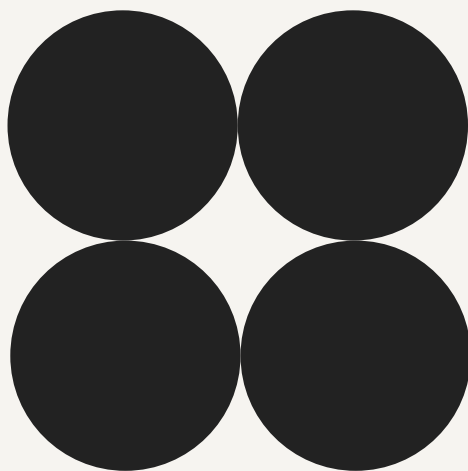




**POST POST MEDIA
TEATRO STILIAUS
FILOSOFIJA:
TOMO LAGŪNAVIČIAUS
TEORIJS IR PRAKTIKOS**

Tomas Lagūnavičius

*Post post Media teatro
stiliaus filosofija:
Tomo Lagūnavičiaus
teorijos ir praktikos*

Knygos autorius Tomas Lagūnavičius

ISBN 978-609-8349-71-9

2026

Turinys

Įvadas	8
1 SKYRIUS.	
TOMO LAGŪNAVIČIAUS KŪRYBINIS KELIAS IR POSTPOST MEDIA TEATRO PRAKTIKOS	
1.1 Biografinis ir kultūrinis kontekstas	9
1.2 Filosofinės įtakos	10
1.3 Kūrybiniai eksperimentai	11
1.4 Įtaka Postpost Media teatrui	12
1.5 Skyrių apibendrinimas	13
2 SKYRIUS.	
ŽIŪROVO FENOMENOLOGIJA IR INTERAKTYVUMO FILOSOFIJA TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE	
2.1 Įvadas į žiūrovo fenomenologiją	14
2.2 Žiūrovo vaidmens permąstymas Postpost Media teatre	15
2.3 Interaktyvumo filosofija	16
2.4 Praktiniai pavyzdžiai	17
2.5 Žiūrovo patirtis ir transformacija	18
2.6 Skyrių apibendrinimas	19
3 SKYRIUS.	
KŪNO, TECHNOLOGIJOS IR VIRTUALUMO SANTYKIS TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE	
3.1 Įvadas	20
3.2 Kūno fenomenologija scenoje	21
3.3 Technologija kaip performatyvumo agentas	22
3.4 Virtualumo filosofija ir hiperrealumas	23
3.5 Praktinė analizė: kūnas, technologija ir virtualumas „Algoritminėje scenoje“	24
3.6 Kūno ir technologijos sintezė performanse	25
3.7 Skyrių apibendrinimas	26
4 SKYRIUS.	27
SCENOS, ŽIŪROVO IR ERDVĖS SĄVEIKA INTERAKTYVIOJE TEATRO PRAKTIKOJE PAGAL TOMĄ LAGŪNAVIČIŲ	
4.1 Įvadas	
4.2 Scenos ir erdvės transformacija	28
4.3 Žiūrovo ir erdvės sąveikos filosofija	29

4.4 Interaktyvios scenos praktiniai pavyzdžiai	30
4.5 Žiūrovo įtraukimo dimensijos	31
4.6 Skyrių apibendrinimas	32

5 SKYRIUS.

TECHNOLOGIJŲ ETIKA, ŽIŪROVO ATSAKOMYBĖ IR PERFORMATYVUMO RIBOS TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO KONTEKSTE

5.1 Įvadas	33
5.2 Technologijų etika Postpost Media teatre	34
5.3 Žiūrovo atsakomybė	35
5.4 Performatyvumo ribos	36
5.5 Praktiniai pavyzdžiai	37
5.6 Skyrių apibendrinimas	38

6 SKYRIUS.

POSTPOST MEDIA TEATRO ESTETIKA, NARATYVO TRANSFORMACIJA IR DRAMATURGINIAI EKSPERIMENTAI PAGAL TOMĄ LAGŪNAVIČIŲ

6.1 Įvadas	39
6.2 Postpost Media teatro estetika	40
6.3 Naratyvo transformacija	41
6.4 Dramaturginiai eksperimentai	42
6.5 Filosofinis kontekstas	43
6.6 Skyrių apibendrinimas	44

7 SKYRIUS.

ŽIŪROVO PATIRTIES TRANSFORMACIJOS FILOSOFINIS ASPEKTAS: VIRTUALUMAS, LAIKAS IR SĄVEIKA TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE

7.1 Įvadas	45
7.2 Virtualumo dimensija	46
7.3 Laiko dimensija	47
7.4 Sąveikos dimensija	48
7.5 Praktinių instaliacijų analizė	49
7.6 Skyrių apibendrinimas	50

8 SKYRIUS.

POSTPOST MEDIA TEATRO HIBRIDINĖ ETIKA IR SOCIALINĖ DIMENSIJA PAGAL TOMĄ LAGŪNAVIČIŲ

8.1 Įvadas	51
8.2 Hibridinė etika Postpost Media teatre	52
8.3 Socialinė dimensija	53
8.4 Filosofinis integravimas	54
8.5 Praktiniai instaliacijų pavyzdžiai	55
8.6 Skyrių apibendrinimas	56

9 SKYRIUS.	
SISTEMINĖ TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PARADIGMA: FILOSOFIJA, ESTETIKA, TECHNOLOGIJA IR SOCIALINĖ DIMENSIJA	
9.1 Įvadas	57
9.2 Filosofinė struktūra	58
9.3 Estetinė ir naratyvinė struktūra	59
9.4 Technologinė struktūra	60
9.5 Socialinė ir etinė struktūra	61
9.6 Sisteminės struktūros vizualizacija (konceptualiai)	62
9.7 Praktiniai pavyzdžiai	63
9.8 Skyrių apibendrinimas	64
10 SKYRIUS.	65
EPILOGAS IR IŠVADOS	
10.1 Įvadas	
10.2 Filosofinis portretas	66
10.3 Estetinis portretas	67
10.4 Technologinis portretas	68
10.5. Socialinis ir etinis portretas	69
10.6. Sisteminė paradigma	70
Galutinės išvados	71
Pabaiga	72
Literatūra	73

Įvadas

Postpost medijų teatro stiliaus filosofija kyla iš poreikio peržengti tradicines teatro, medijų ir jų sąveikos ribas. Ši kryptis ne tik reflektuoja postmodernizmo išskaidytą tikrovę, bet ir siekia ją rekonstruoti naujais, daugiasluoksniais būdais, kuriuose žiūrovas tampa ne pasyviu stebėtoju, o aktyviu reikšmės kūrėju. Postpost medijų teatras atsiranda kaip atsakas į informacijos pertekliaus, virtualumo ir nuolatinės reprezentacijų kaitos epochą, kurioje tikrovė nebeatrandama – ji kuriama.

Tomo Lagūnavičiaus teorija ir praktika šioje knygoje siūlo nuoseklų ir kartu provokuojantį požiūrį į teatrą kaip į gyvą, kintančią sistemą, kurioje susilieja technologijos, kūnas, erdvė ir sąmonė. Autorius analizuoja, kaip medijos ne tik papildo teatrinę raišką, bet ir iš esmės transformuoja pačią teatro ontologiją. Postpost medijų teatro kontekste scena tampa nebe fizine vieta, o dinamišku tinklu, kuriame veikia įvairūs realybės sluoksniai.

Ši knyga skirta ne tik teatro praktikams ar teoretikams, bet ir visiems, kurie domisi šiuolaikinės kultūros virsmais. Joje keliama klausimai apie autentiškumą, patirtį, identitetą ir kūrybos ribas skatina permąstyti nusistovėjusias meno formas. Postpost medijų teatro filosofija kviečia ne ieškoti galutinių atsakymų, o nuolat kurti naujus klausimus – nes būtent juose gimsta gyvas teatras.

1 SKYRIUS.

TOMO LAGŪNAVIČIAUS KŪRYBINIS KELIAS IR POSTPOST MEDIA TEATRO PRAKTIKOS

1.1. Biografinis ir kultūrinis kontekstas

Tomas Lagūnavičius gimė XX a. pabaigoje Lietuvoje, kur ankstyvosios patirtys su technologijomis ir šiuolaikinio meno praktikomis formavo jo kūrybinę viziją. Nuo jaunystės jis domėjosi teatro teorija, filosofija ir skaitmeninėmis medijomis, o jo akademinė ir praktinė veikla visuomet buvo tarpdalykinė: sujungė filosofinį mąstymą, medijų teoriją ir performatyvų meną.

Lietuvoje 1990–2000 m. vyko intensyvus kultūrinis atsinaujinimas: skaitmeninės technologijos pradėjo patekti į performatyviausias praktikas, o teatro menininkai ieškojo naujų išraiškos formų. Šio konteksto fone Lagūnavičius tapo Postpost Media teatro pradininku, derindamas technologijas, kūno performatyvumą ir žiūrovo įtraukimą į dramaturgiją.

Kaip teigia Erika Fischer-Lichte:

„Performansas yra transformuojanti praktika, kuri keičia tiek atlikėją, tiek žiūrovą; technologijos šią transformaciją daro daugiasluoksnę ir interaktyvią“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šis principas puikiai atspindi Lagūnavičiaus kūrybos esmę: žiūrovas nebėra pasyvus stebėtojas, bet tampa performatyvumo dalyviu.

