

PŘÍRUČKA PRO TECHNIKY OBNOVY A PODPORA MLADÝCH A ZAČÍNÁJÍCÍCH UMĚLCŮ V OBLASTI UMĚNÍ V OBDOBÍ PO PANDEMII COVID 19



Vytvořeno Spolkem ZAEDNO a partnery projektu Cultural Footprint
ZÁŘÍ 2022

OBSAH

- 01** SHRNU TÍ PROJEKTU
- 02** ÚVOD
- 03** COVID-19 A KULTURNÍ A TVŮRČÍ ODVĚTVÍ,
PŘEHLED SITUACE V PĚTI ZEMÍCH
ZAPOJENÝCH DO PROJEKTU
- 04** VÝSLEDKY VÝZKUMU
- 05** DOPORUČENÍ
- 06** ZÁVĚRY
- 07** ODKAZY



SHRNUTÍ PROJEKTU



“Cultural footprint” je projekt rozvoje podnikání mladých začínajících umělců, jehož cílem je rozvíjet myšlení mladých umělců a povzbuzovat je k převzetí odpovědnosti za vlastní kariéru. Uplatňuje čtyřstupňovou metodiku, která zlepšuje dovednosti mladých lidí a pomáhá jim realizovat jejich první podnikatelské nápady: prvním krokem je inspirovat je, druhým naučit je praktickým dovednostem, třetím je mentorovat a čtvrtým je propojit předešlé kroky a ukázat jim nové obzory a perspektivy. Proces učení se v praxi uskutečňuje ve spolupráci s podnikatelskými inkubátory a podnikateli, kteří ukazují, jak funguje proces podnikání a výroby produktů.

Jedním z hlavních cílů projektu je identifikovat nedostatky a potřeby, které mladí umělci mají a kterým čelí v souvislosti s pandemií COVID-19. Projekt CULTURAL FOOTPRINT má za cíl rozpoznat potřeby mladých umělců. Přistoupil k realizaci a organizaci lokálních setkání, na která byly pozvány instituce a osobnosti, které buď patří do kreativního a kulturního sektoru (CCS), nebo jej zastupují.

SHRNUTÍ PROJEKTU



Projekt s názvem “Cultural footprint” byl naplánován a vytvořen jako odpověď na vznikající potřebu mladých umělců a odborníků v CCS získat odbornou podporu a obnovit nebo zahájit své podnikání zaměřené na umění po pandemii. Podnikatelská realita už nikdy nebude stejná, mladí a začínající umělci by měli pečlivě revidovat své dovednosti, posoudit kapacity, a organizovat své podnikání, aby snížili rizika negativních dopadů další pandemické situace a přizpůsobili se novým okolnostem.

Cílem současného projektu je vytvořit metodiku a vzdělávací příručku pro mladé a začínající umělce, která se bude zabývat podnikáním, od řízení projektů, přes financování, práci s publikem a osobní marketing (showreels), technické znalosti až po podporu mladých umělců při zakládání malých uměleckých podniků a/nebo kulturních podniků. Toho bude dosaženo vypracováním příslušných školicích řešení a materiálů, které posílí schopnost mladých kulturních pracovníků prosazovat se v současném ekonomickém prostředí. Zároveň je projekt věnován všem mladým lidem, kteří si přejí založit vlastní kreativní mikropodnik jako reakci na krizi nebo nezaměstnanost.

SHRNUTÍ PROJEKTU



SPECIFICKÉ CÍLE PROJEKTU JSOU:

- Využití inovativních digitálních řešení ke zvýšení podnikatelských a IT kompetencí mladých odborníků v kulturním a kreativním odvětví a vyplnění chybějících mezer v oblasti podnikatelských a digitálních dovedností.
- Kombinace inovativních digitálních nástrojů a kulturního obsahu s cílem pomoci mladým umělcům v procesu budování značky a strukturování s využitím nových modelů podnikání.
- Využívání inovativních technologií pro komunikaci a vzdělávání a zřizování "digitálních rezidencí" pro mladé a začínající umělce.
- Aktivity, které posilují spolupráci a vytváří sítě mezi obchodními a uměleckými organizacemi, CCS a podnikatelským sektorem.
- Vytvoření inovativního vzdělávacího programu s prvky rozvoje podnikání a kreativního myšlení.

ÚVOD

Umění je nedílnou součástí sociálního, občanského a ekonomického blahobytu a vitality našeho národa. Účast na uměleckých aktivitách v dětství a mládí je spojena s pozitivními studijními, sociálními a emocionálními důsledky v pozdějším věku. Dobré vztahy existují také mezi navštěvováním uměleckých akcí a dalšími sociálními a občanskými aktivitami, jako je dobrovolnictví v komunitách. Umění a kultura zažily v důsledku COVID-19 značné ekonomické neúspěchy. Napříč spektrem uměleckých a tvůrčích aktivit si omezení shromažďování, změny v chování spotřebitelů (ať už dobrovolných, nebo jiných) a silná nezaměstnanost vybraly na tomto odvětví zničující daň. Úplný rozsah dopadu lze těžko rozpoznat, hlavně kvůli velikosti a rozmanitosti odvětví a profesí, které tvoří umění a kulturu.

Umění a kultura jsou součástí každé živé komunity a vytvářejí atraktivní městské prostředí. Umělecká tvorba a podnikání přispívají k vytváření inovativních míst setkávání, která hýjí nápady, projekty a kulturními akcemi. Situace v zaměstnanosti v kultuře je však složitá a v několika profesních oblastech dochází k převisu zaměstnanců.

Masivní digitalizace v posledních měsících v kulturních a kreativních odvětvích zjevně není dočasná a mohla by vytvořit nové formy obchodních modelů s tržním potenciálem. Existuje příležitost k zásadnímu inovačnímu průlom, pokud jde o nasazení nejmodernějších technologií, které umožňují "přítomnost na dálku" (umělá inteligence, virtuální a rozšířená realita, internet atd.), a vybudovat tak novou "zážitkovou ekonomiku".

Nové formy digitálně zprostředkované, decentralizované tvůrčí produkce umožňují zapojení větších a širších komunit, a to nejen na straně příjemce, ale i z hlediska tvorby obsahu. Tento trend by mohl vést k inkluzivnějším a inovativnějším formám kolektivní produkce kreativního obsahu.

Krise COVID-19 vytvořily nové okolnosti práce, vyžadují nové modely nastavení podnikání, volají po digitalizaci téměř všech obchodních služeb prostřednictvím platformy a nástrojů. Kromě toho se stávají naléhavějšími problémy, s nimiž se potýkají mladí a začínající umělci v EU, a to s ohledem na status osoby samostatně výdělečně činné, žádnou vládní podporu a rozsáhlá omezující opatření pro jejich práci. Mnoho vzdělaných kulturních pracovníků je navíc nezaměstnaných nebo trvale zaměstnaných na částečný úvazek a je pro ně obtížné rozvíjet své dovednosti a žít se svým uměním. Navíc nová situace v souvislosti s probíhající pandemií COVID-19 ještě více ztížila kulturním aktérům hledání zaměstnání v příslušných kulturních oblastech. Přesněji řečeno, pandemie vytvořila nové prostředí, ale kultura i nadále hraje důležitou roli.

ÚVOD

Pandemie COVID-19 urychlila proces změn. Zdůraznila již existující problémy v oblasti umění a kultury, jako je ochrana umělců, granty v oblasti kultury a umění, mechanismy financování a procesy sociální integrace a sociálního začleňování. Covid-19 spustil proces digitalizace, který, pokud má na jedné straně inovativní prvky, na druhé straně zdůraznil potřebu integrace nových politik jak na úrovni vzdělávání, tak sociálních politik, aby nedošlo k vyloučení části společnosti z procesu digitalizace.

Vypuknutí pandemie Covid-19 ohrožuje zejména budoucnost mladých a začínajících umělců, tvůrců a kulturních subjektů, kteří jsou vážně postiženi distančními opatřeními a následným odkládáním, rušením nebo zavíráním akcí, živých vystoupení, výstav, muzeí a kulturních institucí. Taková situace se zjevnými rozdíly mezi členskými státy, regiony a sociálními skupinami má dopad na možnost mladých pracovníků v kulturním odvětví přejít na digitální technologie a pokračovat ve své činnosti, zejména v kulturních a tvůrčích odvětvích, kde je zaměstnání nejisté. Je také další překážkou pro mladé a začínající umělce, spisovatele a nově vzniklé kulturní a tvůrčí podniky, které čelí konkurenci zavedených dominantních poskytovatelů kulturního a tvůrčího obsahu, což může mít důsledky pro kulturní rozmanitost, jak uvádí studie o hospodářské krizi z roku 2008. V důsledku krize COVID se rapidně snížila míra zaměstnanosti mladých lidí. Tito lidé se snaží najít inspiraci, práci, spolupráci a finanční prostředky/granty na podporu své práce. Uzavírací a distanční opatření také zviditelnila význam umění a kultury pro duševní pohodu lidí – a možná, prostřednictvím stále více dokumentovaných psychosomatických účinků přístupu ke kultuře, také pro zdraví.

Mladí a začínající umělci čelí jedné z největších krizí za poslední století, neboť pandemie způsobila řadu omezení pro všechny druhy umělecké tvorby. Vznikla tak potřeba zásadní restrukturalizace a znovuzrození umění s využitím digitalizace, digitální spolupráce, e-audience a nástrojů e-businessu.

PANDEMIE COVID-19 A KULTURNÍ A TVŮRČÍ ODVĚTVÍ

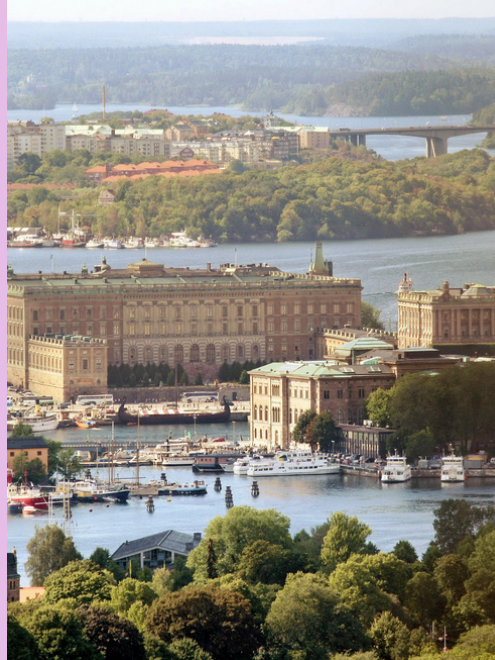


PŘEHLED SITUACE V PĚTI ZEMÍCH ZAPOJENÝCH DO PROJEKTU.

Kulturní a tvůrčí odvětví jsou sama o sobě důležitá, pokud jde o jejich ekonomickou stopu. Podněcují také inovace v celé ekonomice a přispívají k mnoha dalším kanálům pozitivního sociálního dopadu (blahobyt a zdraví, vzdělávání, začleňování, regenerace měst atd.). Patří mezi města, která jsou pandemií zasazena nejvíce, přičemž ve velkých městech je často největší podíl ohrožených pracovních míst.

Dynamika se v jednotlivých pododvětvích liší, přičemž nejvíce jsou postiženy činnosti v místě konání a související dodavatelské řetězce. Politiky na podporu podniků a pracovníků během pandemie mohou být špatně přizpůsobeny netradičním obchodním modelům a formám zaměstnávání v tomto odvětví. Kromě krátkodobé podpory umělcům a firmám, která pochází z veřejného i soukromého sektoru, mohou politiky také využít ekonomické a sociální dopady kultury ve svých balíčcích na obnovu a v úsilí o transformaci místních ekonomik.

ŠVÉDSKO

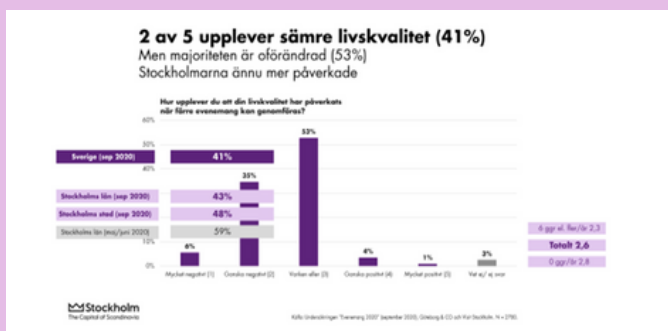
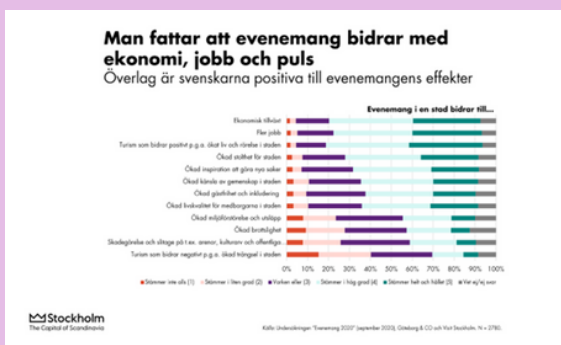


Kulturní a tvůrčí odvětví jsou ve Švédsku jedním z nejdůležitějších hospodářských odvětví a hrají zásadní roli při propagaci inovativního a moderního obrazu země v zahraničí.

