



Mind the gap

**Building
digital bridges
to community**

Febbraio 2023

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea





Risultati

Introduzione	3
Questione chiave 1: dare priorità all'inclusività	5
Questione chiave 2: strategia digitale e inclusività	7
Punto chiave 3: Sviluppare una mentalità di crescita	9
Questione chiave 4: colmare il divario di competenze degli educatori	11
Questione chiave 5: consentire la partecipazione digitale	13
Questione chiave 6: Centrare il pubblico	15
Questione chiave 7: Lavorare in modo sostenibile	17
Questione chiave 8: Salvaguardia e garanzia di conformità	19
Questione chiave 9: Creare partnership per il successo	21
Questione chiave 10: accesso ai finanziamenti	23
Conclusioni e raccomandazioni per i responsabili politici	25
Bibliografia	27




Introduzione

Mind the Gap è un progetto di ricerca internazionale che si ispira alla creatività e all'intraprendenza dei professionisti dell'educazione artistica durante la crisi del Covid-19.

Gli studi dimostrano che le arti partecipative, che coinvolgono le comunità nel processo creativo, possono avere un impatto positivo sul benessere fisico, sociale e mentale. La tecnologia digitale può aumentare la partecipazione all'educazione artistica abbattendo le barriere geografiche e sociali, consentendo agli educatori di entrare in contatto con comunità che raramente partecipano a esperienze culturali. Allo stesso tempo, ha il potenziale per aumentare i benefici sociali della partecipazione alle attività culturali, come il miglioramento del benessere, comunità più connesse, l'acquisizione di nuove competenze e un maggiore senso di imprenditorialità (OCSE, 2022).

Affrontare il divario digitale attraverso l'arte e la cultura

Le organizzazioni e il loro personale possono ritenere di non avere le competenze, le conoscenze, le attrezzature o la fiducia necessarie per coinvolgere i partecipanti online. Allo stesso tempo, le comunità con cui lavorano sono spesso colpite dal *divario digitale*, ovvero dalla disuguaglianza di accesso agli strumenti e alle risorse digitali, che influisce ulteriormente sul loro accesso alla partecipazione. La digitalizzazione delle attività culturali può quindi diventare un'arma a doppio taglio: se da un lato può aumentare e diversificare il pubblico, dall'altro può potenzialmente escludere coloro che hanno difficoltà a connettersi. Il progetto Mind the Gap si basa quindi su un duplice obiettivo: fornire agli operatori dell'educazione artistica le risorse, gli strumenti e l'ispirazione necessari per realizzare con successo progetti partecipativi online, analizzando al contempo le barriere esistenti alla partecipazione e i modi migliori per affrontarle.



Informazioni su questo rapporto

Questo rapporto è stato coordinato dalla Western Norway University of Applied Sciences. Si basa su una revisione della letteratura sulla ricerca esistente in materia di inclusione ed esclusione digitale e sull'uso delle tecnologie digitali nelle industrie culturali e creative (ICC). Le dieci questioni chiave affrontate in questo rapporto sono state identificate attraverso un sondaggio a livello europeo tra i professionisti dell'educazione artistica realizzato alla fine del 2021 e una serie di interviste di follow-up con le organizzazioni e gli educatori freelance che svolgono attività di educazione artistica online.

Questo rapporto si propone di fornire alle organizzazioni creative e culturali e ai responsabili politici un'analisi delle barriere esistenti alla partecipazione digitale e raccomandazioni attuabili per consentire l'inclusione. È stato concepito per essere utilizzato insieme ad altre due risorse prodotte nell'ambito del progetto Mind the Gap: un database di casi di studio di progetti educativi online provenienti da tutta Europa (www.mindthegap-project.org/case-studies) e un Knowledge Hub di risorse rivolte a educatori e organizzazioni che cercano di implementare progetti creativi digitali (www.mindthegap-project.org/knowledge-hub). I casi di studio e gli strumenti del Knowledge Hub relativi a ciascun tema chiave sono disponibili nelle sezioni *Risorse correlate*.

Informazioni sul progetto Mind the Gap

Un progetto di ricerca internazionale finanziato dal programma Erasmus+ della Commissione europea, Mind the Gap: Building Digital Bridges to Community è stato promosso da un consorzio di sei organizzazioni artistiche e culturali europee dal 2021 al 2023. Il progetto è stato guidato da RESEO - European Network for Opera, Music and Dance Education (Belgio) in collaborazione con Garsington Opera (Regno Unito), Irish National Opera (Irlanda), Les Clés de l'écoute (Francia), Materahub (Italia) e la Western Norway University of Applied Sciences (Norvegia).

Per ulteriori informazioni su Mind the Gap e su questo rapporto, visitare il sito web www.mindthegap-project.org o contattare europe@reseo.org.

Questione chiave 1 Dare priorità all'inclusività

"Occorre inoltre compiere ulteriori sforzi per aumentare la diversità all'interno delle équipes teatrali." (Commissione europea, PPMI, KEA European Affairs, 2022). Molte compagnie d'opera e teatrali aspirano a creare ambienti più inclusivi. L'uso della tecnologia nelle arti comporta l'opportunità di raggiungere nuove comunità e di impegnarsi in modi diversi e più rilevanti. Detto questo, affinché un progetto sia socialmente responsabile, è necessario prendere in considerazione il divario digitale della società tra coloro che hanno le disposizioni necessarie e il desiderio di accedere a Internet e coloro che non lo fanno. Lavorare semplicemente con coloro che sono "inclusi digitalmente" (Yates, 2020), e quindi per definizione non con coloro che sono "digitalmente esclusi", è socialmente irresponsabile.

Consentire l'inclusione digitale attraverso le arti

In alcuni casi di studio, gli operatori hanno riscontrato che l'uso della tecnologia ha permesso loro di raggiungere individui che altrimenti non sarebbero stati in grado di raggiungere. Questo tema è presente anche nei casi di studio di Arts Council England: "A volte, se si soffre di ansia, è la fatica fisica di vestirsi, di uscire di casa, che può bloccare l'attività." (Mackey, 2022).

L'esclusione digitale è un problema che la società deve affrontare per garantire che coloro che sono tagliati fuori dalla società non vengano ulteriormente allontanati man mano che i servizi pubblici e le interazioni diventano sempre più digitalizzati. In questo spazio c'è l'opportunità per il settore artistico di sviluppare pratiche incentrate sull'inclusione digitale della società. I settori artistici possono essere "ambienti non pericolosi in cui imparare a conoscere le tecnologie digitali" (Moffat, 2019). Le organizzazioni artistiche dovrebbero iniziare a considerare cosa possono fare per aiutare l'inclusione digitale, piuttosto che il contrario.

È necessario prestare attenzione per evitare che i progetti approfondiscano le divisioni. È necessario che le organizzazioni prendano in considerazione "i divari rurali/urbani nell'accesso alla banda larga e i gruppi socio-economici svantaggiati" (OCSE, 2020). Lo stesso rapporto avverte anche che "un maggiore affidamento alla digitalizzazione potrebbe rischiare di aprire nuovi divari digitali e/o di esacerbare quelli che si sono dimostrati persistenti nel corso degli anni" (OCSE, 2020). Inoltre, "il settore rimane squilibrato in termini di distribuzione di genere" (Commissione europea, Direzione generale per l'Istruzione, la gioventù, lo sport e la cultura, 2022) e "affrontare il divario digitale di genere rimane un importante obiettivo politico" (OCSE,

2020). Allo stesso modo, "l'utilizzo di Internet da parte delle persone di età compresa tra i 50 e i 74 anni rimane ben al di sotto della quota media di utenti giornalieri di Internet di età compresa tra i 16 e i 24 anni" (OCSE, 2020). Tutto questo per affermare che l'esclusione digitale ha molte sfaccettature e non esiste un modello unico per le comunità escluse. Alcuni partecipanti possono trovarsi ad affrontare una serie di barriere diverse per una serie di motivi non correlati, e riconoscere l'origine di queste barriere è una parte importante del processo di instaurazione del dialogo.