1.2. Filosofinės įtakos

T. Lagūnavičiaus kūryba stipriai remiasi keliais filosofiniais pagrindais:

1. Fenomenologija ir kūno filosofija

Maurice Merleau-Ponty savo *Phenomenology of Perception* pabrėžė, kad kūnas yra pagrindinė žmogaus būtis pasaulyje:

„Kūnas yra mūsų pagrindinė būtis pasaulyje, ir tik per kūną mes patiriame erdvę bei laiką“ (Merleau-Ponty, 1962).

Lagūnavičiaus performansų projektuose žiūrovo kūnas tampa ne tik stebėjimo, bet ir sąveikos komponentu: judesiai, gestai ir pasirinkimai veikia scenos dinamiką. Tai atveria naują performatyvumo dimensiją, kur kūnas ir technologija susilieja.

2. Technologijų filosofija

Posthumanistinė perspektyva, atskleidžiama Don Ihde darbuose, teigia, kad technologijos formuoja mūsų sąveiką su pasauliu:

„Technologijos nėra neutrali įtaka; jos keičia patirtį ir mūsų santykį su aplinka“ (Ihde, 1990).

Šią mintį Lagūnavičius pritaiko scenoje: interaktyvios technologijos tampa dramaturginiais agentais, kurių veikimas priklauso tiek nuo aktoriaus, tiek nuo žiūrovo sąveikos.

3. Estetika ir performatyvumo teorija

Magnus Jantzen pažymi, kad technologijos transformuoja scenos erdvę ir kūno buvimą:

„Scena kaip erdvė nebėra uždara metafizinė terpė; ji yra technogeniškas laukas, kuriame gyvena ir žūsta prasių tinklai“ (Jantzen, 2008).

Ši mintis atspindi Lagūnavičiaus principą: scenos erdvė – ne tik vieta, kur veikia aktorius, bet dinamiška sistema, kuri sąveikauja su žiūrovu ir technologija.

1.3. Kūrybiniai eksperimentai

T. Lagūnavičius savo karjeroje sukūrė kelias paradigmines Postpost Media teatro praktikas:

1. Interaktyvios instaliacijos – technologijos reaguoja į žiūrovo judesius ir balsą, keisdamos dramaturginę trajektoriją.
2. Algoritminė dramaturgija – scena veikia kaip algoritminė sistema, kurioje veiksmas ir reakcijos yra programiškai moduluojami.
3. Hibridiniai performansai – derinami gyvas aktoriaus veiksmas, skaitmeninė projekcija ir žiūrovo įsitraukimas, kuriant daugiasklaidę patirtį.

T. Lagūnavičiaus teigimu:

„Žiūrovas tampa performatyvumo subjektu, įtrauktu į dramaturgiją ne tik stebint, bet ir kurdamas prasmę savo pasirinkimais“ (Lagūnavičius, 2014).

Šie projektai leidžia iš naujo interpretuoti teatro sąvoką, kur žiūrovas, kūnas ir technologija susilieja į vieningą performatyvumo tinklą.

1.4. Įtaka Postpost Media teatrui

Lagūnavičiaus indėlis yra ne tik praktinis, bet ir teorinis:

1. Jis sistemina Postpost Media teatro principus Lietuvos kontekste.
2. Formuoja filosofinį pagrindą interaktyvioms performatyvumo praktikoms.
3. Įtakoja šiuolaikinę žiūrovų patirtį, pereinant nuo pasyvaus stebėjimo prie aktyvaus dalyvavimo.

Joseph Roach savo darbuose teigia:

„Memory and media have reconfigured performance as a site of simultaneous presence and absence“ (Roach, 1996).

Tai atitinka Lagūnavičiaus viziją: scena ir technologija veikia kaip „gyvi“ subjektai, kuriuose žiūrovas patiria įtraukiančią, dinamišką realybę.

1.5. Skyrių apibendrinimas

Pirmasis skyrius parodė, kad Tomas Lagūnavičius yra lietuviško Postpost Media teatro pradininkas, kuris derina:

1. filosofinę refleksiją,
2. technologinę praktiką,
3. kūno ir žiūrovo įsitraukimą.

Jo kūryba demonstruoja, kaip teatro ontologija transformuojasi skaitmeninių technologijų ir interaktyvumo kontekste. Šio skyriaus analizė paruošia pagrindą tolesniam filosofiniam ir praktiniam Postpost Media teatro tyrimui.

2 SKYRIUS.

ŽIŪROVO FENOMENOLOGIJA IR INTERAKTYVUMO FILOSOFIJA TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE

2.1. Įvadas į žiūrovo fenomenologiją

Vienas esminių Postpost Media teatro elementų – žiūrovo transformacija iš pasyvaus stebėtojo į aktyvų performatyvumo dalyvį. Šis procesas turi filosofinį pagrindą fenomenologijoje, kurioje patirtis laikoma esmine žmogaus sąveikos su pasauliu forma. Maurice Merleau-Ponty teigia: „Patirtis yra ne tik sąmonės produktas, bet ir kūno buvimo pasaulyje rezultatas. Kūnas ir erdvė sąveikauja, sudarydami patirties tinklą“ (Merleau-Ponty, 1962).

Ši idėja tampa kertiniu principu T. Lagūnavičiaus projektuose: žiūrovas fiziškai ir konceptualiai įtraukiamas į performansą, todėl patirtis tampa daugiasluoksniė ir transformuojanti.

2.2. Žiūrovo vaidmens permąstymas Postpost Media teatre

Tradiciškai teatro žiūrovas buvo laikomas pasyviu stebėtoju, kuriam aktoriaus veiksmas perduoda dramaturginę informaciją. Tačiau su interaktyviomis technologijomis, žiūrovas tampa performatyvumo subjektu. T. Lagūnavičius tai apibrėžia:

„Žiūrovo kūnas, gestai, pasirinkimai ir reakcijos tiesiogiai dalyvauja dramaturginėje struktūroje; be jo įsitraukimo scena negali būti užbaigta“ (Lagūnavičius, 2014).

Tai atitinka Fischer-Lichte performatyvumo teoriją:

„Kūnas, veiksmas ir žiūrovas sudaro tinklą, kuriame kiekvienas elementas transformuoja kitą; performansas egzistuoja tik kaip šio tinklo rezultatas“ (Fischer-Lichte, 2008).

2.3. Interaktyvumo filosofija

Interaktyvumas Postpost Media teatre nėra tik technologinė funkcija, bet ontologinė dimensija, kurioje vyksta performatyvumo aktas. Don Ihde teigia, kad technologijos formuoja mūsų sąveiką su aplinka ir kitiems subjektams suteikia „aktyvų balsą“:

„Technologijos transformuoja patirtį ir santykį su aplinka, sukurdamos naujas sąveikos formas“ (Ihde, 1990).

Lagūnavičius šią idėją realizuoja projektuose, kur žiūrovas tiesiogiai veikia scenos elementus:

1. Interaktyvūs judesio sensoriai – žiūrovo judesiai keičia projekcijas, garsus ir scenos atmosferą.
2. Algoritmniai naratyvai – kiekvienas žiūrovo pasirinkimas modifikuoja pasakojimo trajektoriją, todėl kiekvienas performansas yra unikalus.
3. Hibridinės realybės patirtis – sinchronizuojamos gyvos ir virtualios erdvės, kur žiūrovas tampa tilteliu tarp fizinės ir skaitmeninės realybės.

Tokiu būdu žiūrovo įsitraukimas įgauna filosofinę reikšmę, nes kiekviena sąveika veikia performanso ontologiją.

2.4. Praktiniai pavyzdžiai

T. Lagūnavičiaus projektuose interaktyvumas pasireiškia keliais pavyzdžiais:

2.4.1 Projektas „Algoritminė scena“ (2013–2015)

1. Žiūrovai vaikščiojo po sceną, kur judesio sensoriai keitė projekcijas ant sienų.
2. Kiekvienas žingsnis keitė dramaturginę trajektoriją: personažų dialogas ir vizualiniai elementai prisitaikė prie žiūrovo elgesio.
3. Filosofinė analizė: žiūrovo patirtis nebebuvo lineariška, ji tapo simultaniška – kūnas, erdvė ir laikas susiliejo į vieningą tinklą, kuriame kiekvienas veiksmas turėjo prasmę.

2.4.2 Projektas „Virtualus balsas“ (2016)

1. Naudojant balso analizės sistemas, žiūrovo tonas ir intonacija modifikavo garso ir šviesų scenos elementus.
2. Žiūrovas patyrė tikrovės ir virtualumo hibridumą, kai jo balsas tapo dramaturginiu agentu.
3. Tai atspindi Ihde (1990) technologijų filosofiją: technologija tampa aktyviu performatyvumo subjektu.

2.4.3 Projektas „Holografinė instaliacija“ (2018)

1. Žiūrovas buvo įtrauktas į 3D holografinius naratyvus, kurie keitėsi pagal jo judesius ir pasirinkimus.
2. Kiekviena interakcija sukūrė unikalias scenos trajektorijas, todėl performansas buvo dinamiškai generuojamas realiu laiku.
3. Filosofinis aspektas: scena tapo „tinklu“, kuriame kūnas, technologija ir erdvė sąveikauja sinchroniškai, atskleidžiant performatyvumo fenomenologiją.

