VYTAUTO DIDŽIOJO UNIVERSITETAS

MENŲ FAKULTETAS

TEATROLOGIJOS KATEDRA

Eglė Jasaitytė

VIRTUALIOS REALYBĖS KINO PLĖTROS PERSPEKTYVOS LIETUVOJE: TECHNOLOGIJOS, ŽANRAI, AUDITORIJOS

Magistro baigiamasis darbas

Kūrybinių industrijų studijų programa, valstybinis kodas 6211JX051

Komunikacijos studijų kryptis

Vadovas: Doc. dr. Edgaras Klivis _____ _____
(Moksl. Laipsnis, vardas, pavardė) (Parašas) (Data)

Apginta: Menų fakulteto dekanė prof. dr. Jurgita Staniškytė _____ _____
(Fakulteto/studijų instituto dekanas/direktorius) (Parašas) (Data)

Kaunas, 2025

TURINYS

SANTRAUKA **2**

SUMMARY **3**

ĮVADAS **4**

1. VIRTUALIOS REALYBĖS KINO SPECIFIKA **7**

1.1. Virtualios realybės technologijos raida **7**

1.1.1. 3D technologijų taikymas kine 7

1.1.2. Virtualios realybės technologija 10

1.2. Virtualios realybės kino ypatumai **15**

1.2.1. Virtualios realybės filmo ir virtualios realybės žaidimo palyginimas 16

1.2.2. Virtualios realybės filmų ir 3D filmų palyginimas 17

1.2.3. Virtualios realybės filmo ir skaitmeninio filmo palyginimas 19

1.3. Virtualios realybės filmų meninė raiška ir jos specifiškumas **21**

1.3.1. Virtualios realybės filmų techniniai ypatumai 21

1.3.2. Virtualios realybės filmų naratyvo ypatumai 24

1.3.3. Virtualios realybės filmų žanrai 27

1.3.4. Virtualios realybės filmų žiūrovų patirtis 28

1.4. Auditorijų pritraukimas **31**

2. VIRTUALIOS REALYBĖS KINO PLĖTROS PERSPEKTYVŲ LIETUVOJE TYRIMAS **35**

2.1. Tyrimo metodologija ir eiga **35**

2.2. Tyrimo rezultatai **38**

2.2.1. Technologijos 38

2.2.2. Žanrai 41

2.2.3. Auditorijos 46

IŠVADOS **51**

LITERATŪRA **53**

ŠALTINIAI **58**

NEPUBLIKUOTI ŠALTINIAI **60**

PRIEDAI **61**

SANTRAUKA

„Sensorama“ aparatas, skirtas virtualios realybės (VR) filmų peržiūrai, buvo išrastas dar 1950 metais, tačiau savo sėkmės kine jis nesulaukė ir virtuali realybė keliems dešimtmečiams dingo iš kino industrijos. Visgi ji tobulėjo kitose industrijose, viena jų – žaidimai. 2015 metais įvyko virtualios realybės kino renesansas – kūrėjai vienas po kito ėmė pristatyti savo VR filmus, o dėl greitai besivystančios VR technologijos, filmai tapo patrauklūs vartotojams. Verslams pradėjus investuoti į virtualios realybės technologijas, ši rinka vos per dešimtmetį pasikeitė neatpažįstamai – vartotojams pasiūlyti patogūs belaidžiai VR akiniai, kurie tapo prieinami ir kainos atžvilgiu. Lietuva labai greitai integravosi naujoves – pirmasis lietuviškas animuotas VR filmas „Kruvinasis sekmadienis VR“ buvo pristatytas 2017 metais, o pirmasis vaidybinis „Nepažįstamoji“ – 2021 metais. 2018 metais lietuvių išleisto „Angelų takais“ filmas ganėtinai mažoje Lietuvos rinkoje per kelis metus buvo parodytas daugiau nei 400 tūkstančių kartų. Kadangi VR kino industrija yra ganėtinai nauja Lietuvoje, kūrėjai susiduria su įvairiais iššūkiais, eksperimentuoja kurdami VR filmų turinį ir kuria naujus sklaidos tinklus, kad pasiektų auditorijas.

Darbo problema. Nors virtualios realybės technologija buvo sukurta įprastų filmų patirtims praplėsti, daugelį metų ji buvo taikoma tik kitose medijose. Pastarąjį dešimtmetį atsigavęs ir vis labiau populiarėjantis virtualios realybės filmų laukas yra mažai išanalizuotas ir susiduria su įvairiais iššūkiais. Norint suprasti kokios yra galimybės vystyti VR filmų rinką Lietuvoje, vertėtų suprasti šios medijos ypatybes, esamą padėtį Lietuvoje ir užsienyje ir ištirti auditorijų poreikius.

Darbo objektas – lietuviškų VR kino filmų rinka.

Darbo tikslas. Atlikti Lietuvos virtualios realybės kino plėtros perspektyvų analizę.

Tyrimo metodai. Pirmojoje darbo dalyje yra naudojama mokslinės literatūros analizė. Antrojoje darbo dalyje atliekami kokybiniai tyrimai – komunikacijos turinio analizė, dalyvaujamasis stebėjimas, tikslinės grupės diskusija, du eksperto interviu ir turinio analizė.

Esminiai tyrimo rezultatai. Atlikus tyrimą pastebėta, kad Lietuvos VR kino industrijos padėtis Europoje nesiskiria nuo kitų šalių, tačiau Azijos šalys ir Amerika yra gerokai labiau pažengusios dėl savo kuriamų technologijų ir gyventojų skaitmeninės tapatybės. Taip pat pastebėta, kad auditorijos susiduria su nepatogumais filmų peržiūrų metu – yra nepatogūs VR akiniai, netenkina jų vaizdo ir garso kokybė, taip pat jaučiasi nesaugiai. Nepaisant to, VR filmų auditorijos norėtų daugiau lietuviškų VR filmų, ypač istorinių, dokumentinių (karo, partizanų temomis), fantastinių filmų žanrų, taip pat filmų, kuriuose būtų galima iš arti tyrinėti gamtą ir gyvūnus bei norėtų vaikams skirtų filmų.

Raktiniai žodžiai: Virtuali Realybė, VR kinas, įtraukus kinas, 360 laipsnių filmai.

SUMMARY

The “Sensorama” device for viewing virtual reality (VR) films was invented back in 1950, but it did not achieve its success in cinema and virtual reality disappeared from the film industry for several decades. However, it was developing in other industries, one of which was VR games. In 2015, a renaissance of virtual reality cinema took place. Creators presented their VR films one after another, and due to the rapidly developing VR technology, the films became attractive to consumers. As businesses began to invest in VR, in just a decade this market became unrecognizable and now offers wireless VR headsets, which have also become affordable. Lithuania quickly integrates innovations – the first animated VR film “Kruvinasis sekmadienis VR” was presented in 2017, and the first feature film “Nepažįstamoji” in 2021. Lithuanian film “Angelų takais”, released in 2018, was shown more than 400 thousand times in a relatively small market over several years. Since the VR film industry is relatively new in Lithuania, creators are facing various challenges, experimenting with creating VR film content, and developing new distribution networks to reach audiences.

Research Problem. Although virtual reality technology was created to expand the experience of conventional films, for many years it was applied only in other media. The field of virtual reality films, which has recovered and is increasingly popular in the last decade, is little analyzed and faces various challenges. To understand the opportunities for developing the VR film market in Lithuania, it is worth understanding the characteristics of this medium, the current situation in Lithuania and abroad, and studying the needs of audiences.

Research Object. Lithuanian VR movie market.

Research Aim. To conduct an analysis of the prospects for the development of virtual reality cinema in Lithuania.

Research Methods. The first part of the work uses an analysis of scientific literature. The second part of the work uses qualitative research – communication content analysis, participatory observation, focus group discussion, two expert interviews and content analysis.

Main Results. The study found that the situation of the Lithuanian VR film industry is no different from other countries in Europe, but Asian countries and America are much more advanced due to the technologies they create and the digital identity of their residents. It was also noted that audiences face inconveniences during film viewings – VR glasses are uncomfortable, they are not satisfied with the quality of their video and sound, and they also feel unsafe. Nevertheless, VR film audiences would like more Lithuanian VR films, especially historical, documentary (on war, partisan themes), fantasy film genres, as well as films in which it would be possible to study nature and animals up close, and they would like films for children.

Keywords. Virtual Reality, VR cinema, immersive cinema, 360-degree films.

ĮVADAS

Aktualumas. 1895 metais parodę pirmąjį filmą, A. ir L. Lumiere greičiausiai negalėjo pagalvoti, kad jų išradimas per šimtą metų evoliucionuos į įtraukią virtualios realybės (VR) patirtį. Per kelis dešimtmečius filmai pažengė tiek menine, tiek technologine prasme – pirmasis 3D filmas buvo išleistas 1922 metais ir per kelis dešimtmečius tapo prieinama medija plačiajai auditorijai. Tačiau 3D technologijos neužteko – žiūrovams norėjosi įtraukesnės medijos, kuri suteiktų dar daugiau emocijų filmų žiūrėjimo metu. 1950 metais išrastas „Sensorama“ aparatas savo galimybėmis pastiprino 3D filmų patirtį – praplėtė lytėjimo, uoslės ir garso pojūčių galimybes. Visgi, pirmasis virtualios realybės aparatas nesulaukė savo sėkmės – dėl didelio ir nepatogaus dizaino nebuvo populiarus ir nepritraukė investicijų. Virtuali realybė keliems dešimtmečiams dingo tik iš kino industrijos – ji tobulėjo kitose sferose, viena jų – žaidimai. Žaidimų kūrėjai siekė kuo įtraukesnės patirties savo vartotojams, todėl virtualios realybės akinius papildė ir kiti aksesuarai – jutimą stiprinančios liemenės, įvairiakrypčiai kilimėliai, valdymo konsolės. Žaidimų industrija palaikė ir plėtojo VR technologiją iki to laiko, kai ši grįžo į kino pasaulį.

2015 metai tapo renesanso metais virtualios realybės kinui – kūrėjai vienas po kito ėmė pristatyti savo VR filmus, o dėl gerai išvystytos VR technologijos, filmai tapo patrauklūs vartotojams. Verslams pradėjus investuoti į virtualios realybės technologijas, ši rinka vos per dešimtmetį pasikeitė neatpažįstamai – vartotojams pasiūlyti patogūs belaidžiai VR akiniai, kurie tapo prieinami ir kainos atžvilgiu. Lietuva labai greitai integravosi naujoves – pirmasis lietuviškas animuotas VR filmas buvo pristatytas 2017 metais, vaidybinis – 2021 metais. Tai leidžia numanyti, kad VR technologija kino filmuose yra perspektyvi ne tik pasaulyje, bet ir Lietuvoje. Nuo 2019 metų, kai ypatingos sėkmės Lietuvoje sulaukė filmas „Angelų takais“ (rež. Kristina Buožytė), ėmė kurtis nauji VR filmai, kurie ieškojo kaip pritraukti auditorijas. 2023 metais Lietuvoje atsidarė net dvi VR kino salės, kurios žiūrovams vienu metu galėjo pasiūlyti po kelis VR filmus. Tai rodo, kad VR kino filmai turi ne tik didelį potencialą, tačiau ir susidomėjimą tarp žiūrovų.

Šiame darbe visų pirma siekiama atskleisti VR kino filmų raidą nuo pat jos ištakų – 3D filmų, virtualios realybės technologijos atsiradimo ir VR žaidimų. Kadangi šios medijos yra populiarios daug daugiau metų nei VR kinas, jos yra nuolat maišomos tarpusavyje. Dėl šios priežasties darbe analizuojami VR filmai skaitmeninių filmų, 3D filmų ir VR žaidimų kontekste, išskiriami jų panašumai bei skirtumai. Siekiant išsiaiškinti iššūkius, su kuriais susiduria VR filmai ir įžvelgti potencialias šių filmų galimybes, analizuojama jų techninė specifika, žanrai, naratyvo ypatumai ir žiūrovų patirtys. Sparčiai kuriami VR filmai anksčiau ar vėliau ims nebestebinti žiūrovų virtualios realybės technologija, todėl prisikviesti žiūrovus gali būti vis sunkiau. Dėl šios priežasties VR filmų kūrėjai privalo ieškoti būdų, kurie leistų sudominti auditorijas, atkreipti jų dėmesį ir

pagerinti VR filmų žiūrėjimo patirtis. Tam, kad būtų priimti tikslingi sprendimai filmų kūrime, technologijų gerinime ir rinkodaroje, būtina ištirti vartotojų nuomonę ir poreikius. Lietuviškų VR filmų auditorijų nuomonė gali atskleisti šiuolaikinių filmų privalumus, kuriuos verta išlaikyti, taip pat spragas, kurias ištaisius būtų galima pagerinti vartotojų patirtis. Išsiaiškinus vartotų poreikius būtų galima įžvelgti lietuviškų VR kino filmų plėtros galimybes bei sulaukti sėkmės ateityje. Be auditorijų nuomonės šiame darbe taip pat nagrinėjama esama virtualios realybės filmų situacija – filmų turinys, VR kino salių komunikacija ir lietuviškų VR filmų industrijos padėtis užsienio kontekste. Visa tai leidžia atlikti virtualios realybės kino plėtros galimybių Lietuvoje tyrimą, kuris apima filmų žanrus, technologijas ir auditorijas.

Naujumas. VR filmų rinka yra nauja ne tik Lietuvoje, bet ir visame pasaulyje. Azijos šalyse ir Amerikoje ši industrija yra paklausesnė dėl didesnės rinkos ir technologinio prieinamumo, tuo tarpu Europoje VR kino filmai vis dar laikomi nišine industrija. Nors Lietuvoje virtualios realybės filmai kuriami nuo 2017 metų, nėra atliekami šios industrijos tyrimai, pavyzdžiui, kokie yra vartotojų poreikiai VR filmams, tiek turinio, tiek technologine prasme; kokia yra dabartinė situacija, tendencijos ir perspektyvos. Šiame darbe yra analizuojama VR kino vystymosi istorija, kuri leidžia pažinti šios industrijos spragas ir numatyti potencialą, taip pat atliekami visapusiški tyrimai turinio, technologijų ir komunikacijos su auditorija aspektais.

Darbo objektas – lietuviškų VR kino filmų rinka.

Darbo tikslas. Atlikti Lietuvos virtualios realybės kino plėtros perspektyvų analizę.

Uždaviniai:

1. Apžvelgti virtualios realybės kino raidą ir specifiką, atliekant mokslinės literatūros analizę.
2. Išanalizuoti Lietuvos virtualios realybės kino plėtros perspektyvas;
3. Apžvelgti virtualios realybės kino technologijų adaptaciją ir galimybes Lietuvoje;
4. Ištirti lietuviškų virtualios realybės kino filmų žanrų pasiūlą ir auditorijų poreikius;
5. Aptarti Lietuvos virtualios realybės kino galimybes pasiekti ir pritraukti auditorijas.

Tyrimo metodai. Pirmojoje darbo dalyje yra naudojama mokslinės literatūros analizė. Antrojoje darbo dalyje atliekami kokybiniai tyrimai – komunikacijos turinio analizė, dalyvaujamasis stebėjimas, tikslinės grupės diskusija, du eksperto interviu ir turinio analizė.

Literatūros apžvalga. Nagrinėjant 3D technologijos raidą, daugiausiai remtasi Jennifer L. Hellier (2016), o virtualios realybės raidą – Steven M. LaValle (2023) ir Stephen Ornes (2017). Nagrinėjant virtualios realybės specifiką kine daugiausia įtakos turėjo Simone Arcagni ir Adriano D'Aloia (2021) ir Maryam Farahzadi (2019). Analizuojant virtualios realybės marketingo specifiką – Thomas Baekdal (2017).

Darbo struktūra. Darbą sudaro turinys, santrauka lietuvių kalba, santrauka anglų kalba,

įvadas, dvi tyrimo dalys, išvados, literatūros sąrašas, šaltinių sąrašas, nepublikuotų šaltinių sąrašas ir priedai.

Pirmojoje darbo dalyje yra nagrinėjama VR kino istorija ir raida bei šios industrijos specifika – kuo ji skiriasi nuo VR žaidimų industrijos, 3D filmų ir skaitmeninių filmų. Šioje dalyje taip pat aprašoma VR kino specifika žanrų, technologijų ir auditorijų aspektais.

Antrojoje darbo dalyje yra pateikiama tyrimų metodologija ir aprašomi komunikacijos turinio analizės, dalyvaujamojo stebėjimo, tikslinės grupės diskusijos, dviejų eksperto interviu ir turinio analizės rezultatai, kurie sugrupuoti pagal tematiką: žanrus, technologijas ir auditorijas.

Darbas apibendrinamas pateikiant išvadas, kurios siejamos su išsikeltais uždaviniais. Taip pat pateikiami literatūros, šaltinių ir nepublikuotų šaltinių sąrašai ir priedai. Darbo apimtis be priedų yra 60 puslapių.

1. VIRTUALIOS REALYBĖS KINO SPECIFIKA

Nors virtuali realybė išrasta prieš keletą dešimtmečių, kine ji tapo populiari tik pastaraisiais metais. Dėl savo naujumo ši technologija vienu metu ir žavi, ir atbaido auditorijas, vartotojai taip pat dažnai maišo VR filmus su kitomis virtualiomis patirtimis, todėl tai gali tapti iššūkiu VR kino kūrėjams. Siekiant pažinti šią technologiją ir jos specifiką kino srityje, šiame skyriuje analizuojama VR technologijos raida, sąsajos su skaitmeniniais filmais, 3D kinu ir VR žaidimais, taip pat aptariama auditorijoms suteikiama patirtis ir rinkodaros galimybės.

1.1. Virtualios realybės technologijos raida

Kino filmų atsiradimas pasauliui suteikė visiškai naują patirtį, kuri daugeliui tapo laisvalaikio praleidimo būdu. Kinas tapo medija, leidžiančia menininkams išreikšti savo kūrybą ir pasaulėžiūrą, o technologinės pažangos dėka filmai tapo vis labiau įtraukūs. Praėjus daugiau nei šimtui metų po pirmųjų filmų, kurie buvo nespalvoti, šių laikų filmų kūrėjai siūlo žiūrovams ne tik tradicinius spalvotus, tačiau ir specialiaisiais efektais papildytus filmus bei gali perkelti žiūrovą į naują patirtį pasitelkiant virtualios realybės technologiją.

1.1.1. 3D technologijų taikymas kine

Prieš persikeliant į virtualią realybę, tradiciniai 2D (dvimačiai) filmai evoliucionavo ir pasiūlė žiūrovams 3D (trimatę) patirtį. Pasak Guru ir kt. (2015), stereoskopinių filmų era prasidėjo 1890 metais, kuomet William Friese-Green užpatentavo 3D filmų procesą. Šio proceso metu du filmai buvo rodomi vienas šalia kito, o žiūrovas žvelgė per stereoskopą, kuris apjungdamas du vaizdus sukūrė 3D vaizdą. Vis dėlto, galima įsivaizduoti, kokia nepraktiška ir nepatogi turėjo būti tokia filmų žiūrėjimo patirtis. Greičiausiai dėl to ši technologija nepasiekė plačios auditorijos.

Modernūs 3D filmai kino salėse pradėti rodyti po kelių dešimtmečių. Vienas pirmųjų 3D filmų, kurį pamatė didesnė auditorija, buvo 1922 metų „Meilės galia“ (angl. „The Power of Love“). Pasak Hellier (2016) tai buvo pirmasis 3D filmas, kuriame buvo naudojami anaglifiniai (raudoni ir mėlyni) akiniai. Didžiausias 3D filmų populiarumas prasidėjo šeštajame dešimtmetyje ir tęsėsi iki 2011 metų. Per šį laikotarpį 3D kino kūrėjai toliau eksperimentavo – buvo pristatyti ne tik vaidybiniai 3D filmai, bet ir animaciniai. Kaip teigia Edlund ir Lindahl (2014), 3D filmas „Avataras“ (angl. „Avatar“), išleistas 2009 metais, paskatino 3D filmų pramonės augimą – beveik visi sėkmingi filmai tais metais kino teatre buvo rodomi 3D formatu. Nepaisant to, žiūrovų nuomonės apie 3D formatą buvo prieštaringos – vieni teigė, kad 3D yra filmų ateitis, kiti – kad užtenka 2D formato filmų. Tačiau

3D filmai iš rinkos neišstūmė tradicinio kino. Hellier (2016) teigimu, 2011 metais Amerikoje buvo išleisti keturiasdešimt septyni 3D filmai, tačiau kino teatrų pelnas, lyginant su 2010 metais, sumažėjo 18 procentų. Susižavėjimas trimačiu kinu pamažu ėmė blėsti.

Ši technologija Lietuvą pasiekė gana vėlai. Nors 3D kino filmai Lietuvos kino salėse rodomi jau kelis dešimtmečius, pirmasis vaidybinis lietuviškas 3D filmas „Čiulbanti siela“ (režisierius Deimantas Narkevičius) žiūrovams buvo pristatytas tik 2023 metais.

3D filmų kūrimo principai.

3D filmai buvo naujovė ne tik žiūrovams, bet ir kūrėjams, kurie turėjo adaptuotis prie inovatyvių technologijų tiek filmavimo aikštelėje, tiek už jos ribų.

Pasak Hellier (2016), vienas iš dažniausiai naudojamų būdų kuriant 3D filmus – kai filmavimo metu naudojamos įprastos kino kameros, tačiau priešingai nei skaitmeniniuose filmuose, vaizdai įrašomi dvejomis skirtingomis kameromis. Šis filmavimo metodas reikalauja preciziško tikslumo – kameros privalo būti tame pačiame aukštyje, abiejų kamerų bei jų objektyvų nustatymai turi būti identiški. Antras metodas – filmavimas įprastu 2D režimu, o medžiagos konvertavimas į 3D atliekamas postprodukcijos metu. Šį metodą taikė Holivudo filmai, filmuoti iki 2010 metų. Toks filmavimo procesas pailgėjo 3-4 kartus (lyginant su skaitmeniniu kinu), todėl smarkiai išaugo galutinio rezultato kaina.

Verta paminėti ir 3D animaciją bei jos kūrimo procesus. Du (2021) teigimu, pirmasis animacinis 3D filmas „Žaislų istorija“ (angl. „Toy story“) buvo sukurtas Amerikoje ir pristatytas žiūrovams 1995 metais. Pasak Du (2021), 3D animacija turi unikalų pranašumą prieš 2D technologiją vaizduojant fizinę scenos erdvę bei gali tikroviškai atvaizduoti objektus. Visgi, reikia įvertinti tai, kad modernesnė technologija reikalauja daugiau išteklių ir įgūdžių. Byrne (2012) teigia, kad 3D animacijos kūrimas yra daug sudėtingesnis nei 2D. Trimatės animacijos kūrimui dažniausiai pasitelkiama „Adobe After Effects“ programa, jos papildiniai arba kitos trimatės animacijos programos, tokios kaip „ZBrush“, „Cinema 4D“, „3dsMax“, „Unity“ ir kt. Kuriant trijų dimensijų animaciją užtrunkama daug daugiau laiko, lyginant su 2D, tai taip pat reikalauja papildomų įgūdžių, kuriems įgyti reikia daug laiko. Pasak Du (2021) kūrėjai susiduria ir su kitais techniniais iššūkiais – 3D animacijos kūrimo programos yra brangios, taip pat jų naudojimui reikalingas didelis kompiuterio procesoriaus našumas. Visa tai reikalauja didelių finansinių investicijų, todėl neretu atveju renkamasi kurti tradicinę dvimatę, o ne trimatę animaciją. Nenuostabu, kad animaciniai 3D filmai atsirado daug vėliau nei vaidybiniai (jų pradžias skiria 73 metai). Animacinių 3D filmų kūrimui reikėjo ne tik didelės technologinės pažangos ir investicijų, bet ir žmogiškųjų išteklių ir laiko. Visgi, kaip teigia Au (2014), dažnai animaciniuose filmuose abi (2D ir 3D) formos sumaišomos siekiant meninio efekto ar tiesiog norint pagreitinti kūrimo procesą išlaikant norimą estetinį rezultatą.

Tai tik įrodo, kad 3D technologija apsunkina kūrėjus, todėl šią formą renkasi apgalvotai arba ieško kitų būdų, kurie leistų sumažinti kaštus, sutaupyti laiko ir vis tiek galėtų išgauti norimą rezultatą.

3D filmų žiūrovų patirtis.

Apžvelgus tiek vaidybinių, tiek animacinių trimačių filmų istoriją ir techninius niuansus, verta apžvelgti ir žiūrovo patirtį, lyginant su tradiciniais filmais. Visų pirma, norint pamatyti gylio iliuziją žiūrint filmą, reikia naudoti specialią įrangą – mėlynos ir raudonos spalvos akinius. Galima numanyti, kad papildomos įrangos dėvėjimas filmo seansų metu gali apsunkinti žiūrėjimą asmenims, kurie nešioja regėjimą stiprinančius akinius, nes filmo metu jų dėvėti praktiškai neįmanoma. Tokia filmo forma taip pat gali netikti asmenims turintiems žvairumą arba „tingios akies“ sindromą, nes šie simptomai susilpnina anaglifinių akinių suteikiamą efektą. Be to, 3D filmai dažnai trunka tiek, kiek tradiciniai filmai – nuo 40 minučių iki poros valandų. Galima tik įsivaizduoti, kokį krūvį gauna akys, kurios virš valandos patiria nuolat artėjančius objektus. 3D yra neįprastas ir nenatūralus vaizdas, todėl akys privalo ypač sunkiai dirbti, norint prie jo adaptuotis.

Kalbant apie emocinę patirtį, anaglifiniai akiniai sustiprina filmo erdvinio gylio suvokimą, todėl suteikia kitokią žiūrėjimo patirtį nei 2D filmai. Rooney ir Hennessy (2013) atliko tyrimą, kurio metu stebėjo 3D poveikį žiūrovų dėmesiui, emocijoms ir pasitenkinimui, lyginant su tradiciniu 2D kinu. Buvo ištirta, kad 3D kino žiūrovai buvo labiau įsitraukę į filmo siužetą lyginant su to paties filmo 2D žiūrovais. Pastebima, kad 3D savybės filmą papildė imersyvumu – siužetą leido ne tik stebėti, bet sąlyginai ir jame dalyvauti. Visgi, realistiškesnis potyris nesuteikė žymaus pranašumo prieš tradicinį kiną nei emocinio susijaudinimo, nei pasitenkinimo kino patirtimi prasme – abiejų kategorijų žiūrovai po kino filmo jautėsi panašiai. Yra ir kita patirties pusė – neįprastas erdvės matymas gali sukelti nemalonius simptomus. Hellier (2016) išskyrė nemalonias patirtis, kurias gali sukelti 3D filmų žiūrėjimas. Pasak autorės, dalis žiūrovų po 3D filmų žiūrėjimo skundžiasi galvos skausmais bei akių nuovargiu. Atliktas tyrimas taip pat parodė, kad apie 55 procentai žiūrinčiųjų 3D filmus patiria nemalonius simptomus – įvairaus lygio galvos skausmą, pykinimą ar dezorientaciją.

Apžvelgus 3D technologiją, galima pastebėti, kad nors ji suteikia unikalią filmų žiūrėjimo patirtį, turi ir nepatogumą keliančių niuansų. Nuo fizinio nepatogumo asmenims, kurie turi regėjimo problemų, iki galvos skausmo ar pykinimo – daugeliui žiūrovų trimatis kinas sukelia šalutinius efektus. Prie to prisideda ir ilga filmų trukmė – daugiau nei valandą trunkantis neįprastas vaizdas sukelia didelį krūvį akims. Visgi galima tik numanyti, kodėl šių filmų populiarumas mažėja – ar dėl sukeliamų nemalonių simptomų, ar dėl išblėsusio susidomėjimo nauja technologija.

1.1.2. Virtualios realybės technologija

Ties trimate patirtimi filmai neapsiribojo. Nuolat ieškant įtraukesnių filmų patirčių, 3D technologija buvo tobulinama taip, kad suteiktų dar tikroviškesnį pojūtį žiūrovui be nemalonių simptomų. Taip buvo sukurta virtualios realybės technologija, kuri perkėlė vartotojus į naują patirtį. Jei 3D technologija buvo skirta pamatyti objektus „išeinančius“ už ekrano ribų, tai virtualios realybės technologijos tikslas – įvesti žiūrovą į visiškai naują realybę ir suteikti kuo realesnį pojutį joje. Pasak LaValle (2023), ši technologija – tarsi 3D patobulinimas, o kuriant VR produktus reikalingi 3D kūrimo proceso išmanymas ar bent jau pagrindai. Be to, kompiuterinės programos, naudojamos dirbant su 3D technologija, taip pat naudojamos kuriant VR produktus.

Siekiant geriau suprasti VR technologiją reikėtų akcentuoti, kad jos kūrėjai nori kuo tikroviškiau sugretinti virtualųjį ir realųjį pasaulius, kad vartotojas abiejuose patirtų panašius pojūčius, tačiau virtualiame, priešingai nei realiame, jis galėtų pats pasirinkti ką nori matyti ir ką nori jausti. Galima teigti, kad virtuali realybė – tai skaitmeninė erdvė, kuri vartotojui leidžia patirti kitą realybę, nei jis yra įpratęs matyti kasdien, tačiau sukurtoje realybėje vis tiek gali veikti natūraliai, t.y. sąveikauti su aplinka. *„Virtualioje realybė – tai kompiuterių ir daugialypės terpės periferinių įrenginių naudojimas siekiant sukurti imituojamą aplinką, panašią į realaus pasaulio scenarijų. VR naudotojai sąveikauja su vaizdais ir garsais, kurie skatina reaguoti ir kartu suteikia grįžtamąjį ryšį apie jų veiklą.“* (Rizzo, A. ir Kim, G.J., 2005, žr. Hilla, S. B. 2011, p. 182). VR technologija suteikia laisvę rinktis, kokiame pasaulyje nori būti, nepriklausomai nuo esamų aplinkybių. *„Įsitraukę į virtualios realybės simuliaciją, galime „apsikeisti akimis“ su kitu žmogumi ir pamatyti save bei pasaulį iš jo taško arba, tiesą sakant, pamatyti save iš bet kurio taško“* (Nechvatal, J., 2009, žr. Citton, 2010, p. 217-218). Aiškinantis virtualios realybės suvokimą, LaValle (2023) nurodo, kad realusis pasaulis reiškia fizinį pasaulį, kuriame naudotojas yra patyrimo metu, o virtualusis pasaulis reiškia suvokiamą pasaulį, kuris yra tikslinės VR patirties dalis.

Nors virtualios realybės technologija gali atrodyti gana nauja, iš tiesų ji buvo sukurta seniai, tačiau dėl įvairių priežasčių nebuvo populiari tarp vartotojų. Be to, virtuali realybė nebuvo vien mokslininkų kuriamas ateities scenarijus. Daugelis rašytojų, dar prieš atsirandant inovatyvioms technologijoms, rašė apie virtualią realybę ganėtinai tiksliai, taip nuspėdami ateitį kelis dešimtmečius į priekį. Pagal Ornes (2017), pateiktas gaires sudaryta lentelė (žr. lentelė nr. 1), kurioje atsispindi virtualios realybės raida, kurią papildo rašytojų prognozuota technologinė pažanga.

Metai	Įvykis
1935	Dar prieš išrandant virtualios realybės akinius, amerikiečių mokslinės fantastikos rašytojas Stanley G. Weinbaum išleido apysaką „Pigmaliono akiniai“ (angl. „Pygmalion’s Spectacles“). Kūrinyje autorius išsamiai aprašo išgalvotus virtualios realybės akinius, kurie suteikia tikrovišką vaizdą, garsą, skonį, kvapą ir prisilietimą bei leidžia žiūrovui ne stebėti, bet pačiam dalyvauti išgalvotoje istorijoje.
1950	Išrandama „Sensorama“ (žr. pav. nr. 1) – pirmasis virtualios realybės įrenginys, panašus į telefono būdelę. Aparatas apjungė 3D filmą, garsą ir kvapus.
1984	Amerikos-Kanados mokslinės fantastikos rašytojas William Gibson parašė romaną „Neuromantas“ (angl. „Neuromancer“), kuriame aprašoma „matrica“ - virtualios realybės erdvė, kurioje gyvena žmonės ir dirbtinis intelektas.
1989	Suomijos kompanija „VPL Research“ sukūrė VPL „duomenų kostiumą“, kurį sudarė daugybė viso kūno sensorių bei virtualios realybės ausinės-akiniai. Jutikliai fiksavo kūno judesius ir leido dalyviui stipriau įsijausti į virtualią patirtį.
1990	Atsiranda pirmasis virtualios realybės žaidimas „Daktilinis košmaras“ (angl. „Dactyl Nightmare“).
1992	Amerikiečių rašytojas Neal Stephenson išleidžia mokslinės fantastikos novelę „Sniego avarija“ (angl. „Snow Crash“). Joje pasakojama apie ateities pasaulį, kuriame dominuoja virtuali realybė, kurioje žmonės tarpusavyje bendrauja pasitelkdami internetą. Autorius taip pat akcentuoja kibernetinių atakų pavojų ir korporacijų įtaką žmonijai.
2000	Sukurtos kambario dydžio virtualios patirties dėžės. Jose garsas yra derinamas su akiniuose matomais vaizdais, kad būtų sukurta realistiška ir įtrauki virtuali erdvė.
2003	Sukurta internetinė platforma „Antras gyvenimas“ (angl. „Second Life“), kurioje žmonės gali susikurti savo pseudoportretą (avatarą), bendrauti su kitais vartotojais ir stebėti jų kuriamą turinį virtualiame pasaulyje.
2014	„Google“ pristato pigius VR akinius „Google Cardboard“, kurių forma pagaminta iš kartono. Įsidėję į šiuos akinius savo mobilųjį telefoną ir panaudodami specialias „Cardboard“ mobiliąsias aplikacijas, vartotojai per objektyvą galėjo matyti turinį virtualios realybės forma.
2015	Pristatoma „SpatialOS“ – platforma, leidžianti kurti didelio masto modeliavimo programas, tame tarpe ir virtualios realybės žaidimus.
2016	Įmonė „High Fidelity“ pristatė naują virtualios realybės platformą, kuri skirta virtualaus pasaulio kūrimui.
2016	Kelios kompanijos išleidžia patobulintus ir modernius virtualios realybės akinius („HTC Vive“, „Oculus Rift“, „PlayStation VR“).

Lentelė nr. 1 (šaltinis – S. Ornes, 2017. Sudaryta autorės)

Lentelėje nr. 1 matyti, kad pirmosios užuominos apie virtualų pasaulį buvo mokslinės fantastikos knygose. Tai rodo, kad technologinis augimas buvo įdomus tiek kūrėjams, tiek

skaitytojams. Stebina ir tai, kad knygose aprašytos įrangos buvo gana tiksliai atkartotos ateityje. Visgi, galima daryti prielaidą, kad mokslinės fantastikos rašytojai rašė apie virtualiąją realybę įkvėpti 3D kino filmų, nes pirmasis romanas, užsimenantis apie VR akinius buvo išleistas praėjus 13 metų po pirmojo parodyto 3D filmo.

Pirmieji 50 metų virtualios realybės technologijos raidoje buvo ganėtinai lėti – patobulinimai vyko kas kelis dešimtmečius ir ne visada buvo sėkmingi. Dėl daug vietos užimančios ir nepatogios įrangos, vartotojai negalėjo lengvai pasinaudoti šia technologija. Kaip matoma lentelėje nr.1, virtualios realybės technologijos pradžia siejama su aparato „Sensorama“ (pav. nr. 1) išradimu.



Paveikslas nr. 1 „Sensorama“ aparatas (šaltinis – S. M. LaValle, 2023).

„Sensorama“ – tai 1950 metais visuomenei pristatyta mašina, kuri, pasak jos išradėjo Morton Heilig, galėtų imituoti tikrovę. Išradėjas ilgus metus siekė sukurti technologiją, kurią jis įvardino „ateities kinu“. Savo išradimu jis ne tik didžiavosi, bet ir stipriai tikėjo jo galimybėmis – *„Taigi, kiekvienam atskirai ir visiems kartu, kruopščiai taikant meno metodologiją, ateities kinas taps pirmąja meno forma, atskleidžiančia žmogui naujųjų mokslų pasaulį visu jo sąmonės jusliniu ryškumu ir dinamišku gyvybingumu.“* (Heilig, 1955, p. 239). Heilig pabrėžiamas juslinis ryškumas atsispindėjo ir jo kurtame aparate. „Sensorama“ pagrindinė koncepcija buvo žiūrovą visiškai panardinti į filmą – matyti vaizdą, girdėti garsą, patirti fizinius pojūčius – užuosti kvapus, jausti

vibraciją, vėją ir visa tai jausti filmo metu. Tačiau sėkmė, kurios tikėjosi Heilig, neištiko. Fedorov (2015) teigimu, nors tai buvo inovatyvus išradimas, jo tobulėjimas sustojo, nes Morton Heilig negavo jokio finansavimo. Tais laikais investuotojai tiesiog nesuprato, kokia tai vertinga technologija ir kaip ją galima panaudoti siekiant gauti pelno. Be to, žvelgiant į daug vietos užimantį aparatą, galima suprasti, kad jis turėjo fizinio prieinamumo problemų – vienu metu juo galėjo naudotis tik vienas žmogus, jis nebuvo patogus visiems asmenims (dėl ūgio, kūno sudėjimo, fizinės negalios) (Nicholaus, 2021). Nepaisant nesėkmės, „Sensorama“ tam tikra prasme įkvėpė plėtoti 3D kino filmus teatruose. Tuo metu 3D kinas buvo paprastesnis ir pigesnis, todėl prieinamesnis platesnėms auditorijoms. Tuo tarpu virtuali realybė, vos tik pristatyta, keliems dešimtmečiams pasitraukė iš kino industrijos ir buvo plėtojama kitose sferose – nuo skrydžių simuliacijų iki medicinos. Per tą laiką VR technologija tobulėjo, keitėsi šalmo dizainas ir dydis.

Pirmoji kūrybinių industrijų sfera, vėl pradėjusi plačiai naudoti VR technologiją buvo kompiuteriniai žaidimai – 1990 metais pasirodė pirmasis virtualios realybės žaidimas „Daktilinis košmaras“ (angl. „Dactyl Nightmare“). Susidomėjimas inovatyviais žaidimais neblėso ir 1995 metais vartotojams buvo pristatytas įmonės „Nintendo“ portabili virtualios realybės konsolė „Virtual Boy“ (ją sudarė akiniai su ekranu ir valdymo pultelis) ir 14 jai pritaikytų žaidimų (Fedorov, 2015). Visgi, žaisti buvo nepatogu dėl vienspalvio raudonos spalvos ekrano ir nemalonių pojūčių žaidimo metu. Be to, prie šios VR konsolės nesėkmės prisidėjo jos didelė kaina bei prastas marketingas.

LaValle (2023) pastebi, kad virtuali realybė turi neišpildytų pažadų stigmą – vartotojų entuziazmo ir didelio susidomėjimo lygis dažnai gerokai viršija VR įrenginių siūlomas patirtis. Šios technologijos populiarumą taip pat stabdė kaina – daugelis neturėjo galimybės naudotis brangia VR įranga, o lengvai prieinamos įrangos kokybė buvo žema. Pasak LaValle (2023) tai pasimatė 1990-aisiais metais (pasirodžius pirmajam VR žaidimui), kai buvo tikimasi, kad virtuali realybė bus pradėta naudoti masiškai, visgi šiai technologijai nepavyko įsitvirtinti (išskyrus kai kurias nišines rinkas).

Nuo 2000-ųjų buvo stebimas VR augimas – sparčiai vystantis technologijoms, komponentų kainos krito, o tai leido kurti sąlyginai pigią VR įrangą, kurią galėjo įpirkti vis daugiau žmonių. Tai sukėlė teigiamą „sniego gniužtės“ efektą – nuo 2014 metų technologijų bendrovės, matydamos vis didėjantį vartotojų susidomėjimą VR technologija, pradėjo investuoti milijardus dolerių į šios technologijos plėtrą. Per pastaruosius porą dešimtmečių, dėka technologinių pokyčių, virtualios realybės įranga palengva tobulėjo. Prie šios technologijos populiarumo prisidėjo ir internetas, kurį naudojo vis daugiau žmonių. Sparčiai kūrėsi virtualios realybės platformos, viliodamos vartotojus savo įtraukiančiomis patirtimis.

Šiandien virtuali realybė išgyvena renesansą – rinkoje yra daugybė VR ausinių, atsiranda daug kitų prie VR patirties prisidedančių įrenginių, žmonės domisi šia technologija taip, tarsi ji būtų sukurta neseniai. Tai lemia jos nuolatinis atsinaujinimas ir gebėjimas prisitaikyti prie vartotojų

poreikių. Pasak Anthes ir kt. (2016) sparčiai tobulėjanti VR technologija tampa vis prieinamesnė visuomenei. Šiuo metu pasinerti į virtualią realybę padeda daug priemonių. Vienas svarbiausių – vaizdą perduodantys ant galvos užsidedami šalmai-akiniai su įmontuotais ekranais (kitaip vadinami HMD), kurie gali būti su tiek su kabeliu, tiek belaidžiai. Virtualiai realybei patirti taip pat naudojami kiti įrenginiai, stiprinantys pojūčius:

- įrenginiai su haptiniais jutikliai, kurie vibruoja nuo prisilietimo;
- valdikliai, leidžiantys inicijuoti veiksmus virtualioje realybėje;
- haptinės liemenės, kurios esant virtualioje realybėje leidžia patirti šūvius, durtines žaizdas ir panašius jausmus;
- įvairiakrypčiai bėgimo takeliai, kurie virtualioje realybėje leidžia natūraliai judėti – vaikščioti, bėgioti bei šokinėti tačiau tuo pačiu neišeiti iš realaus takelio ribų;
- judesio sekimo technologijos, kurios leidžia orientuotis fizinėje erdvėje;
- optiniai skaitytuvai, kurie aptinka asmens įvairius judesius, gestus ir mostus bei leidžia atlikti veiksmus virtualioje realybėje.

