



CREATIVE COMMUNITIES FIRST

TVARAUS IR REGENERACINIO VYSTYMOŠI VADOVAS KŪRYBIŠKOMS BENDRUOMENĖMS

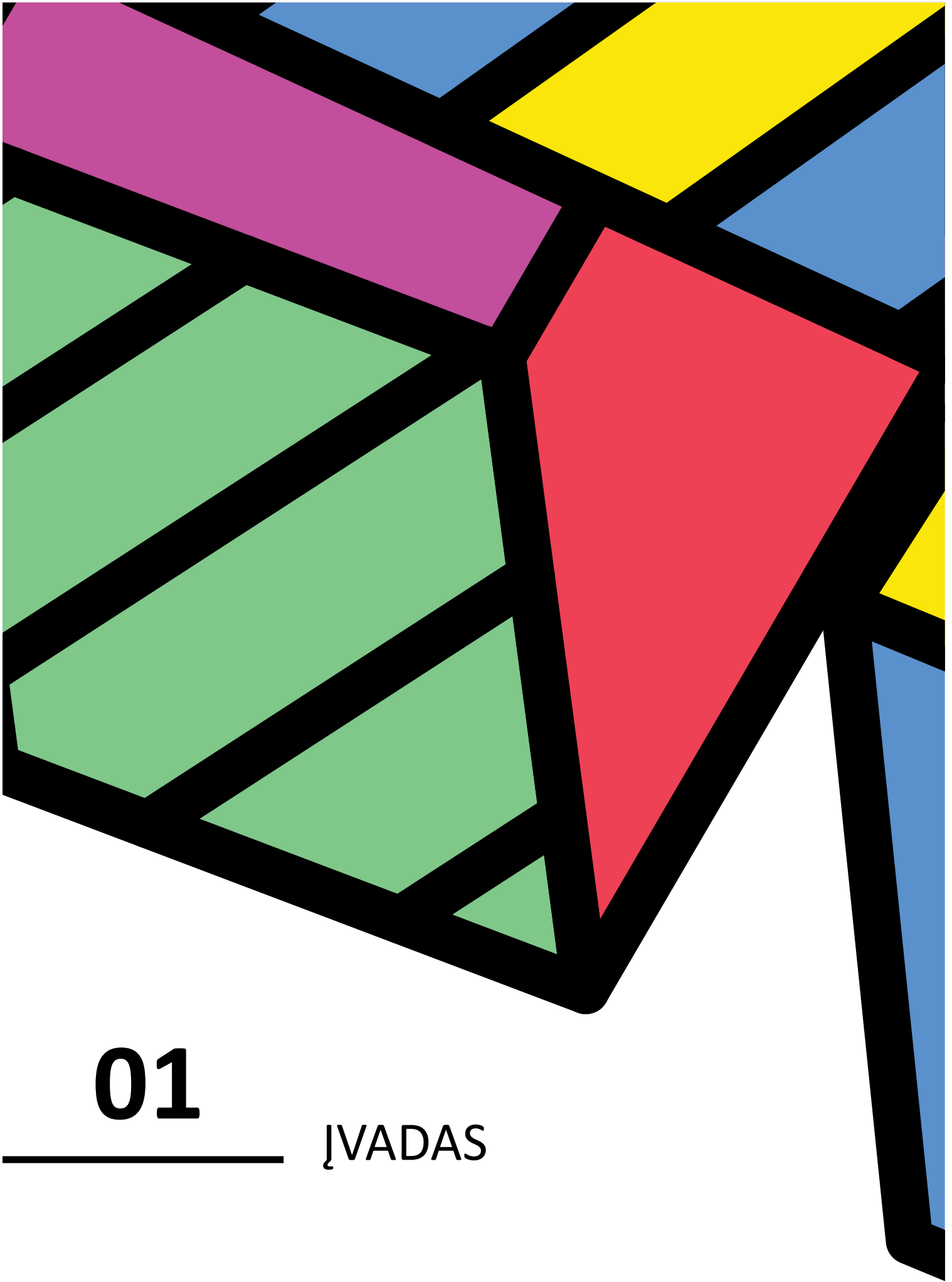
1 versija - 2022 m.

Kūrybinės
bendruomenės
pirmiausia



This project has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for this publication (communication) and the Commission accepts no responsibility for any use may be made of the information contained therein.

www.creativecommunities.eu



01

JVADAS



ĮVADAS

Apie šį vadovą

COVID-19 sužlugdė Europos kūrybinę ekonomiką, todėl jai reikia visokeriopos pagalbos, kad ji taptų stipresnė ir atsparesnė. Kūrybinės pramonės šakos Europos ekonomiką papildė šimtais milijonų eurų, tačiau pastaraisiais metais šimtai kūrybingų asmenų ir kūrybinių kolektyvų neteko galimybių reklamuoti ir parduoti savo darbus.

Tuo pat metu Europos universitetai dėl staigaus perėjimo prie internetinio ir nuotolinio mokymosi prarado vadinamąjį „trečiąją universitetų misiją“. Programa „Kūrybinės bendruomenės pirmiausia“ (angl. Creative Communities First, CCF) buvo sukurta kaip atsakas į šias dvi problemas. Pagrindinis jos tikslas – padėti aukštųjų mokyklų dėstytojams skaitmeniniu būdu transformuoti savo mokymo metodus ir taip atgaivinti mažas vietines kūrybines bendruomenes.

ES KŪRYBINIŲ EKONOMIKŲ IR BENDRUOMENIŲ TIKSLINIO IR REGENERACINIO VYSTYMO PO COVID-19 GIDAS suteikia aukštųjų mokyklų dėstytojams kruopščiai ištirtų, naujausių žinių apie COVID-19 krizės poveikį kūrybinėms ekonomikoms ir pritaikomų sprendimų, kuriuos galima pritaikyti siekiant tvariai vystyti ir regeneruoti kūrybines bendruomenes po krizės, rinkinį.

Kaip jis bus naudojamas? Vadovu pirmiausia naudosis aukštųjų mokyklų sektorius. „Kūrybiškos bendruomenės pirmiausia“ siekia skatinti aukštojo mokslo institucijų sektoriaus pilietinį aktyvumą ir atsakomybę už tai, kad jos, naudodamos turimus išteklius (darbuotojus ir studentus), prisidėtų prie teigiamų pilietinių, ekonominių ir visuomeninių pokyčių. CCF įgalina studentus tapti pilietinio ir socialinio dalyvavimo skatintojais / novatoriais ir skatina juos kartu kurti sprendimus sektoriui, iš kurio COVID-19 juos atėmė.

Vadovas skirtas naudoti kaip pagrindinė mokymo ir informacinė priemonė rengiant aukštųjų mokyklų studentus kūrybinio sektoriaus E-paslaugų mokymuisi.

Jame bus nurodytos kai kurios kūrybinio sektoriaus problemos ir pristatyti kūrybiniai ir regeneraciniai projektai, kuriuose dalyvavo arba galėtų dalyvauti studentai. Visi atvejo analizės projektai buvo atrinkti dėl galimybės juos pakartoti ir perkelti mokymosi potencialą.

KAS GALI NAUDOTIS ŠIUO VADOVU?

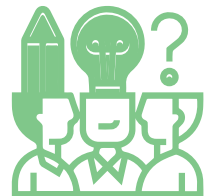
CCF projektas skirtas trimis pagrindinėms tikslinėms grupėms

„Kūrybiškos bendruomenės pirmiausia“ atitinka trijų pagrindinių tikslinių grupių poreikius ir teikia jiems naudą šiais būdais:

Aukštųjų mokyklų dėstytojai galės pasinaudoti nauju kombinuotu skaitmeninės pedagogikos metodu (E-mokymasis ir skaitmeninis hakatonas), kuris padės įgyvendinti vadinamąją „trečiąją misiją“ ir suteiks studentams įtraukiančio ir taikomojo mokymosi patirties.



Aukštųjų mokyklų studentams bus naudinga nauja inovatyvi skaitmeninė mokymosi patirtis, kuri juos sudomins ir įtrauks. Jie įgis svarbiausių XXI a. įgūdžių ir nuostatų, tokių kaip bendras problemų sprendimas, tarpasmeninis bendravimas, kritinis mąstymas ir savarankiškumas, nes kartu kurs kūrybiškus pramonės sprendimus. Jie dalyvaus įtraukiančiame skaitmeniniame mokymesi (apimančiame E-paslaugų mokymąsi + skaitmeninį hakatoną) ir pritaikys savo žinias apie (pvz., AR, VR, 3D spausdinimą) bei pritaikys jas bendrai kurdami sprendimus kūrybinių industrijų bendruomenių problemoms spręsti.



Kūrybinės bendruomenės (menininkų, amatininkų, rašytojų, filmų kūrėjų, programinės įrangos dizainerių ir kt.) gaus naudos iš aukštųjų mokyklų perduodamų inovacijų, skirtų padėti joms sušvelninti COVID-19 ir tvariai plėtoti ir (arba) atnaujinti savo perspektyvas ir verslo modelius, rengiantis ateičiai.



“ CCF padeda aukštosioms mokykloms tapti ateities universitetais, kurie remia atvirąsias inovacijas, savo trečiąsias misijas ir kuria vietas (tiek fizines, tiek virtualias), kuriose universitetai ir pramonės atstovai veikia kartu ir bendradarbiauja vykdydami projektus, kuriais sprendžiamos realios problemos. Ateities universitetai – tai inovacijų rajonai, kuriuose aktyviai taikomi moksliniai tyrimai siekiant poveikio visuomenei ir tarpininkaujama užmezgant ryšius tarp verslininkų ir mentorių, rėmėjų ir finansuotojų. “



02

COVID-19
KRIZĒS POVEIKIS
KŪRYBINĒMS
INDUSTRIJOMS
EUROPOJE



TADA IR DABAR

Kaip COVID-19 pandemija paveikė Europos kūrybinę ekonomiką

Remiantis 2021 m. sausio mėn. ataskaita „Atkurti Europą, kultūros ir kūrybos ekonomika prieš ir po COVID-19 krizės“, Europos kultūros ir kūrybos sektorius nuo koronaviruso krizės nukentėjo labiau nei visos kitos pramonės šakos, išskyrus aviaciją.

2019 m., prieš prasidedant pandemijai, Europos kultūros ir kūrybos sektorius buvo sparčiai besiplečiantis sektorius, kurioje dirbo apie 7,6 mln. žmonių, t. y. du kartus daugiau nei telekomunikacijų ir automobilių sektoriuose kartu sudėjus ir 700 000 daugiau nei 2013 m.

Ataskaitos autoriai, apskaitos įmonė EY, teigia, kad per pastaruosius šešerius metus jos metinė apyvarta, siekianti 643 mlrd. eurų, augo 2,6 % per metus ir sudarė apie 4,4 proc. viso ES BVP, o bloko perteklius sudarė daugiau kaip 8,6 mlrd. eurų.

2013-2019 m. dešimties kultūros ir kūrybinių industrijų (KKI) sektorių augimo tempai buvo skirtingi, tačiau pastovūs: vaizdo žaidimų, reklamos, architektūros ir muzikos – daugiau nei 4 % per metus, o audiovizualinės (AV), radijo, vizualiųjų menų, scenos menų ir knygų – nuo 0,5 iki 3 %. Dėl sudėtingo perėjimo nuo spaudos prie interneto pajamų nukentėjo tik spauda (-1,7 %).

2019 m. penkios didžiausios 28 ES šalys (Prancūzija, Vokietija, Italija, Ispanija ir Jungtinė Karalystė) gavo 69 proc. visų KKI pajamų ES, tačiau labiausiai augo Vidurio ir Rytų Europos šalių pajamos. Daugiau kaip 90 % KKI įmonių yra mažosios ir vidutinės įmonės, o 33 % darbuotojų yra savarankiškai dirbantys asmenys – daugiau kaip du kartus daugiau nei visoje Europos ekonomikoje (14 %).

2020 m. kultūros ir kūrybos ekonomika neteko maždaug 31 % pajamų. COVID-19 krizės sukrėtimai juntami visose kultūros ir kūrybos sektoriuose: labiausiai nukentėjo scenos menai (-90 % 2019-2020 m.) ir muzika (-76 %); vizualiųjų menų, architektūros, reklamos, knygų, spaudos ir AV veiklos pajamos, palyginti su 2019 m., sumažėjo 20-40 %. Atrodo, kad vaizdo žaidimų pramonė vienintelė išsilaikė (+9 %).

Krizė labiausiai paveikė Vidurio ir Rytų Europą (nuo -36 % Lietuvoje iki -44 % Bulgarijoje ir Estijoje).

Persikėlę į 2022-2023 m. matome, kad kūrybinių industrijų sektorius įveikė blogiausią, atsigavimą, sustiprėjo ir dabar yra lankstesnis ir atsparesnis nei anksčiau. Tačiau kas lėmė šį atsigavimą? Šiame vadovo skyriuje nagrinėjame, kaip pandemija paveikė kiekvieną iš mūsų šalių partnerių – Lietuvą, Airiją, Suomiją, Vokietiją ir Daniją. Iš klausėme šio sektoriaus atstovus ir aprašėme kai kurias paramos priemones (vyriausybines ar kitokias), kurios padėjo sektoriui sunkiu metu.

