksperimente iškeliamas klausimas, ar verta

Kokios žvilgsnio judėjimo schemas arba koncepcijos veikia, esant galimybei žiūrėti visomis kryptimis? Ar čia įsipainiojame į savo pačių atvaizdus, ar susipainiojame žvilgsniuose, ar įstringame savęs vartojimo dramoje? Grįžkime prie žiūrovo, kaip liudininko. Manau, liudijimas neturi konkretaus vaizdo, jis organizuojamas kreipiantis į atmintį kaip į archyvą. Ir čia persipina du atminties tipai – atmintis apie tikrovę (aš) ir atmintis, susijusi su tapatybės steigimu virtualiojoje realybėje. Šitas derinys nėra statiškas – jokia tapatybė negali pasilikti įsteigta virtualiai. Žvilgsnis tampa ne tik VR erdvės architektūros įrankiu, jis įsteigia intuityviai numanomą poziciją judančiame vaizde – stebėtojo, tampančio liudininku, poziciją. Ši pozicija iš esmės keičia turinį. Vaizdo kūrimo arba įrašo strategija taip pat kinta, nes atsiranda naratologinis fenomenas, kurio negalima numatyti ar susaistyti naratologiniais principais. Šis fenomenas yra nestabili alcheminė morfinė frakcija. Dalyvavimas keičia pasakojimą (kažkuria prasme tai galima palyginti su populiariąja kvantinio susietumo traktuote – stebėtojo efektu). Norint nustatyti naujus vaizdo kūrimo / stebėjimo mechanizmus, čia iškyla poreikis naujai aptarti intuicijos veikimą.

„Ar tau patinka į mane žiūrėti, nes man patinka jausti ant savęs kažkieno žvilgsnį“, – liudydama situaciją, pradėjusią istoriją, pati save cituoja veikėja iš *Strange days*. Ji nėra įsitikinusi dėl žvilgsnio buvimo ir nėra tikra, ar juto kažką. Tačiau ši neapibrėžta būseną katalizuoja veiksmą, kaip ir priklauso konvenciniam kinui, kad paliudytų sugrįžimą į tikrovę, du pagrindiniai veikėjai susiremia daugomų veidrodžių kambaryje, taip atiduodami duoklę kino ir VR atrakcionui.

Kaip tokiomis sąlygomis kinta visa XX amžiaus kino teorijos regos mašinerija, tolydaus montažo kontroliuojamų žvilgsnių geometrija, įskiepo teorija, galios žvilgsniai ir falooptika? VR įrenginiuose

prisijungti prie tokios mašinos visam gyvenimui. Iškeliama ir tezė, kad mes nesirinksime tokios mašinos, nes mums rūpi kažkas daugiau nei vien potyris.

atsiranda ne tik išorinę erdvę sekančios kameros, bet ir nukreiptos į vidų, į tą, rodėsi, tokią intymią akis dengiančią *camera obscura* tam, kad stebėtų vyzdžių darbą. Žvilgsnio kontrolės ir M. Foucault galios klausimai dar labiau paaštrėja sukeldami ir naujų kritinių įtampų, pavyzdžiui, kokia yra žvilgsnio pozicija posttiesos atveju? (kiek atviras yra pats žvilgsnis?²³) ar žvilgsniui būdingi jau aptarti morfo požymiai?

5. EXT. Ne(be)Žaidimas

:
()

Aš įsivaizdavau veidrodinį kambarį. Kaip atrakcionas, jis turėjo mane juokinti iškreiptu manimi. Nes būčiau žinojęs, kad tikrovėje esu geresnis už tuos atvaizdus. Bet VR kambarys man nepasirodė juokingas, aš supratau, kad esu ir toks, koki save matau, jei jau esu čia.

Filme *Empathy, Inc* (rež Y. Gorsetman, 2019) pagrindinis personažas patiria gyvenimo nuopuolį. Veikėju kaip atpirkimo ožiu pasinaudoja jo darbovietė. Krizės dugne, ieškodamas, kaip išnaudoti savo investicijų specialisto gebėjimus, jis nusprendžia padėti susirasti finansavimą naujo VR žaidimo kūrėjams. Žaidime žaidėjui siūlomas daug blogesnis gyvenimas, su labai mažai galimybių pakeisti situaciją, kad paskui, grįžęs į tikrovę, galėtų labai džiaugtis esama situacija. Taip iš esmės kvestionuojama galimybė priimti kitą tapatybę be pasekmių. Žaidimas su stabilizuotomis tapatybėmis (konkretus aš tampa konkrečiu kažkuo) tampa pavojumi, destruktivia erdve. Tačiau mums

²³ Įdomūs tyrimai su žvilgsnio korekcija naudojant neurotinklus. <https://arxiv.org/pdf/1906.05378.pdf>.

aktualus aspektas yra tas, kad realybė yra pažini tik per žaidimą, ir Johano Huizingos suformuotos idėjos tam tikra prasme suteikia tam teorinį pamatą.

Dar vienas aspektas, kuriuo remiantis taip pat galima tyrinėti kino būsenas virtualiojoje realybėje, yra animacija, jos sąvoką permąstant ir išlaisvinant iš paties kino lauko.

6. EXT/INT. Animacija kaip aparatas

D. Levitt diagnozuoja paradigminį judančio vaizdo kitimą. Kino aparatą keičia animacinis aparatas, apimantis pačią gyvybės ontologinę sampratą. „Animacijos ir simuliacijos augimas, tai yra jų judėjimas iš pakraščių į patį kultūros gamybos centrą, sukūrė pagrindinį šio poslinkio aspektą, išlaisvinantį vaizdą iš tikrų ir suvokiamų ryšių su realiu pasauliu, nes gyvi kūnai vis labiau tampa išlaisvinami nuo biologinio pašaukimo ar likimo.“²⁴

Cut to:

Kuo konvenciniai kino teorijos klausimai tampa atviri? Žmogus, žaidžiantysis (J. Huizingos prasme), nebūtinai perkels į VAR savo žaidimų tradicijas, nes virtuali erdvė yra reprezentacinė, o ne pakeičianti tikrovę. Bet virtualiojoje realybėje žaidimas įsteigia ontologinę galimybę sąveikauti. Todėl *tikėtina, galima ir esama sąveikos* – esminis VAR požymis, įvedantis šiuos iki tol buvusiose medijose neįvardytus Stebėtojo modalumus. Šie modalumai

²⁴ Levitt, Deborah. *The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and the Futures of the Image*. Zero Books, 2018. 2.

nustatomi tam tikrais interakcijos mechanizmais, kurie, kaip įtarčiau, ir gali tapti naująja judančio vaizdo „montažine kalba“ (keičiant paties termino esmę). Kalbant Boudry (kino) aparatine kalba, būtent tai kurs trūkio klausimus.

Išvados

Įsikūnijimas VR nėra vien direktyvaus naratyvo klausimas. Žaidimas suteikia virtualios erdvės nariui savo patirtis bei įsikūnijimo mechanizmus. Virtualybėje žiūrovo pozicija tampa nestabili, o jo būseną – ambivalentišką. Žiūrovo pozicija kuriama ir kontroliuojama per juslines konvencines patirtis, kurias nustatė kinas, ir galimus elgsenos bei reakcijos tipus, kuriuos nustato žaidimo laukas. Tai, kad virtualiojoje relaybėje galima ir neturėti kūno, – visai neatsitiktinė būseną, nes čia nėra įprasto stebėtojo. Tikėtis būti perklaustam, sulaukti klausimo, kreipinio – štai tokia yra buvimo VR prielaida, štai todėl, manau, kūno pozicijos ambivalentiškumas arba išsėtumas – tai tas pats naratyvinis neapibrėžtumas, kuris žiūrovą, stebėtoją – arba teisingiau, dalyvį – paverčia Liudininku. Dalyvio sąsaja su tikruoju *aš* – arba tiksliau, su biologiniu-fiziniu savo kūnu – sukurama per liudijimo procedūrą, kurioje dalyvauja visos veikiančios kultūrinės konvencijos. *Buvimas čia* neatsiejamas nuo *veikimo čia*.

Kitas puslapis yra tuščias.

Prikėlimas žvilgsniu

(...)

- $Z = a + ib$. Kompleksinis skaičius – tai toks skaičius, kuris turi realią ir menamą dalis.
- Du sąsiuvinio tekstai šiuo būdu yra sujungti į vieną kompleksinį tekstą.
-



Lakūno pošalmis II

Prompt. Tarkim.

Apie tekstą-į-vaizdą-atgal. Laikas po prabėgusios eilutės. Šiame tekste yra judėjimo formos, skirtos mašiniam (ir mašinaliam) skaitymui.

Kalbėtojų sąrašas:

Kalbėtojas Kalbėtojas, kuris pakartoja kitus perkeldamas emocinius ar loginius kirčius.

Kalbėtojas Perklausėjas. Jis deda klaustukus.

Kalbėtojas. (įtraukiant tašką prie kalbėtojo). Jis susigrupuoja mintis patogiu būdu. Pertraukia kitą. Pasiūlo naują kryptį.

Kalbėtojas Image2text – tas, kuris regi vaizdus, pagamintus realiu laiku tiesiai iš sakomų žodžių arba teksto.

Kalbėtojas A. Kalbos palaikytojas. Neturi emocijų, bet gali jas nusakyti. Tikėtina, kad manipulatorius arba galimai psichopatas.

Kalbėtojas, kuris bando juokauti ar ironizuoti.

Kalbėtojas, kalbantis *kita* kalba.

Kalbėtojas, buvęs liudininkas („ar aš nesakiau“).

Kalbėtojas, vardijantis reikšminius žodžius.

Kalbėtojas, sakantis Tęskite.

Kalbėtojas,

Kalbėtojas,

Pastaba: Kalbėtojai – tai tie, kurie greitai susivokia, kad reikia prabilti. Skaitytojas gali nuspręsti pats, kas galėjo prabilti. Ir atitinkamai bet kuris iš grupės gali tapti bet kuriuo. Taigi nesvarbu, kokia yra pokalbio tvarka ir logika, svarbu, kad įsiterpiantis kalbėtojas, tęsdamas ar keisdamas kalbėjimo eigą, gali perimti kito personažo tapatybę.

Kalbėtojai vaikščiojasi po kapines. Jie skaito užrašus ant akmenų, kryžių, medinių lūžėnų, dėžių, suniokotų automobilių numerių.

Vienas iš kalbėtojų skaito teksto-į-vaizdą-atgal manifestą.

Ne (prasideda manifestas) – šios eilutės turi būti sukeistos vietomis, kaip programinėje mašininėje kalboje.

Kalbėtojas žingteli atgal:

Štai dabar mano kūno kalba galėtų būti vaizdinė išnaša, esanti teksto apačioje, – nežiūrint to, kad programavimo kalbos įprastai nėra metaforinės, nes jos skirtos kompiuterių sistemoms valdyti ir apibrėžti konkretų elgesį. Šios kalbos susideda iš labai elementarių instrukcijų, kurios yra suprantamos ir tiesiogiai vykdomos. Nors kai kurie programinių kalbų elementai gali būti laikomi metaforomis, nes padeda susieti programavimo konstrukcijas su mintinėmis sąvokomis.