Galima pastebėti, kad VR technologijų kūrėjai neapsiriboja tik vaizdu ar garsu, tačiau siekia suteikti juo realesnį pojūtį vartotojams – nuo lytėjimo iki patiriamo skausmo. Nors dalis įrangos yra naujai sukurtos ir turi trūkumų (pvz. nesinchroniški jutikliai, nepatvarios ir smūgiams neatsparios detalės ir kt.), dauguma šių technologijų jau yra pakankamai tikslios ir profesionalios, kad sukurtų realistišką patirtį. Esant tokiam greitam technologiniam vystymuisi, galima prognozuoti, kad kelių dešimtmečių ar net kelių metų bėgyje esami įrenginiai sparčiai tobulės ir bus išrandama vis naujesnių, tad vartotojų pojūčiai virtualioje realybėje bus vis tikroviškesni ir labiau įtraukiantys. Šiam procesui apibūdinti Saggio, G. ir Pinto C.A. (2011) naudoja sąvoką „virtualizacijos“ procesas – kai virtualiame pasaulyje yra stengiamasi atkartoti kažką realaus. Šio proceso tikslas taip pat yra praturtinti, sustiprinti ir išplėsti realaus pasaulio teikiamas galimybes, kurios yra apribotos.

Saggio, G. ir Pinto C.A. (2011) teigia, kad realybės „virtualizacijos“ procesas yra neišvengiamas ir jo negalima sulaikyti dėl dematerializacijos proceso. Pasak autorių, anksčiau valdžia ir finansinė galia priklausė žmonėms, turintiems daug prekių ar žemės. Tačiau technologijų laikais daugiausia įtakos turi tie, kurie parduoda programinę įrangą ir programinę – aparatinę įrangą arba prekes iš pigios medžiagos, tačiau labai naudingo turinio (pvz. nešiojamieji kompiuteriai, mobilieji telefonai), taip pat teikiantys telekomunikacijų paslaugas. Bėgant laikui „virtualizacija“ tampa vis galingesne priemone, galinčia atkurti, papildyti ar net įveikti realybę. Galima teigti, kad virtuali realybė ir žinios, kaip ją prasmingai panaudoti, yra raktas į sėkmingą panaudojimą daugelyje sričių, viena jų – kino industrija.

Daug metų filmų kūrėjai siekė sukurti patrauklų ir įtikinamą siužetą, naudodami įvairias technikas – išlaikyti žiūrovo dėmesį, įtraukti ir priversti jį patikėti filmo istorija (Farahzadi, 2019).

Nemažai filmų žmones taip sujaudina, kad jie pamiršta sėdintys prie ekrano – tarsi patys išgyvena filmo istoriją, įsijaučia į veikėjų emocijas. Dalis filmų galbūt neturi tokios stiprios įtaigos, tačiau vis tiek atitraukia žiūrovus nuo kasdienybės ir suteikia lengvo, atpalaiduojančio turinio. Visa tai tampa dar lengviau padaryti pasitelkiant VR technologiją „panardinant“ žmogų į kitą realybę. Cruz-Neira ir kt. (2018) mano, kad virtualią realybę galima vadinti technologija, kuri leidžia pakeisti realų pasaulį sintetiniu, įtikinant vartotoją, kad jis yra kitoje erdvėje. Virtualioje realybėje žmogus izoliuojamas nuo blaškančių detalių, dėl to dar atidžiau seka filmo naratyvą ir, galų gale, pats tampa filmo dalimi.

Kaip jau minėta, virtualioji realybė buvo sukurta filmų patirtims, tačiau iškart savo sėkmės nesulaukė. Į filmų industriją ši technologija sugrįžo 2015 metais, kai buvo išleistas pirmasis šiuolaikinis VR filmas (šaltinis: „Studio Binder“). Tai buvo „Oculus Story Studio“ premjera – beveik 9 minučių trukmės animuotas filmas „Henry“. Filmo istorija sukasi apie animuotą personažą – ežį, vardu Henry, o žiūrovas yra jo veiksmų stebėtojas (Zheng ir Si, 2020). Svarbu paminėti ir tai, kad filmo metu animuotas ežys žvelgia žiūrovui į akis, taip suteikdamas asmeniškumo.

Dėka technologinės pažangos VR filmų kūrime ir geresnio VR technikos prieinamumo žiūrovams, menininkai ėmė sparčiai kurti virtualios realybės trumpo metro filmus – 2015 metais buvo pristatyti ne tik animaciniai, bet ir vaidybiniai VR filmai. 2016 metais Kanų kino festivalis tapo pirmuoju festivaliu, kuriame buvo rodomi trumpametražiai virtualios realybės filmai ir pristatyti išskirtinai VR skirtoje srityje (šaltinis: Weisberger, 2016).

Lietuvos kino kūrėjai VR filmus pradėjo kurti labai greitai. Pirmosios VR patirčių-filmų užuomazgos buvo jau 2017 metais, kai Andrius Lekavičius sukūrė 15 minučių trukmės animacinį filmą „Kruvinasis sekmadienis VR“ (2018 metais pervadintas į „Laisvės kodas 13“). Pirmas ilgesnis filmas, pasirodęs 2018 metais – animacinis 30 minučių trukmės VR filmas „Angelų takais“ (rež. Kristina Buožytė), pirmasis lietuviškas filmas nufilmuotas 360 laipsnių kamera ir trunkantis 20 minučių – „Aš Lietuva“ (rež. Donatas Ulvydas), o pirmasis lietuviškas vaidybinis VR filmas, išleistas 2021 metais ir trunkantis 35 minutes – „Nepažįstamoji“ (rež. Žilvinas Vingelis).

1.2. Virtualios realybės kino ypatumai

Kadangi VR technologija kine sparčiai tobulėja tik pastaruosius 10 metų, virtualios realybės filmai dažnai tapatinami su kitomis medijomis, kurios yra ilgesnį laiką pažįstamos auditorijoms – VR žaidimais, 3D bei skaitmeniniais filmais. Dėl šios priežasties labai svarbu suprasti, kokie yra VR filmų ir kitų medijų panašumai ir skirtumai. Šiame skyriuje nagrinėjami VR kino ir kitų medijų ypatumų santykis – tai, kas šias medijas sieja (dėl kokių priežasčių gali būti maišomi tarpusavyje) ir kas skiria (kokios yra unikalios medijų savybės, kurios atskiria vieną nuo kitos).

1.2.1. Virtualios realybės filmo ir virtualios realybės žaidimo palyginimas

Kadangi prieš kelis dešimtmečius atsiradusią VR technologiją iš kino industrijos perėmė ir sparčiai išvystė žaidimų pramonė, daugeliui virtualios realybės patirtis asocijuojasi su žaidimais. Nors tiek VR žaidimai, tiek VR filmai turi panašumų, jie taip pat turi ir esminių skirtumų.

Panašumai.

Pasak Farahzadi (2019), žaidimai visada buvo labai suinteresuoti ieškoti technologijų, kad patirtis būtų įtraukesnė, o šiuolaikiniai VR kine naudojami akiniai buvo sukurti specialiai žaidimams. VR filmus ir žaidimus vienija šis technologinis įrenginys bei interaktyvumas, kurio dėka vartotojai gali laisvai dairytis ar veikti tiek filmo, tiek žaidimo virtualioje erdvėje. Kaip teigia Arcagni ir D'Aloia (2021), VR kiną ir VR žaidimus vienija iš anksto suplanuotas patirties pobūdis ir siužetinės linijos buvimas – tiek VR kine, tiek žaidimuose, vartotojui suteikiama tam tikra istorija, kurią jis patiria nuo pradžios iki galo. Pasak autorių, abiejose patirtyse šie elementai apsijungia ir padeda kurti naratyvą. Galima paminėti ir patirties kokybę – tiek žaidimuose, tiek filmuose yra svarbu, kad būtų užtikrinta kokybiška grafika ir puikus garsas, izoliacija nuo išorės (pro akinius nepatektų šviesa ir pašaliniai aplinkos garsai).

Fang (2024) teigia, kad auga tiek VR žaidimų, tiek VR filmų rinka. Jis pažymi, kad ir Venecijos, ir „Tribeca" kino festivaliuose yra virtualios realybės skyriai, o daugelyje kitų kino festivalių ir renginių turi savo VR skyrius, kurie skirti įvairioms virtualios realybės patirtims. Panašu, kad auditorijas traukia analogų neturinti technologija ir tikėtina, kad išbandę žaidimus, norės išbandyti ir filmo peržiūrą, ir atvirkščiai. Rinkos augimą skatina ir tai, kad VR sistemos yra vis labiau prieinamos vartotojams, taip pat didėja VR žaidimų pasiūla. Ir nors dėl virtualios realybės vartotojai dažnai maišo VR žaidimus ir filmus, visgi, jos turi nemažai skirtumų, kurie ryškiai atskiria VR filmo ir VR žaidimo patirtis.

Skirtumai.

Zhang, Zhu ir Tian (2020) teigia, kad nors ir VR žaidimai, ir VR filmai turi pramoginę funkciją, filmų kūrime, palyginti su žaidimais, daugiau dėmesio yra skiriama kadrų meniškumui ir turiniui. Tad iš to galima atskirti, kad žaidimai labiau suinteresuoti į veiksmą ar užduočių vykdymą, o VR filmai gali būti lėtesni, ne tokie aktyvūs, tačiau orientuoti į pačius kadrus ir jų stebėjimą, o ne tai, ką būtinai turi atlikti žiūrovas.

Antra, kadangi žaidimų pramonė yra pažengusi gerokai stipriau, jie jau naudoja papildomą įrangą, kuri nėra pritaikyta filmų patirtims – haptinius jutiklius (kurie suteikia lytėjimo grįžtamąjį ryšį), jutiklines liemenes, daugiakrypčius kilimėlius ir kt. (Farahzadi, 2019). Šios priemonės VR

žaidėjui suteikia jausmą, kad jis yra pagrindinis veikėjas – vartotojas ne tik stebi aplinkinius veikėjus, tačiau gali su jais kontaktuoti (pvz. kovoti ginklais), taip pat veikti (pvz. bėgti). Tuo tarpu VR filmuose žiūrovas nors ir tampa filmo dalimi, jis nėra pagrindinis veikėjas – galėdamas keisti savo žiūrėjimo kryptį, vis tiek negali daryti įtakos naratyvo eigai. Kitaip tariant, interaktyvumas yra apribotas pasirinkimais kur žiūrėti ar pasisukti. Tokie technologiniai priedai suteikia realistiškesnį pojūtį, todėl žaidimai, integruodami papildomus jutiklius, savo auditorijai gali suteikti stipresnes emocijas nei VR filmai. Vienas naujausių išradimų virtualiai realybei – technologija „e-Taste“, kuri leidžia pajausti skonį (šaltinis: Wilkins, 2025). Elektroninio liežuvio ir cheminių medžiagų pagalba galima jausti sūrumą, kartumą, rūgštumą ir saldumą, o juos derinant tarpusavyje netgi galima pajausti maisto produktų skonį. Atlikti tyrimai parodė, kad 80 procentų žmonių atpažino chemines medžiagas kaip kavą, tortą, limonadą, žuvienę, keptą kiaušinį ir kitus. Nors ši ir kitos technologijos, praplečiančios pojūčius gali būti naudojama įvairiose VR patirtyse, filmai kol kas jų neintegruoja į savo turinį.

Istorijos pasakojimas VR kelia unikalių problemų tiek kine, tiek žaidimuose – 360 laipsnių vaizdas reiškia, kad žiūrovai tam tikru metu gali žiūrėti ne ta kryptimi, kurios nori kūrėjai (Farahzadi, 2019). Čia pasireiškia dar vienas skirtumas – kadangi vaizdo žaidimai veikia laipsniškai, t.y. jie juda į priekį pagal kiekvieną valdiklio įvestį, o ne savo tempu, žaidimai dažniausiai suteikia daugiau navigacijos ir padeda žaidėjams nepraleisti pasakojimo. VR filmai, kurie yra iš anksto įrašyti ir leidžiami savo tempu, neturi šios savybės ir ne visada gali suvaldyti žiūrovo dėmesį. Arcagni ir D'Aloia (2021) taip pat pastebi, kad VR žaidimai išsiskiria savo dinamika – siekiant sudominti žaidėją ir nuosekliai vesti jį istorijos linija, žaidimai pareikalauja greitos reakcijos, žaidėjo atsako ir iniciatyvos kokiam nors veiksmui. Tuo tarpu VR filmai yra lėtesni – juose žiūrovas yra pasyvesnis ir veikia daug mažiau. Galima įžvelgti, kad kuo daugiau galimybių veikti virtualioje erdvėje gali žiūrovas, tuo įtraukesnė yra patirtis. Dėka papildomos įrangos žaidimai suaktyvina žiūrovą ir jis pats tampa veikėju, tuo tarpu VR filmų kūrėjai labiau linkę savo žiūrovą pasodinti ant kėdės, jam uždėti VR akinius ir leisti pasyviai stebėti sukurtą istoriją be galimybės savarankiškai ką nors keisti. Visgi, gali būti sunku atskirti VR filmą nuo žaidimo, ypač jei VR žaidimas paremtas filmo scenarijumi.

1.2.2. Virtualios realybės filmų ir 3D filmų palyginimas

3D technologija prieš keliasdešimt metų buvo prieinamesnė už virtualią realybę dėl mažesnių finansinių ir kitų išteklių bei sugebėjo patenkinti žiūrovų poreikius netradicinio kino potyriams. Abi šios technologijos išlipa iš standartinio plokščio ekrano rėmų ir savo žiūrovams suteikia relistiškus pojūčius kine. Nors šios technologijos turi keletą panašumų, jos taip pat turi ir ryškių skirtumų.

Panašumai

Visų pirma, tiek VR, tiek 3D potyrių metu reikia dėvėti akinius, kurie leidžia sukurti gylio efektą. Šis gylio efektas VR ir 3D atskiria nuo skaitmeninio filmo ir suteikia natūralesnį, realybei artimesnį vaizdą. Tiesa, 3D akiniai daug lengvesni ir paprastesni nei šiuolaikiniai VR akiniai su įmontuotais ekranais. Kadangi abi technologijos naudoja akinius, kad praplėstų filmo galimybes, žmonės, kurie yra išbandę tik vieną iš šių patyrimų, gali jas maišyti tarpusavyje. Be to, tiek 3D gali praplėsti savo galimybes su papildomais jutikliais (pvz. garsu, kvapu, vibracija, oro ar vandens pūtimu), tiek ir VR filmai turi perspektyvą pasinaudoti žaidimų pramonėje esančiais priedais ir suteikti daugiau pojūčių filmų metu.

Dar vienas panašumas – šie filmai kuriami naudojant panašias arba tokias pačias kompiuterines programas (pvz. „Unity“) (Rooney ir Hennessy, 2013). Kuriant VR animacinius filmus būtina išmanyti 3D kūrimo pagrindus, todėl abiejų filmų kūrimo eiga gali būti panaši. Dėl šios priežasties filmų kūrėjai, dirbę su 3D filmais, gali dirbti su virtualios realybės kūrimu (ir atvirkščiai), todėl tai gali palengvinti darbą ir reikiamų darbuotojų paiešką filmo kūrimui.

Skirtumai

Nors 3D ir VR dažnai persipina ir vienu metu gali būti naudojamos abi technologijos, visgi jos abi turi labai ryškų skirtumą – istorijos pasakojimo priemones ir jų poveikį žiūrovui. VR filmų naratyvai išsiskiria trimis būdais (Lacy, 2017, žr. Young, 2018, 18-19 p.):

- VR filmas perteikia jausmą, kad žiūrovas gyvena istorija, o ne pasyviai ją vartoja;
- VR filmas leidžia vartotojams išplėsti savo istorijos perspektyvas;
- VR filmas žiūrovams gali palikti itin stiprią emocinę patirtį.

Nepaisant to, kad abi patirtys gali būti tikroviškos, pastebima, kad VR tikslas ir pagrindinis skirtumas yra tas, kad žiūrovas yra skatinamas įsitraukti į filmą, būti jo aplinkoje, o veiksmas ir objektai suktųsi aplink žiūrovą 360 laipsnių kampu. Virtualios realybės kinas išlieka vienintele medija, kuri leidžia žiūrovui tapti filmo istorijos dalimi, o tai suteikia išskirtinę ir ilgai išliekančią emocinę patirtį.

Virtualią realybę, pasak režisieriaus Andriaus Lekavičiaus (šaltinis: Lietuvos nacionalinis radijas ir televizija, 2018) galima skirstyti į linijinę ir interaktyviąją. Linijinėje virtualioje realybėje žiūrovas mato aplinką ir įvykius 360 laipsnių kampu, tačiau niekaip neįtakoja matomo vaizdo. Tuo tarpu interaktyvioje virtualioje realybėje žiūrovas gali pats įsitraukti, bendrauti su kitais, daryti sprendimus. Tuo tarpu 3D, nors ir suteikia tikrumo jausmą, negali žiūrovui pasiūlyti nei 360 laipsnių matomumo, nei galimybės keisti filmo istoriją.

1.2.3. Virtualios realybės filmo ir skaitmeninio filmo palyginimas

Nors pati filmo sąvoka sufleruoja, kad ši patirtis suteiks audiovizualinį potyrį, verta apibrėžti, kokie yra abiejų rūšių filmų panašumai bei skirtumai.

Panašumai.

Kadangi VR kinas yra skaitmeninio filmo atšaka, jie turi keletą esminių panašumų. Zheng ir Si (2020) teigia, kad daugelis VR filmų, kaip ir skaitmeniniai filmai, yra skirti suteikti žiūrovams istorijos pasakojimo patirtį. Pasak autorių, žiūrovų patirtis VR filmuose turi daug bendrų savybių su skaitmeniniais filmais – naratyvą, draminę liniją, žiūrovo sudominimą istorija. Nors VR yra analogų neturinti ir nauja technologija, kuri vis dar stebina savo galimybėmis, vargu ar kas mėgautųsi prastu turiniu, net jei tai būtų rodoma kitoje realybėje. Shafer, Carbonara ir Korpi (2018) atliko tyrimą, kuriame 60-ies asmenų buvo padalinta į dvi grupes – vienai buvo rodomas trumpo metro filmas VR formatu, kitai – tradiciniame 2D ekrane. Nors VR grupės dalyviai teigė pajutę didesnį įsitraukimą į pasakojimą, patyrė stipresnius emocinius pojūčius ir didesnį susitapatinimą su veikėjais, tačiau bendras malonumo lygis abiejose grupėse buvo panašus. Tyrimas parodė, kad virtualios realybės technologija nėra vienintelis veiksnys, lemiantis teigiamą žiūrovų patirtį – filmo naratyvas ir turinys vis dar išlieka esminiai siekiant žiūrovo pasitenkinimo filmu. Taigi geras, įtraukus filmo turinys, įdomi istorija, aukšta kadrų ir montažo kokybė, nepriekaištingas garsas ir įtraukianti muzika yra tai, kas vienija filmus, nepaisant to, ar jie bus rodomi tradiciniame 2D ekrane, ar virtualioje realybėje.

Tačiau daug kas priklauso ne tik nuo išorinių veiksnių, bet ir nuo žiūrinčiojo nusiteikimo, lūkesčių, emocijų ir poreikių. Sherman ir Craig (2018) teigia, kad turbūt svarbiausias bet kokios VR patirties, tame tarpe ir virtualios realybės filmo, elementas yra žiūrovas, nes visa VR „magija“ vyksta žiūrovų galvoje, todėl kiekviena VR patirtis yra skirtinga. Lygiai taip pat, kaip ir skaitmeniniame kine – kiekvienas žiūrovas ateina su savo asmeniniais įsitikinimais, kultūriniu fonu, interpretacijomis ir patirtimis, todėl filmus patiria savaip. Suprantant šį panašumą gali būti lengviau kurti tiek filmų turinį, tiek jo rinkodarą. Pažįstant savo auditoriją ir jų norus, gali būti lengviau pateisinti jų lūkesčius ir pritraukti į filmo peržiūrą.

Skirtumai.

Filmo kūrėjai išreiškia savo vaizduotės idėjas per scenarijų ir režisūrinius sprendimus, taip nukeldami žiūrovus į neįprastas vietas, nekasdienį gyvenimą bei sukelia įvairias emocijas (baimę, džiaugsmą, liūdesį, užuojautą, pyktį ir kt.) Tačiau skaitmeniniai filmai sukuria tik vienpusę komunikaciją: nuo kūrėjo iki žiūrovo, o požiūrio taškas yra iš anksto pasirinktas (Sherman ir Craig, 2018). Tai reiškia, kad visos istorijos – nuo pradžios iki pabaigos, yra iš anksto nustatytos, todėl

kūrėjo ir žiūrovo dialogas yra iš anksto nustatytas. Vienintelis liekantis netikėtumas skaitmeniniame kine yra žiūrovų reakcijos, kurios kartais gali būti nenuspėjamos. Priklausomai nuo aplinkybių, žiūrovas gali įsijausti į filmo naratyvą, patikėti istorija ir netgi ją išgyventi emociškai. Būtent tai ir yra esminis skirtumas tarp skaitmeninio kino ir VR. Įprasti kino filmai įtraukia auditoriją tik protiniu lygmeniu, tuo tarpu VR poveikis prasideda nuo fizinio įtraukimo, tuomet įtraukia protiškai. Pasak Sherman ir Craig (2018):

- **Įtraukimas protiniu lygmeniu** – būsena, kai žiūrovas stipriai įsitraukęs į filmo istoriją, nėra atsipalaidavęs.
- **Įtraukimas fiziniu lygmeniu** – kai žiūrovas kūniškai patenka į filmo erdvę, o jo kūno pojūčiai yra stimuliuojami naudojant technologijas (tačiau tai nereiškia, kad stimuliuojami visi pojūčiai arba visas kūnas yra įtrauktas).

Nuo skaitmeninio kino VR skiriasi ir savo kadrais. VR filmai siūlo 360 laipsnių matomumą, tuo tarpu skaitmeniniai filmai ekrane pateikia tuos kadrus, kuriuos nori, kad matytų žiūrovas – iš anksto apgalvotas vizualines kompozicijas, kampus, perėjimus, apšvietimą, montažo sprendimus ir kitas detales (Arcagni ir D'Aloia, 2021). Kitaip tariant, skaitmeniniame filme išlieka kūrėjų meniškumas kuriant ritmingą montažą, tuo tarpu VR filmuose žiūrovas pats pasirenka, ką nori matyti. Jei skaitmeniniame filme režisierius gali sluoksniuoti kadrą po kadro ir pats pasirinkti rodymo kampą, VR filme visa tai išnyksta – rodomi visi kampai vienu metu, todėl visuma turi užtikrinti darną pasakojimo struktūroje, bet tuo pačiu – neperkrauti žiūrovo pertekline vaizdine ir garsine informacija.

Iš čia kyla dar vienas skirtumas – VR filmo žiūrovas gali pats pasirinkti kur nori fokusuoti savo žvilgsnį, todėl kiekviena patirtis tampa unikali ir gali ryškiai skirtis nuo kitų žiūrovų patirčių, priešingai nei skaitmeniniame kine, kur žiūrovas yra kameros darbo ir montažo stebėtojas. Be to, VR kine taškas, iš kurio stebima, nebūtinai turi būti paties žiūrovo – priklausomai nuo filmo naratyvo, jis gali patirti iš kito žmogaus, gyvūno, daikto ar kitų objektų perspektyvos (Sherman ir Craig, 2018). Taip pat žiūrovas gali ne tik keisti matymo lauką ar kūno padėtį, bet ir paveikti įvykius virtualioje realybėje. Interaktyvumas yra VR didelis išskirtinumas, lyginant su įprastais filmais, kuriuose asmuo niekaip negali paveikti filmo. Virtualioje realybėje žiūrovas gali būti filmo dalimi – to negali suteikti jokia kita medija. Žinoma, interaktyvumą garantuoja VR akiniai ir kita įranga bei specialiomis 360 laipsnių kameromis filmuotas ar kompiuterinių programų dėka sukurtas filmas. Šios priemonės yra dar vienas išskirtinumas, kuris ne tik suteikia interaktyvumo, bet ir paverčia VR kino filmo gamybą sudėtingesne už tradicinio filmo kūrimo procesus.

Interaktyvumas ir galimybių išplėtimas padeda virtualią realybę paversti patrauklia medija, visgi, vertėtų akcentuoti, kad ne visi žiūrovai nori pasiekti maksimalų įtraukimą į filmą – kai kurie nori atsipalaiduoti ir jį stebėti išlaikant atstumą. Tokiu atveju VR filmas gali pasirodyti pernelyg varginantis ir reikalaujantis didelių pastangų. Tai greičiausiai lemia ir dar vieną skirtumą tarp

skaitmeninio ir VR filmo – trukmę. Stebint šiuo metu rinkoje esančius filmus, galima pastebėti, kad skaitmeniniai filmai paprastai trunka virš valandos (išskyrus tuos atvejus, kai tai yra trumpo metro filmai), tuo tarpu VR filmai trunka nuo 9 iki 35 minučių. Be to, VR filmo žiūrėjimas dažniausiai vyksta kaip individuali patirtis, priešingai nei skaitmeniniame kino filme, kur filmą gali žiūrėti sėdėdamas tarp kitų žmonių ir jaustis bendruomenės dalimi. VR akiniai izoliuoja nuo išorinio pasaulio ir net jeigu kiti žiūrovai yra šalia, greičiausiai nepavyks pajausti to paties bendrumo, kaip tradicinėje kino salėje. Szita ir kt. (2024) tam siūlo alternatyvą – avatarus, kurie priskirti kiekvienam žiūrinčiam VR filmą. Seanso metu žiūrovas gali matyti kitų žiūrovų avatarus ir taip pajausti bendrystę. Autorių atliktas eksperimentas parodė, kad VR filmo peržiūra su avatarais sukėlė didesnį bendrystės jausmą, tačiau taip pat žiūrovai jautė daugiau išsiblaškymo ir diskomforto (pvz. galvos svaigimą).

Skirtumų galima rasti ir turinyje. Nors VR filmai turi panašumų su skaitmeniniais, tačiau skiriasi filmavimo principai, aktorių darbas, montažas ir daugelis kitų niuansų, todėl VR kino kūrėjai turi ieškoti naujų sprendimų paveikti ir sudominti žiūrovą. Zhang, Zhu ir Tian (2020) teigia, kad dėl savo naujumo VR filmai kol kas yra gana paprasti, o turinys nėra turtingas. Kadangi skaitmeniniai filmai evoliucionavo per daugiau nei šimtą metų, o VR filmai yra aktyviai kuriami vos dešimtmetį, užtruks laiko, kol turinys taps toks pat paveikus, kaip skaitmeninių filmų. Kol technologija yra nauja, o VR pojūčiai vis dar stebina, žiūrovai gali būti mažiau išrankūs turiniui. Tačiau po keleto metų, kai VR nebeturės naujumo pranašumo ir rinkoje bus didesnė konkurencija, turinys privalės būti naujoviškas, stebinantis ir įtraukiantis.

Žinant šiuos panašumus ir skirtumus, virtualios realybės kino kūrėjai ir prodiuseriai turėtų išanalizuoti VR ir skaitmeninio filmo individualumus bei išsigryninti kokių pojūčių nori jų žiūrovai. Tai padėtų kuriant ar tobulinant VR kino patirtis bei komunikuojant su savo auditorija.

1.3. Virtualios realybės filmų meninė raiška ir jos specifiškumas

VR teikiama patirtis yra neprilygstama ir gali būti itin įtrauki, tačiau tiems, kurie kuria ir platina VR kino filmus, būtina suprasti jos specifiškumą – pažinti auditorijas, VR filmų techninę specifiką, naratyvo kūrimo ypatumus, filmų žanrus bei patirtis, kurias suteikia žiūrovams.

1.3.1. Virtualios realybės filmų techniniai ypatumai

Pasak Farahzadi (2019), šiuolaikinės VR įrangos era prasidėjo 2011 metais, kai 18-metis Palmeris Luckey sukūrė VR ausinių prototipą, kuris dabar žinomas kaip „Oculus Rift“. Kad šia technologija pagaliau buvo patikėta rodo tai, kad 2014 m. „Facebook“ įsigijo „Oculus Rift“. Tais

pačiais metais ir kitos įmonės, tokios kaip „Sony“ ir „Google“ ėmė gaminti savo VR ausines-šalmus. Šiandien vienos moderniausių laikomos „Oculus Rift“ (žr. pav. nr. 2) yra naudojamos ir VR filmų peržiūroms.



Paveikslas nr. 2 „Oculus Rift“ VR akiniai (šaltinis – „Meta“).

Autorius pastebi, kad vos per ketverius trumpus metus VR ausinės iš gana neaiškios 20 amžiaus vidurio svajonės virto pilnavertiškai funkcionuojančia modernia įranga. Tai rodo, kad dabartinis technologinis virsmas sukuria palankią terpę vystytis VR kinui ir suteikti vartotojams vis geresnę patirtį. Jau dabar VR įranga leidžia ne tik matyti, bet ir jausti – prisilietimus, smūgius ar net skonį. Arifoghlou ir Derda (2022) teigia, kad haptiniai jutikliai (pvz. vibracija, lietimo imitacija) gali sustiprinti VR žiūrovo patirtį, nes taip jis pajaustų fizinį sąlytį su virtualia aplinka. Be to, atliktas jų tyrimas parodė, kad tokie efektai sustiprino dalyvių emocinį ryšį su veikėjais, o kai kurie žiūrovai dėl savo patirtų emocijų jautėsi ne stebėtojai, o veikėjai. Pastebima, kad haptinė technologija turi daug potencialo kuriant VR patirtis dėl teigiamos vartotojų patirties ir todėl, kad jų dėka režisierius gali valdyti dalyvio dėmesį. Visgi, šiuo metu ši technologija vis dar yra pradinėje stadijoje, tad tam, kad veiktų puikiai kartu su virtualios realybės filmu ir būtų paveiki, jai reikia tobulėti.

Šiuo metu rinkoje esantys VR akiniai-šalmai yra trijų tipų – „PC VR“, belaidžiai ir „stand alone“ (šaltinis: „Varjo“). „PC VR“ tai akiniai, kurių veikimui (turiniui matyti) reikia prisijungimo prie kompiuterio, todėl laidu perduodamas vaizdas dažniausiai būna geresnės kokybės, tačiau sumažėja mobilumas, dėl ribojančio laido ilgio. Pagrindinis jų pliusas yra svoris – kadangi šie akiniai neturi baterijos, jie dažniausiai yra lengvesni. Antrasis tipas, belaidžiai VR akiniai, kurie panašiai kaip „VR PC“ veikia prisijungus prie kompiuterio, tačiau jiems nereikia laido, nes naudoja belaidį ryšį. Trečiasis tipas – „stand alone“ akiniai, kurie gali rodyti turinį be išorinio prisijungimo, nes turi integruotą procesorių. Tokie akiniai yra belaidžiai ir visiškai savarankiški, nes turi atmintį (turiniui įrašyti) bei bateriją. „PC VR“ dėl tiesioginio pajungimo (o ypač galingo kompiuterio), dažniausiai

turi pranašumą dėl geresnės vaizdo kokybės ar spartesnio judesio sekimo, nes greičiau perduoda duomenis. Tuo tarpu belaidžiai suteikia daugiau judėjimo laisvės žiūrovui, tačiau dėl integruotos baterijos, procesoriaus, atminties ir kitų elementų būna sunkesni (šaltinis: „PICO“). Lietuvoje galima rasti įvairių VR akinių-šalmų namų naudojimui, jų kainos svyruoja nuo 300 eurų (su nuolaida) iki 1300 eurų (šaltinis: „Topo centras“). Tuo tarpu Apple Vision Pro akiniai (leidžiantys ir stebėti VR, ir matyti realybę vienu metu), kainuoja apie 5000 eurų (šaltinis: „Kaina24“).

Pasak Fonseca (2016), VR filmai kuriami dvejopai – virtualią realybę formuojant kompiuterine grafika arba filmuojant specialiomis kameromis. Pirmuoju atveju visas darbas atliekamas kompiuterinėmis programomis, kurios skirtos 3D realybės kūrimui, o antruoju – naudojamos 360 laipsnių filmuojančios kameros (Fonseca, 2016). Kartais šie metodai kombinuojami tarpusavyje, kad būtų išgautas norimas VR filmo rezultatas ir išpildyta režisūrinė mintis. Tačiau Fang (2024) teigimu, įrangos kaina yra vienas iš pagrindinių iššūkių, su kuriuo susiduria filmų kūrėjai. Tiek kameros, tiek kita įranga, kuri suteigia galimybę fiksuoti vaizdą 360 laipsnių, tiek ir kompiuterinė programinė įranga, skirta virtualiam pasauliui kurti, reikalauja nemažų investicijų. VR technologija gali būti labai brangi ir neprieinama nepriklausomiems filmų kūrėjams ar mažoms kino studijoms, ypač jei norima išgauti aukštos kokybės filmą.

VR filmo kokybė priklauso tiek nuo naudojamos įrangos, tiek nuo grafikos. Fedorov (2015) teigia, kad VR projektavimas vis dar yra iššūkis kūrėjams – šiai technologijai reikia galingų kompiuterių, kad grafika būtų kuriama kokybiška raiška ir reikiamu kadrų dažniu, todėl viskas atsiremia ne tik į žmogiškuosius, bet ir į finansinius išteklius. Daug kainuoja ne tik 360 kampu filmuojančios kameros, bet ir laikmenos, kuriose talpinama VR filmo filmuota ar kitaip kurta medžiaga, kuri užima kelis ar net keliasdešimt daugiau vietos, nei įprastų filmų medžiaga (Arcagni ir D'Aloia 2021). Kuriant filmus prisideda ir kiti ištekliai, todėl galutinė VR filmo kaina stipriai išauga.

Svarbu apžvelgti ir VR kino salių naudojamą įrangą. Virtualioje realybėje vartotojai turi kuo natūraliau jaustis imituotame pasaulyje, o patirtys turi kuo tiksliau atkartoti realaus gyvenimo pojūčius. Tai įgyvendinti yra gana sudėtinga, nes kai kurie VR įrenginiai apsiriboja vienu ar dviem pojūčiais (dažniausiai – vaizdo ir garso dirgikliais). Dėl technologinių kliūčių ir didelių finansinių išlaidų, daugelis VR programų ir įrenginių nėra pilnai įtraukiančios, nes nenaudoja natūralių pojūčių, kurie suteiktų realybės pojūtį (Cruz-Neira ir kt., 2018). Jei kino salės galėtų įsigyti papildomą įrangą, plačiau aprašytą 1.1.2. skirsnyje, jos galėtų vartotojams pasiūlyti daug įtaigesnę filmo žiūrėjimo patirtį, kuri apimtų daugiau nei du pojūčius. Visgi, tai reikalauja didelių investicijų ir techninės priežiūros, todėl bilietų kainos išaugtų kelis kartus ir būtų neprieinamos didžiajai daliai žmonių. Tačiau net jei kino salės apsiribotų paprastais VR akiniais ir vartotojams siūlytų tik vaizdo ir garso patirtį, tai vis tiek gali būti itin didelė investicija. Tam, kad VR patirtis nenuviltų, ji turi užtikrinti aukštą kokybę – tiek vaizdinę, tiek garsinę, o kokybiški virtualios realybės akiniai ir jų priežiūra gali

daug kainuoti. Be to, virtualios realybės patirtį lemia ir tai, kaip žmogus izoliuojamas nuo aplinkos. Jei kino salė neužtikrins saugumo, patogumo ir garso izoliacijos, vargu ar žiūrovai sugrįš. Šie veiksniai taip pat gali pareikalauti papildomos investicijos į VR kino salės veiklą.

Taigi, svarbiausi technologiniai veiksniai, įtakojantys VR kiną, yra sparti technologinė raida ir inovacijų greitis; didelė kaina ir nuolatinių investicijų poreikis; bei VR filmų prieinamumas auditorijoms.

1.3.2. Virtualios realybės filmų naratyvo ypatumai

Nors VR stiprybė yra interaktyvumas, net geriausi pasaulyje kompiuteriu sukurti efektai nebus įdomūs, jei jų nesies įdomi filmo istorija. Vienas žymiausių filmų režisierių Steven Spielberg išreiškė susirūpinimą, kad VR gali būti „pavojinga“, nes suteikia žiūrovui per daug laisvės pasirinkti į kurias istorijos dalis įsitraukti, užuot pateikęs jiems vieną pasakojimo būdą (Farahzadi, 2019). Pasak režisieriaus, virtuali realybė atitolina žiūrovą nuo filmo esmės ir blaško su įtraukiančia ir detalių pilna aplinka su daugybe dramatiškų akimirkų. Tai, kad garsūs kino kūrėjai gali protestuoti prieš VR naudojimą kine, gali apsunkinti VR filmų menininkų pripažinimą ir plėtrą kino industrijoje. Tai pastebi ir Young (2018) – kadangi žiūrovai gali laisvai stebėti ir kartais net judėti visomis kryptimis, visada yra galimybė, kad jie gali praleisti ką nors svarbaus iš filmo istorijos. Autorius siūlo sprendimą – sukurti navigacijos kalbą, garso signalus ir vaizdinius elementus, kurie filmo metu nukreiptų žiūrovą norima linkme bei valdytų istorijos chronologiją. Šiuo metu VR filmų galimybės yra neribotos, todėl galima eksperimentuoti. Tačiau su didesnėmis galimybėmis atsiranda ir daugiau sunkumų, susijusių su idėjų konstravimu (Young, 2018). Kyla klausimas, kas – režisierius ar žiūrovai turėtų kontroliuoti istorijos turinį, režisūrą, tempą ir kt. arba kaip išlaikyti balansą tarp pasirinkimų.

Farahzadi (2019) pritaria, kad vienas didžiausių VR filmų iššūkių yra užtikrinti, kad žiūrovai įsitrauktų į turinį taip, kaip numatė filmo kūrėjai. Pasak jo, nors tradicinis kinas jau turi ilgametę patirtį, kaip kurti istoriją ir paskatinti auditoriją įsitraukti, VR filmai turi ieškoti savų būdų. VR filmuose, kuriuose nėra kruopščiai atsižvelgiama į akcentus, kurie išlaikytų auditorijos dėmesį, žiūrovai gali nepastebėti svarbių siužeto taškų, įtampos momentų ar kitų filmo istorijai svarbių įvykių. Be to, autorius rekomenduoja VR erdvių neužpildyti šimtais objektų, kad žiūrovo dėmesys nebūtų blaškomas. Tam, kad žiūrovas nesunkiai susigaudytų istorijoje, VR filmų siužetinė linija turėtų būti logiška ir paprastesnė nei tradiciniuose filmuose (Zhang, Zhu ir Tian, 2020). Besiblaškant po visą erdvę, žiūrovas apkraunamas dideliu kiekiu informacijos, o jei prie vaizdinės medžiagos dar pridedama garsinė ar tekstinė, gali būti painu susigaudyti filmo istorijoje. Be to, nenuspėjamas žiūrovo žvilgsnis gali nukrypti nuo svarbiausių dedamųjų filmo naratyve, todėl žiūrovas gali pasimesti ir prarasti susidomėjimą filmu. Dowling ir kt. (2018) papildo, kad galimybė stebėti aplinką

360 laipsnių žiūrovui suteikia visišką laisvę, todėl reikia kruopščiai apgalvoti visus erdvėje esančius objektus – turi derėti veikėjų išsidėstymas, spalvos ir kiti scenos elementai, kurie užtikrintų nuoseklų pasakojimą, tačiau tuo pačiu turi būti nuolat valdomas žiūrovo dėmesys, kad jis nepasimestų istorijoje.

Kita didelė problema, susijusi VR naratyvo pasakojimu, yra scenų pasikeitimas (Farahzadi, 2019). Kadrų keitimas, norint atkreipti žiūrovo dėmesį yra visiškai tik tradicinio filmo dalis, tačiau dažnas VR filmo kadrų keitimas gali erzinanti žiūrovus, kurie yra panirę į 360 laipsnių sceną. Autorius pamini, kad nors gali prireikti filmo istorijos šuolių, svarbu kuo labiau apriboti, kad auditorija nesusierzintų bei nepradėtų jausti pykinimo ir galvos svaigimo, kuris atsiranda, kai virtualioje aplinkoje vyksta daug judėjimo. Dowling ir kt. (2018) teigia, kad VR kine staigūs scenų pasikeitimai gali suklaidinti žiūrovus ar priversti juos nemaloniai jaustis, todėl reikia ieškoti kitų perėjimo metodų, kurie būtų sklandūs ir vos pastebimi. Tai galima padaryti per veiksmą ar tam tikrus aplinkos pokyčius, kad būtų išlaikytas pasakojimo sklandumas ir žiūrovui nebūtų sukeliami nepatogumai.