Un problema chiave identificato nel digital divide è l'accesso alla tecnologia appropriata o, più immediatamente, il fatto che la tecnologia sia proibitiva per i partecipanti (Mackey, 2022), il che significa che esiste un legame diretto con lo status economico in questa divisione. Da qui, il semplice possesso di una tecnologia appropriata non è sufficiente perché gli individui si sentano inclusi digitalmente. Gli individui devono innanzitutto avere il desiderio e l'impulso di impegnarsi con la tecnologia, creando un'interessante opportunità per le arti di creare un incentivo davvero stimolante. Inoltre, i partecipanti possono sentirsi poco qualificati a impegnarsi con la tecnologia, temendo di sentirsi stupidi e di essere messi in una posizione di vulnerabilità. Anche in questo caso, l'arte può assolutamente intervenire a sostegno: il settore delle arti di prossimità si occupa principalmente di dare alle persone la fiducia di essere creative da sole, offrendo al contempo il supporto adeguato.

Risorse correlate

Caso studio: Opera-tic - a digital opera co-created with people living with Tourette's Syndrome

Knowledge hub: Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Raccomandazioni

- Il settore artistico deve considerare le ramificazioni di un progetto digitale in relazione al digital divide, in modo da evitare che i progetti contribuiscano ad approfondire le divisioni sociali. Ignorare queste preoccupazioni sarebbe irresponsabile e le organizzazioni artistiche dovrebbero sviluppare politiche su come la loro pratica affronta il divario digitale
- I progetti digitali che cercano di essere realmente inclusivi devono essere disposti a concentrare le risorse per il reclutamento e il sostegno verso i partecipanti che sono più sostanzialmente colpiti dal divario digitale, riconoscendo che queste comunità particolari possono essere diverse da quelle escluse a causa di fattori più prevalenti come le sfide socio-economiche. Gli enti di finanziamento per le arti dovrebbero cercare di incentivare questa pratica, valutando le opportunità di finanziamento per coloro che hanno una pratica che concentra le risorse in questo modo.
- Infine, il settore artistico dovrebbe cercare di collaborare con altri settori per offrire supporto nel promuovere l'alfabetizzazione digitale e affrontare il divario digitale. Le competenze e l'esperienza del settore sono preziose per gli altri settori.

Questione chiave 2 Strategia digitale e inclusività

Gli strumenti e le piattaforme digitali possono offrire alle organizzazioni artistiche una miriade di opportunità per entrare in contatto con pubblici precedentemente non raggiunti, per sperimentare nuovi pubblici, canali di distribuzione e modelli commerciali e per esplorare nuovi contenuti e forme. Le tecnologie digitali possono anche essere una risorsa per le organizzazioni che desiderano sperimentare metodi innovativi di partecipazione o approcci incentrati sull'utente. Questi strumenti possono aiutare a promuovere la partecipazione, a dare *vita* alla cultura attraverso esperienze dinamiche e interattive, a favorire la co-creazione e a facilitare l'inclusione delle comunità che hanno meno accesso alla cultura.

Tuttavia, l'inclusività deve diventare parte integrante di queste esperienze culturali, al fine di cogliere i potenziali benefici del digitale e garantire un accesso paritario alle arti e alla cultura. A tal fine, le organizzazioni culturali devono sviluppare le loro strategie digitali in modo da dare priorità alla diversità, all'equità e all'inclusività.

Affrontare gli ostacoli alle esperienze digitali inclusive

L'Unione europea riconosce che "L'inclusione digitale consiste in uno sforzo a livello dell'UE per garantire che tutti possano contribuire al mondo digitale e trarne beneficio." (Commissione europea, 2022). Una strategia digitale inclusiva prevede che ogni aspetto della presenza o delle attività online di un'organizzazione sia accessibile a tutti i partecipanti e rifletta le loro esperienze. Riconoscere le barriere che alcune persone incontrano nell'accesso ai contenuti online e affrontarle preventivamente favorisce l'equità, offrendo ai partecipanti una maggiore possibilità di scelta sulle esperienze culturali a cui prendono parte, ed è fondamentale per sviluppare una strategia efficace.

Le barriere alla partecipazione online sono molteplici e possono sovrapporsi, comprendendo questioni legate all'alfabetizzazione digitale, alla fiducia in se stessi, all'abilità fisica e/o alla lingua. L'equità digitale deve essere integrata nelle strategie delle organizzazioni il più a monte possibile, in un modo che sia significativo per la loro comunità, compresi il personale, i beneficiari, i volontari, gli artisti freelance e altri soggetti interessati.

Gli strumenti digitali possono aiutarci a rendere lo spettatore centrale in uno spettacolo e far sì che le persone interagiscono con un'opera in un modo diverso dalla solita esperienza concertistica.

BERLIOZ TRIP ORCHESTRA | A digital journey through the world of Berlioz

I membri del personale e i dirigenti devono essere consapevoli e d'accordo con le ambizioni digitali della loro organizzazione e con il modo in cui esse contribuiscono a una visione strategica complessiva. Tuttavia, la mancanza di risorse e di competenze può rappresentare un ostacolo importante per le organizzazioni artistiche che cercano di implementare una strategia digitale inclusiva. A ciò si aggiunge la forte tentazione di *comandare con la tecnologia*, ossia di aderire a una determinata piattaforma e creare contenuti per essa, senza prima riflettere su come possa servire agli obiettivi, ai beneficiari e al personale dell'organizzazione. Questo rende difficile per le organizzazioni chiedere finanziamenti per l'aggiornamento o l'ulteriore sviluppo, con la conseguenza che tempo e sforzi considerevoli vengono convogliati in un progetto dai risultati insoddisfacenti.

In definitiva, una strategia digitale inclusiva è un processo continuo. Si consiglia alle organizzazioni di iniziare dalle piccole cose, esplorando le esigenze degli stakeholder, valorizzando i punti di forza e le risorse esistenti e assicurandosi che il personale e la direzione siano d'accordo con gli obiettivi condivisi.

Risorse correlate

Caso studio: Berlioz Trip Orchestra - A digital journey through the world of Berlioz

Caso studio: Carmen and the Other Extraordinary Women: co-creating with women from Northern and Southern Italy

Knowledge hub: Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Raccomandazioni

- Le organizzazioni devono fissare obiettivi chiari e identificare i punti in cui le attività online possono aggiungere un valore reale alla visione complessiva, ponendosi la domanda "Il digitale può aiutarci a raggiungere un pubblico con cui fatichiamo a entrare in contatto, e come?".
- I dati relativi alle visite al sito web o ai social media possono essere una risorsa importante, ma non possono spiegare tutto. Le organizzazioni devono essere consapevoli dei sentimenti, dei comportamenti e delle esigenze dei partecipanti. La ricerca sugli utenti può fornire informazioni preziose, così come i focus group e le interviste approfondite con i membri delle comunità che le organizzazioni intendono raggiungere.
- Le organizzazioni devono definire una strategia chiara per la trasformazione digitale inclusiva e identificare le risorse non tecnologiche necessarie per implementarla con successo. La strategia dovrebbe includere piani specifici per i gruppi emarginati, basati su ricerche e test sugli utenti e su una lista di controllo delle loro esigenze specifiche.

Questione chiave 3 Sviluppare una mentalità di crescita

Le ricerche dimostrano che la mentalità gioca un ruolo importante nel determinare i risultati, anche all'interno di un contesto organizzativo. Una *mentalità di crescita*, caratterizzata da adattabilità, flessibilità e apertura mentale, consente alle persone di vedere le sfide come opportunità per riflettere, imparare e crescere. La pandemia e la sua accelerata digitalizzazione hanno dimostrato la mentalità di crescita intrinsecamente presente in molte istituzioni artistiche, che sono state costrette a portare le attività di partecipazione online per mantenere i collegamenti con le loro comunità, in alcuni casi portando a un importante cambiamento organizzativo. Al di là dell'urgenza della pandemia, il mantenimento di una mentalità di crescita favorisce un'efficace trasformazione digitale.

