ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
ŠIAULIAI UNIVERSITY

KŪRYBOS ERDVĖS

THE SPACES OF CREATION

Nr. 15

2011

VšĮ Šiaulių universiteto leidykla
2011

KŪRYBOS ERDVĖS. MOKSLO DARBŲ ŽURNALAS
Leidžiamas nuo 2004 metų

THE SPACES OF CREATION. SCHOLAR RESEARCH JOURNAL
Issued since 2004

Redaktorių kolegija / Editorial Board

Vyriausiasis redaktorius / Editor-in-Chief
Rytis Urniežius, doc. dr., Šiaulių universitetas
Assoc. Prof. Dr, Šiauliai University (Lithuania)

Nariai / Members:
Juozas Antanavičius, prof. dr., Lietuvos muzikos ir teatro akademija
Prof. Dr, Lithuanian Academy of Music and Theatre (Lithuania)
Eduardas Balčytis, prof. habil. dr., Šiaulių universitetas
Prof. Dr Habil., Šiauliai University (Lithuania)
Algirdas Gaižutis, LMA akademikas, prof. habil. dr., Lietuvos edukologijos universitetas
Academician of Lithuanian Academy of Science, Prof. Dr Habil.,
Lithuanian University of Educational Sciences (Lithuania)
Jon C. Mitchell, prof. dr., Masačiusetso universitetas Bostone (JAV)
Prof. Dr, University of Massachusetts Boston (USA)
Erwin Nigg, dr., Liucernos taikomųjų mokslų ir menų universitetas (Šveicarija)
Dr, Lucerne University of Applied Sciences and Arts (Switzerland)
Danutė Petrauskaitė, prof. dr., Klaipėdos universitetas
Prof. Dr, Klaipėda University (Lithuania)
Milda B. Richardson, prof. dr., Šiaurės Rytų universitetas (JAV)
Prof. Dr, Northeastern University (USA)
Vytenis Rimkus, prof. habil. dr., Šiaulių universitetas
Prof. Dr Habil., Šiauliai University (Lithuania)
Emilija Sakadolskienė, dr., Vilniaus kolegija
Dr, Vilnius College in Higher Education (Lithuania)
James Saker, prof. dr., Nebraskos universitetas Omahoje (JAV)
Prof. Dr, University of Nebraska at Omaha (USA)
Rimantas Sliužinskas, prof. dr., Klaipėdos universitetas
Prof. Dr, Klaipėda University (Lithuania)
Diana Strakšienė, prof. dr., Šiaulių universitetas
Prof. Dr, Šiauliai University (Lithuania)
Vytautas Žalys, doc. dr., Šiaulių universitetas
Assoc. Prof. Dr, Šiauliai University (Lithuania)

Recenzuojamame mokslo darbų leidinyje „Kūrybos erdvės“ publikuojami originalūs humanitarinių mokslų srities menotyros krypties muzikologijos, dailėtyros, kitų menų, įvairių meno pedagogikos ir tarpdisciplininių mokslo šakų straipsniai. Per metus leidžiami du žurnalo numeriai. Straipsnius recenzuoja nepriklausomi ekspertai.

Peer-reviewed semi-annual journal „Kūrybos erdvės“ / “The Spaces of Creation” contains original articles on art research: musicology, fine art criticism, other fields of art, also arts education as well as interdisciplinary fields of research. The articles are reviewed by independent experts.

Redaktorių kolegijos adresas:
Menotyros mokslinis centras
Šiaulių universitetas
Vilniaus g. 88, LT-76285 Šiauliai
Telefonas +370 41 393043
Mob. telefonas +370 685 62325
El. paštas: rytisur@gmail.com
Puslapis internete: http://www.su.lt
Adresai tarptautinėse duomenų bazėse:
Central and Easter Europe Online Library:
http://www.ceeol.com
EBSCO Publishing: http://www.epnet.com
Index Copernicus: http://www.indexcopernicus.com

Editorial Board's address:
Art Research Centre
Šiauliai University
Vilniaus St. 88, LT-76285 Šiauliai, Lithuania
Tel.: +370 41 393043
Mobile tel.: +370 685 62325
E-mail: rytisur@gmail.com
Web site: http://www.su.lt
Central and Eastern European Online Library web site:
http://www.ceeol.com
EBSCO Publishing web site:
http://www.epnet.com
Index Copernicus web site: http://www.indexcopernicus.com

ISSN 1822–1076

© Šiaulių universitetas, 2011
© VšĮ Šiaulių universiteto leidykla, 2011

TURINYS / CONTENTS

Pratarmė 4
Preface 5

MOKSLO DARBAI / RESEARCH WORKS 7

MUZIKOLOGIJA / MUSICOLOGY 7

Edita Besasparytė, Darius Kučinskas 8
Statistinė muzikos ritmo analizė: M. K. Čiurlionio simfoninė muzika
Statistical Analysis of Musical Rhythm: M. K. Čiurlionis' Symphonic Music

Danutė Petrauskaitė 18
„Draugas" ir jo epocha: muzikinio gyvenimo atspindžiai lietuvių egzodo periodinėje spaudoje (XIX a. pabaiga – XX a. pirmoji pusė)
"Draugas" ("The Friend") and Its Epoch: Reflections of the Musical Life in the Periodicals of Lithuanian Exile (Late 19th to the First Half of the 20th Century)

DAILĖTYRA / FINE ART RESEARCH 45

Zeltīte Barševska 46
Latgalos regiono sentikių rankšluosčių dizainas (XX a. pradžia)
Old-Believers' Towel Design in Latgale Region (The Beginning of the 20th Century)

Eve Kiiler 58
Muziejų lankytojų fotografijos ir jų plitimas: nuo meno muziejų iki kolaboratyvių archyvų
Circulation of Museum Visitors' Photographs: from Art Museums to Collaborative Archives

TARPDISCIPLININIŲ ŠAKŲ STRAIPSNIAI / ARTICLES ON INTERDISCIPLINARY FIELDS 67

Jūratė Kamičaitytė-Virbašienė 68
Miesto prieigų vizualinio reprezentatyvumo problema ir jos sprendimo galimybės
The Visual Identity of City Gateways – the Problem and Possible Solutions

