Europa Creativă
2021-2027

Studii de caz Europa Creativă

Proiecte de cooperare europeană cu organizații din România

Europa Creativă
2021-2027

Studii de caz Europa Creativă

Proiecte de cooperare europeană cu organizații din România

Studii de caz Europa Creativă

Proiecte de cooperare europeană cu organizații din România

© Biroul Europa Creativă România, 2022

Mulțumim reprezentanților celor șase organizații pentru informațiile pe care ni le-au oferit despre proiectele Europa Creativă: Rarița Zbranca (Asociația Centrul Cultural Clujean și Fundația AltArt), Claudia Cacovean și Corina Bucea (Asociația Centrul Cultural Clujean), Köllő Csongor (Asociația Teatrală Shoshin), Adela Luiza Avram și Eke Zsuzsanna (Fundația Transylvania Trust), Marina Hanganu (Teatrul „George Ciprian" Buzău), Vicențiu Rahău, Andrada Cazan, Claudia Maior, Ramona Hristea și Dan Bartha-Lazăr (Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu).

Foto: Creative Commons (CC) license, cu excepția fotografiilor care au copyright menționat

Concept și design grafic: Andra Panait

Cuprins

5 Cuvânt înainte

9 ARTECH – Arts, Rediscovery, Tradition, Eclectic, Contemporary, Heritage

23 AWE – Art and Well-being

53 Tele-Encounters: Beyond the Human

77 PIC – Poetic Invasion (of the Cities)

99 SPARSE – Supporting and Promoting Arts in Rural Settlements of Europe

117 Be SpectACTive!

133 A New European Generation – Exploring Freedom and Identity through Creative Integration / LIBERTY

145 RESHAPE - Reflect, Share, Practice, Experiment

161 STUDIOTOPIA - Art Meets Science in the Anthropocene

Cuvânt înainte

Programul Europa Creativă este cel mai important program de finanțare al UE dedicat sectoarelor culturale și creative. Sprijinul oferit urmărește să faciliteze adaptarea organizațiilor din aceste sectoare la schimbările aduse de globalizare și digitizare. Este demonstrată flexibilitatea sectoarelor creative și capacitatea lor de a transforma dificultatea în oportunitate utilizând resurse minime și generând schimbări pozitive din punct de vedere social și economic. Cultura și creativitatea sunt importante în societățile de astăzi și în formarea identității europene prin dublul rol pe care îl joacă – cultural și economic – și prin efectele benefice pe care le au în alte domenii relevante pentru bunăstarea oamenilor, cum ar fi educația, sănătatea și inovarea.

Subprogramul Cultura, componentă a Programului Europa Creativă, reprezintă o sursă de finanțare dedicată tuturor operatorilor din sectoarele culturale și creative, cu excepția audiovizualului. Finanțările Cultura nu se atribuie decât prin competiție deschisă, în urma evaluării proiectelor depuse în cadrul unui apel de către aplicanți din toate țările participante la program. Fondurile nu favorizează nicio țară sau regiune, niciun sector cultural și nicio formă juridică anume, fiind distribuite exclusiv pe criterii calitative.

Proiectele de cooperare europeană reprezintă cea mai importantă linie de finanțare a Subrogramului Cultura, încurajând parteneriatele între organizații precum teatre, muzee, asociații și fundații, centre de cercetare, biblioteci, universități, edituri, galerii, institute și centre culturale, companii din sfera business-ului creativ, autorități publice etc. din diferitele țări participante la program.

Proiectele de cooperare europeană propun o gamă variată de activități precum:

» schimburi de experiență între diverși actori culturali în vederea dobândirii de noi competențe și aptitudini: sesiuni de formare, ateliere de lucru, realizarea de diverse materiale și instrumente-suport, inclusiv online etc.;

» activități de susținere a dezvoltării carierelor artiștilor/ profesioniștilor din domeniul culturii la nivel transnațional: vizite de lucru în alte țări, rezidențe artistice, masterclass-uri, coproducții, activități împreună cu publicul/ comunitățile locale dintr-o altă țară etc.;

» diverse tipuri de activități în coproducție, realizate de operatori din mai multe țări (teatre, orchestre, festivaluri etc.) și prezentate unui public cât mai numeros și mai diversificat;

» expoziții itinerante, turnee, festivaluri etc. care se desfășoară în mai multe țări și au potențialul de a aduce în fața publicului creații europene.

În perioada 2014-2020 au fost finanțate două tipuri de proiecte de cooperare (ambele cu durate de maximum 48 de luni):

» de mai mică amploare: implică operatori din minimum trei țări eligibile și pot primi un grant de cel mult 200.000 € (60% din bugetul total eligibil);

» de mai mare amploare: implică operatori din minimum șase țări eligibile și pot primi un grant de cel mult 2 milioane € (50% din bugetul total eligibil).

Publicația de față prezintă 9 proiecte de cooperare europeană, 6 de mai mică și 3 de mai mare amploare, finanțate în cadrul

Programului Europa Creativă 2014-2020, în care sunt implicate 6 organizații din România.

Sperăm că aceste studii de caz vor răspunde celor mai importante întrebări ale viitorilor aplicanți interesați să acceseze finanțările Cultura pentru proiecte de cooperare, oferind totodată inspirație pentru dezvoltarea unor noi idei creative și recomandări utile în ceea ce privește cooperarea într-un proiect transnațional cu mai mulți parteneri.

Echipa Biroului Europa Creativă Romania — Cultura

foto: Daria Langa

ARTECH – Arts, Rediscovery, Tradition, Eclectic, Contemporary, Heritage

Categorie: Proiect de cooperare de mai mică amploare

Consorțiu: 4 organizații din 4 țări

Lider: Fundația Transylvania Trust (România)

Parteneri:

» Commarca del Maestrazgo (Spania)

» ArchiKidz, Go (Ucraina)

» Gjirokastra Foundation (Albania)

Parteneri asociați: alte 20 de organizații

Perioadă: 15 decembrie 2019 – 31 decembrie 2021

Domeniu: patrimoniu cultural

Buget total: 350.614 €

Grant UE: 200.000 € (57%)

Website: www.transylvaniatrust.ro/en/artech/

Proiectul pe scurt

Titlul proiectului ARTECH provine din abrevierea termenilor de artă, redescoperire, tradiții, eclectic, contemporan și tehnologie; mai mult, reprezintă punerea în relație a expresiei artistice și contemporane cu abilitățile practice și tehnologice.

Proiectul sprijină crearea de conexiuni între arte, meserii, meșteșuguri tradiționale și noile tehnologii, interpretând și îmbogățind spațiile istorice și culturale și facilitând în același timp dialogul intercultural, interdisciplinar și trans-sectorial.

Obiectivele proiectului

» Dezvoltarea și promovarea patrimoniului cultural din Europa prin creație și practici inovatoare;

» Descoperirea patrimoniului ca sursă de inspirație pentru tineri creativi în contextul multicultural al Europei;

» Întărirea capacității și mobilitatea transculturală a operatorilor culturali, artiștilor, meșterilor, creatorilor.

Principalele activități

Seria activităților începe cu workshop-uri pentru operatorii culturali care, prin întărirea capacităților organizaționale și de management ale participanților, ajută la implementarea atelierelor/ rezidențelor de creație organizate în Ucraina, Spania, Albania și România pentru artiști, meșteri și cei interesați de tehnologie. Alături de ateliere au fost organizate ateliere pentru copii în care aceștia au descoperit specificul locurilor istorice. În urma schimbului de experiență dintre parteneri, un ultim rezultat constă într-un *Experience Room* la Castelul Bánffy din Bonțida, care evocă memoria spațiului istoric cu ajutorul creației artistice și a noilor tehnologii.

Proiectul va fi prezentat cu ajutorul unei expoziții itinerante în Parlamentul European, în Madrid, Berlin și Budapesta prin rețeaua Institutului Cultural Român. De asemenea, proiectul include publicarea unui catalog al rezidențelor de creație și un ghid pentru operatorii culturali.

foto: Kallo Angela

Principalele activități au constat în:

» Workshop-uri pentru operatorii culturali;

» Ateliere/rezidențe de creație pentru artiști, meșteri, creatori și tech-savvies;

» Ateliere de povestit pentru copii;

» Extinderea experiențelor: rezidențe de creație, Heritage Kids, *ArchiYouth*;

» Diseminare:

- o Ghid pentru operatori culturali – exemple de bună practică;
- o Catalogul rezidențelor de creație;
- o Inaugurarea *Experience Room*;
- o Expoziții itinerante la nivel european;
- o Expoziție itinerantă în 4 capitale europene;
- o Zilele Patrimoniului European;
- o Blogul proiectului, website-urile și paginile de socializare ale partenerilor etc.

foto: Gjirokastra Foundation

foto: Gjirokastra Foundation

Principalele rezultate

Produse realizate:

- Un ghid pentru operatori culturali cu exemple de bună practică pentru activarea spațiilor istorice, disponibil online și după finalizarea proiectului, care va ajuta la multiplicarea ideilor de proiecte privind revitalizarea patrimoniului construit;
- Lucrări artistice și creative, instalații contemporane inspirate de siturile istorice implicate (situl UNESCO Gjirokastra, Albania, mai multe situri istorice din Spania, spații urbane din Kiev, Ucraina, Castelul Bánffy din Bonțida);
- Povești și cronici despre siturile, monumentele istorice implicate, atelierele găzduite – surse de inspirație pentru noi proiecte creative;
- *Experience Room* la Castelul Bánffy, Bonțida – un rezultat interactiv care ajută publicul în experimentarea istoriei prin noile tehnologii, inclusiv după finalizarea proiectului;
- Fotografii și filme care documentează activitățile;
- Catalogul rezidențelor de creație;
- O expoziție itinerantă despre proiect, utilă în diseminarea rezultatelor;
- Un blog de comunicare a activităților proiectului;
- Afișe, teaser-uri, aftermovies ale activităților.

foto: Kallo Angela

foto: Horvath Kinga

Rezultate calitative:

- Dezvoltarea capacităților operaționale și competențelor de management și marketing ale unui grup de profesioniști, artiști, meșteri, creatori;
- Exemple de bună practică pentru activarea spațiilor istorice;
- Noi programe culturale în medii rurale europene (de ex. evenimentele *Heritage Kids* în țările partenere și *ArchiYouth* în Ucraina);
- Prelungirea timpului de vizitare și îmbunătățirea ofertelor culturale în cazul monumentelor istorice implicate;
- Cunoașterea și înțelegerea valorii și a potențialului spațiilor istorice și reinterpretarea, readaptarea acestora cu metode și tehnologii noi;
- Împărtășirea de abilități și cunoștințe prin conlucrarea artiștilor, meșterilor, reprezentanților noilor tehnologii;
- Sensibilizarea și fidelizarea publicului activităților și nu numai.

Despre ARTECH

cu Adela Luiza Avram, managerul proiectului
și Eke Zsuzsanna, istoric de artă

foto: Kallo Angela

Cum ați ales și atras partenerii în acest proiect?

Partenerul din Spania a fost implicat și în proiectul anterior, ARTEC – Arts, Rediscovery, Traditions, Eclectic, Contemporary (2015-2017), astfel el aduce continuitate acțiunii noastre. Partenerii din Albania și Ucraina au fost aleși în concordanță cu ideea de proiect. Fundația Gjirokastra activează pe un sit UNESCO și în domeniul patrimoniului construit, interesul este deci comun, iar partenerul din Ucraina organizează festivaluri pentru copii în spații urbane, folosind arhitectura ca mijloc de creație și descoperire a valorilor istorice și având un aport important privind implicarea noilor generații în protejarea și revitalizarea mediului construit.

Cărei nevoi îi răspunde proiectul?

Punctul de pornire al proiectelor noastre este patrimoniul construit, clădirile și spațiile istorice care poartă amprenta trecutului și a comunităților în care se află. Arta contemporană poate pune în relație acest trecut cu semnificațiile schimbătoare ale prezentului. Astfel, scopul nostru este păstrarea varietății patrimoniului cultural european, (re) interpretarea și promovarea acestuia în mod creativ sau inovator.

În 2017 am încheiat un proiect asemănător (ARTEC), pe care-l continuăm, iar prin experiența noastră îi ajutăm pe partenerii ucraineni și albanezi în activarea unor noi situri cu valoare istorică. Partenerii din Ucraina, Albania și Spania oferă soluții la nevoia de a implica generația mai tânără în activități culturale legate de spațiul construit.

Ce activități realizează fundația în proiect?

Organizația este lider de proiect și, alături de activitățile implementate, este responsabilă de managementul, evaluarea, monitorizarea, raportarea proiectului și diseminarea rezultatelor la nivel național, european și internațional.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de organizația dv.?

Beneficiarii proiectului sunt:

- Artiști, creatori, meșteri, meșteșugari din țară și din străinătate;
- Studenți de la universitățile de Artă și Design, de la specializările Arhitectură, Inginerie, Peisagistică etc. din țară și din străinătate;
- Liceeni din școli vocaționale din județul Cluj;

» Copii și școlari din regiunea județului Cluj;

» Operatorii culturali din țară și din străinătate;

» Publicul larg de la nivel național;

» Publicul internațional al expozițiilor itinerante și al evenimentului de la Parlamentul European.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Elementele de inovare ale proiectului constau în: cooperarea trans-sectorială în cadrul rezidențelor și atelierelor de creație; reinterpretarea și readaptarea valorilor culturale prin metode și tehnologii noi; realizarea unui *Experience Room* într-un monument istoric, un spațiu-instalație care evocă viața cotidiană la castel într-un mod ludic cu ajutorul tehnologiei AR și VR.

Ce impact a avut proiectul?

Proiectul lasă în urmă o bună cooperare între parteneri, idei de proiect ce vor fi elaborate în paralel sau în urma finalizării acestui proiect. Activitățile implementate la nivel european au oferit noi oportunități unor artiști, creatori, meșteșugari, meseriași pentru a-și spori abilitățile personale și a se conecta la o rețea profesională internațională. De asemenea, au oferit tinerilor și copiilor experiențe inedite în mediul istoric și au contribuit la lărgirea ofertei turismului cultural.

Care este bugetul aferent fundației în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

Bugetul total al Fundației Transylvania Trust în proiect este de 230.773 €. Din acesta, 128.095 € (55,5%) reprezintă grantul UE, iar 102.678 € (44,5%) contribuția proprie/ din alte surse atrase în proiect. Cofinanțarea a fost asigurată prin depunerea unor noi aplicații la Fondul Cultural Național din Ungaria, la alte surse de finanțare din țară și din străinătate, prin sponsorizări de materiale, unelte, bunuri pentru implementarea atelierelor/ rezidențelor de creație etc.

În ce considerați că stă valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a avut fiecare organizație în proiect?

Valoarea adăugată a parteneriatului constă în expertiza organizațiilor implicate: Comarca del Maestrazgo vine cu expertiza gestionării patrimoniului cultural în mediul rural din perspectiva autorității publice. Fundația Gjirokastra și Fundația Transylvania Trust au profil comun, iar ca entități private se confruntă cu aceleași provocări în procesul de restaurare, revitalizare a patrimoniului cultural. ArchiKidz din Ucraina, organizația cea mai tânără, vine cu experiența activării unui segment important al publicului: tinerii și copiii. Proiectul se bazează pe activități de mobilitate și învățare, co-working și co-creație, ceea ce nu se poate realiza fără implicarea partenerilor externi.

Care sunt beneficiile participării la acest proiect pentru dv. și echipa de proiect?

Printre cele mai importante beneficii putem aminti:

» Creșterea organizațiilor implicate prin creșterea capacității de a dezvolta noi proiecte-pilot și transferul de cunoștințe;

» Prestigiu sporit al organizațiilor implicate;

» Oportunități de networking;

» Stimularea unor proiecte viitoare cu aceiași parteneri sau cu alții;

» Mai multe resurse pentru extinderea și dezvoltarea unor proiecte-pilot;

» Experiență interculturală și trans-sectorială pentru cei implicați;

» Oportunități de învățare și mobilitate internațională.

Au existat și aspecte dificile generate de participarea la acest proiect?

Au fost unele aspectele problematice cauzate de pandemia de coronavirus și introducerea stării de urgență în România și în țările partenere, care au făcut mai dificilă pe alocuri implementarea activităților propuse. Astfel, unele activități au fost reprogramate prin încheierea unui act adițional. Războiul din Ucraina a generat de asemenea anumite dificultăți, partenerul aflându-se în exil.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

În prezent, responsabilitatea unui proiect cade în sarcina liderului. Partenerii unui proiect de cooperare ar trebui să privească proiectul în tot ansamblul său și să găsească oportunitățile oferite de acesta.

Alte informații

ARTECH continuă un proiect anterior, ARTEC – Arts, Rediscovery, Traditions, Eclectic, Contemporary, coordonat tot de Fundația Transylvania Trust între 2015 și 2017.

Partenerii proiectului ARTEC au fost:

» Association des Centres Culturels de Rencontre – ACCR (Franța)

» Muzeul Municipal Câmpulung (România)

» Uniunea Artiştilor Gravori și Litografi Maghiari (Ungaria)

» Diputación Provincial de Teruel (Spania)

Obiectivele proiectului au fost:

» Folosirea creativității și artei ca instrument pentru păstrarea și consolidarea identității europene reprezentată de patrimoniul propriu;

» Redescoperirea subiectelor și a modalităților de expresie artistică tradiționale ca sursă de inspirație pentru artiști și creatori tineri din medii multiculturale;

» Folosirea tehnologiilor noi în designul și amenajarea zonelor de patrimoniu, punând accent pe introducerea tradițiilor într-un context cultural modern.

Activitățile proiectului au constat în:

» Înființarea Centrului de Arte și Meserii la Castelul Bánffy din Bonțida. Centrul cuprinde o sală multifuncțională, un spațiu de expoziție și ateliere, precum și un spațiu exterior pentru destindere și joacă. Înființarea și activitățile Centrului au fost documentate de expoziții itinerante în diferite țări europene;

» Concursul internațional Waiting for Revival pentru reinterpretarea spațiului ce găzduiește Centrul de Arte și Meserii și selectarea participanților din toate țările participante la proiect;

» Rezidențe/ ateliere de creație pentru artiști și meșteșugari. Artiști tineri aflați la începutul carierei lor, cât și artiști cu o experiență vastă, cooperează cu meșteșugari la dezvoltarea unor creații artistice noi, ca parte a acțiunii internaționale a Centrului de Arte și Meserii;

» Alte evenimente, precum: Ziua Patrimoniului pentru Copii în Spania și România; Ziua Porților Deschise în Ungaria și România; atelier profesional pentru a pune în valoare capacitățile de dezvoltare a relațiilor profesionale ale tinerilor artiști; Castellarte (Târg de artă la Castel) destinat artiștilor tineri aflați la începutul carierei, pentru a le da oportunitatea să cunoască alți artiști și susținători ai artelor, precum și să își vândă lucrările.

Website-ul proiectului ARTEC:

https://projectartec.wordpress.com/

Datele de contact ale organizației

Fundația Transylvania Trust, Cluj-Napoca

Website: www.transylvaniatrust.ro; e-mail: office@transylvaniatrust.ro

Coordonator de proiect: Adela Luiza Avram

Istoric de artă: Eke Zsuzsanna

foto: https://art-wellbeing.eu

AWE – Art and Well-being

Categorie: Proiect de cooperare de mai mică amploare

Consorțiu: 4 organizații din 4 țări

Lider: Asociația Centrul Cultural Clujean – CCC (România)

Parteneri:

» Bozar – Centre for Fine Arts Brussels (Belgia)

» UGM | Maribor Art Gallery (Slovenia)

» Fondazione Bruno Kessler (Italia)

Perioadă: 1 octombrie 2019 – 31 decembrie 2021

Domeniu: artă, starea de bine psihologică, sănătate, cercetarea legăturii dintre artă și starea de bine și a efectului artei asupra bunăstării individuale

Buget total: 333.334 €

Grant UE: 200.000 € (60%)

Website: www.art-wellbeing.eu

Proiectul pe scurt

Art & Well-being (AWE) a explorat impactul pe care arta și participarea culturală îl au asupra sănătății fizice, emoționale și mintale, a susținut abordări artistice noi și a dezvoltat platforme de colaborare între actori din diferite discipline pentru a spori starea de bine la nivel individual și comunitar. Activitățile proiectului au inclus: producții artistice care au explorat tema sănătății și a stării de bine, crearea în spații și instituții publice a unor zone experimentale de relaxare și well-being, modele-pilot ale unor intervenții culturale gândite pentru a îmbunătăți starea de bine, programe de prescripții culturale, un forum internațional și o serie de grupuri de lucru și ateliere dedicate relației dintre artă și well-being.

Obiectivele proiectului

Scopul proiectului a fost de a crește nivelul de înțelegere și conștientizare a efectelor pe care provocările din mediul urban și ritmul rapid al vieții contemporane le au asupra sănătății fizice, emoționale și mintale. Totodată, AWE a explorat potențialului artei și al participării culturale de a contribui la starea de bine la nivel individual și comunitar.

Art & Well-being a avut următoarele obiective:

» Evidențierea importanței sănătății și a bunăstării emoționale și mintale în societatea contemporană;

» Susținerea actorilor culturali și urbani în a-și asuma un rol activ în promovarea culturii și a bunăstării în comunitățile lor;

» Facilitarea unei mai bune înțelegeri a modului în care cultura și participarea culturală contribuie la starea de bine individuală și colectivă;

» Susținerea cooperării și a mobilității artiștilor și operelor de artă la nivel european;

» Inovarea și pilotarea intervențiilor artistice și culturale multidisciplinare și participative care contribuie la starea de bine individuală și a comunității;

» Creșterea accesului și a participării diferitelor grupuri la evenimente și procese artistice care sporesc starea de bine.

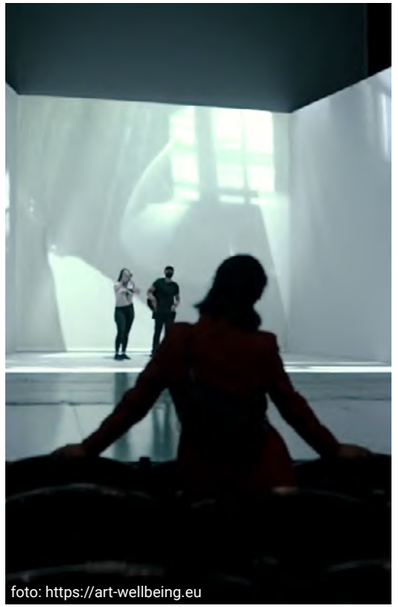


foto: https://art-wellbeing.eu

Principalele activități

Proiectul s-a axat pe trei direcții: experimentare artistică, cercetare și consolidarea capacităților și advocacy.

Experimentare artistică

Sub deviza *Co-creare, Acces și Spațiu*, programul artistic a creat noi oportunități de participare culturală și a promovat starea de bine prin intermediul artelor, prin extinderea proiectelor existente și susținând noi opere de artă și intervenții culturale.

Programul aferent componentei de *Co-creare* a propus cadre experimentale pentru a produce și a prezenta lucrări artistice vibrante. În urma unui apel deschis, șapte din cele 170 de idei de proiecte venite de la artiști și grupuri din 19 țări au fost selectate, produse și prezentate de una dintre instituțiile partenere. Alte proiecte artistice de dimensiune mică și mare au fost incluse în program de către curatorii locali. Câteva exemple: expoziția *Danser Brut* dedicată artei și stării de bine prezentată de Bozar, lucrările comisionate de UGM care au adresat temele artei, stării de bine și mediului pentru Trienala Internațională de Artă și Mediu EKO 8 din Maribor și prezentarea *A Mile in My*

foto: https://art-wellbeing.eu

Shoes din cadrul Muzeului Empatiei la Cluj și Maribor.

Proiectele pilot din cadrul componentei *Acces* au implicat noi audiențe și au facilitat accesul la cultură anumitor grupuri sociale. Analizând modelele de prescripții culturale existente, partenerii și-au testat propriile intervenții. Centrul Cultural Clujean a organizat ateliere de creație pentru persoanele cu *burnout* (oboseală cronică) și a dezvoltat o platformă online care oferă recomandări pentru lucrări de artă și experiențe culturale numită „Pastila Culturală". Bozar a conceput ateliere de prescripții culturale legate de arta expusă în spațiul lor expozițional, în parteneriat cu instituții medicale și de protecție socială din Bruxelles. UGM a colaborat cu artiștii și a oferit vouchere de acces gratuit la expozițiile galeriei, pentru a evalua dacă arta contemporană poate satisface nevoile persoanelor obișnuite.

În cadrul componentei *Spațiu*, proiectul a imaginat medii în care arta devine o forță vindecătoare, fie prin crearea de spații performative pentru mișcare și reflecție, fie prin implicarea împreună a artiștilor, arhitecților și comunităților în proiectarea de spații experimentale pentru artă, corp și minte.

Cercetare

Activitatea de cercetare s-a concentrat pe strângerea de dovezi și pe evaluarea efectelor intervențiilor și experiențelor de participare culturală oferite prin proiect. Pandemia de Covid-19 i-a forțat pe parteneri să-și schimbe și să-și adapteze modul de lucru. Ei au folosit acest context pentru a-și aprofunda înțelegerea rolului artelor în viața oamenilor, în special în perioadele de criză.

Ei au realizat un studiu privind consumul de artă și starea de bine în timpul pandemiei, care a arătat că activitățile culturale și creative au fost printre cele mai frecvent utilizate strategii pentru gestionarea stărilor emoționale dificile din lunile de izolare de la începutul pandemiei. Pe lângă acestea, în cadrul proiectului, s-a măsurat și impactul intervențiilor culturale asupra stării de bine a participanților. Cercetările efectuate la nivelul proiectului au relevat efectele pozitive ale artei asupra stării de bine, fiind esențiale în activitățile de advocacy pe care partenerii proiectului le întreprind și după încheierea proiectului.

Consolidarea capacităților profesionale și advocacy

Programul acestei direcții a adus laolaltă o serie de artiști și oameni de știință în ateliere organizate pe diverse teme, în orașele partenere, și conferințe menite să genereze dialog, să prezinte cele mai bune practici și lucrări de artă și proiecte existente în domeniu. Evenimentele finale ale proiectului au fost Forumul „Cultură și stare de bine 2021" și un atelier de politici găzduit de Bozar.

Principalele rezultate

Rezultate activități:

În ciuda perioadei dificile de implementare, consorțiul de parteneri consideră că proiectul a atins cu succes rezultatele așteptate. Pandemia de Covid-19 a orientat focusul instituțiilor europene relevante către legătura dintre artă și starea de bine și, în aceste circumstanțe, abordarea inovatoare a proiectului și procesele experimentale întreprinse au devenit foarte relevante și semnificative pentru diferite părți interesate. Pe parcursul proiectului partenerii s-au adaptat constant la restricțiile Covid, au regândit și ajustat iar și iar modul de lucru, fără a diminua calitatea conținutului livrat în proiect. Partenerii au reușit să găzduiască lucrări de artă, să organizeze diferite dezbateri între experți, oameni de știință, artiști, lucrători culturali, au atras noi audiențe și au experimentat noi metodologii. Prin prisma relevanței proiectului, livrabilelor, a calității conținutului, colaborării multidisciplinare, a soluțiilor creative găsite, proceselor de co-creare care au avut loc, proiectul a obținut rezultatele așteptate și uneori a depășit așteptările partenerilor.