Paskutinėje vadovo dalyje (O3) nagrinėjami įdomių projektų, programų ir iniciatyvų, atsiradusių dėl krizės, pavyzdžiai ir naujovės. Nagrinėjame problemų ir sprendimų, kurie lėmė jų atsiradimą, poveikį ir rezultatus. Trumpai ir glaustai pateikiame pagrindines išvagas ir išvadas, taip pat pasiūlymus, kaip tokio pobūdžio iniciatyvas būtų galima plėtoti ateityje, ypač aukštųjų mokyklų aplinkoje ir kūrybinio sektoriaus mokymosi paslaugų kontekste, kurį šiuo projektu stengiamės skatinti.



COVID-19 ĮTAKA KŪRYBOS EKONOMIKAI – Šiaurės Vakarų Airija

Ištrauka iš knygos „Kūrybinio sektoriaus vertinimas Golvėjaus, Majo ir Rošomono regione – COVID-19 poveikio analizė“

Kūrybinėje ekonomikoje GMR regione dominuoja mažos, dažnai labai mažos (vieno asmens) įmonės. Kartu šios įmonės taiko labai įvairius verslo modelius, ir nė vienas jų neapibrėžia sektoriaus kaip visumos. Tai gali būti įvairūs modeliai – nuo pelno nesiekiančių modelių ir kūrybingų asmenų, vykdančių projektinę veiklą, iki didelių organizacijų, turinčių pasaulines tiekimo grandines ir filialų modelius. Visoms organizacijoms būdingas vienas bendras bruožas – noras būti kūrybingoms. Iš tiesų daugeliui šių labai mažų įmonių pelno siekimas ne visada yra pagrindinis tikslas; vienintelis tikslas – tiesiog išlikti tvaria įmone, kuri gamina kūrybinę produkciją.

Darbo vietų praradimas: Kalbant apie COVID-19 poveikį, EBPO apskaičiavo, kad kūrybinėje ekonomikoje darbo vietoms gresia pavojus nuo 0,8 % iki 5,5 %. Didžiausias pavojus kyla prekybos vietų ir (arba) auditorijos sektoriams. Airijoje apskaičiuotas poveikis svyruoja nuo prognozuojamo 10 % (EY, 2020 m.) iki 13 % (ESRI, 2020 m.) BVP sumažėjimo, net 220 000 žmonių gali netekti darbo visam laikui.

2020 m. vasaros pradžioje „Ernst and Young“ ataskaitoje, kurią užsakė Meno taryba, apskaičiuota, kad Airijos meno sektoriaus nuostoliai sudaro nuo -34,6 % iki -42 %, o darbo vietų skaičius sumažėjo nuo -14,9 % iki -18 % (likusioje Airijos ekonomikoje -7 %). Verslo, įmonių ir inovacijų departamentas paskelbė analogišką ataskaitą, kurioje pabrėžė, kad visiškai sumažėjo veiklos galimybės ir dėl to smarkiai sumažėjo pajamos. Jie apskaičiavo, kad dėl sustojusios gamybos Audiovizualiniame subsektoriuje buvo atleista 800 žmonių, o prarastos pajamos siekė 20 mln. eurų. Toje pačioje ataskaitoje taip pat prognozuojama, kad 2020 m. susijusių pramonės šakų, pavyzdžiui, turizmo, nuostoliai sieks 5 mlrd. eurų. Tuo pat metu jie atkreipė dėmesį į galimus teigiamus Airijos technologijų sektoriaus aspektus.

Pardavimų nuostoliai: paklaustos apie prognozuojamą 2020 m. pardavimų skirtumą, palyginti su praėjusiais metais, kūrybinės įmonės prognozuoja 18 % nuosmukį. Kitoje spektro pusėje – nedidelė dalis respondentų, prognozuojančių pardavimų padidėjimą 100 % ir

daugiau. Šie respondentai yra įmonės, kurios save apibūdina kaip animacijos ir žaidimų įmones, o kiti save įvardija kaip dizaino veikla užsiimančias įmones.

Švietimas ir mokymas: Kūrybinėje ekonomikoje veikiančios įmonės aktyviai perduoda žinias kitiems regiono gyventojams ir prisideda prie įgūdžių tobulinimo. Daugiau nei pusė (55 %) 2018 m. apklausos respondentų nurodė, kad dalyvauja švietimo, mentorystės ir mokymo veikloje. Dažniausiai (46 %) tokios veiklos rūšys buvo paskaitos, mokymai ar seminarai visuomenei arba studentams (mokyklose, kolegijose ar universitetuose). Kūrybinio sektoriaus įmonės taip pat bendradarbiauja su švietimo sektoriumi, padėdamos atnaujinti ir formuoti kursus pagal dabartinius poreikius. Remiantis jų duomenimis, šioje veikloje dalyvauja 15 %. Verslininkai taip pat aktyviai dalijasi žiniomis su kitomis įmonėmis ir naujais talentais. Apklauso duomenimis, 13 % jų teikė mentorystę ar patarimus kitoms įmonėms, o 14 % – stažuotes. Daugiau nei 50 valandų švietimo ir mokymo veiklai per pastaruosius metus skyrė 44 % respondentų.

SSGG analizė: Duomenys, pateikti žemiau pateiktoje diagramoje, pagrįsti 2014 ir 2017 m. atliktomis apklausomis ir 30-čia interviu su Vakarų Airijos kūrėjais per tą patį laikotarpį. Įdomu matyti, kad „skaitmeninis“ yra pozicionuojamas ir kaip grėsmė, ir kaip galimybė.

| Strengths | | Weaknesses | |
|-------------------------------|-----------------|-------------------------|------------------------|
| Place | Environment | Physical Infrastructure | |
| Authenticity | Openness | Coherence | |
| Attractiveness | Urban/Rural | Representation | |
| Collaboration | Quality of Life | Space | Digital Infrastructure |
| Collaboration & Co-production | Exports | Tastes | Support |
| Digital | Experience | Housing | Place |
| Environment | Cross Sector | Digital | Finance |
| Opportunities | | Threats | |

Daugiau įžvalgų apie Airijos kontekstą

"Ernst and Young" ataskaitoje, kurią 2020 m. užsakė Meno taryba, apskaičiuota, kad meno sektoriaus nuostoliai svyruoja nuo -34,6 % iki -42 %.

Remiantis Vakarų plėtros komisijos atlikto tyrimo duomenimis, COVID-19 poveikis Golvėjaus, Majo ir Roškomo regionui turėjo neigiamą poveikį vertei – 69,6 mln. eurų, pardavimams – 47,8 mln. eurų ir 742 darbo vietų praradimui.

Meno tarybos ataskaitoje pateiktos rekomendacijos sektoriui įtraukia:

- Suderintą regioninį ir nacionalinį požiūrį į strateginių meno organizacijų išlikimą
- Užsakymo schemų išplėtimą
- Stipendijų programų plėtrą
- Darbo grupę naujoms partnerystėms kurti
- Profesinio tobulėjimo programą
- Švietimą ir įvairinimą

Nėra abejonių, kad pandemija padarė didelį poveikį šiam sektoriui. Toliau pateikiame keletą asmeninių anekdotų iš tiesiogiai nukentėjusių kūrybinės bendruomenės narių.

„Atšaukėme daugelio metų darbo kulminaciją. Uždarymas buvo greitas; visiškai atidaryti iš naujo neįmanoma, o iš dalies bus sudėtinga. Įgyvendiname savo įsipareigojimus ir iššūkius ir dinamiškai bei rūpestingai judame į priekį. Mums reikia finansinio stabilumo 2021 m., kad galėtume pasiekti mūsų apygardos gyvybines jėgas.“

-Sara Seanson, „The Dock“, Carrick-on-Shannon, direktorė



„Iš 15 darbuotojų komandos dabar esame tik 3, dirbantys namuose. Per ekonomikos nuosmukį patyrėme didelius apkarpymus, o finansavimas niekada nebuvo atkurtas; artėjantis nuosmukis mums kelia egzistencinę krizę. Organizacijai, neturinčiai jokių išteklių, sudėtinga ir nerimą kelia iššūkiai, susiję su veiklos atnaujinimu ir menininkų, darbuotojų ir visuomenės saugumo užtikrinimu.“

-Emeras McGarry, „The Model“ direktorius

„2020 m. Geležinio kalno literatūros festivalis buvo atšauktas, o tai turės tiesioginį poveikį jame turėjusiems dalyvauti rašytojams ir muzikantams (bus prarastas honoraras, ryšys su bendruomene, reklama, knygų ir kompaktinių plokštelių pardavimai), taip pat bus nutrauktas bendruomenės ryšys tarp literatūros, aplinkosaugos ir muzikos renginių.“

-Vincentas Woodsas Festivalio direktorius



„buvo sunku, bet tai privertė jus prisijungti prie interneto, nes visi turi prisijungti prie interneto. Žinau, kad kai kurie menininkai buvo įpusėję projektus, tie projektai galiausiai būtų pasibaigę paroda, kur nors galerijoje. O paskui jie turi tai paversti tarsi internetine galerija. Taigi, menininkai ir skulptoriai kūrė skulptūras ir turėjo investuoti į labai aukštos kokybės fotografijas ar skulptūras arba perkelti jas į interneto svetainę, kad galėtų jas pristatyti, o ne turėti galeriją, kurioje būtų demonstruojami menininkų darbai.“

-Stuartas Lawnas, „FabLab“ direktorius



COVID-19 POVEIKIS LIETUVOS KŪRYBINĖMS INDUSTRIJOMS

Pandemija buvo didelis sveikatos, ekonominis, politinis ir socialinis sukrėtimas Lietuvai. Šalies atsaką galima suskirstyti į dvi dalis. Su pirmąja pandemijos banga buvo susidorota palyginti gerai, Lietuva buvo giriamą kaip geras krizės įveikimo pavyzdys. Birželio pabaigoje paskelbtoje Ekonominio bendradarbiavimo ir plėtros organizacijos 2020 m. darnaus vystymosi ataskaitoje Lietuva užėmė ketvirtą vietą tarp geriausiai su pandemija susidorojusių šalių. Tačiau antroji pandemijos banga Lietuvai atnešė daug didesnių nuostolių. Gruodžio viduryje Lietuva buvo įvardyta kaip labiausiai nukentėjusi šalis pasaulyje.

Prasidėjus COVID-19 krizei, buvo atšaukti visi renginiai, koncertai, festivaliai, uždaryti teatrai, muziejai ir galerijos. Dėl COVID-19 didelė dalis kultūros, meno ir kūrybinių industrijų srities atstovų prarado galimybę dirbti ir gauti pajamų.

Remiantis surinktais duomenimis, jau per pirmąjį pandemijos mėnesį dėl COVID-19 sukeltos ekstremalios situacijos buvo atšaukta daugiau kaip 5 000 renginių, kurių metu darbo neteko ne tik dirbantieji, bet ir laisvai samdomi darbuotojai. Per mėnesį gražintinų bilietų į atšauktus ar atidėtus renginius vertė siekė beveik 8,1 mln. eurų.

Pandemijos metais Lietuvos kūrybinės industrijos daugiausia dėmesio skyrė skaitmeniniam turiniui. Pavyzdžiui, muziejai padidino skaitmeninio turinio apimtį, pradėjo aktyviai naudotis socialiniais tinklais ir kitomis vaizdo įrašų platformomis (pvz., atskirais įstaigų „YouTube“ kanalais). Edukaciniam turiniui palaikyti buvo naudojamos nuotolinės paskaitos, vaizdo ekskursijos, virtualios parodos, skaitmeniniai žaidimai (pvz., programėlė Kahoot ar kitos specialiai sukurtos programėlės). Buvo pereita prie nuotolinio mokymosi veiklų, kurias galėjo užsisakyti atskiros moksleivių klasės

(ir ši galimybė išliko iki šiol). Renginiai (parodų atidarymai, konferencijos, bendri projektai) buvo perkelti į virtualią erdvę ir nuotolinį formatą.

Lietuvos vyriausybė ėmėsi specialių priemonių pandemijos padariniams kultūros srityje sumažinti. Šios priemonės apėmė platų spektrą – nuo neatidėliotinos pagalbos (vienkartinės kompensacinės išmokos savarankiškai dirbantiems kūrėjams, subsidijos atšauktų ir atidėtų kultūros ir meno renginių organizatorių nuostoliams padengti, parama periodiniams kultūros leidiniams) iki ilgalaikės paramos ir kūrybinės veiklos tęstinumo (individualios stipendijos kūrėjams ir kultūros organizacijoms, finansavimo programa, skatinanti naujų produktų ir paslaugų kūrimą).

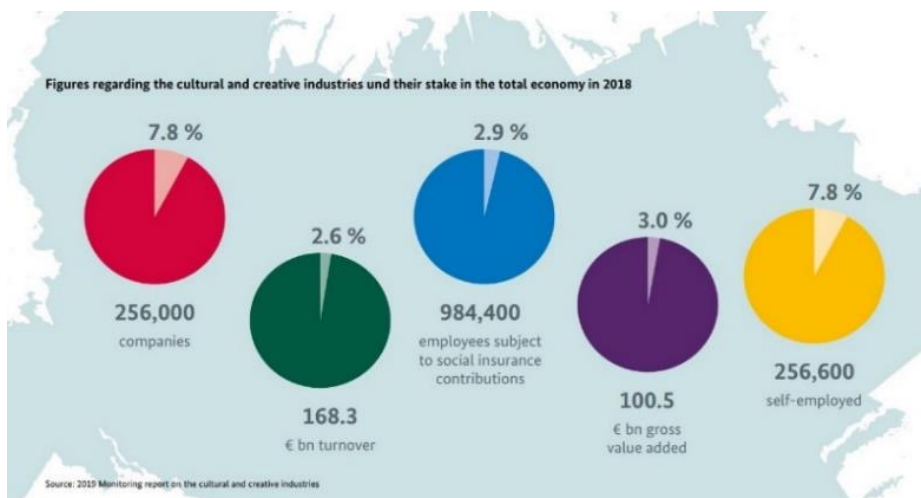
2021 m. menininkai Lietuvos kultūros tarybai pateikė 5 kartus daugiau paraiškų nei 2020 m. Papildomas priemonės kūrybinių industrijų sektoriui remti taikė Lietuvos verslo paramos agentūra ir kitos valstybinės organizacijos.

