Creative Europe Desk Polska

Magazyn

Creative Europe Desk Polska

Ana-Maria Comănescu, reżyserka filmu Horia, uczestniczka Studia Nowe Horyzonty / fot. Anna Pomichowska / © Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

nr 3/2019

11

Studio Nowe Horyzonty + / fot. Anna Pomichowska / ©Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

12

Seminarium „Dialog międzykulturowy. Integracja migrantów i uchodźców w działaniach kulturalnych i społecznych”
fot. Magdalena Starowieyska © Creative Europe Desk Polska

15

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości” / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

26

„Tamte dni, tamte noce”, reż. Luca Guadagnino / mat. MFDB

06

VARIA

06 Zapowiedź konkursu wniosków w obszarze Projekty współpracy europejskiej

08 Pilotażowy program mobilności i-Portunus – podsumowanie dwóch pierwszych naborów w 2019 roku

10

ROZMOWY

10 Rozmowa z Anną Konik, artystką wizualną, beneficjentką programu mobilności i-Portunus

20 VR w teatrze i preformance'ach – rozmowa z Rosą Sánchez

22 Chcemy zainteresować VR-em szeroką publiczność – rozmowa z Wiebem van den Ende

11

INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

11 Podsumowanie 10. edycji Studia Nowe Horyzonty+

12 Dialog międzykulturowy w praktyce - relacja z seminarium o międzykulturowości w projektach kulturalnych i społecznych

15 New Visions of Reality – relacja z międzynarodowej konferencji na temat mediów immersyjnych

24

DOFINANSOWANE PROJEKTY

24 Podsumowanie działań programu Kreatywna Europa w 2018 roku w raporcie Komisji Europejskiej

26 Najważniejsze nagrody dla filmów ze znakiem MEDIA w 2018 roku

Szanowni Państwo,

w jesiennym numerze „Magazynu" zapraszamy do wzięcia udziału w inicjatywach organizowanych przez Creative Europe Desk Polska – ogólnopolskim dniu informacyjnym programu Kreatywna Europa oraz festiwalu innowacji Filmteractive, które odbędą się 4 października w Warszawie w ramach Dni Kreatywności. Podsumowujemy także letnie inicjatywy, których CED Polska był partnerem lub współorganizatorem.

W połowie czerwca w Warszawie odbyła się międzynarodowa konferencja „Nowe wizje rzeczywistości. Jak immersyjne media zmieniają nasze otoczenie?" poświęcona poszerzeniom kultury audiowizualnej o aspekty VR oraz XR. Poza podsumowaniem wydarzenia w najnowszym numerze „Magazynu" znajdą Państwo ciekawe rozmowy z dwojgiem jego gości: artystką Rosą Sánchez oraz reżyserem i scenarzystą projektów VR Wiebem van den Ende.

Na łamach jesiennego numeru kwartalnika zamieszczamy relację z seminarium „Dialog międzykulturowy. Integracja migrantów i uchodźców w działaniach kulturalnych i społecznych", organizowanego w lipcu przez Creative Europe Desk Polska oraz Punkt Kontaktowy programu „Europa dla obywateli".

Polecamy także podsumowanie 10. edycji Studia Nowe Horyzonty+, podczas którego – w ramach Creativity Talks – wykład otwarty „Virtual Reality & Beyond" wygłosił Sten-Kristian Saluveer, kurator programu nowych technologii i innowacji NEXT podczas Marché du Film w ramach Festiwalu Filmowego w Cannes.

W „Magazynie" relacjonujemy również dwa pierwsze konkursy w ramach pilotażowego programu mobilności i-Portunus oraz publikujemy rozmowę z Anną Konik, artystką wizualną, która dzięki dofinansowaniu otrzymanemu z programu rozwija się zawodowo za granicą.

Zapraszamy też do lektury zapowiedzi tegorocznego naboru wniosków w obszarze Projekty współpracy europejskiej, który zostanie ogłoszony jesienią. Na koniec zachęcamy do zapoznania się z podsumowaniem działań i inicjatyw programu Kreatywna Europa w 2018 roku sporządzonym przez Komisję Europejską.

