

# Kultūros kirtis. Technologijų ir meno ryšys: ką menininkai veikia technikos mokslų apsuptyje? (/kultura-ir-pramogos/38388-kulturos-kirtis-technologiju-ir-meno-rysys-ka-menininkai-veikia-technikos-mokslu-apsuptyje.html)

Remigijus VENCKUS

Peržiūros: 358



ir pasirinkti  
dovaną

Daugiau



([http://www.snaujienos.lt/index.php?option=com\\_wbadve](http://www.snaujienos.lt/index.php?option=com_wbadve))

Remigijaus VENCKAUS archyvo nuotr.

Rubrikos „Kultūros kirtis“ autorius Vilniaus Gedimino technikos universiteto Fundamentinių mokslų fakulteto Grafinių sistemų katedros profesorius dr. Remigijus Venckus tikriausiai yra vienintelis menų profesorius dirbantis ne menų studijų programas kuriojančiame fakultete. Nuo pat dalininko bakalauro studijų pradžios prof. dr. R. Venckus visuomet domėjosi technologinių menų kūrybos lauku. Kviečiame susipažinti su jo parengtu straipsniu, kuriame autorius argumentuotai svarsto ir savo nuomonę pagrindžia apie tai, kodėl technologijų ir menų atstovai turi dirbti kartu bei kurti audiovizualinę produkciją.

Gyvename technologijomis grįstame pasaulyje, kuriame natūraliai didžiausi informacijos kiekiai mus pasiekia audiovizualine forma: dirbame spoksodami į kompiuterio ekraną, pramogaujame naršydami internete, įstrigę automobilių spūstyje „išstjusis“ laiką „užmušinėjame“ stebėdami draugų ir ne visiškai pažįstamų asmenų pranešimus Facebooko arba Instagramos socialiniuose tinkluose.

Mūsų kultūra pasikeitė ir vis dar keičiasi. Jos pokyčius lemia spartus technologijų vystymasis, pakitusi ir nuolat besikeičianti kultūros industrija, meno kūrybos tendencijos, skaitmeninėmis technologijomis „besimaitinanti“ pramogų industrija, medijų inovacijoms grindžiami ir nuo jų priklausantys nuolatiniai masinės komunikacijos procesų pokyčiai.

Maža to, nuo XX a. vidurio vykstanti neatpažįstama kultūros kaita verčia mastyti apie medijų ekologijos ir kompiuterio-žmogaus sąsajos problematiką, kuri išryškėja ne tik akademiniam-teoriniam diskurse, bet ir kūrybinėse menininkų bei technologijų išradėjų praktikoje.

Kultūra ir net meninė kūryba yra tiesiogiai priklausomos nuo spartaus audiovizualinių technologijų vystymosi ir platus jų (pri)taikymo.

Pastebėtina, kad XX a. pabaigoje–XXI a. pradžioje individo tapatumą lemianti viešoji saviraiška bei savikūra, vykstanti apie audiovizualinių įrašymui ir atkūrimui skirtų priemonių įvaidymą, formavo išskirtinį dabarties medijų diskursą.

Audiovizualinės technologijos skatino profesionalius menininkus, populiariosios kultūros atstovus, jaunimo subkultūras ieškoti ir tarpusavyje derinti įvairias raiškos priemones, naujoviškai realizuoti meno idėjas bei originaliai aktualizuoti laikotarpio problemas.

XXI a. jau tapo įprasta regėti audiovizualinėmis technologijomis pagrįstų inovacijų taikymą pačių įvairiausių kultūros produktų kūryboje. Audiovizualinių inovacijų ypač „dairomasi“ tada, kai tobulinamas „tikrumo efektas“ ir vartotojų įtraukimo į sukurtą iliuziją mechanizmas (t. y. imersija), o tai savo ruožtu lemia vartotojų susidomėjimą audiovizualine technologija ir jos panaudojimu saviraiškoje; mokslininkų, menininkų ir išradėjų poreikį tobulinti audiovizualinės technologijos taikymo metodus ne tik produktų kūryboje, bet ir jų sklaidoje, atraktyvų ir interaktyvų nuolatinį tikrovės ir iliuzijos ribų trynimą, kuris skatina audiovizualinių pramogų pasiūlos ir paklausos augimą, o kartu ir šios rinkos dalyvių pelno didėjimą.

Audiovizualinėms medijoms užimant dominuojančią poziciją tiek populiariosios, tiek elitinės kultūros lauke, vyrauja natūralus poreikis jungiant meninius sumanymus ir technologines naujoves puoselėti technologijų išradėjų ir meno kūrėjų bendradarbiavimą.