Experiența dobândită în urma acestui proiect este o bază bună pentru viitoarele programe la scară mai mare și i-a poziționat pe parteneri într-o zonă favorabilă pentru orice colaborări ulterioare pe această temă. De asemenea, proiectul a informat cu privire la soluțiile structurale pentru cultură, stare de bine și sănătate la nivel național și european.

Experimentare artistică

A) Artistic projects

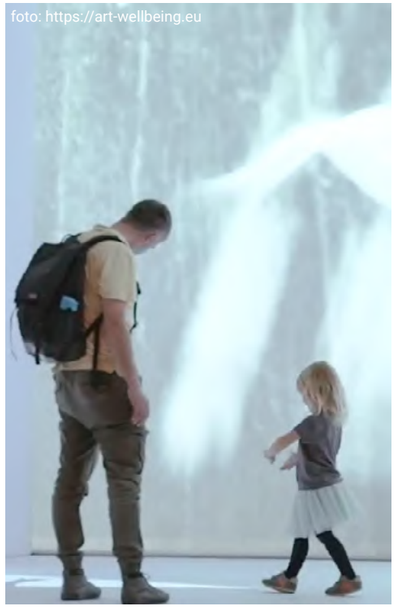
» Comitetul artistic: la începutul proiectului s-a înființat Comitetul artistic, care includea câte un reprezentant al fiecărei organizații partenere. Comitetul a asigurat direcția artistică a proiectului și a fost responsabil pentru selecția artiștilor și proiectelor artistice care urmau să fie dezvoltate și a avut un rol cheie în definirea agendei forumurilor și atelierelor;

» Apelul deschis pentru lucrări de artă: proiectul a oferit oportunitatea de a crea inițiative artistice inovatoare pentru starea de bine. Apelul lansat în aprilie 2020 a fost deschis artiștilor care trăiesc și lucrează în UE, 170 de artiști din 19 țări și-au depus propunerile, dintre care șapte proiecte au fost selectate, co-produse și prezentate la Cluj, Bruxelles și Maribor;

» Expoziția *A Mile in My Shoes | Empathy Museum at Cluj*: expoziția a fost deschisă în 2021 la galeria White Cuib, fiind vizitată de 300 de persoane. În timp ce 15 povești făceau parte din colecția principală, 5 povești noi au fost co-produse de artiști locali în colaborare cu inițiatoarea conceptului Claire Patey. Accentul poveștilor locale (prezentate în limba română) a fost pe comunitățile invizibile și excluse din Cluj - romi, persoane care suferă de depresie, persoane LGBTQ și persoane care trăiesc cu deficiențe motorii și de vedere;

» Expoziția *A Mile in My Shoes | Empathy Museum la Maribor*: expoziția s-a deschis în timpul zilelor de prelansare ale trienalei EKO 8 cu un concert susținut de muzicianul Mlake. Poveștile internaționale și locale relevante pentru subiecte de mediu au fost disponibile publicului sloven;

» Instalația/rezidența *All the Suns* – Radu Cioca: evenimentul a marcat deschiderea Stagiunii 2021/2022 a Operei



Naționale Române, fiind prima instalație artistică care a avut loc în clădirea de operă/teatru. Cei 700 de vizitatori au avut ocazia să treacă de la a fi spectatori la actori, prin șansa unică de a păși pe scenă, purtând cu ei Soarele, într-o coregrafie dinamică și abstractă de lumină. Sunetul ambiental a redat înregistrarea Pământului din spațiu. Evenimentul a declanșat noi colaborări artistice și instituționale, a atras un nou segment de public în spațiul operei și a oferit participanților o experiență imersivă extrem de satisfăcătoare;

» Instalația/atelierul/rezidența *SUPERPOWER!* – Ling Tan: având în vedere pandemia de Covid-19, proiectul a fost adaptat și a luat forma unei rezidențe artistice online. 20 de studenți au participat la ateliere și, îndrumați de artistă, și-au cartografiat emoțiile și percepțiile despre siguranță în campusul studențesc Hașdeu din Cluj, folosind gesturi simbolice concepute de ei. În timpul plimbărilor prin campus studenții au adunat impresii personale, iar datele au fost analizate de artistă și redate într-un raport;

» Instalația/atelierul/rezidența *Closer Than We Think!* – Kara Chin: galeria de Artă Maribor a organizat în vara anului 2021 Trienala Internațională de Artă și Mediu, EKO 8, care a fost dedicată artei și mediului. Una dintre lucrările de artă prezentate în timpul EKO 8 a fost instalația artistică a lui Kara Chin - Closer Than We Think!, 2020, o animație digitală pe trei ecrane cu sunet;

» Spectacolul *Haus of Vulva* – Karmen Daš, Dia Vulva, Patricia Vulva, Vera Vulva: spectacolul unui grup de drag queens - Haus of Vulva a însoțit dezbaterea „Criza mediului și starea de bine a tinerilor", alături de activiștii unui ONG - Tineretul pentru Justiție Climatică din Maribor;

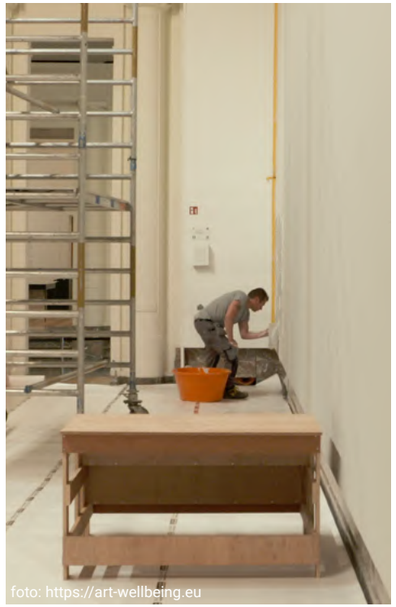


foto: https://art-wellbeing.eu

» Spectacolul *Slam Poetry, Slam Beasts collective and Friends*: UGM a prezentat un spectacol live de poezie slam susținut de colectivul Slam Beasts și Friends, abordând prăbușirile aisbergurilor și ale minților. Spectacolul de poezie slam a fost urmat de un moment muzical. Interpreții au fost: Matic Ačko, Klavdija Volf, Mišel „Amo" Ristov, April Veselko;

» Spectacolul/rezidența artistică *Don't be so emotional* – Nika Rukavina: în timpul spectacolului ei de la Bozar, artista a sculptat aceste cuvinte „Don't be so emotional" în piatră pentru a reproduce durerea care i-a fost provocată de acele cuvinte și apoi, rupând piatra, s-a eliberat de traumele trecute. În a doua parte a spectacolului, vizitatorii au fost invitați să-și aleagă propria propoziție, să o scrie pe farfurii, și să le spargă pentru a experimenta propria lor eliberare simbolică;

» Spectacolul/rezidența artistică *Into the mind* – Sophie Whettnall: instalația de 17 metri lungime pe care Sophie Whettnall o descrie drept „Desen în ipsos" a explorat posibilitățile desenului ca mediu fizic, limitat în timp, performativ și meditativ. Pe sunetul sonatelor pentru pian ale lui Beethoven, interpretate în Sala Henry Le Boeuf de la Bozar, Whettnall a transformat peretele unei expoziții clasice;

» Prelegerea și interpretarea solo la saxofon *Invisible Sounds* – Marc Vilanova: având în vedere restricțiile legate de Covid-19, lucrarea a luat forma unui spectacol pe tema sunetelor invizibile din mediul nostru. Evenimentul a avut loc live și a fost transmis online, ajungând la 19.000 de persoane. Marc Vilanova și-a împărtășit cercetările de 3 ani privind ceea ce el numește frecvențe nedetectabile de urechea umană, frecvențe sub 20 Hz și peste 20 kHz. Publicul clujean a avut ocazia să afle despre aceste sunete care ne înconjoară zilnic în viața noastră și să afle ce sunt, unde pot fi găsite și ce impact au asupra sănătății noastre fizice și psihice. Prezentarea a fost urmată de o interpretare solo la saxofon, artistul transpunând infra și ultrasunetele în sunete perceptibile de om;

» Spectacolul *Carriage Performance* – Matty Davis și Ben Gould: spectacolul axat pe temele empatiei și controlului a fost transmis în direct de la New York pe Facebook și YouTube. Modul în care simțurile corpului evoluează ca urmare a rănilor, traumei și vindecării se află în centrul Carriage, un performance în care artiștii și-au dezvoltat limbajul unic al mișcării, pe care l-au explorat cu intuiție și sensibilitate;

» Discuția *Dance Talk* – Katleen Van Langendonck și Alain Platel: Katleen Van Langendonck l-a intervievat pe regizorul și coregraful Alain Platel și au vorbit despre lucrul cu copiii cu dizabilități, granița dintre controlul corporal și pierderea controlului, între posesia fizică și a fi posedat. Discuția a fost difuzată în direct pe platforma online RADAR - Bozar și a fost urmărită de 357 de persoane;

» Instalația *My Frontier is an Endless Wall of Points* – Joachim Koester;

» Instalația mixtă *A Million Tinkered Solutions* – Lucien Anderson;

» Instalația mixtă *Body Farm* – Harley Kuyck-Cohen.

B) Access: cultural prescriptions

» Proiectul pilot de prescripții culturale pentru burnout: Centrul Cultural Clujean a implementat un pilot de prescripții culturale, oferind participarea la o serie de ateliere creative (7 sesiuni) unui grup de 11 persoane cu simptome de epuizare. Designul atelierelor creative a fost rezultatul colaborării dintre experți și cercetători din domeniile artelor și sănătății. Activitățile creative au fost susținute de o echipă de artiști de la Create.Act.Enjoy. Participanții au luat parte la tot felul de exerciții artistice, cum ar fi actoria, improvizația, dansul, ascultarea muzicii, desenul etc.;

» Pastila culturală pentru starea de bine este o platformă online care oferă recomandări culturale personalizate, pe baza unui chestionar care evaluează starea emoțională a celor care completează chestionarul. Recomandările selectate de o echipă de curatori au fost adaptate la stările emoționale ale participanților și au inclus resurse online de muzică, literatură, film, arte vizuale etc. În acest proiect pilot, aproximativ 600 de persoane au folosit pastila de cultură (site-ul a ajuns la 1200). Rezultatele unui sondaj post-consum a arătat că pentru 75% dintre participanți experiența a avut un efect pozitiv;

» Rețete culturale – un program de lărgire a publicului: pretextul de a oferi vouchere gratuite pentru accesul la galeria UGM a fost creat prin lucrarea „Poate arta contemporană să răspundă nevoilor omului de zi cu zi?", a duo-ului de artiști Monotremu (RO). Artiștii au propus un pliant pe care au oferit un răspuns cu mai multe fațete la întrebarea despre sensul artei în viața indivizilor din zilele noastre. Pliantul a fost distribuit în aproximativ 5.000 de exemplare în cutii poștale și în spații publice din Slovenia. Pliantul includea un voucher pentru o singură vizită gratuită la Galeria de Artă Maribor.

» Proiectul pilot *Art on Prescription*: a fost realizat de Bozar în parteneriat cu Samana, un grup mai mic de persoane care suferă de boli cronice și îngrijitori informali, alături de Mutualité Chrétienne, o companie de asigurări de sănătate. Programul calitativ a constat într-un program interactiv de sesiuni în care un grup de persoane cu simptome de epuizare, CFS (Sindromul de oboseală cronică) sau fibromialgie beneficiau de vizite ghidate la Bozar. Componenta cantitativă a programului pilot a constat într-un număr de 200 de bilete pentru expoziții (1 bilet pentru 2 persoane) livrate beneficiarilor Mutualité Chrétienne.

C) SPAȚIU – 3 spații experimentale pentru artă și stare de bine:

• Într-o școală din Cluj: CCC a coordonat un proces de un an pentru prototiparea unui spațiu pentru artă și stare de bine într-o școală din Cluj-Napoca. Elevii de la Liceul Onisifor Ghibu au acum un nou spațiu de relaxare, dezvoltare emoțională și cognitivă prin artă. Noul spațiu a fost rezultatul unui proces participativ care a avut loc în mai multe etape și a implicat activ comunitatea școlară – 4 profesori, 60 de elevi, 22 de părinți – alături de 20 de experți printre care artiști, designeri, arhitecți, peisagiști și cercetători în psihologie și sănătate publică. Spațiul de 40 de metri pătrați a fost conceput pentru a stimula dezvoltarea emoțională și cognitivă a elevilor prin artă, joc și explorare senzorială. Spațiul poate fi folosit pentru cursuri de artă și muzică și

foto: https://art-wellbeing.eu

pentru învățarea experiențială a diferitelor alte discipline, pentru a desfășura activități extracurriculare, oferind și un cadru foarte bun pentru recreere și relaxare;

• În timpul EKO 8, la Maribor: instalația sonoră cu 8 canale Hverir, Islanda, 2020, propusă de Chris Watson, a abordat relația dintre corp, minte și mediu și a amintit de fragilitatea naturii și de uimirea pe care o inspiră, dar și de amenințarea pe care o reprezintă existența noastră. Instalația lui Chris Watson a fost concepută ca un spațiu experimental pentru contemplare, cu scaune prevăzute pentru imersiunea prelungită în sunetele hipnotice ale lucrării;

• La Bozar, în Bruxelles: Bozar a imaginat spațiul experimental ca un spațiu participativ și colaborativ în cadrul sălilor de expoziție, oferit atât artiștilor, cât și vizitatorilor expoziției Danser Brut. Integrarea acestui spațiu în contextul existent al unei expoziții a oferit numeroase avantaje.

<u>Cercetare</u>

» Un Think Tank Art & Well-being (grup de experți din domenii relevante, inclusiv cultură, sănătate, dezvoltare urbană): a permis construirea unor punți între diferiți actori, activități și părți interesate implicate în orice tip de schimbare comunitară. Înființat ca un grup de Facebook, numit Art & Well-being Community, grupul a ajuns la peste 100 de membri, a alimentat colaborări și explorări ulterioare la intersecția artei și sănătății și a pus bazele unei posibile viitoare rețele în domeniu;

» O metodologie de cercetare pentru proiectul Art & Well-being:

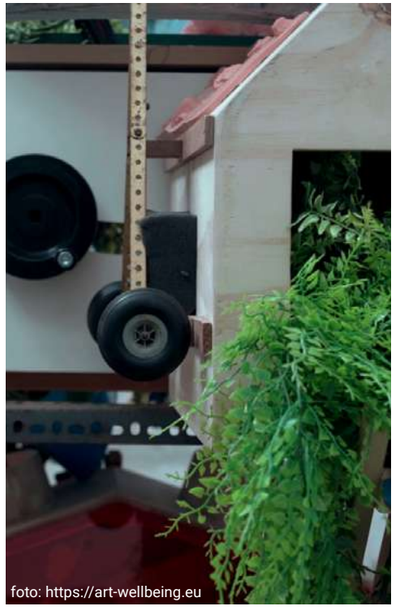


foto: https://art-wellbeing.eu

au fost dezvoltate metodologii și instrumente pentru evaluarea efectelor participării culturale asupra stării de bine. Acestea includ instrumente de cercetare (chestionare), ghiduri de colectare a datelor, consimțământul pentru participarea la cercetare. Metodologia propusă a fost folosită pentru evaluarea unora dintre intervențiile artistice: proiectul pilot de Prescripții Culturale pentru Burnout, instalația artistică All the Suns a lui Radu Cioca, expoziția pop-up itinerantă A Mile in My Shoes, Pastila culturală pentru starea de bine;

» O cercetare care explorează impactul artei și al participării culturale asupra stării de bine fizice, emoționale și mintale a oamenilor pe perioada pandemiei Covid 19: studiul realizat în colaborare cu experți internaționali s-a derulat la nivel european, instrumentul de colectare a datelor fiind disponibil în 8 limbi (română, engleză, maghiară, italiană, slovenă, franceză, olandeză și spaniolă), obținându-se peste 1.500 de răspunsuri din peste 20 de țări. Datele colectate au oferit o imagine de ansamblu, la nivel european, asupra contribuției artei asupra bunăstării fizice, psihice, emoționale;

» Cercetarea *Reducerea nivelului de burnout prin artă*: evidențiază toate perspectivele persoanelor implicate în intervenția pilot co-creată pentru persoanele care manifestă simptome de burnout și evaluează procesul de co-creare și implementare, precum și impactul intervenției asupra stării de bine a participanților care au fost selectați să participe în proiectul pilot;

» Cercetarea *Impactul artelor aspra nivelului de burnout al personalului din spitalele din România*: după rezultatele promițătoare ale proiectului pilot de prescripții culturale pentru burnout s-au continuat activitățile creative și s-au organizat ateliere pentru reducerea simptomelor de burnout în rândul personalului din spitale. Centrul Cultural Clujean a contribuit la acest program, implementat de Create.Act.Enjoy, prin măsurarea impactului intervenției artistice asupra stării de bine a personalului spitalului, pentru a înțelege modul în care arta influențează simptomele epuizării și starea de bine a oamenilor care lucrează în medii obositoare;

» Evaluarea impactului intervenției artistice *All the Suns* a artistului Radu Cioca: intervenția artistică a fost foarte bine primită de public, după cum reiese din sondajul realizat la final, pe 192 de participanți, cu scopul de a identifica felul în care oamenii s-au simțit în timpul evenimentului și modul în care au perceput opera de artă. Un procent foarte mare de oameni au apreciat experiența ca fiind una foarte semnificativă, care i-a făcut să se simtă mai bine, reflectând asupra vieții lor personale și trezindu-le curiozitatea de a descoperi mai multe opere de artă care explorează legătura dintre artă și bunăstare;

» Evaluarea impactului expoziției *A Mile in My Shoes | Empathy Museum*: sondajul realizat pe vizitatorii expoziției, adusă pentru prima dată la Cluj, a scos la iveală faptul că pentru 50% dintre participanții care au răspuns imediat după vizitarea expoziției, experiența a fost semnificativă, i-a făcut să se simtă emoționați și să reflecte asupra vieții lor. Expoziția a adus în prim-plan importanța conștientizării, a învățării, a ascultării și înțelegerii celuilalt, printr-un exercițiu de empatie;

» Articolul științific *Participation to Leisure Activities and Well-Being in a Group of Residents of Naples-Italy: The Role of Resilience*;

» Articolul de documentare *Artă pe rețetă, împotriva burnout-ului*, publicat în revista Scena 9;

» Articolul de documentare *Art & Well-being experimental space in Cluj*, publicat în Iqads;

» Catalogul *EKO 8 Triennial* cu toate lucrările de artă și evenimentele prezentate în cadrul EKO 8 Triennial, organizat la Maribor de UGM;

» Publicația *Art & Well-being* conținând perspective oferite de artiști, specialiști în sănătate publică, arhitecți, beneficiari, asupra întrebării „Cum contribuie arta la bunăstarea noastră?”. Această publicație atrage atenția asupra rezultatelor proceselor și activităților exploratorii ale proiectului AWE, și prezintă povești ale beneficiarilor unor evenimente culturale, oameni care lucrează în domeniul artelor și alți profesioniști care implică arta în munca lor;

» Raportul de evaluare a proiectului *Art & Well-being*: prezintă principalele concluzii la care au ajuns organizațiile consorțiului și o serie de colaboratori externi ai proiectului la finalul perioadei de implementare a acestuia. Documentul ar putea oferi, de asemenea, câteva perspective valoroase pentru alte organizații care lucrează în domeniul artei și care urmăresc să integreze dimensiunea stării de bine în organizația lor.

Advocacy

» **3 dialoguri între artiști și oameni de știință:**

- *Orașe mai bune* (Cluj-Napoca, 3 decembrie 2019): 40 de artiști, profesioniști din domeniul cultural, oameni de știință, psihologi, profesioniști din domeniul sănătății și urbaniști, s-au angajat într-un dialog cu privire la rolul culturii pentru proiectarea unor spații mai bune și oferirea unei calități mai bune a vieții și a stării de bine a cetățenilor care locuiesc în Cluj-Napoca;
- *Arta pe rețetă* (Bruxelles, 22 ianuarie 2020): dialogul s-a concentrat pe condițiile de implementare a programelor de prescripții culturale în spațiile de artă (muzee, galerii, etc). La întâlnire au participat lucrători culturali și artiști;
- *Istoria ecologiei și artei în Slovenia* (Maribor, 16 septembrie 2020): masa rotundă la care au participat curatorul Meta Gabršek Prosenc, regizorul Mako Sajko și artista Polonca Lovšin, moderată de Jure Kirbiš, a reunit vorbitori din diferite generații și a analizat istoria gândirii ecologice reflectată în practicile de artă vizuală din anii 1960 până în prezent.

» **3 Forumuri *Culture and Well-being* (online)** în **Cluj și Bruxelles**

- *SIMM-POSIUM* (Bruxelles, 12.01.2021 – 09.03.2021): 9 sesiuni online gratuite despre impactul social al creării muzicii. Sesiunile online săptămânale au reunit unii dintre cei mai importanți specialiști ai lumii pentru a explora teme care combină muzica și activismul. Ei au abordat probleme precum „muzică în detenție", „proiecte de muzică socială în Sudul Global" și „proiecte de muzică socială interculturală";
- Dezbaterea *Arta pe rețetă ne poate face din nou sănătoși?* (24.06.2021): au participat Dirk De Wachter, Luc Van Gorp, Kristine Timperman, Nils Fietje, Anne-Mie Van Kerckhoven și Julie Rodeyns. Discuțiile s-au concentrat pe promovarea bunelor practici din diferite țări pe tema prescripțiilor culturale, fiind oferite și recomandări pentru sectorul cultural, medical și politic;
- *Cluj Forum, The Culture and Wellbeing Forum 2021. Scaling Up Arts and Culture Interventions for Health* (25 – 27.10.2021): a reunit aproape 200 de cercetători, profesioniști din cultură și sănătate, factori de decizie, studenți și oameni interesați de artă și starea de bine, într-o serie de întâlniri structurate sub formă de paneluri, ateliere și networking.

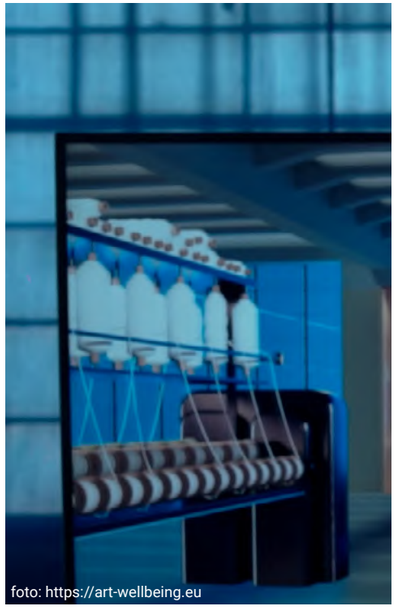


foto: https://art-wellbeing.eu

Rezultate de comunicare și diseminare:

» 170 de postări pe Facebook;
» 65 de postări pe Instagram;
» 65 de postări pe diverse site-uri;
» 27 de videoclipuri pe Youtube;
» 85 de comunicate de presă, articole în ziare online, emisiuni radio etc.;
» 5 articole publicate în reviste și reviste de specialitate;

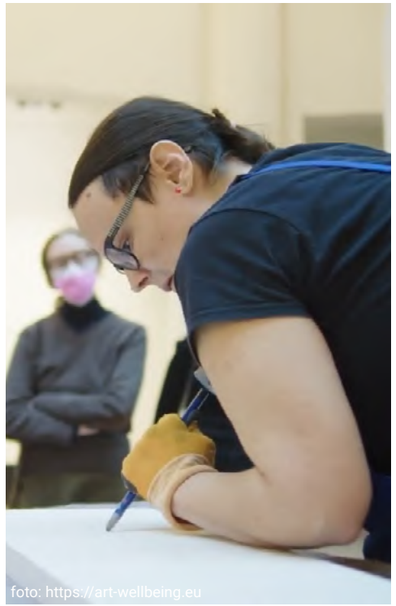


foto: https://art-wellbeing.eu

- aproximativ 1.500 de fotografii;
- participarea la 7 evenimente și conferințe internaționale;
- 6 buletine informative distribuite către 160 de abonați și către abonații newsletter-ului fiecărui partener;
- 1 carte (disponibilă în format online și tipărită în 550 de exemplare);
- 2 rapoarte de cercetare, 2 fișe informative, 2 pagini web de vizualizare a datelor;
- 1 raport de cercetare efectuat asupra activităților desfășurate de personalul medical;
- 1 raport de evaluare calitativă a proiectului;
- 1 catalog EKO 8 Triennal;
- 1 premiu: trienala EKO 8, cu 4 lucrări de artă selectate în proiectul *Art & Well-being*, a fost distinsă cu Premiul ICOM Slovenia 2021.

Despre AWE

cu Rarița Zbranca, managerul proiectului

foto: https://art-wellbeing.eu

Căror nevoi îi răspunde proiectul?

Conform unui studiu al Organizației Mondiale a Sănătății, depresia este factorul principal de dizabilitate la nivel mondial. La nivel european este al doilea. Participarea culturală are un impact pozitiv important asupra stării de bine fizice, mintale și emoționale a oamenilor.

Proiectul și-a dorit să genereze o conștientizare cu privire la acest potențial al artei de a ne îmbunătăți calitatea vieții. Există deja zona profesionalizată de terapie prin artă, care este specializată în tratarea unor boli precum depresia, însă o explorare în afara acestei zone este mai puțin întâlnită.

Proiectul a pornit și din nevoia de a-i încuraja pe cei din sectorul cultural să ia în considerare și această dimensiune a muncii lor (arta/cultura pentru starea de bine a individului). Pentru a înțelege mai bine cum se produce acest impact, proiectul a inclus și o componentă de cercetare.

Participarea la o activitate culturală săptămânală poate avea un efect terapeutic de creștere a stării de bine subiective a unei persoane, chiar dacă acea activitate nu a fost gândită explicit pentru acest efect.

Chiar dacă emoțiile ne însoțesc la fiecare pas, fiecare decizie, nu suntem educați pentru a le înțelege, accepta și gestiona într-un mod care să ne asigure relații profunde și starea de bine. Cultura are mijloacele de expresie și de conectare necesare pentru a ne conștientiza sentimentele, a ne ascuți simțurile și a ne regândi relațiile. Echipa noastră a început explorarea relației dintre artă și starea de bine cu patru ani în urmă. Mă bucur că prin acest proiect am extins intervențiile și cercetarea despre artă și stare de bine fizică, emoțională și mintală, alături de parteneri europeni cu experiență în acest domeniu.

Pe scurt, proiectul vine în întâmpinarea următoarelor nevoi sau provocări:

» Există o înțelegere generală foarte limitată a legăturilor dintre artă și starea de bine;

» În prezent, nu există un dialog structural sau o abordare globală pentru colaborare între diverșii actori din sănătate și cultură;

» Persoanele cu nevoi speciale sau cele care suferă de probleme de sănătate mintală sau fizică nu sunt, de obicei, la curent cu ofertele culturale și au acces limitat sau, în unele cazuri, nu au acces deloc la instituțiile culturale;

» În prezent nu există nicio cercetare sau bază de date cu inițiative existente în acest domeniu.

Ce activități realizează asociația în acest proiect?

