

НОВІ РЕАЛІЇ ОРГАНІЗАЦІЇ КУЛЬТУРНО-МІСТЕЦЬКИХ ПРОЄКТІВ

NEW REALITY OF ART AND CULTURAL PROJECTS ORGANIZATION

ЮЛІЯ АЛЕНІНА
менеджерка культурних проєктів

YULIA ALENINA
Art Project Manager

"Культурні та освітні заклади і проєкти одними з перших відчули на собі карантинні обмеження через пандемію COVID-19, адже орієнтовані передусім на аудиторію та живе спілкування. Тож культура ще більше підсилила свій статус "не на часі". Утім, на карантині багато культурних проєктів продовжили функціонувати: хто онлайн, а хто переформатовуючи свою роботу для подальших викликів," – так починається стаття Оксани Семенік для Бюро "Креативна Європа Україна".

Для сектора культурних і креативних індустрій в Україні перший локдаун і жорсткі карантинні обмеження стали тяжким ударом – і матеріальним, і моральним. Закон України "Про культуру" визначає, що креативні індустрії – це види економічної діяльності, метою яких є створення доданої вартості через культурне вираження. Кабінет Міністрів України у своєму розпорядженні зараховує наступні види діяльності до креативних індустрій: дизайн, мода, нові медіа та інформаційні технології (ІТ), візуальне мистецтво, аудіовізуальне, аудіальне та сценічне мистецтво, а також література, видавництво, друковані засоби масової інформації, народні художні промисли, архітектура та урбаністика, реклама, маркетинг, бібліотеки, архіви та музеї.

Культура та креативні індустрії – широке поняття, яке охоплює багато напрямів діяльності, і деякі з них зазнали відчутних збитків з початком пандемії. Організації, що передбачають фізичну взаємодію з аудиторією, відчули це найбільше: перформативні мистецтва (театр, танець, циркове мистецтво тощо) втратили 90% доходів, музична індустрія – 76%. Натомість індустрія відеоігор зросла за цей період на 9%.

До пандемії культура та креативні індустрії були однією з найбільш динамічних сфер економіки. Про це говорила програма ЄС "Культура і креативність" ще 2015 року, і це також демонструють свіжі дані Ernst&Young. Зокрема, у ЄС ККІ склали 4,4% ВВП з річним обігом у 643 млрд євро. Це більше, ніж внесок низки потужних галузей економіки, наприклад, телекомунікацій, високих технологій, фармацевтичної чи автомобільної індустрії. Але пандемія COVID-19 докорінно змінила ситуацію. За підрахунками, сфера ККІ втратила близько 31% доходів, що робить її однією з галузей, які постраждали найбільше. В ЄС цей показник випереджає тільки авіаційна сфера, а туризм з автопромисловістю – відповідно на третьому та четвертому місцях.

"Cultural and educational institutions and projects were one of the first that experienced quarantine restrictions due to the COVID-19 pandemic, as they are primarily focused on audience and live communication. So culture has reinforced its "out of time" status much more. However, lots of cultural projects continued to operate during the quarantine: some online, some through transforming one's work for future challenges." These words head the article by Oksana Semenik for Creative Europe Ukraine Agency begins.

For the sector of cultural and creative industries in Ukraine, the first lockdown and strict quarantine restrictions have been a severe blow, both material and moral. The Law of Ukraine "On Culture" defines that creative industries are types of economic activity aimed at creating added value through cultural expression. The Cabinet of Ministers of Ukraine in its disposition classifies the following activities as the creative industries: design, fashion, new media and information technology (IT), visual art, audiovisual, audio and performing arts, as well as literature, publishing, print media, folk art crafts, architecture and urban planning, advertising, marketing, libraries, archives and museums.

Culture and creative industries are a wide concept, which includes many trends of activities, and some of them faced essential losses since pandemic started. The organizations including physical interaction with audience experienced this the most: performative arts (theatre, dancing, circus art and so on) lost 90% of income and music industry lost 76%. Hence, video games industry has 9% increased for this period.