Rimantas Plungė 83
Medijų ekologija šiuolaikinių medijų kontekste
Media Ecology in the Context of Contemporary Media

APYBRAIŽOS, RECENZIJOS / ESSAYS, REVIEWS 91

Vytautas Gudonis 92
Daivos Šeškauskaitės monografijos „Erotika tautosakoje" recenzija

Rytis Urniežius 94
Eduardo Balčyčio dainų rinkinio „Tūkstantis žingsnelių" recenzija

Remigijus Venckus 95
Biomeno ir genetinio meno filosofija
Philosophy of Bioart and Genetic Art

Apie autorius / About the authors 104
Reikalavimai „Kūrybos erdvių" mokslo darbams 108
Requirements for the research works to be published in the journal "Kūrybos erdvės" / "The Spaces of Creation" 110

Remigijus Venckus

Vytauto Didžiojo universitetas

Vytautas Magnus University, Liethuania

BIOMENO IR GENETINIO MENO FILOSOFIJA

PHILOSOPHY OF BIOART AND GENETIC ART

Vietoj įvado, arba straipsnio atsiradimo pretekstas

Prie šio mokslinę ir futuristinę esė primenančio straipsnio rašymo buvo priartėta natūraliai ir kryptingai. Jį parašyti skatino *simuliakrų* ir *medijų* teorijos išmanymas, kūrybiškas taikymas menotyrininko ir meno pedagogo veikloje, aktyvus domėjimasis transhumanizmo idėjomis (psichinių ir fizinių žmogaus galimybių išplėtimu mokslo dėka), susirūpinimas *savąja aplinka* ir jos santykiu su savuoju kūnu. Čia *savoji aplinka* suvokiama kaip terpė, sudaryta iš bioorganizmų, aplinkos dalyvių, ir nuolat vykstančių santykių arba tarpusavio sąsajų net ir su savuoju kūnu. *Savoji aplinka* pasirodo kaip šešėlis, kaip šmėkla ir veikia kaip kažkada buvusios praeities rudimentas.

Taigi šio straipsnio rašymas susijęs su vidiniu žmogiškuoju neramumu. Konformistinė situacija skatina permąstyti mokslo, meno evoliucijos, vartotojų kultūros ir socialinės visuomenės santykį su tuo, kas yra vadinama ir suvokiama kaip gyvas organizmas, kaip savas, organiškas žmogaus kūnas.

Pretenzingas straipsnio pavadinimas tikrai gali sukelti filosofijos sergėtojų klausimų, o gal net pasipiktinimą. Čia *biomeno filosofija* turėtų būti suvokiama kaip įžvalgų rinkinys, kaip biomeno diskurso pagrindinių klausimų ir problemų konstruktas. *Biomeno filosofija* neturi būti suvokiama kaip baigta ir aiški sistema. Šiame straipsnyje nesiekiama (su)kurti sistemos. *Biomeno filosofijos* terminas šiame straipsnyje vartojamas remiantis filosofijos, veikiančios kaip individualaus pasaulio konstruktų suvokimo modelio idėja, samprata. Toks *biomeno filosofijos* supratimas ne tik gali, bet ir turi prieštarauti arba jau prieštarauja kito filosofo sukurtam modeliui. Jei šis straipsnis sukeltų prieštaravimų, būtų malonu elektroniu paštu (remigijus@venckus.eu) gauti pozityvių ir negatyvių skaitytojų atsiliepimų.

In place of introduction, or pretext for the article

The writing of the present scientific/futuristic essay-like article has been approached in a biased and natural manner. Knowledge of the *simulacrum* and *media* theory and its creative application in the practice of an art critic and art pedagogue encouraged to write it. It was also induced by a keen interest in the concepts of transhumanism (expansion of mental and physical human potential through education) and concerns over *one's environment* and its relationship to one's body. *One's environment* is perceived there as not being one's environment since it merges into a medium consisting of made-up bio-organisms as environment actors and the ongoing relationships or interfaces with the own, human, body actually. *One's environment* appears as a shadow, as a ghost there and acts as a onetime vestige of the past.

Hence the writing of this article is coherent with human inner restlessness and excitement. The dual and conformist context invites to re-rethink the position of science and art evolution, consumer culture and social public as well as their relationship with what is known and understood as a living organism, as one's and own, organically created human body.

The pretentious title can positively raise some questions, perhaps even resentment, of philosophy guardians. The *philosophy of bioart* here should be seen as a set of insights, as a construct of major keystone issues and problems in bioart discourse. The *philosophy of bioart* here should not be perceived as a complete and explicit framework. It should be noted that the present article does not seek to design/establish the framework. It should also be noted that within the scope of the given theoretical article, the term the '*philosophy of bioart*' is being moulded on the basis of philosophy as a concept of perception model for the constructs of an individual world rather than a scientific concept. The evolving *philosophy of bioart* both can and must challenge or has already challenged a model of another philosopher. It shall also be assumed that invented terminology or terms adapted by other theorists are immolated for contradictions and open discussion. If this article is challenging, I would appreciate any positive and negative response(s) from reader(s) by e-mail (remigijus@venckus.eu).

Biomeno, genetinio ir naujųjų medijų meno santykis

Biomeno sąvoka siejama su *genetinio meno* samprata, nors abu terminai nėra ir negali būti lygiavertūs. Terminas *biomenas* dažnai yra keičiamas į sąvoką *bioįranga* (angl. *wetware*).

Biomenas yra natūraliai ir logiškai susiklostęs naujasis šiuolaikinio meno etapas, kuris įvairias meno praktikas sieja į naują visumą. Pastebėtina, kad medijų teoretikas Levas Manovičius medijų meno praktikų sujungimą sieja su *naujųjų medijų meno* vardu. Naujosios medijos (kaip ir biomenas) kvestionuoja naujumo ir senumo idėją: atrodo, kad naujo ir seno nebelieka; skirtis išsitrina arba yra įsivaizduojama kaip susitarimas.