Centrul Cultural Clujean (CCC) a fost liderul proiectului *Art & Well-being*, colaborând îndeaproape cu Bozar, UGM – Galeria de Artă a orașului Maribor și Fundația Bruno Kessler. În calitatea sa de lider, Centrul a menținut legătura cu ofițerul de proiect alocat de Comisia Europeană, a fost responsabil de managementul proiectului și de coordonarea partenerilor în vederea îndeplinirii obiectivelor propuse și a angajamentului față de finanțator.

CCC a fost responsabil pentru dezvoltarea AWE Think Tank și a contribuit la înființarea și la activitățile Comitetului artistic. A organizat un workshop pentru artiști și oameni de știință, Forumul final AWE la Cluj. A coordonat implementarea uneia dintre componentele artistice, a găzduit artiști în rezidență și a sprijinit producția și prezentarea publică a operelor de artă dezvoltate în cadrul componentelor artistice și rezidențelor, dar și a lucrărilor/instalațiilor individuale (pentru spații experimentale). A implementat un pilot de prescripții culturale pentru burnout și un alt proiect pilot Pastila culturală pentru starea de bine, a creat un spațiu experimental pentru artă, corp și minte, a inițiat și a contribuit la colectarea datelor pentru cercetare și la prezentarea rezultatelor cercetărilor. A coordonat activitățile de comunicare și diseminare, inclusiv publicația finală.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de organizația dv.?

Proiectul a vizat mai mulți beneficiari:

» Persoane, comunități și grupuri cu nevoi speciale din comunitățile locale care au cel mai mult de câștigat și cel mai puțin acces, precum și oricine altcineva are nevoie de beneficiile holistice ale artelor. În prezent, în comunitățile mici din Europa există mulți oameni, inclusiv bolnavi sau persoane cu diferite dizabilități, care au acces foarte limitat la arte.

» Lucrători culturali: aceștia își pot servi mai bine publicul prin împărtășirea celor mai bune practici legate de artă și stare de bine, dezvoltarea de noi proiecte, metodologii și rețele. Interes există, precum și o serie de cercetări și multă bunăvoință în jurul chestiunilor legate de artă și stare de bine în cadrul instituțiilor culturale, dar, adesea, din cauza resurselor limitate, lucrătorii culturali trebuie să facă alegeri și să prioritizeze modul în care își pot servi cel mai bine publicul ținând cont de resursele financiare și umane de care dispun. Ca urmare, mulți lucrători culturali se confruntă cu dificultăți în atingerea obiectivelor lor ambițioase, cum ar fi să facă instituțiile mai accesibile, să atragă noi audiențe, să ajungă la persoane cu nevoi speciale.

» Artiști: creând oportunități de a ieși în comunitatea

foto: https://art-wellbeing.eu

foto: https://art-wellbeing.eu

locală pentru a promova stare de bine prin cultură, lucrând în același timp cu public mixt în cadrul instituțiilor și la nivel transnațional în jurul bunăstării individuale și comunitare, proiectul stimulează reflecție cu privire la producerea de noi lucrări artistice și la nașterea unor noi idei.

» Publicul larg: proiectul implică diferite audiențe, atât în cadrul instituțiilor culturale, cât și în afara comunităților. Chiar și cei mai sănătoși și fericiți dintre noi se îmbolnăvesc uneori sau experimentează stres sau alte emoții negative. Starea de bine este un aspect care ne privește pe toți.

» Profesioniști în domeniile sănătății, psihologiei, urbanismului, cercetători și factori de decizie: prin crearea unor oportunități pentru cercetare, dialog și schimb de cunoștințe, se conturează perspectiva cooperării cu actorii culturali, care au ocazia să-și îmbogățească practică și cunoștințe.

» Instituții culturale și alte instituții publice: scopul AWE este de a inova la nivelul structurilor organizaționale, cunoștințelor și procedurilor instituționale care pot favoriza stare de binea membrilor și a publicului acestora.

Cum ați ales și atras partenerii în acest proiect?

Proiectul s-a dezvoltat pe baza interesului comun pentru temele proiectului și relațiile de colaborare existente la momentul inițierii aplicației. Proiectul *Art & Well-being* s-a bazat pe trei dimensiuni: cercetare, program artistic, politici publice, motiv pentru care era important ca partenerii din proiect să fie cu experiență și expertiză pe aceste dimensiuni. Astfel, Bozar și UGM sunt două instituții cu o puternică componentă artistică, cu experiență în organizarea de evenimente artistice și în activități care implică artiști și lucrători culturali, iar Bruno Kessler Foundation (BKF) este un institut de cercetare cu experiență în studii interdisciplinare.

Care este valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a avut fiecare organizație în proiect?

Bozar a avut capacitatea de a trasa și de a realiza conexiuni importante cu diferiți stakeholderi la nivel european, iar acest aspect a fost foarte important pentru un proiect-pilot cum a fost AWE. Prezența BKF, un institut de cercetare, în consorțiu a contribuit semnificativ la consolidarea expertizei celorlalți parteneri în acest tip de activitate. De asemenea, colaborarea interinstituțională la nivel european a permis mobilități și deschideri noi pentru artiștii români de a-și evidenția potențialul creativ și artistic. Practicile europene au adăugat cu siguranță un plus de valoare proiectului atât la nivel de conținut, cât și la nivel de networking și diseminare a

rezultatelor. Un proiect realizat exclusiv cu parteneri naționali nu ar fi oferit o perspectivă exhaustivă, ci mai degrabă s-ar raporta la o practică contextual valabilă, fără o deschidere către orizonturi mai largi.

Care este bugetul aferent asociației în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

Valoarea totală a finanțării UE pentru proiect a fost de 200.000 € (60%), iar contribuția totală a partenerilor a fost de 133.334 € (40%). Din aceste sume, Centrul Cultural Clujean a primit un grant UE de 85.371 €, iar cofinanțarea a avut o valoare de 56.915 €. Această cofinanțare a fost asigurată din fonduri atrase, printre care de la Primăria Cluj-Napoca.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Interdisciplinaritatea proiectului a oferit posibilitatea explorării unor practici artistice inovatoare cu impact direct asupra stării de bine psihice, emoționale, mintale a persoanelor care interacționează cu arta.

Cercetarea demarată prin proiectul AWE cu privire la impactul artei și al participării culturale asupra stării de bine fizice, psihice, emoționale evidențiază și măsoară impactul acestora într-un context special, atipic, cum este cel al pandemiei de Covid 19.

Inovarea în cadrul acestui proiect a apărut la nivel individual (pentru artiști și publicul larg), organizațional (pentru reprezentanții organizațiilor culturale), societal (pentru specialiștii din domeniul sănătății publice, pentru cercetători și psihologi), instituțional (pentru cei care definesc și propun politici publice).

Proiectul are potențialul, chiar și după finalizarea acestuia, de a inova la nivelul politicilor publice naționale și europene în ceea ce privește dimensiunea artei și rolul benefic pe care aceasta îl are în societatea contemporană caracterizată de schimbări rapide.

Ce impact a avut proiectul?

Proiectul a avut o contribuție socială inovatoare semnificativă, în primul rând prin modulele sale de experimentare: proiectele pilot de prescripții culturale implementate (în diferite abordări) în trei orașe, spațiile pentru artă și stare de bine și operele de artă experimentale produse. Centrul Cultural Clujean a pilotat mai multe programe la sfârșitul cărora a definitivat două metodologii: una pentru organizarea viitoarelor programe

foto: https://art-wellbeing.eu

foto: https://art-wellbeing.eu

de prescripții culturale pentru burnout și una pentru co-proiectarea spațiilor experimentale pentru artă, corp și minte în instituțiile publice. Una dintre metodologii poate fi folosită de organizații pentru a implementa viitoare programe de prescripții culturale și pentru a măsura impactul programelor în alte contexte. Cealaltă metodologie poate fi folosită de municipalități pentru a angaja echipe multidisciplinare în realizarea spațiilor de artă și stare de bine în instituții publice. Bozar a dezvoltat noi metode și practici grație programului de prescripții culturale, implementând in situ o serie de ateliere personalizate pentru un grup care suferă de boli cronice, adresând nevoile lor specifice pentru a le îmbunătăți starea de bine.

Prin programul de co-creare au fost create cadre experimentale pentru producerea și prezentarea lucrărilor artistice vibrante. Programul de co-creare a oferit partenerilor posibilitatea de a implementa proiecte artistice noi de înaltă calitate, în care artiștii au primit credit pentru a crea opere de artă care contribuie la starea de bine individuală și comunitară într-o manieră nerestricționată, rezultând lucrări de artă inovatoare, multidisciplinare, unele implicând modelare 3D, pentru a crea experiențe imersive și terapeutice. Apelul deschis pentru lucrări de artă lansat la nivel european de partenerii de proiect a oferit o oportunitate valoroasă de reflecție artistică chiar la începutul pandemiei de Covid 19.

Proiectul a reușit să ajungă la un public larg și divers, experți din diferite domenii (de la sectorul cultural la sectorul sănătății), precum și artiști, parteneri culturali și publicul larg. Proiectul a făcut mai vizibilă legătura dintre artă și sănătate/stare de bine în diferite grupuri: indivizi sau comunități cu nevoi speciale, lucrători culturali sau experți în domeniul sănătății. Pe lângă publicul larg, proiectul a crescut gradul de conștientizare și a reușit să angajeze experți în sănătate, cultură, știință și administrație publică. De asemenea, a adus dovezi despre impactul artei asupra sănătății și stării de bine, sprijinind transpunerea în acțiune a priorităților specifice ale Noii Agende Europene pentru Cultură și ale Planului de lucru al UE pentru Cultură.

Proiectul a permis o colaborare bogată la nivelul parteneriatului oficial și mai departe, facilitând parteneriate de lucru noi și inovatoare la nivel local și internațional: Bozar și-a unit forțele cu un consorțiu de muzee și cu companii de asigurări sociale, dezvoltând programul de prescripții culturale; Centrul Cultural Clujean a dezvoltat un parteneriat solid cu Departamentul de Sănătate Publică al universității locale; atât Centrul Cultural Clujean, cât și Bozar au intrat într-un parteneriat cu Organizația Mondială a Sănătății, etc. Având în vedere interesul pentru domeniul proiectului, s-au oferit diverse ocazii de a prezenta rezultatele proiectului la conferințe internaționale. De asemenea, rezultatele

activităților AWE sunt explorate în activitățile curente ale proiectului *CultureForHealth*, care răspunde obiectivului acțiunii pregătitoare – Dezvoltarea politicilor pentru cultură și stare de bine în UE. Proiectul are ambiția de a genera o adevărată schimbare de politici publice la nivel european, regional și local prin crearea unor conexiuni între politicile de sănătate, culturale și sociale.

Care sunt beneficiile participării la acest proiect pentru organizație și echipa de proiect?

Perspectiva inovatoare Art & Wellbeing a oferit tuturor partenerilor oportunitatea de a-și extinde rețelele și abordările multidisciplinare ale activităților lor, sporind cooperarea cu alte organizații. Apelul deschis pentru artiști lansat în cadrul proiectului a oferit artiștilor europeni șansa de a continua să lucreze și să se dezvolte pe tema artei și a stării de bine și organizațiilor partenere din consorțiu să expună și să prezinte noi lucrări de artă și noi formate artistice. Acest lucru a oferit tuturor partenerilor șansa de a-și diversifica audiența și de a vedea noi oportunități de dezvoltare a audienței.

Un alt avantaj a fost sporirea dimensiunii europene a Centrului Cultural Clujean și poziționarea acestuia ca un pol de expertiză în domeniul artei și bunăstării în Europa de Est și nu numai.

Experiența interculturală a fost un alt beneficiu major al acestui proiect european, schimbul de bune practici de lucru în medii complexe care implică multă spontaneitate în luarea unor decizii și multă prezență de spirit.

Decalajul între competențele dobândite în alte medii de lucru, în care se produce o specializare a modului de lucru, poate fi diminuat și prin participarea la un astfel de proiect care implică multă diversitate și interdisciplinaritate.

Au existat și aspecte dificile generate de participarea la acest proiect?

Cea mai mare provocare întâmpinată până acum în proiect a fost nesiguranța prefinanțării proiectului de către Comisia Europeană. După anunțul public al rezultatelor selecției proiectelor finanțate, pentru unele dintre organizații, considerate ca având capacitate financiară redusă, au fost puse sub semnul întrebării primirea prefinanțării și implementarea proiectului.

O altă provocare întâmpinată la nivelul managementului de proiect a fost dată de pandemia de Covid-19, care a schimbat în mare măsură modul de implementare a acestuia, atât din punct de vedere al calendarului, cât și al conținutului, pe alocuri. A fost nevoie de o readaptare a modului în care au fost gândite o parte din activitățile cuprinse în proiect.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Să conecteze participarea la proiectul european cu modul de lucru și interesele organizației, pentru a integra cât mai natural proiectul în programul acesteia. Să cunoască cel puțin o parte din partenerii consorțiului căruia i se alătură.

Alte informații

Proiectul *Art & Well-being* se integrează, în cadrul Centrului Cultural Clujean, într-un program pe termen lung numit „Spațiu Interior”, o inițiativă interdisciplinară care adresează tema stării de bine psihice, fizice, emoționale. Artiști, oameni de știință, experți în domeniul sănătății și al psihologiei colaborează pentru a aduce în atenția publică pericolele care ne amenință azi sănătatea mintală și emoțională. Toți aceștia lucrează împreună pentru a cerceta și experimenta modul în care arta și participarea culturală pot contribui la stare de binea interioară a locuitorilor unui oraș.

Programul „Spațiu Interior” își dorește ca orașul Cluj-Napoca să devină unul dintre primele orașe europene care să includă stare de binea psihologică printre factorii strategici pentru dezvoltarea durabilă și un important centru de expertiză în artă și starea de bine în Europa Centrală și de Est.

Date de contact ale organizației

Asociația Centrul Cultural Clujean, Cluj-Napoca
Website: www.cccluj.ro; e-mail: office@cccluj.ro
Manager de proiect: Rarița Zbranca

foto: Vlad Dumitrescu

Tele-Encounters: Beyond the Human

Categorie: Proiect de cooperare europeană de mai mică amploare

Consorțiu: 3 parteneri din 3 țări

Lider: Teatrul „George Ciprian" din Buzău (România)

Parteneri:

» UCAM – Universidad Católica San Antonio de Murcia (Spania)

» Cooperativa Sociale Circolo Industria Scenica ONLUS (Italia)

Domenii: artele spectacolului (teatru), telematică, animație și modelare 3D, migrație, inteligență artificială (IA), robotică, etică

Perioadă: 1 septembrie 2020 – 31 august 2023

Buget total: 333.332 €

Grant UE: 199.999 € (60%)

Bugetul partenerului român: 149.333 EUR €

Grantul partenerului român: 89.599 EUR € (60%)

Website: https://tele-encounters-beyond.eu

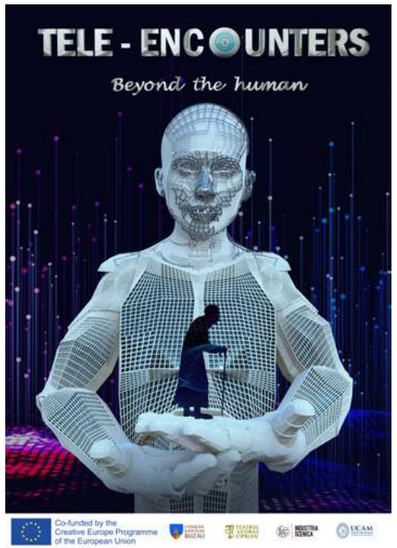
Proiectul pe scurt

Tele-Encounters: Beyond the Human explorează impactul Internetului, al roboților și al inteligenței artificiale asupra relațiilor umane, precum și integrarea creativă și semnificativă a acestor tehnologii în artă. Tema centrală a proiectului este potențialul dezvoltării roboților sociali ca însoțitori pentru persoanele vârstnice în contextul migrației și al singurătății la vârste înaintate. Prin teatru telematic și artă digitală interactivă este vizată, de asemenea, consolidarea abilităților artiștilor, ale profesioniștilor din cultură, ale specialiștilor în tehnologie și ale cercetătorilor de a explora mediile digitale cu luciditate și spirit critic. În plus, proiectul își propune să deschidă către publicul larg dezbaterea referitoare la viitorul și etica interacțiunilor dintre om și robot.

Copii și vârstnici din România, Spania și Italia au fost invitați să participe la ateliere creative conduse de o echipă de artiști de teatru și animație digitală, precum și experți în etică și robotică. Publicul și-a imaginat modele de roboți sociali, trăsăturile lor de personalitate și designul acestora, prin raportare la dimensiunea etică a interacțiunilor dintre om și robot. Roboții au fost aduși la viață de artiști și experți în tehnologie sub forma unor modele 3D virtuale, interactive, cu inteligență artificială, disponibile online pe platforma „Imaginary Robots".

În faza a doua a proiectului, a fost realizat spectacolul de teatru telematic „2032 SMART-FAMILY", care se joacă simultan în România și Italia, în două săli de teatru conectate online prin videoconferință. Povestea, situată într-un viitor apropiat, urmărește relația dintre o mamă vârstnică din România, fiica sa din Italia și familia acesteia, pe fundalul medierii tehnologice prin camere video și a prezenței unui robot de companie. Piesa de teatru are la bază interviuri cu emigranți și părinți vârstnici rămași în România. Modelele create de public în cadrul atelierelor au fost surse de inspirație pentru construcția robotului Ogmios Z42, care funcționează ca o păpușă digitală controlată live.

Interviurile cu emigranți și părinți vârstnici și feedbackul publicului vor fi analizate în patru studii academice, publicate apoi în cartea proiectului. Activitățile de consolidare a capacității profesioniștilor din sectorul creativ și cel tehnologic vor include transmisiuni în regim de livestream, ateliere telematice, conferințe, un simpozion și diseminarea cărții proiectului.



Obiectivele proiectului:

» Să exploreze integrarea tehnologiilor digitale (teleprezență, roboți și IA) în artă, facilitând cooperarea artiștilor, a cercetătorilor și a tehnicienilor cu scopul consolidării aptitudinilor lor profesionale în contextul digitalizării accelerate a mediului de lucru;

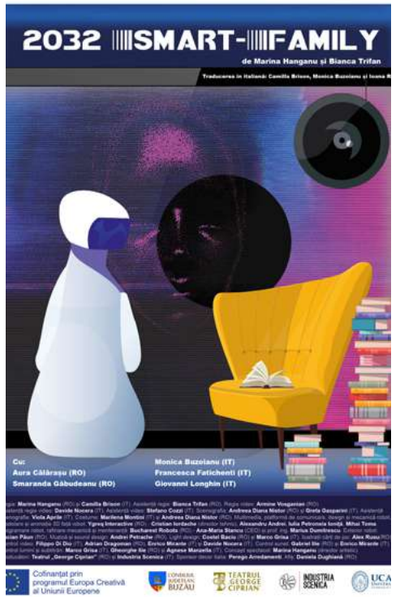
» Extinderea accesului publicului offline și online și consolidarea relației cu publicul deja existent, aducând împreună grupuri din generații diferite și facilitând participarea vârstnicilor la evenimente culturale digitale alături de cei tineri;

» Să exploreze conceptul de grijă în familiile transnaționale din perspectivă robotică, imaginând roluri potențiale pentru roboții sociali și deschizând către public dialogul referitor la etica implicării acestora în viața de familie.

Principalele activități

» Ateliere pentru dezvoltarea unor modele de roboți sociali

În prima parte a proiectului, au fost organizate două ateliere în fiecare țară pentru crearea unor modele de roboți sociali împreună cu publicul local. Unul li s-a adresat seniorilor/adulților, iar celălalt, copiilor. Aceste activități au cuprins module coordonate de regizori de teatru, artiști de modelare și animație



digitală 3D, experți în robotică și eticieni din fiecare țară. Publicul a fost invitat să reflecteze asupra eticii interacțiunii dintre om și robot și să își imagineze personalitatea unui robot social ideal și aspectul său fizic. Au rezultat peste 90 de personaje-roboți, ale căror descrieri și referințe vizuale au fost reunite în trei broșuri online, publicate pe website-ul proiectului. În plus, contribuțiile creative ale participanților au fost analizate într-un studiu ce răspunde la întrebarea: cum trebuie să arate și să se comporte un robot de companie pentru a fi acceptat de oameni?

» Realizarea unei platforme interactive cu modele virtuale de roboți

Cei trei artiști de modelare și animație 3D selectați anterior au realizat șase modele virtuale de roboți pornind de la creațiile participanților la atelierele din cele trei țări. Aceste personaje virtuale, active pe website-ul „Imaginary Robots", au inteligență artificială conversațională și sunt capabile să interacționeze cu utilizatorii online în scris și verbal, în limba engleză. Răspunsurile roboților sunt însoțite de mișcări (animații predefinite), alese chiar de roboți în funcție de emoția detectată în discursul interlocutorului. Implementarea tehnică a platformei i-a revenit partenerului din Spania. Echipa de proiect din fiecare țară a organizat prezentări pentru grupuri de copii/adolescenți și seniori, care au completat apoi chestionare despre experiența comunicării cu personajele virtuale. Reacția lor va fi analizată într-un studiu despre interacțiunea dintre om și inteligența artificială conversațională.

» Interviuri

Teatrul „George Ciprian" a fost responsabil de intervievarea vârstnicilor ai căror copii adulți au emigrat, respectiv a emigranților români ai căror părinți trăiesc singuri în România. Interviurile au fost analizate din punct de vedere sociologic pentru a înțelege relația dintre părinții rămași și copiii plecați și rolul pe care îl joacă tehnologia în menținerea apropierii dintre ei. Transcrierile interviurilor sunt disponibile online în română și în engleză pe site-ul proiectului, în secțiunea „Migration Stories".

» Spectacolul de teatru telematic

Pe baza interviurilor, a fost scrisă piesa de teatru „2032 SMART-FAMILY", care urmărește relația dintre o mamă vârstnică rămasă în România, robotul său de companie, fiica sa plecată în Italia și familia acesteia. Acțiunea se petrece în anul 2032, când roboții sociali vor face parte, probabil, din familie. Robotul a fost construit special pentru spectacol și are ca sursă de inspirație modelele create de participanții la ateliere. Acesta funcționează ca o păpușă digitală, controlată în timp real de actrița care îi împrumută, de asemenea, vocea și expresia sa facială. Piesa de teatru telematic este bilingvă, se joacă în română și italiană și se desfășoară simultan în România și Italia, cu public prezent fizic în ambele spații și actori care interacționează prin videoconferință pe Internet. La finalul spectacolului, publicul este invitat să completeze un chestionar, necesar pentru elaborarea unui studiu despre teatrul telematic. Una dintre reprezentații va fi transmisă live pe Internet.

» Activități de comunicare

În afara activităților uzuale de promovare – conferințe de presă, comunicate de presă, promovare în mediile de socializare, website-ul proiectului – Teatrul „George Ciprian" organizează ateliere de jurnalism pentru liceeni. Adolescenții învață să realizeze reportaje video, vlog-uri și interviuri și promovează, astfel, activitățile proiectului. În Italia, Industria Scenica promovează proiectul cu ajutorul membrilor comunității locale în cadrul unor „campanii de comunitate". În Spania, universitatea UCAM se axează pe comunicarea și diseminarea în mediul academic.

» Activități de diseminare

Toate studiile vor fi publicate separat în mediul online și vor fi reunite la finalul proiectului într-un volum în limba engleză, realizat în format digital și tipărit. Rezultatele proiectului vor fi sintetizate într-o broșură disponibilă în patru limbi. Vor fi susținute ateliere

de teatru telematic pentru studenți la teatru din România și Italia. Fiecare partener va organiza o conferință de diseminare și va participa la simpozionul final din România. Filmul documentar al proiectului, subtitrat în engleză pentru un public internațional, va prezenta procesul de lucru și principalele rezultate.

Principalele rezultate

Principalele livrabile ale proiectului sunt șase ateliere pentru crearea modelelor de roboți sociali, metodologia de lucru dezvoltată în acest sens, trei broșuri cu descrieri și desene ale roboților imaginați de participanți, o platformă interactivă online care conține șase roboți virtuali, o colecție de interviuri cu emigranți români și părinți vârstnici rămași acasă, o piesă de teatru telematic tradusă în română, italiană, spaniolă și engleză, un spectacol de teatru telematic cu 10 reprezentații simultane în România și Italia, un robot, cartea proiectului și simpozionul, care va fi înregistrat.

Toate acestea sunt sustenabile, fie pentru că sunt native mediului digital, cum este cazul platformei cu modele de roboți, fie pentru că vor fi documentate audio-video sau în scris, în mai multe limbi. După terminarea proiectului, rezultatele vor putea fi accesate în scop educativ sau de cercetare. Păpușa-robot, de pildă, va putea fi folosită de studenții de la facultatea de teatru care se specializează în păpuși-marionete.

Rezultatele pe care le vizează proiectul sunt:

» Îmbunătățirea capacității artiștilor și a tehnicienilor de a coopera în vederea integrării creative a tehnologiei (telematică, inteligență artificială și roboți) în artă;

» Transferul interdisciplinar de aptitudini între artiști, tehnicieni și experți în științele sociale;

» Creșterea gradului de conștientizare a publicului cu privire la impactul tehnologiei (Internet, roboți, inteligență artificială) asupra relațiilor interumane din perspectivă etică;

» Familiarizarea publicului cu stadiul actual de dezvoltare a roboticii;

» Creșterea calității artistice prin încorporarea creației publicului;

» Consolidarea relației cu publicul local prin implicarea sa în procesul artistic și lărgirea accesului la evenimente culturale prin live streaming și video-on-demand;

» Familiarizarea unui public din mai multe generații cu teatrul telematic și arta digitală interactivă;

» Facilitarea accesului vârstnicilor și al imigranților la evenimente culturale cu specific digital;

» Conștientizarea cauzelor și a efectelor singurătății la vârste înaintate;

» O mai bună înțelegere la nivel european a efectelor migrației asupra calității vieții persoanelor aflate la distanță unele de altele;

» Dezvoltarea cercetării artistice în teatru și arta digitală interactivă prin teoretizarea experienței practice în folosul altor artiști și cercetători;

» Dezvoltarea cercetării în domeniul interacțiunii dintre om și robot prin mijloace teatrale.

foto: Vlad Dumitrescu

Despre Tele-Encounters: Beyond the Human

cu Marina Hanganu, director artistic în cadrul proiectului

foto: workshop ES children - UCAM

Cum ați ales și atras partenerii în acest proiect?

Acest proiect a fost depus într-un timp record. Scrierea lui a durat aproximativ două luni, cu identificarea partenerilor cu tot. Sprijinul Biroului Europa Creativă România a fost un element-cheie în acest proces. Nu am fi putut depune proiectul atât de repede fără feedbackul lor neobosit pe marginea aplicației. Universitatea Catolică „San Antonio" din Murcia (UCAM), partenerul nostru spaniol, a făcut parte și din proiectul anterior, *Tele-Encounters*. Întrucât am avut o colaborare foarte bună, i-am invitat din nou să facă parte din echipă, de data aceasta într-un rol orientat mai mult spre training și cercetare, acesta fiind mai potrivit pentru profilul lor. Am încercat să găsim un al treilea partener prin două metode: contact direct și platforma de căutare de parteneri a Birourilor Europa Creativă. Aceste metode nu au dat rezultat de această dată, probabil din cauza timpului scurt. Din fericire, am fost contactați cu doar trei săptămâni înainte de termenul-limită de depunere de un teatru privat din Italia, Industria Scenica. Artiștii din Italia, care au conexiuni cu mediul academic din Milano, aflaseră despre *Tele-Encounters* printr-o căutare online și își doreau o colaborare cu noi pentru a explora în profunzime impactul relațional și social al tehnologiei și integrarea acesteia în teatru.

