

Galleries, Libraries, Archives, Museums (GLAMs)  
Galerije, Knjižnice, Arhivi, Muzeji

# Intelektualni output 4

## Općeniti zaključci Izvještaja

The GLAMers



## Intelektualni output 4

### Izveštaj generalnih zaključaka

Isporučivi informativni list

Autor Menelaos Lambis

Odgovorna organizacija C.I.P. Građani na vlasti (Citizens In Power)

Datum predaje: 18.01.2023

Razina širenja: Javno

Broj projekta: 2020-1-CY02-KA227-YOU-002022

Web stranica projekta: <https://glamers.eu/>

Broj i naslov IO4 - Karta društvenih promjena: Angažman mladih za oporavak GLAM-a

Koautori Clelia Arminiotou, Marinos Ioannides, Pier Giacomo Sola, Marco Fiore, Corinne Szteinszneider, Marta Kuliš Aralica, Vedrana Ceranja, Iva Novak, Katerina Zourou, Stefania Oikonomou, Aris Dimitriou

Sažetak Dok su IO1, IO2 i IO3 naglašavali ponovno rođenje GLAM-a putem angažmana mladih, IO4 je upotpunio ovaj pristup naglašavanjem društvenih vrijednosti u čijem su središtu mladi.

Prije izrade ovog izvješća, 4 kulturne aktivnosti u obliku događaja održane su u svim partnerskim zemljama. Kroz ove događaje, odgovorni partneri kreirali su niz videozapisa „Što treba i ne treba raditi“ nakon provedbe i video snimanja sudionika svakog događaja. Unutar ovog izvješća naglašavamo opće zaključke koji su izvedeni iz intervjua korištenih za izradu videozapisa „Što treba i što ne treba raditi“.

Svi video zapisi dostupni su na web stranici projekta.

Popis ključnih riječi: Mladi, Pandemija, Galerije, Knjižnice, Arhivi, Muzeji, Kultura, Digital, GLAMs

Autorska prava Creative Commons — Attribution 4.0 International — CC BY 4.0

**Sadržaj:**

<b>UVOD.....</b>	<b>2</b>
<b>ODJELJAK 1 – CCS stručnjaci iz Grčke.....</b>	<b>2</b>
<b>Sekcija 2 – Mladi sudionici s Cipra.....</b>	<b>3</b>
<b>ODJELJAK 2.2 – CCS stručnjaci s Cipra / Problemi s GDPR-om i anonimnost....</b>	<b>3</b>
<b>3. DIO – CCS stručnjaci i mladi iz Hrvatske.....</b>	<b>4</b>
<b>ODJELJAK 4 – CCS stručnjaci iz Belgije.....</b>	<b>5</b>
<b>ZAKLJUČAK.....</b>	<b>6</b>

## UVOD

Ovaj dokument je nastavak The GLAMers IO3 "Sinteza izvješća o procjeni utjecaja kulturnih događaja koji uključuju mlade". Svaki odjeljak odgovara svakom videozapisu Što treba i ne treba raditi u produkciji partnerskih organizacija konzorcija The GLAMers.

\* Napravljen je dodatni odjeljak za intervjue koje je provelo Ciparsko sveučilište za tehnologiju nakon završetka događaja u Nikoziji, Cipar. Zbog problema s GDPR-om, sugovornici su željeli zadržati svoju anonimnost, stoga donosimo nacrt njihovih odgovora u Odjeljku 2.

## SEKCIJA 1 – CCS stručnjaci iz Grčke

Tijekom videa Što treba i ne treba raditi u produkciji W2L-a, intervjuirana su tri stručnjaka iz Kulturnog i kreativnog sektora (CCS):

- Ioanna Lemoni, predstavnica Prirodoslovnog muzeja Goulandris;
- Evelina Sarantidi, predstavnica Kulturnog centra Zaklade Stavros Niarchos (SNFCC); i
- Christodoulos Ringas, predstavnik Kulturne zaklade Pireus Bank Group.

