



Sandris Mūriņš

Xtreme

Xtreme kultūra, kas ietver sevi dzīvesveidu, attieksmi pret komunikāciju un informācijas izplatīšanas & apmaiņas līdzekļiem.

Pilsētas kultūra - radusies pilsētas apstākļos, meklē izpausmes formas arī virtuālajā datortiklu vidē.

Katras kultūras / dzīvesveida kreatīvās izpausmes - Xtreme kultūrā tās saistās ar komunikāciju - iespējas veidot savu informācijas infrakstruktūru, ko piedāvā informācijas laikmeta izplatītākais komunikācijas līdzeklis internets.

Alternatīva izklaides pasākumu organizācijas forma savā vidē - tehnoloģiju piedāvātās iespējas radīt virtuālo vidi kontekstā telpiskajai, elektroniskā komunikācija paralēli fiziskajai saskarei.

Veselā kultūrā vairāk iespēju radošām izpausmēm un darbībām, tā ir interesantāka nekā viens indivīds - kultūra var radīt sev informācijas vidi, virtuālo "dzīves telpu", kas vienotu tās dalībniekus/piekritējus/interesentus, neatkarīgi no ģeogrāfiskās atrašanās vietas. Piemēram, video novērošanas kameru sistēmu un projektoru izmantošana, lai paplašinātu fiziskās telpas robežas.

Informācijas laikmets - savā ziņā individualitātes, elitārisma noliegums - "no stars", mūzikā un kino vairs nav "zvaigznes", reiva un citās 90.gadu beigū mūzikas kultūrās katrs var būt zvaigzne, personības kulta noliegums, vienlīdzīgas iespējas piekļūt informācijai un to izplatīt, pateicoties datortiklu tehnoloģijas attīstībai.

Xtreme culture - includes lifestyle, attitude towards communication and means of information distribution and exchange.

This is urban culture - it's born in specific urban circumstances, and it looks for its way of expression also in virtual environment of computer networks.

Creative forms of expression of every culture / lifestyle - in Xtreme culture they are connected with communication - possibilities to form its own information infrastructure provided by most wide-spread medium of the information age - the internet. The alternative way to organize entertainment in this special environment - technology provides opportunity to create a virtual environment considering the context of real environment, electronic communication parallel to physical contact.

A whole culture contains more possibilities for creative ways of expression and activities, and it is more interesting and attractive than one person - a culture can create an information environment of its own, virtual "space of life", which would join its participants independent from geographic location. For example, use of video observation cameras and projectors to extend the boundaries of the physical space.

The information age - denying of individuality and power of elite - no stars in music and movies. In rave, drum'n'bass, techno and other music styles of the end of nineties everyone can be a starlet, the cult of a personality is denied, everybody has the same chances to get information, distribute and use it thanks to the development of worldwide computer networks technologies.

