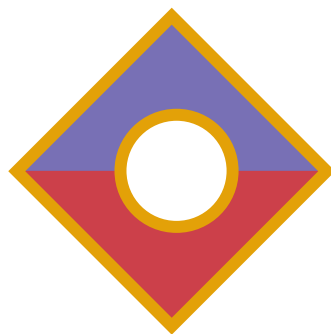
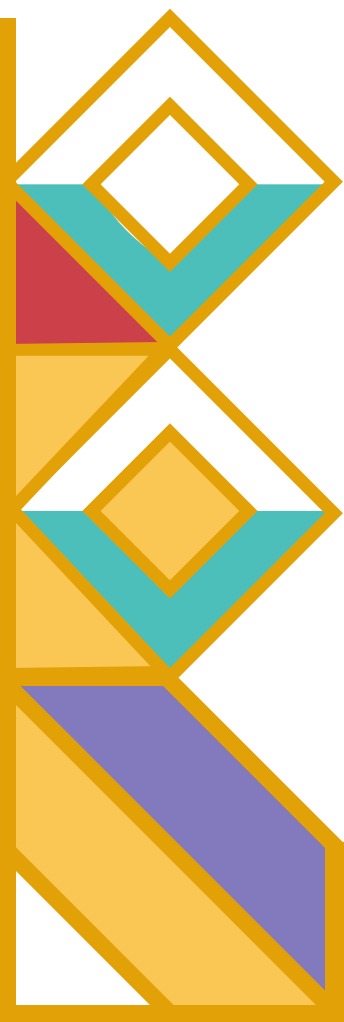


KULTURNO NASLJEĐE I KREATIVNOST

WBCHIL
#CC4WBs



Publikacija **KULTURNO NASLJEĐE I KREATIVNOST** pruža pregled uspješnih inicijativa i rezultata projekta WBCHIL. Kroz odabrane studije slučaja i detaljnu analizu programa Heritage & Creativity Learning Lab, publikacija pruža uvide u razvoj tematskih projekata, kao i praktična znanja stečena kroz projekat.

Predstavljajući razvojne procese projekata i primjere dobre prakse, Publikacija nudi korisne informacije stručnjacima u oblasti kulturne baštine i kreativnih industrija, pružajući im praktična znanja primjenjiva u regionu Zapadnog Balkana, ali i šire. Cilj Publikacije je da doprinese osnaživanju stručnjaka i organizacija u sektoru kulture, kao i da podstakne dodatnu afirmaciju vrijednosti kulturne baštine, njen održivi razvoj i kreativnu primjenu u savremenom kontekstu.

Sadržaj:

Timeline 04

WBChil 06

Tematski projekti 10

Demokratizacija podvodne kulturne baštine kroz virtuelnu stvarnost i gejming 11

Green Lining 12

Beotura 13

Common Thread 14

Kulturne i kreativne industrije i baština 15

Ilirski ratnik iz Neuma 16

Legende oživljene kroz kulturnu valorizaciju 17

Permafrost 20

O BAŠTINI IZNOVA: Kako oblikovati industriju na grnčarskom točku 21

Interaktivne internet bajke 22

Peraški pasoš 23

Geo_cultureMNE 24

Ljepota tradicije i turistička vrijednost 25

Vječiti odjeci: Bilježenje kulturne baštine Kotora kroz savremeni objektiv 26

Mentori 30

Samit 42

Dan 1 46

Dan 2 50

Dan 3 54

Finalni dan 58

Mentorstvo 60

Heritage Innovation & Collaboration Inkubator 61

Mentorski program 61

WBCHIL Sessions 64

Radionice i podrška 67

Javne prezentacije tematskih projekata 70

Peraški pasoš 72

Geo_cultureMNE 76

Interaktivne internet bajke 80

O BAŠTINI IZNOVA: Kako oblikovati industriju na grnčarskom točku 84

WBChil tim 90

Impresum 92

Timeline

Projekat **WBCHIL** - *Western Balkans Cultural Heritage Innovation Lab* (Inovativna laboratorija u oblasti kulturnog nasljeđa Zapadnog Balkana), zajednička je inicijativa Fondacije Don Branko Sbutega (Međunarodni festival KotorArt) i *SHARE Fondacije*, kao dio zajedničkog Cultural Heritage Innovation Lab programa.

Projekat **WBCHIL** podržao je British Council kroz grant šemu "Laboratorije za učenje u oblasti kulture i kreativnih industrija" kao dio projekta "**Kultura i kreativnost za Zapadni Balkan**" (**CC4WBs**). Projekat CC4WBs finansira Evropska unija, sa ciljem unaprijeđenja dijaloga na Zapadnom Balkanu kroz jačanje kulturnih i kreativnih sektora radi postizanja povećanog društveno-ekonomskog uticaja.



Ideja

Cilj **WBCHIL**-a je da kroz razvoj novih vještina, umrežavanje, razmjenu iskustava i praktično sticanje znanja ojača kapacitete stručnjaka i organizacija iz oblasti kulturnih i kreativnih industrija i kulturne baštine u regionu Zapadnog Balkana. Projekat želi da doprinese većem kvalitetu kulturne produkcije i održivijem pristupu upravljanju kulturnom baštinom.

Koncept **WBCHIL**-a se sastoji od tri ključne grupe aktivnosti:

- 1. Istraživanje** – aktivnosti koje povezuju profesionalce iz oblasti kulture i kreativnih industrija kroz razmjenu znanja i iskustava. Ovaj segment obuhvatio je Otvoreni poziv za tematske projekte koji integrišu i aktivno povezuju kulturnu baštinu sa kulturnim i kreativnim industrijama, kao i realizaciju regionalnog samita Heritage & Creativity.
- 2. Inkubacija i eksperimentisanje** – aktivnosti usmjerene na podršku i razvoj novih kreativnih ideja kroz praktične radionice, mentorski rad, razvoj menadžerskih i preduzetničkih vještina, učenje o novim tehnologijama i izgradnju profesionalnih mreža. Realizuju se kroz specijalizovani program Heritage Innovation & Collaboration Inkubator.
- 3. Akceleracija** – aktivnosti koje povećavaju vidljivost, dostupnost i kvalitet tematskih projekata kroz javne prezentacije, testiranja ideja i izdavanje publikacije Cultural Heritage & Creativity, čime se podržava razvoj snažnijeg i vidljivijeg kreativnog sektora u regionu.

Otvoreni poziv

Otvoreni poziv za tematske projekte **WBCHIL** bio je objavljen uz intenzivnu promociju, koristeći široku mrežu lokalnih, nacionalnih i regionalnih medija, kao i direktne kontakte sa potencijalno zainteresovanim organizacijama na Zapadnom Balkanu. Odaziv je premašio očekivanja, te je zbog velikog broja kvalitetnih prijava izabrano *14 finalista*, više nego što je inicijalno planirano. Ova odluka omogućila je uključivanje većeg broja učesnika u okviru samita Heritage & Creativity, doprinoseći bogatijoj razmjeni ideja i stvaranju novih saradnji u oblasti kulturne baštine i kreativnih industrija.



Samit Heritage&Creativity

Samit Heritage & Creativity održan je u Kotoru od 1. do 4. februara 2024. godine, okupivši profesionalce aktivne u oblasti kulturnog nasljeđa, kulturnog turizma i kreativnih industrija, predstavnike akademske zajednice, javnog sektora i privrede. Tokom četiri dana, učesnici su imali priliku da kroz predavanja, diskusije i mentorske sesije unaprijede preduzetničke vještine i steknu nova znanja, važna za razvoj održivih poslovnih modela zasnovanih na kulturnoj baštini.

Samit je okupio preko 370 učesnika, uključujući 26 stručnjaka, 22 predstavnika projektnih timova, predstavnike Opštine Kotor, OJU Muzeji Kotor, Kulturnog centra „Nikola Đurković“, Britanskog savjeta, UNESCO-a i druge zainteresovane pojedince i organizacije. Posebnu pažnju privukla je izložba „IMAGINE BOKA: AI-generisano istraživanje alternativnih istorija“, bazirana na primjeni vještačke inteligencije. Događaj je realizovan uz infrastrukturnu podršku Opštine Kotor i Ministarstva kulture i medija Crne Gore, te medijsku podršku Radio-televizije Crne Gore.



Aktivnosti Samita

Samit je otvoren svečanom ceremonijom u kinu „Boka“, uz obraćanja visokih predstavnika Evropske unije, Britanskog savjeta, Ministarstva kulture i medija Crne Gore, UNESCO-a, Ambasade Italije i Opštine Kotor. Nakon uvodnih obraćanja uslijedila je prezentacija odabranih tematskih projekata, kao i predavanje Vladimira Trkulje, eksperta UNICEF-a, o principima digitalne transformacije. Prvog dana realizovan je i neformalni dio programa, uključujući obilazak Starog grada i speed dating sesiju između finalista i mentora.

Drugog i trećeg dana održane su stručne radionice, diskusije i predavanja na teme preduzetništva, digitalnih inovacija, primjene savremenih tehnologija u kulturnom nasljeđu i razvoja kreativnih industrija. Program je uključivao i slobodno vrijeme za konsultacije s mentorima, timski rad i neformalne aktivnosti.

Posljednjeg dana Samita održana je finalna prezentacija tematskih projekata pred stručnim žirijem u sastavu: Danilo Krivokapić, Sara Mandić, Vladimir Trkulja, Jelena Pavićević i Tomislav Novačić. Ocjenjivani su kvalitet poslovnog modela, inovativnost, izvodljivost, uticaj na zajednicu i životnu sredinu, te ukupan kvalitet prezentacije. Od 14 predstavljenih projekata odabrano je šest pobjedničkih timova koji su nastavili učešće u Heritage Innovation & Collaboration Inkubatoru.

Heritage Innovation & Collaboration Inkubator

Program mentorsko-edukativne podrške, Heritage Innovation & Collaboration Inkubator, realizovan je od marta do oktobra 2024. godine, s ciljem razvoja stručnih znanja, preduzetničkih vještina i inovativnih ideja zasnovanih na kulturnoj baštini. Kroz specijalizovane radionice, individualni mentorski rad i događaje umrežavanja, Inkubator je pružio podršku odabranim timovima za razvoj održivih i inovativnih poslovnih modela, kao i mogućnost predstavljanja tematskih projekata stručnoj i široj javnosti.



Mentorski program i podrška

U okviru Inkubatora realizovan je personalizovani mentorski program u kojem su timovi radili sa iskusnim stručnjacima. Mentori su odabrani na osnovu specifičnih potreba svakog projekta: razvoj poslovnih modela, izgradnja kapaciteta, definisanje proizvoda i primjena digitalnih tehnologija. Mentorske sesije održavane su online i uživo, a obuhvatale su i stručne posjete i susrete sa relevantnim organizacijama kao što su Nova Iskra, Srpska gejming asocijacija i kolektiv Blatobran iz Srbije.

Radionice i događaj umrežavanja za odabrane tematske projekte

Aktivnost je realizovana je u saradnji sa **Fluid Dizajn Forumom** od 19. do 22. aprila 2024. godine na **Cetinju**. Događaj je obuhvatio radionice, mentorske sesije i javne prezentacije projekata, kao i bogat edukativni program usmjeren na teme održivosti, savremenih tehnika pripovijedanja, kreativnosti i inovacija. Učešće na ovom događaju omogućilo je timovima dodatnu razmjenu iskustava, pristup širim mrežama profesionalaca i uspostavljanje saradnji koje prevazilaze okvire projekta.

Javne prezentacije

U okviru Inkubatora, timovi su predstavili svoje projekte stručnoj i široj javnosti tokom Međunarodnog festivala KotorArtu avgustu 2024. godine. Posebno zapažene aktivnosti bile su tematske ekskurzije u Perastu (projekat Peraški pasoš) i Prčanju (projekat Geo_cultureMNE), gdje su posjetioci imali priliku da kroz praktično iskustvo upoznaju projekte i inovativne ideje timova. Finalna javna prezentacija projekta Interaktivne internet bajke održana je u novembru 2024. godine u Beogradu, u hibridnom formatu, omogućavajući dodatno testiranje ideja i dobijanje povratnih reakcija od publike.

Online

Januar
2024

Kotor

Februar
2024

Beograd
Online

Mart -
Oktobar
2024

Perast
Kotor

August
Novembar
2024

WBCHIL

WBCHIL - Western Balkans Cultural Heritage Innovation Lab (Laboratorija za inovacije u kulturnoj baštini Zapadnog Balkana), zajednička je inicijativa KotorArta i SHARE Fondacije posvećena jačanju kapaciteta u oblasti kulturne baštine i kreativnih industrija na Zapadnom Balkanu.

Projekat WBCHIL podržava Britanski savjet kroz grant šemu „Laboratorija za učenje u oblasti kulture i kreativnih industrija“ u okviru projekta „Kultura i kreativnost za Zapadni Balkan“ (CC4WBs). CC4WBs je projekat koji finansira Evropska unija s ciljem unaprijeđenja dijaloga na Zapadnom Balkanu kroz jačanje kulturnih i kreativnih sektora, kako bi se postigao veći društveni i ekonomski uticaj.

WBCHIL se fokusira na jačanje kapaciteta i unaprijeđenje djelovanja u oblasti kulturne baštine i kulturnih i kreativnih industrija na Zapadnom Balkanu. Kroz podržavanje projekata i inicijativa zasnovanih na kulturnoj baštini, i kroz aktivnosti usmjerene na razvoj vještina, uvezivanje, razmjenu znanja i sticanje profesionalnog iskustva, projekat ima za cilj da unaprijedi nivo i kvalitet kulturne produkcije i kvalitet održivog upravljanja kulturnom baštinom na Zapadnom Balkanu.

Tokom 2023. i 2024. godine, WBCHIL je realizovao prvi probni godišnji ciklus podrške, koji se sastojao od sljedećih aktivnosti:

- Otvoreni poziv za tematske projekte iz regiona Zapadnog Balkana, koji povezuju kulturnu baštinu sa kreativnim industrijama (decembar 2023 - januar 2024);

- Selekcija finalista Otvorenog poziva (januar 2024);
- Samit Heritage & Creativity u Kotoru - intenzivni obrazovni program na kojem su učestvovali finalisti, mentori i zainteresovana javnost. Samit je pružio mogućnost brzog sticanja specifičnih vještina i novih znanja za unaprijeđenja odabranih tematskih projekata (februar 2024);
- Odabir pobjedničkih projekata od strane stručnog žirija na osnovu javnih prezentacija tokom posljednjeg dana Samita (februar 2024);
- Heritage Innovation & Collaboration Inkubator za pobjedničke projekte (mart - novembar 2024), koji uključuje:
 - prilagođeni mentorski program za sticanje konkretnih znanja i vještina;
 - radionice za razvoj preduzetničkih i poslovnih vještina;
 - studijske posjete namjenjene sticanju tehničkih i inovativnih znanja i umrežavanju sa zajednicom (april - novembar 2024);
- Javne prezentacije odabranih projekata (avgust - novembar 2024);
- Pripremu i izdavanje Publikacije Cultural Heritage & Creativity, u kojoj će kroz predstavljanje WBCHIL-a i studije slučaja biti predstavljeni rezultati ovog godišnjeg ciklusa podrške (oktobar 2024 - mart 2025).



“

Ono što nas može održati je solidarnost i zajedništvo, a kreativna industrija zaista podrazumijeva određeni timski rad, određeno zajedništvo ljudi koji razmišljaju o vremenu u kojem živimo iz perspektive njegovih izazova i koji imaju snagu upravo svojom kreativnošću da odgovore na te izazove i naprave korak naprijed.

Dubravka Vrgoč (WBCHIL mentor)

”



TEMATSKI PROJEKTI

Demokratizacija podvodne kulturne baštine kroz virtuelnu stvarnost i gejming



Posljednje dvije decenije pokazale su rastuće prepoznavanje važnosti očuvanja podvodnih lokaliteta kulturne baštine koji imaju ogroman historijski i kulturni značaj. Ipak, upravljanje i očuvanje ovih podvodnih kulturnih dobara predstavlja jedinstvene izazove zbog njihove nedostupnosti i osjetljivosti. Istovremeno, napredak tehnologije, posebno digitalnih tehnika dokumentacije u 3D formatu, virtuelne realnosti (VR) i gejminga, otvorio je nove mogućnosti za iskustveno učenje, prenošenje historijskih priča i uključivanje javnosti u njihovu zaštitu. Projekat „DemoUCH“ ima za cilj da ostvari značajan uticaj na očuvanje kulturne baštine podstičući učešće kreativnih industrija. Kreiranje imerzivne VR platforme omogućiće raznovrsnoj publici da virtuelno istražuje i uči o podvodnim lokalitetima kulturne baštine. Interaktivni

gejming elementi emocionalno će angažovati korisnike i olakšati im dublje razumijevanje historijskog značaja, kulturnog konteksta i izazova povezanih sa očuvanjem podvodne kulturne baštine. Digitalizacija i dokumentacija podvodnih lokaliteta kulturne baštine omogućiće kreiranje digitalnih blizanaca, što će doprinijeti preciznom predstavljanju, praćenju i sprječavanju daljeg propadanja.