Sparčiai besivystančios audiovizualinės technologijos, darniai jungiančios garsą ir vaizdą – pavyzdžiui, kine, televizijoje, internete, etc. – privilegiją suteikė vartotojui regai ir klausai. Audiovizualinių produktų vartotojai yra priversti nuolatos sekti (klausyti ir regėti) audiovizualinės kultūros naujoves, į jas reaguoti, taip pat reikalauti naujų sprendimų (tiek technologijas taikant praktinėje profesinėje veikloje, tiek meninėje saviraiškoje, tiek pramogų industrijoje).

Maža to, tamprus audiovizualinių medijų ir vartotojų ryšys skatina diskusijas apie skaitmeninę visuomenę, virtualų bendravimą, įsitraukimą į vaizdinę bei akustinę terpę, komunikacijos transformacijas ir net pačios medijų sąvokos verifikavimą. Tad šiuo atveju audiovizualinių technologijų išradimą ir jų meninį pritaikymą lemia reginių vartotojų visuomenė.

Situacija rodo, kad pramogų industrija ne tik gausiai naudojasi audiovizualinių medijų inovacijomis, bet ir tarp daugelio visuomenės narių vyraujančiu populiarumo geismu, noru aktyviai įsitraukti į „žvaigždžių gamybos“ procesus. Pasitelkdamai naujausias audiovizualines technologijas „žvaigždžių fabrikai“ labai greitai išgauna norimą rezultatą, jų veikla tampa pastebima ir generuojanti labai didelį pelną.

Pramogų industrija, o su ja kartu ir visa audiovizualinė kūryba bei technologinės inovacijos užima gana svarbią vietą plačiame kultūros industrijos bei siauresniame kūrybinių industrijų lauke. Manuel Castells, Richard Florida, Tomas Kačerauskas, Gintautas Mažeikis ir kt. savo darbuose pastebi pramogų industrijos įsigalėjimą per skaitmenines medijas ir skirtingų visuomenės narių įsitraukimą į jos produktų vartojimą.

Dar praėjusio amžiaus paskutiniame dešimtmetyje M. Castelles ir R. Florida tvirtino, kad būsimosios ateities specialybės priklausos nuo skaitmeninio, audiovizualinio pramogų ir paslaugų sektoriaus inovacijų lauko kaitos. Audiovizualinėse pramogose ir paslaugose dirbs didžioji dalis išsivysčiusių šalių gyventojų. Jie generuos didžiausias pajamas, labiausiai prisidės prie valstybių vidaus produkto augimo.

Technikos mokslų ir menininkų bendradarbiavimas projektiniame darbe verčia ne tik kurti ir tobulinti taikomąją techninę ir programinę įrangą, bet ir sudaryti bei atnaujinti virtualias audiovizualines medžiagos bibliotekas, kurios jau yra naudojamos realioje medijų gamyboje. Audiovizualinės medžiagos bibliotekos automatizuoja darbą, išsprendžia problemas, kylančias iš techninių standartų įvairovės ir leidžia greitai siekti bei realizuoti meninį sumanymą, kartu net operatyviai siekti pelno.

Augantis audiovizualinių bibliotekų pritaikomumas įvairiuose kūrybiniuose, komerciniuose sektoriuose rodo, kad audiovizualinės technikos ir meno specialistų tandemas ne tik įvaidina žmogaus-kompiuterio sąsają, bet ir žmogaus orkestrą idėjų paverčia realia.

Kadangi skaitmeninio garso ir vaizdo išgavimui ir koregavimui skirtos nuolat ir greitai tobulinamos kompiuterinės technologijos, todėl jos skatina ieškoti, išrasti ir atnaujinti įvairius efekto – poveikio vartotojui – metodus.

Kūrėjai padedami technologų nuolatos vykdo meninius tyrimus, kurie dažniausiai plėtojami dėmėje su tarpdalykiniais mokslo tyrimais. Tad tokių specialistų, dirbančių kompiuterinio dizaino srityje, kūrybinė veikla gali padėti atsinaujinti estetikos tradicijai, vizijas ir teorinius svarstymus „dirbinti“ realioje rinkoje.

Technologijų specialistų ir menininkų bendradarbiavimo metu susijungia net skirtingi požiūriai į mediją (plačiąja ir siaurąja prasme). Skirtingose mokslo srityse medijos samprata apibrėžiama ir siejama su skirtingomis veiklomis.

Medija kaip pranešimas – tradiciškai komunikacijos srities atstovai mediją traktuoja kaip pranešimą ir ją sieja su žiniasklaidos lauku, kur tekstiniai (spausdintiniai ir elektroniniai) bei susisteminti informacijos rezultatai pateikiami audiovizualinėje formoje (videoreportažuose, TV laidoje, reklamose ir pan.).

