

25 ERDVĖS KADRAS¹⁷

Šioje teksto dalyje aptarsiu tiriamąjį eksperimentinį projektą „25 erdvės kadras“. Projektas – kūrybinės dirbtuvės, kurios buvo įgyvendintos parodoje „Galva su daug minčių“ Šiuolaikinio meno centre 2020 m. kovo 4 d. Idėja parodai buvo pasiūlyta atviro kvietimo metu, pasiūlymą siejant su platesniu doktorantūros tyrimo probleminiu lauku. Šiuo tekstu siekiama pristatyti ir paaiškinti vykdyto kūrybinio projekto kontekstą, tikslus ir eigą.

Prieiga

Viena iš svarbiausių šių mokslo metų nagrinėjamųjų temų yra žmogaus erdvinės percepcijos ribos ir galimybės. Gilinamasi į klausimus, kokios yra žmogaus erdvinės percepcijos gylio ir pločio ribos, kas yra tikra ir objektu, kolektyviškai suprantama, kas yra individualu – ką mes pratešame prisiminimais ir vaizduotėje, kokios realybės negalima suvokti, kada „lūžta“ žmogaus percepcinis aparatas, kodėl ir kaip tai vyksta? Dalį šių klausimų bandyta atsakyti šiame tekste aptariamu kūrybiniu eksperimentu, nes jis tuo pat metu suvokiamas ir kaip empirinis-kiekybinis tyrimas.

Greta to, kūrybiniame lauke ieškant ir plečiant alternatyvių erdvių formavimo principus ir sistemas, šiose dirbtuvėse išvelgtas potencialas dalyvaujančiąją praktiką konvertuoti į kuriančiąją praktiką. Norint šią mintį išplėtoti, visų pirma, yra svarbu apibrėžti kas turima omenyje dalyvaujančiosios praktikos samprata ir kokios tos praktikos yra, antra, koks yra dalyvaujančiųjų praktikų potencialas, ar gali dalyvaujančiojo patirtis virsti kuriančiąja galia, trečia, koku būdu tai gali įvykti?

Dalyvavimas praktikoje: samprata, istorinis kontekstas ir pavyzdžiai

Dalyvavimas (angl. *participation*), tai XX a. 7-ajame dešimtmetyje atsiradęs reiškinys, kai į socialinius, politinius, kultūrinius, kūrybinius procesus pradedama įtraukti visuomenę. Šio judėjimo pradžią galima sieti su 1968 m. vykstančiais Prahos pavasario ir tarptautiniais studentų protestais, kuriais siekiama liberalizmo ir demokratijos, priešinamasi totalitariniam, makro mastelio valdymo tipui. P. B. Jones'as pastebi, kad funkcionalizmas atvėrė kelią blankiam

¹⁷ Nuoroda į mitą apie kino 25 kadrą. Teigiama, kad žmogus mato vaizdus 24 kadrų per sekundę. Tai informacija, kurią žmogus gali suvokti sąmoningai. O 25 kadras yra raktas į pasąmonę. Gauta informacija lieka jau už sąmoningumo ribų. Čia 25 kadro sąvoka naudojama kaip alegorija pažymėti, tai kas erdvėje nematoma protu, o tik nesąmoningai patiriama.

ekonomikos varomam utilitarizmui¹⁸, pradeda ryškėti žalingas, nedemokratiškas modernizmo architektūros santykis su visuomene bei individu¹⁹. Todėl XX a. antroje pusėje ieškoma kalbos, kuri vienytų ir architektus, ir visuomenę, siekiant ne diktuoti, bet komunikuoti. Visuomenės dalyvavimą kūrybinėse praktikose svarbą dar labiau sustiprina panašiu metu pradedanti įsitvirtinti tvarumo ir darnumo samprata. Suvokiama, kad atsižvelgus į problemas, su kuriomis susiduria žmonės naudodami architektūrą, galima jas išspręsti efektyviomis intervencijomis ir ilgalaikiais sprendimais, kurie tarnauja tvarumo ir darnumo idėjoms²⁰.

Vienas iš dalyvaujančios praktikos judėjimo pradininkų architektūroje – L. Kroll'as, kuris kartu su studentais sukūrė Louvain universiteto Maison Medical bendrabutį. Šis įvykis buvo tam tikra politinė akcija, kuri buvo nulemta to, kad studentai išreiškė priešišumą pirminiam universiteto architektūriniam pasiūlymui. Anot protestuotojų tai buvo eilinis buržuazinis statinys, todėl jie pareikalavo naujo projekto, kuriuo būtų atsižvelgta į jų poreikius²¹. Protestuotojai savo iniciatyva pakvietė architektą L. Knoll'ą. Kartu su juo studentų bendruomenė sukūrė naują projektinį pasiūlymą, kuris buvo vėliau patvirtintas ir įgyvendintas²². Tokių revoliucingų projektų sekė vis daugiau, kol tai tapo dažna šių dienų praktika architektūroje.