Życzymy przyjemnej lektury

Zespół Creative Europe Desk Polska

INFO DAY

programu Kreatywna Europa

Warszawa – 4 października 2019

Ms Mermaid

Kreatywna Europa

Projekt Europe Grand Central / mat. Europejska Fundacja Kultury Miejskiej

Komponent Kultura: zapowiedź konkursu wniosków w obszarze Projekty współpracy europejskiej

Projekty współpracy europejskiej to obszar grantowy wspierający działania oparte na międzynarodowej współpracy partnerskiej organizacji i instytucji sektorów kultury i kreatywnego. Mogą dotyczyć m.in. organizacji wydarzeń artystycznych służących tworzeniu oraz promocji kultury i sztuki, budowania publiczności, rozpowszechniania dzieł kultury, włączania społecznego poprzez kulturę i sztukę, transferu wiedzy i kompetencji w ramach sektorów kultury i kreatywnego, wdrażania nowych technologii i innowacji.

Najbliższy nabór wniosków w obszarze grantowym Projekty współpracy europejskiej zostanie otwarty na jesieni 2019 roku.

Konkurs przeznaczony jest dla publicznych i prywatnych organizacji, instytucji i przedsiębiorstw sektorów kultury i kreatywnego, aktywnie działających w sektorach kultury i/lub kreatywnym, i mających siedzibę w jednym z krajów uprawnionych do udziału w programie Kreatywna Europa komponent Kultura. Dodatkowo lider partnerstwa międzynarodowego, składający w imieniu partnerstwa wniosek o dofinansowanie z programu, musi posiadać osobowość prawną od minimum dwóch lat w dniu, w którym upływa termin składania wniosków.

Osoby fizyczne nie mogą ubiegać się o dofinansowanie.

Projekty powinny promować europejskie wartości i przyczyniać się do międzynarodowego obiegu dzieł, osób i ich twórczości, a także upowszechniać europejskie dziedzictwo kulturowe (materialne i niematerialne). **Ponadto powinny w pełni realizować przynajmniej jeden z pięciu poniższych priorytetów wyznaczonych dla tego obszaru grantowego:**

MOBILNOŚĆ TRANSNARODOWA: mobilność artystów i osób zawodowo związanych z kulturą oraz obieg dzieł kultury i pracy twórczej, których celem jest promowanie wymiany kulturowej, dialogu międzykulturowego, integracji społecznej i zrozumienia dla różnorodności.

ROZWÓJ PUBLICZNOŚCI: budowanie trwałej relacji z odbiorcami, bezpośrednie angażowanie odbiorców w działania projektowe i współpraca z publicznością.

BUDOWANIE POTENCJAŁU

- **CYFRYZACJA**: wykorzystanie w projektach nowych technologii cyfrowych, od etapu produkcji do dystrybucji.
- **NOWE MODELE BIZNESOWE**: wykorzystanie w sektorze kultury nowych technologii związanych m.in. z zarządzaniem i marketingiem w celu osiągnięcia lepszych wyników rynkowych i dostosowania się do zmieniającego się kontekstu finansowego.
- **SZKOLENIE I KSZTAŁCENIE**: profesjonalizacja i rozwój umiejętności pracowników sektorów kultury i kreatywnego, zdobywanie przez uczestników projektu nowych umiejętności artystycznych oraz „miękkich" umiejętności związanych z sektorami kultury oraz kreatywnym.

DIALOG MIĘDZYKULTUROWY ORAZ INTEGRACJA SPOŁECZNA MIGRANTÓW I UCHODŹCÓW: ułatwienie integracji migrantów i uchodźców w środowisku europejskim, wzmacnianie wzajemnego zrozumienia kulturowego oraz

sprzyjanie dialogowi prowadzonemu na płaszczyznach międzyreligijnej i międzykulturowej, a także wzmacnianie akceptacji i szacunku dla innych kultur.

SPUŚCIZNA EUROPEJSKIEGO ROKU DZIEDZICTWA KULTUROWEGO 2018: promocja dziedzictwa kulturowego jako źródła inspiracji dla współczesnych działań artystycznych, a także wzmacnianie związków między sektorem dziedzictwa kulturowego a innymi sektorami kultury i kreatywnymi.