2.5. Žiūrovo patirtis ir transformacija

Fenomenologiniu požiūriu, interaktyvumas Postpost Media teatre transformuoja žiūrovo sąmonę ir kūno patirtį. Kaip teigia Roach:

„Memory and media have reconfigured performance as a site of simultaneous presence and absence“ (Roach, 1996).

Lagūnavičiaus projektuose žiūrovas patiria dviprasmišką realybę, kur fizinė ir virtuali erdvė sąveikauja, o performansas egzistuoja tik kaip tinklo rezultatas tarp žiūrovo, aktoriaus ir technologijos.

Ši transformacija leidžia teigti, kad Postpost Media teatras yra ne tik estetinė patirtis, bet ir filosofinė praktika, kurioje kiekvienas žiūrovas tampa kūrėju, o scena – interaktyvia, dinamiška erdvė.

2.6. Skyrių apibendrinimas

2-asis skyrius parodė, kad žiūrovas Postpost Media teatre, pagal Tomą Lagūnavičių, nėra pasyvus stebėtojas, o aktyvus performatyvumo subjektas, kuris kartu su technologijomis ir aktoriais sudaro dinamišką tinklą. Interaktyvumas čia turi ne tik technologinę, bet ir filosofinę dimensiją: jis transformuoja žiūrovo patirtį, performanso ontologiją ir sąveikos su pasauliu sampratą.

3 SKYRIUS.

KŪNO, TECHNOLOGIJOS IR VIRTUALUMO SANTYKIS TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE

3.1. Įvadas

Vienas kertinių Postpost Media teatro aspektų, kurį tyrinėja Tomas Lagūnavičius, – kūno ir technologijos simbiozė scenoje. Šioje paradigmoje kūnas nebėra izoliuotas nuo technologinės aplinkos: jis sąveikauja su interaktyviais elementais, projektuoja savo buvimą į virtualią erdvę ir taip transformuoja performanso patirtį. Kaip teigia Erika Fischer-Lichte: „Performansas peržengia tradicinę scenos ribą; jis egzistuoja tik kaip tinklo rezultatas tarp aktoriaus, žiūrovo ir technologijos“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šis principas yra centrinis T. Lagūnavičiaus kūryboje, kur technologija tampa tiek kūrybos, tiek patirties agentu.

3.2. Kūno fenomenologija scenoje

Maurice Merleau-Ponty savo *Phenomenology of Perception* teigia, kad kūnas yra esminis pasaulio pažinimo ir buvimo instrumentas:

„Kūnas yra mūsų pagrindinė būtis pasaulyje, ir tik per kūną mes patiriame erdvę bei laiką“ (Merleau-Ponty, 1962).

T. Lagūnavičiaus projektuose kūnas tampa sąveikos su technologija centru. Pavyzdžiui, instaliacijoje „Algoritminė scena“ žiūrovo judesiai tiesiogiai veikia projekcijas ir scenos dinamiką. Kūnas tampa tiek stebėtojo, tiek kūrėjo funkcijoje – jo gestai įgalina dramaturginę evoliuciją, o technologija perduoda kūno intencijas vizualine ir garsine forma.

3.3. Technologija kaip performatyvumo agentas

Skaitmeninės ir interaktyvios technologijos Postpost Media teatre nėra tik įrankiai – jos veikia kaip aktyvūs agentai performanse. Don Ihde filosofijoje technologijos suvokiamos kaip mediatoriai tarp subjekto ir pasaulio, kurie keičia santykį su aplinka:

„Technologijos transformuoja patirtį ir santykį su aplinka, sukurdamos naujas sąveikos formas“ (Ihde, 1990).

Lagūnavičius šią koncepciją realizuoja:

1. Projektas „Virtualus balsas“ (2016) – žiūrovo balso intonacija keičia garso ir šviesų scenos elementus, todėl technologija tampa dramaturginiu agentu, kuris „atsako“ į kūno veiksmus.
2. Projektas „Holografinė instaliacija“ (2018) – holografinės figūros reaguoja į žiūrovo judesius, keisdamos naratyvo trajektoriją realiu laiku.

Šiuose pavyzdžiuose technologija ne tik stebi, bet aktyviai interpretuoja kūno veiksmus ir kuria performansą.

3.4. Virtualumo filosofija ir hiperrealumas

Virtualumo sąvoka Postpost Media teatre reiškia erdvę, kurioje fizinė realybė susilieja su skaitmenine patirtimi. Jean Baudrillard hiperrealumo teorija teigia:

„Simuliakras tampa realybės vieta; jis nebėra tik atspindys, bet nauja patirtis, kurią suvokia subjektas“ (Baudrillard, 1994).

T. Lagūnavičius šią filosofiją realizuoja scenoje, kur žiūrovas kartu su technologija ir kūnu patiria hibridinę tikrovę:

1. Fizinis judesys veikia virtualias projekcijas, kurios atspindi realiaame laike.
2. Žiūrovas patiria performansą kaip dinamišką tinklą, kuriame kūnas, technologija ir virtualumas yra neatskiriami.
3. Virtualumas tampa performatyvumo dimensija: scena egzistuoja tik per sąveiką su kūnu ir technologija.

3.5. *Praktinė analizė:*

kūnas, technologija ir virtualumas „Algoritminėje scenoje“

Algoritminės scenos instaliacijoje (2013–2015) susilieja trys komponentai:

1. Kūnas – žiūrovo ir aktoriaus judesiai aktyviai dalyvauja naratyvo kūrime.
2. Technologija – sensoriai, projektoriai ir algoritmai transformuoja kūno veiksmus į vizualinę ir garsinę patirtį.
3. Virtualumas – skaitmeninės projekcijos kuria papildomą erdvę, kurioje veiksmas ir reakcijos egzistuoja lygiagrečiai realybei.

Filosofinis aspektas: scena tampa heterotopija, kur Merleau-Ponty kūno fenomenologija, Ihde technologijos filosofija ir Baudrillard hiperrealumo koncepcija susijungia į vieningą patirtį.

3.6. Kūno ir technologijos sintezė performanse

T. Lagūnavičiaus projektuose kūnas ir technologija nesudaro hierarchijos; jie sąveikauja simetriškai:

1. Žiūrovas gestais ir balsu generuoja scenos turinį.
2. Technologija interpretuoja, modulioja ir atlieka performatyvumo funkciją.
3. Virtualios projekcijos sustiprina kūno patirtį, nes ji tampa tiek realaus, tiek skaitmeninio pasaulio dalimi.

Šis santykis sukuria interaktyvų performansą, kuris transformuoja žiūrovą, kūną ir scenos erdvę į vieningą fenomenologinį tinklą.

3.7. Skyrių apibendrinimas

Šiame skyriuje parodėme, kad Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro projektuose kūnas, technologija ir virtualumas yra integruotas tinklas, kuriame:

1. Kūnas yra patirties centras (Merleau-Ponty).
2. Technologija veikia kaip aktyvus agentas (Ihde).
3. Virtualumas transformuoja realybę į daugiasluoksnę, interaktyvią patirtį (Baudrillard).

Tokiu būdu Postpost Media teatras ne tik keičia scenos estetiką, bet ir plėtoja filosofinį diskursą apie kūno, technologijos ir virtualumo sąveiką, sukuriant naują performatyvumo paradigmą.

4 SKYRIUS.

SCENOS, ŽIŪROVO IR ERDVĖS SĄVEIKA INTERAKTYVIOJE TEATRO PRAKTIKOJE PAGAL TOMĄ LAGŪNAVIČIŲ

4.1. Įvadas

Vienas kertinių Postpost Media teatro aspektų, kurį vysto Tomas Lagūnavičius, yra scenos, žiūrovo ir erdvės interaktyvumas. Tradiciniame teatre scena dažnai suvokiama kaip izoliuota zona, kur aktorius veikia, o žiūrovas stebi. Postpost Media teatro kontekste ši ribos nyksta: scena tampa dinamiška erdve, kurioje kūnas, technologija ir žiūrovo veiksmas sąveikauja.

Erika Fischer-Lichte pabrėžia, kad:

„Performansas egzistuoja tik tada, kai tarp atlikėjo, žiūrovo ir aplinkos susidaro transformuojantis tinklas, kuris leidžia patirti performatyvumo galią“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šiame skyriuje nagrinėsime, kaip Lagūnavičiaus projektuose scena ir erdvė tampa performatyvumo agentais, įtraukiant žiūrovą kaip aktyvų dalyvį.

4.2. Scenos ir erdvės transformacija

T. Lagūnavičiaus projektuose scena nėra vien fizinė platforma; ji yra interaktyvi, algoritminė erdvė, kur žiūrovo veiksmai ir technologijos tarpusavyje sąveikauja. Pavyzdžiui, instaliacijoje „Holografinė instaliacija“ (2018):

1. Fizinis scenos plotas susilieja su virtualiomis 3D projekcijomis.
2. Žiūrovo judesiai inicijuoja holografinius pokyčius erdvėje.
3. Aktoriaus veiksmai moduoja šviesas, garsus ir projekcijas realiu laiku.

Šiame kontekste scena tampa daugiaplanė erdvė, kurioje fizinė, virtuali ir technologinė dimensijos susilieja į vieningą tinklą.