Ilgainiui kai kurios dalyvavimo praktikos buvo išvystytos iki metodo. Dalis metodų yra orientuoti į visuomenės dalyvavimą architektūros „statymo“ etape. Vienu tokių galima įvardinti W. Segal'as metodą²³. Architektas sukūrė sistemą iš medinių modulių konstrukcijų, kurias bendruomenės gali pačios naudoti, kad pasistatytų būstus²⁴. Kita metodų dalis orientuota į bendradarbiavimą priešprojektiniame – užduoties formulavimo ir kūrybiniame etape. Vienas įdomesnių yra Die Baupiloten Architektur sukurtas metodas²⁵, kurį architektai taiko dirbdami su ikimokyklinio ir mokyklinio ugdymo įstaigomis. Bendruomenės įtraukianti veikla sudaryta iš

¹⁸ Jones P. B. Sixty-eight and after, in: *Architecture and Participation*, London: Routledge, 2005, p. 132-133.

¹⁹ Participation. 1969-1979, in: *Spatial Agency* [interaktyvus], [žiūrėta 2020-03-26], <https://www.spatialagency.net/database/participation.1970s>

²⁰ Harder M. K., Burford G., Hoover E., What is Participation? Design Leads the Way to a Cross-Disciplinary Framework, in: *Design Issues* Vol. Autumn, Cambridge: The MIT Press, p. 41-57.

²¹ Jones P. B. Sixty-eight and after, in: *Architecture and Participation*, London: Routledge, 2005, p. 140-142.

²² *Ibid.*

²³ Participation. 1969-1979, in: *Spatial Agency* [interaktyvus], [žiūrėta 2020-03-26], <https://www.spatialagency.net/database/participation.1970s>

²⁴ Walter Segal. 1907-1985 in: *Spatial Agency* [interaktyvus], [žiūrėta 2020-03-26], <https://www.spatialagency.net/database/walter.segal>

²⁵ Hofmann S., *Architecture is Participation*, Berlin: Jovis, 2015.

keturių veiksmo dalių: pirmoji – dalyviai kuria atmosferinį koliažą, maketus, kuriais reprezentuoja užslėptus troškimus ir geidžiamas architektūrinės savybes, antroji – dalyviai veda ekskursiją ir pasakoja apie savo kasdienybę, kokios yra esamos architektūros teigiamos ir neigiamos savybės, trečioji – architektai kartu su dalyviais išsiginčija esminius bendruomenės poreikius ir norus, ketvirtoji – grįžtamasis ryšys, architektai apdoroja informaciją, pristato dizaino sprendimus dalyviams ir dar kartą juos optimizuoja²⁶. Šis metodas taip pat buvo panaudotas projekte „Aikštelė“, kuris buvo skirtas Lietuvos tipinių darželių ir mokyklų atnaujinimui ir rekonstravimui. Šio renginio metu surengti plataus masto kūrybiškumo edukacijoje ir visuomenės įtraukimo į architektūrinę veiklą forumai²⁷. Galima teigti, kad dalyvavimo praktikos tampa viena iš erdvių formavimo strategijų, kurios pasiūlo įrankius ir būdus kaip galima dirbti bei kurti kartu su bendruomenėmis.

Dalyvavimo praktikų potencialas

Suvokiama, kad dalyvavimo praktika arba dalyvavimas praktikoje tikslingai veikia gvildenant socialinius ir politinius architektūros aspektus. Bendruomenių dalyvavimas projektavimo procese kaip strategija dažniausiai pasitelkiamas sprendžiant urbanistines – viešąsias erdves. Siekiant sukurti demokratinę aplinką visoms amžiaus ir socialinėms grupėms. Architekto pareiga tampa ne tik suprojektuoti, bet ir socialiai atsakingai suformuoti naują gyvenimo kokybę. Ilgainiui dalyvavimo praktikos įrankiai ir metodai tampa patrauklūs ne tik sprendžiant sociopolitines problemas, bet ir pritaikant smulkesnio mastelio kūrybiniais projektams.