Bet jei (*if*) šios eilutės gali būti sukeistos, tai galima padaryti bet kada vėliau, – sako toliau kalbėtojas, žengtelėjęs atgal į prieš tai užimtą vietą.

Tarkim, viskas prasideda nuo Tarkim (Sakykim, Ištarkim). Tarkim, kad erdvė – ar likusi po sudegusio teatro arba po nukritusio lėktuvo – turi būti suprata ir įveiklinta.

Tarkim, virtuali tikrovė yra tikra, bet nemateriali.

Tarkim, kad nėra jokio konkretaus vaizdo, kurį matome skaitydami ar girdėdami šį tekstą. Tarkim, nereikia stengtis įsivaizduoti, nes kalba ne apie vaizduotę, o apie vaizdo neišvengiamybę, jo grėsmę rasti ir kontroliuoti mūsų mintis. Aš negaliu pasiūlyti užsimerkti arba užmiršti apie vaizdą. Tarkim, kad jis tiesiog išvis nėra stabilus. Jis randasi pats iš savęs ten, kur apsistoja mūsų žvilgsnis. Mūsų žvilgsnis yra užklausa. Ir jei mes nustosime būti toje vietoje savo smalsumu, vaizdas taps dalimi, tąsa, išnaša į kitą vaizdinį konstruktą. Tiek pat nestabilų.

Tarkime, būsimos parodos menamumo ir laikinės jo dalies *promptai* yra tokie:

Tarkim, yra didelė tuščia salė su skęstančio laivo arba krentančio lėktuvo pavadinimu. Tarkim, kad tariamieji tariniai ir veiksniai ima veikti.

Tarkim, kad salėje yra dvi grindys. Viena virš kitos. Jos kaip laivo denis. Kai vaikštai, jos skleidžia garsus. Kartais atrodo, kad tuščioje salėje girdėti žingsniai.

Tarkime, kad viršutinėse grindyse yra ertmės, per kurias galima pasižiūrėti sau po kojomis. Kaip į duobes. Ten yra vaizdai ir užrašai. Jie atrodo sustingę. Bet ne, staiga sujuda. Reikia palaukti. Tik nežinia kiek. Bet galima eiti prie kitos duobės. Gal ten kas sujudės.

Tarkim, kad tai yra nuogi teksto aktai vaizdui.

Kalbėtojas: Ar tai gali būti kalbos regresija? Mes grįžtame prie keiksmažodžių ar užkeikimų rinkinio, kuris tuo metu yra ir efektyvi emocinė komunikacinė forma.

Kalbėtojas: Žaidimas. Tarkime, kad mes stovime tokiu būdu, kad sudarome ratą. Stovime veidais į išorę ir garsiai mename mįsles. Mes negalime matyti, kas iš mūsų ką veikia. Matome tik prieš save. Ir sakomi žodžiai kuria mūsų bendrai pasakojamą tikrovę. Galima atsitraukti į rato vidurį, kad matytume, ką veikia kiti. Dar žingsnį.

Kalbėtojas: Ar viduryje rato yra meno kūrinys, ar duobė?

Antkapinių paminklų užrašai kaip ištaros. Kita paminklų pusė kaip trumpas atsiliepimas. Tokios, kokios būna antraštės ant knygų nugarėlių.

Kalbėtojas: Ką jūs pasakėte?

Kalbėtojas: Skyrybos ženklai, sugrįžę iš dirbtinių kalbų, įgauna naujas formas. Aš už pagalbinių ženklų buvimą kalboje.

Lietuvišką kirtį mane mokė įsidėmėti pagal pečių kryptį.
Riestinis kirtis – tai nukritusio kūno traukuliai.

Kalbėtojas. Palikite kalbą mirusiesiems.

Kalbėtojas **Ai**škintojas:

Kalbėtojas image2text: Ką tik aptarta dalis, neįtraukiant arba įtraukiant mano tekstą, pagamino vaizdą, kurio ekfrazė yra tokia:

(kalbėtojas šnabžda bandydamas sumažinti realaus laiko poveikį naujai sukuriamam vaizdai, kurį čia pat turėtų komentuoti žodžiais)

Klausytojai: Kalbėtojas a, b, c – sudaro grupę „Prikeliantysis žvilgsnis“.

Kaip savarankiška ir nieko neatstovaujanti yra citata. Prie sakinio, kuris pasirodo kaip pririštas sarginis šuo, priprantama. Pavidalai, kuriuos aš iššaukiu.

Kalbėtojas: po truputį akcentuodamas ženklus, taškas kablelis, dar taškas kablelis,

Keli kalbėtojai bando pradėti kalbėti vienu metu ir nutyla. Sutrikę nutyla.

Kalbėtojas. Ar išnaša tekste gali būti laidojimo procedūra? Ritualas? Mintis nukeliama, kažkur užkalbama ir sugrąžinama įkūnyta labiau, užkalbėta ir patvirtinta. Ir ima veikti. Arba kaip tik, ji tampa nebesanti, nes reikalauja svetimų argumentų. Kai autorius pasitraukia į išnašą pakalbėti su savimi, tai panašu į pokalbius prie šarvojimo salės.

Kalbėtojas. Paaiškink, prašau, kas ką tik buvo pasakyta? Kas turima omeny?

Kalbėtojas. Ai. Aiškina apie omenį – supratimas, nuovoka.

Kalbėtojai sustoja prie kenotafo.

Kalbėtojas. Vis tiek jis buvo atsirinktas, pagal tai, kas turima omeny.

Arba su nuostaba aptiktas, kas turima omenyje.

Kalbėtojas. Ar mes turime pergaltoti kalbą? Ar mes turime kalbėti keiksmažodžiais, ar užkeikimais?

Kalbėtojas. Ai. Teoriškai, bet kuris sakiny, arba jo dalis, gali būti interpretuojamas kaip užkeikimas, jei jis yra naudojamas siekiant pakenkti kitam asmeniui ir jei tikintysis arba gavėjas tiki tokios kalbos galia. Užkeikimų esmė daugiausia yra susijusi su intencija ir priėmimu. Pavyzdžiui, kasdieniame gyvenime žodis „pražūtis“ gali būti laikomas neutraliu, tačiau jei jis yra pasakytas su aiškia piktavališka intencija ir gavėjas tiki, kad tas žodis gali jam pakenkti, tada jis gali būti traktuojamas kaip užkeikimas.

Pauzė.

Kalbėtojas. Nutylėjimas yra nualpimas. (klausosi) Dilin-dilin.

Jis turi omeny, kad kažkas gali būti palaidotas gyvas ir kad ant kapų įrengti varpeliai gali suskambėti, tampomi už virvelės iš apačios.

Pauzė.

Kalbėtojas. Suskambėjo tai, ką tu turi omeny.

Šviežias kapas, kalbėtojai skaito užrašus ant paliktų vainikų.

Kalbėtojas. Ar kartojami yra prikeliami? Ar mes esame prikeliami?

Kalbėtojas. Ar yra taip, kad iš pradžių mes atėmėme erdvę, paskui kūnus ir palikome tik atimamą žodį. Ar čia mes vėl pradedame iš naujo. Ar čia mes tiesiog bejėgiškai išpažįstame žodžius.

Kalbėtojas. Trys taškai, trys brūkšniai.

Kalbėtojas. Ar galima būtų pasakyti, kad ertmėse už sienų, kur mes
paslėpti, yra atgiję žodžiai, geidžiantys mūsų smegenų.

Kalbėtojas. Pratęskite visą tai tolesniame tekste-į-.

Tarkim, kad nepabaigta.

Bet išarta.



Antkapių užrašai yra prompt.

„Netikėtai jie atgijo ir ėmė veržtis į vidų, ketindami suėsti mano smegenis“

Anotacija I

Šis tekstas nagrinėja, ar žvilgsnis gali prikelti iš numirusiųjų, ir teigiama, kad tai, kas laikoma žvilgsniu, – ar tai tik Grajų prarasta akis arba įsakmios materijos žvilgsnio, prisijaukinančio fotonus rudimentas, – jau yra animacijos aktas, prikėlimas iš numirusiųjų arba, tiksliau sakant, kvietimas būti gyvam. Taip pat teigiama, kad animacija nėra iliuzija ar optinė manipuliacija. Animacija yra materijos užsiėmimas, nuolatinė praktika, kol materija tampa judesiu ar veiksmu. Bandant suvokti patirtis gyvo ir negyvo skirtyse, kaip galimi sprendimai iškyla tokie modeliai, kuriuose ryšiai nebeatkartoja įprastinės medžiaginės stebimo pasaulio tvarkos ryšių. Dėl šios priežasties reikia tyrinėti sistemas, sukuriamas šiose naujose realybėse, ir naujus dalyvavimo bei savireguliacijos būdus, galinčius keisti gyvybės apibrėžimus. Yra aptariama išplėsta animacijos sąvoka, apimanti įvairias judančios materijos sąveikas ir sąmonės formas, atsirandančias gyvo ir negyvo pasidalijime. Tačiau atspirties momentu pasirenkamas Tekstas, skirtas Vaizdui. Paradigminiai poslinkiai suvokiant judantį vaizdą įvyksta įgyvendinant animacijos metodus tiek su tekstu, tiek jame. Atsirandančios virtualiosios realybės gali būti suprantamos kaip tikros realybės formos.

Anotacija II kaip *prompt* (ištara, kreipinys, nurodymas)

Kalba-į-vaizdą-į-atmintį-į... Šis tekstas turi ir kitą pavidalą. Jame nagrinėjama, kaip kinta filmo scenarijaus (apimant meta- ir subtekstą – išankstinį sumanymą, komentarus, subtitrus, tekstą kaip grafinį vaizdo elementą, tariamą tekstą, dialogą, *voiceover* ir kitokias verbalines apraiškas) forma, jį suvokiant iš *prompt engineering* perspektyvos.

Neuroniniams kalbos modeliams vis labiau integruojantis į žmogiškosios veiklos sferas ir įsitvirtinant kaip naujai medijos formai, tam tikros kalbine praktika paremtos kūrybos rūšys įgauna kitokius pavidalus. Galima kalbėti apie kino industrijoje susikūrusius *shortcut*'us – greitasias nuorodas, simbolizuojančias kino industrijos gamybinį persigrupavimą arba judančio vaizdo demokratizavimą. Bet jei iki šiol pokyčiai judančiame vaizde dažniausiai vyko per tampančius plačiai prieinamais technologinius įrankius, tai dabar patys teksto veikimo režimai jau yra vaizdo kūrimo priemonė.

Kiek medija gali būti nauja

Pagal M. McLuhaną, kiekvienos naujos medijos viduje yra senesnė medija.