Prior to the pandemic, culture and the creative industries were one of the most dynamic areas of the economy. This was stated by the Culture and Creativity programme of the EU back in 2015, and this is also demonstrated by recent data from Ernst&Young. In particular, in the EU, CCI accounted for 4.4% of GDP with an annual turnover of 643 billion euros. This is more than the contribution of a number of powerful sectors of the economy, for instance, telecommunications, high technology, the pharmaceutical or automotive industries. But the COVID-19 pandemic has radically changed the situation. It is estimated that the CCI sector has lost about 31% of its income, making it one of the sectors most affected. In the EU, this figure is left behind only by the aviation sector, and tourism with the automotive industry are respectively in third and fourth place.

К

КУЛЬТУРА



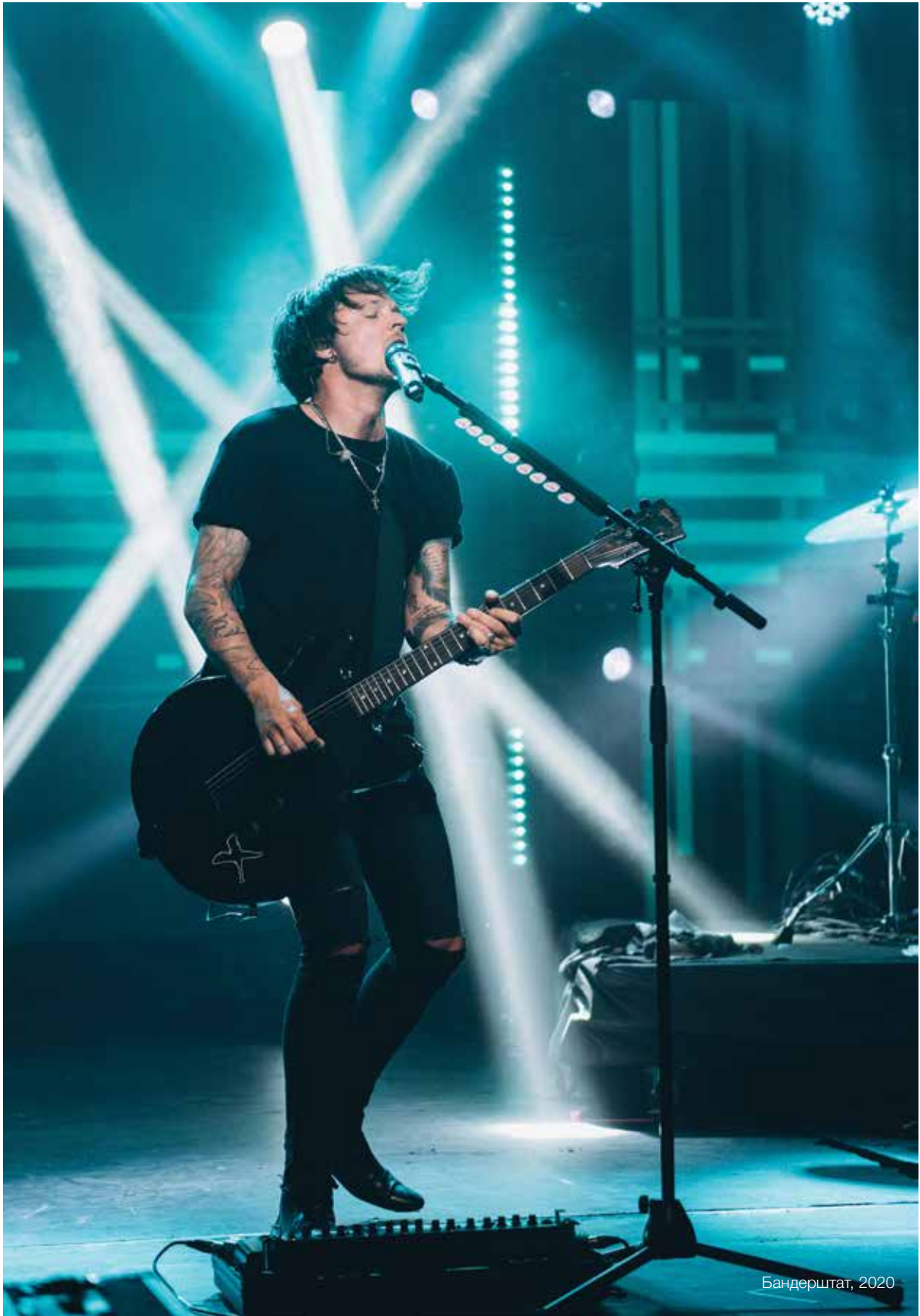
Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!, 2020



