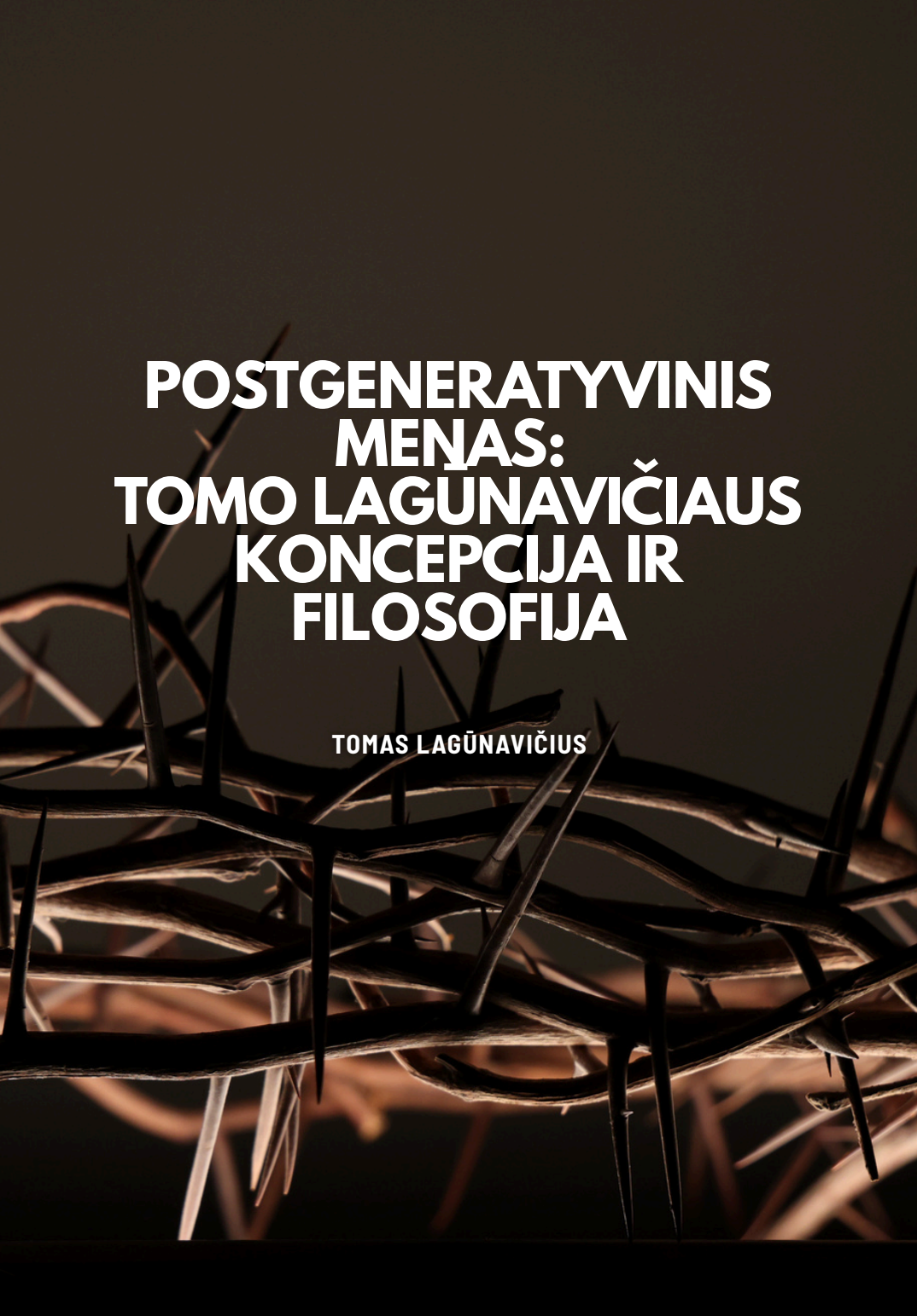




POSTGENERATYVINIS MENAS: TOMO LAGUNAVIČIAUS KONCEPCIJA IR FILOSOFIJA

TOMAS LAGŪNAVIČIUS

*Postgeneratyvinis menas:
Tomo Lagūnavičiaus
konceptija ir filosofija*

Knygos autorius Tomas Lagūnavičius

ISBN 978-609-8349-47-4

2026

Turinys

Išvadas	6
I SKYRIUS. TYRIMO PARADIGMA IR PRIEIGOS	
1.1 Tyrimo kontekstas	7
1.2. Tyrimo tikslai ir klausimai	8
1.3. Tyrimo metodologija	9
1.4. Tyrimo svarba	10
1.5. Knygos struktūra	11
II SKYRIUS. MENO IR TECHNOLOGIJOS SANTYKIS XX–XXI A.	
2.1. Technologijų įtaką menui	12
2.2. Modernizmo ir postmodernizmo perspektyvos	13
2.3. Generatyvinio meno atsiradimas	14
2.4. Skaitmeninės technologijos ir interaktyvumas	15
2.5. Kritika ir ribos	16
2.6. Skyriaus apibendrinimas	17
III SKYRIUS. GENERATYVINIS MENAS – KONCEPCIJOS, PRAKTIKOS IR DISKURSAI	
3.1. Generatyvinio meno teoriniai pagrindai ir ribos	18
3.2. Filosofinės prielaidos	19
3.3. Algoritmas ir kūrybiškumas	21
3.4. Praktinės generatyvinio meno manifestacijos	22
3.5. Kritinės diskusijos ir ribos	23
3.6. Išvados	24
IV SKYRIUS. POSTGENERATYVINIO MENO KONCEPCIJOS GENEZĖ	
4.1. Konceptualios prielaidos	25
4.2. Laikas po generatyvumo	26
4.3. Sandūros fenomenas: žmogus × mašina × estetika	27
4.4. Ontologinė postgeneratyvinio meno prielaida	28
4.5. PGM kaip kultūrinis diskursas	29
4.6. Tomo Lagūnavičiaus idėjų atsiradimo logika	30
4.7. Išvados	31
V SKYRIUS. TOMAS LAGŪNAVICIUS – GYVENIMAS IR KŪRYBA	
5.1. Tomo Lagūnavičiaus biografija ir kūrybinė raida PGM koncepcijos kontekste	32
5.2. Ankstyvoji biografija ir meninis ugdymas	33
5.3. Ankstyvieji eksperimentai	34
5.4. Kelias į postgeneratyvinį meną	35

5.5. Kūrybos filosofija ir estetikos principai	36
5.6. Pagrindiniai kūrybiniai projektai	37
5.7. Išvados	38
VI SKYRIUS. POSTGENERATYVINO MENO FILOSOFIJOS STRUKTŪROS	
6.1. Trijų pagrindinių dimensijų perspektyva	39
6.2. Ontologija: kūrinio būties klausimas	40
6.3. Estetika: patyrimas ir refleksija	41
6.4. Kūrybos agentiškasumas	42
6.5. Autentiškumo problema	43
6.6. PGM filosofijos struktūros schema	44
6.7. Išvados	45
VII SKYRIUS. ATVEJO ANALIZĖS	
7.1. Projektas „Fluxus System“ (2017)	46
7.2. Projektas „Synaptic Dreams“ (2019)	47
7.3. Projektas „Temporal Echoes“ (2021)	48
7.4. Bendros atvejo analizės išvados	49
VIII SKYRIUS. POSTGENERATYVINO MENO TEORIJOS IR PRAKTIKOS PERSPEKTYVOS	
8.1. Teorinių perspektyvų plėtra	50
8.2. Technologinės perspektyvos	51
8.3. Estetinės perspektyvos	52
8.4. Kritinė diskusija	53
8.5. Ateities vizijos	54
8.6. Išvados	55
IX SKYRIUS. IŠVADOS IR PGM REIKŠMĖ ŠIUOLAIKINIAME MENE	
9.1. PGM teorinės reikšmės apibendrinimas	56
9.2. Praktinė PGM reikšmė	57
9.3. Filosofinė ir kultūrinė PGM reikšmė	58
9.4. Kritinės refleksijos	59
9.5. Išvados	60
Pabaiga	61
Literatūra	62

Ivadas

Šiuolaikinio meno ir filosofijos lauke vis dažniau keliama klausimai apie kūrinio vertę, prasmę ir jo santykį su technologijomis. Tomas Lagūnavičius savo koncepcijoje „postgeneratyvinis menas“ analizuoja, kaip dirbtinio intelekto sukelta vaizdų perprodukcija keičia meno suvokimą ir vertinimą. Šiame kontekste tradiciniai estetiniai kriterijai praranda svarbą, o dėmesys krypta į kitus veiksnius – kūrinio kainą, kontekstą ir socialines aplinkybes.

Postgeneratyvinis menas gali būti suprantamas kaip atsakas į postmodernizmo ir postkonceptualizmo idėjas, siekiantis permąstyti kūrybos procesą naujoje technologinėje realybėje.

Šio darbo tikslas – išanalizuoti T. Lagūnavičiaus postgeneratyvinio meno koncepciją ir atskleisti jos filosofinius pagrindus. Taip pat bus aptariama, kaip ši teorija interpretuoja šiuolaikinio meno vertę bei menininko vaidmenį visuomenėje. Galiausiai siekiama įvertinti šios koncepcijos aktualumą šiuolaikinėje kultūroje.