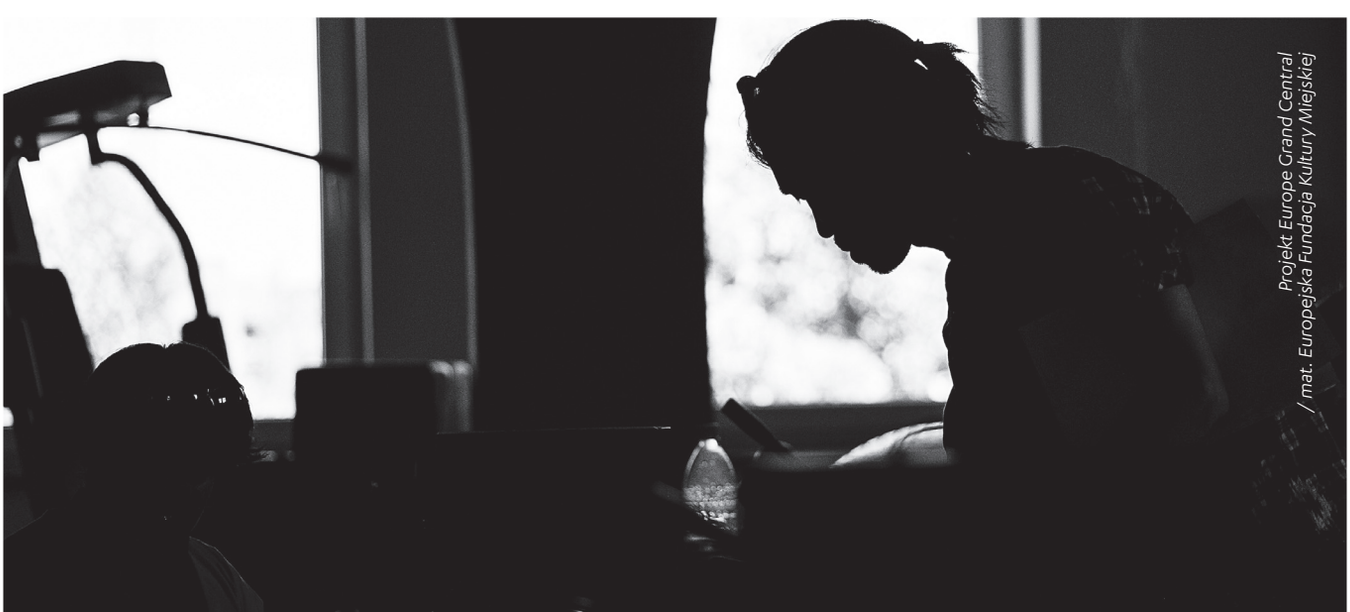
W ramach wybranych celów i priorytetów można podejmować szereg różnorodnych działań, m.in. warsztaty, koncerty, festiwale, spotkania i wymiany artystyczne, wystawy, konferencje, animacje społeczno-kulturalne, spektakle, platformy internetowe, promocję i dystrybucję dzieł – we wszystkich dziedzinach kultury i sztuki (z wyłączeniem działań stricte audiowizualnych, dla których przeznaczony jest komponent MEDIA programu Kreatywna Europa), m.in. muzyki, tańca, teatru, fotografii, wzornictwa, architektury, sztuk wizualnych, performatywnych i plastycznych.

Do końca obecnej edycji programu Kreatywna Europa ubiegać się będzie można o dofinansowanie z programu Kreatywna Europa w ramach dwóch kategorii Projektów współpracy europejskiej:

PROJEKTY WSPÓŁPRACY NA MNIEJSZĄ SKALĘ:
- projekty realizowane przez lidera oraz minimum dwóch partnerów (łącznie minimum trzy różne kraje uprawnione do udziału w programie Kreatywna Europa komponent Kultura);
- dofinansowanie z programu do 200 tys. € (maksymalnie 60% całkowitego budżetu projektu);
- maksymalny czas realizacji projektu: cztery lata.

PROJEKTY WSPÓŁPRACY NA WIĘKSZĄ SKALĘ:
- projekty realizowane przez lidera oraz minimum pięciu partnerów (łącznie minimum sześć różnych krajów uprawnionych do udziału w programie Kreatywna Europa komponent Kultura);
- dofinansowanie z programu do 2 mln € (maksymalnie 50% całkowitego budżetu projektu);
- maksymalny czas realizacji projektu: cztery lata.

W ostatnim konkursie wniosków (EACEA/34/2018) dofinansowanie w ramach Projektów współpracy europejskiej na mniejszą skalę otrzymało czterech polskich liderów partnerstw międzynarodowych:
FUNDACJA ARTON – projekt „Not Yet Written Stories – Women Artists' Archives Online",
NOWY TEATR – projekt „Wandering in Search of a Home: the Ithaca Project",
FUNDACJA TAK – TEMAT AKTUALNY KULTURA – projekt „Musique est une femme",
FUNDACJA INNA PRZESTRZEŃ – projekt „One Europe One Caucasus".