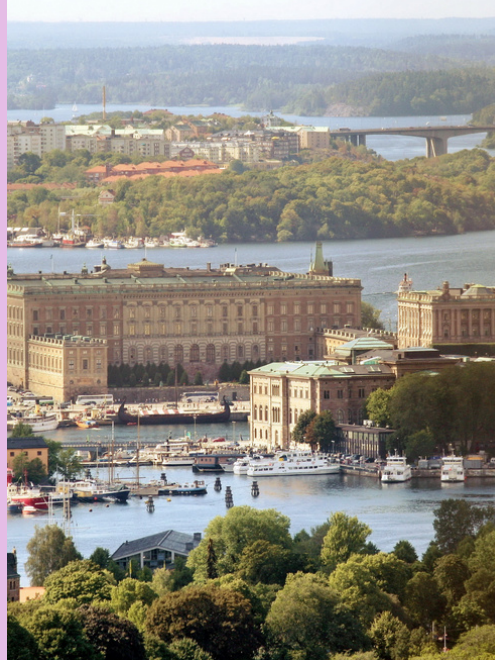
Od roku 2010 do roku 2019 zaznamenalo švédské kulturní a tvůrčí odvětví výrazný nárůst příjmů ve srovnání s ostatními odvětvími; tento nárůst se výrazně posunul a přispívá 5,5 % k národnímu HDP. Stockholm je považován za jedno z inovačních center Evropy. Ve skutečnosti je každý dvacátý zaměstnanec ve Stockholmu (přibližně 64 000 osob) zaměstnán v kreativních a kulturních odvětvích. To z nich činí důležitou součást ekonomiky města. Mezi nejvýznamnější pododvětví kulturního průmyslu patří hudba, videoherní průmysl, móda a architektura. Mají značný tvůrčí, inovační a ekonomický dopad na roční příjmy švédského státu.

KKS je jedním z prioritních odvětví ekonomiky, a to jak před pandemií, tak po ní. Covid-19 způsobil prudký pokles příjmů a zdvojnásobil úroveň nezaměstnanosti. Reakce vlády byla rychlá a hmatatelná, přičemž bylo přijato velké množství konkrétních opatření, která měla zajistit přežití odvětví a podpořit instituce a jednotlivce. Vláda také zahájila silnou sociální kampaň, která se zaměřila především na prevenci a léčbu dlouhodobých zdravotních problémů, zlepšení duševního zdraví a poskytování digitálních dovedností marginalizovaným skupinám lidí, aby mohli vytvářet a konzumovat kulturní produkty.

Konkrétněji, podle přehledu dopadů pandemie v oblasti kultury, důsledky, s nimiž se během pandemie potýkali vícerozměrní aktéři kulturního sektoru (institucionální, nezávislí, neziskoví), souvisely se zrušením řady kulturních aktivit a celkovými omezeními, která byla zavedena v zájmu zdraví veřejnosti a omezení šíření viru.



ŠVÉDSKO



Stejný přehled uvádí tři hlavní problémy:

- a) pokles kulturních aktivit a pracovních příležitostí
- b) celkové ekonomické důsledky, tj. ztráta příjmů
- c) nejistota ohledně budoucnosti odvětví. Ve skutečnosti pandemie nejenže způsobila oboru četné problémy, ale také zvýraznila již existující problémy, týkající se jeho struktury.

I

Je dobře známo, že kultura má zásadní význam pro lidské zdraví a blahobyt i pro sociálně udržitelný růst. Bohatý kulturní život byl po celé věky charakteristickým rysem dobře fungujících společností. Navíc je významným odvětvím, které generuje obrovské veřejné příjmy a podporuje statisíce pracovních míst.

Z tohoto důvodu, jak již bylo řečeno výše, musel stát reagovat na četné dopady, které měla pandemie COVID-19 na švédskou KKS. Iniciativy státu na vládní, regionální a obecní úrovni vykazovaly v období od března 2020 do prosince 2020 různorodost. Tyto iniciativy lze podle výše uvedeného přehledu rozdělit do následujících tří kategorií:

- A) Finanční opatření (rovněž rozdělená na krizová, zjednodušující a motivační)
- B) Opatření týkající se získávání a předávání znalostí (poradenství, spolupráce a další relevantní akce).
- C) Opatření, jejichž cílem bylo zachovat kulturní nabídku i během pandemie COVID-19 (např. digitalizace kulturních děl).

Krizové finanční intervence se týkají bezprostřední reakce na výpadek příjmů ze strany státní a regionální úrovně veřejné správy a byly vyhlášeny na počátku pandemie. Konkrétně 20. března 2020 zveřejnilo švédské ministerstvo kultury tiskovou zprávu týkající se nabídky 1 miliardy švédských korun na kulturu a sport z důvodu dopadů pandemie. Pokud jde o zjednodušující iniciativy, ty byly zaměřeny na zjednodušení transformace kulturních děl. Motivační opatření měla stimulovat kulturní produkci bez ohledu na ztrátu příjmů, kterou pandemie způsobila.

A konečně poradenská opatření zahrnovala průzkumy a výzkumy situace, aby se získaly, ale také rozšířily znalosti o pandemické situaci. A opatření spolupráce znamenají spolupráci CCS se všemi úrovněmi řízení v různých oblastech politiky.

ČESKÁ REPUBLIKA



V České republice lze objem HDP vytvořený kulturním sektorem odhadnout na 78,0 miliard Kč[Ga1], tj. 1,47 % celkového HDP. Tato čísla ukazují význam KKS pro ekonomiku země. Kulturní a kreativní odvětví jsou součástí státní kulturní politiky ČR na léta 2015–2020 a vypracování Strategie podpory kulturních a kreativních odvětví je úkolem stanoveným v nové Konceptci podpory umění.

Pandemie přinesla do kulturního průmyslu České republiky některé zásadní změny. Především upozornila na nejistotu sektoru a potřebu jeho dalšího rozvoje. Národní vláda reagovala na několika úrovních a snažila se toto křehké odvětví podpořit. Finanční granty byly poskytovány v několika kolech, jejich získání však bylo kvůli složitým byrokratickým procesům obtížné. V průběhu krize byla také jasně patrná hluboká míra centralizace umění a kultury, kdy Praha zahájila vlastní iniciativu na přilákání turistů a oživení umění a kultury. Ta zahrnuje například kampaň za 100 milionů Kč s cílem přilákat místní turisty (Petrová, 2021).

Pokud jde o sociální aspekty, Česká republika stále realizuje nové projekty nebo upravuje ty stávající na podporu skupin sociálního začleňování, především Romů.

V roce 2021 organizátoři kulturních akcí, které mají kvůli pandemii koronaviru výpadek příjmů minimálně 50 %. Ministerstvo průmyslu a obchodu ve spolupráci s Ministerstvem kultury připravilo program podpory. Na program je vyčleněno zhruba 300 milionů korun, přičemž každý žadatel může získat až 5 milionů korun.

Přesněji řečeno, Pavla Petrová ve své zprávě s názvem "Zmapování dopadu Covid-19 na kulturní sektor" nastiňuje celý dopad COVID-19 na kulturní sektor v zemi. Podle této zprávy vláda v prosinci 2020 schválila druhou výzvu programu COVID – Kultura, COVID – Kultura 2, určenou na podporu scénických umění, tj. divadla, tance, hudby atd. Samostatně výdělečně činní umělci měli získat paušální platbu až 60 tisíc Kč a podnikatelé úhradu ve výši cca 10 milionů Kč.

Další dvě výzvy byly podle Pavly Petrové (2021) vyhlášeny v únoru 2021: Covid-Culture 3.1, která měla poskytnout samostatně výdělečně činným umělcům z oblasti divadla, hudby, tance a literatury paušální částku 60 tisíc Kč, a Covid-Culture 3.2, která byla určena pro fyzické osoby a osoby samostatně výdělečně činné v oblasti kinematografie, tj. práce ve filmovém štábu, tvůrčí filmové práce apod. – s paušální částkou opět 60 tisíc Kč, ale také pro podnikatelské subjekty – provozovatele kin, s maximální částkou 5 milionů Kč.

ČESKÁ REPUBLIKA



O dopadech COVID-19 na kulturní sektor v České republice lze obecně říci, že musely být zavedeny výluky a řada dalších omezení, zejména v oblasti kultury, pokud jde o představení atd., stejně jako tomu bylo i v jiných zemích. Přesto se uměleckým svazům a vedle vlády, s níž udržovaly komunikaci, podařilo spolupracovat při tvorbě opatření, která směřovala k záchraně kulturního sektoru.

Dalšími relativními příklady byly "Výzva na podporu zpřístupňování umění prostřednictvím digitálních médií", která se s rozpočtem 30 milionů Kč zaměřila na propojení živého umění s publikem prostřednictvím nových technologií, a speciální výzva k podávání žádostí o podporu ze státního rozpočtu na rok 2020 v rámci programu Kulturní aktivity na podporu projektů v oblasti profesionálního umění s rozpočtem 440 milionů Kč, jejímž motivem bylo pomoci snížit dopady, které by měl COVID-19 na umělecký průmysl.

V neposlední řadě je třeba zmínit příspěvek České republiky k akci Culture Action Europe, společné akci od října 2020 do března 2021, která zajistila, že kulturní sektor bude zahrnut do národních programů reforem jako nástroj obnovy; Česká republika investovala do sektoru 4 % z celkového rozpočtu, což se rovnalo 290 milionům EUR (Capozucca, 2022).

ITÁLIE



Italský kulturní sektor prokázal v době krize pozoruhodnou odolnost. Podle statistik v posledním desetiletí vytvořily umění a kultura významné inovace a konkurenceschopnost národního hospodářství, což vedlo k tvorbě nových pracovních míst a bohatství. Z tohoto důvodu vláda zavedla užitečné zákony a pomoc, aby se pokusila toto odvětví během pandemie ochránit. Uznává se význam kultury ve vztahu k dalším odvětvím, jako je například zdravotnictví.

V Itálii má kulturní odvětví obrovský vliv na ekonomiku země a je schopno vytvářet inovace a nová pracovní místa. Podle údajů Eurostatu je v Itálii do tohoto odvětví zapojeno přibližně 830 000 osob, z nichž 46 % jsou osoby samostatně výdělečně činné (Capozucca, 2020). To samozřejmě může znamenat vážnou nejistotu tohoto odvětví, a tudíž důraz, který je třeba klást na CCS při zvažování podpůrných opatření v konkrétním období krize.

Tím se dostáváme k dopadu, který měla na zemi pandemie COVID-19. Je dobře známo, že Itálie byla jednou ze zemí, které byly po vzniku pandemie v březnu 2020 zasaženy nejvíce. Z tohoto důvodu vláda zavedla užitečné zákony a pomůcky, aby se pokusila toto odvětví během pandemie ochránit. Uznává se význam kultury ve spojení s dalšími odvětvími, jako je např. zdravotnický systém.

Konkrétně podle průzkumu OECD Itálie pozastavila platby sociálního zabezpečení, příspěvků na sociální zabezpečení a dalších poplatků pro muzea a kulturní organizace obecně jako opatření, které má pomoci s pokračováním praxe CCS (OECD Survey, 2020: 33). Kromě toho země "vyčlenila 10 % příjmů z poplatků ze soukromých kopií na podporu umělců a interpretů" a poskytla mimořádné prostředky ve výši 60 milionů EUR pro písničkáře a skladatele (OECD Survey, 2020: 35, 37). Co se týče příspěvku Itálie do programu Culture Action Europe, s podílem 2,1 % z celkové částky, což se rovná 4 miliardám EUR, je Itálie ve skutečnosti státem, který do CCS investoval nejvíce (Capozucca, 2022).

Nicméně i když přijatá opatření pomohla italskému CCS prokázat svou odolnost a generovat inovace a konkurenceschopnost, zejména v tak náročném období, jako byla pandemie COVID-19, nemohlo toto odvětví zůstat imunní. Přesněji řečeno, italský systém kulturní a tvůrčí produkce (CCPS) zaznamenal pokles vyprodukovaného bohatství o 8,1 % ve srovnání s celostátním průměrem 7,2 %, přičemž nejvíce postiženo bylo odvětví kulturního dědictví s 19% poklesem vyprodukovaného bohatství a 11,2% poklesem tvorby pracovních míst.