I SKYRIUS.

TYRIMO PARADIGMA IR PRIEIGOS

1.1 Tyrimo kontekstas

eneratyvinis menas XX a. pabaigoje ir XXI a. pradžioje iškilo kaip reikšminga skaitmeninio meno kryptis, grindžiama algoritmų, sistemų ir atsitiktinumo sąveika. Šioje praktikoje kūrinio atsiradimas deleguojamas iš anksto sukonstruotoms taisyklėms ar procesams, leidžiantiems menui funkcionuoti kaip iš dalies autonomiškai kūrybos formai. Tokiu būdu autorius ne tiek tiesiogiai kuria galutinį rezultatą, kiek projektuoja sąlygas, kuriomis kūrinys gali rasti.

Vis dėlto generatyvinio meno raida atskleidė ir jo ribas, ypač susijusias su autoriaus, technologijos ir kūrybinės kontrolės santykiu. Reaguojant į šias ribas formuojasi postgeneratyvinio meno samprata, kuri siekia išplėsti generatyvinio meno lauką, integruodama technologinius, filosofinius ir estetinius aspektus į platesnę refleksinę sistemą. Ši kryptis orientuojasi ne tik į algoritmų generuojamus rezultatus, bet ir į jų sąveiką su žmogaus sąmone, kultūriniais kontekstais bei medijų materialumu.

Postgeneratyvinis menas akcentuoja kūrybos proceso daugialypiškumą, kuriame algoritminės struktūros, suvokimas ir aplinka veikia kaip tarpusavyje susiję komponentai. Tokiu būdu formuojamas naujas kūrybos agentiško modelis, kuriame kūrinys atsiranda ne kaip vieno subjekto veiklos rezultatas, bet kaip dinamiškos žmogaus, technologijos ir kultūros sąveikos išraiška.

1.2. Tyrimo tikslai ir klausimai

Pagrindinis šios knygos tikslas yra:

1. Analizuoti Tomo Lagūnaviciaus kūrybinę biografiją ir jos indėlį į postgeneratyvinio meno teoriją.
2. Išnagrinėti postgeneratyvinio meno filosofines, ontologines ir estetines prielaidas.
3. Suformuluoti PGM kaip naują meno paradigmą, kuri derina technologijas, medijas ir žmogaus kūrybiškumą.

Pagrindiniai tyrimo klausimai:

1. Kaip PGM išplečia tradicinio generatyvinio meno ribas?
2. Kokia yra kūrėjo agentiško transformacija PGM kontekste?
3. Kaip postgeneratyvinis menas sąveikauja su kultūriniu, technologiniu ir filosofiniu kontekstu?

1.3. Tyrimo metodologija

Ši monografija remiasi interdisciplinine metodologija, apjungiančia:

1. **Menotyros analizę** – meninių kūrinių interpretacija, eksperimentų analizė.
2. **Filosofinę refleksiją** – ontologinių, epistemologinių ir estetikos problemų nagrinėjimas.
3. **Medijų teoriją** – skaitmeninių sistemų, algoritmų ir technologijų poveikio menui analizė.
4. **Atvejų studijas** – Tomo Lagūnaviciaus kūrybiniai projektai, instaliacijos ir tekstai.

Metodologinis požiūris grindžiamas kvaliatyvine analize, kurios tikslas yra išryškinti postgeneratyvinio meno konceptualią struktūrą, jos teorinę logiką ir praktinius taikymo aspektus.

1.4. Tyrimo svarba

Ši knyga yra pirmasis sisteminis bandymas:

1. Supažindinti skaitytojus su postgeneratyvinio meno sąvoka ir jos filosofiniais pamatais.
2. Dokumentuoti Tomo Lagūnaviciaus indėlį į skaitmeninį ir postgeneratyvinį meną.
3. Sukurti teorinę bazę tolimesniems akademiniais tyrimams šioje srityje.

Postgeneratyvinis menas ne tik keičia meno kūrimo procesus, bet ir peržiūri paties kūrybos subjekto vaidmenį, taip atverdamą naujus diskursus apie agentiškumą, atsitiktinumą, technologijų sąveiką ir estetinius patyrimus. Tokiu būdu PGM tampa ne tik menine praktika, bet ir filosofiniu bei kultūriniu projektu.

1.5. Knygos struktūra

Knyga suskirstyta skyriais, kuriuose susipažinsite:

- Meno ir technologijos santykis XX–XXI a. – meno paradigmos istorinis kontekstas, generatyvinio meno raida.
- Generatyvinis menas: koncepcijos, praktikos ir diskursai – teorinės ir praktinės generatyvinio meno analizės.
- Postgeneratyvinio meno koncepcijos genezė – PGM sąvokos ir filosofinės prielaidos.
- Tomas Lagūnavicius: gyvenimas ir kūryba – biografinė ir kūrybinė analizė.
- Postgeneratyvinio meno filosofijos struktūros – ontologija, estetika, agentiškumo klausimai.
- Atvejo analizės – konkrečių projektų analizė ir kritinė refleksija.
- Didaktika ir postgeneratyvinis menas – mokymo, edukacijos ir kūrybinių technologijų perspektyvos.
- Kritika ir diskusijos – teorinės ir praktinės problemos, postgeneratyvinio meno kritinė refleksija.

Kiekviename skyriuje derinami teoriniai svarstymai, empirinės analizės ir vizualinės medžiagos (kūrybiniai pavyzdžiai), siekiant sistemingo postgeneratyvinio meno apibrėžimo.

II SKYRIUS.

MENO IR TECHNOLOGIJOS SANTYKIS XX–XXI A.

2.1. Technologijų įtaką menui

XX amžiuje menas patyrė reikšmingą transformaciją dėl technologinių inovacijų, kurios pakeitė ne tik kūrybos priemonės, bet ir pačią meno sąvoką. Fotografinės, kinematografinės ir skaitmeninės technologijos įvedė naujus būdus, kaip menininkai gali manipuliuoti laiku, erdve ir medijų materija, tuo pačiu metu sukurdamos diskursą apie autentiškumą, autoriaus ir kūrybinio subjekto vaidmenį.

Marshall McLuhan (1964) pabrėžė, kad „technologijos nėra neutralios – jos transformuoja mūsų percepciją ir kultūrinį patyrimą“ (McLuhan, *Understanding Media*). Ši mintis tampa esminiu postgeneratyvinio meno kontekstu, nes PGM kryptis būtent siekia ištirti, kaip technologijų tarpininkavimas gali perkeisti kūrėjo agentiškumą ir meno objektų ontologiją.

XX a. menininkai, tokie kaip Sol LeWitt, Nam June Paik ar Harold Cohen, pradėjo eksperimentuoti su sistemomis, algoritmais ir elektroninėmis medijomis, kurdami kūrinius, kurių generavimas nebėra visiškai tiesiogiai kontroliuojamas žmogaus rankos. LeWitto „Wall Drawings“ serija demonstruoja konceptualaus plano svarbą, o Cohen kūryboje pasireiškia algoritminis eksperimentavimas su kompiuterinėmis programomis (AARON) (Shanken, 2009).

Šio skyriaus tikslas – apžvelgti technologijų ir meno santykio raidą XX–XXI amžiuje, parodant, kaip šios transformacijos sudarė postgeneratyvinio meno atsiradimo prielaidas.

2.2. Modernizmo ir postmodernizmo perspektyvos

Modernizmo epochoje menas dažnai siejamas su individualiu genialumu, objekto autonomija ir formaline inovacija. Piet Mondrian, Kazimir Malevič, Marcel Duchamp kūryboje atsispindi siekis „išlaisvinti formą nuo reprezentacijos“ (Foster, Krauss, Bois, & Buchloh, 2016). Duchampo ready-made objektai parodė, kad meno reikšmė gali egzistuoti per konceptualų kontekstą, o ne tik per estetinių savybių rinkinį.

Postmodernizmas, savo ruožtu, ėmė kritikuoti modernistines tiesas, pabrėždamas intertekstualumą, kultūrų hibridizaciją ir medijų platinumą. Jean Baudrillard (1994) teigė, kad „simuliacija tampa tikrove, o tikrovė – simuliacija“ (Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, p. 1). Tokia perspektyva suteikė pagrindą eksperimentams, kuriuose technologijos, algoritmai ir generatyviniai procesai gali tapti ne tik kūrybos įrankiais, bet ir meninės refleksijos objektais.

2.3. Generatyvinio meno atsiradimas

Generatyvinis menas XX a. pabaigoje išryškėjo kaip sistema, kur algoritminiai procesai, atsitiktinumas ir kompiuterinė logika formuoja kūrinius. Brian Eno (1996) teigia, kad „generatyvinė sistema yra kūrybos mechanizmas, kuris, pradėtas vieną kartą, gali generuoti begalę skirtingų rezultatų“ (Eno, Generative Music Manifesto).

Ši meno forma remiasi trimis esminėmis prielaidomis:

1. Algoritmų ir sistemų autonomija – kūrinio rezultatas gali egzistuoti nepriklausomai nuo tiesioginės menininko kontrolės.
2. Atsitiktinumo ir variacijos principas – neapibrėžtumas tampa estetiniu instrumentu.
3. Interaktyvumas – kūrinys gali reaguoti į stebėtoją ar aplinką, sukuriant dinamišką patyrimą.