Projekt Europe Grand Central / mat. Europejska Fundacja Kultury Miejskiej

„Wandering in Search of a Home: the Ithaca Project" realizowany przez Nowy Teatr w partnerstwie z Hellenic Festival (Grecja) oraz La Comédie de Clermont-Ferrand (Francja)

Celem projektu jest opracowanie i wystawienie nowej, międzynarodowej produkcji teatralnej „Odyseja" w reżyserii Krzysztofa Warlikowskiego oraz warsztatów kreatywnych dla młodych profesjonalistów i twórców. Punktem wyjścia działań artystycznych jest mit o Odyseuszu – poszukiwanie i powrót do domu, a także – sama wędrówka/migracja, określenie, czym/gdzie jest ten dom i czym jest poczucie przynależności, powrót do korzeni europejskiej kultury i tradycji oraz ich zredefiniowanie. Oczekiwanie Penelopy na powrót Odyseusza ma być zestawione przez twórców z prozą reporterską Hanny Krall – losami Izoldy Regensberg opisanymi przez autorkę w powieści „Król kier znów na wylocie".

Produkcja ma zostać kilkukrotnie wystawiona w krajach biorących udział w projekcie, a będą jej towarzyszyć warsztaty kreatywne, dyskusje, wykłady, instalacje wideo.

State of Valentine / © CEBImagery, Flickr, CC BY-NC 2.0

Pilotażowy program mobilności i-Portunus – podsumowanie dwóch pierwszych naborów w 2019 roku

Piątego września 2019 roku zakończył się trzeci i ostatni już nabór w ramach pilotażowego programu mobilności artystów i profesjonalistów sektora kultury i-Portunus. Informacje o dofinansowanych projektach zostaną opublikowane 26 września.

i-Portunus – idea programu

Pilotażowy program i-Portunus jest częścią strategii Unii Europejskiej na rzecz zwiększania mobilności i współpracy międzynarodowej różnych grup zawodowych, w tym artystów i pracowników sektorów kultury i kreatywnego. Ideą programu jest zwiększanie szans rozwoju ich kariery i konkurencyjność na rynku pracy poprzez aktywne podnoszenie kwalifikacji zawodowych, zdobywanie i wypracowanie nowych kontaktów, realizację innowacyjnych projektów międzynarodowych oraz docieranie do międzynarodowych odbiorców ze swoimi przedsięwzięciami. Rolą programu jest uzupełnianie oferty krajowego wsparcia dla tego rodzaju inicjatyw, a także wykraczanie poza standardowe projekty rezydencji artystycznych czy wymiany talentów, poprzez skoncentrowanie na zwiększeniu kreatywności artystów i pracowników sektora kultury, ich rozwoju zawodowym oraz zwiększeniu możliwości konkurowania na rynku pracy, dostępu do nowych rynków i odbiorców. W szerszej perspektywie program ma sprzyjać niwelowaniu różnic w dostępie do mobilności oraz tworzeniu nowych miejsc pracy w sektorze kultury i kreatywnym.

Realizacja programu w 2019 roku

Działania przygotowawcze dotyczące pilotażowego programu i-Portunus zostały zainicjowane w 2018 roku, wtedy też Komisja Europejska ogłosiła konkurs na realizację programu w 2019 roku, wspieranego przez program Kreatywna Europa. Przetarg wygrało konsorcjum złożone z Instytutu Goethego w Brukseli, Instytutu Francuskiego w Paryżu, fundacji – centrum sztuki Izolyatsia z Kijowa oraz Nida Art Colony przy Wileńskiej Akademii Sztuk Pięknych. Program, wzorowany na programie mobilności dla innych profesji dostępnych w ramach unijnego projektu Erasmus+, z powodzeniem realizuje cel wyznaczony w nowej europejskiej agendzie kultury, jakim jest konkretne, realne wsparcie mobilności artystów i pracowników sektora kultury.

W 2019 roku program skierowany został do artystów i profesjonalistów z sektora kultury aktywnych w dwóch dziedzinach: sztuki performatywne oraz sztuki wizualne i dotyczył wsparcia krótkoterminowych wyjazdów zagranicznych do krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa.

Program ukierunkowany został na cztery główne cele:
- aktywne podnoszenie kwalifikacji zawodowych,
- zdobywanie i wypracowanie nowych kontaktów,
- realizację innowacyjnych projektów międzynarodowych,
- dotarcie do międzynarodowych odbiorców z dziełami i przedsięwzięciami.

W 2019 roku przeprowadzone zostały trzy nabory zgłoszeń w ramach programu i-Portunus. Wyniki ostatniego z nich zostaną przedstawione 26 września.