Tijekom intervjua Ioanna Lemoni odgovorila je vjeruje li ili ne da će digitalna transformacija Prirodoslovnog muzeja Goulandris i njegovih aktivnosti pozitivno utjecati na aktivni angažman mladih. Ioanna Lemoni je odgovorila da se u smislu digitalne transformacije Prirodoslovni muzej Goulandris nastoji prilagoditi novoj digitalnoj stvarnosti, prati trendove, stoga ljudi koji posjećuju izložbe mogu komunicirati s njima, a neki dijelovi su digitalni. Na pitanje broj dva, Ioanna Lemoni je upitana ima li izgleda za produblivanje veza muzeja s mladima, a Ioanna je odgovorila da su u stvarnosti dvije glavne dobne skupine koje najčešće posjećuju muzej školska djeca i ljudi stariji od 35. To znači da postoji jaz od 17-te godine do 35 godine života, kada ljudi ponovno počnu posjećivati muzej sa svojom djecom. Muzej nastoji smanjiti ovaj jaz nudeći aktivnosti koje zanimaju i privlače osobe starije od 17 godina. Te su aktivnosti uglavnom usmjerene na digitalizaciju muzejskih izložaka. Ioanna Lemoni zaključuje da se trenutno u muzeju nalazi karta svijeta od 360 stupnjeva koja prikazuje klimatske promjene kako se događaju tijekom godina.

Tijekom drugog intervjua, Evelina Sarantidi je upitana kako ona vidi ulogu grčkih kulturnih institucija u klimatskim promjenama i kako angažman mladih tome može dati novu dimenziju. Evelina Sarantidi je odgovorila da klimatska kriza doista ostavlja svoj turobni trag na našem planetu te da svi moramo preurediti svoje prioritete kako bismo se držali podalje od neobuzdane potrošnje prema načinu razmišljanja zelene ekonomije. Ovo je civilizacijska i kulturološka stvar i tu dolaze CSS i stručnjaci ovog sektora da osvijeste javnost. SNFCC je već organizirao aktivnosti i preuredio svoj oblik kako bi privukao što više mladih s ciljem angažiranja mladih u suočavanju s ovim izazovima. Ovo je pokušaj SNFCC-a da pronađe rješenje za bolju budućnost našeg planeta i budućih generacija. SNFCC promiče javni angažman mladih u aktivnostima vezanim uz okoliš, kao i u atletskim, rekreacijskim i obrazovnim aktivnostima. SNFCC se fokusira na načela održivosti kako na operativnoj razini, tako i u cijelom nizu aktivnosti koje provodi.

Na isto pitanje, Christodoulos Ringas je odgovorio da se muzeji pod okriljem Kulturne zaklade Pireus Bank Group nalaze u ruralnim područjima, a to je promicanje angažmana mladih u takvim područjima; te djelovati kao nositelji kulturnih inicijativa takvim područjima

## Sekcija 2 – Mladi sudionici s Cipra

Tijekom videa „Do’s & Don’ts“ u produkciji Citizens In Power (CIP), intervjuirano je dvoje mladih/sudionika kulturne aktivnosti koju podržava BoCCF:

- Constantina Tsimpita, iskustvo u računalnoj fizici i STEMu
- Rafaella Piyoti, iskustvo u ratnim studijima i filozofiji

Tijekom intervjua, Constantina Tsimpita je upitana o osobitostima koje je pandemija donijela u GLAM-ove i dnevne rutine mladih te na koji bi način to moglo utjecati na njihovu zajedničku budućnost. Constantina je odgovorila da je većina muzeja na Cipru intenzivirala svoje napore za uvođenje digitalnih sredstava kao alternativnih usluga, poput digitalnih obilazaka, posebno za mlade, ali također su uveli slične usluge i za starije osobe. To je pridonijelo i tome da su svi morali ostati kod kuće i pronaći nove načine da se nekako zabave. Umjetnost je bila lijep način borbe protiv dosade izazvane izolacijom. Constantina je istaknula i nekoliko njoj zanimljivih digitalnih kulturnih sadržaja koji su se pojavili tijekom karantene. Ono u čemu je doista uživala tijekom karantene u smislu kulturnih aktivnosti, koje su digitalizacijom dovedene u dom javnosti, bilo je to što su mnoge kazališne predstave sada bile dostupne putem prijenosa uživo, te su kazališne predstave postale dostupne svima u zemlji, čak i ljudima koji su izolirani u ruralna područja.