L'importanza di una mentalità di crescita

Una mentalità di crescita può migliorare le prestazioni delle industrie culturali e creative (ICC). Le industrie culturali e creative hanno un duplice impatto sull'innovazione: rappresentano un'area diversificata che comprende l'innovazione del passato (patrimonio culturale) e l'innovazione del futuro (ad esempio VR, arti digitali, NFT, ecc.). La trasformazione digitale consente di ripensare e ridisegnare i modelli di distribuzione esistenti che possono ampliare il pubblico esistente. Per realizzare una trasformazione digitale efficace è più importante la strategia e la mentalità che la tecnologia.

Il termine *mentalità di crescita* è stato sviluppato dalla psicologa Carol Dweck nel 2006. Secondo le sue ricerche, le persone che credono di poter sviluppare i propri talenti tendono a ottenere più risultati di quelle che pensano che le loro capacità siano innate. A seguito della pandemia, gli educatori e le organizzazioni sono stati costretti ad adattarsi rapidamente e in condizioni avverse, con l'80% che ha modificato le proprie attività per includere aspetti online.

Di solito penso al digitale come a qualcosa che deve essere ben rifinito, con un anno pilota e il contributo di esperti, ma data la situazione, abbiamo pensato: *Facciamolo e basta.*

GARSINGTON OPERA | The Learning & Participation department's digital journey

Dal punto di vista organizzativo, la mentalità della crescita consiste nell'incoraggiare il personale a provare cose nuove, a sperimentare, a collaborare e a imparare attraverso i fallimenti, consentendo all'organizzazione di diventare più adattabile e reattiva ai cambiamenti e alle sfide contemporanee.

Consentire una digitalizzazione inclusiva attraverso una mentalità di crescita

La trasformazione digitale inclusiva richiede una mentalità di crescita per avere successo. La trasformazione digitale può essere costosa e rappresenta un investimento significativo per le organizzazioni artistiche e culturali con budget limitati. Secondo una ricerca, il 70% dei progetti di trasformazione digitale fallisce perché richiede "un'importante reimpostazione di mentalità e comportamenti - qualcosa che pochi leader sanno come ottenere" (Bucy, Finlayson, Kelly e Moye, 2016). Investire nel personale e nelle sue competenze prima di investire nelle tecnologie è fondamentale per promuovere una mentalità di crescita, ma molte organizzazioni fanno esattamente il contrario.

Per promuovere una mentalità di crescita, le organizzazioni dovrebbero fissare obiettivi specifici per la trasformazione digitale e incoraggiare il personale ad aggiornarsi nelle aree richieste fornendo l'accesso alla formazione e alle risorse educative. Il progetto European Open Design School for Regional Sustainable Development (DeuS) fornisce un approccio formativo su misura per aiutare i professionisti della creatività a sviluppare competenze trasversali come l'autoconsapevolezza e l'adattabilità, che favoriscono una mentalità di crescita. Nei Paesi Bassi, CLICKNL ha sviluppato un'agenda nazionale per la conoscenza e l'innovazione delle industrie creative, volta a facilitare le collaborazioni e a promuovere l'innovazione tra i professionisti e le organizzazioni creative.

Soprattutto, è importante creare una cultura organizzativa che premi la curiosità, l'innovazione, l'assunzione di rischi e la sperimentazione, sia online che offline.

Raccomandazioni

- Il personale deve avere a disposizione opportunità di aggiornamento e deve essere incoraggiato a utilizzarle: potrebbe trattarsi di un budget annuale per la formazione, di un programma di formazione interna o dell'accesso a risorse online e opportunità di networking. Quando si lavora con collaboratori freelance, si deve tenere conto dell'aggiornamento professionale necessario per realizzare il progetto.
- Le organizzazioni dovrebbero riconoscere l'importanza di facilitare una mentalità di crescita abbracciando metodologie innovative e creative per la risoluzione dei problemi, l'ideazione e il team building, l'accettazione del cambiamento e l'agilità.
- Un approccio di design thinking che permetta a ogni voce di essere ascoltata e di lavorare efficacemente con le risorse disponibili può consentire alle organizzazioni di adottare un approccio non gerarchico e peer-to-peer.

Risorse correlate

Caso studio: Garsington Opera:
How the Learning & Participation department went digital

Knowledge hub: Using design thinking in creative projects: a methodology

Questione chiave 4 Colmare il divario di competenze degli educatori

A causa della pandemia di Covid-19, gli artisti didattici abituati a tenere laboratori creativi di persona sono stati costretti a lavorare online. Secondo una ricerca condotta da Mind the Gap, l'80% degli educatori artistici ha adattato alcune o tutte le proprie attività per includere aspetti online tra il 2019 e il 2021.

"Nel tentativo di fornire un'istruzione significativa ed efficace, gli educatori artistici hanno dovuto gestire nuovi sistemi di insegnamento e garantire la salute, la sicurezza e l'apprendimento socio-emotivo dei loro studenti e di loro stessi nei loro spazi educativi. Hanno risposto utilizzando i social media, le videoconferenze e altre tecnologie digitali per impartire le lezioni."
(F. Robert Sabol, 2022). Questo è stato un cambiamento impegnativo per molti operatori, che hanno dovuto aggiornarsi rapidamente. Non solo molti operatori avevano poca o nessuna esperienza di lavoro digitale prima della pandemia, ma non avevano nemmeno le competenze necessarie per offrire esperienze online inclusive.

Sfide legate al divario di competenze digitali per gli operatori del settore

Il 35% degli operatori ha adattato alcune o tutte le proprie attività per includere aspetti online alla fine del 2021, quando erano ancora in vigore alcune restrizioni dovute alla pandemia. Sebbene la stragrande maggioranza delle istituzioni culturali europee abbia riaperto i battenti, la pandemia ha indubbiamente avuto un impatto sul modo di lavorare di artisti e creativi.

Il panorama della pratica partecipativa si è modificato e adattato di conseguenza?

Gli operatori creativi si trovano di fronte a una forte richiesta di aggiornamento delle loro attuali competenze e di soddisfare la domanda di capacità digitali (Yende, S.J., 2022), "ci sono... domande da porsi riguardo agli artisti nel settore dell'outreach che lavorano più ore (e quindi, per estensione, sono pagati ingiustamente) su progetti digitali, dato che gli operatori devono imparare nuove competenze e metodologie" (Webb, A. e Layton, J., 2022). Ciò solleva diverse questioni, in particolare quella di chi dovrebbe pagare per le opportunità di aggiornamento degli artisti insegnanti. Durante un focus group tenutosi a Matera, in Italia, nell'ambito della formazione Mind the Gap Beyond Zoom, è emerso che spesso ci si aspetta che gli artisti freelance siano *l'esperto* quando si tratta di capacità digitali, e che qualsiasi tempo extra speso per padroneggiare nuovi strumenti o aggiornarsi per un progetto spesso non è retribuito.

Tuttavia, altri artisti hanno scoperto che le loro capacità di pensiero creativo erano una risorsa che permetteva loro di trovare soluzioni a problemi tecnici e di adattarsi a nuovi requisiti tecnici.

[Siamo stati in grado di] sviluppare la capacità di catturare e mostrare le voci e i contributi dei nostri partecipanti in modo davvero efficace... Lavorare online richiede pazienza e la capacità di pensare fuori dagli schemi e di cercare soluzioni. I facilitatori non dovrebbero sentirsi frenati dalle loro competenze tecnologiche - che progrediranno naturalmente - o sentire il bisogno di confrontarsi con gli altri.