Tiek nauja, tiek sena persikelia į šiandieną ir šiuolaikiškumo diskurse susijungia į medijų visumą. Šis susijungimas skatina svarstymus apie bioorganizmų suvokimą. Bioorganizmai ne tik sukuriami, bet ir paverčiami medijomis kaip įrankiais ir kaip žinutėmis arba ženklais, paliekamais pačių įrankių (t. y. bioorganizmai veikia kaip žinutė ir yra skaitomi kaip žinutės). Biomeno diskurse tarytum įvyksta visiškas kūno virsmas į beveik arba visai reflektyvią mediją. Šiuo atveju menas kūną suvokia kaip pranešimo laidininką.

Pastebėtina, kad genetinis menas yra revoliucingesnis nei kiti naujųjų medijų menai (pvz., interneto menas, daugiaekranis interaktyvus videofilmas). Genetinis menas nėra biomenas, nes biomenas yra nebūtinai kuriamas (iš)naudojant gyvą organizmą. Biomenu laikytini net tokie procesai, kai kuriama gyvo organizmo veiklos, formų, psichinių procesų skaitmeninė vizualizacija (arba panašus kūrybos procesas, nenaudojantis pačios gyvybės). Genetinio meno pradinis instrumentas ir kūrybos objektas yra pats genas, arba DNR grandinė. Meno kūrėjai kaip kūrybinę medžiagą naudoja pačią gyvybę (bakterijas, ląsteles, augalus, vabzdžius, gyvūnus), o laboratorijoje išaugintas kūnas arba jo dalis virsta jau aptarta medija ir mediumu. Taigi genetinis menas yra radikalus revoliucionizmas, vykstantis ne tik pačioje meno praktikoje, bet būdingas ir estetikos sampratai arba net meno sociologijos diskursui.

Biomenas apima visus menus, kurių sukūrimą lemia / įkvepia biologiniai mechanizmai, jų veikimo dėsniai, biologijos kaip mokslo koncepcijos. Biomeno laboratorija yra naujoji dr. Frankenšteino veiklos

Relation between bioart, genetic & new media art 'between' jei tarp dvieju, o cia gal tarp triju? tada butu 'among'

Within the scope of the given theoretical considerations, the notion of *bioart* is associated with the conception of *genetic art*. Although there is a natural desire to equate the two terms, they do not and cannot have the obvious parity on the layer of their inherent meaning. The terms *bioart* and *wetware* are interchangeable on numerous occasions.

Bioart shall be assumed as a naturally and logically emerged new phase of modern art which combines a variety of art practices into a single new whole. It should be noted that the compilation of media art practices is linked with the name of the *new media art* by Lev Manovich, media theorist. In this case, *Bioart* exists within the discourse of the new media art. The concept of the new and the old is questioned by the new media (like *bioart*). The new and the old naturally seem to disappear; disjuncture is erased or seen as the agreement by speculators.

Both the new and the old relocate to today and merge into the overall media whole in the discourse of modernity. This merger encourages further reflection on issues directed toward understanding a bio-organism. Bio-organisms are not only created but also transformed into media as tools and as messages or as tool prints (i.e. bio-organisms transmit a message, act as a message, and are read as messages). Does it look as if the total and absolute transformation of the body into nearly or completely self-reflective media in the discourse of *bioart* occurs? In this instance, the body is definitely questioned and perceived as a message conductor by art. In some cases, even the organic human body is perceived as a conductor by *genetic art*.

It is worth noting that *genetic art* is more revolutionary than any other *new media* arts (such as Internet art, multiplex interactive video). *Genetic art* is not *bioart* because *bioart* is not necessarily created by using/employing a live organism. Even the processes of creating digital visualisation of a living organism's activities, forms and mental processes (or a similar creative process which does not involve life itself) shall be seen as *bioart*. The very gene or a DNA chain is the original instrument and the object of *genetic art* creation. The creators of art employ life itself (bacteria, cells, plants, insects and animals) as creative material whereas the laboratory-grown body or its part becomes media or the medium discussed above. Thus, *genetic art* is radical revolutionism that occurs not only in art practice but also in the conception of aesthetics or even the discourse of the sociology of art.

The concept of *bioart* encompasses entire art creation of which is determined/inspired by biological mechanisms and the laws of their action as well as the concept of biology as science. *Bioart* laboratory is Dr Frankenstein's novel in brief or a *Franken-*

erdvė arba *frankenšteiniškos svajonės* išsipildymas. Čia *frankenšteiniška svajone* virsta ne tik gamtos reiškinių, bet ir medicinos procesų kūrybiškas meninis panaudojimas. Genetinis menas reikalingas, nes jis verčia iš naujo apmąstyti vyraujančias humanizmo ir naujas transhumanizmo koncepcijas.

Biotechnologijos menininkus įkvepia ieškoti naujų raiškos formų arba pigesnių priemonių, kuriomis lengviau išreiškiamos bioidėjos. Tikriausiai dėl šių priežasčių naujųjų medijų menas virsta savotiška tarpkategorija. Naujųjų medijų meno samprata žymi tam tikrą laukimą, kurio išsipildymas įmanomas atsirandant naujai, vyraujančiai arba kitimą nusakančiai formai. Tarpkategorija nėra baigtinė, ji žymi evoliuciją. Taigi biomenas yra gryna evoliucija, savotiškas kelias į naują transhumanistinį kūną ir protą.

Naujųjų ir aukštųjų technologijų naudojimas meno praktikoje virsta savotišku nauju ne tik kūno, bet ir socialinės visuomenės, socialinių santykių ir sociopsichologinių sąveikų bei įtakų konstravimo priemone, per kurią reprezentuojamas biotechnologijų mokslas. Šiuo atveju tampa akivaizdu, kad biomenas kvestionuoja net pats save kaip naują medijų kalbą. Biomeno kūriniai taip pat gali būti suvokiami ir kaip vienos ar kitos pasirinktos veiklos kūrybinė ataskaita, išskleista per meno reprezentacijos funkciją.

Sapnas, arba genetinio kūno provaizdis

Genetinio meno kūryba, kaip ir bet kokia kita kūrybos forma, savaime iškelia kilmės nustatymo poreikį. Straipsnyje teigiama, kad kūno kūrimą galima sieti su psichoanalitine sapnų idėja ir vartotojų kultūra.