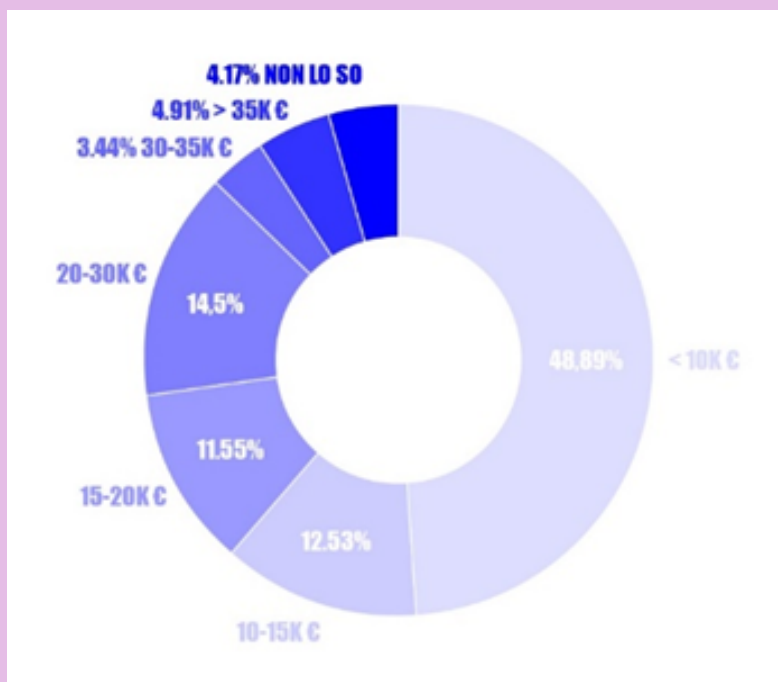
ITÁLIE



Průzkum sektoru provedený sdružením "Art Workers Italy", zveřejněný v září 2021, navíc ukazuje na přetrvávající nejistotu sektoru a zejména oblasti současného umění. Průzkum, který poskytuje jak kvantitativní, tak kvalitativní analýzu pracovních podmínek v odvětví, ověřil zejména 440 rozhovorů, které provedli pracovníci narození zejména v 80. a 90. letech 20. století, s vysokou úrovní profesionality, ale ve většině případů s nestabilními smlouvami a omezenou nebo žádnou ochranou. Ze zprávy vyplývá, že "téměř polovina respondentů dosahovala příjmu nižšího než 10 000 eur ročně", což lze přičíst nízkým mzdám a "nesoustavnosti" pracovních podmínek.

Výše uvedený koláčový graf, převzatý z průzkumu, znázorňuje roční příjmy v oblasti současného umění.

Průzkum dospěl k závěru, že potíže, s nimiž se CCS stále potýká, jsou důsledkem nestabilní povahy smluv s umělci, jejich odměňování, které je často nerovnoměrné v porovnání s časem, který musí věnovat své práci, a nedostatečného systému sociálního zabezpečení, což dokazuje, že současní umělci jsou stále nedostatečně zastoupeni a že bez ohledu na to, kolik opatření bylo přijato na podporu tohoto odvětví, stále existují potřeby, které je třeba uspokojit.



ŘECKO



V předchozích 20 letech dosáhl řecký kulturní průmysl významného regionálního a národního pokroku, pokud jde o infrastrukturu a kulturní zařízení, legislativní opatření a politické směry.

Historicky tvořily finanční prostředky přidělené ministerstvu kultury zanedbatelnou část celkového státního rozpočtu. Ostatní ministerstva (veřejné správy, veřejných prací, tisku a médií) garantují některé veřejné investice nezbytné pro umění a kulturní dědictví. Významnějšími zdroji podpory umění jsou v posledních letech Rámcová podpora Společenství EU, peníze z cestovního ruchu a prodeje vstupenek v kulturních památkách a Loteriijní fond, na který od 90. let 20. století dohlíží ministerstvo kultury.

Zatímco vláda je stále hlavním poskytovatelem finančních prostředků na kulturní aktivity, soukromé nadace mají v posledním desetiletí stále větší význam, neboť poskytují prostředky na rozšíření přístupu k umění a financují nové ambiciózní iniciativy.

Podle profilu země, který vypracoval pan Constantinos Dallas (2013):

"Řecko se řídí smíšeným modelem kulturní politiky. Vláda má tradičně výsadní intervenční roli při stanovování a prosazování politických priorit v oblasti kultury, zejména v oblasti kulturního dědictví, ale nyní také stále více při podpoře kreativity, přístupu a finančního využívání umění."

Kromě toho bylo v roce 2009 zřízeno společné ministerstvo kultury a cestovního ruchu, které tak bylo zodpovědné za provádění politik týkajících se těchto dvou odvětví, mimo jiné s oblastí sportu a po malou dobu i s oblastí médií a komunikace (Dallas, 2013), což dokazuje, že v případě kultury nejde o jednostrannou oblast, ale spíše o oblast propojenou s ostatními.

Za posledních 20 let dosáhl řecký kulturní sektor významných regionálních a národních milníků, pokud jde o CCS. Kvůli pandemii COVID-19 však musel stát zavést několik omezení týkajících se fungování kulturního sektoru. Z tohoto důvodu proběhla celostátní kampaň řecké vlády na ochranu veřejného zdraví ve všech odvětvích života a práce s názvem "ZŮSTAŇTE DOMA - MENOUME SPITI".

V této bouřlivé době, kdy šlo o to, aby CCS zůstala naživu, vyniklo Řecko mezi ostatními evropskými zeměmi jako příklad vynikající digitální transformace v oblasti umění a kultury, kterou pandemie iniciovala. Právě Muzeum Akropole se chopilo iniciativy, kterou rychle následovala další národní muzea, a dokonce i divadla, která digitalizovala divadelní představení, a to mělo významný pozitivní dopad na dostupnost a distribuci umění po celou dobu pandemie. Pomohlo uchovat umělecká díla a poskytlo příležitost ke kulturní konzumaci lidem, kteří dříve neměli přístup k fyzické zábavě na místě kvůli své snížené mobilitě, zdravotnímu stavu nebo finančním omezením. Kromě toho měla vytrvalost kulturních procesů velký vliv na emocionální a psychickou rovnováhu obyvatelstva během výluk.

ŘECKO



Finanční podpora ze strany státu byla také značná, zejména ve srovnání s ostatními členskými státy v roce 2020. Podle průzkumu OECD (2020: 34) Řecko vytvořilo fondy na nákup uměleckých děl národních umělců, jejichž cílem byla jejich podpora a zaměstnání v KKS, a to z důvodu jejich utrpení po zrušení akcí.

Zmíněny však budou i iniciativy mimo státní politiku, s různými názory na podporu státu CCS během pandemie, a to především iniciativa Podpora uměleckých pracovníků. Ta vznikla v dubnu 2020, během první vyluky v Řecku, jako reakce na skutečnost, že kulturní sektor se cítil být přehlížen obecnými opatřeními státu na podporu občanské společnosti.

Je však třeba poznamenat, že kromě výše uvedeného pandemie nijak neovlivnila otázku centralizace kultury v zemi a existující vyloučení marginalizovaných skupin ze vstupu do kultury jako umělci nebo zaměstnanci průmyslu. Sociální aspekty umění a kultury tak zůstaly nezměněny.

NIZOZEMSKO



V Nizozemsku jsou umělci definováni jako členové uznaného uměleckého sdružení (Culture Action Europe a Dâmaso, 2021: 13). Kulturní sektor tvoří přibližně 3 % celkového HDP Nizozemska, přibližně 48 % zaměstnanců v kultuře jsou samostatně výdělečně činní (průzkum OECD, 2020: 9) a postavení umělce se obvykle řeší s kulturní politikou státu (Culture Action Europe a Dâmaso, 2021: 13).

Krise COVID-19 měla na kulturní sektor obrovský dopad. Podniky a instituce musely zavřít, zakázky byly zrušeny a akce odvolány nebo odloženy. Řetězová reakce důsledků se projevuje v celém odvětví: pokud se zavře divadlo, přijdou o příjmy i jeho obvyklí dodavatelé a externisté.

Byla oznámena nebo již byla prosazena různá podpůrná opatření jak pro hospodářství obecně, tak zejména pro kulturní sektor. Tato opatření sice částečně zmírňují akutní finanční problémy, ale méně úspěšně rovnoměrně podporují všechny v kulturním sektoru.

Například opatření Tijdelijke Overbrugging Zelfstandige Ondernemers (Dočasné přemostění samostatně výdělečně činných osob, TOZO) vyžaduje, aby samostatně výdělečně činné osoby strávily na své registrované praxi alespoň 1 225 hodin ročně. Kulturní pracovníci však často vykonávají smíšenou profesní praxi s různými druhy činností a toto kritérium nemusí splňovat. Kromě toho ekonomické hledisko a související podnikatelská logika tohoto opatření ne vždy odpovídají tomu, jak se utváří podnikání v kulturním sektoru.

V roce 2020 nizozemská vláda uvolnila pro kulturní sektor dalších 300 milionů eur. Tato podpora pomohla kulturním institucím, které jsou pro tento sektor životně důležité, překonat finančně obtížné první měsíce krize. Umožnila jim také investovat do nadcházející kulturní sezóny. Vláda tak podpořila kulturní sektor a zachovala jedinečný nizozemský umělecký produkt. Tato dodatečná podpora také umožnila v maximální možné míře zachovat zaměstnanost v tomto odvětví. Nezávisle na dodatečné podpoře může kulturní sektor využít i obecný balíček opatření přijatých vládou. Ta zahrnují zkrácení pracovní doby pro zaměstnance, dodatečnou podporu pro osoby na volné noze a daňová opatření. Kromě toho byl na konci března 2020 zaveden balíček coullance pro kulturní sektor. Rovněž byl zaveden systém voucherů, který má zajistit, aby peníze za vstupenky zůstaly v sektoru v co největší míře."

Všechny výše uvedené skutečnosti dokládají, jak hluboký dopad měla pandemie na nizozemskou KKS a jaké pokusy stát učinil, aby krizi řešil. Za zmínku stojí už jen poslední příspěvek, který se týká nizozemské neziskové organizace SENA spravující práva výkonných umělců a producentů. SENA pomohla z finančního hlediska, což znamená, že poskytla kompenzace a náhrady za ztrátu příjmů, která byla způsobena zrušením akcí během pandemie. A konečně, SENA zpozdila platby a inkasa z depozit kvůli dopadu pandemie na finanční možnosti kulturních pracovníků.

VÝSLEDKY VÝZKUMU



VÝSLEDKY VÝZKUMU



VÝZKUM

Hlavním cílem projektu je zhodnotit výzvy a příležitosti, kterým čelí mladí umělci v souvislosti s pandemií COVID-19. Projekt CULTURAL FOOTPRINT přizval místní instituce a osobnosti z kreativního a kulturního sektoru, aby se podílely na realizaci a organizaci lokálních setkání s cílem lépe porozumět požadavkům mladých umělců. V období po skončení projektu COVID-19 všichni členové konsorcia aktivně shromažďovali údaje o potřebách a nedostacích mladých a začínajících umělců.

VÝSLEDKY VÝZKUMU



DOTAZNÍKY

Zúčastněné strany hlasují o pokračování dvou průzkumů. Jeden byl vytvořen pro začínající umělce, druhý byl určen pracovníkům s mládeží, pedagogům a dalším vlivným dospělým. Bylo v nich celkem 33 otázek, včetně možností výběru z několika odpovědí i volných odpovědí.

Oba průzkumy se snažily analyzovat nedostatky a požadavky, na které pandemie upozornila pracovníky s mládeží a umělce. Kromě toho chtějí ukázat možné přístupy a taktiky podpory mladých umělců v době po Covid 19.

Cílem každé otázky v průzkumech bylo zjistit více o umělce, obtížích v období COVID 19, digitalizaci, potřebách školení a potenciálním scénáři obnovy.

Všichni partneři projektu si nechali vypracovat dotazníky v angličtině i ve svém rodném jazyce. Pomocí dotazníkové platformy EU Survey Platform byly dotazníky distribuovány online a bylo shromážděno celkem 100 odpovědí.