Lietuvoje kultūrinio užimtumo lygis 2020 ir 2021 m. padidėjo atitinkamai 0,4 ir 0,6 %. Tai liudija apie teikiamą paramą ir sektoriaus kūrybinį atsparumą, leidžiantį rasti naujų būdų dirbti ir augti neregėtais laikais.

COVID-19 POVEIKIS KŪRYBINĖMS INDUSTRIJOMS VOKIETIJOJE

„COVID-19 krizė yra didžiausias iššūkis Europos Sąjungos istorijoje. Labiausiai nukentėjo kultūra ir turizmas.“ – Angela Merkel

Kūrybinės ir kultūrinės pramonės šakos Vokietijoje apima literatūros, kinematografijos ir muzikos sektorius, dizainą, architektūrą, menus ir performatyvųjį meną, reklamą, programinę įrangą ir vaizdo žaidimus. Kai 2020 m. prasidėjo COVID-19 pandemija, šiuose sektoriuose dirbo beveik 1,2 mln. žmonių, kurie buvo pagrindinė įmonių, organizacijų, įstaigų ir pradedančiųjų įmonių darbo jėga (Federalinė ekonomikos ir energetikos ministerija; 2020).



Iki 2019 m. visų kūrybinių sektorių bendrai sukurtų paslaugų ir prekių bendroji vertė siekė beveik 106,4 mlrd. eurų (Federalinė ekonomikos ir energetikos ministerija; 2020 m.). COVID-19 poveikis pristabdė šių pramonės šakų augimą šalyje, todėl vien 2020 m. bendras nuostolis siekė -15,3 mlrd. eurų. Didžiausių kainą patyrė tokie sektoriai kaip scenos menai (-81 %), muzika (-44 %), kinas (-41 %) ir vaizduojamieji menai (-39 %).

Siekdamos sumažinti pandemijos sukeltus ekonominius nuostolius, administracijos ir savivaldybės visoje šalyje ėmėsi įvairių paramos priemonių. Jos apima tiesiogines ir netiesiogines išmokas, pavyzdžiui, dotacijas, paskolas ir mokesčių lengvatas (Blumenreich; 2021). Be to, buvo įgyvendintos kelios programos, skirtos paremti nukentėjusias pramonės šakas, taip pat paskatinti piliečius ir pilietinę visuomenę aktyviai remti menininkus, savarankiškai dirbančius specialistus ir apskritai meno ir kultūros įstaigas, skiriant aukas ir lėšas (Blumenreich; 2021).

Kita vertus, tokiais krizės laikais menininkai ir kūrybos bei meno sektoriaus profesionalai sugebėjo sukurti įvairių galimybių, kaip, pavyzdžiui, vokiečių fotografė Katja Stuke, kuri teigė: „Tai pirmas kartas, kai ką nors inscenizuočiau studijoje. Ir tai absoliučiai nulėmė tai, kad negalėjau keliauti ir grįžti į Japoniją, ir privertė mane galbūt tęsti šį dialogą ir rasti būdą kurti naujus vaizdus.“

Katja Stuke, fotografė, Vokietija

ANTIFOTO Baras, Vitrina, 2019 m. gegužė, Katja Stuke ir Oliver Sieber.





COVID-19 POVEIKIS SUOMIJOS KŪRYBINĖMS INDUSTRIJOMS

Kultūros ir kūrybos pramonė yra viena iš labiausiai nuo COVID-19 pandemijos Suomijoje nukentėjusių pramonės šakų. Tačiau įvertinti bendrą poveikį yra labai sudėtinga, nes daugelis padarinių peržengia skirtingų pramonės šakų ribas. Be to, poveikis kultūros ir kūrybos sektoriuose (KKI) pasiskirstė nevienodai. Ypač didelis poveikis pasireiškė renginių industrijoje, tuo tarpu lošimų pramonė, atrodo, išgyveno. Toliau pateikiami pavyzdžiai iliustruoja skirtumus Suomijos KKI viduje. Regioninių susirinkimų apribojimai ir trijų savaičių visiškai uždarymas 2020 m. pavasarį sudarė išskirtines aplinkybes, turėjusias didelį poveikį renginių pramonei, kai buvo apribotas gyvų renginių ir susitikimų organizavimas. KKI ribojimai netiesiogiai paveikė ir daugelį kitų pramonės šakų, pavyzdžiui, turizmo.

Kita vertus, lošimų pramonė buvo atsparesnė ekonominiam poveikiui. Žaidimų pramonei buvo naudinga, kai žmonės ėmė daugiau laisvo laiko leisti namų aplinkoje, todėl, pavyzdžiui, padaugėjo žaidimų atsisiuntimų ir žaidimų apskritai (Neogames 2020.)

Apskritai pandemija išryškino struktūrinius KKI veiklos aplinkos iššūkius, tokius kaip tinkamų finansavimo priemonių nebuvimas ir operacijų pažeidžiamumas apskritai. Tačiau KKI jau dabar susiduria su naujais iššūkiais dėl artėjančios energetikos krizės, kuri paveiks visą Suomijos ekonomiką. Šių iššūkių dar nepavyko įveikti.

Darbo vietų praradimas. 2021 m. Švietimo ir kultūros ministerija (Suomija) užsakė ataskaitą apie COVID-19 pandemijos poveikį kultūros sektoriui. Apie pusę šiame sektoriuje veikiančių bendruomenių pranešė apie atleidimus iš darbo arba atlyginimų mokėjimo sustabdymą. Vienas iš svarbiausių tyrimo rezultatų buvo prasta laisvai samdomų darbuotojų ir savarankiškai dirbančių asmenų padėtis pandemijos metu. Ataskaita taip pat atskleidė, kad kūrybinės pramonės šakos dėl neapibrėžtumo pramonėje praranda kvalifikuotą darbo jėgą. (Suomijos vyriausybė 2021 m.)

Pardavimų nuostoliai – pajamų ir pardavimų praradimas buvo įprastas reiškinys daugeliui kūrybinio sektoriaus subjektų. 2020-2021 m. Suomijos kultūros sektoriui buvo skirta apie pusę milijardo eurų įvairių vainikinių subsidijų

(Grön 2020). Tačiau toje pačioje Švietimo ir kultūros ministerijos ataskaitoje teigiama, kad net 88 % respondentų mano, jog jų pragyvenimo šaltinis susilpnėjo. Be to, net 93 % respondentų nurodė, kad buvo panaikintos arba sumažintos galimybės įsidarbinti. (Suomijos vyriausybė 2021 m.)

Švietimas ir mokymas Nors skaitmeninės technologijos buvo naujoviškai panaudotos švietimo srityje, COVID-19 pandemijos poveikis švietimui ir mokymui taip pat buvo didelis. Paaiškėjo, kad pandemijos metu dėl įvairių apribojimų buvo ypač sunku organizuoti praktinį mokymą bendradarbiaujant įvairioms disciplinoms. Kitų didelių iššūkių kilo, pavyzdžiui, dėl stažuotų ir įsidarbinimo po studijų. Be to, žinoma, kad pandemija turėjo didelį poveikį studentų savijautai.

Ateitis – Suomijoje visai pramonei reikalingos tvaraus atsinaujinimo priemonės, atsižvelgiant į daugiadisciplininį bendradarbiavimą ir pakankamus finansinius išteklius. Suomijos švietimo ir kultūros ministerija (Ministry of Education and Culture 2022) paskelbė darbo grupių pasiūlymus 2023 m. prasidėsiančiai vyriausybės kadencijai. Pasiūlymuose, be kita ko, pateikiami šie dalykai

- padidinti finansinius išteklius menui ir kultūrai nacionaliniame biudžete.
- stiprinti centrinės valdžios, vietos valdžios ir privataus sektoriaus bendradarbiavimą ir daugiakanalį finansavimą.
- finansavimo priemonių ir paramos schemų kūrimas kultūros ir pramonės politika.
- užtikrinti laisvai samdomų darbuotojų socialines teises, pakankamą socialinę apsaugą ir sąžiningas įdarbinimo sąlygas.
- užtikrinti visiems suomiams vienodas galimybes mėgautis kultūra.



„Pink Eminence Ltd“ buvo viena iš finansinių pandemijos aukų, nukentėjusių nuo uždarymo. Viena iš pagrindinių mūsų veiklos sričių buvo rinkodaros ir komunikacijos paslaugų teikimas renginiams ir kultūros vietoms bei įstaigoms. Renginių ekosistemos dalis! Ši mūsų verslo dalis sunyko beveik iš karto, kai muziejai buvo uždaryti, o renginiai atšaukti arba atidėti ateičiai. Vis dėlto pasinaudojome tam tikra COVID laiko parama iš viešųjų šaltinių. Ilgainiui su tomis užduotimis dirbęs personalas gavo naujus darbus, o tai buvo puiku. Jiems nereikėjo būti bedarbiais. Kita mūsų verslo sritis – konsultavimas – padėjo įmonei išgyventi tuo laikotarpiu, nors man, kaip savininkui, kurį laiką teko stipriai sumažinti savo pajamas. „Pink Eminence“ pasikeitė. Dabar ji yra konsultacinė kultūros, renginių ir kūrybos srities įmonė. Tai buvo pokytis, kuris nukreipė verslą po COVID-19.



Outi Raatikainen, generalinis direktorius, „Pink Eminence Oy Ltd“ įkūrėjas



Mano įmonė Toimintavoima Ltd. teikia paslaugas, paremtas teatro metodais, dramos darbu, įtraukiu ir taikomuoju menu. Per visą savo įmonės 10 metų istoriją tuo pat metu dirbau ir antrą darbą. Todėl metai buvo skirtingi apyvartos požiūriu net ir be COVID-19, tačiau pandemija priverė veiklą sumažinti iki minimumo. Turėjau atšaukti ir atidėti koučingo sesijas. Kita vertus, mokymai išliko, tačiau jie buvo vykdomi nuotoliniu būdu. Mane išgelbėjo kasdienis darbas kitur, nes be jo būčiau patekęs į didelę bėdą.

- Pii Kleimola, verslininkė, Toimintavoima Ltd.



Pii Kleimola, vaidinanti Kuppari-Hanną (Kymijoki Antologia-project)



COVID-19 POVEIKIS KŪRYBINĖMS INDUSTRIJOMS DANIJOJE

EBPO duomenimis, kultūros ir kūrybos sektoriai kartu su turizmo pramone yra vieni iš labiausiai nukentėjusių nuo dabartinės COVID-19 krizės dėl staigaus ir didžiulio pajamų praradimo. Tai ypač pasakytina apie silpnesnius dalyvius, pavyzdžiui, mažesnes įmones ir laisvai samdomus specialistus. Kartu kultūra ir kūrybiškumas tampa vis svarbesni visuomenei. Kultūrinis turinys prisideda prie psichinės sveikatos ir gerovės ir yra ypač svarbus, kai žmonės tampa vis labiau izoliuoti per visuomenės kontaktų ir kelionių apribojimus. Dėl šios priežasties būtina sukurti tvarius verslo modelius per pirminę krizę ir po jos, o dabartinis iššūkis – sukurti viešosios paramos priemones, kurios trumpuoju laikotarpiu sušvelnintų neigiamą poveikį ir padėtų nustatyti naujas galimybes vidutinės trukmės laikotarpiu įvairiems viešiesiems, privatiems ir pelno nesiekiantiems subjektams, dalyvaujantiems kultūrinėje ir kūrybinėje veikloje.

Danijoje kelios įmonės sparčiau pereina prie skaitmeninimo, todėl joms kyla iššūkis, kaip transformuotis, kad į naujesnius skaitmeninius sprendimus įsitrauktų ir tradiciniai klientai. Pavyzdžiui, vietinė bendrovė „Useeum“, kuri save pristato kaip „programėlių bendrovę“, kuriančią skaitmeninius sprendimus muziejams, susidūrė su tarptautinių partnerių, kurie pasirinko šiuos naujus skaitmeninius sprendimus, atvirumu, ir dabar bendrovė patiria, kad jos verslas klesti.

