

Οι βασικές θεματικές που διερευνώνται στον τομέα της ψηφιοποίησης στα διακρατικά projects του Προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη 2014-2020 είναι:

- τα νέα μοντέλα διοίκησης των πολιτιστικών και δημιουργικών οργανισμών
- η σχέση μεταξύ των νέων τεχνολογιών και της τέχνης ή της καλλιτεχνικής δημιουργίας
- η προώθηση της ψηφιοποίησης ως πρόσβαση στις τέχνες (π.χ. το live-streaming)
- η ενδυνάμωση του τομέα να χρησιμοποιεί τις ψηφιακές δεξιότητες και μέσα και
- η προώθηση της κοινωνικής καινοτομίας

Τα projects που εμφανίζονται σε αυτή την έκδοση συνιστούν καλές πρακτικές που μπορούν να εμπνεύσουν και τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς οργανισμούς της Ελλάδας να ξεπεράσουν τα εθνικά σύνορα, να συνεργαστούν με άλλους οργανισμούς σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες – και εκτός των 27 χωρών της Ε.Ε. – και να προωθήσουν την ευρωπαϊκή προτεραιότητα της ψηφιοποίησης.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτή τη θεματική, μπορείτε να συμβουλευθείτε και τις ιστοσελίδες των projects που παρατίθενται στη συνέχεια και που ασχολούνται με την ψηφιοποίηση:

- **CONNECTING EARLY MEDIEVAL EUROPEAN COLLECTIONS (CEMEC)**, με Έλληνα εταίρο το Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο
- **DIGITAL NATIVES**, με Έλληνα εταίρο το Κρατικό Θέατρο Βορείου Ελλάδας/ΚΘΒΕ
- **EUROPEAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE LAB**, με Έλληνα εταίρο τη Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση
- **Cooperating for digitalisation Map**
- **IN/VISIBLE CITIES - International Festival of urban multimedia**
- **MADE@EU**
- **PLATFORM SHIFT+**
- **ACTIVE PUBLIC SPACE**

- **BOOSTING CAREERS OF ANIMATION YOUNG ARTISTS WITH VIDEO MAPPING (EURANIM)**
- **EUROPE COMICS**
- **ADVANCED LIMES APPLICATIONS**
- **SMARTPLACES - A European audience development project**
- **TOGETHER REACHING AUDIENCES**
- **TURN ON LITERATURE**
- **MAPS - Mapping and Archiving Public Spaces**
- **NUMERIC'S ART PUPPETRY PROJECT**
- **OPERAVISION**
- **THE NEW NETWORKED NORMAL**
- **BEYOND MATTER - Cultural Heritage on the verge of virtual reality**
- **BITE - Introduction of new business model into European contemporary art operators to generate new young audience**
- **DanceME UP**
- **EBOOKS-ON-DEMAND-NETWORK** opening publications for European netizens
- **MUS.NET. MUSEUM NETWORK**
- **PUBLIC PLAY SPACE**
- **SONOTOMIA - Sound anatomy of unique places**
- **Z ELEMENTS : Artistic experiences and exchanges to attract a younger audience through transmedia co-creations**
- **ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR FUTURE**
- **BLOCKCHAIN MY ART**
- **FESTIVALFINDER.EU (A)LIVE NOW**
- **LIGHT ART IN PUBLIC SPACES**
- **MOBILISE/DEMOLISE**
- **ON-THE-FLY : Fostering Live coding practices across Europe**
- **Strengthen distribution of European digital comics - Eudicom**
- **TELE-ENCOUNTERS : BEYOND THE HUMAN**



Ελληνική Δημοκρατία
Υπουργείο Πολιτισμού & Αθλητισμού



Δημιουργική Ευρώπη - Πολιτισμός



Ψηφιοποίηση και Διακρατικά Σχέδια Συνεργασίας

Από το 2014, έχουν ληφθεί αρκετά μέτρα από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, ώστε να επιταχυνθεί η ψηφιοποίηση. Αυτά τα μέτρα, τα οποία έχουν ενσωματωθεί και στις πολιτικές κατευθυντήριες γραμμές της νέας Ευρωπαϊκής Επιτροπής με Πρόεδρο την Ursula Von der Leien, περιλαμβάνουν την επένδυση στις ψηφιακές δεξιότητες των Ευρωπαίων πολιτών, την ενδυνάμωση του ρόλου των διαδικτυακών πλατφορμών και την αντιμετώπιση της ψευδούς πληροφόρησης, μεταξύ άλλων. Για να επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι, έχουν υιοθετηθεί πολλές δράσεις στο πλαίσιο της ψηφιακής στρατηγικής της Ε.Ε. που αφορούν όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένου και του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα. Αυτό αποδεικνύεται και από τα προγράμματα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, τα οποία διαχειρίζεται ο Ευρωπαϊκός Οργανισμός για την Εκπαίδευση και τον Πολιτισμό (EACEA).