Na isto pitanje, Rafaella Piyoti je odgovorila da je uživala u većini digitaliziranih iskustava koje su proizveli GLAM-ovi tijekom COVID-19, ali ono u čemu je najviše uživala bilo je promatrati kako su GLAM-ovi koristili video igranje kako bi ta digitalna iskustva učinili razigranijima i zanimljivijima. Rafaella vjeruje da video igranje daje drugačiju vibraciju dok gledatelji i korisnici komuniciraju s artefaktima; te da također pomaže mlađim ljudima i djeci da istraže kulturni sektor tako što ih navodi da se zaljubljuju u umjetnost.

Rafaellu su također upitali kako misli da je projekt GLAMers promovirao korištenje digitalnih tehnologija. Nakon upoznavanja s projektom tijekom kulturnog događaja u Nikoziji, Rafaella je rekla da projekt predlaže mnoge tehnološke inovacije i metodologije kako bi se uveli neki digitalni alati koji mogu koristiti kulturnim zakladama i muzejima. Oni mogu djelovati kao inspiracija za već postojeće dobre prakse za zaklade koje još uvijek pokušavaju istražiti svoj potencijal. Međutim, ona vjeruje da najvažniji dio promocije ovih digitalnih alata i dobrih praksi nije količina digitalnih alata uvedenih u muzejske izložbe, već način na koji će oni biti uvedeni i priča koja stoji iza njih te metode koje će biti uvedene. Ona posebno naglašava da uvođenje digitalnih alata radi samog uvođenja ne rješava niti jedan problem jer ionako svi možemo koristiti internet kako bismo pronašli odgovore na svoja pitanja. Prava korisnost ovih digitalnih alata leži u interaktivnosti između korisnika i alata.

### ODJELJAK 2.2 – CCS stručnjaci s Cipra / Problemi s GDPR-om i anonimnost

Događaj u Nikoziji na Cipru zajedno su organizirali CIP i CUT (i uz podršku BoCCF-a), ali CUT nije uspio dobiti odobrenje sugovornika za korištenje njihovih imena i drugih osobnih podataka, stoga su intervjui bili ne snima se kako bi se održala anonimnost ispitanika i zaštitio njihov identitet. No, odgovori su prvi put zapisani i prezentirani u ovom izvješću.

CUT je intervjuirao tri sudionika, a sva trojica imaju profesionalno iskustvo u CCS-u. Kako bismo sačuvali njihovu anonimnost, nazivat ćemo ih Ispitanik 1, Ispitanik 2 i Ispitanik 3.