Podsumowanie pierwszego naboru zgłoszeń
Podczas pierwszego tegorocznego naboru, który trwał od 17 kwietnia do 15 maja, konsorcjum pod przewodnictwem Instytutu Goethego otrzymało 1222 poprawnych zgłoszeń od artystów i profesjonalistów sektora kultury, z czego dofinansowane zostały 122 projekty wspierające ich mobilność. Wśród dofinansowanych projektów znalazły się inicjatywy trzech artystek z Polski:
- Anna Konik (sztuki wizualne),
- Maja Łukomska (sztuki performatywne),
- Natalia Sajewicz (sztuki wizualne).

Budżet przeznaczony na wsparcie mobilności w ramach pierwszego w 2019 roku naboru wyniósł 252 300 euro.

W ramach 122 dofinansowanych inicjatyw 84 stanowiły mobilności w dziedzinie sztuk performatywnych, a 38 – wizualnych. Najwięcej pozytywnie rozpatrzonych projektów realizowali rezydenci z Francji, Wielkiej Brytanii, Włoch, Niemiec, Ukrainy, Portugalii, Hiszpanii i Holandii. Jako kraj docelowy najczęściej wybierane były: Włochy, Niemcy, Belgia, Serbia, Francja i Ukraina.

Przeważająca część projektów dotyczyła mobilności krótkoterminowych, trwających od 15 do 29 dni (52% projektów). Wśród rodzajów mobilności przeważały działania ukierunkowane na produkcję wydarzeń artystycznych (35%), współpracę międzynarodową (33%) i rozwój zawodowy w sektorze kultury (15%).

Wyniki drugiego konkursu zgłoszeń
Drugi w 2019 roku nabór zgłoszeń w ramach programu i-Portunus został ogłoszony 2 czerwca i trwał do 24 czerwca. Podczas niego poza aplikacjami indywidualnymi przyjmowane były także zgłoszenia grup artystów. Konsorcjum realizujące projekt otrzymało 710 wniosków dotyczących wsparcia mobilności 1141 artystów i profesjonalistów sektora kultury. Spośród zgłoszonych projektów 88 aplikacji dotyczących mobilności 131 osób otrzymało wsparcie programu. Wyjazdy zagraniczne realizowane w ramach drugiego naboru otrzymały łączną kwotę dofinansowania w wysokości 249 900 euro.

Wśród dofinansowanych inicjatyw znalazły się projekty polskich twórców:
- Jolanta Juszkiewicz-Lenartowicz i Cezary Zygmunt Molenda – średnioterminowy (30–59 dni) projekt w dziedzinie sztuk performatywnych na terenie Francji,
- Tomasz Foltyn – długoterminowy (60–85 dni) projekt w dziedzinie sztuk performatywnych w Danii,
- Marta Krześlak – długoterminowy projekt w dziedzinie sztuk wizualnych w Czechach,
- Agata Gregorkiewicz – długoterminowy projekt w dziedzinie sztuk performatywnych w Belgii.

Większość wspartych projektów dotyczyła sztuk performatywnych (73% dofinansowanych aplikacji), nieznacznie przeważały też projekty od początkujących artystów i profesjonalistów z sektora kultury niż bardziej doświadczonych twórców. Aplikacje w głównej mierze dotyczyły rezydencji zorientowanych na produkcję (32%), współpracy międzynarodowej (31%) oraz rozwoju zawodowego (23%). Najchętniej wybieranymi krajami docelowymi były Francja, Niemcy, Czechy, Słowenia i Hiszpania.

Do Polski w ramach programu przyjedzie czworo artystów: Krystian Lada i Jan Henric Bogen z Belgii oraz Pietro Floridia i Sara Pour z Włoch. Artyści zrealizują w Polsce projekty w obszarze sztuk performatywnych.

Wsparcie mobilności – plany na kolejne lata
Inicjatywa i-Portunus została zapoczątkowana w 2018 roku i ma stanowić wstęp do uruchomienia od 2021 roku regularnego programu wsparcia mobilności artystów i pracowników europejskiego sektora kultury, realizowanego w ramach kolejnej edycji programu Kreatywna Europa, w latach 2021–2027. W związku z tymi planami w lipcu 2019 roku Komisja Europejska ogłosiła nabór projektów na realizację działań „Mobility Scheme for Artists and/or Cultural Professionals" (Program mobilności dla artystów i/lub profesjonalistów z sektora kultury). Projekt ten stanowić ma kontynuację działań podjętych w ramach programu i-Portunus. Beneficjenci wybrani w ramach zaproszenia do składania wniosków proszeni będą o przeanalizowanie bieżącego programu i-Portunus oraz zaproponowanie kontynuacji i rozszerzenia działań na jego podstawie.

