

KULTŪROS IR KŪRYBINĖS INDUSTRIJOS LIETUVOJE

Paveldas, vizualūs menai, scenos menas

Lietuvoje veikia 850 startuolių, 6,5 procentų – tai reklama ir kūryba (Ad Tech irand Creative Tech).

Kultūros ir kūrybinių industrijų sektorius Lietuvoje pastaraisiais metais yra vienas labiausiai augančių ekonomikos sektorių. Kūrėjai, startuoliai, smulkūs ir vidutiniai verslai, kurdami produktus ir paslaugas, tampa svarbia ekosistemos ir žiedinės ekonomikos dalimi.

Lietuvoje atsiranda vis daugiau kūrėjų, kurie prisijaukina naujas technologijas – nuo tapybos darbų iki pasaulyje jau plačiai naudojamos programinės įrangos nuotraukų redagavimui, grįstos dirbtinio intelekto technologija.

Lietuvoje pažangiausios, pirmaujančios ir labiausiai išvystytos yra medijos – naujosios medijos, žaidimų industrija, kino industrija ir muzikos industrija bei vizualieji menai.

Apžvelgsime keletą pavyzdžių iš paveldo, vizualiųjų menų, scenos meno ir žaidimų.

Paveldo institucijose, pavyzdžiui muziejuose, naujosios technologijos gali tapti įrankiais didinti įtrauktį, o eksponatams atgimti naujai. Papildytos realybės (AR) technologija ir jos pagrindu rengiamos parodos susilaukia vis daugiau paveldo institucijų, muziejininkų dėmesio. Virtualios realybės technologijos panaudojimo pavyzdžių Lietuvos muziejų veikloje nėra daug, bet garsiausias – „Angelų takais“. 2018 metais režisierė Kristina Buožytė ir prodiuseris Vitalijus Žukas pristatė meninį virtualios realybės filmą „Angelų takais“, paremtą garsiausio Lietuvos dailininko Mikalojaus Konstantino Čiurlionio paveikslais. Interaktyviai patirčiai sukurti buvo panaudota 60 paveikslų. Autoriai siekė ne tik perkelti paveikslus į virtualią realybę, bet ir perteikti emociją, tai, ką menininkas norėjo perduoti savo kūryba.





Vizualiųjų menų kūrėjai vieni pirmųjų išbandė visų naujų technologijų galimybes. Šios srities kūrėjai dažniausiai ieško galimybių eksperimentuoti, atrasti naujas ar tarpdisciplinines raiškos formas. Tačiau Lietuvoje daugelis kūrėjų, kurie nusprendė išmėginti naujas technologijas – savamoksliai. Nėra mentorystės, konsultavimo ar supervizavimo galimybių. Nepaisant to, kūrėjai pristato savo darbus virtualioje erdvėje, įsilieja į tarptautines bendruomenes. Tapytojas Andrius Zakarauskas sukūrė pirmąjį savo NFT – „Tape the Motion. Disco“ (Naujausios technologijos, tokios kaip blokų grandinė (blockchain), atvėrė duris menininkams pateikti ir pardavinėti savo skaitmeninį meną kaip unikalius kūrinius per turtinės (nekeičiamos) žetono (NFT) pardavimus). Jis buvo parduotas labdaros aukcione tarptautinės šiuolaikinio meno mugės „ArtVilnius“ metu. Menininkas Robertas Narkus pristatė savo papildytos realybės parodą „Nešėjas“.

Meno kūriniai joje yra artefaktai, trofėjai, įrankiai – tikros „gyvosios dramos“ su savita filosofija, mitais, kultūra, menamais gaminiais ir sprendimais, šalutiniais produktais, scenografija ir rekvizitais. Naudojantis specialia programėle parodoje galima išvysti „papildytos realybės“ instaliacijas, nematomas plika akimi. Menininkas šiuo projektu siekia užčiuopti poslinkį naujos eros link.

Scenos menas-teatras ar šokis per ekraną – neprilygsta patirčiai teatre ar kitoje erdvėje. Kūrėjai mano, jog skaitmenizacija teatre veda į tapimą kita meno rūšimi – labiau kinu. Matyt todėl naujosios technologijos šioje srityje įsisavinamos nedrąsiai ir tik pavieniuose projektuose. Tačiau Lietuvoje yra ir scenos menų ArtTech pionierių, kurių darbai rodo, jog poreikis ArtTech ekosistemos plėtrai yra. „Kosmos theatre“ ieško naujų meninių formų apjungdami klasikinį teatrą su šiuolaikinio mokslo pasiekimais ir technologinėmis naujovėmis. Jie rengia pasirodymus, instaliacijas, patyrimines platformas naudodami 3D animaciją, virtualią ir papildytą realybę bei kt. priemones. Suburdami jaunuosius menininkus ir suteikdami jiems kūrybines bei edukacines platformas, „Kosmos theatre“ siekia tapti šiuolaikinio meno eksperimentų centru.

Knygos ir spauda. Monika Budinaitė yra pirmoji rašytoja Lietuvoje, įgyvendinanti NFT performansą literatūros srityje. Rašytoja pardavė savo rašomos knygos juodrašį kaip NFT, taip suteikdama

naujajam kūrinio savininkui galimybę pamatyti tekstą su kritikės ranka rašytais komentarais ir galiausiai atsidurti romane „svečio teisėmis“. Šis pavyzdys atspindi šiuolaikinio kūrybos lauko tendencijas, kuriame ryšys tarp kūrėjo ir auditorijos stiprėja, pereinama nuo grįžtamojo ryšio ir kritikos prie bendrakūrybos.



Parengė Lilija Zableckienė

https://data.kurklt.lt/wp-content/uploads/2023/04/Artech_Esamos-situacijos-analize.pdf