Industria Scenica este o organizație cu o puternică implicare în comunitatea locală, orientată către zona academică și cu un spațiu de spectacole propriu. Profilul fiind foarte potrivit, i-am selectat pentru a fi al treilea partener din proiect, alături de care am realizat spectacolul de teatru telematic.

Un alt criteriu esențial în selecția partenerilor a fost ca țările participante la proiect să fie relevante pentru temele explorate: îmbătrânirea și migrația. În Italia există cel mai mare număr de imigranți români din lume (aproximativ 1,1 milioane), iar Spania nu este foarte departe ca număr. Mai mult, Italia și Spania au o rată ridicată de îmbătrânire a populației, ceea ce vine în întâmpinarea temei proiectului.

În ce considerați că stă valoarea adăugată a parteneriatului în acest proiect?

Acest proiect nu ar fi posibil în afara unei structuri de finanțare internaționale, având în vedere complexitatea sa și dependența practică și conceptuală față de parteneri externi. De pildă, teatrul telematic își atinge adevăratul potențial atunci când conectează spații culturale diferite.

Parteneriatul poate facilita schimbul de experiență între organizațiile implicate grație profilului lor complementar. Teatrul „George Ciprian" are experiență ca lider de proiect

în cadrul programului Europa Creativă, în timp ce UCAM are un departament dedicat obținerii și administrării proiectelor cofinanțate din fonduri europene diverse (Erasmus+, Orizont 2020, Europa Creativă). Deoarece Industria Scenica este la prima experiență de cooperare europeană, acest proiect este pentru ei o oportunitate de consolidare a capacității manageriale în raport cu accesarea fondurilor europene.

Teatrul „George Ciprian" a mai administrat proiecte de cercetare artistică bazate pe noile tehnologii și a mai produs spectacole de teatru telematic, așadar poate îndruma partenerii din punct de vedere artistic și metodologic. UCAM este o universitate care derulează proiecte de cercetare și are departamente de științe socio-umane și IT, așa că a contribuit la elaborarea studiilor academice și la formarea artiștilor implicați în realizarea platformei cu roboți virtuali. Partenerii de la Industria Scenica aplică metode inovatoare pentru dezvoltarea publicului, care ar putea fi adaptate de Teatrul „George Ciprian" la propriul context.

Când ați conceput acest proiect aveați în vedere rezolvarea anumitor nevoi la nivelul sectorului în care vă desfășurați activitatea?

Da, sunt mai multe aspecte pe care dorim să le abordăm la nivelul sectorului și, implicit, la nivelul organizațiilor noastre, și aici mă refer în primul rând la cele două teatre. Am identificat o lipsă de conținut în multe dintre operele de artă care încorporează tehnologiile digitale. De cele mai multe ori, acestea au doar un efect superficial, de fascinație asupra spectatorului. Noi, însă, vrem să creăm un spațiu de reflecție pentru public referitor la teme sociale relevante și la rolul tehnologiei în relațiile interumane. De asemenea, ne-am propus ca prin intermediul acestui proiect, în special prin dezvoltarea platformei online și a spectacolului de teatru telematic, să creștem capacitatea organizațiilor partenere de a lucra cu tehnologiile digitale într-un mod creativ și cu sens. Implicit, urmărim să îmbunătățim competențele digitale ale artiștilor și să îi încurajăm să reflecteze critic la utilizarea tehnologiei în artă și la impactul social al acesteia. Platforma interactivă cu modele de roboți poate fi considerată o formă de *net.art* deoarece este creată special pentru accesul online. Aceasta pune în lumină interacțiunea dintre om și robot prin intermediul modelelor 3D virtuale, asociate cu algoritmi IA pentru chat.

Telematica este domeniul telecomunicațiilor digitale. Astfel, spectacolele telematice au loc simultan în spații fizice diferite, conectate de obicei prin intermediul unui apel video prin Internet. Spectacolul telematic pe care l-am dezvoltat conectează două săli de teatru, una în România, cealaltă în Italia. Nu e vorba de un simplu livestream sau de o conferință

foto: workshop ES seniors - UCAM

foto: workshop IT children - Industria Scenica

pe Zoom, așa cum ne-am obișnuit în pandemie. Formatul propus de noi este unul hibrid, întrucât combină prezența fizică a actorilor și a publicului și teleprezența, și se bazează pe comunicarea bidirecțională dintre spații. Sunt produse foarte puține spectacole de acest tip în lume, cum ar fi cele ale companiei Station House Opera sau cele din proiectul educațional *Immersive Telepresence in Theatre*.

Ca element de noutate, spectacolul nostru include și un robot construit special în acest scop. Utilizarea roboților în teatru este o practică limitată, întâlnită în primul rând în centrele de cercetare sau în universități și mult mai puțin în evenimente destinate publicului larg. Printre excepțiile recente, menționez *Uncanny Valley* al grupului de teatru Rimini Protokoll sau spectacolele de dans cu brațe robotice industriale produse de Ars Electronica. În 2020, la București, a fost realizat spectacolul *Who Am I? A human-robot performance*, care a integrat un braț robotic industrial. Având în vedere costurile mari și expertiza necesară pentru *construirea* roboților, plus tematica roboților *sociali*, proiectul nostru este unic în România, din câte știu eu.

Sectorul teatral poate învăța atât din domeniul telematicii, cât și din cel al roboticii în ceea ce privește producția și livrarea. Deși teatrul telematic în această formă hibridă va rămâne, cel mai probabil, un domeniu de nișă, proiectul nostru poate pregăti artiștii și publicul pentru un viitor în care prezența tehnologică pe scenă va fi frecventă, fie că vorbim despre actori teleprezenți, fie de „actori-roboți”. Consider că, în viitorul foarte apropiat, consumul online de teatru prin live streaming și VOD va fi dimensiunea virtuală paralelă a majorității evenimentelor cu public prezent fizic, tendință accelerată forțat de pandemie.

Publicul existent al organizațiilor partenere din România și Italia provine din segmente de vârstă diferite. Astfel,activitățile care li se adresează simultan mai multor generații sau care sunt centrate pe familie ar putea reprezenta un mod de a ne consolida relația cu publicul actual. Tehnologia generează disensiuni deoarece îi atrage pe cei mai tineri și îi descurajează pe cei mai în vârstă. Publicația Eurostat *Aging Europe* identifică, pe bună dreptate, o scindare digitală între generațiile mai tinere și cele mai în vârstă din UE –puțini vârstnici utilizează tehnologiile digitale. În cadrul atelierelor noastre pentru dezvoltarea conceptelor de roboți, atât cei tineri, cât și cei în vârstă au fost informați despre noutățile din domeniul roboticii și au fost îndemnați să își imagineze viitorul roboților sociali. Atunci când platforma cu roboți virtuali a fost prezentată la nivel local, cei în vârstă au fost ajutați să acceseze conținutul digital. În acest fel, seniorii s-ar putea împrieteni cu tehnologia și s-ar putea simți capabili să influențeze evoluția ei printr-un demers creativ. Este posibil ca, simțindu-se reprezentați în creațiile artistice și incluși în

activitățile proiectului, vârstnicii să participe la unele activități culturale pe care le-ar evita, poate, în mod obișnuit. În egală măsură, folosirea tehnologiei ar putea încuraja participarea publicului tânăr mai puțin atras în general de evenimentele culturale. Nu în ultimul rând, publicul nostru va fi extins dincolo de granițele geografice și prin intermediul difuzării online a spectacolului în regim de livestream.

Roboții cu rol de îngrijire a persoanelor sunt într-un stadiu incipient, iar producătorii acestora nu au întotdeauna transparența ca prioritate. Acest domeniu ridică probleme etice atât pentru producători, cât și pentru utilizatori, inclusiv cu privire la relațiile de familie. Este oare etic să îți lași părintele în vârstă în grija unui robot? Cine este responsabil dacă robotul nu funcționează conform așteptărilor? Cum se modifică relațiile interumane sub influența relațiilor dintre om și robot? Este foarte important ca publicul să se confrunte cu scenariile posibile ale îngrijirii și asistenței în cadrul familiei și ca opiniile oamenilor să fie luate în calcul în definirea acestor scenarii. Din acest punct de vedere, proiectul nostru este asemănător unei „repetiții pentru revoluția roboților", cum o numește prof.univ.dr. Elizabeth Jocum, care studiază intersecția dintre robotică și artele spectacolului la Universitatea Aalborg din Danemarca. Sperăm să putem influența dezbaterile pe această temă.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile proiectului?

» Specialiști: artiști (regizori, actori, păpușari, scenografi, artiști de modelare și animație 3D, sound design, light design, design de interacțiune), manageri culturali, cercetători și studenți din domenii precum teatru, arte vizuale, tehnologie (telematică, IT, robotică), studiul mediilor digitale, sociologie, etică

» Vârstnici (+65 ani)

» Adolescenți (10-18 ani)

» Emigranți (români și nu numai) din Italia

» Public general (online și offline)

» Organizații: teatre, centre culturale, universități, centre de cercetare, asociații de imigranți, asociații pentru vârstnici, companii de robotică

Ce activități realizează teatrul *în acest proiect?*

Din punct de vedere managerial, ca lider al proiectului, Teatrul „George Ciprian" coordonează și monitorizează implementarea tuturor pachetelor de activități, reprezintă consorțiul în relație cu finanțatorul, Agenția Executivă

foto: workshop IT seniors - Industria Scenica

foto: workshop RO - Teatrul George Ciprian

Europeană pentru Educație și Cultură (EACEA) și pregătește raportul final. Am participat la întâlnirea de început (*kick-off meeting*) organizată de EACEA și Comisia Europeană și coordonăm întâlnirile de management cu partenerii în format online sau hibrid.

Teatrul a organizat două ateliere cu publicul din Buzău pentru dezvoltarea unor modele de roboți sociali și a prezentat la nivel local platforma interactivă cu roboți virtuali. Am fost, de asemenea, responsabili cu intervievarea emigranților români și a părinților vârstnici rămași singuri în România, interviuri pe care domnul sociolog Mircea Kivu le-a analizat într-un studiu academic ce va fi publicat în cartea proiectului.

Scrierea piesei de teatru pentru spectacolul telematic, realizarea conceptului regizoral și scenografic, construirea robotului și a instalației telematice, organizarea repetițiilor fizice și online și susținerea celor 10 reprezentații telematice, dintre care cinci urmate de discuții cu publicul și una transmisă live pe Internet, sunt tot activități implementate de noi.

În plus, publicul spectacolului va primi chestionare de feedback, pe care le vom analiza într-un studiu despre impactul asupra publicului. În 2023, vom organiza și două ateliere de teatru telematic pentru studenți de la facultăți de profil din România și Italia, în colaborare cu partenerul italian.

În 2021, am mai organizat două ateliere cu studenți împreună cu Industria Scenica pentru a testa prima variantă a piesei de teatru.

Vom edita volumul proiectului, care va fi disponibil în limba engleză în format fizic și tipărit. La finalul proiectului, vom organiza un simpozion internațional pentru a disemina rezultatele cercetării. Procesul de lucru la proiect va fi documentat într-un scurt film, iar rezultatele obținute, într-o broșură.

Activitățile de comunicare pe care le realizează teatrul includ conferințe și comunicate de presă, promovarea în mediile de socializare, administrarea website-ului proiectului și trei ateliere de jurnalism pentru elevi de liceu care promovează proiectul prin reportaje, vlog-uri și interviuri cu echipa.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

În primul rând, abordarea interdisciplinară a proiectului este un element de noutate: acesta se află la intersecția dintre teatru, modelare și animație 3D, tehnologie (telematică, IA, robotică), sociologie și etică. Deși pandemia a obligat teatrul mainstream să se adapteze în mediul online, teatrul telematic care are loc în prezența fizică a unui public transnațional

rămâne un fenomen de nișă. În ceea ce privește folosirea roboților în teatru, există exemple în lume, dar puține. Propunerea noastră artistică rămâne unică, însă, cel puțin în peisajul cultural al țărilor participante la proiect, întrucât vizează construirea unui robot special pentru spectacol în urma unor ateliere deschise publicului. Personajul Ogmios Z42 reprezintă un robot social, creat pentru a se integra în familie, temă rar abordată într-un context artistic. Implicarea publicului în procesul de creație este, la rândul său, un element puțin explorat în teatrul românesc și nu numai. Cercetarea artistică prin instrumente performative poate conduce atât la dezvoltarea cunoașterii în domeniul nostru de activitate, cât și la explorarea interacțiunii dintre om și robot din perspectivă etică.

Ce impact estimați că va avea proiectul?

E de așteptat ca proiectul să aibă un impact la nivel european în mai multe domenii: teatru, arta digitală interactivă, sociologie, etica tehnologiei și robotică. În context național, sunt foarte puține exemple de cercetare în domeniul artistic, ca să nu mai vorbim de aplicarea unor mijloace artistice în studiul altor domenii, precum robotica. Acest proiect ar putea conduce la promovarea cercetării artistice atât în țările noastre, cât și la nivel european. Ne propunem, astfel, să scoatem în evidență necesitatea unei raportări critice – dar nu negative – la tehnologie din punct de vedere social și artistic.

Suntem în pragul unei revoluții tehnologice care va avea consecințe semnificative asupra înțelesului noțiunii de „om” și a modului în care se desfășoară viața noastră de zi cu zi. E vorba de avansul inteligenței artificiale și al roboților sociali. Deși momentul în care roboții vor face parte din familie pare îndepărtat sau improbabil, e important să conștientizăm din timp schimbările pe care această revoluție le va provoca. E esențial, astfel, să deschidem dialogul cu publicul larg și să îl familiarizăm cu stadiul actual de dezvoltare a roboticii, astfel încât să putem modela sau cel puțin să înțelegem evoluția acestor tehnologii.

Dincolo de tematica tehnologică, ne dorim ca proiectul să atragă atenția asupra unui fenomen social relativ neglijat: situația vârstnicilor rămași singuri în România în condițiile în care familia lor a emigrat. În timp ce situația copiilor rămași acasă a câștigat în vizibilitate în ultimii ani, cea a vârstnicilor e cel mult analizată prin prisma îngrijirii nepoților rămași acasă, în timp ce nevoile specifice ale acestui grup sunt de multe ori ignorate.

foto: workshops RO 2 - Teatrul George Ciprian

Au existat și aspecte problematice sau dificile generate de participarea la acest proiect?

În mod neașteptat, perioada de pandemie nu ne-a afectat atât de mult. Într-adevăr, a fost nevoie să adaptăm anumite activități la mediul online, cum ar fi întâlnirile de parteneriat și atelierele cu vârstnici din România. Repetițiile și premiera spectacolului de teatru s-au putut desfășura fizic, conform planului. Cele mai mari dificultăți au fost cele tehnice, în special în legătură cu platforma cu modele virtuale de roboți. Programele integrate de echipa tehnică din Spania au fost lansate recent și sunt foarte costisitoare, așa că procesul de lucru a durat câteva luni în plus față de programarea inițială. Armonizarea vocabularului experților în tehnologie și al artiștilor a fost, de asemenea, un element de dificultate. În cazul meu, de pildă, a fost nevoie să înțeleg ce presupune antrenarea algoritmului de inteligență artificială folosit de roboții virtuali. Pentru a facilita lucrul, echipa tehnică a creat o interfață de antrenament accesibilă.

Care considerați că sunt beneficiile participării Teatrului „George Ciprian" la acest proiect de cooperare?

Voi răspunde, mai întâi, din perspectiva ediției anterioare a acestui proiect, *Tele-Encounters*, pe care am coordonat-o cu succes în perioada 2017-2019. Această experiență relevă impactul pe termen mediu și lung al participării la un proiect european. La nivel instituțional, avantajele au fost creșterea vizibilității naționale și internaționale, lărgirea audienței (preponderent prin live streaming) și întărirea relației cu publicul existent (mai ales cel tânăr). Totodată, direcția de cercetare artistică a teatrului a fost consolidată, am dezvoltat parteneriatele în curs și am realizat unele noi (de pildă, pentru actualul proiect) și ne-am extins contactele, în special în mediul academic din străinătate. Cartea proiectului, *Tele-Encounters: Telepresence and Migration*, a ajuns la peste 30 de organizații din afara României. O experiență de cooperare internațională de acest calibru reprezintă un „pașaport" care deschide multe uși pentru o organizație.

Participarea la un proiect european reprezintă un avantaj pentru CV-ul personal al întregii echipe. Artiștii și tehnicienii și-au consolidat capacitatea de a colabora internațional și a lucra cu noile tehnologii, ceea ce ne așteptăm să se întâmple și cu ocazia noului proiect. Echipa de management, aflată acum la al doilea proiect european, a învățat cum să coordoneze un consorțiu internațional și să gestioneze o finanțare europeană. Deplasările internaționale, contactul cu profesioniști din culturi diferite și natura experimentală a proiectului au contribuit la flexibilizarea mentalității participanților – echipa teatrului, de exemplu, este mai bine pregătită acum pentru activități neconvenționale.

Actualul proiect, care este mai complex decât primul, aduce în plus contactele stabilite în afara domeniului teatral, cu profesioniști, universități și companii din sfera roboticii și a inteligenței artificiale. Faptul că am continuat să explorăm teatrul telematic într-o producție și mai amplă decât cea anterioară reprezintă o confirmare și o consolidare a poziției Teatrului „George Ciprian" în peisajul teatral românesc ca incubator de idei și mediu propice experimentului artistic. Selecția spectacolului de teatru telematic *2023 SMART-FAMILY* în Festivalul Național de Teatru 2022 este un semn că activitatea noastră a căpătat treptat vizibilitate și este recunoscută.

Definiții

Teleprezența = senzația că ești într-un alt spațiu, accesat la distanță prin intermediul tehnologiei; prezență mediată tehnologic (de exemplu, prin videoconferință)

net.art = artă care nu poate exista în afara mediului online, care a fost creată special pentru Internet (de obicei sub forma unui website)

Roboetică = ramură a filosofiei tehnologiei care studiază etica oamenilor implicați în construcția și distribuția roboților și a celor care ajung să îi utilizeze. Roboetica este, în acest stadiu al evoluției tehnologice, o etică a oamenilor în relație cu roboții, nu o „etică a roboților" în sine.

Datele de contact ale organizației

Teatrul „George Ciprian" Buzău

Website: www.teatrulgeorgeciprian.ro;

e-mail: teatrulgeorgeciprian@yahoo.fr

Persoana de contact: Marina Hanganu, regizoare, director artistic în cadrul proiectului, secretar artistic al teatrului

foto: Labirintul_PIC2018@Cristi Cojocariu

PIC – Poetic Invasion of the Cities

Categorie: Proiect de cooperare de mai mică amploare

Consorțiu: 4 organizații din 4 țări

Lider: Comune di Montegranaro (Italia) – organizator al Veregra Street International Festival

Parteneri:

- Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu – TNRS (România) – organizator al Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu (FITS)
- Neue Gruppe Kulturarbeit (Germania) – organizator al festivalului LA STRADA. International Street Performance Festival in Bremen
- Open Street aisbl (Belgia) – rețea europeană de teatru de stradă

Perioada inițială: 15 noiembrie 2017 – 14 noiembrie 2020, prelungită ulterior cu un an, până în 14 noiembrie 2021, din cauza pandemiei de Covid-19

Domeniu: artele spectacolului (teatru, balet, muzică, circ contemporan, teatru de stradă)

Buget total: 350.017,50 €

Grant UE: 200.000 € (57%)

Website: www.poeticinvasion.eu

Proiectul pe scurt

Proiectul multidisciplinar PIC – Poetic Invasion (of the Cities) și-a propus crearea unei platforme europene pentru artele spectacolului în spații neconvenționale. Pentru a ajunge la un public nou, în comunitățile urbane implicate, inclusiv în zone defavorizate, au fost utilizate competențele artistice și resursele strategice specifice teatrului de stradă. Astfel, au fost dezvoltate metode inovatoare de a atrage publicul spre actul artistic, prin implicarea profesioniștilor și artiștilor din diverse domenii, care au transformat mijloacele culte de expresie artistică într-o experiență plăcută și ușor accesibilă pentru oricine. În acest fel, formele artistice elevate au devenit mai populare în rândul publicului larg.

Muzica clasică, baletul și anumite forme de teatru au fost reinterpretate și prezentate spectatorilor din toate mediile sociale într-o manieră nouă. Evenimentele s-au desfășurat în afara sălilor de spectacol consacrate, astfel încât artele spectacolului au ajuns în spații unde nu au mai fost prezente.

Cel mai ambițios obiectiv al proiectului a fost acela de a descoperi un potențial public nou și de a identifica mijloace inedite pentru formarea și dezvoltarea acestuia în cele mai neașteptate și, uneori, problematice zone din comunitățile partenerilor implicați: de la așa-zisele „non-locuri" ale metropolei Bremen (Germania), la secțiile de pediatrie ale spitalelor din provincia Fermo (Italia), de la așezări urbane mici din împrejurimile Sibiului, până la o piață nou creată în centrul orașului care a deținut titlul de Capitală Europeană a Culturii în anul 2007.

Obiectivele proiectului

Proiectul a prevăzut patru linii diferite de acțiune, cu obiective specifice:

- ACCES: accesul gratuit al tuturor claselor sociale la spectacole live prezentate în mediul urban, dar și al artiștilor din toată Europa la circuite festivaliere transnaționale;
- SHARE: dezvoltarea unei rețele permanente de profesioniști ai evenimentelor urbane de tip *happening* și de teatru de stradă, inclusiv a unei rețele de instituții culturale importante și personal creativ, care să colaboreze la crearea unor *flash mob*s în Europa;
- TAG: promovarea unei abordări digitale în acest sector, încurajând publicul de toate vârstele să-și exprime în mod activ bucuria oferită de spectacole, folosind rețelele de socializare și platforma Open Street;
- FORMARE: promovarea inovației în producția artistică și în organizarea de evenimente, inclusiv prin programe interdisciplinare de formare profesională care abordează cele mai avansate tehnici de implicare a publicului; promovarea schimbului de tehnici și limbaje artistice între artiștii din țările partenere, încurajând o abordare europeană a actului creativ și creșterea numărului de cariere dezvoltate la nivel internațional.

foto: Schite din mers, 2018, Călin Mureșan

Principalele activități

- Desfășurarea unei serii de evenimente din domeniul artelor spectacolului, incluse în programul festivalurilor „Poetic Invations (of the Cities)" din Bremen, Montegranaro și Sibiu;
- Concursul „Audience Makes the Festival". Cu prilejul participării la festivalurile PIC, spectatorii au folosit un sistem de vot online pentru a aprecia spectacolele la care au participat. Artiștii care au obținut cel mai mare scor au fost recompensați, primind o invitație din oficiu la următoarea ediție găzduită de unul dintre orașele partenere;
- Organizarea de ateliere de lucru, cu acces gratuit, dedicate

foto: Aventura în doi, PIC2019, Paul Băilă

profesioniștilor, artiștilor și amatorilor din domeniul artelor spectacolului care au dezvoltat noi competențe în zona teatrului de gest și expresie corporală, a artelor stradale, a implicării publicului etc.;

- Crearea și organizarea de *flash mobs* ca rezultat al desfășurării unor ateliere de lucru deschise artiștilor amatori sau în formare; toate atelierele au fost susținute de artiști și regizori profesioniști provenind din țările implicate în proiect;

- Organizarea la Montegranaro a unei burse internaționale de spectacole de tip *showcase* în spații neconvenționale. Artiști profesioniști din Europa au fost invitați să se înscrie în urma unui apel lansat de liderul de proiect în vara anului 2019. Acestora li s-au alăturat un număr important de specialiști din zona artelor spectacolului (directori de festivaluri, programatori și coordonatori de evenimente outdoor), care și-au luat angajamentul de a invita în cadrul edițiilor viitoare ale festivalurilor organizate de ei cel puțin una dintre companiile participante la bursă.

Notă: unele dintre activitățile programate pentru primăvara și vara anului 2020 au fost reprogramate în toamna aceluiași an, dar și pe parcursul anului 2021, din cauza pandemiei de coronavirus.

Principalele rezultate

- Consolidarea cooperării dintre cele trei festivaluri partenere: La Strada (Bremen), Veregra Street Festival (Montegranaro) și Festivalul Internațional de Teatru de la Sibiu;

- Crearea de noi grupuri de artiști și oportunități de muncă;

- Noi posibilități de colaborare între organizațiile implicate sau între artiștii cooptați în proiect și organizațiile partenere, în cadrul altor inițiative pe care acestea le organizează;

- Dezvoltarea unui mediu propice pentru dezvoltarea continuă a teatrului ca formă artistică.

Din punct de vedere al rezultatelor cantitative, la nivel european s-au desfășurat 55 de activități artistice, de comunicare, diseminare și suport, care au implicat aproape 110.000 de oameni, incluzând cel puțin 100.000 de spectatori din trei țări și 10.000 de artiști și profesioniști din cel puțin 15 țări europene. Open Street a reușit să conecteze proiectul PIC la rețeaua sa cu peste 300 de festivaluri și 800 de companii de teatru de stradă din peste 20 de țări.

Prin intermediul proiectului, șase artiști sau grupuri de artiști români au avut ocazia de a-și promova creațiile artistice la festivalurile PIC din Montegranaro în 2018 și din Bremen în 2019 (Fanfara de la Cozmești, companiile Viva Tino și Blajin din Cluj) sau de a-și demonstra abilitățile profesionale în cadrul unor ateliere de lucru interdisciplinare dedicate creativității și improvizației (compozitorul Vlaicu Golcea) sau muzicii romani (Mahala Rai Banda din București, sub conducerea liderului trupei, violonistul Aurel Ioniță).

Pe de altă parte, 25 companii internaționale au participat la cele 3 ediții din Sibiu ale Festivalului PIC din 2018 (Sezonul belgian), 2019 (Sezonul german) și 2021 (Sezonul italian): Sitting Duck, Duo Abbraccio, J'ai Mon Toi Qui Perce, Bubble on Circus, La Sbrindola, Cie Miguel Gigosos Ronda, Itinerania, Hippana Theatre, Jay Toor, DJuggledy, HOCHKANT StelzenTanzKunst-Feuer-Percussion, Cia Jordi L. Vidal, The Flying Dutchmen, JAM, Campi Qui Pugui, Itinerania, Trio Trioche, Lucchettino, Dolly Bomba, Crème & Brûle, Circo e Dintorni, Cardinali, eVentiVerticali, Torpeza Ritmika, Kate & Pasi.

foto: Călin Mureșan

foto: Paul Băilă

foto: Cristi Cojocariu

foto: Cristi Cojocariu

foto: Paul Băilă

foto: Gabriela Cuzepan

foto: Paul Băilă

foto: Paul Băilă

Despre PIC

cu Ramona Hristea și Dan Bartha-Lazăr, coordonatori de evenimente în cadrul proiectului

Cum și de ce a intrat TNRS în acest proiect?