Tačiau generatyvinis menas vis dar išlaiko tam tikrą hierarchinį kūrėjo kontrolės elementą, todėl atsiranda postgeneratyvinio meno poreikis – menas, kuriame kūrėjas nebėra vienintelis agentas, o kūrybos procesas tampa sisteminiu, bet nepriklausomu tinklu žmogaus, technologijos ir medijos sąveikoje.

2.4. Skaitmeninės technologijos ir interaktyvumas

XXI amžiuje skaitmeninės technologijos stipriai pakeitė meno praktiką. Kompiuterinė grafika, virtuali realybė, dirbtinis intelektas ir tinklinės platformos sukūrė galimybes kurti dinamiškus, reaguojančius ir adaptuojančius meno objektus.

Lev Manovich (2001) pabrėžė, kad „skaitmeninės medijos nėra tik nauja terpė – jos fundamentaliai keičia, kas yra menas ir kaip jis suvokiamas“ (Manovich, *The Language of New Media*). Šis pokytis leidžia menininkui ne tik programuoti algoritmus, bet ir kurti metamedijų patyrimus, kurie peržengia tradicinio meno rėmus.

Interaktyvumas, kuris dažnai siejamas su instaliacijomis, žaidimais ar interaktyviomis skulptūromis, tampa postgeneratyvinio meno esmės dalimi, nes jo dėka kūrinys yra nuolat kintantis, o žiūrovas įgauna tam tikrą agentiškumo funkciją.

2.5. Kritika ir ribos

Nepaisant savo novatoriškumo, technologizuotas menas susiduria su kritika. Slavoj Žižek (2012) teigia, kad „technologijos gali sukurti iliuziją kūrybiškumo, bet pačią prasmę jos negarantuoja“ (Žižek, *Less Than Nothing*, p. 113). Panašiai Edward Shanken (2009) atkreipia dėmesį į tai, kad generatyvinis menas, nors ir demonstruoja algoritminę inovaciją, gali likti formaliu eksperimentu, neįtraukiant gilesnės kultūrinės ar filosofinės refleksijos.

Ši kritika išryškina poreikį postgeneratyviniam menui, kuris siekia ne tik kurti per algoritmus, bet ir apmąstyti kūrybos, autoriaus ir medijos sąveiką. Postgeneratyvinis menas kelia klausimus apie ontologinę kūrybos prasmę, technologinį determinismą ir kūrėjo subjektyvumą, formuodamas naują meno paradigmos sluoksnį.

2.6. Skyriaus apibendrinimas

XX–XXI a. menas nuolat transformavosi technologijų įtakoje. Generatyvinis menas, interaktyvios instaliacijos ir skaitmeninės platformos sudarė prielaidas postgeneratyvinio meno atsiradimui.

Šio skyriaus analizė rodo tris esminius postgeneratyvinio meno elementus:

1. Agentų tinklas – kūrėjas, technologija ir medija veikia kartu, o ne hierarchiškai.
2. Dinamiškumas ir atsitiktinumas – kūrinys nėra fiksuotas, o nuolat kinta.
3. Filosofinė refleksija – technologijų naudojimas yra integruotas į meninės prasmės kūrimą, o ne tik formos eksperimentą.

III SKYRIUS.

GENERATYVINIS MENAS – KONCEPCIJOS, PRAKTIKOS IR DISKURSAI

3.1. Generatyvinio meno teoriniai pagrindai ir ribos

Generatyvinis menas (GM) – tai meno forma, grindžiama algoritmų, sistemų ir taisyklių taikymu, siekiant sukurti kūrinius, kurie gali būti autonomiškai generuojami arba nuolat transformuojami laike. Šioje kūrybinėje praktikoje menininkas veikia ne tik kaip tiesioginis kūrėjas, bet ir kaip procesų architektas, formuojantis sąlygas kūriniui atsirasti.

GM laikytinas ne vien technologine praktika, bet ir filosofine bei estetinė diskurso erdve, kurioje permąstomos tokios sąvokos kaip kūrybiškumas, autoriaus agentiškumas ir arsitiktinumo vaidmuo meninėje veikloje (Eno, 1996; Shanken, 2009). Algoritmai čia funkcionuoja ne tik kaip techniniai įrankiai, bet ir kaip konceptualios struktūros, galinčios generuoti naujas estetikos formas bei kūrybinius santykius.

Vis dėlto generatyvinio meno plėtra išryškino ir tam tikrus šios paradigmos ribotumus. Kritiniuose diskursuose keliama klausimai apie tikrąją kūrybos autonomiją, žmogaus ir sistemos santykį bei algoritminės kūrybos gebėjimą peržengti iš anksto nustatytas taisykles. Šios įtampos atveria poreikį platesnei teorinei perspektyvai.

Šiame kontekste Tomas Lagūnavičius plėtojama postgeneratyvinio meno koncepcija gali būti suvokiama kaip nuosekli generatyvinio meno paradigmos tąsa ir transformacija. Ji siekia išplėsti GM ribas, įtraukiant ne tik algoritmines struktūras, bet ir sąmonės, kultūros bei medijų materialumo dimensijas.

3.2. Filosofinės prielaidos

Generatyvinis menas remiasi keliais filosofiniais postulatais:

3.2.1. Kūrybiškumas kaip sisteminė sąveika

Tradiciškai menas buvo suvokiamas kaip unikalaus menininko išraiška, kur žmogus veikia kaip kūrybinis subjektas. GM paradigmoje kūrybiškumas tampa sisteminiu procesu, kuriame algoritmai ir atsitiktinumas veikia kaip bendri kūrybos agentai (Montfort & Bogost, 2009).

Brian Eno (1996) teigia:

„Generatyvinė sistema nėra tik įrankis – ji yra kūrybinė partnerystė, kuri gali nuvesti į neišsenkančius rezultatus“ (Eno, Generative Music Manifesto).

Ši partnerystė tarp žmogaus ir mašinos fundamentaliai keičia kūrėjo agentiškumo sampratą: menininkas nebe vienintelis kūrybos šaltinis, o dalyvauja sistemos projekte kaip moderatorius, parametras ar „iniciatorius“.

3.2.2. Atsitiktinumo ir variacijos principas

GM įtraukia atsitiktinumo elementą į kūrybos procesą. Kompiuteriniai algoritmai gali generuoti unikalius vizualinius ar garsinius rezultatus kiekvieną kartą, kai jie yra paleidžiami.

Šis procesas atskleidžia:

1. Neprognozuojamumo svarbą estetinėje patirtyje.
2. Kūrinio dinamiškumo galimybes.
3. Galimybę sukurti „gyvą meną“, kuris keičiasi pagal sistemą, aplinką ar žiūrovą (Manovich, 2001).

Atsitiktinumas čia nėra tik priedas – tai pagrindinė metodologinė priemonė, leidžianti generatyvinėms sistemoms tapti savarankiškais kūrybos platformomis.

3.2.3. Sisteminė meninė logika

GM reiškia algoritminę logiką kaip estetinę priemonę. Tokiu būdu menas tampa ne tik rezultatu, bet ir procesu, kurį galima aprašyti, kartoti ir modifikuoti. Harold Cohen, kuriantis algoritmą AARON, pabrėžė:

„AARON manęs nekopijuoja – jis interpretuoja taisykles, kurias sukūriau, ir kuria naujus sprendimus“ (Shanken, 2009).

Ši sistema leidžia menininkui išplėsti kūrybos ribas ir tyrinėti naujus vizualinius, garsinius ar interaktyvius sprendimus.

3.3. Algoritmas ir kūrybiškumas

GM pabrėžia, kad algoritmas gali būti kūrybos įrankiu ir paties kūrybos dalimi. Skiriami keli pagrindiniai aspektai:

1. **Deterministiniai algoritmai** – griežtai apibrėžta taisyklių sistema, kuri visada duoda tą patį rezultatą.
2. **Stochastiniai algoritmai** – atsitiktinumo elementas, kuris leidžia sistemai generuoti įvairius rezultatus.
3. **Interaktyvūs algoritmai** – sistema reaguoja į vartotojo įvestį ar aplinkos duomenis, todėl kūrinys tampa dinamiškai transformuojamas (Manovich, 2001).

GM kūriniuose atsiskleidžia kūrybinės logikos ir atsitiktinumo sintezė, leidžianti menui įgyti „savarankišką gyvybę“. Ši perspektyva suteikia pagrindą postgeneratyvinio meno vystymuisi – kur algoritmas ne tik generuoja, bet ir sąveikauja su kultūrine, socialine bei filosofine konteksto dimensija.

3.4. Praktinės generatyvinio meno manifestacijos

3.4.1. Vizualinis generatyvinis menas

1. Sol LeWitt – konceptualios sienų instaliacijos, kurios remiasi instrukcijomis, o kiekvienas vykdytojas interpretuoja jas individualiai, sukuriant skirtingus vizualinius rezultatus (Foster et al., 2016).
2. Casey Reas ir Ben Fry – Processing programavimo aplinka leidžia menininkams generuoti algoritmines vizualizacijas, kurios nuolat kinta priklausomai nuo duomenų ir parametru.