КОЛО-БО-РАЦІО!, 2020

В Україні дослідження впливу карантинних обмежень на сектор культурних і креативних індустрій провела Агенція економічного розвитку PPV Knowledge Networks. Було проведено опитування 225-ти респондентів у період з 23-го по 30 березня 2020 року, в результаті було визначено, як пандемія вплинула на підприємців, що працюють у галузях: архітектура, книжковий ринок, дизайн, відео- та кіновиробництво, артринок, перформативні види мистецтва, музична індустрія, програмне забезпечення та індустрія ігор, ринок телебачення, радіо та / або преси, реклама, культурна спадщина, ремесла handmade, креативні простори, фотографія. Проте представники індустрії вчергове довели свою стійкість і відданість справі, що було підтверджено кількістю реалізованих проєктів 2020 року та кількістю проєктів, що реалізуються 2021 року за підтримки Українського культурного фонду (далі – УКФ). 2020 року за підтримки УКФ за основними програмами було реалізовано 296 проєктів, у тому числі з програмою "Стипендії". Цей грантовий сезон виявився дуже складним і технічно, і морально. 17 березня 2020 року на офіційному сайті Українського культурного фонду з'явилася новина про те, що вся команда інституції переходить на дистанційну роботу "У зв'язку з уведенням карантину з 18.03.2020 р. по 03.04.2020 р. з метою запобігання виникнення та поширення випадків захворювання гострою респіраторною хворобою COVID-19, спричиненою коронавірусом SARS-Co V-2, колектив Українського культурного фонду пра-

In Ukraine, a study of the effect of quarantine restrictions on the cultural and creative industries sector was conducted by the PPV Knowledge Networks Economic Development Agency. There was a survey of 225 respondents between March 23 and 30, 2020, as a result of which it was determined how the pandemic affected entrepreneurs working in the following industries: architecture, book market, design, video and film production, art market, performing arts, music industry, software and games industry, television market, radio and/or press, advertising, cultural heritage, handmade crafts, creative spaces, photography. However, the representatives of the industry demonstrated once again their fortitude and loyalty to the cause, which was confirmed by the number of projects implemented in 2020 and by the number of projects realized in 2021 with the support of the Ukrainian Cultural Foundation. In 2020, with the support of the UCF, 296 projects were implemented according to the main programmes, including the "Scholarships" programme. This grant season has been very difficult, both technically and morally. On March 17, 2020, the official website of the Ukrainian Cultural Foundation published the news that the entire team of the institution was moving to remote work: "Ukrainian government announced quarantine from 18.03.2020 to 03.04.2020, in order to prevent the occurrence and spread of cases of acute respiratory disease COVID-19 caused by the coronavirus SARS-Co V-2. During quarantine the staff of the Ukrainian Cultural Fund will work remotely. The UCF staff is provided with





Міжнародна резиденція Донбаських Студій, 2020

цюватиме дистанційно". Працівники УКФ забезпечені необхідною технікою, усі відділи фонду мають робочі плани, етапи відбору проєктів тривають за графіком. Дистанційна робота не позначиться на ключових робочих процесах УКФ. Усі питання, інформаційні запити, звернення можна надсилати на сторінку у Facebook та електронні пошти, вказані на сайті в розділі "Команда Фонду". Так в один день велика команда одного з найбільших державних інвесторів культури в Україні перейшла на дистанційну роботу. Проте це не зупинило процесів конкурсного відбору: експертне оцінювання продовжилося, реєстри оприлюднювалися, проєкти запрошувалися до переговорних процедур.