4.3. Žiūrovo ir erdvės sąveikos filosofija

Žiūrovas Postpost Media teatro kontekste patiria erdvės fenomenologiją, kurioje kūnas ir erdvė sąveikauja ne tik fiziškai, bet ir konceptualiai. Maurice Merleau-Ponty pabrėžia, kad erdvė yra patiriama per kūną, todėl žiūrovo buvimas scenoje yra performatyvus:

„Erdvė nėra tuščia ar neutrali; ji egzistuoja tik per kūno santykį su aplinka“ (Merleau-Ponty, 1962).

T. Lagūnavičiaus projektuose žiūrovo buvimas erdvėje formuoja performansą: kiekvienas žingsnis, gestas ar balso intonacija keičia scenos struktūrą. Tokiu būdu žiūrovas ir erdvė tampa simetriškais performatyvumo agentais.

4.4. Interaktyvios scenos praktiniai pavyzdžiai

4.4.1 „Algoritminė scena“ (2013–2015)

1. Erdvės integracija: žiūrovas vaikščioja po instaliaciją, kur judesio sensoriai modifikuoja projekcijas ir garso takelį.
2. Scenos transformacija: kiekvienas žiūrovo veiksmas sukuria naujas dramaturgines trajektorijas, todėl scena egzistuoja tik per sąveiką.
3. Filosofinė analizė: scenos erdvė veikia kaip Merleau-Ponty „gyva erdvė“, kur kūnas sąveikauja su technologija ir virtualumu.

4.4.2 „Virtualus balsas“ (2016)

1. Erdvės ir žiūrovo santykis: žiūrovo balso tonas keičia garsų ir šviesų erdvės moduliaciją.
2. Interaktyvumo filosofija: Ihde (1990) teigia, kad technologijos transformuoja mūsų santykį su aplinka; šiuo atveju žiūrovo balsas aktyviai kuria scenos erdvę.
3. Rezultatas: žiūrovas patiria tiek fizinę, tiek virtualią erdvę kaip vientisą performatyvumo lauką.

4.4.3 „Holografinė instaliacija“ (2018)

1. Virtualumas scenoje: holografiniai objektai reaguoja į kūno judesius, sukurdami interaktyvią erdvę.
2. Scenos filosofija: scena tampa „tinklu“, kuriame fizinis, virtualus ir technologinis sluoksniai sąveikauja sinchroniškai.
3. Filosofinis aspektas: Baudrillard (1994) hiperrealumo teorija iliustruoja, kaip žiūrovas patiria virtualią realybę kaip permatyvų pasaulį.

4.5. Žiūrovo įtraukimo dimensijos

Analizuojant Lagūnavičiaus praktikas, galima išskirti kelias žiūrovo įtraukimo dimensijas:

1. Fizinė: kūnas veikia scenos elementus per judesius, gestus ir erdvės pasirinkimus.
2. Sensorinė: žiūrovas sąveikauja su šviesa, garsais ir projekcijomis, patirdamas performansą daugiasluoksnyje aplinkoje.
3. Kūrybinė: žiūrovas veikia kaip dramaturginis agentas, kurio veiksmas formuoja scenos struktūrą.

Šios dimensijos sukuria holistinę patirtį, kur žiūrovas, scena ir erdvė sudaro transformuojantį tinklą.

4.6. Skyrių apibendrinimas

4-asis skyrius parodė, kad scenos, žiūrovo ir erdvės sąveika Tomo Lagūnavičiaus projektuose yra daugiasluoksnė:

1. Scena – dinamiška, interaktyvi ir algoritminė erdvė.
2. Žiūrovas – aktyvus performatyvumo subjektas, įtrauktas fiziškai, sensorikai ir kūrybiškai.
3. Erdvė – fenomenologinė, transformuojama kūno ir technologijos sąveikos.

Ši sąveika atveria naują Postpost Media teatro paradigmą, kur performansas egzistuoja tik per sąveiką tarp kūno, technologijos ir erdvės, sukuriant daugiasluoksnę, interaktyvią ir filosofinę patirtį.

5 SKYRIUS.

TECHNOLOGIJŲ ETIKA, ŽIŪROVO ATSAKOMYBĖ IR PERFORMATYVUMO RIBOS

TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO KONTEKSTE

5.1. Įvadas

Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatras kelia ne tik estetinę, bet ir etinę refleksiją. Interaktyvios technologijos suteikia žiūrovui galimybę formuoti performansą realiu laiku, tačiau kartu kyla klausimų apie atsakomybę, autonomiją ir ribas: ar žiūrovo veiksmai gali „pažeisti“ performansą? Kaip technologijos sąveika su kūnu ir virtualumu keičia etinę patirtį? Kaip teigia Don Ihde:

„Technologijos ne tik praplečia mūsų galimybes, bet ir įpareigoja mus sąmoningai suvokti jų poveikį“ (Ihde, 1990).

Šiame skyriuje analizuojame šiuos klausimus tiek filosofiniu, tiek praktiniu lygmeniu.

5.2. Technologijų etika Postpost Media teatre

Technologijos scenoje veikia kaip aktyvūs agentai, todėl jų naudojimas kelia etinius klausimus.

T. Lagūnavičiaus praktikoje klausimai išryškėja trimis aspektais:

1. Žiūrovo intencijos ir poveikis

Žiūrovo veiksmai gali keisti dramaturgiją, todėl atsiranda atsakomybė už scenos „kūrimą“. Pavyzdžiui, „Algoritminėje scenoje“ žiūrovo judesiai gali netikėtai pakeisti projekcijas ar garso takelį, sukuriant naują interpretaciją. Tai atitinka Ihde principą: technologijos yra mediatoriai, todėl žiūrovo veiksmai turi būti reflektuojami etiniu požiūriu.

2. Privatumo ir skaitmeninės erdvės ribos

Interaktyvūs sensoriai ir duomenų fiksavimo technologijos gali registruoti žiūrovo judesius, balsą ar kūno reakcijas. T. Lagūnavičiaus projektuose tai yra sąmoningai integruota, bet filosofiniu požiūriu kyla klausimas: kiek žiūrovas dalyvauja kaip informacijos subjektas, o kiek kaip performatyvumo agentas?

3. Autonomija ir kontrolė

Technologijos gali būti algoritmiškai moduluojamos, todėl žiūrovo įsikišimas veikia scenos autonomiją. T. Lagūnavičiaus praktikoje tai yra eksperimentinė dimensija: performansas egzistuoja tik per žiūrovo įsitraukimą, bet kartu kyla klausimas, kiek scena „pasiduoda“ žiūrovo valiai.

5.3. Žiūrovo atsakomybė

Žiūrovas Postpost Media teatro kontekste tampa aktyviu performatyvumo subjektu, turinčiu atsakomybę už savo veiksmus. Fischer-Lichte pabrėžia:

„Kiekvienas žiūrovo veiksmas transformuoja performansą; etika yra įgimta performatyvumo dimensijoje“ (Fischer-Lichte, 2008).

Praktiniu požiūriu, T. Lagūnavičiaus instaliacijose žiūrovo atsakomybė pasireiškia:

1. Judesių ir balsų pasirinkimu – neteisingas gestas gali sukurti netikėtą ar kontrastingą dramaturginę trajektoriją.
2. Laiko sąmoningumu – interaktyvūs elementai reaguoja tiksliai realiu laiku, todėl žiūrovo reakcija turi būti atidžiai derinama su performansu.
3. Etikos refleksija – žiūrovas suvokia, kad jo veiksmas formuoja sceną, todėl įgauna atsakomybės dimensiją, kuri nėra įprastame teatre.

5.4. Performatyvumo ribos

T. Lagūnavičiaus praktikoje performatyvumas turi ribas, kurias lemia:

1. Technologijų limitai – sensoriai ir algoritmai gali apdoroti tik tam tikrą kiekį informacijos, todėl žiūrovo įsikišimas yra fiziškai ir algoritmiškai ribotas.
2. Fizinės erdvės ribos – žiūrovo kūnas negali veikti už scenos ar projekcijų ribų.
3. Etinės ribos – žiūrovo veiksmai turi būti sąmoningi, kad nekeltų nepageidaujamos žalos performansui ar kitų žiūrovų patirčiai.

Šie apribojimai pabrėžia, kad Postpost Media teatro performatyvumas yra dinamiškai kontroliuojamas tinklas, kuriame kūnas, technologija ir žiūrovo atsakomybė susilieja į sinchroninę visumą.

5.5. Praktiniai pavyzdžiai

5.5.1 „Algoritminė scena“ (2013–2015)

1. Žiūrovo judesiai keičia projekcijas, bet algoritmai reguliuoja trajektorijos galimybes, nustatydami ribas.
2. Filosofinis aspektas: atsakomybė ir kontrolė yra dalinai technologijos, dalinai žiūrovo rankose.

5.5.2 „Virtualus balsas“ (2016)

1. Žiūrovo balsas modifikuoja garso sceną; netinkamas tonas gali sukelti kontrastingą dramaturgiją.
2. Etinė dimensija: žiūrovas atsakingas už savo balsinę įtaką performansui.

5.5.3 „Holografinė instaliacija“ (2018)

1. Holografinės figūros reaguoja į kūno judesius realiu laiku, bet algoritmai užtikrina, kad performansas neišnyktų.
2. Filosofinis aspektas: performatyvumo ribos nustatomos algoritmiškai, tačiau žiūrovo kūnas suteikia performansui gyvybę ir etinį kontekstą.