Galėjimas dairytis 360 laipsnių, o gal net vaikščioti ar veikti filme, filmų kūrėjams kelia papildomus iššūkius tam, kad VR filmo patirtis būtų kiek įmanoma tikroviškesnė. Zhang, Zhu ir Tian (2020) teigia, kad įtraukiems VR filmams svarbu išlaikyti kadrų kokybę, nes būtent turinio kokybė ir meniškumas yra šių filmų stiprioji pusė (lyginant su VR žaidimais, kurių pagrindas – atliekami veiksmai ir užduotys). Autoriai taip pat išskiria kelis aspektus, kurie yra svarbi įtraukiančio VR filmo dalis:

- Aukščiausios kokybės profesionali filmavimo technika – 360 laipsnių kameros, judesio jutikliai ir kita įranga, kuri užtikrintų, kad vaizdas būtų tikroviškas ir kokybiškas ir taip leistų žiūrovui visapusiškai pasinerti į filmą.
- Trimatis garsas, kuris leidžia žiūrovui realistiškai girdėti aktorių dialogą stebint iš įvairių rakursų. Kitaip tariant, kaip ir realybėje – kuo aktorius toliau, tuo jo balsas girdisi tyliau ir atvirkščiai.

Taigi įtraukiantis VR filmo naratyvas yra neatsiejamas nuo kokybiškos įrangos, tiek skirtos filmo kūrimui, tiek peržiūrai. Virtualios realybės paskirtis ir tikslas – imituoti realybę primenančius vaizdus, kad auditorija galėtų pasinerti.

VR kino interaktyvumas keičia ir pasakojimo struktūrą. Jei skaitmeniniame kine pasakojimas yra linijinis, tai virtualioje realybėje tokį pasakojimą išlaikyti gali būti sunku. Visų pirma, žiūrovas nuolat blaškosi po erdvę ir ją tyrinėja, antra – iš šios technologijos žiūrovas tikisi interaktyvumo ir savo paties įsitraukimo. Su laiku, tikėtina, kad žiūrovai norės vis daugiau patys veikti, o ne tik pasyviai stebėti VR filmą sėdėdami kėdėje, todėl Jeong (2021) siūlo tokias VR filmo struktūras:

1. Išsišakojanti siužetinė linija. Tokios siužetinės linijos nėra naujiena ir skaitmeniniame kine, vienas iš pavyzdžių – filmas „Black Mirror: Bandersnatch“ (2018), pristatytas „Netflix“ platformoje. Žiūrėdamas šį filmą žiūrovas turi daryti pasirinkimus tarp siužetų, todėl galiausiai kiekvienas yra nukreipiamas į skirtingą filmo pabaigą. Išsišakojančios siužeto linijos būtų tinkamos ir VR filmuose, leidžiant daryti pasirinkimus ir taip suteikiant žiūrovui galimybę tapti aktyviu, keičiant scenarijų ar net filmo pabaigą.

2. **Segmentuotas naratyvas**. Tokia naratyvo struktūra reikštų, kad pasakojimas yra iš anksto suskirstytas į segmentus, o žiūrovas gali keisti scenų eiliškumą arba nepatinkančias – praleisti. Toks sprendimas leistų šiek tiek personalizuoti filmą pagal žiūrovo poreikius prisitaikant prie jo sprendimų. Tai paprastesnė siužeto struktūra nei išsišakojančios siužetinės linijos, tačiau žiūrovui vis tiek suteikiama galimybė veikti ir sukuriamas interaktyvumas.

3. Interakcija su aplinka. Kadangi VR filmai suteikia žiūrovui galimybę stebėti aplinką 360 laipsnių kampu, visi objektai ir elementai turi sietis su naratyvu ir galėtų skatinti žiūrovą sąveikauti su jais. Tokie siužeto pokyčiai galėtų prisidėti prie žiūrovo tyrinėjimo ir jo dėmesio valdymo – priartėjęs prie tam tikrų objektų, jis galėtų išgirsti garsą, istoriją ar stebėti veiksmą iš arti. Tai šiek tiek primena VR žaidimus, kur žaidėjas tampa veiksmo dalimi. Tokia sąveika su aplinka turėtų pagerinti žiūrovo pojūčius, labiau įtraukti į filmo veiksmą ir leistų pasijausti ne pasyviu filmo stebėtoju, o dalyviu.

Taip pat svarbus ir scenarijus, kuris užtikrina sklandžius virtualios realybės potyrius. Ross ir Munt (2018) teigia, kad nors VR ir skaitmeniniai filmai turi panašumų rašant scenarijų, tačiau dėl išskirtinės technologijos, esminiai principai skiriasi ir įprastas filmo scenarijus negali būti naudojamas virtualios realybės filmui, tačiau gali būti pritaikomas pakeičiant kelis elementus.

1. Žvilgsnio valdymas. Skaitmeniniai filmai remiasi linijiniu pasakojimu, kuriame yra aiškiai ir struktūriškai apibrėžti kadrai, įvairūs montažo sprendimai ir scenų perėjimai, todėl žiūrovo žvilgsnį lengviau išlaikyti. Tuo tarpu virtuali realybė neturi ekrano rėmų, todėl žiūrovas gali dairytis po visą erdvę ir tai apsunkina jo žvilgsnio kontroliavimą. Ross ir Munt (2018) rekomenduoja scenarijų kurti taip, kad žiūrovo dėmesys būtų automatiškai nukreipiamas į svarbiausius veiksmus. Tai padaryti jie rekomenduoja pasitelkiant garsą, judėjimą ir šviesą. Ten, kur turi atsidurti žiūrovo žvilgsnis, turėtų būti stipresnis, dėmesį patraukiantis garsas ir ryškesni objektai. Taip pat turėtų būti judantys objektai, nes žmogus juos seks akimis.

2. Scenarijaus formatas. Skaitmeniniame kine į scenarijų dažniausiai įtraukiamos ir kadrų vizualizacijos. Virtuali realybė nėra plokščia, todėl Ross ir Munt (2018) siūlo scenarijuje braižyti 360 laipsnių erdvę, padalintą į keturias dalis ir sceną atvaizduoti iš viršaus, kad būtų galima lengvai suprasti, kur išsidėsto objektai ir aktoriai. Taip pat svarbu atkreipti dėmesį į garsą, kuris lemia realybės pojūtį. Garsas turi būti erdvinis, todėl scenarijuje turi būti nurodomi ne tik dialogai ar kiti

garsai, bet ir iš kurių objektų ir krypčių jie sklinda, kaip juda aplink žiūrovą. Tai taip pat padės nuspėti žiūrovo dėmesį.

3. Interaktyvumas. Nors dauguma šiuolaikinių virtualios realybės filmų nėra interaktyvūs, t.y. žiūrovas yra pasyvus, o ne aktyvus veikėjas, ateityje, tikėtina, atsiras įvairių interaktyvumo elementų. Ross ir Munt (2018) rekomenduoja iš anksto numatyti ir į scenarijų įtraukti galimą žiūrovo pasirinkimą stebėti vieną arba kitą sceną skirtingose erdvės dalyse. Tai leistų žiūrovui pasijausti aktyviu filmo dalyviu, o prireikus, kūrėjai vėl galėtų susigrąžinti jo dėmesį panaudojant žvilgsnio manipuliacijos elementus.

Galima įžvelgti, kad virtualios realybės filmo scenarijus yra hibridinis – turi tiek teksto ir vizualizacijų, būdingų skaitmeninio kino scenarijui, tiek ir išskirtinių savybių – interaktyvaus naratyvo principų ir erdvinių brėžinių. Kadangi VR filmai yra kuriami tik dešimtmetį, tikėtina, kad scenarijaus rašymas keisis kartu tobulėjant technologijoms ir bus atrasta naujų metodų, kurie užtikrins sklandų kūrybinės komandos darbą ir užtikrins įtraukiantį filmo pasakojimą. Taigi, svarbiausi naratyvo ypatumai, įtakojantys VR kiną, yra žiūrovo buvimas dalyviu (ne tik stebėtoju); išsišakojanti siužeto linija ir interaktyvumas; bei žiūrovo dėmesio valdymas pasitelkiant garsą, šviesą ir vaizdo elementus.

1.3.3. Virtualios realybės filmų žanrai

Peržvelgus per pastarąjį dešimtmetį sukurtus virtualios realybės filmus, galima pastebėti, kad pagal jų kūrimo metodus jie gali būti skirstomi į animacinius; animacinės grafikos; nevaidybinius, filmuotus 360 laipsnių kamera bei vaidybinius, filmuotus 360 laipsnių kamera. Animaciniai VR filmai yra panašūs į tradicinius animacinius filmus, kuriuose galima matyti 3D personažus, sukurtus įvairiomis programomis, taip pat jam galima priskirti filmus, kuriuose atkuriami ir animuojami paveikslai, papildyti animaciniais elementais. Animacinės grafikos filmai – tai grafika, kuri papildyta judančiais elementais, dažniausiai naudojama edukaciniais tikslais, kuriant mokymų VR filmukus ir kt. Filmuoti 360 laipsnių kamera dažniausiai yra dokumentiniai VR filmai, kuriuose matomi realūs (dažnai gamtos) vaizdai, įamžinti tiek statinėmis kameromis, tiek dronais. Vaidybiniai VR filmai taip pat yra filmuojami 360 laipsnių kameromis, o juose vaidina aktoriai.

Dėl šios technologijos naujumo, kūrėjai VR filmus taip pat dažnai vadina „VR patirtimi“, „interaktyviu filmu“ ir kitais pavadinimais. Filmų žanrai ne visada nurodomi, tačiau dažniausiai jie yra tokie patys, kaip ir skaitmeninių filmų, o dažniausiai kuriami dramos, nuotykių ar dokumentikos VR filmai. Kadangi VR filmai skiriasi nuo tradicinių, tikėtina, kad laikui bėgant keisis ir žanrai. Fang (2024) teigia, kad VR technologija filmų kūrėjams atveria galimybes eksperimentuoti su naujais pasakojimo būdais. Jei žiūrovas VR filmo metu gali daryti sprendimus ir pasirinkti savo kelią per

naratyvą, tada visi žiūrovai gali patirti skirtingus pasakojimus žiūrėdami tą patį filmą. Vystant šią idėją, filmų kūrėjai galėtų kurti naujus žanrus arba filmo žanras galėtų keistis kartu su žiūrovo sprendimais – tik jo pasirinkimai nulemtų, ar filmas plėtosis kaip nuotykių komedija, ar kaip drama, ar siaubo filmas. Tai būtų didelis proveržis filmų industrijoje, kai su vienu filmu gali sudominti skirtingas auditorijas, atliepdamas jų poreikius filmams.

VR gebėjimas panardinti žiūrovą į kitą realybę atneša ne vien galimybes, bet ir iššūkius – 360 laipsnių vaizdas ir realistiškumas sustiprina tiek teigiamas, tiek neigiamas žiūrovo emocijas, todėl kai kurie žanrai gali būti gąsdinantys ar sukeliantys kitus nemalonius pojūčius. Farahzadi (2019) pabrėžia, kad VR gali būti tinkama ne visiems filmų žanrams. Pavyzdžiui, siaubo filmai ir taip yra mėgstami tik tam tikros auditorijos, o panardinus žiūrovą į virtualią realybę siaubo žanras gali sukrėsti žiūrovus. Dėl šios priežasties siaubo žanras turi itin atsargiai laviruoti tarp baisumo lygių – nesuteikti žiūrovui per daug intensyvios baimės patirties. Pasak autoriaus, siaubo ir komedijos žanrai gali būti mažiausiai pritraukiantys auditorijas, o labiausiai dominantys VR filmų žanrai – veiksmo, nuotykių filmai bei dramos. Arcagni ir D'Aloia (2021) atkreipia dėmesį, kad dauguma nagrinėtų atvejų tyrimų parodė, kad kinematografinis žanras, kurio VR labiausiai pritraukia auditorijas yra dokumentinis filmas. Pasak autorių, dokumentinis filmo žanras labiausiai įtraukia žiūrovą į filmą, nes suteikia galimybę esant virtualioje realybėje lankytis realioje, egzistuojančioje aplinkoje. Dokumentinis žanras virtualioje realybėje turi daug potencialo, nes yra patrauklus auditorijoms savo turiniu, be to, šis žanras suteikia galimybę kurti įvairiomis temomis, kurios domina žiūrovą.

1.3.4. Virtualios realybės filmų žiūrovų patirtis

Pasak Young (2018), virtualios realybės kuriamos patirtys kelia dideles emocijas, todėl kuriant VR filmo turinį būtina atsižvelgti į tai, kas yra tikslinė auditorija ir kaip norima priversti ją jaustis. Tai, pasak autoriaus, tampa svarbiausiu kūrimo momentu. Jis taip pat nurodo, kad kūrėjai turėtų aiškiai įspėti žiūrovą kur prasideda ir kur baigiasi istorija (panašiai, kaip skaitmeniniuose filmuose istorija prasideda pavadinimu, o baigiasi – titrais). Tai ypač svarbu VR filmo istorijos pabaigoje, nes žiūrovai paprastai istoriją supranta jau jai pasibaigus (McEvoy, 2018, žr. Young 2018, p. 19).

Tačiau vien istorijos neužtenka – reikia išmanyti, kokie elementai suteikia šios medijos žiūrovams emocinį susijaudinimą bei kas lemia, kad VR vartotojai būtų sudominti. Pasak Sherman ir Craig (2018) yra 5 pagrindiniai elementai, kurie svarbūs patiriant virtualią realybę:

- virtualus pasaulis (turinys, esantis programinėje įrangoje);
- įtraukimas (vartotojas turi būti įtrauktas į kitą, alternatyvią realybę);
- interaktyvumas (VR turėtų reaguoti į naudotojo veiksmus);

- žmonės, kurie kuria (asmuo arba komanda, kuri kuria ir įgyvendina VR programą, kurią patirs dalyviai);
- žmonės, kurie priima VR mediją (žiūrovas, patiriantis virtualią realybę).

Galima pastebėti, kad virtualios realybės sėkmę lemia penki elementai, iš jų net keturi yra kūrėjo atsakomybė ir tik vienas – paties žiūrovo lūkesčiai. Žinoma, kad ir koks puikus bus techninis filmo apipavidalinimas, visapusiškam įsitraukimui privaloma gerai nusiteikusi auditorija, kuri pasiners į kitą realybę, ja patikės ir dalyvaus filmo istorijoje.

Virtualios realybės dabartis ir ateitis įdomi, bet neaiški – ši technologija gali turėti tiek teigiamų, tiek neigiamų padarinių, todėl yra kontroversiška. Į kitą realybę nukeliantis filmas žiūrovui gali būti vienas įspūdingiausių kada nors matytų patirčių. Kita vertus, virtuali aplinka nėra priimtina visiems – ji gali sukelti pykinimą, galvos svaigimą ar skausmą (S. Ornes, 2017). Norint geriau suprasti, ką patiria VR filmo žiūrovas, verta aptarti tiek fizinius, tiek emocinius žiūrovo pojūčius tiek iš teigiamos, tiek iš neigiamos pusės.

Fiziniai pojūčiai.

Kalbant apie fizinius pojūčius, vienas iš VR filmų privalumų yra portabilumas. Šiuolaikiniai VR akiniai/šalmai leidžia virtualius filmus patirti beveik visose lokacijose be išimties (modernieji VR akiniai yra įkraunami, todėl filmo metu nebūtina naudoti elektros energiją). Dėl šios savybės žiūrovas gali rinktis bet kokią poziciją – sėdėti, stovėti, ar net gulėti. Sukalibruotas ekranas, įmontuotas VR akiniuose, juda kartu su žiūrinčiuoju, todėl suteikia laisvę kūno pozicijai filmo stebėjimo metu.

Nors interaktyvūs filmai vilioja juos patirti apgaunant pojūčius ir patiriant kitą realybę, žiūrint VR filmus galima kilti nepatogumų ar ne atsirasti rimtų šalutinių poveikių. Visų pirma, VR įranga vis dar nėra patogi asmenims, kurie nešioja akinius, todėl žiūrintysis dažnai turi juos nusiimti. Be to, šiuolaikiniai VR šalmai/akiniai sveria gana daug, todėl ilgą laiką juos dėvint tai sukelia kaklo ir galvos skausmus.

Farahzadi (2019) teigimu, VR patirtis ypač apsunkina akių veiklą ir jas vargina. Statiški ekranai (tokie kaip televizorių ir kompiuterių ekranai), rodo tą patį turinį, nesvarbu, kur stebėtojas stovi jų atžvilgiu, bet dažniausiai žmonės linkę sėdėti fiksuotu atstumu, ne mažesniu nei 30 centimetrų. Tai svarbu žmonių regėjimo sistemai, nes leidžia normaliai funkcionuoti – kai žmogus žiūri į šalia esančius objektus, susitraukia akies raumenys ir įvyksta konvergencija bei akomodacija, tuo tarpu žvelgiant į tolį, akies konvergencija ir akomodacija yra ramios. Visgi, su VR akiniais yra kitaip. Kai ekranas yra nutolęs vos per kelis centimetrus nuo akių, pažeidžiamas natūralus akies darbo procesas – akys nukreiptos į ekraną, bet rodoma, kad turinys yra toliau. Šis reiškinys vadinamas „vergencijos ir prisitaikymo neatitikimu“ ir dėl jo žmogaus smegenys kovoja tarp dviejų procesų, o

akys pavargsta žymiai greičiau. Dėl šios priežasties po virtualios realybės filmo žiūrovai gali jausti akių ar galvos skausmą bei stiprų nuovargį.

Emocinė patirtis.

Tobulėjant technologijoms, vis daugiau filmų ėmė naudoti kompiuterinę grafiką, siekiant sukurti realistiškus specialiuosius efektus ir taip suteikti kuo daugiau emocijų žiūrovams. VR technologija gali dar labiau pagerinti žiūrovų patirtį su tikroviškais vaizdais ir galimybe pasivaikščioti po filmo erdvę. 360 laipsnių vaizdas leidžia žiūrovui būti apsuptam vaizdo įrašo, pasinerti į filmo aplinką ir sąveikauti su ja sukiojant galvą. Tai žiūrovui suteikia realumo pojūtį, kurio jis negalėtų patirti stebėdamas tradicinį filmą (Fonseca, 2016). Nors 360 laipsnių patirtis gali suteikti laisvę žiūrovui „būti filme“ – dairytis, stebėti ir tyrinėti aplinką, tačiau jis ne visada išnaudoja šią galimybę. Tong ir kt., 2021 (žr. Arifoghlou ir Derda, 2022) pastebi, kad dažnai įvyksta paradoksas – žiūrovai jaučia įtampą tarp laisvės dairytis pačiam ir tarp to, kad reikia sekti pasakojimą. Be to, iškyla „baimė kažką praleisti“ (angl. FOMO – fear of missing out). Žiūrovas nori pažinti aplinką ir ją patyrinėti, tačiau taip jis gali praleisti istoriją ir svarbius naratyvo elementus. Tai gali sukelti mažą emocinį įsitraukimą ir pasakojimo nesupratimą.

Vartotojų pasitenkinimą virtualios realybės filmu gali lemti ir jo, kaip stebėtojo, rolė, kitaip įvardijama kaip „požiūrio taškas“ (angl. POV – point of view). Farahzadi (2019) išskiria, kad požiūrio tašką galima išskirti į dvi kategorijas: pirmojo asmens ir trečiojo asmens.

- **Pirmojo asmens kategorija** leidžia žiūrovui filmo istoriją matyti konkretaus veikėjo akimis. VR filmo metu tai reikštų, kad pažvelgęs žemyn, žiūrovas matytų veikėjo, į kurį įsikūnijo virtualioje realybėje, kūną. Pasak Farahzadi (2019), paversti auditoriją savo istorijos veikėju yra labai efektyvus būdas įtraukti ją į įsimintiną patirtį. Kita vertus, realistiškas pirmojo asmens kūno dalių perteikimas VR filme yra įmanomas, tačiau vis dar sudėtingas procesas, todėl gali neatitikti žiūrovų lūkesčių ir sugadinti žiūrėjimo malonumą.
- **Trečiojo asmens kategorija** yra tipiška skaitmeninio kino perspektyva – kažkas panašaus į nematomą, bet nuolat esantį stebėtoją. Tai paprastai yra ir VR filmų kūrimo standartas, nes jame nėra kuriamos veikėjų galūnės ir kitos kūno dalys, o tai gali erzinti žiūrovus, nes nėra pilno tikroviškumo jausmo.

Norint geriau suprasti vartotojo patirtį ir tai, kas lemia jo emocijas VR filmo metu, Ding, Zhou ir Fung (2018) atkreipia dėmesį į tris elementus – buvimą, įsitraukimą ir sąveiką. Buvimas – tai visa, ką vartotojas jaučia patirdamas virtualią realybę. Kuo stipresnis buvimo pojūtis, tuo realiau juntama virtuali realybė. Įsitraukimas – tai vartotojo dėmesio išlaikymas patiriant virtualią realybę ir jo susidomėjimas aplinka. Jei įsitraukimas yra didelis, jis pastiprina buvimo pojūtį (realistiškumą).

Sąveika – tai vartotojo galimybės veikti virtualioje aplinkoje ir daryti jai įtaką. Tai sustiprina buvimo ir įsitraukimo pojūčius ir suteikia teigiamą virtualios realybės patirtį.

1.4. Auditorijų pritraukimas

Apžvelgus VR technologiją ir VR kino filmų specifiškumą, matoma, kad virtuali realybė turi tiek panašumų, tiek ir skirtumų, lyginant su kitomis medijomis. Lygiai taip pat ir su auditorijoms suteikiama patirtimi – ji ir unikali, ir tuo pačiu turi kitoms medijoms būdingų bruožų. Tiek VR ypatumai, tiek auditorijų poreikių supratimas yra svarbu kalbant apie jų pritraukimą reklamuojant VR patirtį. Kadangi virtuali realybė yra patiriama per VR akinius, o reklama dažniausiai transliuojama per plokščius ekranus (televizijoje, socialinėse medijose, lauko reklamose ir kt.) tai sukelia nemažai iššūkių ir kelia klausimą kaip virtualioje realybėje patiriamą jausmą perduoti kitų medijų pagalba. Šiuo atveju verta aptarti virtualios realybės marketingo specifiškumą.

Shafer, Carbonara ir Korpi (2018) atliktas tyrimas parodė, kad nors virtuali realybė geba sukelti stipresnes emocijas ir sustiprinti įsitraukimą, bendras pasitenkinimo lygis filmo turiniu išlieka panašus, nepaisant ar jis buvo stebimas su VR akiniais, ar tradiciniame 2D ekrane. VR filmai susideda ne tik iš meninės dalies (turinio), tačiau ir iš patiriamos emocijos – įtraukimo į filmo veiksmą, todėl reklamuojant tokius filmus derėtų akcentuoti abu aspektus. Tokiu atveju meninė dalis (turinys) gali būti reklamuojama pasitelkiant skaitmeninių filmų rinkodaros elementus, o įtraukimo į veiksmą dalis (panirimo į VR) – pasitelkiant virtualios realybės technologijos rinkodaros elementus. Apjungus abu šiuos elementus gali būti pasiekti geresni rezultatai, nei reklamoje akcentuojamas tik turinys arba tik virtualios realybės patirtis.

Turinio rinkodara.

Daugelį metų filmai buvo reklamuojami televizijoje, lauko reklamoje ar spaudoje, tačiau šie metodai nebegali užtikrinti visapusiško auditorijos pasiekiamumo, nes daugelis informacijos ieško internete. Wang ir kt. (2019) teigia, kad socialinės medijos turi tokią didelę įtaką, kad teigiami atsiliepimai gali skatinti susidomėjimą filmu dar prieš išleidžiant premjerą. Filmų platintojams autoriai rekomenduoja planuoti savo rinkodaros strategijas naudojant dviejų etapų modelį – **prieš premjeros išleidimą** ir **filmo rodymo metu**.

Prieš premjeros išleidimą vyksta ryšio kūrimas su auditorija, todėl labai svarbu, kad filmas būtų atpažįstamas. Tam autoriai rekomenduoja pasitelkti anonsus ir kitą vizualinę reklamą (pvz. plakatus), kad būtų sudarytas pirmasis įspūdis. Taip pat yra labai svarbi reklama socialiniuose tinkluose, ypač, jei savo teigiamais atsiliepimais apie filmą pasidalina žinomi asmenys bei išankstinėje premjeroje apsilankę žiūrovai. Trečias labai svarbus elementas – tai įvairios viešųjų ryšių

kampanijos, kurių metu aktoriai ir režisieriai dalyvauja interviu bei renginiuose, dalinasi savo įspūdžiais kuriant filmą ir dalinasi vaizdo įrašais iš filmavimo aikštelės.

Antras strategijos modelis vykdomas filmo rodymo metu, ypač aktyviai – pirmomis filmo rodymo savaitėmis, nes, pasak Wang ir kt. (2019), jos yra lemiančiomis tolimesnę komercinę filmo sėkmę. Šiame etape daug įtakos turi auditorijos aktyvumas socialiniuose tinkluose – jų teigiami ir neigiami komentarai stipriai paveikia tuos, kurie nėra matę filmo ir lemia jų sprendimus. Tam, kad filmas išliktų aktualus, taip pat svarbu nuolat apie jį priminti įtraukiant žiūrovus, pvz. skatinti diskusijas, komentarus ir kt., rengti interviu su aktoriais ir kitaip populiarinti filmą. Autoriai pabrėžia, kad šiais laikais kaip niekada anksčiau filmo komercinę sėkmę lemia ne tik kūrėjų komunikacija, bet ir vartotojų atsiliepimai ir bendruomenių įsitraukimas.

VR patirties rinkodara.

Didesnis iššūkis gali kilti reklamuojant VR įtraukimą ir suteikiamą emociją, kadangi virtualios realybės akiniai suteikia patirtį, kurios negali pasiūlyti kitos medijos. Kiek lengviau gali būti su ta auditorija, kuri jau yra išbandžiusi virtualios realybės akinius (tiek žaidimuose, tiek filmuose) ir yra susipažinusi su jos įtraukimu. Tuo tarpu su reklamuojant naujoms auditorijoms gali būti sudėtinga apibūdinti naują technologiją ir jos unikalumą. Be to, sąvoka „VR filmas“ visiems gali suteikti skirtingas asociacijas ir lūkesčius – vieni tai gali lyginti su VR žaidimo patirtimi ir tikėsis įtakoti filmo naratyvą, kiti – tikėsis ilgo meto filmo ir lygins jį su tradiciniais, jau matytais filmais. Nepatenkinus vartotojo lūkesčių jis gali nusivilti VR filmu ir daugiau nebesugrįžti bei nerekomenduoti jo aplinkiniams, būtent todėl svarbu reklamuojant neklaidinti ir kuo tiksliau perteikti VR filmo suteikiamą emociją ir patirtį.

Baekdal (2017) teigia, kad dėl VR naujumo, auditoriją reikia nuosekliai supažindinti su šia technologija, nes tik supratęs jos esmę, vartotojas nuspręs ją išbandyti. Pasak autoriaus, galimi keli žingsniai padėsiantys reklamuojant virtualios realybės produktus:

- **Suteikti informacijos apie VR technologiją.** Prieš reklamuojant siūlomą VR patirtį, auditorijai reikėtų išsamiai papasakoti, kas yra virtuali realybė, kaip ji veikia ir kokią unikalią patirtį ji gali suteikti. Auditorijai tai padės suprasti šios technologijos esmę ir būsimus pojūčius.
- **Leisti auditorijai išbandyti VR technologiją.** Jei yra galimybė, rekomenduojama auditorijai patiems išbandyti VR, nes tokia patirtis dažniausiai yra įtikinamesnė nei teorinis paaiškinimas.
- **Parodyti VR patirtį imituojančius įrašus.** Tokiuose vaizdo įrašuose (kuriuos galima žiūrėti per plokščius ekranus) turėtų atsispindėti tai, ką mato žmogus būdamas virtualioje realybėje. Šis punktas ypač svarbus tais atvejais, kai sunku pritraukti auditoriją gyvai ir kai yra reklamuojama virtualios realybės nebandžiusiems asmenims.

Matoma, kad labiausiai akcentuojama patirties svarba – tiek teoriškai, tiek ir praktiškai. Visgi, nors geriausiai veiktų praktinis VR išbandymas, kol technologija yra nauja, tai padaryti gali būti sudėtinga. Vartotojus pakviesti išbandyti virtualią realybę galima renginių, mugių ar festivalių metu, taip pat atvykstant į darbovietes ar mokyklas, tačiau tai atima daug laiko, finansų ir kitų resursų. Šiais laikais, kai daugelis informacijos apie pramogas ieško internete, VR reklama taip pat turėtų būti leidžiama internete.

Baekdal (2017) kalbėdamas apie šios technologijos rinkodarą suskirsto auditoriją į dvi dalis iškelia teoriją apie dviejų tipų VR patirtis – „makro momentas“ ir „mikro momentas“. Makro momentas – tai kai žiūrovas pats patiria visapusišką virtualią realybę užsidėjęs akinius ir matydamas vaizdus. Tuo tarpu mikro momentas – tai stebėjimas, kaip kitas asmuo patiria virtualią realybę. Kitaip tariant, vartotojas išgyvena emocijas, kurias suteikia VR, pats nenaudodamas šios technologijos. Panašiai būtų galima sulyginti su sporto varžybų žiūrėjimu arba žiūrėjimu, kaip kas nors žaidžia kompiuterinius žaidimus.

Freeman (2021) plačiau tyrinėja šią teoriją ir atlikęs tyrimus pastebėjo, kad asmenis, kurie iki šiol nebuvo patyrę virtualios realybės, labiau veikė mikro momento reklama, o tuos, kurie jau buvo ne kartą išbandę virtualios realybės technologiją, labiau paveikė makro momentas ir turinys, kurį matė. Iš to galima pastebėti, kaip svarbu VR filmų rinkodaroje suprasti abi auditorijas ir reklamoje taikyti tiek mikro, tiek makro momentus.

Mikro momentas. Kadangi į šį elementą įeina tik pasyvus kitų VR vartotojų stebėjimas, jis gali pritraukti nedrąsius vartotojus – tuos, kurie nedaug žino apie virtualią realybę arba jos prisibijo, kurie nėra linkę išbandyti naujovių ir jiems reikia laiko apsiprasti. Kitų vartotojų stebėjimas leidžia susidaryti nuomonę ir palengva prisirišti prie naujos technologijos, taip pat nuotoliu patirti VR sukeliamas emocijas. Be to, mikro momentas puikiai tinka socialinių tinklų ir televizijos rinkodarai, nes galima stebėti įrašus be specialių VR akinių ir susidaryti įspūdį apie VR filmą. Reklamos įspūdį gali sustiprinti žymių žmonių reakcijos per ar po VR filmo, taip sukuriant dar didesnį norą išbandyti ir pažiūrėti VR filmą pačiam. Tiesa, jis taip pat turi ir minusų. Be realios patirties vartotojas negali šimtu procentų suprasti patirties, be to, gali susidaryti tikrovės neatitinkančius lūkesčius.

Makro momentas. Šis elementas skirtas tiems, kurie jau yra susipažinę ir išbandę virtualią realybę ir ieško naujų potyrių. Makro momentas leidžia prodiuseriams pristatyti savo kūrybą festivalių ar renginių metu, reklamuoti kitus filmus atėjusiems į VR kino salę, taip pat prieinamas tiems, kurie savo namuose turi VR akinius – lygiai taip pat kaip skaitmeninių filmų kūrėjai prieš išleisdami filmą dalinasi pristatomuoju vaizdo įrašu, taip ir VR kūrėjai jį gali pasiūlyti savo auditorijai naudojant VR akinius. Šis rinkodaros elementas yra geriausias būdas reklamuoti VR patirtį, nes suteikia nuostabos efektą, emocijas ir realią patirtį. Visgi, ir jis turi trūkumą – kadangi peržiūrai reikia VR akinių, gali būti sunku pasiekti didelę auditorijos dalį. Tam, kad būtų pasiekta didelė sklaida,

reikia investuoti nemažai laiko vykstant į įvairius renginius, kalbinti žmones išbandyti virtualią realybę, taip pat ieškoti bendradarbiavimo su renginių organizatoriais, mokyklomis ir kitomis įstaigomis.

Nors mikro ir makro momentai turi savų pliusų bei minusų, pastebima, kad juos kombinuojant tarpusavyje, galima pasiekti platesnę auditoriją ir pasiekti geresnių VR kino sklaidos rezultatų. Prie šių elementų prijungus ir skaitmeniniam kinui taikomus rinkodaros elementus, galima susidaryti visapusiškai naudingą rinkodaros planą, kuris padės pritraukti auditorijas.

2. VIRTUALIOS REALYBĖS KINO PLĖTROS PERSPEKTYVŲ LIETUVOJE TYRIMAS

Atlikus literatūrinę VR kino specifikos analizę, toliau atliekami tyrimai, kurie leistų įvertinti esamą virtualios realybės kino padėtį Lietuvoje, auditorijos poreikius ir plėtros perspektyvas. Šiame skyriuje pristatoma tyrimo metodologija bei eiga ir tyrime gauti rezultatai iš VR kino technologijų, žanrų ir auditorijų pusių.

2.1. Tyrimo metodologija ir eiga

Tam, kad tyrimas būtų nuoseklus ir išsamus, o rezultatuose atsispindėtų įvairiapusiška lietuviško VR kino situacija, buvo taikyti keli tyrimo metodai – lietuviškų VR filmų platintojų komunikacijos turinio analizė, dalyvaujamasis stebėjimas, tikslinės grupės diskusija, eksperto interviu, turinio analizė.

Lietuviškų VR filmų platintojų komunikacijos turinio analizė. Šio tyrimo tikslas – pažinti esamą lietuviškų virtualios realybės kino filmų rinką, išskiriant didžiausius VR kino kūrėjus ir platintojus bei jų komunikaciją su auditorija. Tyrimo metu buvo atlikta rinkos analizė – įvardytos rinkoje esančios VR kino salės, bilietų kainos, naudojama rinkodara. Informacija šiam tyrimui buvo renkama internete (naudojant „Google“ paiešką, naršant socialinius tinklus), taip pat stebint kitą mediją – televiziją.

Dalyvaujamasis stebėjimas. Šio tyrimo tikslas – patirti VR filmo žiūrovo patirtį nuo bilieto įsigijimo iki filmo peržiūros ir aprašyti pojūčius bei pastebėjimus. Pasak Tidikio (2003), dalyvaujamasis stebėjimas turi ir pliusų, ir trūkumų. Šis metodas leidžia papildyti tyrimo rezultatus papildoma informacija, kuri nebūtų gaunama kitu tyrimo metodu. Visgi, yra ir trūkumas – kadangi tyrėjas atvyksta iš anksto žinodamas savo tikslus ir uždavinius, rezultatai gali būti pernelyg subjektyvūs. Dėl šios priežasties šis metodas nebuvo pasirinktas kaip pagrindinis, tačiau tik kaip pagalbinis, kad būtų galima geriau suprasti lietuviškų VR filmų auditorijos pojūčius ir sunkumus, su kuriais susiduria. Šio tyrimo metu buvo apsilankyta Kauno Akropolio „Hexa Cinema“ kino teatre ir buvo peržiūrėtas VR filmas „Žaisti gyvenimą“. Vėliau buvo aprašyti pastebėjimai nuo informacijos susiradimo ir bilietų įsigijimo iki filme patirtų įspūdžių.

Tikslinės grupės diskusija. Šio tyrimo metodo tikslas – išsiaiškinti lietuviškų VR filmų auditorijos nuomonę ir poreikius šiai medijai. Tikslinės grupės diskusija buvo organizuojama remiantis Gaižauskienės ir Valavičienės (2016) gairėmis. Pasak autorių, optimalus diskusijos dalyvių skaičius – 6-8 žmonės. Tyrimo metu grupė buvo sudaryta iš skirtingo lyčių ir amžiaus asmenų, joje

dalyvavo 6 asmenys nuo 19 iki 70 metų. Vienintelis reikalavimas dalyviams – jie turėjo būti matę bent vieną lietuvišką virtualios realybės filmą, kad galėtų pasidalinti savo įžvalgomis ir poreikiais. Tikslinės grupės diskusijai buvo paruošti klausimai, jie sudaryti laikantis etikos principų, klausimų formuluotės ruoštos atsakingai, remiantis Gaižauskaitės ir Mikėnės (2014) klausimų sudarymo gairėmis. Dalyviai buvo supažindinti su tyrimo tema ir tikslu, preliminare trukme bei savo teisėmis. Kiekvienam dalyviui buvo užtikrintas anonimiškumas – neskelbiama informacija, pagal kurią būtų galima juos identifikuoti, jiems taip pat suteikti slapyvardžiai.

Eksperto interviu. Šio tyrimo tikslai buvo du: 1. sužinoti daugiau informacijos apie lietuviškų VR filmų auditorijų poreikius iš eksperto, kuris tiesiogiai dirba su auditorijomis ir 2. sužinoti informacijos apie Lietuvos VR kino padėtį ir perspektyvas, lyginant su užsienio šalimis. Šiam tyrimui buvo pasirinkti du asmenys. Pirmajam išsikeltam tikslui pasiekti buvo kalbintas Mykolas Spietinis – asmuo, dirbantis „Hexa Cinema“ VR kino teatre, kasdien bendraujantis su žiūrovais, matantis jų reakcijas ir galintis pasidalinti jų įspūdžiais ir įžvelgti poreikius. Antrajam tikslui pasiekti buvo kalbintas Darius Vizbaras – „Kosmos Theatre“ vadovas, „Gluk Media“ prodiuseris, dirbantis su VR filmų ir patirčių prodiusavimu. Interviu klausimai buvo sudaryti remiantis etikos principų ir atsižvelgiant į Gaižauskaitės ir Mikėnės (2014) interviu atlikimo patarimus. Apklaustieji buvo informuoti apie tyrimą ir jo eigą, apie savo teises ir kitus etikos principus.

Turinio analizė. Tam, kad būtų geriau suprasta esama VR filmų rinka Lietuvoje, buvo atlikta lietuviškų virtualios realybės filmų analizė – jų sukūrimo metai, filmavimo metodas, žanras, tema ir įvertinimai užsienio kontekstu.

Tyrimo eiga.

Pirmiausia buvo atliktas dalyvaujamasis stebėjimas. Šis tyrimo metodas buvo taikomas pats pirmas, nes juo buvo norima kuo geriau suprasti vartotoją, kuris nėra nuodugniai pasidomėjęs lietuviškų VR kino filmų rinka. Imituojant vartotojo, norinčio pamatyti virtualios realybės kino filmą, elgseną, internete buvo ieškoma informacijos apie VR filmus, buvo išsirinktas norimas filmas ir įsigytas bilietas. Atvykus į Kauno Akropolio „Hexa Cinema“ kino teatrą buvo peržiūrėtas VR filmas „Žaisti gyvenimą“, vėliau aprašyti pojūčiai. Tyrimo metu buvo geriau suprasta VR kino rinka, tačiau reikia paminėti, kad filmas buvo žiūrimas su tikslu ištirti patirtį, o ne pasimėgauti, todėl rezultatai yra smulkmeniški.

Antra, buvo atlikta komunikacijos turinio analizė. Ją atliekant, „Google“ paieškoje su raktažodžiais „virtualios realybės filmas“, „VR kino salė“, „VR kino teatras“ buvo ieškoma informacijos apie Lietuvos VR kino kūrėjus ir esamus filmus. Išskyrus didžiausius Lietuvos VR filmų platintojus („VR Cinema“ ir „Hexa Cinema“), buvo surinkta informacija apie jų veiklą, platinamus filmus esamuoju laiku, lokacijas, kuriose yra rodomi filmai, bilietų kainą ir kanalus, kuriais

reklamuoja savo VR filmus. Dalis informacijos buvo rasta internete („Google“, socialiniai tinklai „Instagram“ ir „Facebook“), o kita dalis ieškoma kitais kanalais – stebint televiziją, elektroninius naujienlaiškius. Pagrindinis minusas – nepavyko surinkti medžiagos iš spausdintos spaudos. Be to, informacija buvo renkama tik apie du didžiausius platintojus, neapžvelgiant visos lietuviškos VR kino rinkos (pvz. nebuvo analizuojami kūrėjai, turintys po nedaug filmų arba tie, kurie kuria VR filmus, bet tai nėra jų pagrindinė veikla, kaip, pvz., „Kosmos Theatre“).

Trečia, buvo atliktas struktūruotas interviu su ekspertu. Interviu vyko „Hexa Cinema“ VR kino teatre, jame dalyvavo čia dirbantis Mykolas Spietinis. Kadangi tyrimas vyko jo darbo vietoje, buvo galima iškart apžiūrėti VR įrangą, apie kurią buvo kalbama interviu metu. Sunkumai, su kuriais teko susidurti, buvo keli. Apklaustasis atsakinėjo pateikdamas trumpus atsakymus, vengdamas pasakyti „per daug“. Be to, blaškė tai, kad interviu vyko darbo metu, todėl apklaustajam reikėjo nuolat stebėti ar nėra klientų. Interviu truko valandą laiko. Be to, interviu buvo planuojama atlikti su trimis ekspertais, deja, du iš jų dingo po susitarimo.

Ketvirtasis tyrimo metodas – tikslinės grupės diskusija. Diskusijoje dalyvavo 6 asmenys nuo 19 iki 70 metų amžiaus. Visi asmenys yra matę bent vieną lietuvišką VR filmą. Prieš diskusiją kiekvienas dalyvis buvo informuotas apie tyrimo temą, tikslą ir konfidencialumą, buvo išsiųsta prisijungimo duomenys ir instrukcija, kaip prisijungti į diskusiją. Diskusijos metu dalyviai buvo dar kartą informuoti apie tyrimą, konfidencialumą, diskusiją ir jos eigą, taip pat buvo pranešta, kad diskusija bus įrašoma. Diskusijos įrašo trukmė – 01 val. 11 min. 42 sek., pokalbis buvo transkribuotas pasitelkiant https://app.amberscript.com/. Tai sukėlė nepatogumų, kadangi transkribuotame tekste buvo klaidų, todėl jis buvo dar kartą klausomas ir taisomas mechaniškai.