Directorul general al Teatrului Național „Radu Stanca” Sibiu, dl Constantin Chiriac, este unul dintre membrii fondatori ai rețelei Open Street din Bruxelles, astfel că oportunitatea de colaborare era deja creată. Proiectul a reunit o serie de obiective comune tuturor partenerilor. În plus, instituția noastră deținea deja experiență semnificativă în implementarea unor proiecte de cooperare Europa Creativă în calitate de partener și ne-am dorit să valorificăm acest know-how, precum și expertiza noastră solidă ca organizator al unuia dintre cele mai importante festivaluri internaționale de teatru din Europa, într-o nouă formulă de lucru, cu parteneri diferiți.

Teatrul Național „Radu Stanca” din Sibiu este o instituție culturală robustă, cu o prezență puternică pe scena artistică națională și internațională. Cu toate acestea, am fost interesați de „oferta” proiectului PIC privind sprijinul oferit artiștilor locali emergenți, dar și de creșterea mobilității unui număr important de artiști profesioniști români care activează în domeniul teatrului de stradă, fiind conștienți de stadiul incipient în care se află acest sector în țara noastră.

Fostă Capitală Europeană a Culturii în 2007, Sibiul a oferit mediul perfect pentru dezvoltarea continuă a sectorului artelor spectacolului, iar utilizarea tehnologiei cu scopul creșterii implicării publicului este un concept pe care TNRS a fost foarte interesat să îl dezvolte în cadrul activităților proiectului, precum și prin alte inițiative. De aceea am fost foarte deschiși la propunerea inițiatorilor PIC de a aduce evenimentele culturale mai aproape de public prin intermediul tehnologiei, oferindu-le spectatorilor posibilitatea de a utiliza codurile QR în evaluarea calității actului artistic, fiind convinși că aceasta va reprezenta o experiență cu totul nouă, atât pentru aceștia, cât și pentru artiștii implicați, în general.

Pe lângă faptul că promitea să producă o valoare culturală incontestabilă, cu implicații atât pentru participanți, cât și pentru public, proiectul și-a propus să aducă în actualitate și anumite instrumente valoroase pentru modelul actual de afaceri în domeniul culturii.

Cum s-a realizat colaborarea în cadrul consorțiului de parteneri?

Modul de lucru în cadrul consorțiului a variat destul de mult, în funcție de natura activităților și de felul în care au fost împărțite responsabilitățile. Colaborarea multilaterală cu toți partenerii a fost necesară într-o proporție mai mică în implementarea proiectului, dar a funcționat corespunzător, în general, fiind foarte bine mediată de liderul de proiect care a transmis membrilor din consorțiu informațiile necesare

foto: Torpeza Ritmika Săliște, PIC 2021, Călin Mureșan

foto: Lucchettino, Piața Habermann, PIC 2021, Călin Mureșan

pentru organizarea activităților și atingerea rezultatelor. TNRS a colaborat bilateral, cu succes, atât cu partenerii din Italia (preponderent), cât și cu cei din Germania. Cu rețeaua Open Street din Bruxelles am lucrat foarte bine, în special în cadrul procesului de selecție a artiștilor și a companiilor de stradă pentru toate cele trei ediții ale Festivalului PIC.

În ceea ce privește aspectele financiare, comunicarea a fost bună, în ciuda faptului că au existat unele mici dificultăți legate de modalitățile de lucru, instrumentele financiare și prevederile legale relativ diferite din cele patru țări. Dar, de fiecare dată, dialogul, comunicarea și împărtășirea experiențelor fiecărei organizații, precum și implicarea coordonatorului de proiect, au fost esențiale pentru depășirea acestora.

Când partenerii au conceput acest proiect au avut în vedere rezolvarea anumitor nevoi la nivelul comunităților și al sectorului lor de activitate?

Desigur că în spatele obiectivelor stabilite de parteneri s-au aflat probleme sau nevoi asemănătoare. Fiecare dintre organizațiile implicate a identificat nevoia de a descoperi și a introduce în peisajul național și local artiști internaționali, dar și de a forma noi competențe și abilități pentru artiștii aflați la început de carieră. Mobilitatea profesioniștilor și a artiștilor reprezintă o prioritate nu doar pentru artele spectacolului, ci pentru toate celelalte sectoare creative la nivelul UE, așa cum bine a identificat programul Europa Creativă. Pe de altă parte, noi, cei din consorțiu, ne-am axat pe dezvoltarea teatrului de stradă și pe crearea unor limbaje inovatoare în relația dintre artiști și public. Mai există încă anumite segmente de public care nu sunt suficient familiarizate cu oferta noastră culturală și am urmărit să ajungem la ele, utilizând mai multe metode de implicare a acestora și adaptând corespunzător mijloacele de expresie artistică clasice, tocmai pentru a ne atinge scopul.

Ce activități a realizat TNRS în acest proiect?

TNRS a organizat 3 ediții ale Festivalului PIC care s-au desfășurat în aer liber, la Sibiu și în împrejurimi. Ediția 2018 a avut ca spații de joc: Piața Habermann, Parcul Cetății, Pietonala Bălcescu, Parcul Astra și Piața Huet, iar cea din 2019 s-a desfășurat în: Piața Habermann, Pietonala Bălcescu și Piața centrală a orașului Săliște, județul Sibiu. A treia ediție a fost amânată din cauza pandemiei de coronavirus, fiind reprogramată în vara anului 2021, atunci când spațiile de joc au fost: Piața Habermann, Piața Mică, Promenada Mall și Piața centrală a orașului Săliște (jud. Sibiu).

Toate cele 3 ediții ale Festivalului PIC s-au desfășurat în cadrul Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu. Acest lucru ne-a permis obținerea unui rezultat excelent în ceea ce privește comunicarea și vizibilitatea acțiunilor cu mijloace financiare relativ limitate. Este de menționat că în toate sezoanele festivalului, pe lângă companiile care proveneau din Belgia (pentru ediția PIC Festival din 2018), Germania (pentru ediția din 2019) sau Italia (pentru ediția din 2021), au fost selectați și artiști profesioniști din Italia, Spania, Franța, Olanda și Finlanda, membri ai rețelei Open Street.

Ca parte a strategiei proiectului de a dezvolta o rețea permanentă de profesioniști ai evenimentelor urbane de tip *happening*, inclusiv o rețea de evenimente de tip *flash mob*, a fost programată la Sibiu derularea unor ateliere pentru artiști profesioniști și amatori. Astfel, TNRS a coordonat, în primii doi ani, pregătirea și organizarea a două ateliere de lucru, finalizate prin prezentarea publică a câte unui *happening* de tip *flash mob*.

Astfel, „Fantastic Village People Flash Mob" i-a avut ca formatori pe Jordi Vidal și Adriana Konemann, doi coregrafi europeni consacrați, care au lucrat la Sibiu cu 12 actori aflați la început de carieră, pentru a crea și regiza un *flash mob*, prezentat în data de 29 iunie 2018, la Centrul Comercial „Promenada", situat în Șelimbăr, în apropiere de Sibiu. Oamenii aflați la cumpărături s-au „transformat" în public entuziast și au privit evenimentul cu surprindere și curiozitate. Artiștii au dobândit noi perspective privind interacțiunea cu publicul într-un mod neconvențional. Evenimentul a avut loc imediat după Festivalul PIC și a adus un plus de imagine pentru proiect.

În noiembrie 2019, a avut loc atelierul de dans și teatru susținut de Adriana Könemann și Matteo Belli, finalizat cu *flash mob*-ul „Alle Menschen werden Brüder"/ „All People Become Brothers". Cei doi formatori din Germania și Italia au lucrat împreună pentru a transmite participanților diferite abilități de exprimare artistică. Actrița și coregrafa Adriana Könemann a folosit tehnici de dans contemporan, expresie corporală și mișcare. Actorul de teatru, profesorul, regizorul și autorul Matteo Belli s-a ocupat de dezvoltarea potențialului de expresie, mimică și trăire a participanților. Scopul atelierului a fost ca tinerii înscriși să dobândească o imagine structurată despre cum să creeze un spectacol complex, care presupune îmbinarea unor elemente precum vocea, dansul sau mișcarea scenică. Cel de-al treilea atelier de *flash mob*, programat inițial pentru luna octombrie 2020, la Sibiu, a fost reprogramat, din motive obiective, pentru toamna anului 2021, la Montegranaro.

TNRS a organizat și trei ateliere care vizează inovarea în producția de spectacol de stradă printr-o abordare interdisciplinară și prin tehnici de implicare a publicului.

foto: Atenție la babuini, PIC 2018, Cristi Cojocariu

foto: Printre baloane de săpun, PIC2018, Paul Băilă

Atelierul „Clovn” s-a desfășurat în noiembrie 2018 și a fost susținut și animat de Christophe Herrada, actor, cântăreț și profesor la Conservatorul din Bruxelles (Belgia). Ca tematică generală, acesta a vizat explorarea posibilităților fiecărui participant în utilizarea personalității și a „slăbiciunilor” individuale, în slujba „forței” personajului de tip clovn.

Atelierul „Characters in Street Performing” a avut loc între 4 și 8 noiembrie 2019, în sala Virgil Flonda, din cadrul Facultății de Litere și Arte a Universității „Lucian Blaga” din Sibiu, și a fost susținut de artistul Andreas Hartmann. Pe parcursul celor cinci zile de atelier, organizatorii și-au propus să-i ajute pe participanți să înțeleagă care sunt nevoile în realizarea unui spectacol de stradă și cum se concepe acesta, cum se pot identifica și explora diverse teme, un personaj sau chiar anumite costume. De asemenea, s-au abordat teme legate de modul în care lucrăm cu propriile idei de creație sau cum folosim spațiul și energia, prin intermediul unor activități individuale sau de grup. Participanții au fost invitați să înțeleagă partea tehnică necesară pentru crearea unui spectacol de stradă și, nu în ultimul rând, ce înseamnă din punct de vedere fizic perspectiva de a juca într-un spectacol. Atelierul a pus accent pe tehnici de mișcare în spectacolele de stradă, tehnici de actorie și dezvoltare individuală.

„Plasa invizibilă”, ultimul atelier din întreaga serie, s-a desfășurat online și a fost centrat pe *Commedia dell’Arte*, având doi formatori italieni: actrița Claudia Contin Arlecchino și muzicianul Luca Fantinutti. Evenimentul s-a derulat în perioada 18 – 22 octombrie 2021, având o prezentare finală pe 22 octombrie. Tehnicile dobândite de participanți au făcut trimitere la comportamentul fizic, ritm, coregrafie și actorie ale unor personaje din Commedia dell’Arte, la trucuri și experimente privind utilizarea grotescului în teatrul contemporan. La fel de importante și apreciate de tinerii participanți au fost și tehnicile privind personalizarea relației dintre corp, față și mască, precum și cele de paradă și spectacole de stradă care folosesc măști și instrumente muzicale.

Care au fost grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de TNRS?

Beneficiarii direcți ai activităților organizate au fost, în principal, artiștii internaționali aflați la început de carieră, dar și studenții de la Departamentul de Artă Teatrală din cadrul Universității „Lucian Blaga” din Sibiu. Iar dintre publicurile-țintă, publicul existent al FITS, publicul din medii sociale unde nu există acces la oferta teatrelor și a companiilor de spectacol prestigioase, precum și grupurile dezavantajate din cartierele mărginașe și din împrejurimile Sibiului.

Care considerați că au fost elementele de inovare ale proiectului?

În primul rând, faptul că am fost acolo unde s-a aflat publicul nostru țintă și am folosit formele populare de expresie din domeniul teatrului de stradă, dar și evenimentele de tipul *happening urban (flash mob)* care i-au implicat pe spectatorii prezenți la fața locului.

Utilizarea instrumentelor digitale de tip cod QR, pentru a colecta feedback și evaluare în timp real de la spectator, a reprezentat o altă formă de inovare. De altfel, inserția noilor tehnologii în comunicarea cu publicul constituie un instrument valoros în modelul actual de relaționare al întreprinderilor culturale. Pe de altă parte, pentru a selecta spectacolele invitate la Festivalul PIC și a dezvolta programele de pregătire profesională, a fost evaluat cu atenție specificul cultural al fiecărei țări partenere sau invitate în proiect, fiind alese în special acele forme artistice care permit o interacțiune mai mare cu spectatorul, astfel: *Commedia dell'Arte* în Italia, muzică de taraf în România, teatru corporal și teatru-dans în Germania, *Nouveau Cirque* în Belgia.

Care au fost impactul și beneficiile participării TNRS la acest proiect?

Dintr-o perspectivă generală, putem spune că a existat un impact semnificativ asupra publicului local din cele trei comunități implicate: Montegranaro, Bremen și Sibiu. De asemenea, un impact notabil la nivel european l-a avut faptul că teatrul de stradă a dovedit deja că folosește un limbaj capabil să exercite o influență asupra formelor clasice ale teatrului, muzicii și dansului, reușind să genereze noi modele de interacțiune între artiști și public. În rândul celor implicați în proiect, PIC a devenit sinonim cu o importantă experiență profesională, atât în ceea ce privește oportunitățile de lucru în alte țări, în dezvoltarea și implicarea publicului, cât și în consolidarea capacităților operaționale prin inițiative de digitalizare.

Publicul din România a avut acces la noi creații ale unor artiști europeni, prezentate în spații neconvenționale ale orașului, neutilizate anterior pentru evenimentele TNRS sau FITS, în special Piața Habermann și Centrul Comercial „Promenada" din Sibiu. În egală măsură, respectivii artiști au putut ajunge la publicuri noi, din afara țărilor lor de proveniență, deci impactul benefic s-a manifestat în ambele sensuri.

foto: Iluzia focului, PIC2019, Paul Băilă

foto: Jonglerii emoționale, PIC2019, Paul Băilă

De asemenea, utilizarea unui sistem de vot prin coduri QR a permis publicului să dialogheze direct cu artiștii, performerii și programatorii din festival. Prin faptul că au votat, spectatorii au influențat într-o mare măsură felul în care au arătat festivalurile PIC din țările partenere. În mod special, această acțiune ne-a ajutat să observăm și să înțelegem mai bine preferințele publicului nostru. Luăm în calcul chiar o posibilă utilizare pe viitor a acestui sistem pentru selecția unora dintre spectacolele din cadrul FITS sau pentru procesul de programare a spectacolelor în cadrul stagiunilor TNRS.

Per ansamblu, peste 30.000 de persoane au avut ocazia să se întâlnească fizic, la Sibiu, cu 72 de artiști internaționali din 25 de companii de artele spectacolului, care au susținut un număr de 20 de spectacole diferite (cu 64 reprezentații în spații neconvenționale).

Au existat și aspecte problematice sau dificile generate de participarea la acest proiect?

Restricțiile impuse ca urmare a pandemiei de coronavirus, tensiunile acumulate din cauza confruntării cu un „inamic nevăzut”, perspectiva sumbră care plana, dintr-o dată, asupra finalității unor activități deja planificate și care aveau în spate o activitate extrem de laborioasă, dar și decalajul dintre timpii de anunțare a măsurilor de relaxare în Italia și Germania, au condus la exprimarea unor puncte de vedere diferite între partenerii din cele două țări. Acestea s-au referit la modul de implementare a unor activități din proiect, prevăzute a se desfășura în timpul pandemiei sau imediat după limitarea efectelor acesteia. Astfel, s-a oscilat între amânarea sau organizarea online (în luna aprilie 2020), a unui atelier de artele spectacolului care ar fi trebuit să aibă loc la Bremen, în luna martie a aceluiași an. În final, atelierul „Le jeu clownesque” s-a putut desfășura în format live, în perioada 5-9 octombrie 2020, sub coordonarea artistului Christophe Herrada (profesor de teatru la Royal Conservatory din Bruxelles), profitându-se de o scurtă perioadă în care restricțiile privind călătoriile internaționale și carantinarea nu au fost foarte severe în cele două țări (Germania și Belgia).

Mai putem aminti aici schimbările de personal. Echipa inițială a proiectului și-a modificat componența de două ori până în acest moment, din motive de opțiuni personale și profesionale. Cu toate acestea, experiența echipei TNRS și FITS, precum și omogenitatea micii echipe de coordonare a celor 3 ediții ale Festivalului PIC, au asigurat continuitatea activităților planificate în cadrul proiectului fără sincope majore.

Definiții sau explicații pentru terminologia specifică sau de specialitate

*Flash Mob (*sau *Flashmob)* = termenul provine din limba engleză, *mob* însemnând „mulțime", iar *flash* „rapid", și se referă la o adunare de oameni care derulează o acțiune aparent lipsită de sens într-un loc public, după un scenariu predefinit și pentru o perioadă scurtă de timp, după care se dispersează rapid și firesc, la fel cum a apărut. Aceste adunări au ca scop prezentarea unui *performance* în fața spectatorilor accidentali, pentru a trezi emoții precum curiozitatea, uimirea sau interesul pentru anumite teme.

Happening = termenul provine din limba engleză și înseamnă „întâmplare, eveniment aflat în desfășurare". Se referă la o formă de artă aflată la intersecția mai multor domenii (artele spectacolului, muzică, arte plastice, film, fotografie etc.), bazată în mare parte pe improvizație și folosită de artiști pentru a implica publicul în procesul de creație.

Commedia dell'arte = termenul provine din limba italiană, însemnând „comedia breslei artiștilor" și reprezintă o formă a teatrului de improvizație, ale cărei origini se găsesc în Italia secolului al XVI-lea, fiind practicată și în ziua de azi. Spectacolele perioadei de început erau în majoritatea lor lipsite de vreun text scris, se desfășurau în aer liber și cu foarte puține decoruri. Spectacolele erau gratuite, dar se bazau pe donațiile spectatorilor.

Nouveau Cirque = circ contemporan; termenul se referă la un gen de artele spectacolului dezvoltat spre finele secolului al XX-lea, al cărui fir narativ este redat publicului cu ajutorul tehnicilor tradiționale de circ. Mișcarea își are rădăcinile în Australia, Coasta de Vest a SUA, Franța și Marea Britanie, fiind generată de apariția teatrului de stradă. În acest gen de spectacole animalele sunt foarte rar folosite, iar accentul se pune mai mult pe latura estetică, pe evoluția personajelor și pe dezvoltarea acțiunii, susținută și prin utilizarea luminii, a muzicii originale și a costumelor.

Datele de contact ale organizației

Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu

website: www.tnrs.ro; e-mail: tnrs@sibfest.ro, festival@sibfest.ro

Manager de proiect: Constantin Chiriac, director general al TNRS

Persoane de contact pentru proiect (coordonatori de evenimente): Ramona Hristea și Dan Bartha-Lazăr

foto: Titeretú Itinerània, Sălișteː Gabriela Cuzepan

foto: Márkos Tamás, Shoshin Theatre Association

SPARSE – Supporting and Promoting Arts in Rural Settlements of Europe

Categorie: Proiect de cooperare de mai mică amploare

Consorțiu: 5 organizații din 5 țări

Lider: Take Art (Regatul Unit)

Parteneri:

- Asociația Teatrală Shoshin (România)
- Associazione Marchigiana Attività Teatrali – AMAT (Italia)
- Artists Group Fish Eye (Lituania)
- Eesti Tantsuagentuur (Estonia)

Parteneri asociați:

- Creative Kernow (Regatul Unit) /
- Sogn og Fjordane County Municipality (Norvegia)
- Region Varmland (RV) Kulturcentrum (Suedia)

Perioadă: 3 septembrie 2018 – 31 decembrie 2021

Domeniu: artele spectacolului (teatru, teatru de păpuși, dans, circ, muzică)

Buget total: 463.630,39 €

Grant UE: 199.887,81 € (43%)

Website: www.sparse.eu

Proiectul pe scurt

SPARSE sprijină itinerarea spectacolelor produse de artiști și companii de artă profesioniste în spații ale comunităților locale din zonele rurale. Acest demers se bazează pe contribuția oamenilor din comunitățile rurale (promotorii), care aleg și promovează spectacole într-un spațiu local, în colaborare cu organizația locală parteneră în proiect.

Punctul de plecare este modelul de succes al turneelor rurale din Regatul Unit, din care partenerii învață prin intermediul unui program de dezvoltare a abilităților creative și a capacităților. Aceștia își creează apoi propriile rețele de turnee rurale în zonele din care provin. Folosind noțiunea de „promotor local" în cadrul fiecărei comunități, aceste rețele vor fi testate în cadrul unor turnee pe o perioadă de trei ani.

SPARSE reunește zone rurale din Estonia, Italia, Lituania și România. În țările partenere nu există o structură de turnee rurale, astfel că Take Art din Regatul Unit, în calitate de lider, alături de o serie de parteneri asociați cu experiență specifică în turneele rurale din Norvegia, Suedia și Cornwall, a pus bazele unui program de consolidare a capacităților pentru implementarea și pilotarea unei rețele de acest gen în zone noi. Locul de desfășurare este de obicei o primărie, o biserică, o școală sau un centru comunitar (cămin cultural).

Obiectivele proiectului

Proiectul are două obiective principale:

- Dezvoltarea capacităților profesionale

Programul permite partenerilor și promotorilor locali din țara parteneră să înțeleagă cum funcționează turneele rurale din Regatul Unit, precum și modelul Riksteatern din Suedia (vizită comparativă) și să dobândească abilitățile necesare implementării și adaptării acestora în propriile lor contexte locale. Liderul de proiect oferă partenerilor îndrumare continuă și mentorat în timpul implementării.

- Dezvoltarea publicului

foto: Show in Suceagu, Orbán Eszter and Magic Puppet

Crearea spectacolelor de teatru profesioniste accesibile comunităților rurale din fiecare regiune parteneră, cu colaborarea artiștilor și a companiilor locale. Construirea unei rețele locale prin adaptarea modelului de turism rural al liderului și al partenerilor asociați în funcție de condițiile proprii ale partenerilor. Baza fiecărei structuri locale din țările partenere este inițial compusă din cinci sate. Pe parcursul proiectului de cooperare de trei ani, partenerii organizează cel puțin o reprezentație pe an în fiecare sat cu ajutorul promotorilor locali. În total sunt 60 de spectacole organizate de cei patru parteneri pe perioada a trei turnee. Atât publicul, cât și artiștii oferă feedback promotorilor locali despre experiențele avute în cadrul turneelor rurale ca parte a procesului de evaluare și de adaptare a modelului în fiecare țară parteneră.

Principalele activități

Activitățile sunt realizate pe parcursul a două etape principale puse în relație cu obiectivele proiectului: dezvoltarea capacităților și dezvoltarea publicului.

Prima etapă permite partenerilor și promotorilor locali aleși de aceștia să experimenteze modelul de turnee în mediul rural (*rural touring model*) din Regatul Unit și Suedia și să fie mentorați de către lider (Take Art) și partenerii săi asociați din Cornwall (Creative Kernow). În cadrul acestei prime etape s-au desfășurat următoarele activități de schimb de expertiză între parteneri:

1.1 Vizite de lucru în țările partenere

Echipa britanică de la Take Art i-a vizitat pe partenerii italieni și români, în timp ce echipa Carn to Cove i-a vizitat pe partenerii lituanieni și estonieni. Vizitele

foto: Tóth Helga & Shoshin Theatre Association

fac parte din programul de consolidare a capacității gândit pentru a construi relații de lucru între promotorii individuali și organizațiile partenere. Acesta a dezvoltat o înțelegere comună a diferitelor contexte culturale, geografice, economice și sociale ale fiecărei zone.

În România, Take Art a vizitat regiunea Cluj, unde s-a stabilit baza rețelei locale de turnee rurale la început. Au fost vizitate satele Viștea și Moldovenești unde echipa proiectului s-a întâlnit cu promotorii locali și câțiva localnici și a vizitat spațiile propuse pentru spectacole.

1.2 A doua întâlnire a partenerilor în Suedia (martie 2019)

Aceasta a avut loc în Karlstad și a fost găzduită de Riksteatern Värmland. Partenerii au descoperit cum funcționează sistemul rural suedez. Riksteatern Värmland este un promotor regional al artelor spectacolului, care face parte din Riksteatern, unul dintre cei mai mari producători de turnee de spectacole din lume. Riksteatern Värmland promovează artele spectacolului în locuri unde artiștii profesioniști ajung rareori sau niciodată.

1.3 Programul de dezvoltare a capacităților în Regatul Unit (Cornwall, aprilie-mai 2019)

Acest program experiențial a analizat toate aspectele organizării unui spectacol, de la alegerea acestuia până la promovare, comercializarea spectacolului și vânzarea biletelor. 20 de promotori locali din Estonia, Italia, Lituania și România au avut ocazia să afle despre sistemul englez de turnee în mediul rural, întâlnind artiști cu experiență în turnee rurale și promotori locali care lucrează pentru Carn to Cove. Grupul a participat la petrecerea cu meniu (*menu party)* din satul Carleen, unde personalul Carn to Cove le-a arătat promotorilor locali ce este în program pentru sezonul de toamnă 2019, oferind un exemplu concret al modului în care funcționează sistemul rural din Cornwall. De asemenea, delegația internațională a fost invitată să participe la un spectacol în Bodmin, o adaptare interesantă pentru un singur actor a Regelui Lear.

1.4 A treia întâlnire a partenerilor în România (Cluj-Napoca și Stana, septembrie 2019)

Pe parcursul a două zile, alături de organizații partenere din șase țări (Regatul Unit, Estonia, Lituania, Italia, Suedia și România), au fost organizate diverse întâlniri și discuții despre proiect, despre starea de organizare a primului turneu al fiecărui partener în țara sa și s-au împărtășit experiențele și rezultatele obținute până în prezent.

De asemenea, partenerii internaționali au avut posibilitatea să cunoască sfera culturală locală și s-au întâlnit din nou cu organizatorii locali din cele cinci localități selectate de Shoshin (Mera, Moldovenești, Bonţida, Suceag din județul Cluj și Berveni din județul Satu Mare). Discuțiile au vizat diverse oportunități privind adaptarea structurii engleze în condiții locale (românești), sustenabilitatea și extinderea acesteia. La discuție au participat și alte organizații similare din regiune (de ex. Asociația Hai în sat).

A doua etapă a proiectului permite partenerilor să implementeze și să testeze o rețea-pilot de turnee rurale (*rural touring network*) în zonele lor prin intermediul a trei turnee rurale anuale realizate de agenții de profesioniste organizatoare de turnee. Ideea de a itinera un spectacol (cu majoritatea echipamentelor de iluminat și de sunet) într-un spațiu comunitar fără personal profesionist alocat, facilități tehnice, cu zonă de scenă limitată și în fața unui public neobișnuit cu arta este foarte diferită de un model de turneu convențional care se bazează pe spectacole în teatre și centre de artă construite special pentru acest scop.