Dalyvavimo strategiją smulkesniam masteliui taiko kūrybinė grupė TAAT. B. Horemans'as ir G. J. Stam'as užduoda klausimą ar teatras gali būti architektūra ir ar architektūra gali būti teatras? Kaip kūrybos priemonę jie pasitelkia performansą ir kūrybines dirbtuves, kuriuose dalyvauja savanoriai, su kuriais išvysto tam tikras erdvinio patyrimo schemas. Šio schemas vėliau tampa interaktyviais architektūriniais-teatriniais statiniais. Sprendžiami percepcijos ir koncepcijos klausimai, atsiejant juos nuo socialinių ir formalių problemų. Kitaip tariant, dalyvavimas ir performatyvus procesas tampa kūrybine forma, kuri gali tarnauti įvairaus

²⁶ *Ibid.*, p. 44.

²⁷ Plačiau apie projektą galima rasti čia: <http://www.projektas-aikstele.lt/>

pobūdžio projektuose. Čia kyla klausimas, ar gali dalyvavimas, kaip kūrybinė strategija, būti panaudota interjerinės erdvės kūrime?

Kuriant interjerą, kitaip nei architektūroje, erdvės nėra formuojamos iš pagrindų. Atvirkščiai – erdvė jau egzistuoja tam tikroje architektūroje, o interjero dizaineriai jas tik iš dalies rekonstruoja, tačiau didžiąja dalimi tenka prisitaikyti prie situacijos. Tokiu atveju, jei architektūros kūrybiniu atskaitos taškas tampa urbanistinis kontekstas arba gamtinis karkasas, tai interjerų projektavime atskaitos taškas tampa egzistuojanti erdvinė materija, kuri tampa kontekstu. Šiose kontekstinėse sąlygose randasi turinys, prasmingumas, inspiracija tolimesniam konceptui vystytis.

Kyla klausimas kaip dažnai interjero kontekstas būna įvertinamas kūrėjo ir panaudojamas kūrybos procese? Ir ką daryti, kai kontekstas neturi turinio? Remiantis savo kaip interjero dizainerės patirtimi, dažnai apsilankius naujo projekto vietoje tikrinami techniniai klausimai: elektros skydelio ir vandens įvadų vietos, patalpos išmatuojamos lazeriniu matuokliu, atkreipiamas dėmesys į sudėtingus mazgus ir t.t. Puiku, jei erdvės turi istorinį, kultūrinį, paveldosauginį charakterį, tuomet tai automatiškai įtraukiama į vertybių ir duotybių sąrašą. Dažnu atveju tai tampa atspirties tašku kūrybai. Tačiau neretai interjerinės erdvės yra privačios ir nepriklauso jokiam viešajam interesui, sociopolitinis, kultūrinis ar istorinis kontekstas turi menką įtaką. Taigi, lieka gryna erdvė. Tačiau ir tokiu atveju kiekviena erdvė, vieta ar aplinka turi savo fenomenologinę prigimtį – vietos dvasią²⁸ (lot. *genius loci*). Šiuo atveju turimos omenyje generatyvinės erdvės savybės – kiekviena aplinka kuria tam tikrą atmosferinį lauką. Jusliškai nuskaičius erdvę atsiveria išplėstinis žinojimas apie ją ir tai gali tapti turinį formuojančiu kontekstu. Čia vėl grįžtama prie anksčiau kelto klausimo sykiu jį tikslinant, kaip dalyvavimas praktikoje ar net apskritai dalyvavimas (kaip buvimas) gali padėti išsintetinti patirtį į kuriamąją galią?

Aptartame interjero dizainerio veiklos lauke dalyvavimas kaip buvimas erdvėje yra neišvengiamas. Tačiau buvimas galėtų būti perorientuotas į tikslingą dalyvavimą siekiant tirti ir patirti erdvinę atmosferą, tam tikru būdu įveiklinant pojūčius. Juslinė erdvės projekcija, kuri atsiranda žmogaus galvoje dažnai yra subjektyvi ir nepilnai sutampa su jos tikrąją fizine išraiška. Šis prasilenkimas su tikrove yra suvokiamas kaip kūrybinė galia, kurią žmogus nesąmoningai

²⁸ Vietos dvasios (lot. *Genius loci*) idėja aktualizuoja archainį žmogaus ir aplinkos ryšį. Šią koncepciją naudoti architektūroje ir urbanistikoje pasiūlo architektūros istorikas ir teoretikas Christian Norberg-Schulz knygoje „*Genius Loci: towards a phenomenology of architecture*“.

naudoja. Erdvės konotuojamas atmosferinis laukas sintezėje su žmogaus jusliniu pasaulio suvokimu ir jo interpretacija sukuria terpę, kurioje formuojasi alternatyvus erdvės vaizdinys. Šiame tekste tai vadinama kuriamąja galia. Šio gebėjimo panaudojimas interjero dizaino praktikoje galėtų būti išnaudotas siekiant suprasti, įvertinti, suteikti prasmę formuojant koncepciją, interjero atmosferą ir formą.