Το Πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη, από την έναρξή του το 2014, άρχισε να στηρίζει τον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα στην προσπάθειά του να αξιοποιήσει τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται στην ψηφιακή εποχή. Έχοντας συμπεριλάβει ως προτεραιότητα την «Ψηφιοποίηση», το υπο-πρόγραμμα Πολιτισμός προέτρεπε τους οργανισμούς στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα να αξιοποιήσουν τη διαθέσιμη χρηματοδότηση για να εξερευνήσουν το πεδίο και να προτείνουν συγκεκριμένες λύσεις για δημιουργία πολιτιστικού έργου και κατανόηση της πολιτιστικής και κοινωνικής αξίας της ψηφιοποίησης. Παράλληλα, οι διάφοροι εταίροι στα διακρατικά σχέδια συνεργασίας (transnational cooperation projects) φώτισαν πολλές πτυχές των νέων ψηφιακών τεχνολογιών και του διαδικτύου, καθώς και πώς αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν στον πολιτιστικό τομέα, ώστε να μεταβεί στην ψηφιακή εποχή.

Κατά την προηγούμενη επταετία, πολλά διακρατικά projects βασίστηκαν στην ψηφιοποίηση με πολλούς τρόπους για να ενθαρρύνουν τους επαγγελματίες του τομέα να υιοθετήσουν νέες δεξιότητες, να παρέχουν υπηρεσίες, να προτείνουν εναλλακτικές μορφές πρόσβασης στον πολιτισμό και να προωθήσουν εναλλακτικούς τρόπους δημιουργίας και διοίκησης πολιτιστικών φορέων. Τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν αποδεικνύουν ότι υπάρχει ένας μεγάλος βαθμός δημιουργικότητας και προσαρμοστικότητας μεταξύ των εταίρων ενός project, οι οποίοι κατάφεραν να αμφισβητήσουν υφιστάμενες πρακτικές και να προσφέρουν σημαντικές καινοτόμες ερμηνείες και εναλλακτικές μορφές δημιουργίας.

Πολλαπλές καινοτόμες ιδέες προτάθηκαν και υλοποιήθηκαν από το 2014, σε διάφορους τομείς και οργανισμούς. Από τα μουσεία και άλλους φορείς στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, την ψηφιοποίηση εκθέσεων και συλλογών με τη χρήση επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας (AR και VR), μέχρι τα νέα μοντέλα και έννοιες διεύρυνσης της συμμετοχής και της διάδρασης του κοινού. Στο σύνολό τους, οι δράσεις πέτυχαν να ενδυναμώσουν τον τομέα και να τον βοηθήσουν να υιοθετήσει και να αξιοποιήσει νέες ψηφιακές δεξιότητες αλλά, παράλληλα, προώθησαν και τις άλλες προτεραιότητες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, την περιβαλλοντική βιωσιμότητα και την

ισότητα των φύλων. Αυτό επιτεύχθηκε, μεταξύ άλλων, με τη χρήση ψηφιακών συστημάτων ελέγχου του περιβάλλοντος, τα οποία χειρίζονταν γυναίκες, σε έναν τομέα κατά γενική ομολογία ανδροκρατούμενο, και με την αξιοποίηση ψηφιακών μέσων για την πρόσβαση σε ομάδες κοινού που είναι πιο απομονωμένες, όπως είναι τα άτομα με αναπηρία (ΑμεΑ), οι ηλικιωμένοι, οι πρόσφυγες και οι νέοι, συμπεριλαμβανομένων και των γυναικών, σε κάποιες περιπτώσεις.