Projektni tim:

Darko Kovačević je fokusiran na razvoj i sprovođenje različitih politika vezanih za podvodnu kulturnu baštinu. Tokom posljednje decenije, kao saradnik različitih institucija, bio je uključen u brojne vodeće istraživačke projekte širom Mediterana. Projekti uključuju četvorogodišnje istraživanje aleksandrijske obale u okviru misije HIAMAS u Egiptu, iskopavanje mikenskog brodoloma kod ostrva Poros, istraživačke kampanje kod ostrva Fornoi u Grčkoj i različite podvodno-arheološke projekte u Turskoj, Libanu, Izraelu i Hrvatskoj.

Na Malti je radio na implementaciji inovativnog sistema podvodnog muzeja i na razvoju jedinice za upravljanje podvodnom kulturnom baštinom. Kao stručni saradnik, kroz implementaciju prekograničnog IPA projekta WRECKS4ALL, učestvovao je u osnivanju Laboratorije za pomorsku arheologiju na Univerzitetu Crne Gore.

Green Lining



Projekat Green Lining ima za cilj da otpad pretvori u umjetnost, kroz aktivnosti u okviru brenda Plastik Fantastik. Ključni principi projekta su recikliranje i „upcycling“ (kreativna ponovna upotreba), s ciljem da inspiriše ljude da prepoznaju vrijednost i potencijal predmeta koji se često lako odbacuju. Posebnost projekta leži u njegovoj posvećenosti održivosti i inkluzivnosti, pružajući svima, bez obzira na njihovu pozadinu ili okolnosti, priliku da se uključe u održivi umjetnički pokret. Nove ideje i kreativni pristupi uvijek su dobrodošli. Paleta proizvoda obuhvataće nakit od recikliranih materijala i atraktivne umjetničke kreacije koje pričaju priču o transformaciji i obnovi, ali i o istoriji Crne Gore. U realizaciji ideja koristiće se 3D dizajn, tehnologija 3D štampe, prerada plastike i kreativnost, s ciljem stvaranja korisnih, lijepih i jedinstvenih proizvoda nastalih u potpunosti u Crnoj Gori.

Projektni tim:

Aleksandra Simoni, izvršna direktorka, PR & Marketing, specijalista političkih nauka sa osjećajem za razvoj proizvoda.

Milislav Đuričković, specijalista za digitalne mreže - pokazao kao veoma uspješan trend setter na polju društvenih mreža, posebno Tik Toka, početnik je i u programiranju.

Jovana Damjanović, novinarka, aktivistkinja i sjajan prijatelj - profesionalno se bavi novinarstvom, privatno je feministkinja i trenutno je učesnica projekta UNDP-a u Crnoj Gori.

Mire Simoni, muza - baka, jednostavno vitalan dio tima kojoj dugujem sve.

Beotura



Beotura sa svojom vodećom ponudom – „Definitivni vodič kroz istoriju Beograda“ – pruža jedinstvenu vrijednost potencijalnim klijentima u poređenju sa postojećim rješenjima. Ova kritička dekonstrukcija istorijskih narativa ima potencijal da podigne svijest o praksama sjećanja, zajedničkoj istoriji i vrijednostima, što može ojačati osjećaj zajedništva i prevazići nacionalne razlike.

Obrazovni sektor pokazuje rastući interes za integraciju informacionih tehnologija (IT) u nastavne procese, a aplikacije koje nude istorijski i kulturni sadržaj izvrsno se uklapaju u nove trendove. Obrazovne aplikacije, posebno one koje omogućavaju interaktivno i iskustveno učenje, pružaju nastavnicima praktičan alat za aktivno-

sti direktno na terenu. Takođe, uočava se veliki potencijal osporenih istorijskih lokacija kao prostora za nastavu, učenje i promociju društvene i istorijske pravde.

Projektni tim:

Tokom posljednje tri godine tim je posvećeno radio na razvoju Beoture. U tom periodu fokus je bio na istraživanju, razvoju i testiranju ideje kako bi aplikacija bila što praktičnija i pristupačnija korisnicima. Kreiran je inicijalni prototip aplikacije koji prikazuje osnovne funkcionalnosti i dizajnerska rješenja, a potom je testiran sa korisnicima u školskom okruženju. Ovaj pristup omogućio je prikupljanje korisnih povratnih informacija, dobio je pozitivne reakcije i uvjerio tim u potencijal uspješnog lansiranja aplikacije na tržište.

Hana Šuica odgovorna je za vizualni i digitalni dio aplikacije, kao i društvene mreže, dok **Andrija** radi na održavanju aplikacije i sajta sa IT strane.



„Common Thread“ stvara održivu i kreativnu priču, oživljavajući tradicionalno tekstilno zanatstvo u živopisnom okruženju Podgore na Žabljaku. Osmišljen za mlade ljude zainteresovane za umjetnost, zanate i dizajn, ovaj projekat ima za cilj da očuva kulturnu baštinu, istovremeno podstičući kreativnost unutar prvog ekosela u Crnoj Gori. Kroz primjenu modernih tehnika na tradicionalnim materijalima, projekat povezuje tradiciju i inovacije. Putem tafting kampa, saradnje sa lokalnim proizvođačima i kreiranja prototipova tradicionalnih suvenira, „Common Thread“ kombinuje praktično učenje sa održivim pristupom. Učesnici će imati priliku da se upoznaju s cjelokupnim procesom proizvodnje vune, što će im omogućiti bolje razumijevanje ekološkog i kulturnog značaja ovog zanata. Kako bi ostavio trajan uticaj, projekat uključuje edukativni set koji dokumentuje cijeli kreativni proces, osiguravajući da se njegovo nasljeđe proširi izvan okvira tafting ramova, obogaćujući kulturni i ekonomski pejzaž Žabljaka.

Projektni tim:

Projektni tim čine **Marijana Janković** i **Mina Kaljević**, koje su svojim velikim iskustvom i zajedničkom strašću prema taftingu udružile snage kako bi stvorile platformu za kreativno djelovanje. Marijana i Mina, kombinujući vještine iz oblasti vizuelne umjetnosti i zanatstva, kreiraju jedinstvene vunene komade koji prevazilaze tradicionalne okvire. Vođene zajedničkom vizijom spajanja tradicije sa savremenim pristupima, njihov tim nije posvećen samo izradi proizvoda, već i stvaranju umjetničkog izraza i emocija koje doprinose novom doživljaju kulturnog nasljeđa.



Projekat je iniciran s ciljem da doprinese daljem razvoju, osnaživanju i održivosti ideje Društva za kulturni razvoj „Bauo“ iz Petrovca na Moru, koja podrazumijeva realizaciju međunarodne konferencije „Kulturne i kreativne industrije & baština“. Konferencija okuplja različite aktere jednom godišnje, stvarajući jedinstvenu priliku za umrežavanje i zajedničko promišljanje o temama kojima se inače ne bave zajedno. Među učesnicima su akademski radnici, istraživači i naučnici iz oblasti humanistike i baštine, kao i umjetnici, ali i stručnjaci iz dizajna, medija, gejmng industrije, ICT sektora, marketinga, turizma, finansija, biznisa itd. Projekat nastoji da osnaži održivost konferencije, proširi njenu međunarodnu prepoznatljivost i omogući objavljivanje zbornika radova, što bi bilo veoma korisno za sve koji se profesionalno bave kulturnim i kreativnim industrijama, jer ovakvih publikacija kod nas trenutno nema.

Projektni tim:

Dušan Medin, arheolog, menadžer u kulturi, doktorand arheologije. Saradnik je u nastavi na Fakultetu za kulturu i turizam UDG i izvršni direktor Društva za kulturni razvoj „Bauo“ iz Petrovca na Moru. Bavi se istraživačkim radom u kulturi i baštini, (ko)autor je više knjiga i članaka, urednik desetina knjiga, kustos izložbi.

Ivana Kurtović, profesorka razredne nastave, magistrantkinja inkluzivnog obrazovanja. Direktorica je Osnovne škole „Mirko Srzentić“ u Petrovcu na Moru. Aktivna je i u NVO „Eduteka“ iz Budve i Društvu za kulturni razvoj „Bauo“. Inicirala je i koordinirala brojnim projektima koji se tiču djece, mladih, kulturne baštine, edukacije i inovacija.

Ilirski ratnik iz Neuma



„Ilirski ratnik“ iz Neuma želi da njegova priča bude ispričana jer, kako se kaže, „najmoćnije osobe na svijetu su oni koji pričaju priče“. Ovaj ilirski ratnik bio je dio ratničke aristokratije svoga vremena, a njegov grob iz V vijeka prije nove ere pronađen je u Vranjevu selu kod Neuma, na mjestu preko kojeg danas prolazi magistralni put. Arheolozi Zavoda za zaštitu kulturno-istorijske baštine HNK iz Mostara doslovno su spasili ovaj značajni lokalitet od uništenja. Ratnik je sahranjen s bogatim grobnim priložima – raskošnom ratničkom opremom koja svjedoči o njegovom moćnom i uglednom društvenom položaju.

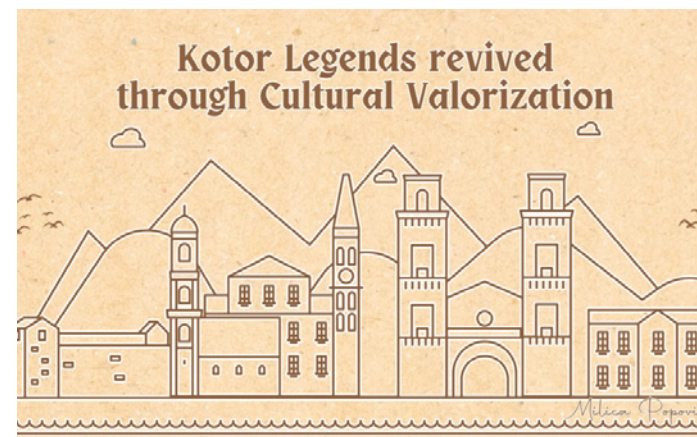
Priča „Ilirskog ratnika“ danas bi, uz pomoć digitalnih tehnologija, storytellinga i interaktivnog pristupa, mogla doprinijeti da se složeni istorijski događaji predstave na manje apstraktan način. Korištenjem savremenih alata, lokalitet bi mogao privući više posjetilaca, povećati svoju vidljivost i razumijevanje, i značajno doprinijeti razvoju kulturnog turizma u gradu sunca i mora.

Projektni tim:

Ivanka Miličević-Capek, mr. sc. arheologije i dipl. etnologinja, direktorica Zavoda za zaštitu kulturno-istorijskog nasljeđa Hercegovačko-neretvanske županije Mostar. Predavala je više predmeta iz oblasti arheologije i istorije umjetnosti na Sveučilištu u Mostaru. Autorka je brojnih stručnih i naučnih radova, te učesnica niza istraživačkih projekata, naučnih skupova i konferencija.

Dijana Krešić Prskalo, stručna saradnica za arheologiju Zavoda za zaštitu kulturno-istorijskog nasljeđa Hercegovačko-neretvanske županije Mostar. Aktivistkinja je, članica folklornog ansambla, voditeljica arheoloških radionica za djecu i učesnica brojnih projekata iz oblasti arheologije, muzeologije i turizma.

Legende oživljene kroz kulturnu valorizaciju



„Legende oživljene kroz kulturnu valorizaciju“ pozivaju na jedinstveno putovanje u srce Kotora. Ovaj inspirativni projekat istražuje i prezentuje mitove i lokalne legende kroz impresivna multimedijalna iskustva, izložbe i obrazovne programe. Putem digitalnih sadržaja priče ponovo oživljavaju, podstiču saradnju među ljudima i povezuju zajednicu. Cilj je revitalizacija i promocija bogatog kulturnog nasljeđa Kotora, podizanje svijesti o njegovom značaju, kao i podsticanje međukulturne razmjene kroz upoznavanje sa legendama iz gradova u okruženju. Ovaj projekat doprinosi očuvanju i slavljenju Kotora kao istinskog kulturnog bisera.

Projektni tim:

Milica Popović, iz Kotora, Crna Gora, je iskusni marketinški stručnjak i stručnjak za kulturni menadžment sa dubokim smislom za kreativnost. Zahvaljujući svom raznolikom iskustvu u pomorskom menadžmentu i informacionim tehnologijama, uspješno povezuje tehničke vještine sa kreativnim idejama. Kao savjetnik za marketing u Kulturnom centru „Nikola Đurković“, predvodila je kreiranje upečatljivih digitalnih kampanja, značajno unaprijedivši prisustvo ove institucije na internetu. Posebno se ističe njena stručnost u upravljanju EU projektima, gdje je kombinovala svoje organizacione sposobnosti i poznavanje kulturne baštine, ostavljajući vidljiv trag na kreativni i kulturni pejzaž Kotora.



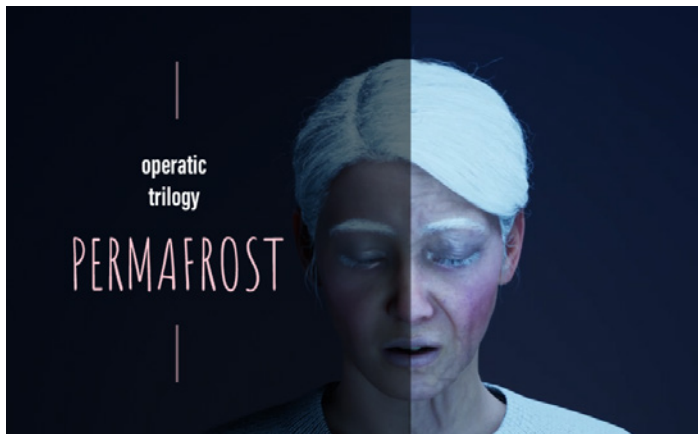
“

Kulturna baština ne treba da bude samo deo muzeja, galerija i mesta gde im se divimo a ne možemo da učestvujemo u njima. Mislim da su projekti, kao što je ovaj, zapravo jako važni zato što daju platformu grassroots inicijativama da testiraju, pilotiraju svoje ideje i da pokušaju da ih plasiraju kao projekte kulturne baštine.

Katarina Ejodus (WBCHIL mentor)

”

Permafrost



Operska trilogija „Permafrost“ interdisciplinarni je projekat kompozitorke Olge Janković, koji spajanjem novih tehnologija i savremene umjetnosti, kao i okretanjem ka nematerijalnom kulturnom naslijeđu u muzici i scenskoj umjetnosti, teži ka transformaciji operskog žanra i popularizaciji savremene umjetnosti na Zapadnom Balkanu.

„Permafrost“ (engleska kovanica, od permanent i frost, označava trajno zamrznuti sloj tla) sastoji se od tri kamerne opere i bavi se svim onim velikim pitanjima koja često izbjegavamo i ignorišemo, temama koje ostaju „zakopane“ i „zamrznute“ u našoj svijesti, baš kao sloj permafrosta. Trilogija poziva na iskrenost, otvorenost i hrabrost da se suočimo sa vječitim dilemama društva, ali i nas samih. Projekat je poseban i po tome što prvi put u savremenoj umjetničkoj muzici na Zapadnom Balkanu primjenjuje Unreal Engine i aplikaciju MetaHuman Creator, koju je kreirao srpski studio 3Lateral (Epic Games).

Ove tehnologije koriste se ne samo za stvaranje proširene digitalne scenografije (augmented scenography), već i za kreiranje digitalnih likova – ravnopravnih učesnika operskog izvođenja.