Kūno kūrimo praktikoje sapnas paverčiamas realiu kūnu. Šiuo atveju sapną verta suvokti kaip efemerišką erdvę, suteikiančių galimybę matyti ne tik aplinkinių, sapne dalyvaujančių kūnų (nebūtinai žmogaus) veiklą, bet ir savo kūną. Savasis kūnas išgyvenamas per žvilgsnį, kuris tampa autonominis, nebeintegruotas į savąjį kūną. Šiuo atveju sapnuojančio subjekto *Aš* perkeliamas į kažkokį kitą žvilgsnį, kurio nėra nei savajame, nei kitame, šalia esančiame, kūne.

Šiuo atveju sapnas yra erdvė, kurioje pasireiškia žvilgsnio autonomija. Visi, dalyvaujantys sapne, įgyja svečio statusą. Svečias dalyvauja žvilgsnyje kaip tam tikrame erdvės matymo ir suvokimo procese. Taigi subjektas mato save kaip struktūriškai atskistein's dream come-out. Not only questioning natural phenomena but also the creative (un)offending artistic expression of medical processes or questioning ethicality of genetic interventions become the *Frankenstein's dream* there. *Genetic art* is requisite since, through its practice quasi-shock or trauma experience, one is compelled to rethink the already prevailing concepts of humanism and fresh concepts of transhumanism.

Biotechnology also inspires artists to quest for new forms of expression or cheaper implements for an easier expression of bioconcepts. It must be the reason why the *new media art* is being converted into a hybrid, odd sort of *inter-category*. The concept of the *new media art* implies certain expectation to come true through a new, more prevalent or variation outlining another form. *Inter-category* is not exhaustive; it represents evolution. *Bioart* is thus pure evolution, a peculiar path to a new, possibly transhuman, body and mind.

Employment of innovative and advanced technologies in art practice is becoming an original and singular means for designing not only the body but also public, social relations and socio-psychological interactions and influences, as well as representing topics in biotechnology. In this case, *bioart* is obviously questioning even itself as a new language of media that can trespass over the *new media art* discourse limits in the future. The works of *bioart* can also be thought of as a creative statement of one or another selected activities outspread in the representational function of art. It should be observed that the said statement not only passes beyond the discourse of art but also expands its boundaries.

A dream or a mirror image of the genetic body

The creative work of *genetic art*, like any other form of creation, entails the need for the determination of origin in itself. Theoretically, it can be maintained that the practice of *genetic art*, the creation of the body in particular, can be associated with the psychoanalytic concept of dreams and consumer culture.

The practice of creating the body translates the dream into a real body. In this instance, it is worth understanding the dream as ephemeral space which makes it possible to view the activities not only of the surrounding bodies, i.e. those involved in a dream (not necessarily human), but also of one's own body (whence unconscious mind produces the dream). One's body is experienced through one's eye which becomes self-contained and no longer integrated into one's body. In this case, the *I* of the dreaming subject is transferred to some other eye which is absent from one's body as well as the other, nearby body of another.

The dream is the space wherein the autonomy of the eye manifests itself. Everybody involved in

rą kūną, neturintį jokio žvilgsnio. Subjekto *Aš* yra žvilgsnyje, o kūnas yra kažkas atskira ir nelabai kūniška, o *abjektiška*. Pastebėtina, kad *abjekto* idėją formavo ir grindė psichoanalitikė Julia Kristeva (Юлия Кръстева, g. 1941). *Abjektiška* yra tai, kas nebėra subjektas, bet ir negali būti objektu (pvz., plaukai, sperma, seilės, nagai).

Genetinio meno kontekste abjektiškas kūnas sukuriamas tuo metu, kai į jį žiūrima tarsi į atspindį veidrodyje. Atspindys reikalauja arba sutikti su matoma išvaizda, arba iš savęs (žvilgsnio tarsi subjekto) (pa)reikalauti naujos išvaizdos. Čia veidrodiško atspindžio idėja sukonstruota remiantis prancūzų psichoanalitiko Žako Lakano (1901–1981) koncepcijomis.

Sapniškojo kūno analizė konstatuoja, kad sapne veikiantis kūnas yra genetinio kūno *provaizdis.* Genų inžinerijos dėka sapnas materializuojasi naujame kūne ir *provaizdis* tampa prototipu, parengtu masinei gamybai ir vartojimui. Pastebėtina, kad sapnas jokiais būdais neturi būti suvokiamas kaip tai, kas kuria dabar arba anksčiau sukūrė naująjį kūną. Sapnas yra provaizdis, patogi priemonė, leidžianti paaiškinti genų kūrybos poreikį.

Pramoginis vartotojų kultūros kūnas

Naujas kūnas yra tas, kuris suvokiamas kaip realus, turintis apimtį subjektas arba objektas. Apimtinio kūno kūrybos poreikis taip pat gali būti siejamas su jame pačiame esančių prigimtinių arba per gyvenimą įgytų trūkumų maskavimu. Nors anksčiau aptartas provaizdis rodo, kad nepatinkantis kūno atvaizdas reikalauja naujo kūno, tačiau kūno keitimas nėra labai paprastas ir lengvas procesas (nors procesą ir bando palengvinti technologijos).

Sudėtingas pakeitimas iškeičiamas į *maskavimo* procesus. Šis procesas įmanomas dėl drabužių ir papuošalų vartojimo. Tačiau šios priemonės yra tinkamos tol, kol neatsibosta kūną maskuoti viena ar kita, bet visada vienoda priemone.

Šiuolaikinei vartotojų kultūrai nuobodulys ypač nesvetimas. Beveik visa šiandienos kultūra yra negailestinga pramogos kultūra. Ji reikalauja nepriekaištingos ir įtikinamos kūno formos, kuri atitiktų vyraujančios mados standartus. Šiuo atveju drabužis ir papuošalai pakeičia kūną, jų dėka kūno nebelieka, lieka tik *maskavimo* priemonės paviršius.

Šiame tekste remiamasi Jean'o Baudrillard'o

the dream, even one's body, acquires the status of a visitor. The visitor participates in the eye as in a certain process of the space visionand understanding. Thus, the subject views itself as a structurally detached body devoid of any eye. The *I* of the subject is present in the eye whereas the flesh is something detached and *abjected* rather than fleshly. It is worth mentioning that the notion of *abjection* was framed and grounded by the psychoanalyst Julia Kristeva (Юлия Кръстева, born in 1941). The *abjected* is an intermediate between the subject and the object (such as hair, semen, saliva, nails).