03

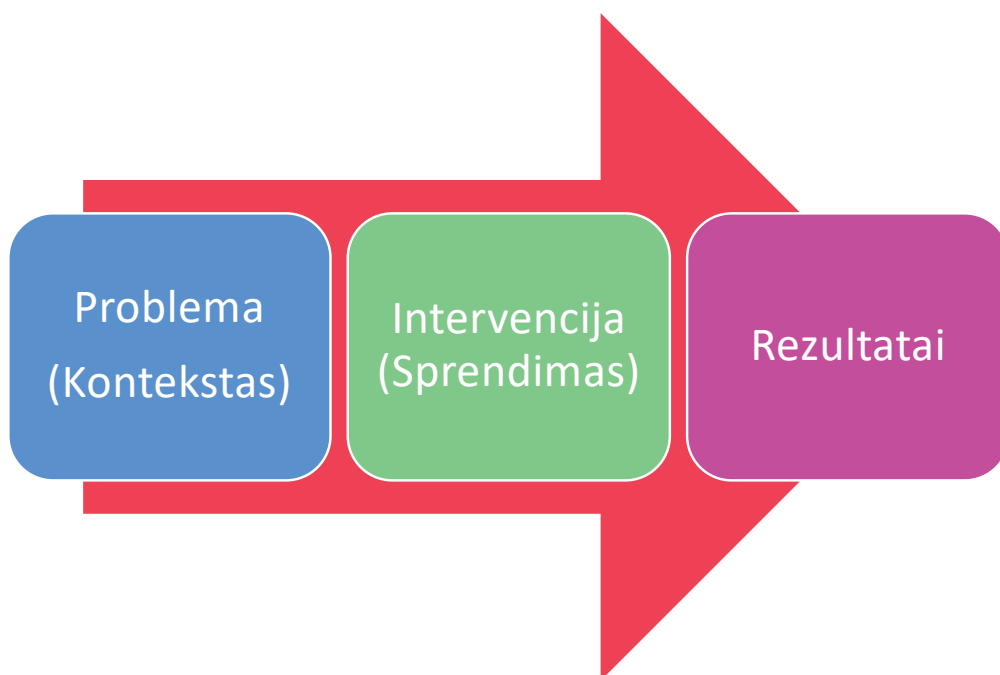
TVARIŲ IR
ATSINAUJINANČIŲ
KŪRYBINIO
SEKTORIAUS
PROJEKTŲ
GEROSIOS
PRAKTIKOS
PAVYZDŽIŲ TYRIMAI



APIE MŪSŲ GERIAUSIĄ PRAKTIKĄ

Šiame vadove pateikiame geriausios praktikos pavyzdžių tyrimus, susijusius su regeneraciniais kūrybiniais bendruomenės sprendimais. Mūsų atvejų tyrimai yra trumpi, glausti ir orientuoti į kūrybinių bendruomenių regeneraciją. Siekdami užtikrinti, kad mūsų atvejo tyrimai būtų praktiški juos rengiant ir pateikiant, juos parengėme pagal PIO metodiką.

PIO reiškia „**problema-intervencija-rezultatai**“.



Dauguma mūsų atvejo tyrimų buvo inicijuoti arba juose dalyvavo aukštųjų mokyklų dėstytojai ir studentai, kiti atvejo tyrimai pateikiami dėl to, kad juos ateityje galima pakartoti aukštųjų mokyklų aplinkoje, ypač dėl jų svarbos ir pritaikomumo paslaugų ar E-paslaugų mokymosi metodui.

Apžvelgiame kiekvieno atvejo tyrimo rezultatus ir poveikį pagal tris pagrindines darnaus vystymosi temas – socialinę, aplinkosauginę ir ekonominę. Įdomu tai, kad daugeliu atvejų atvejo tyrimai daro poveikį visoms trimis temoms.

Kitame puslapyje rasite 23 atvejų tyrimų apžvalgą.

ATVEJŲ ANALIZĖS IŠ PIRMO ŽVILGSMO

| Atvejo analizė | Šalis | Studentai/ Dalyvaujantis jaunimas | Aukštosios mokyklos ir (arba) pedagogai dalyvauja | Socialinis Poveikis | Ekonominis Poveikis | Aplinkosauga Poveikis |
|--|-------|---|---|---|---|--|
| Aušros šokis | LT | Taip | Vilnius Tech | Indėlis į bendruomenės renginį | Didesnė regiono ekonominė veikla | Įžvalgos apie aplinkosaugos valdymą |
| pOrtal | LT | Taip | Vilnius Tech | Socialiniai ryšiai | Visuotinis pripažinimas | |
| Hack4Vilnius | LT | Taip, atviras visiems | Vilnius Tech | Socialiniai sprendimai | Naujos verslo idėjos | Išmanieji sprendimai |
| Odyssey72 | LT | Taip | Vilnius Tech | Nauji filmai visiems | Finansai, įgūdžių ugdymas | Daug filmų apie klimato kaitą |
| Samsung Rocket | LT | Taip | Vilnius Tech | Mokinių įgalinimas | Stipresnis universitetas/ Verslo ryšiai | |
| Specialus Danske Bank LED ekranas | LT | Taip | Vilnius Tech | Mokinių įgalinimas | Stipresnis universitetas/ Verslo ryšiai | |
| Skraidantis namas | LT | Taip | Vilnius Tech | Mokinių įgalinimas | Stipresnis universitetas/ Verslo ryšiai | |
| Junk Kouture | IE | Taip | Vidurinės mokyklos | Jaunimo įgalinimas | Naujas talentų rezervas | Atliekų perdirbimas, perdirbimas |
| Menininkų bendruomenėje programa | IE | Potencialiai | Sukurti Airiją | Nauji bendruomenės meno projektai | Apmokamas menininko darbas | |
| Mayfield Arts Centre | IE | Taip | CIT | Parama bendruomenės org. | Didesnis centro žinomumas | |
| Simono bendruomenė | IE | Ne | Ne | Parama benamiams | Inovatyvus ir (arba) kūrybiškas lėšų rinkimas | |
| ANAM festivalis DCU | IE | Taip | DCU | Socialinė sanglauda | Remia vietos verslą | |
| Berlynas (a)gyvai | DE | Ne | Ne | Parama menininkams ir (arba) kūrėjams | Parama per aukas | Išmanusis sprendimas |
| 1to1 koncertai | DE | Ne | Ne | Parama menininkams ir (arba) kūrėjams | Lėšų rinkimas | |
| Vakcinacijos centras Bottrop Covid | DE | Ne | Ne | Galimybė naudotis meno ir meno lengvatomis | Kūrybinių darbuotojų pajamos | Gali būti, kad bus iš naujo įsivaizduojamos su menu nesusijusios vietos. |
| United We Stream | DE | Ne | Ne | Erdvė menininkams | Lėšų rinkimas | |
| Judantis pasaulis - grupė | FI | Taip | Sibelijaus akademija | Socialinė sanglauda | Remia vietos verslą | |
| Kūrybiniai uostai Tvaraus dizaino laboratorija | FI | Ne | Ne | Geresnis gyvenimo būdas | Remti verslo inovacijas | Ekologiškesni miestai |
| Voimala - gerovės jėgainė | FI | Ne | Ne | Geresnė savijauta | | |
| Kouvola teatras | FI | Taip | XAMK | Įgūdžių ugdymas | Naujų produktų kūrimas | |
| Harbour Studios NI | JK | Potencialiai | Ne | Darbo vietų kūrimas ir (arba) įgūdžių ugdymas | Naujos ekonominės galimybės | |
| Kopenhagos universitetas | DK | Potencialiai | Kopenhagos universitetas | Įtraukimo menas | Rinkos vertę turintys darbai | |

LIETUVOS ATVEJŲ ANALIZĖ





ŠOKIS AUŠRAI „Burning Man“ festivalyje

Vilniaus Gedimino technikos universitetas | VILNIUS TECH

PROBLEMA: atstovauti Lietuvai 2017 m. „Burning Man“ festivalyje. „Burning Man“ yra didžiausias festivalis pasaulyje, apibūdinamas kaip bendruomenės ir meno eksperimentas, kuriame didžiausias dėmesys skiriamas kūrybiškumui. Kasmet daugiau nei 70 000 dalyvių iš viso pasaulio pastato laikiną miestą Juodosios uolos dykumoje Nevadoje.

SPRENDIMAS: Lietuvos komandos meninė-techninė instaliacija, pristatyta techninės kūrybos festivalyje „Burning Man“. Instaliacija „Šokis aušrai“ - tai bendras „Burning Man LT“ ir VILNIAUS TECH „LinkMenų fabriko“ komandos projektas, prie kurio dirbo grupė inžinierių, fotografų ir videomeno meistrų, dizainerių ir VILNIAUS TECH studentų. Ši instaliacija yra viena iš septynių Europą reprezentuojančių instaliacijų ir yra tarp 75 festivalio organizatorių finansuojamų projektų, atrinktų iš 550 paraiškų, kurias pateikė menininkai iš viso pasaulio.

Instaliacijos idėjos autorius – Karolis Misevičius. Idėja jam gimė per festivalį Nevados dykumoje pasitinkant saulėtekį. Šis kūrinys simbolizuoja vienybę ir harmoniją.

Pasitikėjimas saule – tai grįžimas prie pagoniškų šaknų ir vertybių, kurios atsispindėjo festivalio „Degantis žmogus“ meninėje temoje „Radikalus ritualas“.

Žiūrėkite ir sužinokite daugiau: [Burning Man 2017: Šokis aušrai – YouTube](#)

REZULTATAI: Šis paslaugų mokymosi projektas leido Vilniaus technikos universiteto studentams pakeliauti po pasaulį. Jis parodė, ką galima nuveikti, kai grupė atsivadusių žmonių dirba kartu. Karolis kreipėsi į VILNIAUS TECH „LinkMenų fabriko“ inžinierius ir dizainerius su pasiūlymu kartu įgyvendinti projektą. Žiemą jie jau turėjo pirmuosius brėžinius, o ankstyvą pavasarį sužinojo, kad paraiška laimėjo „Burning Man Art Grant“ ir gavo dalinį finansavimą projektui įgyvendinti. Buvo daug judančių dalių ne tik kuriant skulptūrą, bet ir siekiant, kad šis fantastiškas projektas būtų labai sėkmingas.

pOrtal - tiltas į vieningą planetą

www.portalcities.org

PROBLEMA: dėl pandemijos sukeltų kelionių apribojimų atsirado atstumas tarp žmonių ir tautų

SPRENDIMAS: Benedikto Gylio fondas kartu su VILNIAUS TECH „LinkMenų fabriko“ studentais, tyrėjais ir darbuotojais bei Vilniaus miesto savivaldybe pastatė meno instaliaciją – pOrtalą dviejuose miestuose – Vilniuje ir Lubine. pOrtalas – tai vizualinis tiltas ir naujosios bangos bendruomenės akceleratorius, suartinantis skirtingų kultūrų žmones ir skatinantis juos permąstyti vienybės prasmę.

SOCIALINIUS IR EKONOMINIUS REZULTATUS: pOrtalas suteikė žmonėms galimybę keliauti, pabėgti ir užmegzti ryšius tuo metu, kai tai padaryti buvo labai sunku. Jis suteikė viltį, kad vėl bus galima užmegzti ryšį; jis pasitarnavo kaip priemonė skatinti turizmą Lietuvos sostinėje, taip pat skleisti informaciją apie Lietuvos inžinierių vykdomą veiklą. JAV, Australijoje, Singapūre, Indonezijoje, Kinijoje, Belgijoje, Vokietijoje, Austrijoje ir daugelyje kitų šalių pasirodė daugiau kaip 160 publikacijų, o žinia apie Vilniaus projektą pasiekė daugiau kaip 700 milijonų skaitytojų auditoriją.

Pagrindinių naujienų kanalų dėmesys buvo labai naudingas pristatant Vilnių kaip pažangų miestą, kuriame gimsta novatoriški projektai. Portalo idėja suburti žmones iš skirtingų šalių ir miestų sujaukino pandemijos, apribojimų ir atokumo išvargintus žmones įvairiose pasaulio dalyse.





Hack4Vilnius - Vilniaus miesto hakatonas

www.hack4vilnius.lt

PROBLEMA: Vilnius nori tapti dar sveikesniu, švaresniu, išmanesniu ir tvaresniu miestu, todėl buvo iškeltas iššūkis

SPRENDIMAS: Kiekvienais metais Saulėtekio slėnio mokslo ir technologijų parkas (Lietuva) kartu su Vilniaus miesto savivaldybe ir kitais partneriais organizuoja hakatoną, kurio metu pateikiamos idėjos, kaip pagerinti gyvenimą mieste. Ši idėja leidžia kūrėjams pristatyti savo idėjas, mokytis, kurti startuolius ir diegti inovacijas Vilniaus mieste. Pandemijos metu nebuvo leidžiama organizuoti jokių renginių, o tai sukėlė daug problemų, tarp jų ir sumažėjusią kūrėjų motyvaciją. Hack4Vilnius – tai trijų dienų hakatonas, skirtas inovacijoms Vilniuje skatinti. Hakatono tikslas – generuoti idėjas, padedančias spręsti sostinės ir čia veikiančių įmonių problemas, siūlyti alternatyvius ir inovatyvius jų sprendimo būdus. Hack4Vilnius – tai puiki galimybė visiems panaudoti savo kūrybiškumą, žinias ir gebėjimus, praplėsti akiratį ir užmegzti daug naujų pažinčių!

Visi dalyviai prie hakatono gali prisijungti nemokamai. Jie gali atvykti su savo komanda ir idėja arba susirasti savo komandą hakatono metu. Renginys organizuojamas VILNIUS TECH, o tai skatina prie jo prisijungti daugiau studentų.

REZULTATAI: Hack4Vilnius 2020 m. praturtino miestą 19 naujų idėjų, kurios sprendžia miesto taršos, automobilių spūsčių, tvarios kaimynystės, laisvalaikio planavimo, turizmo ir kitas Vilniaus problemas.

