

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJOS
KAUNO FAKULTETAS

TAPYBOS KATEDRA

Vytenio Mikulevičiaus

MEDIJŲ VAIZDAI GERBĖJŲ MENE: RAIŠKOS FORMOS IR SĄVEIKOS

Magistro baigiamasis teorinis darbas

Tapybos studijų programa, valstybinis kodas 6211PX020

Magistrantas (-ė): *Vytenis Mikulevičius*

.....

(parašas)

2021 06 04

(data)

Darbo vadovas(-ė): *dr. Jolanta Zabulytė*

.....

(parašas)

.....

(data)

Tvirtinu, katedros vedėjas(-a): *prof. Aušra Vaitkūnienė*

.....

(parašas)

.....

(data)

Kaunas, 2021

Baigiamojo darbo autentiškumo deklaracija

Vytenis Mikulevičius

(baigiamojo darbo autoriaus vardas ir pavardė)

Medijos per tapybą

(baigiamojo darbo pavadinimas lietuvių kalba)

Media images in fan art forms of expression and interactions

(baigiamojo darbo pavadinimas anglų kalba)

Patvirtinu, kad baigiamasis darbas paremtas mano pačios/-o autentiška kūryba ir jame naudotasi tik tokia papildoma informacija, kuri nurodyta nuorodose, paaiškinimuose, šaltinių, literatūros ir kt. sąrašuose. Darbas sukurtas/parašytas savarankiškai, nepažeidžiant kitiems asmenims priklausančių autorių teisių. Taip pat nei visas baigiamasis darbas, nei jo dalis nebuvo pateikta jokiai kitai aukštojo mokslo institucijai, kaip akademinis atsiskaitymas ar baigiamasis darbas.

Vytenis Mikulevičius

SANTRAUKA

Vytenis Mikulevičius. *Medijų atvaizdai gerbėjų mene: raiškos formos ir sąveikos*. Tapybos studijų programos magistro baigiamasis teorinis darbas. Vadovė dr. Jolanta Zabulytė; Vilniaus dailės akademijos Kauno fakulteto Tapybos katedra. Kaunas. 2021.

Domiuosi anime, kompiuteriniais žaidimais ir priskiriu save šioms populiariosios kultūros bendruomenėms, kuriu šio žanro įkvėptus darbus, tačiau taip pat man svarbi ir klasikinės tapybos tradicija, kultūrinis paveldas, kultūrinis autentiškumas.

Magistro darbe nagrinėjamos medijų atvaizdų gerbėjų mene raiškos formos ir sąveikos. Darbe keliami šie probleminiai klausimai: ar gerbėjų menas gali būti prilyginamas klasikinėms meno formoms, ir ar gerbėjų menas gali praplėsti visuotinai suprantamas meno ribas?

Išskirtas tyrimo objektas - gerbėjų meno ir pasirinktos tematikos medijos atvaizdų tarpusavio sąveikos. Darbe keliama prielaida, kad nepaisant gerbėjų meno ir originalaus turinio prigimtės skirtumų, jie turi ir objektyvių panašumų, todėl gerbėjų menas gali būti laikomas menu.

Tyrimo tikslas. Išanalizuoti medijų atvaizdų gerbėjų mene raiškos formas bei galimas sąveikas. Formuluojami uždaviniai: 1) išnagrinėti gerbėjų meną kaip reiškinių; 2) atskleisti gerbėjų meno ir medijų turinio kūrėjų sąveikas; 3) išanalizuoti klasikinės tapybos ir skaitmeninio meno jungtis XX a. antros pusės – XXI a. meno kontekste; 4) įvertinti gerbėjų meno vaidmenį pop meno ir popkultūros kontekste; 5) aptarti gerbėjų meno sklaidos bei etinius aspektus socialinėse medijose. 6) aprašyti klasikinės tapybos ir gerbėjų meno sintezavimą bei iš to kylančias refleksijas kūrybiniame procese. Pirmame skyriuje nagrinėjamas gerbėjų menas kaip reiškiny, apžvelgiant gerbėjų meno kūrėjų subkultūrą, ieškant sąveikų tarp gerbėjų meno ir originalaus medijų turinio. Analizuojamos gerbėjų meno atlikimo technikos, aptariamos tiesioginio kopijavimo ir stilistinio perdirbimo transformacijos. Antrasis skyrius skirtas gerbėjų meno vaidmeniui šiuolaikiniame pasaulyje. Aptariamos jungtys tarp klasikinės tapybos ir skaitmeninio meno, profesionalių kūrėjų pvz. Takashi Murakami, Rojaus Lichtensteino, Rūtenės Merc, ir kt. darbai video žaidimų/animacinių filmų ir panašia tematika. Remiantis šiuolaikinių tyrėjų mintimis bei moksliniais straipsniais, aptariami popkultūros medijose pagrindiniai bruožai ir gerbėjų meno išliekamoji vertė. Trečiojoje dalyje aptariami gerbėjų meno sklaidos medijose privalumai ir trūkumai, etiniai klausimai. Ryšys tarp gerbėjų meno, tradicinės tapybos ir medijų turinio vartotojų, analizuojamas remiantis Maurice'o Merleau-Ponty filosofiniais pastebėjimais, reflektuojant savo asmenines kūrybos patirtis, aptariant asmeninių pastebėjimų rezultatus.

SUMMARY

Vytenis Mikulevičius. *Media Images in Fan Art, Forms of Expression and Interactions*. Master's thesis of the painting study program. Head doc. Jolanta Zabulytė; Department of Painting, Kaunas Faculty, Vilnius Academy of Arts. Kaunas. 2021

I am interested in anime, computer games and attributing myself as a part of these popular cultural communities. I create work that is inspired by this genre. However, it's also important for me to explore the classical tradition of painting, cultural heritage and cultural authenticity.

The master's thesis examines the forms and interactions of the expression of the media images within fan art. The paper raises the following problematic questions: can fan art be equated with classical art forms, and can fan art expand the boundaries of universally understood art?

The object of the research is the interplay of fan art and selected thematic media and images. The work assumption is that despite the best of nature and the nature of the original content, they also have an objective resemblance. This is why fan art can be considered as a form of art. The aim of work is to analyze the meaning of the expressive forms of the media images used in fan art and discover if there are any possible interactions between them. The following tasks are formulated: 1) to examine the art of fans as a phenomenon; 2) reveal the interaction between fan art and media content creators; 3) to analyze the connections between classical painting and digital art in the 20th century and the second half of 21st century in the context of art; 4) Evaluate the context of pop art and pop culture with a great sense of art; 5) Discuss the diffusion and ethical aspects of fan art on social media. 6) to describe the synthesis of classical painting and fan art and the resulting reflections in the creative process. The first chapter examines fan art as a phenomenon, reviewing the subculture of fan art creators, looking for interactions between fan art and original media content. The techniques of good art performance, suitable transformations of direct copying and stylistic processing are analyzed. The second chapter is dedicated to fan art games in the modern world. The discussion focuses on the connections between classical painting and digital art, professional creators such as Takashi Murakami, Paradise Lichtenstein, Ruten Merc and others, their work on video games/cartoons and similar topics. Furthermore, based on the thoughts of contemporary researchers and scientific articles, the main features of pop culture and the enduring value of fan art are examined. The third part discusses the advantages and disadvantages of fan art dissemination and its ethical issues. The relationship between the major users of art, traditional painting, and media content is analyzed based on Maurice Merleau-Ponty's philosophical observations. Thus, a reflection of personal creative experience is considered while acknowledging the results of appropriate personal observations.

TURINYS

IVADAS.....	6
1. GERBĖJŲ MENAS KAIP REIŠKINYS.....	12
1.1 Gerbėjų meno kaip subkultūros bruožai.....	12
1.2 Gerbėjų meno ir medijų turinio kūrėjų sąveika.....	14
1.3 Gerbėjų meno formos ir tipai.....	19
2. GERBĖJŲ KŪRYBOS VAIDMUO ŠIUOLAIKINIAME MENE.....	27
2.1 Klasikinės tapybos ir skaitmeninio meno jungtys.....	27
2.2 Profesionalių menininkų darbai video žaidimų/animacinių filmų tematika.....	32
2.3 Popkultūra medijose ir gerbėjų meno išliekamoji vertė.....	41
3. GERBĖJŲ MENAS IR SOCIALINĖS MEDIJOS.....	48
3.1 Gerbėjų meno sklaida medijose.....	48
3.2 Gerbėjų meno etika.....	52
4. GERBĖJŲ MENAS IR TRADICINĖ TAPYBA MANO KŪRYBOJE – REFLEKSIJOS.....	56
IŠVADOS.....	60
BIBLIOGRAFINIS SĄRAŠAS.....	61
ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS.....	67

IVADAS

Šiandienos pasaulyje įvairios medijos yra ne tik visuomenės informavimo priemonė, jos taip pat atspindi ir atstovauja įvairių visuomenės grupių nuomones, interesus ir pomėgius. Anot politologės J. Kavaliauskaitės praktikoje medijų „terminas dažniausiai reiškia šiuolaikines elektronines technologijas, jų kuriamas „erdves“ bei jomis besiremiančias socialines institucijas, kurios leidžia laisvai judėti informacijai bei išplečia laiko ir erdvės apribojimų nepaisančias galimybes“.¹ Internetas – viena iš medijų, kurioje dažnai buriasi įvairius pomėgius vienijančių gerbėjų bendruomenės. Ji ypatinga tuo, kad tarp šios technologijos kuriamo lauko ir jos vartotojo beveik nelieta distancijos. Internetu ne tik dirbama, bendraujama, žaidžiama, tiesiog naršoma. Visai kartais ji yra tapusi reikšminga gyvenimo dalimi². Su medijomis susiduriame ir mene, kurdami, ieškodami įkvėpimo, naudodami medijose publikuojamus atvaizdus savo kūryboje. Savo darbe analizuosiu medijose esančių atvaizdų naudojimą gerbėjų mene. Gerbėjų menas, tai toks menas, kuris sukurtas gerbėjo (angl. fan) remiantis jo mėgstamu filmu, animaciniu filmu, knyga, kompiuteriniu žaidimu ir pan.³ Kadangi medijų atvaizdų diapazonas gali būti labai įvairus, savo nagrinėjamoje temoje apsiribosiu video ir kompiuterinių žaidimų, bei japonų animacijos stiliaus - *anime*, interneto *memų* atvaizdais gerbėjų mene, analizuosiu jų raiškos formas bei galimas sąveikas ir jungtis.

Temos aktualumas. Istoriskai gerbėjų meno kultūra ypač populiari JAV, Japonijoje ir daugelyje Azijos šalių⁴. Gerbėjų meno pradžia Amerikoje laikoma 6 – 7-ojo dešimtmečio pabaiga. Tuo metu susikūrus „Žvaigždžių karų“ ir kitų populiarių filmų, serialų, knygų, kaip pvz. „Žiedų valdovas“, ir komiksų gerbėjų bendruomenėms, pradėti platinti spausdinti jų pagrindu sukurti gerbėjų darbai – iliustracijos, kurios vėliau persikėlė į skaitmeninę erdvę. Ilgą laiką gerbėjų menas nebuvo vertinamas kaip menas, ir jį kuriantys menininkai nesulaukė pripažinimo tradiciniame meno pasaulyje. Dar ir šiandien dalis profesionalių menininkų gerbėjų meno nepripažįsta kaip tikro meno⁵. Tačiau vis dažniau pasigirsta nuomonių, jog kaip kadaise Endžio Varholo sriubos skardinės praplėtė pop meno supratimo ribas, galbūt gerbėjų menas galėtų būti kita riba. Juolab, šis žanras vis labiau skinasi kelią į profesionalaus meno lauką. Tai rodo ir praeitais 2019 metais Los Andželo meno galerijoje „Kori Helford galerija“ įvykusi paroda dedikuota japonų animacijos herojei „Hello Kitty“⁶.

¹ Inga Česnulaitytė et al.. Medijų burbulas. Medijos. Nr.13, 2008. <http://www.postscriptum.lt/nr13-medijos-2008/mediju-burbulas>. [žiūrėta 2020 02 05]

² Ibid

³ <https://www.wordgamedictionary.com/dictionary/word/fanart/> [žiūrėta 2020 02 05]

⁴ Sockii. Science Fiction, Media, Movies and Anime Fandom Find Expression in Fan Art. July 20, 2015 <http://www.spacial-anomaly.com/what-is-fan-art/>. [žiūrėta 2020 02 05]

⁵ Cait Munro. Can A Hello Kitty Painting Really Be Considered Fine Art? 2019 07 12 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/07/237644/fan-art-history-fandom-culture>. [žiūrėta 2020 02 05]

⁶ Ibid

Analizuojant internete randamą mokslinę informaciją gerbėjų meno tema, didžiausioje laisvai prieinamų mokslinių straipsnių platformoje *Core* 2010 – 2020 metų laikotarpyje randama apie 120 straipsnių, tačiau tema daugiausiai nagrinėjama edukaciniu ar sociologiniu požiūriu, bet nėra straipsnių žvelgiančių į gerbėjų kūrybą iš meno pusės, dedikuotų gerbėjų kūrybos ir meno sąsajoms atskleisti.⁷

Lietuvoje, kaip ir kitose šalyse vis daugėja jaunų žmonių, kurie užsiima gerbėjų menu. Šis žanras domina ne tik mėgėjus, bet ir profesionalius menininkus, tačiau, jie susiduria su klausimu, ar tokio pobūdžio kūrinys apskritai gali būti laikomas menu. Vis dar nėra aišku kada gerbėjų meno darbas laikomas meno kūrinium, o kada tiesiog kopija. Savo darbe stengiuosi atskleisti sąsajas ir kriterijus, kurie apibrėžtų ar gerbėjų kūrinius galima vertinti kaip naują meno formą, plėstų gerbėjų meno suvokimo ribas.

Darbo problematika. Interneto pasiekiamumas išplėtė ne tik bendravimo be sienų, bet ir turinio dalinimosi, įvairių bendruomenių kūrimosi galimybes. Vis daugiau jaunų žmonių didelę savo laiko dalį leidžia internete, kuriame pilna „visko visiems“ – nuo filmų iki *anime* animacijos, *memų*, video ir kompiuterinių žaidimų ir pan. Dažnai įvairių žanrų gerbėjai susivienija į gerbėjų (angl. *fans*) bendruomenes, kuriose ne tik bendrauja, bet ir dalinasi savo sukurtais darbais pagal mėgstamą turinį. Savo kūriniais menininkai dalijasi virtualiose platformose. Kadangi šis reiškinys sparčiai plečiasi, vis dažniau kyla diskusijos ir ginčai ar tai menas, ar tiesiog replikos. Yra nuomonių, jog gerbėjų meno darbai nenusipelno būti laikomi menu, kadangi yra pagrįsti kažkieno kito originaliu turiniu. Anot kritikų „menas yra menininko išraiška, o kūriniai, gauti iš jau esamo turinio, negali įvykdyti šios sąlygos“.⁸ Šiam teiginiui galima paprieštarauti, nes gerbėjų menininkai prideda kūriniumi savo individualų stilių. Nors idėja gali kilti iš kažkieno darbo, turinys yra toks pat individualus ir išraiškingas kaip ir bet kokia kita meno forma. Darbe keliami šie probleminiai klausimai:

- ar gerbėjų menas gali būti prilyginamas klasikinėms meno formoms?
- ar gerbėjų menas gali praplėsti visuotinai suprantamas meno ribas?

Darbo naujumas. Ištobulėjus technologijoms, pop kultūros reiškiniai tokie kaip video ir kompiuteriniai žaidimai populiarėja visame pasaulyje, daugėja ir jų gerbėjų. Internetu galima rasti informacijos, kad žaidimams tobulėjant į jų kūrimą įsitraukia vis daugiau profesionalių menininkų: dailininkų, kompozitorių, rašytojų, kino kūrėjų, o 2006 m. Prancūzijos kultūros ministras pirmą kartą apibūdino vaizdo žaidimus kaip „kultūros vertybes ir kaip „meninės raiškos formą“.⁹ Augant gerbėjų ratui vystosi ir savita kultūra, atsiranda naujos meno formos orientuotos būtent į šias bendruomenes. Savo ruožtu gerbėjai dažnai identifikuoja su populiariosios kultūros istorijomis ir

⁷ https://core.ac.uk/search?q=fanart&language=en&from_Year=2010&to_Year=2020 [žiūrėta 2020 12 07]

⁸ https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Fan_art, [žiūrėta 2019 05 03]

⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form, [žiūrėta per 2019 05 03]

personažais, o naujos meno formos leidžia jiems pasijausti tam tikros specifinės bendruomenės dalimi. Kaip pastebi Marjorie C. Manifold „taip per vietines ir globalias bendruomenes veikiama pasaulinė estetika“.¹⁰ Nors gerbėjų menas turi daugiau nei 50 metų istoriją, jo pikas pasiektas tik dabar - išplitus internetui¹¹. Nepaisant paplitimo ir populiarumo ši meno forma vis dar sulaukia nevienareikšmių vertinimų. Nors užsienyje gerbėjų meno fenomenas nagrinėjamas dažniau, nepavyko rasti šio žanro meninę pusę nagrinėjančių darbų lietuvių kalba, – todėl tai pirmas bandymas plačiau panagrinėti gerbėjų meną kaip reiškinių, tiek medijų tiek tradicinio meno kontekste. Reikia įvertinti ir tai, kad lietuvių kalboje netgi nėra apibrėžimo nurodančio kas tai yra, ir vieningo išaiškinimo koks žodžių junginys turėtų būti vartojamas – *gerbėjų menas*, *fanų menas*, ar visuotinai suprantamas angliškasis žodis *fanart*. Todėl tai ir pirmas bandymas įdiegti šį žanrą įvardinanti lietuvišką terminą.

Tyrimo laukas. Domiuosi *anime*, kompiuteriniais žaidimais ir priskiriu save toms populiariosios kultūros bendruomenėms, kuriu šio žanro įkvėptus darbus, tačiau taip pat man svarbi ir klasikinės tapybos tradicija, kultūrinis paveldas, kultūrinis autentiškumas. Dėl šių priežasčių mano tapybos impulsų užuomazgos formuojasi šiose teritorijose - kompiuterinių žaidimų, *anime* bei tradicijos pasaulyje. Magistrantūros tiriamajame darbe gilinausi į medijų atvaizdų įkvėpto gerbėjų meno ir tradicinės tapybos suderinamumo prielaidas, raiškos formas bei jungtis taip atrandant savitą meninės išraiškos stilių, specifinius raiškos būdus. Mano tyrimų lauką apėmė gerbėjų meno kaip reiškinio apibrėžimas per subkultūros analizę, sąveikas su originalaus medijų turinio kūrėjais, taip pat apžvelgiant galimas gerbėjų meno atlikimo formas ir tipus. Kadangi gerbėjų menas dažniausiai kuriamas naudojantis programine įranga, geresniam konteksto supratimui, nagrinėjau ir skaitmeninio meno lauką, bei tai ką mano analizuojama tema yra sukūrę profesionalūs kūrėjai, kuo tai panašu, ar skiriasi nuo gerbėjų meno. Kadangi, kaip jau minėjau svarbus skaitmeninis gerbėjų meno aspektas, darbe aptariau ir sklaidos per socialines medijas bei etikos problematiką. Pabaigoje pamėginau išanalizuoti save per visas tris dedamąsias: kaip menininką, kaip turinio gerbėją ir kaip vartotoją, kaip manyje sąveikauja šios trys sritys.

Tyrimo objektas. Gerbėjų meno ir pasirinktos tematikos medijos vaizdų tarpusavio sąveikos.

Tyrimo hipotezė. Keliami prielaida, kad nors gerbėjų menas ir originalus medijų turinys yra skirtingi savo prigimtimi, tačiau turi ir objektyvių panašumų bei sąveikauja tarpusavyje. Gerbėjų meno raiškos formos lemia kada gerbėjų menas gali būti laikomas menu. Kad išvengti interpretacijų,

¹⁰ Marjorie Cohee Manifold, „Fanart as Craft and the Creation of Culture“, in *International Journal of Education through Art* June, 2009 5(1):7-21,

https://www.researchgate.net/publication/249919110_Fanart_as_Craft_and_the_Creation_of_Culture. [žiūrėta 2019 05 01]

¹¹ Olga Perova. „Fan-art: Independent Art or Blind Copying?“ In *Young Scientist USA*, Vol.14,p.31-34. http://stud.mami.ru/files/portfolio/fl_abf222260a5e0aba37d779bd46d928ea_1565623058.pdf#page=35 [2020 03 01]

noriu pažymėti, kad turinys mano darbe apima originalią meninę idėją ir ją sudarančią medžiagą. Čia remiuosi Alfonsu Andriuskevičiumi, anot kurio „medžiagą sudaro ne tik fizinė materija, bet ir tikri ar sugalvoti įvykiai, fantastiniai ar tikri vaizdai, charakteriai, simboliai ir viskas kas sudaro kūrinio visumą“¹².

Tyrimo tikslas. Išanalizuoti medijų atvaizdų gerbėjų mene raiškos formas bei galimas sąveikas.

Tyrimo uždaviniai:

1. išnagrinėti gerbėjų meną kaip reiškinį;
2. išanalizuoti klasikinės tapybos ir medijų turinio jungtis XX a. pab. – XXI a. meno kontekste;
3. aptarti gerbėjų meno sklaidos ir etinius aspektus;
4. aprašyti klasikinės tapybos ir gerbėjų meno sintezavimą kūrybiniame procese.

Tyrimo metodai:

- aprašomasis metodas naudojamas gerbėjų meno ir gerbėjų subkultūros, jų ypatybių bei kultūrinio konteksto nusakymui;
- stilistikos analizės metodas naudojamas nagrinėjant menininkų darbus sukurtus pagal populiarius medijų vaizdus. Ikonografinis metodas naudojamas vertinant priežastinius ir /ar prasminius ryšius;
- lyginamasis metodas naudotas gerbėjų meno ir profesionalaus meno raiškos, populiarumo skirtingose technologijose, regionuose, istoriniuose laikotarpiuose palyginimui;
- tipologinis metodas taikomas išskiriant gerbėjų menui būdingus tipus ir grupes pagal būdingus bruožus;
- savistabą ir savirefleksiją naudoju ieškodamas jungčių klasikinės tapybos ir gerbėjų meno sintezavimo kūrybiniame procese. Siekiau interpretuoti asmeninę patirtį, įvertinti autobiografinį naratyvą būnant tiek tradicinio, tiek gerbėjų meno kūrėju bei bendruomenės nariu.

Literatūros apžvalga. Savo darbe remiausi internetiniais literatūros šaltiniais: moksliniais straipsniais, studijų duomenimis, mokomąja literatūra, apžvalginiais straipsniais, interviu su menininkais, dokumentais, tinklaraščių, *youtube* kanalo įrašais. Kadangi nagrinėjama tema lietuvių kalba informacijos yra mažai, jos ieškodamas daugiausiai naudoju šaltinius užsienio kalba. Kontekstams, tokiems kaip šiuolaikinis menas, medijų kultūra ir pan. paaiškinti naudojausi ir lietuvių autorių straipsniais. Bandydamas nusakyti gerbėjų meną kaip reiškinį remiausi H. Dženkinso ir kt. leidiniu „Dalyvaujančios kultūros iššūkiai: žiniasklaidos švietimas XXI amžiui, naujos skaitmeninės žiniasklaidos ir mokymosi srities kūrimas“¹³, H. Azumos Otaku: „Japonijos duomenų bazės

¹² Alfonsas Andriuskevičius. Keturios meno kūrinio suvokimo klaidos (radijo paskaita). LRT RADIJO laida „Radijo paskaitos“, LRT.lt 2014.11.09 12:47. <https://www.lrt.lt/naujienos/tavo-lrt/15/76411/alfonsas-andriuskevicius-keturios-meno-kurinio-suvokimo-klaidos-radijo-paskaita> [žiūrėta 2019 05 03]

¹³ Henry Jenkins et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Building the new field of digital media and learning p 7, https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF [žiūrėta 2020 03 01]

gyvūnai“¹⁴. Apie gerbėjų meno išraiškos formas ir svarbą nemažai informacijos radau Sockii tinklaraštyje, taip pat M. Šodroski straipsnyje „Gerbėjų meno pasaulis: gerbėjų menas kaip šiuolaikinio meno forma. Šiuolaikinio meno autorių teisių pradžia“¹⁵. Skaitmeninio meno eros raidą ir reikšmę, šiuolaikines medijas ir komunikaciją jose geriau padėjo suprasti E. Jaškūnienės, K. Juraitės ir A. Pinigienės, A. Gudausko, I. Česnulaitytės straipsniai. Pop kultūros kontekstą analizavau remdamasis Dž. Stori knyga „Kultūros teorija ir populiarioji kultūra“.¹⁶ T. Delani popkultūros apžvalga. Menininkų, kuriančių kompiuterinių žaidimų ir panašiomis temomis matymą geriau pavyko pajusti perskaičius interviu su jais. Europos ir Jungtinių Amerikos Valstijų direktyvų dėl autoriaus teisių ir teisių bendrojoje skaitmeninėje rinkoje tekstų analizė leido išsamiau išnagrinėti gerbėjų meno etinius aspektus autorių teisių kontekste. Savianalizei ir refleksijai labiausiai padėjo A. Andrijausko straipsnis skirtas Merlo – Ponty filosofijos analizei „Suvokimo fenomenologija“ ir Merlo–Ponty meno filosofijos ištakos“¹⁷.

Naudojami terminai:

anime – japonų animacijos stilius skirtas, kuriuo kuriami filmai tiek vaikams, tiek suaugusiems;
avataras – elektroninis vaizdas, dažniausiai personažas, kuris atstovauja kompiuterio vartotoją (pvz. žaidėją) ir yra jo valdomas;
cosplay – persirengimas mėgstamais filmo, knygos ar video/ kompiuterinio žaidimo herojais;
manga – japonų komiksai ir grafinių novelės skirtos tiek suaugusiems, tiek vaikams;
memas – paprastai humoristinio pobūdžio vaizdas, video įrašas, teksto dalis ir pan., kurį interneto vartotojai dažnai kopijuoja ir šiek tiek modifikuodami skleidžia;
otaku – (Japonijoje) jaunas žmogus perdėtai susidomėjęs kompiuteriniais, tam tikrais populiariosios kultūros aspektais, kurie stipriai įtakoja jų socialinius įgūdžius;
pin – up stilius – XX a. antroje pusėje populiarius stilius, kuomet demonstruojamas pateikiant patrauklų, seksualų moters, rečiau vyro atvaizdą plakatuose;
remiksas – išvestinis kūrinys, sukurtas derinant ar redaguojant jau esamą medžiagą.