Celem konkursu na działanie w obszarze „Mobility Scheme for Artists and/or Cultural Professionals" jest opracowanie i wdrożenie rozwiązań na rzecz krótkoterminowych indywidualnych mobilności poprzez zapewnienie wsparcia finansowego artystom i profesjonalistom z sektora kultury oraz opracowanie zaleceń dla Komisji Europejskiej w tym zakresie. W ramach konkursu dofinansowane zostaną dwie inicjatywy realizujące działania w tym obszarze. Wyniki wszystkich inicjatyw na tym polu zostaną uwzględnione przez Komisję Europejską przy opracowywaniu stałego działania w ramach programu Kreatywna Europa na lata 2021–2027, poświęconego wspieraniu mobilności artystów i osób zawodowo zajmujących się kulturą.

Termin składania aplikacji upływa 27 września 2019 roku.

i-Portunus
Supporting Creative Mobility

Rozmowa z Anną Konik, artystką wizualną, beneficjentką programu mobilności i-Portunus

Czym zajmuje się Pani zawodowo na co dzień?
Jestem artystką wizualną, poruszam się głównie w obszarze sztuki video, videoinstalacji i filmu artystycznego. Tworzę również obiekty, zajmuję się fotografią, a od pewnego czasu częściej powracam też do rysunku, który kiedyś był moją pasją. Regularnie prowadzę gościnne seminaria oraz warsztaty na uczelniach artystycznych i uniwersytetach, głównie w Niemczech i Polsce.

Co jest największym wyzwaniem stojącym przed młodym twórcą pochodzącym z Polski, który marzy o międzynarodowej karierze?
Współczesny świat sztuki jest globalny i wielokulturowy, dlatego dość trudno jest zdefiniować jego mierzalne oczekiwania. Pojęcie kariery jest natomiast w obecnej rzeczywistości dość relatywne. Dlatego sądzę, że najważniejszym wyzwaniem w sztuce, jak i w wielu innych dziedzinach, jest z jednej strony pozostanie wiernym swoim artystycznym poszukiwaniom oraz konsekwentna praca, a z drugiej strony otwartość na nowe i nieoczywiste wyzwania i spotkania, a także współpraca międzynarodowa.

Otrzymała Pani dofinansowanie w ramach pierwszego naboru programu mobilności i-Portunus w 2019 roku. Czego dotyczy zadanie, gdzie i kiedy będzie realizowane?
Dofinansowanie z programu mobilności i-Portunus pomoże mi dokończyć projekt, nad którym pracuję już od czerwca 2018 roku. Powstał on z inicjatywy dr Katarzyny Murawskiej-Muthessius oraz prof. Leslie Topp, kierowniczki Departamentu Historii Sztuki w Birkbeck College w Londynie. Jest to projekt video – film artystyczny, który realizuję ze studentami Compass Project. Do tej pory przeprowadziłam w Londynie trzy warsztaty autorskie pod tytułem: „Making My Own Impression". Kolejne etapy projektu, które obejmą już konkretne prace filmowe, będę realizowała jesienią tego roku m.in. w ramach rezydencji artystycznej w AiR Delfina Foundation. Zakończenie pracy planowane jest na rok 2020 lub początek 2021 roku.

Mobilność artystów i profesjonalistów sektora kultury wydaje się niezwykle ważną inicjatywą. Jakich efektów spodziewa się Pani po udziale programie?
To prawda, spotkania i wymiana doświadczeń z innymi artystami czy kuratorami, współpraca z instytucjami, jak to jest w przypadku mojej współpracy z Departmentem Historii Sztuki na Birkbeck College, to niezwykle istotne aspekty pracy artysty, jednak wymagające sporych nakładów finansowych. Program i-Portunus wychodzi naprzeciw tym potrzebom i gwarantuje nieskrępowaną mobilność, która ma ogromne znaczenie dla komfortu pracy.

Liczę na to, że po zakończeniu programu efekty mojej pracy będę mogła przedstawić w formie wystaw lub pokazów czy też w czasie spotkań autorskich w ICA w Londynie oraz w Birkbeck College. Wierzę, że każde spotkanie będzie budziło emocje, stworzy okazję do polemiki i dyskusji. Praca nad projektem w Londynie to ważne dla mnie doświadczenie artystyczne, ale również akademickie, gdyż do tej pory poruszałam się przede wszystkim w niemieckim obszarze kulturowym.