Nuotoliniame renginyje dalyvavo daugiau nei 150 dalyvių (programuotojų, verslo kūrėjų ir kt.), kuriems kurti ir įgyvendinti sprendimus padėjo 16 įvairių sričių specialistų, rizikos kapitalo fondų ir miesto organizacijų.

Išskirtiniu pandemijos laikotarpiu kaip niekad anksčiau reikia išmanių sprendimų, o sėkmingai įgyvendinti internetiniai renginiai rodo, kad viskas įmanoma.

Odyssey72 (ODISĖJA72)

PROBLEMA: 2020 m. kultūros ir kūrybos ekonomika neteko maždaug 31 % pajamų.

SPRENDIMAS: Siekdama padėti atsigauti ir skatinti kultūrą, Lietuvos kultūros taryba 2021 m. pradėjo taikyti specialią finansavimo schemą (stipendijos menininkams, kompensacijos, projektų finansavimas, dotacijos), kad būtų užtikrintas kultūros ir kūrybinės veiklos tęstinumas, kultūros ir meno prieinamumas visuomenei. Reaguojant į koronaviruso (COVID-19) plitimo padarinius ir su juo susijusias aplinkybes, 2020 m. jų poveikiui kultūros ir meno organizacijoms bei kūrėjams mažinti iš viso skirta beveik 22 mln. eurų. ODISĖJA72 buvo vienas iš finansuotų projektų. Tai unikalus kino kūrimo iššūkis, kurio metu kiekviena komanda per 72 valandas turi sukurti trumpametražį filmą. Geriausi kūrėjai apdovanojami vertingais prizais, kurie padės jiems ateityje įgyvendinti audiovizualinius projektus. Dalyvavimas neribojamas amžiaus, išsilavinimo ar gyvenamosios vietos atžvilgiu, todėl iššūkyje gali dalyvauti visi: patyrę kino kūrėjai, audiovizualinio meno entuziastai ir net jauni pradedantys kūrėjai.

72 valandų filmo kūrimo iššūkis vyksta VILNIUS TECH. 1 universiteto komanda gauna nemokamą bilietą į festivalį. Kiti studentai gali dalyvauti su savo komandomis ir mokytis įvairių kino temų.

EKONOMINIAI REZULTATAI: Po pandemijos bilietai į filmų premjerą buvo išpirkti per dvi dienas, o iššūkyje norėjo dalyvauti net 39 komandos iš visos Lietuvos. Per premjerą buvo parodyta 20 geriausių komisijos atrinktų filmų.

Sukurtus filmus vertino kompetentinga komisija, o nugalėtojams buvo įteikti daugiau nei 20 000 eurų vertės prizai. Filmų ir muzikinių vaizdo klipų režisierius Saulius Baradinskas, ODISĖJA72 žiuri operatorius. Šis festivalis paskatino jaunuosius kūrėjus tobulinti savo įgūdžius ir tapti profesionaliais prodiuseriais ir menininkais.





SAMSUNG ROCKET

www.shorturl.at/cgvW2

PROBLEMA: vos per tris savaites pagaminti raketos formos lenktytinę *muilinę* SAMSUNG įmonei, kurios didžiausias leistinas svoris būtų 80 kilogramų.

SPRENDIMAS: Šiame neįprastame, bet smagiame projekte Vilniaus Gedimino technikos universiteto Architektūros, Kūrybinių industrijų, Mechanikos ir Elektronikos fakultetų, Mobiliosios inžinerijos katedros bei kūrybiškumo ir inovacijų centro „LinkMenų fabrikas“ studentai kartu su technologijų kompanijos SAMSUNG komanda „Galaxy S10 Rocketmen“ dalyvavo 2019 m. Kaune vykšančiose „Red Bull“ *muilinių* lenktynėse. Kuriant raketos modelį, buvo naudojamos skaitmeninės gamybos technologijos. Siekiant įgyvendinti viziją, buvo sukurtas 3D modelis, suprojektuoti važiuoklės konstrukciniai komponentai. Vilniaus Gedimino technikos universiteto metalo dirbtuvėse „LinkMenų fabrikas“ specialistai pagal konstrukcinius brėžinius sukonstravo „muilinės“ pagrindinę konstrukciją. Iš putplasčio buvo pagamintas raketos korpusas, kuris buvo išpjautas pagal 3D modelio brėžinius, nušlifuotas ir uždėtas ant jau pagaminto muilinės karkaso. Raketos kūbulas įgavo ryškų estetinį vaizdą naudojant specialią dažų purškimo technologiją.

Vaizdo įrašas: [SAMSUNG Rocket gamyba VILNIUS TECH „LinkMenų fabrike“ - YouTube kanale](#)

REZULTATAI: Šis projektas suteikė VILNIUS TECH studentams galimybę įgyvendinti projektą nuo idėjos iki projektavimo, kūrimo ir testavimo. Jis suteikė jiems galimybę dirbti su kitais įvairių sričių specialistais visuose projekto gyvavimo ciklo etapuose. Studentai turėjo dirbti su SAMSUNG komanda, kad pasiūlytų unikalų sprendimą, kartu atkreipdami dėmesį į projekto užduoties specifiką, pavyzdžiui, transporto priemonės svorį ir terminą, per kurį turi būti įgyvendintas projektas. Varžybose Kaune dalyvavo daugiau kaip 70 komandų, tarp jų ir SAMSUNG Galaxy S10 Rocketmen komanda, pasirengusi pademonstruoti savo išradingumą ir jėgą.

SPECIALUS LED EKRANAS DANSKE BANKUI

Naujienos | VILNIUS TECH „LinkMenu
fabrikas“

SPRENDIMAS: Vilniaus Gedimino technikos universiteto studentai tiesiogiai dirbo kartu su tyrėjais ir veikė kaip paslaugų teikėjai kūrybinių industrijų srityje, pavyzdžiui, gaminių dizaino, pramoninio dizaino, mechanikos ir elektronikos inžinerijos srityse. Šis LED ekranas yra sudėtingas projektas, reikalaujantis įvairių techninių ir inžinerinių sprendimų. Ekranas pagamintas naudojant naujausias greitojo prototipų kūrimo technologijas. Buvo naudojami 3D spausdintuvai, lazeriniai pjaustytuvai ir CNC frezavimo staklės, todėl ekrano gamybos procesas truko tik tris mėnesius.

Ekranui gaminti buvo naudojamas metalas, fanera, organinis stiklas ir LED juostos. Kad šis gaminys būtų ne tik naujoviškas, bet ir praktiškas, ekranas yra lengvai išardomas į segmentus, kuriuos galima surinkti atgal. Išraiškingų pikselių paslaptis – tai LED šviestuvai patalpinti 33,3 mm skersmens ekranėliuose, kurie sukuria didelį pikselių vaizdą.

PROBLEMA: „Idėja sukurti išmanųjį ekraną kaip atvirą platformą programinės įrangos kūrėjams nebuvo atsitiktinė. Kiekvieną dieną darbe esame kūrybingi ir mąstome nestandartiškai. Su kolegomis sugalvojome, kaip toks ekranas turėtų atrodyti, kokias funkcijas jis turėtų turėti ir kaip tikimės jį naudoti ateityje“, - sako Gražvydas Šedys, „Danske Bank“ rinkų IT grupės projektų vadovas.

REZULTATAI: Projekto įgyvendinimas buvo patikėtas Vilniaus Gedimino technikos universiteto (VILNIUS TECH) „LinkMenu fabrikas“ specialistams ir studentams.

Naujasis ekranas buvo suprojektuotas ir pagamintas vos per tris mėnesius. Tai įrodo, kad universitetų ir verslo bendradarbiavimas nėra tik tušti žodžiai. Šis projektas taip pat parodo, kokią vertę gali turėti studentų inovacijos ir paslaugų teikimo mokymosi projektų įgyvendinimas.





VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“ ir TELE2 projektas „FLYING HOUSE“

Naujienos | [VILNIUS TECH „LinkMenų fabrikas“](#)

PROBLEMA: 2018 m. buvo paskelbta, kad telekomunikacijos bendrovės TELE2 klientai galės nemokamai naudotis internetu bet kurioje Lietuvos vietoje. Paslauga „Laisvas internetas“ turėjo būti teikiama kaip dovana TELE2 klientams, turintiems bent tris vienu vardu registruotus telefono numerius. Norėdama reklamuoti šį pasiūlymą, TELE2 sugalvojo eksperimentą su skraidančiu namu, kuris pademonstruotų didelę naujos siūlomos paslaugos aprėptį.

SPRENDIMAS: Siekis sukurti skraidantį namą pareikalavo, kad VILNIAUS TECH "LinkMenų fabriko" komanda kartu su studentais parodytų geriausias savo kompetencijas. Paprastai namas statomas tam, kad kuo ilgiau stovėtų vietoje, o ne skraidytų. Tačiau jei jis turi pakilti į orą, tenka keisti visą konstrukciją. O tai reiškia, kad įprasti sprendimai nebetinka. Pavyzdžiui, kai namas

nusileidžia ant žemės, įprasti langai paprasčiausiai išbyra, nes dėl atsiradusios taškinės apkrovos pasikeičia įtempiai ir viskas, kas trapu, sudūžta. Todėl pagrindinis šio projekto iššūkis buvo subalansuoti skraidančio namo saugumą ir svorį.

REZULTATAI: Telekomunikacijų bendrovė TELE2 atliko šį neįprastą eksperimentą ir, padedama VILNIUS TECH, sėkmingai iškėlė namą į orą.

Taip jie ne tik padarė praktiškai neįmanomą dalyką, bet ir įrodė, kad „Laisvas internetas: veikia ne tik bet kuriame Lietuvos žemės lopinėlyje, bet ir danguje. Šį kartą TELE2 „Inovacijų biuro“ komanda į dangų pakėlė namelį, kuris sėkmingai pakilo į pusės

kilometro aukštį ir saugiai nusileido.

Šis projektas, kaip ir daugelis kitų VILNIUS TECH studentų mokymosi paslaugų projektų, parodė, kad vertinga įtraukti studentus į projektus, kurie padeda jiems praktiškai pritaikyti ir panaudoti įgytas žinias.

AIRIJOS ATVEJŲ TYRIMAI





JUNK KOUTURE

www.junkkouture.com

PROBLEMA: COVID-19 pandemija smarkiai paveikė norą siekti karjeros kūrybinių industrijų sektoriuje. Krizės trukmė lėmė, kad daugeliui kūrybinių darbuotojų teko ieškoti kito darbo.

SPRENDIMAS: „Junk Kouture“ – tai tvarumo ir dizaino konkursas, apimantis madą, meną ir inžineriją, skirtas pagrindinių klasių moksleiviams. Dalyviai projektuoja, kuria ir modeliuoja drabužius, pagamintus iš perdirbtų daiktų. „Junk Kouture“ tapo vienu didžiausių jaunimo tvarumo renginių Jungtinėje Karalystėje ir Airijoje. Naudodami tik perdirbtas medžiagas, mokiniai pradeda devynis mėnesius trunkančią idėjų, naujovių ir kūrybos programą, kurios metu tikisi patekti į „Junk Kouture“ sceną. „Bendrai, „Junk Kouture“ galima vertinti kaip platformą, kuri darys įtaką naujai kartai ir suteiks jai galimybę išnaudoti savo potencialą, kartu kuriant reikšmingus pokyčius, siekiant tvaresnės bendruomenės mums visiems ateityje“. Justin Cullen, „Junk Kouture“ vykdomasis pirmininkas.

Nors tai yra ne aukštosios mokyklos, o pagrindinio ugdymo iniciatyva, ji mums atrodo labai įdomi ir manome, kad šią idėją ir koncepciją būtų galima pritaikyti.

Vaizdo

įrašas:

<https://youtu.be/U1xOQkPFhzY>

EKONOMINIAI, SOCIALINIAI IR APLINKOSAUGINIAI REZULTATAI: Sukūrus 15 000 „Kouture: modelių, surengus 10 turų po Jungtinę Karalystę ir Airiją, išpardavus 60 pasirodymų arenose, „Junk Kouture“ nuolat tobulėjo ir tapo klestinčia platforma jaunimui išreikšti save ir rasti bendraminčių. Daugeliui jaunų žmonių „Junk Kouture“ atvėrė būsimos karjeros kelią kūrybinėse industrijose. Pavyzdžiui, Heather O'Connor 2012 m. iš „Junk Kouture“ pradėjo dirbti su Ralphu Lauren Niujorke, o dabar kuria „Diesel Ireland“. Orla Hagen sukūrė savo rankinių liniją. Kita laimėtoja Gráinne Wilson dabar dirba su Joanne Hynes. Jaunuoliai įgijo daugiau pasitikėjimo savimi ir išmoko naujų kūrybinės saviraiškos būdų. Didžiausias laimėtojas – aplinka: kasmet tūkstančiams jaunų studentų ir suaugusiųjų primenama, kad reikia mažinti atliekų kiekį ir jas perdirbti.

Menininkai bendruomenėje

PROBLEMA: Kūrybiškumas dažnai yra individualus dalykas. Gali būti sunku sukurti ir rasti galimybių bendradarbiauti meno srityje socialiniame ir bendruomenės kontekste.