Όσον αφορά στους νέους, ήταν μία πολύ διαδεδομένη ομάδα κοινού στην οποία απευθύνθηκαν πολλά διακρατικά projects, κατά την προηγούμενη επταετία. Η νέα γενιά είναι πολύ εξοικειωμένη με τη χρήση ψηφιακών μέσων και μπορεί να βοηθήσει σε μεγάλο βαθμό στην υιοθέτηση καινοτόμων πρακτικών. Έτσι, πολλά projects υλοποιήθηκαν με τη συμμετοχή νέων στον σχεδιασμό και την υλοποίηση δράσεων, οι οποίες είχαν ως στόχο να τους ευαισθητοποιήσει σε σχέση με τον πολιτισμό και να τους μυήσει στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα. Η ψηφιοποίηση συνέβαλε στο να υιοθετηθεί από τα projects μία γλώσσα πολύ πιο ελκυστική για αυτή την ομάδα κοινού. Με πρακτικούς όρους, αυτό σήμαινε ότι οι νέοι ήρθαν πιο κοντά στον πολιτισμό μέσω ψηφιακών συμπαραγωγών και φεστιβάλ που προωθούν τη χρήση ψηφιακών μέσων αλλά και μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών από νέους ανερχόμενους καλλιτέχνες στο θέατρο. Με αυτούς τους τρόπους, τα projects κατάφεραν να στρέψουν την προσοχή των νέων στις αναρίθμητες πρακτικές εφαρμογές των ψηφιακών μέσων. Παράλληλα, τα ίδια τα διακρατικά projects πέτυχαν να αξιοποιήσουν εναλλακτικές τεχνολογίες και να αμφισβητήσουν τις υφιστάμενες πρακτικές, για παράδειγμα στην αρχειοθέτηση βιβλίων ή στις στρατηγικές διεύρυνσης κοινού. Έτσι, ανταποκρίθηκαν στις ανάγκες μίας ολοένα ψηφιοποιημένης κοινωνίας.

Το νέο Πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη 2021-2027 επαναφέρει τη σπουδαιότητα της ψηφιοποίησης και την ανάγκη για στήριξη της χρήσης νέων τεχνολογιών, ώστε να εξασφαλίσει την πλήρη αξιοποίησή τους προς μία ψηφιακή μετάβαση. Αυτό θα επιτευχθεί με την ενσωμάτωση της ψηφιακής ενασχόλησης του κοινού, την επιτάχυνση της ψηφιακής μετάβασης των πολιτιστικών και δημιουργικών κλάδων με την παρότρυνσή τους να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες, την προώθηση των νέων ψηφιακών τάσεων που απορρέουν από νέα επιχειρηματικά μοντέλα και, τέλος, την ανάπτυξη σχέσεων με τους μετόχους που αξιοποιούν νέες τεχνολογικές και ψηφιακές μεθόδους δημιουργίας περιεχομένου.

Τελικά, το αναλογικό και το ψηφιακό, που αποτελούσαν κάποτε διαφορετικά πεδία, στις μέρες μας τείνουν να μην διαχωρίζονται με σαφήνεια. Η πανδημία του Covid-19 και η εξέλιξη των ψηφιακών μέσων απέδειξαν ότι είναι πλέον αδύνατο να φανταστεί κανείς έναν πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα που δεν θα έχει ως βασική προτεραιότητα την ψηφιοποίηση.

Η παρούσα έκδοση βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό στην ψηφιακή έκδοση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής "Creative Europe 2014-2020, Gender Equality, Sustainability and Digitalisation: cultural cooperation projects for a Union that strives for more". Αποτελεί μία ελεύθερη μετάφραση κάποιων σημείων της αλλά ο στόχος της παρούσας έκδοσης στην ελληνική γλώσσα είναι να παρουσιάσει τις βασικές προτεραιότητες του νέου Προγράμματος Δημιουργική Ευρώπη 2021-2027, μέσω του έργου που επιτεύχθηκε στο προηγούμενο Πρόγραμμα 2014-2020.

European Commission, European Education and Culture Executive Agency, Creative Europe 2014-2020, Gender Equality, Sustainability and Digitalisation: cultural cooperation projects for a Union that strives for more, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2797/69053>

Κείμενο: Ειρήνη Κομνηνού, Project Manager του Γραφείου «Δημιουργική Ευρώπη Ελλάδας»

Η παρούσα δημοσίευση χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η δημοσίευση δεσμεύει μόνο τη συντάκτριά της και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για τυχόν χρήση των πληροφοριών που παρέχονται σε αυτήν.

Απαγορεύεται η με οποιονδήποτε τρόπο οικειοποίηση των δικαιωμάτων που απορρέουν από τη συγγραφή της παρούσας έκδοσης. Η συντάκτρια διατηρεί όλα τα νόμιμα δικαιώματα.