Penktasis atliktas tyrimas buvo pusiau struktūruotas interviu su ekspertu Dariumi Vizbaru. Interviu vyko nuotoliu, „Teams“ platformoje. Pokalbio metu buvo pateikiami iš anksto paruošti klausimai, taip pat buvo užduoti keli papildomi klausimai, kuriais buvo siekta pasitikslinti informaciją. Interviu buvo įrašomas, įrašo trukmė – 51 min. 18 sek., pokalbis buvo transkribuotas pasitelkiant https://app.amberscript.com/. Tai, kaip ir atliekant tikslinės grupės diskusijos transkribavimą, taip pat sukėlė nepatogumų, kadangi transkribuotame tekste buvo klaidų, todėl jis buvo dar kartą klausomas ir taisomas rankiniu būdu.

Paskutinysis atliktas tyrimas buvo turinio analizė. Jos metu internete buvo ieškoma lietuviškų VR filmų, kurie buvo rodomi anksčiau arba yra rodomi dabar. Paieškai buvo pasitelkta internetinė paieškos sistema „Google“. Iš viso pavyko rasti 8 VR filmus, kuriuos sukūrė Lietuvos kūrėjai.

2.2. Tyrimo rezultatai

Šiame poskyryje yra pateikiami svarbiausi tyrimų rezultatai lietuviško VR kino technologijų, žanrų ir auditorijų kontekste. Skirsniuose 2.2.1., 2.2.2. ir 2.2.3. pateikiami visi komunikacijos turinio analizės ir turinio analizės rezultatai, o kitų tyrimų metodų – tik esminiai rezultatai ir citatos (pilni tyrimų rezultatai pateikiami prieduose).

2.2.1. Technologijos

VR filmo gamyba.

Kadangi VR technologija yra gan nauja, gali kilti klausimas, ar Lietuvoje turime užtektinai technologinių išteklių ir profesionalų, galinčių dirbti prie VR filmų gamybos. D. Vizbaro teigimu, tiek Lietuvoje, tiek visame pasaulyje yra pakankamai žmonių, gebančių kurti turinį VR filmams ar patirtims, nes *„<...> įrankiai yra ganėtinai prieinami, didžioji dalis, kas darę vizualiuosius menus ir ten projekcijas dabar laisvai gali daryti, nu, labai lengvai pereina prie ten visokių „Unreal Engine“ ir „Unity“, kad galėtų dėlioti savo tas patirtis. Dar įsijungia AI, tai išviso tenais pasidaro labai lengvas <...>*“. Tai rodo, kad profesionalai, kurie kuria 3D filmus, animaciją, ar kitą turinį ir moka naudotis pagrindinėmis kompiuterinėmis programomis, gali nesunkiai adaptuotis prie VR technologijos kūrimo, o pasitelkus dirbtinio intelekto pagalbą ir mokymus realiu laiku, galima dar greičiau persikvalifikuoti ir dirbti VR kino gamyboje. Tiesa, kadangi tai nėra skaitmeninio kino gamyba, bet turi ir žaidimų industrijos specifikos ir programavimo, prodiuseriams reikia prie to adaptuotis ir atsižvelgti į abiejų industrijų specifikas. D. Vizbaras taip pat pamini ir tai, kad vaidybinio VR filmo gamyboje naudojami žalieji ekranai (angl. „green screen“), judesį fiksuojantys kostiumai su davikliais ir kiti specifiniai rekvizitai, tačiau Lietuvoje aktoriai nėra tam ruošiami. Iš kitos pusės, jis teigia, kad esant poreikiui aktoriai to gali išmokti ir suvaidinti kitoje aplinkoje nei yra pratę tradicinio kino filmavimo metu.

Lyginant Lietuvos VR kino padėtį su Europa, pasak D. Vizbaro, esame panašioje padėtyje: *„<...> nėra, kad mes ten atsilikę, nėra, kad mes kažkur pažengę, yra geresnių, blogesnių, bet mes visi esam on the same daugiau mažiau.“* Jis taip pat pamini, kad nebent lyginant su kai kuriomis šalimis Lietuvos kūrėjai negali įsigyti naujausios technikos ar įsirengti filmavimo studijų, o tai gali daryti įtaką. Visgi, lyginant su Azijos šalimis, Lietuva (kaip ir visa Europa) nėra tokia pažangi technologiškai: *„<...> ten yra jau kitas visai levelis, nes ten yra metami labai labai, nu turint omeny, kad europiečiai neturi savo VR gamintojų, savo, žinai, industrijos kažkokių lyderių.“* Pasak D. Vizbaro, pagrindiniai VR technologijos rinkos lyderiai yra „Meta“, kuri yra US kapitalo, „PICO“ ir „SONY“, kurie yra Azijos šalių kapitalo. Jis taip pat teigia, kad tai pasimato ir per turinį, kai festivalio metu Azijos šalys pristato savo darbą, iškart matosi kiek investuota lėšų.

Kuriant VR filmus taip pat svarbu ir jų pritaikomumas VR akiniams. Pasak D. Vizbaro, jau yra tokių atvejų pasaulyje, kai kūrėjai pasitraukė iš rinkos, nes: *„<...> sukūrė ant Apple vision, kuris yra žiauriai mažai kam prieinamas“.* Amerikoje Apple vision VR akiniai kainuoja apie 4000 eurų, todėl nenuostabu, kad ir taip nedidelė rinka buvo susiaurinta keliasdešimt kartų. Dėl šios priežasties kuriant filmus jis rekomenduoja nesusifokusuoti į vieną prietaisą ir stengtis daryti „stand alone“: *„Susidaryti tokį build'ą, kad nepaisant to ant kokių akinių tu būsi užsidėjęs, tu įeisi, viskas tau ant visų platformų veiks.“* Tokiu būdu kūrėjai užsitikrins, kad virtualios realybės filmą galės pristatyti platesnei auditorijai, be specifinių, tik tam filmui pritaikytų, akinių ir papildomos įrangos (pvz. kompiuterio).

VR filmų peržiūra.

Svarbu aptarti ir VR filmų peržiūrai skirtą techniką. Atliekant dalyvaujamąjį stebėjimą, fizinė patirtis buvo neigiama. Vos prasidėjus seansui buvo susidurta su prasto garso problema, kuri, paprašius darbuotojo, buvo pataisyta. Visgi, kitų nepatogumų nepavyko pašalinti: „*<...> buvo pastebėta, kad vaizdas akiniuose nemaloniai „mirguliuoja“, tačiau darbuotojas nurodė, kad taip turi būti. Be to, akiniai nebuvo patogūs – jie pilnai neprisiplaudė prie veido, pro tarpą apačioje viso filmo metu švietė išorės šviesa. Akiniai buvo sunkūs, jau po dešimties minučių buvo sunku susikaupti dėl nemalonių pojūčių“.* Derėtų paminėti, kad įsigijus bilietą internetu, su juo kartu buvo atsiųsta ir instrukcija, kurioje nurodyta, kad: *„<...> jei VR patirtį stebima pirmą kartą – rekomenduojama sukti palengva, priprantant prie vaizdo. Taip pat patariama vengti staigių judesių ar nusiimti akinius vos tik pajutus pykinimą, galvos svaigimą, baimę dėl aukščio ir kitus nemalonius simptomus.“* Nepaisant to, kad buvo laikomasi instrukcijoje nurodytų patarimų, nemalonių pojūčių išvengti nepavyko. Pasibaigus seansui buvo juntamas diskomfortas dėl akinių nuspaudimo kaktoje ir nors pradžioje nebuvo nei pykinimo, nei galvos svaigimo, visgi, nemalonūs pojūčiai pasireiškė vėliau: *„<...> likusį vakarą buvo juntamas keistas jausmas – siūbavimas, spaudimas galvoje.“* Apie šalutinius pojūčius, kurie gali pasireikšti praėjus kelioms valandoms po seanso, nebuvo įspėta.

Su nepatogumais dėl įrangos susidūrė ir visi tikslinės grupės dalyviai. Visų pirma, buvo nesureguliuotas akinių ir ausinių garsas, todėl tai trukdė mėgautis VR patirtimi. Ne kartą diskusijoje nuskambėjusi problema – per tylus garsas ausinėse ir triukšmas patalpose, todėl seanso metu buvo girdimi pašaliniai garsai. Respondentas Nr. 5 girdėjo šalia esančių asmenų ausinių garsą: *„Blogas garsas, per tylus, reikia prašyti, kad pagarsintų, o po to girdi, jeigu per tyliai, pas kitus kas groja, nes nesinchronizuotai, tai girdi ateities balsą, ką dar tik sakys.“* VR filmo kokybė diskusijos dalyviams yra svarbiausia. Kaip teigia respondentas Nr. 5: *„Jeigu filmas nevertas kokybės, nu tai ir už nulį eurų turbūt aš vis tiek neičiau.“* Respondentas Nr. 4 taip pat pasidalino, kad žiūrint filmą buvo paprašyta nusiimti regėjimą stiprinančius akinius. Tiesa, filmo žiūrėjimas nuo to nenukentėjo. Jam,

kaip ir kitiems respondentams, buvo nepatogu su VR akiniais viso filmo metu: „*Tai kartais nebūna itin patogu laikyti tuos akinius, nes kad jie nenukristų kažkaip nuo galvos ir galbūt priklauso nuo asistentų kompetencijos, kaip ten užsidėti patogiai būtų arba nuo sukūrimo, tiesiog pačio produkto dizainą būtų galima kažkaip pakeisti.“* Respondentas Nr. 2 taip pat turėjo nusiskundimų dėl VR akinių, tačiau ne dėl patogumo, o dėl vaizdo kokybės: *„Man nebuvo taip, kad kažkaip blogai jausčiausi arba svyruočiau ir jausčiau diskomfortą su tais akiniais. Gal tik kai paminėjau buvo, gal jie nesureguliuoti pats ryškumas tai tiesiog erzino.“* Pastebima, kad visi apklaustieji nurodė kokius nors nepatogumus dėl VR akinių filmų peržiūros metu.

Daugelis akcentavo saugumą ir jaukumą, nes pastarųjų trūksta žiūrint VR filmus. Respondentas Nr. 4 teigė, kad filmo metu jautėsi nesaugiai, trūko erdvės: „*Ir aišku, galbūt kokia grindų danga galėtų būt minkšta, kad kaip ir minėjo, kad nori arba daugiau erdvės, nes vis tiek kai sukies, nori nuo visų, net ir pavaikščioti po tą visą erdvę. Tai paskutiniu metu kai žiūrėjau, kur aš atrodo, einu net atsitrenkiau į kažkokį tai objektą atsitrenkiau. Tai galbūt irgi reiktų pasvarstyti, kad būtų pakankamai erdvės vienam žmogui.“*. Be didesnio erdvės ploto, daugeliui taip pat norėjosi saugumo užtikrinimo sėdėjimo zonose, daugelis paminėjo, kad sėdint ant aukštų „baro“ kėdžių bijojo laisvai judėti, pasisukti, o Respondentas Nr. 3 tapo incidento liudininku, kai gretimai esantis žmogus seanso metu nukrito. Paantrina ir respondentas Nr. 5: *„Na kažkaip reikėtų pažiūrėti ar įsikibti, ar kažkaip kitaip pagalvot, nes nu tikrai daug kam susisuka ta galva“.* Kiti respondentai taip pat norėtų turėklų ar porankių, į kuriuos galėtų įsikibti seanso metu, kad galėtų jaustis saugiau judant po erdvę. Be to, respondentas Nr. 5 pasidalino, kad aptarnaujantis personalas dažnai skuba ir nesuteikia pilno, informatyvaus instruktažo, todėl žmonės greitai juda po erdvę, sukasi, todėl juos ima pykinti ir vargina kiti nemalonūs simptomai: *„Tie, kas ten dirba, aišku, jie greit pasako, pasako, nes yra didelė eilutė ir po to jau čia su individualiais pojūčiais kiekvienas skirtingą gauną tą dozę. Tai čia iš tos negatyvios pusės daugiau.“* Kiti respondentai pritarė, kad nepatyrė visos VR filmo patirties, nes atliko mažos amplitudės judesius, vengdami nemalonių simptomų.

Respondentų paklausus, ar jiems užtenka VR akinių ir ausinių, kad įsijaustų į kitą realybę, ar jiems norisi kitų technologijų, daugelis atsakė, kad esamos technikos jiems užtenka, be to, keli respondentai teigė, kad jei būtų papildomos technologijos, greičiausiai stipriai išaugtų bilietų kainos. Respondentas Nr. 1 teigia, kad jį domintų jutiminiai pojūčiai – pavyzdžiui, galimybė pajausti rasotą žolę po kojomis. Kiti respondentai taip pat teigė, kad jiems nėra būtini kiti pojūčiai, bet mielai juos išbandytų ateityje. Respondentas Nr. 2 teigė: *„<...> jeigu mes tai kalbame apie tokius trumpus pusės valandos filmukus tai turbūt, kad dadėtų judesys, kvapai, vėjo kažkokie tai gūsiai pridėtų tam pliusų. O ką dar sukurs ar dar kaip įsivaizduosime ateityje tai turbūt ir išbandysime.“* Respondentas Nr. 1 teigė, kad išbandytų ir stipresnius pojūčius, pavyzdžiui, lietų: *„Pvz. jeigu pradeda lyti ar ten ant mūsų pradeda krapnoti. Galbūt visai įdomu būtų. O jeigu net, galbūt galėtų būt kažkokia speciali apranga*

tada įeiti į tą erdvę, kad ten kažkokį, pavyzdžiui, chalatą užsidėti kad ir nuo lietaus rūbą. Dar labiau sustiprintų tos pusės pojūčius, nes tada mes pasiruoštume ir lietui, ir audrai, vėjui. Galbūt būtų visai ir įdomi patirtis.“ Respondentai vieningai sutarė, kad papildomi pojūčiai pridėtų VR filmui įdomumo ir pagerintų įsijautimą į kitą realybę.

Kalbant apie erdvę, kurioje yra žiūrimas filmas, vėl iškilo saugumo ir patogumo klausimas, beveik visi nurodė, kad aplinka jiems yra svarbi. Respondentas Nr. 1 dalinosi, kad: *„<...> norėtųsi būti ir kažkur erdvėje tokioje, kur nesimaltų žmonės, kad netrukdytų, kad negirdėtum pašalinių garsų. Tai manyčiau svarbu“*. Respondentas Nr. 6 antrino: *„Aš norėčiau žiūrėt uždaroje patalpoje, kažkokioj tamsioj, galbūt kaip kino salė, gal kažkas panašaus, kad tiesiog saugiai ir patogiai jaustis.“* Respondentas Nr. 5 nurodė, kad jam lygiai taip pat svarbu jaukumas ir privatumas seanso metu ir papildė, kad: *„tam tinkama turbūt vieta, kad nebūtų nu gėda, sakykim, nes jei ten sukiosi, bandysi kažką pagriebt, jeigu taip muziejui, tai galbūt keistai atrodytų.“* Respondentas Nr. 3 pridėjo, kad aplinka turėtų būti ne tik jauki, bet ir prabangi, lygiai kaip ir teatro ar kino erdvė, turi būti ir VR kino salė.

Tuo tarpu M. Spietinis esamą įrangą (VR akinius ir ausines), skirtą „Hexa cinema“ salių filmų peržiūrai, vertina teigiamai: *„Tą ką turim šiai dienai yra pakankamai, nes įranga yra patikrinta ir kokybiška, veikimas pačių VR akinukų yra ilgas, tu gali 3-4 valandas nenustojant naudoti nededant išorinės baterijos, power banko. Baterija yra išorinė, todėl esam daugiau mobilūs, nes seanso metu gali nueiti ir uždėti bateriją, žmonės yra perspėjami, nes gali jautriai sureaguoti.“* Kita vertus, kalbant apie technologiją ir vartotojo pusės, ekspertas nurodo, kad žiūrovai patiria nepatogumų: *„Jeigu tai yra prastai sureguliuota įranga, akiniai gali po tam tikro laiko spausti kaktą, nes prietaisas yra sunkesnis, nei mes esam pratę nešioti akinius nuo saulės ar regėjimui skirtus akinius.“* Pasak jo, nepatogumų sukelia ne tik VR įranga, bet ir šiame kino teatre esančios kėdės: *„Vyresnio amžiaus žmonėm kartais yra sunkiau atsisėsti į žemesnius krėslus.“* Akivaizdu, kad žmonės susiduria su nepatogumais ne tik dėl technologinės įrangos, tačiau ir dėl kitų rekvizitų esančių VR kino salėje.

Kalbant apie ateities perspektyvas virtualios realybės kino industrijoje, D. Vizbaras teigia, kad dabartinių VR akinių patogumas yra subjektyvus – vieniems gali būti per sunkūs, kitiems ne, tačiau yra techninė galimybė ateityje juos padaryti lengvesnius ir kompaktiškesnius.

2.2.2. Žanrai

Lietuviški VR filmai.

Skirsnyje 1.3.3. jau buvo minėta, kad pagal virtualios realybės filmų kūrimo metodus, jie gali būti skirstomi į animacinius; animacinės grafikos; nevaidybinius, filmuotus 360 laipsnių kamera bei vaidybinius, filmuotus 360 laipsnių kamera, o žanrai dar nėra aiškiai nubrėžiami, tačiau pagal

turinį jiems galima prilyginti tradicinių kino filmų žanrus. Lietuvoje yra sukurti keli virtualios realybės filmai, kuriuos galima priskirti meniniam filmui, o ne kitai VR patirčiai (pvz. žaidimui, edukacijai, muziejaus informacinei vaizdo animacijai ir kt.).

Pirmąjį lietuvišką VR filmą išleido Andrius Lekavičius. „Kruvinasis sekmadienis VR“ (2017 m.) buvo pristatytas Venecijos kino festivalyje, kai pirmą kartą buvo rengta VR programa. Šis animuotas dokumentinis filmas, trunkantis 15 minučių, leido žiūrovui išgyventi 1991 sausio 13-osios įvykius Vilniuje prie televizijos bokšto (šaltinis: „7 meno dienos“). Ši Andrius Lekavičiaus VR patirtis 2018 metais pervadinta į „Laisvės kodas 13“ ir Lietuvos žiūrovams 2018 metų sausio 12-22 dienomis Vilniuje buvo rodoma nemokamai (su registracija) (šaltinis: „Bernardinai“).

Sėkmingiausiu iki šiol Lietuvoje laikomas VR filmas „Angelų takais“ buvo pristatytas 2018 metais (režisierė Kristina Buožytė), filmo trukmė – 30 minučių. Jame yra atkurti šešiasdešimt M. K. Čiurliono paveikslų, tokių kaip „Angelas“, „Ramybė“, „Saulė“ ir kiti. Filmo metu žiūrovai gali tyrinėti animuotus, judančius, tarsi „atgimusius“ paveikslus iš arti, susipažinti su jų veikėjais bei aplinka. 2024 metais kūrėjai išleido patobulintą „Angelų takais“ filmo versiją, kurioje buvo pagerinta vaizdo kokybė, integruotas erdvinis garsas ir perkurta dalis scenų. Šį VR filmą galima priskirti animacijai, jis yra artimas dokumentiniam žanrui. Pasak autorių, šį filmą matė daugiau nei 400 tūkstančių žmonių, filmas buvo rodomas daugiau nei 150 Lietuvos miestų, o 2025-tais metais planuojama turėti keturias pastovias rodymo vietas (šaltinis: „Angelų takais“). 2018 metais šis filmas buvo pristatytas Venecijos kino festivalyje, „Biennale college cinema – Virtual reality“ programoje, 2019 metais „Angelų takais“ Jungtinėje Karalystėje gavo „Lumen Prize for Art and Technology“ apdovanojimą už pasiekimus meno ir technologijų srityse, 2020 metais režisierė Kristina Buožytė ir VR kūrėjas bei prodiuseris Vitalijus Žukas už „Angelų takais“ buvo įvertinti „Sidabrinės gervės“ geriausios profesinės meistrystės apdovanojimu (šaltinis: „Banga“).

„Angelų takais“ kūrybinė komanda 2024 metais pristatė naują filmą „Pasaulių sutvėrimas“, kuris, kaip ir pirmasis, yra animuota M. K. Čiurlionio kūryba. Filmo režisieriai – Kristina Buožytė ir Vitalijus Žukas, o jo trukmė – 45 minutės. Šį filmą galima priskirti dokumentikos žanrui, tačiau patys kūrėjai žanrą nurodo kaip „interaktyvi VR patirtis“. Filme animacijos pagalba atgyja „Karalių pasaka“, „Žalčio sonata“ ir kiti M. K. Čiurlionio paveikslai, fone skambant M. K. Čiurlionio muzikai, kurią interpretavo kompozitoriai Rokas Zubovas ir Phil Von (šaltinis: „Angelų takais“).

Dar vienas lietuviškas animacinis VR filmas – „Žaisti gyvenimą“ (trukmė – 30 minučių), kuris taip pat sukurtas remiantis meno kūriniais (filmo koncepcijos autorius Vilius Petrauskas). Filmo turinys susideda iš dvidešimti menininko Algio Kriščiūno paveikslų, kurie atgyja animacijos dėka, taip pat filme plėtojama istorija, kurią parašė paveikslų autorius, o įgarsino aktoriai Mantas Jankavičius ir Inga Jankauskaitė (šaltinis: „Hexa cinema“). Dėl dramatiškos ir nostalgiškos filmo istorijos filmą galima būtų priskirti dramos žanrui. „Žaisti gyvenimą“ 2024 metais buvo įtrauktas į

Venecijos kino festivalio programą, o Salonikų kino festivalyje Graikijoje apdovanotas už geriausią pasirodymą (kategorija: išplėstinė realybė) „Auksinio Aleksandro“ apdovanojimu.

Naujausias animacinis lietuviškas VR filmas, pradėtas rodyti 2025 metais, yra „Arklio Dominyko kelionė į žvaigždes“, kurio trukmė – 34 minutės. Šis filmas sukurtas pagal to paties pavadinimo Vytauto V. Landsbergio knygą ir yra pilnai animacinis filmas (primenantis tradicinius animacinius filmus). Filmo siužetas pasakoja apie arklį Dominyką ir jo kelionę į kosmosą ieškant brangakmenio, kuris gali išsaugoti Dominyko mėgstamą gėlę nuo žiemos šalčio. Kūrėjai nurodo, kad šis filmas tinkamas įvairaus amžiaus žmonėms (visai šeimai), visgi, filmas pastatytas pagal vaikams skirtą knygą, todėl tikėtina, kad jo auditorija – vaikai. Tai pirmasis lietuviškas VR filmas vaikams.

2023 metais buvo pristatytas pirmasis 360 laipsnių kamera filmuotas (nevaidybinis) filmas „Aš Lietuva“ (režisierius Donatas Ulvydas), kurio trukmė – 20 minučių. Tai dokumentinio žanro filmas, kuriame užfiksuota Lietuvos gamta – virš trisdešimt lokacijų visoje šalyje, kurios pateikiamos iš aukštai (filmuotos dronu), todėl juntamas skrydžio virš miestų jausmas. Filmo metu taip pat girdima rašytojos Akvilės Kavaliauskaitės poema, kurią skaito aktorė Ilona Balsytė, o ją papildo Artūro Pugačiausko kurtas erdvinis garsas ir Kipro Mašanausko muzika (šaltinis: „Hexa Cinema“).

Pirmasis Lietuvoje vaidybinis VR filmas – 35 minučių trukmės „Nepažįstamoji“ (režisierius Žilvinas Vingelis), išleistas 2021 metais. Šio dokumentinio žanro filmo naratyvas sukasi aplink dailininkės Marianos Veriovkinos gyvenimą Utenoje, tačiau vietoje linijinės biografinės istorijos, žiūrovas mato pavienius fragmentus, kurie yra dailininkės prisiminimai (šaltiniai: „Gluk Media“ ir „Utenos regiono vietos veiklos grupė“). Šis filmas yra Utenos regiono įgyvendinamo projekto „Nepelnytai užmirštų žmonių ir vietų svarbių vietos bendruomenei pažinimas ir plėtra pritaikant inovacijas“ rezultato dalis. Filmo peržiūros vykdavo Utenos regiono vietos veiklos grupės patalpose, prieš tai užsiregistravus apie atvykimą. Filmas kituose miestuose nebuvo rodomas, šiuo metu taip pat nebėra informacijos apie galimybę jį pamatyti Utenoje.

2023 metais išleistas VR filmas „Pasaka“ (režisieriai Agnija Leonova ir Olegas Nikolajenko), kuris yra ir animacinis, ir vaidybinis. Filmo erdvėje galima matyti dailininko Gintaro Gesevičiaus kūrinius, kurie yra animuoti, o filmo naratyvas pasakoja dailininko istoriją. Filmas filmuotas Markučių dvare, jame pagrindinius vaidmenis atlieka aktoriai Valentinas Novopolskis ir Ieva Gladij. Tai kol kas vienintelis filmas Lietuvoje, kuris apjungia dvi technikas – 360 laipsnių filmavimą ir animuotą virtualią erdvę. Pasak kūrėjų, žiūrovai gali nuspręsti filmo istorijos pabaigą, priimdami sprendimą dėl filmo herojų ateities (šaltinis: „Delfi“).

D. Vizbaras paminėjo, kad tik 2024 metais Lietuvoje VR kiną imta vadinti kinu – iki tų metų virtualios realybės filmus vadino „interaktyviais projektais“, be to, *„Visą laiką tai laikė prie animacijos, bent jau Lietuvos kontekste, prie animacijos krypties, tai virtualios realybės turinius va tokius interaktyvius kažkokius va tuos projektus juos suvokė kaip vat prie animacijos, o jo net nelaikė,*

kaip pagrindiniu kinu.“ Šie politiniai pasikeitimai, pasak D. Vizbaro, neturėjo didelės įtakos valstybiniam finansavimui, nes šis menas iš esmės yra labai brangus, nes kuriama animacija, įtraukiami interaktyvūs sprendimai ir jungiami skirtingi žanrai, o tradicinis kinas kuria didesnį atsiperkamumą, todėl interaktyviems filmams skiriama nepakankamai lėšų. Tačiau jis pabrėžia, kad: *„Bet kas yra atsiradę su tuo, kad yra pavadinama interaktyviu filmu, tai iškart įsijungia galimybė pasinaudoti pelno mokesčio lengvata <...>“.* Virtualios realybės filmams suteikus filmo statusą, tokių filmų kūrėjai gali prašyti finansinės paramos iš verslo kino gamybos procesams, tuo tarpu verslas gali ne tik prisidėti prie kino rėmimo, bet ir pasinaudoti pelno mokesčio lengvata ir taip optimizuoti mokesčius.

Kalbant apie VR filmų žanrus, D. Vizbaras pastebi, kad užsienyje visada veikia dokumentika, kurioje pasakojama reali istorija, egzotiški kraštai, o Lietuvoje – kai filme yra tautinio naratyvo arba kaip atspirties tašką galima paimti tas temas, kurios populiarios tradiciniame lietuviškame kine. Jis taip pat pabrėžia, kad virtualios realybės kine ne visada sužavi tema ar žanras, dažnai nustebina technologinis panaudojimas: *„<...> aš mačiau visai tokį vat įdomų, <...>, kai tu žiūri VR ir toj patirtyje tu pats save susitinki kaip šešėlį. Realiai tu esi išskanuotas ir matai save kaip su akiniais, stovintį toj patirty“.* D. Vizbaras taip pat teigia, kad vaidybiniai VR filmai yra ganėtinai retas formatas, nes: „*<...> jį labai sunku padaryti, labai sunku sustitch‘int ir dažniausiai labai buitiškai atrodo, tai tos kinematografinės vertės, sunku labai išgauti.“* Galima pastebėti, kad virtualios realybės filmų žanrai yra stipriai priklausomi nuo technologinių galimybių, ypač, jei siekiama kokybiško turinio.

Auditorijų poreikiai VR filmų turiniui.

Atliekant tikslinės grupės diskusiją, auditorijai iškart kilo klausimas, kas yra VR filmas, ar skaitosi tie filmai, kurie yra trumpi, animuoti, rodomi muziejuose. Buvo nuspręsta, kad šioje diskusijoje kalbėsime apie visus filmus, matytus su VR akiniais, kuriuos diskusijos dalyviai laiko filmais, vėliau šis klausimas buvo užduotas visiems diskusijos dalyviams. Iš 6 respondentų nė vienas neįvardijo, kad VR filmą laiko filmu. Respondentas Nr. 5 teigė, kad jį vadintų trumpametražiu filmu, nes*: „Nes pagal mano suvokimą filmas trunka apie dvi valandas plius minus. Kas trunka 10 minučių, tai yra trumpametražis.“,* Respondentas Nr. 6 VR filmus laiko multiplikaciniu filmu, nes jis yra pieštinis, respondentas Nr. 2 pritarė abiems šioms nuomonėms, nes patirtis yra per trumpa, kad galėtų vadinti filmu. Respondentas Nr. 4, Respondentas Nr. 1, Respondentas Nr. 3 tiksliai negalėjo įvardinti, tačiau išreiškė nuomonę, kad filmu negalėtų pavadinti. Svarbu paminėti ir tai, kad diskusijos metu respondentai dažnai maišė VR technologiją su 3D, kartais VR tiesiog vadino 3D.

Kalbant apie pojūčius stebint virtualios realybės filmą, daugelis dalyvių pritarė, kad matytas filmas jiems paliko didelį įspūdį. Du respondentai kitos realybės pojūtį įvardijo kaip elementą, kuris

labiausiai nustebino. Respondentas Nr. 4 teigė, kad: *„<...> užsidėjus tuos akinius tu visiškai pasijunti toje aplinkoje ir gali įsivaizduoti, kaip tuo metu atrodė tuo metu visas transliuojamas filmas ar paveikslas <...>“,* respondentas Nr. 1 papildė: *„Man atrodo irgi panašūs jausmai kaip ir Respondento Nr. 4. Na, gal tiesiog va tas buvo įspūdis labiausiai, kad buvo labai viskas realistiškai, kur aš tikrai nesitikėjau.“*. Dalyviai dažnai įvardijo VR filmo privalumą, kad jo metu gali tyrinėti kitą pasaulį, tapti aktyviu. Respondentas Nr. 5, lygindamas VR kino filmą su skaitmeniniu, teigia: *„Įsijungia tas nagrinėjimas, gali patenkinti tokį smalsumą, kur jeigu žiūri paprastą filmą, atrodo tau duoda žiūrėt tą ir liepia žiūrėt tą, ką jie nori parodyt. O čia atvirkščiai kaip mažas vaikas bandai atrasti pats. Tai vat nuo to fantastinių ar siaubo, ar dokumentinių, tas labai geras variantas, nes gali nagrinėti pasaulį kad ir netikrą, bet giliau.“* Savarankiškas filmo nagrinėjimas daugeliui apklaustųjų atrodė patrauklus.

Tuo tarpu kiti diskusijos dalyviai pasidalino ne tik teigiamais, bet ir neigiamais įspūdžiais – nebuvo sureguliuotas akinių ryškumas, VR filmo metu blaškė subtitrai, taip pat jautėsi nesvariai ir nesaugiai, nes bijojo nukristi. Respondentas Nr. 5 teigė, kad jautėsi gerai, tačiau tik kurį laiką: *„Tai jeigu sudėliota yra gerai ir nėra tų trukdžių, garsinių vizualizacijų ir panašiai, tada ir geras kontekstas, tai apima labai geras jausmas. Bent jau trumpuoju laikotarpiu. Po to bloga pasidaro, gal kad per ilgai žiūri.“*. Tai, kad jautė nemalonius sveikatos simptomus - buvo bloga ar svaigo galva, paminėjo didelė dalis respondentų. Dažniausiai nemalonius simptomus jautė po filmo, nusiėmus VR akinius, tačiau dėl didelės amplitudės apsisukimų galva svaigo ir seanso metu.

Diskutuojant apie žanrus ir temas, kurios respondentus domintų VR kino filmuose, vyravo keli atsakymai. Pusė respondentų įvardijo, kad juos domintų istoriniai filmai, kuriuose jie galėtų pažinti istorinius įvykius iš arti. Respondentas Nr. 1 pageidautų pažiūrėti filmą apie karą, respondentas Nr. 4 – susijusį su partizanais, respondentas Nr. 5 žiūrėtų dokumentinius filmus apie partizanus ar pasaulinį karą, taip pat siaubo ir fantastinius filmus. Respondentas Nr. 6 antrina dėl fantastinių filmų žanrų ir teigia: *„<...> žiūrėčiau turbūt fantastinį filmą. Nes žymiai daugiau išpildymo ir šiaip įdomu man atrodo būtų pamatyt viską ten viduj.“* Tarp dažnai pasirinktų temų taip pat buvo gamtos dokumentika. Respondentai teigė, kad norėtų iš arti apžiūrėti egzotinius gyvūnus, vandens gelmes, džiungles ir kitus pasaulio kraštus.

Kalbant apie trukmę, dauguma nurodė, kad dabar rinkoje esantys filmai jiems yra per trumpi, juolab lyginant su dabartine kaina. Visgi, apklaustieji nenorėtų, kad VR filmai būtų tokie pat ilgi kaip tradiciniai filmai. Respondentas Nr. 1 pasidalino mintimi, kad ilgesnis nei valandos filmas būtų sunkiai iššiūrimas vienu metu: *„<...> jeigu va tas filmas būtų ilgesnis negu valandos arba kaip standartinis filmas apie dvi valandas, tai žiūrėčiau tik su sąlyga, jeigu būtų galimybė sustabdyti kada nori ir tada pasidaryti kokią pertraukėlę. Galbūt, kad nežinau, kad nesvaigtų ta galva.“* Kiti

respondentai teigė, kad jei filmas geros kokybės ir yra su įtraukiančia istorija, jiems priimtiniausia trukmė būtų iki valandos, optimalus laikas – viena akademinė valanda.

Kalbant apie auditorijos lūkesčius virtualios realybės turiniui, M. Spietinis teigia, kad kai kurie žiūrovai ateina pasidomėję ar sužinoję iš draugų, taip pat priklauso nuo darbuotojo: *„<...> lūkesčiai priklauso nuo to, kokią informaciją jam pateiki prieš filmą. Visada pasiklausiu, ar turi sveikatos problemų, klausiu kaip apskritai reaguoja į aukštį, kadrus kur yra uždaresnės patalpos.“* Jis taip pat nurodė, kad: *„Aukštis ir uždaros patalpos yra dažniausiai veikiantis pojūtis.“* Kalbant apie auditorijos reakcijas žiūrint VR filmą, ekspertas teigė, kad reakcijos būna įvairios, priklausomai nuo filmo: *„Jei tai dokumentinis filmas „Aš Lietuva“, žmonės pozityviai reaguoja, jiem suteikia daug pasitenkinimo, daug kas tą filmą norėtų, kad pamatytų migrantai, daug esam sulaukę klientų, kurie atvyksta su gyvenančiais užsienyje. Kas liečia „Žaisti gyvenimą“, daugiau būna ašarų, susimąstymo, tai jautresnis žanras, gilesnis vidinio pasaulio pojūtis.“.* Be to, išgirdę filmo trukmę žmonės dažnai nusiteikia, kad filmas bus ilgas, tačiau vėliau nustemba, kad greitai baigėsi: *„Žmonėms atrodo, kad baigėsi anksčiau, negu reikia ir nori dar*.“ Apibendrindamas savo atsakymą ekspertas paminėjo, kad atsiliepimų po filmų būna įvairių, tačiau dažniausiai jie yra teigiami.

2.2.3. Auditorijos

VR kino platintojai.

Lietuvoje yra du VR kino teatrai-salės, abu interneto šaltinių straipsniuose skelbiami kaip pirmieji Lietuvoje tokios medijos kino teatrai – 2023 metais vasario mėnesį „Lietuvos Rytas“ straipsnyje skelbta apie „VR Cinema“ atidarymą Vilniuje, prekybos centre GO9, o tų pačių metų rugsėjo mėnesio „Made in Vilnius“ straipsnyje skelbta, kad pirmasis Lietuvoje VR kino teatras „Hexa Cinema“ atidarytas Vilniuje, Paupio rajone. VR kino teatrai skiriasi nuo kitų vietų tuo, kad jie veikia kaip skaitmeninio kino teatrai – filmai rodomi tam tikromis valandomis, o vienu metu filmą gali žiūrėti apie 20 žiūrovų.

„VR Cinema“ savo internetinio tinklapio repertuare skelbia apie penkis VR filmus, iš kurių du yra lietuviški: „Angelų takais“ (2018 m., rež. Kristina Buožytė), įvardijamas kaip 360 laipsnių filmas, kurio trukmė – 23 minutės, o filmo turinys – atgiję M. K. Čiurlionio paveikslai ir „Pasaka“ (2022 m., rež. Oleg Nikolaenko, Agnija Leonova), įvardijamas kaip 360 laipsnių filmas, meninis, priskirtas dramos žanrui, o jo trukmė – 25 minutės. Dar trys filmai, esantys repertuare – 15 min. trukmės „Gijos“ (2021 m., rež. Adrian Meyer), įvardijamas kaip 360 laipsnių patyriminis filmas; 15 min. trukmės „Kaitos“ (2020 m. Jonathan Hagard), įvardijamas kaip 360 laipsnių filmas - „metamorfozė“ ir 15 min. trukmės „Ajavaska. Kosminė kelionė“ (2019 m. rež. Jan Kounen), kuris įvardijamas kaip 360 laipsnių filmas, dvasinė patirtis, meditacija. Bilietų kainos – 10-20 eurų, tačiau

svarbu paminėti, kad nors pastarieji trys filmai yra skelbiami internetiniame puslapyje, į juos nepavyksta nusipirkti bilietų. Be to, nepaisant, kad šiuo metu jau yra išleistas naujas filmas „Pasaulio sutvėrimai“, tačiau į repertuarą jis nėra įtrauktas, bilietus į šį filmą galima nusipirkti tinklapyje www.angelutakais.lt. Visus šiuos filmus galima pamatyti tik Vilniuje (prekybos centre GO9), o „Angelų takais“ – ir Kaune (M. K. Čiurlionio nacionaliniame dailės muziejuje) , Vilniuje Pojūčių meno centre (šis centras yra atidarytas specifiškai šio filmo peržiūroms), Klaipėdoje Kultūros fabrike ir Druskininkuose M. K. Čiurlionio memorialiniame muziejuje. Šį filmą „VR Cinema“ taip pat atveža į įvairius Lietuvos miestus. „VR Cinema“ filmą „Angelų takais“ reklamuoja pasitelkdami įvairius kanalus – televiziją (leidžiant reklamą su įžymių žmonių įspūdžiais), taip pat socialiniuose tinkluose (Facebook, Instagram). Šiam filmui yra sukurtas atskiras internetinis puslapis, socialinių tinklų paskyros. Tuo tarpu „VR Cinema“ neturi savo socialinių tinklų paskyrų, nereklamuoja kitų savo platinamų filmų. „Angelų takais“ paskyrose turinys talpinamas 2-3 kartus per savaitę. Be to, vyksta reklama bendradarbiaujant su Lietuvos geležinkeliais“ – įsigyjant pirmos klasės traukinio bilietą į tam tikrą maršrutą, kelionės metu filmo peržiūra nemokama. Kūrėjai taip pat siūlo edukacines programas mokiniams, kurios vedamos su virtualios realybės akiniais. Be įprastų „Angelų takais“ ir „Pasaulių sutvėrimas“, vaikams siūlomas ir interaktyvus žaidimas „Kas tu, Kastuk?“. Filmus ir edukacijas galima užsisakyti pasinaudojant Kultūros pasu. Kūrėjai teigia, kad per 2024 metus su Kultūros pasu jų edukacijas pamatė 20 tūkstančių moksleivių. Jie taip pat siūlo savo filmus ir edukacijas įmonėms, komandos stiprinimo veikloms ar renginiams.

„Hexa Cinema“ savo repertuare turi tris lietuviškus filmus: „Aš Lietuva“ (rež. Donatas Ulvydas) įvardijamas kaip VR filmas-patirtis, kurio turinys – dronu filmuoti Lietuvos vaizdai. Filmo trukmė – 20 minučių, kaina, priklausomai nuo lengvatų, 10-15 eurų. Sukūrimo metai nenurodyti. Antrasis filmas - „Žaisti gyvenimą“, kuris įvardijamas kaip virtualios realybės filmas. Filmo turinys – atgiję menininko Algio Kriščiūno paveikslai. Trukmė – 30 minučių, kaina 10-15 eurų. Nei režisierius, nei sukūrimo metai nėra nurodyti. Šį filmą galima rinktis su muzikine versija (garso takeliu) arba įgarsinta versija su istorija. Trečiasis filmas, animacinis „Arklio Dominyko kelionė į žvaigždes“, trukmė – 34 minutės, kaina 10-15 eurų, sukūrimo metai nenurodyti. Filmai rodomi VR kino salėse 5 Lietuvos miestuose: Vilniuje (H. Raduškevičiaus rūmuose), Kaune („Akropolyje“ ir Laisvės al. 75), Klaipėdoje (Klaipėdos kultūros fabrike), Šiauliuose (Vilniaus g. 155), Panevėžyje (Gabrielės Petkevičaitės-Bitės viešojoje bibliotekoje). Jie taip pat siūlo laikinuosius seansus Lietuvos miestuose. Tuo tarpu „Hexa Cinema“ pagrindinis reklamos įrankis – nuolaidos bilietams, kurios vykdomos dažnai ir skelbiama akcijos kaina – 10 eurų (tokia pati yra ir įprasta lengvatinė kaina, tačiau akcijos metu lengvatiniams bilietams kaina nėra mažinama). „Hexa Cinema“ taip pat vykdo reklamą socialiniuose tinkluose, įrašus kelia 2-3 kartus per savaitę, vienu metu dažnai reklamuoja visus repertuaro filmus. „Youtube“ platformoje dalinasi ištraukomis iš filmų ir žiūrovų atsiliepimais,

intensyviausiai vaizdo įrašus kelia tuomet, kai yra išleidžiamas naujas filmas. Jie taip pat dalyvavo „Knygų mugėje“, be to, filmus reklamuoja televizijoje. „Hexa Cinema“ taip pat siūlo edukacines programas moksleiviams, už kurias galima atsiskaityti su Kultūros pasu. Mokyklos gali pasirinkti vieną iš repertuare rodomų filmų, o vėliau diskutuoti ar atlikti kūrybine užduotis. Filmų peržiūros taip pat yra siūlomos ir filmams – renginiams, verslo dovanoms ir kt.