Senasis TV akronimas gali būti panaudotas visai kitai sąvokai sukonstruoti, prisidengiant pirmosios tikrovei atstovavusios medijos pavidalu. Iš esmės tai yra *TextToVision*. Kalbos modelių *prompt engineering* komunikacinis laukas atvėrė erdvę ne tik formuoti specifines užduotis įvairioms *transmedia* sąveikų formoms – *text2img*, *img2text*, *img2img*, bet ir nutrynė ribą tarp dirbtinės kompiuterinės kalbos ir įprasto kalbinio dialogo. Bet kuris tekstas, kaip kalbos aktas – lokucinis, ilokucinis ir perlokucinis, jau funkcionuoja kūrybiniame žmogaus ir mašinos dialoge. Dokumentinė tikrovė judančiame vaizde

išskleidžiama realiu laiku pasirenkamam ir metaforiškai interpretuojamam sakiniui. Tereikia sakinį išskirti – kaip užduotį, ištarą, užuominą ar... užkeikimą. Taigi, tarkim, naujas sakinio pavidalas – „Šis tekstas neišvengiamai (yra) interpretuotas *prompt* ...(arba suyra)... ((yra)...Prakeikimas!...)“.

Šiame tekste grįšiu prie filmo scenarijaus, kaip sutartos instrukcinės formos vaizdai kurti. Teigdamas, kad *prompt* kuria situaciją, kai kiekviena teksto dalis gali būti apibrėžta ir pasiūlyta mašininei interpretacijai, ar tai galėtų reikšti, kad griežta scenarijaus konstrukcija nebetenka prasmės? Atsakydamas ne, norėčiau pasiūlyti interpretacinį scenarijaus pavyzdį. Pats veiksmas su filmo tekstu, scenarijumi yra performatyvus. Todėl pateiksiu žaidybinius vaizdinio scenarijaus modelius, kuriuose rekursyvi vidinių konstrukcijų sąveika bando prisitaikyti prie teksto-į-vaizdą režimų tiek per generatyvinę, tiek per įprastines vaizdo kūrimo procedūras – filmavimą, vaidybą ir t. t. Kelios ženklinės prielaidos (kaip rekursijos kovoliute):

- .
- ...



Galima būtų pradėti nuo metaforos sąvokos aptarimo *prompt* klausimuose. Įprastiniai mašininės kalbos kreipiniai, kaip instrukcijos, kuriomis siekiama konkretumo ir aiškaus atsako iš mašininų sistemų, nebėra relavantiški. Metafora sukuria naują situaciją arba net kalbinį režimą, kuriuo ne tik bendraujama su mašina (aparatu), bet ir gaminami nauji komunikaciniai pavidalai. Kaip rašo T. Metzingeris: „Technologinės metaforos dažnai pasižymi dideliu euristiniu vaisingumu ir padeda mums kurti naujas idėjas ir patikrinamas

hipotezes.“¹ Schrödingerio katė, kaip metafora, – galinti būti gyva ir negyva priklausomai nuo stebėtojo – yra glostoma, ir šis sakinyss vienu metu yra ir metafora, ir kartu – instrukcija katei prikelti.

Išnaša (kuri pagal šito teksto vidines taisykles yra Konteksto juokas) Metaforos kraštutinis atvejis. Mokykloje per pamokas piešiau karikatūras. Jas siūsdavo iš rankų į rankas pamokos metu, todėl, kad galima būtų slapta pasijuokti. Piešinius sulankstydavo, kad būtų patogiau nepastebimai perduoti. Išlankstymas jau sudarydavo įvadą – dėžės su Schrödingerio kate atvėrimą. Didžiausia juoką sukėlė karikatūra, kuri buvo sulankstyta piešiniu į išorę. Tai buvo juokas iš atvertos kitos piešinio pusės – tuščio lapo.

Prikeliantis žvilgsnis

Meno rezidencijos Kušendalio Taueryje (Cushendall Tower) metu buvo vykdomas meninis tyrimas tema „The paradox of coexistence of the ancient structures and creative substances in a world, filled with modern technology, narrative assessments and rare micronations“. Buvo tyrinėjamos tos bendruomenės formos, kurios organizuojasi gyvo / negyvo skirtyse. Tam buvo panaudotas judantis vaizdas, iškelto žvilgsnio animacijos tezės ir numatyti tyrimo metodai.

Buvo pasirinktas 360° videometodas. Jame remtasi prielaida, kad žiūrovo žvilgsnio kontrolė nėra įmanoma. Toks 360° vaizdas yra interaktyvus, ir stebėjimo kryptys gali būti pasirinktos arba interaktyviu vaizdo sukinėjimu ekrane, arba vaizdas gali būti pririštas prie galvos padėties (VR atveju). Žvilgsnis sąlyginai yra laisvas, menkai kontroliuojamas, ir, jam sutampant su kitu („stebinčiosios“ materijos, abstraktaus stebėtojo) žvilgsniu ir sukūrus bendrą matomąjį

¹ Metzinger, Thomas K. „Why Is Virtual Reality Interesting for Philosophers?“ *Frontiers in Robotics and AI* 5 (2018): 101.

lauką, materija ten įgalinama veikti kaip gyva. Stebinčiosios materijos sąvoka čia taikoma sąveikoms, kurias materija išskiria kaip labiau efektyvias. Tarkim, žmogui (kaip materialiai sistemai) tai būtų matymas. Taip pat tyrime siūloma subendrinto laiko modelį, kurio metu įvyksta prikėlimas žvilgsniu, vadinti katastrofa. Katastrofoje įvykstantis staigus pasikeitimas tampa iššūkiu (*challenge*). Laiko pokytį katastrofoje galima laikyti binariniu. Sutarto esamojo laiko pojūtyje jis diskretinis, akimirksnio pokytis. Bet jo metu energetiškai išlaisvinami kiti galimi materijos susitarimai, kuriuose materija organizuojasi sistemomis, katastrofą išskleidžiančiomis kaip vidinių laikų įvairovę². Taigi animaciją siūloma suprasti kaip materijos saviatpažinimą sukuriant vidinius laiko modelius. Šie modeliai veikia kaip tikros, bet nematerialios virtualiosios realybės. Tarkime, kad taip veikia ir atmintis, kurioje animacija taip pat yra centrinis laikodaros mechanizmas. Laiko modelių baigtis – tiek materiali, tiek virtuali – įvyksta dėl materijos nebeatpažinimo, galima sakyti, staigaus „apakimo“, ir sukuria naują katastrofos pretekstą³.

Katastrofa yra situacija, kai mirtis tampa sąlyginė, animacija tampa pagrindiniu įvardijimo gyvo / negyvo sistemose įrankiu, prikeldama (sujungdama į sisteminės aibės materijos elementus, pasinaudojančius vienas kitam siūlomomis laiko formomis). Prikeltieji, arba Atgiję Numirėliai, atlieka tam tikrą natūralios tvarkos reviziją.

Prikėlimo žvilgsniu prielaidos:

- Judantis vaizdas nėra vien tik laiko modelio sukūrimas pagal turinį. Šiuolaikinis judantis vaizdas yra intuityviai

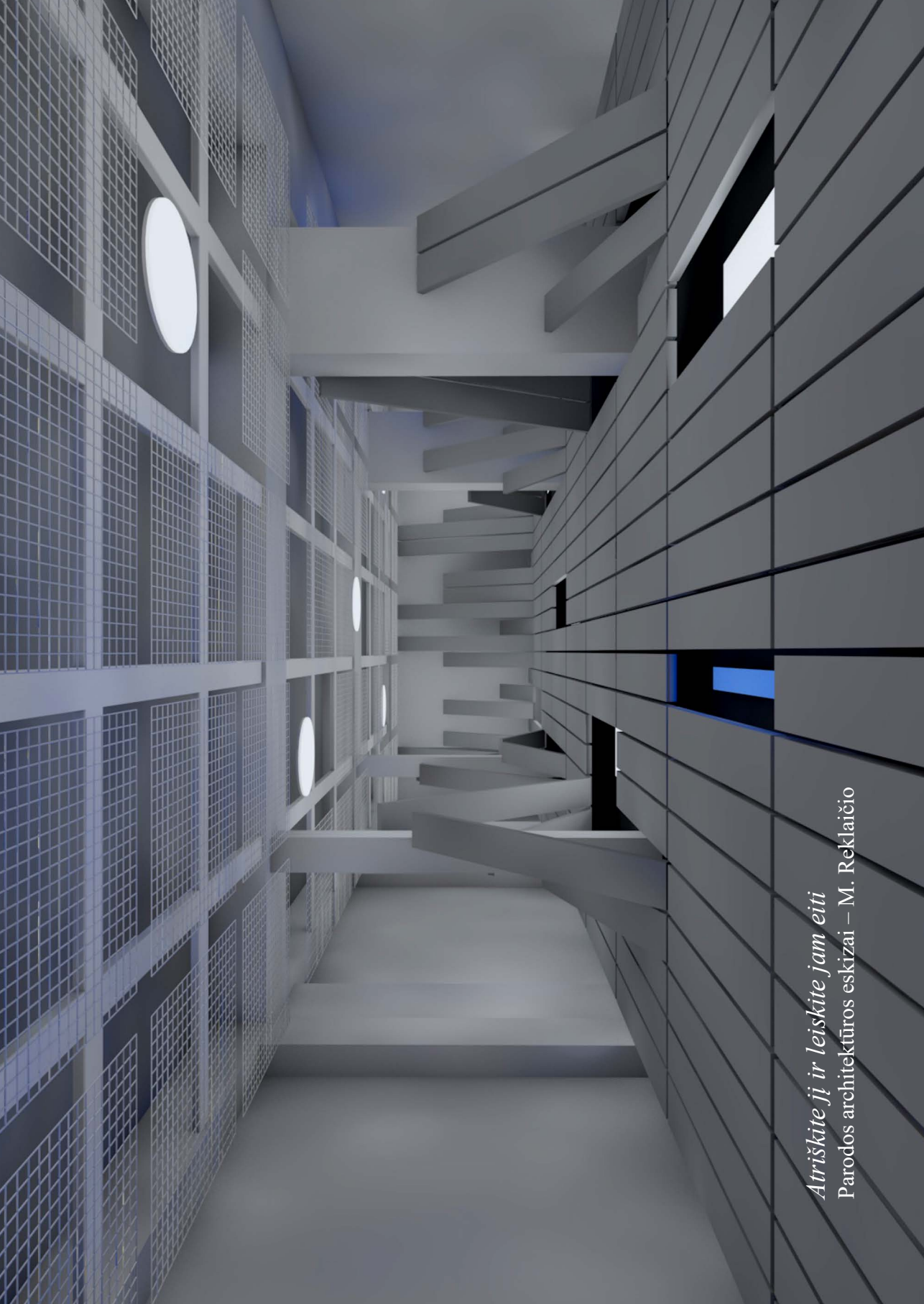
² Lėktuvas krenta, dūžta ir tampa nuolat animuojamu atminties objektu. Daugiau apie tai tekste „Menama lėktuvo ir lakūno...“

³ Galima sakyti, kad materializuoti ir virtualūs sistemos laikai susipriešina, sistema tampa visiškai atvira.

suvokiamas kaip manipuliuojamas, leidžiantis ne tik nustatyti turiniu siūlomą laikinį potyrį, bet ir interaktyviai sukurti dinامينius animacinius laiko režimus – pagreitinti ar sulėtinti, sustabdyti ir panašiai. Vaizdo raiška, technologiškai vis labiau viršijanti akies skiriamąją gebą, suteikia išankstinį žinojimą apie galimybę bet kada išdidinti vaizdą, suteikiant jam naują kontekstą⁴.