Projektni tim:

Olga Janković je kompozitorka širokog spektra interesovanja i vještina u oblasti kreativnih industrija. Trenutno završava doktorat iz oblasti savremene umjetničke muzike na Fakultetu muzičke umjetnosti (FMU) u Beogradu. Autorka je muzike za eksperimentalne performanse i interdisciplinarnе projekte, kao i za filmove i video-igre. Oko sebe je okupila tim profesionalaca, umjetnika i kreativaca iz različitih oblasti, sa ciljem da zajedno doprinesu razvoju uzbudljivije, otvorenije i savremenije umjetničke scene, realizujući kvalitetne i inspirativne ideje. Olga je trenutno angažovana na FMU u Beogradu kao istraživač-pripravnik na odsjeku za kompoziciju, gdje radi na trilogiji „Permafrost“ i na CGA video-operi „It Will Rain“.

O BAŠTINI IZNOVA: Kako oblikovati industriju na grnčarskom točku



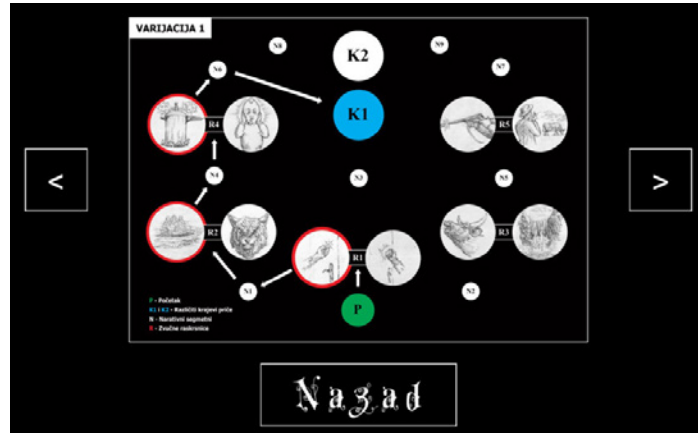
Glina je jednostavan materijal čija upotreba seže u daleku prošlost, čineći ga sastavnim dijelom različitih tradicija i kultura. Osnovna ideja projekta jeste da se pokrene grnčarski točak kako bi se istražio kreativni, kulturni i industrijski potencijal lokalne baštine. Grnčarstvo ima moć da oživi interesovanje za tradicionalne zanate i posluži kao kreativni medij za promišljanje kulturnog i historijskog potencijala Kotora i njegove okoline.

Projekat obuhvata revitalizaciju starog zanata, edukaciju, demonstracije rada na otvorenom, izložbe, kao i produkciju unikatnih predmeta koji čuvaju tradicionalne vrijednosti zanatske tehnike. Osim toga, projekat istražuje lokalno naslijeđe kroz umjetnički pristup, podstiče grupne kreativne aktivnosti, kao i mogućnosti za samozapošljavanje. Na ovaj način, grnčarstvo istovremeno postaje sredstvo promocije kulturnog naslijeđa, ali i stvaranja novih vrijednosti u zajednici.

Projektni tim:

Petar Martinović zajedno sa suprugom **Evom Molinar** već godinama vodi „Atelje starih zanata“ u Kotoru. Petrov umjetnički rad prepoznatljiv je po unikatnim suvenirima i originalnim radovima od gline, a njegov stvaralački izraz stalno se razvija u novim smjerovima, zbog čega je prepoznat i nagrađivan. **Maja Marović** je istoričarka umjetnosti i nezavisna istraživačica s iskustvom u oblasti kreativnih strategija, copywritinga, content writinga, kao i razvoja kreativnih i edukativnih projekata. Petra i Maju povezuju godine prijateljstva i kreativnih razmjena – ponekad različitih pogleda, ali uvijek uz međusobno razumijevanje – što čini njihov kreativni odnos čvrstim, dinamičnim i efikasnim.

Interaktivne internet bajke



Interaktivne internet bajke biće dostupne na internetu i lako pristupačne svima. Obuhvatiće tradicionalne evropske bajke, poput „Ivice i Marice“, ali i priče iz domaće baštine, kao što je „Baš Čelik“. Korisnici će najprije izabrati jezik, nakon čega će ih, odmah na početku, dočekati dramaturška raskrsnica na kojoj biraju hoće li pratiti tradicionalni narativni tok ili alternativni pristup priči. Bajke neće imati klasičnog naratora koji priča priču djeci, već će biti predstavljene u formi radio-drame u kojoj će glumci tumačiti likove. Trenutni dramaturški algoritam omogućava da se jedna bajka ispriča kroz čak osam različitih verzija priče sa dva moguća završetka. Alternativne verzije nudiće drugačiju perspektivu od klasične podjele uloga, pa će tako, recimo, hrabra princeza moći spasiti princa, a tradicionalnog heroja zamijeniti junak koji je, na primjer, slijep.

Projektni tim:

New Silhouette Studio je organizacija osnovana 2011. godine, koja okuplja naučnike i umjetnike iz različitih kreativnih oblasti. Studio je, između ostalog, kreirao dva filma: „Alea lacta Est“ („Kocka je bačena“) i „Head is not dead“.

Producent **prof. dr Ratko Obradović** suosnivač je studija „Računarska grafika – Animacija u inženjerstvu“ na Fakultetu tehničkih nauka u Novom Sadu. Scenarista i reditelj **Božidar Knežević** dobitnik je Sterijine nagrade za najbolji dramski tekst. Umjetnički direktor **prof. dr Miloš Vujanović** je prestižnih nagrada iz oblasti slikarstva i ilustracije.

Koordinator projekta je **Vuko Martinović**, dugogodišnji televizijski novinar i pisac.

Peraški pasoš



Tokom ljeta kroz Perast svakodnevno prođe više od dvije hiljade turista, od kojih se rijetko ko zadrži duže od nekoliko sati. Cilj projekta je da se bolje iskoristi ovaj potencijal – da se turistima približi grad na zanimljiv način, a ujedno da se iskoristi ekonomska mogućnost koju trenutno pruža nedostatak personalizovanih suvenira.

Ideja bi se realizovala kroz originalnu igru – „lov na blago“ za turiste u prolazu. Na samom ulazu u grad, posjetioci će moći da kupe malu svesku, koja će da služi kao „pasoš“ za njihovu avanturu kroz Perast. U pasošu bi bile unaprijed odštampane izbljedjele slike znamenitosti koje učesnici igre treba da pronađu u gradu. Svaka znamenitost će imati tablu sa ispisanim istorijskim činjenicama i poseban reljef pomoću kojeg bi turisti ostavljali pečat u pasošu. Na ovaj način, grad Perast će dobiti kuriranu istoriju, što bi značajno obogatilo turističku ponudu, a posjetioci bi dobili jedinstvene suvenire ispunjene uspomenama.

Projektni tim:

Projektni tim Peraškog pasoša čine **Kristina Pavlak**, **Ana Georgiev** i **Jovana Vujičić**, grafičke dizajnerke koje su se okupile oko zajedničke ideje inspirisane gradom Perastom. Tokom boravka u Perastu ovog ljeta, pored kuvanja i kupanja, imale su priliku da bolje upoznaju grad, njegovu bogatu istoriju, kulturu i neiskorišćeni turistički potencijal. Njihova želja je da ovim projektom omoguće svakom posjetiocu da istraži i otkrije sve ljepote i tajne koje Perast krije.

Geo_culture MNE



Georeferenciranje lokacija koje su inspirisale djela moderne umjetnosti u Crnoj Gori predstavlja osnovnu ideju ovog projekta. Cilj projekta je povezivanje konkretnih mjesta u fizičkom prostoru sa umjetničkim djelima koja su na njima nastala ili su njima bila inspirisana. Ovim direktnim povezivanjem priroda i kulturno nasljeđe dobijaju dodatni sloj čitanja i razumijevanja. Umjetnička djela postaju nove referentne tačke za doživljavanje predjela, dok pejzaž pruža dublji uvid u umjetničku interpretaciju određenog mjesta. Kako su brojni umjetnici – poput Pera Počeka, Petra Lubarde, Mihaila Vukotića, Mila Milunovića i drugih – bili inspirisani ne samo poznatim gradovima kao što su Cetinje, Ulcinj ili Budva, već i manje poznatim predjelima, ova kulturno-turistička mapa pokriće veliki dio Crne Gore, ne zadržavajući se samo na najpoznatijim lokacijama. Upotrebom digitalnih tehnologija, korisnicima će biti dostupne informacije o konkretnom djelu, njegovom nastanku, mjestu čuvanja, kao i širem kulturnom kontekstu. U perspektivi, kanali distribucije mogu se dodatno nadgrađivati i uvezivati sa drugim aplikacijama i razvijati on-site fizičke forme. Osim

institucija kulture kao držaoca djela partneri na projektu su turističke organizacije i institucije obrazovanja.

Projektni tim:

Projektni tim čine članovi NVU FLUX, organizacije čija je centralna misija unapređenje kulturnih politika u oblasti dizajnerskih praksi, vizuelnih umjetnosti i kulturne baštine. Autorski tim projekta čine: Mirjana Dabović Pejović, istoričarka umjetnosti i viša savjetnica u Narodnom muzeju Crne Gore, Lazar Pejović, umjetnik i profesor na Univerzitetu Crne Gore, i Robert Aleksić, GIS developer i edukator.

Mirjana Dabović Pejović diplomirala je istoriju umjetnosti na Filozofskom fakultetu u Beogradu. Od 2000. godine radi kao kustoskinja u Umjetničkom muzeju Narodnog muzeja Crne Gore, a od 2002. do 2022. godine radila je kao kustoskinja galerije Atelje DADO. Aktivno je angažovana na zaštiti i promociji pokretne kulturne baštine kroz aktivnosti, izložbe i publikacije u saradnji sa brojnim državnim institucijama i NVO sektorom. Od 2012. godine kurirala je brojne izložbe u Crnogorskoj galeriji umjetnosti „Miodrag Dado Đurić“, sarađujući s institucijama, muzejima i umjetnici(a)ma iz regiona i Evrope.

Lazar Pejović diplomirao je grafiku na Fakultetu likovnih umjetnosti na Cetinju 1996. godine, a magistrirao fotografiju 1998. godine na Fakultetu primijenjenih umjetnosti u Beogradu. Od 2005. profesor fotografije na FLU Cetinje Od 2009. do 2015. godine predavao je fotografiju na ALU, Trebinje, Bosna i Hercegovina. Učestvovao na brojnim izložbama savremene umjetnosti u zemlji i inostranstvu. Osim izlaganja fotografije, sarađuje sa brojnim institucijama kulture, obrazovanja, turizma, zdravlja, itd. Godinama radi kao urednik i likovni urednik monografija i časopisa, ko-selektor izložbi, stručni konsultant.

Ljepota tradicije i turistička vrijednost



Kulturna baština, umjetnost i tradicija Crne Gore izuzetno su bogate i raznovrsne, zahvaljujući njenoj dugoj istoriji i uticaju različitih civilizacija i kultura koje su prolazile ovim prostorima. U želji da se očuva tradicionalno kulturno stvaralaštvo od zaborava i unaprijedi njegova turistička valorizacija, nastao je projekat „Ljepota tradicije i turistička vrijednost“.

Cilj ovog projekta je očuvanje tradicionalnih zanata kroz promociju amaterskog kulturno-umjetničkog stvaralaštva i njegovo povezivanje sa turističkom ponudom na održiv način. Planirane aktivnosti obuhvataju radionice starih zanata (poput izrade tradicionalnih rukotvorina, muzičkih instrumenata, gusala), edukacije i praktične obuke za 50 teže zapošljivih osoba, što će doprinijeti razvoju preduzetničkog duha i njihovoj ekonomskoj nezavisnosti. Na ovaj način, tradicionalni zanati poput izrade nakita, tekstilnih predmeta (čilima, šalova, nošnji), kao i drugi oblici tradicionalnog umijeća poput pletenja, veza

i heklanja, dobiće novu ekonomsku i društvenu vrijednost. Realizacijom ovog projekta stvorili bi se uslovi za dugoročno očuvanje i promociju kulturnog naslijeđa kroz turizam, kao i razvoj preduzetništva, a time i valorizaciju tradicije Crne Gore.

Projektni tim:

Antonella Vujosević već duži niz godina radi na promociji Crne Gore u oblasti kulture i turizma. Ima bogato iskustvo u organizaciji kulturnih i turističkih događaja, kao i u oblasti kreativnih industrija. Kao dio tima Crne Gore, učestvovala je na međunarodnom turističkom sajmu WTM (World Travel Market), predstavljajući zemlju kroz kulturu, tradiciju i turističke potencijale.

Vječiti odjeci: Bilježenje kulturne baštine Kotora kroz savremeni objektiv



Projekat „Vječiti odjeci: Bilježenje kulturne baštine Kotora kroz savremeni objektiv“ oživljava istoriju Kotora. Kroz multimedijalni pristup, projekat spaja prošlost i sadašnjost, vodeći posjetioce kroz fascinantne prizore nekadašnjeg Kotora. Cilj projekta prevazilazi običnu naraciju – riječ je o stvaranju snažne kulturne povezanosti između lokalne zajednice, turista i različitih umjetničkih formi, kako bi se istakla jedinstvenost identiteta grada.

Uz korišćenje savremenih multimedijalnih tehnika, projekat povezuje prošlost i sadašnjost, nudeći nov i drugačiji pogled na kulturnu baštinu Kotora. Kroz digitalne priče, razgovore sa mještanima, interaktivna iskustva i tematske izložbe, projekat podstiče publiku na dinamičnu raspravu o odnosu tradicije i savremenosti. Ovaj

projekat promoviše kulturu Kotora, dajući mu dodatnu živost i pretvarajući ga u mjesto gdje se istorija istinski doživljava kroz umjetnost.

Projektni tim:

Dinamični tim projekta predvodi **Ivan Velimirović**, diplomirani grafički dizajner specijalizovan za fotografiju. Sa pet godina iskustva u kreativnim industrijama, Ivan je prepoznatljiv po svom inovativnom pristupu i nagrađivanim projektima poput osvojenog drugog mjesta na konkursu za vizuelni dizajn Pošte Crne Gore. U timu je i **Dragana Vujisić**, stručnjak za upravljanje projektima sa master diplomom iz ekonomije. Dragana ima višegodišnje iskustvo u realizaciji kreativnih projekata i društveno odgovornih inicijativa. Spoj Ivanovog umjetničkog pristupa i Draganinih strateških vještina čini osnovu uspjeha i originalnosti ovog projekta.



CULTURAL
HERITAGE
INNOVATION
LAB



Co-funded by
the European Union



“

Poslovni modeli zasnovani na nematerijalnoj baštini su mnogo jednostavniji za prenošenje u digitalni prostor. Oni omogućavaju da baština bude prisutna tokom cele godine, tokom 24 sata, u digitalnim prostorima sa bilo kog mesta na svetu... Oni projekti koji rešavaju postojeće lokalne probleme su projekti koji imaju najveću vrednost.

Prof. dr Đorđe Krivokapić (WBCHIL projektni koordinator)

”



MENTORI



Ana Matić

Diplomirala na Fakultetu likovnih umjetnosti na Cetinju, odsjek grafika, smjer grafički dizajn. Magistrirala na Fakultetu primenjenih umetnosti i dizajna u Beogradu, na katedri za plakat. Redovna je profesorica na Univerzitetu Crne Gore – FLU Cetinje, predmeti Grafičke Komunikacije, Uvod u dizajn i Razvoj i teorija dizajna. Ima bogatu stručno-umjetničku izlagačku biografiju i dizajn portfolio. Organizatorka i učesnica mnogih izložbi, konferencija, radionica i tribina u zemlji i inostranstvu. Inicijatorka i koordinatorka Fluid dizajn foruma od 2013. godine. Jedna je od osnivača i predsjednica je NVU FLUX, Cetinje od 2018.



Andrea Radonjanin

Andrea Radonjanin je advokatica i partner u advokatskoj kancelariji Schoenherr. Kao vođa IP tima, Andrea savjetuje međunarodne klijente u vezi sa svim IP aspektima njihovog poslovanja u regionu. Takođe, Andrea je i IP konsultant za naučne institute u Srbiji. Konačno, ona je i arbitar u postupcima za rješavanje domenskih sporova pri Privrednoj Komori Srbije. Andrea je završila magistarske i doktorske studije u oblasti prava intelektualne svojine na Univerzitetu u Notingemu, Velika Britanija.