EV'RY STITCH IN THE QUILT

An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

Soddisfare le esigenze di artisti insegnanti, facilitatori e partecipanti

Ad oggi, la ricerca accademica che esplora la realizzazione digitale/ibrida di progetti artistici partecipativi è molto scarsa e si concentra principalmente sul settore dell'istruzione formale. Mind the Gap ha documentato i progetti esistenti in questo settore e sottolinea la necessità di ulteriori ricerche accademiche.

Le reti europee, come RESEO (European Network for Opera, Music and Dance Education) e ITAC (International Teaching Artists Collaborative), possono offrire opportunità di formazione e una voce collettiva per i professionisti dell'educazione artistica e gli artisti insegnanti freelance.

È importante imparare da questo drammatico periodo di cambiamento e iniziare ad abbracciare le nuove tecnologie, comprendendo che ciò significa che i team artistici hanno a bordo nuovi tipi di operatori.

Raccomandazioni

- Le organizzazioni dovrebbero consultarsi con educatori e facilitatori interni ed esterni per identificare eventuali ostacoli alla realizzazione di esperienze digitali inclusive.
- Le organizzazioni dovrebbero adottare una prassi proattiva nell'evidenziare e promuovere le opportunità di scambio e rappresentanza offerte dall'appartenenza a reti nazionali ed europee ai propri artisti freelance.
- Gli organismi nazionali e le organizzazioni di rete dovrebbero prendere in considerazione la possibilità di creare risorse per gli artisti creativi per fornire e innovare online.
- Le istituzioni artistiche e i dipartimenti di educazione artistica dovrebbero prendere in considerazione le opzioni online e virtuali, oltre ai tradizionali workshop in presenza.

Risorse correlate

Caso studio: Ev'ry Stitch in the Quilt: An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

Knowledge Hub: Funding opportunities for CCIs

Questione chiave 5 Consentire la partecipazione digitale

Prima della pandemia, la maggior parte dei partecipanti di età adulta aveva frequentato solo laboratori in presenza, la maggior parte non aveva mai partecipato a un progetto creativo online.

Analizzando alcuni casi studio, il progetto Mind the Gap ha identificato come gli artisti abbiano sfruttato le modalità di lavoro digitali durante la pandemia e abbiano continuato a impegnarsi con le comunità e i partecipanti. Molti degli adulti che partecipano ai progetti di arti partecipative possono essere considerati difficili da raggiungere. Il 50% di coloro che hanno risposto al nostro sondaggio lavora regolarmente con persone disabili e/o con comunità a basso reddito, e oltre un terzo realizza progetti creativi con migranti e rifugiati, anziani e/o beneficiari di servizi di salute mentale. Queste fasce di popolazione hanno una probabilità sproporzionata di essere colpite dal divario digitale.

Le sfide della partecipazione online

"Molte forme di sostegno alle persone affette da demenza e a chi le assiste, compresi i gruppi di canto, si sono spostate online utilizzando la videoconferenza." (Dowson, Schneider, 2021). Le attività online possono facilitare l'accesso alle attività culturali da parte di chi vive isolato o ha disabilità fisiche o mentali, ma possono aggravare l'isolamento quando questi potenziali partecipanti non sono in grado di connettersi. Il 64% dei partecipanti alla nostra ricerca ha dichiarato che la mancanza di competenze e/o di risorse tecniche dei partecipanti era un ostacolo da affrontare nell'implementazione di attività di educazione artistica online.

I partecipanti hanno diversi gradi di esperienza quando si tratta di tecnologia digitale, e alcuni possono rimanere indietro. Le lacune nelle competenze digitali possono rappresentare una barriera all'accesso. Una minore coesione del gruppo e una mancanza di interesse sono state identificate dagli intervistati nel progetto Mind the Gap come ulteriori barriere. Inoltre, "incontrare ostacoli durante l'uso della tecnologia può rendere i partecipanti meno motivati a impegnarsi in futuro, quindi occorre prestare attenzione a minimizzare tali problemi e fornire un supporto adeguato... Oltre a fornire istruzioni chiare e semplici, studi precedenti indicano che il supporto di un'altra persona nell'uso di una tecnologia non familiare può promuovere una partecipazione di successo" (Dowson, Schneider, 2021).

Consentire la partecipazione nello spazio digitale

Tuttavia, le arti e la cultura possono fungere da gancio per incoraggiare i non utenti di Internet a connettersi. Kate Moffat ha scritto nel 2019 che "...L'esclusione digitale non fa per me può essere affrontata fornendo alle persone ambienti sicuri e non pericolosi in cui imparare a conoscere le tecnologie digitali" riferendosi a coloro che si escludono volontariamente dalle attività digitali, spesso a causa dell'imbarazzo per la mancanza di competenze.

Mi ha dato fiducia e ha ridotto l'isolamento. Mi ha dato nuove amicizie. Mi ha dato qualcosa per cui guardare avanti. Mi ha dato felicità e la sensazione di aver raggiunto qualcosa.

Non ho mai pensato di cantare e ora mi sono registrato mentre cantavo.

EV'RY STITCH IN THE QUILT

An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's

I partecipanti che normalmente non si impegnano in attività artistiche e culturali in presenza possono trovare il digitale più accessibile, poiché è stata eliminata una barriera significativa alla partecipazione. Il rapporto *Roma in the EU and Norway: Challenges and Best Practices for Empowerment* ha rilevato che "le attività musicali facilitano l'inclusione e lo sviluppo dell'apprendimento dei giovani talenti rom... Molti dei progetti che mirano all'empowerment delle donne rom si concentrano sull'arte. L'arte digitale e visiva appare come un metodo per promuovere la cultura rom e un modo per coinvolgere le donne rom in attività sociali". (Rød & Gurvich, 2022)

Ora che le restrizioni dell'era pandemica sono state rimosse, è essenziale continuare a fornire alle persone con ostacoli significativi alla partecipazione l'opportunità di prendere parte alle attività artistiche e culturali.

Raccomandazioni

- Identificare le barriere affrontate dai partecipanti e sostenerli nel superarle. Le barriere legate alle carenze di competenze, alla mancanza di accesso alle attrezzature o a uno spazio adeguato per partecipare possono essere superate con l'aiuto di organizzazioni partner come biblioteche, centri di istruzione per adulti o organizzazioni no-profit.
- I benefici del canto sono ben documentati, ma la modalità online è una novità. È necessario condurre ulteriori ricerche per valutare questo modo di lavorare in evoluzione, al fine di fornire un maggiore accesso a tutti, in particolare agli adulti vulnerabili.

Risorse correlate

Caso studio: Ev'ry Stitch in the Quilt: An interactive digital exhibition created by people with Parkinson's
Knowledge Hub: Promoting digital inclusion and accessibility within an arts education project

Questione chiave 6 Centralità del pubblico

In seguito alle misure di distanziamento sociale attuate durante la pandemia, le organizzazioni culturali di tutto il mondo sono state costrette a cancellare spettacoli ed eventi in presenza. Con l'impossibilità per i creatori di riunirsi per produrre nuovo materiale, lo streaming del catalogo arretrato - o la trasmissione di registrazioni di produzioni esistenti - ha dominato i primi mesi insieme al lavoro creato in condizioni di isolamento, come le performance dal vivo di Zoom.

Si pensava che un aspetto positivo della cancellazione delle performance dal vivo fosse l'aumento dell'accesso alle arti e alla cultura per un pubblico più ampio. Tuttavia, se da un lato il passaggio al digitale ha trasformato l'impegno culturale per le persone già coinvolte nelle arti, dall'altro non è riuscito a diversificare il pubblico esistente (Walmsley, B. et al, 2022).

Sfide legate allo sviluppo del pubblico attraverso i mezzi digitali

Le esperienze artistiche e culturali digitali possono raggiungere un numero maggiore di persone rispetto alle versioni in presenza (Mackey, 2021). Un caso studio di Mind the Gap esplora come le persone che vivono in un'area rurale siano state in grado di partecipare a esperienze culturali attraverso piattaforme digitali:

L'esperienza ha aperto al teatro nuove prospettive su come promuovere la creatività e creare connessioni tra il pubblico e l'istituzione, che sono state mantenute dalla riapertura.