În această a doua etapă de implementare, partenerii și promotorii locali continuă să fie susținuți și îndrumați de partenerul principal. Sunt organizate 60 de spectacole în patru zone rurale ale partenerilor pe durata a trei turnee anuale, în 20 de spații ale comunităților locale.

foto: Lakatos Miska & Shoshin Theatre Association

Principalele rezultate

La finalizarea proiectului, toți partenerii (inclusiv cei asociați), respectiv mulți parteneri noi care pe parcursul timpului au devenit interesați de proiect, au înființat o rețea europeană informală, cu denumirea SPARSE Network. Rețeaua descrisă pe pagina SPARSE are în prezent 16 membri (organizații) din 12 țări europene. De asemenea, pagina SPARSE include și trei resurse (*toolkit*) pe următoarele subiecte: cum să înființezi o rețea de turnee rurale (*rural touring network*), cum să faci activități de promovare în zonele rurale și un ghid pentru artiștii interesați să itinereze spectacole în zonele rurale. Varianta în română a acestor toolkituri a fost realizată în întregime de Asociația Teatrală Shoshin, și se pot descărca de pe site-ul SPARSE. La sfârșitul proiectului s-a realizat un scurt film de prezentare a proiectului și a turneelor organizate. Evaluarea internă a proiectului, bazată pe chestionare completate de spectatori, artiști și promotori, realizată pe o perioadă de 3 ani, este disponibilă tot pe pagina proiectului.

Pentru Asociația Shoshin, proiectul oferă oportunitatea participării într-o rețea specializată în domeniul artelor spectacolului, dar și accesul la experiența și cunoștințele celorlalți membri. În același timp, Asociația a dezvoltat legături cu organizatori locali, artiști, asociații și fundații interesate de susținerea, dezvoltarea și extinderea acestei structuri pe termen lung.

Despre SPARSE

cu Köllő Csongor, manager de proiect pentru activitățile Shoshin

Cum și de ce ați intrat în acest proiect?

În timpul unui proiect Erasmus+ numit RIOTE 2 (Rural Inclusive Outdoor Theatre Education) am început primul nostru parteneriat cu Take Art, liderul SPARSE. Pe baza experienței și cunoștințelor dobândite despre activitățile noastre în timpul RIOTE 2, Take Art ne-a contactat să ne întrebe dacă suntem interesați să participăm la acest proiect Europa Creativă, după ce partenerul inițial din Spania a fost nevoit să se retragă. Am acceptat cu bucurie oferta, deoarece asociația a avut anterior încercări de a înființa o rețea de turnee în mediul rural, dar până acum nu am avut finanțare sau o structură adecvată pentru aceasta.

Asociația Shoshin este implicată în crearea, dezvoltarea și susținerea proiectelor artistice, pedagogice și sociale, cu un accent deosebit pe colaborarea internațională și stabilirea de parteneriate cu grupuri provenind din medii culturale diferite. Asociația realizează spectacole cu colaborarea actorilor și studenților. Aceste spectacole sunt adesea prezentate în satele din Transilvania.

Organizația este interesată să găsească modalități prin care teatrul poate avea un impact pozitiv asupra vieții de zi cu zi și asupra comunităților. De aceea suntem interesați să dezvoltăm o rețea de turnee rurale în țara noastră.

Cărei nevoi îi răspunde proiectul?

Multe comunități rurale nu se bucură de aceleași oportunități aduse de arta de înaltă calitate ca cele urbane. Început printr-un program de consolidare a capacităților, SPARSE va crea o rețea în fiecare țară parteneră care pune în centrul atenției dezvoltarea publicului și accesul comunităților rurale la artă.

Acest proiect promovează Uniunea Europeană în rândul oamenilor și al comunităților care știu prea puține despre ea sau ale căror cunoștințe se limitează la finanțarea agriculturii și a regenerării rurale. În prezent, în țările partenere nu există o structură de turism rural.

Ce activități realizează Asociația Shoshin în proiect?

În 2019 am avut o serie de spectacole de teatru de păpuși pentru copii, părinți și alți pasionați de povești, precum și un atelier de confecționat păpuși și alte activități pentru copii (de exemplu, modelarea baloanelor) în Suceagu. De asemenea, am găzduit și organizat cea de-a treia întâlnire a partenerilor în Cluj-Napoca și Stana între 25-26 septembrie 2019.

Spectacole de teatru de păpuși pe care le-am susținut au fost:

- „Proba mazării" *(The Pea Test)* interpretat de compania de teatru *Waiting Room Project* și inspirat de

foto: Tóth Helga & Shoshin Theatre Association

foto: Show in Suceagu, Orbán Eszter and Magic Puppet

povestea „Prințesa și bobul de mazăre” a scriitorului Hans Christian Andersen. Spectacolul a fost itinerat în trei sate în 2019: 18 octombrie în Bonțida (Cluj), 23 octombrie în Viștea (Cluj), 30 octombrie în Berveni (Satu Mare);

- „Hocus Pocus”, un spectacol despre povestea iepurelui Bubu și a unui magician care încearcă să-l scoată pe Bubu din joben cu o baghetă fermecată (8 noiembrie 2019, Suceagu, Cluj).
- „Parafabule”, spectacol care reunește o selecție de fabule scrise de Gáspár Heltai despre animale cu trăsături umane, cum ar fi cruzimea, vanitatea, demagogia, invidia, mândria, răzbunarea ș.a. (16 noiembrie 2019, Moldovenești, Cluj).

În 2020 și 2021 au avut loc în țară alte două turnee, precum și o serie de activități de diseminare a proiectului și a rezultatelor acestora. În total, în decursul celor trei ani de SPARSE, în ciuda pandemiei, numărul satelor participante a crescut de la 5 la 7, și s-au realizat 12 producții prezentate de 18 ori de către 8 companii de teatru sau formații muzicale, în fața a aproximativ 1.100 spectatori.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de organizația dv.?

În principal copii și părinți din mediul rural. Grupurile-țintă vizate de activitățile noastre sunt în primul rând, prin turneele organizate, comunități rurale din regiunea noastră. Aceștia pot fi din orice grup de vârstă – depinde de tema și genul spectacolelor. În al doilea rând, sunt artiști și companiile de teatru locale interesate de a participa în rețeaua noastră și de a juca în aceste comunități. În plus, pe viitor aceștia pot fi interesați să creeze spectacole special pentru această audiență. Totodată, prin activități de diseminare, intenția a fost să ajungem la susținători și operatori culturali care pot fi implicați în extinderea acestei structuri.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Proiectul sprijină comunitatea locală, prin mentorat și sprijin acordate promotorilor locali, oferindu-le acestora posibilitatea să aleagă spectacolul (printr-un meniu „curatoriat”), mai degrabă decât impunând un anumit spectacol în comunitate. Aceasta nu este o abordare tipică adesea întâlnită, în care un programator profesionist ia decizii cu privire la programare sau o companie de artele spectacolului face turnee, își

rezervă un spațiu de desfășurare și apoi se autopromovează.

Sprijinul acordar comunităților locale duce la asumarea procesului, iar promovarea și angajamentul lor vor ajuta la construirea unui public local pentru spectacol. Promotorii locali își cunosc mai bine comunitatea decât un programator profesionist din exterior și au idee despre tipul de spectacol care este probabil să aibă public. De asemenea, promotorul local își poate folosi rețeaua de prieteni și asociați din comunitate pentru a vinde bilete pentru spectacol.

Acești promotori locali au nevoie totuși de sprijinul unei agenții artistice profesioniste care să îi ajute în promovare. Partenerii ocupă acest rol, oferind un meniu „curatoriat" de artiști din care să aleagă promotorii, oferind sprijin practic și de marketing odată ce compania a fost selectată. Aceasta este o abordare nouă pentru parteneri, care sunt mai obișnuiți cu ideea ca programatorii profesioniști să ia toate deciziile de promovare. Abordarea SPARSE în două etape pentru consolidarea capacităților și dezvoltarea audienței oferă o abordare strategică a programului necesar de partajare a abilităților și de mentorat dezvoltat în proiect. Acest lucru este apoi implementat (și monitorizat) prin cele trei perioade de turneu în fiecare țară parteneră. Implementarea este iterativă, permițând fiecărui partener să își adapteze experiența pentru a-și crea propriul model personalizat.

Ce impact a avut proiectul?

La nivel european, acest model de turnee va dezvolta noi audiențe în comunitățile rurale (promotorii sunt și membri ai publicului) și va deschide noi oportunități pentru companiile artistice.

Pe termen scurt, partenerii au dezvoltat rapid o mai bună înțelegere a turneelor rurale, experimentând modelul britanic prin comparație cu cel suedez.

Pe termen mediu, partenerii și promotorii locali au dobândit cunoștințe și experiență pentru a crea o rețea locală de turnee în mediul rural și știu cum să promoveze evenimente de lucru cu voluntari în fiecare comunitate rurală. În ambele cazuri au fost produse toolkit-uri de sprijin, la care pot face referire în continuare (la fel și artiștii cu toolkit-ul adresat lor). Publicul din mediul rural s-a bucurat de spectacole de înaltă calitate și va fi mai deschis pe viitor la astfel de spectacole. Artiștii vor fi mai conștienți de acest tip de oportunitate de turneu.

Pe termen lung, va exista o mai bună înțelegere a beneficiilor și oportunităților oferite de turneele rurale în întreaga Europă. Vor exista mai multe oportunități de turnee pentru artiști și companii pentru a ajunge la noi audiențe rurale nu doar în propriile țări, ci și în toată Europa, unde modelul de turnee rural poate fi transpus. Comunitățile rurale vor avea un acces

foto: Show in Suceagu_photo credit Orban Eszter and Magic Puppet

foto: Sparse - Meeting in Cluj, September 2019

mai mare la experiențe culturale de înaltă calitate.

În România, proiectul a avut un impact direct asupra organizației și a organizatorilor locali, prin extinderea cunoștințelor și abilităților de organizare a de spectacole în zonele rurale, și construirea unei rețele. De asemenea, are un impact direct asupra cunoștințelor culturale ale publicului local participant la spectacole și ale artiștilor colaboratori, care au dobândit o nouă înțelegere sau viziune asupra artelor și a diferitelor audiențe.

În același timp, proiectul atrage atenția asupra neglijării actuale a comunităților rurale. Prin eforturile de diseminare ale Asociației Shoshin, susținătorii și operatorii culturali au dobândit o înțelegere mai bună asupra modelului adaptat din punct de vedere cultural și economic. Prin urmare a fost evidențiat modul în care acesta poate îmbunătăți calitatea vieții oamenilor din mediul rural. În același timp, proiectul crește vizibilitatea organizației, a localităților și artiștilor la nivel național și internațional, contribuind pe termen lung la vizibilitatea internațională a culturii și a țării noastre.

Cum ați lucrat cu partenerii din proiect?

În proiect folosim ambele forme de colaborare, bilaterală și multilaterală, aplicate în diferite situații. Folosim colaborarea multilaterală pentru a lua decizii comune legate de conținut, forma și metodologia folosită în proiect, pentru a împărtăși rezultatele și experiențele fiecărui partener, precum și pentru a ne ajuta, a ne sfătui reciproc. Acest lucru este efectuat în timpul întâlnirilor comune.

Avem o colaborare bilaterală în cazul activităților administrative, de raportare și de evaluare a proiectului către liderul de proiect (utilizat în raportarea finală către finanțator). Fiecare partener are și propriul său rol suplimentar în proiect pentru care este responsabil în întregime (de exemplu, organizația noastră este responsabilă pentru evaluare, partenerul italian pentru comunicare și diseminare la nivel internațional etc.). Pentru a face acest lucru, fiecare partener colaborează bilateral cu orice alt partener pentru a colecta informațiile necesare îndeplinirii funcției. Acestea sunt efectuate mai ales prin Zoom și alte platforme online.

Liderul are rol de supraveghere și coordonare globală a proiectului, de a facilita comunicarea între parteneri și de a se asigura că fiecare este ascultat și participă în discuții și întâlniri comune. Partenerii asociați oferă recomandări partenerilor care creează structura locală pentru prima dată în țara lor.

Care este valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a adus fiecare organizație în proiect?

Expertiza și anii de experiență ai partenerului principal și ai celor asociați în structuri dedicate sprijinirii artelor în comunități rurale sunt indispensabili pentru acest proiect. Fără modelul lor și mentoratul continuu nu am putea să creăm o astfel de structură în această calitate. Văzând exemplele și dificultățile celorlalți parteneri, primim susținere și putem învăța din situațiile lor. Ca și valoare adăugată, aș mai menționa și constituirea rețelei SPARSE, dar și depunerea unui nou proiect, SPARSE Plus, în noul ciclu de finanțare, cu rolul de a consolida și a clădi mai departe ce s-a realizat în primul proiect. Foarte recent am aflat că SPARSE Plus, care deja are mult mai mulți parteneri decât primul proiect, a fost ales spre finanțare, ceea ce reprezintă un succes foarte mare pentru noi și pentru acest consorțiu de organizații.

Care este bugetul aferent asociației în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

Bugetul total al Asociației Shoshin în proiect este de 74.935,50 €. Din acesta, 36.530,50 € (49%) reprezintă grantul UE, iar 38.405 € (51%) contribuția proprie/ alte surse atrase în proiect (de exemplu, din finanțări acordate de Departamentul pentru Relații Interetnice al Guvernului României și Fundația Communitas).

Care sunt beneficiile participării la acest proiect pentru dv. și echipa de proiect?

Participarea în acest proiect are mai multe beneficii pentru organizația noastră: contribuie la creșterea ei, la dezvoltarea abilităților de management și de organizare ale colegilor implicați (prin cunoașterea unor noi metode de lucru), respectiv oferă oportunități de mobilitate internațională și de învățare pentru ele. Ajută în networking și în stimularea unor proiecte viitoare cu aceiași parteneri sau cu alții, precum și în atragerea mai multor fonduri prin existența unor proiect european care solicită cofinanțare.

Au existat și aspecte dificile generate de participarea la acest proiect?

Având în vedere experiența prealabilă în atragerea fondurilor locale pentru o astfel de rețea, la început am fost îngrijorați cum și de unde putem atrage contribuția proprie necesară. Însă prin aplicare la mai mult finanțatori în același timp ne-au crescut șansele. Având un proiect european deja existent în care participăm și care asigură finanțare parțială, a ajutat în atragerea mai multor fonduri. În același timp, pandemia și-a lăsat amprenta pe derularea proiectului, dar din fericire am reușit să trecem de dificultățile generate de pandemie. Am organizat spectacole când a fost voie și cu respectarea strictă a măsurilor de sănătate. Am reușit să recuperăm ce am pierdut (ba chiar, cum se vede și din numerele prezentate mai sus, am realizat mai mult decât ne-am propus inițial prin proiect), dar și așa, în cei doi ani de pandemie și restricții a trebuit să anulăm foarte multe spectacole. Ne-am fi dorit (alături de multe alte organizații culturale, artisitice din România, mai ales din sfera independentă) o implicare și un ajutor mai activ din partea autorităților locale și naționale, dar din păcate acest lucru nu s-a întâmplat. Poate pe viitor.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Foarte multe lucruri depind de structura parteneriatului și de relațiile între parteneri. Este nevoie de un fel de încredere între ei, fără de care nu se poate realiza un astfel de proiect în condiții bune. Acesta trebuie să aibă un scop clar definit, pe care toată lumea îl înțelege, și fiecare partener trebuie să știe ce rol are în realizarea lui. În principal, managementul de proiect este foarte important pentru a putea executa activitățile.

Datele de contact ale organizației

Asociația Teatrală Shoshin, Cluj-Napoca

Website: www.shoshintheatre.com; e-mail: shoshin.mail@gmail.com

Manager de proiect: Köllő Csongor

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

Be SpectACTive!

Categorie: Proiect de cooperare de mai mare amploare

Consorțiu: 19 organizații din 15 țări

Lider: Associazione Culturale Capotrave/Kilowatt (Italia)

Parteneri:

- Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu – TNRS (România)
- Artemrede (Portugalia)
- Bakelit Multi Art Center (Ungaria)
- Brut (Austria)
- Buda (Belgia)
- Cafe de las Artes Teatro (Spania)
- Domino (Croatia)
- Dublin Theatre Festival (Irlanda)
- Fondazione Fitzcarraldo (Italia)
- Stora Teatern/Gothenburg Dance and Theatre Festival (Suedia)
- SKCNS (Serbia)
- International Theatre Festival Divadelna Nitra (Slovacia)
- Plesni Teater (Slovenia)
- Occitanie en scène (Franța)
- Tanec Praha (Cehia)
- Universitat de Barcelona (Spania)
- Université de Montpellier (Franța)
- Le CNRS (Franța)

Perioadă: 1 decembrie 2018 – 30 noiembrie 2022

Domeniu: artele spectacolului (teatru și dans), arte vizuale, educație, cercetare

Buget total: 4.000.000 €

Grant EU: 2.000.000 € (50%)

Website: www.bespectactive.eu

Proiectul pe scurt

Be SpectACTive! este o rețea de învățare de la egal la egal (*peer-learning*), un proiect artistic orientat spre producție și cercetare-acțiune, care folosește o abordare experimentală centrată pe public în artele spectacolului.

Pornind de la experiența primei ediții (2014-2018), proiectul își propune să consolideze un sistem complex de practici replicabile îndreptate spre implicarea publicului din sectorul artelor spectacolului, acordând cetățenilor/spectatorilor un rol activ, grație acțiunilor și strategiilor offline și online.

Proiectul vine în întâmpinarea necesității de a stimula participarea activă a spectatorului în creația artistică, de a facilita prezența acestuia în tot ce înseamnă dezbatere și opinii, de a atrage și interacționa cu noi categorii de public.

Obiectivele proiectului

Be SpectACTive! facilitează o serie de procese creative de experimentare în mai multe orașe și țări pentru a susține ideea unei Europe mai incluzive și transculturale și a unei relații mai puternice între public și artiști. Cuvântul-cheie al proiectului este implicarea publicului, termen folosit pentru a evidenția dimensiunile participării artistice a spectatorilor și cetățenilor. În Be SpectACTive! comunitățile de spectatori/cetățeni joacă un rol activ, exprimându-și voința și interesele. Aceștia iau parte la activități participative de programare, management și comisionare de lucrări artistice, se implică în spații de co-creare și în experimentarea unor noi moduri de producție artistică, cu scopul de a promova schimbul între artiști, profesioniști și public larg.

Obiectivele proiectului constau în:

» Realizarea de noi spectacole de teatru/dans. Întregul proces de producție susține artiștii de la etapa de cercetare artistică, la rezidențe și repetiții deschise, și până la difuzarea în orașele din rețea;

» Desfășurarea de activități participative de programare, management și comisionare de lucrări artistice, cu scopul de

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

a extinde experiența spectatorului activ de la programarea artistică, la nivelul organizatoric, și până la o formă adecvată de comisionare a artei de jos în sus;

» Îmbunătățirea noțiunii de rețea de învățare de la egal la egal (peer learning network) bazată pe schimbul de practici, acțiuni și instrumente concrete dedicate dobândirii de abilități și competențe;

» Dezvoltarea unui proiect de cercetare-acțiune care să însoțească toate componentele anterioare și să ofere perspective, recomandări și evaluarea finală a impactului practicilor implementate.

Principalele activități și rezultate

» Producția a 15 spectacole noi de teatru și dans

Producțiile live implică artiști sau grupuri europene tinere și inovatoare care sunt susținute în întregul ciclu de producție, din perioada de cercetare până în faza de turneu. Acestea sunt împărțite în producții mici, medii și mari. Companiile și artiștii implicați sunt aleși cu atenție printr-o evaluare comună a directorilor artistici ai teatrelor și festivalurilor din proiect. Datorită programului de rezidențe artistice, procesul de creație este îmbogățit prin interacțiunile cu comunitățile locale, favorizând schimbul între artiști, spectatori și profesioniști.

» Crearea a 50 de grupuri locale de spectatori activi implicați în activități participative de programare și management (1.500 de participanți selectează peste 350 de spectacole în patru ani)

Be SpectACTive! își îmbunătățește modul participativ de programare, pornind

foto: De cealaltă parte a lumii, Dan Șușa

de la crearea a circa 50 de noi grupuri locale de spectatori activi cu peste 1.500 de participanți în patru ani (inclusiv noile grupuri create de partenerii asociați). Grupurile locale lucrează pe tot parcursul anului pentru a selecta o parte din programarea artistică a diferitelor teatre/festivaluri implicate în rețea. În toată Europa, oamenii sunt motivați, opiniile lor sunt luate în considerare, sugestiile lor sunt urmate cu atenție. Rezultatul este o medie de patru spectacole pentru peste 350 de spectacole selectate de spectatorii activi în decursul a patru ani. Activitatea de co-programare, în unele spații-pilot, este extinsă și la un proces propriu de management participativ, în care conducerea generală a unui festival sau a unei stagiuni de teatru poate fi dublată de spectatorii activi. Scopul principal este de a experimenta noi forme de implicare democratică la diferite niveluri organizaționale.

» *European Art Commissioners*, proiect site-specific care conectează opt comunități locale cu scopul de a comisiona lucrări artistice

Această componentă creează o conexiune puternică între artiști, profesioniști și cetățenii comunităților locale prin practici de comisionare participativă. În fiecare an, două comunități din două orașe ale rețelei lucrează împreună pentru comandarea unei lucrări artistice care ar putea fi un spectacol sau o expoziție. Opt comunități sunt implicate (patru lucrări de artă în patru ani), în următoarele orașe europene: Sansepolcro (Italia), Zagreb (Croația), Sibiu (România), Praga (Cehia), Kortrijk (Belgia), Viena (Austria), Dublin (Irlanda), Nitra (Slovacia).

» Patru evenimente *Ziua Europeană a Spectatorilor*, inițiativă comunitară care conectează grupurile locale de spectatori activi și cetățenii, în pofida distanțelor și a decalajelor culturale, prin intermediul canalelor de socializare

Evenimentul are loc fizic, simultan, în toate locațiile organizațiilor culturale implicate: toți participanții sunt conectați prin Facebook pentru ca oamenii să fie atât offline (în locațiile lor), cât și online (toți împreună). În cadrul întâlnirii, oamenii discută despre experiențele lor ca spectatori în domeniul artelor spectacolului, pornind de la subiecte comune. Pentru a spori interacțiunea dintre public (profesioniști, spectatori, alte părți interesate), un artist digital elaborează formatul artistic al evenimentului, care favorizează întâlnirea dintre grupurile locale de spectatori.

» Activități de cercetare care evaluează diferitele efecte ale practicilor activate

Cercetarea urmărește o mai bună înțelegere a impactului activităților participative asupra locațiilor și a posibilității de extindere a analizei la nivel regional. Echipa de cercetare dezvoltă instrumentele potrivite pentru a fi împărtășite între partenerii artistici, pentru a colecta date calitative și cantitative, pentru a înțelege modul în care procesul activat influențează spațiile, personalul implicat, publicul, artiștii. Modul de lucru este cercetarea-acțiune (*action research*), care îi ajută pe partenerii artistici să înțeleagă mai bine impactul activităților lor și să stabilească indicatori de performanță adecvați. Cercetarea oferă o perspectivă clară a ceea ce implică abordarea participativă și implicarea activă a spectatorilor.

» Trei conferințe internaționale dedicate diseminării rezultatelor proiectului

Conferințele s-au derulat în trei orașe din rețeaua partenerilor și au abordat teme precum: politicile publice și participarea culturală (Montpellier, Franța, 2019), schimbarea conceptului de participare în urma pandemiei de Covid-19 (Sansepolcro, Italia, 2021), tinerii și participarea culturală (Novi Sad, Serbia, 2022).

» Realizarea de publicații

Un exemplu este publicația *Cultural Policies in Europe: a Participatory Turn?* apărută în format tipărit și digital în 2020, în urma conferinței internaționale din anul precedent desfășurată la Montpellier.

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

Despre Be SpectACTive!

cu Vicențiu Rahău, manager de proiect pentru activitățile TNRS

Cum și de ce ați intrat în acest proiect?

În urma activităților desfășurate în cadrul primei ediții a Be SpectACTive! (2014-2018), am vrut să continuăm acest demers pentru realizarea de noi producții teatrale și de dans, în colaborare cu partenerii de proiect. Totodată, ne-am dorit continuarea contribuției instituției noastre în demersul de cercetare științifică în artele spectacolului, oferirea de noi oportunități în ceea ce înseamnă schimbul de experiență între comunități și artiști, precum și prelungirea activității grupului de spectatori activi.

Ce activități realizează TNRS în proiect?

În afară de crearea de spectacole de teatru, pentru Teatrul Național „Radu Stanca" este importantă activitatea în cadrul proiectului Be SpectACTive! pentru cercetarea academică și totodată căutarea de modalități noi de implicare a spectatorului în crearea și prezentarea de spectacole.

Programarea participativă în timpul pregătirii fiecărei ediții a Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu (FITS) este o componentă importantă. Un grup format din 25 de persoane vizionează și propune spectacole inovatoare pentru FITS. Întrucât s-a acceptat în mare măsură că în primul an de implementare a unui nou program, procesul este mai mare decât rezultatul, organizatorii au decis să lucreze cu un grup format din studenți și voluntari FITS. Având în vedere că grupul reprezintă generația tânără, am considerat importantă vocea lui în identificarea nevoilor actuale ale publicului românesc, în special în ceea ce privește spectacolele prezentate în cadrul Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu. Din aceste motive, i s-a cerut să-și concentreze căutările și propunerile pe spectacole și artiști noi, apreciați la nivel național și internațional. Grupul Programului Participativ are posibilitatea de a discuta în profunzime cu privire la spectacolele vizionate: fiecare participant are opțiunea de a-și exprima opinia, de a compara spectacolul cu alte spectacole, să înțeleagă toate celelalte aspecte implicate în participarea unei companii la un festival (onorarii, taxe, diurnă, fișă tehnică, cazare, transport, marketing), luând în considerare și cum sau dacă spectacolul propus este în conformitate cu stilul și nevoile publicului FITS.

O activitate nouă în cadrul celei de-a doua ediții a Be SpectACTive! (proiectul curent, 2018-2022) este propunerea de întâlniri locale între comunitatea locală și artiști (schimb de idei, nevoi, probleme, dorințe legate de contextele sociale actuale) pentru a defini împreună un subiect de interes comun. Un artist desemnat creează o operă în baza rezultatelor acestei întâlniri cu reprezentanți din comunitatea locală.

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de TNRS?

Conducerea Teatrului Național „Radu Stanca” a realizat de mult timp că este necesară o abordare structurată în construirea de noi audiențe pentru a sprijini dezvoltarea durabilă a comunității și a culturii. Cercetând nevoile comunității și tendințele internaționale și bunele practici, s-a stabilit că spectacolele în aer liber pot atinge cel mai mare număr de public, deoarece acestea sunt ușor accesibile tuturor membrilor unei comunități. Cu o prezență puternică în cadrul Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu, spectacolele în aer liber au oferit un nivel ridicat de divertisment pentru oraș și au atras, de asemenea, mulți membri ai publicului spre spectacole în săli, care sunt uneori privite ca având un nivel mai scăzut de accesibilitate. Conducerea festivalului selectează întotdeauna cu atenție spectacolele în aer liber, ca acestea să poată oferi cele mai mari avantaje publicului și, printr-un plan strategic de marketing, continuă să creeze noi audiențe în fiecare an pentru spectacolele sale din săli.

