



DIGI *Kommune*

FEMALE ARTISTS & CREATIVES ONLINE

Samenvatting

DIGIKOMMUNE: IO1



INLEIDING	3
COVID-19 EN DE KUNSTEN	4
DE CONTEXT VAN VROUWELIJKE KUNSTENAARS EN SCHEPPENDE KUNSTENAARS	5
VAARDIGHEDEN VOOR VIRTUALISATIE	6
CONCLUSIE	7

INLEIDING

Het DigiKommune-project heeft tot doel vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen training te geven die hen de nodige vaardigheden bijbrengt om hun bedrijf online te ondersteunen en uit te bouwen via virtualisatie en digitale competentie. DigiKommune is gestart in juni 2021 en loopt voor 24 maanden. Het wordt gesteund door het Erasmus+ programma van de Europese Commissie en wordt uitgevoerd door vijf partnerorganisaties uit Italië, Nederland, Polen en het Verenigd Koninkrijk.

Wereldwijd zijn de kunst en culturele sectoren zwaar getroffen door de Covid-19-pandemie, waarbij de sector te maken kreeg met een enorme daling van inkomsten tijdens de lockdowns en veel mensen als gevolg daarvan met ontslag werden bedreigd. Met name vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen hebben tijdens de pandemie te maken gekregen met een verlies aan omzet en inkomen. Vrouwen in de sector werden geconfronteerd met een "dubbel nadeel" als gevolg van schadelijke genderstereotypen en vooroordelen. Zo kregen veel vrouwen tijdens de pandemie bijvoorbeeld te maken met extra zorgtaken, aangezien scholen gesloten waren en mensen gevraagd werden thuis te werken.

Een ander gevolg van de Covid-19 pandemie is dat ondernemers gedwongen werden hun activiteiten online te verplaatsen (door sluitingen van tentoonstellingen, theaters, winkels en alle niet-essentiële activiteiten). De noodzaak om zich in korte tijd aan te passen aan de onlinemarkt heeft veel vrouwelijke creatievelingen en kunstenaars economisch inactief gemaakt, met als gevolg dat zij in hun levensonderhoud worden bedreigd. Aangezien veel bedrijven in de kunst- en culturele sector bestaan uit eenmanszaken of KMO's, beschikken velen niet over de vaardigheden, de tijd en het geld om hun werk met succes online te verplaatsen (virtualisering).

Het onderzoek dat heeft bijgedragen tot het ontstaan van de DigiKommune Europese Covid-19 Portfolio van Vaardigheden en de nationale Covid-19 portfolio van vaardigheden van elk partnerland, biedt een momentopname van de impact van Covid-19 op de kunstsector en de genderdynamiek met betrekking tot vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen. Het geeft ook een overzicht van de vaardigheden die vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen nodig hebben om hun bedrijven met succes te virtualiseren.



COVID-19 EN DE KUNSTEN

In maart 2020 werd Covid-19 officieel bestempeld als een "wereldwijde pandemie" en gingen landen over de hele wereld op slot om de verspreiding van Covid-19 tegen te gaan. Dit resulteerde in de tijdelijke (vaak leidend tot permanente) sluiting van bedrijven.

In Nederland bijvoorbeeld zag de culturele sector in 2020 een daling van inkomsten van 35%, in vergelijking met 2019. Evenzo bleek uit onderzoek van GUS in Polen dat 64.9% van de culturele bedrijven aangaf dat Covid-19 in het laatste kwartaal van 2020 een negatief effect op hun bedrijf had. Bovendien werd in het VK ongeveer 70% van de werknemers in de kunst- en entertainmentsector met verlof gestuurd in het kader van de regeling van de regering voor het behoud van banen door het coronavirus. Ook in Italië hebben de kunsten, amusement, recreatie en andere dienstenactiviteiten in het eerste kwartaal van 2020 de grootste daling in het groeipercentage gekend, naast de groot- en detailhandel, vervoer en accommodatie- en eetgelegenheden.

Zowel de kwantitatieve als de kwalitatieve gegevens die in alle partnerlanden werden verzameld, wezen erop dat de Covid-19-pandemie een nadelig effect heeft gehad op vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen, alsmede op de sector in zijn geheel. Elk partnerland hield een online enquête met minstens 10 deelnemers en focusgroepen of interviews met minstens vijf vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen. In alle partnerlanden verklaarde ten minste de helft van alle deelnemers tijdens de online-enquête dat hun bedrijf beïnvloed werd door de Covid-19-pandemie.