CULTURAL FOOTPRINT DOTAZNÍK PRO MLADÉ UMĚLCE



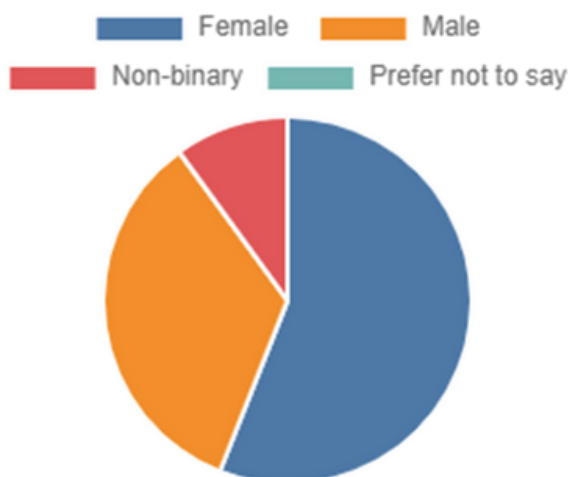
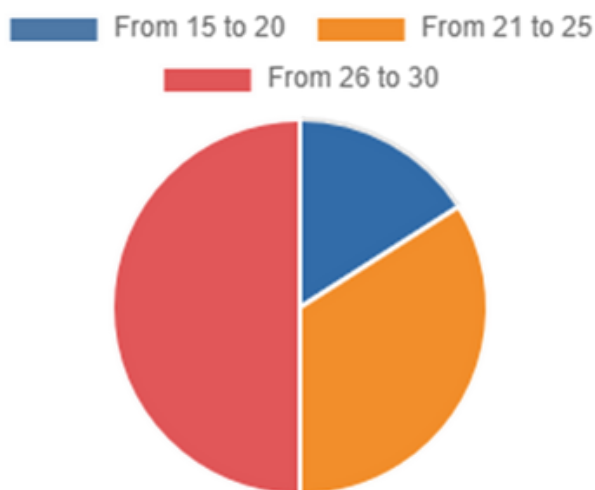
ANALÝZA DOTAZNÍKŮ A VÝSLEDKY

Analýza se týká výsledků z prvního dotazníku, který byl zaměřen na MLADÉ UMĚLCE. V tomto konkrétním dotazníku bylo shromážděno 50 odpovědí od 50 mladých umělců z pěti zúčastněných zemí, Švédska, Řecka, České republiky, Nizozemska a Itálie.

Cílem dotazníku bylo přiblížit názory, potřeby a doporučení účastníků.

POZADÍ

První tři otázky průzkumu se týkají původu a rozmanitosti osob, které odpověděly. Pokud jde o věk respondentů, 50 % z nich odpovědělo, že jsou ve věku 26 až 30 let. Další věková skupina s podílem 34 % uvedla, že je ve věku 21 až 25 let, zatímco lidí ve věku 15 až 20 let bylo méně a tvořili pouze 16 %. Výše uvedené údaje jsou patrné z níže uvedeného koláčového grafu:



Pokud jde o zemi, ve které žijí, byli požádáni, aby ji uvedli. Tyto informace jsou uvedeny v následujícím Word Cloudu:

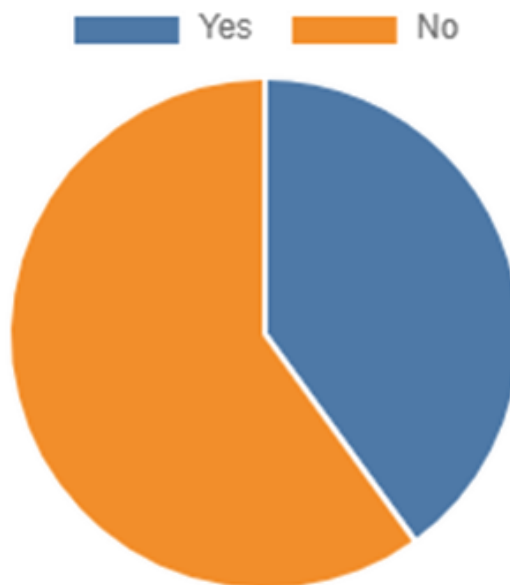


Pokud jde o pohlaví účastníků, zjistili jsme, že většina z nich uvedla pohlaví "žena", což je 56 %. Pokud jde o ty, kteří uvedli pohlaví "Muž", bylo jich přibližně 34 %, zatímco 5 respondentů, kteří představují 10 % z celkového počtu, uvedlo pohlaví "Nebinární".

PRACOVNÍ ZÁZEMÍ

Následující otázky se týkají profesního zázemí respondentů průzkumu. Konkrétně jsou dotazováni, zda je umělecká tvorba jejich hlavním zaměstnáním či nikoliv a jaká je jejich konkrétní profese, jakému uměleckému oboru se věnují a jaké je jejich vzdělání v oblasti umění.

Co se týče výsledků, pozorujeme, že většina respondentů neuvěděla, že umělecká tvorba je jejich hlavním zaměstnáním. Konkrétně pouze 40 % z celkového počtu odpovědělo, že umělecká tvorba je jejich hlavním zaměstnáním, jak ukazuje i níže uvedený koláčový graf:



Na otázku týkající se jejich konkrétního zaměstnání/pracovní situace většina z nich uvedla, že jsou "na volné noze" (34 %), zatímco další významné procento tvořili "studenti" (26 %) a "v pracovním poměru" (24 %). Všechny odpovědi jsou zobrazeny níže:

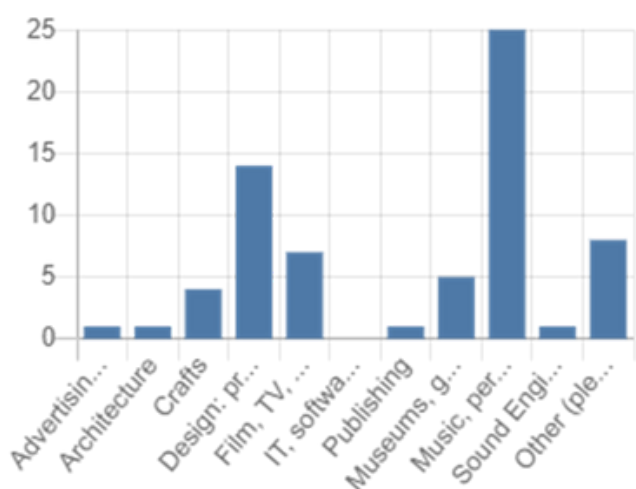


Ve skutečnosti někteří uváděli jiné profesní zázemí, které by nemělo být vynecháno. Například se objevila odpověď, která jako profesní zázemí uvedla "motherhood", jak je znázorněno na mračnu slov níže:

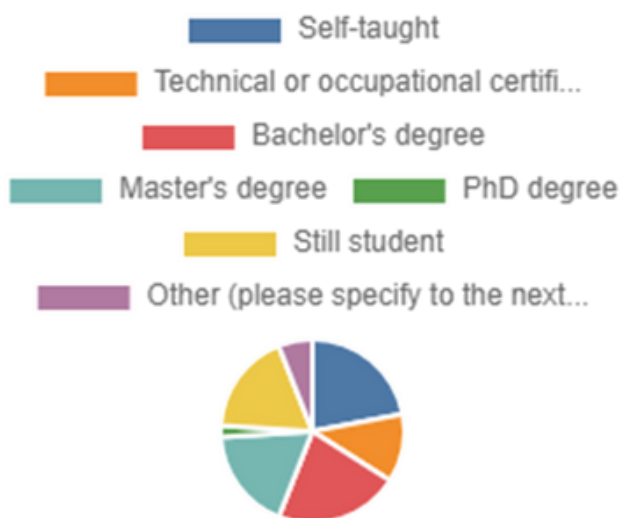
vedlejší různé motherhood práce

PRACOVNÍ ZÁZEMÍ

Pokud jde o konkrétní umělecké obory, kterým se respondenti věnují, 50 % z celkového počtu uvedlo, že se věnují "hudbě, scénickému a výtvarnému umění", dalších významných 28 % uvedlo, že se věnují "designu: produktovému, grafickému, módnímu atd.", a 16 % respondentů odpovědělo "jiné". Celkový podíl odpovědí je znázorněn na sloupcovém grafu níže, zatímco konkrétní odpovědi těch, kteří odpověděli na některou z oblastí umělecké tvorby "Jiné", jsou znázorněny ve Word Cloudu.



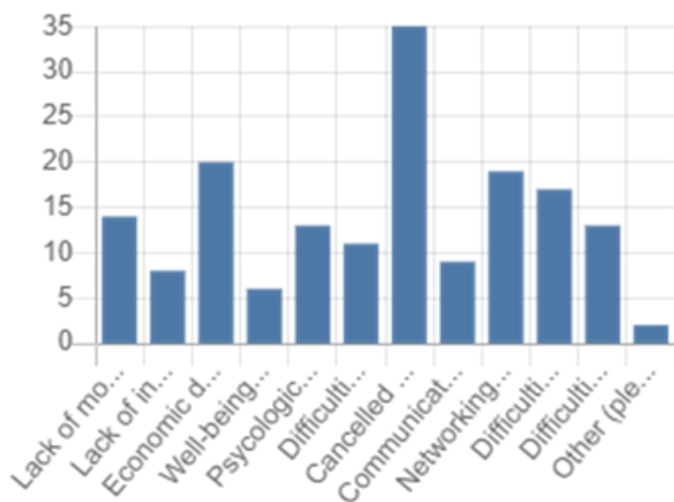
Konečně, pokud jde o úroveň vzdělání respondentů v oblasti umění, v odpovědích se objevují určité podobnosti. Přesněji řečeno, číslo 22 % se týká jak těch, kteří odpověděli, že mají "bakalářský titul", tak těch, kteří jsou "samouci", zatímco číslo 18 % se týká jak těch, kteří mají "magisterský titul", tak těch, kteří uvedli, že "stále studuji". Je však důležité poznamenat, že nejmenší procento se týká získání "doktorského titulu" (2 %, tj. 1 osoba). Ostatní specifikované znalosti se týkají různých úrovní: od magistra po lidi, co nedokončili studium.



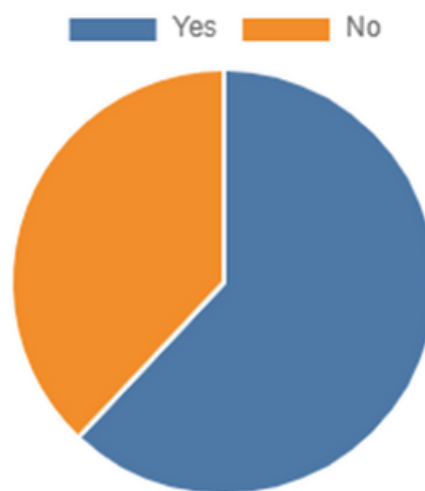
PROBLÉMY V PROCESU UMĚLECKÉ TVORBY A MOŽNÉ POZITIVNÍ ASPEKTY PANDEMIE

Následující odpovědi se týkají problémů, s nimiž se respondenti mohli setkat během své umělecké tvorby, a možných pozitivních aspektů pandemie, které mohli pozorovat, pokud jde o jejich pracovní a životní situace.

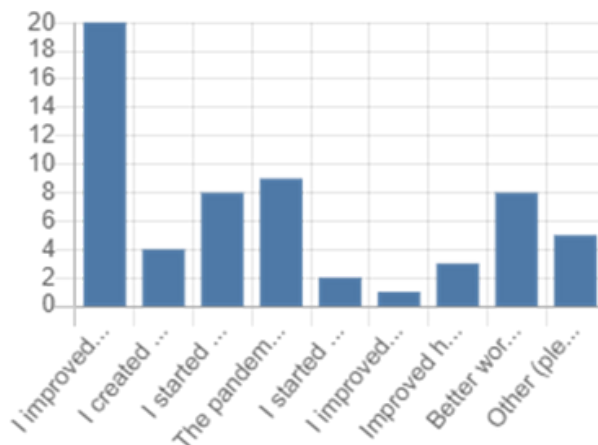
Za prvé, pokud jde o problémy, s nimiž se respondenti potýkají, je pozoruhodné, že 70 % z celkového počtu se týká hlavního problému, který pandemie způsobila CCS, a to "zrušených výstav, akcí, představení atd.". Kromě toho je třeba zmínit také "Ekonomické potíže" (40 %), "Navazování kontaktů/spolupráce s kolegy" (38 %), "Potíže s prodejem/ziskem ze svého umění" (36 %) a "Nedostatek motivace k tvorbě" (28 %). Sloupcový graf níže znázorňuje celkový obraz obtíží, s nimiž se respondenti potýkají:



Nicméně i přes velké obtíže, s nimiž se účastníci mohli potýkat, pokud jde o tvorbu a propagaci/prodej jejich uměleckých děl, se zdá, že spíše souhlasí s myšlenkou, že pandemie COVID-19 měla i některé pozitivní aspekty. Přesněji řečeno, 62 % respondentů odpovědělo, že se domnívají, že pandemie měla i některé pozitivní aspekty, na rozdíl od 38 %, kteří odpověděli záporně.