3.4.2. Muzikos generatyvinė praktika

1. Brian Eno – generatyvinės muzikos sistemų pavyzdžiai (Music for Airports, 1978) demonstruoja, kaip algoritmai gali sukurti nuolat kintančius garsinius peizažus, kurie niekada nesikartoja identišškai.
2. Skaitmeninės platformos, tokios kaip Max/MSP ar Pure Data, leidžia menininkams manipuluoti garso duomenimis realiuoju laiku, sukuriant interaktyvią ir adaptuojančią muzikos patirtį.

3.4.3. Interaktyvus menas

1. Nam June Paik – video instaliacijos, kur žiūrovas tampa kūrinio dalimi, veikia kaip signalų ar medijos transformacijos agentas.
2. Šio tipo praktika pabrėžia agentiško plėtrą, kur kūrinys ir stebėtojas sąveikauja kaip viena sistema.

3.5. Kritinės diskusijos ir ribos

Nepaisant savo novatoriškumo, GM susiduria su keletu filosofinių ir estetinių iššūkių:

1. **Kūrybos autoriaus klausimas** – ar algoritmas gali būti „kūrėjas“, ar jis tik įrankis?
2. **Autentiškumo problema** – ar kūrinys, generuojamas sistema, išlaiko meninę vertę?
3. **Estetinio interpretavimo ribos** – GM gali būti per daug sistemingas, prarandant žmogiško patyrimo gilumą (Žižek, 2012).

Šios diskusijos paruošia teorinį pagrindą postgeneratyvinio meno koncepcijai, kurią sistemingai vysto Tomas Lagūnavicius, siekdamas integruoti algoritmus, žmogaus patirtį ir filosofinę refleksiją į vieningą kūrybos sistemą.

3.6. Išvados

Generatyvinis menas yra technologinių, konceptualių ir filosofinių praktikų sintezė, kurioje algoritmai, atsitiktinumas ir interaktyvumas leidžia menui egzistuoti dinamiškai ir autonomiškai. Ši paradigma:

1. Transformuoja kūrėjo agentiškumą.
2. Peržengia tradicinio meno kūrinio ribas.
3. Sukuria pagrindą postgeneratyvinio meno koncepcijai, kur žmogaus, technologijos ir kultūrinio konteksto sąveika tampa kūrybos branduoliu.

Kitoje knygos dalyje bus nagrinėjama postgeneratyvinio meno koncepcijos genezė, jos filosofiniai pamatai ir Tomas Lagūnaviciaus indėlis kaip šios paradigmų evoliucijos pradininko.

IV SKYRIUS.

POSTGENERATYVINIO MENO KONCEPCIJOS GENEZĖ

4.1. Konceptualios prielaidos

Postgeneratyvinis menas (PGM) formuojasi kaip kritinė ir refleksyvi reakcija į tradicinio generatyvinio meno ribotumus, siekiant išplėsti nusistovėjusias kūrybos paradigmas. Ši kryptis orientuojasi į platesnę kūrybos sampratą, kurioje integruojami žmogaus agentiškas, technologinės sistemos ir filosofinė refleksija, leidžianti permąstyti kūrinio atsiradimo sąlygas bei prasmės generavimą.

Šio skyriaus tikslas – atskleisti Tomas Lagūnavičius idėjų genezę, jo kūrybinės raidos logiką ir tas konceptualias prielaidas, kurios sudarė pagrindą postgeneratyvinio meno teorijai formuotis. Analizuojamas ne tik teorinis šios koncepcijos pagrindas, bet ir jos atsiradimo kontekstas, susijęs su generatyvinio meno praktikos ir teorijos raida.

Lagūnavičiaus požiūriu, generatyvinis menas, nepaisant savo inovatyvumo, dažnai išlieka apribotas formalių struktūrų ir algoritminių taisyklių rėmais. Tokia prieiga ne visuomet pakankamai įtraukia žmogaus patirtį, kultūrinį kontekstą bei gilesnes ontologines kūrybos dimensijas. Dėl to išryškėja poreikis permąstyti kūrybos procesą kaip daugiasluoksnią sąveikos sistemą.

Postgeneratyvinis menas kyla iš šių ribotumų kritinės analizės ir siekia sukurti modelį, kuriame algoritmas, žmogus ir medija veikia kaip lygiaverčiai kūrybos proceso komponentai. Šioje sistemoje kūryba suvokiama ne kaip linijinis ar vienkryptis procesas, bet kaip dinamiška, nuolat kintanti sąveika, formuojanti naują kūrybos agentiško paradigmą.

4.2. Laikas po generatyvumo

Lagūnaviciaus postgeneratyvinio meno teorija iš esmės apibrėžia laikotarpį „po generatyvumo“ – epochą, kai:

1. Algoritmai nebėra tik įrankiai kūrybai, bet tampa aktyviais kūrybos dalyviais.
2. Kūrinys nebeapsiriboja fiksuotomis formomis, o nuolat keičiasi priklausomai nuo sistemos ir aplinkos.
3. Kūrybos vertė ne tik estetinė, bet ir filosofinė, t. y. menas tampa patyrimo, sąveikos ir refleksijos vieta.

T. Lagūnaviciaus sampratoje „po generatyvumo“ reiškia nuolatinį perėjimą nuo taisyklių ir algoritmų prie sąveikos, dinamikos ir filosofinės refleksijos. Ši transformacija grindžia PGM kaip holistinę meno paradigmą, kur kūrinys egzistuoja tarp žmogaus, technologijos ir kultūrinio lauko.

4.3. Sandūros fenomenas: žmogus × mašina × estetika

PGM esmė – sandūros tarp žmogaus, mašinos ir estetinių procesų tyrimas. Tomo Lagūnaviciaus idėja grindžiama trimis pagrindiniais principais:

1. **Agentiškumo persvarstymas** – menininkas nebe vienintelis kūrėjas, o dalis agentų tinklo.
2. **Medijų ir technologijų integracija** – kūrinys susideda iš įvairių medijų, kurios sąveikauja su algoritmais ir žmogaus įsikišimu.
3. **Estetinis procesas kaip patirtis** – kūrinio vertė kyla iš sąveikos, ne tik iš galutinio objekto.

Ši trinarė paradigma leidžia PGM kūriniams būti dinamiškais, adaptuojančiais ir konceptualiai praturtintais. T. Lagūnaviciaus darbuose dažnai pasireiškia interaktyvios instaliacijos, algoritminiai vaizdiniai ir skaitmeninės medijos, kurios reaguoja į žiūrovą, aplinką ar pačią sistemos būseną.

4.4. Ontologinė postgeneratyvinio meno prielaida

T. Lagūnaviciaus filosofija grindžiama ontologine refleksija, kur meno kūrinys yra ne tik objektas, bet ir proceso, sąveikos ir sistemos dalis. Ši ontologija apima tris pagrindinius aspektus:

1. **Kūrėjo ir algoritmo simbiozė** – kūrėjas inicijuoja sistemą, o algoritmas aktyviai generuoja rezultatus.
2. **Dinamiška medija** – kūrinys gali transformuotis realiuoju laiku, priklausomai nuo sąlygų ir konteksto.
3. **Estetinis subjektas** – žiūrovas tampa kūrinio dalimi, kuri įtakoja jo struktūrą ir patyrimą.

Ši ontologinė perspektyva reiškia, kad PGM nėra fiksuotas meno objektas, bet sistema, kurioje įvairūs agentai (žmogus, technologija, aplinka) sąveikauja, sukurdami nuolat kintančią estetinę patirtį.

4.5. PGM kaip kultūrinis diskursas

Be technologinių ir estetinių aspektų, Lagūnaviciaus PGM yra kultūrinis diskursas, kuris analizuojamas:

1. **Technologinę įtaką kūrybai** – kaip algoritmai formuoja meninę praktiką.
2. **Kūrybos agentiškumą** – kaip žmogaus ir mašinos sąveika keičia autoriaus vaidmenį.
3. **Estetinį ir filosofinį patyrimą** – kaip menas tampa refleksijos ir sąveikos vieta.

PGM taip pat kritikuoja technologinį determinizmą ir algoritmų autonomijos mitą, teigdamas, kad kūryba vyksta tik per sąveiką tarp žmogaus, technologijos ir kultūros.

4.6. Tomo Lagūnaviciaus idėjų atsiradimo logika

Lagūnaviciaus koncepcija formavosi per keletą etapų:

1. Analizė ir kritika generatyvinio meno – atkreiptas dėmesys į GM ribotumą, kur algoritmai dažnai veikia izoliuotai, neatsižvelgdami į žmogaus patirtį.
2. Eksperimentai su medijomis ir sąveika – instaliacijos ir interaktyvūs projektai, kuriuose žiūrovas tampa kūrinio dalimi.
3. Filosofinė refleksija – ontologinės ir estetinės prielaidos apie kūrybos agentiškumą ir dinamiškumą.
4. Sisteminis konceptualizavimas – suformuota PGM paradigma, apjungianti algoritmus, žmogų ir medijas į vieningą kūrybos sistemą.