Ispitanik 1 i Ispitanik 2 ispitani su o vrstama posebnosti koje je pandemija donijela GLAM-ovima i dnevnim rutinama mladih. Ispitanik 1 je odgovorio kako je tijekom pandemije uvelike porasla uporaba digitalne tehnologije, posebice kod mladih. Kako bi mogli utjecati na svoju publiku, GLAM-ovi će se morati prilagoditi i razvijati u tom smjeru digitalne tehnologije. U istom pitanju, Ispitanik 2 je rekao da su se mladi tijekom ali i nakon pandemije prilagodili novom načinu zabave koristeći, uglavnom, ekran (mobitel, računalo i sl.). Kako bi ostali konkurentni i relevantni, Ispitanik 2 je rekao da će GLAM-ovi morati identificirati nove načine 'komunikacije' sa svojom publikom, čija su se očekivanja (pre)oblikovala. Za isto pitanje, Ispitanik 3 kaže da je pandemija na različite načine utjecala na način na koji mladi percipiraju i postupaju s različitim kulturnim institucijama. S jedne strane, izazvalo je usidrenje u tome kako bi sami nositelji kulture, ograničenjem kretanja, ispunili nastalu prazninu i ponovno se približili svom svijetu. S druge strane, to je pridonijelo modernizaciji i korištenju tehnologije u svrhu ne samo interakcije i razvoja nego i opstanka. Tako je GLAMs, koristeći „Korištenje i Ponovno korištenje“ (Use and Re-use) u području digitalizacije i stavljajući ih na raspolaganje javnosti, uspio doprijeti do onog dijela mladih koji „ne-tradicionalno“ pripadaju posjetiteljima kulturnih prostora, jer im je ponudio poticaje za bijeg od njihovog "klasičnog" načina percepcije. Kroz ovaj proces, mladi će moći uključiti veći postotak kulturnih prostora u svoju svakodnevnu rutinu putem tehnologije, poput mobitela, tableta, računala.

Ispitanik 2 također je izjavila da je razočarana upotrebom tehnologije od strane GLAM-ova na Cipru. Ispitanik 2 vjeruje da GLAM-ovi, trenutno i najvećim dijelom, nedovoljno iskorištavaju potencijal digitalnog sadržaja; te da bi se GLAM-ovi trebali dalje razvijati u tom smjeru nakon što prvo prouče i identificiraju posebnosti i dodanu vrijednost svojih zbirki. Naprotiv, Ispitanik 3 kaže da općenito, od izbijanja pandemije, GLAM-ovi puno koriste digitalizaciju i tehnologiju. U posljednje dvije godine ovo je korištenje naglo poraslo. Svakako ima prostora za napredak i više aktivnosti: više arhiva treba učiniti dostupnim svijetu i stvoriti online platforme kojima može pristupiti svatko - povezan ili nepovezan uz profesionalno područje istraživanja i kulture.

Ispitanik 3 na pitanje kako zamišlja zajedničku budućnost GLAM mladih, odgovara da partnerstva i sinergije donose samo pozitivne rezultate na bilo kojem polju. Štoviše, djeluju kao mostovi za upoznavanje različitih znanstvenih i drugih svjetova, budući da suradnja koja se odvija informira i ažurira način na koji se znanosti međusobno bave. Osim toga, partnerstva kao glavni cilj moraju imati vraćanje društvu u raznim područjima: kroz obrazovanje, turizam, gospodarstvo i dr. Sličan odgovor dao je i Ispitanik 1 koji je rekao da se kroz suradnju i timski rad mladih i GLAM-a može razviti više aspekata digitalne kulture te njihova primjena i širenje.

### **SEKCIJA 3 – CCS stručnjaci i mladi iz Hrvatske**

Tijekom videa „Što treba i što ne treba“ („Do's & Don'ts“) u produkciji MUO, voditeljica PR-a muzeja intervjuirana je s dvoje mladih sudionika događanja održanog u sklopu IO3.

- Andrea Gerenčer, voditeljica PR-a u MUO
- Maša Žilavčić, učenica
- Ana Koletić, učenica

Na pitanje kakve je posebnosti pandemija unijela u GLAM-ove i svakodnevnicu mladih te kako te posebnosti utječu na njihovu zajedničku budućnost, Andrea Gerenčer je odgovorila da

se ključ krije u društvenim medijima i sadržajima na društvenim mrežama. GLAM-ovi moraju pronaći taj ključ uspjeha kako bi se probili svojim sadržajem.