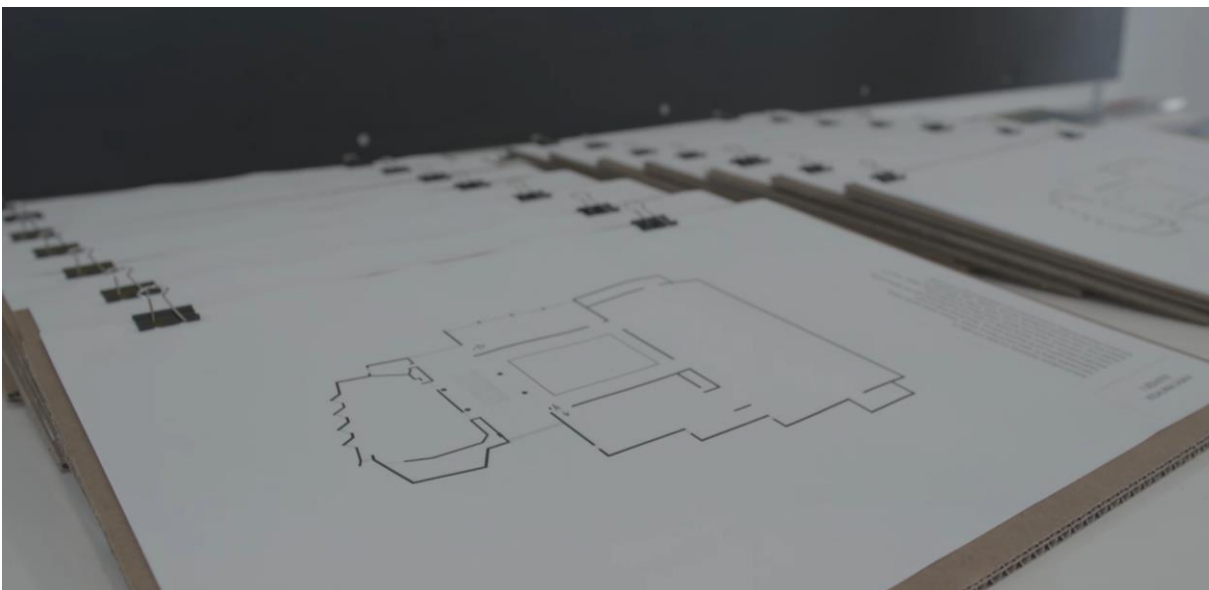
Tampa įdomu ir aktualu ištirti kuriamosios galios galimybes ir galimą pritaikymą projektinėje veikloje. Tokiam eksperimentui atlikti vienas iš geriausių būdų yra pasitelkti žmonių grupes, kurios pagal tam tikrą programą atliktų juslinio patyrimo užduotis. Kitaip tariant, suorganizuoti visuomenės dalyvavimą interjero praktikoje, pasitelkiant tokias veiklas kaip patyriminė ekskursija, kūrybinės dirbtuvės ir diskusija. Šioje vietoje interjero architekto pozicija būtų tapti mediumu, kuris jusles ir nesąmoningą žmonių kūrybą ištransliuotų į architektūrinę kalbą. Eksperimentui pavykus dalyvaujančioji praktika galėtų būti dažniau įtraukiama į interjero kūrybinius procesus kaip praktinis metodas.