SPRENDIMAS: Programą „Menininkai bendruomenėje“ administruoja CREATE – nacionalinė bendradarbiavimo meno plėtros agentūra, teikianti meno plėtros ir bendradarbiavimo meno praktikos paslaugas Airijoje. Schemos tikslas – skatinti intensyvų vietos ir (arba) interesų bendruomenių ir menininkų bendradarbiavimą, kuris baigiasi meno kūrinio arba projektu, kuriame bendruomenės grupės nariai ir menininkai kartu dirba siekdami įgyvendinti meninį projektą arba renginį.

Labai svarbu, kad menininkas ir bendruomenės grupė prasmingai konsultuotųsi, kad abi šalys dalyvautų priimant sprendimą dėl projekto pobūdžio. Grupė turėtų būti atsakinga už meno kūrinį visuose etapuose.

Programoje gali dalyvauti bet kurios iš šių meno sričių menininkai: architektūros, cirko, gatvės meno ir spektaklių, šokio, kino, literatūros (airių ir anglų kalbomis), muzikos, operos, teatro, vizualiųjų menų ir tradicinių menų. Projektai gali būti įgyvendinami įvairiose socialinėse ir bendruomeninėse srityse, pavyzdžiui, sveikatos priežiūros įstaigose, kalėjimuose, bendruomenės plėtros organizacijose.

REZULTATAI: Bendradarbiavimo meno praktikoje menininkai ir bendruomenės glaudžiai bendradarbiauja, dažnai ilgą laiką kurdami meną kartu. Joje panaudojama kiekvieno dalyvaujančio asmens patirtis ir įgūdžiai, siekiant suteikti prasmę ir kūrybiškai išreikšti tai, kas svarbu jų gyvenime.

Sudarydamas sąlygas platesniam dalyvavimui, bendradarbiaujant kuriamas menas plečia ir įvairina visuomenės įsitraukimą į meną, praturtindamas jos indėlį į visuomenę.





Mayfield Menų Centras

www.mayfieldarts.ie

PROBLEMA: Mayfield Menų Centras – tai unikali, specialiai menams skirta erdvė Newbury House šeimos centre – bendruomenės organizacijoje, siekiančioje pagerinti ir palaikyti visų Mayfieldo gyventojų gyvenimo kokybę. Dėl riboto pagrindinio finansavimo Mayfieldo menų centrui prieiga prie išteklių yra nuolatinis iššūkis.

SPRENDIMAS: 2016 m. Mayfield Menų Centras nustatė, kad reikia didinti menų centro prekės ženklo žinomumą ir reklamuoti centro naudą vietos bendruomenei. Jie pradėjo diskusijas dėl galimybės atlikti studentų praktiką kartu su CIT. Buvo nuspręsta, kad 2016-2017 m. m. rinkodaros praktikos magistrantūros kursas būtų tinkama studentų grupė Mayfield Menų Centro nustatytai užduočiai atlikti.

Kalbant apie Mayfieldo Menų Centrą, rinkodaros magistrantūros studentams buvo pateikti šie rinkodaros uždaviniai:

- Sukurti prekės ženklo strategiją.
- Padidinti svetainės lankomumą ir padidinti internetinės parduotuvės pardavimus.
- Reklamuoti jų teikiamas kūrybiško komandos formavimo paslaugas.
- Reklamuoti projektus ir apie juos informuoti žiniasklaidą.

Studentai kūrė naujoviškas rinkodaros strategijas, kuriomis sprendė kiekvieną iš jiems pateiktų uždavinių. Šios strategijos buvo pristatytos Mayfieldo Menų Centrui ir rašytinės ataskaitos forma, ir klasės pristatymuose.

REZULTATAI: Mayfieldo Menų Centras po bendradarbiavimo su rinkodaros praktikos magistrantūros studentais nusprendė įgyvendinti rekomendacijas dėl kūrybinės komandos formavimo ir pasiūlymus dėl reklaminės medžiagos.

„Ši patirtis mums buvo labai naudinga. Vertinome studento entuziazmą ir atsivimą projektui. Mes tikrai atsižvelgsime į kai kurias rekomendacijas“. Mayfieldo Menų Centras.

„Su Mayfieldo Menų Centru buvo malonu bendradarbiauti. Jie parengė projektą, kuris studentams, pripratusiems prie aiškiau apibrėžtų produkto problemų, buvo itin sudėtingas. Rezultatas – grupė studentų, kurie buvo labai motyvuoti ir įsitraukę į projektą ir puikiai pristatė sprendimus Mayfieldo menų centrui. – Dr. Rose Leahy, CIT dėstytoja.

Šaltinis: [Partneris: CIT Extended Campus: partneris - Mayfield Arts Centre](#)



Simon Bendruomenės Namai

PROBLEMA: Simono bendruomenė teikia benamystės, apgyvendinimo ir gydymo paslaugas bei paramą daugiau nei 18 000 vyrų, moterų ir vaikų. Visoje Airijoje veikia regioniniai centrai, kurie reaguoja į vietos poreikius ir nacionaliniame biure pasisako už politikos pokyčius.

Kadangi mažiau renginių vyksta asmeniškai, lėšų rinkimas pandemijos metu buvo problemiškas, o tai vis labiau apsunkina paslaugų teikimą tuo metu, kai kaip niekad reikalingos pirminės paslaugos.

SPRENDIMAS: Reaguodami į šią realią socialinę problemą, 41 menininkas prisidėjo prie temos „Namai“, kad paremtų Simono bendruomenę. Parodoje „Art of home“ surinkta 41 originalių vaizduojamojo meno atspaudų kolekcija, kurią 50:50 pasidalijo menininkai ir Simono bendruomenė. Darbus sudarė ofortai, linoraižiniai, japoniški medžio raižiniai, šilkografijos ir fotografiniai giliaspaudės atspaudai, kurių kaina – 140 eurų už vienetą.

Sprendimą sukūrė „Graphic Studio Dublin“ ir Simono bendruomenė. Simono bendruomenėje nuolat lankosi studentai, kurie savanoriauja ir (arba) atlieka socialinio darbo ir (arba) socialinių studijų praktiką. Kiti savanoriauja, kad padėtų rinkodaros, finansų ir kūrybinių renginių, pavyzdžiui, dailės ir muzikos pamokų gyventojams, organizavimo srityse.

REZULTATAI: 41 Menininkai, eksponuodami savo darbus CHQ Dubline, pasiekė daug naudingų rezultatų: padidėjusios pajamos per lėšų rinkimo renginį Simono bendruomenei, namų vaizdavimas per menininko prizmę, namų / bendruomenės / priklausymo tarpusavio ryšys, E-paslaugų mokymasis – koncepcijos tobulinimas *brainstorm* sesijų metu ir bendradarbiavimą su ne pelno siekiančiu sektoriumi eksponuojant darbus.

Šaltinis: www.graphicstudiodublin.com/exhibition/the-art-of-home-exhibition
www.simon.ie



ANAM FESTIVALIS – Dublino miesto universitetas

PROBLEMA / KONTEKSTAS: 2017 m. rugsėjį DCU pristatė 2017-2022 m. strateginį planą „Talentai, atradimai ir transformacija“, kuriame pabrėžė, kad universitetas ketina plėtoti svarbias iniciatyvas kūrybiškumo ir kultūros srityse. Viename iš plano strateginių tikslų išdėstytas Universiteto siekis plėtoti svarbius kultūrinius ryšius su Universiteto regiono bendruomenėmis ir ypač bendradarbiauti su jomis kuriant Šiaurės Dublino kultūros kvartalą.

SPRENDIMAS: Atsižvelgdama į tai, DCU sukūrė ANAM – kasmetinį pavyzdinį renginį, kuris bus įtrauktas į platesnę veiklos programą, atgaivinsiančią Šiaurės Dublino kultūrinį kvartalą.

2019 m. balandį DCU atvėrė duris antrajam ANAM festivaliui. Renginio programą, pavadintą „Šiaurės Dublino menų, idėjų ir kūrybiškumo švente“, kuravo ir prodiusavo Philipo Kingo komanda „South Wind Blows“, populiarios televizijos laidos ir festivalio „Other Voices“ kūrėjai.

Fingal grafystės tarybos, Dublino miesto tarybos, IMRO ir „Neogen“ remiamas ANAM 2019 pasižymėjo įspūdinga pirmaujančių menininkų ir muzikantų, kurie koncertavo kartu su DCU darbuotojais, studentais ir aplinkinių bendruomenių žmonėmis, sudėtimi. Renginio metu vyko koncertai, skaitymai, filmai, meistriškumo kursai ir diskusijos, o renginiai vyko DCU Glasnevin, Drumcondra ir All Hallows miesteliuose. Žiūrėti 2019 m. vaizdo įrašą galima čia: https://youtu.be/0yrSjiqOX_c

REZULTATAI: ANAM yra neatsiejama DCU įsipareigojimo kurti Šiaurės Dublino kultūros kvartalą dalis. Universitetas siekia puoselėti kūrybinius ir scenos menus DCU ir Šiaurės Dublino regione bei suteikti aukštos kokybės meninę ir kultūrinę patirtį per visuomenės įtraukimo galimybes, informavimo programas, vizualiųjų menų iniciatyvas ir universiteto bei bendruomenės renginius.



VOKIETIJOS PAVYZDŽIAI



Berlyn (a)live

www.berlinalive.de

PROBLEMA: Berlynas garsėja turtinga kultūrine aplinka. Po COVID-19 pandemijos laisvai samdomiems menininkams ypač reikia skubios finansinės paramos, nes daugeliui jų gresia finansinis krachas ir jiems desperatiškai reikia pagalbos, kad išgyventų šiais neaiškiais laikais.

SPRENDIMAS: „Berlin (a)live“ yra internetinė platforma, sukurta solidarumui ir skaitmeninei kultūros renginių scenai. Tai bendras agentūros „3pc“ ir Berlyno senato Kultūros ir Europos departamento projektas. Kultūros ir kūrybos darbuotojams suteikiama erdvė sukurti internetinį renginį ir tiesioginių transliacijų metu rasti auditoriją, kuriai būtų įdomu jame dalyvauti. Taip menininkai ir kūrėjai sulaukia daugiau dėmesio ne tik savo projektams, bet ir gauna finansinės naudos. Be pasiūlymo skelbti renginį, platforma taip pat suteikia galimybę paremti menininkus ir projektus aukomis. „Berlyn (a)live“ platforma tiki, kad kultūra yra visuomenę jungiantys klijai. Nors iniciatyva prasidėjo Berlyne ir turi stiprų Berlyno partnerį – Senato Kultūros ir Europos departamentą – visi Vokietijos gyventojai kviečiami skelbti savo renginius platformoje.

REZULTATAI: „Berlyn (a)live“ yra skaitmeninė meno ir kultūros scena. Tai įrodymas, kad Berlynas yra improvizacijos ekspertas. Kai jo gyventojai buvo priversti likti namuose, „Berlyn (a)live“ sugebėjo sugrąžinti kultūrą į žmonių gyvenimus. DJ kovos, diskusijos, opera, spektakliai, koncertai ir meno parodų atidarymai buvo transliuojami gyvai. Tai, kad ši platforma buvo tęsiama ir po pandemijos, yra šios platformos liudijimas.

Studentų vadovaujamos platformos, tokios kaip „Berlin (a)live“, sukūrimas būtų labai įdomus projektas aukštųjų mokyklų studentams, ypač turintiems pažangių skaitmeninių, rinkodaros ir elektroninės prekybos įgūdžių, į kurį jie galėtų įsitraukti ir jį pakartoti / sukurti.





Skulptūra ir menas skiepų centre Bottrop Covid/B1-Remix

www.gereonkrebber.net/aktuelles.3.de.html

PROBLEMA: Pandemijos metu dėl uždarymo daug muziejų, kultūros renginių ir įstaigų turėjo nutraukti savo veiklą. Dėl to daugelis menininkų ir skulptorių neturėjo kur pristatyti ar reklamuoti savo darbų, o tai lėmė pardavimų trūkumą.

SPRENDIMAS: Ant grindų guli rausva žmogaus figūra; iš uolos formos skulptūros kyšo kažkas panašaus į lokio leteną; pusvamzdis ir dideli marmuro blokai leidžia pažvelgti į jų vidų.

Visa tai buvo Diuseldorfo meno akademijos profesoriaus, skulptoriaus Gereono Krebberio (Gereon Krebber) darbo dalis, kuris dalį didžiosios Bottropo vakcinacijos centro plieno ir betono salės paverė skulptūriniu kraštovaizdžiu.

Botropas – ne vienintelis Vokietijos miestas, vakcinacijos centre pristatęs meno kūrinius: Bavarijos mieste Straubinge ant sienų buvo iškabinti regiono menininkų darbai. Menas gali padėti įveikti koronaviruso sukeltą psichologinę įtampą, teigė Krebberis ir pridūrė: „Tačiau taip pat galima praeiti pro jį ir nereikia į jį žiūrėti. Tai ir yra gražus dalykas!“

Šis projektas yra tikras pavyzdys, kaip nestandartinis mąstymas ir naudojimas tuo, kas liko ar yra, gali būti strategija, padedanti išlaikyti pramonę krizės metu ir net ją atgaivinti po jos.

SOCIALINIAI, EKONOMINIAI IR APLINKOSAUGINIAI REZULTATAI: Vakcinacijos centro instaliacijos parodė, kaip menas gali įgyti daugiau jėgų ir įsitvirtinti visuomenėje, nes menininkas patiria priešpriešą, kurią sukelia tokios aplinkybės.