Darbo struktūra. Baigiamąjį darbą sudaro įvadas, trys dėstymo dalys, išvados bei priedai. Įvade apžvelgiamas tiriamojo darbo aktualumas ir naujumas, formuluojama tyrimo problema bei išskiriamas tyrimo objektas, taip pat iškeliami hipotezė ir tyrimo tikslas bei uždaviniai, glaustai

¹⁴ Hiroki Azuma. (2009). Otaku: Japan's Database Animals. Mineapolis: University of Minnesota Press. <https://mogami.neocities.org/files/otaku.pdf> [žiūrėta 2020 10 20]

¹⁵ MagnuSchodroski. The World of Fan-Art: Fan Art as a Contemporary Art Form. Opening Contemporary Art Copyright. <https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/the-world-of-fan-art-how-fan-art-is-its-own-contemporary-art-form/#return-footnote-52-3>[žiūrėta 2020 09 28]

¹⁶ John Storey. Cultural theory and popular culture.Fifth edition.2009.p 6. https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/01/john_storey_cultural_theory_and_popular_culturebookzz-org.pdf[žiūrėta 2020 09 06]

¹⁷ Antanas Andrijauskas. „Suvokimo fenomenologija“ ir Merlau – Ponty meno filosofijos ištakos. 2013 01 29. http://www.litlogos.eu/L74/Logos_74_045_056_Andrijauskas.pdf [žiūrėta 2020 11 28]

apžvelgiama gerbėjų meno raida ir jo vertinimas, tyrimui naudotos literatūros aptarimas, pateikiama darbo teorinės dalies struktūra.

Pirmame skyriuje nagrinėjamas gerbėjų menas kaip reiškiny, apžvelgiant gerbėjų meno kūrėjų subkultūrą, atrandant sąveikas tarp šio meno kūrėjų ir medijų turinio kūrėjų. Taip pat jame analizuojamos gerbėjų meno atlikimo technikos, aptiriamos tiesioginio kopijavimo ir stilistinio perdirbimo transformacijos.

Antrasis skyrius skirtas gerbėjų meno vaidmeniui šiuolaikiniame pasaulyje. Aptiriamos jungtys tarp klasikinės tapybos ir skaitmeninio meno, profesionalių kūrėjų pvz. Takashi Murakami, Rojaus Lichtensteino, Rūtenės Merc, ir kt. darbai video žaidimų/animacinių filmų ir panašia tematika. Bandoma išskirti popkultūros medijose pagrindinius bruožus ir apibrėžti gerbėjų meno išliekamąją vertę.

Trečiojoje dalyje aptariami gerbėjų meno sklaidos medijose privalumai ir trūkumai, etiniai klausimai, autorinės teisės. Ryšys tarp gerbėjų meno, tradicinės tapybos ir medijų turinio vartotojų analizuojamas reflektuojant savo asmenines kūrybos patirtis, aptariant asmeninių pastebėjimų rezultatus.

1. GERBĖJŲ MENAS KAIP REIŠKINYS

1.1. Gerbėjų meno kaip subkultūros bruožai

Norint suprasti gerbėjų meno kūrėjų subkultūrą pradžioje verta apibrėžti kultūros sampratą apskritai. Kultūra bendrąja prasme apima įvairią žmonių atliekamą veiklą, tačiau man artimiausias Deivido Šlekio pateiktas E. B. Teilorio kultūros apibrėžimas, kuris sako, kad „Kultūra plačiausia jos etnografinė prasme yra visuma, kuri apima žinias, tikėjimą, meną, moralę, įstatymus, papročius ir visa kita, ką žmogus įgijo būdamas visuomenės dalimi“¹⁸. Taigi, kultūra apibrėžiama kaip mus supančios aplinkos visuma, apimanti ne tik įvairias meno formas, bet ir buvimą bendruomenėje, žmonių tarpusavio santykį. Savo ruožtu, kaip teigia Reda Šatūnienė subkultūra gali būti vadinamas tam tikrų interesų jungiamos žmonių grupės elgesys (bendravimas), kuris apima motyvuotus veiksmus, stilistiškai ir filosofiskai vienodą bendrijos pasaulėžiūrą, įvaizdį, kalbos stilių¹⁹. Pavyzdžiui kompiuterinių žaidimų gerbėjų žargonas kalbant apie pagrindinius konkretaus žaidimo įvykius ir problemas naudojamas kultūriškai unikaliu ir sutrumpintu būdu, kuris nesusijusiems asmenims atrodo beprasmis, bet žaidimo gerbėjams nusako viso žaidimo epizodo eigą.²⁰

Žinant kultūros apibrėžimą galima sakyti, kad interneto kultūra taip pat yra pilnavertė šiuolaikinės kultūros dalis, o internete besikuriančios tam tikrų interesų apjungtos bendruomenės sudaro įvairias subkultūras. Kaip reiškinys, gerbėjų menas pirmiausia paplito JAV, praeito amžiaus antrojoje pusėje išpopuliarėjus filmui „Žvaigždžių karai“. Šiandien tai yra nusistovėjusi interneto kultūra JAV, Japonijoje ir Pietų Korėjoje, kurią daugiausia lemia komiksų superherojai, animaciniai filmai ir „K-pop“ piktogramos.

Terminas subkultūra mano tiriamajame darbe apima video ir kompiuterinių žaidimų, japonų animacijos stiliaus – *anime*, interneto *memų* (angl. memes) gerbėjų bendruomenes (angl. fandom), kurios turi ir savitą terminą *otaku*, kuris labiausiai paplitęs Japonijoje, tačiau tam tikrose bendruomenėse žinomas ir kitose šalyse. Pradžioje *otaku* Japonijoje buvo praminti *anime* gerbėjai, vėliau įgijęs platesnę reikšmę, ko pasekoje pavadinimas išplito ir visame pasaulyje. Kartais šis terminas vartojamas su menkinančia prasme, siekiant apibūdinti žmones neturinčius jokio socialinio gyvenimo, ir visą laiką praleidžiančius internete, tačiau japonų kritikas Hirokis Azuma nagrinėjantis socialines problemas ir subkultūras, *otaku* apibrėžia kaip bendrinį terminą, apibūdinantį žmones, priklausančius tam tikrai subkultūrai, tiksliau intensyviai besidominčius *anime*, vaizdo žaidimais,

¹⁸Deividas Šlekys, „Pasvarstymai apie politiką, kultūrą bei meną“, *Politika ir kultūra 2003 (4)*

<http://www.postscriptum.lt/4-politika-ir-kultura/pasvarstymai-apie-politika-kultura-bei-mena>, [žiūrėta 2020 02 05]

¹⁹Reda Šatūnienė. Tarp modernumo ir postmodernumo: „subkultūros“ ir „subkultūros nario“ sampratų kaita teorijų ir empirinių tyrimų kontekste“@eitis, elektroniniai mokslo sklaidos vartai, 2013-08-30 str. 1 <https://www.ateitis.net/lt/temos/367/#post-3147>. [žiūrėta 2020 03 28]

²⁰Pvz. pasakymo „ėjau BOT aš ADC, kaitinau priešą, jis pafydino ir pasitiltino“ reikšmė būtų: „Ėjau į žemėlapių apačią, mano veikėjas turėjo atakos žalos nešėjo fizinę galią. Aš puoliau ir atsitraukinėčiau, priešas daug kartų mirė ir kitas žaidėjas labai dėl to susierzino.“

kompiuteriais, mokslinė fantastika, specialiųjų efektų filmais, *anime* figūrėlėmis ir pan²¹. Šios mano paminėtos populiariosios kultūros rūšys veikia jaunų žmonių gyvenimą ir jų tapatybės paieškas pasaulyje. Knygos ir filmai kviečia skaitytoją/žiūrovą leisti kartu su savo veikėjais į nuotykių, kuris yra toks pats, neatsižvelgiant į erdvę, laiką ar vartotoją. Keisi Hart pastebi, jog priešingai nei daugelio kitų formų žiniasklaidos priemonės, kurios pasyviai ar aktyviai įtraukia savo auditoriją ir iš esmės yra savarankiškos, vaizdo žaidimai užbaigiami sąveikaujant su žaidėju²². Vaizdo žaidimai kviečia žaidėją leisti į nuotykius kaip pagrindinį herojų, kur jo pasirinkimai ir įgūdžiai vaidina svarbų vaidmenį pasakojant istoriją. Dažnai manoma, kad kompiuteriniais žaidimais ir panašiais dalykais daugiausia domisi paaugliai, tačiau statistika rodo, kad pavyzdžiui JAV vaizdo žaidimus žaidžia apie 58% amerikiečių, o 68% visų žaidžiančių yra suaugę, Japonijoje pagrindiniai *otaku* kultūros vartotojai yra trisdešimtmečiai ir keturiasdešimtmečiai užimantys atsakingas pareigas²³. H. Azuma pažymi, kad sudarydami žaidėjų ir žaidimų, ar *anime* kultūros gerbėjų bendruomenes jų dalyviai ne tik įgyja socialinę, bet ir komandinio darbo, bendradarbiavimo patirtį²⁴. Jie dalyvauja su savo mėgstama veikla susijusiuose interneto forumuose, gerbėjų svetainėse, taip pat įsitraukia į kūrybinį procesą kurdami vadinamuosius *fanart*, darbus, įgyvendina įvairias idėjas, susijusias su kompiuterinių žaidimų ir interneto kultūros pasauliu, taip tapdami naujų kultūros formų kūrėjais. Savo kūriniais gerbėjai dalijasi virtualiose platformose. Dažniausiai jie nesiekia su menu susijusios karjeros, tačiau siekia aukšto meistriškumo lygio. Be to gerbėjų meno kūrėjai dažnai tapatinasi su populiariosios kultūros istorijomis ir personažais, o naujos meno formos leidžia jiems pasijausti tam tikros specifinės bendruomenės dalimi. Tačiau reikia pastebėti, anot Duglo Šulės, kad „šios bendruomenės taip pat turi hierarchiją, dažnai pagrįstą žiniomis apie patį mėgstamą objektą ir jį supančią aplinką“²⁵. Pavyzdžiui *anime* gerbėjų bendruomenėse, bendravimas grindžiamas ne tik savo kūrybos dalijimusi, jis taip pat apima susidomėjimą Japonija kaip šalimi. Šių gerbėjų subkultūros tyrimai rodo, kad dažnai *anime* tampa tiltu/priemone, per kurią gerbėjai sužino apie Japonijos kultūrą, istoriją ir kalbą. Susipažinimas su šiomis sritimis ne tik pagilina jų mėgavimąsi *anime*, bet ir suteikia jiems statusą bendruomenėje. Šios, kaip ir bet kurios grupės nariai linkę į bendrą sutarimą dėl to, koks elgesys grupėje yra priimtinas, atspindi tikram gerbėjui būdingas savybes.

²¹ Hiroki Azuma (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://mogami.neocities.org/files/otaku.pdf> [žiūrėta 2020 10 20]

²² Casey Hart. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game studies. the international journal of computer game research*. volume 17 issue 2 December 2017 ISSN:1604-7982 <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>. [žiūrėta 2020 04 27]

²³ Logan Molyneux, Krishnan Vasudevan., Homero Gil de Zúñiga. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer - Mediated Communication*, 20 (2015) 381–399. <https://academic.oup.com/jcmc/article/20/4/381/4067557> [žiūrėta 2020 04 27]

²⁴ Hiroki Azuma. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://mogami.neocities.org/files/otaku.pdf> [žiūrėta 2020 10 20]

²⁵ Kristina Busse. 2013. Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. *Journal of Audience and Reception Studies*, 10(1), 73-91. 28. <https://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/6%20Busse%2010.1.pdf>. [žiūrėta 2020 03 11]

Literatūroje galima rasti informacijos, kad gerbėjų subkultūros dar yra laikomos „dalyvavimo kultūros“ dalimi, kadangi jie yra ne tik vartotojai, garbinantys tam tikrą objektą, bet ir patys aktyviai įsitraukia į kūrybą ir bendravimą su kitais gerbėjais. Anot H. Dženkinso ir kt. dalyvavimo kultūrą sudaro:

- santykinai žemos meninės raiškos ir pilietinio įsitraukimo kliūtys;
- didelis palaikymas kuriant ir dalijantis savo kūriniais su kitais;
- neformali mentorstė, kuomet patyrę nariai, senbuviai perduoda savo žinias pradedantiesiems;
- nariai, kurie mano, kad jų indėlis yra svarbus;
- šios bendruomenės nariai ne tik jaučia tam tikrą socialinį ryšį vieni su kitais, jiems taip pat rūpi kitų narių nuomonė apie jų indėlį²⁶.

Gerbėjų meno subkultūros klestėjimui ypač svarbus internetas, nes jis veikia kaip pagrindinė priemonė gerbėjus jungti ir keistis informacija pasauliniame kontekste. Virtualūs pokalbiai, diskusijos, tekstų, frazių analizė, vizualinių detalių prasmų, simbolių aiškinimasis, greitas dalijimasis gerbėjų meno darbais, tiek kūrybos proceso metu, tiek baigtiniais vyksta čia ir dabar, ir leidžia to paties žaidimo ar filmo gerbėjams visame pasaulyje jausti bendruomeniškumą ir iš detalių atpažinti savo bendruomenės narius.

Socialinių medijų dėka subkultūrų raiška išsiplėtė ir tapo plačiai prieinama. Keliais klavišų paspaudimais galima patekti į bet kurios subkultūros centrą, o intensyvi dalyvių sąveika sklandžiai juda tarp interneto, fizinių erdvių ir tradicinės žiniasklaidos. Nariai kartu siekia naujų idėjų, produktų, praktikos ir estetikos - aplenkdami masinės kultūros saugotojus. Dėl atsiradusių naujų galimybių subkultūrų nariai ir gerbėjų meno kūrėjai nebėra apriboti fizinės erdvės, ilgo laiko intervalo, finansų. Dalintis patirtimis, idėjomis ir kūrybiniais sprendimais tapo paprasta ir greita, pasaulinę šlovę įgyti, susiklosčius atitinkamoms aplinkybėms, galima per rekordiškai trumpą laiką.

1.2. Gerbėjų meno ir medijų turinio kūrėjų sąveika

Gerbėjų bendruomenės internete susikūrė nuo pat galimybės komunikuoti šiame tinkle pradžios. Tačiau jei pradžioje tai egzistavo daugiau kaip uždaros diskusijų grupės, atsiradus socialinėms medijoms, gerbėjų grupės tapo labiau matomos ir svarbios turinio kūrėjams, o gerbėjai įgavo daugiau galios ir įtakos. Sąveika tarp menininko ir gerbėjų tapo būtina ir viena kitą maitinančia tam, kad abu,

²⁶ Henry Jenkins et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Building the new field of digital media and learning p 7, https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF [žiūrėta 2020 03 01]

ir menininkas, ir gerbėjas galėtų egzistuoti tvariai. Nepaisant to, šioje sąveikoje įtampos lieka, ir dažnai kyla diskusijos apie tai, kaip gerbėjų meną vertina patys originalaus turinio kūrėjai. Ar jų požiūris yra kritiškas, o gal atvirkščiai – gerbėjai įkvepia juos tolesniam darbui ir kūrybai? Internetu gerbėjų menas apibrėžiamas kaip „laisva technika atliktas meno darbas, kuriame vaizduojami veikėjai iš populiarių kompiuterinių žaidimų, filmų, serialų, animacinių filmų ir kt.“²⁷ Gerbėjų menas neturi apribojimų ir gali būti išreiškiamas įvairiomis formomis. Kaip į tai reaguoja originalaus turinio kūrėjai? Galima rasti informacijos, kad pavyzdžiui, žaidimus kuriančios kompanijos dažniausiai į gerbėjų meną žiūri „pro pirštus“, ir vertina tai kaip galimybę pritraukti kuo daugiau naujų sekėjų. Kai kurie kūrėjai kviečia ir skatina savo gerbėjus įsitraukti, ypač jei jie patys jau yra susipažinę su gerbėjų kultūra. Pavyzdžiui „Bethesda“ kompanijos, kuriančios kompiuterinius žaidimus atstovai teigia, kad „aktyviai besireiškianti bendruomenė įkvepia juos tolimesniam darbui“.²⁸

Kita vertus galima rasti nuomonių, kad gerbėjų ir kūrėjų santykiai visada buvo neįtikėtinais sudėtingi, o pastaraisiais metais jie augo ir vystėsi ypač intensyviai. Nors kūrėjų populiarumas dažnai priklauso nuo gerbėjų, (didelis gerbėjų ratas garantuoja, kad jų darbai išliks gyvi ir aktualūs), istoriškai tarp šių dviejų grupių buvo aiškus atstumas. Anot Karolinos Framke „lengvai pasiekiamas internetas šiame santykyje sukūrė betarpiško grįžtamojo ryšio kanalą, kuris ne visada eina abiem kryptimis ir ne visada yra laukiamas“²⁹. Kaip pastebi Džonas M. Garonas konfliktas dažniausiai kyla dėl keleto priežasčių:

- skirtingo kanono supratimo gerbėjų tarpe ir menininko pasirinkimo,
- kuomet gerbėjai naudoja savo menui kurti teisiškai saugomus kūrinius,
- saugomų kūrinių naudojimas siekiant išplėsti ar pakeisti turinį (ypač grožinio rašymo srityje)³⁰.

Kai kuriais atvejais menininkai turi stiprų emocinį prisirišimą prie kuriamų personažų ir pasaulių. Tokiais atvejais jie nenori, kad kiti platintų perdarytus jų darbus, nes tai neatitinka jų pačių vizijos. Ir taip istoriškai buvo nuo pat gerbėjų bendruomenių susikūrimo. Siekdamas kovoti su neigiamais „gerbėjų“ vertinimo stereotipais H. Dženkinsas jau paskutiniame XX a. dešimtmetyje pasiūlė juos skatinti aktyviau dalyvauti ir labiau įsitraukti į kūrybinį procesą (gerbėjų meno kūrimą).³¹

²⁷ https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Fan_art, [žiūrėta 2019 05 03]

²⁸ Celebrate 25 Years of The Elder Scrolls, Bethesda Softworks. Video. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zBWW9LVhyNs> [žiūrėta 2019 04 13]

²⁹ Caroline Framke, Creators of popular media are becoming increasingly wary of their fans. That's a problem for everyone, Jun 8, 2016, <https://www.vox.com/2016/6/8/11885562/tv-fans-the-100-fandom> [žiūrėta 2020 03 01]

³⁰ John M. Garon Fandom and Creativity, Including Fan Art, Fan Fiction, and Cosplay. January 2017. https://www.researchgate.net/publication/319585168_Fandom_and_Creativity_Including_Fan_Art_Fan_Fiction_and_Cosplay [žiūrėta 2020 10 01]

³¹ Henry Jenkins et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Building the new field of digital media and learning p 7, https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF [žiūrėta 2020 03 01]

Šiuo metu tampa aišku, kad gerbėjų meno sukurtos scenos ir personažai ypač klesti tuomet, kai originalaus turinio kūrėjas atvirai skatina gerbėjus ir pripažįsta jų darbą. Pavyzdžiui prieš filmo „Baby Driver“ išleidimą, režisierius Edgaras Raitas specialiai paskatino gerbėjų meno bendruomenę kurti, entuziastingai reklamuodamas gerbėjų menininkus internete - jo gerbėjams ir rėmėjams buvo suteikta proga pelnyti asmeninį dėmesį ir pritarimą. Panašiai populiarius žaidimo „Dungeons & Dragons“ skaitmeninis garso įrašas (angl. podcast) paskatino ypač atsidavusią, ambicingą gerbėjų meno bendruomenę demonstruoti savo darbus internetinėse galerijose ir reklamuoti savo mėgstamą žaidimą, ir su juo susijusią internetinę tinklalaidę. Atsakydamas į gerbėjų įsitraukimą kūrėjas savo „Twitter“ paskyroje pasidalino gerbėjų meno kūriniais ir pagyrė menininkus. Nors gerbėjų menas ir aplinkinės diskusijos yra išsibarstę įvairiose vietose, nuo forumų iki kūrybinių bendruomenių, tokių kaip „DeviantArt“, vis dėlto, kaip pastebi Janas Švelchas ir Tereza Krobová, pastaruoju metu jis atkreipė ir vaizdo žaidimų kūrėjų dėmesį, tarp jų - „BioWare“ arba dabartinį „Tomb Raider“ serijos kūrėją „Crystal Dynamics“, kurie rengia meno konkursus ir demonstruoja gerbėjų meną oficialiuose vaizdo žaidimų socialinės medijos profiliuose.³²

Gerbėjai dažnai prisiriša prie jiems patinkančio turinio ir nemėgsta, kad kas nors būtų keičiama iš esmės. Todėl kartais kūrėjai, norėdami savo gerbėjams pasiūlyti ką nors naujo, stengiasi įtraukti juos į kūrybinį procesą. Gerbėjų menu naudojasi ne tik kompiuterinių / video žaidimų kompanijos. Ši praktika plinta ir televizijoje. Kartais atsitinka ir taip, kad gerbėjai nulemia vieną ar kitą profesionalaus menininko pasirinkimą, ar suteikia įkvėpimą. Prieš keletą metų kanalui „Netflix“ nusprendus atnaujinti vieną populiarių 9 – ojo dešimtmečio animacinį filmą, buvo pakeista pagrindinės jo herojės išvaizda. Ankstesnysis, ypač moteriškas, seksualiai pateiktas moters kovotojos personažas, atitinkantis to meto animacijos madas, serialo gerbėjams buvo gerai atpažįstamas (1 pav.).



1 pav. 9-ojo dešimtmečio animacinio filmo personažas „SHE-RA“

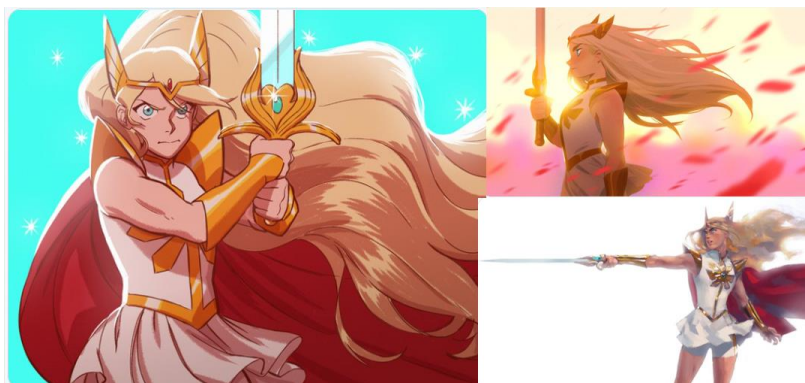
³² Jan Švelch, Tereza Krobová, Historicizing video game series through fan art discourses. Transformative Works and Cultures. <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/786/708?inline=1> [žiūrėta 2020 05 01]

Grafikės, scenaristės, prodiuserės ir animatorės Noelės Stevenson personažas, kaip pastebi Robertas Ito, sukurtas įkvėpimo semiantis japonų *anime*, ir animatorių Hayao Miyazaki bei Moebius darbuose³³. Norėdama patikrinti, kaip gerbėjai reaguos į pakeitimus, atnaujintu personažu menininkė pasidalino internete (2 pav.). Autorės pateikta herojė pakeitusi įprastą išvaizdą, pateikta kitoje, nei originali, stilistikoje. Pakeitimai supykė dalį gerbėjų, nes buvo sunaikintas įprastas įvaizdis, atnaujinta herojė nebebuvo tokia moteriška ir seksuali. Netrukus po šios kritikos internete pasirodė daugybė menininkės įkvėptų gerbėjų meno darbų (3 pav.), išreiškiančių pritarimą naujam personažui. Autorė buvo dėkinga už tokį palaikymą, ir įkvėpimą toliau tęsti darbą pasirinkta kryptimi³⁴.



2 pav. Noelle Stevenson atnaujinta „SHE-RA“

Trečiame paveiksle aiškiai matoma, kad gerbėjų meno piešiniai atspindi autorės pasirinktą naują herojės įvaizdį. Jie nepretenduoja į aukštą meninę vertę, tačiau yra prasmingi originalaus personažo kūrėjai dėl emocinio palaikymo, kurio menininkei prireikė sulaukus kritikos dėl perkurtos herojės įvaizdžio.



3 pav. Gerbėjų piešiniai „SHE-RA“

³³ Robert Ito. Warrior Princesses. Spaceships. Cool Boots. ‘She-Ra’ Is Back. Nov. 1, 2018 <https://www.nytimes.com/2018/11/01/arts/television/she-ra-netflix-dreamworks-animation.html>[žiūrėta 2021 01 02]

³⁴ Tasha Robinson. Fan artists discuss why the wave of She-Ra fan art is subversive and uplifting. Jul 25, 2018. <https://www.theverge.com/2018/7/25/17596576/she-ra-and-the-princesses-of-power-fan-art-subversive-netflix-fandom-community>[žiūrėta 2020 04 30]

Taigi sąveika tarp gerbėjų ir originalaus turinio kūrėjų visada yra nevienareikšmė ir gali vykti įvairiomis kryptimis. Sekdami savo mėgstamą žaidimą ar filmą gerbėjai ne tik sąveikauja su jų kūrėjais, tačiau ir tarpusavyje. Kurdami originaliu turiniu paremtus darbus jie nori jais dalintis, keistis, skelbti viešoje erdvėje, dažniausiai socialinėse medijose. Kadangi originalus turinys yra saugomas autorių teisių įstatymų, vis dažniau galima sutikti terminą „gerbėjų ekonomika“, kuris plačiąja prasme reiškia vertę ir pajamas, gautas per sąveiką tarp atskirų gerbėjų (ypač „super gerbėjų“) ir gerbėjų bendruomenių, su menininkais / žvaigždėmis, kurias jie seka. Šiame kontekste ir atsiranda terminas „dovanų ekonomika“, kuri apibrėžia socialinę ar nematerialią naudą, tokią kaip ištikimybė už dovanojimą. Straipsnio apie gerbėjų ekonomiką Kinijos medijose ir pramogų industrijoje autoriai pastebi, kad Kinijos žiniasklaidos ir pramogų kompanijos pastaruoju metu pradėjo ypač vertinti savo gerbėjų kūrybines galias ir ieško naujų būdų, kaip kurti, investuoti ir puoselėti savo gerbėjų bendruomenę kuriant bendrus produktus, ypač turint aukšto meninio lygio gerbėjus, kurių įsitraukimas dažnai veikia geriau nei bet kokia reklaminė akcija ar tradicinis pardavimų skatinimas. Taigi tam tikri ekonominiai faktoriai ir tarpusavio priklausomybė tarp gerbėjų ir originalaus turinio kūrėjų lemia, kad jų sąveika yra neišvengiama³⁵. Kūrybingi žaidėjai dažnai tampa „modifikuotojais“, kurie ne tik žaidžia, bet ir kuria jau esamų žaidimų pakeitimus/patobulinimus (ang. mode) pradedant vizualaus dizaino elementais ir visiškai keičiant žaidimo pobūdį. Kaip jų veikimo erdvės pavyzdys galėtų būti „Steam“ platforma, kuri yra didžiausia kompiuterinių žaidimų skaitmeninio platinimo platforma³⁶. Pagrindinė „Steam“ paslauga yra leisti vartotojams atsisiųsti žaidimus ir kitą programinę įrangą į savo kompiuterį, dalintis žaidimais tarpusavyje ir pan., tačiau ji tarnauja ir kaip bendro kūrimo platforma, naudojama platinti ir peržiūrėti gerbėjų sukurtą turinį, bei derinant originalų ir bendrą su gerbėjais darbą tobulinti vieną ar kitą žaidimo veikėją ar pridėti žaidimui papildomas funkcijas.