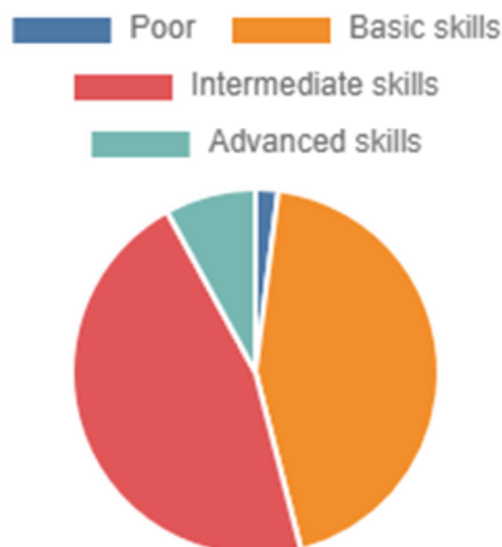
Důležitější je však sledovat, jaké pozitivní aspekty podle respondentů mohly být. Nejčastější odpověď se týká zlepšení jejich digitálních dovedností (40 %) a celkové digitální transformace umění díky restrikcím, která byla zavedena pro omezení šíření viru. Jinak se 36 % účastníků rozhodlo uvést "žádnou odpověď".



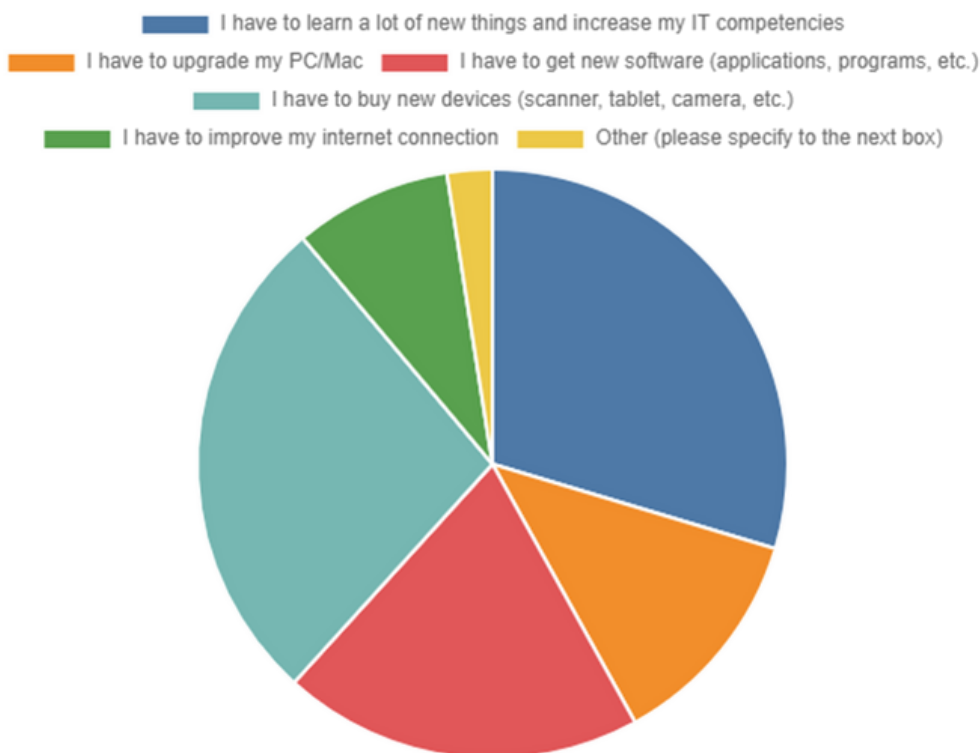
DIGITÁLNÍ DOVEDNOSTI RESPONDENTŮ A MOŽNOSTI DIGITALIZACE

Následující odpovědi se týkají některých otázek týkajících se sebehodnocení účastníků ohledně jejich digitálních dovedností, problémů, se kterými se mohli setkat při používání některých digitálních nástrojů v procesu tvorby, a příležitostí, které vidí v digitalizaci.

Konkrétně většina účastníků uvedla "středně pokročilé" (46 %) až "základní" (44 %) digitální dovednosti, zatímco 8 % uvedlo "pokročilé" a pouze 2 % "nedostatečné dovednosti".

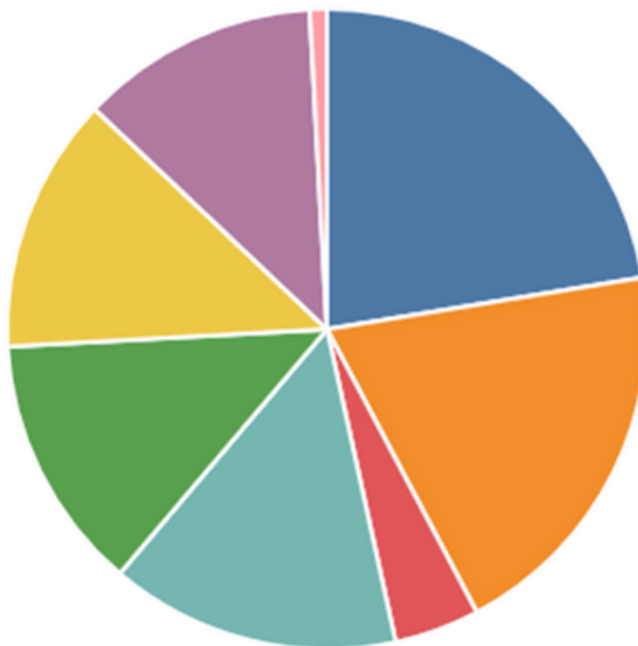
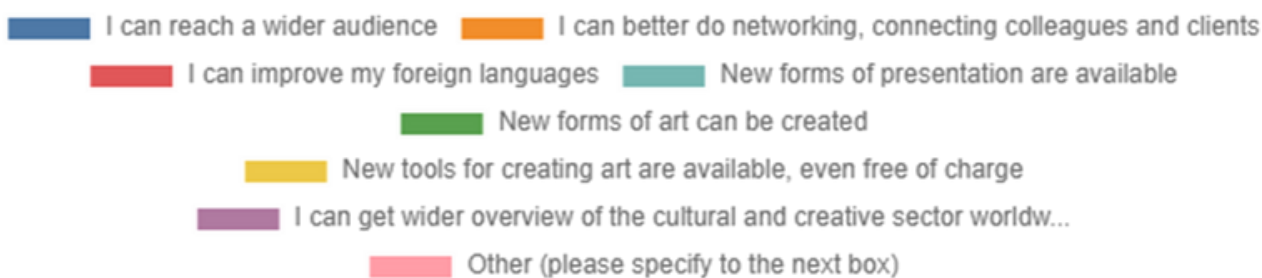


Při používání digitálních nástrojů se však vyskytlo několik potíží. Většina respondentů (48 %) uvedla, že hlavní obtíž byla okamžitá potřeba zvýšit své dovednosti v oblasti IT, a tedy rychle se naučit spoustu nových věcí. Existuje však ještě jedna výrazná obtíž, která se týkala mnoha účastníků (44 %), a tou byla potřeba vybavení, tj. nutnost nákupu nových zařízení, aby mohli pracovat. Celkový obraz potíží, s nimiž se potýkali, je znázorněn v níže uvedeném koláčovém grafu:



DIGITÁLNÍ DOVEDNOSTI RESPONDENTŮ A MOŽNOSTI DIGITALIZACE

Zajímavé jsou také odpovědi týkající se příležitostí, které respondenti vidí v digitalizaci. Mnozí (52 %) uvádějí jako velkou příležitost to, že digitalizace může pomoci oslovit širší publikum. Navíc 46 % uvedlo, že digitalizace je užitečná z hlediska vytváření sítí a spojení s partnery, klienty apod. Zmíněny jsou však i další významné příležitosti, např. proměna tradičních forem, v nichž lze umění vytvářet a prezentovat, nové nástroje poskytované za účelem tvorby a obecné informace a přehled o kulturním odvětví. Následující graf znázorňuje všechny výše uvedené skutečnosti:



CULTURAL FOOTPRINT DOTAZNÍK PRO PRÁČOVNÍKY S MLÁDEŽÍ A DALŠÍ ZÚČASTNĚNÉ STRANY



ANALÝZA VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU

Analýza se týká výsledků z prvního dotazníku, který byl zaměřen na MLADÉ PRÁČOVNÍKY a příslušné ZODPOVĚDNÉ OSOBY. Konkrétní dotazník shromáždil 50 odpovědí od 50 pracovníků s mládeží a zainteresovaných stran z pěti zúčastněných zemí: Švédska, Řecka, České republiky, Nizozemska a Itálie.

Cílem dotazníku bylo přiblížit názory, potřeby a doporučení účastníků.

POZADÍ

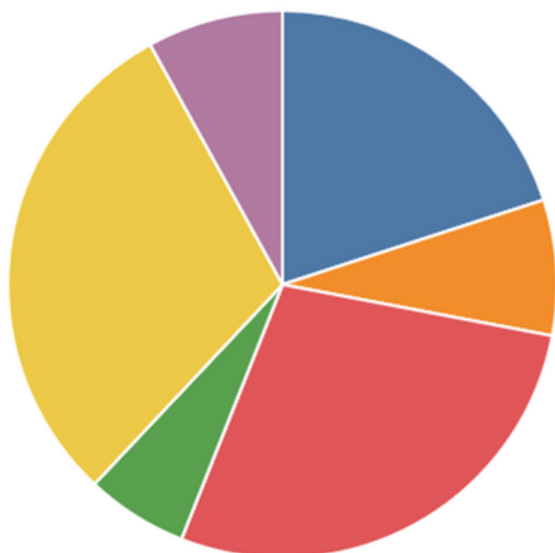
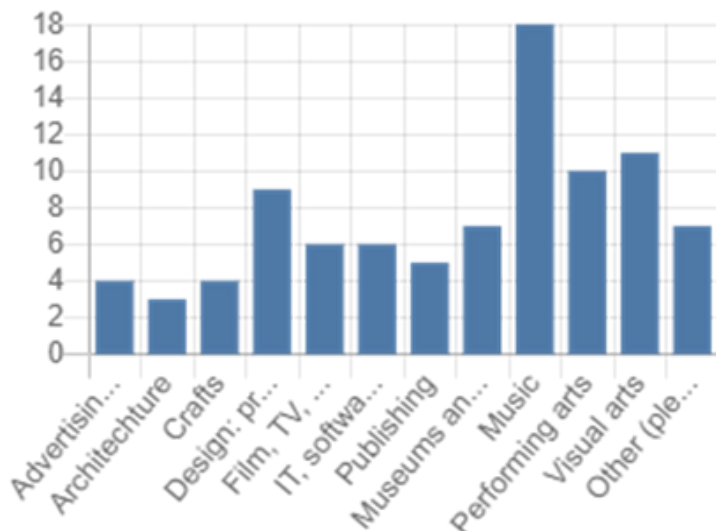
Respondenti tohoto průzkumu představují poměrově vyrovnaný základ z hlediska věku klientů/žáků, s nimiž pracovníci s mládeží pracují, a zemí, v nichž žijí. Zejména všechny věkové skupiny mládeže (15–20 let, 21–25 let, 26–30 let) jsou zastoupeny téměř rovnoměrně (viz vedle uvedený koláčový graf) a totéž platí i pro země zastoupené v průzkumu (viz níže uvedený Word Cloud).

From 15 to 20 From 21 to 25
From 26 to 30



PRACOVNÍ ZÁZEMÍ

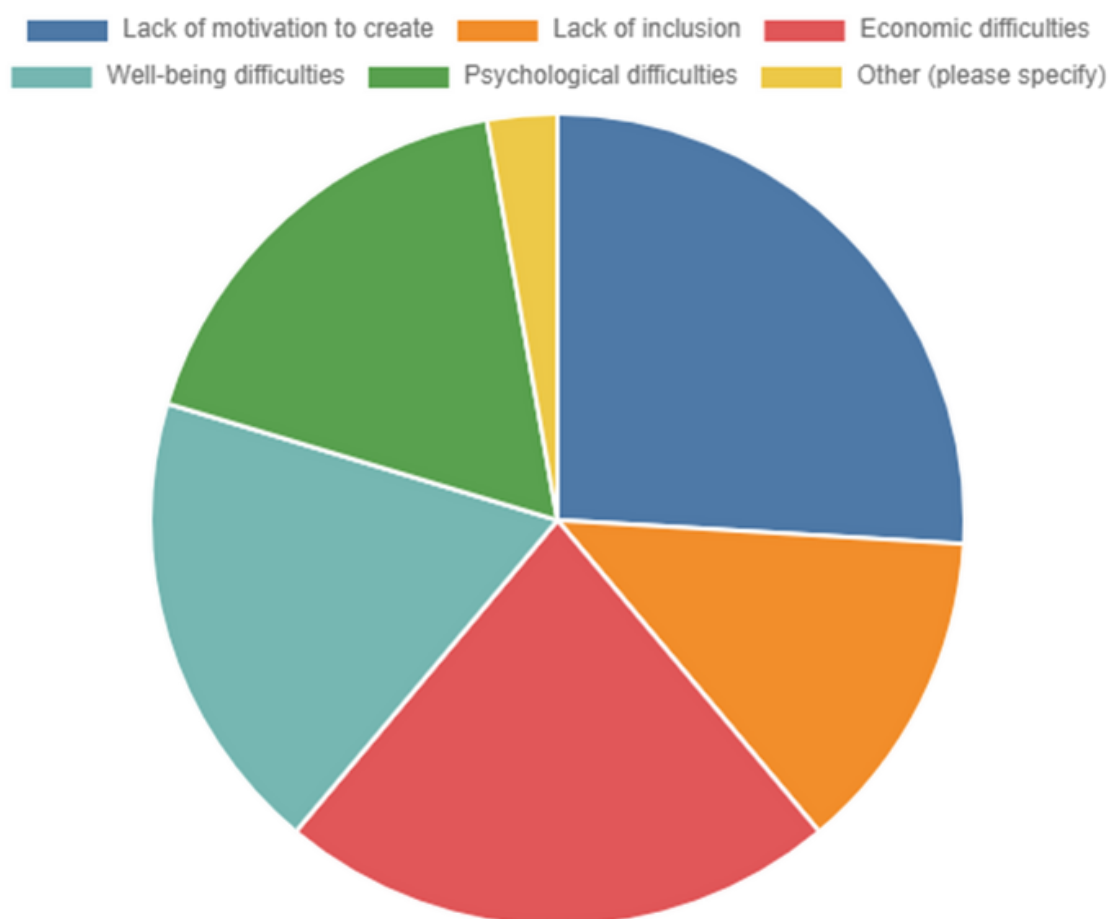
Co se týče profesního zaměření respondentů, zjistili jsme, že většina z nich pracuje v odvětví hudby (40,5 %), dále následuje odvětví výtvarného umění (23,67 %) a múzických umění (35,83 %). Existuje však značný počet účastníků, kteří uvedli, že pracují v některých dalších odvětvích, jako je strojírenství, literatura, sociální oblast atd. (viz sloupcový graf a Word Cloud).