Так, під час переговорних процедур 2020 року всі заявники, яких було допущено до процесу цих процедур отримали рекомендацію від Фонду про переведення всіх можливих заходів у проєкті в режим онлайн. Від тих, хто успішно пройшов переговornу процедуру та перейшов на етап підписання ґрантової угоди, було запитано гарантійні листи про дотримання усіх карантинних обмежень. Звісно, Фонд розумів усю ризикованість ситуації та можливі наслідки, проте зупиняти величезну індустрію, позбавляти заробітку великі команди та відтермінувати нагальні проєкти – неприпустимо. Тому з усією відповідальністю співробітники Фонду та заявники працювали над зміною формату реалізації проєктів, до того ж стояло ще одне надважливе завдання – не втратити оригінальну ідею та концепцію, які були закладені від початку.

the necessary equipment, all the departments of the Foundation have working plans, the stages of project selection will continue on schedule. Remote work will not affect the key workflows of the UCF. All questions, inquiries, requests can be sent to our Facebook page and the emails listed on the site in the section 'Team'." This way one day, a large team of one of the biggest state investors in culture in Ukraine switched to remote working. However, this did not stop the competitive selection processes: the expert evaluation continued, the registers were made known to the public, and the projects were invited to negotiation procedures. Thus, during the negotiation procedures in 2020, all applicants who were admitted to the negotiation process received a recommendation from the Foundation to transfer all possible events in the project online. Those who successfully passed the negotiation procedure and went to the stage of signing the grant agreement were asked for letters of guarantee on compliance with all quarantine restrictions. Without doubt, the Foundation understood all the risks of the situation and the possible consequences, but to stop the huge industry, deprive the entire team of earnings and postpone urgent projects was unacceptable. Therefore, the staff of the Foundation and the applicants worked responsibly to change the format of project implementation, in addition, there was another essential task - not to lose the original idea and concept, which were laid down from the beginning.

The project teams proved their high professional level and were able to reformat their projects and imple-

Команди проєктів підтвердили свій високий професійний рівень і змогли переформувати свої проєкти та реалізувати їх у нових умовах пандемії. Так, в онлайн-форматі було показано прем'єри багатьох вистав, з'явилися унікальні формати освітніх онлайн-проєктів з використанням новітніх інструментів планування та проєктного менеджменту, велика кількість музейних проєктів, що значно підвищило попит на культурний продукт у цьому секторі, великі та впізнавані форуми та фестивалі також перейшли в онлайн-формат, до участі в проєктах було залучено велику кількість закордонних фахівців за допомогою Zoom-зв'язку, прямих ефірів, трансляцій та онлайн-конференцій.

Так, 14-й музичний фестиваль "Бандерштат" було повністю переведено в режим онлайн – наймасштабніша культурна подія Волині, що проводиться безперервно від 2007 року. Щоб не переривати фестивальну традицію та уберегти багатотисячну аудиторію у час пандемії коронавірусу, "Бандерштат" 2020 року відбувся онлайн. Фестиваль не зрадив принципам та ідеям патріотизму, підтримки українського продукту, інтелектуального розвитку молоді, безалкогольного та здорового способу життя українців. Завдяки онлайн-трансляції "Бандерштат" подивилися меломани з Польщі, Литви, Естонії, Латвії, Білорусі, Грузії, Чорногорії, Італії, Португалії, Болгарії, Великої Британії, Канади, США та інших країн. Було відзнято велику кількість відеоматеріалу, що активно використовується для промоції регіону Волині та підвищення туристичного попиту, а також це дозволило розширити аудиторію фестивалю до 15-го ювілейного заходу 2021 року, який, до слова, уже було реалізовано в офлайн-форматі з дотриманням карантинних обмежень.