Czy brała Pani udział w innych programach mobilności? Czy i-Portunus Pani zdaniem różni się od programów rezydencji?
I-Portunus to pierwszy mój program dotyczący mobilności artystów. To bardzo istotny grant, ponieważ wspiera profesjonalną mobilność artystów za granicą. Sądzę, że takiego wsparcia brakowało wielu twórcom planującym projekty poza własnym krajem. Programy rezydencyjne zazwyczaj wiążą się ze stałym pobytem oraz aktywnością w kontekście instytucji goszczącej, a i-Portunus daje wsparcie indywidualnej artystycznej aktywności. Mam nadzieje, że program ten będzie dalej rozwijany i prowadzony w różnych odsłonach.

Jak przebiegał proces aplikacji? Czy ma Pani jakąś radę dla aplikujących w programie i-Portunus?
Sama aplikacja formalnie nie była skomplikowana, punkty były przejrzyste i bardzo konkretne, co jest dużym plusem. Komunikacja odbywała się elektronicznie, była bardzo szybka i profesjonalna. Czas oczekiwania na werdykt w przypadku pierwszego naboru był bardzo krótki, dzięki czemu mogłam zaplanować wszystkie działania związane z projektem z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym. Jestem pewna, że dla wielu artystów planujących projekty poza Polska, to ważny i bardzo potrzebny grant.

Anna Konik, fot. Bartosz Górka

ANNA KONIK tworzy instalacje wideo, filmy artystyczne; jej praktyka łączy także fotografię, rysunek, obiekty oraz prace *in situ* z silnym kontekstem przestrzennym. W 2012 uzyskała tytuł doktora sztuk pięknych na Wydziale Sztuki Mediów i Scenografii w Warszawie. Jest laureatką licznych stypendiów artystycznych i naukowych. Jej prace były pokazywane na wystawach indywidualnych i grupowych, znajdują się w prywatnych oraz instytucjonalnych kolekcjach sztuki.

Studio Nowe Horyzonty+ / fot. Anna Pomichowska / ©Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

Podsumowanie 10. edycji Studia Nowe Horyzonty+

19. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Nowe Horyzonty, wydarzenie po raz kolejny dofinansowane z programu Kreatywna Europa, komponentu MEDIA, zebrał znakomite recenzje zarówno ze względu na świetny, różnorodny program, jak i wyjątkowe inicjatywy towarzyszące. Już po raz dziesiąty Creative Europe Desk Polska zaangażowało się w międzynarodowy program szkoleniowy Studio Nowe Horyzonty+ / New Horizons Studio+ adresowany do reżyserów i producentów, którzy rozwijają pierwszy lub drugi pełnometrażowy film fabularny. Dziesięć osób z Polski i tyle samo z Danii, Austrii, Ukrainy, Rumunii oraz Serbii uczestniczyło w warsztatach prowadzonych przez ekspertów, wśród których znaleźli się: David Pope (London Film Academy), agent sprzedaży Hédi Zardi – szef firmy Luxbox, Michael Arnon (EAVE) – reprezentujący Wolf Consultants, Aranka Matits (EAVE) – reprezentująca firmę Featurette oraz Mathias Noschis z firmy Alphapanda.

Uczestnicy warsztatów wzięli udział w konkursie na najlepszy projekt i jego prezentację. Jury, w składzie: Hédi Zardi, Michael Arnon, David Pope, przedstawiciele Creative Europe Desk Polska, Stowarzyszenia Nowe Horyzonty, London Film Academy i Ale kino+, zdecydowało o przyznaniu dwóch nagród głównych i wyróżnienia. Nagroda Główna Studia Nowych Horyzontów+ i Londyńskiej Akademii Filmowej za projekt filmu „How is Katia?" trafiła do Christiny Tynkevych – reżyserki i Olhi Matat – producentki. Nagrodą są konsultacje projektu sponsorowane przez London Film Academy. Nagrodę w postaci listu intencyjnego telewizji Ale kino+ dotyczącego emisji gotowego filmu otrzymał projekt „Horia" w reżyserii Any-Marii Comănescu produkowany przez Carlę Foteę. Wyróżnienie specjalne za projekt „The Quiet Migration" otrzymały: reżyserka Malene Choi Jensen i producentka Maria Møller Kjeldgaard.