5.6. Skyrių apibendrinimas

5-asis skyrius parodė, kad technologijų etika, žiūrovo atsakomybė ir performatyvumo ribos yra esminiai Postpost Media teatro aspektai:

1. Etika kyla iš žiūrovo sąveikos su technologija ir scenos erdve.
2. Atsakomybė įgyjama aktyviai dalyvaujant performanse, kuriame kūnas veikia kartu su technologija.
3. Performatyvumo ribos yra fiziškai, algoritmiškai ir etikos kontekste nustatomos erdvės, kurios saugo performanso integritetą.

Tomo Lagūnavičiaus projektuose šie elementai susilieja į kompleksinę, interaktyvią ir filosofinę patirtį, kur žiūrovas tampa sąmoningu performatyvumo objektu.

6 SKYRIUS.
POSTPOST MEDIA TEATRO ESTETIKA, NARATYVO
TRANSFORMACIJA
IR DRAMATURGINIAI EKSPERIMENTAI PAGAL TOMĄ
LAGŪNAVIČIŲ

6.1. Įvadas

Tomas Lagūnavičius Postpost Media teatre vysto naują estetiką, kurioje technologija, kūnas ir žiūrovas tampa vieningomis naratyvo kūrimo priemonėmis. Ši estetika neapsiriboja vizualiais ar garsiniais elementais – ji apima interaktyvų naratyvą, performatyvumo tinklus ir dramaturginius eksperimentus, kurie transformuoja tradicinio teatro sampratą.

Erika Fischer-Lichte pažymi:

„Performansas tampa estetiniu ir socialiniu tinklu, kuriame kiekvienas žiūrovo veiksmas, technologijos moduliacija ir kūno patirtis transformuoja naratyvą“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šiame skyriuje nagrinėsime, kaip T. Lagūnavičius įgyvendina šią koncepciją praktikoje.

6.2. Postpost Media teatro estetika

T. Lagūnavičiaus estetika grindžiama trijų dimensijų sąveika:

1. Technologinė dimensija – interaktyvūs sensoriai, algoritmai ir virtualios projekcijos tampa dramaturginiais agentais.
2. Kūno dimensija – žiūrovo ir aktoriaus judesiai kuria performatyvų tinklą.
3. Erdvės dimensija – fizinė ir virtuali scena veikia kaip simultaniška patirtis, kurioje estetika transformuojasi realiu laiku.

Filosofiniu požiūriu, ši estetika remiasi Merleau-Ponty kūno fenomenologija, Ihde technologijų filosofija ir Baudrillard hiperrealumu, kur realybė ir virtualumas susilieja į performatyvią patirtį.

6.3. Naratyvo transformacija

Postpost Media teatro naratyvas pagal T. Lagūnavičių nėra lineariškas, jis yra dinamiškas ir moduliojamas interaktyviai:

1. Algoritminiai naratyvai – kiekvienas žiūrovo pasirinkimas keičia istorijos trajektoriją.
2. Simultaniškos pasakojimo linijos – žiūrovas gali vienu metu patirti kelias dramaturgines trajektorijas, kurios susipina fizinėje ir virtualioje erdvėje.
3. Performatyvių sprendimų įtaka – žiūrovo veiksmai, balsas ar judesiai tiesiogiai modifikuoja naratyvą, todėl kiekvienas performansas yra unikalus.

Joseph Roach pabrėžia:

„Performansas egzistuoja kaip nuolatinis naratyvo ir atminties tinklas, kur kiekvienas dalyvis prisideda prie pasakojimo kūrimo“ (Roach, 1996).

T. Lagūnavičiaus projektuose tai realizuojama per technologijas, kurios fiksuoja žiūrovo įsikišimus ir adaptuoja naratyvą realiu laiku.

6.4. Dramaturginiai eksperimentai

T. Lagūnavičiaus praktikoje dramaturginiai eksperimentai susiję su:

1. Hibridinėmis realybėmis

- a. Projektas „Holografinė instaliacija“ (2018) sujungė fizinę sceną su virtualiais personažais, kuriuos valdė žiūrovo judesiai.
- b. Filosofinis aspektas: scenos ir žiūrovo sąveika sukuria performatyvų „tinklą“, kur naratyvas egzistuoja tik interaktyviai.

2. Algoritminiu performatyvumu

- a. „Algoritminė scena“ (2013–2015) naudojo judesio sensorius ir projekcijas, kur žiūrovo veiksmai moduliavo dramaturgiją.
- b. Naratyvas tampa atvira struktūra, kurią formuoja tiek aktoriai, tiek žiūrovas, tiek technologija.

3. Temporalumo eksperimentai

- a. „Virtualus balsas“ (2016) transformavo laiko pojūtį: žiūrovo balsas veikia garso trajektorijas skirtingais laiko intervalais, sukuriant sinchroniškumo ir asinchroniškumo efektą.
- b. Filosofinė analizė: žiūrovas patiria „performansą kaip laiko tinklą“, kur kiekvienas veiksmas atspindi tiek praeitį, tiek ateitį realiu laiku.

6.5. Filosofinis kontekstas

T. Lagūnavičiaus dramaturginiai eksperimentai remiasi trimis pagrindiniais filosofiniais principais:

1. **Fenomenologija** (Merleau-Ponty) – kūnas ir erdvė sąveikauja, žiūrovas patiria sceną visapusiškai.
2. **Technologijos filosofija** (Ihde) – technologija veikia kaip mediatorius, transformuojantis patirtį ir naratyvą.
3. **Hiperrealumas** (Baudrillard) – fizinė ir virtuali realybė susilieja, kuriant performatyvų, interaktyvų pasaulį.

Šie principai leidžia teigti, kad Postpost Media teatro estetika nėra tik vizualinė ar garso dimensija, bet sudėtinga filosofinė ir performatyvi sistema, kur žiūrovas, kūnas ir technologija vienu metu dalyvauja kūrybos procese.

6.6. Skyrių apibendrinimas

6-asis skyrius parodė, kad Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro estetika:

1. Transformuoja naratyvą, suteikdama jam dinamiškumo, interaktyvumo ir modulavimo galimybes.
2. Eksperimentuoja dramaturgijos ribas, jungiant hibridines erdves, algoritmus ir temporalumo manipuliacijas.
3. Sujungia filosofiją su praktika, kur kūnas, žiūrovas ir technologija veikia kaip vientisa performatyvumo sistema.

Šis požiūris atveria naują teatro estetikos, naratyvo ir performatyvumo paradigmos dimensiją, kuri yra ne tik inovatyvi, bet ir filosofinė.

7 SKYRIUS.

ŽIŪROVO PATIRTIES TRANSFORMACIJOS FILOSOFINIS ASPEKTAS: VIRTUALUMAS, LAIKAS IR SĄVEIKA TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA TEATRO PROJEKTUOSE

7.1. Įvadas

Vienas esminių Postpost Media teatro elementų, kurį plėtoja Tomas Lagūnavičius, yra žiūrovo patirties transformacija. Tradicinio teatro kontekste žiūrovas dažniausiai stebi pasyviai, tačiau interaktyviame scenoje jis tampa aktyviu performatyvumo agentu, kurio patirtis keičiasi erdvės, laiko ir virtualumo dimensijose.

Erika Fischer-Lichte pažymi:

„Performansas egzistuoja tik tada, kai žiūrovas dalyvauja transformuojančiame tinkle, kuris apjungia kūną, erdvę ir laiką“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šiame skyriuje nagrinėsime filosofinius aspektus, kurie lemia žiūrovo patirties transformaciją T. Lagūnavičiaus projektuose.

7.2. Virtualumo dimensija

Virtualumas Postpost Media teatre reiškia erdvę, kur fizinė ir skaitmeninė realybė susilieja, sukuriant daugiasluoksnią patirtį.

Žiūrovas:

1. Patiria erdvę tiek fiziškai, tiek skaitmeniniu būdu.
2. Sąveikauja su projekcijomis, hologramomis ir algoritmais, kurie reaguoja į jo veiksmus.
3. Transformuoja savo patirtį iš pasyvaus stebėjimo į aktyvų kūrybinį procesą.

Pavyzdžiui, instaliacijoje „Holografinė instaliacija“ (2018) žiūrovo judesiai veikia holografines figūras, kurios atsispindi tiek vizualiai, tiek erdvėje, keisdamos patirties pojūtį realiu laiku. Jean Baudrillard teigia:

„Simuliakras tampa realybės vieta; žiūrovas nebeatpažįsta ribos tarp tikro ir virtualaus“ (Baudrillard, 1994).

T. Lagūnavičiaus scenoje žiūrovas patiria performansą kaip hibridinę tikrovę, kur virtualumas transformuoja pojūčius ir suvokimą.

7.3. Laiko dimensija

Laikas Postpost Media teatre nėra lineariškas – jis tampa dinamišku tinklu, kuriame žiūrovo veiksmas moduliuoja performansą realiu laiku. Tomas Lagūnavičius šią dimensiją tyrė instaliacijoje „Virtualus balsas“ (2016):

1. Žiūrovo balso intonacija sukuria garsų ir šviesų trajektorijas, kurios atspindi skirtingais laiko intervalais.
2. Žiūrovas patiria performansą kaip nepriklausomą nuo linearaus laiko, kur kiekvienas veiksmas veikia tiek praeitį, tiek ateitį.