Within the context of *genetic art*, the *abjected* body is created at the time it is viewed as a reflection in the mirror. The reflection demands either acceptance of the viewable appearance or requirement for a new appearance in respect of oneself (the eye quasi-subject). The concept of the mirror-like reflection here is designed on the basis of the French psychoanalyst Jacques Marie Émile Lacan's (1901–1981) philosophy.

According to the analysis of the dream body, the body acting in a dream is the *mirror image* of the genetic body. Due to genetic engineering, the dream materialises in a new body and the *mirror image* becomes a prototype ready for mass production and consumption. It should be noted that the dream shall not in any way be seen as something currently creating or previously having created a new body. A dream is a mirror image, a convenient instrument allowing accurate explanation of the need for genetic creation.

Pleasure body in consumer culture

A new body is the one which is experienced as a substantial voluminous subject or object. The need for the voluminous body creation can also be associated with concealment of inherent natural defects or handicaps caused by traumas in life and vision of trauma effects. While the above discussed *mirror image* shows that the unsatisfying reflection of the body calls for a new body, the body replacement, however, does not present a straightforward and easy process (despite the attempts of progressive technology to facilitate the process).

Complex replacement is exchanged for *masking* processes. *Masking* is feasible through the use of clothes and jewellery. However, these expedients are appropriate until one gets bored in masking the body with one or another, yet always the same, tool.

It should be noted that boredom is quite frequent in modern consumer culture. Today the culture of relentless entertainment is prevailing. It requires an impeccable and compelling shape of the body consistent with the prevailing standards of fashion or fashions. In this case, clothes and jewellery simulate the body. Owing to clothes and jewellery, the body actually submerges beneath the surface of the *masking* tool alone.

(1929–2007) *simuliakro* idėja, kuri išryškėja tuo metu, kai genų inžinerijos dėka sukurtas kūnas lyginamas su natūraliu kūnu. Šiuo atveju genetiškai sukonstruotas kūnas nėra originalas, bet siekia juo būti. Genetiškai sukurtas kūnas, bent jau menininkų kūrybos lauke, veikia kaip ne visada atitinkanti originalą kopija. Genų inžinerijos (ne meno) sukurtas kūnas, nors visada lieka kopija, tačiau veikia kaip originalas ir tokiu būdu pamažu siekia naikinti kitus originalus, užimti jų pozicijas realybėje. Taigi kūnas siekia savojo, kaip autonominio originalo, būties.

Verta kelti klausimą, ką žymi pramogų kultūroje atsirandantis naujasis kūnas? Manytina, kad ši simuliakra žymi ne tik originalą (tikriausiai – provaizdį), bet ir kur kas abstraktesnius dalykus ar reiškinius: provaizdį kaip sapno pagrindą; sapną kaip geismų ir svajonių buveinę; vartojimą, skatinantį sapnų ir svajonių gamybą. Šiuos žymėjimus galima suvokti ir kaip vienas iš kito išplaukiančius procesus.

Naujasis kūnas ne tik postuluojamas kaip vartojimo objektas, bet ir kaip vartotojų kultūros epogėjus. Kodėl? Visi vartojimo įpročiai, kaip ir pati pramogų kultūra, kyla iš bendrosios kultūros konfigūracijų: gamybos, vartojimo ir žinojimo dialektikos. Ši mintis sąlygojama filosofų Makso Horkheimerio ir Teodoro Adorno idėjų (apie kultūros industriją), išsakytų veikale *Apšvietos dialektika*. Vartojama viskas: technika, drabužiai, elitinė ir masinė meno produkcija, miesto ir kaimo architektūra ir kt. (čia specialiai parenkami labai skirtingi ir prieštaraujantys pavyzdžiai).

Šiuolaikinis vartojimas yra susijęs su greičiu. Tik iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti, kad pramogų kultūroje viskuo persisotinta ir nebėra ko vartoti. Didėjanti pasiūla skatina ir vartotojų apetitą. Nuolat didėjantis apetitas reikalauja seksualizuoti kūną arba, remiantis naujais ir vis greičiau atsinaujinančiais standartais, jį paaukoti – performuoti. Pasiūlos ir apetito sąveika siūlo vis naujesnes maskavimo priemones (papuošalai ir tatuiruotės) ir priedus (plastinės chirurgijos įdiegiamus implantus). Šiuo atveju galima teigti, kad vartojimo epogėjus žymi idėją, jog visų besotiškų vartojimų pakaitalu arba alternatyva virsta naujojo genetinio kūno geismas ir jo (kūno) suvartojimas.

Biotechnologijos taip pat gali būti suvokiamos kaip žmogaus noro tobulėti išraiška ir natūraliai susiklostęs siekis įminti geno ir gyvybės paslaptį. Paslapties siekinys reikalauja manipuliuoti biotechnologijomis ir iliustruoti ateitį. Šiuo atveju filosofavimas ir biotechnologijų kūrimas arba pati biofilosofija (ku-

Jean Baudrillard's (1929–2007) concept of the simulacrum used herein is highlighted while comparing the genetically engineered body to the natural body. In this instance, the genetically engineered body is not the original but strives to occupy the position of the original. In addition, within the field of artists leastwise, the genetically developed body acts as interchangeable copy, not always adequate though. The genetically engineered (not artistically created) body shall always remain a copy although it shall act as the original thereby gradually seeking to destroy other originals and occupy their positions in the very reality or reality representations. The body hence is striving for its own self as the subsistence of an autonomous original.

It is worthwhile to ask what denotation the new body, emerging in the culture of entertainment, conveys. Presumably, this *simulacrum* denotes not only its original (mirror image in all probability) but also far more abstract things/phenomena: the mirror image as the basis of the dream; the dream as the habitat of desires and fantasies; consumption which stimulates the production of dreams and fantasies. These denotations can also be understood as inter-sequential processes.