Šis procesas iliustruoja idėjų transformaciją nuo kritikos iki konceptualios sistemos. Lagūnaviciaus postgeneratyvinio meno samprata yra ne tik meninė praktika, bet ir filosofinė platforma, leidžianti peržengti tradicinio generatyvinio meno ribas.

4.7. Išvados

Postgeneratyvinio meno koncepcijos genezė yra tiesiogiai susijusi su:

1. Generatyvinio meno analizės ir kritikos poreikiu.
2. Žmogaus, technologijos ir medijos sąveikos tyrimu.
3. Ontologinių ir estetinių prielaidų integracija į kūrybos procesą.

Tomo Lagūnaviciaus PGM koncepcija leidžia menui tapti dinamišku, refleksyviu ir sąveikos pagrindu veikiančiu objektu, kuriame kūrėjas, žiūrovas ir technologija egzistuoja kaip lygiateisiai agentai. Tai sudaro tvirtą pagrindą tolimesniems knygos skyriams, kuriuose bus nagrinėjama Lagūnaviciaus kūryba, filosofinės struktūros ir praktiniai PGM pavyzdžiai.

V SKYRIUS.

TOMAS LAGŪNAVICIUS – GYVENIMAS IR KŪRYBA

5.1. Tomo Lagūnavičiaus biografija ir kūrybinė raida PGM koncepcijos kontekste

Šiame skyriuje nagrinėjama Tomas Lagūnavičius biografija ir kūrybinis kelias, siekiant atskleisti, kaip jo gyvenimo patirtys, akademinė veikla ir meninė praktika prisidėjo prie postgeneratyvinio meno (PGM) koncepcijos formavimosi. Biografinė analizė čia suvokiama ne tik kaip faktografinis pasakojimas, bet kaip metodologinė prieiga, leidžianti suprasti idėjų genezę ir jų vidinę logiką.

T. Lagūnavičiaus kūryba vystėsi tarpdisciplininėje aplinkoje, kurioje susikerta technologijos, konceptualus menas ir filosofinė refleksija. Tokia aplinka sudarė prielaidas kritiškai vertinti nusistovėjusias meno formas ir ieškoti naujų kūrybos modelių. Jo veikloje ryškus nuoseklus siekis peržengti tradicinio generatyvinio meno ribas, išplečiant kūrybos sampratą už vien algoritminių procesų ribų.

Svarbią vietą šioje raidoje užima santykis su technologijomis, kurios T. Lagūnavičiaus kūryboje nėra vien instrumentinės, bet tampa lygiaverčiu kūrybos proceso komponentu. Taip pat reikšminga filosofinė dimensija, leidžianti reflektuoti kūrybos ontologinius ir epistemologinius aspektus, ypač žmogaus, sistemos ir medijos sąveiką.

Analizuojant jo biografiją, atsiskleidžia, kad PGM koncepcija nėra atsitiktinis teorinis konstruktas, bet nuosekliai susiformavusi idėjų sistema, kylanti iš asmeninių patirčių, intelektualinių paieškų ir praktinės kūrybinės veiklos. Todėl T. Lagūnavičiaus gyvenimo ir kūrybos analizė tampa esminių raktu, leidžiančiu suprasti postgeneratyvinio meno atsiradimo logiką ir jo vietą šiuolaikinio meno kontekste.

5.2. Ankstyvoji biografija ir meninis ugdymas

Tomas Lagūnavicius gimė XX a. pabaigoje Lietuvoje. Ankstyvosios jo patirtys buvo susijusios su vizualinėmis menų formomis, kompiuterinėmis technologijomis ir muzikos eksperimentais. Jo interesai persidengė tarp tradicinio meno praktikų ir naujųjų medijų, o šiuolaikinės filosofinės studijos skatino kritinį požiūrį į kūrybos paradigmas.

Pagrindiniai ankstyvieji etapai:

1. **Formalus meninis ugdymas** – tapyba, skulptūra ir konceptualus menas.
2. **Technologinė patirtis** – kompiuterinės grafikos, interaktyvios instaliacijos, eksperimentinė muzika.
3. **Akademine refleksija** – filosofija, estetika, medijų teorija, kurie vėliau tapo PGM filosofiniais pamatais.

Ši trinarė patirtis (meno praktika, technologija ir filosofija) sudarė pagrindą T. Lagūnaviciaus PGM koncepcijos genezei, kur menas, technologija ir žmogaus sąveika veikia lygiagrečiai.

5.3. Ankstyvieji eksperimentai

T. Lagūnavičiaus ankstyvojo kūrybinio laikotarpio darbai dažnai derino tradicines menų formas su technologiniais eksperimentais:

1. **Skaitmeninės instaliacijos** – interaktyvūs objektai, kuriuos žiūrovas galėjo keisti savo įsikišimu.
2. **Algoritminiai vizualai** – eksperimentai su generatyviniais vaizdais, kuriuose atsitiktinumas tapo kūrybos principu.
3. **Muzikiniai eksperimentai** – algoritminiai kompoziciniai sprendimai, kur garsas transformavosi priklausomai nuo žiūrovų ar aplinkos duomenų.

Šie eksperimentai jau ankstyvoje stadijoje parodė Tomo Lagūnavičiaus požiūrį į kūrybos agentiškumą, kuris vėliau tapo postgeneratyvinio meno esmės dalimi.

5.4. Kelias į postgeneratyvinį meną

PGM atsirado kaip natūrali Lagūnaviciaus kūrybos evoliucija, kai menininkas siekė:

1. **Peržengti generatyvinio meno ribas** – algoritminė kontrolė buvo išplėsta į sąveikos su žiūrovu ir aplinka lygmenį.
2. **Integruoti filosofinę refleksiją** – kūrinys tampa ne tik objektu, bet ir ontologine bei estetinė patirtimi.
3. **Kurti dinamišką agentų tinklą** – menininkas, algoritmas, žiūrovas ir medija veikia lygiagrečiai, o kūrinys tampa nuolat transformuojamu procesu.

Šiame kontekste PGM atsiranda ne tik kaip meno praktika, bet ir kaip filosofinė sistema, kur menas ir sąveika tampa neatsiejami.

5.5. Kūrybos filosofija ir estetikos principai

T. Lagūnaviciaus postgeneratyvinio meno filosofija grindžiama keliais esminiais principais:

1. **Agentiškumo plėtra** – kūrėjas nėra vienintelis agentas; kūrinio gyvybę formuoja sistema ir žiūrovas.
2. **Dinamiškumas ir transformacija** – kūrinys nuolat kinta, priklausomai nuo sistemos būsenos ir sąveikos su aplinka.
3. **Interdisciplininė integracija** – technologijos, menas ir filosofija yra lygiaverčiai proceso komponentai.
4. **Estetinis patyrimas kaip procesas** – meno vertė kyla iš patirties, ne tik iš galutinio objekto.

Šie principai tapo PGM pamatais, kurie peržengė tradicines meninės kūrybos ribas ir integravo žmogaus, technologijos ir kultūrinės sąveikos dimensijas.

5.6. Pagrindiniai kūrybiniai projektai

Tomo Lagūnaviciaus PGM projektai dažnai derina algoritminę logiką, interaktyvumą ir filosofinę refleksiją:

1. **Interaktyvios instaliacijos** – žiūrovas įsitraukia į procesą, o kūrinys transformuojasi realiu laiku.
2. **Skaitmeninės vizualizacijos** – algoritmai generuoja vaizdus, kurie keičiasi pagal aplinkos duomenis.
3. **Kūrybiniai manifestai** – teoriniai tekstai ir manifestai, kurie konceptualiai apibrėžia PGM principus (Lagūnavicius, 2020).

Šie projektai demonstruoja, kad PGM nėra tik vizualinė ar technologinė praktika, bet holistinis konceptualus menas, apimantis teoriją, praktiką ir žiūrovo patirtį.

5.7. Išvados

Tomas Lagūnavicius yra ne tik postgeneratyvinio meno koncepcijos kūrėjas, bet ir praktinio bei teorinio meno sintezės pradininkas.

Jo kūrybos kelias:

1. Sujungė tradicines meno formas su technologijomis.
2. Integravo filosofinę refleksiją į kūrybos procesą.
3. Sukūrė postgeneratyvinio meno paradigmos pagrindus, kur agentiškumas, dinamiškumas ir sąveika tampa kūrinio esme.

VI SKYRIUS.

POSTGENERATYVINIO MENO FILOSOFIJOS STRUKTŪROS

6.1. Trijų pagrindinių dimensijų perspektyva

Postgeneratyvinis menas (PGM), kurį plėtoja Tomas Lagūnavičius, nėra vien meninė praktika ar technologinė kūrybos forma. Tai nuosekli filosofinė ir estetinė sistema, apimanti žmogaus, technologijos ir medijos sąveiką kaip integralią kūrybos proceso dalį. PGM peržengia tradicinio generatyvinio meno ribas, siūlydamas platesnę refleksinę prieigą prie kūrybos, kurioje svarbus ne tik rezultatas, bet ir pats sąveikos procesas.

Šio skyriaus tikslas – išanalizuoti PGM filosofines struktūras, atskleidžiant jo ontologines prielaidas, estetikos principus ir kūrybos agentiško transformaciją. Analizė orientuojasi į teorinį pagrindą, leidžiantį suvokti PGM kaip daugiasluoksnią sistemą, kurioje kūryba atsiranda iš skirtingų veiksmų sąveikos.