Міжнародний благодійний фонд "ІЗОЛЯЦІЯ. ПЛАТФОРМА КУЛЬТУРНИХ ІНІЦІАТИВ" уперше реалізував Міжнародну резиденцію Донбаських студій повністю в онлайн-форматі. Основними результатами проєкту стали: резиденційна програма, кураторський семінар, методологічний посібник накладом у 1000 примірників, також доступний для вільного скачування, 31 індивідуальний та груповий проєкт резидентів, виставка "Світ для всіх і для всього" в онлайн-форматі. Також відбулося залучення українських та іноземних учасників до проєктів, що вже існують, у результаті безпосередньої колаборації під час резиденції. У резиденції взяли участь Катя Лібкінд, Єгор Анцигін, Ніколай Карабінович, Леся Кульчинська, Дмитро Чепурний та багато інших. Було проведено шість публічних онлайн-активностей (MINDSCAPES: воркшоп з дослідження простору; Frame Work: Ethnographic Method for Visual Research; Monumental Landscapes: visualised cultures and fluid reminds тощо).

"Національний культурно-мистецький та музейний комплекс "Мистецький арсенал" реалізував дослідницький виставковий проєкт, що об'єднав у тотальну інсталяцію знакові твори автора, архівні матеріали з музейних і приватних колекцій та роботи, спеці-

мент them in the new pandemic situation. Thus, the premieres of many performances within the framework were shown in the online format, unique formats of educational online projects with the use of the advanced planning and project management tools appeared, a great number of museum projects, which significantly increased the demand for cultural products in this sector, large and recognizable forums and festivals went online as well; many foreign experts were involved in the projects through Zoom, live transmissions, broadcasts and online conferences.

Thus, the 14th Banderstadt Music Festival - the largest cultural event in Volyn, which has been held continuously since 2007, was completely switched to online mode. In order not to interrupt the festival tradition and save thousands of people during the coronavirus pandemic, Banderstadt took place online in 2020. The festival did not betray the principles and ideas of patriotism, support of the Ukrainian product, intellectual development of youth, non-alcoholic and healthy lifestyle of Ukrainians. Due to the online broadcast, the music lovers from Poland, Lithuania, Estonia, Latvia, Belarus, Georgia, Montenegro, Italy, Portugal, Bulgaria, Great Britain, Canada, the USA and other countries watched Banderstadt. A large amount of video material was shot, which is actively used to promote Volyn region and increase tourist demand; this also allowed to expand the audience of the festival for the 15th anniversary event in 2021, which, by the way, has already been implemented in an offline format in compliance with quarantine restrictions.

The International Charity Foundation "IZOLYATSIA. PLATFORM FOR CULTURAL INITIATIVES" implemented the International Residence of Donbass Studies entirely online for the first time. The main results of the project were: residency programme, curatorial seminar, methodological manual with a circulation of 1000 copies, also available for free download, 31 individual and group projects of residents, exhibition "World for Everyone and for All" in online format. Ukrainian and foreign participants were involved in each other's existing projects as a result of direct collaboration during the residency as well. Katya Libkind, Yehor Antsyhin, Nikolay Karabinovych, Lesia Kulchynska, Dmytro Chepurnyi and many others took part in the residence. There were 6 online public activities (MINDSCAPES: space exploration workshop; Frame Work: Ethnographic Method for Visual Research; Monumental Landscapes: visualised cultures and fluid reminds, etc.).