TEATRO DI HAUGESUND

Costruire connessioni online attraverso due progetti video collaborativi

Secondo il rapporto *Voices of Culture: (Re)-Engaging Digital Audiences – Challenges and Opportunities*, i pubblici interessati dal divario digitale sono particolarmente eterogenei, con variazioni significative nelle pratiche culturali, che rendono difficile sviluppare strategie adatte alle loro esigenze. Secondo il rapporto, una sfida comune è *sentirsi sopraffatti dai contenuti digitali*.

Risorse correlate

Casi studio: Haugesund Theatre: Building online connections through two collaborative video projects

Casi studio: Officina Educazione Futuri: Rethinking education through a series of participatory online events

Knowledge Hub: Using design thinking in creative projects: a methodology

Soddisfare le esigenze del pubblico online

Il primo passo per garantire la qualità e l'inclusività è identificare i bisogni e le esigenze e investire nelle risorse necessarie per un'esperienza positiva. Per creare un'offerta culturale che sia inclusiva, coinvolgente e adatta all'alfabetizzazione digitale del pubblico, è fondamentale innanzitutto sviluppare una comprensione di questi utenti e delle loro esigenze specifiche. Il rapporto dell'UNESCO *Designing Inclusive Digital Solutions and Developing Digital Skills* suggerisce di sviluppare un quadro completo di un pubblico target e del suo ecosistema attraverso ricerche a tavolino, la creazione di bias personas, mappe del viaggio e scenari, e la mappatura degli ecosistemi locali - altrimenti noto come approccio di progettazione incentrato sull'utente. Merete Sanderhoff, consulente senior nel campo della pratica museale digitale, suggerisce che "per imparare e capire come utilizzare le nuove tecnologie e trarre vantaggio dalle opportunità che ci aprono, dobbiamo esplorare e incorporare non solo le tecnologie stesse, ma anche i cambiamenti di comportamento e le aspettative che suscitano negli utenti. Dobbiamo pensare come gli utenti". (Statens Museum fur Kunst, 2014).

Voices of Culture suggerisce che la raccolta e la gestione dei dati possono essere un mezzo per raggiungere e diversificare il pubblico, anche quello *digitalmente svantaggiato*, attraverso i mezzi digitali. I dati sull'audience digitale possono aiutare le organizzazioni a comprendere meglio il proprio pubblico e ad adattare le proprie offerte grazie alla conoscenza del comportamento, delle abitudini e delle esigenze online degli spettatori.

Vale anche la pena ricordare che se il digitale può essere un mezzo per portare l'arte e la cultura a un pubblico più ampio e diversificato, è vero anche l'inverso: le esperienze culturali online possono essere un incentivo all'acquisizione di competenze digitali.

Raccomandazioni

- Le organizzazioni dovrebbero progettare per l'inclusione, assicurandosi che le loro piattaforme online rispettino i principi di accessibilità. Questo va a vantaggio di tutti, non solo delle persone con disabilità, essi però sono colpiti in modo sproporzionato da una progettazione poco accessibile.
- La raccolta e la gestione dei dati sul pubblico possono fornire un quadro di come i membri del pubblico interagiscono con i contenuti online e aiutare le organizzazioni a identificare le barriere all'accesso.
- Una valutazione approfondita delle attività online attraverso sondaggi di feedback, focus group, interviste e casi di studio può fornire indicazioni qualitative sul comportamento del pubblico.
- La strategia per la digitalizzazione è fondamentale per avere successo, così come investire tempo per la pianificazione, osservare le strategie di organizzazioni simili e adattare nuovi modelli.
- È essenziale chiarire chi è responsabile dell'inclusione digitale. Il personale deve ricevere istruzioni chiare e risorse adeguate su come lavorare per raggiungere un determinato pubblico.

Questione chiave 7 Lavorare in modo sostenibile

La pratica digitale nella divulgazione artistica porta con sé opportunità di innovazione e la possibilità di impegnarsi con nuove comunità in modi unici, oltre a considerazioni etiche dal punto di vista della sostenibilità. Anche se le interpretazioni del significato di *sostenibilità* variano, il concetto è comunemente accettato come avente tre pilastri: ambientale, economico e sociale (Purvis, B., Mao, Y. & Robinson, D., 2019).

Per le industrie culturali e creative, i potenziali rischi per la sostenibilità posti dalle tecnologie digitali possono includere questioni relative all'equa remunerazione di artisti ed educatori, all'impatto sulla salute mentale, alla privacy e alla fiducia e all'impatto ambientale.

Risorse correlate

Casi studio: Future Visions - a participatory video project connecting the arts, science and conservation

Knowledge Hub: Understanding the carbon footprint of digital and online activities

Equa remunerazione di artisti ed educatori

Quando si lavora online, "non esiste ancora un modello commerciale per guadagnare, il che significa che gli artisti spesso lavorano gratuitamente" (Direzione generale per l'Istruzione, la gioventù, lo sport e la cultura (Commissione europea), KEA Affari europei, PPMI, 2022). Al di là della monetizzazione dell'arte in sé, ci si deve interrogare anche sul fatto che gli artisti del settore outreach lavorino più ore (e quindi, per estensione, siano pagati in modo non equo) su progetti digitali, poiché gli operatori devono imparare nuove competenze e metodologie. In alcuni dei casi di studio di Mind the Gap, gli artisti hanno parlato di dover imparare nuovi strumenti digitali e di dover dedicare più tempo alla preparazione dei laboratori quando vengono svolti in uno spazio digitale. Inoltre, in alcuni progetti, in cui gli artisti o i produttori lavorano con un mezzo digitale nuovo per loro e con una tecnologia che non hanno mai provato prima, come la realtà virtuale, la comprensione della portata di un progetto può non essere sempre facile da accertare come lo sarebbe per una pratica tradizionale in cui le convenzioni sono ben stabilite. Per questo motivo gli artisti, spesso riluttanti a rifiutare un lavoro, accettano progetti che hanno una portata molto più ampia di quanto possa apparire inizialmente quando si discute il compenso.

La prospettiva ambientale

La sostenibilità ambientale è un valore che tutte le organizzazioni artistiche dovrebbero prendere sul serio, tuttavia "il settore non dispone sia delle risorse finanziarie per investire in pratiche più sostenibili, sia delle competenze necessarie per trasformare

le proprie attività". Le competenze sono particolarmente carenti per quanto riguarda la raccolta dei dati e la misurazione della sostenibilità del settore" (Commissione europea, PPMI, KEA European Affairs, 2022). Pertanto, è possibile che le organizzazioni artistiche pratichino politiche che superficialmente sembrano sostenibili, come la compensazione delle emissioni di anidride carbonica, che in realtà possono avere un impatto trascurabile o addirittura negativo sull'ambiente.

Nel settore sono state avanzate raccomandazioni per una maggiore trasparenza nella condivisione delle pratiche di misurazione dell'impatto della sostenibilità di un progetto digitale. Si tratta di un valore importante e collettivo a cui tutti devono aspirare in tutto il settore. La misurazione dell'impatto è un aspetto che potrebbe essere standardizzato e si potrebbe prendere in considerazione la creazione di un'agenzia indipendente o di un organismo simile per implementare le linee guida sulle pratiche verdi in tutto il settore, nonché un quadro di riferimento per la misurazione.