Un mediu la fel de puternic pentru crearea de noi audiențe este Programul de Voluntariat FITS; în fiecare an, tinerii intră în contact cu programul, învață despre Sibiu, despre teatru și artele spectacolului, cultura locală și națională, și ajung să se întâlnească și să lucreze cu artiști apreciați la nivel național și internațional. Mai mult, li se oferă posibilitatea de a vedea spectacole premiate, de a participa la conferințe cu profesioniști din artele spectacolului internaționali și de a experimenta o varietate de evenimente artistice într-un mediu structurat. Pentru majoritatea acestor voluntari, experiența lor în program este o introducere în lumea culturii și a artelor spectacolului; ca atare, aceștia au oportunitatea de a fi expuși celor mai recente spectacole internaționale și, de asemenea, să-și lărgească orizontul, având experiența unică de a ajuta la organizarea acestor evenimente. Majoritatea tinerilor care participă la programul de voluntariat continuă să fie consumatori activi de cultură și arte, nu numai pentru spectacolele teatrului, ci și pentru evenimentele altor organizații culturale.

Care au fost rezultatele și impactul acestui proiect?

Principalele rezultate țin de educație și cultură prin calitate artistică. De la bun început, dezbaterea între parteneri cu privire la calitatea producțiilor artistice versus importanța procesului în timpul producțiilor artistice a fost foarte prezentă. Astăzi, există multe interpretări despre ce înseamnă calitate în domeniul artelor spectacolului. Pentru Teatrul Național „Radu Stanca” și directorul său general, Constantin Chiriac, calitatea artistică înseamnă întotdeauna

și o propunere artistică unică, care trebuie să fie cel puțin la nivelul celorlalte producții anterioare, dacă nu chiar mai mare. Procesul poate fi înțeles cu ușurință dacă există un rezultat artistic la nivel înalt.

Dacă nu există o calitate înaltă a unui spectacol și în interpretarea actorului, spectatorii vor rămâne interesați doar de subiectul social abordat sau procesul de schimbare a ideilor cu artiștii. Însă rolul artelor spectacolului este să niveleze prin text, interpretare, mișcare, scenografie etc. așteptările spectatorilor și să ridice mai multe întrebări decât au avut înainte cu privire la mai multe aspecte ale propriei vieți.

Educația prin Cultură a fost o forță motrice prin care Festivalul Internațional de Teatru de la Sibiu, împreună cu Bursa de Spectacole de la Sibiu, Teatrul Național „Radu Stanca" și Programul de Voluntariat au contribuit în proiect, reușindu-se construirea unei noi identități/realități (*active spectatorship*), care este acum un exemplu de succes.

Pentru un public, dacă produsul cultural propus are o semnificație reală, înseamnă că este valoros din punct de vedere economic și cultural, iar beneficiul este perceput nu numai de către indivizi, ci și de comunitatea locală, națională și europeană. Activitatea grupului de tineri participativi ne-a ajutat să identificăm nevoi actuale ale publicului, mai ales ale publicului tânăr.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Considerăm că este necesară o abordare artistică la nivel înalt, prin interpretarea actorilor profesioniști, pentru a asigura o calitate pentru fiecare reprezentare a spectacolului. Un actor amator poate fi un geniu pentru una sau mai multe reprezentări, dar numai un artist profesionist poate asigura, pentru toate reprezentările spectacolului, același nivel ridicat de interpretare necesar și să aducă mai multă valoare pentru spectatori în ceea ce înseamnă să fii din ce în ce mai interesat să trăiești continuu. Aceeași abordare este necesară la nivel de programare participativă și de management cultural, adică identificarea anumitor noi realități artistice trebuie integrată într-un puzzle care cuprinde și dimensiunea unei misiuni pe care o are un festival internațional, care se extinde și pe termen mediu și lung.

Cum ați lucrat cu partenerii din proiect? Care este valoarea adăugată a parteneriatului, ce expertize complementare a avut fiecare organizație în proiect?

Colaborarea a fost una multilaterală cu toți partenerii din consorțiu, în proporții diferite. Fiecare partener cu care lucrăm aduce plus-valoare activității proprii, putând accesa

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

bagajul cultural, gesturile artistice și dimensiunea socială ale fiecăruia. De asemenea, prin aceste colaborări descoperim modele de management și politici culturale diferite, prin care putem învăța și le putem îmbunătăți pe cele ale instituției noastre.

Deși Teatrul Național „Radu Stanca” Sibiu, împreună cu Festivalul Internațional de Teatru de la Sibiu și structurile asociate, depune cu succes eforturi continue pentru a crea producții internaționale, a implica activ membrii comunității și spectatorii sau a duce mai departe dimensiunea de cercetare, participarea la Be SpectACTive! oferă o deschidere, dar și o vizibilitate, prin care activitățile noastre capătă dimensiuni amplificate. Fără participarea la acest proiect și sprijinul oferit de parteneri, nu am putea accesa informații relevante și nu am putea îndeplini anumite activități.

Care este bugetul aferent TNRS în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

221.338,60 € este bugetul total aferent Teatrului Național „Radu Stanca” Sibiu în acest proiect, din care 50% reprezintă grantul UE, iar 50% este contribuția instituției, atrasă din finanțări acordate de Primăria Sibiu.

Care sunt beneficiile participării la acest proiect de cooperare pentru dv. și echipa de proiect?

Implicarea Teatrului Național „Radu Stanca” Sibiu în proiect a adus o serie de beneficii, precum: prestigiul sporit al organizației, o dată în rândul partenerilor și comunităților din care aceștia fac parte, dar și la nivel european, prin dimensiunea proiectului; networking și îmbogățirea rețelei de parteneri a instituției noastre, care au avut ca rezultat colaborări în cadrul evenimentelor proprii, precum Festivalul Internațional de Teatru de la Sibiu și Bursa de Spectacole de la Sibiu; atragerea de fonduri prin proiect este, de asemenea, un beneficiu care contribuie semnificativ la realizarea de noi producții și evenimente artistice; nu în ultimul rând, schimbul de informații și experiențe cultural-artistice de care artiștii și comunitățile implicate beneficiază este un mare câștig, din punct de vedere al dezvoltării acestora, îmbogățirea calității artistice, promovarea și acceptarea diversității etc.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Fiecare instituție sau organizație culturală din România ar trebui să investească resurse în formarea unei echipe specializate în atragerea de fonduri europene care să susțină activitatea lor. Este important să caute programe, proiecte și surse de finanțare potrivite activității lor, să scrie proiecte relevante și să urmărească implementarea lor la modul corespunzător. Europa Creativă oferă pârghii importante de dezvoltare (prin cooperare, finanțare și informație) prin care organizațiile de cultură pot să crească atât local, cât și la nivel internațional, din punct de vedere artistic, dar și social sau financiar.

Datele de contact ale organizației

Teatrul Național „Radu Stanca”, Sibiu

website: www.tnrs.ro; e-mail: tnrs@sibfest.ro

Manager de proiect: Vicențiu Rahău

foto: De celaltă parte a lumii, Dan Șușa

foto: AICI, Bobi Pricop

A New European Generation – Exploring Freedom and Identity through Creative Integration / LIBERTY

Categorie: Proiect de cooperare de mai mare amploare

Consorțiu: 12 organizații din 10 țări

Lider: ArtReach (Regatul Unit)

Parteneri:

- Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu (România)
- Pionirski dom – Youth Culture Centre (Slovenia)
- ALTONALE Gmh (Germania)
- Centar za promociju zdravnh stilova zivota udruzenje (Serbia)
- CESIE (Italia)
- CNC DANSE (Franța)
- Den Selvejende Institution Swinging Europe Forening (Danemarca)
- European Educational Exchanges – Youth for Understanding Aisbl (Belgia)
- Foreningen Aalborg Karneval (Danemarca)
- Museo dei Bambini Societa Cooperativa Sociale Onlus (Italia)
- Trafo Kortars Muveszetek Haza (Ungaria)

Perioadă: 1 septembrie 2019 – 31 ianuarie 2023

Domeniu: artele spectacolului

Buget total: 2.607.356 €

Grant UE: 1.303.678 € (50%)

Website: http://liberty-eu.com/

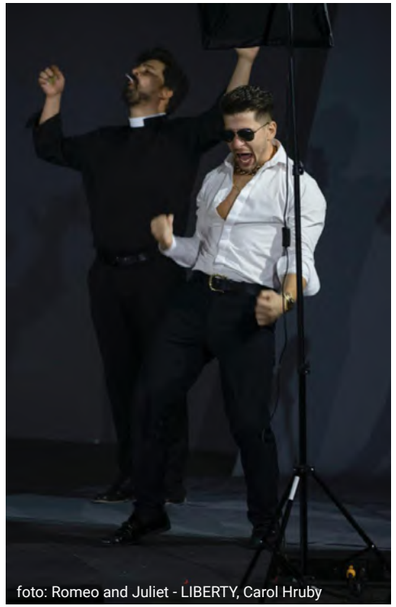


foto: Romeo and Juliet - LIBERTY, Carol Hruby

Proiectul pe scurt

LIBERTY este un răspuns ambițios și inovator la provocările actuale cu care se confruntă Europa. Într-o perioadă cu schimbări semnificative (criza refugiaților, diminuarea coeziunii comunitare, amenințările teroriste, implicațiile BREXIT etc.), partenerii se concentrează asupra impactului pozitiv al integrării creative prin artă și cultură și își propun să contribuie la formarea unui nou sentiment de identitate și loc atât la nivel local, cât și european, cu implicarea puternică a tinerilor. Obiectivul consorțiului este acela de a dezvolta și îmbunătăți semnificativ procesul de colaborare artistică între parteneri, precum și de a ajunge la noi audiențe. Proiectul explorează conexiunile creative și culturale în cadrul unor evenimente precum festivaluri, prezentări artistice interdisciplinare, sesiuni de formare și conferințe.

Obiectivele proiectului

» Dezvoltarea a șase tipuri de activități artistice: spectacole *Inside-Out*, teatru itinerant, *Liberty Art*, *Outdoor Digital Art*, ateliere educaționale, seminare;

» Dezvoltarea publicului: atragerea și implicarea în activități a tinerilor, refugiaților, migranților recenți, comunităților multietnice, persoanelor cu dizabilități și a celor din medii socio-economice defavorizate;

» Stimularea dezbaterilor și încurajarea acțiunilor care vizează o mai bună integrare a comunităților.

foto: Romeo and Juliet - LIBERTY, Carol Hruby

Principalele activități

Proiectul permite artiștilor și profesioniștilor culturali să lucreze împreună timp de trei ani, comisionând cel puțin 75 de noi lucrări colaborative de la 750 de tineri artiști, prezentate în cadrul unor evenimente cu acces gratuit în toată Europa. Spectacolele *Inside-Out*, teatru itinerant, *Liberty Wall-Art*, *Outdoor Digital Arts*, atelierele și seminarele sunt tot atâtea modalități de a explora tema integrării creative și a identității.

LIBERTY cuprinde șase componente de activități:

• Spectacole *Inside-Out*: au loc atât în aer liber, cât și în spații culturale sau neconvenționale;

• Teatru itinerant: spectacol emoționant, asemănător unei parade, care implică trecătorii și publicul de pe stradă;

• *Liberty Art*: arte vizuale provocatoare și creative, artă sculpturală, picturi murale, artă stradală și graffiti oriunde există un spațiu potrivit;

• *Outdoor Digital Art* / Artă digitală în aer liber: prezentată în aer liber, aceasta cuprinde orice formă de artă și include elemente digitale semnificative în crearea sa;

• Ateliere educaționale: sunt practice, accesibile, stimulante, distractive și permit co-crearea și explorarea temelor proiectului;

• Seminare: stimulează reflexivitatea, coagulează interesul comun, încurajează acțiunea și continuările.

foto: Workshops Liberty, Rareș Helici

Principalele rezultate

» Peste 60 de activități realizate în cadrul celor șase componente LIBERTY;

» Crearea unei baze de date comune cu portofoliile a 750 de tineri artiști;

» Programul Finale LIBERTY Festival 2022.

foto: Romeo and Juliet, Liberty

Despre LIBERTY

cu Andrada Cazan și Claudia Maior, responsabile proiect TNRS

Cum și de ce ați intrat în acest proiect?

LIBERTY este o continuare a unui proiect anterior finanțat prin programul Europa Creativă, în care au fost implicați o mare parte din partenerii proiectului curent, inclusiv liderul, care este același, mai exact organizația ArtReach.

Acest parteneriat are ca scop dezvoltarea și îmbunătățirea semnificativă a procesului de colaborare artistică inițiat în trecut, dar, de această dată, accentul este pus pe tineri artiști, cu vârsta sub 30 de ani. Colaborarea la scară largă este esențială pentru a atinge impactul dorit și pentru a realiza obiectivele ambițioase.

Ce activități realizează TNRS în acest proiect?

Pe parcursul celor patru ani, Teatrul Național „Radu Stanca" Sibiu realizează activități care abordează majoritatea direcțiilor generale ale proiectului, precum: producții de tip video mapping, spectacole de tip *Inside-Out*, ateliere și conferințe care abordează tema generală a proiectului și tematici derivate; găzduirea în cadrul FITS a unor producții și evenimente rezultate ca urmare a cooperării în proiect; realizarea unui performance – *Aici/Here*, regia Bobi Pricop și a unui spectacol de teatru care a intrat în repertoriul TNRS, *Romeo și Julieta*, regia Andriy Zholdak.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de TNRS?

Comunitatea artiștilor tineri care își desfășoară activitatea în domeniul artelor spectacolului și artelor vizuale, publicul format al TNRS și al Festivalului Internațional de Teatru de la Sibiu, iubitori de artele spectacolului și de arte vizuale, tinerii liceeni și studenți, profesioniști din domeniul artelor spectacolului, tineri influenceri și jurnaliști.

Ce impact a avut proiectul?

Principalul impact al LIBERTY constă în:

» Atragerea și implicarea unor noi audiențe, care duce la participarea continuă la activități culturale;

» Oportunități de carieră îmbunătățite pentru mulți artiști tineri, acces la experiențe care schimbă viața;

» Integrare și coeziune comunitară îmbunătățite;

» Atingerea unui nivel mai înalt de dezbatere constructivă în jurul temelor și aspectelor cheie ale proiectului, la nivel local, național și european.

foto: Labyrinth, Rares Helici

foto: Workshops, Rareș Helici

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Principala inovare constă în modul de abordare a tinerilor artiști și de cooperare între organizații culturale care activează în segmente complet diferite, cu abordări variate. Oportunitatea tinerilor artiști, aflați la început de carieră sau încă în timpul studiilor, de a lucra cu o echipă profesionistă pe scena unui teatru național de renume.

Cum ați lucrat cu partenerii din proiect?

Partenerii din cadrul acestui proiect activează în domenii diferite și am fost încântați să descoperim o echipă de oameni dedicați, talentați și ancorați în realitatea actuală a industriilor creative în care activează. În toate ședințele de lucru, după prezentare activităților pe care le-am propus, am primit feedback constructiv din partea unor persoane cu experiență în domeniile în care activează.

În ce constă valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a avut fiecare organizație în proiect?

Fiecare partener a implicat comunitățile în care activează în proiectele propuse. Domeniile de lucru sunt: teatru și artele spectacolului, educație artistică, incluziune socială prin cultură.

Care este bugetul aferent TNRS în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

Contribuția instituției noastre este de 105.117 €, iar grantul UE primit este de 105.117 €, astfel că, în total, bugetul total al TNRS pentru activitățile din proiect este de 210.234 €. Confinanțarea a fost asigurată din fonduri proprii.

Care considerați că sunt beneficiile participării la acest proiect de cooperare pentru dv. și pentru echipa de proiect?

Principalele beneficii constau în: stimularea unor proiecte viitoare cu aceiași parteneri sau cu alții, experiență interculturală pentru cei implicați, experiență extinsă de management, oportunități de mobilitate internațională și de învățare.

Au existat și aspecte problematice generate de participarea la acest proiect?

Din cauza pandemiei Covid-19, atât TNRS, cât și alți parteneri din proiect am fost nevoiți să amânăm livrarea activităților în acord cu restricțiile sanitare impuse. Activitățile au fost adaptate pentru a fi transmise în mediul online.

Au existat eventuale dificultăți administrative la nivel național întâmpinate în proiect (legislative, fiscale, practici organizaționale interne etc.)?

Nu au existat situații dificile pe care să nu le putem gestiona.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Să parcurgă o serie de proiecte finanțate deja prin programul Europa Creativă, să înțeleagă care sunt direcțiile de interes ale Uniunii Europene în finanțarea acestor proiecte și să vină cu noi idei prin care se pună în valoare cooperarea și implicarea în proiect a fiecărui partener, precum și strategii concrete și inovatoare pentru dezvoltarea unui nou public.

Datele de contact ale organizației

Teatrul Național „Radu Stanca", Sibiu

website: www.tnrs.ro; e-mail: tnrs@sibfest.ro

Manager de proiect: Constantin Chiriac

Persoană de contact: Andrada Cazan și Claudia Maior

foto: Workshops, Rareș Helici

foto: Workshops, Rareș Helici

foto: Reshape

RESHAPE - Reflect, Share, Practice, Experiment

Denumirea proiectului: RESHAPE - Reflect, Share, Practice, Experiment

Categorie: Proiect de cooperare de mai mare amploare

Consorțiu: 12 organizații din 12 țări

Lider: ONDA – Office National de Diffusion Artistique (Franța)

Parteneri:

- Fundația AltArt pentru Artă Alternativă (România)
- Onassis Foundation & Onassis AiR (Grecia)
- Artemrede - Teatros Associados (Portugalia)
- Arts and Theatre Institute (Cehia)
- Center for Culture in Lublin (Polonia)
- Bunker (Slovenia)
- ACT "Association For Independent Theatre – Association of Freelance Professional Theatre Group" (Bulgaria)
- Flanders Arts Institute (Belgia)
- Goethe Institut (Germania)
- British Council (Regatul Unit)
- Pogon — Zagreb Centre for Independent Culture and Youth (Croația)

Parteneri asociați:

- Danish Arts Foundation (Danemarca)
- Ettijahat (Siria)
- EUNIC – European Union National Institutes for Culture (Belgia)
- Performing Arts Fund (Regatul Țărilor de Jos)
- Frame Contemporary Art Finland (Finlanda)
- Mondriaan Fund (Regatul Țărilor de Jos)

Perioadă: 1 septembrie 2018 – 31 octombrie 2021

Domeniu: artele spectacolului

Buget total: 1.197.207,28 €

Grant UE: 598.603,28 € (50%)

Website: https://reshape.network/

Proiectul pe scurt

RESHAPE este un proiect de cercetare și dezvoltare care regândește modelele și practicile organizaționale din domeniul artei. Proiectul reunește organizații artistice din Europa și din zona sud-mediteraneeană pentru a crea împreună modele organizaționale inovatoare și a reflecta asupra răspunsurilor concrete la provocările cruciale legate de producerea, distribuția și prezentarea practicilor de artă contemporană.

Obiectivele proiectului

Scopul RESHAPE este de a contura o alternativă la ecosistemul artistic european prin regândirea instrumentelor și modelelor sale de colaborare, pe care le leagă de inovarea artistică și socială și de principiile echității, solidarității, echilibrului geografic și durabilității.

RESHAPE dezvoltă și testează o metodă experimentală de jos în sus pentru a construi noi perspective și instrumente adecvate evoluției sectorului artelor și a societății. Prin sporirea cunoștințelor, a competențelor și a reactivității organizațiilor intermediare în raport cu experimentele artistice de astăzi, RESHAPE își propune să influențeze politicile publice.

Principalele activități

RESHAPE este un proiect experimental, colaborativ, care a creat instrumente pentru tranziția către un ecosistem artistic nou, mai corect; un proces de cercetare de jos în sus de 3 ani care a dezvoltat modele, structuri și practici organizaționale alternative concrete în relația dintre practicile culturale și evoluțiile cele mai recente din societate.

A fost realizat printr-un parteneriat între 19 organizații de arte intermediare din Europa și sudul Mediteranei - acest parteneriat a fost în sine o experiență importantă, deoarece a reunit organizații care diferă foarte mult ca mărime, structură și rol, dar au misiunea de a sprijini scena artistică în contextul lor național/regional. Solidaritatea și echitatea au fost principiile de bază ale

foto: Reshape

colaborării, inclusiv repartizarea financiară. În centrul cercetării a fost un proces de jos în sus care a implicat 40 de artiști și lucrători în artă (“Reshaperi”), care au creat împreună o serie de prototipuri care reflectă și provoacă această transformare. Aceștia sunt lucrători culturali cu o vastă experiență de a imagina și a testa moduri alternative de lucru în propriul lor context. Reshaperii au lucrat împreună în 5 grupuri tematice timp de 18 luni. În total, au avut loc 15 ateliere de lucru, două sesiuni plenare (Intensive). Acestea au fost completate de numeroase sesiuni de lucru online și față în față. RESHAPE a propus 5 subiecte ample, toate legate de provocările cruciale ale artei de astăzi: Arta și participarea civică, Modele de guvernare echitabilă, Valoarea artei în țesutul social, Economii solidare și Practici artistice transnaționale/postnaționale. Cele 5 grupuri au fost sprijinite de 6 facilitatori. Fiecare grup a organizat 3 ateliere, în diferite orașe din Europa și sudul Mediteranei, pentru a lucra împreună și a se conecta cu scenele artistice din aceste orașe. Cele două întâlniri plenare, sau Intensive, au adus întreaga comunitate RESHAPE laolaltă, pentru a-și împărtăși experiențele și constatările, și pentru a intra într-un dialog cu experți din alte domenii decât cultura. Actori din contexte diferite au fost invitați să-și pună laolaltă sensibilitățile, abilitățile și experiențele profesionale și personale pentru a crea o viziune comună.

Colaborarea a fost marea bogăție și provocare a proiectului – crearea unui context de lucru colaborativ pentru atât de mulți actori din medii atât de diferite, pentru a produce rezultate relevante pentru toți, a necesitat un proces complex de facilitare și coordonare. Activitățile de diseminare au constat într-o serie de prezentări și ateliere practice organizate online și fizic, în diferite evenimente, la nivel local, național sau european. Cele două conferințe, una la începutul și una

foto: Reshape

la sfârșitul proiectului, au conectat ideile și constatările comunității RESHAPE cu comunitatea artistică mai largă, transnațională. În urma proiectului rămâne, pe lângă rezultatele concrete – 8 prototipuri, o publicație, o bază de date cu modele de lucru inovatoare – o comunitate conectată și dedicată principiilor și valorilor RESHAPE, care va duce mai departe această moștenire în practica fiecărui membru, făcând posibilă tranziția către un ecosistem artistic mai just.

Principalele rezultate

Câteva dintre rezultatele cantitative ale proiectului sunt:

- Un număr de 40 de profesioniști care au colaborat cu succes pentru a pregăti soluții creative la probleme comune. Acești *Reshapers* provin din 25 de țări: Belgia, Bosnia, Bulgaria, Croația, Cehia, Egipt, Germania, Grecia, Ungaria, Italia, Franța, Liban, Libia, Norvegia, Palestina, Polonia, Portugalia, România, Rusia, Serbia, Spania, Elveția, Tunisia, Turcia, Regatul Unit;
- Realizarea cu succes a forumului, a celor două sesiuni intensive și a celor 15 ateliere;
- Un website al proiectului – cu resurse despre proiect și despre practicile inovatoare din sectorul cultural;
- O bază de date în creștere cu modele și practici organizaționale alternative;
- 8 instrumente - „prototipuri”: soluții creative pentru noile provocări ale sectorului cultural. Aceste instrumente sunt diverse, unele mai concrete, au luat forma unor jocuri, ghiduri, sau modele de evaluare și acțiune, altele mai conceptuale, au propus cadre noi de reflecție. Toate au scopul de a inspira și încuraja sectorul artelor să-și schimbe modelele organizaționale actuale către practici mai sustenabile și mai corecte. Toate prototipurile sunt accesibile pe site-ul RESHAPE. Ele sunt accesibile gratuit și sunt distribuite în sectorul cultural internațional sub licența Creative Commons;
- Publicația RESHAPE: o colecție de texte și alte lucrări care au fost scrise de comunitatea RESHAPE - participanți, artiști, cercetători și jurnaliști invitați. Cartea a fost tipărită în 1700 de exemplare. Textele sunt disponibile și online pe site-ul RESHAPE.

Pe termen lung, rezultatele calitative estimate sunt:

- *Pentru organizațiile artistice participante*: cunoștințe, competențe, abilități sporite; conexiuni mai profunde între operatorii din întreaga Europă; legătură mai bună între inovarea artistică și inovarea socială din alte sectoare; creșterea gradului de conștientizare asupra potențialului colaborării dintre arte și alte sectoare; un rol mai proeminent și o recunoaștere la nivel local și internațional pentru expertiza profesioniștilor din domeniul artistic etc.;
- *Pentru comunitatea cultural-artistică mai largă*: dobândirea unei metode inovatoare, integrate, incluzive pentru a construi noi narațiuni și instrumente la nivel transnațional; o mai bună cunoaștere a practicilor inovatoare puțin cunoscute; o mai profundă integrare a valorilor umaniste și a solidarității în practicile artistice; interes crescut pentru practicile inovatoare din partea profesioniștilor care nu sunt încă implicați în dezvoltarea modelelor inovatoare etc.;
- *Pentru organizațiile intermediare*: noi argumente pentru a-și moderniza și remodela viziunile și misiunile; obținerea unui set de recomandări și instrumente inovatoare pentru a aborda problemele cruciale ale sectorului artelor spectacolului, pentru a le integra în mecanismele de sprijin; o mai bună înțelegere și un discurs reflexiv mai puternic asupra crizei actuale a ecosistemului artelor și a posibilelor structuri organizaționale viitoare etc.;
- *Pentru factorii de decizie politică*: o mai bună înțelegere și un discurs reflexiv mai puternic asupra crizei actuale a ecosistemului artelor și a posibilelor structuri organizaționale viitoare; recomandări și instrumente inovatoare pentru a aborda în mod concret și practic problemele cruciale din sectorul artelor spectacolului, pentru a le integra în politicile viitoare; dobândirea unei metode inovatoare, integrate, incluzive pentru a construi noi narațiuni și instrumente la nivel transnațional etc.

foto: Reshape

Despre RESHAPE

cu Rarița Zbranca, manager de proiect pentru activitățile AltArt

Cum și de ce ați intrat în acest proiect?

Am participat încă de la primele discuții ale consorțiului, găzduite de ONDA la Paris, cu intenția de a iniția un plan colectiv și transnațional de a stimula solidaritatea, sustenabilitatea și înnoirea sectorului cultural. Participarea a fost bazată pe experiențe anterioare de colaborare cu o parte dintre organizațiile și profesioniștii implicați în RESHAPE și interesul pe care AltArt îl are pentru aceste subiecte.

Cărei nevoi îi răspunde proiectul?

RESHAPE răspunde unor provocări esențiale legate de producția, distribuția și prezentarea practicilor de artă contemporană. Schimbările politice, economice, tehnologice și ecologice din societatea noastră influențează profund modul în care artele sunt create, prezentate și experimentate. Nu toți artiștii au aceleași oportunități de a-și promova lucrările sau de a colabora la nivel internațional. Politicile publice, practicile industriei și piața nu pot garanta că diversitatea vocilor și a practicilor artistice ajunge la publicul potențial din întreaga Europă. În același timp, artiștii lucrează tot mai mult de-a lungul diferitelor estetici, discipline, granițe naționale și sectoare. Sectorul artistic instituțional non-profit – atât la nivel național, cât și european – nu a fost suficient de flexibil pentru a integra aceste schimbări.

Cum poate fi sprijinit sectorul artistic în acest context?