The new body is postulated both as the object of consumption and the apogee of consumer culture. Why the apogee? All consumption habits, like the culture of entertainment itself, stem from the common cultural configurations, such as dialectics of production, consumption and knowledge. This notion is conditioned by the concepts (on the culture industry) developed by the philosophers Max Horkheimer and Theodor W. Adorno in their work *Dialectic of Enlightenment*. Thus, everything, starting with equipment and clothing, elite- and mass-produced artworks, urban and rural architecture, etc., is being consumed (diverse and inconsistent examples here have been chosen on purpose, – *author's note*).

Contemporary consumption is embodied in continual speed and acceleration. It may seem individuals have satiated their desire for entertainment and the culture has nothing more to offer; well, at a glimpse and up to a point. The growing supply simultaneously stimulates the appetite of consumers. Constantly increasing appetite calls for the sexualisation of the body or its immolation for reshape to meet new and increasingly shifting standards. Interaction of supply and appetite are offering even more original masking tools (jewellery and tattoos) and accessories (implants installed during plastic surgery procedures). In this case, it can be maintained that the apogee of consumption denotes that the craving of the new genetic body and consumption of it (the body) is becoming a substitute or an alternative to all voracious consumptions.

It should be noted that biotechnology can also be seen as an expression of the human desire to excel and a settled ambition to unriddle the secret of the

rios objektas yra biotechnologijos) žymi egzistuojančią socialinio, ekonominio, kultūrinio ir politinio diskurso sąsają. Manytina, kad ši sąsaja kuria žmonijos, kaip supersistemos, propagandą. Šiuo atveju mokslo ir meno sintezė suteikia papildomų galimybių, leidžiančių pažinti ir / arba suprasti šiuolaikinį žmogų, jo norus, kurie išreiškiami per produktų vartojimą. Vartojimas šiuo atveju žymi visuomenės tarpusavio santykius.

Verta pastebėti, kad *naujųjų medijų meno* samprata rodo, jog mokslas skatina civilizacijos ir meno raidą ir sintezę, dėl to iš žiūrovo reikalaujama visokeriopo raštingumo, kitaip jis eliminuojamas kaip vartotojas ir dalyvis iš naujųjų medijų meno diskurso. Menininkai, domėdamiesi naujomis technologijomis kaip kūrybos instrumentais, mokslo žinias priartina prie vartotojų kultūros ir formuoja meninės kalbos metodus, leidžiančius kurti žiūrovo / vartotojo ir drauge visos visuomenės vaizduotę.

Virtualūs ir viziofiliški kūnai

Pramogų kultūroje kaip vartojimo alternatyva pirmiausia siūlomas ne genų inžinerijos būdu sukurtas kūnas, bet virtualios natūralaus kūno išraiškos. Šiuo atveju kyla elementarus klausimas, ką reiškia naudoti virtualumą, jei visada egzistuoja noras naudoti ne tik vaizdinį (efemerišką kūną), bet ir kažką, kas turi tvirtą struktūrą ir aiškias formas, nusakančias apimtį? Taigi poreikis skatina kurti naują genetinį kūną ir ne eliminuoti anksčiau aptartą vartotojų kultūros epogėjų, bet jį patikslinti: kūno kūrimas turi prigimtinę paskirtį ir poreikį būti sunaikintas pačiame kūrybos proceso įkarštyje. Kūrimas ir vartojimas įgauna lygybės ženklą, kuris signifikuoja esant nuolatiniam poreikiui naikinti panašų į save. Iš pirmo žvilgsnio atrodo, kad simuliakra nereikalinga, nes ji yra naikinama. Paradoksalu, bet simuliakra įrodo organiško kūno buvimo svarbą. Manytina, kad ši keista situacija kelia tam tikrą nesąmoningą tikslą – pasikeisti savo kūną kaip drabužį.

Vartojimo apogėjus ir kūno kūrimas vaizduojamas italų režisieriaus Piero Paolo Pasolinio (1922–1975) 1975 m. sukurtame filme *Salo, arba 120 Sodomos dienų* (*Salò o le 120 giornate di Sodoma*; 116 min.). Šiame kūrinyje reprezentuojamas iškrypęs kito kūno seksualinis išnaudojimas. Išnaudojimas sietinas su fetišo ir falocentrinio noro įgyvendinimu. Norai pasiekia vartojimo apogėjų tuo metu, kai pagene and the life. The objective of secrecy requires manipulating biotechnology and illustrating the future. Philosophising and biotechnology development or biophilosophy itself (which covers biotechnology) here denote actually existing interface among social, economic, cultural and political discourses. The given interface is deemed to frame the propaganda concept of humanity as the supersystem. In this instance, science/art fusion allows further knowledge and/or comprehension of the modern human being and his/her desires expressed through the consumption of products. Thus, the statement that consumption in this case denotes public relations is on purpose.

It is also worth noting that the concept of the *new media art* implies that education promotes the development and fusion of civilisation and art consequently demanding manifold literacy from the viewer, otherwise he/she as a consumer and actor is a subject to elimination from the discourse of the *new media art*. While being concerned with new technologies as instruments of creation, artists bring scientific knowledge to consumer culture thereby developing methods of an artistic language which enable generation of the viewer/consumer and, at the same time, overall public imagination.

Virtual and visiophile bodies

The culture of entertainment primarily offers the virtual expressions of a natural body rather than a genetically engineered body as an alternative to consumption. Thus, the basic question arises as to the point of using virtualisation where there is always a desire to use not only the image (ephemeral body) but also something that has a solid structure and clear format defining the volume. This question refers to the existence of a natural need to use reality. Hence the need encourages the creation of a new genetic body, without eliminating the above-discussed apogee of consumer culture, and its specification since the creation of the body has an inherent purpose and the need to be destroyed in full swing of the creative process. The equals sign can be placed between creation and consumption which signifies the demand for destruction of the analogous on a permanent basis. At first glance, the *simulacrum* may appear irrelevant because it is exposed to destruction. Paradoxically, the *simulacrum* proves the importance of the presence of the organic body. It is assumed that this odd situation creates a certain unconscious purpose which is to change one's own body as a garment.