DE CONTEXT VAN VROUWELIJKE KUNSTENAARS EN CREATIEVELINGEN

Uit het onderzoek van alle partnerlanden is gebleken dat er binnen de kunstsector genderongelijkheden bestaan en dat vrouwen in de sector over het algemeen extra moeilijkheden ondervinden als gevolg van hun geslacht. Er zijn bijvoorbeeld aanwijzingen dat vrouwen in de kunst- en cultuursector te maken hebben met een "glazen plafond", aangezien mannen in vergelijking met vrouwen onevenredig veel leidinggevende en managementfuncties in de sector bekleden. In Nederland is de meerderheid van de kunststudenten in het hoger onderwijs vrouw, maar de meerderheid van de werkenden in de sector is man.

Daarnaast blijkt uit onderzoek in 2016 in Polen dat vrouwen in de cultuur, entertainment en recreatie 89% van de salarissen van hun mannelijke tegenhangers ontvingen. Zoals aangegeven, er is een gebrek aan vrouwen in leidinggevende functies binnen verschillende aspecten van de sector. In het Verenigd Koninkrijk bijvoorbeeld is slechts 16% van de filmmakers vrouw en wordt 28% van alle televisieafleveringen geschreven door vrouwen. Ook in Italië zijn vrouwen ondervertegenwoordigd in belangrijke creatieve functies.

Uit het onderzoek is naar voren gekomen dat de Covid-19-pandemie eerder bestaande genderproblemen heeft verergerd, aangezien vrouwen werden opgezadeld met extra zorgtaken. Dit kwam tot uiting in de gesprekken met de focusgroepen, waar veel vrouwen verklaarden dat ze geen tijd of mogelijkheid hadden om te virtualiseren vanwege de pandemie en de zorg voor hun kinderen, omdat scholen gesloten waren.



VAARDIGHEDEN VOOR VIRTUALISATIE

In de deskresearchfase van het project kwam duidelijk naar voren dat kunst- en cultuurbedrijven die tijdens de pandemie inkomsten konden blijven genereren, bedrijven waren die zich hadden aangepast aan online levering. Volgens DEN zagen Nederlandse musea in 2020 bijvoorbeeld een grotere betrokkenheid van internationale bezoekers als gevolg van succesvolle virtualisering.

In Polen verzorgt StartUP ondernemerschapstrainingen op het gebied van sociale-media marketing en planning voor creatievelingen. Deze training weerspiegelt de vraag van vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen naar training op het gebied van informatie- en digitale geletterdheid. Dit was ook een veelvoorkomend thema tijdens de gesprekken in de focusgroepen, met name wat betreft sociale media en digitale geletterdheid.

Bijkomend is in Italië Her Clique een online platform gewijd aan de promotie van vrouwelijke kunstenaars. De bedoeling is om vrouwelijke kunst te promoten door deze online toegankelijker en zichtbaarder te maken. Hieruit blijkt het belang van virtualisering voor vrouwelijke kunstenaars, vooral met betrekking tot vaardigheden als samenwerking en communicatie.

In het kader van het kwantitatieve onderzoek (via focusgroepen en online enquêtes) gaven vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen hun mening over de vaardigheden die nodig zijn om te virtualiseren. De volgende harde en zachte vaardigheden werden in alle partnerlanden als het belangrijkste beschouwd voor het virtualisatieproces:

- Communicatie
- Veiligheid
- Problemen oplossen
- Informatie- en gegevenskennis
- Samenwerking
- Communicatie en samenwerking
- Zelfwerkzaamheid
- Pro activiteit
- Wendbaarheid
- Creatie van digitale inhoud

CONCLUSIE

Al het onderzoek dat in het kader van de vaardigheden portefeuille in elk partnerland is uitgevoerd, vormt de basis voor de voortzetting van het DigiKommune-project. Het levert de achtergrondinformatie voor de ontwikkeling van de toekomstige trainingsprogramma's en activiteiten en het zal worden gebruikt om de inhoud van de training voor vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen te beïnvloeden.

Aangezien elke partner online enquêtes en focusgroepen heeft gehouden met vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen, hebben we een algemeen inzicht in de vaardigheidskloof waarmee vrouwelijke creatievelingen te maken hebben. Daarom zal de toekomstige training worden afgestemd op de behoeften en eisen van vrouwelijke kunstenaars en creatievelingen.



PARTNERS



COÖRDINATOR

Inova Consultancy (Verenigd Koninkrijk)

<http://www.inovaconsult.com>



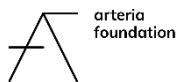
CESIE (Italië)

<http://www.cesie.org>



Inova Aspire (Nederland)

<http://www.inoaspire.com>



Fundacja ARTeria (Polen)

<http://fundacja-arteria.org/>



L'Albero Associazione Culturale (Italië)

<http://www.lalbero.org/>



DIGI*Kommune*