Kūrybinės dirbtuvės „25 erdvės kadras“

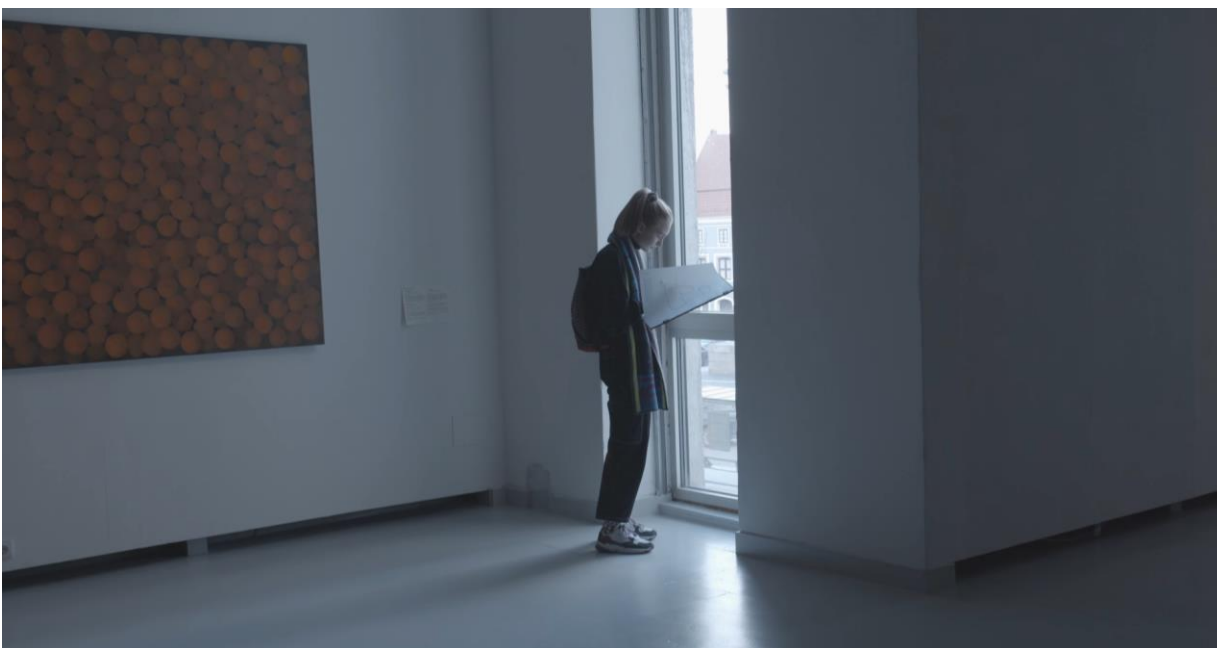
Aptartas eksperimentas buvo įgyvendintas ŠMC parodoje „Galva su daug minčių“ kaip kūrybinės dirbtuvės „25 erdvės kadras“. Dirbtuvių metu dalyviai pakviesti pasivaikščioti ŠMC parodos salėse ir tam tikru būdu užfiksuoti savo patirtis. Užsiėmimo epicentre – architektūrinės parodos erdvės ir jų atskleidžiamas atmosferinis laukas. Kitaip tariant, tikslas nėra pažinti pačius kūrinius, o suvokti kūrinius erdvės kontekste. Fiksuojama sintezė bei įtampos tarp erdvės ir kūrinių, kūrinių ir žmogaus, žmogaus ir erdvės. Taigi, siekiant išgryninti tarpusavio ryšius tarp erdvės, meno objekto bei žmogaus-patyrėjo buvo sukurta patirtis fiksuojanti programa.

Programos sudarymo tikslas buvo atjungti žmogui vis dažniau būdingą *autopilotinį režimą* ir įjungti jusles. Įprastai žmogus sąmoningai erdvės nebando suvokti arba yra apsiribojama tik regimajai patirtimi ir iš dalies analitiniu suvokimu, jei to reikalauja situacija. Perceptinis *autopilotas* dažnai įsijungia, kai kalbame ir einame arba mąstome ir einame. Tokiu atveju aplinka naudojama intuityviai, nesąmoningai ir nevalingai, pastabumas tampa slopstančiu dalyku. Šiuo atveju ŠMC tampa puikiu tyrimo lauku, nes meno parodos siūlo platų spektrą garsinių, vaizdinių, taktilinių ir kitokio tipo medijų, kurios sustiprina patirčių lauką bei reflektuoja jį į erdvę. Tai tampa puikia žaidimo aikšte šiam eksperimentui. Taigi, kūrybinių dirbtuvių programa yra sukuriama

galimybė dalyviams išsijungti perceptinį *autopilotą* ir sąmoningai įsivardinti ką ir kaip jaučia erdvėje.