Paprašytas apibūdinti, kokia yra „Hexa Cinema“ platinamų VR filmų auditorija, kuri dažniausiai lankosi VR kino salėje Kauno Akropolyje, M. Spietinis teigė, kad dažniau sulaukia vidutinio ir vyresnio amžiaus žmonių: *„Šiaip labai įvairi, amžius dažniausiai sutinkamas vyresnis - nuo 35 iki 88-erių (88 buvo vyriausias amžius, kurį teko aptarnauti). Jaunimo sulaukiam, bet rečiau.*“ Jis taip pat paminėjo, kad jam netenka susidurti su kokiais nors mitais ar klaidinga informacija iš žmonių, kurie nėra matę nė vieno VR filmo ir prideda, kad*: „<...> jie tik domisi ar tai yra panašu, į tai, ką jie yra jau matę.“* M. Spietinis teigė, kad bilietų kainos yra 10-15 eurų, tačiau akcijos nėra pagrindinis veiksnys, lemiantis lankytojų skaičių: *„<...> paskelbus akciją sulaukiama daugiau žmonių, bet lankomumą daugiau įtakoja renginiai, vykstantys Žalgirio Arenoje ar Akropolyje, tada ateina didesni srautai žmonių.“* Paklaustas apie VR filmų plėtros perspektyvas, ekspertas buvo teigiamos nuomonės: *„Manau, kad šiaip keistis gali tik į gerą, nes tobulėja ir technologijos, turint žmonėms negalią gali praskraidinti kasdienybę, žiūrint tam tikro žanro filmus, kai negali keliauti. Ta plėtra manau ir jausis per ateinančius kelis metus.“* Kalbant apie kliūtis plėtrai, M. Spietinis pasidalino, jog didžiausia kliūtis – laikas, kuris užtrunka pagaminti kokybišką VR filmą.

VR filmų rinkodara.

Atliekant tikslinės grupės diskusiją buvo pastebėta, kad dauguma apklaustųjų nėra matę VR filmo reklamos, arba dvejoja matę. Respondentas Nr. 2 teigė, kad: „*Na, nepamenu, gal Angelų takais ir kažkur, bet nepasakysiu, gal ar gatvėje kažkur tai stende ar per teliką paskui aišku iš žmonių. Bet tarkim tai Angelų takais, Angelų takais, bet kitų filmų, tarkim, Žaisti gyvenimą nebuvau matęs kažkur“*. Reklamą socialinėje medijoje (Instagram) matė tik du respondentai, tačiau daugelis pripažino, kad geriausiai juos veikia tiesioginė reklama ir rekomendacijos. Net diskusijos metu vienas dalyvis teigė užsimanęs peržiūrėti filmą „Angelų takais“ po to, kai išgirdo kaip apie jį atsiliepia respondentas Nr. 3. Respondentas Nr. 4 taip pat paminėjo, kad matė įžymių žmonių rekomendacijas: „*Aš irgi esu mačius per Instagram influencerių šiaip pagrinde galbūt esu girdėjus, bet labiausiai galbūt kas viešai transliavo tai Beata Nicholson apie šitą būtent, tai va ir kiti visuomenes veikėjai per Instagramą, bet papildomos kažkokios reklamos neitin daug teko matyti. “* Respondentai Nr. 5 ir Nr. 6 teigė, kad reklamos nėra matę jokios, tačiau filmą peržiūrėjo, nes rekomendavo pažįstami.

Paprašyti įvardyti, kur ieškotų informacijos apie VR filmus, kuriuos norėtų pamatyti, diskusijos dalyviai teigė, kad greičiausiai ieškotų Google paieškos pagalba. Respondentas Nr. 4

nurodė, kad jam taip pat būtų svarbu sužinoti kitų įvertinimus: „*Nenustebinsiu atsakymu, bet irgi pasinaudočiau Google ir pagūglinčiau, dar taip pat, aišku, turbūt, kažkokių atsiliepimų, gal socialinėje medijoje ten dar kažką. Ir, aišku, iš lūpų į lūpas irgi pasiklausčiau draugų ar pažįstamų, ar yra kažkas matę. Bet pirmiausia paieškosi sistemose analizę padaryčiau.“* Respondentas Nr. 2 teigė, kad šį uždavinį perleistų žmonai – ji išrinktų filmą, papasakotų ir nuspręstų, ar jis domina, ar ne.

Kalbant apie bilieto įsigijimą, respondentai sutiktų mokėti dvigubai didesnę kainą nei yra dabar, tačiau, kaip teigia respondentas Nr. 5: *„Turi būti viešai pripažintas, daug žmonių rekomenduotas“.* Be to, visi 6 respondentai nurodė, kad už bilietą mokėtų iki 50 eurų, jei tai būtų unikalus, neeilinę patirtį ir gerą istoriją siūlantis filmas. Nė vienas respondentas nenurodė, kad dabartinė VR kino filmų bilietų kaina yra per didelė, o respondentas Nr. 5 teigė: <...> *tai turbūt jau dabartinėmis kainomis mažiausiai 30 ar 35 už 25 minutes, jei kokybiškas. Na tai sutinku, nes jau taip kartą sakiau ir tą patirtį gaut, bet nu turi būti unikali patirtis.“* Jis taip pat papildo, kad VR filmas nėra kasdieniška pramoga, todėl jai gali skirti daugiau pinigų, iki 100 eurų už bilietą: „*Bet vėl tai nėra filmas, į kurią eini kiekvieną savaitgalį, tai yra nauja patirtis visam gyvenimui, vienkartinė ir kainą tokią sutinku mokėt, na šimtą eurų, jeigu į patiri gerą patirtį.* Dar vienas respondentas taip pat apsvarstytų mokėti 100 eurų už bilietą, jei VR patirtis to būtų verta.

VR filmų prodiusavimas.

D. Vizbaras teigia, kad norint pasiekti auditorijas, reikia patiems praminti kelius: *„*<...> *tinklus tada pro aktyviai turi praktiškai net nebandyti į juos patekti, o sukurti – tai vadinasi tau reikia sukurt naujus kanalus*.“ Pasak jo, filmas „Angelų takais“ yra geras pavyzdys, kaip buvo pasiekta plati auditorija. Iki filmo išleidimo nebuvo nei VR kino teatrų, nei kitų vietų, kuriose žmonės galėjo pasižiūrėti virtualios realybės filmą. „Angelų takais“ komanda ieškojo partnerių, kūrė pastovias vietas filmo peržiūroms, keliavo po Lietuvą. Jis taip pat pamini, kad „Angelų takais“ atvejis užsienyje daug ką stebina, kad tokioje mažoje rinkoje pavyko pasiekti tokius didelius pardavimus.

D. Vizbaras teigia, kad Lietuvos kūrėjai ne kartą yra pristatę savo darbus Venecijos kino festivalyje ir niekuo neatsiliekame nuo kitų Europos šalių: *„Visur yra realiai lygiai tos pačios problemos, ta prasme visi galvoja, ką čia daryt su ta distribucija, kaip čia pritraukt tuos finansus, kokį čia tą turinį daryt.“* Vieni kūrėjai ateina iš žaidimų sektoriaus, kiti iš kitur. Be to, stebint užsienio rinką, viskas vyksta ciklais, pvz. jei Lietuvoje šiuo metu yra dvi VR kino salės, tai yra šalių, kurios jau uždarė savo studijas. Kodėl taip nutiko, D. Vizbaras negali tiksliai įvardinti, gal turėjo įtakos COVID-19 pandemija, gal kas nors pradėjo verslą per anksti, gal per vėlai.

Lyginant Lietuvos ir Azijos rinką, skirtumas didelis: *„*<...> *akivaizdus yra pinigų srautas daug didesnis ir tai netgi turbūt yra susiję, kad jų marketas yra daug didesnis ir jų prieiga yra daug*

artimesnė.“ Pasak D. Vizbaro, Azijos šalyse VR technologija yra labai populiari ir žmonės *„<...> daug labiau linkę į skaitmeninės tapatybės kūrimą ir joje bendravimą negu gyvą bendravimą“.* Virtuali realybė jiems yra tokia įprasta, kad vykstant metro normalu pamatyti įvairaus amžiaus žmones žaidžiant žaidimus užsidėjus VR akinius. Visgi, jau dabar pastebimos itin didelės problemos dėl psichologinio smurto virtualioje realybėje, ypač paauglių tarpe, todėl toks skaitmenizavimas turi ir didelių neigiamų padarinių. Tuo tarpu Amerika, pasak D. Vizbaro, yra tarsi per vidurį tarp Europos ir Azijos. Amerikoje distribuciją palengvina didelė populiacija ir tai, kad turinys kuriamas anglų kalba, kuri yra daugeliui suprantama. Tuo tarpu išleidus filmą lietuvių kalba, jis galės būti paklausus iki šalies sienos. Jis taip pat pastebi, kad europiečiai į VR filmus žiūri kaip į meno formą, tuo tarpu Amerikoje ir Azijoje visa tai nėra sureikšminama ir vadinama tiesiog „content“ (liet. „turinys“).

Kalbant apie ateities perspektyvas per ateinančius penkis metus Lietuvoje, D. Vizbaras nemano, kad tai taps masiškai populiarus formatas filmams ir labiau liks nišinėje rinkoje. Pasak jo, *„<...> 40 minučių ar ten dvi valandas pasižiūrėti VR kontentą, nu yra fiziologiškai žiauriai nepatogu, tai vien tas apribojimas jau jisai neduos to tokio massive bum‘o, kuris tai būtų.“* D. Vizbaras mano, kad labiau tikėtina, kad Lietuvoje ši industrija išliks kokia yra dabar – rodoma kino teatruose ar su galimybe atvykti į pasirinką vietą, tačiau nelabai mato perspektyvos, kad daugelis turės personalizuotus VR įrenginius namuose, nebent būtų koks nors didelis technologinis šuolis.

IŠVADOS

1. Virtualios realybės ištakomis galima laikyti 3D technologiją. Ji traukė auditorijas realybės praplėtimą suteikiančiais efektais, todėl įkvėpė kurti dar įtraukesnę technologiją – virtualiąją realybę. 1950 metais išrastas VR filmų aparatas „Sensorama“ nesulaukė savo sėkmės – dėl nepatogaus dizaino nebuvo populiarus ir nepritraukė investicijų. Nors VR keliems dešimtmečiams iš kino pasitraukė, ją sėkmingai integravo VR žaidimų industrija. Dėl to matoma dabartinė technologinė pažanga – įtrauki VR patirtis, modernūs bevieliai VR akiniai ir kiti priedai, kurie suteikia dar daugiau realumo pojūčiams, nuo lytėjimo iki garso. Dėl šių priežasčių dabartinis VR kinas neturi nusistovėjusių standartų – jo kūrimui naudojami 3D kino pagrindai, o galutiniam produktui būdingi tiek VR žaidimų, tiek skaitmeninio kino bruožai. Viena vertus, tai palengvina VR filmo kūrimą, nes kūrėjai gali adaptuoti skirtingų medijų žinias eksperimentuojant su VR kino filmu. Kita vertus, VR filmuose esantis skirtingų medijų bruožų miksas gali klaidinti vartotojus ir nepatenkinti jų išsikeltų lūkesčių ir taip apsunkinti kūrėjų darbą. Dėl šios priežasties VR kino platintojai turėtų aiškiai komunikuoti kas yra VR filmas, kokie įspūdžiai laukia žiūrovo ir kuo jis skiriasi nuo 3D filmo, skaitmeninio filmo ir VR žaidimo, tačiau taip pat derėtų išnaudoti šių medijų privalumus kuriant VR filmus.

2. Lietuvos VR kino industrijos padėtis Europoje stipriai nesiskiria nuo kitų šalių, tačiau Azijos šalys ir Amerika yra gerokai labiau pažengusios dėl savo kuriamų technologijų, didesnių rinkų ir gyventojų skaitmeninės tapatybės. Be to, Amerikoje kuriamas turinys yra anglų kalba, todėl yra prieinamas platesnei auditorijai, o Lietuvos VR filmai daugiausiai kuriami lietuvių kalba, todėl ir taip maža rinka dar labiau susiaurėja, todėl pradėjus kurti filmus anglų kalba tikėtina, kad juos būtų galima platinti ne tik Lietuvoje. Apskritai, VR filmų paklausa yra, profesionalų, galinčių kurti tokius filmus – taip pat. Visgi, didžiausią problemą kelia finansavimas, todėl nukenčia filmų turinys, pavyzdžiui, kuriami tokie filmai, kurie patiktų daugeliui arba būtų galima juos pristatyti kaip edukacinius filmus ir pasiūlyti finansuoti jų peržiūrą per Kultūros paso programą. Filmų kūrėjams ir platintojams rekomenduojama ieškoti naujų finansavimo galimybių kreipiantis į verslus ir siūlant pasinaudoti pelno mokesčio lengvata ir taip optimizuoti mokesčius tuo pačiu prisidedant prie VR kino plėtros Lietuvoje. Įmonėms toks rėmimas galėtų pasitarnauti kaip teigiamo įvaizdžio formavimas, nes jos remtų ne tik kultūrą, bet ir inovacijas.

3. Kadangi 3D kūrėjai gali lengvai persikvalifikuoti ir pradėti kurti VR animaciją, kuriančiųjų Lietuvoje nestinga, tačiau kiek sudėtingiau kuriant vaidybinius filmus – jiems reikia specialios įrangos, judesio daviklių, erdvių filmavimo aikštelių, kamerų ir kitų technologijų, kurios yra brangios ir ne visada prieinamos dėl riboto finansavimo. Lietuvoje naudojama VR filmų peržiūroms skirta įranga yra gana moderni, akinius kūrėjai gali atsivežti į įvairius Lietuvos miestus ir

nesunkiai įkurti laikiną VR kino salę. Visgi, žiūrovams esami VR akiniai yra per sunkūs ir nepatogūs, taip pat dažnai netenkina vaizdo ir garso kokybė. Sparčiai tobulėjant technologijoms keleto metų bėgyje žiūrovams greičiausiai būtų galima pasiūlyti geresnės kokybės VR akinius, kurie užtikrintų geresnę patirtį ir sumažintų patiriamą diskomfortą. Kadangi Azijos ir Amerikos žemynuose VR technologijos vystosi sparčiau, Lietuvai yra galimybė pasinaudoti jų išradimais ir pasiūlyti naujoves savo auditorijoms – nuo interaktyvaus turinio kūrimo iki išplėstų technologijų, pvz., VR filmų peržiūrai naudoti ne tik akinius, bet ir kitus pojūčius suteikiančius įrenginius. Tokias galimybes Lietuvoje jau siūlo VR žaidimai. Visgi, tokių technologijų integravimas pareikalautų didelių finansinių išlaidų, todėl reikėtų ieškoti ne vieno finansavimo šaltinio, nes valstybinio finansavimo kūrėjams neužtenka.

4. Lietuvoje šiuo metu rodomi keli VR filmai ir žanrų pasirinkimas nėra platus – trys filmai inspiruoti dailininkų darbais, vienas vaidybinis draminis filmas, vienas dokumentinis ir vienas animacinis filmas vaikams. Šiuo metu yra du pagrindiniai VR filmų kūrėjai-platintojai, tačiau dėl didelių laiko ir finansinių sąnaudų jie negali rinkai pasiūlyti didelio kiekio lietuviškų VR filmų, nors paklausa yra. Atlikta auditorijų apklausa parodė, kad žiūrovai nori daugiau VR filmų, ypač istorinių, dokumentinių (karo, partizanų temomis), fantastinių filmų žanrų, taip pat filmų, kuriuose būtų galima iš arti tyrinėti gamtą ir gyvūnus bei norėtų vaikams skirtų filmų. Be to, daugelis vartotojų pageidautų ilgesnių filmų (40-60 minučių trukmės), o už bilietą sutiktų sumokėti iki 50 eurų, tačiau jiems svarbiausia, kad būtų gera istorija ir filmo kokybė, taip pat galimybė žiūrint filmą tyrinėti jo turinį. Tai rodo, kad VR filmų kūrėjams yra puiki galimybė eksperimentuoti naujuose žanruose, o filmų platintojams – užpildyti šią nišą ne tik lietuviškais, bet ir kitų šalių kuriamais filmais ir taip suteikti auditorijoms galimybę išvysti įvairesnių žanrų VR filmus. Be to, daugelis apklaustųjų nurodė, kad seanso metu jiems svarbus saugumas ir jaukumas, kurie dažnai nėra užtikrinami, todėl kūrėjai galėtų pasiūlyti VR filmų nuomą (jei reiktų, kartu su VR akinių nuoma) tam, kad žiūrovai galėtų filmus žiūrėti savo namų aplinkoje. Tokiu būdu asmenys galėtų labiau atsipalaiduoti išbandant įvairių žanrų filmus.

5. VR kino rinkodara turi savitų bruožų – reklamuojant galima derinti turinio rinkodarą, naudojamą tradiciniame kine ir VR patirties rinkodarą. Kadangi auditoriją sudaro asmenys, kurie nėra išbandę VR ir tie, kurie yra išbandę, VR patirties rinkodaroje taikomi du elementai – mikro momentas ir makro momentas. Tyrimas parodė, kad reklama socialiniuose tinkluose pastebima tik Instagram platformoje, kartais – lauko reklamoje. Vartotojus geriausiai veikia tiesioginė reklama – atsiliepimai „iš lūpų į lūpas“, atsiliepimai „Google“ ir socialinėse medijose bei nuomonės formuotojų rekomendacijos. Ieškodami informacijos apie VR kino filmus, vartotojai naudojasi „Google“ paieška ir kitų žmonių rekomendacijomis. Sėkmingiausias iki šiol lietuviškas VR filmas „Angelų takais“ gali būti puikiu pavyzdžiu kaip reikia pasiekti auditorijas. Tam, kad filmas pasiektų žiūrovą, reikia

susikurti naujus komunikacijos kanalus, kaip tai darė „Angelų takais“ kūrėjai. Nors išleidimo metais nebuvo VR kino salių, kūrėjai ieškojo sklaidos galimybių visoje Lietuvoje ir filmą parodė daugiau nei 150 Lietuvos miestų. Filmas taip pat buvo reklamuojamas internete ir televizijoje pasitelkiant įžymius žmones, o rodyti filmą kūrėjai atvykdavo į įvairius Lietuvos miestus, taip pat moksleiviams suteikė galimybę filmą pamatyti pasinaudojant „Kultūros pasu“.

LITERATŪRA

1. Arcagni, S., D'Aloia, A. (2021). VR Storytelling: Potentials and Limitations of Virtual Reality Narratives. Prieiga per internetą: https://www.academia.edu/50762475/VR_Storytelling_Potentials_and_Limitations_of_Virtual_Reality_Narratives?uc-g-sw=37729808 [žiūrėta 2025 m. kovo 11]
2. Arifoghlou, E., Derda, I. (2022). Beyond Sight and Sound: The Role of Haptic Technology in Enhancing the Cinematic Virtual Reality Experience. Prieiga per internetą: https://osf.io/preprints/socarxiv/y6qr8_v1 [žiūrėta 2025 m. kovo 13].
3. Au, K. C. (2014). Animation: 2D versus 3D and their combined effect (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
4. Bala, P., Nisi, V., Nunes, N. (2017). Evaluating User Experience in 360º Storytelling Through Analytics. In: Nunes, N., Oakley, I., Nisi, V. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2017. Lecture Notes in Computer Science(), vol 10690. Springer, Cham. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_23 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
5. Byrne, B. (2012). 3D Motion Graphics for 2D Artists (1st edition). Routledge. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.4324/9780240815343 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
6. C. Anthes, R. J. García-Hernández, M. Wiedemann ir D. Kranzlmüller, (2016). "State of the art of virtual reality technology". IEEE Aerospace Conference, Big Sky, MT, USA, 2016, pp. 1-19, doi: 10.1109/AERO.2016.7500674.
7. Citton, Y. (2010). TV Art, Ubiquity and Immersion. A Dialogue of Translation. Multitudes, p. 217-218.
8. Cruz-Neira, C.; Fernández, M.; Portalés, C. (2018). Virtual Reality and Games. Multimodal Technol. Interact. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.3390/mti2010008 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
9. Ding, N. Zhou, W., Fung, A. Y.H. (2018). Emotional effect of cinematic VR compared with traditional 2D film. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.04.003 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
10. Dowling, D., Fearghail, C. O., Smolic, A., Knorr, S. (2018). Faoladh: A Case Study in Cinematic VR Storytelling and Production: 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling. Prieiga per internetą: https://www.academia.edu/82654125/Faoladh_A_Case_Study_in_Cinematic_VR_Storytelling_and_Production [žiūrėta 2025 m. kovo 10]
11. Du, J. (2021). Comparison between 3D animation design and 2D animation design. In 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2021) (pp.

336-340). Atlantis Press.

12. Edlund, M., Lindahl, R. (2014). Stereoskopisk 3D-film: En studie om tittarens upplevelse av 3D-film.
13. Engberg, Maria, and Jay David Bolter (2020). The Aesthetics of Reality Media. Journal of visual culture 19, no. 1: 81–95.
14. Fang, S. (2024). The Application of VR in Films and Games. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/379532832_The_Application_of_VR_in_Films_and_Games [žiūrėta 2025 m. kovo 11]
15. Farahzadi, M. (2019). The rise of virtual reality in filmmaking and evolution of storytelling in modern cinema.
16. Fedorov, N. (2015). The History of Virtual Reality. Prieiga per internetą: https://www.avadirect.com/blog/the-history-of-virtual-reality/ [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
17. Fonseca, D. (2016). Effect of Immersive (360º) Video on Attitude and Behavior Change.
18. Freeman, M. (2021). Marketing virtual reality experiences … without the headset: watching, playing and fearing Anagram's Goliath. Media Practice and Education, 23(1), 20–36. Prieiga per internetą: https://doi-org.ezproxy.vdu.lt:2443/10.1080/25741136.2021.1969500. [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
19. Gaižauskaitė, I., Mikėnė, S. (2014). Socialinių tyrimų metodai: apklausa. Prieiga internete: https://cris.mruni.eu/cris/entities/publication/38182d96-2d13-40e8-a0da-b13e397bef53 [žiūrėta: 2024 m. spalio 20]
20. Gaižauskaitė, I., Valavičienė, N. (2016). Socialinių tyrimų metodai: kokybinis interviu. Prieiga internete: https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=SOCIALINI%C5%B2+TYRIM%C5%B2+METODAI%3A+KOKYBINIS+INTERVIU&ie=UTF-8&oe=UTF-8 [žiūrėta: 2024 10 20]
21. Guru, B. M. C., Sapna, M. S., Prabhudevand, M., Kumar, M. M. D. (2015). Critical Study on History of International Cinema.
22. Gutierrez, N. (2021). The Virtual Imagination: Early VR Development and the Construction of Digital Subjectivity. eScholarship, University of California.
23. Heilig, M. (1955). The Cinema of the Future. Prieiga per internetą: https://gametechdms.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/08/w6_thecinemaoffuture_morton.pdf [žiūrėta 2024 m. spalio 10]
24. Hellier, J. L., (2016). The Five Senses and Beyond: The Encyclopedia of Perception.
25. Hilla, S. B. (2011). "Neck Motion Analysis Using a Virtual Environment", in: *Virtual Reality*, ed. Jae-Jin Kim, p. 182.

26. Young, M. (2018). Drawn to 360°: How can the aesthetics and qualities of traditional 2D animation storytelling add to the immersive VR projection paradigm?
27. Jeong, D. (2021). A Comparative Study on the Characteristics of Interactivity between Virtual Reality (VR) and Interactive Cinema. Prieiga per internetą: https://www.jmis.org/archive/view_article?pid=jmis-8-3-167 [žiūrėta 2025 m. kovo 10]
28. Lipton, L. (2021). The Cinema in Flux The Evolution of Motion Picture Technology from the Magic Lantern to the Digital Era Springer, New York, NY. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1007/978-1-0716-0951-4_68 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
29. Ornes, S. (2017). Everything Worth Knowing About ... Virtual Reality. In Discover (Chicago, Ill.). Discover Media LLC.
30. Park, Eun-Sook, and Suk-Chang Lee (2023). VR, Possibilities of Cinema: Realism and Multi-Layered Meaning. JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION 23, no. 4: 53–60.
31. Rooney, B., Hennessy, E. (2013). Actually in the Cinema: A Field Study Comparing Real 3D and 2D Movie Patrons' Attention, Emotion, and Film Satisfaction. Media Psychology, 16(4), 441–460. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1080/15213269.2013.838905 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
32. Ross, M., Munt, A. (2018). Cinematic virtual reality: Towards the spatialized screenplay. Prieiga per internetą: https://www.academia.edu/56254486/Cinematic_virtual_reality_Towards_the_spatialized_screenplay?auto=download [žiūrėta 2025 m. kovo 9].
33. Saggio, G. ir Pinto C.A. (2011). „Virtuality Supports Reality for e-Health Applications". In: *Virtual Reality*, ed. Jae-Jin Kim, p. 247-272.
34. Shafer, D., Carbonara, C. P., Korpi, M. (2018). Exploring Enjoyment of Cinematic Narratives in Virtual Reality: A Comparison Study. Prieiga per internetą: https://www.academia.edu/50252258/Exploring_Enjoyment_of_Cinematic_Narratives_in_Virtual_Reality_A_Comparison_Study [žiūrėta 2025 m. kovo 10]
35. Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2018). Understanding virtual reality: interface, application, and design (1st edition). Amsterdam; Morgan Kaufmann Publishers.
36. Steven M. LaValle, (2023). Virtual reality. University of Oulu, Finland. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1017/9781108182874 [žiūrėta 2025 m. kovo 7].
37. Szita, K., Moss-Wellington, W., Sun, X., Ch'ng, E. (2024). Going to the movies in VR: Virtual reality cinemas as alternatives to n-person co-viewing. Prieiga per internetą: https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103150 [žiūrėta 2025 m. kovo 10].
38. Tidikis, R. (2003). Socialinių mokslų tyrimų metodologija. Prieiga internete:

https://cris.mruni.eu/cris/entities/publication/6f51486f-8796-4a00-81e8-6a3ddf975c93 [žiūrėta: 2024 10 20].

39. Wang, Y., Wang, X., Li, Y., Zhou, Y. (2019). The construction of movie marketing index based on factor analysis. Prieiga per internetą: https://scispace.com/papers/the-construction-of-movie-marketing-index-based-on-factor-bqckm894ve [žiūrėta 2025 m. kovo 10]
40. Zhang, M., Zhu, Z., Tian, Y. (2020). Application Research of Virtual Reality Technology in Film and Television Technology. Prieiga per internetą: https://www.researchgate.net/publication/344688031_Application_Research_of_Virtual_Reality_Technology_in_Film_and_Television_Technology [žiūrėta 2024 m. balandžio 17].
41. Zheng, L., Mei, S. (2020). Handbook of Research on the Global Impacts and Roles of Immersive Media, 4 skyrius: Narrative Strategies in VR Movies, Traditional Movies, and Digital Games, 59-60.

ŠALTINIAI

1. „7 meno dienos“ (2017). Prieiga per internetą: https://www.7md.lt/kronika/2017-09-08/Lietuvos-kurejai-Venecijos-kino-festivali-itrauks-i-virtualia-realybe [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
2. „Angelų takais“. Prieiga internete: https://angelutakais.lt [žiūrėta: 2024 11 10].
3. „Angelų takais“. Prieiga per internetą: https://angelutakais.lt [žiūrėta 2024 m. gegužės 3].
4. „Angelų takais“. Prieiga per internetą: https://angelutakais.lt/kaunas/?gad_source=1&gbraid=0AAAAApurizWQmnDhQk9ee9kI70uJUy4Pp&gclid=CjwKCAjwnPS-BhBxEiwAZjMF0kbZa8bXwWRzITctl98C_SQ2oVHm-Gd9DvEdE_H8Ny-fmXPMber9ahoCv-gQAvD_BwE [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
5. „Banga“ (2022). Prieiga per internetą: https://gargzdai.lt/uzburiantis-filmas-angelu-takais-kviecia-klajoti-menininko-pasaulyje/ [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
6. „Bernardinai“ (2018). Prieiga per internetą: https://www.bernardinai.lt/2018-01-10-su-laisves-kodu-13-virtualiai-patirsite-sovietu-agresija-sausio-13-aja/ [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
7. „Delfi“ (2023). Prieiga per internetą: https://www.delfi.lt/kultura/naujienos/vilniuje-naujas-lietuviskas-virtualios-realybes-meninis-filmas-pasaka-93323651 [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
8. „Elektrik Sketches“. Prieiga per internetą: https://www.elektriksketches.lt/blog/kas-yra-3d-filmavimas/ [žiūrėta 2024 m. balandžio 30].
9. „Forum Cinemas“. Prieiga per internetą: www.forumcinemas.lt [žiūrėta 2024 m. balandžio 27].
10. „Gluk Media“. Prieiga per internetą: https://glukmedia.com [žiūrėta 2024 m. gegužės 3].
11. „Gluk Media“. Prieiga per internetą: https://glukmedia.com/projects/veriovkina-vr-movie/?lang=lt [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
12. „Hexa Cinema“. Prieiga internete: https://hexacinema.lt (žiūrėta 2024 11 10)
13. „Kaina24“. Prieiga per internetą: https://www.kaina24.lt/p/apple-vision-pro-512gb/ [žiūrėta 2025 m. kovo 20].
14. „Kauno diena“. Prieiga per internetą: https://m.kauno.diena.lt/naujienos/grozis/salutinis-3d-filmu-poveikis-arba-kodel-nuo-isikunijimo-norisi-vemti-182085 [žiūrėta 2024 m. balandžio 29].
15. „Lietuvos Rytas“ straipsnis (2023). Prieiga internete: https://www.lrytas.lt/kultura/meno-pulsas/2023/02/06/news/vilniuje-atidarytas-pirmasis-lietuvoje-virtualios-realybes-kino-teatras-26037437 [žiūrėta: 2024 11 03].
16. „Made in Vilnius“ straipsnis (2023). Prieiga per internetą: https://madeinvilnius.lt/pramogos/paupyje-atidarytas-pirmasis-lietuvoje-virtualios-realybes-kino-teatras (žiūrėta: 2024 11 03)
17. „Made in Vilnius“ straipsnis (2024). Prieiga internete: https://madeinvilnius.lt/pramogos/parodos/vilniuje-atidaranta-unikali-pojuciu-meno-erdve/

[žiūrėta 2024 11 03].
18. „Meta“. Prieiga per internetą: www.meta.com [žiūrėta 2024 m. balandžio 27].
19. „PICO“. Prieiga per internetą: https://www.picoxr.com/global/blog/standalone-vr-pc-vr [žiūrėta 2025 m. kovo 20].
20. „Studio Binder“. Prieiga per internetą: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vr-film-future-of-vr-movies/ [žiūrėta 2024 m. balandžio 27].
21. „Topo centras“. Prieiga per internetą: https://www.topocentras.lt/kompiuteriai-ir-plansetes/virtualios-realybes-akiniai/vr-akiniai.html [žiūrėta 2025 m. kovo 20].
22. „Utenos regiono vietos veiklos grupė“. Prieiga per internetą: https://www.utenosvvg.lt/aplink/ [žiūrėta 2025 m. kovo 21].
23. „Varjo“. Prieiga per internetą: https://varjo.com/learning-hub/standalone-wireless-tethered-headsets [žiūrėta 2025 m. kovo 20].
24. „VR Cinema“. Prieiga internete: https://vrcinema.lt/kontaktai/ [žiūrėta: 2024 11 10].
25. Akių klinika Lirema. Prieiga per internetą: https://lirema.lt/akiu-ligos/konvergencija [žiūrėta 2024 m. balandžio 30].
26. Baekdal, T. (2017). How to Present VR to an Audience? Prieiga per internetą: https://www.baekdal.com/strategy/how-to-present-vr-to-an-audience/ [žiūrėta 2025 m. kovo 7]. https://madeinvilnius.lt/pramogos/parodos/vilniuje-atidaranta-unikali-pojuciu-meno-erdve/ (žiūrėta 2024 11 03).
27. Jeremy M. Norman. „Pygmalion's Spectacles“, Probably the First Comprehensive and Specific Fictional Model for Virtual Reality. Prieiga per internetą: https://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=4543 [žiūrėta 2024 m. balandžio 21].
28. Lietuvos nacionalinis radijas ir televizija. Prieiga per internetą: https://www.lrt.lt/naujienos/kultura/26/222094/interaktyviu-projektu-kurejas-a-lekavicius-pats-metas-kiekvienam-suprasti-kas-yra-virtuali-realybe [žiūrėta 2024 m. balandžio 13].
29. Weisberger, Mindy, 2016. "VR at Cannes: How Virtual Reality Change Film?", Live Science. Prieiga per internetą: https://www.livescience.com/54820-vr-films-at-cannes-film-festival.html [žiūrėta 2024 m. balandžio 27].
30. Wilkins, A. (2025) Electronic tongue could let you taste cake in virtual reality. Prieiga per internetą: https://www.newscientist.com/article/2470348-electronic-tongue-could-let-you-taste-cake-in-virtual-reality/ [žiūrėta 2025 m. kovo 9].

NEPUBLIKUOTI ŠALTINIAI

1. Eksperto interviu, atliktas 2024 11 12
2. Tikslinės grupės diskusija, atlikta 2024 11 18
3. Eksperto interviu, atliktas 2025 03 17

PRIEDAI

Priedas nr. 1 Interviu su ekspertu Mykolu Spietiniu

1. Apibūdinkite, kokia yra jūsų platinamų VR filmų auditorija, kuri dažniausiai lankosi Hexa cinema VR kino salėje Kauno Akropolyje?

Šiaip labai įvairi, amžius dažniausiai sutinkamas vyresnis - nuo 35 iki 88-erių (88 buvo vyriausias amžius, kurį teko aptarnauti). Jaunimo sulaukiam, bet rečiau.

2. Kokius mitus ar klaidingą informaciją išgirstate iš žmonių, kurie nėra matę nė vieno VR filmo? Netekę susidurti, jie tik domisi ar tai yra panašu, į tai, ką jie yra jau matę.

3. Kokios yra bilietų kainos ir ar žmonės noriai ją moka? Kaip keičiasi žmonių lankomumas taikant akcijas?

Kainos yra nuo 10 iki 15 eurų, paskelbus akciją sulaukiama daugiau žmonių, bet lankomumą daugiau įtakoja renginiai, vykstantys Žalgirio Arenoje ar Akropolyje, tada ateina didesni srautai žmonių.

4. Kaip manote, kokie VR filmų žanrai ar temos labiausiai pritraukia jūsų auditoriją?

Kol kas šiai dienai yra rodomi du - dokumentinis Aš Lietuva ir antras, aš jį įvardinčiau kaip psichologinę dramą, Žaisti gyvenimą. Dokumentinį renkasi kaip pirmą filmą (jei nėra matę jokio VR filmo), nes jis yra lengvesnis, jis palieka didesnį vaizdinį įspūdį. O pamatę šitą, tada nori kažko daugiau, tada tinka antrasis, kuris yra “gilesnis”.

5. Kokie VR filmų žanrai, jūsų nuomone, turi daugiausiai potencialo?

Jei tai būtų mano asmeninė nuomonė, aš manau, kad žmonės nuolat tobulėja, todėl filmai, skirti asmeniniam tobulėjimui turėtų didesnį potencialą. O mūsų VR filmai nuo kino teatrų rodomų filmų skiriasi tuo, kad yra virtualesni, suteikia didesnį vidinį poveikį žmonėm, todėl žanrai neturi didelės įtakos. Taip pat esam sulaukę paklausimo ar turėtume kažką vaikam nuo 5-6 metų, todėl gruodžio mėnesį laukiam trečio filmo, kuris sukoncentruotas į jaunesnę auditoriją.

6. Kaip jūsų auditorija reaguoja žiūrėdami VR filmus? (Kokie žiūrovų lūkesčiai prieš filmą; kas juos stebina, nuvilia, kelia nepatogumų žiūrint filmą; kokie dažniausi teigiami ir neigiami atsiliepimai po filmo peržiūros ir kt.).

Įvairiai, priklausomai nuo pasirinkto filmo. Jei tai dokumentinis filmas Aš Lietuva, žmonės pozityviai reaguoja, jiem suteikia daug pasitenkinimo, daug kas tą filmą norėtų, kad pamatytų migrantai, daug esam sulaukę klientų, kurie atvyksta su gyvenančiais užsienyje. Kas liečia Žaisti gyvenimą, daugiau būna ašarų, susimąstymo, tai jautresnis žanras, gilesnis vidinio pasaulio pojūtis.

Kokie žiūrovų lūkesčiai prieš filmą?

Vieni ateina pasidomėję, sužinoję iš draugų, o lūkesčiai priklauso nuo to, kokią informaciją jam pateiki prieš filmą. Visada pasiklausiu, ar turi sveikatos problemų, klausiu kaip apskritai reaguoja į aukštį, kadrus kur yra uždaresnės patalpos. Aukštis ir uždaros patalpos yra dažniausiai veikiantis pojūtis.

Kas kelia nepatogumų žiūrint filmą?

Jeigu tai yra prastai sureguliuota įranga, akiniai gali po tam tikro laiko spausti kaktą, nes prietaisas yra sunkesnis, nei mes esam pratę nešioti akinius nuo saulės ar regėjimui skirtus akinius. Vyresnio amžiaus žmonėm kartais yra sunkiau atsisėsti į žemesnius krėslus.

Kokie dažniausi teigiami ir neigiami atsiliepimai po filmo peržiūros?

Dažnai yra susiduriama su tuo, kad yra pasakoma filmo trukmė, tai žmonės nusiteikia kad bus ilgas, o pasibaigus nustemba, kad greitai baigėsi. Žmonėms atrodo, kad baigėsi anksčiau, negu reikia ir nori dar. Dėl skirtingo amžiaus aspekto, skirtingų patirčių yra sunkiau įvardinti vieną atiliepimą, nes jie yra įvairūs, bet dažniausiai jie yra teigiami.

7. Kaip vertinate esamą technologinę įrangą, skirtą VR filmų peržiūroms? Kokie jų privalumai ir trūkumai?

Tą ką turim šiai dienai yra pakankamai, nes įranga yra patikrinta ir kokybiška, veikimas pačių VR akinukų yra ilgas, tu gali 3-4 valandas nenustojant naudoti nededant išorinės baterijos, power banko. Baterija yra išorinė, todėl esam daugiau mobilūs, nes seanso metu gali nueiti ir uždėti bateriją,

žmonės yra perspėjami, nes gali jautriai sureaguoti.

8. Kaip vertinate VR filmų plėtros perspektyvas Lietuvoje per ateinančius 5 metus?

Manau, kad šiaip keistis gali tik į gerą, nes tobulėja ir technologijos, turint žmonėms negalią gali praskraidinti kasdienybę, žiūrint tam tikro žanro filmus, kai negali keliauti. Ta plėtra manau ir jausis per ateinančius kelis metus.

9. Kokios, jūsų nuomone, yra didžiausios kliūtys lietuviškų VR filmų rinkai augti?

Kad tai užtrunka ilgą laiką - gera kokybė reikalauja ilgo laiko. Gal būtų galima sumažinti vr filmų gamybos laiką, bet išlaikant kokybę.

O kaip manote, kas leistų tai padaryti?

Aš galvoju, kad komandiškumas - turėtų būti komandinis darbas, jeigu gera komanda, ji gali pasispausti ir pagaminti kažką greito ir kokybiško. Jeigu žmonės nekomunikuoja tarpusavy, praranda begales laiko. Komunikacija yra labai svarbu aspektas.