Nors kartais gali atrodyti, kad meno kalba yra vienpusė, kažkas yra kūrėjas, kažkas pasyvus vartotojas, visgi menas yra dialogas, ir kartais pasyvusis vartotojas/gerbėjas atsiduria taške, kuriame nori tapti aktyviu dalyviu. Tuo labiau, kad šiuo metu visiems prieinamas internetas ir socialinės medijos tarsi sutraukė pasaulį ir panaikino barjerą tarp gerbėjo ir kūrėjo. Nors gerbėjų meno kūrėjų ir originalaus medijų turinio kūrėjų santykis išlieka neapibrėžtas ir dviprasmiškas viskas po truputį keičiasi. Dažnai gerbėjų meno darbai menininkams tampa gera kasdiene treniruote ieškant įkvėpimo savo kūrybai. Interneto svetainėje wepresent.wetransfer.com galima rasti pavyzdžių, kaip pvz. profesionalūs komiksų menininkai, gerbėjų meną paverčia „apšilimo pratimu“. Prieš imdamiesi

³⁵ Liang Yilu, Shen Wanqi. Fan economy in the Chinese media and entertainment industry: How feedback from super fans can propel creative industries' revenue. Sage journals. March 27, 2017, Volume: 1 issue: 4, page(s): 331-349. <https://doi.org/10.1177/2059436417695279>. [žiūrėta 2020 04 30]

³⁶ Daugiau apie tai: Valve Corporation. Steam client application. <https://store.steampowered.com/about/> [žiūrėta 2020 04 15]

originalių darbų, jie paskelbia eskizinį gerbėjų meno darbą socialinėje medijoje ir stebi, kaip jis įgyja populiarumą³⁷. Tokie darbai dažnai atsiranda įkvėpti naujai pasirodančių filmų ar serialų. Neretai medijose jie išplinta dar iki oficialaus filmo pasirodymo. Taip aktyvus gerbėjų dalyvavimas ir jų meno įtraukimas, pavyzdžiui reklamuojant būsimą filmą ar komiksą tampa jėga, galinčia atnešti kūrėjams daug naudos ir įkvėpimo ateities darbams.

1.3. Gerbėjų meno formos ir tipai

Gerbėjų meno kontekste, žodis menas apima tiek vizualinį dėmenį, tiek atlikimo techniką. Tai gali būti ir tiesioginis medijų atvaizdų kopijavimas, tiek pačių gerbėjų sukurtas originalus medijų turinys, kuriuo gerbėjai dalijasi savo bendruomenių svetainėse. Techniškai terminas „gerbėjų menas“ apima meną visose visuomenės informavimo priemonėse, ir gali būti išreikštas įvairiomis formomis, įskaitant piešinį, tapybą, skulptūrą, fotografiją, manipuliavimą nuotraukomis, vaizdo įrašus, amatus, tekstilę, metalo kalimą ir madą, bet tuo neapsiribojant. Gerbėjų meno kūrėjai taip pat gali kurti internetines reklamjuostes (angl. baner), *avatarus*, grafinius piešinius ar internetines animacijas, plakatus, menines citatų iš kūrinio reprezentacijas ar menininkų reprezentacijas vaizduojant naujas aplinkybes ar kontekstus, kurie atitinka originalų turinį. Vienoje pirmųjų gerbėjų menui skirtų svetainių DeviantArt galima rasti informacijos kaip skirstomas gerbėjų menas. Apibendrinant svetainėje pateikiamą informaciją, gerbėjų meno darbus galima būtų suskirstyti į tokius tipus:

- išvestinis darbas, kuomet piešiama pasiremiant originaliu personažu, tačiau tai jau yra piešiančiojo veikėją versija, jo stiliaus veikėjas;
- parodija, kuomet orientuojamasi į humoro aspektą, linksną pamėgžiojimą, aiškiai pabrėžiant skirtumus tarp originalaus ir imituojančio turinio;
- plagiatas, kuris yra tiesiog kopija arba faktinio meno kūrinio naudojimas ir jo replikavimas (pvz. atspausdinimas ant popieriaus arba marškinėlių);
- transformacinis darbas, kuomet originalus kūrinys visiškai pakeičiamas (stilius, veikėjo poza, aplinka, lytis), įprastam charakteriui suteikiama nauja vizija arba kūrinys paverčiamas kažkuo nauju, pavyzdžiui tekstas paverčiamas vaizdu³⁸.

Apžvelgiant į aukščiau paminėtas kategorijas, gerbėjų meno kūrėjai dažniausiai nesiekia visiško panašumo, į darbus įpinami įvairūs pakeitimai, stilistiniai perdirbimai, tačiau pateikiamos ir nuorodos į originalius kūrinius. Tarkime, jog norėdamas nupiešti mėgstamo žaidimo herojų piešėjas naudoja jo atvaizdą, tačiau kūno pozą pasirenka žinomo aktoriaus iš kino filmo. Tokiu atveju šalia sukurto darbo

³⁷ Daugiau apie tai: How Fan Art Changed Sometimes something moves you to where you want to be part of it. <https://wepresent.wetransfer.com/story/fan-art-changed-game/> [žiūrėta 2020 10 28]

³⁸ <https://www.deviantart.com/kirawra/art/The-Truth-About-Selling-Fanart-212570726> [žiūrėta 2020 05 15]

pateikiamos nuorodos į originalus. Idealiu atveju gerbėjai naudodamiesi nuorodomis ieško ir tobulina savo asmeninį stilių ir braižą, mėgstamus herojus piešdami iš atminties, o ne tiesiog kopijuodami, kol pereina į visiškai originalią kūrybą, kai nesiekama atkartoti tikslaus vaizdo, o improvizuojama, technikos tobulinimui naudojamos ne nuotraukomis ar medijų vaizdais, o ieškoma gyvo modelio arba modelių tampa pats menininkas, o medijų atvaizdai lieka įkvėpimo šaltiniu.

Kaip nurodo R. A. Dunn, labiausiai paplitę gerbėjų meno formos yra fantazija paremtas grožinis rašymas vaizduojant mėgstamo filmo, knygos, *anime* ar kt. herojus (angl. fanfiction), piešimas planšete ar kitomis priemonėmis, ir persirengimas mėgstamo kūrinio, ypač *anime* žanro, veikėju (angl. cosplay)³⁹.

Nupieštas ar nutapytas gerbėjų menas gali būti skiriamas į dvi grupes:

- atliktus tradicine technika, kai darbas buvo nupieštas ar nutapytas, naudojant tokias priemones kaip dažai, žymekliai, spalvoti pieštukai ar pan.,
- atliktus skaitmeninėmis priemonėmis, kai vaizdai sukurti naudojant vieną iš daugelio kompiuterinio meno programų, tokių kaip „Clip Studio“, „Photoshop“ ir kt.

Dažnai manoma, kad tradicine technika atliktas darbas atrodo vertingesnis nei sukurtas skaitmeninėmis priemonėmis. Gyva faktūra dažniausiai sukuria papildomą įspūdį, nuotaiką lyginant su skaitmeniniu ar spausdintu vaizdu. Tapytam darbui būdingas autentiškas netobulumas, individualus braižas, tačiau tokio tipo darbą sunkiau pataisyti, jei kažkas nepavyko, sunkiau dauginti, taip pat gana didelis medžiagų ir darbo įrankių poreikis. Reikia pažymėti, kad gerbėjų menas palyginti retai šakojasi į tradicinius dailės stilius, tokius kaip abstraktus menas, siurrealizmas, impresionizmas, ar kiti modernaus meno stiliai, todėl rasti tokio gerbėjų meno pavyzdžių plačiai prieinamose interneto svetainėse pavyksta retai.

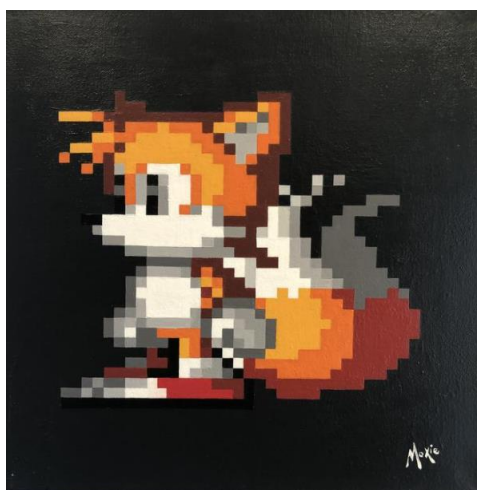
Maikas Wehneris kompiuterinių žaidimų herojus tapo ant kartono ar drobės akrilu ir mentele (4 pav.). Didžioji dauguma jo darbų, kaip video žaidimo herojus *Samus Metroid* tapyti abstrakčiu stiliumi, stambiais, grubiais faktūriškais potėpiais, ryškiomis spalvomis. Personažai dažniausiai tapomi judesyje, akcentuojantis tik į patį objektą, kuris yra centrinė kūrinio figūra, visiškai neskiriant dėmesio aplinkai. Autoriaus stilius išsiskiria bendroje gerbėjų meno erdvėje, yra atpažįstamas herojų vaizdavimo būdu ir dėl išskirtinės technikos.

³⁹ Robert Andrew Dunn. Art and aesthetics. Multidisciplinary Perspectives on Media Fandom.p.227. https://books.google.pl/books?id=nZrfDwAAQBAJ&pg=PA227&lpg=PA227&dq=fanfiction+as+fan+art+form&source=bl&ots=IRw65kTNGh&sig=ACfU3U2S0prlgwye-zlTQPcf5FFFsHnYUA&hl=lt&sa=X&ved=2ahUKEwjV15qp8Z_pAhXwwcQBHRfRBhgQ6AEwGXoECAGQAQ#v=onepage&q=fanfiction%20as%20fan%20art%20form&f=false[žiūrėta 2020 04 30]



4 pav. Mike Wehner. Samus Metroid. Akrilas ant kartono

Maiko Diksono akrilu tapytas personažas taip pat išpildytas akrilu, tačiau tai, taip vadinamo “pikselinio“ meno pavyzdys (5 pav.). Nors pikselis yra kompiuterinio vaizdo elementas, menininkų tarpe jis gana pamėgtas tapant tradicinėmis priemonėmis. Tapant pikseliais rezultatas išgaunamas naudojant ribotą spalvinę gamą, tačiau kruopščiai derinant pikselių išdėliojimą, kuris ir nulemia galutinį efektą. Žiūrint į paveikslą, dėl objekto vaizdavimo pikseliais jis atrodo tarsi neryškus, besiliejantis vaizdas juodame monitoriaus ekrane, nors pačios spalvos pasirinktos ryškios. Video žaidimas apie ežiuką Soniką pasirodęs prieš dvidešimt metų, nepasižymėjo ypatingai gera grafine raiška. Paveikslas nutapytas atkartojant originalaus video žaidimo grafiką, siekiant išlaikyti išpūdį, jog žiūrinėtojas į žaidimo konsolės ekraną.



5 pav. Mike Dixon. Sonic World. Acrylic on canvas

Skaitmeninio tipo gerbėjų menas dažniausiai kuriamas tomis pačiomis programomis kaip ir šiuolaikinis grafinis menas bei dizainas. Dėl technologinių galimybių tokie darbai daug lengviau koreguojami, papildomi ar derinami tarpusavyje. Dėl spalvų, efektų ir filtrų pasirinkimo atsiranda

galimybė naujoms kūrybinėms patirtims⁴⁰. Tokius darbus lengva pristatyti žiūrovams, dauginti jų kopijas, tačiau skirtingai nuo tradicinės tapybos, neįmanoma turėti originalo fiziniu pavidalu. Skaitmeniniam gerbėjų menui ypač būdingas ryškus koloritas, sodrios spalvos stilizuotos formos, moterų personažai ypač seksualizuoti, dažniausiai vaizduojamos jaunos, primenančios lėlės Barbės tipą, moterys.

Skaitmeninėje ekrano užsklandoje vaizduojama moteris gyvatė Kasiopėja iš žaidimo "League of legends" (6 pav.). Kaip neretai pasitaiko gerbėjų mene, kūrinys neturi filosofinės, istorinės ar panašios idėjos, tačiau žaidimo gerbėjui, suprantančiam kontekstą, kuriame šis personažas veikia, gerai susipažinusiam su žaidimo turiniu, siužetu ir veikėjų charakteriais, toks kūrinys turi emocinį poveikį. Jis padeda geriau įsijausti į veikėjos pasaulį, pamatyti ją kitomis akimis, tuo pačiu išlaikant santykį su originalu, nes darbas neatitolęs tiek, kad veikėja būtų neatpažįstama ar sau nebūdingoje situacijoje. Skirtingai nei žaidime, gerbėjo sukurtame darbe Kasiopėja perkelta į gerokai ramesnį ir šiltesnį peizažą. Tokioje būsenoje ji atrodo svajingesnė, labiau susimąsčiusi. Figūra vaizduojama centre, ji išdidinta, užima trečiąją dalį visos kompozicijos. Veikėja vaizduojama svajingai žvelgianti į menamą pašnekovą, atrodo lyg tuoj pradės dialogą, tai įtraukia į darbą.

Techniniu požiūriu darbas pasižymi aukštu meistriškumo lygiu, atlikimu darbą galima būtų prilyginti originaliam. Piešinys atliktas Photoshop, Illustrator arba panašia programa, pagrindinės kūrimo priemonės planšetė, specialus pieštukas ir programinė įranga, kurios pagalba atliekamos spalvinės, kompozicinės korekcijos. Užsklanda nupiešta realistiniu stiliumi, su dideliu dėmesiu detalėms. Spalvos šviesios, pastelinės, derinama daug giminingų atspalvių, kurie sluoksniuojami, maišomi tarpusavyje, kol išgaunamas reikiamas efektas. Ši kompiuterinės tapybos technika padeda sukurti fantastinio pasaulio, tarsi sapno pojūtį.



6 pav. Su Fu. Cassiopeja Spirit Blossom⁴¹. Skaitmeninė tapyba.

⁴⁰ Daugiau apie tai: <https://martadasic.com/2019/07/17/traditional-vs-digital-art-infographic/> [žiūrėta 2020 04 25]

⁴¹ <https://www.artstation.com/artwork/R3qy4E>

Kurti kostiumus pagal TV laidas, filmus ir animacinius filmus tarp gerbėjų bendruomenių narių dažnai vadinama *cosplay*. Ši gerbėjų meno forma yra ypač paplitusi *anime* gerbėjų bendruomenėje. Šio žanro populiariosios kultūros pvz. televizijos serialų, žaidimų, filmų gerbėjai kuria savo kostiumus įkvėptus išgalvotų personažų. Šį procesą sudaro keturi elementai: pasakojimas, drabužių rinkinys, pasirodymas specialiaame renginyje ar spektaklyje prieš žiūrovus, ir tema ar žaidėjas. Nikolė Lamerik pabrėžia, jog kostiumas yra gerbėjų išraiškos forma, kuri keičia, atlieka ir aktualizuoja esamą istoriją, glaudžiai susijusią su paties gerbėjo tapatybe⁴².

Kalbant apie kitas gerbėjų meno formas reikia pastebėti, kad dažnai šios formos yra susiję tarpusavyje ir papildo viena kitą. Pavyzdžiui fotografija paprastai yra susijusi su fotomanipuliacija arba su gerbėjų specifiniais kostiumais. Siekiant pasiekti norimą efektą vaizdai derinami, deformuojami, perkuriami, keičiant dydį ir pan. Fotomanipuliacijos apima ir piktogramų (ang. icons) kūrimą⁴³, reklamjuostes, kurios dažnai laikomos tinklaraščių ir kitų internetinių erdvių dekoracijomis, kompiuterio ekrano fono paveikslėlius (angl. wallpaper). Fotografijos, kaip ir tapybos bei piešimo darbai yra labiau iliustratyvūs nei abstraktūs, pabrėžiant realių įvairių foto elementų mišinių kūrimą⁴⁴. Toks žanras kaip gerbėjų kuriami komiksai labiau paplitę Azijoje (kaip doujinshi), nei pavyzdžiui JAV, tačiau jų populiarumas kasmet auga. Dažniausiai komiksų gerbėjų skaičius yra ribotas, todėl leidinio vientų išleidžiamas tik ribotas kiekis. Tai padeda išvengti autorių teisių konflikto su medžiagos, kuria remiasi komiksas, savininku. Komiksai nebūtinai turi būti piešti, kartais tai būna fotokomiksai, sukurti iš pertvarkytų ir apkarpytų ekrano vaizdų, sujungtų su teksto ir kalbos intarpais. Paprastai jie skelbiami internete, o ne kaip komiksai spausdinimui. Tas pats dažnai pasakytina ir apie piešinius, kuriuose vaizduojami komiksai, tačiau jie gali būti tokio paties formato ir išdėstymo kaip ir komiksai spausdinimui⁴⁵.

Trijų dimensijų (3D) gerbėjų menas, dažniausiai kuriamas skaitmeninėje erdvėje, specialiomis programomis, pvz. *Blender*, *3D Max*. Dažniausiai juose vaizduojami žaidimo epizodai, kuriuos galima apžiūrėti iš visų pusių (7 pav.). Skaitmeninėmis programomis *Zbrush* ir *Cinema 4D* sukurtoje profesionalaus skulptoriaus Andre Jamaguči dioramoje matoma dviejų veikėjų kova. Programų pagalba modelis išpildytas ypač kruopščiai, apgalvotos visos detalės, veikėjų išraiškos ir nuotaikos, tikslingai parinktos spalvos. Toks kūrinys labiau pritraukia dėmesį, sukuria didesnę interaktyvumą ir virtualios realybės pajautimą. Kartais gerbėjų darbus kuriantys profesionalūs jauni menininkai tokiais kūriniais siekia atkreipti dėmesį į savo stilių, tikėdamiesi vėliau sulaukti užsakymų originaliems kūriniais.

⁴² Nicolle Lamerichs. 2011. "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay." *Transformative Works and Cultures*, no. 7. <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>. [žiūrėta 2020 04 30]

⁴³ maži vaizdai, skaitmeniškai manipuluojami ir naudojami tinklaraščiams, pavyzdžiui, „Livejournal“.

⁴⁴ Apie tai žiūrėti daugiau: Fanart: A guide to terminology by littlewolfstar. <https://littlewolfstar.livejournal.com/200132.html> [žiūrėta 2020 04 25]

⁴⁵ <http://fanlore.org/wiki/Fanart> [žiūrėta 2020 05 06]



7 pav. Andre Yamaguchi. Gerbėjų menas. Skaitmeninė Dota2 žaidimo diorama

Ištobulėjus technologijoms išpopuliarėjo ir 3D spausdintos gerbėjų meno dioramos⁴⁶ (8 pav.). Norint susikurti mėgstamo veikėjo statulėlę pačiam, reikalingi atitinkami įgūdžiai, priemonės, specialių kompiuterinių programų įvaldymas. Tokiu atveju skaitmeninis modelis sukuriamas virtualioje erdvėje, atspausdinamas ir dekoruojamas autoriaus, arba kūrėjas darbo skaitmeniniu formatu pasidalina socialinėje medijoje, o kiti bendruomenės nariai gali jį atsispausdinti patys, naudodami tikslias instrukcijas. Nors netrūksta oficialiai parduodamų gaminių, technologijų pagalba gerbėjai gali susikurti savo mėgstamų personažų modifikacijas, ar paties išgyvento žaidimo epizodų replikas, svarbias būtent jiems.



8 pav. Gerbėjo sukurta žmogaus voro statulėlė. 3D spausdintas modelis

Tradiciniame mene naudojamomis priemonėmis kurti 3D kūrinius nėra įprasta. Tokiam meno kūriniiui, vaizdo elementai turi būti iškeliami prieš plokštumą, o efektas dažniausiai išgaunamas

⁴⁶ Pagal Oksfordo žodyną, tradicine prasme diorama vadinamas 3 dimensijų figūrinis modelis, arba tapybos darbas, žiūrimas pro akutę, kuriame spalvos ir apšvietimo krypties pokyčiai imituoja oro, paros laiko ir kt. pokyčius. Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator. <https://www.lexico.com/definition/diorama> [Žiūrėta 2020 12 15]

naudojant papildomas skaidrias medžiagas ir griežtus perspektyvos dėsnius, bei apšvietimą. Tokius kūrinius nėra paprasta greitai ir pačiai pademonstruoti dideliame žiūrovų kiekiui. Visumoje, pieštas gerbėjų menas retai derinamas su kitais rankų darbo stilistiniais elementais. Viena iš išimčių yra Lauros Kvile kūrinys „Žvaigždžių karai: 30 metų“. Darbą galima suskirstyti į tris skirtingas dalis: „Šviesioji jėgos pusė“, „Tamsioji jėgos pusė“ ir sujungtas vaizdas tiesiai⁴⁷ (9 pav.). Dioramoje, pasitelkiant spalvinius ir techninius sprendimus, atsižvelgiant į tai, kurioje pusėje yra žiūrovas, matomi skirtingi „Žvaigždžių karų“ personažai. Pasirinkta mėlynų atspalvių paletė padeda kurti kosmoso, dangaus įspūdį, taip sukuriama ir grėsmingumo nuojauta.



9 pav. Laura Quile. „Žvaigždžių karai: 30 metų“.

Dažniausiai gerbėjų kuriamas menas neturi aiškiai išreikštos meninės idėjos ar ideologinės minties, tačiau visuomet turi subjektyvų emocinį komponentą, kuris yra artimas tos bendruomenės nariams. Gerbėjų menas gali būti atliekamas ir pateikiamas įvairiomis formomis ir pavidalais, o bendruomenės šiuos įvairius, gerbėjų sukurtus dalykus įsmenina. Jos tampa pagrindine medijos subkultūra, prie kurios gerbėjai prisideda įvairiausiais formatais. Jei gerbėjų meną vertintume pagal tris pagrindines kategorijas: piešimą/tapybą, rašytinę kūrybą ir kostiumų kūrimą ir demonstravimą galėtume sakyti, visi šie trys dalykai gali būti laikomi kūrybinės ir meninės išraiškos forma savaime, tačiau reikia pastebėti, kad didelė svarba tenka ir šios išraiškos vaidmeniui šiuolaikinio meno pasaulyje. Kaip nurodo Socki „šiandien gerbėjų menas su savo bendruomene yra išaugęs į pakankamai svarbų kultūrinį fenomeną, kuris domina nemažai mokslo žurnalų, apie tai rašoma knygose ir kalbama konferencijose. Atsiranda daugybė teorijų ir mokyklų, galvojančių apie šių bendruomenių kultūrinę reikšmę ir motyvuojančią struktūrą“⁴⁸. Pati kuriančio gerbėjo samprata laikui einant taip pat kinta. Jei pradžioje, kuriančiais gerbėjais buvo bet kas, kas rėmėsi tam tikru žanru (pvz.

⁴⁷ <http://fanlore.org/wiki/Fanart> [žiūrėta 2020 05 06]

Šiuo darbu ji yra laimėjusi kelis apdovanojimus 2007 m. „MediaWest“ meno parodoje, įskaitant „Best In Show“, „Best SF“ ir „Best 3D“.

⁴⁸ Sockii. Science Fiction, Media, Movies and Anime Fandom Find Expression in Fan Art. *Art, culture & history, fandom* July 20, 2015. <http://www.spacial-anomaly.com/what-is-fan-art> [žiūrėta 2020 02 05]

anime ar moksline fantastika), šiuolaikiniame pasaulyje gerbėjų menas orientuotas, ir skirtas konkrečiai TV laidai, kompiuteriniam žaidimui, knygai, herojui ar kitam medijose esančiam turiniui. Jei sakytume, kad šiuolaikinis menas yra dabartinio laiko meno formatas, gerbėjų menas galbūt taip pat galėtų patekti į šią kategoriją, tačiau, kaip teigia Magnusas Skodroskis, „kadangi yra kuriamas daugiausia neprofesionalių asmenų subkultūroje, jis dažnai nepatenka į meno kategoriją apskritai“⁴⁹.

Globaliame pasaulyje, kuriame meno kūrimui ir sklaidai didelę įtaką daro kasdien tobulėjančios technologijos, vis daugiau jaunų žmonių net neturėdami specialaus išsilavinimo pradeda užsiimti kūryba. Kai kurie iš jų, nors tradiciniu požiūriu jų kūryba ir nelaikoma menu, dalijasi savo darbais nedidelėse uždaroje bendruomenėse, kiti žaibiškai išpopuliarėja, ir greta mėgėjų meno pradeda kurti originalų turinį, kuriuo dalijasi internete, sulaukia pripažinimo ir tampa pilnavertiškais šiuolaikinio meno bendruomenės nariais. Vis dažniau ši sritis sudomina ir jaunus menininkus, kurie derindami mėgėjų ir profesionalaus meno kūrimą, mato galimybę save išpopuliarinti, ar patraukti žaidimų kūrėjų dėmesį ir prisidėti prie žaidimų kūrimo.

⁴⁹ Magnus Schodroski. The World of Fan-Art: Fan Art as a Contemporary Art Form. Opening Contemporary Art Copyright. <https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/the-world-of-fan-art-how-fan-art-is-its-own-contemporary-art-form/#return-footnote-52-3>[žiūrėta 2020 09 28]

2. GERBĖJŲ KŪRYBOS VAIDMUO ŠIUOLAIKINIAME MENE

2.1. Klasikinės tapybos ir skaitmeninio meno jungtys

Vystantis technologijoms ir lemiant išoriniams kontekstams įvairios medijos ir jų vaidmuo įsitvirtina vis daugiau gyvenimo sričių. Ne išimtis ir tapybos menas. Galima pastebėti, kad kinta ir pati tapybos samprata. Šiuolaikinė tapyba jau nebėra tik drobė ir dažai, tradicija ar naujų idėjų paieškos. Ji savyje apjungia įvairias technikas, kontekstus, tikslus, masinės kultūros ženklus, technologijas. Elenos Dapkutės pastebėjimu po II-ojo pasaulinio karo labai išsiplėtė meno samprata apskritai. Menu pradėta laikyti kone viskas kas vyksta ar egzistuoja, prasidėjo daug prieštaravimo turinti postmodernizmo era, kurioje didelis dėmesys buvo skiriamas socialiniams ir istoriniams kontekstams, visuomenės pažiūroms, socialiniams santykiams, ryškioms spalvoms, įvairių medžiagų derinimui. Svarbus vaidmuo tenka ir pop meno priemonėms, video, kino ir fotografijos įtakai⁵⁰. Skaitmeninė tapyba kaip nauja vizualaus meno forma, naujas kultūrinis fenomenas įsitvirtino populariojoje medijų kultūroje ir atvėrė naują erą meninių idėjų ir socialinės kultūros inovacijų srityje. Analizuojant mokslinius darbus galima pastebėti, kad nors atliekama daug tyrimų susijusių su kompiuterinėmis technologijomis, medijų menu plačiąja prasme, skaitmeninė tapyba vis dar nėra plačiai nagrinėjamas reiškinys.