2 pav. Užduotys ir programa dalyviams



3 pav. Dalyvė atliekanti užduotį

Programą sudaro penki etapai, kuriems priskiriama po vieną užduotį (2 pav.). Dalis užduočių yra susijusios su jauslėmis, kuriomis žmogus pažįsta aplinką, susikuria fizinį ir emocinį

ryšį su ja – rega, klausa, lytėjimu. Kita dalis užduočių susijusi su intelektualiniu erdvės suvokimu – vaizduote ir analitiniu mąstymu. Svarbu paminėti, kad ši programa turi dvigubą kodavimą – vienokią informaciją apie užduotis žino dalyviai, tačiau kitoks užduoties paaiškinimas skirtas interjero architektui. Kitaip tariant, dalyviai sąmoningai bandydami patirti, nesąmoningai projektuoja suasmenintą savo erdvės variantą, kurį vėliau iškoduoti gali interjero architektas. Užduoties ir iškodavimo ryšys atrodo taip:

Dalyviai		Architektas
<u>Vaizdinė patirtis</u>	→	<u>Erdvių formavimas</u>
<u>Girdimoji patirtis</u>	→	<u>Erdvinio tūrio formavimas</u>
<u>Prisilietimo patirtis</u>	→	<u>Medžiagos</u>
<u>Isivaizduojamoji patirtis</u>	→	<u>Angų formavimas</u>
<u>Analitinė patirtis</u>	→	<u>Konceptualizavimas</u>

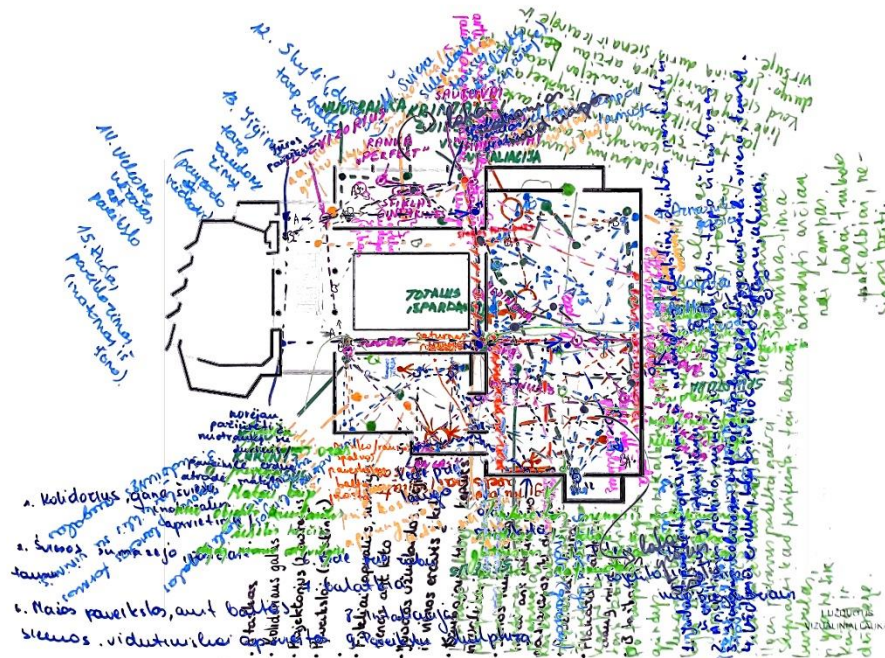
1 užduotis

Vaizdinė patirtis →

Pirmoji užduotis yra įvadinė. Todėl siekiant įtraukti į eksperimentą dalyviai kviečiami, visų pirma, naudoti tą juslę, kurią ir taip gerai pažįstą ir valdo – regą. Dalyviai gauna aukšto planą, kuriame kiekvienam individualiai nužymimas taškas A ir taškas B. Tai dvi viena nuo kitos nutolusios vietos parodos salėse. Dalyviai turėjo sukurti judėjimo trajektoriją nuo A iki B taškų, judėti galėdami tik tiesiomis linijomis, sukuriant tarpinių stotelių tinklą. Tarpinė stotelė – pasirinkta vieta erdvėje arba objektas, kuris yra stebimas. Stebėjimu siekta praplėsti įprastus žiūrėjimo gebėjimus. Kartu su dalyviais atliekamas periferinis stebėjimas, stebėjimas judant, fokusuojant ir išfokusuojant ir kitos žiūrėjimo technikos. Sugalvotas trajektorijas, patirtis ir atradimus dalyviai žymi aukšto planuose (4 pav.).

← Erdvių formavimas

Šio proceso metu dalyviai braižo savo judėjimu juslinį erdvinį planą. Iš egzistuojančio ŠMC plano išėmus sienas ir palikus tik žmonių judėjimo kryptis, krypčių susikirtimus, tuščius plotus formuojasi alternatyvus patalpų planas.