Medija kaip kūryba – tai skaitmeninėmis technologijomis sukurtas kūrinys. Meno kūrybos lauke dažniausiai taikomas medijų meno terminas, kuriuo yra pabrėžiama, kad meninių idėjų realizavimui naudojamos naujosios skaitmeninės garso ir vaizdo įrašymo ir redagavimo technologijos. Populiarios šios kūrybos sritys: videomenas ir videofilmai, skaitmeninė fotografija, garso menas ir garso dizainas, interneto svetainių dizainas ir interneto menas, garso ir vaizdo interaktyvios instaliacijos bei performansų kūryba. Medijų meno pagrindas yra kompiuteris, kurį medijų teoretikas Levas Manovichius vadina idėjų ir kultūros varomuoju varikliu.

ŠIAULI  
VERSLO IR F

LAP  
GRU



(<http://www.snaujienos.lt>)  
option=com\_wbadv



(<http://www.snaujienos.lt>)



(<http://www.snaujienos.lt>)  
option=com\_wbadv

medija kaip technologija – informacinių technologijų lauke medijos apibrėžimas siejamas su kompiuterinių bei jų sistemų tyrimais ir taikymu. technologijos yra laikomos greičiau turinčių virtualią erdvę ir ji prižiūrint, kuriant duomenų bazines ir panašiai. Ši medijos samprata labiausiai koreliuoja su Marshallo McLuhano ankstyvuosiuose veikaluose plėtojama medijos kaip įrankio idėja.

Technologijų ir menininkų duetas gali darniai dirbti skirtingai medijų suvokiančiose kolektyvuose. Valdydami technologiją ir argumentuotai ją taikydami gali formuoti mediją kaip pranešimą. Skaitmeninėmis audiovizualinėmis technologijomis naujieji multimedijos specialistai kuria medijų meną ir prisideda prie kolektyvinės meninės kūrybos arba sprendžia audiovizualinių technologijų inžinerijos problemas.

Technologijos atstovų ir menininkų gebėjimas kartu dirbti skirtingose aplinkose taip pat sustiprina ir kitas, vadybinės-prodiuserinės veiklos grandis; t. y. leidžia numatyti audiovizualinių produktų sklaidą komerciniame, technologijų inovacijomis grįstame populiariosios kultūros lauke.

Skaitytojams norime priminti, kad prof. dr. R. Venckaus kritikos tekstus, parengtus ir publikuotus 2002–2018 m., galite skaityti elektroniniame archyve [www.culture.venckus.eu](http://www.culture.venckus.eu). Apie jo kūrybą ir akademinę veiklą galite sužinoti apsilankę asmeninėje svetainėje [www.venckus.eu](http://www.venckus.eu), su fotografo veikla galite susipažinti – [www.foto.venckus.eu](http://www.foto.venckus.eu), o apie jo skaitomus seminarus galite sužinoti [www.seminar.venckus.eu](http://www.seminar.venckus.eu). Prof. dr. R. Venckus tikisi sulaukti skaitytojų komentarų ir patarimų, kuriuos galite pateikti el. p. [remigijus@venckus.eu](mailto:remigijus@venckus.eu) (<mailto:remigijus@venckus.eu>).

**Bendrinti**  
**Patinka** 20 žmonės (-ių) tai mėgsta. Būk pirmas iš savo draugų.

**0 komentarų** Rikiuoti pagal: **Seniausi**

 Rašyti komentarą...

[Facebook komentarų įskiepis](#)

- Ankstesnis (/kultura-ir-pramogos/38387-bibliotekoje-spaudiniu-paroda-kunigai-kurejai-ir-visuomenes-veikejai.html)
- Kitas (/kultura-ir-pramogos/38332-r-marozienes-recitalis-vitrazu-saleje.html)



(<http://www.snaujenc...>  
option=com\_wbadve



(<http://www.snaujenc...>  
option=com\_wbadve

Padovanc  
pi



**Gelb**  
Save the C

(<http://www.snaujenc...>  
option=com\_wbadve



(<http://www.snaujenc...>  
option=com\_wbadve

Viešbutis Šiauliuose  
(<http://www.hotel.vai>)

**Straipsnių peržiūra:**

---

Visos teisės saugomos © 1923 - 2018 UAB „Šiaulių naujienos“.



(<http://www.hey.lt/details.php?id=snaujienos>)

**[| viršų \(/kultura-ir-pramogos/38388-kulturos-kirtis-technologiju-ir-meno-rysys-ka-menininkai-veikia-technikos-mokslu-apsuptyje.html#top\)](#)**