Kromě toho většina respondentů uvedla, že nepracuje pod žádnou institucí (31,25 %), zatímco někteří uvedli, že pracují v neziskových organizacích (29,17 %) nebo ve školách (20,83 %). Objevovali se také odpovědi o dalších specifických institucích, pod kterými někteří respondenti pracují, jako jsou profesní svazy nebo komerční instituce. Víše uvedený koláčový graf a Word Cloud mapují celkové zázemí.

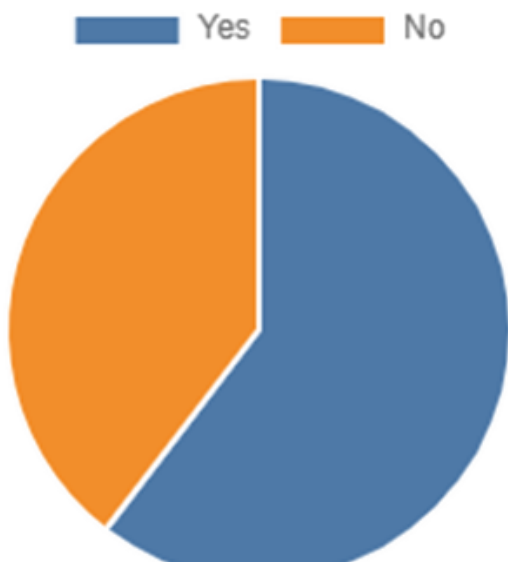
PROBLÉMY, S NIMIŽ SE KLIENTI/ŽÁCI POTÝKAJÍ V PROCESU UMĚLECKÉ TVORBY, A MOŽNÉ POZITIVNÍ ASPEKTY PANDEMIE NA KULTURNÍ SEKTOR

Klienti/žáci respondentů se při výtvarném procesu potýkají s řadou problémů, které by měly být řešeny. Začneme tím, že většina z nich uvedla nedostatek motivace k tvorbě (58,33 %). Potýkali se však i s dalšími problémy; 50 % respondentů uvedlo ekonomické potíže, 41,67 % potíže s dobrým pocitem a 39,58 % psychické potíže. Celkový obraz těchto problémů je znázorněn níže:



PROBLÉMY, S NIMIŽ SE KLIENTI POTÝKAJÍ V PROCESU UMĚLECKÉ TVORBY, A MOŽNÉ POZITIVNÍ ASPEKTY PANDEMIE NA KULTURNÍ SEKTOR

Co se týče možných pozitivních aspektů pandemie COVID-19 na kulturní a tvůrčí odvětví (CCS), zdá se, že mnoho respondentů souhlasí s myšlenkou, že pandemie mohla mít některé pozitivní aspekty. Ve skutečnosti 60,42 % respondentů uvedlo, že se domnívá, že takové aspekty existují, zatímco zbývajících 39,58 % respondentů s touto myšlenkou nesouhlasí.

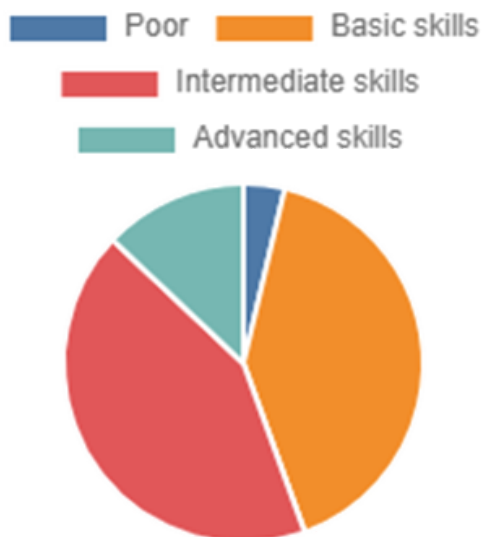


Mezi konkrétní pozitivní aspekty, které jsou rovněž zobrazeny v níže uvedeném Word Cloudu, patří budování rodinných vztahů během pandemie a éra digitalizace, což nás vede k následujícím odpovědím týkajících se digitálních dovedností a příležitostí.



DIGITÁLNÍ DOVEDNOSTI A MOŽNOSTI DIGITALIZACE

Pokud jde o digitální dovednosti klientů/žáků respondentů, zjistili jsme, že většina z nich uvádí "středně pokročilé dovednosti" (47,92 %) a "základní dovednosti" (45,83 %). Dále je zde téměř 15 % těch, kteří uvedli "Pokročilé dovednosti", zatímco pouze 6,25 % uvedlo "Špatné dovednosti".



Další zajímavou částí průzkumu jsou příležitosti, které vidí v digitalizaci. Většina respondentů (79,17 %) považuje digitalizaci za způsob, jak oslovit širší publikum, a mnoho z nich (64,58 %) také uvedlo, že digitalizace může umělcům pomoci vytvářet sítě a navazovat kontakty s klienty a kolegy a získat přístup k nástrojům – i zdarma – pro jejich tvorbu.

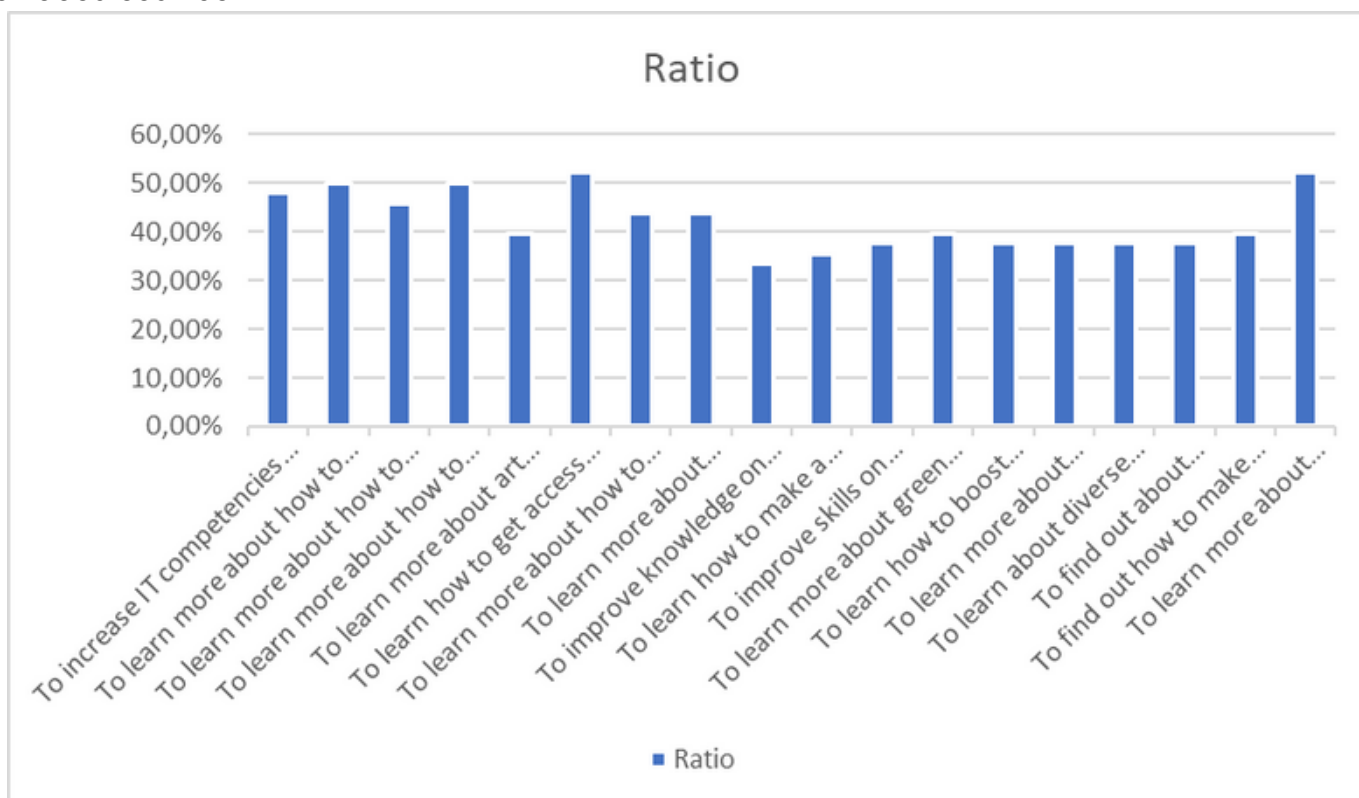
Je však důležité poznamenat, že mnozí souhlasili i s některými dalšími možnostmi. Ty se týkají nových forem umění a jeho prezentace (54,17 % a 50 %). Celkový obraz si lze udělat z níže uvedeného koláčového grafu:



POTŘEBY KLIENTŮ V OBLASTI VZDĚLÁVÁNÍ, KTERÉ MAJÍ BÝT USPOKOJENY

Následující část průzkumu se týká důležité otázky, a to potřeb v oblasti vzdělávání, s nimiž se klienti/žáci pracovníků s mládeží potýkají a které je třeba uspokojit. Otázka uvádí několik možných vzdělávacích potřeb a odpovědi ukazují, do jaké míry respondenti s příslušnou potřebou souhlasí.

Výše uvedený sloupcový graf znázorňuje potřeby, které respondenti považují za nejdůležitější. Většina respondentů se domnívá, že by měly být naplněny následující potřeby, aby jejich klienti/žáci získali znalosti a dovednosti, které by zvýšily jejich šance na uplatnění jako umělců:



a) Dozvědět se více o nových/inovativních nástrojích a technologiích spojených s uměním a kulturou (livestream, živé vysílání, editace a publikování představení atd.); 52,08 % účastníků odpovědělo, že se jedná o potřebu školení na vysoké úrovni.

c) dozvědět se více o tom, jak oslovit více klientů, jak prezentovat umělecká díla a zvýšit příjmy jako umělec nebo kreativní pracovník; 50 % účastníků odpovědělo, že se jedná o potřebu školení na vysoké úrovni.