4 pav. Pirmos užduoties sluoksniai

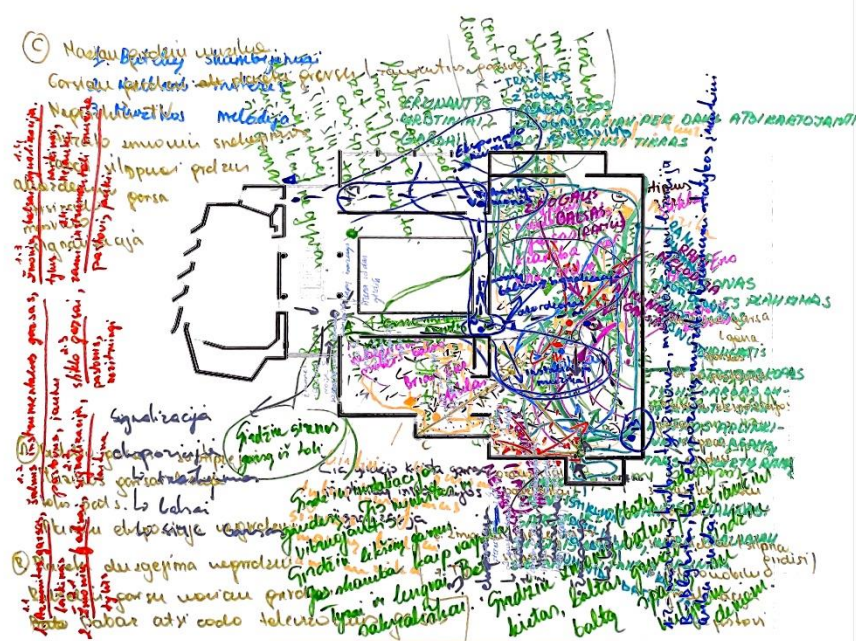
2 užduotis

Girdimoji patirtis →

Antroji užduotis orientuota į klausos suaktyvinimą kaip įrankį erdvei patirti ir suvokti. Dalyviai buvo kviečiami tarpinėse stotelėse įsiklausyti į garsus. Identifikuoti: kiek jų girdi, kokie jie, iš kurios pusės ateina, kokių medžiagų sąlytyje garsai kyla, kokie jie: trumpalaikiai ar ilgalaikiai, aukšti ar žemi garsai, koks yra dalyvio asmeninis santykis su šiais garsais: kokios emocijos, asociacijos, prisiminimai kyla. Antroje šios užduoties dalyje dalyviai paprašyti apibrėžti garsų plotą ir ribas. Tai reiškia identifikuoti visus pasirinktoje vietoje girdimus garsus ir nustatyti ribą, kur dar visi jie yra girdimi, kur vieno iš garsų jau nebegirdime, kur pradeda įsiterpinėti kiti garsai. Šie atradimai fiksuojami plane (5 pav.).

← Erdvinio tūrio formavimas

Nors klausa gali būti naudojimą aplinkai pažinti, tačiau neretai girdimosios patirtys lieka buitiniame lygmenyje. Nepakankamai įvertinamas erdvės per klausą suvokimo potencialas. Klausymasis ir nematymas gali atskleisti labai daug detalios informacijos apie aplinką. Pavyzdžiui, žmogus gali identifikuoti medžiagas, kokios jos – kietos, minkštos. Garso kelias atskleidžia tokius erdvės parametrus kaip aukštį, plotį ir gylį. Būtent šiuos erdvės tūrio parametrus siekiama išsiaiškinti iš duotosios užduoties. Proceso metu dalyviai apibrėžia patiriamos erdvės dydį X, Y ir Z koordinatų sistemoje.