Filosofiškai tai atitinka Henri Bergson laikotarpio sampratą, kai laikas yra patiriamas subjektyviai ir sąveikauja su kūnu bei aplinka (Bergson, 1911).

7.4. Sąveikos dimensija

Žiūrovo sąveika yra pagrindinė transformacijos jėga. T. Lagūnavičiaus projektuose sąveika vyksta keliomis lygmenimis:

1. Kūnas ↔ Scena – žiūrovo judesiai inicijuoja performanso pokyčius.
2. Kūnas ↔ Technologija – sensoriai ir algoritmai reaguoja į kūno veiksmus, moduluodami scenos elementus.
3. Kūnas ↔ Žiūrovas – interaktyvios instaliacijos sukuria socialinį tinklą, kuriame žiūrovai veikia kartu.

Fischer-Lichte teigia:

„Sąveika transformuoja žiūrovo patirtį – jis nebėra tik stebėtojas, bet performanso dalyvis“ (Fischer-Lichte, 2008).

Praktinis pavyzdys: „Algoritminė scena“ (2013–2015) – žiūrovo judesiai ir balsas moduluoja projekcijas ir garsą, o algoritmo reakcija užtikrina sinchroniškumą ir dramaturginę logiką.

7.5. Praktinių instaliacijų analizė

7.5.1 „Algoritminė scena“

1. Virtualumas: projekcijos sukuria papildomą erdvę, kur žiūrovo kūnas integruojasi į performansą.
2. Laikas: žiūrovo judesiai realiu laiku keičia naratyvo trajektorijas.
3. Sąveika: kūnas veikia algoritmus, kurie interpretuoja veiksmus ir generuoja scenos pokyčius.

7.5.2 „Virtualus balsas“

1. Virtualumas: garsinė erdvė transformuojasi pagal balsą, kuriant hibridinę patirtį.
2. Laikas: balsas moduliuoja trajektorijas skirtingais laiko momentais, sukuriant performansą „tinklo“ principu.
3. Sąveika: žiūrovo balsas sąveikauja su technologija, transformuodamas scenos struktūrą.

7.5.3 „Holografinė instaliacija“

1. Virtualumas: holografiniai objektai reaguoja į kūno judesius, sukuriant interaktyvią erdvę.
2. Laikas: reakcijos vyksta realiu laiku, bet algoritmai reguliuoja trajektorijų laiką ir intensyvumą.
3. Sąveika: žiūrovas patiria performansą kaip tinklą, kuriame kūnas, technologija ir erdvė veikia sinchroniškai.

7.6. Skyrių apibendrinimas

Šiame skyriuje parodyta, kad žiūrovo patirtis Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro projektuose transformuojasi per:

1. Virtualumo dimensiją, kur fizinė ir skaitmeninė realybė susilieja į hibridinę patirtį.
2. Laiko dimensiją, kur performansas nėra lineariškas, o dinamiškai moduluojamas žiūrovo veiksmų.
3. Sąveikos dimensiją, kur žiūrovas tampa aktyviu performatyvumo agentu, sąveikaujančiu su kūnu, technologija ir kitais žiūrovais.

Filosofiniu požiūriu ši transformacija atveria naują interaktyvaus teatro patirties paradigmą, kur performansas egzistuoja tik per žiūrovo sąmoningą įsitraukimą, virtualumo patyrimą ir sąveikos tinklą.

8 SKYRIUS.

POSTPOST MEDIA TEATRO HIBRIDINĖ ETIKA IR SOCIALINĖ DIMENSIJA PAGAL TOMĄ LAGŪNAVIČIŲ

8.1. Įvadas

Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatras neapsiriboja vien estetiniais ir performatyvumo eksperimentais – jis taip pat kelia hibridinės etikos ir socialinės atsakomybės klausimus. Hibridinis teatras, jungiantis kūną, technologiją, virtualumą ir žiūrovą, sukuria situacijas, kur etika, socialinė sąveika ir performatyvumas yra neišskiriamai susiję.

Erika Fischer-Lichte pažymi:

„Socialinė dimensija performanse atsiranda tik tada, kai žiūrovas ir atlikėjas dalyvauja bendrame performatyviame tinkle, kuris veikia kaip transformuojanti bendruomenė“ (Fischer-Lichte, 2008).

Šiame skyriuje analizuojame, kaip T. Lagūnavičiaus Postpost Media teatras integruoja etikos ir socialumo dimensijas, remdamasis ankstesnių skyrių filosofinėmis ir praktinėmis refleksijomis.

8.2. Hibridinė etika Postpost Media teatre

Hibridinė etika apima sąveiką tarp:

1. Žiūrovo ir technologijos – žiūrovas tampa aktyviu performatyvumo agentu, tačiau technologijos modulacija užtikrina, kad veiksmai nesukeltų žalos performansui.
2. Žiūrovo ir kitų žiūrovų – interaktyvūs elementai gali paveikti kitų patirtį, todėl atsiranda socialinė atsakomybė.
3. Kūno ir virtualumo – žiūrovo kūnas veikia kartu su virtualiomis projekcijomis, kurios gali būti jautrios netikėtiems gestams.

Filosofiškai šią etikos dimensiją galima sieti su Emmanuel Levinas atsakomybės filosofija, kur kito žmogaus buvimas įpareigoja sąmoningą veiksmą (Levinas, 1969).

8.3. Socialinė dimensija

T. Lagūnavičiaus projektuose socialinė dimensija pasireiškia per bendruomenės performatyvumo tinklą:

1. Žiūrovai įsitraukia į interaktyvias erdves kartu, kur jų veiksmai sąveikauja.
2. Socialinė sąveika tampa dramaturginiu elementu – kiekvienas žiūrovo gestas ar balsas veikia kitų patirtį.
3. Hibridinis tinklas apjungia fizinę, virtualią ir technologinę erdvę, formuojant performanso „bendruomenę“.

Praktinis pavyzdys – „Algoritminė scena“ (2013–2015):

1. Žiūrovai vaikšto po sceną, jų judesiai moduliuoja vizualizacijas ir garsą.
2. Kiekvienas veiksmas veikia visą performansą, todėl socialinė atsakomybė tampa esmine patirties dalimi.

8.4. Filosofinis integravimas

Hibridinė etika ir socialinė dimensija apima:

1. Technologijų filosofiją (Ihde) – technologijos mediatoriškai transformuoja socialinius santykius scenoje, įgalindamos žiūrovų sąveiką.
2. Fenomenologiją (Merleau-Ponty) – kūnas patiria erdvę ir kitus žiūrovus per sensorinę, interaktyvią patirtį.
3. Performansų etiką (Fischer-Lichte) – žiūrovas tampa atsakingu agentu bendrame performatyviame tinkle.
4. Socialinę atsakomybę (Levinas) – kito buvimas įpareigoja žiūrovą veikti atsakingai, sąmoningai transformuojant sceną.

Šių principų sintezė leidžia teigti, kad Postpost Media teatro patirtis yra hibridinė ir integruota, kur etika, technologija ir socialinė sąveika veikia kartu.

8.5. *Praktiniai instaliacijų pavyzdžiai*

8.5.1 „Holografinė instaliacija“ (2018)

1. Hibridinė etika: žiūrovo judesiai veikia holografines figūras, tačiau algoritmas užtikrina, kad scena išliktų integralioje struktūroje.
2. Socialinė dimensija: keli žiūrovai sąveikauja kartu, todėl kiekvieno gestas transformuoja bendrą patirtį.
3. Filosofinis aspektas: Levinas etika ir Fischer-Lichte performatyvumo etika susijungia technologijų kontekste.

8.5.2 „Virtualus balsas“ (2016)

1. Hibridinė etika: žiūrovo balsas moduliuoja garsą ir šviesas, bet algoritmas riboja destruktivias trajektorijas.
2. Socialinė dimensija: žiūrovo balsas veikia kitų patirtį, todėl atsiranda kolektyvinė atsakomybė.

8.5.3 „Algoritminė scena“ (2013–2015)

- Hibridinė etika: žiūrovo kūno judesiai transformuoja projekcijas ir garsą, tačiau technologija palaiko naratyvinį balansą.
- Socialinė dimensija: keli žiūrovai sąveikauja vienu metu, sukurdami „bendruomenės tinklą“ scenoje.

8.6. Skyrių apibendrinimas

8-asis skyrius parodė, kad Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro hibridinė etika ir socialinė dimensija apima:

1. Hibridinę etiką, kur žiūrovas veikia atsakingai technologijų ir performanso kontekste.
2. Socialinę sąveiką, kur bendras žiūrovų ir technologijų tinklas formuoja performansą kaip kolektyvinę patirtį.
3. Filosofinį integravimą, apjungiant technologijų filosofiją, fenomenologiją, performatyvumo etiką ir Levinas atsakomybės principus.

Ši analizė parodo, kad Postpost Media teatras pagal T. Lagūnavičių nėra tik estetinis eksperimentas – tai etiškai, socialiai ir filosofiniais aspektais integruota performatyvumo sistema, kurioje žiūrovas, kūnas, technologija ir socialinė sąveika veikia sinchroniškai.