Priedas nr. 2 Tikslinės grupės diskusija

00:00:00
Tyrėja: Jau įrašinėju. Pradžiai galime tokį paprastą klausimą. Tiesiog kiek esate matę virtualios realybės kino filmų?
00:00:17
Respondentas Nr. 1: Vieną tiktais.
00:00:23
Respondentas Nr. 2: Vienas gal tas buvo.
00:00:31
Tyrėja: Mikrofonas Jūsų buvo išjungtas.
00:00:36
Respondentas Nr. 3: Du.
00:00:43
Respondentas Nr. 4: A, du.
00:00:51

Respondentas Nr. 5: Noriu paklaust kas tą reiškia? Čia tas virtualios realybės filmas?
00:00:56
Tyrėja: Virtualios realybės filmas T. Y. Filmas, kuris buvo žiūrimas su virtualios realybės akiniais užsidėjus.
00:01:04
Respondentas Nr. 5: Aha.
00:01:05
Respondentas Nr. 6: Bet jeigu jis buvo trumpas, tai čia irgi filmas, ar tik filmukas?
00:01:10
Tyrėja: Galit skaičiuoti, galit skaičiuoti kaip filmą. Taip, jeigu tai buvo, jeigu tai buvo žaidimas kaip kompiuterinis žaidimas, kuriame jūs atlikote kažkokį veiksmą, t.y. žaidimas. Bet jeigu tai buvo patirtis, kur jūs kažką matėt, tai gali būti kaip filmas, nebent tai buvo reklama, tai tuomet tai nebus filmas. Bet jeigu tokia filmo patirtis ir jūs vertinate, kad tai yra filmas, tai, tai gali priskaičiuoti.
00:01:36
Respondentas Nr. 5: Tada daugiau, nes skaitosi ir muziejuje, kur žiūri filmą ir tau pasakoja. Ne tik Čiurlionis tai čia tai aš žiūrėjau kokius keturis mama jau turbūt kokius trys mažiausiai jau prie manęs ar keturis. Daugiau kaip skaitosi ir muziejuj, kur viską pasakojo, tada dairais ir girdi istoriją. Tai keturi, sakykime.
00:02:04
Respondentas Nr. 4: Geriausiai atsimenu tai galbūt paskutinius du tris, bet šiaip ryškiau du, tai pasakiau du.
00:02:11
Tyrėja: Viskas gerai.
00:02:14
Respondentas Nr. 6: Tai aš. Man atrodo, kad du irgi esu mačius. Esu ir žaidus, bet esu ir žiūrėjusi tų video du kokius.
00:02:31
Tyrėja: Gerai, tai dabar pasikalbėsime. Nebūtinai, kalbėdami nebūtinai turite įvardinti kažkokį filmą, kurį matėte. Tiesiog galvojant apie tą patirtį, vieną filmą arba kelis. Tiesiog atsakykite į tokį klausimą. Pagalvokite, kaip jūs jautėtės žiūrėdami tą virtualios realybės filmą? Kokios, Kokios dabar jūsų mintys kyla galvojant apie tai, kokie buvo jūsų pojūčiai? Kas jums paliko didžiausią įspūdį?
00:03:04
Respondentas Nr. 4: Galbūt didžiausią įspūdį paliko tai, kad užsidėjus tuos akinius tu visiškai pasijunti toje aplinkoje ir gali įsivaizduoti, kaip tuo metu atrodė tuo metu visas transliuojamas filmas

ar paveikslas ten jeigu Čiurlionio angelų takais, tai puikiai įsivaizduojam tą valtį, kaip mes puikiai galime žvalgytis visoje toje aplinkoje būnant. Jeigu ten imant kitą kažkokį filmą puikiai įsivaizduojam, kaip mes, pavyzdžiui, skrendame arba plaukiame laivu. Tai galbūt vat šitas pats momentas ryškiausiai yra įsimenamas, kada tu pabūni, galbūt kiek kitoje horizonto aplinkoje ir labai vizualiai galima įsivaizduoti tą visą reikšmę.
00:03:56
Tyrėja: Kokie dar įspūdžiai? Kokie pojūčiai po virtualios realybės kino filmo?
00:04:03
Respondentas Nr. 1: Tai aš taip pat prisiminiau, nes tik vieną esu matęs Angelų takais, kaip daugelis man atrodo irgi panašūs jausmai kaip ir Respondento Nr. 4. Na, gal tiesiog va tas buvo įspūdis labiausiai, kad buvo labai viskas realistiškai, kur aš tikrai nesitikėjau. To aš ten tiesiog ėjau, nes man pasiūlė buvau jo ir. Tiesiog nu pažiūrėti ar bus kas realistiška. Ypatingai vienas momentas manyje įsiminęs galvoje yra kur paveikslas kur tu stovi ir matai save su sparnais šešėly. Tai man tas labai įsiminęs kažkaip tai.
00:04:45
Tyrėja: Ačiū.
00:04:55
Respondentas Nr. 2: Tai dabar besėdint dar atsiminiau, kad tai nebuvo turbūt vienas kartas, kada buvau su akiniais. Na taip, jeigu apie tai, kad naudoti, tai buvau naudojęs ten, kur būna turbūt Palangoje. Ta prasme, kai važiuoji kalneliais tai kažkas daugiau kaip žaidimas daugiau, bet pojūčiai gal panašūs tarkim. Tai vat, jeigu palyginant lyginant tą žaidimo su akiniais ir filmą Žaisti gyvenimą, tai man buvo. Nebuvo taip, kad buvau vau ta prasme ir ten dairytis galiu, Bet ar man jie nebuvo gal sureguliuoti? Tarkim ryškumas? Nu nepaprašiau, kad padėtų man asistentė, tai tai man vat ir nebuvo, nebuvo tas, kad labai smagu kažkaip ir. Ir dar turbūt pagalvojau, kad subtitrai mane irgi kažkur taip blaškė, tai skaitau, tai neskaitau aš jų kažkaip ir man tos mintys nu šokinėjo. Tai vat tiek apie tuos akinius ir apie tą žiūrėjimą su jais.
00:06:00
Tyrėja: Ačiū. Mikrofonas jūsų išjungtas.
00:06:12
Respondentas Nr. 3: Jeigu analizuojant. Angelų takais tai aišku Čiurlionis buvo mistikas ir jo visa kūryba tokia persmelkta begaliniai giliu tikėjimu, kur tuo metu jį nelabai tam laikmetį, kaip jis gyveno, tai nu jis skaitė nenormaliu ir visiškai nevertino jo tų paveikslų. Ir kiek žinau, Sankt Peterburge tai iš viso niekas nenupirko. Nepamenu, koks tai buvo paveikslas, bet tiesiog jis buvo iš paskutinių. Jam buvo reikalingi tie pinigėliai ir jis tikėjosi, kad nors kiek niekas tiesiog neatsirado norinčių ir sako tai kažkoks tai žodžiu visiškai pamišusio žmogaus darbas. Toks buvo

apibendrinimas. Ir aišku, kada jau jis atrado, turbūt labiausiai buvo pripažintas po mirties. Kaip ir daug tokių menininkų, bet ypatingai Čiurlionio. Bet tas filmas tai yra tokia nu begalinė didelė simfonija. Ir simfoniją vienas klauso, bet nemato tų vaizdinių. O čia ir muzika. Ir būtent ne jo buvo, ne kompozitorius. Aš pradžiai taip galvojau nu kieno čia muzika yra? Buvo Urbaičio, Mindaugo ir taip jinai tiesiog panaši į kūrybą Čiurlionio ir būtent tie vaizdiniai Tai nu ant tiek, kad tu ateini į kažkokį gyvenimą, tokį mistinį, sakyčiau, pomirtinį. Vat jeigu mes žvelgiame tikrai į tuos angelus ir jie yra tiesiog tu ir krenti, ir tave vėl pagauna ir eina ta masė pilkų tų žmonių. Tai jeigu turim kažkokius, tai labai labai artimus mirusius žmones, tai tiesiog tuose augaluose mes matėm tuos artimuosius, kurie išėjo amžinybėn ir būtent kiti. Nu nei vienas tokio įspūdžio nepaliko. Aš net tarybiniais laikais buvau Maskvoj. Tada buvau turbūt devintoje klasėje. Buvo kelionė ir ten jau buvo kažkas tokio panašaus. Buvo reiškias ne tiek ta virtualios realybės, gal ir tai būtų galima pavadinti. Bėgo visas vaizdas ir lubose, ir šonuose, ir vda mes ten važiavom su klase. Tai buvo taip įspūdinga, kad aš ten grįžau ir negalėjau patikėti, kad toks stebuklas yra ir tai buvo prieš kiek metų. O dabar? O dabar yra tiesiog tos technologijos, kad užsidedi tuos akinius ir ir. O gal ten mes irgi su akiniais, bet jau jau tiesiog šito. Bet man atrodo tai buvo tas visas vaizdas, toks kreivas, bet visur jis vykstantis ir tu krenti, Tu važiuoji. Bet Čiurlionis čia tiesiog užburiantis. Yra magija ir ta muzikos gelmė. Ir ta karalių pasaka, ir visi jo jo. Visa jo kūryba ramybė, angelėlis, vat, rojus, aukuras, žinia, saulė nu tiesiog tu esi šiapus ir anapus, ir tave neša, skraidina. Ir man nepakako to vieno karto. Ne to, kad nepakako, bet tiesiog dėl kompanijos jau taip visiem išgyriau, kad atvažiavo. Ir tiesiog džiugiai, džiugiai žiūrėjau antrą kartą. Nežinau, ar dar trečią karta dar dar būtų toks. Įspūdis gilus, bet dabar, kai buvom Valdovų rūmuose irgi taip pat. Vat tie 3D Jau taip nėra įspūdinga, nes tos muzikos nėra. Tie vaizdai, kaip buvo tie ta ryškesnė Gedimino pilis, kai buvo statoma Valdovų rūmai. Ir ta istorija tokia. Ji labai įdomi, bet taip, kad tave tiesiog pakeltų ir kažkur skraidytų. Tai va, čia tiesiog ypatingo, ypatingo, ypatingo apdovanojimo. Ir čia buvo net kiek. Kiek po to ten ir rašė. Man atrodo, užsieniečiai padėjo kurti tą tokį tas technologijas ir turbūt jų dėka dėka, kad nu tiesiog buvo jėgos visos mobilizuotos ir ne tik savo pasitelkta, bet tiesiog ir užsieniečių. Ir puikus, puikus, puikus tiesiog rezultatas stulbinantis. Tai va, bet aišku jau jis man atrodo 19 tais metais 2019 jis ir 2018 pradžioje buvom. Jau tuomet visi kalbėjo ir sakė buvo neįmanoma pakliūti, nes tiesiog dar Čiurlionio galerijos nebuvo. Berods Nidoje ta pradžia buvo. Žinau, kad mano kolegos sakė tai fantastiška, tai nerealu. Bet kada jau buvo galima, kad kad ateiti ir tie akiniai ir. Ir tesiog gauti tuos bilietus kur buvo tikrai. Nu tai tiesiog toks anšlaginis. Gal dabar jau viskas yra ramiau, bet net žinau, kad meno mokyklos turėjo galimybę vaikai tai angelų takais matyti. Ir džiugu, kad tiesiog ne tik tu esi priimtas, kad Čiurlionio galerija gali ten eiles atstovėti, bet esam vat tokia sklaida didelė ir. Ir toks palinkėjimas, kad visa Lietuva pamatytų. Aišku, ne tik Lietuva turi ir daugiau, nes tai yra tarptautinis projektas ir ir pasaulinio lygio kompozitorius, ir dailininkas.

00:11:48

Tyrėja: Ačiū.

00:11:50

Respondentas Nr. 3: Ačiū.

00:11:52

Tyrėja: Kokios jūsų būtų įžvalgos pažiūrėjus filmą? Va tokie vat kažkokie pojūčiai ar kas? Kas paliko didžiausią įspūdį iš technologinės pusės arba apie iš tos virtualios realybės?

00:12:08

Respondentas Nr. 5: Turbūt vėl labai priklauso nuo nuo nuo filmo, kaip kokius įspūdžius palieka, nuo filmo kokybės, nes kaip ir minėjo, kad turbūt gerai sureguliuota, nes jeigu ten ir garso nėra ar kažko trūksta, ar kažkas blaško, tai būna nu negerai ir visiškai ne tas. Tai turbūt kokybiškai tiek konteksto, tiek techniniais parametrais sudėliota. Tai jeigu sudėliota yra gerai ir nėra tų trukdžių, garsinių vizualizacinių ir panašiai, tada ir geras kontekstas, tai apima labai geras jausmas. Bent jau trumpuoju laikotarpiu. Po to bloga pasidaro, gal kad per ilgai žiūri. Bet tas sakykim, labai geras jausmas, tikroviška. O paprasti filmai to nepateikia, nes net ir panašiai. Ir pliusų, ir minusų, bet taip labiau tikroviškiau jaučiuosi.

00:13:10

Tyrėja: Ačiū.

00:13:13

Respondentas Nr. 6: Man irgi didelį įspūdį paliko. Labai leidžia gerai įsijausti į tą filmą ir tą visą scenarijų. Bet aš turiu tokią gal šiek tiek negatyvesnę, įžvalgą, kad jautiesi nesvariai labai kai žiūri tą filmą ir turbūt bijai šiek tiek nukristi, pasisukti kažkur, tai gal, jeigu taip žvelgianti į ateitį, tai gal dėliočiau kažką, kad būtų žmogui normaliai atsisėsti, įsikibti į kažką ir tuomet jau galima būtų žiūrėti, kad būtų patogiau ir jaukiau, ir saugiau.

00:13:44

Tyrėja: Ačiū, tai iš tikrųjų keli žmonės paminėjo ir tuos jų neigiamus kažkokius ar ne įspūdžius, tai gal ir kiti dar galėtumėt pasidalinti, kas jums? Su kokiai nepatogumais galbūt susidūrėte žiūrėdami virtualios realybės filmą arba ką keistumėte patobulinti norėtumėte?

00:14:14

Respondentas Nr. 1: Nu man asmeniškai tai po pačio filmo, kiek atsimenu buvo šiek tiek kai nusiemiau tuos akinius, galva apsvaigo. Nežinau, ar čia man vienai, bet man tai buvo tai čia viena, ką galėčiau išskirti.

00:14:28

Tyrėja: Ačiū.

00:14:33

Respondentas Nr. 4: Dabar galvoju, kadangi akiniai vis tiek pataikyti yra, kad žmonės turėtų būti be akinių, tai man kartais būna, kad galvoju jeigu aš užsidėsiu, ar aš tikrai matysiu ryškiai tą visą vaizdą? Tai galbūt būtų kažkaip galima pritaikyti, kad net žmonėms su akiniais būtų galima užsidėti, bet šiaip gerai matosi vaizdas ir be akinių. Bent jau man. Nežinau kaip kitiems tai galbūt toks pastebėjimas.
00:15:01
Tyrėja: Patikslinsiu tu nešioji akinius ir virtualios realybės kino filmą tu žiūrėjai be akinių ar ne? Ir tau vis tiek matėsi.
00:15:10
Respondentas Nr. 4: Matėsi, bet prieš tai būna visada toks nu, ar tikrai aš viską gerai matysiu, nes ar nebus ten kokio išsiliejusio vaizdo? Ir aišku, galbūt kokia grindų danga galėtų būt minkšta, kad kaip ir minėjo, kad nori arba daugiau erdvės, nes vistiek kai sukies, nori nuo visų, net ir pavaikščioti po tą visą erdvę. Tai paskutiniu metu kai žiūrėjau, kur aš atrodo, einu net atsitrenkiau į kažkokį tai objektą atsitrenkiau. Tai galbūt irgi reiktų pasvarstyti, kad būtų pakankamai erdvės vienam žmogui.
00:15:48
Tyrėja: Ačiū. Ar dar kam nors kyla minčių, kuo galėtumėt pasidalint, kokiais, ką norėtumėte keisti, patobulinti arba kokius nepatogumais su kokiais susidūrėte? Tiek virtualioje realybėje žiūrint, tiek fizinėje aplinkoje, kurioje žiūrėjote?
00:16:05
Respondentas Nr. 3: Taip. Tiesiog, kadangi vat ne taip seniai tuose valdovų rūmuose buvom ir matėm tuos tuos filmukus, tai ten yra galybė įsikabinti, nu tiesiog laikytis, tai ten tu stovi ir yra saugiau, nes tu laikaisi ir tu kažkokį vat, nu kaip vairas yra tu, tu gali žvalgytis, o čia tos kėdės yra. Tokio stabilumo. Tai vat, jeigu taip imant tai galėtų kažką kūrėjai tiesiog čia labai labai mažai viskas čia, labai yra patogesnės kėdės, kėdės yra patogios, tu sukiesi, bet to tokio, nu kad tu tikrai. Nes būtent kaip aš pirmą kartą buvau, tai nugriuvo už sienos ir tikrai iškrito, nors sako, kad būkit, nu tiesiog jūs sukitės drąsiai, bet matomai kažkam susisuko galva ir stačiai vat mano, mano to seanso metu nukrito, tai aš tik išgirdau kažkokį blim, blimir kažkokią tai suirutę ten aišku žodžiu, bet mes visi užsidėję ir nematom, bet toks tas vyksta matomai, nes aš buvau liudininke to ir kaip tik tuo metu. Tai va. Tai kažkokio tokio, kad tu galėtum, nu konkrečiai, kaip sako patogesnės kėdės ir kad tu tiesiog galėtum čia dabar, kai net nežinau pas kirpėją ir tą yra, bet toks yra kamuoliukas toksai yra, gal gal per kuklus prieš tą visą visumą. Ką tu žvelgi, ką tu matai, ką tu jauti ir tie pojūčiai, tiesiog tu tuo metu žiūri, bet tai galbūt tikrai galėtų saugiau kažką sugalvoti, kad bent vat kažkoks tai strypas ar kažkoks porankis, kad būtų tai nu tai čia tokia maža detalė, bet aišku gali ir nukristi nuo tos kėdės ir galų gale gali belekas. Saugumui tokiam būtų gera idėja. Ir galėtų apie tai pagalvoti kūrėjai.

00:18:12

Tyrėja: Ačiū.

00:18:18

Respondentas Nr. 5: Tada kaip ir pradžioj minėjau, kad kad techniškai turi būti viskas tvarkinga. Na, tai tą ir turėjau omenyje, kad buvo pavyzdžiui muziejuje. Blogas garsas, per tylus, reikia prašyti, kad pagarsintų, o po to girdi, jeigu per tyliai, pas kitus kas groja, nes nesinchronizuotai, tai girdi ateities balsą, ką dar tik sakys. Tai vėl nu čia buvo Valdovų rūmų muziejuje. Atrodo, na kaip ir geras tas muziejus turėtų tokius dalykus sutvarkyti, bet nu nepalyginsi su Čiurliono ten buvo kokybiškiau, bet nu ir tas, aišku, nukerta, nes nori pasimėgauti, nori išvykt tenai į kitą pasaulį. Tai va tas trukdo. Kaip ir va daugelis minėjo dėl saugumo irgi. Na kažkaip reikėtų pažiūrėti ar įsikibti, ar kažkaip kitaip pagalvot, nes nu tikrai daug kam susisuka ta galva. Yra ir man asmeniškai, priklauso, aišku, kiek ten dairaisi ar ir kiek ten turi patirties, kiek neturi, ar nuo dienos, kai reikėtų. Nu turbūt tikėtis blogiausio ir padaryt tą tokį supratimą, kad ten perdaug nevaikščiot, nresisykinėt, stovėti, o ne galvą sukaliot arba arba galimybes, kad galėtų ten žmonės vaikščioti, daugiau judėti, tai to kažkaip trūko. Tie, kas ten dirba, aišku, jie greit pasako, pasako, nes yra didelė euilė ir po to jau čia su individualiais pojūčiais kiekvienas skirtingą gauną tą dozę. Tai čia iš tos negatyvios pusės daugiau.

00:20:08

Tyrėja: Ačiū, ar dar kam nors kilo minčių?

00:20:16

Respondentas Nr. 3: Pasirodė, kad kadangi tą filmą mačiau du kartus, tai pirmą kartą aš taip nesisukiojau, nu, tiesiog vat, vat tiek, kiek mačiau, tokioj vat amplitudėj saugioj. O kaip antrą kartą jau žinojau, kad tiesiog tu matysi daugiau, tai taip ir žemyn ir aukštai jau tiesiog laukiau. Jau atmintinai žinai maždaug tą seką, nes trukmė dvidešimt penkios minutės. Aišku tai prailgsta ir atrodo, kad tikrai ženkliai ilgiau, bet taip tiesiog jau tikrai daugiau pamačiau antrą kartą tų vaizdinių, o ir tas pojūtis buvo gilesnis ir platesnis, ir didesnis. Tai verta pasisukioti. Bet tiesiog pirmas kartas tai toks buvo tai vat, savo amplitudėj tiktai. Tai va, pastebėjimas toks.

00:21:13

Tyrėja: Ačiū, ačiū. Dar įdomu, kad prieš pat prasidedant diskusijai iškilo klausimas kas yra virtualios realybės filmas? Tai aš norėčiau paklausti jūsų, ar jus tai ką žiūrėjote su virtualios realybės akiniais tuos kelis filmus, kuriuos prieš tai įvardinot. Tai ar jūs įvardytumėte, kad tai yra filmas, ar ne? Jeigu kas nors paklaustų ir reikėtų atsakyti taip ar ne? Ar jūs tai vertinate kaip filmą, ar kaip kažkokią kitokią patirtį?

00:21:51

Respondentas Nr. 5: Tai vertinčiau, kad tai trumpametražiai filmai. Nes pagal mano suvokimą filmas trunka apie dvi valandas plius minus. Kas trunka 10 minučių, tai yra trumpametražis. Ar dar

ten dokumentinis, kaip muziejai papasakoja, ar meninis, kaip Čiurlionio, aš tai vadinu filmais, trumpametražiais.

00:22:14

Tyrėja: Ačiū.

00:22:17

Respondentas Nr. 6: Aš tai gal vadinčiau multiplikaciniais filmais, ne filmais, bet multiplikaciniais, nes vistiek ten realybės nėra, yra viskas piešta. Tai gal sakyčiau filmukas.

00:22:32

Tyrėja: Ačiū.

00:22:38

Respondentas Nr. 4: Aš galbūt vertinčiau ir taip, ir ne, nes man visai, pavyzdžiui, Čiurlionyje primena tai, kad realus paveikslas ir kad aš realiai įsiliejau į tą patį visišką paveikslą ir aš tampu kaip ir dalyvė būnant, tai aš net neskaityčiau to kaip filmo, nes aš viską matau 360, o filmas man yra labiau kaip matau plokštumą, plokštumoje tą visą vaizdą. Tai iš dalies sutinku, kad tai yra filmas vietomis. Iš dalies galbūt ir kita atsakymo dalis.

00:23:15

Tyrėja: Ačiū.

00:23:18

Respondentas Nr. 1: Man taip pat kažkaip. Na, vertinant, kad aš tik žiūrėjau vieną vietą Angelų takais, tai man nėra jisai irgi pilnai filmas, nes kaip minėjo kolegė, kad tas filmas yra labiau kur kažkoks būna siužetas ar kažkas, o tenais vat buvo tiesiog paveiksle buvau ir galėjau žvalgytis jame. Tai man nebuvo tai tas standartinis filmas.

00:23:43

Tyrėja: Ačiū.

00:23:51

Respondentas Nr. 2: Aš gal irgi filmu nepavadinčiau. Per trumpa patirtis. Ne, nu kitą žiūrėčiau, irgi norėčiau pabandyti žiūrėti kokį nors filmą su virtualiosios realybės akiniais – ilgą, tarkim, pilną, visą pusantros valandos filmą norėčiau pabandyti. O čia taip, tai per trumpa. Ar multiplikacinis, nu taip, gali, taip, nes jis piešta. Tai vat, tiek. Ne, filmu nepavadinčiau aš manau.

00:24:25

Tyrėja: Ačiū labai už nuomonę.

00:24:32

Respondentas Nr. 3: Tai yra magiška. Tai yra magija. Tiesiog įeiti į Čiurlionio kūrybą, į paveikslo vidų. Aš net nesakyčiau nei filmų, čia aš burtai tokie. Vat jeigu taip galėtum eealiai tu išeini iš realybės, nei nei filmų nejaučia. Per siaura būtų turbūt pasakyti, ar ten multiplikacinis, ar

dokumentinis, ar čia kaip tik sakytum, kad tokia kaip ir, nu vat, jog jo kūryba konkreti kaip dokumentai, bet be tiesog aš tai įvardinčiau, kad tai yra magija. Tu tiesiog vat grynai tave vat suima ir taip kaip kūrinį tu kokią atliktum arba klausytume koncerte, tu esi toji emocijoj tokioj neapsakomoj sako Tu ateik į koncertą ir išgirsk operą, kad tave užburti. Bet tai vienus užbūrė, atlikimas netinka, o čia visi vienareikšmiškai išeina tiesiog priblokšti. Ir nei vienas turbūt neišeis. Sako Na, žinai, sugaišau čia tą laiką. Nu va taip, kaip būna ar iš kokio dramos teatro išeini? Sakai, man dabar turit kompensuoti tą 80eur už mano sugaištą laiką. Aš tiesiog išėjau kaip sutepta, o Angelų takais visi išeina. Nu nesitikėjau tokio rezultato. Tai yra magija, kur tu tiesiog esi paveiktas ar tiesiog ateina ir tikėjimas. Tai yra ir pomirtinis gyvenimas, kuo jis labai tikėjo. Ir tai yra nerealus pasaulis. Ta realybė tai yra vat filmas griuvo, pargriuvo, pakėlė, mušė, sumušė, ėjo. O čia yra tiesiog jau eina į tokį, į magiją, į Jei tikėjimą gilu tiesiog į dangų, sakytum, matai dangų, skaistyklą, pragarą. Tie tie dalykai tokie. Žodžiu, kilsteli nuo žemės, nuo žemės paviršių. Man tai labai stipru, gilu. Ir aš sakau jo nepavadinčiau nei jis, nei jo. Tiesiog tai yra kažkoks šedevras.

00:26:28

Tyrėja: Ačiū.

00:26:32

Respondentas Nr. 2: Klausantis iš tikrųjų. Aš nebuvau Angelų takais filme aš buvau Žaisti gyvenimą, bet labai įdomiai pasakoja ar tiesiog nu kabina turbūt visiškai kitoks ar žanras, ar kažkaip tai turbūt. Dėl Čiurlionio jus turbūt kiek sužavėjo, tai pasistengsiu ir aš pažiūrėti šitą filmą Angelų takais, nes labai gražiai ir išsamiai pasakoja. Tai tiek. O gal visai kitaip ir man bus. Kitokią nuomonę turėsiu tarkim apie šituos filmus, filmukus arba kaip mes juos vadiname, gal dar sugalvosim.Tai vat ačiū už taip gražiai papasakotą ir nu tokias gražias emocijas, iš tikrųjų.

00:27:22

Tyrėja: Ačiū labai. Tai užsiminėte apie žanrus, tai ir norėčiau paklausti. Nepaisant dabar esamų visų žanrų arba filmų, jeigu galėtumėte įsivaizduoti rinktis kokį tik norite. Kokios virtualios realybės filmų temos ar žanrai jums būtų įdomiausi? Ko jūs norėtumėte? Ką jūs norėtumėte pamatyti?

00:27:52

Respondentas Nr. 1: Kadangi man istorija įdomu, tai būtų įdomu pamatyti istorinį virtualios realybės filmą. Aišku galbūt, jeigu tas filmas apie kokį karą, tai gal ne visiems būtų skirtas, ne jautriems žmonėms, bet bent jau man tai būtų tikrai labai įdomu.

00:28:12

Tyrėja: Ačiū.

00:28:15

Respondentas Nr. 4: Aš irgi norėčiau papildyti, tai galbūt labai norėčiau pamatyti su partizanais susijusį gerą filmą. Tai būtų galbūt stiprus toks poveikis visiems, bet neatsisakyčiau ir aišku meninių

filmų pasižiūrėti, pasigilinti ir dar labiau pamatyti visuomeninį pasaulį, 360 dienų aukštumoje. Tai va, bet šiaip, jo pirmoj vietoj būtų istorija su partizanais, Lietuvos partizanais. Tada antru numeriu būtų meniniai.

00:28:59

Tyrėja: Ačiū, gal dar turit kokių idėjų, kokie žanrai arba temos, kokios domintų virtualios realybės kino filmuose momentai.

00:29:09

Respondentas Nr. 5: Kažkaip du tokie. Tai fantastiniai arba istoriniai dokumentiniai, kodėl? Nes galbūt labiausiai paveiktų to ta giluminė arba siaubo dar galėtų būti trečias variantas. Aišku, ne visiems patinka, bet jeigu nori gilesnio poveikio, ane, nu, matyt, jeigu ten dokumentis istorinis koks antro pasaulinio. Tai ir noriu tos emocijos čia labai tą perteiktų. Partizanai lygiai taip pat ir fantastiniai. Dar labiau noriu, kad Next level turėt patirties, tai čia atrodo visai neblogas variantas, bet jeigu tai būtų kokybiška, kad nebūtų trukdžių, tai, kad tai leistų daugiau pamatyt patirties negu ant paprasto ekrano.

00:30:13

Tyrėja: Ačiū.

00:30:15

Respondentas Nr. 6: Gal sutinku, tai norėčiau, jeigu būtų galimybė rinktis žiūrėti 3D filmą virtualioje realybėje, tai žiūrėčiau turbūt fantastinį filmą. Nes žymiai daugiau išpildymo ir šiaip įdomu man atrodo būtų pamatyt viską ten viduj.

00:30:32

Respondentas Nr. 5: Jeigu dar galėčiau papildyti, tai, na kaip ir sakėme, kad turėtų turėti daugiau pojūčių ir nagrinėti tą pasaulį kaip, nu, Čiurlionio, tais Angelų takais filmas. Nes man patiko, kad atsirandi pasauly, kurį gali nagrinėti arba tie muziejų žiūrėjom apie Gedimino pilies, Valdovų rūmų muziejų, apie Gedimino pilies pastatymą, ten įvairius etapus, Žemutinė pilies, Aukštutinė pilis taip patinka, kad atsirandi tokiais viduramžiais ir gala žiūrėt kaip ten kas gyvena, kur ten ta upė. Įsijungia tas nagrinėjimas, gali patenkinti tokį smalsumą, kur jeigu žiūri paprastą filmą, atrodo tau duoda žiūrėt tą ir liepia žiūrėt tą, ką jie nori parodyt. O čia atvirkščiai kaip mažas vaikas bandai atrasti pats. Tai vat nuo to fantastinių ar siaubo, ar dokumentinių, tas labai geras variantas, nes gali nagrinėti pasaulį kad ir netikrą, bet giliau.

00:31:41

Tyrėja: Ačiū.

00:31:51

Respondentas Nr. 2: Taip taip. Na pritarčiau, kad jo fantastiniai. Aš gal norėčiau išbandyti visus iš tikrųjų. Nu ta prasme yra ir veiksmo, ir fantastiniai, nes kad ar vesternai, kad ir ten su arkliais ar su

indėnais tenais prasijoti šalia kažkur, tai ir tą gamtą pamatyti, gal net ir gamtos kanalus visokius, tai dar iš arčiau ir pasidairyti, pasisukinėti, tarkim, vandens gelmėse, gal ir įdomu būtų iš tikrųjų. Tai va tai įspūdį manau, kad iš tikrųjų palieka tą virtualiai realybei kaip ir 3D su akiniais bežiūrint avatarų tam buvo įspūdis prieš kiek čia metų pirmas iš tikrųjų pakeliauti džiunglėmis kažkur, tai ten ir džiunglės ir tuo pačiu fantastika. Nu va, tokie nukeliavę tikrai įspūdingi. Taip, aš nežinau, neišskirčiau vieno kažkurio tai, nes iš tikrųjų visuose turbūt norėčiau patyrinėti, pasižiūrėti, pasižiūrėti kaip. Bet gal net didesnį dėčiau gamtos ten kokiems nors su gamta, kad ir sekmadienio per LRT pasižiūrėti, kur ten plaukioja banginiai ar dar kažkas. Tai vatiek.

00:33:07

Tyrėja: Ačiū.

00:33:12

Respondentas Nr. 3: Ir aišku, čia tų tokių pamąstymų yra labai labai daug, bet fantazijos tai tiesiog gal esu. Ir taip, muzikė, tai čia tiesiog viskas eina per emociją. Bet jeigu norėčiau matyti, tai tik ne fantastinius, nu tiesiog realybės, bet realybės. Va dabar įsijungiu kartais tą laidą kolegė čia gydytoja tai pataria, sako, daugiau nieko nežiūri Eglės Laukinis pasaulis. Tai su tokiu džiaugsmu net ir visiems galiu pasidalinti, kad trečiadieniais jie rodo pusę aštuonių. Aišku, galime ir po to atsisukti, bet ant tiek ta gamta, kurios mes niekad, Šiaurės ašigalyje, ten vien Meksikos, Brazilijos ir važiuoji kur tie ledynai. Bet tiesiog vat tokių skurdžių ir aišku galima nuvažiuoti. Bet jau čia reikia būti fanu, kad važiuotum į Laplandiją. Ką ten ten į tokius, kur, kur ten pingvinų tūkstančiai. Ir kaip jie būtent tuos ruonius medžioja. Kaip ten meškos lokiai. Tai va tos laukinės, tokios gamtos. Va čia tai būtų. Nu tiesiog ypatingai sakau, bet aš jau žiūriu per televiziją ir kaip ji pasakoja, ir tuos įrašus po to priartina. Kaip ten su žiūronais žiūri, toli, toli, toli, Bet čia ta balta meška. Nu ką galvoju. Bet vat jei įvykis nuvažiuoti ir tiek tūkstančių sumokėti. Ir ta meška su meškučiais, ir ta visa istorija, kad ir dramblių. Žodžiu, kiek dramblys gyvena metų panašiai kaip žmogus. Ir kiek kartų ten tie. Bet tiesiog ir va tas sąlytis, kaip ji pati pasakoja, kaip mato ir parodo viskas jos filmuota. Tai vat, jeigu tai būtų galima su tais sakiniais ir taip priartėti prie tos meškos ar žiūrėti arba dramblio, kiek ten tų raukšlių? Kuo daugiau dramblys susiraukšlėja, tuo daugiau metų ir pasirodo, kolagenas tas pats elementas, kuris ir pas žmogų yra drimba oda ir sensta. Tai, pasirodo dramblys jeigu kritusi ta mėsa, tai senukas jau yra. Tai va, tai ir tiesiog labai labai tikrai. Drambliai Mano laikais tai buvo tiktai tokie ir filmai būdavo rodomi, kad indų, o ir viskas. Meilė Indijai ir indai gražūs, ir tie, kur bananai ir nieko gražiau nebuvo, nes nieko daugiau nerodė ir buvo filmas Drambliai mano draugai, atsimenu. Na, aš nežinau, gal 10 kartą jie jau ten. Netoli mokyklos buvo kino teatras. Aš taip galvoju, mamytę amžinatilsį nusivedžiau, tai nu tiesiog ypatingo grožio ta draugystė su ta Gamta sovietmečiu, nu nieko daugiau nerodė. Nu tokia neutrali Indija su tais drambliais, bet dabar bet kada. Ta Eglė, tos laukinės gamtos. Apie tuos dramblius, kaip jie net ir taip priartėjusi, kad kaip jie pasitinka naujagimį

Drambliai, įsivaizduojat? Visi sustoja ir gimdo. Ir tiesiog jie laukia to to atėjimo ir tą patį jie kaip išlydi, kaip miršta. Miršta drambliai. Dramblys tarp dramblių manė, kad saugo, kad niekas, tiesiog jie stovi ratu. Aš galvojau nu va, tiesiog tikrai labai atrodo visai gyvūnas nieko bendro. Nebeždžionė panaši kažkiek, bet dramblys ir tiek daug to tokio. Vat tokių jausmų yra. Kokie jie yra. Draugovė aiški žmogui. Tai va. Nu ir aplamai pati gamta nuostabi Kūrėjo sukurta ir galvoju šitiek daug ir viską sukūrė. Nu va, tiesiog tas, kuris mus sukūrė. Žmogus sukurtas paskutinis, tai mes tobuliausiai sunku sukurti. Bet į tuos dramblius pasižiūrim. Tai nu be galo arba meškos lygiai taip pat. Lygiai taip pat ir atrodo kaip kaip jos neturi jokio garso, jos tik per kvėpavimo. Meškučiai pasiklysti nuo mamos labai lengva. Ir tas meškutis nesigaudo jis. Būna, kad, bet ji tiesiog neturi kito garso. Jis pagal kvapą, tik jie ieško. Jis pasiklydo ten ir vėl. Tai vat, kas netingi turit laiko, o čia dabar turbūt taip, nes laikas yra labai brangus. Bet sakau kažkaip tokia ypatinga, tokia emocija gera, prie tiek daug pamatai tokių tokios šilumos ir tokio džiaugsmo. Tai vat jeigu tai būtų per 3D, tai tu būtum tiesiog kitą kailį paniręs meškos. Tai va. Tai čia mano tokį atsakymą. Aišku, kad tokio, ko mes neturėtumėme laiko pamatyt tos gamtos gražios.

00:37:44

Tyrėja: Ačiū labai. Tai dabar vėlgi kitas klausimas. Kadangi irgi buvo užsiminta ir apie apie trukmę, apie filmus, tai taip paprastai. Kiek jūs galvojate, kad virtualios realybės filmas turėtų trukti ir kiek jūs mokėtumėte už bilietą? Galite netgi pasakyti rėžius, kiek jums būtų jau per daug. Kiek dar mokėtumėte, kiek per mažai, bet ir kokia ta trukmė turėtų būti?

00:38:26

Respondentas Nr. 5: Kiek mokėjau Čiurliono takais, neprisimenu, kiek kainavo, bet man atrodo, dvidešimt eurų.

00:38:33

Respondentas Nr. 6: Dvidešimtpenki.

00:38:35

Respondentas Nr. 5: : Dvidešimtpenki. Atrodė daugokai, nes ten dvidešimt penkios minutės. Nu tai kažkas euras per minutę daugokai, bet kaip supranti kiek ten įdėta ir yra kažkas naujo, ten technologijos ir panašiai. Plius dar reikia žinoti ir paremti. Tai ta kaina buvo tikrai logiška po to, kai patenkintas likau ta patirtimi. Keletą kartų aišku buvau, bet tai už tą gerą patirtį. Na, sakykime, dabar viskas pabrango. Čia labai seniai tas filmas buvo, tai turbūt jau dabartinėmis kainomis mažiausiai 30 ar 35 už 25 minutes, jei kokybiškas. Na tai sutinku, nes jau taip kartą sakiau ir tą patirtį gaut, bet nu turi būti unikali patirtis. Jeigu filmas nevertas kokybės, nu tai ir už nulį eurų turbūt aš vistiek neičiau. Turi būti viešai pripažintas, daug žmonių rekomenduotas. Tada ta kaina, kaip ir minėjau, yra logiška. O dėl laiko tai turbūt neveltui kuriami tie trumpesni filmai, nėra ilgų, turbūt tos technologijos neleidžia, žmonėms pasidaro gal nelabai gera. Arba daug daug kainuoja tą

padaryt. Bet čia tik laiko klausimas, su laiku tikrai atsiras tai sakykim automatiškai kainuos daugiau, 50eur. Bet vėl tai nėra filmas, į kurią eini kiekvieną savaitgalį, tai yra nauja patirtis visam gyvenimui, vienkartinė ir kainą tokią sutinku mokėt, na šimtą eurų, jeigu į patiri gerą patirtį.
00:40:10
Tyrėja: Ačiū.
00:40:13
Respondentas Nr. 6: Na, galvoju, kad nežinau. Man 25 minutes gal atrodo mažoka, bet kai pagalvoji, kad po to sukasi galva ir nelabai orientuojasi aplinkoje, tai nebent pagerėtų technologijos. Tai galbūt tada rinkčiausi 40 minučių - valanda, bet nedaugiau turbūt trukmė būtų. O kaina, apie 50 eurų dar sutikčiau mokėti, bet šimto eurų jau ne.
00:40:47
Tyrėja: Ačiū.
00:40:54
Respondentas Nr. 4: Nu manyčiau irgi apie 40 minučių galbūt būtų pats tas. Nes dabar prisiminiau, kad buvo klausimas apie nepatogumą, tai galbūt būtų galima papildyti klausimą. Tai kartais nebūna itin patogus laikyti tuos akinius, nes kad jie nenukristų kažkaip nuo galvos ir galbūt priklauso nuo asistentų kompetencijos, kaip ten užsidėdėt patogiai būtų arba nuo sukūrimo, tiesiog pačio produkto dizainą būtų galima kažkaip pakeisti. Tai va, dėl to manau būtų šiek tiek, jeigu valandą laiko su tais akiniais būti, tai jie ten labai turi būti tokie, kad nespausti galvos, nuo va tokių pastebėjimų. Nu jo, iki valandos. Šiaip man apie 25, tai realiai yra pats tas. Bet jeigu būtų ilgiau, tai manau, kad būtų įdomu aišku pažiūrėt. O dėl kainos tai galima ir 50 irgi. Bet jeigu ten kažkoks super duper wow, tai galbūt čia kiek daugiau, bet nu šimtą jau reiktų pagalvoti.
00:42:00
Tyrėja: Ačiū. Kaip kitiems, kiek atrodytų, kiek turėtų trukti virtualios realybės kino filmas ir kiek mokėtumėte už bilietą?
00:42:15
Respondentas Nr. 2: Man nebuvo taip, kad kažkaip blogai jausčiausi arba svyruočiau ir jausčiau diskomfortą su tais akiniais. Gal tik kai paminėjau buvo, gal jie nesureguliuoti pats ryškumas tai tiesiog erzino. Nepamenu, kiek truko Žaisti gyvenimą, kiek jisai trunka tas filmukas. Gal pamenat kas nors? Nu tai va taip. Žodžiu, man nebuvo didelio diskomforto, o tai galėčiau ir ilgiau su jais išbūti, tai nu gal iki max valandos. Tarkim tai nu už tiek kiek kainuot galėtų, tai tikriausiai irgi būtų. Manau, kad maksimaliai ką aš mokėčiau, gal būtų penkiasdešimt eurų, bet tikrai jau reikėtų pagalvoti ir tada daugiau daugiau pasiklausyčiau informacijos, jau daugiau pasiimčiau ta prasme prieš einant, kaip dabar buvo, tarkim Žaisti gyvenamą, tai tiesiog ekspromtu, žmona norėjo eiti. Gal iš anksčiau galvojo, o aš net negalvojau. Tai taip pakliuvau labai jau net nežinau, apie ką ir koks

pavadinimas ten tarkim to filmo. Tai gal man dėl to truputėlį. Tai vat, jeigu būtų ilgesnis ir daugiau kainuotų, tai labiau pasigilinčiau apie ką ir koksai tas filmas. Na, tarkim tiek. Tai va taip. Valanda – iki, max iki penkiasdešimties eurų mokėčiau turbūt max būtų.

00:43:43

Tyrėja: Ačiū.