Parodos menininkams ir skulptoriams atnešė pajamų, nes daugelis parodoje eksponuojamų darbų buvo parduoti.

Kalbant apie poveikį aplinkai, Gereono Krebberio iniciatyva yra pavyzdys, kaip nevietines vietas, pavyzdžiui, sales, buvusias pramonines teritorijas, apleistus pastatus ir nepalankias aplinkybes, galima paversti galimybėmis ir įkvėpti naują kūrybinį gyvenimą.

Krebberis: „Man iš karto patiko idėja eksponuoti savo skulptūras Bottropo vakcinacijos centre. Kas gali geriau atitikti dabartinę situaciją nei skiepų centras?“

Mėgstu naudoti vietas, kurios yra nutolusios nuo meno. Mano menas, kaip ir pats virusas, dažnai yra „invazinis“, „ne vietoje“ ir „nesaugus“.

1to1 koncertai

www.1to1concerts.de

PROBLEMA: Pandemijos metu kultūrinis gyvenimas daugiau ar mažiau sustojo arba, dar blogiau, dėl apribojimų ir suvaržymų buvo perkeltas už ekranų.

Vis dar buvo jaučiamas realaus asmeninio kontakto ir patirties poreikis, galbūt didesnis nei bet kada anksčiau dėl uždaro ir socialinio nutolimo paradigmos.

SPRENDIMAS: Koncertų iniciatyva „1to1“ siekiama sukurti meninės galios vietas ir surinkti lėšų solidariai paramai muzikantams, kuriems jos reikia, nepaisant dabartinių pandemijos sukeltų apribojimų ir suvaržymų. Kaip rodo pavadinimas, koncerto „1to1: koncepcija apibūdinama kaip be žodžių vykstantis maždaug 10 minučių trukmės susitikimas vienas su vienu tarp klausytojo ir muzikanto.

Koncertų vietos yra gana neįprastos. Be jau žinomų koncertų vietų, koncertų buvo pasirinkta meno galerija, tylus kiemas, tuščias gamyklos pastatas ar sodas.

REZULTATAI: Nuo pirmojo įkūrimo 2021 m. pradžioje ne pelno siekianti iniciatyva, kuriai vadovauja fleitininkė Stephanie Winker, scenografė Franziska Ritter ir kultūrinis tarpininkas Christian Siegmund, išplėtė savo novatorišką ir kūrybišką koncepciją visoje Vokietijoje ir net užsienyje. Pastebėta, kad panašios koncepcijos įgyvendinamos Ispanijoje, Prancūzijoje, Australijoje ir Indijoje.

Tai būtų labai įdomi iniciatyva, kurią būtų galima pakartoti visoje Europoje. CCF komandai būtų įdomu sužinoti, kaip šią idėją galėtų perkurti aukštųjų mokyklų studentai ir kokių įgūdžių ar naujovių jie galėtų įnešti į šią jau sėkmingą koncepciją.

Šaltinis: <https://junge-norddeutsche.de/1to1/>



United We Stream

<https://youtu.be/2G-7EZUyTdc>

SPRENDIMAS: Inicijatyvos esmė – sukurti skaitmeninę platformą, kuri užtikrintų nemokamas tiesiogines transliacijas iš žinomų Berlyno klubų per įvairius interneto kanalus ir kultūros transliuotoją ARTE. Platformoje transliuojamos tiesioginės DJ setų, gyvos muzikos ir pasirodymų transliacijos, taip pat apskritojo stalo diskusijos, paskaitos ir filmai Berlyno klubų kultūros temomis. Susidomėję transliacijas ir daugialypės terpės turinį gali pasiekti per partnerių kanalus, tokius kaip ARTE concert, rbb ir radioeins, taip pat per Facebook platformą.

„Berlynas solidarizuojasi su jumis ir į jūsų namus atveža didžiausią skaitmeninį klubą. Jei švenčiate vieni, darykite tai tinkamai.“ Lutzas Leichsenringas, Berlyno klubo komisija.

Problema: klubai, kaip muzikos industrijos dalis, nukentėjo nuo pandemijos dėl uždarymo. Berlynas nuo seno garsėja savo „klubų kultūra“, nes čia gyvena įvairialypė ir itin gyvybinga klubinė kultūra. Apribojimai turėjo įtakos ne tik klubų savininkų ekonominei naudai, bet ir menininkams, kurių muzika pristatoma klubuose, bei muzikos mylėtojams, mėgstantiems tokio pobūdžio meną.

REZULTATAI: Per metus skaitmeninei platformai pavyko surinkti 570 000 eurų ir juos paaukoti 66 Berlyno klubams. Visame pasaulyje iš viso surinkta 1,5 mln. eurų. Platforma subūrė daugiau kaip 2000 didžėjų (DJ), kurie grojo 425 vietose visame pasaulyje ir sulaukė daugiau kaip 40 mln. transliacijų.

Projektas ne tik suteikė menininkams erdvę tęsti savo veiklą, bet ir sukūrė kanalą, kuris ne tik reprezentuoja visą Berlyno klubinės scenos spektrą, bet ir įsitvirtino kaip pasaulinė kultūros platforma.



UNITED
WE
STREAM

SUOMIJOS ATVEJŲ TYRIMAI





Judantis pasaulis - grupė

World In Motion -yhtye: - Yhteisö ja taide (teak.fi)

PROBLEMA / KONTEKSTAS: Grupės projektas gimė tuo metu, kai į Suomiją atvyko daug prieglobsčio prašytojų ir trūko bendradarbiavimo priemonių bei susitikimų vietų. Projekto tikslas buvo sukurti meninę „trečiąją erdvę“ (Bhabha 1994; Soja 1996), kurios turinys bus konstruojamas kartu su dalyviais.

SPRENDIMAS: „World In Motion“ buvo grindžiamas naujos muzikos kūrimu kolektyviai komponuojant ir aranžuojant. Dalyviai ir mokiniai į dirbtuves atsinešė muzikos ir muzikinių idėjų. Improvizuojant ir kartu komponuojant šie ritminiai ir melodiniai elementai, tekstai ir liaudies melodijos tapo naujais muzikos kūriniais.

Dalyviai manė, kad galimybė pasinerti į tikslingą muzikavimą ir atlikimą buvo motyvuojantis veiksnys, kuris savo ruožtu sustiprino priklausymo muzikantų bendruomenei patirtį.

Savaitinių seminarų dalyviai daugiausia atvyko iš Helsinkio metropolijos prieglobsčio prašytojų priėmimo centrų. Be to, prie jų prisijungė iš įvairių Europos šalių į Suomiją persikėlę muzikantai, kuriuos sudomino darbas su prieglobsčio prašytojais, Sibelijaus akademijos studentai ir dėstytojai, taip pat galimybė susipažinti su Artimųjų Rytų muzika.

Sibelijaus akademijos studentai buvo bakalauro ir magistrantūros studentai, kurie dalyvavo ansamblio „World In Motion“ projekte kaip studijų dalis.

REZULTATAI: Tyrimas apie bendradarbiavimo ir tapatybės kūrimą grupėje „World In Motion“ buvo ypač įdomus, nes dalyviai turėjo skirtingą patirtį ir suvokimą apie tai, kaip muzika gali ir turi būti atliekama kartu. Tai atsispindėjo, pavyzdžiui, skirtinguose požiūriuose į meninio proceso ir rezultatų sąjungą, o tai savo ruožtu darė įtaką dalyvių „veiksmingų darbo būdų“ suvokimui arba sprendimų priėmimo pasiskirstymui grupėje. Kūrybiniai ir dalyvavimo procesai, kuriuose akcentuojama improvizacija ir eksperimentavimas, gali būti suvokiami, pavyzdžiui, kaip išlaisvinantys, klaidinantys, įkvepiantys, chaotiški ar nuotykių neribotoje srityje. Kai kurie dalyviai ilgėtusi daugiau darbui vadovaujančių vaidmenų (ir šia prasme taip pat hierarchijos), o kitiems būtent kiekvieno įtaka ir netikėti procesai buvo didžiausias grupės indėlis.

Skirtingi požiūriai buvo susiję ne su dalyvių kultūrine kilme, o veikiau su skirtingomis asmenybėmis ir skirtinga muzikos studijų ir atlikimo praktikos patirtimi. Šis pastebėjimas patvirtina tarpkultūrinę tapatumo sampratą, o ne daugiakultūrinę tapatumo sampratą, kurioje tapatumas suvokiamas kaip grupės bruožas, susijęs su kultūrine ir etnine kilme.

Voimala – The Well-being Power Plant

PROBLEMA / KONTEKSTAS: Rytų Suomijoje pripažinta, kad reikia didinti regiono gyventojų ir organizacijų gerovę ir užtikrinti kvalifikuotos darbo jėgos pasiūlą regione.

SPRENDIMAS: „Well-being Power Plant“ kuria visapusiškas gerovės paslaugas, tobulina su šiomis paslaugomis susijusią praktinę patirtį ir stiprina bendradarbiavimą tarp mokslinių tyrimų ir plėtros, taip pat švietimo ir darbo bei asmeninio gyvenimo srityse. Didžiausias dėmesys skiriamas socialinių, sveikatos, kultūros, švietimo, vaikų ir jaunimo darbo sektorių bendradarbiavimui.

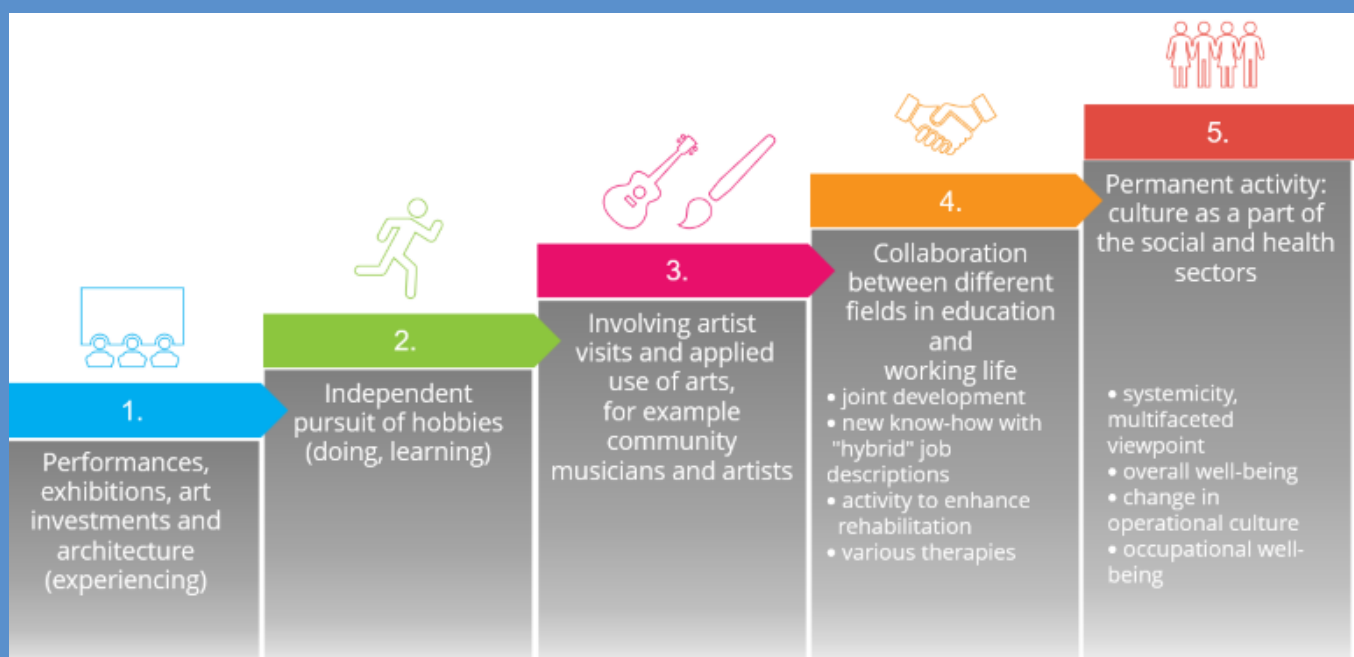
Bendradarbiavimo tinklo pagrindas – poreikis didinti bendrą regiono gyventojų gerovę ir rūpintis kompetentingų darbuotojų stiprumu bei prieinamumu regione. Veikla grindžiama visapusišku, sisteminiu mąstymu. Integruotą išsilavinimą įgiję specialistai gali dar geriau reaguoti į ateities paslaugų poreikius.

Svarbus „Voimala“ konsorciumo tikslas – socialinis dalyvavimas, visuotinės gerovės stiprinimas ir jos plėtra kelių bendradarbių tinkle. Veiklos modelį *per se* galima atkartoti tiek nacionaliniu, tiek tarptautiniu mastu.

REZULTATAI: VOIMALA perkėlė muziką, šokį ir vaizduojamuosius menus į gimdymo klinikų, vaikų darželių, mokyklų, ligoninių ir paslaugų centrų kasdienybę, taip pat atsižvelgė į vyresnio amžiaus žmones ir asmenis, kuriems gresia socialinė atskirtis. Pasak tinklo plėtros direktorės Eevos Mäkinen, „dalyvavimas kultūroje yra kiekvieno žmogaus teisė“.