The apogee of consumption and the creation of the body unfold in suchlike and destructive perspectives of the physical lust which are displayed in ***Salò, or the 120 Days of Sodom*** (*Salò o le 120 giornate di Sodoma*, 116 min.), a 1975 Italian drama film written and directed by Italian director Pier Paolo Pasolini (1922–1975). Its scenes depict sexual depravity. Perverted sexual abuse is associable with the realisation

tys naikintojai, siekdami begalinio malonumo, save sunaikina. Filmo moralas – nuodijamas kūnas galiausiai paverčiamas nuodu, o pats nuodijantysis irgi apsinuodija.

Virtualumas negali būti atsiejamas nuo viziofilijos. Viziofilija gali būti suvokiama kaip meilė vaizdui arba vaizdo geismas. Viziofilija traktuojama ir kaip sutrikimas, ji sietina su pornografijos žiūrėjimu. Pornografijos žiūrėjimas yra paplitęs šiuolaikinėje kultūroje, jo eliminuoti iš žmogaus gyvenimo neįmanoma. Viziofiliškas tampa ne tik pornografijos žiūrėjimas ir grožėjimasis, bet ir lytinio akto, lytinių organų arba masturbacijos demonstravimas per internetinei transliacijai skirtą videokamerą. Tiesioginė masturbacijos transliacija ir tiesioginis kito masturbacijos stebėjimas taip pat yra viziofiliškas veiksmas. Viziofilija kaip sutrikimas labiausiai pasireiškia tuo metu, kai realus partneris neatitinka lūkesčių, kai nėra toks pat gražus, jaudinantis, kokį galima matyti pornografinėje produkcijoje. Taigi viziofilija keičia partnerio patrauklumą.

Dauguma šiuolaikinių žmonių nebegali įsivaizduoti gyvenimo be komunikavimo naudojant internetinės vaizdo transliacijas. Technologijos leidžia priartinti kūną, kurio nėra šalia. Sumažėjus atstumui nesantis kūnas pakeičiamas atvaizdu arba vizualiu pakaitalu. Egzistuoja begalė įvairiausių vaizdo transliacijų / konferencijų svetainių, tačiau su genetinio kūno kūrimo idėja sietinos tik ekshibionistinio ir vojeristinio pobūdžio transliacijos.

Masturbavimosi akto transliavimas žymi seksualinio savęs arba seksualaus kito kūno geismą. Vartojimo metu savasis kūnas paverčiamas ekrane demonstruojamo kito kūno vaizdu. Grožėjimosi objektu tampa savas kūnas (transliacijos metu ir savas kūnas matomas ekrane, kuris veikia tarsi veidrodžio analogas). Čia susipina žiūrėjimas ir rodymas.

Nors pornografijos žiūrėjimas ir rodymas nėra kilęs tik iš virtualios interneto erdvės (pirmtaku galima laikyti pornografiją žurnaluose ir laikraščiuose), tačiau šioje teorijoje svarbiausias yra internetinis seksas, leidžiantis ne tik suvokti savo kūną kaip tobulą, bet ir ieškoti gražaus kito kūno. Šis įteisinimas ir paieška atveria *sublimacijos* ir *desublimacijos* idėjos svarbą. Vietoj to, kad būtų sublimuojamasi (pvz., vietoj seksualinio išnaudojimo arba prievartos būtų sportuojama), internetas leidžia užsiimti desublimacija (iš dalies patenkinti kito arba savo kūno geismą). Kyla klausimas apie genetiškai sukonstruoto kūno

of fetish and phallological or phallocentric desire. The desires culminate in consumption the moment that the destroyers destroy themselves while pursuing infinite pleasure. The moral communicated by the film implies that the body being poisoned is eventually converted into poison meanwhile the poisoner gets poisoned himself.

Virtualisation cannot be dissociated from the issue of *visiophilia*. Here, *visiophilia* literally can be seen as love for the image or lust for the image. Mentality researchers regard *visiophilia* as a disorder associable with viewing pornography. While viewing pornography is widespread in contemporary visual culture, its elimination from the subsistence of a human being is impossible. *Visiophilia* is evidenced not only in watching and admiring pornography but also in video webcast of sexual intercourse, sex organs or masturbation. Live video broadcast of masturbation and direct observation of another's masturbation are also *visiophile* action. *Visiophilia* as disorder is the most expressive where the realistic partner fails to meet expectations, where he/she fails to appear as beautiful and exciting as presented by the production of pornography. *Visiophilia* hence alters the partner's attractiveness.

Most people in modern society can no longer imagine their life without communication through the use of webcasts. These technologies allow bringing a remote body close to the viewer. When the distance is shortened, the absent body is replaced by an image or a visual alternative. There exist multiple video broadcasting/conferencing websites, however *voyeuristic* and *exhibitionist* webcasts alone shall be related with the concept of the genetic body creation (within the scope of this article).

Broadcasting masturbation implies a desire for the body of sexual self and/or another. During consumption, one's body is transformed into the image of the body of another which is displayed on the screen. Although the masturbating another is also present, one's body becomes an eyeful (during broadcasting, one's body becomes visible on the screen as well and acts like an analogue of a mirror reflection). Watching and showing strategies are intertwined here similarly to the overlapping positions of the body being consumed and to be consumed.

Although the strategy of pornography watching and showing does not derive from the virtual online space alone (pornographic magazines and newspapers can be generally considered its forerunner), online sex is central in the given theory. Owing to online sex, one can both validate one's body as perfect and search for another beautiful body. This validation and search reveal the importance of the concept of *sublimation* and *desublimation*. Instead of engaging in sublimation (e.g. doing body work such as sports instead of sexual exploitation or abuse),

poziciją ir santykį su aptarta sublimacijos ir *desublimacijos* teorija. Atsakymas gana paprastas: genų inžinerija veikia kaip tam tikras P. P. Pasolinio filmo atitikmuo, kaip *antisublimacija*, kai potraukis, kurio negalima realizuoti, yra realizuojamas tikrovėje, kai nebevyksta jokia transformacija į visuomenės sankcionuotą veiklą.