Skaitmeninis menas, kaip viena iš šiuolaikinio meno kūrybinių terpių savyje apjungia didelę įvairovę skaitmeninės tapybos apraiškų ir formų, kurių didžioji dalis yra naudojama komerciniams tikslams: tai gali būti filmų ar televizijos specialieji efektai, žaidimo dizainas ir koncepcija kuriant originalius paveikslus, 3-D animacija ir kt. Būdamas populiariosios kultūros dalimi skaitmeninis menas dažniausiai atliepia estetinius visuomenės poreikius, tačiau taip pat pats kryptingai veikia visuomenės estetiką. Ši sąveika yra abipusė tiek profesionalių, tiek neprofesionalių dalyvių atžvilgiu, skaitmeninės bendruomenės nariai dažnai patys yra ir dalyviai, kūrėjai ir naudos gavėjai. Tai ypač pastebima kompiuterinių žaidimų, animacijos rinkoje, kur žaidėjų ir gerbėjų nuomonė gali daryti tiesioginę įtaką meniniams sprendimams. C. Džingtao pastebi, kad Kultūrinius visuomenės poreikius ir skaitmeninės estetikos sąveiką dažnai atspindi dėmesys skaitmeniniam menui ir jo priėmimas⁵¹. Atsirandant vis daugiau šio žanro gerbėjų skaitmeninė rinka palaipsniui auga, o tai daro įtaką ir tradiciniam menui, transformuodama ir tradicinės kultūros vartotojų rinką. Tačiau naujųjų medijų kultūros tyrinėtojas Lėjus Manovičius pastebi, kad nors dėl globalizacijos meno pasaulis labai išsiplėtė palyginti su praeito amžiaus aštuntuoju dešimtmečiu (instaliacijomis, pirmuoju elektroniniu

⁵⁰ Elena Dapkutė. Šiandienos tapybos trienalė. 2013 07 18. <https://www.bernardinai.lt/2013-07-18-aldona-dapkute-siandienos-tapybos-trienale> [žiūrėta 2020 11 10]

⁵¹ Cui Jingtao. Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 119. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5479462> [žiūrėta 2020 10 26]

menu), tačiau kardinalaus kokybinio šuolio neįvyko. Anot tyrėjo jauni menininkai praktiškai neturi laiko vystyti savo tradiciją, ją tobulinti, todėl daugumoje meno bienalių ar parodų matome labai panašų meną. Tradicinio meno plėtra net ir tarp jaunų menininkų dažnai apsiriboja tam tikrais rėmais – klubas, galerija, bienalė, videomenas. Kita vertus ištobulėjus technologijoms sugalvoti kažką naujo gana sudėtinga, nes viskas tapo viena didele industrija⁵².

Skaitmeninio meno era pasaulyje prasidėjo ištobulėjus kompiuterinėms technologijoms, tačiau kaip pastebi Eglė Jaškūnienė, jo ištakos siekia gerokai senesnius laikus. Dar XIX a. atsiradus fotografijai, tuo metu absoliučiai naujai medijai, pradėjo formotis naujos - informacinės visuomenės pagrindai. Vėliau, tarpukariu, fotografija ir atsiradęs kinematografas, tapo naujais modernios visuomenės „žaislais“, kuriais jau buvo galima ne tik dokumentuoti ir pateikti techniškai kokybišką tikrovės reprodukciją, bet ir keisti istoriją, o kartu ir meną, fragmentiškai konstruojant tikrovę, tačiau tuo pačiu prarandant ryšį su žiūrovu, negalint jam sukelti nuoširdžių ir tikrų emocijų. To meto akademiniai dailės sluoksniai atmetė fotografiją kaip meninės išraiškos formą, kuri tarsi nuasmenino žmogų ir kūrybą. Ypač didelis atotrūkis tarp kūrėjo ir suvokėjo atsirado pasirodžius ankstyvajam kinui. Naujosios technologijos tarpukariu ir dar kurį laiką po II – ojo pasaulinio karo buvo tapę ideologinės ir politinės kontrolės, vartotojiškumo skatinimo priemone⁵³.

XX a. amžiaus antrojoje pusėje vėl buvo atsigręžta į meno santykį su aplinka, tikrovės analizavimą ir įprasminimą, „meninės“ fotografijos sąvoka pradėta skirti į tradicinę, kuri grindžiama individualiu autoriaus kūrybiniu braižu, išraiškinga vizualia forma, specifinių fotografijos raiškos priemonių akcentavimu. Tačiau tuo pat metu, anot Tomo Pabedinsko, „meninė“ fotografija buvo galima vadinti ir visai kitokį kūrybinį fotografijos pritaikymą, kuriame svarbiausias vaidmuo teko dokumentavimui, dėl kurio kūrybinėje veikloje jaučiamas objektyvumas⁵⁴.

Atsiradus naujoms skaitmeninėms technologijoms, kompiuteriams, atsirado ir naujos galimybės menininkams. Natūralu, kad menininkai ieškantys naujų raiškos formų nebepasitenkino tradicinėmis tapybos technikomis, jie pradėjo jungti kūryboje įvairias medžiagas, ieškoti naujos stilistikos. Tuo metu išpopuliarėjo abstrakcionizmas, neo ekspresionizmas, pop menas. Ir nors prireikė ne vieno dešimtmečio, kad susiformuotų universali ir nepriklausoma skaitmeninė erdvė, joje atsидūrę menai sugebėjo išsilaivinti iš materialaus apvalko, jie perėjo į medijų kategoriją, kurią įprasmina ne tiek virtualus vaizdo pobūdis, kiek visapusiškumas – sugebėjimas būti ir forma, ir turiniu, ir priemone. E.

⁵² Daugiau apie tai: Ley Manovich. "Everything will remain, but everything will change." A conversation with Sergey Timofeyev. Arterritory.com, Riga, Latvia. November 2015. <http://manovich.net/index.php/projects/arterritory-interview> [žiūrėta 2020 10 26]

⁵³ Daugiau apie tai: Eglė Jaškūnienė. Vizualios medijos kaip šiuolaikinės visuomenės poreikių išraiška p 62. Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas. Acta Academiae Artium Vilnensis 44 / 2007. <http://www.balsas.cc/wp-content/uploads/mediju-studijos-filosofija-komunikacija-menas-acta-44.pdf> [žiūrėta 2020 10 26]

⁵⁴ Tomas Pabedinskas. Fotografija: tarp vizualios patirties medijavimo ir simuliacijos. Acta Academiae Artium Vilnensis 44 / 2007, p.98 <http://www.balsas.cc/wp-content/uploads/mediju-studijos-filosofija-komunikacija-menas-acta-44.pdf> [žiūrėta 2020 05 06]

Jaškūnienė remdamasi U. Eko teigia, jog skaitmeninės technologijos ir internetinė kultūra tarsi suformuoja antrinį pasaulį, egzistuojantį lygiagrečiai materialiai būčiai. Jis nieko nekopijuoja ir nieko neatspindi, tačiau yra virtuali realybė, turinti savo logiką ir taisykles⁵⁵.

Medijų / skaitmeninis menas taip pat yra tos virtualios realybės komponentas, kuriamas naudojantis koku nors aparatu ar technologinėmis programomis, jungiant dailės, mokslo ir technikos elementus. Vienas iš skaitmeniniam menui būdingų bruožų interaktyvumas. Visa, ką galima padaryti ir nuveikti internete, yra interaktyvu. Menininkas be didelių pastangų gali paveikslus tamsinti, šviesinti iki tinkamo ryškumo, stiprinti arba švelninti spalvinį kontrastą, parinkti norimą tekstūrą. Visą paveikslą arba nepavykusią jo dalį atitinkamai pažymėjus, galima ištrinti vienu mygtuko paspaudimu, dėl patogių mobiliųjų įrenginių atsiradimo meno kūrimui nebebūtina tam skirta vieta, kurti galima bet kur, bet kada, jau kūrimo eigoje dalintis intriga su savo gerbėjais. Kita vertus, skaitmeninį meną kuriantis menininkas turi daug žinoti apie tai, ką daro tradicinis menininkas, apie kompoziciją, spalvų teoriją, dailės istoriją ir kt., Taip pat apie tai, kaip naudotis kompiuteriu, programine įranga ir netgi programavimu. Norint sukurti ką nors 3D, taip pat reikia žinoti, kaip piešti. Bet kurio meno kūrinio įvertinimas prasideda pripažįstant jo kaip kūrinio statusą, tam tikros meninės veiklos produktą, taigi tai turi būti įvertinta kaip menininko ar menininkų grupės pasiekimas. Dažniausiai šis pasiekimas suprantamas atsižvelgiant į estetiškai reikšmingus efektus, kuriuos menininkas pasiekia naudodamas tam tikrų rūšių įrankius ir medžiagas. Menininkai, norėdami kurti komercinius, ar sudėtingesnius ir konceptualesnius kūrinius, naudoja daugybę skirtingų kompiuterinių programų, tokių kaip 3D modeliavimas, „Illustrator“ ar „Photoshop“.

Kai žiūrovas stovi prieš klasikinės tapybos darbą, jis jį suvokia savo jutimus, regą, sukeliama emociją be jokių papildomų įtaisų, tačiau tapytojas, kurdamas paveikslą, greičiausiai panaudojo keletą įtaisų ir priemonių – teptuką, drobę, dažus. Skaitmeniniam / videomenui egzistuoti reikia ne tik aparato (kompiuterio, kameros ir pan.) iš menininko pusės, bet ir aparato iš žiūrovo pozicijų, kad jis galėtų pamatyti kūrinį. Dabartiniame plataus medijų naudojimo pasaulyje galima pastebėti, kad tiek tradicinė tapyba, tiek skaitmeninis menas dažnai derinami tarpusavyje, naudojant įvairius kontekstus, tinklo sąsajas, greitos sklaidos galimybes. Yra atvejų kuomet menininkas, ieškodamas naujų meninių sprendimų, kūrybiniame procese derina abi technikas. Geras to pavyzdys suomių menininko Petri Hytoneno kūryba (10 pav.). Paveiksle „Bathing Dinos and Mademoiselle from Paris“ vaizduojama mergaitė iš senos fotografijos ir maudynėms skirti žaislai - dinozaurai. Pirminis eskizas atliktas skaitmeninėms priemonėmis, vėliau perkeltas ant drobės. Akvarele lieta foną sudaro tuščia erdvė, kuri atstoja orą, dangų, vandenį. Centre stovinti mergaitė tarsi stebi dinozaurų

⁵⁵ Eglė Jaškūnienė. Vizualios medijos kaip šiuolaikinės visuomenės poreikių išraiška. p 62. Acta Academiae Artium Vilnensis 44 / 2007. <http://www.balsas.cc/wp-content/uploads/mediju-studijos-filosofija-komunikacija-menas-acta-44.pdf> [žiūrėta 2020 10 26]

bendravimą. Kaip ir daugelyje P. Hytoneno darbų, dažai purškiami specialia technika, taip išgaunant minkštas, išplaukusias formas. Paveikslo spalvos turtingos, gyvos, sintetinės. Kalbėdamas apie save, menininkas pastebi, kad žavėdamasis naujausiais mokslo, technologijų pasiekimais, domisi jų poveikiu sau ir kitiems, stebi kaip šios technologijos veikia jį patį. Užaugęs pop kultūros, minimalizmo ir postmodernizmo laikais jis stengiasi pamatyti kitą, magiškojo realizmo ir simbolizmo, romantikos ir spalvų pilną realybę, kelia klausimą ar žmogus dar vis žmogus, ar jau pavirtęs į beždžionę, robotą, žaislą, terminatorių be vertybių⁵⁶. Naujų prasminių ryšių paieškos jį verčia kitaip pažvelgti ir į tapybą, ieškoti, kaip savo idėjas išreikšti naujai. Šių paieškų dėka atsirado ir tapybos darbai perkelti iš skaitmeninių eskizų. Įkvėpimo kūrybai autorius semiasi senose fotografijose, juostinėje animacijoje, filmuose. Vaizduojami veikėjai: senosios animacijos personažai, lėlės ar kiti žaislai, žmonės. Anot menotyrininkės Maaretos Jaukkuri, P. Hytoneno darbai dažnai persmelkti liūdesio, numanomos pabaigos nuojautos, tačiau tuo pat metu ir skaidraus vaikiškumo.⁵⁷ Kūrėjo mąstymas didele dalimi remiasi šiaurietiškojo egzistencializmo ir ekspresionizmo idėjomis, kurios atsispindi ir jo kūryboje.



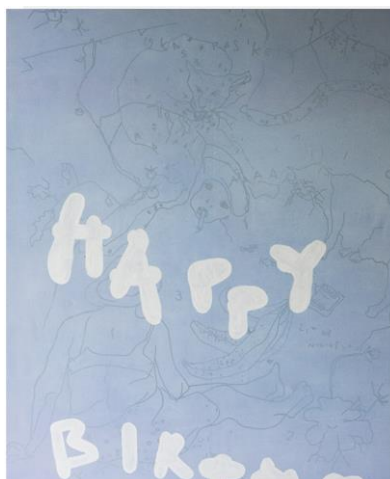
10 pav. Petri Hytonenas. „Bathing Dinos and Mademoiselle from Paris“, akvarelė

Jaunoji lietuvių menininkų karta taip pat vis dažniau įtraukia skaitmeninius vaizdus į savo kūrybą, apjungia tradicinį tapymą su skaitmeninių technologijų panaudojimu. Pavyzdžiui jauna lietuvių menininkė Gintarė Kondrauskaitė pradžioje darbą „nutapo“ pirštu telefono ekrane, o po to tikslų jo vaizdą perkelia ant drobės (11 pav.). Kurdama santykį tarp savo kūno, kaip tapymo priemonės ir telefono ekrano, kaip drobės, ji tarsi reflektuoja savo laikmetį, aktualizuodama savo

⁵⁶ <https://petrihytonen.com/wp-content/uploads/2019/10/Something-about-Us%E2%80%A6>

⁵⁷ The Lightness of Gravity, 1999 – 2001, <https://petrihytonen.com/gallery/the-lightness-of-gravity-1999-2001/> [žiūrėta 2020 11 05]

kartos patirtis, suteikia naują erdvę interpretacijai, leidžia žiūrovui, klasikine technika perteiktame kūrinyje išvelgti sąsajas, pajusti bendrumą, atpažinti save.



11 pav. Gintarės Kondrauskaitės darbas, akrilas, aliejus ant drobės

Panašu, kad šiuolaikinių galimybių laikais tik nuo menininko įsivaizdavimo priklauso kiek ir kaip bus panaudojamos medijos kūrybos procese. Analizuodama šiuolaikinę tapybą menotyrininkė Viltė Visockaitė pastebi, jog meno objektas gali aprėpti keletą medijų, vietų ir kontekstų, kuomet kūrinys pristatomas kaip nutapyta drobė, instaliacija ir performansas vienu metu.⁵⁸ Taip kuriama nauja pažintinė patirtis. Inovatyvių technologijų ir programų dėka menininkams atsiveria visiškai naujos galimybės apjungti įvairius įgūdžius bei priemones, ir pasiūlyti visuomenei originalią, naujovišką dabarties perspektyvą, kurią ne tik galima vertinti ar ja žavėtis, bet ir plačiai dalintis esamuoju metu. Egzistuoja daugybė internetinio meno rūšių, įskaitant įvairias internetinės literatūros formas, konceptualų naršyklės meną ir pieštus darbus, paremtus programinės įrangos naudojimu ir kompiuterinių žaidimų taisyklėmis. Didelės internetinės vizualinio ir audiovizualinio tinklo meno kolekcijos yra griežtai kuruojamos ir tuo pat metu iš karto prieinamos gerbėjams bei visiems paprastiems interneto vartotojams. Modernaus meno muziejai tokio pobūdžio darbus įtraukia į savo kolekcijas. Su technologine pažanga atsiranda nauji kontekstai. V. Visockaitė pastebi, kad jungtis tarp tradicinio meno, medijos ir tinklo sklaidos atveria naujas galimybes interpretacijai, sukuria naujus įvairių medijų susikirtimo taškus.⁵⁹

Keičiantis meno kūrinių prigimčiai vyksta pasikeitimas ir visuomenės sąveikoje su naujosiomis medijomis, jos tampa ne tik meno kūrimo, bet ir muziejų bei parodų erdvių vieta. Nors kartais gali atrodyti, kad jau viskas sugalvota, menininkai atranda vis naujų išraiškos formų, jų derinimo ir sklaidos būdų bei galimybių. Šiomis sąlygomis išryškėja naujos erdvės meno ir technologijų

⁵⁸ Daugiau apie tai: Viltė Visockaitė. Šiuolaikinė tapyba kaip išvalgų apie pasaulį kūrėja, 2020 m. spalio 26 d, <https://artnews.lt/siuolaikine-tapyba-kaip-izvalgu-apie-pasauli-kureja-60403> [žiūrėta 2020 11 05]

⁵⁹ Ibid

jungtims, kuriose dera tradicinė tapyba, skaitmeninis menas, kinetiniai meno kūriniai, ir kūrinių, tyrinėjantys internetą ir egzistavimą internete.

2.2. Profesionalių menininkų darbai video žaidimų/animacinių filmų tematika

Šiandien vaizdo žaidimai yra svarbi meno išraiškos forma visame pasaulyje. Nepaisant to, kad virtualioje erdvėje vis dar diskutuojama ar tai menas, atsiranda mokslinių darbų analizuojančių šių žaidimų meninę vertę, be to, kaip pastebi Adama Wernikas, modernaus meno muziejus Niujorke jau įtraukė žaidimus į savo ekspoziciją, atsižvelgdamas į tai, kad "mūsų laikų menas susijęs ir su mūsų laikų technologijomis"⁶⁰. Pasaulyje pirmieji video žaidimai išpopuliarėjo XX a. septintajame dešimtmetyje, todėl jau keletui kartų užaugus su video / kompiuteriniais žaidimais, didelei daliai šiuolaikinio meno gerbėjų sąveika tarp žmogaus ir technologijų yra tapusi natūralia jų gyvenimo dalimi.⁶¹ Nuo žaidimų, kurie nukelia į vaikystę, leidami iš naujo pajusti magiją ir malonumą, kaip pavyzdžiui devintajame dešimtmetyje populiaraus "Super Mario brothers", iki agresyvių kovos žaidimų kaip "Street fighter" – vaizdo žaidimai leidžia pajusti visą žmogaus emocinės patirties plotį. Dažnai per žaidimus atskleidžiamos istorijos, kurios atspindi mūsų pasaulį, siekius, kvestionuoja visuomenės normas, meta iššūkį moralei. Palyginus laiką praleidžiamą žiūrint filmą, skaitant knygą ar žaidžiant žaidimus, pastarieji tikrai laimėtų, nes kartais gali prireikti ir keliasdešimt valandų, norint pasiekti žaidimo pabaigą. Taigi, pagal įsitraukimo lygį, vaizdo žaidimai galėtų būti ne tik dominuojanti XXI amžiaus meno forma, bet ir viena svarbiausių meno formų žmonijos istorijoje. Todėl nieko keisto, kad jaunosios kartos menininkai kurdami meno darbus naudoja vaizdo žaidimus ar kitus juos dominančius medijų pop kultūros žanrus kaip įkvėpimo šaltinį.

Švedų menininkas ir meno istorikas Kristoferis Zeterstrandas tapo paveikslus įkvėptus kompiuterinių žaidimų. Pats autorius pastebi, kad nors ir anksčiau jį veikdavo žaidimo estetika ir dizainas, reikėjo ypatingo įsijautimo, ir keletą ypač įsimintų patirčių mėgstamam žaidime, kad kiltų poreikis tai išreikšti per tapybą⁶² (12 pav., a, b). Savo darbe „CS Italy“ menininkas stengėsi atvaizduoti tam tikrą akimirką fiksuotą žaidimo epizodą (12 pav., a). Kadangi senesnieji žaidimai nepasižymėjo puikia spalvų grafika, menininkas tai stengėsi atspindėti ir savo darbe, efektą stengdamasis išgauti skaidriais sluoksniais, šviesa ir faktūromis. Svarbu pažymėti, kad sustabdytas žaidimo kadras

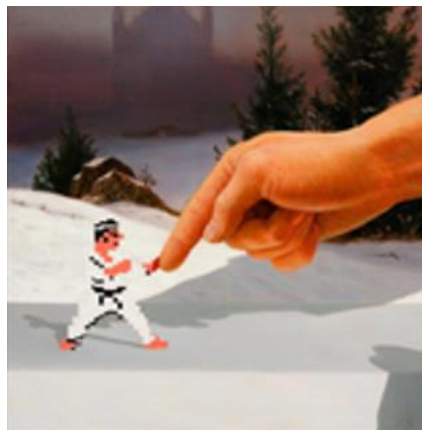
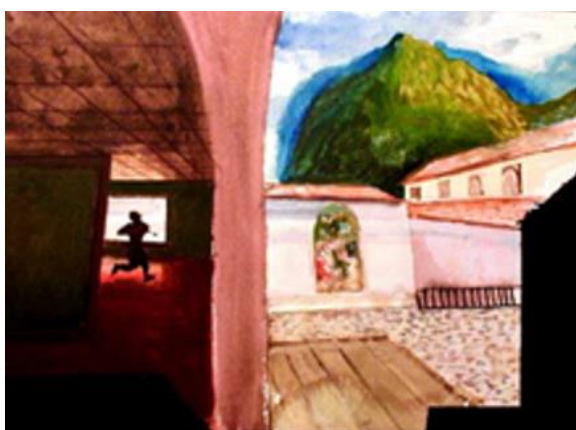
⁶⁰ Adam Wernick. The Museum of Modern Art embraces all aspects of digital culture and design. December 15, 2014 <https://web.archive.org/web/20150911060510/http://www.pri.org/stories/2014-12-15/museum-modern-art-embraces-all-aspects-digital-culture-and-design> [žiūrėta 2020 11 05]

⁶¹ Daugiau apie tai: Jesper Juul. A Clash between Game and Narrative. Master's thesis on computer games and interactive fiction. 17th April 2001. <https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html> [žiūrėta 2020 11 05]

⁶² Interview: From Traditional Painting To Game Art: Kristoffer Zetterstrand <https://www.gamescenes.org/2010/03/interview-from-traditional-painting-to-game-art-kristoffer-zetterstrand.html> [žiūrėta 2020 11 05]

nesusijusiam žiūrovui gali pasirodyti neįdomus, tačiau pačiam menininkui jis svarbus, kaip pasirinkto žaidimo personažo asmeninis išgyvenimas.

Antrajame darbe „Pointer“ K. Zetterstrandas pateikia tarsi tris realybės sluoksnius (12 pav., b). Menininkas sako, kad paveikslo pagrindui pasirinktas peizažas iš Kasparo Deivido Fridricho paveikslo, nutapytas klasikine technika, ankstyvojo romantizmo stiliumi. Antrajame sluoksnyje virtualus karate kovotojas iš žaidimo išdidintas iki matomų pikselių, tiesiogiai asocijuojasi su skaitmenine grafika, o ypač išryškinta ir išdidinta ranka priklauso dar kitos realybės veikėjui, tai tarsi žaidėjo ranka atsidūrusi žaidime - paveiksle. Taigi menininkas apjungia tris dedamąsias klasikinių meną, kompiuterinį žaidimą ir žaidėją, sukurdamas santykį tarp klasikinio meno, kompiuterinio žaidimo ir juos jungiančio/kuriančio žmogaus.



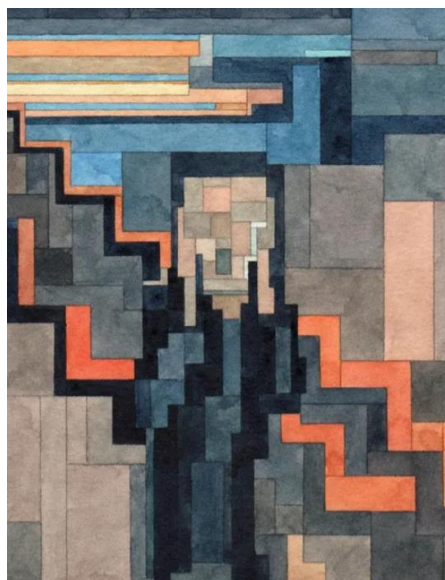
12 pav.a: Kristofferis Zetterstrandas, „CS Italy“, akvarelė; b: „Pointer“, aliejus ant drobės

Menininkas Adamas Listeris tęsia popkultūros ir meno istorijos nagrinėjimą per neįprastus akvarelės paveikslus, kuriuos įkvėpė senuose „Nintendo“ ir „Atari“ vaizdo žaidimuose naudota grafika. Savo paveiksluose jis vaizduoja filmų, žaidimų ar animacijos herojus, taip pat klasikinius meno kūrinius, tokius kaip Munko „Šauksmą“ ar kitus garsių dailininkų paveikslus. A. Listerio kūrybai būdinga tai, kad jis perkuria įprastus vaizdus naudodamas į pikselius panašias geometrines formas⁶³ (13,14 pav.).

Menininko perkurtas Munko paveikslas pasižymi aiškiomis geometrinėmis formomis, tarsi tai būtų išdidintas 8 bitų video žaidimas (13 pav.). Pateikimas tokia forma lyg prisiminimas iš vaikystės kompiuterinių žaidimų, sukeliantis stiprias asociacijas su praeitimi. Be to geometrinės formos leidžia suteikti darbui naujumo pojūtį, tuo pačiu išlaikant atpažįstamumą dėl savo kompozicijos, spalvinės gamos derinio. Paveikslas pateikiamas tarsi dėlionė, kurią išardžius vėl ir vėl galima sudėti atgal.

⁶³ Alex Cordier. Art History Pixelated : New Watercolour Paintings by Adam Lister. 13 SEPTEMBER 2017 yatzter.com/adam-lister-art-history-101[žiūrėta 2020 11 05]

Anot menininko, būtent potraukis geometrinei abstrakcijai ir pirmiesiems kompiuterinės grafikos darbams, įkvėpė jį sukurti tokio tipo paveikslus⁶⁴.



13 pav. Adamas Listeris. "The Scream". Akvarelė ant popieriaus.

Vaikams skirtos televizijos laidos „Sezamo gatvė“ herojus, vienas iš daugelio populiarių personažų, kuriuos tapydamas kaip geometrines abstrakcijas menininkas suskaido vaizdą, parodydamas, kad vaizdo atgaminimas yra ir sudėtingas, ir paprastas tuo pačiu metu (14 pav.). Vaizdo atstatymo fragmentiškumas ir nuokrypiai nuo originalo būdingi ne tik vizualiam kūriniiui, bet ir žmogaus atminčiai, todėl menininko darbai tarsi skatina abejoti atminties patikimumu perteikiant prisiminimus.