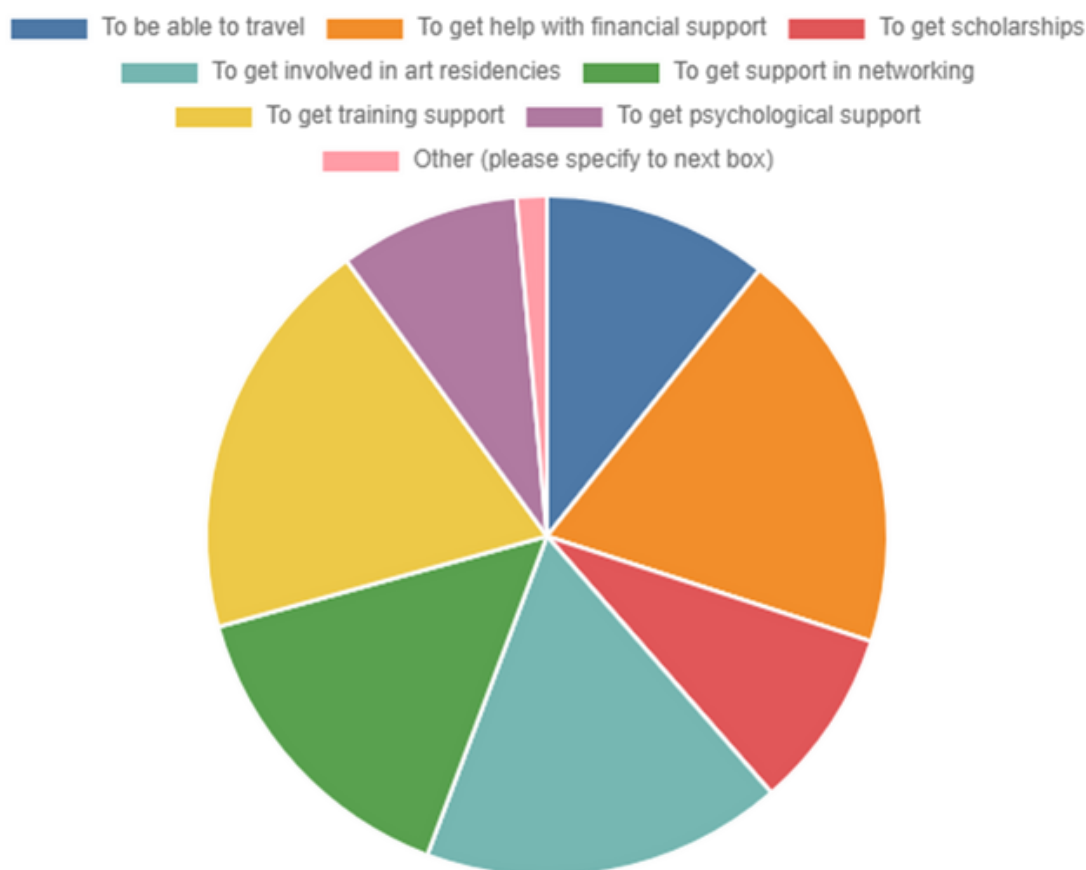
b) naučit se, jak získat přístup k financování (dotace, crowdfunding atd.); 52,08 % účastníků odpovědělo, že se jedná o potřebu školení na vysoké úrovni.

d) dozvědět se více o tom, jak profesionálně prezentovat umělecká díla. Jak vytvořit svůj životopis, umělecký profil a tiskovou sadu; 50 % účastníků odpovědělo, že se jedná o potřebu školení na vysoké úrovni.

e) Zvyšování IT kompetencí obecně; 47,92 % účastníků odpovědělo, že se jedná o potřebu vzdělávání na vysoké úrovni.

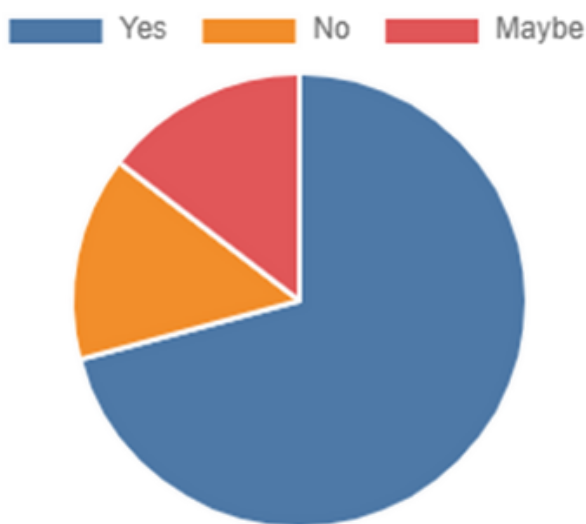
POTŘEBY A PODPORA KLIENTŮ PRACOVNÍKŮ S MLÁDEŽÍ, ABY OBSTÁLI JAKO UMĚLCI PO PANDEMII.

Z průzkumu vyplynuly některé odpovědi týkající se určitých potřeb, s nimiž se klienti/žáci pracující s mládeží potýkají a které by měly být uspokojeny, aby byli schopni obstát jako umělci i po pandemii. Většina respondentů (56,25 %) odpověděla, že finanční podpora a podpora při vzdělávání jsou dvě potřeby, které jsou pro umělce po skončení pandemie COVID-19 důležité. Kromě toho 50 % účastníků uvádí jako důležité také rezidenční pobyty, 43,75 % účastníků podporu při navazování kontaktů, zatímco psychologickou podporu a stipendia považuje za důležité záležitosti také 25 % respondentů.



POTŘEBY A PODPORA KLIENTŮ PRACOVNÍKŮ S MLÁDEŽÍ, ABY OBSTÁLI JAKO UMĚLCI PO PANDEMII.

Respondenti také uvedli konkrétní nápady na podporu (pomoc), které by se mladým umělcům mohly zdát užitečné. Takovými nápady jsou určité projekty a programy a finanční podpora bezprostředně z národní úrovně, přičemž za důležitý faktor se zdá být považována i podpora důvěry. Podrobnosti jsou znázorněny v uvedeném Word Cloudu:



Nakonec byli respondenti požádáni, aby vyjádřili svůj názor na to, zda by se kulturní a tvůrčí odvětví (KTV) mělo více podílet na tvorbě politiky týkající se jejich práv, či nikoli. Většina z nich (70,83 %) odpověděla, že ano, KKS by se měl více zapojit do tvorby politiky týkající se kulturních otázek. Ti, kteří odpověděli "ne" nebo "možná", jsou zastoupeni rovným dílem 14,59 %.

DOPORUČENÍ

Recommendations



1. _____
2. _____
3. _____

Následující část se týká doporučení, která vyplynula z realizace první části projektu CULTURAL FOOTPRINT a z analýzy výsledků dotazníků.

DOPORUČENÍ

Úloha umění a umělců

Zvýšit pochopení role umění ve společnosti a učinit umělce i další profesionály z doplňkového sektoru ambasadory tohoto vztahu. Tedy podporovat odvětví prostřednictvím nových finančních modelů a spolupráce, a to nejen v krátkodobém, ale i v dlouhodobém horizontu.

Uznávat zásadní úlohu kulturního sektoru a podporovat jeho řádnou a strukturovanou revitalizaci, a to prostřednictvím inovačních programů a poskytováním příležitostí ke vzdělávání v této oblasti novým generacím.

Vytvořit prostor, pro malé nezávislé, začínající umělce na scénách. V současné době velké scény často dělají rezervace pro velké komerční umělce – protože nechtějí podstoupit finanční riziko rezervace menšího nezávislého umělce. Scény potřebují finanční podporu, aby mohly podporovat malé, začínající umělce a vzít na sebe "riziko" jejich rezervace.

Uvědomit si odliv inteligentních mladých pracovníků CC, kteří opustili svou práci během krize Covid-19. Mnoho mladých začínajících umělců opustilo během covid-19 předváděcí scénu, místo toho tito lidé začali pracovat nebo jsou v rámci univerzit. Rozpoznat a inspirovat tyto lidi k návratu do sektoru CC je zásadní pro nové začínající umělce, aby mohli rozvíjet svou práci a vidět v sektoru CC budoucnost.

Je třeba podporovat a lobbovat za uznání právního statusu umělců, aby se udělal obrovský krok k profesionalizaci sektoru a jejich zaměstnávání v jiných průmyslových oblastech, poskytnout jim evropský sociální systém a evropské zdanění na podporu mobility.

Vymezit jednotnou definici uznávanou na evropské úrovni týkající se uměleckých a kulturních pracovníků, aby je mohly právně a veřejně uznávat všechny státy Evropské unie.

Vytváření sítí

Zlepšení evropských online platforem, které poskytují pomoc umělcům a kulturním pracovníkům s inovativním informačním systémem, který umožňuje lidem pohybovat se a cestovat a vyměňovat si praxi a zkušenosti.

Možnosti spolupráce Zlepšení evropských online platforem s cílem poskytnout pomoc umělcům a kulturním pracovníkům s inovativním systémem informací, který lidem umožní pohyb a cestování a výměnu praxe a zkušeností.

Navazujte kontakty Rozšiřujte svou síť, věnujte čas účasti na akcích a rozhovorech s lidmi. Přineste povědomí o důležitosti účasti na akcích a příležitostech k navazování kontaktů pro mladé umělce jako způsobu přístupu k informacím, systému financování a potenciálním klientům.



Vzdělávání

Dlouhodobá meziodvětvová spolupráce v oblasti vzdělávání, kultury a sociálních věcí je nezbytná, stejně jako jejich koordinace. Státy by měly takovou spolupráci aktivně podporovat a umožňovat prostřednictvím podpory speciálních programů. Významnou překážkou by mohlo být uznání hodnoty tvůrčího myšlení v těchto oblastech a pomoc lidem, kteří se mu rozhodnou věnovat, zlepšit jejich zaměstnatelnost. Například šíření kulturních a vzdělávacích informací prostřednictvím internetu se stane samozřejmostí.

Aby se rozšířilo a prohloubilo chápání moderního světa studenty, bude nutné přijmout nové pedagogické přístupy ve výuce. S přizpůsobováním vzdělávacího systému nové geopolitické situaci, novým technologiím a změnám, které byly nyní zavedeny, můžeme začít znovu jen tehdy, pokud uznáme hodnotu umění a kultury jako nevyhnutelných proměnných pro realizaci politik sociální soudržnosti na evropské úrovni. Pro vybudování spravedlivější a inkluzivnější společnosti je nezbytné, aby lidé v celé Evropě přehodnotili své perspektivy a spolupracovali na reformě vzdělávání na úrovni státu a obcí.

Abychom napomohli obnově naší společnosti, je nezbytné začít u vzdělávání a otevřít nové komunikační spoje mezi mnoha skupinami obyvatel a různými lidmi, kteří tvoří naši společnost. Vzdělávání je důležité nejen pro vznik nových autorit v oblasti sociální politiky, ale také proto, abychom kreativce vybavili prostředky, které potřebují k tomu, aby se stali aktivními subjekty této transformace a nově si představili své vlastní profesní role. Nové formy digitalizace nás přiměly k přehodnocení našich vzdělávacích postupů, které je třeba spojit s konvenčnějšími formami vzdělávání, abychom zabránili další marginalizaci a sociálnímu vyloučení.

Ve světle problematiky Covid-19 se ukázalo, že programy Erasmus+ jsou velmi přizpůsobivé. Nabídly vzdělávací výměny, krátkodobé školení a možnost realizovat projekt, který je pro místní obyvatelstvo životně důležitý, ještě předtím, než pandemie udeřila. Digitální neboli online studijní výměny, stáže a umělecká spolupráce, to vše Erasmus v roce 2020 podpořil a poskytl tak lidem, kteří k nim dříve nemuseli mít přístup, spoustu nových příležitostí. Lidé ze znevýhodněného socioekonomického prostředí, lidé s tělesným nebo mentálním postižením, ti, kteří se potýkají s jazykovými problémy, a ti, kteří žijí v odlehlých lokalitách, jsou jen několika příklady. Také technologické znalosti účastníků se díky tomu výrazně zlepšily. Nový plán programu Erasmus+ na období 2021–2027 je nedílnou součástí politiky EU a jeho cílem je zachovat závazek programu k rozmanitosti a inkluzi, technologickému pokroku a udržitelnosti.

Bojovat proti sociální izolaci pomocí umění a kultury jako prostředku výuky. Při práci na školních iniciativách zaměřených na řešení otázek sociálního vyloučení a marginalizace zvažte začlenění umění do učebních osnov a konzultace s pedagogy o inovativních přístupech k výuce. Vzdělávejte pedagogy v tom, jak využívat umění a kreativitu ve třídě jako nástroje pro řešení reálných problémů a pěstování introspekce a reflexe.

Dlouhodobé povědomí o sociální politice lze zlepšit zvýšením počtu umělců přítomných ve vzdělávacích institucích v roli nových odborníků.

Vzdělávací instituce by měly být podporovány v tom, aby hostily více umělců a kulturních pracovníků. Pedagogové napříč Evropskou unií by měli do výuky přednostně zařazovat více témat souvisejících s uměním. Začlenění uměleckých postupů a strategií kritického myšlení do mezioborových předmětů. Využití vlivu a možností poskytovaných kulturními institucemi pro účely výuky (více fyzických návštěv a projektového vyučování v galeriích, muzeích, divadlech atd.)

Začlenit do vzdělávacích kurzů pro umělce výuku o politice a sociálních změnách, a také o uměleckém podnikání.



Digitalizace

Podniky napříč všemi odvětvími, ale zejména ty, které se zabývají kulturou a uměním, si osvojily digitální nástroje, aby v důsledku covid-19 zajistily virtuální přístup ke kulturním aktivitám pro širokou veřejnost. Podniky, malé instituce a sdružení musely v důsledku tohoto posunu radikálně přehodnotit své obchodní modely. Zatímco dříve se soustředily na osobní interakce, například při živých vystoupeních, představeních, výstavách a podobně, nyní se díky pandemii zaměřují na interakce online. Některé kulturní instituce, jako jsou muzea a galerie, divadla a koncertní sítě, začaly streamovat představení, aby mohly vytvářet virtuální prohlídky uměleckých sbírek, digitální elektronické knihy a online konference, a to vše s cílem zajistit lidem volný přístup ke kultuře i v období pandemie. Kulturní komunita začala ve velké míře spoléhat na sociální sítě jako na platformu pro propagaci a budování profesních vztahů.