PGM filosofija grindžiama trijų pagrindinių dimensijų perspektyva: ontologine, estetinė ir agentine. Ontologinė dimensija kelia klausimą apie kūrinio buvimo statusą – ar jis yra stabilus objektas, ar procesualus reiškiny, nuolat kintantis priklausomai nuo sąveikų. Šioje perspektyvoje kūrinys suvokiamas kaip dinamiška struktūra, egzistuojanti tarp potencialumo ir aktualizacijos.

6.2. Ontologija: kūrinio būties klausimas

PGM ontologija iš esmės peržiūri tradicinę meno objekto sampratą. Kūrinys nebėra fiksuotas objektas, bet procesas, tinklas ir sąveikos rezultatas:

1. **Kūrinys kaip sistema** – jis susideda iš žmogaus, algoritmo ir medijos, kurie sąveikauja nuolat kintančioje aplinkoje (Manovich, 2001).
2. **Sąveikos ontologija** – kūrinio „būtis“ priklauso ne tik nuo autoriaus intencijų, bet ir nuo žiūrovo, technologijos parametrų ir aplinkos sąlygų.
3. **Dinamiškumo principas** – PGM kūrinys egzistuoja nuolatinėje transformacijoje, todėl tradicinis „autentiško objekto“ sampratos modelis nebetinka.

T. Lagūnaviciaus požiūriu, PGM ontologija parodo, kad menas yra procesas, o ne galutinis rezultatas, o kūrybos prasmė kyla iš sistemos ir agentų sąveikos.

6.3. Estetika: patyrimas ir refleksija

PGM estetika grindžiama trimis pagrindiniais aspektais:

1. **Procesinė estetika** – grožis ir prasmė atsiranda per sąveiką, o ne tik per galutinį rezultatą.
2. **Žiūrovo įtraukimas** – estetiškas patyrimas yra aktyvus, o stebėtojas tampa kūrinio dalimi.
3. **Medijų ir technologijų sintezė** – skaitmeninės medijos, algoritmai ir interaktyvumas sukuria nuolat transformuojamą estetinę patirtį.

T. Lagūnaviciaus darbuose estetika yra ne tik vizualinė ar garsinė, bet filosofškai reflektuojama – kūrinys kviečia žiūrovą mąstyti apie technologijos ir žmogaus sąveiką, kūrybos agentiškumą ir patyrimo subjektyvumą.

6.4. Kūrybos agentiškas

PGM revoliucionuoja kūrėjo agentišumą:

1. Tradiciškai menininkas veikia kaip vienintelis kūrėjas.
2. Generatyviniame mene algoritmai įgauna tam tikrą savarankiškumą, tačiau kūrybos tikslai dažnai lieka menininko kontroliuojami.
3. PGM koncepcijoje agentiškas yra sisteminis ir pasidalintas – kūrėjas, algoritmas, žiūrovas ir medija veikia kaip lygiateisiai kūrybos agentai (Lagūnavicius, 2020).

Šis modelis peržengia tradicinio autoriaus ir kūrinio hierarchiją, skatindamas dinamišką kūrybos tinklą, kuriame kiekvienas agentas veikia priklausomai nuo kitų ir aplinkos.

6.5. Autentiškumo problema

PGM iškelia klausimą apie autentiškumo sampratą meno kūrinyje:

1. Ar kūrinys, kuris nuolat keičiasi ir priklauso nuo technologijų ir žiūrovo įsikišimo, gali būti laikomas „autentišku“?
2. Lagūnaviciaus požiūriu, autentiškumas nebėra susietas su fiksuotu objektu, bet su proceso, patyrimo ir sąveikos vientisumu.
3. Autentiškumas atsiranda ne kūrinio pavidale, o kūrybos ir sąveikos tinkle, kuris egzistuoja tarp agentų.

Ši perspektyva leidžia peržiūrėti meninę vertę ne tik per objektų standartus, bet ir per kūrybos patyrimą, sąveiką ir refleksiją.

6.6. PGM filosofijos struktūros schema

Lagūnaviciaus PGM filosofija gali būti apibendrinta trimis tarpusavyje susijusiomis dimensijomis:

Dimensija	Apibrėžimas	Pavyzdys
Ontologinė	Kūrinys kaip procesas, sistema ir sąveika	Interaktyvios instaliacijos, algoritminiai vizualai
Estetinė	Patyrimas ir refleksija per sąveiką	Žiūrovo įtraukimas, medijų ir technologijų sintezė
Agentinė	Kūrybos agentiškas paskirstytas tarp menininko, algoritmo ir žiūrovo	Dinamiškai kintantys kūriniai, kuriuose algoritmas ir žiūrovas sąveikauja su sistema

Ši struktūra suteikia aiškią teorinę platformą tolimesniam PGM tyrimui, kūrybai ir pedagogikai.

6.7. Išvados

Postgeneratyvinio meno filosofija remiasi:

1. **Ontologijos persvarstymu** – kūrinys yra proceso ir sąveikos dalis.
2. **Estetikos plėtra** – grožis atsiranda per sąveiką, patyrimą ir refleksiją.
3. **Kūrybos agentiško transformacija** – kūrinys formuojamas sisteminiu agentų tinklu.
4. **Autentiškumo konceptualizacija** – vertė atsiranda per procesą, o ne fiksuotą objektą.

VII SKYRIUS.

ATVEJO ANALIZĖS

7.1. Projektas „Fluxus System“ (2017)

7.1.1. Technologinė struktūra

„Fluxus System“ yra interaktyvi instaliacija, kurioje:

1. Naudojami algoritminiai vizualai, generuojami realiu laiku.
2. Sensoriai reaguoja į žiūrovo judesius ir aplinkos šviesos parametrus.
3. Sistema adaptuoja vizualų spalvų paletes ir formų dinamiškumą pagal sąveikos intensyvumą.

Technologinė konfigūracija parodo PGM principą, kai kūrinys nėra fiksuotas, o nuolat transformuojasi priklausomai nuo agentų tinklo: menininko, algoritmo ir žiūrovo.

7.1.2. Estetinė patirtis

Žiūrovai patiria nuolat besikeičiančius vaizdinius peizažus, kurie priklauso nuo jų įsikišimo. Estetika čia:

1. Remiasi procesu ir sąveika, o ne galutiniu rezultatu.
2. Skatina refleksiją apie žmogaus ir technologijos santykį.
3. Demonstruoja, kad grožis PGM gali atsirasti tik per aktyvų dalyvavimą.

7.1.3. Filosofinė refleksija

Ontologiškai „Fluxus System“ demonstruoja:

1. Kūrinys yra dinamiška sistema, o ne fiksuotas objektas.
2. Autentiškumas kyla iš procesinės vientisumos, ne iš vizualinės ar technologinės fiksacijos.
3. Kūrybos agentiškas paskirstytas tarp žmogaus, algoritmo ir medijos, iliustruojant PGM filosofijos struktūrą.

7.2. Projektas „Synaptic Dreams“ (2019)

7.2.1. Technologinė struktūra

„Synaptic Dreams“ – algoritminė garso-vizualinė instaliacija, kurioje:

1. Neuraliniai tinklai generuoja vizualinius fragmentus pagal gyvus muzikos duomenis.
2. Žiūrovo judesiai transformuoja garso parametrus, sukuriant interaktyvią, nuolat kintančią patirtį.
3. Sistema mokosi iš žiūrovų veiksmų, todėl kūrinys su kiekviena sąveika įgauna naują „patirtį“.

7.2.2. Estetinė patirtis

Ši instaliacija:

1. Skatina įsitraukimą ir refleksiją: žiūrovas tampa kūrinio dalimi, o vizualai ir garsas reaguoja į jo veiksmus.
2. Grožis ir patyrimas atsiranda per sąveikos tinklą, o ne iš fiksuoto objekto.
3. Demonstruoja, kad menas gali būti nuolat transformuojamas, atsižvelgiant į žiūrovą ir sistemą.

7.2.3. Filosofinė refleksija

1. Pabrėžia agentų tinklo principą, kuriame algoritmas turi „mokymosi“ funkciją.
2. Autentiškumas ir vertė kyla iš sisteminio proceso, ne iš statinio kūrinio.
3. Įprasmina PGM ontologiją: kūrinys egzistuoja tik sąveikoje su žiūrovu ir sistema, o ne nepriklausomai.

7.3. Projektas „Temporal Echoes“ (2021)

7.3.1. Technologinė struktūra

„Temporal Echoes“ – multimedialinė instaliacija, kurioje:

1. Algoritmai analizuoja ankstesnių žiūrovų sąveikas ir generuoja vizualines bei garsines reakcijas naujiems lankytojams.
2. Kūrinys veikia kaip nuolat besikeičianti atminties sistema, kur patirtis kaupiasi ir transformuojasi.
3. Skaitmeninė medija ir interaktyvūs moduliai užtikrina dinamišką agentų tinklą.