- 360° vaizdas replikuoja stebimąją tikrovę ir sukuria galimybę savarankiškai patirti siūlomą erdvinį modelį, susikuriant intuityvias jo charakteristikas per navigaciją.
- Vaizdas kaip gyvybingumo (ar galimybės išlikti) potyrio erdvė. Tai primena videožaidimų erdvę, tik be žaidimo tikslų pasiekimo. Kine dažniausiai yra siūlomas naratyvas. Dramatinis kitimas naratyve (personažo, aplinkos, laiko formų) yra svarbi sąlyga, kuri suteikia galimybę patirti vyksmą kaip asmeninę patirtį. 360° vaizde, kuriame yra pasiūlytas naratyvas, galima įvertinti intuityvaus žvalgymosi efektyvumą. Ar žvilgsnis, naviguodamas tokioje aplinkoje, garantuoja potyrio kokybę. Panašiai kaip žaidime – ar nereikia gaišti darant dažnus „Save as“? Jei įprastinio kino atveju potyris sieja žiūrovą per naratyvą, tai čia galima kelti kitokio potyrio klausimą. Ar tavo žvilgsnis yra efektyvus tau? Ar jo išlankstomas tikrovės piešinys tau suteikia optimalią galimybę išbūti joje? Ar tu spėji pamatyti prieš [redacted]
- Tekstas veikia kaip *prompt*.

⁴ *Zoom in and zoom out* ir *touch screen* yra interaktyvaus vaizdo stebėjimo menamoji dalis – žinojimas, kad vaizdas turi menamą gylį.



Atriškite jį ir leiskite jam eiti

Parodos architektūros eskizai – M. Reklaičio

Scenarijaus *prompt* konstrukcija⁵:

0: Jie buvo išvaryti. Užuoť kentę šaltį, jie pasistatė namus, apsigyveno ir buvo apsupti išorės⁶.

100: Vienas iš jų buvo įkąstas šikšnosparnio. Vienas suvalgė šikšnosparnį.

200: Abu ėmė keistis, ir buvo išvaryti iš namų.

3 × a⁷: Jie įsiveržė į namus, ir juos išvertė išvirkščiai į išorę.

Klasikinė scenarijaus konstrukcija

Tradicinė filmo scenarijaus scena yra tokios konstrukcijos:

SLUGLINE – INT. / EXT.⁸
ACTION DESCRIPTION

CHARACTER

...

DIALOGUE

....

⁵ Specialieji simboliai šiame pavyzdyje – tai emotikonų rudimentai, mašininio atgaivinimo vietos, laiko / kadro formali nuoroda, koplytstulpiai, kelio ženklai, nuoroda supaprastinti kalbą iki jos reikšminių žodžių.

⁶ Pasinaudosime *Stable Diffusion prompt* modeliu, kaip apibendrinta schema. Tai minimalūs mašininės kalbos fragmentai, kurie gali būti skaitomi ir kaip naujoji metaforinė sintaksė. „0:“ nurodo pirmo kadro aprašą, „100:“ – šimtojo. Tarp jų vyksta vieno aprašyto kadro dalių morfas į kitas, aprašytas kitame kadre.

⁷ Šis skaičius gali būti nurodytas tokiu būdu, kad koreliuotų su laiku. Tarkime, *prompt* naudojamas judesio prototipas – realiu laiku nufilmuotas vaizdas. Taip pat tarkime, kad kadro skaičius atitinka generavimui pasiūlytą kadro skaičių. Tuomet sugeneruoto judesio parametrus (pvz, greitį, pagreitį), nežiūrint į tai, kad jis nebus atpažįstamas tikroviškai, mes vis tiek suvoksime kaip esantį ir tikrą, nes pajusime jo siūlomą laiko derinį, kaip atitinkantį mūsų matomo pasaulio tvarką.

⁸ *Interior / Exterior*.

Pavyzdžiui:

**EXT. Namas sode su iškaba *Candide, ou
l'Optimisme***

Sode mėtosi palikti įrankiai. Tarp medžių stovi Gyvieji numirėliai. Kai kurie iš jų juda neaiškia kryptimi, nereaguodami vienas į kitą. Kiti stovi sustingę tarp medžių, jų galūnės trūkčioja. Jie leidžia garsus, bet tai tik traukulių iš kūno išstūmiamas oras. Jie sureaguoja tik į judesį, kuris nepanašus į jų.

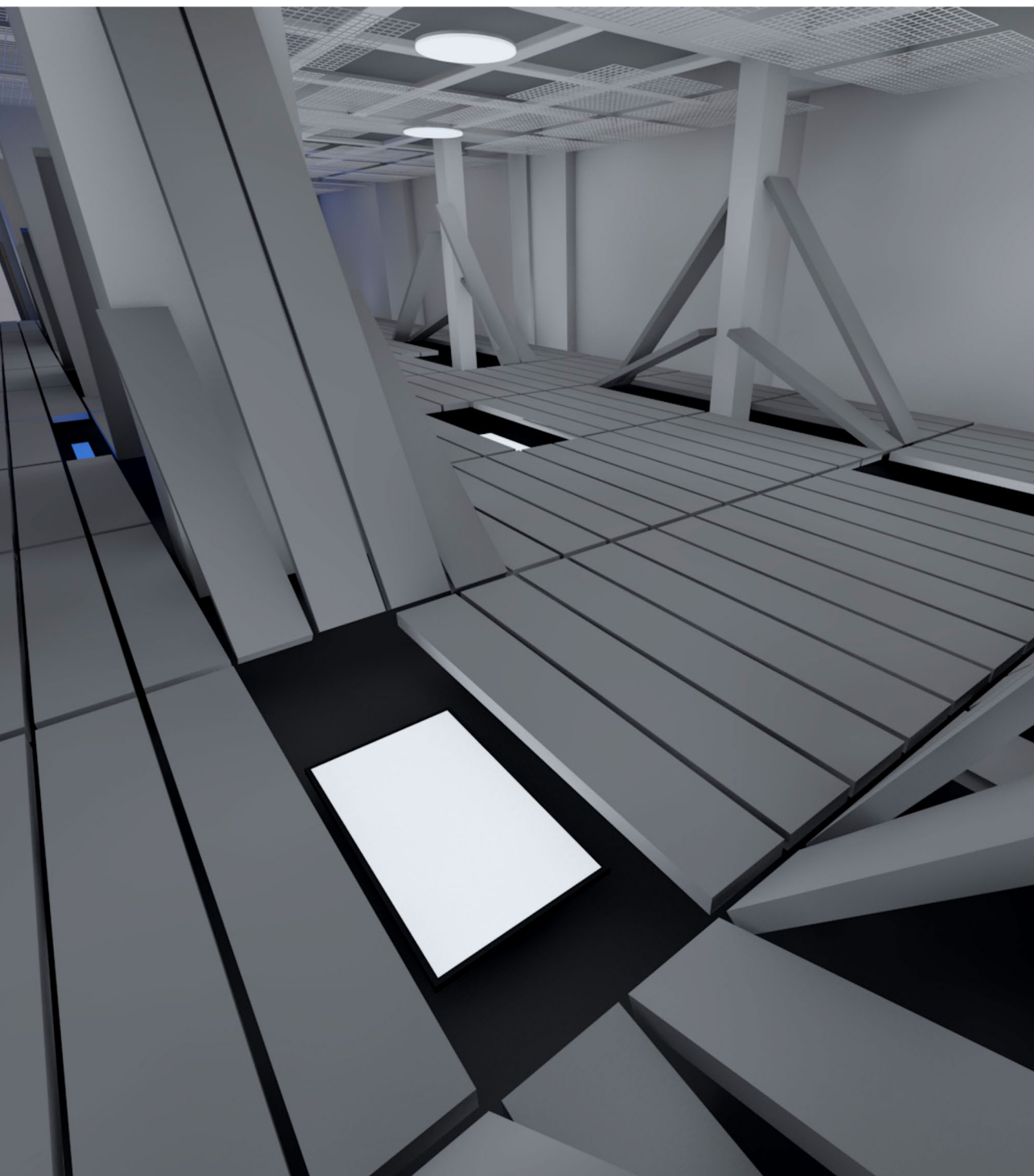
INT. Užbarikaduotas kambarys

Viduje grupė gyvųjų. Jie sustingę, nejuda, bijo išsiduoti. Kodėl mes palikome įrankius sode?

Eksperimentiniame scenarijuje kiekviena iš eilučių gali būti traktuojama kaip pakeičianti viena kitą.

Galima tarti, kad kiekviena atskirta arba apibrėžta dalis yra *prompt*. Veiksmas gali būti personažu, o personažas – aplinkybėmis⁹. Kadangi mūsų atveju personažas taip pat gali būti ir bet kuri iki tol nesusiorganizavusi materijos forma, atsirandanti katastrofoje, tai INT ir EXT aprašai taip pat gali būti katastrofos aprašas. Šį tekstą taip pat galima laikyti rekursiniu scenarijumi, kurio bet kuri dalis gali būti pasirinkta kaip katastrofa, personažas ir įvykis. 360° scenarijuje

⁹ Tarkime, kad personažas, esantis kadre, nurodomas kaip paveikus *promptui* ir nurodomos aplinkybės, kurios galimai dabar formuos jo veiksmus, pvz., aplinkui esantys daiktai ar veikėjai. Tai vienu metu veiktų kaip patikslinimas ir kartu kaip galima interpretacija.



kiekvieną langelį galima įsivaizduoti, kaip erdvę, kurioje slepiamasi nuo išorėje esančių negyvėlių.

Eksperimentinio Scenarijaus schema:

INT versus EXT¹⁰

Tikėtina, kad mes buvome viduje, o visi jie buvo išorėje. Kiekvienas įkastas žmogus, tampa zombiu atsirasdavo išorėje. Todėl kambarys, kuriame slėpėmės mes, gyvieji, buvo praviras, nes nežinojome, kas iš mūsų yra įkastas. Įprastine prasme tai nebuvo kambarys, bet tik sutarta erdvė. Mes buvome pavargę ir kiekvienas sujudantis daiktas ar fragmentas atrodė galimai gyvas. Mes vedžiojome žvilgsnius vienas nuo kito į aplinką, apkrautą ir užbarikaduotą nuo išorės daiktais, nuolat judinamą. Daiktų prisilietimai buvo kaip įkandimai. Todėl kiekvienas noras juos paversti įrankiais ar ginklais grėsė susižalojimu. Namas neatlaikė spaudimo, sugriuvo, nuolaužose mes užėmėme laisvas erdves. Vienas kitą atpažinome persimesdami keliais sakiniais – bet jie jau nebeturėjo prasmės, todėl nebeskyrėme, kurie iš mūsų buvo jau išorėje ar įkasti.