"Mystetskyi Arsenal" National Cultural and Art and Museum Complex realized a research exhibition project that combined into a total installation the author's indicative works, archival materials from museum and private collections and works specially made by the artist in the exhibition space - "Andriy Sahaidakovsky. Scenery. Welcome!". At the exhibition of the artist, significant for the latest Ukrainian art, it was possible to trace several cycles connected thematically and stylistically: the body as a fragment, anatomical studies, bodily equilibrics, cinema, children-warriors and children's games, sports exercises. That is why the main theme of the



Ukrainian designers at Paris Fashion Week, 2020

ально виконані в експозиційному просторі – "Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!". На виставці знакового для нівітного українсько-го мистецтва художника можна було простежити кілька циклів, пов'язаних між собою тематично та стилістично: тіло як фрагмент, анатомічні студії, тілесна еквілібристика, кіно, діти-воїни та дитячі забави, спортивні вправи. Саме тому основною темою виставки став спорт як модель буття, відображення поняття homo ludens – "людина, що грає". Андрій Сагайдаковський у Мистецькому арсеналі створив власний спорт-простір – імаджинаріум, що був естетично співзвучним з театром абсурду. До проєкту увійшли роботи та матеріали з 11-ти колекцій та 4-х архівів (планувалося 8 колекцій), 65 робіт відібрано до експозиції, зокрема один твір створено спеціально для виставки. Створено 3D-тур, який охоплює 9 залів виставки та вхідну зону Правого крила Мистецького арсеналу (4 000 м кв.) й налічує 22 точки інтересу.

Івано-Франківський національний академічний драматичний театр ім. І. Франка створив імерсивний мюзикл "Навіщо лемуру хвіст чупакабри" (музична вистава, сайт-специфік), у рамках якого відбулася співпраця людей з інвалідністю та професійних митців. Режисерка вистави – Р. Саркісян, драматургиня – І. Гарець. Мюзикл увійшов до репертуару згаданого театру, матиме гастролі та братиме участь у фестивалях. Проєкт мав на меті привернути увагу до потреб людей з інвалідністю, зруйнувати негативні стереотипи та міфи. Професійна команда допомогла акторам з інвалідністю набути знань і навичок

exhibition was sport as a model of being, a reflection of the concept of homo ludens - "playing human". Andriy Sahaidakovsky created his own sports space in the Mystetskyi Arsenal, an imaginarium, which was aesthetically in tune with the theatre of the absurd. The project included works and materials from 11 collections and 4 archives (8 collections were planned); 65 works were selected for the exposition, in particular 1 work was created especially for the exhibition. A 3D-tour has been created, which covers 9 exhibition halls and the entrance area of the Right Wing of the Mystetskyi Arsenal (4,000 square metres) and has 22 points of interest.

Ivano-Frankivsk National Academic Drama Theatre named after Ivan Franko created the immersive musical "Why Does a Lemur Need Chupacabra's Tail?" (musical performance, site-specific), within which people with disabilities and professional artists cooperated. The director of the play is R. Sarkisian, the playwright is I. Harets. The musical was included in the repertoire of Ivano-Frankivsk National Academic Drama Theatre named after Ivan Franko, it will tour and participate in festivals. This project aimed to draw attention to the needs of people with disabilities, debunk negative stereotypes and myths. The professional team helped actors with disabilities to acquire knowledge and skills from stage performances and together create a musical for family viewing. In preparation for the play, an accompanying educational programme dedicated to the contemporary life of people with disabilities was conducted.