Mada ir šeimyninis albumas kūno kūrimo projekte

Pomėgį rodyti kūną, žiūrėti į kitus kūnus gali lemti mada, šeimyninių albumų kūrimo tradicijos. Vartotojų visuomenėje ne kūnas, atsiradęs viešojoje erdvėje, yra pastebimas, – pastebima tai, kas kūną maskuoja (pvz., madingi drabužiai). Jei viešojoje erdvėje (pvz., miesto gatvėje) praeiviai turės galimybę matyti nuogą kūną, kils nepasitenkinimas, nes viešoji erdvė nėra skirta kūnui – ji skirta jo apdangalui. Žiūrėjimas į kitą tampa žiūrėjimu į madingą kūno trūkumų maskavimą.

Kitas pavyzdys yra susijęs su šeimyninio albumo fenomenu. Žiūrėti į albume įamžintus žmones yra tas pats, kas žiūrėti į kūną, kurio nebėra ir kurio jau nebus. Žiūrėti yra tapatu domėtis praeities kūnu, geisti jo, norėti pakartoti praeityje išgyventas situacijas ir susigrąžinti turėtą, bet jau prarastą kūno grožį.

Madingo apdaro ir fotoalbume įamžinto prarasto kūno strategija žymi tobulo grožio perkėlimą iš mirties į gyvenimą. Plastinės chirurgijos dėka sukurtos kūno dalys nuolatos koreguojamos. Principas panašus į fotografijų albumo strategijos plėtojimą ir mintimis konstruojamą grįžimą į ankstesnį – jaunesnį kūną. Per grįžimo reiškinį kūnas tampa savotiška muziejine vertybe. Jis paaukojamas ne lietimo, bet stebėjimo aktui. Taigi galima teigti, kad genetika pirmiausia kuria kūną ne vartojimui, bet vartojimo geismui numalšinti per žiūrėjimo aktą? Vadinasi, kūnas turi būti geidžiamas, o geismas turi jį priversti atsinaujinti.

Vietoj išvadų

Vietoj išvadų galima retoriškai paklausti, ko ateityje dera laukti iš genetinio meno ir genų inžinerijos? Tikėtina, kad skaitytojų nenuvylė išdėstytos gana asmeniškos mintys ir pastebėjimai, susiję su biomeno

the *visiophile* online service allows one to engage in desublimation (to satisfy own or another's bodily craving in part). The question then arises concerning the position of the genetically designed body and its relationship with the above-mentioned theory of *sublimation* and *desublimation*. The answer is quite simple: to a certain extent, genetic engineering here is equivalent to P. Paolo Pasolinis' film which leads to *anti-sublimation* whereby unrealised attraction is placed in reality where any transformation into a socially sanctioned activity has ceased.

Fashion and family album in body creation project

The strategy of the body watching and showing derives from the tradition of fashion and family album design and consumption. How shall this be understood? It is body masking (e.g. fashionable clothes) rather than the body appearing in the public space that is observed in the consumer society. If passers-by were in a position to see the nude in the public space (such as a city street), the resulting discontent would demonstrate an overall desire for elimination of a natural or naturalistic body from the public space. In this case, the public space may seem to be designed for the body covering rather than the body itself. Watching another grows into looking at fashionable masks covering the body defects.

Another example is the phenomenon of the family album. Viewing the people commemorated in the album corresponds to viewing the body that no longer exists and will never come into existence. Viewing is identical to taking interest in the past body, craving for it, wishing to simulate the situations experienced in the past and to recover the once enjoyed but already lost beauty of the body.

The strategy of fashionable clothing and the lost body commemorated in the photo album signifies transfer of perfect beauty from death to life. Transfer is integrated into the discourse of plastic surgery. The parts of the body created through the use of plastic surgery are constantly reviewed and re-adjusted. The principle is similar to the development of the photo album strategy and mental return to a former younger body and its reflection. Through the phenomenon of return, the body becomes a kind of a museum piece. It is immolated for the act of observing instead of touching. In this case, a suggestion can be made that genetics primarily aims at generating the body to quench the consumption desire through a viewing instrument rather than to be consumed. Thus, for the body to renew or be restored, the body has to be desired and fed by desire.

In place of conclusions

In place of conclusions, the question as to what can be expected of *genetic art* and genetic engineering programme in the future can be left open. I presume, the readers did not get disappointed in

ir genų inžinerijos diskursu. Straipsnyje kelta genetinio meno ir genų inžinerijos tapatybės, kilmės problema verčia pateikti glaustus teiginius:

1. Biomenas yra naujųjų medijų meno diskurso dalis, aptarianti gyvybę, jos procesus ir biologijos mokslo koncepcijas. Genetinis menas kuriamas tik tuo metu, kai kūrybos priemone virsta genas ir / arba DNR grandinė.
2. Genetinis menas kyla iš sapno ir vartotojų kultūros. Čia sapnas veikia kaip genetinio meno provaizdis, o vartotojų kultūros inercija ir augantis vartojimo apetitas reikalauja atlikti sapne regimo kūno perkėlimą į tikrovę. Sapniškojo kūno realizacija žymi vartotojų kultūros apogėjų.
3. Genetinio kūno strategijos susijusios su grožio kūrimo strategijomis. Genetinėje kūryboje susipina vartotojo ir vartojamojo kūno kontekstai. Neišpainiojamas susipynimas prilygsta viziofiliškai internetinio sekso strategijai, madingo apdaro ir šeimyninio albumo kūrimo ir vartojimo tradicijai arba tikslui.

foregoing quite personal thoughts and observations associated with the discourse of *bioart* and genetic engineering. The issue of identity and origin of *genetic art* and genetic engineering addressed in the article leads to the following concise statements:

1. *Bioart* is part of the discourse of the *new media art* which reflects over the whole life, its processes and concepts of biological science. Meanwhile, *genetic art* is created only when a gene and/or DNA chain becomes a creation tool.
2. *Genetic art* is generated by the dream and consumer culture. Here, the dream acts as the *mirror image of genetic art*, whereas the inactive consumer culture and the growing appetite for consumption demand that the body viewable in a dream would be transferred to reality or realised. The realisation of the dream body signifies the apogee of the consumer culture.
3. The strategies of the genetic body are associated (not necessarily apparently) with the strategies of beauty creation. The contexts of the consumer and the body being consumed are intertwined in genetic creation. Inextricable intertwining equals the *visiophile* strategy of online sex as well as the tradition or purpose of the fashionable garment and family album design and consumption.