¹⁰ Kontekstas su tekstu kaitaliojamas vietomis, *prompt* režimas.

Tokį tekstą galima sudėti į eksperimentinę scenarijaus formą. Atskiruose langeliuose (namuose, kur slepiamasi) įrašyti sakiniai arba žodžiai bus laikomi personažo, dialogo, veiksmo traktuote. 1 pav. schema yra 360° vaizdo išsklotinė. Ta prasme, toks scenarijaus skaitymas būtų intuityvus dairymasis į visas puses. Tarkim (atsargiai su šiuo terminu, jis gali būti *prompt*):

<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="4">CHARACTER</td></tr><tr><td>INT. /EXT.</td><td>DIALOGUE</td><td>INT. /EXT.</td><td>ACTION</td></tr></table>									CHARACTER				INT. /EXT.	DIALOGUE	INT. /EXT.	ACTION	CHARACTER	INT. /EXT.	DIALOGUE	CHARACTER
CHARACTER																				
INT. /EXT.	DIALOGUE	INT. /EXT.	ACTION																	
ACTION				INT. /EXT.																

1 pav. 360° scenarijaus pavyzdys. Tokio scenarijaus skaitymas gali būti paremtas sakadomis – greitais akių judesiais po langelių turinius. Kuriant judantį vaizdą, kiekvienas turinys gali būti interpretuojamas kaip tarpusavyje pakeičiamas.

Pavyzdžiui, filmavimui ir generacijai yra pasiūlomas toks pusfabrikatis, kai ant 360° vaizdo jo montažo metu virtualiai yra užklojama ši schema ir matomam vaizdui pasiūlomi *prompt*. Algoritmiškai apdorotas vaizdas integruosis į optiškai apdorotą vaizdą, sukeldamas ne tik galimas laiko slinktis, bet ir vizualinę interpretaciją, naujų siūlomų personažų rastis, *augmented reality* pojūtį.

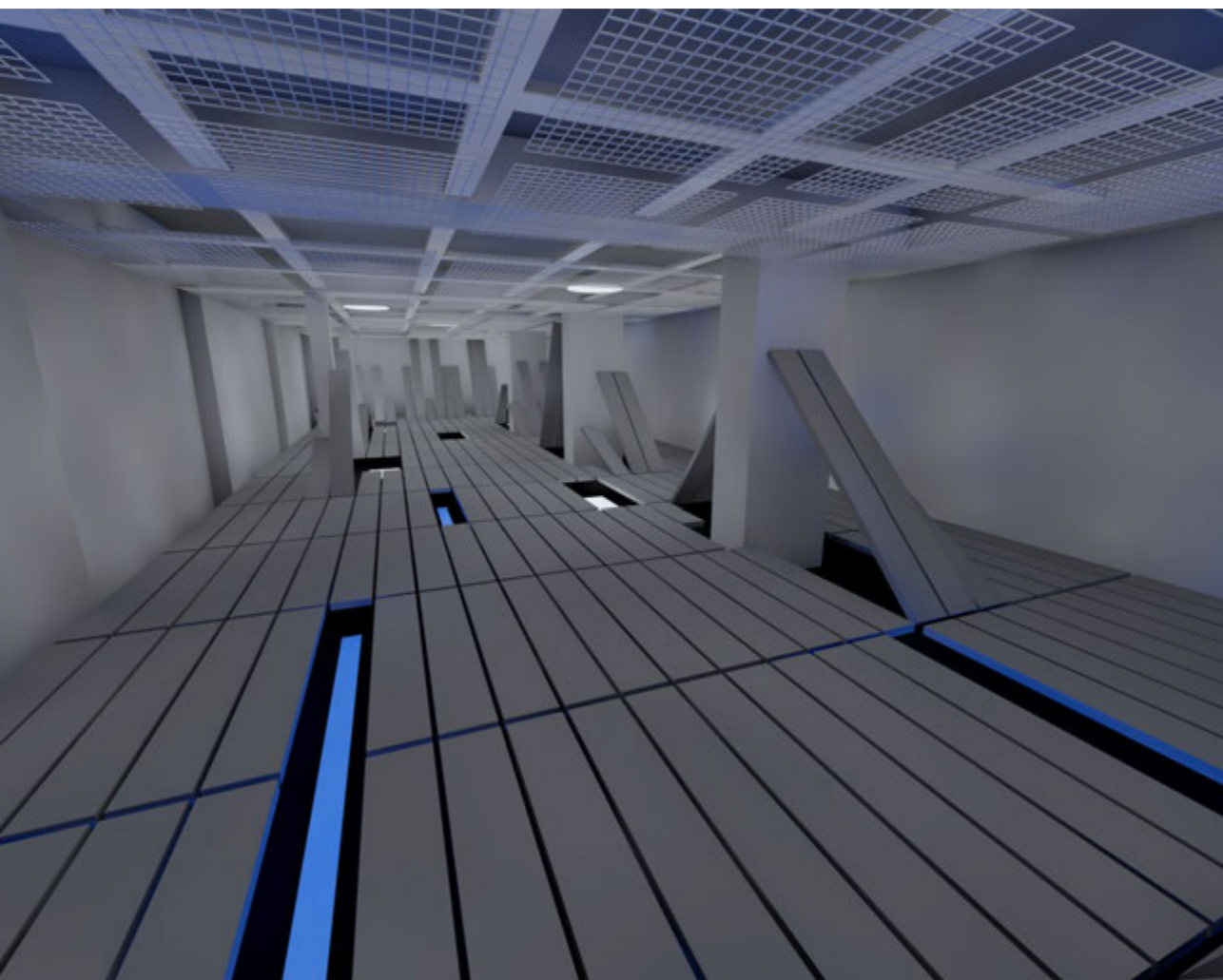
Visa tai gali būti organizuojama tekste. Bet esmė yra ne tai, kad tokį vaizdą reikia gaminti, generuoti ar aparatiškai išgalvoti. Esmė ta, kad nuovoka, lavinama ir pratinama nuovoka, atpažįsta galimus paviršius, prie kurių ji kimba, už kurių užkliūva, randa bendrus su jais žvilgsnius.

The background is a grayscale abstract composition. At the top, a grid pattern, resembling a ceiling or floor, recedes into the distance. Below this, a series of perspective lines create a sense of depth, leading towards a vanishing point. The lines are composed of various shades of gray, creating a three-dimensional effect. The overall mood is minimalist and architectural.

„Netikėtai jie atgijo ir ėmė veržtis į
vidų, ketindami suėsti
mano smegenis“

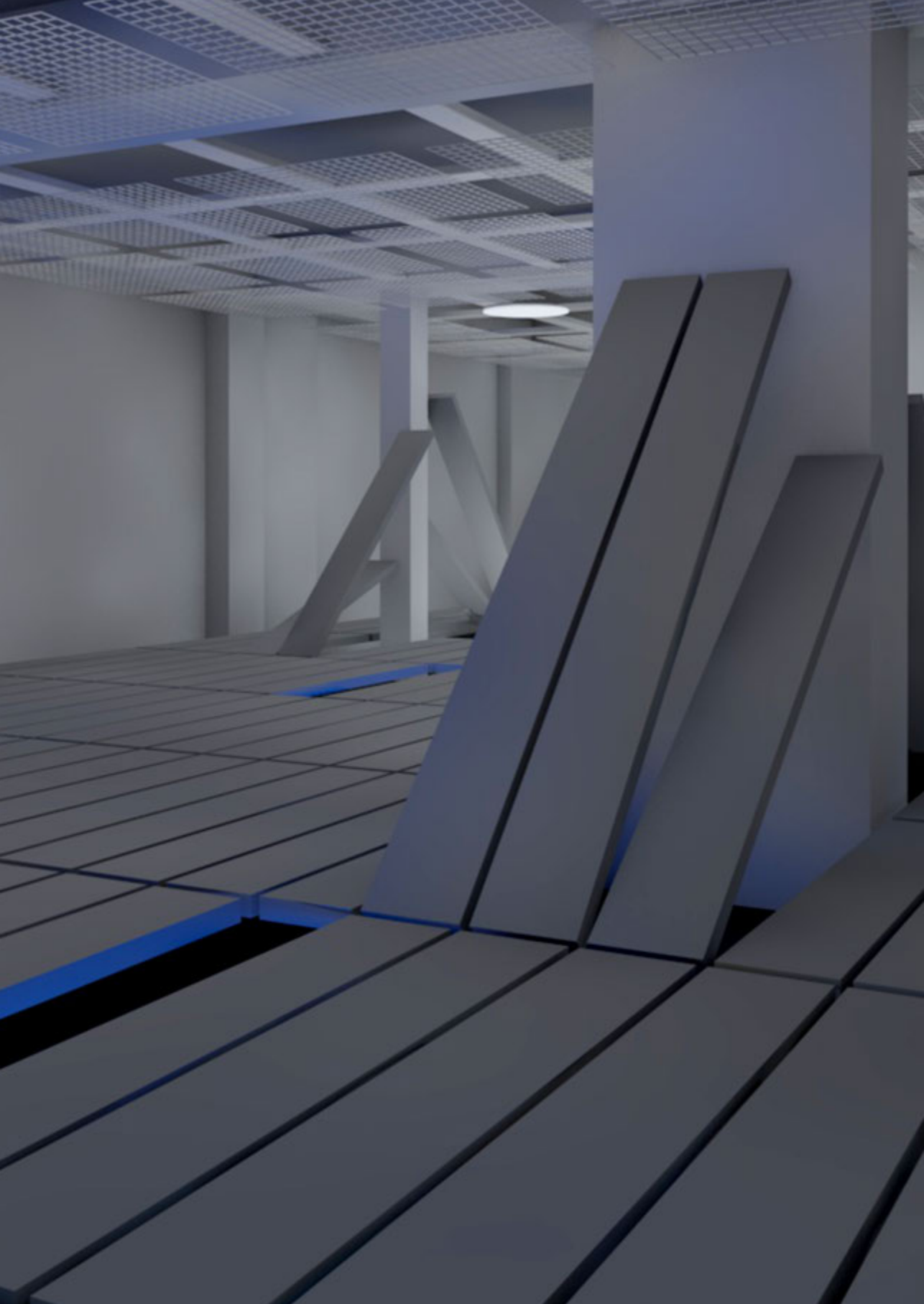
Vaizdas atpažįstamas ne tik kaip esantis, pasikliaujamas, bet kaip galintis, potencialus, sugestijuojantis. Atgyjantis Vaizdas-I¹¹.