5 pav. Antros užduoties sluoksniai

3 užduotis

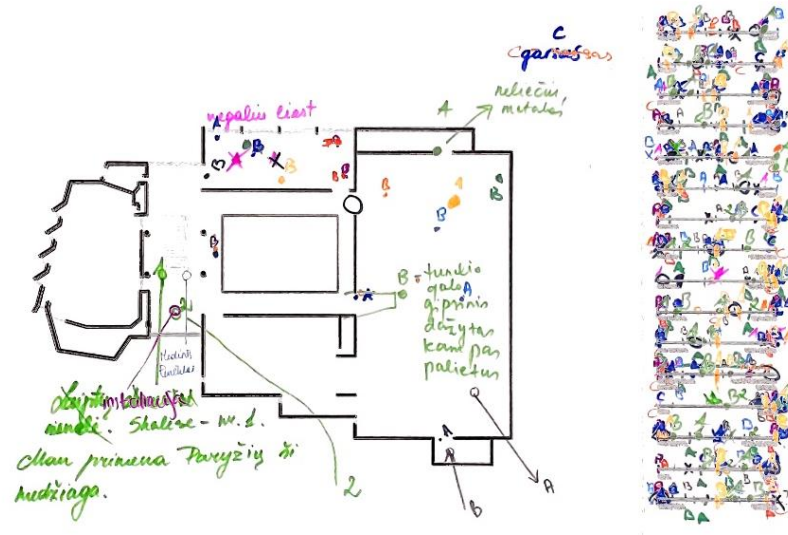
Prisilietimo patirtis →

Šį kartą tarpinėse stotelėse dalyviai turi atrasti medžiagą, kurią gali paliesti ir ją paanalizuoti. Duotoje skalėje *nuo-iki* įvardinamos medžiagų savybės, tačiau neįvardijant tikslios medžiagos (6 pav.). Pavyzdžiui, ašyje tarp *faktūra* ir *lygu* žymima kiek medžiaga turi vienokių ar kitokių savybių. Vieni pasirinkimai orientuoti į medžiagos fizinius parametrus, kiti į garsinius, kiti į santykį tarp patyrėjo ir medžiagos. Taip pat dalyviai kviečiami apibūdinti medžiagas, kurių negali liesti. Regos kanalas taip pat leidžia suprasti materiją nebūtinai turint su ja sąlytį. Lieka vietos įsivaizdavimui. Vėliau dalyviai prašomi fiksuoti garso medžiagines savybes. Čia siekiama sukurti

visiškai nematerialiai medijai fizinį kūną ir jį apibūdinti. Tokiu būdu palaipsniui siekiama plėsti dalyvio percepcines galias. Patraukus į šalį faktines patirtis, vaizduotė ir įsivaizdavimas pradeda įgauti vis stipresnę kuriančiąją galią.

← Medžiagos

Ši užduotis leidžia suprasti kaip dalyviai nuskaity aplinkos atmosferinį lauką. Medžiaga kaip materija yra svarbus elementas, kuris susaisto žmogų emociškai. Vienos medžiagos žmogui kelia nejaukumo, šalčio, nerimo jausmą, kitos atvirkščiai – patogumo, šilumos ir ramybės jausmą. Iškodavus šią informaciją surenkamas informacinis laukas apie galimus medžiaginius panaudojimus.



6 pav. Trečios užduoties šuoksniai

4 užduotis

Įsivaizduojamoji patirtis →

Ketvirtoji užduotis – vaizduotės archeologija. Visi dalyviai gauna įrankį – veidrodėlį. Naudojant jį dalyviai tarpinėse stotelėse turi apsižiūrėti aplink savo ašį – kas yra virš galvos, kas yra už nugaros ir t.t. Užduotis yra ieškoti figūrų. Figūros yra taškai tarp objektų ir erdvių, tarp kurių susikuria forma. Taškai jungiami lyg pavienės žvaigždes į žvaigždynus. Atrastos formos gali būti labai primityvios – stačiakampės, apvalios, kvadratinės ar pan. arba sudėtingesnės – neproporcingos, kreivos ir pan. Aukšto plane nurodoma kur, tarp kokių objektų ir kokios figūros surastos (7 pav.).

← **Konceptualizavimas**

Šioje užduotyje dalyviai turi apjungti visas sukauptas patirtis ir pabandyti jas konceptualizuoti – įvardinti kokį asociacinį lauką jos sukūrė. Loginiai išvedžiojimai suvokiami kaip galimas interpretacijos laukas. Programuojant suasmenintą dalyvio erdvę gali tarnauti kaip projekto problema ir atspirties taškas konceptui.



8 pav. 5 užduoties sluoksniai

Apibendrinimas

Įvykus pirmam eksperimentui bei surinkus empirinę medžiagą galima daryti išvadą, kad gauti rezultatai patiesino lūkesčius ir atliepė išsikeltus tikslus. Tačiau taip pat yra pastebima, kad kai kurios užduotys galėtų būti koreguojamos ateities eksperimentuose, jei tokie įvyks. Gauti duomenys kaip rezultatas – suasmenintos ŠMC erdvės projekcija atsiras sekančiuose kūrybiniuose projektuose ir teorinėje medžiagoje. Taip pat svarbu užakcentuoti, kad dėl susiklosčiusios situacijos, ŠMC įvyko tik vienos kūrybinės dirbtuvės vietoje numatytų trijų, todėl šiame projekte galutinis taškas nėra padėtas.