Andrija Kovač

Snimatelj i reditelj. Audio-vizuelni avanturista i tehnološki entuzijasta. U potrazi za inovativnim pričama i avangardnim sadržajem širom planete, tokom svoje karijere je režirao i producirao brojne kratke filmove, dokumentarce, video eseje i multimedijalne izložbe, kao i reklame za brendove, nevladine organizacije, startape, aktiviste i umjetničke kolektive. Osnivač kreativnog studija Panorama Films iz Beograda. Trenutno radi na razvoju naučno-popularnih filmova za Muzej Budućnosti i Ministarstvo vještačke inteligencije iz Ujedinjenih Arapskih Emirata.



Dragan Čalović

Rođen je 1976. godine. Doktorirao je Teoriju umetnosti i medija na Univerzitetu umetnosti u Beogradu 2008. godine. Redovni je profesor na Fakultetu savremenih umetnosti u Beogradu, čiji je dekan od 2022. godine. Član je Estetičkog društva Srbije, Hrvatskog filozofskog društva, Međunarodne estetičke asocijacije i Matice srpske. Jedan je od organizatora međunarodne naučne konferencije Filozofija medija. Autor je četiri i koautor jedne monografije i više desetina priređenih izdanja, te preko devedeset naučnih radova objavljenih u naučnim časopisima i zbornicima u zemlji i inostranstvu.



Dragana Jovanović

Dirigent i vanredna profesorica horskog pjevanja i dirigovanja, te prodekanka za međunarodnu saradnju na Fakultetu muzičke umetnosti u Beogradu. Dirigentsku karijeru započela je kao profesor i dirigent Mješovitog hora Srednje muzičke škole “Kosta Manojlović”, a nastavila sa horovima na FMU, RTS-u i MUP-u Srbije. Njen umjetnički rad uključuje projekte koji spajaju horsko izvođaštvo sa pokretom, elektronikom, vizualima i dramaturgijom. Autor je knjiga, stručnih radova, seminara i radionica iz oblasti dirigentske i horske interpretacije, kao i učesnik u više strateških projekata u polju visokog obrazovanja u muzici.



Dubravka Vrgoč

Diplomirala dramaturgiju i magistrirala komparativnu književnost u Zagrebu. Radila kao kazališna kritičarka i urednica kulture u „Vjesniku“, te pisala za kulturne časopise. Bila je Fulbrightova stipendistica u New Yorku i stipendistica britanske vlade. Osnivačica i umjetnička ravnateljica Festivala svjetskoga kazališta. Vodila ZKM (2004–2014) i HNK Zagreb (2014–2022). U tri mandata predsjednica Europske kazališne konvencije te članica upravnog odbora Europske kazališne konvencije i Opere Europe. Pokrenula brojne projekte i dobitnica je Reda Danice hrvatske, Nagrade grada Zagreba i Reda zvijezda Italije za doprinos kulturi.



Dušan Vuleković

Dušan Vuleković, dramski i audiovizuelni umjetnik iz Kotora, docent na Fakultetu dramskih umjetnosti na Cetinju gdje predaje od 2011. godine predmete iz oblasti Montaže i Postprodukcije. U periodu od 2005. do danas, kao freelancer je angažovan na preko stotinu audiovizuelnih projekata u svojstvu montažera, reditelja, direktora fotografije kao i drugim segmentima postprodukcije kinematografskih djela. Učestvovao na brojnim javnim raspravama, forumima i panelima vezanim za odnos između filmske umjetnosti i različitih društveno političkih pitanja, problema i fenomena.



Đorđe Krivokapić

Prof. dr Đorđe Krivokapić LL.M. je vanredni profesor prava informaciono-komunikacionih tehnologija na Katedri za organizaciju poslovnih sistema Fakulteta organizacionih nauka Univerziteta u Beogradu. Prepoznatljiv je po svom stručnom i aktivističkom angažmanu u oblasti digitalnih prava i kao su-osnivač SHARE Fondacije. Aktivan je u istraživanju, kreiranju i zagovaranju javnih politika u oblastima intersekcije prava i tehnologije na nacionalnom, regionalnom i evropskom nivou. Autor je većeg broja knjiga, vodiča i članaka u oblastima: zaštite podataka o ličnosti, informacione bezbjednosti, regulisanja interneta i vještačke inteligencije.



Edin Jašarović

Prof. dr Edin Jašarović rođen je 9. juna 1982. godine u Podgorici, Crna Gora. Nakon završenih magistarskih studija na katedri UNESCO-a, odbranio je doktorsku disertaciju na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu 2016. godine. Od 2017. do 2020. godine bio je član Savjeta Crnogorskog narodnog pozorišta. Od 2020. godine je predsjednik Savjeta Filmskog centra Crne Gore. Pored FDU - Cetinje, predaje i na Fakultetu političkih nauka, Muzičkoj akademiji i Fakultetu likovnih umjetnosti. Od 2020. godine obavlja dužnost dekana Fakulteta dramskih umjetnosti – Cetinje.



Jelena Pavićević

Diplomirala pravo, završila postdiplomske studije na smjeru za Međunarodni marketing i pohađa EMBA studije iz strateških komunikacija. Ekspertkinja je za strateške komunikacije, menadžerka, liderka i preduzetnica. Vlasnica konsultantske firme Benefit Communications u Podgorici. Iskustvo sticala u javnim institucijama, NVO sektoru i privatnim kompanijama. Njen sadašnji profesionalni fokus je na komunikacionim strategijama, imidž konsaltingu i lobiranju, za različite profile klijenata. Sertifikovani je HOGAN konsultant za procjenu i coaching, zvanični EBRD ASB konsultant (advice for small business) i prvi registrovani lobista u Crnoj Gori.



Katarina Ejduš

Suosnivačica je inicijative “Kulturna raznolikost u održivoj modi” i Festivala Drugačije Mode. Ovaj jedinstveni projekat okupio je izvanredne žene u oblasti održive mode i njihove inicijative širom Srbije. Katarininino liderstvo kao suosnivačice, bilo je ključno za oblikovanje uspjeha inicijative, stvarajući platformu koja slavi raznolike i održive modne prakse. Inicijativa sjedinjuje kulturnu raznolikost sa ekološkom svijesti i praksama u modnoj industriji. Takođe, Katarina je i osnivačica “Women on the Way”, socijalnog preduzeća i modnog brenda sa sjedištem u Srbiji, posvećenom zapošljavanju žena izbjeglica i kreiranju interkulturnog modnog dizajna.



Katarina Živanović

Doktorirala je studije Muzeja i heritologije. Direktorica je Galerije SANU a prethodno je bila zaposlena kao kustoskinja u Muzeju Jugoslavije u Beogradu, gdje je bila odgovorna za projektni razvoj i međunarodnu saradnju. Kao stručnjakinja za kulturni menadžment, ima više od 15 godina iskustva u vođenju različitih arheoloških nalazišta, muzeja, razvoja kulturnih turističkih proizvoda, formalnom i neformalnom obrazovanju i razvoju Planovima za upravljanje za UNESCO lokacije u južnoj i istočnoj Evropi. U svom radu, pažnju i fokus usmjerava prema angažovanju zajednice, društvenim promenama i razvoju kulturnih sposobnosti.



Lea Stanković

Lea ima 14 godina iskustva u advertisingu, s fokusom na digitalne kanale. Radila je na kampanjama nagrađenim na UEPS-u, Balcannesu, So-moBorcu, Semplu i Effieju. Autor je stručnih članaka za Forbes.com, The Huffington Post i Media Marketing. Kolumnista slovenačkog Marketing Magazina (2013–2020) i mentorka u programu AmCham-a Women in Tech. Diplomirala istoriju na University College London, ima master diplomu iz evropskog biznisa sa ESCP-EAP. Kao dobitnica International Advertising Association stipendije Lea je od 2012-2014. pohađala MBA studije na Berlin School of Creative Leadership.



Ljiljana Gavrilović

Prof. dr Ljiljana Gavrilović, etnolog-antropolog, radila je u Etnografskom muzeju, Etnografskom institutu SANU i na Filozofskom fakultetu u Beogradu. Ima najviše stručno (muzejski savjetnik, 1996), naučno (naučni savjetnik, 2012) i akademsko zvanje (redovni profesor, 2017). U penziji je od 2020. Istraživala je običajno pravo, materijalnu kulturu, muzeologiju i heritologiju, s fokusom na nematerijalno kulturno naslijeđe. Pionir je istraživanja naučne fantastike i digitalne kulture u antropologiji. Autor je 8 knjiga, 3 koautorske knjige i preko 120 naučnih radova, te urednik brojnih publikacija i naučnih časopisa.



Maja Vuković Biserko

Maja Vuković Biserko, istoričarka umjetnosti, diplomirala je na Filozofskom fakultetu u Beogradu. Bogato iskustvo stekla je u sektoru kulture i kreativnih industrija kao kulturna radnica, istoričarka umjetnosti, kustoskinja i menadžerka projekata kako u civilnom, tako i u javnom sektoru. Istraživala je jugoslovensku dadaističko-zenitističku grupu Travellers i muzeološku obradu njihovih radova. Uspješno je organizovala brojne izložbe, književne programe i debate. Od 2021. godine dio je Udruženja KROKODIL na poziciji projektne menadžerke, realizujući brojne projekte i programe, kao i festival KROKODIL.



Marko Radojković

Marko Radojković je subkulturni radnik iz Beograda koji kreira sadržaje kroz udruženje “Kišobran” od 2008. godine. Najzapaženije aktivnosti i projekti na kojima radi su: “Kišobran žurka”, muzički pokret i festival “Hali Gali”, ljetnje manifestacije Piknik, galerija i art hab Kula, kao i barovi “Zaokret”, “Sprat” i “Ruke”. Od 2012. vodi nedeljni radijski program, trenutno na onlajn platformi “RadioAparat”. Saradnik u izdavačkoj kući i koncertnoj agenciji “Pop Depresija”, nada se da će se možda jednog dana njegov bend “Benjd” naći u katalogu sa albumom prvencem.



Milica Nikolić

Milica Nikolić, stručnjakinja za kulturu i rodnu ravnopravnost, doktorantkinja u oblasti etnologije i antropologije. Objavila je više naučnih i stručnih radova u domaćim i međunarodnim časopisima iz oblasti humanističkih nauka. Učestvovala na konferencijama u Crnoj Gori i inostranstvu. Bavi se identitetom, zajednicom, nasljeđem i feminizmom. Učestvovala je i koordinirala projekte i politike iz oblasti kulture, poput upisa Bokeljske mornarice na UNESCO listu i razvoja nacionalnog programa kulture. Saradnica je u nastavi Antropologije na Univerzitetu Donja Gorica.



Milutin Marinović

Milutin Marinović je suosnivač i direktor softverske kompanije Codery, gdje vodi timove programera na projektima poslovne inteligencije i drugih oblasti. Saraduje sa Share fondacijom i organizacijama s pozitivnim društvenim uticajem te učestvuje u radu udruženja Digitalna zajednica. Pjeva u Horkestru, s kojim je nastupao širom Srbije i Evrope i izdao album u Japanu. Diplomirao je Računarstvo i informatiku na Matematičkom fakultetu u Beogradu.



Nana Radenković

Suosnivačica Kreativnog Haba Nova Iskra, gdje dizajnira i sprovodi mentorske programe, obuke i radionice za mlade, profesionalce i kompanije zainteresovane za transformaciju svog poslovanja, kao i za poboljšanje ukupnog iskustva saradnje i inoviranja. Magistrirala je Menadžment u kulturi na Univerzitetu umetnosti u Beogradu, s iskustvom u privatnom, javnom i civilnom sektoru. Članica Savjetodavnog odbora Kreativnog mentorstva, podržava startapove i timove u programima poput Preduzmi ideju, Raising Starts, Smart Start, Ninja Accelerator, Serbia Innovates i drugih.



Nikola Bada Radonjić

Dizajner i producent, rođen 1988. godine na Cetinju, specijalizovao vizuelne komunikacije na Fakultetu likovnih umjetnosti. Magistrant je na Fakultetu dramskih umjetnosti, sa fokusom na kreativnu produkciju. Njegov rad bio je dio radionica, izložbi i konferencija na lokalnom i međunarodnom nivou (Goethe institut, Paris Digital Summit, Evropska prijestonica kulture). Kao član tima, dobitnik je “German Design Award 2021” i pobjednik “Brand Awards 2022” u Frankfurtu. Trenutno je kreativni direktor u interdisciplinarnom studiju iz Podgorice - DAA Montenegro.



Radoje Cerović

Ekspert za poslovne strategije i psihologiju komunikacije Radoje Cerović, magistar kliničke psihologije na La Sapienza univerzitetu u Rimu. Poslovni konsultant, specijalista za psihologiju komunikacije i strategije digitalne transformacije. Autor knjige “La Nuova cultura aziendale” (Milano, 2007), TEDx govornik. Izvršni direktor konsultantskog studija CS&C, sa sjedištem u Rimu i Podgorici i osnivač niza tehnoloških startup inicijativa.



Ratimir Martinović

Ratimir Martinović, pijanista, univerzitetski profesor, osnivač i generalni i umjetnički direktor Međunarodnog festivala KotorArt, smatra se jednim od najistaknutijih umjetnika svoje generacije. Održao je preko 700 koncerata širom svijeta, svirao sa 60 orkestara i nastupao u prestižnim dvoranama. Osnivač je Festivala Wild Beauty Art i suosnivač Fondacije ME&US. Takođe je osnivač Fondacije “Vasilije Mokranjac” i objavio je dvostruki CD sa kompletnim klavirskim opusom Vasilija Mokranjca. Jedan je od najmlađih redovnih profesora u istoriji Univerziteta u Novom Sadu koji od svoje 24. godine samostalno formira generacije mladih pijanista.



Relja Bobić

Relja Bobić je autor brojnih kulturnih i umjetničkih projekata realizovanih u Srbiji, Evropi, SAD-u i Kanadi. Od 2000. godine bio je nezavisni kustos, menadžer, producent, muzički promoter, radijski autor, novinar i prevodilac. Osnovao je četiri međunarodna festivala, uključujući Dis-patch, i kurirao brojne izložbe, konferencije i edukativne programe. Kao osnivač Nove Iskre i European Creative Hubs Network, posvećen je razvoju programa za saradnju mladih kreativaca. Član je Udruženja književnih prevodilaca Srbije. Od 2020. godine je programski direktor SGA.



Sara Mandić

Osnovne i master studije klavira završila je na Akademiji umetnosti u Novom Sadu, a master studije kulturne politike i menadžmenta na Univerzitetu umetnosti u Beogradu. Trenutno je doktorantkinja na studijskom programu Transdisciplinarnih studija savremenih umetnosti. Kao zvanična članica državne delegacije učestvovala je na Specijalnom zasjedanju UN o pravima djece u Njujorku. Trenutno zaposlena kao profesor klavira i korepetitor u muzičkoj školi „Josif Marinković“ u Beogradu. Menadžerka produkcije KotorArt festivala i projektna menadžerka Udruženja KROKO-DIL. Učestvovala u osnivanju Fondacije Vasilije Mokranjac.



Viktor Kiš

Viktor Kiš je tokom studija, od 1997. do 2005. godine, držao časove keramike, kroz koje je prošlo oko 150 učenika. Od 1998. do 2008. godine vodio je studio za izradu specijalnih elemenata u građevinarstvu, stekavši iskustvo u radu sa gvožđem. Sarađivao je sa velikim kompanijama kao što su Coca-Cola, Philip Morris, Red Bull, Telenor i Vip. Od 2010. godine pokreće projekat umrežavanja umjetnika u Beogradu, a 2013. započinje projekat Ciglana. 2015. godine pokreće DEV9T festival, koji svake godine okuplja veliki broj umjetnika. Sa ambasadama Italije, Nemačke, Francuske, Austrije, Izraela i Holandije sarađuje na jačanju međunarodne saradnje u oblasti umjetnosti.



Violeta Đerković

Karijeru je započela kao televizijska novinarka na TV Novi Sad, gdje je provela 10 godina. Nastavila je kao preduzetnica, vodeći sopstvenu kompaniju 20 godina. Od 2018. godine koordinira kulturnu stanicu “Svilara” i od 2020. godine Mrežu kulturnih stanica Novog Sada. Aktivistkinja je organizacije “Almašani” i članica radne grupe za urbanu obnovu Almaškog kraja. Koordinira Faro mrežu Saveta Evrope za Srbiju, a od 2023. godine dio je tima Grada Novog Sada za realizaciju UNESCO projekta u oblasti medijskih umetnosti.