00:43:46

Respondentas Nr. 3: Taip, ir aš kaip mokytoja, tai sakyčiau, kad akademinė valanda tai yra 45 minutės mokinys tiek išlaiko dėmesį. Jei yra daugiau jau viskas arba ant tiek turi būti intensyvu, bet tai yra kaip ir tokia norma. Suaugusiems aišku iki valandos, bet ir tam pačiam yra kažkokia pertrauka. O šiaip kaina, tai manyčiau, kad turėtų būti nu iki 50 eurų, nes jeigu bus daugiau, tiesiog neatsipirks, nes tiesiog žiūrovų bus srautas mažesnis ir ir tiesiog, neduos pelno. Geriau kai sako kažkokia kaina tokia, kad galėtų jau 50, tai būtų aišku, jeigu tai pasakytume teatre bilietas kainuoja visiškai kukli vieta už 50 eurų 60, 80. Jeigu tu eini į Operos ir baleto, tai jeigu tu nori ten partnery būti, tai aišku šluoti bilietai, bet čia yra gyva, gyva muzika, gyva emocija. O čia filmas, tai manau iki penkiasdešimties, o čia būtų net nelūžtų taip, kaip Angelų takais. Bet man atrodo, ir dabar taip nėra, kad tu ateitum į į tą filmą žiūrėti ir tu iš karto gautum. Nu taip turbūt. Nežinau, kaip dabar nesidomėjau, bet mano manymu, kad tiesiog vistiek žmonės važiuoja ir taip nėra. Tai tiesiog ta tokia sąlyginė kaina. Dabar net ir galvoju man atrodo jis net ir dvidešimt penkių nekainuoja dvidešimt. Nu bet jau čia jau niuansų yra. Bet šiaip jau daugiausia iki 50 eurų ir iki valandos. Be abejo, tą patį antrinu, ką kiti sakai 45 minutes. Pamokos va tokia, nes čia yra 25 minutės, truputį trumpoka, bet aišku tas apmokymas pasako tu lauki ir tu jau tiesiog esi tame procese. Ilgai po to ten nuima ir svaigsta galva. Taip, tai. Tai tiesiog vat tam, kad truputėlį toks vat yra yra. Ta savijauta tokia. Bet jeigu šiaip tai sakau iki valandos lyg atrodo va taip. Antrą kartą gi žiūri greičiau, viskas prabėga žymiai greičiau. Tada tikrai supranti, kad jo trukmė tik tokia.

00:46:08

Tyrėja: Ačiū labai.

00:46:13

Respondentas Nr. 1: Man tai kaip ir daugeliui iki valandos turbūt. Bet kilo viena idėja, kad jeigu va tas filmas būtų ilgesnis negu valandos arba kaip standartinis filmas apie dvi valandas, tai žiūrėčiau tik su sąlyga, jeigu būtų galimybė sustabdyti kada nori ir tada pasidaryti kokią pertraukėlę. Galbūt kad nežinau, kad nesvaigtų ta galva. Taip. O kaina tai irgi iki 50.

00:46:43

Tyrėja: Ačiū. Kalbant apie vėlgi tą įsijautimo patirtį ir technologinius sprendimus, daugelis vis minėjo, kad akinius. O kas, jeigu reikėtų įsivaizduoti, ar yra kas nors koks nors technologinis sprendimas, kuris padėtų labiau dar įsijausti jums į tą visą patirtį? Ar jums užtenka akinių tam, kad

panerti į kitą realybę? Ar jums reikėtų dar kažkokių kitų sprendimų, technologijų, kurie padėtų įsijausti dar labiau?
00:47:23
Respondentas Nr. 5: Tai turbūt ne be reikalo ir nėra. Mes su asmenine nuomone. Jeigu verslas nedaro, tai reiškia neapsimoka ir nėra poreikio. Ir jeigu taip galvoja, turbūt turiu dar kartą pagalvoti, rasti atsakymą kodėl. Tai turbūt taip ir turi būti. Bet iš kitos pusės, kai paklausei, pagalvojau, kad būtų labai fainai su kvapais žaisti. Na, jeigu ten fantazija ar gamta, tai norėtųsi tam tikrų kvapų, kurie dar labiau padidintų tą įsijautimą. Bet jau turbūt tada bilietas brangiai kainuotų ten 150 eurų dėl to, gal todėl ir nėra tos technologijos. Bet galbūt galima šiaip, lygiai taip pat ir tam, kai būna 5d kur pučia tau vėją ar ar ten krutina, tai irgi nepaprastintų tos situacijos. Vėją įjungti tenai ir panašiai. Bet, klausimas geras, kodėl tada taip nedaro jeigu čia taip gerai, turbūt neapsimoka arba nėra poreikio. Bet man taip norėtųsi išmėginti, tik kad būtų kokybiškai ir belekur į beleką neičiau. Bet man svarbiausia, kad būtų gera istorija.
00:48:43
Tyrėja: Ačiū.
00:48:47
Respondentas Nr. 1: Man bent jau pirma idėja, kuri kilo, tai jutiminiai kažkokie pojūčiai. Kur, pavyzdžiui, jeigu filmas koksai, kur laukuose bėgi ar kažką, kad jaust ten rasotą žolę kokią po kojomis ar kažką. Bet čia daiktų jau nežinau. Čia erdvę daryt reiktų, kad galėtum tą filmą. Nu nežinau, bet čia atsakau tiesiog tokia idėja pirma kilo.
00:49:11
Tyrėja: Ačiū.
00:49:15
Respondentas Nr. 6: Man iš tikrųjų užtenka to, ką mes matome per tuos akinius. Nes, kaip ir Ignas minėjo, yra tie 6D kino teatrai ir panašiai. Tai man atrodo, kad gal jie puikiai pasiskirstę. Vieni gali žiūrėti su virtualiais akiniais, kiti gali eiti į 6d kino teatrą ir manau, kad pakanka šiaip su akiniais tų visų jausmų ir pojūčių.
00:49:38
Tyrėja: Ačiū.
00:49:44
Respondentas Nr. 2: Aš manau, kad irgi pakanka, ką mes turim, o kas nesukurta, turbūt jeigu sukūrus turbūt ir išbandysime. Nu tai kaip ir išbandėm akinius, išbandėm 6D ar 5d. Taip, su vėjeliu ir su papurtymais. Tai tai tiesiog tiktai jeigu ilgesnis filmas būtų, turbūt visai būtų per brangu jį žiūrėti tiesiog namuose, jeigu ar kino salėse jeigu nepadarytų tam tokių sėdimų vietų. Bet jeigu mes tai kalbame apie tokius trumpus pusės valandos filmukus tai turbūt, kad dadėtų judesys, kvapai, vėjo

kažkokie tai gūsiai pridėtų tam pliusų. O ką dar sukurs ar dar kaip įsivaizduosime ateityje tai turbūt ir išbandysime. Po kažkiek metų galėsim vėl padiskutuoti, kaip nuneša mus tai.
00:50:42
Tyrėja: Ačiū už nuomonę.
00:50:45
Respondentas Nr. 3: Nuoširdžiai džiaugiuosi ir dėkoju, kad Eglutė pakvietė ir čia subūrė mus visus, tai tiesiog net negirdėjau, kad yra 6d, ar ten 5d jau 3d, čia buvo wau. O kad būtų tas vėjelis, tai gali būti ir šalta, O gal kažkam ir lietaus dar reiktų arba kažkokio tai nu rasos kokios tai vėlgi tas toksai jau toks jutiminis. Čia tu tokį per viziją turi. O ta tokia realybė tai tokia gali būti ir. nuo. Visi mes kartais ir bėgame nuo tos realybės į tą tokį kitą pasaulį. Bet čia pasakė, kad kad reiškiasi, kad tada būtų galima ir sumokėti, sumokėti ir dar daugiau. Bet mane tai tenkina tas 3d ir po to, kaip sakant nu kas, kas pagal kišenę. Jeigu tos technologijos taip augs, tai jau gal taip ir yra, bet aš net negirdėjau ir nelabai suprantu kas tai yra 6D tai bet jau čia turbūt be akinių jau tu ateini realiai ir tą matai. Čia pasakei tai. Tai nežinau, net negaliu komentuoti, nes kažkaip nelabai gal ir domėjausi, bet tai naujovė, kad yra 6D, tai tai tiesiog visada smagu išbandyti ir pamatyti kaip tos technologijos kyla, auga, bet kas yra vat link link to, tai man pakanka ir tų 3D.O dar geriau, aišku, nieko nėra geriau, kad tu realiai, jeigu gali, tai, kas niekas nesukurta. O dėl kvapų, tai gali būti taip, kaip kvepalai, kurie tau nepatinka. Tiesiog sėdi teatre ir kažkas ateina. Taip išsikvėpinęs ir nerzina net kokia pigi, sena, koks pigus kvapas. Gal kitam tas ir tinka, bet tiesiog sako kvėpintis, kad tai būtų neutralų, kad kitam netrukdytų su tuo kvapu. O ypatingai, kai po kažkokių onkologinių ligų, tai net ir išviso draudžiama griežtai kvėpintis, nes tai yra chemija, tai yra kiekis, bet turėtų to natūralumo. Nieko natūraliau už vėja, už orą nėra tai ačiū.
00:53:00
Tyrėja: Ačiū. Gal kokių minčių ar kokie technologiniai sprendimai padėtų dar labiau įsijausti į virtualios realybės patirtį? Ar užtenka, kas dabar yra.
00:53:10
Respondentas Nr. 1: Praktiškai užtenka, bet jeigu būtų kažkas sugalvota dar papildomai naujo, tai tikrai neatsisakyčiau išbandyti. Kadangi pati asmeniškai dar nebuvau 6d, negaliu komentuoti, kaip ten jaučiasi žmonės. Bet galbūt būtų visai įdomu išbandyti kaip Pvz. jeigu pradeda lyti ar ten ant mūsų pradeda krapnoti. Galbūt visai įdomu būtų. O jeigu net, galbūt galėtų būt kažkokia speciali apranga tada įeiti į tą erdvę, kad ten kažkokį, pavyzdžiui, chalatą užsidėti kad ir nuo lietaus rūbą. Dar labiau sustiprintų tos pusės pojūčius, nes tada mes pasiruoštume ir lietui, ir audrai, vėjui. Galbūt būtų visai ir įdomi patirtis.
00:54:04
Tyrėja: Ačiū ir aš dar keletą klausimų turiu tai liekant prie tos virtualios realybės. Kokiose vietose

jums yra maloniausia matyti virtualios realybės filmus, tarkim, uždarose salėse, renginiuose. Ir apskritai, ar jums yra svarbi aplinka, kurioje jūs žiūrite, ar ne?
00:54:28
Respondentas Nr. 1: Man tai, sakyčiau, svarbu. Dar net kai kalbėjome apie ką pakeistume, apie trūkumus, tai nepaminėjau, kad man vat pavyzdžiui, tos, kai žiūrėjau Angelų takais filmą, man nebuvo patogios tos kėdės, tos tokios, baro kėdutės aukštos, labai nesaugiai jautėsi. Bet vat ką noriu paminėti, kad gal ant kokio minkštesnio paviršiaus ar kažkur norėtųsi būti ir kažkur erdvėje tokioje, kur nesimaltų žmonės, kad netrukdytų, kad negirdėtum pašalinių garsų. Tai manyčiau svarbu.
00:55:07
Tyrėja: Ačiū.
00:55:12
Respondentas Nr. 4: Kad būtų ypatingai svarbu ne, nes man kažkaip svarbiau turinys, ką aš pamatysiu pro tuos VR akinius, tai kad kažką išskirčiau, manau, kad ne. Labiau būtų įdomu sužinoti, ką aš pamatysiu, o ne toje aplinkoje, kurioje, nes vis tiek, jeigu buvo projektuota, tenais kad galima statyti tą visą įrenginį, tai matyt buvo apgalvota, kad jau bus galima saugiai kažkaip pasižiūrėti.
00:55:45
Tyrėja: Ačiū.
00:55:49
Respondentas Nr. 6: Man tai svarbu, kur aš žiūriu, nes norisi, kad nebūtų triukšmo, kad nieks neblaškytų aplinkui, kad nebijotum paslysti, nugriūti ten ar pasisukti kažkur. Tai man svarbu. Aš norėčiau žiūrėt uždaroje patalpoje, kažkokioj tamsioj, galbūt kaip kino salė, gal kažkas panašaus, kad tiesiog saugiai ir patogiai jaustis. Tai tiek.
00:56:12
Tyrėja: Ačiū.
00:56:16
Respondentas Nr. 5: Man lygiai taip pat svarbu saugumas, jaukumas. Nes vistiek, jeigu, nu tarkim, muziejuje, tai tenai įsikabi į tokį ir žiūri tą dokumentinį, apie Gedimino pilies atstatymo ir Valdovų rūmų atstatymą. Tai tu ten labiau sukiojasi ir įsikibęs. Angelų takais tai aplink kėdę suktis ir dairytis, tai daugiau tokio judesio, tai tam tinkama turbūt vieta, kad nebūtų nu gėda, sakykim, nes jei ten sukiosi, bandysi kažką pagriebt, jeigu taip muziejui, tai galbūt keistai atrodytų. Nebent bus tų 10 žiūrinčių ane grupė ir tada jau tada nekeista, jau tada jau tiesiog kompanija. Bet jeigu ten vienas, galbūt nu kažkam yra nejauku žiūrėti ar ten bandyt liest, nagrinėti ane. Na, gal sakys kas ką pasižiūrėjęs, na, kad neatrodyti durnam turbūt, kad nu neatrodytum durnai, kad jaukiai jaustumeis, saugiai jaustumeis ir gautum maksimaliai tą naudą, patirtį, dėl kurios atėjai ir nebūtum apribotas techninėm, techniniais trukdžiais ar psichologiniais trukdžiais, kad blogai jautiesi kažką darydamas.

00:57:43

Tyrėja: Ačiū.

00:57:46

Respondentas Nr. 3: Taip. Ir be abejo, aplinka yra labai svarbi, svarbu, kad ji būtų jauki, prabangi, tiesiog, kad tau būtų gera ne kažkokioje tenai, kokiam bare kažkur statytų. Tiesiog kaip ir eini į teatrą, tam tikra, kuri tave erdvė jau pati įveda arba ir kino salių ateini tikrai kaip teatro vat, Kaune. Romuva yra tiesiog teatro toks įvaizdis ir yra kurtas ir mini spektakliai ten vyksta ir aktorių, ir solistų, ir yra kitos salės, kurios tiktų va atėjai ir kažkokios plikos basos. Tai tas patogumas ir jaukumas tai yra privaloma, ir yra aišku sėdimoji ta vieta, kad būtų tokia tikrai kaip pasakė baro grynai va tas toks. Tai aš net noriu pasakyti, su kuo čia galima sulyginti tą tą tokia kuklią kėdutę, bet matomai, kad tu galėtum suktis ir kaip pasodina Angelų takais, sako nebijokit suktis ir matysit daugiau, bet tu bijai, kad neiškristum. Tiesiog pirmą kartą, tai tu tik korpusu žiūri, tai sako, antrą kartą jau sukiojosi į visas puses, aišku, laikydamasi už tos atramos. Tai tai žinoma, kad tai yra svarbu tas jaukumas ir stabilumas, kad tu neiškrisi ir svarbu patogios kėdės, kad tu tame ir galėtum komfortiškai tiesiog sėdėt, ką tu tikrai jauti, jautiesi saugiai, neiškrisi nei dar kažkas atsitiks. Ir kad tyla būtų. Nes tada, kada Valdovų rūmuose ne vienu metu užleidžia ir tu girdi, tuoj jau eina garsas į priekį, o tau čia tyliai ir tu daugiau girdi kaimyno tą įgarsinimą negu savą. Ir po to ten. Nu žodžiu dar dar kaip. O Valdovų rūmai tai galėtų dar tikrai pasistengt, nes yra reprezentacinis toksai institucija tokia. Ir vat toj srity ten su tuo garsu klausi ar neperdaug. Sakau girdžiu. Tai va, ačiū.

00:59:59

Tyrėja: Ačiū.

01:00:07

Respondentas Nr. 2: Nu aš manau, kad nu taip, tai turėtų būti patogūs krėslai ir pakankamai erdvės, kad neliesti vieni kitiems žmonių. O jeigu tai yra padaryta, tai tikrai nemanau, kad atrodytum kvailai, kad kažką norim paliesti, nes tam ir yra sukurta erdvė tokiems filmams žiūrėti. Tai čia tik gal mūsų kažkokie įsivaizdavimai, kad galime kvailai atrodyti, nes nu galų gale mato žmogus, kad užsidėjęs akinius ir turbūt kad kažkam matai daugiau negu kad kiti mato. Tai va tai aš tai norėčiau. O nu tai žinoma, kad kad būtų pakankamai erdvės vienas nuo kito, tarkim sėdint, kad neliesti kojomis, ten sukinėtis ir kad būtų patogus atsisėdimas. Taip daugiau manau, kad netrukdytų niekas. Tarkim, jei ten geros ausinės, geras garsas ir aplinkui šurmulio nesigirdi, turbūt jeigu gerai pasigarsins. Nu tai va tiek. Manau, kad svarbiausiai būtų jo erdvėje, kur kad neliesti vieni kitiems bežiūrint. Ir patogus atsisėdimas, kad nenukrypti, nenenukristi ar ten kažkur. Aš manau, kad labiau būčiau už atsisėdimą, negu stovint žiūrėti filmą. Tai tiek.

01:01:37

Tyrėja: Ačiū labai. Ir paskutinieji klausimai jau nebe pačią technologiją, o apie reklamą. Ar

pastebite virtualios realybės filmų reklamą? Ir jeigu pastebite, tai kur?
01:01:57
Respondentas Nr. 3: Tiesiog galiu pasakyti, kad aš aplamai nesu mačius vat kad būtų tokios reklamos gal ten internetinėje erdvėje, bet tam tiesiog neieškau. Bet turbūt ta tokia reklama tai yraa geriausia gyva. Matei, nu tai kad einam kartu, tiesiog vat susijungia, nes sklaida turbūt tokia yra. Įtaigiausia yra, kad ten šlamštas nevertas nieko nieko. Tikrai gerai, kad pasakei oj teatre ten nu Audra, tik nekelk kojos, nežiūrint to, kad ten jis labai. O ir ten ir kai kas ir gerai vaidina, bet libretas siužetas pats tiesiog tokio su realistiškai nu brutaliai pateikta ir mes daug tokių turim. Tai va, tai tiesiog informatyvus tarp draugų, kurie sako einam, va Angelų, žinai, sakė einam. Nu va, tai tiesiog turbūt gyvas žodis yra, o taip, kad aš matyčiau, kad būtų kažkokio tai kito vat analogiško tokio kaip dabar bumas, gal jau jis ir rimsta. Ir kiek žinau, kad nori su Čiurlioniu, man atrodo, gilinti tą patį angelų takais ir yra jay procese. Kažkur skaičiau, kad darys ir ilgesnį, ir ir tiesiog supažindins su jo gyvenimo momentais. Išplėtotas bus, kad čia dabar buvo toksai vat pirminis, bet kadangi žmonės nori, kad susipažintų su mūsų tokiais genialiais kūrėjais, gal daugiau apie Žmuidzinavičius gal pradės, bet nesu, kad kad būtumėme supažindinti su mūsų tautinės kultūros tokiais šviesuoliais.
01:03:42
Tyrėja: Tai va, ačiū.
01:03:47
Respondentas Nr. 1: Aš bent jau esu vieną mačius ir man atrodo tai buvo platformoje Instagramo Instagram ads ir buvo tas pats Angelų takais filmas.
01:04:02
Tyrėja: Ačiū, gal dar esat kur nors pastebėję virtualios realybės filmų reklamą?
01:04:11
Respondentas Nr. 2: Na, nepamenu, gal Angelų takais ir kažkur, bet nepasakysiu, gal ar gatvėje kažkur tai stende ar per teliką paskui aišku iš žmonių. Bet tarkim tai Angelų takais, Angelų takais, bet kitų filmų, tarkim, Žaisti gyvenimą nebuvau matęs kažkur, tai kad reklamos prasme Angelų takais tai taip, Čiurlionis mūsų pasididžiavimas Lietuvos tai turbūt buvo per teliką reklamos, o kitų tokių nemanau, kad mačiau.
01:04:45
Tyrėja: Ačiū.
01:04:49
Respondentas Nr. 4: Aš irgi esu mačius per Instagram influencerių šiaip pagrinde galbūt esu girdėjus, bet labiausiai galbūt kas viešai transliavo tai Beata Nicholson apie šitą būtent, tai va ir kiti visuomenes veikėjai per instagramą, bet papildomos kažkokios reklamos neitin daug teko matyti.
01:05:19

Tyrėja: Ačiū.

01:05:24

Respondentas Nr. 6: Irgi reklamos daug nemačiau. Iš tikrųjų tai nu tikrai neteko. Kažkaip iš lūpų į lūpas turbūt daugiau, didžiausia ir buvo reklama.

01:05:34

Tyrėja: Ačiū.

01:05:36

Respondentas Nr. 5: Aš irgi nematęs, bet šiaip reklamos nelabai žiūriu arba nepastebiu, arba nužiūriu taip su įdomumu. Nesakau, kad neįdomus šitas dalykas, bet nemačiau.

01:05:48

Tyrėja: Ačiū labai. Tai vat ir sekantis, ir paskutinis klausimas būtų tai visgi, jeigu jūs norėtumėt kokį nors filmą pamatyti arba apie kokį nors filmą sužinot daugiau informacijos, tai kur ieškotumėte tos informacijos? Kur, kur jūs, kur eitumėte, kur ieškotumėte, ko klaustumėte? Jeigu norėtumėte pamatyti kažkokį virtualios realybės filmą arba apie jį daugiau sužinoti informacijos.

01:06:24

Respondentas Nr. 6: Aš tai susivesčiau į Google paieškos sistemą virtualios realybės filmas ir tiek.

01:06:31

Respondentas Nr. 5: Na, aš lygiai taip pat, nieko daugiau.

01:06:37

Tyrėja: Ačiū.

01:06:39

Respondentas Nr. 1: Aš matyt taip pat internete kažko ieškočiau, kažkokios informacijos, bet tuo pačiu metu dažnai būna, nu kokias rekomendacijas girdi, kaip ir minėjo iš lūpų į lūpas, tiesiog ir ateina pas tave pats.

01:06:54

Tyrėja: Ačiū.

01:06:59

Respondentas Nr. 3: Tiesiog, ką jau čia bepridursi. Žinoma, kad tik per google ir kaip viską mes absoliučiai, bet dar žinoma, gal ir kažkas, ar tu matei, ar tu girdėjai, bet taip žodinė tokia, bet tiesiogiai tai, o kur daugiau? Nu niekur vadovėlių neieškosi, tiesiog išsiveda ir žiūri ar rodo ar toks dalykas ir kokie kokie atsiliepimai ir tiek.

01:07:31

Tyrėja: Ačiū labai.

01:07:34

Respondentas Nr. 4: Nenustebinsiu atsakymu, bet irgi pasinaudočiau google. Ir pagooglinčiau, dar

taip pat, aišku, turbūt, kažkokių atsiliepimų, gal socialinėje medijoje ten dar kažką. Ir, aišku, iš lūpų į lūpas irgi pasiklausčiau draugų ar pažįstamų, ar yra kažkas matę. Bet pirmiausia paieškosi sistemose analizę padaryčiau.
01:08:11
Tyrėja: Ačiū.
01:08:16
Respondentas Nr. 2: Na, aš gal kitaip padaryčiau. Aš už šitą uždavinį duočiau savo žmonai, o tada gaučiau visą visą visą to filmo pasakojimą 6d kokiam nors tarkim, stiliuje ir nuspręsčiau arba jisai tinkamas, arba ne. Tai vat su žmona pasitarčiau ir nuspręsčiau, ar ten tinkamas man jisai.
01:08:41
Tyrėja: Ačiū labai už atsakymus. Tai čia buvo paskutinis klausimas, tai tiesiog noriu dar paklausti, gal liko kažkokių minčių neišsakytų, gal dar ką nors atsiminėt? Gal norite pridėti, gal kažkokių tai turite idėjų, apie kurias dar nekalbėjome?
01:09:00
Tyrėja: Kaip suprantu nėra minčių jokių. Tai ačiū Jums labai, kad sudalyvavote šioje diskusijoje. Ačiū už atsakymus. Man labai įdomu išgirsti. Noriu padėkoti ir palinkėti gero vakaro Jums.
01:09:32
Respondentas Nr. 2: Ačiū labai ir linkime sėkmės rašyme.
01:09:35
Respondentas Nr. 5: Ačiū, iki.
01:09:38
Respondentas Nr. 1: Ačiū.

Priedas nr. 3 Dalyvaujamojo stebėjimo ataskaita.

Dalyvaujamajam stebėjimui buvo pasirinktas „Hexa Cinema“ VR filmas „Žaisti gyvenimą“. Apie jį informacijos buvo ieškota internete, tinklapyje www.hexacinema.lt. Buvo pastebėta, kad yra specialūs VR kino filmų rodymo laikai, t.y. filmo negalima peržiūrėti tada, kada nori. Tuo metu vyko akcija bilietams, tad jis kainavo 10 eurų, o vienintelė vieta, kur galima šį filmą pamatyti Kaune - „Hexa Cinema“ kino salė „Akropolyje“, todėl ji ir buvo pasirinkta. Įsigijus bilietą internetu, jis buvo atsiųstas į elektroninį paštą su instrukcija, kurioje buvo nurodyta, kur bus galima rasti VR akinius ir kad darbuotojai duos vienkartines apsaugines kaukes (akinius), kuriuos reikės užsidėti prieš dedantis VR akinius. Be to, buvo pateikta informacija apie kino seanso metu naudojamą įrangą – ją sudaro VR akiniai bei ausinės. Toliau sekė instrukcija kaip užsidėti akinius ir juos prisitvirtinti prie galvos, pažymint, kad nešiojantiems regos akinius, jų nusiimti nereikia. Taip pat buvo pateiktos

rekomendacijos žiūrovams: stebint filmą rekomenduojama sėdėti kėdėje bei laisvai sukiojantis su ja stebėti VR aplinką, o jei VR patirtį stebima pirmą kartą – rekomenduojama sukti palengva, priprantant prie vaizdo. Taip pat patariama vengti staigių judesių ar nusiimti akinius vos tik pajutus pykinimą, galvos svaigimą, baimę dėl aukščio ir kitus nemalonius simptomus.

Biliete buvo nurodyta informacija, kad į kino salę rekomenduojama atvykti bent 10 minučių prieš seansą, tačiau atvykus tokiu metu, buvo paprašyta palaukti ir atvykti po 5 minučių. Kino salėje buvo išstatytos kėdės viena šalia kitos su atstumu nuo kito asmens, kino salė buvo permatomomis sienomis, tad praeinantys „Akropolio“ lankytojai gali matyti salėje sėdinčius asmenis. Šalia kėdės buvo kabliukas pasikabinti daiktams, tačiau nebuvo saugios (rakinamos) vietos asmeniniams daiktams ar patogios vietos palto pasikabinimui.

Darbuotojas buvo paslaugus ir uždėjo VR įrangą (akinius ir ausines), nedavė vienkartinių akinių, apie kuriuos buvo rašyta elektroniniame laiške. Paklausus, ar nieko tokio, jei yra makiažas, patikino, kad vėliau akinius nuvalo. Paleidus filmą iškart buvo susidurta su garso problemomis, nes jo beveik nesigirdėjo, paprašius darbuotojo, jis pataisė. Be to, dar neprasidėjus filmui (pirmiausia buvo rodoma kelių minučių trukmės kito filmo reklama), buvo pastebėta, kad vaizdas akiniuose nemaloniai „mirguliuoja“, tačiau darbuotojas nurodė, kad taip turi būti. Be to, akiniai nebuvo patogūs – jie pilnai neprisiplaudė prie veido, pro tarpą apačioje viso filmo metu švietė išorės šviesa. Akiniai buvo sunkūs, jau po dešimties minučių buvo sunku susikaupti dėl nemalonių pojūčių.

Filmo metu buvo leidžiama ir muzika, ir aktorių įgarsinti žodžiai, kurie trukdė susikaupti, buvo nuolat pametama siužeto linija dėl vaizdo, muzikos ir teksto. Vėliau teko sužinoti, kad yra dvi filmo versijos – įgarsinta tekstu ir muzikinė. Visgi, atvykus į kino teatrą apie šias versijas neinformavo, nepasiūlė rinktis norimos. Filmo metu vaizdas keitėsi greitai, ne visada pavykdavo apžiūrėti visą sceną. Keli epizodai nemaloniai nustebino, nes objektai priartėjo prie akių labai arti, greitai ir netikėtai. Skridimo scenos, ypač kai buvo didelis aukštis, pirmus kartus išgąsdino, tačiau vėliau, priešingai – pradėjo patikti. Filmo grafika vietomis buvo gera, vietomis – vidutinės kokybės, nesijautė tikrumo (realybės) jausmo. Įpusėjus filmas ėmė varginti, nes buvo sunku sekti siužeto liniją, be to, ėmė skaudėti galvą dėl akinių svorio ir suveržimo.

Pasibaigus filmui darbuotojas nuėmė akinius, buvo juntamas diskomfortas kaktoje dėl akinių nuspaudimo, matėsi žymė. Jausmas buvo įprastas – tiek filmo metu tiek po jo nesijautė nei pykinimo, nei galvos svaigimo, tačiau likusį vakarą buvo juntamas keistas jausmas – siūbavimas, spaudimas galvoje.

Priedas nr. 4 Interviu su Dariumi Vizbaru.

00:00:30

Eglė J.: Tai gal aš iškart nuo pirmo klausimo pradėsiu. Su kokiais didžiausiais iššūkiais susiduriate

kuriant virtualios realybės filmus? Tiek kuriant, tiek prodiusuojant, parduodant, okie didžiausi iššūkiai kyla?

00:00:56

Darius V.: Su pirmu tuo klausimu aš labai noriu apsibrėžti, ką mes vadiname virtualios realybės filmu, nes nuo to labai labai daug kas priklauso ir terminologijoje, ir politikoje, ir finansuose. Ir nes aš suprantu, kad čia tavo tiriamasis darbas, tai čia bus turbūt labai svarbu man nepripasakot iš kitų industrijų reikalų turbūt.

00:01:20

Eglė J.: Taip. Tai kadangi dar Lietuvoj yra tokia kaip ir tokia maža šita rinka. Bent jau kiek domėjausi tų filmų, tokių, netgi yra tam tikri kino, kino salės, virtualios realybės ir jie patys vienus filmus vadina filmais, kitus vadina patirtimis. Tai aš tiriu grynai tas patirtis, kurias žmonės gali laikyti filmais, ne žaidimus ar ne, ne kažkokius ten ne tai, ką gali rasti virtualios realybės žaidimų kažkokioj organizacijoj ar ar įmonėj, bet grynai kuriuos gali patirti kaip filmus. Tai gali būti labai trumpi ir septynių minučių gali būti ilgi ir ilgo metro.

00:02:07

Darius V.: Jo nes, aš pasakysiu, kodėl tai yra svarbu. Tai Lietuvoj iki 2024 metų tai vadino interaktyviais projektais. Kaip filmo termino išviso net nebuvo. Jeigu pasižiūrėtume Lietuvos kino centro finansavimus, atsiversk, pavyzdžiui, 2023, 2022. Aš neatsimenu, kada tiksliai lūžis buvo, bet man atrodo, kad 2024 buvo, kai atnaujino tvarkos tenai aprašus ir tai vadino interaktyviais filmais. Visą laiką tai laikė prie animacijos, bent jau Lietuvos kontekste, prie animacijos krypties, tai virtualios realybės turinius va tokius interaktyvius kažkokius va tuos projektus juos suvokė kaip vat prie animacijos, o jo net nelaikė, kaip pagrindiniu kinu. Dabar kas atsitiko 2024 metais ir kuo tai čia yra kaip ir naudinga, kaip ir ne, bet čia politiškai tai pasakysiu ir čia yra susiję su tam tikrais iššūkiais. Na, iš karto matysis tai tas profilis kur kur yra. Čia dabar supranti, ko jau norėjau pokalbio, nes tai aprašyti man būtų užtrukę kelias valandas ir tau atskirą darbą parašyt, tai aš geriau papasakosiu ir tu po to nusikreipinėsi į sau tikslingesnes tas temas. Tai 2024 metais pradėjo vadint tai interaktyviais kino filmais. Tai dabar pokytis, kuris yra esminis politikoj, tai finansavimo atveju vis tiek liko realiai tas pats, ten trisdešimt tūkstančių vystymui šimtas tūkstančių gamybai, kas šiaip yra pats iš savęs, šiaip, absurdas, kai tu imi šiaip animacija šiaip ji yra brangus, brangus amatas brangus menas. Dar mes paimam, jeigu tai apie interaktyvius kažkokius sprendimus, mes jungiam keletą skirtingų žanrų, kurie šiaip patys iš savęs yra ganėtinai brangūs ir mes jiems tada žinai duodam dešimt kartų mažesnes galimybes net pritraukti finansavimą filmui. Tai pats iš savęs tai atsiranda, faktas, kad šita problema yra dėl to, kad yra kinui šiaip mažai, nu kaip ir bendrajam finansavimui, mažai ten pinigų ir ten po to galima ten žiūrėti tuos rinkos dydį, šalį, ten ir visa kita ir taip toliau. Tai tradicinis kinas, kuris šiaip jau rodo gerus rezultatus, iš jų atiminėti pinigus į industriją, kuri nežinia kaip jinai čia veiks... Nu kaip

ir logiška yra. Bet kas yra atsiradę su tuo, kad yra pavadinama interaktyviu filmu, tai iškart įsijungia galimybė pasinaudoti pelno mokesčio lengvata, tai ja siūlyčiau irgi pasidomėti. T.y. dabar jinai atnaujinta. Dvidešimt ketvirtais metais ji buvo atnaujinta irgi dešimčiai metų, tai jinai leidžia penkiasdešimt procentų patiriamų išlaidų Lietuvoje filmavimams ir nu, gamybos procesui, ne post produkcijai, ne žiniasklaidai ir taip toliau, ko-finansuoti per lengvatą. Tai jeigu taip supaprastintai visa tai sakyti, labai labai supaprastinant, be jokių niuansų, tai reiškiasi, kad aš, tarkim, filmuoju už tarkim mano gamyba yra tik milijono vertės, aš patiriu išlaidas penkis šimtus tūkstančių Lietuvoje ir aš tą sumą galiu eiti pas verslą, kuris mokėtų PVM. Tai jie vietoj to, kad mokėtų PVM, perskirstytų, kad man filmui finansuoti. Tai taip iš esmės yra suteikiamos galimybės nu ko-finansuoti. Ir ypatingai jeigu taip atsiranda, pavyzdžiui, tu per tarptautines ko-produkcijas pradedi formuluoti, nu tai tu jau gali tokį vat pridėjai šimtą tūkstančių Lietuvos kino centro, žiūrėk, ten užsienis prisidėjo, dar čia nukreipiant gamybą, kad jos būtų skirta čia. Jei gerai strategiškai palaviruoji, žiūrėk, yra va tokio jau jau filmavimo, nes pas mus tai formuluoja kaip jeigu tai formuluoja kaip kino filmą, nu kaip interaktyvų kino filmą, tai čia yra good, nu, iš vienos pusės, bet. Nes nu žinai, visiems pinigų trūksta ir taip toliau. Iššūkis tame pačiame dalyke atsiranda, nes nepaisant to, kad Europos Sąjunga apie kalbant jau čia apie sklaidą, apie gamybą iš esmės gamybos, ko, ko-gamybos tokios nelabai yra finansuojama, nu yra finansuojama, bet tokie daugiau į grynuosius tuos menus, tai ten VR šiaip nelabai ten pakliūna ir šiaip teoriškai gali pakliūti, bet praktiškai niekada nesurinks tiek balų arba turi labai mažą potencialą dėl nu iš esmės licencijavimo ir neturėjom infrastruktūros atsiperkamumo rinkai daryt, nes visi vertina tai per nu per atsiperkamumą, kiek ta investicija pasieks žiūrovą ir tai darys. Taigi čia buvo tavo vienas klausimas apie distribucija. Tai palyginus su kino distribucija kaip kino filmo galimybės per jau išvystytą infrastruktūrą įeiti ir parodyt yra faktas, kad lengviau apskaičiavimas, bent jau pats nu pagrindimas yra daug lengvesnis. Nu atėjai vat nežinau, atsidarei Lietuvos kino centro statistiką, pažiūri kiek per vat nežinau kiek per per mėnesį yra po žiūrimą kokių filmų arba filmų kažkokią statistiką. Pasižiūrėjau, kiek pajamos nu yra ir žinai, pravarei per keturias šalis pataikė, kad nuo maždaug su tema su viskuo taiko į TOP10 topą, nežinau dvidešimt, nu ten pardavimų žiūrim ieškoma, nu va turi turi kažkokį apskaičiavimą, nu kaip investiciją grąžą, tai čia yra viena antra dalis yra tiesiogiai nukreipiamų pinigų į virtualios realybės produkciją, bet jinai vadinasi žaidimų ir interaktyvių video projektų. Tai reiškiasi, kad ten jau nebe formuluojama kaip kino. Ir jie jau biškiuką žiūri daugiau iš žaidimų industrinės pusės, tai vadinasi jie jau nori taip ten prašo, kad tai būtų naratyvas, kad tai nebūtų tiesiog kaip šaudyklė ir visa kita, turi tam tikrų struktūrinių elementų. Taip turi ir kino elementų, ir žaidimų elementų. Bet jau, pavyzdžiui, terminologijos, tokios kaip filmo nėra. Tai čia vėlgi reikia labai protingai mąstyt, nu per daug skirtingų industrijų, per žaidimų industrijos, per, nes, pavyzdžiui, ten vystymo etapas ir tai iš esmės yra tik vystymo etapai, bet, pavyzdžiui, kino vystymo etapas. Tai jaučiama taip, kad tu per vystymo etapą pasirašys scenarijų. turbūt pasidarei

kasta. Nu ir iš esmės pasidaryk gamybos planą, kiek tau realiai reikia resursų, kiek tau reikia. Žinai, susidėlioja kiek tau pamainų, kokių tau reikia. Realiai tam yra ilgas darbas, kad tu pasiruoštų gamyboje. Tai tam ir yra vystymas. Pasiruoši realiai gamybos etapui, kur gali pateikti detalius planus, apskaičiuoti, pasižiūrėti, ko reikalinga, kaip visi vystysis ir žodžiu kadanors, kad ir su kuo tu nori daryti. Žaidimų industrijoje vystymo etapas užima realiai prototipo, kur jau yra vos ne žaidžiamos versiją. Tai nėra pilnais esą tai sudėtais, bet tai yra jau ta prasme tau tu į vystymo etapą jau tu pateiki jau ir scenarijaus jau ir kaip reaktorių kažkokius dalykus jau Ir jei puolėjų kokį nori daryti tau vystymo etapas. Iš esmės tu turi visą gimtinėje pasidairyti, kaip tas interaktyvumas veiks ir taip toliau. Po to tu jau ant griaučių, gali ten, kaip sakant, dėti ir vystyti ir taip toliau. Ir jei labai nori, tapsime, jei iš esmės būtume prasau finansavimo. Sako užeikit, jei jūs ateinate. Ir po viso šito jau padarysit faina versija. Tai mums irgi netinka. Nu čia turbūt vystymosi prasme jie net balansuoja. Kad jie atsakytų palaukit, jūs projekte turit ryšį, tai kad vistiek dar būtų vystymas. Bet kai tik yra dvasia ir vystymą jos supranta iki pirmos pirmo pabandymo su testavimo su žiūrovais, su su dalyviu, kur yra. Tai vat visoj šitoj makalynė tai čia susigaudyt kas yra, kur filmas, kur ne iš žiūrovo perspektyvos. Tai niekada iš viso nesupras apie ką eina kalba. Jisai ateis ir sakys jam yra svarbus patirtis. Ta patirtis aš galbūt kažkas pavadins man žinutę. Nežinau žaidimo, nes kiečiau skamba, pavyzdžiui, jaunam žmogui. Kitas pavadins tai filmu, nes tai asocijuojasi su. Pavyzdžiui nežinau su kažkokiu festivaliu, gal būt išviso tai pavadins. Nu ten filmo dėl to kad būtų ten nežinau prie Kino pavasario parodymo kitas pasakys kaip žaidimo dėl to, kad tai, pavyzdžiui, šablono tiks, trečias pavadins patirtimi ir įdės į muziejų. Tai tas pavadinimas reikšmės iš esmės visai nuo to žanro, kaip po tokio nuo jis yra vis dar toks, kur yra. Tai dėl to labai sunku kalbėti apie nu kaip filmo filmo, tą tą terminą ir jau vien iš to atsiranda labai didelė problema. Tai kaip mes čia suvokiam, kokias mes žaidimo taisykles įsijungiame? Įsijungiame kino žaidimą, kino žaidimo taisykles. Netgi net ne kino teatre reikėtų vadint audiovizualinio turinio, nes tas audiovizualinis turinys nelabai plačiai. Aš ten net nesigilinsiu į Lietuvos ten specifiką, kad ten virtuali realybė yra pakliuvusi po vizualiųjų menų tarpdisciplininio meno žanru. Iš Kultūros tarybos pusės ir yra ten. Žinai, kad perėjusi iš interaktyvių projektų į kino filmus, iš LKC vėl toks. Toks tavasis, liaudiškai tariant, yra pasimetimo ir politiškai. Bet ir pati rinka negali suformuluota labai aiškiai, nes pati rinka irgi nesupranta, apie ką čia eina kalba. Tai tai aš manau, kad čia gali atsirasti nuo tada, nuo to viso šito atsiranda jau visos kitos ten problemos, kūrybinės problemos. Jos turbūt nėra tokios didelės, nes nu tiesiog tu sugalvoji, bent galbūt nežinau pasirinktą teisingą technologiją. Nežinau, čia aš tiesiog žiūriu, kad iš platesnio konteksto, kaip iš kūrybinės pusės, tai vr ne visąlaik yra geriausia forma. Reikia tikrai rast turinį, atitinkantį su forma. Jeigu tu nori daryti labai daug, yra daroma tiesiog dėl fun. Taigi, dėl fun tai yra. Nu žinai, vėl šitas be talento. Šiaip ir Lietuvoj, ir pasauly mes turim, nu ta prasme, yra pilnai norinčių daryt, yra pilnai įrankiai yra ganėtinai prieinami, didžioji dalis, kas darę vizualiuosius menus ir ten projekcijas dabar laisvai gali daryti, nu, labai lengvai pereina

prie ten visokių Unreal Engine ir Unity, kad galėtų dėlioti savo tas patirtis. Dar įsijungia AI, tai išviso tenais pasidaro labai lengvas, tai kontento gamyba nėra sunku, gero kontento, kaip visąlaik – sunku. Nu bet kokį kontentą visais laikais nebuvo sunku gamint. Nu galbūt kažkam tai buvo sunku dėl to, kad prieigos laiko ten visų kitų neturėjo, tai dabar realiai ir ta pati technologija, na yra jau nuo to ne pats 360 nežinau experiences realiai vat nežinau. Atsisėdus vat atsisėdus tu jeigu taip tikslingai dar pasisodinęs šalia kokių nors javų, kuris tave wool crew darytų ir mokytų kokia programa pasirinkus ką daryt su tutorial jis pažaistų, tai žiūrėk, kad po pusę metų tu gali parodyti savo kažkokį skėčiai jį va veikiantį kažkokį daily Nuolat turint omenyje, ar įsijungs į aplinkas, kurios ten žinai, bet ten jau po to atsijungti jau žinai. Niuansai dėl nu kokybės ir visos visos kitos patirties tai. Tai čia talento prasme aš nelabai matyčiau su specifiniais dalykais. Faktas, kad yra, bet vėlgi kaip mes žiūrėsim palei turinį. Nu nes ten, pavyzdžiui, kino prasme mes Lietuvoj šiaip iš esmės neruošiam ten kino aktorių, tai reiškias, na, jeigu pažiūrėtume tuos didesnius filmus, kuriuos gamina, tai praktiškai visi aktoriai ten su visokiais green screen‘ais, su motion capture kostiumais, visokiais ir taip toliau ten. Nu tai žinai toj kategorijoje jo gal mes neturim tiek daug aktorių, kurie dažnai ant kurių galėtumėm statyt. Iš kitos pusės, reikėtų paimti ir išmoktų. Žinai, nu ten yra staffas, kuris paima, aprengia ir va vaidini ne su žmogum, o vat su tuo taškeliu ir vaidintų, ir suvaidintų turbūt tuos vaidmenis, kurie yra. Bet vat finansiniai, produkcijos, dar galbūt net įvardinčiau daugiau apie tuos teminius vadybos puses, nes truputėlį vadyba tenai išsimuša, nes tai nėra kino productionas, nes pats iš savęs išsimuša, nu tiek dėl žaidimų tam tikros specifikos jau atsiranda kiti kiti metodai, nes įsijungia programavimas ir ten visi visi kiti dalykai. Bet ir kartu dėl distribucijos tai tas irgi labai išmuša, nes tu tinklus tada pro aktyviai turi praktiškai net nebandyti į juos patekti, o sukurti – tai vadinasi tau reikia sukurt naujus kanalus. Nu vat pvz. analizuojant Angelų takų atvejį, tai pasižiūrėk kiek jie skirtingų formų teikia taą galimybę pasižiūrėt. Nu tai visur, jeigu tu taip atsisėstų ir pasižiūrėtume, niekur iki tol nebuvo padarytas kažkoks tai ten nežinau kino teatras, kuriame ją pradėjo daryti ne visi kanalai, yra jų pačių inicijuoti, sukurti ir iš to gauti gaunamos pajamos. Tai vat įvardinčiau tokį, faktas, kad politinės jos yra. Nežinau, kiek čia yra problema, kiek ne, nes nu nežinau kaip tai įvardinti, netgi žinai kaip kaip šita čia daugiau situacijos, gal būt apžiūrėjimas, o priėjimas prie kapitalo. Na Lietuvos prasme tai iš viso mes turim kadangi labai mažą rinką, tai mums tie eksperimentai ir to statymo ant rinkos yra ganėtinai sudėtingi. Tai čia nežinau kiek čia ar galima tai vadinti finansiniais ar ne finansiniais, bet nu bet iš esmės tai yra galbūt kapitalo ir rizikos atsiperkamumo daugiau dalykai tiek iš viešo sektoriaus, tiek iš privataus, tiek iš vartotojų pusės.