14 pav. Adamas Listeris "Cookie Monster" akvarelė ant popieriaus

Vaizdo žaidimai kaip meno forma, ir jų panaudojimas kuriant naują meną, leidžia pamatyti kaip nišinės grupės skverbiasi į plačiąją kultūrą. Vaizdų ir veikėjų suasmeninimas, pakeitimas

⁶⁴ Jacob Shamsian. An artist gave famous paintings the video-game treatment, and the results are incredible <https://www.insider.com/paintings-look-like-old-school-video-game-2016-7#-6> [žiūrėta 2020 12 20]

siaubingomis būtybėmis, kaip ir jų pavertimas naujomis, moderniomis ar tiesiog kitokiomis, leidžia pamatyti sinergiją tarp meno mėgdžiojimo ir naujo meno kūrimo. Puikus to pavyzdys galėtų būti japonų menininko Taro Yamamoto kūrinys kuriame jis apjungė klasikinio „Nintendo“ žaidimo herojus Mario ir Luigi kaip japonų mitologijos dievus Fujiną ir Raijiną⁶⁵ (15 pav.). Straipsnyje apie šį menininko projektą minima, kad autorius įkvėpimo sėmėsi iš garsaus Tawaraya Sōtatsu 17 a. kūrinio, vaizduojančio griaustinio ir vėjo dievus.⁶⁶ Darbas atliktas remiantis senuoju rinpa stiliumi, tiksliai išlaikant originalaus kūrinio mastelį ir kompoziciją, veikėjų vietas, kūno judesius. Kiekviena plokštė yra 154,5 x 169,8 cm dydžio. Figūros, kaip ir originaliame darbe, nutapytos viršutiniuose kampuose, tarsi pašokusios ore (nes originaliajame darbe vaizduojami vėjo ir griaustinio dievai). Rinpa sienelę galima dalinti į dvi dalis, kurios yra lygiavertės reikšmės, nes abu veikėjai savo dalyse užima didžiąją dalį ploto. Nors originaliame žaidime Mario ir Luigi nuolat dėvi kepurės, jie vaizduojami be savo kepurė, nes mitologijoje Raijino ir Fujino galios slypi jų plaukuose. Dirbant rinpa stiliumi paprastai tapoma and plokščių, kurios dengiamos fonu, ant kurio liejami augaliniai ar gamtos motyvai, tačiau pačios figūros aiškios, turi tikslų linijinį piešinį. Technikai būdinga tai, kad paprastai naudojama daug sidabrinės ir auksinės spalvos, tačiau kitos spalvos natūralios gamtinės paletės. T. Yamamoto išlaiko pagrindines rinpa taisykles, tačiau prideda daugiau spalvų, jos ryškesnės, turi daugiau sintetinio pojūčio. Fonas padengtas tradicine aukso spalva, debesys, kuriais keliauja veikėjai, atlikti technika, kuri Japonijoje vadinama „Tarashikomi“. Apie šią techniką minima originalaus darbo apraše: siekiant dinamiškumo sidabriniai dažai maišomi su tušu, tokiu būdu išgaunamas lengvumo pojūtis⁶⁷. Menininkas kūrinys apjungia du jam svarbius laukus: kultūrinį, mitologinį palikimą ir naujus motyvus susietus su mėgstamu žaidimu iš jo vaikystės. Idėja apjungti žaidimo ir mitologijos herojus kūryboje, T. Yamamoto kilo sužinojus, kad tais pačiais metais Rinpa mokykla, ir jo mėgstamas žaidimas mini jubiliejinį metus. Darbą, manau, galima priskirti prie gerbėjų meno, nes autorius vaizduoja jam patinkančius/svarbius veikėjus. Skirtingai nei daugelis gerbėjų meno kūrėjų, kurie kūrybai naudoja medijas, jis naudoja senovinę techniką ją derindamas su šiuolaikine tapyba.

⁶⁵ Daugiau apie tai: When Art Meets Video Games: Unsodo's Mario and Luigi Woodblock Print. <http://arkadia.tokyo/en/mario-mokuhanga/>[žiūrėta 2020 11 05]

⁶⁶ Ibid

⁶⁷ Kenninji Temple. The Folding Screen Of Fujin And Raijin (God Of Wind And Thunder). <https://www.masterpiece-of-japanese-culture.com/paintings/tawaraya-sotatsu-folding-screen-fujin-raijin>[žiūrėta 2020 12 07]



15 pav. Taro Yamamoto „Mario and Luigi Rimpa Screen”. Mišri technika

Didžiulio pasisekimo Niujorke sulaukusi lietuvių tapytoja Rūtenė Merk savo kūryboje taip pat dažnai remiasi skaitmeniniu vaizdu, kūryboje apjungdama tradicinę tapybą ir medijų projektuojamus vaizdus. Įkvėpimo šaltiniu menininkei gali tapti filmo kadras, vaizdas „iš interneto“, sustabdyta žaidimo akimirka, telefoninė nuotrauka ir pan. Anot pačios autorės „ekranas dalyvauja paveikslų tapymo grandinėje kaip vaizdo pavyzdys, komponavimo įrankis, proceso dokumentavimo priemonė, baigto paveikslų atmintinė⁶⁸“. Ji taip pat pastebi, jog naudodama skaitmeninius vaizdus netapo „iš natūros“ ir nekuria personažų, tačiau tarsi registruoja skaitmeninio vaizdo likvidumą ir pakeičiamumą drobėje, taip atskirdama vaizdą nuo jo skaitmeninės sklaidos, jį sulėtindama.⁶⁹ Didelę autorės darbų dalį užima portretai, bandymai pertapyti pamėgto filmo herojus, kaip pvz. Aki Ross iš animacinio filmo „Final Fantasy: The Spirits Within“ (16 pav., a), ar kompiuterinis personažas Cameo (16 pav., b).

Paveikslams būdinga tai, kad jie kuriami sluoksniais, išgaunant susiliejusio ir abstraktaus fono įspūdį, pirmame plane vaizduojant animacinio filmo, kompiuterinio žaidimo herojes. Anot menininkės savo darbuose ji „viską atlieka ranka ir teptuku, nenaudodama projektoriaus ar aerografo – pneumatinio dažų purkštuvu“⁷⁰. Tradicinė tapybos technika sukuria tikroviškumo, apčiuopiamumo įspūdį. Autorės paveiksluose animacinės, kompiuterinės veikėjos, atrodo lyg įgavę tikro, tik stilizuoto, per rūką matomo žmogaus pavidalą, žiūrint kyla klausimas ar jos tikrai skaitmeninės, ir kiek realus yra ekrano vaizdas, jį stebinčiam, galbūt virtualūs vaizdai jau tiek tapę mūsų kasdienybės dalimi, kad mes juos vertiname kaip realius? Galiausiai kiek svarbus mūsų santykis su kuriamais virtualiais avatarais? Aukščiau minėtus dailininkės paveikslus galima būtų priskirti gerbėjų menui,

⁶⁸ Audrius Pocius. Interviu su Rūtene Merk. Apie tapybą ir susitikimus su antraeiliais personažais. 2019 m. vasario 4 d. <https://artnews.lt/pokalbis-su-tapytoja-rutene-merk-51255>[žiūrėta 2020 11 01]

⁶⁹ Ibid

⁷⁰ Ibid

kadangi nors ir transformuoti, vaizduojami personažai yra jau sukurti herojai, be to svarbūs autorei asmeniškai, keliantys simpatiją, jaudinantys.



16 pav. a: Rūtenė Merk „Aki Ross“ aliejus ant drobės; b: Cameo, aliejus ant drobės

Los Andžele gyvenantis tapytojas ir gatvės menininkas Kenny Skarfis savo meno prekės ženklą vadina „Super Pop“. Šio menininko stiliui būdingos ryškių spalvų paletės, jaučiama gatvės meno įtaka, personažai išraiškingi ir žaislingi. Interneto svetainėje *artsy.net* rašoma, jog devintajame dešimtmetyje kartu su Žanu Mišeliu Baskija ir Keitu Haringu Niujorko miesto meno scenoje dalyvavęs menininkas kuria paveikslus, kurie primena žaislų parduotuvę: spalvingos spurgos, sužmoginti sūkuriai ir šypsenėlės, kurie skleidžia vaikišką džiaugsmingumą ir pakylėjimą, animacinių filmų personažai, tokie kaip Feliksas Katė iš 1923 m. sukurtu juodai baltu filmuko „Felix Revolts“, ar Flinstonų personažai iš „The Flinstouns“ nukelia į animacijos pasaulį.⁷¹ (17 pav., a, b). K. Scharfo darbuose mėgstami personažai vaizduojami ne jiems būdingoje, bet įsivaizduojamoje aplinkoje. Menininkas nesistengia tiksliai atkartoti siužeto ar veikėjų, kaip tai dažnai daroma gerbėjų mene. Jis kombinuoja originalius elementus su savo sukurtais. Paveiksle „Love“ Flinstounai vaizduojami kaip spalvingos susiviję gyvatėlės (17 pav., a). Lengvu judesiu, lyg grafiti piešinys išpurkštas fonas, sukuria nerūpestingumo įspūdį, o ryškūs pagrindiniai objektai prikausto žvilgsnį. Paveiksle „Felix on a pedestal“ katė Feliksas stovi ant antikinės kolonos, įsivaizduojamame spalvingame, abstrakčiame, menininko vaizduotės sukurtame pasaulyje, paveiklo tolumoje įkomponuotas originalus dailininko sukurtas personažas. (17 pav., b)

⁷¹ <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-7-artists-influenced-cartoons-comics>[žiūrėta 2020 11 01]



17 pav. Kenny Scharfas, a: „LOVE“;

b: „Felix on a Pedestal“ akrilas ir purškiami dažai ant drobės

Japonų pop meno kūrėjai savo šiuolaikinio meno darbams dažnai naudoja skaitmeninius atvaizdus iš populiarių *anime* žanro filmų. Darbai įprastai atliekami japonų kultūrai būdingoje „plokščio“ (angl. superflat) meno tradicijoje. Šis terminas paprastai reiškia estetiką, matomą šalies meninėje produkcijoje, apimančią daugybę judesių, stilių ir formų, apibūdinamų tokiomis savybėmis kaip drąsūs kontūrai, plokščios spalvos ir akivaizdus perspektyvos, gylio ir trimatės erdvės trūkumas. Rebecca Seiferle teigia, kad didelę įtaką „plokščio“ meno plėtrai į Vakarų pasaulį turėjo menininko Takaši Murakami populiarumas, bei jo pastangos naująjį japonų pop meną išpopuliarinti už Japonijos ribų, organizuojant parodas, kuriose sėkmingai susijungė japonų tradicinio meno lygumas, pabrėžiantis kontūrus ir plačias spalvines erdves, ir Vakarų žiniasklaidos ir masinės gamybos produktai. „Plokščiasis“ menas ypač išpopuliarėjo Amerikoje, tarp praeito amžiaus septintąjį – devintąjį dešimtmetį gimusios kartos atstovų, kuriems „Hello Kitty“, kompiuteriniai žaidimai, *anime* ir *manga* yra natūrali jų gyvenimo dalis ir įkvėpimo šaltinis.⁷² T. Murakami ilgą laiką eksperimentavo, ieškodamas to kas geriausiai apibrėžtų jo kūrybą, todėl internete galima rasti įvairių jo darbų. Vienas iš žinomesnių jo kūrinių yra pono DOB personažas (18 pav. a, b). Tinklapyje Artdex jis apibūdinamas kaip „besišypsantis menininko alter-ego, kuris atrodo kaip sukryžmintas peliukas Mikis ir ežiukas Sonikas su aiškiai išreikštais japonų *mangos* personažų bruožais“⁷³. Nors ponas DOB savyje apjungia kelis gerai atpažįstamus veikėjus, tačiau tuo pačiu yra originalus kūrinys, žiūrovui keliantis pojūtį lyg jau matyto objekto, tačiau tuo pat metu ir kitokio. Personažo vardas yra japonų žargone naudojamo žodžio *dobojite*, kuris reiškia „kodėl“, sutrumpinimas. Tai *avataras*, kurio vardas atspindi esminį menininkui kylantį klausimą, ypač kai kalbama apie vartotojišką Vakarų kultūrą, kuri agresyviai veržiasi ir į japonų pasaulį. Personažas ryškus, spalvingas, pašėlęs, tačiau ne visada malonus. Plati šypsena demonstruojanti aštrius dantis, aplinką stebinčios didelės *anime* stiliumi

⁷² Daugiau apie tai: Rebecca Seiferle. Superflat Movement Overview and Analysis. 27 Mar 2018. <https://www.theartstory.org/movement/superflat/artworks/>[žiūrėta 2020 11 01]

⁷³ High and low: enduring influence of Japanese anime in contemporary art. <https://www.artdex.com/blog/art-world/high-low-enduring-influence-japanese-anime-contemporary-art/>[žiūrėta 2020 11 01]

nupieštos akys pašaipiai stebi supantį pasaulį, atspindėdamos ir tuo pačiu kritikuodamos populiariąją kultūrą. Šis dvilypumas atsiskleidžia ir pono DOB išraiškose, kartais spinduliuojančiose smalsumą, vaikišką nuoširdumą, o kartais plėšrioje ir sarkastiškose.



18 pav. Takashi Murakami. a: „Mr. DOB“ ofsetinė litografija; b: skulptūrėlė

Menininkų, kuriančių *anime* įkvėptus darbus kūriniuose dažnai atsispindi begalė teminių ir vaizdinių susitarimų, randamų originaliuose *anime*.⁷⁴ Jie apima tokias fantastines temas kaip ateities technologijos, robotai, kiborgai, postapokaliptinis pasaulis, taip pat universalesnes temas, tokias kaip lyčių vaidmenys, fetišas, kuris ypač būdingas otaku subkultūroje, vartotojiškumas ir popkultūra bei su tuo susiję stereotipai. Šias universalias temas savo darbuose nagrinėja ir tokie šiuolaikinio japonų meno atstovai kaip Yošitomo Nara, Kendži Yanobe, Momoyo Torimitsu bei korėjietis Li Bul.

2019 m. japonų populiariosios kultūros personažas, animacinė katė „Hello Kitty“ šventė 45-ąjį gimtadienį. Sukurta dizainerės Yuko Šimizu praeito amžiaus aštuntajame dešimtmetyje, ji netruko išpopuliarėti visame pasaulyje, jos atvaizdas puikavosi ant daugybės produktų. Jubiliejaus proga Los Andžele vyko paroda skirta šiai sukaččiai. Miela animacinė katė, tapusi gerumo ir draugystės simboliu buvo įamžinta parodoje dalyvavusių 100 menininkų iš viso pasaulio. Be tradicinio „Hello Kitty“ pavaizdavimo, menininkų kūriniuose katę galima buvo išvysti permąstytą stebėtinais būdais⁷⁵. Dailininkė Kukula ją pavaizdavo kaip kūdikį labai pagražintame rokoko stiliaus paveiksle (19 pav.). Švelnūs pasteliniai tonai, jausmingi, kruopštūs potėpiai ir dėmesys detalėms sukuria jaukią erdvę pagrindinei paveikslo herojei. Nors dažniausiai randamuose „Hello Kitty“ atvaizduose katė užima didžiausią pirmo plano plotą, Kukulos darbe Kitty palyginti maža, atsižvelgiant į bendrą kompoziciją, tačiau ji centrinė paveikslo figūra, žvilgsnį traukianti akcentuotais, tipiškais, gerai atpažįstamais bruožais.

⁷⁴ <https://artdaily.cc/news/5512/Contemporary-Art---Culture-of-Anime#.X7Ab8WgzZPY> [žiūrėta 2020 11 05]

⁷⁵ <https://mymodernmet.com/hello-kitty-art-show/> [žiūrėta 2020 11 06]



19 pav. Kukula. „Rocokitty“. Aliejus ant drobės

Majuko Yamamoto darbe galima pastebėti tradicinių lyčių skirtingumo išsitynimą (20 pav.). Meninkės darbe vaizduojamas berniukas su „Hello Kitty“ kepure. Taip parodoma, kad personažas universalus, kaip draugystės, laimės ir mielumo simbolis, primenantis, kad nepaisant visuomenėje egzistuojančių stereotipų ir įsivaizduojamų normų, niekas negali būti atstumtas, jei jų neatitinka.



20 pav. Mayuka Yamamoto. „Kitty Boy“ aliejus ant drobės

Olivija Bernardi „Hello Kity“ pateikia *pin - up* stiliumi (21 pav.). Paveiksle pavaizduota mergina primenanti *Pin – up* stilišką, kuri buvo ypač populiari Amerikoje praeito amžiaus viduryje. Menininkės darbe seksualiai apsirengusi mergina pozuoja patogiai įsitačiusi tarp „Hello Kity“ kačių. Kuriama žaisminga, dviprasmiška, provokuojant nuotaika. O. De Bernardini paveiksle Kitty vaizduojama tradicinėmis spalvomis, kurios stereotipiškai asocijuojasi su mergaitiškumu, švelnumu, mielumu, nors gali būti interpretuojamos ir kaip simbolizuojančios nepriklausomybę ir drąsą.



21 pav. Olivia De Berardinis. „Untitled“. Akrilas ant klevo panelės

Nors Kukulos ir M. Yamamoto ar O. De Bernardini kūriniai yra visiškai skirtingi, jie visi liudija, kaip personažas yra taip įsišaknijęs mūsų pasaulyje, jog kartais atrodo, kad ji gali būti bet kas ir bet kur.

Iš aptartų darbų aiškiai matoma, kad menininkai savo kūrybai įkvėpimo semiasi iš to kuo jie domisi, kuo gyvena. Pop meno judėjimas įtvirtinęs neribotą kūrybos laisvę XX a. antroje pusėje, suteikė galimybę į meną žiūrėti su ironija, humoru, kitaip pažvelgti į kylančius klausimus, išplėti meno ribas. Kartai, kuriai kompiuteriniai žaidimai ar *anime* yra svarbi jų gyvenimo, jų būties dalis, šiuos įkvėpimo šaltinius naudoti kūryboje yra visiškai natūralu, todėl šiandien vėl keliamas klausimas apie tai, kur yra meno ribos?

2.3. Popkultūra medijose ir gerbėjų meno išliekamoji vertė

Šiame poskyryje mėginsiu aptarti kaip reiškiasi popkultūra medijose ir ar gerbėjų menas turi išliekamąją vertę. Tačiau pirmiausia norėčiau šiek tiek apžvelgti pačią popkultūros sąvoką. Sąvoka *populiarioji kultūra* turi skirtingas reikšmes, priklausomai nuo to, kas ją apibrėžia, ir vartojimo konteksto. Džonas Storis savo knygoje cituodamas R. Viljamą, sako, kad žodis „populiarus“ paprastai reiškia „patinkantis daugeliui“, taip pat gali būti suprantamas kaip „žemesnio lygio darbas“, ar „darbas, sukurtas su tikslu įtikti žmonėms,“ kultūros srityje gali reikšti „kultūrą, kuri sukurta žmonių patiems sau.“⁷⁶ Taigi paprasčiausias popkultūros apibrėžimas būtų jog tai kultūra, kuri yra mėgstama ir vertinama daugelio žmonių. Kitą apibrėžimą galima būtų susieti su tuo, ką žmonės laiko aukštąja kultūra. Šiuo atveju populiarioji kultūra būtų tai kas neatitinka aukštosios kultūros standartų.

⁷⁶ John Storey. Cultural theory and popular culture. Fifth edition. 2009. p. 6. https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/01/john_storey_cultural_theory_and_popular_culturebookzz-org.pdf [žiūrėta 2020 09 06]

Dažniausiai tai siejama su tuo, kad populiarioji kultūra yra masiškai gaminama komercinė kultūra, o aukštoji kultūra – tai individualus kūrybos aktas. Tačiau žiūrint iš istorinės perspektyvos to negalima būtų laikyti nekvestionuojamu teiginiu, nes pavyzdžiui, Šekspyro kūryba XIX a. buvo daugiausiai vaidinama populiariame liaudies teatre, o dabar tai laikoma aukštosios kultūros įsikūnijimu. Taip pat neretai sakoma, kad popkultūra tai „masių kultūra“. Galiausiai, anot Dž. Storio, ji vadinama tiesiog „žmonių kultūra“⁷⁷. Kaip „žmonių kultūrą“, populiariąją kultūrą lemia žmonių tarpusavio sąveika kasdienėje veikloje: aprangos stiliai, tam tikri prekių ženklai, sveikinimo ritualai ir maisto produktai, kuriuos žmonės valgo, yra populiariosios kultūros pavyzdžiai. Tai leidžia skirtingoms žmonių masėms susitapatinti, padeda jaustis labiau visuomenės dalimi, užmegzti ryšį su visuomene, taip pat leidžia padidinti prestižą tarp bendraamžių. Be to, kaip teigia Tim Delani, populiarioji kultūra, skirtingai nei liaudies ar aukštoji kultūra suteikia galimybę pakeisti vyraujančias nuotaikas ir elgesio normas. Todėl yra patraukli žmonėms, suteikdama jiems tiek asmeninės laimės pojūtį, tiek bendruomenės ryšių galimybes⁷⁸. Populiariosios kultūros sklaida dažniausiai vyksta ir yra formuojama įvairių medijų pagalba. Taigi, medijos ir kultūros pramonė šiais laikais yra priklausomos viena nuo kitos. Anot Ašiš Basnet, sąveikaudamos jos sukuria masinės iliuzijos produktą, kuriame nelieta erdvių priversti žmonės peržengti tokį iliuzijos trivialumą⁷⁹. Tikriausiai vienos dažniausiai sklaidai naudojamos audiovizualinės medijos, kurios dažnai slypi po informacinių technologijų terminu. Anot filosofo Nerijaus Milerio „Medijos tampa tam tikra terpe, per kurią formuojamas individas ir visuomenė. Vaizdas turbūt yra pati informatyviausia medija, informatyvesnė už garsą. Vaizdas iš tiesų yra absoliučiai suprantamas masiniam skoniui“⁸⁰.

Kokios medijos dažniausiai tampa popkultūros šaltiniais šiuolaikiniam žmogui? A. Gudauskas cituodamas D. Mc Kvilą pabrėžia, kad visos medijos savitai ir visokeriopai veikia žmogaus būtį, dalyvauja jo gyvenime, kuriant savo egzistencinį ir socialinį tapatumą.⁸¹ Taigi, galima manyti, kad pagrindiniai šaltiniai yra masinė žiniasklaida, populiarioji muzika, filmai, televizija, radijas, vaizdo žaidimai, knygos, fotografija ir internetas, kitaip tariant - šiuolaikinės medijos, kurios apima visas šiandien egzistuojančias medijas. Tačiau norint suprasti kaip vyksta populiariosios kultūros sklaida medijose svarbu suprasti, kaip, anot Laimos Nevinskaitės, naujosios medijos sąveikauja su

⁷⁷ Ibid p.7-9

⁷⁸ Tim Delaney. Pop Culture: An Overview. *Philosophy Now* a magazine of ideas. https://philosophynow.org/issues/64/Pop_Culture_An_Overview[žiūrėta 2020 10 10]

⁷⁹ Ashish Basnet. Mass Media in Popular Culture: a means for Consumers. March 2016. https://www.researchgate.net/publication/299976430_Mass_Media_in_Popular_Culture_a_means_for_Consumers[žiūrėta 2020 10 10]

⁸⁰ Inga Česnulaitytė et al. Medijų burbulas. *Medijos*. Nr.13, 2008. <http://www.postscriptum.lt/nr13-medijos-2008/mediju-burbulas>. [žiūrėta 2020 02 05]

⁸¹ Andrius Gudauskas. Konceptas Mass media lietuvių kalboje: problematika ir atitikmens paieškos. *Lituanistika*. 2019. T. 65. Nr. 4(118), p. 289–301. [žiūrėta 2020 11 01] <https://www.lmaleidykla.lt/ojs/index.php/lituanistika/article/view/4127/3073>[žiūrėta 2020 11 01]

senosiomis bei kaip jos įsilieja į egzistuojančią medijų sistemą, ir ką joje keičia⁸². Jei seniau pagrindiniais šaltiniais buvo televizija, radijas ar spausdinti leidiniai tai pastaraisiais dešimtmečiais ypač didelis vaidmuo tenka internetui, ir su juo atsiradusiomis interaktyvumo ir virtualios patirties galimybėmis, kurios tampa kasdienybėje žaidžiantiems kompiuterinius ir vaizdo žaidimus, o fotografija ar videomenas gali būti kuriami naudojantis mobiliuoju telefonu ir čia pat pateikiami žiūrovui.

Šių dienų technologiniame pasaulyje medijų pagalba žmonės vis labiau suartinami, greičiau gali dalintis savo patirtimis, priimti ar atmesti tam tikrus standartus, įprastus įsitikinimus, simbolius, prekės ženklus. Popkultūra, būdama tiesiogiai susijusi su medijomis, dėl savo bendrumo atspindi įvairius gyvenimo aspektus ir daro įtaką kasdieniniam žmonių gyvenimui. Ir nors ji apima betarpiškiausius ir šiuolaikiškiausius mūsų gyvenimo komponentus, jie keičiasi gana greitai. Tai kas šiandien populiariu rytoj gali tapti niekam nebeįdomu. Viskas kinta gerokai greičiau, nei tai buvo prieš dešimtmečius.

Jau kurį laiką medijos yra tapusios ir meno kūrimo, eksponavimo ir vertinimo erdve. Dažnu atveju jos naudojamos kaip priemonė meno kūriniai, kuomet medija paverčiama medžiaga, vietoje tradicinių dažų, drobės ar kitų įprastinių priemonių, meno kūriniai sukuriami. Nors nemažą dalį medijų meno galima priskirti aukštajam menui arba kitaip, aukštajai kultūrai, visgi didžioji meno dalis, tiesiogiai susijusi su medijomis, atstovauja pop meno arba popkultūros žanrui.

Prasidėjęs 1950-ųjų viduryje Jungtinėje Karalystėje ir progresyvių menininkų, tokių kaip Eduardo Palozzi ir Ričardas Hamiltonas išplėtotas, pop menas kaip atskira kryptis apibrėžta tik po gero dešimtmečio, jį išpopuliarinus Niujorko menininkams Endžiui Varholui, Rojui Lichtenšteinui, Džeimsui Rosenkvistui ir kitiems. Jie nubrėžė naują kryptį savo kūryba nurodydami kas taps tarptautiniu reiškiniu, kurdami kūrinius, įkvėptus masinės kultūros, kasdienių daiktų ir garsenybės kulto, siekdami ištrinti ribas tarp aukštojo meno ir žemos kultūros⁸³.