Dvoje mladih sudionika upitano je smatraju li da GLAM-ovi dovoljno koriste potencijal digitalnog sadržaja. Maša je odgovorila potvrdno, a neke od digitalnih sadržaja otkrili su tijekom kulturnih aktivnosti MUO. Takve tehnologije su 3D prikazi umjetničkih djela i digitalne ture, gdje korisnici mogu bolje uživati u umjetničkim djelima, iako neke institucije nisu razvile svoje digitalne kompetencije do te mjere da bi to korisnicima bilo doista korisno i zanimljivo, budući da neke njihove eksponate nije bilo moguće pregledati iz svih kutova, a platforme su im bile teške za koristiti. Osim toga, Ani je vrlo zanimljiva upotreba digitalnog sadržaja od strane GLAM-ova. Međutim, u nekim slučajevima vidi se da je namjera dobra, ali je izvedba loša. No, ako ove institucije budu nastojale unaprijediti sebe i svoje usluge, na taj će se način uspjeti približiti mladima.

Na pitanje “Kako biste zamislili zajedničku budućnost GLAM-a i mladih?”, Andrea je odgovorila da bi muzeji trebali smisliti rješenja i ideje kako zaintrigirati mlade generacije da se aktivno uključe u kreiranje muzejskog sadržaja na sebi svojstven način. Na taj će im način sadržaj postati zanimljiviji jer će proizlaziti iz vlastitih ideja. Andrea je konačno upitana o njihovoj percepciji o tome kako GLAM-ovi planiraju iskoristiti svoju digitalnu transformaciju s ciljem kataliziranja potencijalnih sinergija među njima. Andrea kaže da je rješenje ponuditi sve više sadržaja posvećenih mladima i izložiti ih tim sadržajima. Zaključak je da ako se sadržaj kreira posebno za potrebe mladih, taj će sadržaj pronaći način da dopre do ove publike, posebice putem društvenih mreža. I to je ono što The GLAMers projekt pokušava postići.

#### **ODJELJAK 4 – CCS stručnjaci iz Francuske**

Tijekom videa „Što treba i ne treba raditi“ u produkciji MCA-a, intervjuiran je jedan CCS stručnjak.

- Helen Aury, predstavnicica Musee of L’Histoire Vivante.

Helen Aury je uglavnom pitana o glavnoj koristi od sudjelovanja u projektu kao što je The GLAMers i koje će prakse MHV razviti nakon što su otkrili projekt The GLAMers. Helen je odgovorila da projekt poput The GLAMers pokazuje koliko je za muzej ili bilo koju drugu kulturnu instituciju važno proširiti svoje inicijative izvan vlastitih zidova. Pandemija je najprije pokazala potrebu za ovakvim aktivnostima, osim tradicionalnih muzejskih izložbi; ovo se mora održavati. The GLAMers daje lekciju o važnosti digitalne komunikacije (društveni mediji), što daje priliku GLAM-ovima da prošire svoje aktivnosti korištenjem platformi društvenih medija koje ih mogu dovesti do najšireg raspona publike.

## ZAKLJUČAK

Općenito, čini se da GLAM-ovi i razne institucije ulažu mnogo truda u modernizaciju i prilagodbu svojih usluga i aktivnosti kroz digitalnu transformaciju. Kao opći zaključak, vidimo da predstavnici GLAM-ova i CCS profesionalci odaju priznanje naporima koje ulažu njihove institucije. Neke od tih institucija pokazale su kako su se svoje aktivnosti uvijek prilagođavale potrebama publike, a neke su pojasnile da je pandemija te napore učinila intenzivnijima. Naprotiv, većina mladih ljudi uključenih u kulturne aktivnosti i događaje IO3 izjavili su da cijene napore koje ulažu GLAM-ovi i profesionalci u CCS-u, ali potrebno je poboljšati kako bi se postigao njihov cilj, a to je uključivanje više mladih u njihove aktivnosti.

Izvanredna je činjenica da svaki GLAM, uključen tijekom trajanja projekta The GLAMers, donosi nešto drugačije za postizanje angažmana mladih, kao što su:

- dajući mladima odgovornost za donošenje odluka kao još jednu vrstu upravnog odbora,
- korištenjem tehnologije,
- korištenjem društvenih medija i mreža,
- istraživanjem tema koje zanimaju mlade