Large-scale milestone events have also gone online, a successful example of such a transformation is the



Міжнародна резиденція Донбаських Студій, 2020

зі сценічних виступів і разом створити мюзикл для родинного перегляду. Під час підготовки до вистави проведена супровідна освітня програма, присвячена сучасному життю людей з інвалідністю. Масштабні знакові події теж перейшли в онлайн-формат, вдалим прикладом такої трансформації є проект "Ukrainian designers at Paris Fashion Week". У рамках проекту відбулася спільна діджитал-презентація українських дизайнерських брендів, запуск якої відбувся під час головних подій у світі моди – Paris Fashion Week і London Fashion Week. Організатори також створили вебплатформу, відвідувачі якої можуть зануритися у всесвіт української моди та всього креативного шару, що її оточує – контенту від музикантів, операторів, ілюстраторів і художників, створеного у співпраці з дизайнерами. Загалом, 2020 року майже кожен проект, що було реалізовано за підтримки УКФ, мав онлайн-складову: чи то прем'єра вистави, чи освітня програма, що є доступною для широкої аудиторії, 3D-тури виставковими проектами, відеоконтент для альтернативних платформ, мобільні застосунки та багато чого іншого. Поступово ми перейшли до планування 2021 року, де вже закладали онлайн-формат реалізації проекту як один з основних. Так само наші заявники працювали над розвитком і розширенням свого інструментарію. Як результат – ми отримали велику кількість якісних заявок, у яких простежується тенденція до індивідуальної роботи, аби зменшити ризики захворюваності в командах, більшість заходів у проектах проводиться онлайн, ті заходи, що потребують офлайн-частини, проводяться з урахуванням

project Ukrainian designers at Paris Fashion Week. Within the framework of the project, a joint digital presentation of Ukrainian designer brands took place, which was launched during the main events in the world of fashion - Paris Fashion Week and London Fashion Week. The organizers have also created a web platform, visitors of which can immerse themselves in the world of Ukrainian fashion and all the creative layer surrounding it - content from musicians, cameramen, illustrators and artists, created in collaboration with designers. Generally, in 2020, almost every project implemented with the support of the UCF had its online component: whether there was the premiere of a play or educational programme available for a wide audience, 3D tours of exhibition projects, video content for alternative platforms, mobile applications and many other things. Gradually, we moved to planning 2021, where we have already laid the online format of the implementation of the project as one of the main. Our applicants also worked on developing and expanding their tools. As a result, we received a great number of high-quality applications, which show a tendency for individual work of team members to reduce the risks of disease in teams, most of the activities in projects are held online, those activities that require offline part are carried out taking into account all quarantine requirements, the participants take PCR tests, organizers try to hold outstanding, large-scale events in open areas. Over the last 2 years, the sector of cultural and creative industries in Ukraine has experienced sufficient changes. We have opened and mastered new formats and tools

усіх карантинних вимог, учасники здають ПЦР тести, організатори намагаються проводити великі, масштабні заходи на відкритих майданчиках.

За останні два роки сектор культурних і креативних індустрій в Україні зазнав відчутних змін. Ми відкрили та освоїли нові формати та інструменти реалізації проєктів, змінилися вектори роботи, пріоритети та актуальні теми для проєктів. Проте такі зміни дали можливість заявити про себе молодим митцям, комусь – ризикнути і змінити напрями роботи, спробувати нове, урізноманітнити таким чином культурний ринок у країні.

Щоб не відбувалося, як би не змінювалися наші напрями та теми в роботі – головне, що ми залишаємося однією командою та прагнемо до однієї мети – зробити український культурний продукт якісним, конкурентоспроможним і впізнаваним у всьому світі.

for project implementation; the vectors of work, priorities and relevant topics for projects have been changed.

However, these changes provided an opportunity for young artists to make themselves known, for others to take risks and change the trends of work, to try something new, thus varying cultural market in the country. Whatever happens, whatever our trends and topics in the work change, the principle thing is that we remain one team and strive for one goal - to make Ukrainian cultural product high-quality, competitive and recognizable all over the world

Андрій Сагайдаковський. Декорації. Ласкаво просимо!, 2020





зашукався?
Бірюсинь...
Культур
фізичні



МИСТЕЦЬ
АРСЕНАЛ
MYSTETSKY
ARSENAL