Amerikiečių menininkas Rojus Lichtenšteinas septintajame dešimtmetyje sukrėtė meno pasaulį savo komiksų įkvėptais paveikslais ir drąsiomis animacinių filmų personažų reprodukcijomis. Jis pasinaudojo vaizdais iš populiariosios kultūros ir atkūrė juos savo mene, tuo siekdamas sukurti naujus kontekstus ir prasmes. Šis žanras padėjo jam tapti vienu garsiausių visų laikų pop menininkų. R. Lichtenšteinas taip pat kūrė skulptūras, spaudinius ir keramiką, tačiau geriausiai prisimenamas dėl tapytų darbų. Nors kartais menininkas kritikų buvo kaltinamas pop vaizdų kopijavimu, jis pats teigė, jog daro nedidelius, beveik nepastebimus pakeitimus kompozicijoje ir vaizdo iškarpyme. Savo kūryboje jis sujungė ir sumaišė sąvokas, kurios ilgą laiką buvo aiškiai atskirtos: „aukštasis, elitinis“

⁸² Laima Nevinskaitė. Šiuolaikinės medijos ir masinės komunikacijos teorijos. Mokomoji knyga.p.26.http://www.esparama.lt/es_parama_pletra/failai/ESFproduktai/2011_Nevinskaite_siuolaikines_medijos.pdf [žiūrėta 2020 11 06]

⁸³ Lisa Davidson.. Life Imitating Art: exploring the enduring influence of Pop Art, as mass culture and fine art continue their cyclical nature. *Journal Art & Culture*. 28 February, 2018<https://www.we-heart.com/2018/02/28/influence-pop-art-fashion-culture-music/> [žiūrėta 2020 10 11]

menas, kurio pavyzdžius galima rasti galerijose ir aukcionuose, ir „žemasis“ arba pop menas, kuris dažnai nelaikomas tikru menu. Savo kūryboje apjungdamas abu žanrus jis iškėlė klausimą „kas yra menas, ir kas verta mūsų laiko ir dėmesio?“ R. Lichtenšteino amžininkams jo menas dažnai atrodė per daug šaltas ir atskirtas nuo emocijų, asmeninės patirties, kaip ir per daug banalus, tačiau nepaisant to, jog darbai atrodo paprasti, jie iki šiol provokuoja žiūrovą, kviečia kelti klausimus, išeiti iš komforto zonos. Menininko darbus sunku vertinti, tačiau šiandien neabejojama, kad jie yra unikalūs, nors ir nukopijuoti iš kitų šaltinių⁸⁴. Darbe „Masterpiece“ pavaizduoti veikėjai iš komiksų knygelės, žiūrintys į paveikslą (22 pav., a). Svarbią darbo dalį sudaro ir moters sakomas tekstas, apie tai, kad paveikslas nustebins Niujorką. Nors nežinantiems konteksto tai bereikšmė frazė, tačiau susipažinus su R. Lichtenšteino kūrybiniu keliu ji įgauna prasmę. Personazo vyro vardas „Brad“ taip pasirinktas neatsitiktinai, o dėl savo banalaus ir kartu heroiško skambesio. Tapybos stilius sukelia asociaciją lyg vartytum seną komiksų leidinį. Tai būdinga ne tik šiam, bet ir daugeliui R. Lichtenšteino darbų. Pats darbas nutapytas taškine technika, kuomet derinant įvairių spalvų taškus matomos naujos spalvos žiūrint per atstumą.

Paveikslo „Look Mickey“ idėja pasiskolinta iš populiarios amerikietiškos vaikiškos knygelės „Donald Duck Lost and Found“. (22 pav., b). Spalvinė paveikslo paletė, skirtingai nuo knygos, susiaurinta iki keleto pagrindinių spalvų, kompozicija gerokai supaprastinta ir šiek tiek pakeista, svarbus humoro aspektas.



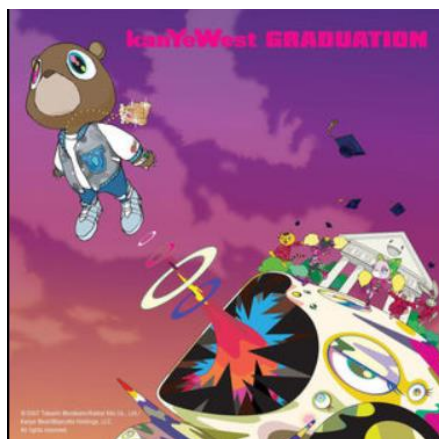
22 pav. Rojus Lichtenšteinas a: „Masterpiece“; b: „Look Mickey“. Aliejus ant drobės

Aštuntajame dešimtmetyje pasaulyje išpopuliarėjus instaliacijoms, pop meno populiarumas stipriai sumažėjo, tačiau populiarumą jam gražino tokie menininkai kaip Takashi Murakami ar Jeffas Koonsas. Jie dažnai įkvėpimo sėmėsi iš daiktų, kurie paprastai nelaikomi vaizduojamuoju menu: pripučiamų plastikinių žaislų, dulkių siurblių, ar plastikinių anime stiliaus statulėlių. Kūriniuose buvo atvaizduojama viskas: nuo animacinių filmų karikatūrų iki masinės gamybos trumpalaikių daiktų.

⁸⁴ Kitty Jackson. Roy Lichtenstein and the Symbolism of the Cartoon. August 7, 2019. <https://www.artdependence.com/articles/roy-lichtenstein-and-the-symbolism-of-the-cartoon/> [žiūrėta 2020 11 05]

Kūryboje šie menininkai dažnai naudojo komercinius vaizdus, kūrė koliažus, įsiskverbė į mados ir muzikos sritis, įkvėpė naują jaunų menininkų kartą, užaugusią jau visuotinio vartotojiškumo ir pertekliaus laikais. Šie menininkai aktyviai įsijungė į pop meno sceną, apjungdami hiphopo, panko ir gatvės meno kūrinius, sukurdami naujas estetiškes kryptis⁸⁵. Vienas ryškiausių šios kartos atstovas Žanas – Mišelis Baskija.

Šiandien popkultūros atstovai dažnai bendradarbiauja tarp skirtingų krypčių, dalyvauja įvairiuose projektuose sujungdami meną ir rinkodarą, įkvėpimo ieškodami ir jau klasika tapusiuose pirmųjų pop meno atstovų darbuose, ir visai nuo meno nutolusiose srityse – sporte, pramonėje, šou versle. Geru bendradarbiavimo pavyzdžiu galėtų būti 2007 m. T. Murakami sukurtas Kaino Vesto albumo viršelis⁸⁶ (23 pav.). Ryškių spalvų viršelis vaizduojantis skriejantį dainininko personažą – alternatyvųjį aš – meškiną išgalvotoje galaktikoje, kuri asocijuojasi su svajonėmis, linksmybėmis. Įkvėpimu jam tarnavo atlikėjo ankstyvos jaunystės patirtys, susiję su mokyklos metais, nerūpestingu gyvenimu, tačiau neišvengiamai ir rasinėmis dogmomis. Kaip ir dainininko kuriama muzika, viršelio vaizdas ir sentimentalus, ir turintis agresijos tuo pat metu.



23 pav. Takashi Murakami sukurtas viršelis Kanye Westo „Graduation“ albumui.

Kitas bendradarbiavimo pavyzdys 2013 m. Džefo Kūnso apipavidalintas Leidi Gagos „Artpop“ albumo viršelis⁸⁷. Pirmame viršelio plane lyg skulptūra sėdinti Lady Gaga, kojomis suspaudusi didelį mėlyną kamuolį, kuris pasirodo ne viename J. Kūnso kūrinyje. Antrajame plane ryškiomis raidėmis užrašytas dainininkės vardas, už kurio tarsi kaleidoskopas į centrą sueina Dafnės ir Apolono veidų iš Džianio Lorenzo Berninio skulptūros, ir Botičelio „Veneros gimimo“ paveikslo detalės. Dainininkė, tarsi Venera sėdi kriauklėje laukdama transformacijos. Visas viršelis simbolizuoja transformaciją, kurią žmogus gali patirti per meną (24 pav.).

⁸⁵ Ibid

⁸⁶ Sarah Cascone. See Takashi Murakami's Trippy Cover Art for Kanye West and Kid Cudi's New Album. <https://news.artnet.com/art-world/takashi-murakami-kanye-wests-kid-cudi-album-art-1298195>

⁸⁷ Brenna Ehrlich. Lady Gaga's artpop cover: artist Jeff Koons explains what it all means. <http://www.mtv.com/news/1717125/lady-gaga-artpop-album-art-jeff-koons/>



24 pav. Jeff Koons. Lady Gaga albumo „Artpop“ viršelis.

Daugelis profesionalių menininkų, kuriančių gerbėjų meną yra profesionalūs grafikai, ar konceptualaus meno kūrėjai, rečiau tapytojai ar skulptoriai. Dėl popkultūros įtakos plačioms visuomenės masėms, tokie populiarūs žanrai kaip Disnėjaus animaciniai filmai, *anime* ar puikios grafikos kompiuteriniai žaidimai per šiuolaikines medijas įkvepia gerbėjus visame pasaulyje. Tad nenuostabu, kad atsiranda vis daugiau tokių, kurie, nors nėra profesionalūs menininkai, patys nori kurti, interpretuoti ir dalintis mėgstamų kūrinių tematika. Kartais, ypatingai gabiems gerbėjų meno kūrėjams, pasiūloma prisidėti prie kompanijų kuriant originalų turinį. Ir nors gerbėjai kartais vertinami neigiamai, kaip nesąžiningai kopijuojantys populiarius originalius kūrinius, taip yra ne visuomet. Jų darbai gali būti laikomi originaliais, jei kuriami pagal tam tikras išimtis, leidžiamas autorinės teisės saugančių įstatymų. Manau, kad tokiu atveju galima kalbėti ir apie darbų išliekamąją vertę, nes tai jau ne tiesiog kopijos, o kūriniai, pasižymintys originaliu braižu, nešantys savitą idėją, transformuojantys, ironizuojantys ar parodijuojantys originalų kūrinį. Dažnai tokius kūriniu įsigyja ir meno kolekcininkai.

Kalbant apie mėgėjų kuriamą gerbėjų meną, manau, kad didžiąja dalimi jis taip ir liks cirkuliuoti mažose gerbėjų bendruomenėse. Žinoma tarp gerbėjų meno pasitaiko ir ypač aukšto techninio atlikimo darbų. Tačiau atsižvelgiant į tai, kad šie kūriniai atliekami remiantis tuo metu esančiais populiariais veikėjais, kuriuos medijose, pagrinde internete, greitai pakeičia kiti veikėjai, bet koks įkeltas kūrinys (piešinys/animacija ar kt.) gauna apie sekundę žmogaus dėmesio, nes vaizdai akimirksniu, vienu judesiu, gali būti pakeičiami naujais. Gerbėjų meno išlikimas didele dalimi priklauso nuo medijų ir garbinamų objektų jose ilgaamžiškumo. Išlikti galimybę turi tik išskirtiniai darbai, arba tų kūrėjų darbai, kurie turi pritraukę didelį sekėjų skaičių. Egzistuojanti galimybė technologiškai simuliuoti kasdienines patirtis, skatinamas šiuolaikinių vertybių, leidžia per palyginti trumpą laiką „suvartoti“ daug turinio, todėl nesvarbu ar prie darbo praleisti metai ar valanda, yra tikimybė, kad jis gaus tiek pat dėmesio.

Šiame skyriuje apžvelgiau jungtis tarp tapybos ir skaitmeninio meno, skaitmeninių vaizdų iš kompiuterinių žaidimų, *anime* ir kitų populiarių žanrų, kaip įkvėpimo šaltinio, naudojimą šiuolaikinių menininkų darbuose, popkultūros raišką medijose. Pop meno judėjimas išpopuliarėjęs XX a. viduryje ir sukėlęs daug diskusijų apie tai kas apskritai yra menas, tapo ne tik savita meno kryptimi, bet ir socialiniu, kultūriniu reiškiniu. Išstobulėjus skaitmeninėms technologijoms, atsivėrė ir nauji keliai bei galimybės meno kūrimui. Vis dažniau skaitmeninis menas ir tradicinė tapyba apjungiami ir derinami tarpusavyje, siekiant išskirtinumo, paveikiausio efekto, ar tiesiog atspindint savo laikmetį. Pastaraisiais dešimtmečiais kaip įkvėpimo šaltinis kūryboje išpopuliarėjęs *anime* stiliaus naudojimas, tiek profesionalių, tiek mėgėjų menininkų kūryboje, lėmė japonų pop kultūros plėtrą pasaulyje. Nepaisant to, kad vis dar diskutuojama ar tikrai kompiuteriniai žaidimai yra menas, jie po truputį atranda savo vietą, yra įtraukiami į modernaus meno ekspozicijas. Būdami emociškai paveikūs, interaktyvūs, žaidimai tarnauja kaip įkvėpimo šaltinis kuriant naujus, originalius darbus aktualius šių dienų meno gerbėjams.

3. GERBĖJŲ MENAS IR SOCIALINĖS MEDIJOS

3.1. Gerbėjų meno sklaida socialinėse medijose

Skaitmeninė revoliucija turėjo didžiulį poveikį gerbėjų bendruomenėms, kuris negali būti vertinamas vienareikšmiškai. Viena vertus bendruomenės įgavo daugiau galių, tačiau tapo ir labiau pažeidžiamos susidūrimuose dėl autorių teisių, ir kitų ginčytinų klausimų. Perėjimas į skaitmeninę erdvę ištrynė linijas tarp gamintojų ir vartotojų, sukūrė naujus, dažnai abipuse nauda grįstus santykius tarp galingų korporacijų ir atskirų gerbėjų, leido atsirasti naujoms kultūrinės gamybos formoms. Dažniausiai vienoje tokių formų pusėje yra verslas, kuriantis originalų turinį, kurį galima „vartoti“ per įvairius medijų kanalus, kitoje pusėje paprastai yra susibūrusi gerbėjų bendruomenė, kuri perinterpretuoja originalų turinį arba kuria su juo susijusiomis temomis. Taigi, atsiradus naujoms skaitmeninių technologijų teikiamoms galimybėms, išsiplėtė ir gerbėjų kūrybinė plotmė, tačiau tuo pačiu, kaip teigia Roberta Pirson, atsirado ir verslo kišimosi į gerbėjų bendruomenės veiklą grėsmė⁸⁸. Tai ypač pastebima kino filmų, *anime*, kompiuterinių / video žaidimų gerbėjų bendruomenėse, kuriose gerbėjai dažniausiai yra ne pasyvūs vartotojai, bet ir aktyvūs dalyviai, kūrėjai. Norėdami viešai skelbti ir / ar parduoti savo darbus gerbėjų menininkai dažnai susiduria su didžiųjų pramogų verslo kompanijų ieškiniais. Anot R. Pirson ypač nepakantūs įvairioms interpretacijoms tokie žaidėjai kaip „Disney“ ar „Marvel“⁸⁹. Todėl gerbėjų bendruomenėse plačiai paplitusi praktika platinti savo darbus, remiasi ankstesniuose skyriuose minėtais, dovanų ekonomikos principais. Nemokamas keitimasis „dovanomis“ uždarame socialiniame tinkle, leidžia gerbėjų meno kūrėjams ir vartotojams išvengti autorių teisių ribojimų. Žinoma, kuriant originalų turinį norisi jį apsaugoti nuo begalinio perdarymo, galiausiai tai yra intelektinė nuosavybė, tačiau galima suprasti ir gerbėjus, kuriems mėgstamo personažo ar siužeto perkūrimas teikia džiaugsmą. Tokie socialiniai tinklai kaip *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Discorde*, tinklaraščiai, ir skaitmeninės svetainės kaip *Patreon*, *DeviantArt*, tai šiuolaikinės platformos, skirtos bendravimui, dalijimuisi turiniu, jo platinimui ir vertinimui. Šios medijos dar kartais vadinamos „naujosiomis medijomis“, nors visai kartai jos jau yra tapę įprastomis. Jų erdvėje svarbiausiu aspektu tampa tai, kiek medijų produkcija atitinka auditorijos lūkesčius, o ne komunikuojantys dalyviai ar jų vaidmenys. K. Juraitė ir A. Pinigienė perfrazuodamos V. Šulčą, teigia, kad naujosios komunikacinės technologijos virtualioje erdvėje išplečia erdvės, laiko ir ekspresyvumo apribojimus, kurie egzistuoja fizinėje aplinkoje. Į medijas persikelia dalis veiklų, taip pat ir socialinių interakcijų, kurios pakeičia tiesioginį komunikavimą gyvai. Bendruomenės santykis su medijomis

⁸⁸ Roberta Pearson. Fandom in the Digital Era. 04 Feb. The International Journal of Media and Culture. 2010. [https://www.tandfonline.com/toc/hppc20/current\[žiūrėta 2020 10 20\]](https://www.tandfonline.com/toc/hppc20/current[žiūrėta 2020 10 20])

⁸⁹ Ibid

paprastai yra interaktyvus, kūrybiškas ir aktyvus.⁹⁰ Viena iš svetainių funkcijų, ten demonstruojamų darbų priežiūra. Pvz. pagal kategoriją „gerbėjų menas“, svetainė parenka ir tvarko meno kūrinius taikydama įvairius filtrus, kuriuos galima pasirinkti: naujumą, populiarumą ir t.t. Leidžiant pasirinkti filtrus skatinamas interaktyvumas, suteikiant galimybę patiems žiūrovams organizuoti svetainės vaizdą ir rinktis ką jie nori matyti, ir kiek įsitraukti. Tinkluose susibūrusios bendruomenės ne tik bendrauja tarpusavyje, diskutuoja, jų nariai taip pat skatinami kurti mėgstamo turinio temomis, dalintis savo kūryba, taip pat platinti kitų dalyvių patikusius darbus, rinkti sekėjus ir pan. Kiekviena socialinė platforma stengiasi pritraukti ir išlaikyti kuo daugiau gerbėjų, kurie taptų aktyviais dalyviais. Čia išryškėja nauja kultūros kryptis, vadinamoji „remiksų“ kultūra. Pagal apibrėžimą „remiksų“ kultūra yra tokia, kurioje skatinama kurti išvestinius darbus, derinant ar redaguojant esamą medžiagą tam, kad būtų sukurtas naujas darbas.⁹¹ Pavyzdžiu, kaip gali būti *remiksuojama* galėtų būti interneto *memas* su šaukiančia ant katės moterimi (25 pav.). Šie du, nieko bendra tarp savęs neturintys vaizdai interneto vartotojos tiesiog buvo suderinti tarpusavyje ir įkelti *twitterio* paskyroje. Sulaukęs neįtikėtino populiarumo (net 77 tūkst. pasidalinimų) šis *memas* tapo naudojamu įvairioms žmonių reakcijoms ironizuoti, pašiepti, tačiau taip pat sulaukė ir daugybės perdirbinių.



25 pav. Interneto *memas* „Moteris šaukianti ant katės“

Japonų *Ukiyo* – e stiliumi nupieštas, aukščiau pateikto memo perdirbiny, personažus vaizduoja tradicinia japonų menui maniera⁹² (26 pav.). Moterys vaizduojamos pasipuošę tradiciniais rūbais ir šukuosenomis, išlaikytas bendras šiai dailės šakai išlaikytas stilius: plokščios spalvos, perspektyvos nebuvimas, svarbi vertikalių ir horizontalių linijų dermė. Ant piešinių kaligrafiškai užrašai *hiragana*

⁹⁰ Kristina Juraitė., Agnė Pinigienė. Kultūros komunikacijos transformacijos: nuo kultūros mediacijos iki mediatizacijos. *Meno istorija ir kritika* 2014, nr. 10(2) ,https://www.vdu.lt/cris/bitstream/20.500.12259/491/1/ISSN2335-8769_2014_N_10_2.PG_167-175.pdf[žiūrėta 2020 10 21]

⁹¹ Remix culture. December 6, 2017.Creativity-innovation.eu. European Interest Group on Creativity and Innovation <https://www.creativity-innovation.eu/remix-culture/>[žiūrėta 2020 11 11]

⁹² *Ukiyo* – e išvertus iš japonų kalbos reiškia „nepastovaus pasaulio paveikslai“. Šis dailės stilius atsirado XVII a Japonijoje. Piešiama tušu pagal trafaretą ir spalvos dengiamos ranka, arba iškart daromi spalvoti atspaudai nuo medžio blokelių. Dažniausiai vaizduojamos scenos iš miesto pasilinksminimų kvartalo.

Rytų Azijos žinyas. Azijos enciklopedija internete, <http://azijoszinyas.vdu.lt/japonija/ukiyo-e/>

ženklais⁹³. Šie užrašai neturi prasmės, o tiesiog gražų skambesį, taigi autoriaus raidyno pasirinkimas nulemtas estetinių motyvų.



26 pav. Gerbėjų meno pavyzdys ukiyo -e stiliuje. „Moteris šaukianti ant katės“

Akvarele ant drobės atliktas gerbėjų meno darbas išlaiko abiejų moterų ir katės panašumą, tačiau tai jau originalus darbas, nors visiškai atpažįstamas pirminis įkvėpimo šaltinis. Šiame darbe atsitiktiniai *memo* paveikslėliai dar labiau sujungti į vientisą siužetą stilistiškai, įtraukiant ir papildomas prasmes (27 pav.)



27 pav. Gerbėjų meno pavyzdys. „Moteris šaukianti ant katės“. Akvarelė ant drobės

Įdomu tai, kad gerbėjų bendruomenėse, patys gerbėjai gali turėti savo sekėjus, su kuriais ne tik dalijasi nemokamais darbais, bet ir atlieka jiems užsakymus už komisinius, sukurdami pageidaujamų charakterių versijas savo stiliumi. Atsitinka ir taip, kad šie darbai taip pat yra perdirbami, o tai vėlgi gali būti „remiksuojama“. Greitos sklaidos galimybės gerbėjų meno atlikėjams ir sekėjams sukuria begalę galimybių įsitraukti į kūrybinį procesą, sulaukti įvertinimo ir grįžamojo ryšio.

⁹³ Hiragana rašto sistema, kurioje kiekvienas ženklas reiškia skiemenį. Užrašyta pasižymi gražiomis, vingiuotomis linijomis. <http://japanese-lesson.com/characters/hiragana/index.html> [Žiūrėta 2020 12 20]

2013 m. atlikta meno organizacijų apklausa parodė, kad respondentų nuomone, internetas ir socialinės medijos padidina įsitraukimą į menus viešose platformose, kur juo gali dalintis gerokai daugiau žmonių, bei padeda meno auditorijai tapti įvairesnei, taip pat buvo pastebėta, kad internetas vaidina svarbų vaidmenį išplečiant pačią meno sąvoką. Greita meno sklaida medijose, ir galimybė vienu metu peržiūrėti daugelio menininkų darbus, palengvina ir pagreitina menininkų darbų įvertinimą. Pačių kūrėjų pastebėjimu didelis socialinių medijų privalumas yra tai, kad galima savo darbais dalintis su labiau tiksline auditorija, taip pat galima greitai gauti iš jos atgalinį ryšį, bei išplėsti savo meno gerbėjų auditoriją, kuomet jie patikusiais darbais dalijasi tarpusavyje. Kita vertus skaitmeninių technologijų suteikiama galimybė greitai gauti informaciją, daro neigiamą poveikį žmonių norui lankytis tikrose parodose ir gyvai pamatyti meno kūrinius⁹⁴.

Apklausos duomenys patvirtina ir informaciją, randamą analizuojant gerbėjų meną aptariančius straipsnius,⁹⁵ bei įvertinant asmeninę patirtį, stebint gerbėjų bendruomenes iš vidaus. Socialinės medijos, kuriomis naudojamos tiek kuriant meną, tiek žiūrint jį, yra gera vieta, kurioje galima pasisemti įkvėpimo kūrybai, taip pat kaip ir įkvėpti kitus, tuo pačiu tai yra erdvė, kurioje galima skelbti kūrinius bei sulaukti profesionalių menininkų, ar originalaus turinio kūrėjų dėmesio. Be to svetainės suteikia žymiai didesnę meno prieinamumą, lyginant su tradicinėmis erdvėmis. Jos taip pat suteikia galimybes mokytis ir sulaukti patarimų ir kritikos jauniems menininkams. Neišvengiamai, tačiau yra ir neigiama sklaidos socialinės medijose pusė. Dėl „remiksų“ kultūros sukurtos aplinkos tapo beveik neįmanoma išlaikyti originalius darbus, kadangi medijų pagalba jie tapo nuolat interpretuojami ir perdaromi. Greita naujai pasirodžiusio turinio ar kūrinio sklaida ir kaita medijose taip pat lemia ir greitą aktualumo ar populiarumo kaitą.

Gerbėjų meno sklaida medijose išlieka problemine sritimi. Pirmiausia dėl to, kad dažnai gerbėjų kuriami darbai atsiduria „pilkoje“ zonoje, kurioje visada yra rizika nukentėti dėl originalaus kūrinio autorinių teisių apsaugos, ypač jei iš kūrybos siekiama uždirbti. Nebent įmanoma įrodyti, kad darbas yra taip pakeistas, jog yra tapęs originaliu kūriniumi. Kita vertus, socialinių medijų, kuriose galima darbus demonstruoti nemokamai yra tokia gausybė, kad tampa sunku pasirinkti tinkamiausią kanalą, kuriame galima sulaukti daugiausia dėmesio.

⁹⁴ Daugiau apie tai: Kristin Thomson, Kristin Purcell, Lee Rainie. Overall Impact of Technology on the Arts. January 4, 2013. Internet & Technology. <https://www.pewresearch.org/internet/2013/01/04/section-6-overall-impact-of-technology-on-the-arts/>[žiūrėta 2020 10 20]

⁹⁵ Remix culture. December 6, 2017. Creativity – innovation.eu. <https://www.creativity-innovation.eu/remix-culture/>[žiūrėta 2020 11 11]

3.2. Gerbėjų meno etika

Gerbėjų menas paprastai reiškia kūrybinį darbą (piešinius, paveikslus, filmus, knygas, prekes ir kt.), kuris yra atliktas remiantis kito menininko autoriniu kūrinio (pvz. sukurtu žaidimo ar animacinio filmo herojumi ar pan.). Todėl gerbėjų meno ar bet kokio kito kūrybinio darbo, įkvėpto populiariosios kultūros atlikimas ir/ar platinimas, visuomet yra sudėtingas ir prieštaringai vertinamas klausimas. Viena vertus, gerbėjų menas nėra draudžiamas, tačiau susidarius sąlygoms iš jo uždirbti, iškyla autorių teisių apsaugos problema. Tuo atveju gerbėjų meno kūrėjas gali arba būti įspėtas, arba net sulaukti teismo ieškinio. Taip atsitinka ir platinant originalaus meno replikas be autoriaus sutikimo. Susidūrus su teisiniais procesais pasitaiko atvejų, kai originalaus kūrinio autoriui gali nepavykti apginti savo autorių teisių į kūrinį, kaip tai atsitiko britų gatvės menininkui Benksy, kuris nenorėdamas atskleisti savo tikrosios tapatybės pralaimėjo teisinį ginčą su atvirukų kompanija, platinusia jo kūrinio replikas, atspaustas ant atvirukų.

Autorių teisės įvairiose šalyse yra ginamos autorių teisių įstatymais ir dėl šios priežasties gerbėjų menas dažnai atsiduria „pilkoje zonoje“, kur riba tarp to kas legalu ir kas ne, yra labai plona. Dažnai kultūriniai skirtumai lemia kaip griežtai vertinamas gerbėjų menas vienoje ar kitoje šalyje. Pavyzdžiui Japonijoje dažnai į gerbėjų meną žiūrima atlaidžiai, tačiau JAV šis žanras labai griežtai vertinamas įstatymų⁹⁶. Taip yra todėl, kad didžioji dalis gerbėjų darbo, pagaminto ne Japonijoje, yra iš JAV, taip pat JAV yra įsikūrę nemaža dalis Vakarų žaidimų ir populiarių animacinių bei kino filmų kūrėjų ir leidėjų. Iki 1976 m. Autorių teisės JAV buvo registruojamos tik autoriaus prašymu, kuris turėjo atitinkamai pažymėti kūrinį, išsiųsti pranešimą, kuriame aiškiai reikalavo nuosavybės ir jo kontrolės, autorių teisių atnaujinimo po pradinio termino. Dėl to didžioji dauguma tuo metu paskelbtų darbų nebuvo apsaugomi, o tai sudarė sąlygas menininkams populiariosios kultūros personažus ar daiktus laisvai naudoti savo kūryboje, nebijant, kad bus apkaltinti neteisėtu elgesiu. Šiandien situacija yra pasikeitusi. Dabartinis JAV autorių teisių įstatymas suteikia autoriams išimtinių teisių rinkinį: daryti ir parduoti jų kūrinių kopijas, kurti išvestinius kūrinius ir viešai atlikti ar rodyti savo kūrinius. Sistema automatiškai taikoma maksimaliam galimam terminui, kuris tam tikrais atvejais gali būti ilgesnis nei 100 metų. Išimtis yra apibrėžta „sąžiningo naudojimo“ terminu, kuris leidžia naudoti ribotą kiekį autorių teisių saugomos medžiagos taip, kad nebūtų laikoma pažeidimu⁹⁷. Straipsnio apie sąžiningo naudojimo direktyvą autorius, teisininkas Ričis Stimas nurodo keturis veiksnius, kuriuos reikia įvertinti siekiant nustatyti, ar konkretus naudojimas yra teisėtas. Nėra griežtų taisyklių, susijusių su sąžiningu naudojimu, ir kiekvienas sprendimas vertinamas individualiai kiekvienu atveju.