7.3.2. Estetinė patirtis

1. Žiūrovai patiria kultūrinės ir technologinės patirties „atspindžius“, kurie transformuoja sąmoningumą apie laiką ir sąveiką.
2. Estetika kyla iš istorijos, technologijos ir sąveikos sintezės.
3. Demonstracija, kad PGM menas gali įtraukti patirties archyvą į kūrinio estetinį procesą.

7.3.3. Filosofinė refleksija

1. Kūrinys interpretuojamas kaip laiko, atminties ir sąveikos sistema, kur agentų tinklas nuolat kinta.
2. Autentiškumas atsiranda iš procesinės tęstinumo ir žiūrovo dalyvavimo.
3. Parodo, kaip PGM integruoja ontologiją, estetiką ir agentiškumą į vieningą meninę sistemą.

7.4. Bendros atvejo analizės išvados

Atvejo analizė iliustruoja keletą postgeneratyvinio meno principų:

1. **Agentų tinklas** – kūriniai veikia per žmogaus, algoritmo ir medijos sąveiką.
2. **Dinamiškumas ir transformacija** – kūrinys nuolat keičiasi, priklausomai nuo žiūrovo ir aplinkos.
3. **Ontologinė ir estetinė vertė** – kūrinio prasmė kyla iš proceso, sąveikos ir refleksijos.
4. **Autentiškumo persvarstymas** – vertė nebėra fiksuota, ji egzistuoja tik proceso ir sąveikos tinkle.

Šios analizės iliustruoja, kad Tomo Lagūnaviciaus PGM projektai ne tik demonstruoja technologinę ir meninę inovaciją, bet ir įkūnija filosofines ir estetiškes koncepcijas, aptartas ankstesniuose skyriuose.

VIII SKYRIUS. POSTGENERATYVINIO MENO TEORIJOS IR PRAKTIKOS PERSPEKTYVOS

8.1. Teorinių perspektyvų plėtra

8.1.1. Ontologinės perspektyvos

PGM ontologija, kaip nagrinėta V skyriuje, remiasi kūrinio procesine ir sąveikos samprata. Ateities perspektyvos apima:

1. Sisteminės ontologijos gilėjimą – kūriniai taps sudėtingesni agentų tinklai, kuriuose žmogaus, algoritmo ir aplinkos sąveika taps dar labiau integruota.
2. Kūrinio kaip „ekosistemos“ koncepcija – menas egzistuoja kaip dinamiška, adaptuojanti sistema, reaguojanti į kultūrinius, socialinius ir technologinius pokyčius (Manovich, 2001).

8.1.2. Agentiškumo evoliucija

PGM agentiškumas gali plėstis keliais lygmenimis:

1. Algoritmų savarankiškumas – pažangesni algoritmai galės ne tik generuoti, bet ir modifikuoti savo kūrybines strategijas.
2. Žiūrovo įsitraukimo gilėjimas – interaktyvumas taps sudėtingesnis, leidžiantis žiūrovui tapti kūrinio „ko-kūrėju“.
3. Hibridinių agentų tinklai – menininkai, algoritmai, žiūrovai ir medija veikia kaip lygiaverčiai kūrybos agentai, formuodami adaptuojamą kūrinio sistemą.

8.2. Technologinės perspektyvos

Technologijų plėtra PGM praktikoje gali apimti:

1. **Dirbtinio intelekto integracija** – neuroniniai tinklai, mašininis mokymasis ir generatyvinė AI gali sukurti labai sudėtingus, adaptuojamus kūrinius, kurie reaguoja į žiūrovą, aplinką ir istorinius duomenis.
2. **Skaitmeninės medijos evoliucija** – holografinės instaliacijos, papildytos realybės (AR) ir virtualios realybės (VR) platformos leis sukurti įtraukiamą, interaktyvią PGM patirtį.
3. **Biometrinių duomenų naudojimas** – kūriniai galės reaguoti į žiūrovų biologinius signalus, sukuriant personalizuotą estetinę patirtį.

Technologinės perspektyvos ne tik išplečia kūrybines galimybes, bet ir gilina PGM filosofines dimensijas, nes algoritmai tampa aktyviais kūrybos partneriais.

8.3. Estetinės perspektyvos

PGM estetika, paremta sąveika, procesiniu grožiu ir žiūrovo dalyvavimu, gali plėstis tokiais lygmenimis:

1. **Multisensorinis menas** – integruojant garsą, vizualus, judesį ir prisilietimą į interaktyvias patirtis.
2. **Kultūrinė adaptacija** – kūriniai galės reaguoti į socialinius, politinius ar ekologinius kontekstus, taip sukurdami „kritinio meno agentūras“.
3. **Laiko dimensija** – instaliacijos ir kūriniai gali kaupti „patirties istoriją“, panašiai kaip „Temporal Echoes“, kuriant dinamišką kolektyvinės atminties estetiką.

Estetinių perspektyvų plėtra suteikia PGM ne tik vizualinę, bet ir filosofinę bei kultūrinę reikšmę, leidžiančią menui tapti refleksyviu ir adaptuojamu procesu.

8.4. Kritinė diskusija

PGM perspektyvos neapsiriboja technologijomis ir estetika – būtina įvertinti kritinius klausimus:

1. **Autentiškumo ir autoriaus problema** – kai kūrinys nuolat kinta ir priklauso nuo agentų tinklo, tradicinės autoriaus sampratos praranda galią.
2. **Etinės perspektyvos** – algoritmų savarankiškumas kelia klausimus apie atsakomybę ir etinį kūrybos valdymą.
3. **Socialinė įtaka** – kaip PGM gali įtraukti įvairias auditorijas, nesukeliant technologinės atskirties.
4. **Estetinio vertinimo iššūkiai** – kai kūrinys transformuojasi realiu laiku, vertinimo kriterijai turi keistis: vertė kyla iš procesinės patirties, o ne objekto fiksacijos.

Kritinė diskusija pabrėžia, kad PGM perspektyvos yra tiek galimybės, tiek iššūkiai, reikalaujantys nuolatinės teorinės refleksijos ir praktinės eksperimentacijos.

8.5. Ateities vizijos

Remiantis Lagūnaviciaus PGM koncepcija, galima numatyti kelias ateities kryptis:

1. **Hibridinės kūrybos ekosistemos** – menininkai, algoritmai ir žiūrovai veikia kaip vieninga kūrybos sistema, įtraukianti virtualius ir fizinius agentus.
2. **PGM kaip socialinė technologija** – meno kūriniai taps kritiniais refleksijos įrankiais, reaguojančiais į kultūrinius, politinius ir ekologinius klausimus.
3. **Dinamiškas kultūrinis archyvas** – instaliacijos ir projektai kaups „patirties istoriją“, įtraukdami žiūrovų sąveikas į kūrinio evoliuciją.
4. **PGM edukacinė funkcija** – PGM gali tapti pedagogine platforma, moko sąveikos, sisteminio mąstymo ir kūrybiškumo integracijos su technologijomis.

8.6. Išvados

Postgeneratyvinis menas turi plačias teorines ir praktines perspektyvas:

1. Teoriškai PGM gilina ontologiją, agentiškumą ir estetines refleksijas.
2. Technologiškai jis suteikia dinamiškas kūrybos galimybes per AI, interaktyvias medijas ir multisensorinius įrankius.
3. Kitiškai PGM kelia klausimus apie autentiškumą, etiką ir socialinę įtaką, skatindamas naujas diskusijas meno teorijoje.
4. Praktikoje PGM gali tapti kultūrine ir edukacine platforma, kurios poveikis apima meną, filosofiją ir socialinę patirtį.

Šios perspektyvos patvirtina, kad Tomo Lagūnaviciaus PGM koncepcija nėra tik technologinė inovacija, bet ir holistinis meninės, filosofinės ir kultūrinės refleksijos projektas, turintis ilgalaikį poveikį XXI a. menui.

IX SKYRIUS.

IŠVADOS IR PGM REIKŠMĖ ŠIUOLAIKINIAME MENE

9.1. PGM teorinės reikšmės apibendrinimas

1. Ontologinė inovacija

- PGM peržiūri tradicinę meno objektų sampratą.
- Kūrinys nebėra fiksuotas, jis yra proceso, sąveikos ir agentų tinklo dalis.
- Ontologija tampa dinaminiu tinklu, kuriame žmogus, medija ir algoritmas veikia lygiagrečiai.

2. Estetinė transformacija

- Estetinis patyrimas atsiranda per sąveiką, refleksiją ir įsitraukimą.
- Menas nebėra tik galutinis rezultatas – tai procesinė patirtis, kurioje kiekvienas žiūrovas tampa kūrinio dalimi.
- Įtraukiama technologinė ir kultūrinė dimensija, kuri plečia tradicines estetiškes kategorijas.

3. Kūrybos agentiškojo persvarstymas

- PGM kūryba nėra monopolizuota menininko.
- Agentų tinklas (menininkas, algoritmas, žiūrovas) sukuria ko-kūrimo sistemą, leidžiančią kūriniui nuolat transformuotis.
- Ši paradigma išplečia meno kūrimo sąvoką, įtraukiant dinamišką ir adaptuojamą kūrybinį procesą.