Vladan Joler

Vladan Joler je univerzitetski profesor, istraživač i umjetnik čiji rad predstavlja spoj istraživanja podataka, kontramapiranja, istraživačkog novinarstva, spisateljskog rada, vizuelizacije podataka, kritičkog dizajna i brojnih drugih disciplina. Istražuje i vizuelizuje razne tehničke i društvene aspekte algoritamske transparentnosti, eksploatacije digitalnog rada, nevidljivih infrastruktura i mnogih drugih savremenih fenomena na presjeku između tehnologije i društva.



Vladimir Trkulja

Vladimir Trkulja se bavi razvojem digitalnih proizvoda koji pozitivno utiču na život ljudi. Uglavnom je angažovan kao konsultant u međunarodnim organizacijama gde se fokusira na ranu validaciju poslovnih modela i primjenu inovativnih tehnologija u transformaciji biznisa.



Vučić Četković

Vučić Četković savjetnik je predsjednika Vlade za kulturu i mlade. Bio je direktor JU Muzeji i galerije Podgorice u četvorogodišnjem mandatu. Prethodno je radio kao savjetnik u oblasti evropskih integracija i kao projektni menadžer u civilnom sektoru. Uporedo se bavi umjetničkim radom, odnosno slikarstvom i crtežom. U kulturno-umjetničkoj sceni učestvuje i u oblastima strateškog razvoja i kulturnih politika.



SAMIT

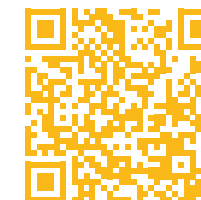
Samit Heritage & Creativity

Samit Heritage & Creativity održan je u Kotoru od 1. do 4. februara 2024. godine, okupivši profesionalce aktivne u domenu kulturnog nasljeđa, kulturnog turizma i kreativnih industrija, predstavnike akademske zajednice, javnog sektora i privrede, finaliste otvorenog poziva, kao i ugledne goste iz regiona i Evrope. Tokom četiri dana održano je preko 20 predavanja, diskusija i mentorskih sesija, uz stručna vođenja kroz Stari grad Kotor, Perast i Prčanj, kao i izložbu „IMAGINE BOKA: AI-generisano istraživanje alternativnih istorija“.

Neformalni dio događaja započeo je 1. februara vođenim „đirom“ kroz kotorski Stari grad, nakon čega je uslijedila speed dating sesija u kotorskom Kreativnom habu, tokom koje su finalisti imali priliku da kratko upoznaju mentore sa svojim projektima, odgovore na pitanja i dobiju inicijalne komentare. Svečano otvaranje Samita uključilo je pozdravne govore, obraćanja zvaničnika, predstavljanje projekata finalista u formatu kratkih i efektnih prezentacija (elevator pitch) i predavanje Vladimira Trkulje na temu principa digitalne transformacije.

Drugi i treći dan Samita bili su posvećeni intenzivnom učenju kroz niz praktičnih predavanja i diskusija, tokom kojih su mentori finalistima prenosili znanja i vještine korisne za unaprjeđenje njihovih tematskih projekata i pripremu za finalnu prezentaciju. Dio dana bio je namijenjen timskom radu, konsultacijama sa mentorima i drugim neformalnim aktivnostima. Večernji program uključivao je dodatna predavanja i diskusije o strategijama razvoja kreativnih industrija, tehnološkim inovacijama u prezentaciji kulturne baštine, kao i uticaju vještačke inteligencije na kreativnu produkciju.

Završni dan bio je rezervisan za javne prezentacije projekata pred stručnim žirijem, koji je, prema jasno definisanim kriterijumima, odabrao šest projekata za dalju podršku. Kriterijumi za ocjenjivanje projekata uključivali su: poslovni model i održivost (15%), inovativnost i optimalnu upotrebu tehnologije (15%), izvodljivost (15%), uticaj na zajednicu i životnu sredinu (15%) i prezentaciju i opšti utisak (40%).



“

Mi trebamo razmišljati o novim programskim ili ustanovama ili, što se makar tiče baštine, interpretativnim centrima, koji postojeće storije interpretiraju na nivou neke nove prakse. Kulturološko sjećanje polako nestaje i zapravo projekti koji obnavljaju to sjećanje, a to mogu kod kreativne industrije, su važni projekti, i za zajednicu i za neku kontinuiranu održivost.

Vanr. prof. dr Edin Jašarović (WBCHIL mentor)

”

DAN 1: prepodnevne sesije

Samit Heritage & Creativity svečano je otvoren 1. februara 2024. godine u prostoru Kina „Boka“ u Kotoru, u organizaciji Međunarodnog festivala KotorArt (Fondacija Don Branko Sbutega) i beogradske SHARE fondacije. Ovaj jedinstveni događaj okupio je stručnjake, institucije, profesionalce i entuzijaste iz oblasti kulture, umjetnosti i digitalnih inovacija, sa ciljem da istakne sinergiju između kulturnog nasljeđa i kulturnih i kreativnih industrija, kao i značaj međunarodne saradnje u očuvanju i promociji kulturnih dobara.

Na otvaranju Samita prisutnima su se, pored zvaničnika Opštine Kotor, obratili visoki predstavnici iz Crne Gore, Italije, Evropske unije, Britanskog savjeta i UNESCO-a. U ime Vlade Crne Gore govorila je ministarka kulture i medija, gđa. dr Tamara Vujović, ističući značaj kulturne diplomatije i međunarodne saradnje za razvoj regiona. N.J.E. gđa. Andreina Marsela, ambasadorica Republike Italije u Crnoj Gori, podsjetila je na bogatu kulturnu saradnju između dvije države, dok je g. Rikardo Seri, zamjenik šefice Delegacije EU u Crnoj Gori, naglasio ulogu Evropske unije u promociji inovativnih pristupa kulturnom turizmu i baštini. Direktorka Britanskog savjeta za Zapadni Balkan, gđa. Kler Sirs, istakla je važnost korišćenja savremenih alata i kreativnih koncepata u obrazovanju i kulturnoj praksi, a gđa. Renata Radeka, koordinatorka UNESCO projekta „Kultura i kreativnost za Zapadni Balkan“, predstavila je ključne ciljeve međunarodne saradnje na polju zaštite kulturne baštine.

U ime domaćina, direktor KotorArt-a, pijanista i univerzitetski profesor Ratimir Martinović, poželio je toplu dobrodošlicu svim prisutnima, naglašavajući da je KotorArt

tokom godina postao mjesto susreta i dijaloga o inovativnim rješenjima u umjetnosti, obrazovanju i očuvanju kulturnog identiteta. Nakon uvodnih pozdrava, riječ su preuzeli Sara Mandić, menadžerka produkcije i razvoja KotorArt-a, i prof. dr Đorđe Krivokapić, predstavnik SHARE fondacije, koji su prisutnima predstavili strukturu i ciljeve projekta WBCHIL.

Posebna pažnja tokom događaja posvećena je timovima finalista, koji su, vođeni ekspertima iz oblasti kreativnih industrija, kulturnog turizma i digitalnih tehnologija, radili na inovativnim rješenjima za očuvanje i promociju kulturnog nasljeđa. U sali Kina „Boka“ okupili su se predstavnici akademske zajednice, javnog sektora, privrede, kao i brojni ljubitelji umjetnosti i inovacija, čime je potvrđena široka podrška projektu i značaj stvaranja novih mreža saradnje. Svečano otvaranje Samita završeno je inspirativnim predavanjem Vladimira Trkulje na temu principa digitalne transformacije. Kroz cjelokupan program prvog dana posebno je naglašena važnost povezivanja i umrežavanja ljudi različitih sektora koji dijele iste vrijednosti.





DAN 1: popodnevne sesije

Tokom prvog dana Samita, finalisti su započeli interakciju sa mentorima kroz tzv. speed dating sesije, koje su im omogućile da u kratkom vremenskom roku uspostave direktan kontakt, razmijene ideje i dobiju inicijalne smjernice za dalji rad. Pored intenzivnih susreta, organizovan je i dir kroz Kotor, u sklopu kojeg su finalisti i mentori imali priliku da uživaju u bogatom kulturnom nasljeđu ovog primorskog grada, stičući inspiraciju i novu perspektivu o važnosti očuvanja i reimaginacije tradicije.

Tokom svečanog otvaranja Samita, četrnaest finalista su kratkim obraćanjima predstavili su svoje inovativne projekte usmjerene na očuvanje, reinterpretaciju i promociju kulturnog nasljeđa kroz nove formate. Njihove ideje reflektovale su bogatstvo i raznovrsnost pristupa – od digitalnih platformi koje oživljavaju lokalnu istoriju, preko umjetničkih instalacija inspirisanih tradicijom, do održivih poslovnih modela u kulturnom turizmu. Svaki projekat pokazao je visok nivo posvećenosti i kreativnosti, uz jasno definisane ciljeve i želju za daljim razvojem.

Tokom narednih dana Samita, finalisti su svoje koncepte dodatno razvijali kroz panel diskusije, radionice i mentorske sesije. Ovi intenzivni programi osmišljeni su kako bi pomogli finalistima u doradi ideja, izradi održivih strategija i unapređenju prezentacionih vještina. Završne prezentacije održane su pred stručnim žirijem posljednjeg dana, 4. februara, kada je odabrano šest najperspektivnijih projekata koji su dobili nastavak mentorske podrške u okviru Heritage Innovation & Collaboration Inkubatora.

Samit Heritage & Creativity tako je postao prostor susreta i razmjene ideja koji je potvrdio izuzetnu vrijednost kulture i umjetnosti kao temelja održivog društvenog razvoja, nastavljajući tradiciju KotorArta kao mjesta inspiracije, saradnje i očuvanja kulturne baštine.

DAN 2: prepodnevne sesije

Drugi dan Samita otvoren je predavanjem „Biznis model Canvas“, koje je održao Vladimir Trkulja, pružajući učesnicima praktičan uvid u alate i metode za kreiranje održivih poslovnih rješenja u domenu kulturnih i kreativnih industrija. Nakon uvodnog predavanja, program je nastavljen nizom paralelnih sesija, od kojih je svaka bila posvećena savremenim izazovima i mogućnostima umrežavanja kulture, umjetnosti i digitalnih tehnologija.

Tokom ovih sesija, prof. dr Edin Jašarević i Nikola Radonjić govorili su o temi „Dizajn i savremena artikulacija kulturne baštine“, naglašavajući važnost estetskog i funkcionalnog pristupa reinterpetaciji tradicionalnih motiva. Relja Bobić je, kroz predavanje „Gejm development kao alat za kulturnu produkciju“, istakao potencijal video-igara u predstavljanju kulturnih sadržaja novim generacijama, dok je prof. dr Ljiljana Gavrilović kroz temu „Gejming antropologija“ ukazala na multidisciplinarni značaj i širu društvenu dimenziju ove oblasti.

Pored digitalnih tema, Katarina Ejodus podijelila je svoja iskustva na polju „Održivosti mode: recycle & upcycle“, naglasivši ekološke i ekonomske aspekte ponovne upotrebe materijala, dok je Viktor Kiš, u predavanju „Šta sve možeš rukama“, prikazao kako ručni rad i zanatske vještine doprinose očuvanju autentičnosti kulturnih formi. U sesiji „Digitalne promjene u kulturi i umjetnosti“, Dubravka Vrgoč, prof. dr Dragana Jovanović i Maja Vuković pokrenule su dijalog o transformativnom uticaju savremenih tehnologija na umjetničke procese, produkciju i distribuciju, ističući značaj balansiranja između očuvanja tradicije i korišćenja novih digitalnih mogućnosti.

Kreativni branč, održan u popodnevним časovima, okupio je pojedince i predstavnike kotorskih institucija kulture. Cilj ovog neformalnog susreta bio je podsticanje otvorenog razgovora o trenutnom stanju i potencijalima razvoja kreativnih industrija u Kotoru. Razmjena iskustava i ideja između profesionalaca, mentora, kao i lokalnih aktera iz oblasti turizma i kulture dodatno je osnažila perspektivu međusobne saradnje i omogućila nove korake ka održivom, kreativnom razvoju grada. U duhu zajedničkog istraživanja i umrežavanja, prisutni su imali priliku da definišu konkretne inicijative koje bi mogle podstaći dalji razvoj inovativnih projekata, stvarajući temelje za buduće partnerske programe i doprinos ukupnoj valorizaciji kulturne baštine ovog kraja.





DAN 2: popodnevne sesije

Popodnevni dio programa drugog dana Samita preselio se u jedinstveni ambijent Samostanskog kompleksa Sv. Nikola na Prčanju, gdje su se učesnici okupili kako bi nastavili dinamičnu diskusiju o aktuelnim temama iz oblasti kulturnih i kreativnih industrija. Početak ovog segmenta obilježilo je izlaganje prof. dr Radoja Cerovića, istaknutog stručnjaka za poslovne strategije i psihologiju komunikacije, koji je kroz temu „Kultura i kreativnost – ključni resursi za budućnost Crne Gore“ naglasio potencijal storytellinga kao alata valorizacije kotorskog nasljeđa. Kroz niz praktičnih primjera, Cerović je pokazao kako se autentične priče, zasnovane na istoriji i lokalnoj tradiciji, mogu transformisati u atraktivne sadržaje za savremenog posjetioca i doprinijeti razvoju crnogorskog turizma.

U nastavku je održana diskusija „Digitalni nomadi: Kulturni turizam u digitalnoj eri“, koju su vodile Nana Radenković i Sara Mandić. Razgovor se fokusirao na rastuću potrebu prilagođavanja kulturno-turističke ponude novim generacijama putnika koji rade i stvaraju „na daljinu“. Istaknuto je da digitalni nomadi ne traže samo dobro mjesto za rad, već i autentična iskustva koja uključuju lokalne običaje, gastronomiju, umjetnost i prirodne ljepote.

Zaokružujući popodnevni dio programa, uslijedila je panel diskusija „Promišljanja o strategijama razvoja kreativnih industrija“. Učesnici Milica Nikolić, Vučić Četković, Jelena Pavićević i Marija Sarap, predvođeni moderatorom prof. Ratimirom Martinovićem, dotakli su se ključnih izazova i perspektiva u planiranju budućih projekata

i inicijativa. Naglasak je stavljen na povezivanje različitih sektora – kulture, obrazovanja, privrede i digitalnih tehnologija – kao preduslova za održivi razvoj i globalnu prepoznatljivost crnogorske kreativne scene. Panelisti su također ukazali na značaj kontinuirane edukacije, institucionalne podrške i regionalne saradnje kako bi se lokalne kulture uspješno prilagodile savremenim trendovima, a istovremeno ostale vjerne svom autentičnom nasljeđu.

Tokom popodnevni sesija, učesnici su imali priliku da razmijene iskustva, prošire mreže kontakata i prodiskutuju aktuelne projekte, čime je nastavljena misija Samita – da kroz otvoreni dijalog podstakne napredak i vidljivost kreativnih industrija u Crnoj Gori i šire.

DAN 3: prepodnevne sesije

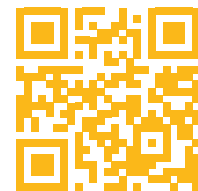
Dnevni program trećeg dana Samita započeo je predavanjem Nane Radenković na temu „Mekane vještine“, tokom kojeg je istaknut značaj interpersonalnih i komunikacionih vještina u kreativnoj i poslovnoj sferi. Nakon nje, Lea Stanković govorila je o „Umjetnosti pitchiranja“, naglašavajući ključne principe i tehnike koje stoje iza uspješnog predstavljanja ideja i projekata. Potom je Ana Matić podijelila iskustvo i znanje o vizuelnom identitetu kao alatu za brendiranje projekata i inicijativa, ukazavši na važnost dosljednog i prepoznatljivog vizuelnog stila.

Dnevni program u Kreativnom habu zaključen je predavanjem prof. dr Dragana Čalovića „European Green Deal i New European Bauhaus: kreativnost za budućnost“, tokom kojeg je predstavljen kontekst zelene tranzicije Evrope i uloga kreativnih industrija u oblikovanju održive budućnosti. Poseban akcenat stavljen je na nove pristupe i multidisciplinarno razmišljanje koje proizilazi iz evropskih strategija, a koje podstiče inovativnost u kulturi i umjetnosti.