Dati e privacy

Una qualità fondamentale per le attività di divulgazione nel settore artistico è l'interazione umana. In primo luogo, gli operatori dovrebbero preoccuparsi del benessere dei partecipanti. Una reticenza che molti hanno nei confronti dell'uso della tecnologia è il modo in cui questo valore fondamentale del benessere può essere offuscato, quando i prodotti realizzati da multinazionali tecnologiche a scopo di lucro non sono progettati principalmente tenendo conto del benessere dell'utente, il che porta a preoccuparsi della privacy, della raccolta dei dati e della sicurezza. Inoltre, gli effetti a catena di questo ambiente portano a "interrogarsi sulla sanità guidata dai dati, sulla disinformazione e sulla dipendenza da schermo" (OCSE, 2020). Fondamentalmente, la ricerca sottolinea la necessità di garantire "la fiducia nell'ambiente digitale" (OCSE, 2020). Nelle industrie tecnologiche esiste una cultura che non si allinea, e non dovrebbe farlo, con i valori incentrati sull'uomo che il settore artistico si prefigge.

Raccomandazioni

- Facilitare le opportunità di formazione e sviluppo per gli artisti interessati a lavorare con le nuove tecnologie, consentendo loro di prendere decisioni informate sui progetti che accettano. Queste opportunità di formazione non dovrebbero essere rivolte solo ai professionisti all'inizio della carriera, ma anche a quelli con carriere più consolidate.
- Facilitare le opportunità di formazione per gli educatori artistici, affinché comprendano come valutare e valutare il loro lavoro e, di conseguenza, comunicare efficacemente il valore sociale e l'impatto che hanno sugli individui e sulle organizzazioni. Vale quindi la pena di prendere in considerazione una formazione adeguatamente retribuita, come investimento nel settore.
- Quando si cerca di promuovere la fiducia all'interno di un ambiente digitale, è necessario investire maggiormente nella tecnologia no-profit che si occupa principalmente del benessere dei partecipanti. Una ricerca tecnologica open-source, accessibile e utilizzabile dal settore artistico sarebbe di grande utilità. A livello più pratico, è stato raccomandato di prendere in considerazione «flussi di finanziamento esterni al settore artistico e culturale (come quelli che si concentrano esclusivamente sul finanziamento di iniziative di inclusione digitale)» (Mackey, 2022). Questo si rifà a un desiderio più ampio, che va oltre il settore stesso, di considerare l'etica quando ci si impegna con la tecnologia.
- I progetti digitali spesso portano con sé il vantaggio intrinseco di soluzioni sostenibili, ma trovare un quadro in cui misurare e quantificare questi impatti è di vitale importanza, per evitare pratiche che superficialmente sembrano sostenibili, ma in realtà non lo sono.

Questione chiave 8 Salvaguardare e garantire la conformità

Attenersi a certe regole ben definite e a certi principi per garantire la conformità è una pratica che viene facilmente trascurata nell'ambito della trasformazione digitale. Lavorare con la conformità legale e normativa può essere interpretato come spuntare le caselle in una lista di cose da fare. Tuttavia, diversi casi studio presi in esame nel progetto Mind the Gap dimostrano che la consapevolezza e la conoscenza della conformità normative sono estremamente importanti sia in senso etico che legale. Il progetto Mind the Gap considera quindi questo aspetto come una questione chiave a cui dover prestare particolare attenzione.

Protezione dell'individuo e delle proprietà intellettuali

Qualsiasi progetto che coinvolga membri del pubblico o proprietà altrui (musica, immagini, ecc.) richiede un'attenta gestione delle questioni di conformità. La protezione dell'individuo e della sua proprietà è quindi considerata una questione fondamentale quando si lavora con persone e progetti artistici. Quando si aggiunge la dimensione digitale, questo processo può diventare ancora più complicato, soprattutto se si considera che la piattaforma digitale è molto più ampia rispetto a quando si lavora in un contesto fisico. Online, tutto il mondo può accedere al materiale prodotto nell'ambito di un progetto. Ciò richiede che le parti interessate e la dirigenza prendano in considerazione i rischi per i facilitatori, gli insegnanti, gli utenti e il pubblico dei progetti artistici digitali.

Lavorare con la compliance significa tenere traccia delle ultime leggi e normative applicabili, come il GDPR, la salvaguardia e il copyright. La ricerca Mind the Gap mostra diversi esempi di come vengono gestite le questioni di compliance.

Un esempio è dato dalla Global Science Opera (GSO): il progetto mostra un processo estremamente attento di redazione dei moduli di consenso per la partecipazione degli studenti, guidato da un esperto legale. Nel frattempo, la direzione di GSO consiglia attentamente i partecipanti su come rendere tutti i contenuti originali per rispettare le leggi sul copyright.

In un progetto internazionale è praticamente impossibile ottenere i diritti d'autore per una composizione quando la si mostra su YouTube, poiché si dovrebbero pagare le istituzioni per i diritti d'autore in tutti i Paesi del mondo. Incoraggiamo i partecipanti a comporre la loro musica e a renderla parte del processo

di apprendimento della creatività.

GLOBAL SCIENCE OPERA | A borderless digital co-creation project

Linee guida chiare e un'elevata consapevolezza possono aiutare a orientarsi tra norme e regolamenti, ma anche ad ampliare il progetto creativo e a costruire ponti tra le comunità. Uno dei partecipanti al progetto ha spiegato che, grazie all'invito a utilizzare musica originale, si sono aperte nuove porte per la collaborazione tra culture, gruppi di età e comunità. "Provenendo da un'area rurale, con scarse conoscenze in materia di produzione musicale, ha potuto utilizzare, tramite il mondo digitale, la musica composta da altri partecipanti al progetto, mentre una terza persona in un'area diversa ha potuto montare il materiale video." Questo è un esempio di come un'apparente limitazione nel processo creativo non solo aiuti a proteggere gli individui e le loro proprietà, ma apra anche a nuove collaborazioni.

Le piattaforme digitali possono aiutare i responsabili di progetto a orientarsi tra leggi e regolamenti, offrendo linee guida e sistemi.

Risorse correlate

Global Science Opera - a borderless digital co-creation project

Knowledge Hub: Understanding copyright for a digital creative project

Raccomandazioni

- Investire in risorse umane che possano aiutarvi a tenere traccia di leggi e regolamenti, compresi membri del personale che abbiano lo spazio e le competenze necessarie per gestire la conformità. Assicuratevi che il processo sia completo.
- Le organizzazioni non dovrebbero aspettarsi che i facilitatori siano responsabili della conformità insieme ad altri compiti, ma dovrebbero proteggerli da situazioni potenzialmente stressanti investendo le risorse necessarie.
- Creare sistemi per la formazione sulla conformità: non tutte le leggi e i regolamenti sulla conformità sono scontati per tutti coloro che lavorano nel campo delle pratiche artistiche digitali. È consigliabile che le organizzazioni forniscano una formazione di qualità ai nuovi membri del personale o ai freelance che vengono assunti per dirigere i progetti. Questo aiuterà anche a proteggere l'organizzazione.
- Fornire istruzioni chiare su cosa ci si aspetta da chi. Per proteggere l'organizzazione, l'animatore, i partecipanti e il pubblico, occorre fornire linee guida e istruzioni chiare su chi fa cosa. I vertici dell'organizzazione e le parti interessate devono stabilire cosa ci si aspetta da educatori e facilitatori.

Questione chiave 9 Creare partenariati di successo

La creazione di reti solide e la richiesta di maggiori risorse per il settore artistico e culturale possono contribuire a promuovere l'inclusione digitale, mentre la collaborazione può aiutare a costruire esperienze culturali più forti e inclusive. Nel 2020, l'Arts Council England ha rilevato che "quando il settore culturale lavora a stretto contatto con i partner della comunità, l'attività stessa è più ricca e rilevante, le risorse arrivano più lontano e si ottengono maggiori benefici civici e sociali" (Arts Council England).