⁹⁶ Copyright Law of the United States. Chapters 5,13.June 2020. <https://www.copyright.gov/title17/>[žiūrėta 2020 09 30]

⁹⁷ Ibid [žiūrėta 2020 10 05]

Anot R. Stimo sąžiningas naudojimas apima:

- Naudojimo tikslą ir pobūdį (pvz. komercinis ar ne pelno edukacinis), kurį vertina teismas, atsižvelgdamas į papildomus faktorius, tokius kaip kūrinio transformavimas, pridėdant ką nors naujo, bet nekeičiant pradinio kūrinio naudojimo. Net jei gerbėjų meno kūrinys parduodamas, jis vis tiek gali būti apsaugotas sąžiningo naudojimo sąlygomis, jei jis laikomas pakankamai transformuojančiu, pvz. parodijos ar kritikos atveju abi gerai priimtose transformacijos formos.
- Kūrinio pobūdį: kūrybiškesnio meninio darbo (pvz. filmo ar dainos) naudojimas rečiau bus laikomas sąžiningu naudojimu nei faktinio darbo (pvz., techninio straipsnio ar naujienų) naudojimas.
- Panaudotos dalies kiekį ir reikšmingumą. Teismai nagrinėja tiek autorių teisių saugomos medžiagos kiekį, tiek kokybę. Teismų praktikoje pasitaiko, kad viso kūrinio naudojimas yra sąžiningas naudojimas, tačiau priklausomai nuo konteksto, gali būti nustatyta, kad net nedidelio kiekio autorių teisių saugomo darbo naudojimas nebuvo sąžiningas, nes pasirinkimas buvo svarbi darbo dalis arba esmė.
- Naudojimo poveikį potencialiai autorių teisių saugomo kūrinio rinkai ar vertei. Vertindami šį veiksni, teismai atsižvelgia į tai, ar naudojimas kenkia dabartinei originalaus kūrinio rinkai (pavyzdžiui, išstumdamas originalo pardavimą) ir (ar) naudojimas gali padaryti didelę žalą, jei jis plačiai paplito⁹⁸.

Gerbėjų darbai dažnai transformuoja originalą pritaikydami naują stilių ar požiūrį, arba išplėsdami pasakojimą. Tačiau tai gali būti sunku atpažinti tiems, kurie nėra susipažinę su gerbėjų menu ir daugybe jo kūrybinių aspektų. Žiūrint teisiniu aspektu, kiekvienas pakeitimas ar transformacija vertinama individualiai, todėl du sąlyginai panašūs darbai gali turėti visiškai kitokį vertinimą. Jeigu kūrinys atliktas įkvėptas kito kūrinio, tačiau nepateikiama tiesioginių, atpažįstamų nuorodų, jis gali būti pripažįstamas originaliu kūriniu. Pvz., komiksas įkvėptas „Žvaigždžių karų“, kuriame pasakojama apie skirtingų planetų gyventojų kovas. Jei jame nenaudojami „Žvaigždžių karų“ veikėjų ar planetų pavadinimai ir atpažįstami atributai, tai labai skiriasi nuo tradiciškai suprantamo gerbėjų meno, todėl teisiškai tokia kūryba paprastai nelaikoma pažeidžiančia kitą kūrinį. Tačiau, didelė gerbėjų meno dalis yra pagrįsta atpažįstamais personažais, todėl dauguma teisinių problemų, susijusių su gerbėjų darbais, yra susijusios su personažų nuosavybe. Kaip pažymi Džesika Boulter „paprastai laikoma, kad kūrėjai turi autorių teises į savo originalius personažus, atskirai nuo likusios istorijos“⁹⁹.

⁹⁸ Daugiau apie tai: Rich Stim. Measuring Fair Use: The Four Factors. *Stanford University Libraries*. Retrieved March 15, 2017. <https://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/four-factors>, [žiūrėta 2020 10 05]

⁹⁹ Jessica Bowler.. Selling fan art: What can you legally do? October 31, 2016. <https://blog.printsome.com/printing-fan-art> [žiūrėta 2020 10 02]

Atsižvelgiant į tai, kad sąžiningo naudojimo apibrėžimai nėra įteisinti įstatymiškai, ir dažnai vertinami subjektyviai, stipriausius argumentus, apsaugančius gerbėjų meno/išvestinius kūrinis, lengviausia pateikti tuomet, kai darbai esti aiškiai transformuojantys, nedidelės apimties, nekomerciniai arba nekonkuruoja su originalu.

Europos sąjungoje 2019 metais taip pat priimta direktyva, kuri apibrėžia autorių ir gretutines teises bendroje skaitmeninėje erdvėje¹⁰⁰. Joje siekiama suderinti skirtingus interesus ginant tiek autorių teises, tiek interneto prieigos laisves. Direktyvoje numatomos ne tik interneto platformų pareigos, bet ir išimtys, kada reikalavimas gauti autorių leidimą yra netaikomas – pavyzdžiui, citavimui, kritikai, karikatūroms ar parodijoms. Anot teisininkės Rūtos Pumputienės pagal direktyvos nuostatas internetinio turinio saugojimo platformos, tokios svetainės kaip „YouTube“, „Vimeo“, „Facebook“, „Twitter“, kuriose yra vartotojų sukurtas turinys, tampa teisiškai atsakingomis už autorių teisių saugomą medžiagą¹⁰¹. Pagal šią direktyvą, neturėdamos licencijų, sudarytų su teisių turėtojais, tokios interneto svetainės privalo pašalinti autorių teisėmis saugomą turinį ir parodyti, kad iš anksto rūpinosi, jog būtų uždraustas bet kokių autorių teisių saugomų duomenų įkėlimas¹⁰². Dėl šios taisyklės, kai kurios pelno siekiančios internetinės platformos nuo 2021 m. birželio mėn. bus tiesiogiai atsakingos už jų naudotojų autorių teisių pažeidimus. Norėdamos apsaugoti nuo atsakomybės, platformos turės filtruoti naujus įkėlimus, kuriuos galima įtarti dėl galimų autorių teisių pažeidimų. Šie blokavimai bus atliekami per automatizuotus filtrus, tačiau jau dabar aiškėja, kad jie negali aiškiai atskirti akivaizdaus autorių teisių pažeidimo ir gerbėjų meno, kuris gali būti ir teisėtas pagal Europoje taikomas autorių teisių išimtis, kurios apima karikatūrą, parodiją ar pastišą, kūrybingai sujungiant juos į kažką naujo. Tikėtina, kad sistemos gali dažniau blokuoti gerbėjų meno ir kitų kasdieninės interneto kultūros apraiškų, pvz., *memų* ir pan. įkėlimus. Kaip pastebi S. Onil, ekspertai įspėja apie direktyvos 17 straipsnio pavojų pagrindinėms interneto kultūros vartotojų teisėms. Jų nuomone „17 straipsnis kelia didžiulę grėsmę platesnei internetinės kultūros ekosistemai“¹⁰³. Vis dar lieka neaišku, ar nedideli forumai, kurie uždirba šiek tiek pajamų iš reklamos, tačiau yra komerciškai nereikšmingi, palyginti su „YouTube“ ar „Facebook“, taip pat bus laikomi pelno siekiančiomis platformomis, kurios turi taikyti sunkias naujas taisykles. Žinoma, ES šalys turi daug laisvės priimti nacionalines taisykles, kurios padėtų užkirsti kelią automatiniam legalaus turinio, pvz., gerbėjų meno, blokavimui. Nė viena ES šalis dar nepatvirtino savo 17 straipsnio versijos, tačiau jos turės pakeisti savo

¹⁰⁰ Directive (EU) 2019/790 of the European parliament and of the council. 17 April 2019 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019L0790&rid=1#d1e1344-92-1> [Žiūrėta 2020 09 12]

¹⁰¹ Rūta Pumputienė. Gajausi mitai apie es autorių teisių direktyvą. 2019 04.06, <https://aina.lt/r-pumputiene-gajausi-mitai-apie-es-autoriu-teisiu-direktyva/> [Žiūrėta 2020 10 12]

¹⁰² Europos Sąjunga priėmė prieštaringai vertinamą autorių teisių direktyvą. 2019 03 27, <https://www.lrytas.lt/kultura/meno-pulsas/2019/03/26/news/euopos-sajunga-prieme-priestaringai-vertinama-autoriu-teisiu-direktyva-9732876>. [Žiūrėta 2020 10 02]

¹⁰³ Silas O'Neill. Copyright and Fandom: An Update on EU Article 17. Organization for transformative works. 2020 07 15. <https://www.transformativeworks.org/eu-article-17-copyright-and-fandom>. [Žiūrėta 2020 10 12].

nacionalinius autorių teisių įstatymus, kad iki reikalaujamo termino šis straipsnis būtų įgyvendintas. Nepaisant bendros direktyvos daugelyje ES šalių trūksta aiškių internetinės kultūros autorių teisių išimčių. Direktyvos 17 straipsnis nurodo, kad šalys bent jau turėtų konkrečių citatų, kritikos, recenzijų, karikatūrų, parodijų ir pastišo išimčių. Vartotojams neturintiems teisininko išsilavinimo, gali būti sunku suprasti, kas leidžiama, o kas ne, pagal autorių teisių įstatymus. Džiulija Aleksander, cituodama ekspertų pastebėjimus, teigia, jog norint užtikrinti, kad 17 straipsnis nesunaikintų internetinės kultūros, reikia naujų, platesnių autorių teisių išimčių, susijusių su kasdiene internetine praktika, kurią lengva suprasti ir laikytis visiems¹⁰⁴.

Technologijų amžiuje „nuosavybė“ tampa vis mažiau apčiuopiama ir daugiau kolektyvinė. Tai ypač būdinga gerbėjų bendruomenėms, kurioje visų naudai informacija yra dalijamasi nemokamai. Bendruomenės dažnai palaiko glaudžius ryšius ir su kūrėjais, kadangi gerbėjų ir autorių teisių turėtojų interesai yra labai susiję. Abi pusės siekia, kad originalus kūrybinis darbas būtų sėkmingas, kad jis ir toliau būtų gaminamas ir vartojamas. Mėgstamo originalaus turinio leidimo pabaiga gali būti labai skaudi gerbėjų bendruomenei, nes ji daug investuoja į savo pomėgius ir veiklą. Ir nors kūrėjo ir gerbėjo sąveikoje dažnai užprogramuotas konfliktas, kuomet kalba kyla apie autorines teises ir turinio kūrėjo pelno maksimizavimą, gerbėjų kultūros didžiausia nauda yra ta, kad ji padeda ilgiau gyvuoti originalaus turinio populiarumui nesiekdama kompensacijos.

Aptartas etinis gerbėjų meno aspektas leidžia pastebėti, kad gerbėjų meno etiniai klausimai autorinių darbų atžvilgiu vis dar išlieka neatsakyti. Teisiškai vertinant gerbėjų meną tebėra daug neaiškumo, kada jis nepažeidžia originalaus turinio, o kada priešingai. Dažnai tai yra subjektyvus vertinančių institucijų požiūris. Be to, ne specialistui sunku įvertinti įvairius originalaus turinio naudojimo savo darbuose legalumo aspektus. Kaip menininkas, kuriantis originalius kūrinius pritariu, kad meno kūrėjams reikalinga autorių teisių apsauga. Kita vertus, kurdamas gerbėjų meno darbus, nesu garantuotas ar transformuoju juos pakankamai, kad jie būtų vertinami kaip originalūs.

¹⁰⁴ Julia Alexander. Internet is under threat': what you need to know about the EU's Copyright Directive. September 11, 2018, <https://www.polygon.com/2018/9/11/17843664/copyright-directive-european-union-parliament-explained-internet-article-13-youtube-fair-use> [žiūrėta 2020 10 12].

4. GERBĖJŲ MENAS IR TRADICINĖ TAPYBA MANO KŪRYBOJE-REFLEKSIJOS

Gyvendami skaitmeniniame pasaulyje dauguma vienaip ar kitaip esame įvairių medijų vartotojai, taigi jose pateikiama informacija ir vaizdai neišvengiamai veikia mūsų emocijas, pasaulio suvokimą, sąveiką su aplinka. Meno pasaulis ne išimtis. Kasdienis technologijų vartojimas ir ypač spartus jų augimas XXI amžiuje taip pat keičia ir mąstymo, kūrimo ir vartojimo būdus. Galerijos kuriasi internete, virtualioje erdvėje eksponuojami ne tik skaitmeninio meno, bet ir tradiciniai darbai, viskas tampa interaktyvu ir greitai prieinama plačiam ratui meno gerbėjų. Pasaulis dėl technologijų įtakos tarsi susitraukia – kiekvienas mūsų yra visuomet pasiekiamas, kiekvieno įpročiai ir pomėgiai stebimi algoritmų. Savo kūrinio idėją šiandien paskelbus socialiniame tinkle, atsiranda tikimybė, kad rytoj ją sužinos beveik visas pasaulis. Pavėlavus su įgyvendinimu, gali būti, kad idėja jau bus panaudota kažkieno kito kūryboje. Šiandien dauguma internetinių menų gali būti pakartoti, nes skirtingi vartotojai juos gali pasiekti vienu metu, ir iš karto sukurti jų replikas skirtingose vietose, taip pat vienu metu. Kartojant darbus gimsta skirtingos variacijos. Pasitaiko, kad virtualioje erdvėje aukštasis ir žemasis menas ne tik egzistuoja kartu, kartais jie papildo, ar pakeičia vienas kitą. Tradicinės tapybos supratimas taip pat gerokai pakitęs. Stengiamasi nuolat eksperimentuoti su naujomis medžiagomis, technikomis, faktūromis, stiliais.

Savo praktinio darbo temai pasirinkau pavadinimą „Medijos per tapybą“. Kūrybiniame procese į medijas stengiuosi pažvelgti per tapybą ir per gerbėjų meno kūrimą. Medijos gali atlikti skirtingas funkcijas: tai informacijos paieškos vieta, virtuali alternatyvi realybė, įkvėpimo šaltinis, meno kūrimo ir vartojimo vieta. Savo laiku medijos man tapo vieta, kurioje praleistas laikas leido išsiskleisti saviraiškai. Kompiuteriniai žaidimai ir susidomėjimas gerbėjų menu kilo stebint internete kitų gerbėjų darbus, jų užsimezgantį ryšį ir bendrus projektus su originalaus turinio kūrėjais.

Nuo vaikystės buvau intravertas, gal todėl mintis ir idėjas man visada buvo lengviau reikšti vaizdais nei žodžiais. Rinkdamasis temą kūrybiniam darbui nusprendžiau atsigręžti į save, ir pažiūrėti kas iš tiesų mane domina, ir kas svarbu – apjungiau domėjimąsi kompiuteriniais žaidimais, skaitmenine animacija, gerbėjų menu ir tradicine tapyba.

Ieškodamas įkvėpimo eksperimentavau su medžiagomis, jų derinimu: tapyba ant polietileno atraižų, koliažo technikomis, statybinių, hidroizoliacinių medžiagų derinimu su aliejiniais dažais. Tematiniais motyvais tapo kompiuterinių žaidimų epizodai, jų *avatarai*, *anime* veikėjai, mano paties kurti skaitmeniniai personažai, ir jų derinimas tarpusavyje. Tapydamas stengiausi išlaikyti individualumą, neatitrūkti nuo savo domėjimosi lauko, tačiau tuo pačiu išlikti atviru idėjoms, ieškojimui. Kaip menininkui man artima ekspresionizmo stilistika, raiškūs spalviniai sprendimai, tiršti dažų potėpiai, ryškus poreikis tapyti iš natūros, mano darbuose dažnas žmogaus figūros

motyvas. Natūros tapymas leidžia geriau pastebėti objekto detales, atsitiktinai gamtos sukurtą erdvinį pojūtį, kurio nepranoksta minties vaizdiniai. Kadangi esu jaunas menininkas mano tapatybės paieškas veikia kitų menininkų kūryba. Žiūrėdamas į jų darbus sąmoningai dėmesį atkreipiu į man stilistiškai labiau artimus. Ekspresyvia dinamiška tapyba, forma, dramatiška nuotaika ir sodriomis spalvomis traukia Antano Samuolio darbai, potėpio veržlumu, spalvos ekspresija savo darbuose įkvepia Vincentas Gečas. Arūno Vaitkūno tapyba artima emocionalia raiška, motyvais ir kompozicija, faktūriniais sprendimais. Prieš kurį laiką aplankyta Emilio Noldės paroda pasirodė patraukli siužetais ir plastiškumu, potėpio laisvumu. Magistro studijų metu, ieškodamas naujų išraiškos formų, daugiausia remiuosi Martino Kippenbergerio kūryba. Tai ryškiausiai atsispindi piešinių serijoje, keletas kurių virto ir tapybos darbais (28 pav., a, b). Šiuose darbuose derinau įvairias medžiagas ir priemones: markerius, kreideles, skirtingos faktūros popierių, stengiausi išgauti daugiasluoksniškumo pojūtį, atsitraukti nuo man būdingo braižo.



28 pav. Vytenis Mikulevičius. a: *She's going to rule now...* (RKG Dark SoulsII), b: *Su draugais* (Apex Legends).

Piešiniai, mišri technika.

Tapydamas kompiuterinių žaidimų personažus mėgstu eksperimentuoti stilistiškai. Darbų serija „Herojai ir Dievai“, kuri 2019 m. buvo eksponuota parodoje Berlyne, tapyta remiantis šventųjų vaizdavimu liaudies mene. Naujausiame darbe, kompiuterinių žaidimų tematika, kurią pradėjau dar bakalauro studijose, anksčiau minėtas žaidimo dievybes nusprendžiau nutapyti kaip Rafaelio freskos „Atėnų mokykla“ interpretaciją.

Analizuojant literatūros šaltinius apie menininko individualaus stiliaus paieškas užkliuvo Moriso Merlo-Ponty filosofiniai pastebėjimai. Straipsnio autorius A. Andrijauskas, analizuodamas filosofo apmąstymus meno prigimties ir egzistencinės menininko dramos tema, teigia, kad menininkas plėsdamas meninės išraiškos galimybių skalę, įvaldydamas naujas techniques ilgalaikėje perspektyvoje susikuria savo individualų stilių, tuo išsiskirdamas iš kitų ir įgydamas savo idėjų,

minčių ir požiūrio įtaigumą. Autorius cituoja prancūzų mąstytoją: „Tai, ką dailininkas vaizduoja paveiksle, <...> tai ne jo spontaniškas „aš“, ne kažkoks jausmo atspalvis; tai – jo stilius, ir jam teks judėti jo įvaldymo kelyje darant vis naujus škicus, taip ir atrandant stiliaus apraiškas kitų dailininkų drobėse ir supančiame pasaulyje“¹⁰⁵.

Stebėdamas save atkreipiau dėmesį, kad geriausio estetinio vaizdo rezultato siekimas mano darbuose gana dažnai būna nulemtas nuojautos. Man tapyboje labai svarbi natūralaus apšvietimo nulemta spalvinė gama. Šviesos ir šešėlių žaismas, keičiantis apšvietimui netikėtai išryškina vienokius ar kitokius spalvinius tonus. Kartais niekuo neišsiskiriantis daiktas gali pasirodyti tinkamu tapymo objektu, kai išvystu pustonius ir atspalvius, kokių nesitikėjau pamatyti. Tai patraukia akį ir padaro objektą įdomiu, suprantamu. Pasaulį reginčios akies reikšmingumas meno kūrybai plačiai analizuotas M. Merlo-Ponty meno filosofijoje. Antanas Andrijauskas straipsnyje apie suvokimo fenomenologiją pastebi, kad tapybos specifiškumas M. Merlo-Ponty filosofijoje pirmiausia „siejamas su išmone ir pasaulį reginčios akies funkcija, kuri ne tik parodo mums erdvę ten, kur jos nėra, tačiau ir nerealioms linijoms, formoms, šviesai, šešėliams, spalvoms suteikia vizualiai suvokiamą egzistenciją. <...> Vadinasi, iliuzorinė regimybė tapyboje virsta kažkuo suvokiančiam reikšmingu, kadangi ji suteikia regimą egzistenciją tam, ką įprastinis regėjimas laiko neregimu“¹⁰⁶.

Menininko savirefleksija vyksta kūrybiniame procese, kuriam įtaką daro praeitis, prisiminimai, subjektyvus pasaulio pajautimas¹⁰⁷. Panašiai pastebi ir Umberto Eko knygoje apie meną ir grožį viduramžių estetikoje. Anot filosofo, dabartyje meno kūrinio unikalumą mes apibrėžiame kaip išgyvenimus ir patirtį, kuri yra perdirbta ir apibendrinta vaizduotės. Rezultatą lemia sąveika tarp patiriamo išgyvenimo, meninių siekių ir naudojamos medžiagos ypatybių¹⁰⁸. Taigi mano vidinis pasaulis, mano asmenybė atsispindi individualiame mano kūrybos stiliuje, spalvų, objektų, formų pasirinkime.

Kuriant skaitmeninį meną kūrybinio rezultato pateikimas skiriasi priklausomai nuo to koks objektas kuriamas. Jei tai originalus turinys, jam galioja panašios taisyklės kaip ir tradicinei tapybai. Tačiau priešingai nei tradiciniame mene, kuriame daugiau jungčių tarp skirtingų koncepcijų, kuriant gerbėjų meną, atsiranda tikimybė, kad paprastiems vartotojams tai nebus suprantama, nes čia įprasta, kad kūryba turi išlaikyti ryšį originaliu turiniu, svarbus atpažįstamumas, o koncepcijai lieka antraplanis vaidmuo. Skirtingai nuo originalaus meno, gerbėjų menas įprastai netalpina savyje meninės idėjos, neturi gilaus filosofinio pagrindo. Remiantis M. Merlo-Ponty filosofija gerbėjų

¹⁰⁵ Antanas Andrijauskas. „Suvokimo fenomenologija“ ir Merlau – Ponty meno filosofijos ištakos. 2013 01 29. http://www.litlogos.eu/L74/Logos_74_045_056_Andrijauskas.pdf[žiūrėta 2020 11 28]

¹⁰⁶ Ibid

¹⁰⁷ Ibid

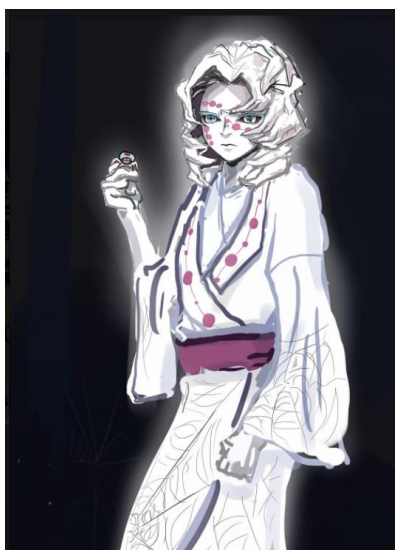
¹⁰⁸ Umberto Eko. Menas ir grožis viduramžių estetikoje. Baltos lankos, 1997. p.171. https://monoskop.org/images/0/0b/Eco_Umberto_Menas_ir_gro%C5%BEis_viduram%C5%BEi%C5%B3[žiūrėta 2020 11 29].

menas galėtų atitikti atvaizdavimo funkciją, o originalus meninis kūrinys atstovautų išraiškos funkcijai.

Paveiksle „Rui“ skaitmenine Wacom planšete, naudojant Clip studio programą pieštas *anime* filmo personažas (29 pav., a). Herojaus išvaizda, piešinio stilius, spalvinė gama artima originalui, tai vienas iš gerbėjų meno pavyzdžių, kuomet tiesiog atsipalaiduojau eskizuodamas mėgstamų filmų, žaidimų temomis. Gerbėjų meno darbai padeda pritraukti dėmesį ir mano originaliai kūrybai.

„Deku figūrėlė“ taip pat gerbėjų meno pavyzdys, tačiau atlikta jau ne skaitmeninėmis, o tradicinėmis priemonėmis - aliejiniais dažais ant drobės, man būdingu tapybos stiliumi. Šį darbą vertinu kaip *natiurmortą*, kadangi statulėlę tapiau iš natūros (29 pav., b).

Piešinyje „OC personas“ vaizduojamas vienas iš daugelio mano paties sukurtų herojų, kuris savotiškai atspindi ir mane patį (29 pav., c). Savo sukurtus herojus dažniausiai panaudoju komiksų ar karikatūrų, originalių siužetų kūryboje. Darbo originalas pieštas planšete, o po to perkeltas ant popieriaus naudojant mišrias priemones: aliejinės kreideles, markerius.



28 pav. a: Rui (*Demon Slayer*)
Clip Studio



b: Deku figūrėlė
Aliejus ant drobės



c: OC personas
Mišri technika

Šiandien tapybos procese stengiuosi atrasti pusiausvyrą tarp to kas nauja, ir to kas suprantama kitiems, siekiu, kad kūryba nebūtų kančios išraiška, bet teiktų džiaugsmą. Tapyboje man nepriimtinas išpopuliarėjęs tapymas iš nuotraukų, kuriose nejaučiama daikto gyvybė ir erdvinis pojūtis, tačiau paradoksalu, kad kurdamas gerbėjų meną remiuosi skaitmeniniais vaizdais, interpretuoju medijose esantį turinį.