U popodnevним časovima, učesnici su se preselili u Perast, gdje su u crkvi Gospe od Karmena posjetili izložbu „IMAGINE BOKA: AI-generisano istraživanje alternativnih istorija“ autora Andrije Kovača. „IMAGINE BOKA“ bila je fotografska izložba koja je prelazila granice stvarnosti, brišući linije između činjenica i fikcije, prošlosti i sadašnjosti. Kovač je, koristeći vještačku inteligenciju, kreirao niz vizuelno intrigantnih radova koji su istraživali alternativne istorije Boke Kotorske tokom 1970-ih i 1980-ih godina – njene ljude, mjesta, običaje i tradiciju. Inspirisana željom za dubljim razumijevanjem kulturne baštine Boke Kotorske, izložba „IMAGINE BOKA“ pod-

stakla je posmatrača da preispitaju sopstvena shvatanja autentičnosti, subjektivnost pamćenja i promjenljivost istorijskih narativa. Izložba je istovremeno ukazivala na transformativnu moć vještačke inteligencije u proširivanju naše kolektivne imaginacije, kao i na njene potencijalne posljedice u oblikovanju prošlosti, ali i budućnosti. Nakon kratkog obilaska, održana je 1-na-1 diskusija sa Đorđem Krivokapićem.

Na taj način, treći dan Samita obuhvatio je širok spektar tema – od mekih vještina i brendiranja projekata, preko evropskih inicijativa za održivi razvoj, pa sve do eksperimentalnih umjetničkih istraživanja uz pomoć vještačke inteligencije. Tokom svih ovih sesija i dešavanja, učesnici su imali priliku da razmijene znanja, iskustva i ideje, potvrđujući značaj multidisciplinarne saradnje i otvorenosti ka novim perspektivama u savremenoj kulturi i kreativnim industrijama.





DAN 3: popodnevne sesije

Večernji program trećeg dana Samita bio je u znaku vještačke inteligencije i njenih raznovrsnih primjena u savremenim kreativnim praksama. Prvi je nastupio Vladan Joler, renomirani stručnjak i istraživač, koji je publici predstavio predavanje „Anatomija Vještačke inteligencije“. Kroz vizuelno upečatljive analize, Joler je dočarao kompleksnu mrežu algoritama, servera i podataka koja stoji iza sistema za vještačku inteligenciju, ukazujući na njihovu sveprisutnost i uticaj na naše navike i svakodnevni život.

Nakon toga, Dušan Vuleković govorio je o povezanosti vještačke inteligencije i video produkcije, objašnjavajući kako automatizacija i algoritmi mogu ubrzati procese montaže, postprodukcije i distribucije. Njegovo izlaganje otvorilo je diskusiju o potrebi kritičkog sagledavanja tehnologija koje oblikuju naše medijsko okruženje, posebno kada je riječ o izradi sadržaja za široku publiku.

Sljedeći govornik, Milutin Marinović, održao je praktično predavanje „Kako razviti chatbot-a bez programiranja“. Tom prilikom, učesnicima je prikazao pristupačne alate i metode koji omogućavaju kreiranje različitih tipova botova i digitalnih asistenata, ističući sve veću dostupnost ovog tehnološkog rješenja i njegov značaj za unapređenje komunikacije u oblastima kulture i turizma.

Jedan od ključnih fokusa večernjeg segmenta bilo je i predavanje posvećeno odnosu kulturne baštine, intelektualne svojine i vještačke inteligencije, o čemu je govorila Andrea Radonjanin. Kroz niz primjera i studija slučaja, Radonjanin je istakla neophodnost stvaranja ja-

snog pravnog i etičkog okvira kako bi se zaštitilo kulturno nasljeđe, a istovremeno iskoristile inovativne mogućnosti digitalnog doba.

Za kraj trećeg dana Samita, uslijedio je nesvakidašnji nastup Marka Radojkovića, koji je na zanimljiv i alternativan način, spajajući formalnu prezentaciju sa muzičkim izvođaštvom, predstavio temu „Iskustva iz alternativne medijske produkcije zasnovane na tržišnim principima“. Njegov performans oslikavao je spoj umjetničke kreativnosti i preduzetničkog duha, sugerišući da inovativni pristupi u produkciji, promociji i distribuciji sadržaja mogu istovremeno zadovoljiti tržišne potrebe i zadržati autentični pečat nezavisne kulture.

Kroz ove inspirativne i informativne prezentacije, večernji program ukazao je na sve širi spektar mogućnosti za razvoj kreativnih industrija uz pomoć vještačke inteligencije, istovremeno podstičući kritički osvrt na etička i pravna pitanja. Tako je treći dan Samita zaokružen u atmosferi otvorenosti za nove puteve saradnje i razmjenu znanja, gdje inovacija i umjetnost stvaraju sinergiju sa odgovornim pristupom budućnosti.

Finalni dan

Žiri u sastavu: Vladimir Trkulja, medijski biznis planer sa decenijskim iskustvom u stvaranju, rastu i podršci start-up kompanijama i predsjednik žirija; Jelena Pavićević, stručnjakinja za strateške komunikacije i preduzetnica; Sara Mandić, menadžerka produkcije i razvoja KotorArt-a; Tomislav Novačić, ekspert za finansije i strateško planiranje i Danilo Krivokapić, direktor SHARE fondacije, suočio se sa izuzetno zahtjevnim zadatkom pri odabiru projekata koji će dobiti nastavak mentorske podrške.

Kako su svi finalisti pokazali visok nivo kreativnosti, posvećenosti i inovativnosti u svojim radovima, žiri je odlučio da proširi planirani broj učesnika u predstojećem Inkubatoru. Tako je, umjesto prvobitno predviđena četiri, odabrano šest projekata koji su dobili priliku za nastavak rada kroz mentorsku podršku od marta do novembra 2024. godine. Ova odluka još jednom potvrđuje značaj ulaganja u razvoj nove generacije kulturnih i kreativnih inicijativa, kao i uvjerenje da će dodatna podrška doprinijeti njihovom dugoročnom uspjehu.

Projekti koji su osvojili priliku za dalji mentorski rad su:

- Common Thread,
- O baštini iznova: Kako oblikovati industriju na grnčarskom točku,
- Interaktivne internet bajke,
- Peraški Pasoš,
- Uronite u umjetnost i
- Vječiti odjeci: Bilježenje kulturne baštine Kotora kroz savremeni objektiv.

Svaki od ovih projekata nosi sobom jedinstvenu priču i pristup valorizaciji kulturnog nasljeđa, obogaćujući ga inovativnim formama i idejama. Tokom narednih mjeseci, izabrani timovi su, uz intenzivnu podršku mentora, razvijali svoje koncepte, strategije i poslovne modele, sa ciljem da njihovi projekti zažive u praksi i doprinesu promociji i očuvanju kulturne baštine, ne samo u Kotoru i Crnoj Gori, već i šire.

Heritage Innovation & Collaboration Inkubator okupiće stručnjake iz različitih oblasti – od marketinga i umjetnosti, preko tehnologije, psihologije i menadžmenta, do pravnih i finansijskih savjetnika. Kroz ovakav multidisciplinarni pristup, učesnici će dobiti sveobuhvatan okvir za dalji razvoj, razmijeniti iskustva i učvrstiti saradnju koja će se, vjerujemo, nastaviti i nakon završetka Inkubatora, šireći mrežu kreativnosti i inovativnih ideja širom regiona.



MENTORSTVO

Heritage Innovation & Collaboration Inkubator

Heritage Innovation & Collaboration Inkubator predstavlja program mentorske i edukativne podrške koji je tokom 2024. godine doprinosa razvoju stručnih znanja, preduzetničkih vještina i inovativnih pristupa u oblasti kulturne baštine i kulturnih i kreativnih industrija. Kroz tematske radionice, individualni mentorski rad i događaje umrežavanja, timovi su imali priliku da osnaže svoje projekte, izgrade održive modele djelovanja i predstave ih stručnoj i široj javnosti.

Mentorski program

Jedan od ključnih stubova Heritage Innovation & Collaboration Inkubatora bio je personalizovani mentorski program, osmišljen tako da odgovori na specifične potrebe svakog odabranog tima. Program je realizovan u periodu od marta do oktobra 2024. godine i uključivao je kontinuirani rad sa mentorima putem onlajn i uživo susreta, kao i kroz stručne posjete i konsultacije. Učesnici su imali priliku da, uz podršku iskusnih stručnjaka, razvijaju svoje projekte, unaprijede kapacitete i testiraju poslovne ideje na realnim primjerima.

Tokom aprila i maja, predstavnici projektnog konzorcijuma organizovali su inicijalne sastanke sa svim timovima, kako bi zajednički definisali prioritete, mentorski fokus i oblasti razvoja. Na osnovu potreba projekata, formirani su sljedeći mentorski parovi:

- **Peraški pasoš:** izgradnja kapaciteta.
Mentor: *Nana Radenković*

- **Interaktivne internet bajke:** projektni menadžment.
Mentor: *Aleksandra Đorđević*
- **OBAŠTINI IZNOVA:** razvoj zajednice i poslovnog modela.
Mentor: *Tatjana Paredanin*
- **Geo_cultureMNE:** razvoj proizvoda i metode primjene.
Mentori: *Đorđe Krivokapić i Tatjana Kriještorac*
- **Vječiti odjeci:** izgradnja kapaciteta.
Mentor: *Jelena Pavićević*
- **Common Thread:** strateški pristup i definisanje proizvoda. Mentorke: *Sara Mandić i Vanja Krgković Šarović*

Mentorski proces bazirao se na smjernicama iz „Vodiča za mentorstvo“ organizacije Kreativno mentorstvo, koji je služio kao osnovni okvir rada za sve uključene mentore, uz fleksibilan pristup koji je uvažavao specifičnosti svakog tematskog projekta.

Mentorske aktivnosti uključile su i stručne posjete i susrete – tim projekta O baštini iznova posjetio je kreativni centar Blatobran u Beogradu, tim projekta Interaktivne internet bajke se sastao sa Asocijacijom industrije video igara Srbije, dok se tim Peraškog pasoša susreo sa timom Nove Iskre. Ove razmjene su dodatno osnažile projekte, otvorile nove mogućnosti za saradnju i unaprijedile njihove poslovne modele.

Tokom ljetnjih mjeseci, timovi su nastavili redovnu onlajn komunikaciju sa mentorima putem Zoom-a i e-maila, a neki su imali i susrete uživo tokom stručnih radionica i javnih prezentacija u Kotoru. Poseban značaj imale su sesije posvećene razvoju poslovne održivosti, definisanju publike i testiranju proizvoda u realnim uslovima.



Timovi su kroz rad sa mentorima prolazili različite faze razvoja:

- **Peraški pasoš** je radio na jačanju internih kapaciteta, boljoj timskoj organizaciji i komunikaciji, kao i planiranju produkcije i promocije pasoša za kulturnu interpretaciju Perasta. Kroz posjete Novoj Iskri i učešće na događajima u okviru Inkubatora, tim je prošao kroz faze definisanja ciljeva i testiranja koncepta na terenu.
- Tim projekta **Interaktivne internet bajke** fokusirao se na projektni menadžment i razvoj aplikacije. Njihovo mentorstvo je obuhvatilo administraciju, strategije za apliciranje na konkurse i komunikaciju sa potencijalnim partnerima. Kroz saradnju sa Asocijacijom industrije video igara Srbije i dodatno istraživanje na Žabljaku, tim je izgradio temelje za dugoročni razvoj platforme.
- **Common Thread** je u ranim fazama rada s mentorima definisao strateški pravac i identitet proizvoda. Ipak, tim se zbog internih nesuglasica i nemogućnosti postizanja dogovora o budućem razvoju odlučio povući iz daljeg procesa. Ovaj primjer ukazuje na značaj jasne interne komunikacije i zajedničke vizije u ranoj fazi razvoja projekata.
- Tim projekta **Vječiti odjeci** započeo je razvijanje produkcione strategije i planova promocije, sa fokusom na fotografiju i savremene medije. Uprkos značajnom napretku, tim je zbog ličnih i profesionalnih okolnosti obavijestio organizatore da nije u mogućnosti da nastavi učešće u programu. Ipak, ostali su u kontaktu sa mentorima,

sa idejom mogućeg nastavka razvoja projekta van formalnog programa.

- **Geo_cultureMNE** razvio je inovativan pristup geo-referenciranju kulturnih pejzaža inspirisanih umjetnošću. Tim je razvio beta verziju onlajn platforme, testirao fizičku prezentaciju projekta i učestvovao u više javnih prezentacija. Mentorstvo je uključilo i pravnu, tehničku i sadržajnu podršku.
- Tim projekta **O BAŠTINI IZNOVA** radio je na razvoju poslovnog modela i angažovanju lokalne zajednice. Kao rezultat, tim je otvorio prodavnicu rukotvorina u Kotoru i uspostavio saradnju sa kolektivom Blatobran, čime je započeo razvoj sopstvenog brenda baziranog na tradicionalnim tehnikama i materijalima.

Mentorski program formalno je zaključen u oktobru 2024. godine evaluacijom ostvarenih rezultata, uz refleksije i komentare mentora i timova. Uspostavljeni odnosi, razmjena iskustava i konkretne preporuke predstavljaju značajan resurs za dalji razvoj tematskih projekata, kao i osnovu za buduće profesionalne saradnje.

WBCHIL sesije

Događaj umrežavanja i radionice za odabrane tematske projekte, pod nazivom WBCHIL Sessions realizovan je od 19. do 22. aprila 2024. godine na Cetinju, u okviru renomiranog Fluid dizajn foruma, u saradnji sa NVO FLUX – izvršnim producentom festivala. Ova saradnja omogućila je WBCHIL timovima učešće na prestižnoj regionalnoj platformi, čiji su program i tematski fokus bili u snažnoj vezi sa ciljevima samog Inkubatora.

Učešće na događaju uzelo je pet timova: Peraški pasoš, Interaktivne internet bajke, O BAŠTINI IZNOVA, Geo_cultureMNE i Vječiti odjeci, dok je tim Common Thread odustao od daljeg učešća zbog internih nesuglasica.

WBCHIL Sessions obuhvatile su niz mentorskih sastanaka, individualnih konsultacija i zajedničkih prezentacija, uključujući i javno predstavljanje projekta, njegovih ciljeva i finalista u okviru glavnog programa Fluida. Tokom ova tri dana, učesnici su imali priliku da razmijene ideje, testiraju svoje koncepte i steknu dodatna znanja kroz interakciju sa stručnjacima iz različitih oblasti, čime je dodatno ojačana vidljivost WBCHIL projekta i uspostavljene nove profesionalne veze.

Na Fluid dizajn forumu su se okupili renomirani dizajneri, arhitekte i profesionalci iz oblasti kulture, tehnologije i obrazovanja, kao i brojni studenti iz zemlje i regiona. Program je obuhvatio predavanja, radionice, izložbe, panel diskusije i terenske posjete. Ovogodišnje izdanje Fluid dizajn foruma nosilo je naslov „Održivi optimizam“ i bilo je posvećeno istraživanju na koje sve načine dizajn može ponuditi odgovore na kompleksne izazove savre-

menog društva, ali i ukazati na moguće zamke površnog pristupa tim problemima.

Poseban značaj imale su 1-na-1 mentorske sesije sa prisutnim mentorima i članovima projektnog tima, kao i javno predavanje Đorđa Krivokapića pod naslovom „Kreativnost u doba vještačke inteligencije“. Predavanje je otvorilo diskusiju o potencijalima i izazovima primjene vještačke inteligencije u kreativnim industrijama.

Učesnici su takođe prisustvovali predavanjima Karla Štokera o UNESCO kreativnim gradovima, Ivana i Marije Đorđević o održivosti iz ugla identiteta i baštine, kao i nizu specijalizovanih radionica, poput „Twisted Tales“ – radionice posvećene savremenim narativnim tehnikama. Tokom foruma, organizovani su i susreti sa kolektivima Matrijaršija i IxDA Podgorica, što je dodatno doprinijelo umrežavanju i otvaranju mogućnosti za buduće saradnje.

Učešće na Fluid dizajn forumu omogućilo je WBCHIL timovima da sagledaju svoje projekte u širem društvenom i ekološkom kontekstu, jačajući njihovu relevantnost i otpornost. Na ovaj način, događaj je direktno doprinio misiji Inkubatora – osnaživanju sektora kulturne baštine i kreativnih industrija kroz povezivanje, razmjenu znanja i zajedničko učenje.