Le collaborazioni intersettoriali possono essere fondamentali per promuovere l'inclusione digitale e superare le sfide legate alla mancanza di competenze o infrastrutture digitali. L'importanza di creare partenariati duraturi a livello di comunità è stata sottolineata dai leader dei progetti intervistati nell'ambito del progetto Mind the Gap:

Il nostro obiettivo era quello di coinvolgere soprattutto le persone che non erano mai state al Balletto di Stato di Vienna. Abbiamo lavorato con il nostro partner Tanz und Toleranz perché è profondamente radicato in una delle aree più diverse e svantaggiate di Vienna. Questo ci ha permesso di raggiungere persone che non sarebbero mai andate al Balletto.

PULS EINER STADT | An inclusive digital community project for newcomers to ballet

Collaborare per affrontare problemi legati alle competenze o alle infrastrutture.

Sebbene le organizzazioni e il loro personale si siano adattati alla trasformazione digitale e ne abbiano riconosciuto il potenziale per raggiungere nuovi pubblici, l'insufficienza dell'infrastruttura digitale interna o delle risorse digitali può creare problemi quando si tratta di offrire esperienze culturali inclusive, come la progettazione accessibile e gli adattamenti per le persone con disabilità.

Gli educatori artistici hanno citato la mancanza di attrezzature, l'invecchiamento delle infrastrutture o la mancanza di competenze tecniche necessarie per implementare efficacemente i progetti digitali. Allo stesso tempo, molti partecipanti e beneficiari non hanno la fiducia, la capacità o le risorse necessarie per partecipare alle attività digitali. La diffusione del digitale non è uniforme nel settore artistico e culturale: alcune organizzazioni non hanno le risorse/competenze necessarie, altre vorrebbero promuovere e condividere le proprie competenze ma non ne hanno le opportunità. Anche il divario digitale tra i partner coinvolti nei progetti si è dimostrato un problema che deve essere risolto attraverso la condivisione e il sostegno. Uno dei problemi che possono ampliare il divario tra i partecipanti o i partner coinvolti in progetti digitali è l'accessibilità, ad esempio ai dispositivi digitali o a Internet.

Oltre ai casi studio di Mind the Gap, diversi rapporti di ricerca sottolineano la necessità di aprire nuovi modi di apprendere le competenze, di fare arte e di cooperare al di fuori del campo.

Lavorare in modo collaborativo per condividere competenze e risorse

L'identificazione delle barriere digitali incontrate dai partecipanti è il primo passo per superarle. Mentre alcune organizzazioni sono in grado di fornire un supporto diretto, altre possono indirizzare i partecipanti a partner esterni alle arti creative che dispongono delle attrezzature e delle competenze necessarie, come le biblioteche pubbliche e i centri di istruzione per adulti.

Tuttavia, le industrie culturali e creative possono non avere la necessaria integrazione all'interno delle reti locali, mentre i finanziamenti per le organizzazioni comunitarie e l'istruzione degli adulti variano notevolmente in Europa. Le industrie culturali e creative dovrebbero collaborare con le organizzazioni comunitarie locali per promuovere iniziative di riqualificazione digitale basate sul luogo, condividere le competenze, sviluppare percorsi di riferimento e fornire ai partecipanti un supporto integrato.

Anche la diffusione del digitale è disomogenea nel settore artistico e culturale. Mentre alcune organizzazioni non hanno le risorse o le competenze necessarie per fornire esperienze digitali di alta qualità, altre vorrebbero condividere le proprie competenze ma non hanno le opportunità per farlo. Le candidature a progetti europei possono essere un modo per creare ponti e migliorare le competenze e le conoscenze all'interno del settore.

Risorse correlate

Caso studio: Puls einer Stadt - An inclusive digital community project for newcomers to ballet

Knowledge hub: Planning a digital creative project

Raccomandazioni

- Identificare i partenariati locali che potrebbero aiutare il personale a offrire esperienze digitali più inclusive, come le organizzazioni no-profit dedicate all'aggiornamento digitale, e le risorse per aiutare i partecipanti e i beneficiari ad accedere alle opportunità di aggiornamento digitale e alle attrezzature.
- Investire in risorse per facilitare la promozione di scambi/dialoghi peer-to-peer sia all'interno dell'organizzazione che in collaborazione con altre organizzazioni.
- Identificare le opportunità di finanziamento a livello nazionale e internazionale.
- Collaborare con altre organizzazioni basate sulla comunità per promuovere iniziative per l'aggiornamento digitale in tutte le organizzazioni, comprese quelle al di fuori del settore artistico.
- Collaborate con altre organizzazioni artistiche creative all'interno della vostra comunità per facilitare la cooperazione, la condivisione delle competenze e la messa in comune delle risorse.
- Quando si avvia una nuova partnership, è necessario garantire chiarezza e comprensione redigendo un memorandum d'intesa (MOU) che stabilisca le regole di base per tutte le attività.

Questione chiave 10 Accesso ai finanziamenti

E' diminuita l'attenzione data alla digitalizzazione a seguito della pandemia. Ora si pone maggiormente l'accento sulla qualità delle esperienze digitali e sulla loro capacità di creare un maggiore coinvolgimento, di compensare equamente gli artisti e i conduttori dei laboratori e di fornire esperienze inclusive ai partecipanti (EUNIC, 2021).

Per offrire esperienze digitali inclusive, le organizzazioni artistiche devono avere accesso alle infrastrutture digitali e alle opportunità di formazione digitale. La mancanza di risorse finanziarie è stata identificata come una delle principali sfide per le organizzazioni artistiche e culturali che desiderano offrire esperienze digitali inclusive, con ripercussioni sull'infrastruttura digitale interna, sulle risorse digitali e/o sulle opportunità di aggiornamento digitale.

Sfide legate alla mancanza di fondi

Gli intervistati nel sondaggio Mind the Gap hanno identificato le seguenti barriere all'accesso: infrastrutture interne obsolete e mancanza di investimenti di capitale necessari per aggiornarle, mancanza di infrastrutture o di competenze tecniche necessarie per offrire contenuti o esperienze digitali inclusivi e il costo della partecipazione a corsi che forniscono agli educatori artistici le competenze digitali necessarie per lavorare con le comunità svantaggiate.

Il potere degli strumenti digitali per affrontare le sfide globali è sempre più riconosciuto; molti governi hanno rafforzato la loro strategia digitale prima della pandemia e stanno dedicando maggiore attenzione alle tecnologie emergenti (OCSE, 2020). Le industrie culturali e creative farebbero quindi bene a guardare al di fuori del settore artistico per trovare opportunità di finanziamento che possano aiutarle a migliorare le loro infrastrutture e a qualificare il loro personale. Tuttavia, per attrarre finanziamenti privati, devono essere in grado di comunicare efficacemente i benefici delle loro attività. In generale, il settore fatica a dimostrare la sua rilevanza e il suo potenziale nel portare opportunità economiche alle comunità e nell'ispirare soluzioni creative alle sfide globali.

Misurare l'impatto per attrarre finanziamenti

Diverse iniziative europee mirano a consentire alle industrie culturali e creative di adottare nuove metodologie, metriche e standard al fine di coinvolgere nuovi finanziatori e, in ultima analisi, nuovi pubblici. Il progetto [ME Mind \(www.memind.com\)](http://www.memind.com)

[eu/impact-measurement-cultural-sector](https://www.memind.eu/impact-measurement-cultural-sector)) di Europa Creativa (www.memind.eu/impact-measurement-cultural-sector) mira a valorizzare le industrie culturali e creative in termini di sviluppo del pubblico, strategie commerciali sostenibili e analisi dei benefici e dell'impatto. Il progetto mette in mostra i dati e il valore intangibile prodotto dalle attività culturali per misurare l'impatto socio-economico delle industrie culturali e creative. Nel 2015, il [Culture and Creativity Programme](http://www.culturepartnership.eu) (www.culturepartnership.eu) ha lanciato un corso intensivo online per aiutare gli imprenditori culturali a redigere un business plan, a decidere un tipo di finanziamento esterno adatto e a sviluppare progetti di successo basati sulla cooperazione intersettoriale.