Šaltinis: [Itä-Suomen Hyvinvointivoimala on valittu vuoden 2018 Taidekasvatusteoksi - Suomen musiikkioppilaitosten liitto \(musicedu.fi\)](https://www.musicedu.fi)

[Itä-Suomen Hyvinvointivoimala - \(savonia.fi\) taidekasvatustalkoot](https://www.savonia.fi/taidekasvatustalkoot)





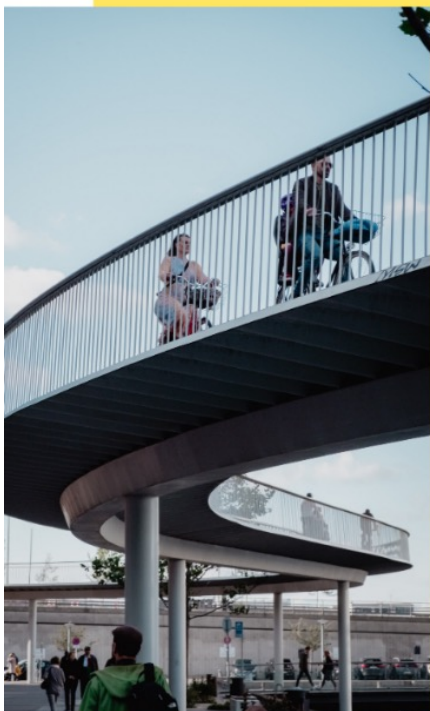
Kūrybiniai uostai Tvaraus dizaino laboratorija

Kūrybinės prieplaukos | TOOL 9

PROBLEMA: Problema, kurią reikėjo išspręsti, buvo kiti miestų centrai ir jų apželdinimas. Problema yra socialinė, ekonominė ir aplinkosauginė. Miestuose trūksta žaliųjų plotų, tuščios erdvės tampa problema prekybos centruose ir t. t., be to, dar reikia padirbėti ties atliekų panaudojimu žiediniu būdu.

SPRENDIMAS: Įvairių kūrybinės industrijos sričių dizaineriai iš Baltijos jūros regiono šalių dalyvavo internetinėse dirbtuvėse, kuriose buvo siekiama išspręsti šias skirtingo lygio problemas, su kuriomis susiduria visi skirtingi miestai. Projekto „Kūrybiniai uostai“ partneriai padėjo rengti ir sukūrė dirbtuves. Baigiamosiose dirbtuvėse buvo pristatytos novatoriškos idėjos, kaip panaudoti regeneruotas medžiagas kuriant miestus, kaip užpildyti tuščias erdves ir kaip apželdinti miestus. Studentai kūrybinėse dirbtuvėse nedalyvavo, tačiau galėjo dalyvauti. Tai būtų buvusi puiki galimybė jiems pasinaudoti profesionalių dizainerių patirtimi ir mokytis iš jų bendrai kuriant tvarius sprendimus.

REZULTATAI: Daugelis projektų, gavus finansavimą iš miestų ir savivaldybių, galėtų būti lengvai paversti realiais bandomaisiais projektais. Rezultatai buvo novatoriški, tačiau apčiuopiami. Pats projektas puikiai pademonstravo, kaip inovacijos gali būti diegiamos tarpvalstybiniu mastu ir net internetu. Internetinis būdas nėra pats geriausias, tačiau dėl dabartinės situacijos tai buvo vienintelė galimybė. Pagrindinė šio projekto išvada – kad reikia užtikrinti tęstinumą su naujai sukurtais dizainerių kontaktais būsimiems projektams.



Interaktyvi įtraukianti žaidimų siena, Kouvola teatras



PROBLEMA / KONTEKSTAS: 2020 m. Kouvola teatras ieškojo kūrybiško būdo, kaip pažymėti savo 60-metį. Teatras buvo įkurtas 1960 m., o per metus jame apsilanko apie 40 000 žiūrovų.

SPRENDIMAS: Dirbdami pagal programą CONTENTS FOR CROSS-CULTURAL EVENTS – C3E, XAMK darbuotojai ir studentai padėjo sukurti įtraukiančią žaidimų sieną jaunimui Kouvola teatre. Žaidimų siena buvo sukurta taikant bendro projektavimo procesą. Bendradarbiavo „OiOi“, „Art Testers“, „Taika Regiono Žaidimų“ menininkas Jaakko Kempainen ir Eskonlanmäki bendrojo lavinimo mokyklos mokiniai, besispecializuojantys hitech ir dramos srityse. Žaidimo sienos tema kilo iš farso komedijos „Banko apiplėšimo komedija“.

Žaidimo sienos patirtis yra unikali, nes tai yra įtraukianti 3D erdvė su garsine aplinka ir daugelio žaidėjų aspektu. Norint surinkti daug taškų, reikia pasikliauti kitais grupės nariais ir greitai pereiti nuo vienos užduoties prie kitos greitos erdvės aplinkoje.

Vaizdo įrašas: <https://youtu.be/kljqjEO-UGQ>

REZULTATAI: Žaidimo sienos kūrimas visiems dalyviams suteikė gilią ir aktyvią mokymosi patirtį. Buvo surengtos trys pasakojimo dirbtuvės su žaidimų dizaino, projektavimo ir kodavimo studentais. Personažų kūrimo procesą kuravo grafikos dizaineris, žaidimų dizaineris Panu Vuoristo, mados dizaineris Esko Ahola, dėstytojas ir dramapedagogas Heini Haapaniemi ir Ivanas Smirnovas iš Maskvos Smirnova menų mokyklos bendrų studijų modulių tarp UAS ir universiteto studentų.

Kalbant apie gerąją praktiką, atvejo analizė leidžia suprasti, ką studentai ir darbuotojai gali pasiekti bendradarbiaudami su kitais.

DAUGIAU ĮDOMIŲ ATVEJŲ IŠ EUROPOS





„Belfast Harbour Studios“ plėtra, Šiaurės Airija

Kontekstas: Serialas „Sostų karai“ neabejotinai pakeitė Šiaurės Airijos, kaip filmavimo vietas, suvokimą, o finansinė nauda buvo didžiulė. Belfasto uosto studija, įsikūrusi kitoje ežero pusėje nuo Titaniko studijos, kurioje buvo filmuojamas „Sostų karų“ serialas, šiuo metu užima aštuonis hektarus Giant's parko, todėl dabar tenka spręsti uždavinį, kaip išnaudoti puikią „Sostų karų“ reklamą Belfastui ir Šiaurės Airijai kaip geriausiai filmavimo vietai.

Sprendimas: DOWN statybų grupei „Graham“ suteikta 44 mln. svarų sterlingų vertės sutartis statyti antrąjį Belfasto uosto studijų etapą. Konkursas paskelbtas praėjus dvejiems metams po to, kai Belfasto uosto komisijos nariai gavo leidimą keturis kartus padidinti esamas 120 000 kv. pėdų ploto kino studijas Giant's parke Belfasto ežero šiaurinėje pakrantėje.

Nors šiaurinė dalis praleido naująjį „Sostų karų“ priešistorės serialą „Drakono namai“, Belfasto uosto vadovas Joe O'Neillas teigė, kad susidomėjimas filmavimais čia išlieka didelis. Filmavimas „The Northman“, kuriame pagrindinius vaidmenis atlieka Nicole Kidman ir Alexanderis Skarsgardas, yra vienas iš pastarųjų stambiųjų filmų, kurie buvo sukurti Belfasto uosto studijoje.

Į naująjį projektą gali būti įtraukiami studentai, kad jie pamatytų, kaip veikia kino pramonė, ir padėtų atlikti praktinę statybų srityje. Jie gali savanoriškai dirbti su dekoracijomis ir prisidėti prie projektavimo proceso.

Rezultatai: Tikimasi, kad išplėtus studijas Šiaurės Airijoje bus galima sukurti dar 1000 darbo vietų kūrybinėje pramonėje, o tai bus reikšmingas postūmis sparčiai augančiam kino ir meno sektoriui. Manoma, kad 20 mėnesių trukusiančiose statybose bus sukurta apie 200 darbo vietų.

Bendrumas skirtumuose: Kopenhagos universitetas

Kontekstas: Kopenhagos universitete vyrauja tarptautinė darbo ir studijų aplinka, grindžiama tokiomis vertybėmis kaip **demokratija, atvirumas ir lygios galimybės**. Universitetas yra įtrauki darbuvietai, norinti pritraukti talentingiausias studentus ir darbuotojus, nepriklausomai nuo jų asmeninės kilmės. Universitetas siekia sukurti tolerantišką kultūrą, kurioje su visais elgiama vienuodai ir kurioje įvairovė yra privalumas, o ne iššūkis.

Sprendimas: Bendrumas skirtingume: Tai projektas, kuriame nagrinėjama, kaip šiuolaikinis menas prisideda prie jungties ir diskusijų dėl tapatybių, bendruomenių ir istorijų, šiuo metu vykstančių didėjant Europos daugiatautiškumui ir kultūrinei įvairovei. Dviejuose paprojekčiuose daugiausia dėmesio skiriama atitinkamai meno ir kuratorinei praktikai.

Konkrečiai šiame projekte dėmesys sutelkiamas į tai, kaip meninė ir kuratorinė praktika gali padėti spręsti visuomenės konfliktus, kylančius dėl būtinybės išmokyti gyventi kartu sociokultūrinės įvairovės sąlygomis po imigracijos. Jis nagrinėja, kaip jos gali palengvinti demokratiškai angažuotas dalyvavimo formas ir kaip jos gali sudaryti sąlygas derėtis dėl nesutarimų ir skirtumų meno srityje ir už jos ribų.

Tokio pobūdžio projektai gali suteikti mokiniams galimybę panaudoti savo meninę raišką ir pavaizduoti savo gyvenimo patirtį.

Rezultatai: Projekto metu svarstoma, kaip meninė ir kuratorinė praktika gali prisidėti prie didesnės imigrantų ir jų palikuonių, kaip lygiaverčių demokratinės visuomenės dalyvių, įtraukties ir pripažinimo, pavyzdžiui, kuriant naujas vaizdinio vaizdavimo formas ir suteikiant platformas, kuriose galima kalbėti ir demokratiškai dalyvauti.

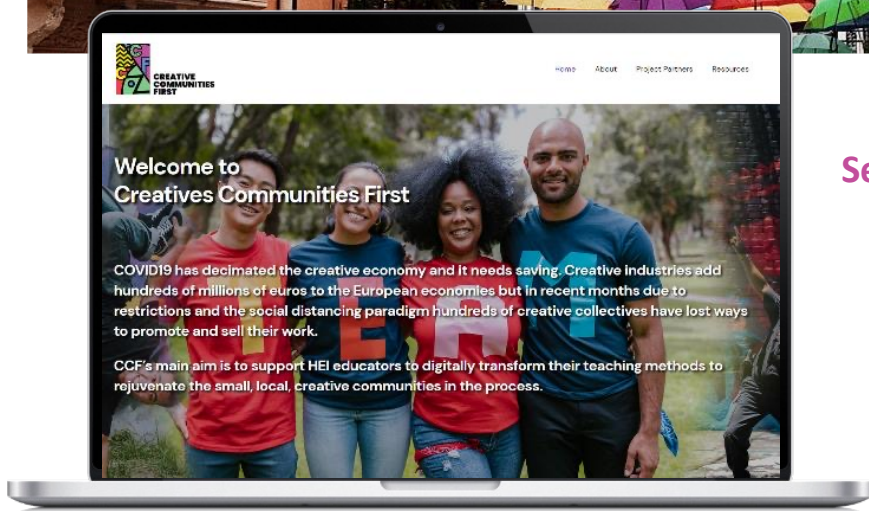
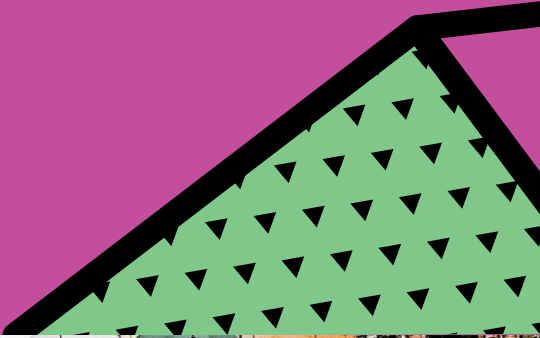


DAUGIAU PUIKIŲ IŠTEKLIŲ

CCF Skaitmeninė atvirų inovacijų ir švietimo platforma – mūsų didelio efektyvumo skaitmeninė švietimo ekosistema, kuri skatina ir palengvina E-paslaugų mokymąsi ir sudaro sąlygas Europos bendradarbiavimui ir dalijimuisi tarptautinei geriausiai praktikai tarp aukštojo mokslo sektoriaus ir kūrybinės pramonės bendruomenių.

AUKŠTŲJŲ MOKYKLŲ PEDAGOGINĖ SISTEMA IR SKAITMENINIO HAKATONO VADOVAS, SKIRTAS CCF E-PASLAUGŲ MOKYMUI – mūsų sistemoje ir hakatone pateikiamas perkeliamas ir atkartojamas aukštųjų mokyklų vadovaujamo įtraukiančio E-paslaugų mokymosi modelis (palengvinamas per CCF DOIP ir internetinius hakatonus), kuris turi galią ir potencialą atgaivinti mažas, vietines, kūrybines bendruomenes, kurias neigiamai paveikė COVID-19 krizė.

Viską galite rasti čia: www.creativecommunities.eu



Sekite mūsų kelionę čia



www.creativecommunities.eu