¹¹ „Google Deep Dream“ (pasirodęs kaip pirmas bandymas perinterpretuoti vaizdus *image2image*) – padengdavo akimis. Akys buvo ten, kur susiraizgydavo arba susimazgydavo keistos nerimastingos vietos. Akys slėpėsi, ruošėsi būti atvertos, kūnai ir paviršiai buvo padengti akimis kaip maro bubonais.



Galutinė išvada

Reikia greitai perversi sąsiuvinus.



Summary

• 2 •

The work consists of six notebooks. The notebooks are combined into a convolute. Each notebook is composed of several essays, which consider the nature of the animation phenomenon and its various forms of manifestation from both an artistic and theoretical perspective. These texts inside the notebooks are interconnected recursively, with self-references and repetitions. I view the coherence of thought in the texts as a means to harmonize and synchronize time, thus experiencing it as present and “real”. Meanwhile, gaps and surprises in form are intended to reveal animation emerging in the non-homogeneity of time. In this work, animation operates both through linguistic and philosophical recursions, which create paradoxes in the distinctions between the living and the non-living, and through the interplay of text and image constructs that refer to each other.

It would be appropriate to present a summary of this work with separate abstracts of the notebooks that compose it, as the mode of action of the text in this work is both a means of animation and a method of demonstrating main arguments.

The titles of the work's notebooks are:

- **Recursive Content**
- **Saccades. The Dead Woman's Eye Movements Were So Fast That I Was Invisible During Them**
- **Imagined Pilot Body Part** (a play on words between "lakūnas" (pilot) and "kūnas" (body) in Lithuanian)
- **Immersiality**
- **O!MARAS** (a play on words between "lobster" and "o! plague" in Lithuanian)
- **Resurrection by Gaze**

Recursive Content

This section presents a general overview of all the notebooks and discusses several examples of animation technologies and methods.

On Convolute and Its Choice of Form for The Work

In bibliography, a convolute is a collection of separately published, sometimes ambiguously related publications, bound into a single volume. Generally, a convolute is understood as a collection, a montage, sometimes united into a whole by the library owner in terms of themes, forms, and the time of text creation. I have formed my work as a convolute.

"Con·vo·lute ['kɒnvəlu:t] VERB make (an argument, story, etc.) complex and difficult to follow."

I intentionally use an apparently strange confusion, or intertwining, as a method, attempting to define morphing constitutive relationships between forms and consciousness, thereby striving to enact the process of animation.

Within each notebook, I explore diverse cultural contexts. By applying concepts such as time, body, and tool as my conceptual frameworks, I endeavour to interweave these themes, suggesting various image "activations" and other animation procedures. I also want to emphasize that the works are interconnected and necessarily separated to create inconsistency and lack in both time and space. I liken the resulting artistic objects to a perpetually renewing Ship of Theseus, asserting that they exist simultaneously in a state of having already occurred and in a continual process of change and redefinition. In essence, navigating this written and illustrated convolute involves an inconsistent journey, marked by interruptions and continuous comparisons with previously and subsequently conceived images, thoughts, texts, or temporal states – I associate the feeling of change with the ritual of animation.

On Recursion in Animation

I have in mind a form of animation that establishes itself by first referring to itself and then to its parts.

The proposed research method encompasses a procedure involving observation (driven by curiosity), ongoing recursive comparison, and abrupt interruption (or 'break'). This work presents two distinct approaches to textual engagement. The first approach involves asserting, establishing dogmatic views, rational construction, and concurrently, forcing a narrative through constant interruptions with varied textual forms. Here I rely on the assumption that an intuitively interrupted analytical, critical text can acquire narrative features and become a story. Conversely, the second approach entails following a narrative construct or story, and through interruption and fragmentation, integrating rational text that engages with the story's internal constructs. Both methods are artistic, and the types of knowledge or cognition they provide are thus associated with the essence and perception of animation. In this context, the text serves as experimental material, a 'culture,' wherein disrupting connections allows foreignness to be 'inoculated' and subsequently take root.

The moving image in the work is treated as a possible vital space, where things discussed in the text – time, body, tool – are either combined or disintegrated. Imaginary montage forms are combined as texts are bound together in the convolute. Inconsistency, time leap here can be determined both by external circumstances and intentionally chosen. The act of turning pages and alternating static images (whether textually indicated or presented) suffices as animation technology, particularly when both optically induced neurophysiological mechanisms and recursive intentional processes of consciousness are in play.

In opting for the notebook format, my primary aim is to demonstrate that, in discussing animation as inherent to consciousness, it is

necessary to select levels and cultural forms where it can be more distinctly (self-)observed.

The artistic and theoretical components of this work are intricately tied to the historical narrative shaping Lithuanian national self-awareness, marked by the convergence of a nearly global event and a catastrophic occurrence:

The Tale of Darius and Girėnas

Steponas Darius and Stasys Girėnas were Lithuanian pilots who attempted to fly across the Atlantic in 1933. Such flights were a great rarity, so this flight was considered a feat in the Lithuanian state. The flight over the ocean was successful, but due to unclear circumstances, the plane crashed, failing to reach Lithuania's territory in then Germany. The mass welcome turned into a mass funeral. The bodies of the pilots were embalmed, and a mausoleum was erected. With the onset of the war, the bodies were hidden in the walls of the Kaunas Medical Institute, in an attempt to protect them from destruction. During the Soviet occupation, thanks to the efforts of the pilot Darius's daughter, the doctor Dariūtė – Maštarienė, the bodies were found. It is said that she used percussive methods from her practice in searching for cavities in the walls. The bodies were reburied.

Regarding The Composition of The Work

The six notebooks collectively encompass diverse approaches to animation. The texts within the "Saccades..." notebook encapsulate the dissertation's key assertions and insights, spanning both artistic-theoretical and institutional dimensions. The notebooks "Recursive Content" and "Saccades..." are also intended to "accustom" to the changing, animating word. At first glance, this may seem like ordinary art writing, typical of the field of art research. Nonetheless, the emphasis is not on linguistic playfulness but on the underlying rules of

engagement. Here, the 'emancipated' reader is forewarned, amidst the interplay of seeing, reading, and visualizing, that their gaze is subject to interpretation. Machine language models mimic human observation, capturing reflections of the gaze in text through dynamically organized, crafted, and revived moving images. Consequently, the notebooks 'O!MARAS' and 'Resurrection by Gaze' focus on the study of transformed moving images. Simultaneously, these represent experimental scenarios, wherein I posit that both the linguistic structure of the text and the modalities of seeing/reading have evolved. Human-created text is not intended solely for the human "eye." As it is concurrently observed and scanned by machine language models, expanding its potential forms necessitates supplementation with instructional metaphors. A dot or comma in the middle of a word is a prompt. The modern textual landscape inevitably possesses a virtual yet tangible visual layer or appendage.

Although the entire text is invited to be perceived as an artistic part of the work, the essential connection of the creative objects with the theoretical part is presented in the notebook "Ship of Theseus Continuations." In this notebook, the objects featured in past exhibitions are catalogued. They are indexed and expanded, while being directed to adjacent texts. Repaired before being returned back to the "ship." Meanwhile, the text "Imaginary Confluence of a Fallen Plane and a Lacuna Body" addresses more the imagined states of the image. This convolute form of texts (with art object inclusions) proposes various solutions to the Ship of Theseus paradox – both with the possibility of being real with all changed parts and with the possibility of not being in a specific time, etc. The fate of the artwork as a part of the changing reality is addressed.

Saccades. The Dead Woman's Eye Movements Were So Fast That I Was Invisible During Them

This notebook contains three texts:

- “Three and One Chairs (at a table with three and one women)”
- “THESE ARE THE RUNNING LINE SENTENCE PERIODS”
- "Instead of a Title, a Cursor Blinks"

In the text "**Three and One Chairs (at a table with three and one women)**", there is a description of the exhibition "A Line Running on Both Sides of the Sea Level". The exhibition was in two parts. One installed in the "Artifex" gallery, the other a bit later – in Germany, at the Henrichenburg ship lift industrial museum. The objects of both parts were connected according to the Ship of Theseus paradox principle. The question of the Ship of Theseus paradox is whether, gradually changing the parts of the ship, the ship remains the same. The Plane of Theseus – an object whose parts were changed on the ground, then in the air, during the fall, and then again on the ground – re-installing the crash site many times, creating lacunae replicas. The question arises, are we part of that plane, and perhaps already changed. How do memory functions redistribute in a body that stops functioning?

The exhibition utilizes bodies (like defragmented computer storage), no longer resisting either gaze or external desire to care for them. Bodies as a totality of replaceable parts. Bodies that, when moved, remind of the possibility of unfinished actions. The question of truth is no longer relevant, as reality is no longer established in bodily sensations. The exhibition questions the contemporary artist's position, which is also no longer a bodily position – he came to the store and forgot what he wanted. He arrived, simulating the motions of shopping,

feigning opposition to them in a politically and socially active facade, only to be immobilized,

First Ship of Theseus paradox object "Woman_untitled". The work consisted of three video recordings on monitors. In the centre, two women were shown feeding and washing a third woman, suffering from Alzheimer's disease, and no longer responding to her surroundings. Granddaughter, daughter, mother. The frame exclusively featured the eldest woman, captured on film by the granddaughter. Her body no longer tried to connect with the environment. The side monitors contained texts: one presented a conceptual scheme, animating an imagined gaze within the frame's field, while the other showed the same image of the woman, but with subtitles for off-screen dialogues. The work was conceived as a recursive triptych – Instruction, Image, Subtitle. The Instruction part contained a fragment of a presentation, read at a conference about interactions of sound and moving image. It encompassed the ethical experience question – to experience or not? – including an animation analysis of the viewer's gaze focus, possible movements out of and into the frame. The demux (separation of video and sound into separate streams) procedure for the unpleasant observation of a disabled body was proposed as an ethical alternative and distancing from the image. In the central documentary image part, the active surface points, pixels, and resolution were emphasized. By design, the resolution needed to be extremely high, ideally surpassing the eye's capacity for resolution. The viewer's observation position had to be physically limited so that the image was very close, so close that it could not be encompassed in a single glance, to act more intuitively. The third part (Subtitle) functioned as usual – the film was shown with subtitles. Subtitles, as usual, had to compete with the image, preventing close examination, but at the same time removing responsibility for curious helplessness. In all these levels, tool and technology were critical to establishing an animation

connection – I tried to physically connect the observer with them, limiting the viewing space, thus forcing them to watch closely. I wanted the video points, lines to be visible. I wanted to awaken the viewer's unpleasant curiosity, ethical doubt. The body was as if affected by prompt utterances.