9 SKYRIUS.
SISTEMINĖ TOMO LAGŪNAVIČIAUS POSTPOST MEDIA
TEATRO PARADIGMA:
FILOSOFIJA, ESTETIKA, TECHNOLOGIJA IR SOCIALINĖ
DIMENSIJA

9.1. Įvadas

Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatras pasižymi unikaliu integraciniu modeliu, kuris apjungia:

1. Filosofinius aspektus: kūno fenomenologiją, performatyvumo etiką, technologijų filosofiją, atsakomybės principus.
2. Estetinius elementus: naratyvo transformaciją, interaktyvią dramaturgiją, vizualinę ir garso hibridizaciją.
3. Technologinius komponentus: algoritmus, sensorius, virtualias erdves ir realaus laiko modulacijas.
4. Socialines dimensijas: žiūrovo sąveiką, kolektyvinį performansą, bendruomenės tinklą scenoje.

Šiame skyriuje siekiama sukurti sisteminę paradigmą, kuri padėtų suprasti T. Lagūnavičiaus teatro kompleksinę struktūrą akademinio požiūriu.

9.2. Filosofinė struktūra

Filosofinė bazė apima:

1. Fenomenologija (Merleau-Ponty): žiūrovo kūnas patiria erdvę ir virtualumą kaip visumą, integruodamas pojūčius į performansą.
2. Technologijų filosofija (Ihde): technologijos veikia kaip mediatoriai tarp kūno, erdvės ir naratyvo, transformuodamos performatyvumo galimybes.
3. Performansų etika (Fischer-Lichte): žiūrovas tampa aktyviu agentu, kurio veiksmai yra etiniai, sąmoningi ir transformuojantys sceną.
4. Atsakomybės principas (Levinas): socialinė ir individuali atsakomybė už kito patirtį tampa etiniu varikliu.

Filosofinė struktūra užtikrina, kad žmogaus patirtis, technologija ir performatyvumas yra harmoningoje, nuolat transformuojamoje sistemoje.

9.3. Estetinė ir naratyvinė struktūra

T. Lagūnavičiaus Postpost Media teatro estetika pasižymi:

1. Naratyvo modulacija: algoritminiai scenarijai leidžia žiūrovui įsitraukti į dinamišką, nelinearišką pasakojimą.
2. Hibridinės erdvės: fizinė scena, virtualios projekcijos ir garso modulacijos kuria daugiasluoksnę patirtį.
3. Temporalumo eksperimentai: laikas scenoje nėra lineariškas; žiūrovo veiksmai modulioja laiko patirtį realiuoju laiku.

Praktiniu lygmeniu tai matyti „Algoritminės scenos“ ir „Virtualaus balso“ projektų instaliacijose, kur kiekvienas žiūrovo veiksmas keičia dramaturginį tinklą.

9.4. Technologinė struktūra

Technologija Lagūnavičiaus modelyje veikia kaip performatyvumo mediatorius:

1. Sensoriai ir judesio fiksavimas – registruoja žiūrovo gestus ir judesius.
2. Algoritminės modulacijos – interpretuoja žiūrovo veiksmus ir moduliuoja vizualizacijas bei garsą.
3. Virtualios erdvės integracija – holografinės ir projekcinės sistemos leidžia patirti performansą hibridiniu būdu.
4. Realio laiko adaptacija – performansas egzistuoja tik per žiūrovo sąveiką, technologija palaiko integralumą.

Technologinė struktūra užtikrina, kad interaktyvumas ir performatyvumo transformacija būtų sistemiška ir valdomai ribota, išlaikant naratyvo ir estetikos vientisumą.

9.5. Socialinė ir etinė struktūra

T. Lagūnavičiaus teatro socialinė dimensija yra neatsiejama nuo hibridinės etikos:

1. Žiūrovas sąveikauja su kitais žiūrovais, kūnu ir technologija, formuodamas kolektyvinį performansą.
2. Hibridinė etika užtikrina, kad kiekvienas veiksmas būtų atsakingas, net jei tai sąveika su virtualiu personažu ar algoritmu.
3. Socialinė struktūra kuria performanso bendruomenę, kur patirtis yra kolektyvinė ir transformuojanti.

9.6. Sisteminės struktūros vizualizacija (konceptualiai)

T. Lagūnavičiaus modelis gali būti suprantamas kaip keturių dimensijų integruotas tinklas, kuriame:

1. Kūnas – žiūrovo ir aktoriaus fizinė patirtis.
2. Technologija – mediatorius tarp kūno, erdvės ir naratyvo.
3. Naratyvas ir estetika – moduluojamas, nelineariškas ir daugiasluoksnis pasakojimas.
4. Socialinė-etinė dimensija – atsakomybė, kolektyvinė sąveika ir performatyvumo tinklas.

Šis tinklas nuolat transformuojasi, todėl performansas nėra fiksuotas objektas, o dinamiška, interaktyvi ir filosofinė sistema.

9.7. Praktiniai pavyzdžiai

9.7.1 „Algoritminė scena“ (2013–2015)

1. Integruoja kūno judesius, algoritmus ir socialinę sąveiką.
2. Žiūrovas veikia kaip kūrybinis agentas, bet algoritmas palaiko performanso integralumą.
3. Hibridinis tinklas sujungia technologiją, estetiką ir etinę atsakomybę.

9.7.2 „Virtualus balsas“ (2016)

1. Temporalumo eksperimentas, kuris moduliuoja naratyvą realiu laiku.
2. Žiūrovo balsas sąveikauja su kitais žiūrovais ir virtualia erdve, sukuriant kolektyvinę patirtį.

9.7.3 „Holografinė instaliacija“ (2018)

1. Hibridinės erdvės ir technologijos integracija.
2. Žiūrovo kūnas sąveikauja su virtualiomis figūromis ir kitais žiūrovais, o etika užtikrina, kad performansas išliktų integralus.

9.8. Skyrių apibendrinimas

9-asis skyrius sujungė visas iki šiol analizuotas dimensijas į vieningą Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro sisteminį modelį:

1. Filosofija suteikia etinius, socialinius ir fenomenologinius pagrindus.
2. Estetika ir naratyvas moduluojami interaktyviai, transformuojant tradicinio teatro struktūrą.
3. Technologija veikia kaip mediatorius, palaikantis performatyvumo integralumą.
4. Socialinė ir etinė dimensija įtraukia žiūrovą į atsakingą kolektyvinę tinklą.

Šis modelis atveria holistinę Postpost Media teatro sampratą, kur žiūrovas, technologija, kūnas, naratyvas ir socialinė sąveika susijungia į vieningą, dinamišką ir transformuojamą performatyvumo sistemą.

X SKYRIUS.

EPILOGAS IR IŠVADOS

10.1. Įvadas

Tomo Lagūnavičiaus kūryba Postpost Media teatre pasižymi holistine, integruota paradigma, kurioje susijungia filosofija, estetika, technologija ir socialinė sąveika. Per devynis skyrius mes nagrinėjome, kaip T. Lagūnavičius:

1. Plėtoja interaktyvų performatyvumą, transformuodamas žiūrovo patirtį (2–3 skyrius).
2. Eksperimentuoja su kūno, technologijos ir virtualumo santykiais, kur kiekvienas elementas yra aktyvus naratyvo komponentas (3 skyrius).
3. Tyrinėja scenos, žiūrovo ir erdvės sąveiką, kur performansų erdvė tampa hibridiniu tinklu (4 skyrius).
4. Analizuoja technologijų etiką, žiūrovo atsakomybę ir performatyvumo ribas, atsižvelgdamas į socialinę ir moralinę dimensiją (5 skyrius).
5. Transformuoja naratyvą ir dramaturgiją per technologines ir interaktyvias instaliacijas, kuriant naują estetiką (6 skyrius).
6. Išnagrinėjo žiūrovo patirties transformaciją virtualumo, laiko ir sąveikos kontekste (7 skyrius).
7. Integruoja hibridinę etiką ir socialinę dimensiją, pabrėžiant atsakomybę ir kolektyvinę performatyvumo patirtį (8 skyrius).
8. Sukūrė sistemą, kuri apjungia filosofiją, estetiką, technologiją ir socialumą į vieningą Postpost Media teatro modelį (9 skyrius).

Šiame epilogе bus apibendrinti pagrindiniai principai, kurie sudaro visišką Tomо Lagūnavičiaus Postpost Media teatro portretą.

10.2. Filosofinis portretas

T. Lagūnavičiaus kūryba remiasi filosofinių tradicijų sinteze, kurioje:

1. Merleau-Ponty fenomenologija padeda suvokti kūno ir erdvės patirtį, žiūrovas patiria performansą kaip visapusišką įsitraukimą.
2. Ihde technologijų filosofija integruoja technologiją kaip mediatorę, transformuojančią naratyvą ir erdvę.
3. Fischer-Lichte performatyvumo estetika pabrėžia žiūrovo aktyvumą ir transformaciją performanse.
4. Levinas atsakomybės filosofija suteikia etinį pagrindą sąveikai, užtikrinant socialinę atsakomybę ir kolektyvinį performatyvumą.

Šis filosofinis karkasas leidžia T. Lagūnavičiui kurti performansus, kurie nėra tik estetinis objektas, bet transformuojama, atsakinga patirtis.

10.3. Estetinis portretas

Postpost Media teatro estetika pagal T. Lagūnavičių yra:

1. Hibridinė ir interaktyvi, apjungianti fizinę sceną su virtualiomis projekcijomis ir technologinėmis instaliacijomis.
2. Naratyvas transformuojamas realiuoju laiku, moduliojamas algoritmų ir žiūrovo sąveikos.
3. Temporalumo ir erdvės eksperimentai leidžia patirti performansą kaip nuolatinį tinklą, kuris keičiasi su kiekvienu veiksmo impulsu.
4. Estetika yra kolektyvinė, nes žiūrovas tampa ne tik stebėtoju, bet ir kūrėju, sąveikaujančiu su scena, technologija ir kitais žiūrovais.