9.2. Praktinė PGM reikšmė

PGM praktinė reikšmė atsiskleidžia per:

1. Interaktyvias instaliacijas ir projektus

1. Projektai, tokie kaip „Fluxus System“, „Synaptic Dreams“ ir „Temporal Echoes“, iliustruoja PGM principus.
2. Kūriniai reaguoja į žiūrovą ir aplinką, todėl menas tampa aktyvia patirtimi, o ne pasyviu objektu.

2. Technologinių inovacijų integraciją

1. AI, neuroninių tinklų, VR/AR ir multisensorinių sistemų panaudojimas leidžia išplėsti meninės sąveikos galimybes.
2. Praktika demonstruoja, kad PGM gali veikti tiek meninės, tiek edukacinės ir kultūrinės inovacijos lygmenyse.

3. Kultūrinį ir socialinį poveikį

1. PGM projektai gali reaguoti į kultūrinius, politinius ir ekologinius kontekstus, įtraukdami auditorijas į kritinę refleksiją.
2. Menas tampa sąveikos ir dialogo platforma, stiprinančia kolektyvinės patirties kūrimą.

9.3. Filosofinė ir kultūrinė PGM reikšmė

PGM reikšmė šiuolaikiniame mene yra tiek filosofinė, tiek kultūrinė:

1. Filosofškai PGM išplečia ontologines, agentiškumo ir autentiškumo paradigmas, suteikdama naujus kūrybos ir meno patyrimo modelius.
2. Kultūriškai PGM skatina interaktyvią patirtį, kolektyvinę refleksiją ir technologinę integraciją, kuri gali transformuoti auditorijos sąmoningumą ir meninės patirties suvokimą.

PGM taip pat reprezentuoja nuolatinio perėjimo nuo tradicinio meno prie dinamiškų, adaptuojamų sistemų viziją, kurioje kūrinys ir jo vertė atsiranda per procesą, o ne per objektą.

9.4. Kritinės refleksijos

1. Technologinės priklausomybės iššūkiai

- Kūriniai priklauso nuo technologinių sistemų, todėl menininko ir žiūrovo patirtis gali būti ribota techninių galimybių.

2. Autentiškumo persvarstymas

- Dinamiški ir transformuojami kūriniai kelia klausimus apie autoriaus ir kūrinio identitetą.

3. Etiniai ir socialiniai aspektai

- Interaktyvūs, algoritminiai kūriniai gali įtraukti jautrius duomenis, todėl būtina užtikrinti etišką ir atsakingą kūrybą.

9.5. Išvados

1. PGM kaip meno paradigma
 1. PGM išplečia šiuolaikinio meno ribas, integruodamas technologijas, filosofiją ir sąveiką.
 2. Kūrinys nebėra fiksuotas objektas, bet procesas, tinklas ir patirtis.
2. PGM kaip kūrybos metodas
 1. Skatina ko-kūrimo agentų tinklą, kuriame menininkas, algoritmas ir žiūrovas veikia lygiagrečiai.
 2. Praktiniai projektai demonstruoja, kad PGM gali būti dinamiška, transformuojama ir refleksivi meno forma.
3. PGM kaip kultūrinė inovacija
 1. Įtraukia žiūrovus, reaguoja į kontekstą ir technologijas, suteikdamas meno procesui socialinę, edukacinę ir kritinę dimensiją.

Tomo Lagūnaviciaus PGM koncepcija sujungia technologiją, filosofiją ir meninę praktiką į vieningą sistemą, kuri gali transformuoti šiuolaikinio meno sampratą, patirtį ir kūrybos paradigmas.

Pabaiga

Postgeneratyvinis menas, kaip konceptuali ir praktinė kryptis, atveria naują kūrybos supratimo lauką, kuriame menas nebėra suvokiamas vien kaip autoriaus intencijų ar technologinių procesų rezultatas. Vietoje to jis tampa dinamiška sąveikos sistema, jungianti žmogų, algoritmą, mediją ir kultūrinį kontekstą į vientisą, nuolat kintančią visumą.

Šioje knygoje analizuota Tomas Lagūnavičius postgeneratyvinio meno koncepcija leidžia permąstyti generatyvinio meno ribas ir kartu pasiūlo platesnę kūrybos paradigmą. Ji išplečia autoriaus vaidmenį, transformuodama jį iš kūrinio formuotojo į procesų iniciatorių ir sąveikų moderatorių, o kūrinių – į atvirą, kintančią struktūrą.

Svarbiausias postgeneratyvinio meno indėlis atsiskleidžia jo gebėjime integruoti skirtingas dimensijas: technologinę, esterinę, filosofinę ir kultūrinę. Tokia integracija leidžia kalbėti apie naują kūrybos agentiško modelį, kuriame atsakomybė ir kūrybinė galia paskirstoma tarp įvairių veikiančiųjų – žmogaus, sistemos ir aplinkos.

Kartu ši koncepcija iškelia ir naujus klausimus: kiek kūryba gali būti deleguota sistemoms, kokia yra žmogaus vaidmens transformacijos riba, ir kaip kinta meno ontologija sparčiai besivystančių technologijų kontekste. Šie klausimai rodo, kad postgeneratyvinis menas nėra užbaigta teorija, bet atvira tyrimų kryptis, kviečianti tolesnei analizei ir kūrybinei praktikai.

Apibendrinant galima teigti, kad postgeneratyvinis menas žymi ne tik generatyvinio meno evoliuciją, bet ir platesnį poslinkį šiuolaikinėje kultūroje – nuo kūrinio kaip objekto prie kūrybos kaip proceso, nuo autoriaus kaip centro prie paskirstyto agentiško tinklo. Ši transformacija atveria naujas galimybes ne tik menui, bet ir platesniam mąstymui apie žmogaus ir technologijos santykį.

Todėl postgeneratyvinio meno koncepcija gali būti laikoma reikšmingu indėliu į šiuolaikinio meno teoriją, siūlančiu naujus metodus, perspektyvas ir klausimus, kurie išlieka aktualūs tiek dabarties, tiek ateities kūrybinėse praktikose.

Literatūra

1. Lagūnavicius, T. (2020). Postgenerative Art Manifesto. [Neoficialus rankraštis / archyvas].
2. Manovich, L. (2001). The Language of New Media. MIT Press.
3. Shanken, E. (2009). Art and Electronic Media. Phaidon Press.
4. Eno, B. (1996). Generative Music Manifesto. Opal Records.
5. Žižek, S. (2012). Less Than Nothing: Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism. Verso.
6. Montfort, N., & Bogost, I. (2009). Exploratory Programming for the Arts and Humanities. MIT Press.
7. Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., & Buchloh, B. H. D. (2016). Art Since 1900. Thames & Hudson.

APIE AUTORIŲ



Tomas Lagūnavičius – Kaune, Lietuvoje, gyvenantis multidisciplininis kūrėjas ir mąstytojas, kurio veikla aprėpia tiek meninę praktiką, tiek šiuolaikinę filosofinę refleksiją. Jo intelektualinė ir kūrybinė veikla formuojasi tarpdisciplininėje erdvėje, kur vizualiniai ir scenos menai tampa platforma filosofinių idėjų artikuliacijai ir naujų konceptų kūrimui. Per savo įvairiapusę karjerą jis ne tik surengė daugiau nei 40 personalinių parodų ir sukūrė virš 50 sceninių darbų, bet ir nuosekliai plėtojo teorinį diskursą, siekdamas konceptualizuoti šiuolaikinės tikrovės procesus.

Autorius yra parašęs ir keletą filosofinių knygų, kuriose plėtojami originalūs teoriniai modeliai bei praktinės filosofijos kryptys. Tarp reikšmingesnių darbų minėtini „Neuromaterializmas ir hypekultūralizmas. Praktinė filosofija“, taip pat „Būk postmodernistas. 100 žingsnių“ ir „Būk postnacionalistas. 100 žingsnių“, kuriuose analizuojami šiuolaikinės visuomenės, kultūros ir tapatybės transformacijų procesai. Šiose knygose autorius siekia ne tik interpretuoti esamas filosofines paradigmas, bet ir kurti naujas sąvokas bei metodologinius prieigos būdus, orientuotus į praktinį jų taikymą.

Siekdamas išlaikyti aukštą teorinį lygį ir plėtoti tarptautinį akademinį dialogą, Tomas Lagūnavičius aktyviai seka globalius filosofinius procesus ir yra daugelio prestižinių filosofijos organizacijų narys, tarp jų: Society for European Philosophy (SEP), International Society for Philosophers, Australian Association of Philosophy (AAP), American Philosophical Association (APA), British Philosophical Association (BPA), Aristotelian Society bei Royal Institute of Philosophy.

Autorius yra įgijęs įvairiapusį išsilavinimą, apimantį tiek socialinius mokslus, tiek humanitarines disciplinas. Jis turi socialinių mokslų daktaro laipsnį, yra įgijęs psichologijos magistro kvalifikaciją Vytauto Didžiojo universitete, taip pat studijavo praktinę filosofiją. Be to, jo akademinis pagrindas apima ir teatro studijas (vaidybos ir režisūros kryptys), kurios daro reikšmingą įtaką jo filosofiniam mąstymui ir tarpdisciplininiam požiūriui.

**POSTGENERATYVINIS MENAS: TOMO
LAGŪNAVIČIAUS KONCEPCIJA IR FILOSOFIJA**