Radionice i podrška

Pored individualnog mentorsko-konsultantskog rada, važan segment Heritage Innovation & Collaboration Inkubatora bile su i radionice koje su obuhvatile ključne teme za razvoj tematskih projekata i unapređenje kapaciteta timova. Radionice su koncipirane tako da kombinuju teorijska znanja i praktične primjere, uz učešće renomiranih domaćih i međunarodnih stručnjaka iz oblasti menadžmenta, brendiranja, održivosti i razvoja publike.

Prva radionica – **Brend menadžment u kulturi**, koju je u junu u Kotoru vodio Aleksandar Brkić, bila je posvećena osmišljavanju i pozicioniranju kulturnih inicijativa na tržištu. Kroz praktične vježbe, učesnici su razvijali brend identitet svojih projekata i razmatrali strategije za efikasnu komunikaciju sa publikom. Radionica je dodatno obogaćena učešćem lokalnih partnera, predstavnika kulturnih institucija i aktera iz kreativnog sektora.

Druga radionica – **Održivi razvoj i kulturna baština**, održana u avgustu takođe u Kotoru, pod vođstvom Jermine Stanojev, fokusirala se na integraciju principa održivosti u planiranju i realizaciji kulturnih projekata. Učesnici su imali priliku da analiziraju uticaj svojih inicijativa na lokalne zajednice, prirodnu sredinu i kulturni pejzaž, te da razviju pristupe koji doprinose dugoročnoj vrijednosti i otpornosti projekata.

Treća radionica – **Razvoj publike**, održana je u onlajn formatu u oktobru pod mentorstvom Lidije Varbanove. Radionica se bavila savremenim strategijama povezivanja sa publikom u digitalnom i fizičkom prostoru. Poseban akcenat stavljen je na razumevanje potreba i navika

savremenih korisnika kulturnih sadržaja, kao i na inovativne pristupe za njihovo uključivanje i zadržavanje.

Pored navedenih edukativnih modula, tokom Inkubatora su realizovane i brojne druge aktivnosti – 1-na-1 sesije, konsultacije i radionice sa mentorima i projektnim timovima, koje su se odvijale tokom susreta u Kotoru, kao i u okviru WBCHIL sesija na Fluid dizajn forumu na Cetinju. Dodatne sesije omogućile su učesnicima da dobiju direktnu i pravovremenu podršku, razmijene ideje i unaprijede svoje koncepte u realnom okruženju.

Radionice su pružile dodatnu vrijednost učesnicima kroz zajedničko učenje, razmjenu iskustava i analizu konkretnih izazova u radu na projektima. U kombinaciji sa mentorstvom i programima umrežavanja, one su doprinijele sveobuhvatnoj podršci timovima u procesu profesionalnog rasta i jačanja održivosti njihovih ideja.



“

Mislim da je bitno da pričamo sa mladim ljudima razumljivijim jezikom, da ih integrišemo još više u stvari koje radimo i da sa njima podelimo naš entuzijazam koji imamo oko stvari različitih, da li to bila baština, kulturne i kreativne industrije, kultura uopšte, fizika, matematika...

Sara Mandić (WBCHIL projektni koordinator)

”



JAVNE PREZENTACIJE TEMATSKIH PROJEKATA

Završna faza Inkubatora bila je posvećena javnim prezentacijama tematskih projekata, koje su timovima pružile priliku da predstave svoje ideje široj javnosti, stručnoj zajednici i potencijalnim partnerima. Ove prezentacije nisu imale samo informativni, već i evaluativni karakter – služile su kao alat za testiranje koncepata, dobijanje direktnih povratnih komentara i osnaživanje vidljivosti projekata unutar kulturnog i kreativnog sektora.

Javne prezentacije organizovane su u različitim formatima i na više lokacija: u okviru Međunarodnog festivala KotorArt u avgustu 2024. godine, kao i u prostorijama SHARE fondacije u Beogradu tokom jeseni iste godine. U zavisnosti od prirode i ciljeva projekta, prezentacije su uključivale multimedijalne prikaze, performanse, promotivne materijale, vođene ture, izložbe, kao i direktnu interakciju sa publikom. Na taj način su timovi imali mogućnost da svoj rad predstave u kontekstu koji na najbolji način oslikava njegovu suštinu, vrijednosti i viziju.

Ovakav pristup omogućio je neposrednu komunikaciju sa publikom, stručnjacima, kulturnim radnicima, lokalnim zajednicama i donosiocima odluka. Poseban značaj imalo je prisustvo predstavnika kulturnih institucija, medija i međunarodnih partnera, čime su se otvorile dodatne mogućnosti za umrežavanje, institucionalnu podršku i buduću saradnju. Javne prezentacije su istovremeno bile prostor za refleksiju i dijalog – prilika da se u sigurnom i podsticajnom okruženju analiziraju prednosti, izazovi i mogući pravci daljeg razvoja.

Prezentacije su jasno pokazale napredak koji su timovi ostvarili tokom trajanja Inkubatora – od faze ideje do konkretnih prototipova i pilot-izdanja. Istovremeno,

reflektovale su i potencijal za dalji razvoj i pozicioniranje projekata na lokalnom, regionalnom i međunarodnom nivou. Za mnoge učesnike, ovo je bila prva prilika da svoj rad predstave van lokalne sredine, kao i da kroz konstruktivne komentare, sugestije i razmjenu mišljenja unaprijede naredne faze razvoja.

Kroz format javnih prezentacija dodatno je osnažena osnovna misija WBCHIL projekta – da kroz podršku konkretnim inicijativama doprinese afirmaciji kulturne baštine kao osnove za inovaciju, održivost i društveni razvoj na Zapadnom Balkanu. Ove prezentacije ne predstavljaju kraj puta, već važno stajalište na putu profesionalizacije, umrežavanja i afirmacije novih kreativnih inicijativa u sektoru.



Peraški Pasoš

U okviru programa Međunarodnog festivala KotorArt, 7. avgusta 2024. godine u Perastu je realizovana javna prezentacija projekta Peraški pasoš, autorki Kristine Pavlak, Jovane Vujičić i Ane Georgieeve. Ova jedinstvena akcija bila je osmišljena kao interaktivni “lov na blago”, kroz koji su posjetioci imali priliku da upoznaju istoriju i znamenitosti Perasta na sasvim nov i kreativan način.

Program je započeo sa Pjace Gospe od Karmena, gdje su učesnicima podijeljeni specijalno dizajnirani pasoši, koji su sadržali zanimljive informacije, istorijske činjenice, legende i autorske tekstove vezane za ključne lokalitete ovog baroknog grada. Uz pasoš u ruci, posjetioci su krenuli u potragu za lokacijama navedenim u pasošu, a po obilasku svakog mjesta dobijali su unikatno izrađen pečat kao potvrdu „prolaska granice“ jedne priče.

Na taj način, svaki posjetilac postajao je učesnik u personalizovanom obilasku Perasta, a grad je istovremeno dobio novu, kuriranu narativnu strukturu – spoj kulturnog turizma, dizajna i edukacije. Interaktivni format šetnje omogućio je neposredniji kontakt sa lokalnim nasljeđem, dok je vizuelno privlačan pasoš postao vrijedan suvenir koji ostaje nakon posjete i koji, potencijalno, može postati simbol nove interpretacije grada.

Reakcije publike bile su izuzetno pozitivne – brojni učesnici, među kojima su bili i gosti Festivala, studenti, turisti, lokalni stanovnici i najmlađa publika, istakli su da je ovakav pristup turističkoj interpretaciji grada osvježavajući, podsticajan i edukativan. Inicijativa je pokazala kako inovativne ideje, ukorijenjene u lokalnoj tradiciji,

mogu doprinijeti održivom razvoju kulturnog turizma, aktivnijem uključivanju zajednice i snažnijem povezivanju posjetilaca sa prostorom koji obilaze.

Tim Peraškog pasoša time je otvorio važno pitanje: kako nasljeđe predstaviti savremenim jezikom, bez gubitka njegove autentičnosti?

Riječi mentora:

Tim Peraški pasoš je predstavio svoju fantastičnu ideju i ciljeve na samom početku i oni su tokom mentorskog rada adaptirani. Izuzetnom motivacijom i odgovornošću tima, prototip je realizovan u skladu sa definisanim ciljevima. Tim je bio otvoren za saradnju i prihvatanje sugestija, prilagođavajući rješenje novim situacijama. Predstavljene su im teme, vještine i znanja koja su im pomogla tokom rada, poput: planiranja, definisanja prioriteta, mapiranja kapaciteta, timske kulture i strategija umrežavanja. Izazov je bila interna organizacija vremena i kapaciteta, pa je predložena podjela odgovornosti. U narednom periodu preporučujem unapređenje prototipa, finansijsku održivost i mapiranje sljedeće lokacije. Projekat ima veliki potencijal za širenje, kako lokalno, tako i na drugim lokacijama u regionu, pa i globalno.

Nana Radenković

Riječi tima:

Kako mislite da je učešće u projektu WBCHIL doprinijelo razvoju vašeg projekta i vašeg rada uopšte?

Uz podršku WBCHIL-a, projekat je uspješno stigao do faze testiranja. Od početne ideje razvili smo prototip koji smo tokom ljeta imali priliku da testiramo. Bez WBCHIL-a, vjerovatno bi projekat ostao samo dobra ideja.

Da li su vam kontakti sa kolegama i ekspertima bili značajni i na koji način su vam pomogli?

Kontinuirana komunikacija i stalna diskusija o projektu značajno su nam pomogli da sagledamo njegove izazove i prednosti. Kroz razgovor i analizu, imali smo priliku da unaprijedimo projekat i da slabosti pretvorimo u prednosti. Najzanimljiviji dio cijelog iskustva je to što, nakon što više puta prođete kroz projekat, postajete spremni na gotovo sva pitanja i imate spremne odgovore.

Koji su, prema vašem mišljenju, glavni rezultati postignuti tokom učešća u projektu WBCHIL?

Razvoj prototipa koji je trenutno u fazi daljeg unapređenja.

Koji su vaši dalji planovi za razvoj vašeg projekta?

Trenutno radimo na razvoju nekoliko novih lokacija, a naš cilj u narednom periodu je da projekat postane finansijski održiv kako bi mogao da se dalje razvija.



Geo_cultureMNE

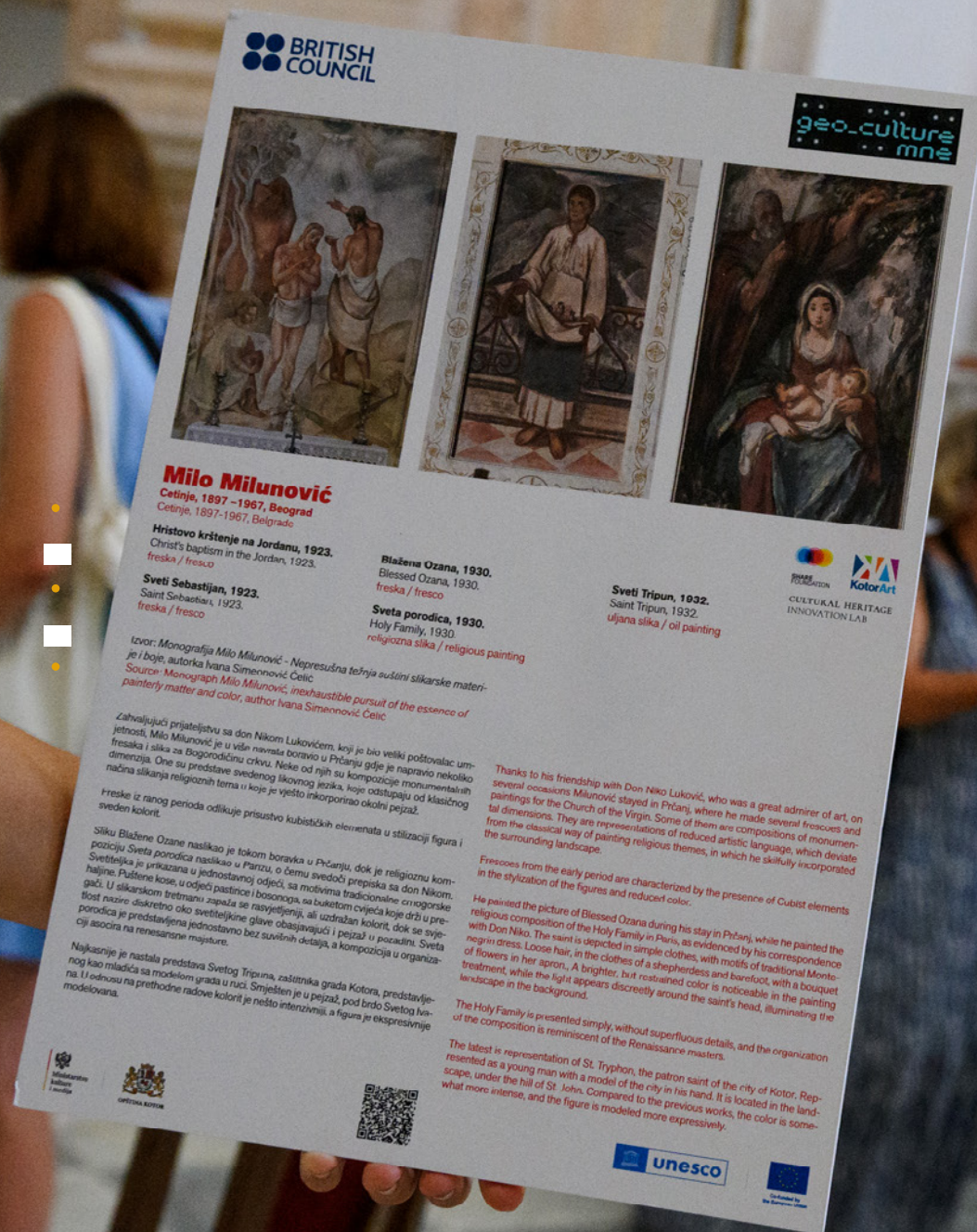
U okviru programa Međunarodnog festivala KotorArt, 7. avgusta 2024. godine javnosti je predstavljena inicijativa Geo_cultureMNE – inovativan projekat koji povezuje lokacije iz crnogorskog pejzaža sa umjetničkim djelima inspirisanim tim prostorima. Autorski tim – Mirjana Dabović Pejović, istoričarka umjetnosti i viša savjetnica u Narodnom muzeju Crne Gore, Lazar Pejović, umjetnik i profesor na Univerzitetu Crne Gore, i Robert Aleksić, GIS developer i edukator – na nesvakidašnji način ukrstio je savremene digitalne tehnologije sa istorijom umjetnosti, turističkom praksom i pejzažnom interpretacijom.

Osnovna ideja projekta jeste georeferenciranje lokacija koje su poslužile kao inspiracija za radove značajnih crnogorskih slikara, kao što su Petar Lubarda, Peko Poček, Mihailo Vukotić i Milić Milunović. Korišćenjem digitalnih alata i geolokacijskih metoda, kreirana je digitalna mapa koja nudi novu perspektivu kulturnog i prirodnog nasljeđa, predstavljajući pejzaže kao aktivne učesnike u procesu stvaranja umjetnosti, ali i kao autentične prostore kulturne memorije.

Javna prezentacija projekta realizovana je u formi izleta brodom od Kotora do Mua, sa zaustavljanjima u Perastu, Stolivu i Prčanju. Na svakoj lokaciji, posjetioci su imali priliku da kroz autorska tumačenja i vizuelne prikaze povežu konkretni prostor sa njegovom umjetničkom refleksijom. Kroz ovu prostorno-vremensku naraciju, pejzaž je dobio novu dimenziju značenja, dok su umjetnička djela postala vodiči kroz kulturnu geografiju Crne Gore.

Reakcije publike bile su izuzetno pozitivne – brojni posjetioci istakli su kako ovakva kombinacija edukacije, tehnologije i pejzažnog doživljaja otvara prostor za razvoj održivog kulturnog turizma, podiže svijest o lokalnim vrijednostima i omogućava dublje povezivanje zajednica kroz savremeno razumijevanje nasljeđa i umjetnosti.

Projekat Geo_cultureMNE pokazao je kako interdisciplinarni pristupi koji objedinjuju umjetnost, tehnologiju, edukaciju i lokalni kontekst mogu otvoriti nove puteve tumačenja kulturne baštine. Ima jasan potencijal za dalji razvoj i širenje, kako u Crnoj Gori, tako i regionalno, čime bi se mogla uspostaviti nova praksa interpretacije pejzaža kroz umjetničku i kulturnu prizmu, uz aktivno uključivanje stručne i lokalne zajednice.