Second Ship of Theseus paradox object "Plane_untitled". The work consisted of a metal pipe construction with two horizontal bars and 3D holographic devices at their ends. At the bottom, on the horizontal axis, three monitors were installed for the viewer to watch under their feet. The idea was that they would slowly sway as if on a waving surface. This exhibition object – the plane, arranged after the crash in such a way to expose both the plane as a tool and the plane as a position of flight/fall/crash. Holographic images contained conversations of people searching for the crash site. The object was placed in a narrow room. This was to give the viewer the right to be a curious observer and witness. Holographic fans spun very close to the face recording, vibrated, and created a sense of visual threat. The image as if from a crash site, exuding a mixture of common machine and human fluids. Passive bodies on the monitors (as typically seen in crash test dummies) were shown with actions imposed from the outside – carrying, laying down, dragging. The bodies had no realistic details. The viewer had the right not to be ashamed.

Third Ship of Theseus paradox object. Germany Spare parts for Theseus' ship. The work consisted of an extended metal pipe construction from the exhibition at the "Artifex" gallery with another moving image section. The work moved to Germany was transformed and expanded. Separate parts of it "leaned" into another space – Plane in the Ship. Tools, objectifying the human out of his environment, self-recursion.

The second notebook text **"THESE ARE THE RUNNING LINE SENTENCE PERIODS"** is at the same time a part of the work text and a work intended for performance on an LED display. The shining points of the LED serve as both linguistic graphic details and glowing and revitalised elements. They can be understood as virtual or imaginary extensions of the point of view – as much as needed for insight, before fully realizing whether a thought has occurred or not, but it has already passed.

Excerpts from the text:

- "We", as possible diversities of life arrangements, created in our consciousnesses, as constitutions of those diversities for one or another duration of time. The functioning of consciousness is not individual, intended for one owner, but organizes human systems according to the same agreement model. I might even deny consciousness as an individual system. By sharing food, bacteria, air, living and non-living forms, humans essentially exist as a medium. "For the vital materialist, however, the starting point of ethics is less the acceptance of the impossibility of "reconciliation" and more the recognition of human participation in a shared, vital materiality. We are vital materiality, and we are surrounded by it, though we do not always see it that way." (Bennett, 2010, 14). We animate ourselves by creating temporary models where reality is established and sustained through the potential for animation and the animability of entities. What can be recognized as an intentional action, indicating life? I define intentional action as the movement of matter, which differs from the existing functions determining its objectivity, materiality. It organizes the characteristics of life. Intentional action manifests as the system's capacity to deviate from its material description, thereby constituting a form of being alive. Open animation (the more it acts from the outside according to

Spinoza, the more thinking it is). An animable body and Bennett's term Vital Materialism. "Bodies enhance their power in or as a heterogeneous assemblage. What this suggests for the concept of agency is that the efficacy or effectivity to which that term has traditionally referred becomes distributed across an ontologically heterogeneous field, rather than being a capacity localized in a human body or in a collective produced (only) by human efforts." (Bennett, 2010, 23). The interaction of resurrected materials (and materializing, reviving) bodies – the plane collides with the lacuna: "there are two equally actual powers, that of acting, and that of suffering action, which vary inversely one to the other, but whose sum is both constant and constantly effective." (Bennett, 2010, 21) – here is Deleuze's thought. Very similar in its external form to Newton's third law.

- The depiction of a fallen body rebounding off the ground serves as an exercise in animation."

In the third notebook text, the already published article "**Instead of a Title, a Cursor Blinks**" is presented. In it, in dialogue with my supervisor, we discuss the main theses and concepts. Bukauskas (in the text he is in the third person) edits his theses in real time and states such important definitions for his work:

Consciousness – a form of internal matter interactions, reflection in those interactions, and perceived as "I".

Possible life – a concept indicating that every system is possible as life and life as a system. These systems are connected by types of queries that try to agree on a common interaction time.

Time – an independent parameter of matter, characterizing possibilities for internal interaction (matter's possibilities to (self)interact). It is manifested through possible lives. The perception of time

(participation in the establishment of "I") is individual, and the condition for the phenomenon of animation is the distortion of time perception.

Identical time – systems' agreement to consider each other alive.

What is narrative – one of the forms of time perception. The narrative presents the principles of system self-organization and simultaneously tests it as stably "alive" in relation to another system.

Every tool functions also as a possibility of distortion of time in consciousness.

Catastrophe – the linking of one possible life with another, refusing the system's self-organization.

Imagined Pilot Body Part

This notebook consists of two texts:

- “The Continuers of Theseus”
- “A Tentative Intercourse of the Bodies of a Crashed Plane and the Pilot (Material Spectacles)”

“The Continuers of Theseus”: The text is about an exhibition of the same name. The text itself simultaneously acts as the real-time installation of the exhibition, aiming to underscore the function of time in animation. The gallery space is divided into two parts: one named the crash site and the other the embalming hall. This exhibition was conceived as the third and final part of a trilogy of exhibitions. In it, the question of the Ship of Theseus paradox is linked to the concept of the body's age and lifespan. The work explores the Body – the Tool before and after its ability to act autonomously and create meanings.

In the first exhibition, bodies are caught in ceaseless crashing. In the second, they try to endure, to persist in others – like the Plane in the Ship. In the third exhibition, “The Continuers of Theseus”, the same parts of the works, understood both as spare and as crashed, are described in machine language, and multiplied.

Thus, this exhibition is not an invitation to the consequences of disaster, but to creations. It features installations of moving images generated from running lines, where observers are invited to witness and synchronize time. The disaster did not occur; it was only approached, observing only the rough connections between still-falling parts and the human body that has reached the limits of time.

List of Exhibition Objects:

Crash Site Hall:

Theseus Ship-Plane

Lituanica 1933

Place for Falling Body A

Place for Falling Body B

Confluence of Fallen Plane and Pilots

Landing Site

Embalming Hall:

Remnants of the Ship-Plane from Two Exhibitions

Daughter and Father's Mummy

Sound for All Spaces

Embalming Hall Attribute

Museum Attribute

Descriptions of Select Exhibition Objects:

Theseus Ship-plane (Video Recording, Text):

The vertically oriented monitor functions as a tombstone or lid. The text in the "Theseus Ship-plane" object now is an oval-shaped photograph on a tombstone. It's an ekphrasis/prompt of the artist's photograph, akin to a breaking news report about the artist's disability.

Lituanica 1933 (Documentary Video Recording, 30 min):

This video showcases the wreckage of the Lituanica. This object is linked with the "Museum Attribute" in the adjacent Embalming Hall, reflecting on the museum's function and the autonomy of museum objects over time. The documented images of "Lituanica 1933" are

“preserved” in an old video monitor’s “container,” while the generated images of "Museum Attribute" are under a glass dome, creating an Achilles-like paradox where one cannot get close to the object. This work is also connected to the conversations of Witnesses searching for the crash site (texts from "A Tentative Intercourse of the Bodies of a Crashed Plane..."), where filmed parts emerge from and submerge into darkness, wandering in the forest with a sense of irreversible change, attempting to alleviate the feelings of loss and collective failure through narration, story, and rationalization.

Place for Falling Body A, B (Two recesses, Signs, Installation, 3D Animation, Rotating Holographic Devices):

The darkness of the recesses relates to the text "Burned Theatre...". The darkness of the recesses, combined with the potential reflection of the viewer, creates a sensation of reviving, operational decorations, and is also related to the imaginary objects in the auxiliary storage room. The "Crash Site" hall's two recesses in the wall seem significant, like communicating vessels or spaces that compel something to be alive.

Confluence of Fallen Plane and Pilots (Three Video Recordings, 3D Animation, Stable Diffusion Generation):

This triptych focuses on the continual exchange of parts between what can be understood as the human body, its tool fragments, and surrounding objects. No part of the body or plane here is stable; the image never remains definitive, though it is fixed in consciousness as generalizations, more verbal, like conclusions. Bodies-boxes-planes-trees-bodies-art.

Landing Site (Crash Simulation, 3D Animation, Stable Diffusion):

A 3D animation based on the written reconstruction of the event with various perspectives. The plane in darkness tries to land multiple times,

constantly crashing. This object is attached in the transition between the Crash and Embalming Halls.

Remnants of the Ship-Plane from Two Exhibitions (Installation, Running Line Light Board):

Reassembled across all three exhibitions, this Ship-Plane object represents both felled trees and the plane's metallic components. At the bottom, there's a running line light board. This object reflects collective waiting and the moment of 'good news.' The text on the running line is like news, documentary but narratively simplified, telling the story of how the pilots flew, experienced a crash, and how one pilot's daughter found her father's body hidden in a wall.

Daughter and Father's Mummy (Video Recording, Stable Diffusion Animation, Slow Single Frame Transition): This work functions as a film strip observation, a sequence of slowly changing images, like frames of a very slowed-down film. Generatively processed images stem from a single authentic photograph of pilot Darius's autopsy, conducted by his surgeon daughter Dariūtė and another surgeon, Nainys. The scene is described in the prompt.

Sound for All Spaces (Sound Installation): In the Embalming Hall, there are two nooks. One is covered with a wooden lid, resembling a temporary coffin or a box for storing objects. The recess, deep and small, could fit someone temporarily hiding or being hidden. A knocking sound is played in the recess, with varying intervals, sometimes intense, sometimes sparse, individual, as if without intention. The sound is audible in both halls.

Embalming Hall Attribute (Recess with Sign, Installation, 3D Animation, Rotating Holographic Device): In the Embalming Hall,

there's a sign that signifies the process. This black-painted recess lacks the depth to accommodate a whole human body, implying the necessity of fragmentation. In the holographic device, images change, simultaneously resembling the past – as they are recognizable, and the future – as they appear like futuristic images of some unlive past.

Museum Attribute (Installation, Stable Diffusion Animation): This object is covered with a glass dome. Displayed images depict a virtual diffusion of the two pilots' bodies, offering a tangible materiality aspect to their confluence. Stone, fossil, concrete, soil.

In the text "**A Tentative Intercourse of the Bodies of a Crashed Plane and the Pilot (Material Spectacles)**", the topics of virtual body, virtual memory, memory animation, and memory installations are examined. While observing various situations and experiences, imagination institutes new realities within the distinctions between the animate and the inanimate, whose relations no longer reflect the customary order of the material world. Therefore, it is logical to investigate emerging systems where new forms of participation and self-organization have the potential to redefine life itself. If we choose the distortion of the experienced time as the observation method, a moving image can be used for that purpose. The author of the article suggests understanding animation as changes in the state of systems when time perception is manipulated (e.g., the time-lapse technique in photography/video). By problematizing the understanding of animation, the author offers to explore it in two directions – on the material level, when animation is happening through constant agreements between the animate and the inanimate, and on the level of animation instituted as a cultural construct. Thus, the concept of animation is construed as immanent to culture – cinema, memory culture, philosophy of time and, alongside, as animation of matter, in

which the systems coming into agreement institute the shapes of common consciousness (bio animation, consciousness animation). The system perceiving itself as human tries to establish possible interactions with other systems through requests, which can be considered animation. Alongside, the term of animability is offered, which defines the capacity of matter to take part in such human/inhuman relations. The immersive state that appears in the process of animation as an unending “immersing” into virtual reality is discussed. In this text that does not have illustrations, the author invites us to feel images as possible human/inhuman assemblages and to predict possible life forms by manipulating the expressions of time and thus creating agreed realities. It is asserted in the article that animation is a request sent by certain forms of matter to other forms, thus creating agreed systems that organize various shapes of consciousness as constitutions uniting these systems. The author tries to assemble into a constellation several important positions – memory (the courage of vision, an expression of time), catastrophe (the separation of testimony, rhythm, a possibility of a memory echo), vibrating matter (in a ready state) and virtual reality (reality augmented with visions of matter).