IŠVADOS

1. Gerbėjų menas, kaip reiškiny, atsiradęs JAV septintajame praeito amžiaus dešimtmetyje šiandieną populiarius visame pasaulyje, o sąveika tarp turinio kūrėjų ir gerbėjų vyksta nuolat ir įvairiomis kryptimis. Nors nemaža dalis originalaus turinio kūrėjų toleruoja, ar net palaiko kuriančius gerbėjus, tačiau neretai vartotojui / gerbėjui atsідūrus aktyvaus kūrėjo pozicijoje iškyla teisiniai autorinės nuosavybės klausimai, kurie sprendžiami teismuose. Nepaisant prieštarų vertinimų gerbėjų menas ne tik klesti, bet vis dažniau pastebimas ir kaip mokslinių tyrinėjimų sritis.
2. Skaitmeninio meno ir tradicinės tapybos jungtys skaičiuoja ne vieną dešimtmetį bendros istorijos. Šiandienos kontekste jos tampa dar tampresnės, atverdamos naujas galimybes įvairesnei meninei raiškai, tapdamos šio laikmečio atspindžiu, padėdamos menininkams kūrybiškiau pažvelgti į savo patirtis, jas interpretuoti naujai. Savo laiku popkultūra padarė įtaką ne vienai visuomenės kartai, ištrindama ribas tarp aukštojo ir visiems suprantamo meno. Būdamas populiariosios kultūros atspindžiu, gerbėjų menas iš uždarytų gerbėjų bendruomenių praktikuojamo pomėgio, taip pat išaugo į platesnį kultūrinį reiškinį, darantį įtaką ne tik menui, bet ir kitoms sritims: verslui, ekonomikai. Kaip profesionalaus meno sudedamoji dalis jis neretai sutinkamas pop meno kūriniuose, arba menininkų besidominčių šiuolaikine skaitmeninių vaizdų kultūra darbuose.
3. Atsirandant vis naujoms skaitmeninių medijų teikiams galimybėms, atsiranda ir platesnės bei greitesnės meno sklaidos, kopijavimo, *remikasavimo* galimybės. Šiame kontekste dažnai iškyla ir autorių teisių apsaugos problema. Nesant aiškos gerbėjų meno teisinės apsaugos, jo teisėtumas apibrėžiamas tam skirtuose autorių teisių direktyvų skyriuose, kurie beje interpretuojami gana subjektyviai, bei ginamas transformuojančių darbų organizacijos.
4. Pasirinkdamas tapyti kompiuterinių žaidimų ir *anime* tema siekiau išsiginčinti savo pasirinkimų motyvus, taip pat norėdamas parodyti tai, kas įdomu ir svarbu man. Reflektuodamas supratau, kad tradicinis žanras man patrauklus intuityviai, nesąmoningai pastebint daiktų ir objektų meninę pusę, tuo pačiu sąmoningai stebint savo nuojautas, kvestionuojant gebėjimą tai išreikšti konceptualiai. Tapydamas medijų turinio temomis dažnai į tapomą objektą žvelgiu žaidimo dalyvio akimis, pasitelkiant veikėjo matymo perspektyvą, tačiau ją perleidžiant per savo patirtis ir subjektyvią pasaulio jauseną.

BIBLIOGRAFINIS SĄRAŠAS

1. Alexander Julia. Internet is under threat': what you need to know about the EU's Copyright Directive. September 11, 2018, <https://www.polygon.com/2018/9/11/17843664/copyright-directive-european-union-parliament-explained-internet-article-13-youtube-fair-use> [žiūrėta 2020 10 12].
2. Andrijauskas Antanas. „Suvokimo fenomenologija“ ir Merlau – Ponty meno filosofijos ištakos. 2013 01 29. http://www.litlogos.eu/L74/Logos_74_045_056_Andrijauskas.pdf [žiūrėta 2020 11 28]
3. Andriuškevičius Alfonsas. Keturių meno kūrinio suvokimo klaidos (radijo paskaita). *LRT RADIJO laida „Radijo paskaitos“*, LRT.lt 2014.11.09 12:47. <https://www.lrt.lt/naujienos/tavo-lrt/15/76411/alfonsas-andriuskevicius-keturius-meno-kurinio-suvokimo-klaidos-radijo-paskaita> [žiūrėta 2019 05 03]
4. Azuma Hiroki. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://mogami.neocities.org/files/otaku.pdf> [žiūrėta 2020 10 20]
5. Basnet Ashish. Mass Media in Popular Culture: a means for Consumers. March 2016. https://www.researchgate.net/publication/299976430_Mass_Media_in_Popular_Culture_a_means_for_Consumers [žiūrėta 2020 10 10]
6. Bowler Jessica.. Selling fan art: What can you legally do? October 31, 2016. <https://blog.printsome.com/printing-fan-art> [žiūrėta 2020 10 02]
7. Busse Kristina.2013. Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. *Journal of Audience and Reception Studies*, 10(1), 73-91. 28. <https://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/6%20Busse%2010.1.pdf>. [žiūrėta 2020 03 11]
8. Cordier Alex. Art History Pixelated : New Watercolour Paintings by Adam Lister. 13 SEPTEMBER 2017 yatzer.com/adam-lister-art-history-101[žiūrėta 2020 11 05]
9. Česnulaitytė Inga ir kt. Medijų burbulas. *Medijos*. Nr.13, 2008. <http://www.postscriptum.lt/nr13-medijos-2008/mediju-burbulas>. [žiūrėta 2020 02 05]
10. Dapkutė Elena. Šiandienos tapybos trienalė. 2013 07 18. <https://www.bernardinai.lt/2013-07-18-aldona-dapkute-siandienos-tapybos-trienale> [žiūrėta 2020 11.10]
11. Davidson Lisa.. Life Imitating Art: exploring the enduring influence of Pop Art, as mass culture and fine art continue their cyclical nature. *Journal Art & Culture*. 28 February, 2018<https://www.we-heart.com/2018/02/28/influence-pop-art-fashion-culture-music/>[žiūrėta 2020 10 11]
12. Delaney Tim. Pop Culture: An Overview. *Phylosophy Now a magazine of ideas*. https://philosophynow.org/issues/64/Pop_Culture_An_Overview[žiūrėta 2020 10 10]
13. Dunn, Robert Andrew. Art and aesthetics. Multidisciplinary Perspectives on Media Fandom.p.227.<https://books.google.pl/books?id=nZrfDwAAQBAJ&pg=PA227&lpg=PA227&dq=f>

- anfiction+as+fan+art+form&source=bl&ots=IRw65kTNGh&sig=ACfU3U2S0prIgwyezlTQPcf5FFFsHnYUA&hl=lt&sa=X&ved=2ahUKEwjV15qp8Z_pAhXwwcQBHRfRBhgQ6AEwGXoECAgQAQ#v=onepage&q=fanfiction%20as%20fan%20art%20form&f=false [žiūrėta 2020 04 30]
14. Eco Umberto. *Menas ir grožis viduramžių estetikoje*. Baltos lankos, 1997. p.171. https://monoskop.org/images/0/0b/Eco_Umberto_Menas_ir_gro%C5%BEis_viduram%C5%BEi%C5%B3[žiūrėta 2020 11 29]
 15. Europos Sąjunga priėmė prieštarigai vertinamą autorių teisių direktyvą. <https://www.lrytas.lt/kultura/meno-pulsas/2019/03/26/news/europos-sajunga-prieme-priestaringai-vertinama-autoriu-teisiu-direktyva-9732876/> [Žiūrėta 2020 10 02]
 16. Fanart: A guide to terminology by littlewolfstar. <https://littlewolfstar.livejournal.com/200132.html>. [žiūrėta 2020 04 25]
 17. Freeman Nate, Blotter Auction: Kenny Scharf Shatters Records, Elizabeth Peyton Drops the Mic, and More Highlights From New York's Day Sales. March 9, 2020. <https://news.artnet.com/market/auction-blotter-march-2020-1797963>[žiūrėta 2020 11 05]
 18. Garon John M. Fandom and Creativity, Including Fan Art, Fan Fiction, and Cosplay. January 2017. https://www.researchgate.net/publication/319585168_Fandom_and_Creativity_Including_Fan_Art_Fan_Fiction_and_Cosplay [žiūrėta 2020 10 01]
 19. Gudauskas Andrius. Konceptas Mass media lietuvių kalboje: problematika ir atitikmens paieškos. *Lituanistica*. 2019. T. 65. Nr. 4(118), p. 289–301. <https://www.lmaleidykla.lt/ojs/index.php/lituanistica/article/view/4127/3073>[žiūrėta 2020 11 01]
 20. Hart Casey. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game studies. The international journal of computer game research*. volume 17 issue 2 December 2017 ISSN:1604-7982 <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>. [žiūrėta 2020 04 27]
 21. High and low: enduring influence of Japanese anime in contemporary art. <https://www.artdex.com/blog/art-world/high-low-enduring-influence-japanese-anime-contemporary-art/>[žiūrėta 2020 11 06]
 22. How Fan Art Changed Sometimes something moves you to where you want to be part of it. <https://wepresent.wetransfer.com/story/fan-art-changed-game/> [žiūrėta 2020 10 28]
 23. <http://fanlore.org/wiki/Fanart> [žiūrėta 2020 05 06]
 24. <http://japanese-lesson.com/characters/hiragana/index.html>
 25. <http://www.artnet.com/artists/adam-lister/>[žiūrėta 2020 11 05]
 26. <https://artdaily.cc/news/5512/Contemporary-Art---Culture-of-Anime#.X7Ab8WgzZPY>[žiūrėta 2020 11 05]
 27. <https://artplug.com/product/felix-on-a-pedestal-by-kenny-scharf/>[žiūrėta 2020 11 01]

28. https://core.ac.uk/search?q=fanart&language=en&from_Year=2010&to_Year=2020 [žiūrėta 2020 12 07]
29. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form [žiūrėta per 2019 05 03]
30. <https://hanguppictures.com/artworks/takashi-murakami-mr-dob>[žiūrėta 2020 11 05]
31. <https://mymodernmet.com/hello-kitty-art-show/>[žiūrėta 2020 11 05]
32. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-7-artists-influenced-cartoons-comics>[žiūrėta 2020 11 01]
33. <https://www.deviantart.com/kirawra/art/The-Truth-About-Selling-Fanart-212570726> [žiūrėta 2020 05 15]
34. <https://www.wordgamedictionary.com/dictionary/word/fanart/>[žiūrėta 2020 02 05]
35. Yilu Liang, WANQI Shen. Fan economy in the Chinese media and entertainment industry: How feedback from super fans can propel creative industries' revenue. *Sage journals*. March 27, 2017, Volume: 1 issue: 4, page(s): 331-349. <https://doi.org/10.1177/2059436417695279> [žiūrėta 2020 04 30]
36. Interview: From Traditional Painting To Game Art: Kristoffer Zetterstrand <https://www.gamescenes.org/2010/03/interview-from-traditional-painting-to-game-art-kristoffer-zetterstrand.html>[žiūrėta 2020 11 05]
37. Ito Robert. Warrior Princesses. Spaceships. Cool Boots. 'She-Ra' Is Back. Nov. 1, 2018 <https://www.nytimes.com/2018/11/01/arts/television/she-ra-netflix-dreamworks-animation.html>[žiūrėta 2021 01 02]
38. Jackson Kitty. Roy Lichtenstein and the Symbolism of the Cartoon. August 7, 2019. <https://www.artdependence.com/articles/roy-lichtenstein-and-the-symbolism-of-the-cartoon/>[žiūrėta 2020 11 05]
39. Jaškūnienė Eglė. Vizualios medijos kaip šiuolaikinės visuomenės poreikių išraiška p 62. *Medijų studijos: filosofija, komunikacija, menas. ACTA ACADEMIAE ARTIUM VILNENSIS 44 / 2007*, <http://www.balsas.cc/wp-content/uploads/mediju-studijos-filosofija-komunikacija-menas-acta-44.pdf> [žiūrėta 2020 10 26]
40. Jenkins Henry et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Building the new field of digital media and learning p 7, https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF [žiūrėta 2020 03 01]
41. Jingtao Cui. Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 119. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5479462> [žiūrėta 2020 10 26]

42. Juraitė Kristina., Pinigienė Agnė. Kultūros komunikacijos transformacijos: nuo kultūros mediacijos iki mediatizacijos. *Meno istorija ir kritika* 2014, nr. 10(2) https://www.vdu.lt/cris/bitstream/20.500.12259/491/1/ISSN23358769_2014_N_10_2.PG_167-175.pdf[žiūrėta 2020 10 21]
43. Juul Jesper. A Clash between Game and Narrative. Master's thesis on computer games and interactive fiction. 17th April 2001. <https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html>[žiūrėta 2020 11 05]
44. Lamerichs, Nicolle. 2011. "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay." *Transformative Works and Cultures*, no. 7. <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>. [žiūrėta 2020 04 30]
45. Manifold Marjorie Cohee, „Fanart as Craft and the Creation of Culture“, in *International Journal of Education through Art* June, 2009 5(1):7-21, https://www.researchgate.net/publication/249919110_Fanart_as_Craft_and_the_Creation_of_Culture. [žiūrėta 2019 05 01]
46. Manovich Ley. “Everything will remain, but everything will change.” A conversation with Sergey Timofeyev. *Arterritory.com*, Riga, Latvia. November 2015. <http://manovich.net/index.php/projects/arterritory-interview> [žiūrėta 2020 10 26]
47. Measuring Fair Use: The Four Factors. Stanford University Libraries. Retrieved March 15, 2017. <https://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/four-factors>, [žiūrėta 2020 10 05]
48. Molyneux Logan., Vasudevan Krishnan., Gil de Zúñiga H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer - Mediated Communication*, 20 (2015) 381–399. <https://academic.oup.com/jcmc/article/20/4/381/4067557> [žiūrėta 2020 04 27]
49. Munro Cait. Can A Hello Kitty Painting Really Be Considered Fine Art? 2019 07 12 <https://www.refinery29.com/en-us/2019/07/237644/fan-art-history-fandom-culture>. [žiūrėta 2020 02 05]
50. Nevinskaitė Laima. Šiuolaikinės medijos ir masinės komunikacijos teorijos. Mokomoji knyga. p.26. http://www.esparama.lt/es_parama_pletra/failai/ESFproduktai/2011_Nevinskaite_siuolaikines_medijos.pdf [žiūrėta 2020 11 06]
51. O'Neill Silas. Copyright and Fandom: An Update on EU Article 17. Organization of transformative works. 2020 07 15. <https://www.transformativeworks.org/eu-article-17-copyright-and-fandom>. [žiūrėta 2020 10 12].
52. Pabedinskas Tomas. Fotografija: tarp vizualios patirties medijavimo ir simuliacijos. *Acta Academia Artium Vilnensis* 44 / 2007, p.98 <http://www.balsas.cc/wp-content/uploads/mediju-studijos-filosofija-komunikacija-menas-acta-44.pdf> [žiūrėta 2020 05 06]
53. Pearson Roberta. Fandom in the Digital Era. 04 Feb. *The International Journal of Media and Culture*. 2010. <https://www.tandfonline.com/toc/hppc20/current>[žiūrėta 2020 10 20]

54. Perova Olga. Fan-art: Independent Art or Blind Copying? Young Scientist USA, Vol.14,p.31-34.http://stud.mami.ru/files/portfolio/fl_abf222260a5e0aba37d779bd46d928ea_1565623058.pdf#page=35[2020 03 01]
55. Pocius Audrius. Interviu su Rūtene Merk. Apie tapybą ir susitikimus su antraciliais personažais. 2019 m. vasario 4 d. <https://artnews.lt/pokalbis-su-tapytoja-rutene-merk-51255>[žiūrėta 2020 11 01]
56. Pumputienė Rūta. Gajausi mitai apie es autorių teisių direktyvą. 2019 04.06 ,<https://aina.lt/r-pumputiene-gajausi-mitai-apie-es-autoriu-teisiu-direktyva/> [Žiūrėta 2020 10 12]
57. Remix culture. December 6, 2017.Creativity-innovation.eu. <https://www.creativity-innovation.eu/remix-culture/>[žiūrėta 2020 11 11]
58. Robinson Tasha, Fan artists discuss why the wave of She-Ra fan art is subversive and uplifting, Jul 25, 2018, <https://www.theverge.com/2018/7/25/17596576/she-ra-and-the-princesses-of-power-fan-art-subversive-netflix-fandom-community> [žiūrėta 2020 03 28, 2020 04 30]
59. Schodoroski Magnus. The World of Fan-Art: Fan Art as a Contemporary Art Form. Opening Contemporary Art Copyright. <https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/the-world-of-fan-art-how-fan-art-is-its-own-contemporary-art-form/#return-footnote-52-3>[žiūrėta 2020 09 28]
60. Schules Douglas. 2014. "How to Do Things with Fan Subs: Media Engagement as Subcultural Capital in Anime Fan Subbing." In Transformative Works and Cultures, no. 17. <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0512>. [žiūrėta 2020 03 28]
61. Shamsian Jacob. An artist gave famous paintings the video-game treatment, and the results are incredible<https://www.insider.com/paintings-look-like-old-school-video-game-2016-7#-6>[žiūrėta 2020 12 20]
62. Sockii. Science Fiction, Media, Movies and Anime Fandom Find Expression in Fan Art. ART, CULTURE & HISTORY, FANDOM. July 20, 2015. <http://www.spacial-anomaly.com/what-is-fan-art/>[žiūrėta 2020 02 05]
63. Storey John. Cultural theory and popular culture.Fifth edition.2009.p 6. https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/01/john_storey_cultural_theory_and_popular_culturebookzz-org.pdf[žiūrėta 2020 09 06]
64. Šatūnienė Reda. Tarp modernumo ir postmodernumo: „subkultūros“ ir „subkultūros nario“ sampratų kaita teorijų ir empirinių tyrimų kontekste“@eitis, elektroniniai mokslo sklaidos vartai, 2013-08-30 str. 1 <https://www.ateitis.net/lt/temos/367/#post-3147>. [žiūrėta 2020 03 28]
65. Šlekys Deividas. Pasvarstymai apie politiką, kultūrą bei meną. *Politika ir kultūra nr. 4, 2003*, <http://www.postscriptum.lt/4-politika-ir-kultura/pasvarstymai-apie-politika-kultura-bei-mena>, [žiūrėta 2020 02 05]
66. Švelch Jan, Krobová Tereza, Historicizing video game series through fan art discourses. Transformative Works and Cultures.

<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/download/786/708?inline=1>[žiūrėta 2020 05 01]

67. Temple Kenninji. The Folding Screen Of Fujin And Raijin (God Of Wind And Thunder). <https://www.masterpiece-of-japanese-culture.com/paintings/tawaraya-sotatsu-folding-screen-fujin-raijin>[žiūrėta 2020 12 07]SEIFERLE Rebecca. Superflat Movement Overview and Analysis. 27 Mar 2018. <https://www.theartstory.org/movement/superflat/artworks/>[žiūrėta 2020 11 01]
68. The Lightness of Gravity, 1999 – 2001, <https://petrihytonen.com/gallery/the-lightness-of-gravity-1999-2001/> [žiūrėta 2020 11 05]
69. Thomson Kristin, Purcell Kristin, Rainie Lee. Overall Impact of Technology on the Arts. January 4, 2013. Internet & Technology. <https://www.pewresearch.org/internet/2013/01/04/section-6-overall-impact-of-technology-on-the-arts/>[žiūrėta 2020 10 20]
70. Valve Corporation. Steam client application. <https://store.steampowered.com/about/>[žiūrėta 2020 04 15]
71. Visockaitė Viltė. Šiuolaikinė tapyba kaip išvalgų apie pasaulį kūrėja, 2020 m. spalio 26 d, <https://artnews.lt/siuolaikine-tapyba-kaip-izvalgu-apie-pasauli-kureja-60403> [žiūrėta 2020 11 05]
72. Wernick Adam. The Museum of Modern Art embraces all aspects of digital culture and design. December 15, 2014 <https://web.archive.org/web/20150911060510/http://www.pri.org/stories/2014-12-15/museum-modern-art-embraces-all-aspects-digital-culture-and-design>[žiūrėta 2020 11 05]
73. When Art Meets Video Games: Unsodo's Mario and Luigi Woodblock Print. <http://arkadia.tokyo/en/mario-mokuhanga/>[žiūrėta 2020 11 05]

Dokumentai:

1. Copyright Law of the United States. Chapters 5,13, June 2020, interaktyvus: <https://www.copyright.gov/title17/>[žiūrėta 2020 09 30]
2. Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the council, 17 April 2019. Interaktyvus: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019L0790&rid=1#d1e1344-92-1>[žiūrėta 2020 09 12]

Žodynai:

1. Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator. Interaktyvus <https://www.lexico.com/definition/diorama> [Žiūrėta 2020 12 15]
2. Rytų Azijos žinybas. Azijos enciklopedija internete, interaktyvus <http://azijoszinynas.vdu.lt/japonija/ukiyo-e/>[Žiūrėta 2020 12 20]

ILIISTRACIJŲ SĄRAŠAS

1. 9-ojo dešimtmečio animacinio filmo personažas „SHE-RA“.
https://en.wikipedia.org/wiki/SheRa_and_the_Princesses_of_Power
2. Noelle Stevenson „SHE-RA“. ITO Robert. Warrior Princesses. Spaceships. Cool Boots. ‘She-Ra’ Is Back. Nov. 1, 2018 <https://www.nytimes.com/2018/11/01/arts/television/she-ra-netflix-dreamworks-animation.html>[žiūrėta 2021 01 02]
3. Gerbėjų piešiniai „SHE-RA“. <https://www.theverge.com/2018/7/25/17596576/she-ra-and-the-princesses-of-power-fan-art-subversive-netflix-fandom-community>[žiūrėta 2020 04 30]
4. Mike Wehner. Samus Metroid. Akrilas ant kartono.
https://www.etsy.com/listing/820095991/original-abstract-samus-metroid-palette?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=video+game+painting&ref=sr_gallery-1-1&cns=1[žiūrėta 2020 12 05]
5. Mike Dixon. Sonic World. Acrylic on canvas. https://www.etsy.com/listing/775421761/sonic-world-series-tails-by-mox?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=video+game+paintings+with+acrylic&ref=sr_gallery-7-37&organic_search_click=1 [žiūrėta 2020 12 12]
6. Su Fu. Cassiopeja Spirit Blossom . Skaitmeninė tapyba.
<https://www.artstation.com/artwork/R3qy4E>[žiūrėta 2020 12 26]
7. Andre Yamaguchi. Gerbėjų menas. Skaitmeninė Dota2 žaidimo diorama.
<https://andreyamaguchi.cgsociety.org/hqsd/dota-2-diorama-fan-art>[žiūrėta 2020 12 12]
8. Gerbėjo sukurta žmogaus voro statulėlė. 3D spausdintas modelis. <https://cults3d.com/en/3d-printing/spiderman-statue-fan-art-3d-print>[žiūrėta 2020 12 26]
9. Laura Quile. „Žvaigždžių karai: 30 metų“. https://fanlore.org/wiki/Laura_Quiles[žiūrėta 2020 10 05]
10. Petri Hytonenas. „Bathing Dinos and Mademoiselle from Paris“, akvarelė.
<https://petrihytonen.com/wp-content/uploads/2019/10/Something-about-Us%E2%80%A6>[žiūrėta 2020 11 15]
11. Gintarės Konderauskaitės darbas, akrilas, aliejus ant drobės. VISOCKAITĖ Viltė. Šiuolaikinė tapyba kaip įžvalgų apie pasaulį kūrėja, 2020 m. spalio 26 d, <https://artnews.lt/siuolaikine-tapyba-kaip-izvalgu-apie-pasauli-kureja-60403> [žiūrėta 2020 10 05]
12. Kristofferis Zetterstrand, a: „CS Italy“, akvarelė; b: „Pointer“, aliejus ant drobės. Interview: From Traditional Painting To Game Art: Kristoffer Zetterstrand

- <https://www.gamescenes.org/2010/03/interview-from-traditional-painting-to-game-art-kristoffer-zetterstrand.html>[žiūrėta 2020 10 12]
13. Adamas Listeris. "The Scream". Akvarelė ant popieriaus. CORDIER Alex. Art History Pixelated : New Watercolour Paintings by Adam Lister. 13 SEPTEMBER 2017 yatzter.com/adam-lister-art-history-101[žiūrėta 2020 12 26]
 14. Adamas Listeris "Cookie Monster" akvarelė ant popieriaus. <http://www.artnet.com/artists/adam-lister/>[žiūrėta 2020 12 26]
 15. Taro Yamamoto "Mario and Luigi Rimpa Screen". Mišri technika. When Art Meets Video Games: Unsodo's Mario and Luigi Woodblock Print. <http://arkadia.tokyo/en/mario-mokuhanga/>[žiūrėta 2020 11 05]
 16. Rūtenė Merk. a: „Aki Ross“ aliejus ant drobės; <https://kubaparis.com/rutene-merk/> [žiūrėta 2020 10 06]; b: Cameo, aliejus ant drobės. <https://artviewer.org/rutene-merk-at-downs-ross/> [žiūrėta 2020 10 06]
 17. Kenny Scharfas, a: „LOVE“; <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-7-artists-influenced-cartoons-comics>[žiūrėta 2020 11 01]; b: „Felix on a Pedestal“ akrilas ir purškiami dažai ant drobės. <https://artplug.com/product/felix-on-a-pedestal-by-kenny-scharf/>[žiūrėta 2020 11 01]
 18. Takashi Murakami. a: „Mr. DOB“ ofsetinė litografija; b: skulptūrėlė. <https://hanguppictures.com/artworks/takashi-murakami-mr-dob>[žiūrėta 2020 11 20]
 19. Kukula. „Rocokitty“. Aliejus ant drobės. <https://mymodernmet.com/hello-kitty-art-show/>[žiūrėta 2020 11 06]
 20. Mayuka Yamamoto. „Kitty Boy“ aliejus ant drobės. Aliejus ant drobės. <https://mymodernmet.com/hello-kitty-art-show/>[žiūrėta 2020 11 06]
 21. Olivia De Berardinis. „Untitled“. Akrilas ant klevo panelės. Aliejus ant drobės. <https://mymodernmet.com/hello-kitty-art-show/>[žiūrėta 2020 11 06]
 22. Rojus Lichtensteinas a: „Masterpiece“ ; b: „Look Mickey“. Aliejus ant drobės. JACKSON Kitty. Roy Lichtenstein and the Symbolism of the Cartoon. August 7, 2019. <https://www.artdependence.com/articles/roy-lichtenstein-and-the-symbolism-of-the-cartoon/>[žiūrėta 2020 11 05]
 23. Takashi Murakami sukurtas viršelis Kanye Westo „Graduation“ albumui. CASCON Sarah. See Takashi Murakami's Trippy Cover Art for Kanye West and Kid Cudi's New Album. <https://news.artnet.com/art-world/takashi-murakami-kanye-west-kid-cudi-album-art-1298195>[žiūrėta 2020 12 26]
 24. Jeff Koons. Lady Gaga albumo „Artpop“ viršelis. EHRLICH Brenna. Lady Gaga's artpop cover: artist Jeff Koons explains what it all means. <http://www.mtv.com/news/1717125/lady-gaga-artpop-album-art-jeff-koons/>[žiūrėta 2020 12 26]

25. Interneto memas „Moteris šaukianti ant katės“. <https://thetab.com/uk/2019/11/11/woman-yelling-at-cat-meme-131352> original[žiūrėta 2020 12 27]
26. Gerbėjų meno pavyzdys. „Moteris šaukianti ant katės“ https://www.reddit.com/r/Illustration/comments/eg3b3u/my_wife_is_a_big_fan_of_the_woman_yelling_at_cat/ japan[žiūrėta 2020 12 27]
27. Gerbėjų meno pavyzdys. „Moteris šaukianti ant katės“ https://twitter.com/patsu_x/status/1208080518958288896 angelai[žiūrėta 2020 12 27]
28. Vytenis Mikulevičius. a: She’s going to rule now... (RKG Dark SoulsII), b: Su draugais (Apex Legends). Piešiniai, mišri technika.
29. Vytenis Mikulevičius a: Rui (Demon Slayer) Clip Studio; b: Deku figūrėlė. Aliejus ant drobės; c: OC personos. Mišri technika.