Partenerii RESHAPE sunt convinși că artiștii și lucrătorii culturali sunt experți în inovare, că ei sunt cei care ar trebui să inventeze modele viitoare pentru sectorul artistic. Structuri și proiecte inovatoare apar pe tot continentul. Ele testează o varietate de strategii pentru a implica audiențe diverse, pentru a conecta sectoarele, pentru a fi mai aproape de valorile pe care le apără. Aceste inițiative, deși adesea fragile și deconectate, sunt „semnale slabe", indicatori ai modelelor viitoare și ai eventualelor evoluții. RESHAPE caută astfel de structuri inovatoare, le oferă timp și spațiu pentru a lucra împreună într-un context transnațional și a regândi împreună modul în care practicile de artă contemporană ale viitorului vor fi organizate.

RESHAPE propune un proces de restructurare a modelelor de afaceri și organizaționale aferente practicilor artistice contemporane. Aceste modele sunt abordate în sens larg: dincolo de practicile de management și diversificarea surselor de venituri, RESHAPE caută modele care aduc valoare în societate.

Proiectul propune soluții concrete pentru cinci provocări abordate în toate activitățile care definesc modelele de afaceri: Cum să îmbunătățim dezvoltarea audienței și să fim împreună cetățeni mai buni? Cum să creăm modele de

foto: Reshape

guvernanță deschise, incluzive și flexibile? Cum să înțelegem și să promovăm mai bine valoarea artei în societate? Cum poate finanțarea solidară să asigure vitalitatea creației contemporane? De ce cadru și instrumente au nevoie artiștii care lucrează la nivel transnațional și cum le putem oferi?

Ce activități realizează AltArt în acest proiect?

Contribuția Fundației AltArt la proiect a constat în:

- Participarea la designul, implementarea și evaluarea fiecărei activități, precum și în sprijinul beneficiarilor direcți (participanții la forum, workshop-uri, sesiuni intensive și conferința);
- Organizarea unei sesiuni intensive la Cluj;
- Promovarea proiectului, de la apelurile deschise la publicațiile online și tipărite, de la materialele promoționale la rezultatele proiectului;
- Diseminarea metodei prototip și a rezultatelor acesteia pentru a-i asigura sustenabilitatea.

Întâlnirea internațională *Cluj Intensive* a avut loc în România între 11-15 noiembrie 2019. RESHAPE este un proces de jos în sus, care adună artiști și activiști cu experiență și expertiză în designul practicilor alternative și transformarea acestora în acțiuni concrete și recomandări de politici. *Cluj Intensive* a fost prima ocazie când profesioniștii din domeniul artei care, până atunci, lucraseră în grupuri mai mici și pe subiecte specifice, s-au adunat pentru a-și împărtăși descoperirile, reflecțiile, ideile și inspirațiile. Mai mult, *Cluj Intensive* a conectat cercetarea RESHAPE cu inițiativele artiștilor și activiștilor români, generând noi conversații și idei. Evenimentul a fost, totodată, o oportunitate de a infuza reflecția asupra modelelor alternative din sectorul artelor cu idei și practici din dezbateri, mișcări și tendințe societale mai largi.

În cadrul *Cluj Intensive*, proiectul a propus un program de prezentări și dezbateri, tururi ghidate, activități de explorare a scenei culturale locale și grupuri de lucru. Principalele rezultate calitative constau în: oportunitatea de a fi găzduit la Cluj-Napoca un forum internațional dedicat dezbaterii și schimbului de experiență cu privire la modele și structuri experimentale de organizare în cultură; creșterea cunoștințelor, competențelor și conexiunilor internaționale pentru un grup de 70 de operatori culturali din Europa; creșterea vizibilității scenei locale clujene și creșterea oportunităților de networking și colaborare europeană pentru un număr de cca. 20 de inițiative artistice locale.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de organizația dv.?

Beneficiarii activităților derulate la Cluj sunt operatori culturali din România care își prezintă proiectele, inițiativele și rezultatele în fața unui grup de experți internaționali din peste 20 de țări. Proiectul face posibile legături directe, bazate pe compatibilitate și practici similare, facilitând astfel viitoare colaborări, coproducții sau întâlniri productive.

Proiectul are o contribuție importantă și în ceea ce îi privește pe artiștii și experții internaționali care sunt prezenți la Cluj prin rețeaua RESHAPE, facilitând pentru aceștia înțelegerea și conectarea la contextul local.

Pentru contextul cultural local și european, evenimentul *Cluj Intensive* aduce laolaltă actori angajați în diferite practici de inovare și restructurare a modelelor de lucru în arta contemporană, oferind o platformă de inspirație, schimb de experiență și colaborare.

Pentru publicul larg, dezbaterile publice și programul artistic sunt posibilități valoroase de a participa la reflecțiile și procesele de regândire ale ecosistemului cultural.

Ce impact a avut proiectul?

Profesioniștii din domeniul artelor participanți la proiect au dobândit noi cunoștințe, abilități și contacte. Proiectul a reușit să creeze resurse (informații și expertiză), precum și o vastă rețea profesională pe care cei din domeniul artelor o folosesc deja. Impactul a însemnat și conexiuni mai profunde între profesioniștii din zona euro-mediteraneeană.

De asemenea, RESHAPE a adus o conștientizarea sporită asupra potențialului colaborării cu alte sectoare. Contribuția interlocutorilor externi sectorului cultural a fost extrem de prețioasă în cadrul sesiunii intensive de la Cluj: s-au clarificat posibile conexiuni de interese și metode de lucru, s-au generat discuții în grupuri cu propuneri de modele concrete din care se poate învăța.

Un alt impact important este capacitarea scenei independente. Profesioniștii din zona independentă reprezintă nucleul grupului de *Reshapers*. Competențele lor ca factori de schimbare sunt deosebit de importante. Proiectul le oferă oportunitatea de a disemina aceste experimente la o scară mai înaltă, care pot aduce beneficii unei comunități profesionale mai mari.

Totodată, proiectul a pus bazele dialogului între diferite niveluri. RESHAPE uniformizează relațiile actuale de putere. Transmite un mesaj clar că acțiunea comună, de colaborare în toate domeniile, de la actori foarte mici la actori foarte mari, este necesară pentru ca practicile sectorului să fie redimensionate. Proiectul a oferit un spațiu ca acest dialog, adesea imposibil și plin de neînțelegeri, să se întâmple liber și firesc.

Impactul la nivelul comunității culturale mai largi se referă la: furnizarea unei metodologii inovatoare pentru elaborarea de soluții colaborative și o mai mare conștientizare a practicilor inovatoare. RESHAPE este în sine un proces inovator,

foto: Reshape

experimental pentru a contura soluții creative și pozitive într-un mediu complex aflat în schimbare. Această tehnologie s-a dovedit eficientă și benefică pentru construirea de narațiuni comune, generarea de idei și luarea deciziilor în colaborare. În plus, RESHAPE a reușit să aducă o mai bună cunoaștere a potențialului inovator al practicilor la scară mică, necunoscute la firul ierbii. Exercițiul de cartografiere a scos la iveală o hartă complexă, în creștere, a practicilor relevante și inspiratoare.

În ceea ce privește *organizațiile intermediare (consorțiul de parteneri)*, impactul înseamnă competențe, arie de acțiune și reactivitate sporite, precum și o mai bună înțelegere a evoluției sectorului și a societății. Referitor la primul aspect, un contact mai profund cu inițiativele de la firul ierbii din spațiul euro-mediteraneean le permite partenerilor să-și înțeleagă mai bine contextul mai amplu și locul lor în cadrul acestuia. De asemenea, proiectul îi inspiră pe parteneri să privească dincolo de practicile lor obișnuite și să-și imagineze modele alternative pentru propria lor activitate. Ca exemplu, putem aminti discuția inspiratoare cu una dintre *Reshapers* (Ingrid Vranken) lansată la întâlnirea anuală Onda în jurul problemelor de mobilitate și ecologie; un alt exemplu este un nou grup consultativ pe care Fundația Onassis l-a format la nivel local, în paralel cu tematica „Modele de guvernare echitabilă", care o ajută să analizeze subiectul acestei traiectorii la scară locală și să se conecteze mai bine la comunitatea locală.

Cu privire la cel de-al doilea aspect, printr-o platformă activă și dinamică care îi pune în contact cu o varietate de actori de la nivel local, partenerii își ajustează propria înțelegere a evoluțiilor sociale și culturale. Ei sunt acum capabili să anticipeze și să se adapteze la modul în care evoluează sectorul și să-l sprijine mai bine în evoluțiile sale pozitive.

Care este bugetul aferent asociației în proiect? Cum ați asigurat cofinanțarea?

Bugetul total al fundației în proiect a fost de 51.853 €, din care 29.853 € (58%) au reprezentat grantul UE, iar 22.000 € (42%) au fost contribuția Alt Art. Cofinanțarea a fost atrasă de la Primăria Cluj-Napoca și AFCN.

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

RESHAPE este un proiect de cercetare și dezvoltare care reunește organizații artistice din zona euro-mediteraneeană pentru a crea împreună modele organizaționale inovatoare și a reflecta asupra răspunsurilor concrete la provocările cruciale din artele spectacolului. Proiectul le crește acestora capacitatea de inovare, oferă resurse pentru testarea noilor modele și practici organizaționale și diseminează rezultatele pozitive cu sectorul mai larg pentru a sprijini transformarea ecosistemului artei.

Cum ați lucrat cu partenerii din proiect? Care este valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a avut fiecare partener?

Este un proiect la care s-a lucrat cu partenerii cu 2-3 ani înainte de depunerea aplicației în cadrul programului Europa Creativă. Au existat 5-6 întâlniri și discuții prealabile. Este unul dintre proiectele care nu s-a născut căutând parteneri online, ci dintr-un puternic interes comun al organizațiilor din consorțiu pentru tema regândirii modelelor de lucru în sectorul cultural, a aplicării principiilor de solidaritate și echitate în practicile culturale, a sustenabilității în sector. În acest proiect niciun partener nu face o activitate (doar) pentru el și contextul său imediat.

În cadrul proiectului, partenerii creează cadrul pentru un număr de 40 de artiști, operatori culturali (*Reshapers*) care se angajează de-a lungul unui an și jumătate într-un proces colectiv de reflecție și experimentare. Este un efort comun, făcut de toți, organizații mari și mici din consorțiu, de a cataliza un proces de inovare și înnoire a sectorului cultural. Fiecare organizație este un contribuitor dedicat la nivel de conținut, de organizare și la nivel financiar. Este un alt tip de experiență de lucru împreună, cu adevărat transnațională. În plus, există o dimensiune internațională prin faptul că în proiect participă și organizații din zona mediteraneeană.

Consorțiul RESHAPE are un protocol de înființare și funcționare extrem de colaborativ. Toate deciziile relevante pentru parteneri și consorțiu sunt luate după discuții comune și deliberare împreună. Programele evenimentelor și conținuturile lor specifice sunt elaborate în urma unui proces care include nu numai partenerii, ci și participanții. Organizarea activităților proiectului implică întotdeauna în mod direct mai mulți parteneri din diferite țări.

Credem că RESHAPE are potențialul de a modela agenda organizațiilor partenere, a altor actori culturali importanți și a factorilor de decizie din Europa în ceea ce privește cultura - valoarea acesteia pentru inovarea socială, apariția unor noi modele de organizare a muncii culturale, un nivel mai înalt de reflexivitate și gândire critică asupra practicilor existente de cooperare, producție sau creație etc.

Care sunt beneficiile participării la acest proiect pentru dv. și echipa de proiect?

Dintre avantajele participării la aceste proiecte europene multianuale: ele îți permit să ai activități și cheltuieli și în luni care nu sunt acoperite de finanțări precum AFCN (de exemplu, lunile ianuarie și februarie). Pentru Fundația AltArt, de exemplu, dar și pentru alte organizații foarte mici, participarea la aceste proiecte europene poate reprezenta o formă de supraviețuire și de echilibru. În absența lor, riști să fii foarte fragil și să faci activități doar în perioadele de câteva luni pe an în care sunt disponibile și eligibile finanțările locale sau naționale.

Proiectul are o mare relevanță pentru agenda și prioritățile AltArt, aducând noi reflecții, metodologii, contacte și conținuturi muncii fundației privind schimbarea artei și a societății. Proiectul întărește capacitatea și rețelele organizației și oferă vizibilitate expertizei și muncii noastre curente.

Au existat și aspecte dificile generate de participarea la acest proiect?

Criza Covid 19 s-a intensificat în momentul în care era programat un al treilea eveniment major al proiectului *Zagreb Intensive* (martie 2020). Pentru că încă puține țări luaseră măsuri oficiale de restricție a călătoriilor, a fost un moment foarte dificil pentru întreg consorțiul, și în mod special pentru partenerul responsabil de găzduirea evenimentului la Zagreb, în a gestiona situația marcată de incertitudine, îngrijorări, presiuni din partea participanților, presiunea costurilor angajate etc. În cele din urmă a fost luată decizia anulării evenimentului în format fizic, însă el s-a derulat integral online. Fiind unul dintre primele evenimente derulate la debutul pandemiei, *Remote Zagreb Intensive* a fost un experiment de adaptare la colaborarea online. Toate activitățile ulterioare ale proiectului au avut loc online.

Probabil cea mai mare provocare specifică pentru contextul cultural din România este legată de co-finanțarea proiectului. Programele de finanțare din România nu au un aspect multi-anual, nu prioritizează co-finanțarea proiectelor europene și nici activitățile care se desfășoară la nivel european.

De asemenea, un aspect problematic îl reprezintă și legislația din România, care nu permite realizarea unui contract de drepturi de autor pe termen lung, chiar dacă colaborarea cu artiștii implicați în proiect (*Reshapers*) se întinde pe termen de 15 luni.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Să se angajeze în proiecte alături de parteneri cu care au deja experiență și interese comune, să își asume roluri de pe poziții (cât mai) egale.

Datele de contact ale organizației

Fundația AltArt pentru Artă Alternativă, Cluj-Napoca

Website: https://altart.org/; e-mail: office@altart.org

Manager de proiect: Rarița Zbranca

foto: Colliding Epistemes, Roland Vaczi

STUDIOTOPIA - Art Meets Science in the Anthropocene

Categorie: Proiect de cooperare de mai mare amploare

Consorțiu: 8 organizații din 7 țări

Lider: Bozar – Centre for Fine Arts (Bruxelles, Belgia)

Parteneri:

- Asociația Centrul Cultural Clujean (Cluj, România)
- GLUON (Bruxelles, Belgia)
- Ars Electronica in Linz (Austria)
- Laznia Centre for Contemporary Art (Gdansk, Polonia)
- Onassis Stegi (Atena, Grecia)
- Vrije Universiteit Amsterdam (Amsterdam, Regatul Țărilor de Jos)
- Fundacion la Laboral Centro de Arte y Creacion Industrial (Gijon, Spania)

Perioadă: 2 septembrie 2019 – 30 septembrie 2022

Domeniu: arte și științe, educație, cercetare

Buget total: 2.811.475 €

Grant UE: 1.405.737 € (50%)

Website: www.studiotopia.eu

Proiectul pe scurt

STUDIOTOPIA – Art meets Science in the Anthropocene este o inițiativă care își propune să susțină colaborarea între instituții culturale și de cercetare, universități, centre de inovare, creativi și cetățeni. Proiectul este o explorare creativă a temelor asociate dezvoltării durabile, prin perspectivele convergente ale artiștilor și oamenilor de știință.

Programul include rezidențe colaborative pentru artiști și oameni de știință, expoziții, activități de cercetare și o componentă de implicare și activare a publicului în procese creative. STUDIOTOPIA este construit în jurul principiilor multidisciplinarității și participării.

În cadrul proiectului, Centrul Cultural Clujean coordonează modulul educațional *Breaking New Grounds* („În explorarea de noi teritorii"), găzduiește două rezidențe pentru artiști și cercetători, o serie de activități educaționale de artă și știință, evenimente publice dedicate artei contemporane și științei, precum și o expoziție internațională care prezintă rezultatele tuturor colaborărilor internaționale dintre artiști și oameni de știință.

Obiectivele proiectului

Scopul proiectului este de a crește gradul de conștientizare și de a încuraja reflecțiile creative și critice cu privire la provocările de mediu cu care se confruntă societatea noastră în prezent. Obiectivele specifice vizează mobilitatea transnațională și dezvoltarea publicului, mai exact:

» Promovarea inovației în artă și cultură prin colaborări intersectoriale și transnaționale;

» Implicarea și extinderea publicului cu profiluri diferite;

» Promovarea artei la nivel local, regional, național și european.

Situat la intersecția dintre artă și știință, proiectul vizează dezvoltarea durabilă, un obiectiv transversal la nivel european. Intenția

foto: Atelier Imagini Solare, Roland Vaczi

proiectului este de a contesta ierarhia dintre artă și știință, provocând testarea de idei creative, experimentale, la intersecția dintre artă și știință.

Principalele activități

STUDIOTOPIA este un program complex care include activități precum rezidențe colaborative pentru artiști și cercetători, ateliere, laboratoare educaționale, dezbateri publice sau expoziții.

Printre activitățile principale ale proiectului STUDIOTOPIA se numără:

» ***STUDIOTOPIA in motion*** / STUDIOTOPIA în mișcare

13 artiști și 21 oameni de știință au avut ocazia să lucreze împreună timp de 17 luni. Programul de rezidențe a încurajat schimbul de idei, cunoștințe și metode de lucru din direcția științei înspre artă, inversând tipul de colaborare care are loc de obicei cu o abordare nouă, în care știința contribuie la cercetarea și producția artistică. Centrul Cultural Clujean a găzduit rezidențele artiștilor Alexandra Pirici – în colaborare cu Paco Calvo (expert în inteligența plantelor), și a artistului Ciprian Mureșan – în colaborare cu Sanneke Stigter și Sven Dupré (cercetători în conservarea și restaurarea artei).

» ***Breaking New Grounds*** / Explorarea de noi modalități de implicare a publicului

Componentă a proiectului orientată spre public, în cadrul căreia au fost create

foto: Colliding Epistemes, Komiti

lucrări, instalații și experiențe educaționale sub formă de *pop-up labs*. Fiecare partener a ales să lucreze cu grupuri-țintă diferite. La Cluj, Centrul Cultural Clujean a organizat o expoziție dedicată artei și științei, două ediții ale Forumului Medierii Culturale, numeroase ateliere dedicate educației STEAM sau medierii culturale și au fost realizate materiale educaționale în colaborare dintre artiști și profesori de științe.

» **STUDIOTOPIA – Showcase Art & Science** / Expoziții de artă & știință

Componenta de prezentare a proiectului cuprinde expoziții și evenimente publice, inclusiv prezentări ale rezultatelor procesului deschis de colaborare dintre artiști și oameni de știință. Centrul Cultural Clujean a organizat expoziția Collidind Epistemes, curatoriată de Maja & Reuben Fowkes, care a prezentat rezultatele rezidențelor colaborative dintre artiști și oameni de știință, iulie-august 2022, după două iterații în Gdansk și Bruxelles.

Principalele rezultate

Principalele rezultate sunt creșterea nivelului de colaborare intersectorială și internațională în domeniul artei și al științei și abordarea, prin mijloacele artei și științei, a unor teme importante de dezvoltare durabilă globală. Activitățile proiectului au avut un impact semnificativ asupra comunității locale, în special prin activitățile componentei orientate spre public și a susținerii colaborării dintre artiști și oameni de știință.

Despre STUDIOTOPIA

cu Corina Bucea, manager de proiect, Centrul Cultural Clujean

Cum și de ce ați intrat în acest proiect?

Proiectul se intersectează cu temele de interes reflectate în liniile de program ale Centrului Cultural Clujean, ceea ce constituie o legătură importantă de conectare a activităților STUDIOTOPIA cu activitățile curente ale organizației. Pe de o parte, componenta de mobilitate internațională și de dezvoltare a publicului se aliniază cu obiectivele programului *Academia Schimbării*, componenta de educație culturală și științifică cu programul nostru *Learning QUB*, în timp ce componenta de producție și prezentare artistică vine din eforturile noastre în toți acești ani de construcție instituțională pentru *ECCA – European Centre for Contemporary Arts*. Totodată, la nivel organizațional, proiectul vine în continuarea unor colaborări anterioare cu liderul de proiect, Bozar Bruxelles.

Cărei nevoi îi răspunde proiectul?

Proiectul vine din nevoia de a explora, prin colaborarea dintre artă și știință, soluții și abordări inovative la provocările globale adresate de obiectivele de dezvoltare durabilă.

Ce activități realizează Centrul Cultural Clujean în acest proiect?

Activitățile Centrului Cultural Clujean includ: cercetare, două rezidențe de colaborare dintre artiști și oameni de știință, peste 10 activități educaționale (ateliere, prezentări, forum), organizarea expoziției Colliding Epistemes: Art & Science Exhibition.

Care sunt grupurile-țintă vizate de activitățile realizate de organizația dv.?

Principalele grupuri-țintă vizate sunt artiști, oameni de știință, profesioniști în domeniul cultural și științific. Anumite componente ale proiectului, în special *Breaking New Grounds*, vizează implicarea copiilor și tinerilor în activități educaționale, dar și a profesioniștilor – artiști, mediatori, profesori, cercetători, curatori – în activități de formare și învățare.

Care este bugetul aferent asociației în proiect?

Bugetul total al Centrului în proiect este de 354.533 €. Din acesta, 177.267 € (50%) reprezintă grantul UE, iar 177.266 € (50%) contribuția proprie / din alte surse atrase în proiect

foto: Atelier Imagini Solare, Roland Vaczi

foto: Atelier Imagini Solare, Roland Vaczi

(de exemplu, din finanțări acordate de Primăria Cluj-Napoca, Administrația Fondului Cultural Național).

Care considerați că sunt elementele de inovare ale proiectului?

Proiectul este inovator din mai multe puncte de vedere:

» prin colaborarea activă dintre artă și știință, concretizată în rezidențe, expoziții și activități educaționale;

» prin faptul că inversează paradigma familiară a colaborării dintre artă și știință, invitând oamenii de știință în atelierele artiștilor pentru a colabora pornind de la cercetarea și practica artistică;

» prin conectarea activităților proiectului la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale ONU (SDG Goals) și adresarea acestor teme prin abordări creative și participative.

Care este impactul proiectul?

Activitățile proiectului au avut un impact semnificativ asupra comunității locale, în special prin activitățile din componenta *Breaking New Grounds* / În explorarea de noi teritorii, puternic orientată spre public, în cadrul căreia au fost create exponate/ instalații și experiențe educaționale. Fiecare partener a ales să lucreze cu diferite grupuri locale, care au fost implicate activ în procesul de creație.

Mai mult, intenția a fost ca și rezidențele artistice să se axeze pe o temă de actualitate în contextul local. Astfel, pe tot parcursul proiectului s-a urmărit o interacțiune – atât practică, cât și simbolică – cu comunitatea locală.

Proiectul generează noi conexiuni în lumea artei și în domeniul cercetării științifice la nivel internațional, crește vizibilitatea artiștilor, a oamenilor de știință și a activităților organizațiilor implicate, dar are și un puternic impact educativ în ceea ce privește educația artistică în cele șapte comunități locale.

Cum ați lucrat cu partenerii din proiect? Care este valoarea adăugată a parteneriatului? Ce expertize complementare a avut fiecare organizație?

STUDIOTOPIA este coordonat de Bozar, Bruxelles – liderul de proiect. Pentru fiecare pachet de activități a fost ales un partener din consorțiu, care, potrivit experienței și expertizei profesionale, și-a asumat rolul de coordonator al activităților din componenta respectivă, Centrul Cultural Clujean coordonând astfel componenta Breaking New Grounds.

Proiectul se bazează pe parteneriat și pe colaborare

constantă. Valoarea adăugată a parteneriatului constă în diversitatea instituțională și a expertizei din domeniul cultural aferentă fiecărei entități implicate în proces. Există atât sinergii, cât și complementaritate la nivelul competențelor organizațiilor din consorțiu – organizații culturale și centre de artă și tehnologie, pe de o parte, și universități și instituții de cercetare, pe de altă parte. Centrul Cultural Clujean a lucrat, de exemplu, îndeaproape cu Bozar – Centre for Fine Arts, Bruxelles și Laznia Centre for Contemporary Art, Gdansk pentru realizarea celor trei iterații ale expoziției Colliding Epistemes, care prezintă rezultatele rezidențelor colaborative.

Care sunt beneficiile participării la acest proiect pentru organizație și echipa de proiect?

Proiectul STUDIOTOPIA include o serie de activități care sunt în strânsă relație cu temele și direcțiile Centrului Cultural Clujean: rezidențe artistice, explorări interdisciplinare artă-știință-tehnologie, educație STEAM și dezvoltarea publicului. Colaborarea cu organizații de prestigiu, cu o extraordinară expertiză în aceste arii, contribuie la creșterea calității și diversificarea abordărilor cu care operăm. Extinderea activității la nivel european contribuie la consolidarea organizației și a impactului pe care aceasta îl produce.

Au existat și aspecte dificile generate de participarea la acest proiect?

Proiectul s-a desfășurat în mare parte în perioada pandemiei, ceea ce a făcut organizarea rezidențelor sau a activităților care implicau publicul dificile. Am fost nevoiți să adaptăm unele dintre formatele de lucru, iar calendarul proiectului a fost desigur și el afectat de situația pandemică. Un astfel de proiect cu o componentă de mobilitate și colaborare internațională a fost desigur o provocare de organizat în această perioadă, care a solicitat multă capacitate de adaptare și reziliență a organizațiilor și colaboratorilor proiectului.

Având în vedere experiența dv., ce sfaturi ați da unei organizații culturale din România care vrea să fie partener într-un proiect de cooperare Europa Creativă?

Un element extrem de important în astfel de proiecte este un parteneriat puternic, bazat atât pe interesul pentru conținutul activităților, dar și pe aceleași principii de lucru și o motivație solidă de cooperare.

foto: Colliding Epistemes, Komiti

Datele de contact ale organizației

Asociația Centrul Cultural Clujean, Cluj-Napoca

Website: www.cccluj.ro; e-mail: office@cccluj.ro

Persoană de contact pentru proiect: Corina Bucea, manager de proiect

foto: Colliding Epistemes, Komiti

foto: Forumul Medierii Culturale 2022

MINISTERUL CULTURII

unitatea de management a proiectului

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Biroul Europa Creativă România

Promovează programul Europa Creativă la nivel național, acordă asistență tehnică gratuită operatorilor care vor să acceseze această finanțare, contribuie la identificarea de parteneri europeni pentru cooperare și promovează proiectele finanțate. Biroul este găzduit de Unitatea de Management a Proiectului din Ministerul Culturii și face parte dintr-o rețea de structuri similare constituite în țările participante.

Programul Europa Creativă este gestionat de Comisia Europeană și de Agenția Executivă Europeană pentru Educație și Cultură din Bruxelles, unde se trimit și se evaluează toate proiectele.

Date de contact

Bd. Unirii 22, Corp Aula,
parter, camera 3,
sector 3, București 030833
tel: +40 21 222 84 79, int. 115
E-mail: cultura@europa-creativa.eu

Website: www.europa-creativa.eu/cultura

Europa Creativă Cultura | ROMÂNIA

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație (comunicare) reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.

© Biroul Europa Creativă România, 2022