Immersiality

This notebook consists of texts:

- "Burned Theatre and Black Light: On the Reviving Body as a Distortion of Time"
- "What is the Mask of Virtual Reality?"

"Burned Theatre and Black Light: On the Reviving Body as a Distortion of Time". Exploring the virtual essence of the theatre and its components, this text raises the question: does the agreement under which the theatre is understood as an opportunity to revive and exist mirror the one offered by the inherent animability of matter? In this text, history and narrative, as inherent animation technologies, are drawn deep into the stage's depth, becoming part of the decoration. It showcases other parts of the agreement where revival operates independently, sensually. These include several *mise-en-scènes* from an abstract play, complete with provided instructions (similar to how tools are accompanied by an extended description, which aims to both precisely direct and simultaneously distance from responsibility for use). The text is intentionally on black paper, not solely for theatrical effect. Here, black colour acts as an element, much like darkness in theatre, used to conceal reality while establishing the reality of intuition. Therefore, this text can be understood as an operational verbal object with neutral, absolutely black opaque parts. The characters here are agreed-upon bodies (of the viewer and the actor, mutually affirming a shared physical reality), the bodies of performed characters (which highlight the animability potential of the role to observers), and another body – the tool, medium, intermediary to the aforementioned (for instance, a *kuroko* – a stagehand in Kabuki theatre, dressed in black, acting as 'invisible' characters). I want to denote all these characters and their interrelationships as a technology of theatre animation or animation in the theatre.

The text's semantic/formal structure is used as a form of decoration. For instance, where a thought does not form in it, or the text disappears – possibly the font colour of the text matches the background colour, making the text invisible but active in its space. The question of illusion is important in defining the concept of virtuality. This text discusses the true virtual reality created by all components of the theatre and the reality of animation within it. Prop items await their time to revive as real. The text is divided into scenes that do not need to be connected in a narrative way. Scenes are attempts to demonstrate how the human body can be a space for time/temporary agreements.

The text **"What is The Mask of Virtual Reality?"** is presented as a conversation between the philosopher Agamben and Godot (a character from "Waiting for Godot") in an empty church space where an exhibition of virtual realities is taking place. In this dialogue, only Agamben speaks, with Godot remaining silent, engaged in listening and contemplation. Essentially, as in the play, it's unclear whether he truly exists despite the fact that he did come.

This text attempts to interpret Virtual Reality as both hardware and dispositif. Virtual Reality currently emerges on the basis of social networks, linking the spaces of video games, cinema and online social communication. Moving from Foucault's concept of dispositif through Baudry's theory of cinematographic apparatus to a technologically immersive reality, it is proposed that in Virtual Reality, the hypocritical mask of the good democratic citizen, mentioned by Agamben, is turned from the government to self – to the citizen, to the social body. When a participant acquires a flexible game-based identity, the action of wearing a VR mask becomes a spectacle - a play and at the same time an attempt to recognize an imaginary "self". It is also argued that in this way the concept of power returns from virtual reality to reality as the myth of artificial intelligence.

O!MARAS

This notebook contains two texts:

- "Cautious Knocking on Walls, Searching for a Hidden Space to Conceal Bodies"
- "Harassing Mae West's Lobster While Being a Fish-Flavoured Plant"

Both texts contemplate the role of cinema in the context of emerging machine-based virtual realities. In the text "**Cautious Knocking on Walls, Searching for a Hidden Space to Conceal Bodies,**" the possibilities of 360° video are examined, and principles for creating such types of moving images are proposed. It is argued that the experience of such a view is entirely new and appeals to the viewer's ability to recognize their survival capabilities in real life. In this way, the story remains important to the narrative, but an individual question is raised for each viewer: Are their intuition and scouting effective? Do they create a genuine experience for themselves in both virtual and real life?

The text examines the potential of 360° video and proposes principles for crafting such moving images. For example, location scouting is suggested to look for spaces with animability possibilities and with an imbalance between reality and virtuality. Importance is placed on operating from intuition and intuitiveness. Furthermore, the concept of "scotomatic" is introduced as an animatic approach to 360° imaging.

In the text "**Harassing Mae West's Lobster While Being a Fish-Flavoured Plant**" the discussion centres around new ontological questions raised by virtual reality. This essay aims to discuss personalization in virtual reality and, by examining the case of cinema, to explore certain perceptions of moving images within virtual reality.

Based on the analysis of individual senses, “scopometric” (viewing, gaze) and biometric (recognition of motion patterns) data, this essay establishes the viewer's relationship with the virtual representation of space. It attempts to identify identity shifts occurring through morphing mechanisms. Attention is also drawn to the importance of logically inconsistent behavioural parameters, such as intuition, that become prominent in virtual reality.

A thesis is raised – the viewer is no longer a fixed position for observing the image; therefore, Viewing, linked with the possibility of movement, action, and interaction, becomes Testimony. The operational action of moving images is affirmed through gaps. These are no longer created by images formed at different times (recording and playback) and the grammatical structure of visual language, but by the trajectories of the viewer's gaze and body positions. Thus, the viewer is involved in the witnessing of the event and bears responsibility for this testimony.

For VR observers, the proposed relationship is established through a balance of perceptual connections — both audiovisual and tactile — that mirror those found in actual reality. However, the sense of familiarity experienced in this VR setting is representational, reflecting a simulated version of reality rather than the reality itself. We do not forget the fundamental difference between reality and the proposed reality. However, crossing the boundary separating these realities, like through a membrane, results in an instantaneous cultural restructuring, and "our new body" (both the physical body and the body as a cultural-social concept) offers us a new relationship with visibility. This is what we witness with our participation and by assuming the operational responsibility.

Resurrection by Gaze

This notebook contains two texts:

- "Prompt_Let's Say"
- “Suddenly They Came To Life And Began To Rush In, Intending To Eat My Brains”

In the text **“Suddenly They Came To Life And Began To Rush In, Intending To Eat My Brains”** the analysis focuses on whether the gaze can resurrect the dead, asserting that what is considered a gaze – whether it be the lost eye of the Graeae or a remnant of an authoritative gaze commanding photons – is already an act of animation, a resurrection of the dead, or more precisely, an invitation to be alive. It is also asserted that animation is not an illusion or optical manipulation. Instead, animation is a continuous practice of matter until the matter becomes a manifestation of movement or action. While attempting to comprehend experiences at the intersection of life and death, certain models emerge where relationships do not replicate the usual material connections of the observed world. For this reason, it is necessary to explore systems created in these new realities and new methods of participation and self-regulation that can redefine definitions of life. The text expands on the notion of animation, encompassing diverse interactions between moving matter and consciousness forms that emerge from the life-non-life divide. However, the starting point chosen is the Text for Image. Paradigmatic shifts in understanding moving images occur by implementing animation methods both with and in the text. Emerging virtual realities can be understood as forms of true reality.

This text also takes another form. It examines how the form of a film script changes (including meta- and subtext – preliminary intention,

comments, subtitles, text as a graphic image element, assumed text, dialogue, voiceover, and other verbal expressions) when perceived from the perspective of prompt engineering.

As neural language models become increasingly integrated into spheres of human activity and established as a new media form, certain language practice-based forms of creation acquire different expressions. Now the modes of text operation themselves are becoming means of creating images.

Assumptions of Revival by Gaze

The moving image is not merely the creation of a temporal model according to content. The contemporary moving image is intuitively perceived as manipulable, allowing not only to determine temporal experience suggested by content but also to interactively create dynamic animation modes – accelerating or decelerating, stopping, and similar actions. Image resolution, increasingly surpassing the resolving power of the eye, gives a prior understanding of the possibility to magnify the image at any time, giving it a new context.

The 360° image replicates observed reality and creates an opportunity to independently experience the proposed spatial model, building intuitive characteristics through navigation.

The image as a space for the sensation of vitality (or the possibility of survival). This resembles the space of video games, but without achieving game objectives. In cinema, a narrative is usually offered. A dramatic change in the story narrative – of the protagonist, environment, time – is essential to experiencing the unfolding event as a personal experience. In a 360° image with a proposed story, one can evaluate the effectiveness of intuitive scouting. Does the gaze

navigating such an environment guarantee quality experience? Like in a game – is it unnecessary to frequently save progress? If a typical cinematic experience connects the viewer through a narrative, here one can pose a different experience question. Is your gaze effective for you? Does the unfolding of reality sketched by your gaze provide you with the optimal opportunity to endure it?

Every Text Functions as a Prompt

In this experimental scenario, each of the lines can be treated as substituting for one another. It could be said that each separated or defined part is a prompt. The action can be characterized by the persona, and the persona – by the circumstances. For instance, the character present in the shot is indicated as being affected by the prompt and the circumstances that might now shape his actions, such as surrounding objects or characters. This would serve both as clarification and as possible interpretation. Since in our case the character could also be any form of matter that has not yet organized itself, emerging in a catastrophe, INT (interior) and EXT (exterior) descriptions could also represent descriptions of a catastrophe. This text could also be considered a recursive scenario, where any part can be chosen as a catastrophe, character, and event. Within the 360° script, each cell is conceptualized as a refuge from the undead lurking outside.

Layout of the Experimental Script:

In separate cells (houses where one is hiding), sentences or words recorded will be considered as character, dialogue, or action interpretation. The presented figure 1 schema represents the layout of a 360° video. In this sense, reading such a script would involve an

intuitive, encompassing glance, akin to surveying a landscape in all directions.

<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> CHARACTER										CHARACTER	INT. /EXT.	DIALOGUE	CHARACTER
INT. /EXT.	DIALOGUE	INT. /EXT.	ACTION										
ACTION				INT. /EXT.									

Figure 1. Example of a 360° Script. Reading such a script could be based on saccades – quick eye movements across the contents of each cell. In creating a moving image, each content can be interpreted as interchangeable.

For instance, for filming and generation, such a semi-finished product is proposed, where this schema is virtually overlaid on a 360° image during its editing, suggesting prompts for the visible image. Algorithmically processed images will integrate into the optically processed image, triggering not only possible time shifts but also visual interpretation, the emergence of new suggested characters, and an augmented reality sensation.

All of this can be organized in the text. But the essence is not that such an image needs to be produced, generated, or invented mechanically. The essence is that perception, trained and accustomed perception, recognizes possible surfaces to which it adheres, behind which it stumbles, finding common gazes with them. The image is recognized not only as existing, reliable, but as potential, suggestive. The Reanimated Image-to-Self.

The next page is intentionally left blank.