Tyto snahy skutečně většinou ukázaly, jak se kultura může rychle přetvářet a rozvíjet ve snaze být co nejvíce inkluzivní i v náročném období. Tato digitální akcelerace však odhalila velkou generační a sociální propast, protože mnoho jedinců nemá dostatečné vzdělání, pokud jde o dovednosti v těchto oborech. "Nucené" přijetí sociálních sítí a digitálních platforem mnoha lidmi, kteří nebyli zvyklí je každodenně používat, vedlo k jejich vyloučení z této digitální společnosti, na rozdíl od inkluze, která byla vždy hlavní a základní charakteristikou kulturního světa.

Zavést vhodné zákony o autorských právech pro digitální umění. Uznání digitálních kulturních a uměleckých děl pomocí příslušných autorských zákonů. S cílem chránit digitální dílo/tvůrčí činnost a usnadnit proces jejího právního uznání a zajistit odměnu pro tvůrčí odvětví.

Zlepšení schopnosti umělců využívat digitální nástroje pro svou kariéru prostřednictvím nových vzdělávacích programů s cílem rozšířit jejich přítomnost a vliv v digitálním světě.

Podporovat digitální vzdělávání – nový model digitálního vzdělávání, který umožní zapojení celé společnosti bez jakéhokoli vyloučení pro demokratický proces sociální integrace.

Podporovat digi-komponenty. Mít digitální kompetence je klíčové pro: rezervaci setkání prostřednictvím zoomu, prezentaci své tvorby online a také nahrávání své tvorby na různé aukční weby nebo jako hudebník streamovat a nahrávat svou tvorbu na Spotify.

Rozvoj dovedností v oblasti živého vysílání je užitečný pro umělce, kapely a hudebníky, aby mohli šířit své koncerty, alba a vystoupení.



Digitalizace

Jednotliví umělci a kulturní inovátoři musí mít více příležitostí získat finanční prostředky na svou práci. Snížení složitosti procesu financování.

Kapitálové výdaje na podporu kulturních a tvůrčích odvětví. Musíme zvýšit veřejné financování umění a také podpořit partnerství soukromého a veřejného sektoru. Také je důležité zjednodušit umělcům a dalším tvůrcům kulturních statků přístup k těmto prostředkům.

Zdá se, že soukromé financování umění neexistuje. Samozřejmě existují crowdsourcing a další typy veřejného fundraisingu. Jak mohou majitelé podniků CCS tyto potenciální problémy zastavit? Otázkou je, o jaké financování usilovat a jak je získat.

Podporovat řádnou a strukturovanou rehabilitaci kulturního sektoru prostřednictvím inovačních programů a tím, že mladým lidem umožníme přístup ke vzdělávání a odborné přípravě v této oblasti.

Koučování a mentoring. Abychom začínajícím umělcům pomohli zorientovat se na obtížném trhu s uměním a najít správné možnosti vzdělávání a financování, je nezbytné podporovat koučování a mentorská sezení (pokud si někdo nemůže dovolit manažera).

ZÁVĚRY



CONCLUSION

ZÁVĚRY

Cílem prvního průzkumu, který byl právě analyzován, bylo nastínit a zmapovat současnou profesní situaci mladých umělců, problémy, s nimiž se potýkali během pandemie COVID-19, pokud jde o tvorbu, ale i propagaci jejich uměleckých děl, a jejich pohled na proces digitalizace, jejíž jsme byli svědky v posledních dvou letech od začátku pandemie, a jejich kompetence v této oblasti.

V první řadě je třeba upozornit na různorodost, která se projevuje v souvislosti se zázemím – jak osobním, tak profesním – respondentů. Pokud jde například o pohlaví, i když většina účastníků uvedla "žena", existence také "mužských" a "nebinárních" respondentů dokládá rozmanitost účastníků. Tuto rozmanitost zvyšuje také množství zemí, které se průzkumu zúčastnily (podle země, kde účastníci žijí), a mnoho různých profesních zkušeností, které se rozprostírají od umělců na volné noze a studentů dokonce až po matky a od lidí s diplomem až po lidi, kteří uvedli, že neukončili studium. Různorodost účastníků tak vede i k různorodosti odpovědí.

Zajímavé jsou zejména odpovědi týkající se obtíží, které ukazují, že většina lidí, bez ohledu na zemi původu či zázemí, se během pandemie potýkala alespoň s jednou stejnou obtíží. Tou bylo rušení akcí a uzavírání míst konání kvůli omezením, která musely jednotlivé státy zavést, aby omezily šíření pandemie COVID-19 a ochránily národní zdravotnické systémy. Kromě toho však účastníci uváděli i několik dalších potíží, například finanční nejistotu, která byla způsobena i tím, že nemohli prodávat nebo propagovat svou práci. A to zase vedlo k nedostatku motivace pro celý proces tvorby. Všechny výše uvedené skutečnosti ukazují na nejistotu, s níž se CCS musely během pandemie vypořádat, a to i přes některé její pozitivní aspekty – které respondenti rovněž uváděli – a týkaly se především digitalizace kulturních procesů.

A na závěr nás to přivádí k pohledu respondentů na digitalizaci, kterou pandemie zahájila. Je důležité vědět, že většina respondentů uvedla dostatečné digitální dovednosti. Kromě toho však účastníci uváděli některé velké příležitosti, které digitalizace může nabídnout, jako například možnost oslovit širší publikum a posílit spolupráci mezi různými kulturními oblastmi prostřednictvím vytváření online sítí – příležitosti, které by měly být vždy brány v úvahu při hledání nových příležitostí pro KKS.

Podle druhého průzkumu zaměřeného na zmapování přehledu pracovníků s mládeží o současné situaci jejich klientů/žáků, týkajícího se výzev, s nimiž se během pandemie potýkali, pokud jde o uměleckou tvorbu, jejich digitální kompetence, dovednosti, které musí absolvovat, aby získali specifické znalosti a dovednosti, a jejich názor na to, jaké místo by CCS měla mít při tvorbě politiky týkající se kulturních postupů a potřeb dnešních mladých umělců, aby obstála sebevědomě v éře po skončení COVID-19.

ZÁVĚRY

Z hlediska původu respondentů byly všechny věkové skupiny zastoupeny téměř rovnoměrně. Kromě toho většina z nich nepocházela z žádného institucionálního zázemí, zatímco ostatní pracují ve školách nebo neziskových organizacích. A pokud jde o sektor/obor, ve kterém oni a jejich klienti/žáci pracují, většina z nich pochází z hudebního sektoru nebo z oblasti výtvarného a scénického umění. Všechny výše uvedené skutečnosti podporují myšlenku, že vhodným způsobem reprezentují CCS a mohou poskytnout důležité informace o současné situaci mladých umělců a jejich potřebách pro tvůrčí budoucnost.

Tyto informace se týkaly především určitých vzdělávacích potřeb; nejvíce byly zdůrazňovány ty, které se týkaly potřeby znalostí o nových a inovativních nástrojích, např. živém vysílání apod. přístup k finanční podpoře, např. crowdfundingové investice, informace o pitchingu uměleckých děl a obecně o způsobech, jak může umělec oslovit klienty a zvýšit své příjmy, znalosti o profesionální prezentaci uměleckých děl, např. umělecký profil apod. a konečně IT kompetence.

Existují také věci, které by měly být zaručeny, aby mladí umělci mohli sebevědomě vykročit do budoucnosti po skončení programu COVID-19. Tyto potřeby se týkají finanční podpory, která by jim měla být poskytnuta, rezidenčních pobytů za účelem brainstormingu nových nápadů a tvorby, stipendií a také psychologické podpory. A aby tyto potřeby mohly být naplněny, dospěl průzkum k závěru, že kulturní a kreativní sektor by měl mít pevnou pozici v rozhodovacích a politických procesech, pokud jde o otázky týkající se kultury a umění obecně.

Podle výsledků provedených průzkumů a závěrů shromážděných během první části projektu je zřejmá potřeba poznávání nových pracovních modelů a získávání znalostí o podnikatelské činnosti mladých umělců. Bezprostředním cílem je podpora podnikatelského myšlení prostřednictvím nových obchodních modelů, které slouží potřebám mladých umělců.

ZDROJE

- Country reports - <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/nl/#1587122873287-399f2428-ab5f>
- A time to reimagine and reinvent. <https://www.friendsofeurope.org/insights/a-time-to-reimagine-and-reinvent/>
- Country Reports EU. Compendium Cultural Policies & Trends. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/>
- Digital rights in the COVID-19 era. Eurocities. <https://eurocities.eu/latest/digital-rights-in-the-covid-19-era/>
- MEPs call for common minimum social standards for artists and cultural workers. <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20210923IPR13402/meps-call-for-common-minimum-social-standards-for-artists-and-cultural-workers>
- Key indicators for a stronger digital Europe. <https://www.digitaleurope.org/key-indicators-for-a-stronger-digital-europe/>
- The role that arts and culture can play in the recovery <https://www.friendsofeurope.org/insights/the-role-that-arts-and-culture-can-play-in-the-recovery/>
- Towards new EU rules to remove obstacles for the collective bargaining of cultural workers. <https://cultureactioneurope.org/news/towards-new-eu-rules-to-remove-obstacles-for-the-collective-bargaining-of-cultural-workers/>
- Why arts and culture must be the cornerstone of European recovery plans <https://www.friendsofeurope.org/insights/why-arts-and-culture-must-be-the-cornerstone-of-european-recovery-plans/>
- 1980 Recommendation concerning the Status of the Artist. Unesco. <https://en.unesco.org/creativity/governance/status-artist>
- EU Budget: a new European Social Fund Plus. European Commission. <https://ec.europa.eu/esf/main.jsp?catId=67&langId=en&newsId=9118>
- Europe 2020. A European Strategy for smart, sustainable and inclusive growth. European Commission. <https://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020-%20EN%20version.pdf>
- Time for the European Union to Integrate Culture in its Social Policy. KEA. <https://keanet.eu/opinions/time-for-the-european-union-to-integrate-culture-in-its-social-policy/>
- En översyn av pandemins effekter inom kulturområdet. Doi: https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2021/04/En-oversyn-av-pandemins-effekter-inom-kulturomradet_210415.pdf (assessed September 21, 2022)

ZDROJE

- <https://www.mynewsdesk.com/se/helenewigrenprbeyond/documents/rapport-laot-oss-jubla-igen-beskrivning-av-nulaege-och-akuta-behov-foer-sveriges-kulturarrangoerer-en-rapport-fraan-sveriges-producenter-och-punkt-punkt-punkt-360576> (assessed September 21, 2022)
- En översyn av pandemins effekter inom kulturområdet. Doi: https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2021/04/En-oversyn-av-pandemins-effekter-inom-kulturomradet_210415.pdf (assessed September 21, 2022)
- SEK 1 billion to culture and sport as a result of the impact of the COVID-19 virus, Press Release, Sweden's Ministry of Culture. Doi: <https://www.government.se/press-releases/2020/03/sek-1-billion-to-culture-and-sport-as-a-result-of-the-impact-of-the-covid-19-virus/> (assessed September 21, 2022)
- Pavla Petrová (February 22, 2021), Mapping the Impact of Covid-19 on the Cultural Sector. Doi: <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/cz/> (assessed September 20, 2022)
- Roberta Capozucca (January 25, 2022), Culture and PNRR, the 2% target has been achieved? Doi: <https://www.ilsole24ore.com/art/cultura-e-pnrr-l-obiettivo-2percento-e-stato-raggiunto-AERtx19> (assessed September 20, 2022)
- Roberta Capozucca (May 15, 2020), Cultural professionals, who will survive? Doi: <https://www.ilsole24ore.com/art/professionisti-settore-culturale-chi-sopravvivera-ADCiueQ> (assessed September 20, 2022)
- OECD Survey (September 7, 2020), Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors. Doi: https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135_135961-nenh9f2w7a&title=Culture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors (assessed September 20, 2022)
- Art Workers Italy (2021), Sector Survey. Doi: <https://artworkersitalia.it/ricerche/indagine-di-settore/> (assessed September 20, 2022)
- Council of Europe/ERICarts: "Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe", 17th edition 2015. Available from World Wide
- Culture Action Europe & Dâmaso, M. 2021, Research for CULT Committee – The situation of artists and cultural workers and the post-COVID-19 Cultural Recovery in the European Union, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels

**"Podpora Evropské komise pro vydání této publikace
nepředstavuje schválení jejího obsahu, který odráží pouze názory
autorů, a Komise nenesे odpovědnost za jakékoli použití informací
v ní obsažených."**