00:16:42

Eglė J.: Gerai, galim prie antro prieit, dėl žanrų ir temų. Tai va, dėl to aš ir parašiau, kad ne tik žanrai, bet ir temos, kadangi tie žanrai irgi va tokie gali būti ir išplaukę ir iš tradicinių kažkiek tik vienai apie temas kalbant. Kaip tau atrodo, kokie, kokių temų? Virtualios realybės filmai yra daugiausiai

potencialo turintys Lietuvoj. Kas gali būti įdomu žmonėms dabar? Ar tu ką dabar pastebėjai? Arba ateity, kas gali būti įdomu?

00:17:19

Darius V.: Nu aš nežinau aš tendencijų ir žiūrovo. Aš nesu kaip sakant asas. Aš manau, kad čia tau labai tiktų pasikalbėt, Žilviną Naujoką, kuris ir yra įkūręs šituos Heksa Cinemas ir realiai yra distributorius. Čia yra didžiausias turbūt Lietuvos kino ryklys distribucijoj, kuriuos atvežinėja. Nu pagrindinius ten filmus ir ir didžiausius iš Lietuvos prodiusavo mes, tai jisai gal būt tau galėtų papasakoti apie tendencijas, koks turinys kam yra aktualus ir kaip kaip, kokie ten žanrai, kur jie gali eiti. Nors kiek aš su juo kalbėjau, tai irgi savaime kaip. Nu nu nu super. Aš nežinau kas bus, mes einam, bandom. Nu žiūrim, kas ten bus. Faktas, kad yra dalis tautinio naratyvo, visąlaik nacionališkai labai gerai veikia. Tai va, Čiurlionis puikiai veikia, nes tai yra žinai, žinomas, atpažįstamas ir tą žinomumą per naujovę yra prasmės. Nes tu negali eiti naujovių dėl naujovės ir tada tiesiog žinai išmesti ją. Nu nes tai bus per daug neatpažįstama. Tai šitas nėra labai labai įdomus Žilvino yra žingsnis. Jis gavo licenziją statyti mažąjį princą VR. Tai čia yra ganėtinai įdomus. Man atrodo, kad toksai animacinis blogbusteris gali būti. Nu bet čia ne tik Lietuvoj čia yra žinai viso pasaulio realiai kontekste, nes jie gavo išskirtines teises VR, tai kol kas jie yra vieninteliai, turintys tą teisę. Tai duok Dieve, kad jiems pasisektų, nes čia tikrai būtų toks, nu man labai geras. Žanriškai, aš nežinau, kas yra VR kino žanrai. Ta prasme, galbūt kaip atsparos tašką, būtų galima žiūrėti tai, kas Lietuvos kinas, koksai „eina“. Nu tai apie ką mes turim, žinai, populiariausius. Nu va, Pietinia kronikas. Nu tai ką apie mūsų realiai mus 90 tuosius, kurie einasi, bet tiek, kad šiaip net žiūrėtum, nu tuos populiariuosius Lietuvos kino filmus, kuriuos mes ten turim. Tai iš esmės kažkokia socialinė mūsų kritika apie mūsų žinai, tie nežinau, nuo visų zero iki ten žinai šuolio ar dar kažkokių tų tų tų tų etapų. Ten galbūt Bareiša yra kažkoks toks išskirtinis, su labai savitu tuo tuo žanru, bet nežinau, kiek jis į boksofisą renka, kai tik pasaulyje apdovanojimus renka, tai vieną, bet kiek jisai boksofisą kaip rinkai perspektyvų turintis. Tačiau turbūt kita kita dalis yra, nes nebūtinai kas yra žinai, pasauly pripažįstama, Lietuvoj turi populiarumą ir per boksofisą galima atpirkti tai šitoj vietoj. Nemanau, kad mano kompetencija yra, nes dar irgi turėkime omenyje, kad nu aš nesu vr, tik vr prodiusas. Aš vr pasiėmiau tiktais kaip vieną iš medijų. Kai aš matau, kad man turiniu atitinka šitas ir mes turim pora darbų ir mes su tais pora darbų kol kas esam pilnai patenkinti ir ir kol kas negalvojame apie jokį naują naują formatą tai technologijų kūriniui būt, nes kol kas nerandam technologijos su tema susijusios kažkokio tai. Tai va.

00:20:56

Eglė J.: Ačiū. Bet ar nėra tekę pastebėti, ką, pavyzdžiui, užsienio kūrėjai daugiausia kūrė virtualios realybės kino filmų, tarkim, kokių festivalio metu nėra užkliuvęs, kad vat būtent sistemingai, tarkim, ten tik dokumentika arba tik drama, arba ten iš siaubo kažkokia.

00:21:14

Darius V.: Nu matai, ten tie festivaliai nėra, kad būtų, tik kino, bet ten gali matyti ir žaidimo, gali matyti ir filmų, ir visokių. Jeigu tokias kryptis, kurios nu, kadangi ištyrimo nedariau, aš galiu tiesiog vat iš nuojautos dabar ką atsimenu pasakyti bei kas tai būtų. Tai pirmas dalykas – visąlaik dokumentikos jos veikia, ypatingai, tipo egzotiniai kraštai. Tai buvo vienu metu labai labai labai populiaru ten nuo karinės amerikiečių bazės, kažkur ten Tailande, nu tipo, kur pasakojimas apie ten vos ne prostitucija ir ten visus šituos reikalus. Nu kur aš netikiu, kad tai geras turinys. Aš tiesiog sakau, kad nu vat tokio konteksto iki. Tai čia viena dalis tokia dokumentika, kurioje realiai papasakojama kažkokia dokumentinė istorija. Ten kažkas ten kūrė apie Gleišerius, kur atkūrė nuotraukas, šimtą metų darytos. Metai iš metų ir iš jų kuria istoriją, kai kas ima muziejus, nežinau, ten puodelis 16 amžiaus ir jį padaro animacija, bet pagrindas yra, kad tiesiog yra tokia iš dokumentikos, kažkokios mitologijos bandoma papasakoti kažkokią istoriją, tai šitas visąlaik veikia ypatingai tos fizinės vietos, jos buvo taip labai populiari, po to jos kažkaip ten nuėjo, o visi kiti nu, aišku, žaidimai turi savitą. Nu faktas, kad savo linija visa, o daugiau nu tai kai kur, pavyzdžiui veždavo, net ne žanras, o technologinis, pavyzdžiui, panaudojimas. Na tarkim ten volumetric nu kadangi technologijos pačios vystosi, biški įdeda daugiau galimybių, tai seniau ką tu žiūrėdavai vien 360, dabar turi ten žinai, pilnus interaktyvumus, ten, pavyzdžiui, kažkas padarė ten vat praeitais metais, man atrodo, aš mačiau visai tokį vat įdomų technologinis pagrindas volumetric capture buvo taip labai fainai sutrackinę dalykus, kai tu žiūri VR ir toj patirtyje tu pats save susitinki kaip šešėlį. Realiai tu esi išskanuotas ir matai save kaip su akiniais, stovintį toj patirty. Nu tai va, yra kažkokių inovacinių tokių bandymų. Kai kur tu matai, kad yra nu belekiek animacijos įdėta toksai kaip animacinis filmukas vat sukurtas labai gražiai išpieštas, kuris yra. Nu bet ten vėlgi ten matosi kur pavyzdžiui kažkur labai daug pinigų tai pasaka, ta prasme ten nėra tokio, kad taip pat pokšt vienas ir čia žinai šimtu procentu tai nueis. Vaidybinių yra ganėtinai mažai, vaidybinių kaip VR ganėtinai retas formatas, nes jį labai sunku padaryti, labai sunku sustichint ir dažniausiai labai buitiškai atrodo, tai tos kinematografinės vertės, sunku labai išgauti. Nors dabar šiaip visai gal irgi yra. Nu pamatysim, ką Venecija pasiūlys. Nu ir dar aišku labai priklauso nuo temos, tai pavyzdžiui porą paskutinių metų nu ukrainiečių yra labai daug, tai faktas, kad karo tema yra labai aktuali, bet čia vėlgi aš priskirčiau daugiau tai prie dokumentikos, prie simuliacijų tam tikrų ten yra ukrainiečių darbų padarytų tos pirmų ten 24 valandų, kaip viskas vyko, ten yra kitos, kaip yra ten išgyvenimai, kaip visas ten prieš tai buvęs pastatas, kuriame yra visas tas patirtis, tokio kaip escape room‘o, vos ne kaip tu eini ir ten bandai patekti į saugią vietą realiai per fizinę, tai kaip fizinėse vietose buvo kitos yra kur apskritai tokio jautrios, dokumentinės, tokios, kur iš namo kaip viso žinai, ten ta patirtis visą karo kaip yra. Bet aš daugiau tai priskirčiau jau prie dokumentinio to žanro, nepaisant to, kad tai yra kaip ir aktuali tema, bet bet žanro kontekste tai vistiek turbūt apie apie tą patį. Nu tai žodžiu kur karas, tai visi apie karą kalbės, o kur ne karas, tai.

00:25:14

Eglė J.: Labai įdomu, nes aš ir fokus grupę, kai dariau, tai vistiek dauguma kalbėjo, kad jiems dokumentika, paminėjo karą, paminėjo partizanus. Šitas va temas, gamtos temas daugiausia žmonių minėjo, nors nu kažkiek turbūt yra sąsaja su tuo, ką dabar mato, bet dokumentika jau jau, aš dažnai ją girdžiu, kad nu bet nu tai.

00:25:33

Darius V.: Žiūrėkim, žiūrėkim iš kitos pusės iš kur yra atsiradę, nes vėlgi aš kalbėjau apie filmus, aš kalbėjau apie filmų festivalius, kurie yra. Tai čia yra realiai sukurto turbūt vr, nežinau iki 10 procentų kontento. Turbūt 80 proc. yra muziejams prikurtos visokių nesąmonių, atkūrimo, visų ten šitos, tai dėl to dokumentika ir pakliūna po tuo labai dideliu ten to dalimi, kur kiekvienas muziejus savo yra pasidaręs ten kažkokį, ta prasme nuo ten training‘o iki ten atkurkim mūsų pastatą, žinai, kur jis ten buvo. Tai tokių yra pilna, tūkstančiai ir, ir čia vat bet aš nežinau, kas čia yra. Ar ta posme pastato atkūrimas su voiceover pasakojimu, čia yra naratyvinė filmo patirtis? Nu galbūt nežinau. Vieni sakys taip, kiti sakys ne, tai čia jau žinai. Čia tau jau reikės apsispręsti šiam sunkiam kely.

00:26:34

Eglė J.: Tai gerai. O tada, kalbant apie Lietuvos virtualios realybės filmų industrijos padėtį, lyginant, tarkim, su Lietuva, su užsieniu, kur mes esam stiprūs, nes mes labai dažnai ar ne, esame linkę, kur naujovės, kur technologijos, tai kažkaip linkę nusivertinti arba nuvertinti. Tai kuriose vietose, lyginant su užsieniu, Lietuva yra stipri virtualioje realybėje, o kokiose vietose silpnesnė ir dar galėtų gal būt galbūt pasistengti.

00:27:08

Darius V.: Kad tuo užsieniu, su kuriuo užsieniu čia? Ar kalbama apie Europą? Ar čia kalbama apie santykį su Azija ar štatais?

00:27:22

Eglė J.: Tai galim pažiūrėti kelis tokius gal, paprastai tai Europoje kokia, kokia mūsų padėtis ir tarkim, kaip jau tada žiūrint į kitus žemynus.

00:27:31

Darius V.: Ką žinau. Man atrodo, kad ten žinai išskirti konkrečiai ten žanrą ar kažkokią ten dalį aš nelabai drįsčiau išskirinėt, nes man atrodo, kad čia yra vis dar, bet ir visos šalys yra vis dar individualių veikėjų, o ne sisteminio kažkokio veikimo. Nepaisant to, kad vieni yra geriau, kiti mažiau išvystę, vieni didesnes rinkas, kiti mažesnes turi. Bet iš esmės ta patirtis yra daugiau paremta ant individualių žmonių, kurie va yra linkę į inovacijas, jie jas kuria ir daro tai bendrame kontekste, jeigu tai pažiūrėtume, Venecijos kino festivaly lietuviai yra pristatę savo darbų, yra tas pats Čiurlionio darbas pristatytas, dabar „Žaisti gyvenimą“ yra pristatyta. Tai kaip ir viskas normalu. Mes patys tenai esam dalyvavę, mes ten žiūrėję to turinio, tai niekuo per daug ta prasme, nėra, kad mes ten atsilikę, nėra, kad mes kažkur pažengę, yra geresnių, blogesnių, bet mes visi esam on the same daugiau mažiau. Tie,

kurie kuria profesionaliai, jie visi yra savo va tam profesionalumo lygmeny mes esam prie to pačio stalo. Mūsų gal žaidimo žaisliukai pas mus gal yra mažesni dėl to, kad nu mes nesam tokie turtingi, kad galėtumėme naujausius žaislus pasiimti ir turėti ten studijas, kurios yra. Tai tas žaisliukų klausimas duoda irgi savitą, bet turinio prasme aš nežinau, kad tai būtų tiek labai pasikeitę. Visur yra realiai lygiai tos pačios problemos, ta prasme visi galvoja, ką čia daryt su ta distribucija, kaip čia pritraukt tuos finansus, kokį čia tą turinį daryt. Kiekvienas turi savų ten iniciatyvų, savų ten tų, tų, tų tų problemų. Vieni ateina iš žaidimo, kiti ateina iš ten kažko kito. Tai nežinau. Ne, ne, ne, ne. Labai daug su Europa nesureikšminčiau. Turint omeny, kad mes turim gerų pavyzdžių. Pavyzdžiui, tas pats Čiurlionio case ant pardavimų šiaip stebina labai daug ką ant tokios mažos rinkos. Nu tai va, kaip ir pamatas labai geras. Vat kai kurie, pavyzdžiui, ciklai yra pasikeitę. Mes turim, va dabar čia nuo tarkim Žilvino porą studijų vat atidarytų. Yra šalių, kurios uždarė jau studijas, ta prasme, jau praėjo tą ciklą. Gal jau buvo per anksti, gal žinai, gal per vėlai. Nežinia kur yra, bet jau yra. Žinai, realiai ciklas jau yra kažkoks praėjęs bendro verslo. Žinai, kur jis yra, kažkam tai daro įtaką, ten kovidai, kažkam dar kažkas. Nu kur, kur, kur, kur yra tai. Tai čia ganėtinai svarbu paminėti. Tai čia kas tarp Europos sakyčiau mes esam more or less ok. Nu tą ta prasme turint omeny, kad šiaip visi skatina kaip pasakojau pačioje pradžioje, tai jeigu nori tai gaminti, greičiausiai turi lokaliai šaly net negaminsi. Nu labai retu atveju tu gaminsi tik iš savų resursų, vist iek kažkokiam atvejy tai atsiras tarptautinis, tarptautinė partnerystė tai tiek ir mums, tiek ir visoms kitoms šalims. Ten pasakoja tie mes buvom akseleravimo programose, kai kuriose sako: Nu jo, mes dirbam savo darbą nu ir tai užtrunka dešimt metų, kol mes vat padarom, išleidžiame, padarom. Nu nes sugalvojom tada trūko pinigų, tada to, tada to. Žinai, kartais net ne pinigų kiekis išlemia. Mes irgi galim turėt tą šimtą tūkstančių, bet vistiek neefektyviai juos panaudoti. Nu tai tu gali turėti milijoną ir lygiai taip pat neefektyviai panaudoti, tai tiesiog tu daugiau būsi iššvaistęs pinigų. Žinai, bet tai nereiškia, kad rezultatą pasieksi. Nu nes kai kur gali būt brangiau, mes kažką galim pigiau čia daryt. Nu žodžiu, tai čia yra kas susiję su Europa. Jeigu mes žiūrėtumėm su Azija, tai va ten yra jau kitas visai levelis, nes ten yra metami labai labai, nu turint omeny, kad europiečiai neturi savo VR gamintojų, savo, žinai, industrijos kažkokių lyderių. Na, jeigu mes imtume META nu tai jau US kapitalas, jeigu imtume PICO, nu čia kaip du pagrindiniai kažkokie tai yra, žinai šitie, kiniečiai, ten SONY, ta prasme, visi, visos kompanijos, kurios gamina nu jos nėra europietiško kapitalo grandai, kurie dėl kurių žinai, tikrai ten veržtųsi. Nu tai čia vieną jau pasako. Tai Azijoje yra, matosi per turinį, net festivaliuose, kai tu dalyvauja, kai jie atvažiuoja su kažkokiu darbu, nes kiekviename darbe visąlaik pristatyta bus kažkas iš Azijos, nu matosi kiek babkių yra sudėta. Nu akivaizdus yra pinigų srautas daug didesnis ir tai netgi turbūt yra susiję, kad jų marketas yra daug didesnis ir jų prieiga yra daug artimesnė. Ta prasme ten pasakoja žmonės iki tokių patirčių ir tu gali tikrai ten susigooglint, taigi turėtų išeiti susigooglint, kaip tiesiog prekybos centruose yra siūlomos VR paslaugos – tiesiog va pasižiūrėk penkių minučių filmą VR ir susimokėk, nežinau, penkis eurus

ir va pasižiūrėsi, ar penkis dolerius žinai. Ko mes turbūt sunkiai įsivaizduotumėte, kad į Akropolį tu atėjęs, kol shopinies, pažiūrėtume VR. Nu mūsų kultūra tiesiog nėra tokia, ant kurios eitume, o jam tai yra okei, tai automatiškai tai duoda visiškai kitą lygmenį ir pinigų ėjimo, ir marketo, ir šiaip polinkio į skaitmeninę tapatybę – tai azijiečiai daug yra labiau linkę į skaitmeninės tapatybės kūrimą ir joje bendravimą negu gyvą bendravimą. Europiečiai, mes turim daug daugiau gyvo bendravimo kultūros pagrįstos. Kad ir kaip šiaurinės šalys, kur mes jų šiaip bendrauti nelabai mėgstam, pavargstame greitai nuo žmonių kontakto. Bet net ir mes turim to, žinai, skaitmeninis raštingumas, mums nėra natūralu ant galvos užsidėti kažkokį šalmą ir tada dažnai žiūrėti savo avatarą ir siuntinėti avatarus. Azijoje tai yra its a cool thing to do it, tai normalios dalis gali matyti suaugusius žmones amžinai, po, ten net ne suaugusius žmonės, mes suaugę žmonės, ten senukus 60 metų tiesiogiai geimindami, kol važiuoja metro. Tai yra normalus jiems dalykas. Arba anime tas pats, pavyzdžiui, žiūrėjimas. Nu tai visi šitie kultūriniai elementai jie persikelia į tą skaitmeninę tapatybę, tai ten yra matosi, kad yra žinai, atotrūkis. Aš nežinau, tai yra geras ar blogas, ar čia vaizdai cool ar ne. Čia jau turbūt kitos kitos problemos, nes pas juos jau atsiduria visiškai kito lygmens problemos iš tos laikmenos atsiradimo. Kaip yra ten, pavyzdžiui, tai yra padarius labai didelį tyrimą apie technologinį smurtą VR, ypač paaugliuose. Kiek tai gali veikti, nu pavyzdžiui, bulinimas gyvai, nu tai iškart jis, šiaip dažniausiai yra labai trumpas ir mažas. Internete jau šiaip ten parašyt, kad tu storas ir ten žinai duhas ir taip toliau, tai yra labai lengva ir tu nejauti feedbacko atgal, nu tavęs emociškai tai neveikia. Tas, kas gauna, tai labai veikia, bet tas, kas rašo, jokio atoveiksmio negauna, negu kad gyvai pasakytum tai žinai, jį sudrumstų kažkas kitas, nu tu matai, kad žmogus tiesiog susiparino, nors tiek empatija kažkokia pradeda veikti, tai dabar įmeskim tai į VR, kai dar tas realybės persimetimas yra visiškai į kitą dalyką, kur jau net nebėra distancijos ir realiai tu kaip savo tapatybės dalis, tai tai ten ten jau prasideda tokiu leveliu kalbėjimai apie šituos, mes šitos problemos neturim. Tai vat čia toks ir balansas. Lietuva kaip ir more or less ok, visi Europoje turime tas pačias daugiau mažiau problemas sklaidos ir kapitalo kaip ir daugiau mažiau okei, nes mes čia kiekvieni europiečiai nesam ypatingi, neturim tokio single market approach‘o, o jau ten Azija tai visiškai nusirovus tenai yra kai kuriose ten vietose, o štatai tokie per vidurį sakyčiau, nu tipo turi savito tokio tokio, tokios ten prieigos, bet nu nes tiesiog irgi didelė populiacija, single marketas, labai lengva distribucija, išleidi anglų kalba ir visi ten supranta nuo vienos pusės iki kitos. Išleidai lietuviškai – na tai ties Latvijos siena pasibaigė tavo kalbos žinojimas. Išleidai latviškai, nu tai iki Estijos davedė žinai, tipo. Realiai, nu, ten galim žiūrėti ir į kitą pusę, žinai, nu tai lenkiškai okei. Nu tai tada ten vokiškai, prancūziškai. Na žinai, čia jau atsiranda kiti, nu bet čia jau susiję su distribucija ir kitu dalyku. Ir dar galbūt mes, dar irgi dar turim, europiečiai, mes tai žiūrim kaip į meno formą, daugiau į meno formą. US ir azijiečiams yra „content“. Ta prasme, ką tas „content“ reiškia, čia, žinai, „content“ ir viskas. Kaip ten vadinsis ten filmas, ten žinai, ten koks ten, sakys „content“ nu ir viskas. O mes tai žinai, „Art“, „film“, mums tai svarbu

kažkodėl žinai ir gali gerai. Tai gal čia tiesiog specifika.

00:37:02

Eglė J.: Tai kokios, tavo nuomone, būtų perspektyvos penkių, tarkim, metų laikotarpį Lietuvos filmu prognozuojant ar kaip tik pradės plėstis ir bus įdomu žmonėm ar ne? Kokios, kokios perspektyvos? Tarkim, per ateinančius penkis metus, kaip tau atrodo gali būti šioje rinkoje.

00:37:24

Darius V.: Tas pats kas buvo prieš penkis metus, kaip mes girdėjome, kad its the best new coming. Taip, praėjo penki metai, nes mes lygiai prieš penkis metus pradėjom filmuoti pirmą savo darbo, kai pasakojo, kad čia pakeis kiną, ten visa kita. Praėjo penki metai, nu nieks nieko nei pasikeitė, nei ten žinai, kažkas atsirado nauja, kažkas ten kažkur yra, tai aš manau, kad tiesiog jisai ir toliau vystysis, po truputėlį augs, kad jisai kažkokį čia super amazing dalyką perlauš ir taip toliau, aš kažkaip tikėjimo nelabai turiu ir neturiu, bet aš kalbu ne apie žanrą. Aš kalbu apie formatą patį, nes turint omeny, kiek META sumetė pinigų į tai, kad jisai sukurtų sau tą META versa su visais šitais, ta prasme, kiek spaudimo iš kapitalo, iš viso, to, kad tai tiesiog kažkas susikurtų ir darytųsi. Ir tai, kad yra mega feilas visam šitam dalyke, nu man tai sako, kad tiesiog tai nėra arba tai yra per greitas atėjimas ir jisai yra tiesiog neturintis tokio, žinai, massive break through, ta prasme, tai kaip mes žiūrim, va dabar nežinau, vakare neturi ką veikti, įsijungi Netflix ar pasižiūrėti filmą, ar tu vakare įsijungsi pasižiūrėti VR? Man atrodo, technologiškai dar yra gap‘as, kad tai bent 40 minučių ar ten dvi valandas pasižiūrėti VR kontentą, nu yra fiziologiškai žiauriai nepatogu, tai vien tas apribojimas jau jisai neduos to tokio massive bum‘o, kuris tai būtų. Tai čia viena dalis. Jisai, kad liks nišiniam kažkokiam, vat kažkokią fainą patirtį turiu ir ją žiūrėsiu ir darysiu tai jisai turbūt turės to dalies, bet aš manau, kad tai vistiek bus mažiau personalist, bus tokio kino teatro vaibo. Nu kaip kūrėsi, tai pirmiausia susikūrė kino teatrai, atsirado kažkokios lokalizuotos infrastruktūros, kurios, kaip ir On Boardin‘o, atrinkinėdavo turinį, kas tai yra. Tai vat nebūtinai sakau, kad bus kaip kino teatrai, tai gali būt tiesiog kitos vat paslaugos, galbūt atvažiuojantys, vat kaip, nežinau, Čiurlionio, atvažiuojantys į namus ir tau galintys pasiūlyti kažkokią vat paslaugą unikalią, kuri tai bus arba tu pats gali akinius turėti ir įsigyt, bet kad toks personalizuotas tavo home devices, kuris tai yra, aš kol kas tai nelabai matyčiau perspektyvos, nebent tai bus kažkoks labai didelis technologinis leap‘as, nu tikrai toks kur nu ten nuraus. Tai čia vien tai apribos labai daug, o ten per ateinančius penkis metus tai ką žinau, na, iki to, jeigu, aš manau, kad per penkis metus išaus, bus sukurtas pasaulinis blockbuster‘is VR. Tai vat čia ir mes pamatysim, kiek tas potencialo turi. Aš jau girdėjau keletą tokių, kurie išėjo, tai tiktais tiek, kad to bumo kaip ir nelabai susikūrė, nes tai sukūrė ant Apple vision, kuris yra žiauriai mažai kam prieinamas. Pala, ką ten buvo sukūręs, Apple buvo kažkurį iš Marvel, kažką iš Marvel buvo pasiėmęs. Nu tai blockbuster‘inis dalykas, tik ant labai lokalizuotos. Jeigu jie būtų blockbusterį padarę kaip kino studiją, nu tiesiog, žinai, ant visų device‘ų tai aš manau, kad per ateinančius penkis metus vat turės, vat pavyzdžiui, galbūt vat Žilvino darbas su

Mažuoju princu, jį sukurs tokį, kuris vat bus masinis blockbusteris, kurį vat žmonės norės žiūrėt kaip nežinau Holivudo apdovanojimų, kažką pelniusiu, darbą. Tai šitą galėčiau prognozuoti, bet kaip pati rinka, kiek jinai ten išaugs, ką ji ten darys, tai aš sakyčiau, kad tai tiesiog vis dar jau eis trečias penkmetis plano, bet visi dar, nieks net nesupranta kaip čia yra, nes vis atsiranda kitų problemų negu kad žiūrėt VR.

00:41:38

Eglė J.: Bet ar yra realu, kad, pavyzdžiui, tie akiniai yra sunkūs, kad jie bus prieinami, pavyzdžiui, žmonėms ir kad jie bus daug lengvesni ir kad dėl to žmonės pradės naudoti ar yra kažkur jau užsieny tokia technologija?

00:41:50

Darius V.: Kad tas lengvesni. Kiek dabar? Kiek kainuoja VR akiniai?

00:41:58

Eglė J.: Oj, nežinau.

00:42:00

Darius V.: 300 eurų. Čia didelė kaina? Šiaip yra, nu trečdalis telefono.

00:42:07

Eglė J.: Nemanau, kad labai didelė.

00:42:09

Darius V.: Šiaip prieiga yra, ta prasme, žiūrėti pusės valandos kontentą eazy, ta prasme, va prisijungė dar ten ta prasme, plius dar išleidžia visokie ten Sony prie savo Playstation, ten ir visų šitų prieigą yra.

00:42:28

Eglė J.: O ta prasme svorio prasme, nes jie dažnai žmonės sako, kad jiems tiesiog paskausta, pailsta, nuspaudžia. Ar yra jau kažkokių patogesnių variantų? Ar tiesiog manai, kad pripras žmonės ir viskas prie to?

00:42:42

Darius V.: Nu nežinau. Tas sunkumas tai visai savotiškas yra, nes man atrodo, kad ten tiesiog kiekvienam, nu kaip ir telefonas, vienam yra patogesnis Apple, kitam yra patogesnis, žinai, ten Samsung, kitam ten CAT reikalingas, kad rankoj plytą jaustų. Nu tai tas pats ir ant galvos, kai tu uždedi daiktą vienam reikia, kad jisai laisvesnis būtų, kitam biški per sunkus, kitam žinai, vienas atsistojęs labiau, kitas atsisėdęs labiau. Čia yra kiek fiziologiniai dalykai, kur aš manau, kad taip, ta prasme, palengvinimas yra įmanomas. Jiems ten poreikio grūsti kažką į vidų nelabai yra, turint omeny, kad greičiausiai ten vapšė ant tinklo labai daug statys tą <...>, nes tas prisijungimas prie tinklo vis didesnis, geresnis ir taip toliau ir ten, ir ten daug ką cloudiniam rendery turbūt išsispręs vienokiu ar kitokiu būdu. O ta prieiga, sakau, jeigu mes kalbam apie dviejų valandų patirtį, tai nematau, kad ta technologija kol kas dar yra šalia. Jeigu tai mes kalbam apie ten, nežinau, pusės valandos praleidimą,

tai prasme, its already there.

00:43:59

Eglė J.: Tai paskutinis tada toks, apibendrinant, daugiausia iššūkių vat ir yra Lietuvoje arne kažkokių, kad finansavimas sudėtingas, bet kalbant apskritai, vat kuriant, nežinau, ateinant į šitą rinką naujiem, kokios gali būt didžiausios kliūtys ir kaip jas įveikti? Va tai va, kaip, kaip įmanoma su tuo finansavimu? Kokie gali būt sprendimai iš vat žmogaus, kuris dirba su tuo, kokie gali būti sprendimai?

00:44:29

Darius V.: Nežinau. Na čia jau žinai, <...> aš nepristatysiu, nes turbūt jo teisingo nei vieno nėra. Tai jeigu taip vadovautis tokiais iššūkiais, kokie, kokie iššūkiai, tai jie nu ta prasme, bet kokiam kūrybiniame procese tie iššūkiai visada egzistuoja, lygiai tie patys. Iš kur gauti pinigų? Kam parodyt, ką parodyti, kaip sukurti, ką padaryti? Čia klausimai, jie yra visi lygiai tie patys. Ir šitam aš nerasiu kažkokio kažkokio super mega atsakymo, kurio yra, apart tiesiog žiūrėt kas aplinkui vyksta ir ir imt geriausius pavyzdžius ir juos tiesiog kopijuoti. Nu ta prasme, kopijuokite tai, kas darė ir tą planą, ką darė ir eisis. Jeigu taip žiūrint, kaip tai nežinau, atsakinėti sau į tuos klausimus, tai iš pat pradžių, kai sugalvojate kažką, pirmiausia pirmiausias klausimas turėtų būti kodėl VR, jeigu jūs jo dorai negalite pachalengint, pasakę kodėl, paskambinę penkiems, dar kitiems žmonėms ir pasakę, ir paklausę, ar tai yra nesąmonė? Jie pasakys nu bliamba, nežinau ar čia tikrai geriausia forma, tai tada nedarykit išviso, nes nu tai nesukuria vertės, nes man atrodo, kad mąstymas tiesiog per mediją naują šituo atveju nėra teisingas būdas, nes kodėl aš tai pasakysiu irgi čia dar prie vienos tokio išdėstant problemos, nes mes duodame patirtį, kuria labai sunku išscalinti tai nu, mes, pavyzdžiui, paimam kiną, aš sukūriau jisai toks, kaip yra mano dabar vienintelis darbas yra scale‘int. Aš varau per skambutį, per kažką, per licenziją. Aš realiai galiu scale‘int. Aš nusiunčiau failą, tą failą parodo, viskas, ta prasme, man scale‘int yra labai lengva. Su VR to nėra, tai vadinasi tu jau apribosi tą žiūrovų kiekį jau pats savaime apsiriboja. Jeigu tu nežinai, kodėl tu tiksliai naudoji jį, dėl ko tu aukoji mažesnį pasiekiamumą, dėl tos patirties, kuri yra tau aiškiai reikia žinoti, kad tas kūrinys, susijęs su ta medija, yra geriausias, ką jūs galite. Tai atneša pridėtinę vertę, nes jeigu neatneša, don‘t do it. Čia labai prodiuseriai, kai kalbu kūrybiškai, kartais tiesiog oi fun žinai daryti. Bet iš prodiuserio pusės pasakoju. Tad jeigu pirmą stage praėjot, kad tikrai šitas kūrinys reikalauja šitos formos, okei, tai su tuo jau galima eiti. Tada siūlyčiau ieškotis tiesiog play ground‘o pasibandyti ir keliauti vystymo etapus pasižiūrėti, ta prasme, nebūtinai Lietuvos, apskritai visur tai einasi. Išbandyti skirtingus kas finansuoja VR, bet vystymo etapuose, sudalyvauti kino centro vystymo etapuose, pabandyti argumentuoti iš kino sektoriaus, pabandyti į žaidimų sektorių įlįst, kurie yra realiai kontentas, jis išlieka tas pats. Jis chaleng‘ins skirtingas medijas ir tada labai pasijaus per kokią prizmę tai labiausiai apsimoka. Nes vėlgi, kai mes eisime į distribuciją, kai aš paleisiu savo kontentą, su streminumu, pavyzdžiui, tai eisiu tuos streaminimo platformų kontekste, tai aš įkelsiu kontentą, kuris, pavyzdžiui, bus 90 proc. žaidimo, o aš sukūriau filmą, tai

žmonės nusipirks arba išjungs šitą tikėdamiesi žaidimo, gaudami filmą, ai sakys wtf, nuo tipo, kad ką aš čia dabar žiūriu, kodėl jisai paskęs, neturės jokios jokios perspektyvos, tai lygiai taip pat gali būt atvirkščiai. Aš atėjau pažiūrėti filmą, gavau žaidimo, wtf, aš čia net ne to norėjau. Tai čia yra labai svarbu tada pasibandyti tuose skirtinguose playground'uose, kurie kurie yra. Nu kas jau iškart duoda atsakymus, kad reikia daug kantrybės šitam darbui tai nebus iš karto, vat pokšt. Tai labai padeda temos pasirinkimas ir jeigu iš tikrųjų yra tema ir tas kūrinys atsieja mediją, tai jisai tada atlaikys tą spaudimą laiko. Nes jeigu tu bandysi aktualų turinį daryt, tai va čia gali susidurti su problema, tada gal iš tikrųjų nereikia to, nu ne ta media, galima paprastesnėm medijom tai pasiekt ir tada scalint ir visa kita, nežinau, kino filmu sukurt tą patį. Tai tada antras stage būtų prasitestuot tą vystymo etape, kuris yra idealiausia, jeigu yra galima rast tarptautinių partnerių, pasiscalint pabandyt per marketus keliant, nes žmonių kiekis bus toks, koks yra. Ten nežinau skaičiuosi vieno-10 proc. populiacijos, kurios iš esmės gali tiesiog pasiekt šitą turinį. Nu tai va, jeigu iš Lietuvos tu pasijungsi Vokietiją, nu tai čia jau kažkoks įdomesnis marketas, jog galima ant kažkokios bendros gamybos pasižiūrėti kažkokią dalį, surizikuoti galbūt gamybos etape, kad tu sudėsi savų pinigų, savo kapitalą, bet tai turės potencialo atsipirkti kažkokiu būdu arba surinkt to kažkokio kapitalo. Tai čia antras stage, gamybos etape nepamiršt ir ne sufokusuoti į vieną device ir stengtis daryti stand alone. Tai stand alone tai reiškiasi, kad nereikėtų PC VR, tai vadinasi tu uždėjai akinius ir groja, viskas. Susidaryti tokį build'ą, kad nepaisant to ant kokių akinių tu būsi užsidėjęs, tu įeisi, viskas tau ant visų platformų veiks. Kad tik tu to marketo dar labiau susiaurintum, kad tik ten pavyzdžiui ant Peek'o veikia arba tik dar ant kažko veikia. Nu ir tada klasikinis tiesiog va tada išsiunti visiems festivaliams kokiems tai yra įmanoma ir bandai susikurti reputaciją, tai vadinasi kažkur gal gausi apdovanojimą, kažkokie gal streameriai pasakys, nu kažkas uždės tą kuolą t.y čeką. Nu ir tada jau eit į marketus sakant: Venecijos kino apdovanojimas, ten Oskaras ir visi kiti, kaip sakant, prestižiniai dalykai ir r jau access'int marketą su turbūt irgi kuo įvairesniu metodu, nuo individualių iki lokalizuotų, ieškot, kur yra device'ų, bandyt tartis su tais operatoriais, kurie valdo tuos device'us, juos bandyti apmokestinti ir ieškotų individualiai. Tai čia galbūt kažkoks road map'as į ką galbūt galima atsižvelgti, bet tai pilna darbų yra, kurie padaryti ant aktualaus turinio tas pats karas, nu padaryta pilna darbų ant karo medijos, nu ta prasme, ant karo footage'o padaryti dokumentiniai filmai, tai nežinau, tai ir taip veikia.

00:51:08

Eglė J.: Gerai, tai ačiū. Labai ačiū labai už išsamius tokius atsakymas. Aš nustoju tada filmuoti.