Opportunità di finanziamento per le industrie culturali e creative

La Commissione europea offre opportunità di finanziamento per il settore creativo e culturale. Queste opportunità stanno crescendo con una maggiore consapevolezza, a livello politico, dei potenziali benefici che questo settore può avere in tutti i settori e nella nostra vita quotidiana.

Creatives Unite

[Creatives Unite](https://creativesunite.eu/synm/) (<https://creativesunite.eu/synm/>) suggerisce più di 500 diversi fornitori di finanziamenti che operano negli Stati membri dell'UE. Lo strumento offre anche un kit di strumenti di finanziamento personale stampabile che include tutte le informazioni sui 500 fornitori e i modi per contattarli.

Cultural and Creative Sectors Guarantee Fund (CCS GF)

Il Fondo di garanzia fornisce fino a 2 miliardi di euro di prestiti per migliaia di PMI culturali e creative; tutti i dettagli sui requisiti e sulle modalità di richiesta sono disponibili sul sito https://www.eif.org/what_we_do/guarantees/cultural_creative_sectors_guarantee_facility/businesses_active_in_the_ccs.

La Commissione europea mette inoltre a disposizione lo strumento di garanzia dei prestiti COSME Loan Guarantee Facility (LGF) per sostenere il finanziamento di progetti di trasformazione digitale da parte delle PMI in tutti i settori dell'economia, indipendentemente dal loro attuale livello di digitalizzazione.

Raccomandazioni

- Le organizzazioni dovrebbero cercare di collaborare sia con altre ICC sia con organizzazioni esterne al settore culturale e creativo per la presentazione di domande congiunte a bandi europei. I finanziamenti europei possono dare accesso a opportunità di aggiornamento digitale per il personale e/o gli studenti, nonché alla ricerca di nuove metodologie e tecnologie.
- È importante sostenere i professionisti delle ICC nello sviluppo di competenze comunicative efficaci, che consentano loro di trasferire efficacemente il valore delle loro attività in tutti i settori e di accedere a ulteriori finanziamenti.

Risorse correlate

Knowledge Hub: Funding opportunities for CCIs

Conclusioni e raccomandazioni per i policy maker

I risultati di questo rapporto evidenziano la necessità di creare esperienze digitali arricchenti per superare gli ostacoli esistenti alla creazione e alla partecipazione a tali esperienze. Tuttavia, la rapida evoluzione della tecnologia fa sì che il panorama digitale sia in continua evoluzione e che le esigenze di educatori, organizzazioni e partecipanti continuino a cambiare notevolmente nel tempo.

I creatori di esperienze online hanno la responsabilità di affrontare le questioni relative alla sostenibilità ambientale, alla remunerazione degli educatori, alla protezione delle informazioni personali e al copyright. È essenziale che le industrie culturali e creative continuino a tenersi aggiornate e a implementare le migliori pratiche nella loro offerta digitale, al fine di fornire esperienze che siano sostenibili e sicure per tutti i partecipanti. Sebbene le tecnologie digitali possano ridurre l'impatto ambientale di alcune attività, come riunioni o prove, il loro utilizzo non è intrinsecamente sostenibile dal punto di vista ambientale. È quindi importante che le organizzazioni studino e prendano in considerazione l'impatto ambientale delle loro attività online o ibride.

Inoltre, l'inclusività è un processo continuo che richiede l'impegno a rivedere e rivalutare continuamente le pratiche digitali. Come evidenziato nel presente rapporto, le organizzazioni creative e culturali dovrebbero consultare regolarmente le proprie comunità per garantire che le esperienze online o ibride siano accessibili e incentrate sulle loro esigenze.

Raccomandazioni per i responsabili politici nazionali ed europei

Il ruolo delle organizzazioni creative all'interno delle loro comunità è essenziale. Il progetto Mind the Gap si basa sul concetto di professionisti dell'educazione artistica come risolutori di problemi con la capacità di identificare soluzioni ai problemi della società che vanno oltre la portata del settore culturale e creativo. Il consorzio invita i responsabili politici a livello nazionale ed europeo a sostenere ulteriormente le industrie culturali e creative attraverso le seguenti raccomandazioni:

- Riconoscere il potenziale delle esperienze partecipative online per fornire ai membri delle comunità rurali e a basso reddito, agli anziani, ai migranti e ai rifugiati e alle persone che vivono con disabilità mentali o fisiche l'opportunità di impegnarsi con le arti e la cultura.
- Garantire che tutti coloro che lavorano direttamente o indirettamente con le comunità colpite dal divario digitale ricevano opportunità di formazione iniziale e permanente, che consentano loro di offrire esperienze online coinvolgenti e inclusive che riconoscano le barriere all'accesso e adottino misure per mitigarle.
- Dare priorità alle politiche che finanziano la ricerca sull'alfabetizzazione digitale degli adulti e che contribuiscono a colmare il divario digitale.
- Promuovere il riconoscimento di una mentalità di crescita come competenza fondamentale per le industrie culturali e creative.
- Incoraggiare una politica che sostenga la ricerca su metodi di comunicazione efficaci dell'impatto sociale, culturale ed economico dell'educazione artistica in tutti i settori e sulla sua capacità di ispirare soluzioni creative alle sfide globali, come metriche qualitative alternative e strategie a lungo termine per misurare l'impatto.
- Finanziare la ricerca sulla tecnologia open-source che dà priorità al benessere degli utenti e non vincola le industrie culturali e creative all'uso di software proprietario.
- Sostenere progetti in tutta Europa che incoraggino i partenariati tra piccole, medie e grandi organizzazioni e favoriscano la collaborazione intersettoriale.

Bibliografia

Arcache, S. - 2021|

Digital practices in response to the Covid-19 crisis, EUNIC

Bucy, M. et al. - 2016

The 'how' of transformation, accesso il 01/02/2023

<https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/the-how-of-transformation>

Dowson, B. & Schneider, J., - 2021

Online singing groups for people with dementia: scoping review,

Public Health, Volume 194, 2021

Dweck, C. - 2006

Mindset: The New Psychology of Success, Random House

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, - 2022

Study *The situation of theatres in the EU Member States: executive summary*, Publications Office of the European Union

Kolokytha, O. et al. - 2021

(Re)-Engaging Digital Audiences – Challenges and Opportunities,

European Union: Goethe Institut/Voices of Culture

Mackey, J. - 2022

Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector,

London: Good Things Foundation

Moffat, K. 2019

Can the arts tackle digital exclusion?, accesso il 01/02/2023

<https://www.artsprofessional.co.uk/magazine/article/can-arts-tackle-digital-exclusion>

OECD - 2022

The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), Paris: Éditions OCDE

OECD. - 2020

Digital Transformation in the Age of Covid-19: Building Resilience and Bridging Divides, Paris: OECD

Rød, H., & Gurvich, K. L. - 2022

Roma in the EU and Norway: Challenges and Best Practices for Empowerment, KUN Centre for Equality and Diversity

Sabol, F.R. - 2022

Art education during the COVID-19 pandemic: the journey across a changing landscape, United States: Arts Education Policy Review

Vosloo, S. - 2018

Designing Inclusive Digital Solutions and Developing Digital Skills: Guidelines, Paris: UNESCO

Walmsley, B. et al. - 2022

Culture in Crisis: Impacts of Covid-19 on the UK cultural sector and where we go from here, Leeds: Centre for Cultural Value

Webb, A. & Layton, J. - 2022

Digital Skills for Performance: a framework for assessing current and future digital skills needs in the performing arts sector, United States: Arts and the Market

Yates, S. - 2020

Digital Nation Report, Sheffield: Good Things Foundation


Yende, S.J. - 2022

The Quest for New Digital Skills for Opera Artists and Opera Companies during the Covid-19 Pandemic, Cape Town: University of Cape Town



www.mindthegap-project.org

 /  @mindthegapEU

 **Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale.**

Il progetto Mind the Gap è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.

Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.