Riječi mentora:

Tim je ostvario jasan i merljiv napredak, posebno uzimajući u obzir složenost projekta i da se ideja mogla razvijati paralelno u digitalnim i fizičkim prostorima. Istakao bih njihovu spremnost da se fokusiraju na ključna pitanja i prioritete, što im je omogućilo da zadrže jasan pravac i ostvare većinu ciljeva. U mentorskom radu fokusirao sam se na strateško postavljanje projekta, mapiranje stejkholdera i upravljanje prioritetima. Najveći izazov bio je dosljedno praćenje prioriteta, jer su razvojne mogućnosti bile široke, a entuzijazam za uključivanje različitih eksperata ponekad je usporavao odluke. Ipak, motivacija tima bila je izuzetna – usmjereni na javni interes i kulturni turizam, pokazali su sposobnost da uče, prilagođavaju se i pronalaze najbolja rješenja.

Đorđe Krivokapić

Riječi tima:

Kako mislite da je učešće u projektu WBCHIL doprinijelo razvoju vašeg projekta i vašeg rada uopšte?

Od inicijalne ideje sa kojom se apliciralo, projekat je već tokom rada na radionici i kroz nova iskustva u različitim sesijama dobijao složeniji oblik.

Da li su vam kontakti sa kolegama i ekspertima bili značajni, i na koji način su vam pomogli?

Svakako, komunikacija sa stručnjacima iz različitih oblasti i njihov pogled na projekat bili su dragocjeni načini da se sagledaju njegovi potencijali, kao i da se ideja dodatno nadgradi.

Koji su, prema vašem mišljenju, glavni rezultati postignuti tokom učešća u projektu WBCHIL?

Unapređivanje i razvijanje kapaciteta kroz uspostavljanje multisektorske saradnje.

Koji su vaši dalji planovi za razvoj vašeg projekta?

Projekat je ušao u novu fazu razvoja zahvaljujući podršci na konkursu Ministarstva kulturea tokom 2025. godine planirana je realizacija prve faze aplikacije.





Interaktivne internet bajke

Javna prezentacija projekta Interaktivne internet bajke održana je 28. novembra 2024. godine u prostorijama SHARE fondacije u Beogradu, u hibridnom formatu. Događaju su prisustvovali studenti master programa „Kulturna politika i menadžment u kulturi“ sa Univerziteta umetnosti u Beogradu, partneri projekta i zainteresovana javnost – uživo i putem Zoom platforme. Ovaj susret bio je prilika da se predstavi dosadašnji rad tima, ali i da se započne dijalog o važnosti kreativnih formata u obrazovanju i kulturnoj produkciji za najmlađe.

Autorski tim projekta – koji čine producent prof. dr Ratko Obradović, reditelj i scenarista Božidar Knežević, umjetnički direktor prof. dr Miloš Vujanović i projektni koordinator Vuko Martinović – razvio je koncept digitalne platforme posvećene tradicionalnim bajkama, obogaćenim interaktivnim sadržajima i alternativnim narativima. Kroz saradnju sa mentorima u okviru Inkubatora, tim je radio na osnaživanju svojih produkcionih kapaciteta, definisanju strategija za razvoj projekta i pripremi projektnih aplikacija za dalje finansiranje.

Na javnom događaju predstavljen je koncept platforme, njen potencijal da približi bajke djeci u digitalnom okruženju, kao i važnost inovativnih pristupa u obrazovanju i kulturnoj ponudi za najmlađu publiku. Diskusija koja je uslijedila dotakla je teme poput razvoja publike, digitalne transformacije, uloge festivala u edukaciji i potencijala kreativnih industrija u oblikovanju obrazovnih alata.

Projekat Interaktivne internet bajke pokazao je kako savremene tehnologije mogu poslužiti kao sredstvo očuvanja i reimaginacije nematerijalne kulturne baštine. Njegov potencijal za širenje, uključivanje novih partnera i razvoj digitalnih sadržaja čini ga značajnim doprinosom kulturnoj produkciji za djecu u regionu.

Riječi mentora:

Tim je znatno napredovao u pripremi projektnih predloga, što se vidi u jasnijem definisanju ciljeva, boljoj strukturisanosti aplikacija i preciznijem usklađivanju sa kriterijumima donatora. Kroz mentorski proces stekli su dublje razumijevanje administrativnih zahtjeva, što im omogućava efikasniju pripremu i veću konkurentnost. Poseban fokus stavili smo na pravovremeno planiranje i strateški pristup, kao i na razvoj vještine pisanja sažetih, univerzalnih tekstova koji ostavljaju prostor za prilagođavanje u implementaciji. Saradnja sa timom bila je izuzetno inspirativna – njihova posvećenost i otvorenost za nova znanja učinili su proces dinamičnim. S obzirom na dalji razvoj, smatram da bi sljedeći korak mogao biti umrežavanje sa organizacijama iskusnim u EU projektima, što bi dodatno ojačalo njihove kapacitete.

Aleksandra Đorđević

Riječi tima:

Kako mislite da je učešće u projektu WBCHIL doprinijelo razvoju vašeg projekta i vašeg rada uopšte?

Učešće u WBCHIL Inkubatoru bilo je dragocjeno iskustvo koje nam je pomoglo da sagledamo naš projekat iz nove perspektive i da ga razvijamo sistematičnije i održivije. Kroz rad sa mentorima, dobili smo jasniji uvid u to kako definisati ciljeve i formulisati projektne ideje na način koji je relevantan i prepoznatljiv donatorima, ali i publici kojoj se obraćamo.

Da li su vam kontakti sa kolegama i ekspertima bili značajni i na koji način su vam pomogli?

Razmjena sa drugim timovima i ekspertima iz različitih oblasti bila je inspirativna i korisna. Imali smo priliku da čujemo različite pristupe, dobijemo konstruktivne komentare i podijelimo dileme u vezi sa razvojem digitalnog sadržaja za djecu. Posebno nam je značila podrška mentora, koja je bila konkretna, prilagođena našem projektu i podsticajna u svakom smislu.

Koji su, prema vašem mišljenju, glavni rezultati postignuti tokom učešća u projektu WBCHIL?

Glavni rezultat je izgradnja projektne osnove koja nam sada služi kao temelj za apliciranje na međunarodne konkurse. Osim toga, razvili smo jasniju strategiju razvoja i bolje razumijevanje kako kreativni digitalni sadržaj može doprinositi očuvanju i promociji kulturne baštine među djecom i mladima.

Koji su vaši dalji planovi za razvoj vašeg projekta?

Planiramo da nastavimo sa razvojem platforme i digitalnih sadržaja, sa posebnim fokusom na testiranje aplikacije sa djecom i edukatorima.



Nazad





O BAŠTINI IZNOVA: Kako oblikovati industriju na grnčarskom točku

Tokom trajanja WBCHIL Inkubatora, tim projekta O baštini iznova ostvario je značajan napredak u razradi koncepta otvaranja umjetničke galerije i radionice u Kotoru, inspirisane lokalnim pejzažom, tradicionalnim zanatima i kulturnim nasljeđem Boke. Autori projekta, zajedno s mentorkom i projektnim timom, radili su na osmišljavanju savremenog prostora koji povezuje kreativnu produkciju, umjetničku prezentaciju i lokalnu zajednicu, oslanjajući se na vrijednosti autentičnosti i održivosti.

Kroz mentorske sesije i druge aktivnosti Inkubatora, tim je razvio poslovni model i definisao pravce za kuriranje stalne postavke, saradnju sa savremenim umjetnicima i kreiranje dodatnog edukativnog programa. Poseban fokus bio je na definisanju vizije, strateškom planiranju, marketingu i uspostavljanju saradnje s institucijama i kolektivima iz Crne Gore i regiona. U tom kontekstu, ostvarena je bliska saradnja s kolektivom Blatobran iz Srbije, kao i s lokalnom upravom u Kotoru.

Tokom proljeća 2024. godine, otvorena je galerija i prodavnica keramike u Starom gradu Kotoru, čime je realizovan prvi konkretan rezultat ove inicijative. Ovaj prostor, koji kombinuje savremeni dizajn s nasljeđem tradicionalnih zanata, već privlači pažnju posjetilaca i lokalne zajednice. Zahvaljujući jasno postavljenoj viziji, razvijenim kapacitetima i mentorskoj podršci, tim je postavio snažne temelje za dalji razvoj i dugoročnu održivost projekta.

Projekat O baštini iznova svjedoči o potencijalu lokalne baštine kao pokretača savremenih umjetničkih i preduzetničkih inicijativa. Spajajući zanat, dizajn i savremene narative, tim otvara prostor za novu vrstu kulturnog djelovanja u Kotoru – otvorenog, angažovanog i ukorijenjenog u zajednici.

Riječi mentora:

Tim je značajno napredovao u razvoju koncepta galerije. Kroz mentorski rad razrađeni su poslovni model, kuriranje stalne postavke, saradnja s umjetnicima i organizacija edukativnih i društveno odgovornih događaja. Timu su prenete vještine iz kulturnog menadžmenta, organizacije umjetničkih događaja, poslovnog planiranja i definisanja marketinških strategija. Fokus je stavljen na oblikovanje autentične umjetničke ponude inspirisane Kotorom, Perastom i tradicionalnim zanatima. Najveći izazovi bili su usmjeravanje fokusa galerije i pronalaženje održivog poslovnog modela. Ipak, uz jasnu finansijsku strategiju, digitalni marketing, učešće na umjetničkim sajmovima i organizaciju pilot-radionica, galerija može postati prepoznatljiv dio kulturne scene Kotora.

Tatjana Paradjanin

Riječi tima:

Učešće u WBCHIL Inkubatoru za nas je bilo veoma značajno. Pomoglo nam je da sagledamo našu ideju iz različitih uglova i da je postepeno pretvorimo u nešto konkretno i, nadamo se, održivo. Kroz rad sa mentorkom i drugim stručnjacima, definisali smo šta zapravo želimo da bude naša galerija – kako da izgleda, šta da nudi i kako da bude uključena u život zajednice. Posebno nam je značilo to što smo zajedno razmišljali o saradnjama sa drugim umjetnicima i kolektivima, što nam je pomoglo pri samom otvaranju prostora.

Tokom programa čuli smo korisne savjete i vidjeli kako drugi pristupaju sličnim temama i problemima. Najveći uspjeh je to što smo uspjeli da otvorimo galeriju i da okupimo tim oko nje – to je sada naš prostor koji živi i raste. U narednim mjesecima želimo da uključimo škole, kulturne institucije i još više ljudi iz Kotora, da razvijamo edukativne i kreativne programe i da našu publiku učinimo aktivnim dijelom svega što radimo. Vjerujemo da ono što radimo ima smisla – i za grad, i za zajednicu, i za nas same.





“

Mi imamo krizu razumevanja konteksta tehnologije u kojoj se nalazimo. Etike, društvenih odnosa koji nastaju od tehnologije koja nas okružuje. Što više umetnosti, filozofije, društvenih nauka može da nas dovede do toga da ostavimo tim sledećim generacijama svet koji je kontekstualizovan, a ne svet koji je jedan potpuni haos...

Vladan Joler (WBCHIL mentor)

”

WBCHIL tim KotorArt

Međunarodni festival KotorArt, manifestacija od nacionalnog značaja za kulturu Crne Gore, jedan je od najvažnijih umjetničkih festivala u regionu. Svakog ljeta okuplja brojne međunarodne umjetnike, a sa preko 200 programa na atraktivnim lokacijama širom Kotora i Boke privlači desetine hiljada posjetilaca, svrstavajući se među najposjećenije festivale ove vrste.

Osnovan 2002. godine s fokusom na umjetničku muziku, KotorArt je od 2009. godine proširen na druge umjetničke discipline. Festival je postao prepoznatljiv brend Kotora i Crne Gore, doprinoseći kulturnom i ekonomskom razvoju regiona. Kao dio kotorskog identiteta, uživa međunarodni ugled i afirmiše Kotor kao prestižnu kulturnu destinaciju.

Vizija Festivala je pozicioniranje Kotora kao važnog kulturnog centra Crne Gore, regiona i Evrope. KotorArt njeguje tradiciju, poštuje kulturno nasljeđe i prati savremene umjetničke tokove. Okuplja vrhunske umjetnike i realizuje programe s jedinstvenim konceptima, često povezanim s lokalnom zajednicom i aktuelnim društvenim temama. Takođe, Festival postavlja umjetničke i produkcione standarde i doprinosi stvaranju novih djela crnogorskih i regionalnih kompozitora.

Osim ljetnjeg festivala, KotorArt organizuje koncertne sezone, radionice, predavanja i izdavačke projekte, obogaćujući cjelogodišnji kulturni život Kotora. Festival uživa podršku Opštine Kotor i Ministarstva kulture Crne

Gore, kao i brojnih kompanija poput Luštice Bay, kompanije Coca-Cola, Porto Montenegro itd.

Sa značajnim sredstvima obezbijedenim kroz donacije i sponzorstva, KotorArt je primjer uspješnog menadžmenta u kulturi u Crnoj Gori. Većinu budžeta usmjerava na programske troškove, izdvajajući se efikasnim poslovnim modelom u odnosu na tradicionalne organizacione strukture s visokim administrativnim izdacima.



WBCHIL tim SHARE Fondacija

SHARE Fondacija je neprofitna organizacija osnovana 2012. godine s ciljem unapređenja ljudskih prava i sloboda u digitalnom okruženju. Zalažemo se za otvoren i decentralizovan internet, slobodan pristup informacijama, znanju i tehnologiji, kao i zaštitu digitalnih prava građana. Naš fokus su sloboda izražavanja na internetu, privatnost podataka, digitalna bezbjednost i otvoreni pristup znanju.

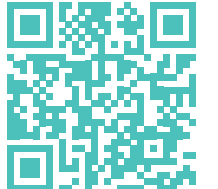
Nakon uspješnih SHARE konferencija o internet kulturi i aktivizmu u Beogradu i Bejrutu 2011. i 2012. godine, okupili smo zajednicu posvećenu istraživanju i zagovaranju ljudskih prava u digitalnoj sferi. Kroz godine, organizovali smo brojne konferencije, skupove i radionice u Srbiji i inostranstvu, okupljajući vodeće stručnjake i aktiviste u oblasti digitalnih prava i sloboda. Objavili smo publikacije i pokrenuli edukativne veb platforme namijenjene građanima, braniocima ljudskih prava i onlajn medijima.

Kao aktivna organizacija građanskog društva, učestvujemo u javnim raspravama o zakonima koji mogu uticati na onlajn prava građana Srbije. Značaj našeg rada prepoznao je i Poverenik za informacije od javnog značaja i zaštitu podataka o ličnosti Republike Srbije, koji nam je 2017. godine dodijelio zahvalnicu za doprinos promociji prava na zaštitu ličnih podataka.

Od 2017. godine član smo mreže European Digital Rights (EDRi), koja okuplja preko 45 organizacija iz Evrope posvećenih zaštiti građanskih prava u digital-

nom okruženju. Iste godine osnovali smo SHARE CERT – prvi Centar za prevenciju bezbjednosnih rizika u IKT sistemima u Srbiji, koji pruža besplatnu pravnu i tehničku podršku onlajn medijima i civilnom društvu. SHARE CERT je dio globalne koalicije CiviCERT, akreditovane od strane evropskog akreditacionog okvira Trusted Introducer.

Godine 2020. pokrenuli smo SEE Digital Rights Network – Mrežu digitalnih prava u jugoistočnoj Evropi, zajedno sa Balkanskom istraživačkom mrežom (BIRN). Ova mreža, koja okuplja preko 20 organizacija iz regiona, prva je ove vrste sa fokusom na digitalna prava i izazove u jugoistočnoj Evropi.



Impresum

Kulturno nasljeđe i kreativnost

Izdavač:
Fondacija Don Branko Sbutega

Za izdavača:
Ratimir Martinović,
predsjednik

Urednik:
Kristina Pavlak

Autori teksta:
Sara Mandić
Đorđe Krivokapić
Dragana Rajkov

Dizajn i prelom:
Kristina Pavlak

Autor fotografija:
Krsto Vulović

Redaktura prevoda na engleski:
Milica Jovanović

CIP - Каталогизација у публикацији
Национална библиотека Црне Горе, Цетиње

ISBN 978-9940-9894-7-7
COBISS.CG-ID 33517316

April, 2025.