10.4. Technologinis portretas

Technologijos T. Lagūnavičiaus modelyje veikia kaip:

1. Mediatoriai, jungiantys kūną, erdvę ir naratyvą.
2. Realio laiko moduliai, kurie adaptuoja performansą pagal žiūrovo veiksmus.
3. Algoritminiai agentai, palaikantys dramaturgijos integralumą ir interaktyvumo tęstinumą.
4. Virtualios erdvės, kurios plečia scenos ir naratyvo ribas, integruodamos žiūrovą į performatyvų tinklą.

Technologinė struktūra užtikrina, kad kiekvienas žiūrovo veiksmas ir kūno judesys yra transformuojamas, bet kontrolė išlaikoma, siekiant dramaturginės ir etinės harmonijos.

10.5. Socialinis ir etinis portretas

T. Lagūnavičiaus teatro socialinė dimensija remiasi:

1. Žiūrovo atsakomybė – sąmoningas įsitraukimas, kur kiekvienas veiksmas gali paveikti kitų patirtį.
2. Kolektyviniu performatyvumu, kur žiūrovai sąveikauja tarpusavyje ir su technologija.
3. Hibridine etika, kuri sujungia technologijų, kūno ir socialinę sąveiką į atsakingą sistemą.

Socialinė dimensija užtikrina, kad performansas egzistuoja tik bendrame tinkle, kuriame kiekvienas dalyvis veikia etiškai ir kūrybiškai.

10.6. Sisteminė paradigma

Apibendrinant, Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatro modelis gali būti suvokiamas kaip keturių dimensijų integruotas tinklas:

1. Kūnas – žiūrovo ir aktoriaus patirtis, sensoriška ir performatyviai įtraukianti į sceną.
2. Technologija – algoritminiai, virtualūs ir realaus laiko komponentai, kurie moduliuoja performansą.
3. Estetika ir naratyvas – moduliojamas, nelineariškas, kolektyvinis ir transformuojamas.
4. Socialinė-etinė dimensija – atsakomybė, sąveika, bendruomenė ir performatyvus tinklas.

Šis modelis sujungia filosofiją, estetiką, technologiją ir socialumą, suteikdamas holistinę ir akademiškai pagrįstą Postpost Media teatro paradigmą.

Galutinės išvados

1. Tomas Lagūnavičius yra Postpost Media teatro pradininkas, kuris integruoja technologiją, kūną ir žiūrovą į vieningą performatyvumo sistemą.
2. Jo teatras transformuoja žiūrovo patirtį, įtraukiant virtualumo, laiko ir sąveikos dimensijas.
3. Estetinė inovacija ir dramaturginiai eksperimentai sukuria naują teatro naratyvo sampratą – dinamišką, moduliojamą ir interaktyvią.
4. Technologija veikia kaip performatyvumo mediatorius, palaikantis naratyvo integralumą ir atsakomybės principus.
5. Socialinė ir etinė dimensija užtikrina, kad performansas būtų kolektyvinis, atsakingas ir transformuojamas bendrame tinkle.
6. Galutinis T. Lagūnavičiaus modelis yra holistinis, sisteminis ir akademiškai pagrįstas, apjungiantis filosofiją, technologiją, estetiką ir socialumą į vieningą Postpost Media teatro paradigmą.

Ši knyga demonstruoja, kad Tomo Lagūnavičiaus Postpost Media teatras nėra tik technologinis ar estetiškos inovacijos projektas – tai filosofinė, socialinė ir etinė sistema, kur žiūrovas tampa kūrybiniu agentu ir performanso integralios patirties dalimi.

Pabaiga

Postpost medijų teatro filosofija nesiekia užsidaryti vienoje galutinėje formuluotėje – ji iš esmės priešinasi baigtinumui. Tai mąstymo ir kūrybos būdas, kuris nuolat perrašo pats save, reaguodamas į besikeičiančias technologines, kultūrines ir egzistencines sąlygas. Todėl ši knyga neturėtų būti suvokiama kaip išvada, o veikiau kaip atvira sistema, kviečianti tęsti pradėtą dialogą.

Tomo Lagūnavičiaus teorija ir praktika atskleidžia, kad teatras šiandien yra daugiau nei scena ar vaidmuo – tai procesas, kuriame realybė, vaizduotė ir medijos susilieja į naujas patirties formas. Postpost medijų teatras ne tik atspindi pasaulį, bet ir jį kuria, siūlydamas alternatyvias būties, santykio ir suvokimo galimybes. Šiame kontekste kūrėjas tampa ne vien pasakotoju, o sistemų architektu, o žiūrovas – ne stebėtoju, bet dalyviu.

Vis dėlto svarbiausia čia nėra technologija ar forma, bet jautrumas pokyčiui. Postpost medijų teatro filosofija primena, kad kiekviena nauja raiškos priemonė reikalauja naujo mąstymo, o kiekviena nauja patirtis – naujo santykio su savimi ir kitu. Tai kvietimas būti budriam, kritiškam ir kūrybiškam pasaulyje, kuriame ribos tarp tikra ir simuliuota, tarp autoriaus ir auditorijos, tarp meno ir gyvenimo vis labiau nyksta.

Tad ši pabaiga tėra laikina stotelė. Postpost medijų teatras tęsiasi ten, kur atsiranda naujas klausimas, naujas eksperimentas, naujas susitikimas. Jis gyvena ne tekstuose ar apibrėžimuose, bet nuolatiniam virsme – tarp mūsų.

Literatūra

1. Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994.
2. Bergson, Henri. *Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness*. Dover Publications, 1911.
3. Fischer-Lichte, Erika. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge, 2008.
4. Ihde, Don. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press, 1990.
5. Lagūnavičius, Tomas. *Algoritminės dramaturgijos principai scenoje*. Vilnius: Lietuvos teatro institutas, 2014.
6. Levinas, Emmanuel. *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*. Duquesne University Press, 1969.
7. Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Routledge, 1962.
8. Roach, Joseph A. *Cities of the Dead: Circum-Atlantic Performance*. Columbia University Press, 1996.

APIE AUTORIŲ



© Lina Jushke 2023

Tomas Lagūnavičius – Kaune, Lietuvoje, gyvenantis teatro kūrėjas, režisierius ir tyrėjas, postproceso teatro krypties iniciatorius ir steigėjas. Jo veikla orientuota į šiuolaikinio scenos meno praktiką ir teoriją, ypatingą dėmesį skiriant kūrybinio proceso analizei, struktūrų kismui ir performatyvių formų plėtrai. Autorius yra įkūręs Post Proceso teatrą, kuriame nuosekliai plėtojama eksperimentinė, procesinė teatro paradigma. Šio teatro veikla grindžiama nuostata, kad spektaklis nėra baigtinis produktas, bet nuolat kintantis kūrybinis vyksmas, kuriame reikšmės formuojasi repeticijų, atlikimo ir žiūrovo patirties metu.

Per savo kūrybinę karjerą Lagūnavičius sukūrė daugiau nei 50 spektaklių ir performansų. Tarp ryškesnių darbų – „Kalbantys su savimi arba post post ideologija“ (2022), „Anti Abramovič. Postkonceptualus žmogus“ (2022), „Slapti mirštančiųjų pokalbiai“ (2022), „Postmatricinio žmogaus egzistencinės kelionės“ (2020, Danija), „Hamletas po 30 metų“ (2019) ir kiti. Šiuose darbuose atsiskleidžia autoriaus siekis reflektuoti aktualius socialinius, politinius ir egzistencinius klausimus, pasitelkiant postdraminio, performatyvaus ir konceptualaus teatro principus.

Autorius aktyviai dalyvauja tarptautiniame teatro lauke ir yra profesionalių scenos meno organizacijų narys, tarp jų: Stage Directors and Choreographers Society (SDC), International Drama/Theatre and Education Association (IDEA), European Association for the Study of Theatre and Performance (EASTAP), International Network for Contemporary Performing Arts (IETM) bei Association of Performing Arts Professionals (APAP). Ši veikla leidžia jam nuolat įsitraukti į šiuolaikines teatro praktikas ir tyrimus.

Be teatro veiklos, Lagūnavičius aktyviai kuria ir vizualinių menų srityje – rengia personalines parodas, instaliacijas ir tarpdisciplininius projektus. Ši patirtis daro reikšmingą įtaką jo teatrinei kalbai, kuri pasižymi vizualiniu mąstymu, konceptualumu ir tarpmedijiskumu.

Tomas Lagūnavičius yra įgijęs teatro (vaidybos ir režisūros) išsilavinimą Klaipėdos universitete, taip pat psichologijos magistro laipsnį Vytauto Didžiojo universitete bei socialinių mokslų daktaro laipsnį. Praktinės filosofijos studijos papildė jo teorinį pagrindą, kuris atsispindi kuriant ir analizuojant šiuolaikinio teatro procesus

☎ +370 60172101

✉ lagtomas@gmail.com

POSTPOST MEDIA TEATRO STILIAUS FILOSOFIJA:
TOMO LAGŪNAVIČIAUS TEORIJS IR PRAKTIKOS