Podczas SNH+ odbył się także wykład otwarty „Virtual Reality & Beyond" w ramach Creativity Talks współorganizowanych przez British Council Polska. Prezentacja Stena-Kristiana Saluveera, założyciela Storytek / www.storytek.eu, estońskiego akceleratora i ośrodka innowacji w sektorze kreatywnym oraz kuratora programu nowych technologii i innowacji NEXT (Innovation track – NEXT) podczas Marché du Film w ramach Festiwalu Filmowego Cannes, spotkała się z dużym zainteresowaniem przedstawicieli europejskiego sektora audiowizualnego. W kontekście priorytetów Creative Europe Desk Polska w 2019 roku, jak również technologii coraz częściej wykorzystywanych w projektach MEDIA, spotkanie dotyczące VR stanowiło uzupełnienie czerwcowej konferencji i showcase'u „New Visions of Reality. Jak media immersyjne zmieniają nasze otoczenie", współorganizowanej przez Creative Europe Desk Polska, Centrum Kultury Filmowej im. Andrzeja Wajdy oraz Krajową Izbę Producentów Audiowizualnych.

Jak co roku, ogromnym zainteresowaniem cieszyły się nowohoryzontowe Polish Days – jedyne w swoim rodzaju wydarzenie, podczas którego polskie projekty na różnych etapach developmentu i produkcji są prezentowane w ramach pitchingów adresowanych do przedstawicieli europejskiej i światowej branży audiowizualnej. Wśród 23 prezentowanych filmów znalazły się m.in. „Lany poniedziałek" Justyny Mytnik produkowany przez Martę Gmosińską z Lava Films, „Więcej" Bartłomieja Żmudy produkowany przez Przemysława Miękinię z Before My Eyes – projekty rozwijane w ramach programu Studio Nowe Horyzonty+. W wydarzeniu wzięło udział ponad 220 gości z zagranicy i z Polski.

Nowe Horyzonty to jednak przede wszystkim święto kina, dlatego tak ważne z perspektywy programu Kreatywna Europa są działania związane z budowaniem publiczność oraz te związane z edukacją filmową i kulturalną. W tym roku, także dzięki współpracy z Dolnośląskim Centrum Filmowym i Strefą Kultury Wrocław, udało się zaskoczyć widzów bardzo zróżnicowanym repertuarem filmów i spotkań ukazujących europejskie dziedzictwo filmowe i kulturowe w ciekawym, intrygującym kontekście.

Radosnym wydarzeniem było rozpoczęcie we Wrocławiu obchodów 25-lecia Gutek Film – dystrybutora, który dla europejskiego kina i jego obecności w Polsce zrobił na przestrzeni tych lat niezwykle dużo. Cieszymy się, że komponent MEDIA i Creative Europe Desk Polska uczestniczą w realizowanych przez Gutek Film i Stowarzyszenie Nowe Horyzonty projektach dystrybucyjnych, i nie możemy się doczekać wejścia do polskich kin tegorocznych filmowych odkryć.

Dialog międzykulturowy w praktyce – relacja z seminarium „Dialog międzykulturowy. Integracja migrantów i uchodźców w działaniach kulturalnych i społecznych”

Wzajemne poznawanie swoich kultur przez Polaków i obcokrajowców oraz wspólna praca i działania są kluczem do zrozumienia i przełamania stereotypów oraz włączania społecznego migrantów i uchodźców – to jeden z głównych wniosków seminarium „Dialog międzykulturowy. Integracja migrantów i uchodźców w działaniach kulturalnych i społecznych”, które 11 lipca 2019 roku odbyło się w Warszawie. Podczas wydarzenia uczestnicy mogli poznać unijne programy „Europa dla obywateli” i Kreatywna Europa – komponent Kultura oraz działalność organizacji zajmujących się tematem międzykulturowości.

Seminarium dotyczące budowania i wzmacniania dialogu międzykulturowego połączone z sesją warsztatową rozpoczęło się od prezentacji dwóch programów Unii Europejskiej – „Europy dla obywateli” oraz Kreatywnej Europy – komponentu Kultura, które umożliwiają realizację międzynarodowych projektów w obszarze dialogu międzykulturowego i aktywnego włączania migrantów i uchodźców. Prawie 100 uczestników z całej Polski, w tym przedstawiciele organizacji pozarządowych oraz prywatnych bądź samorządowych instytucji kultury, mogło poznać programy i ich ofertę w obszarze tematycznym wydarzenia.

– Wspólną wartością tych programów i ich priorytetem jest wspieranie działań kulturalnych i społecznych, promujących i przyczyniających się do budowania nie tylko dialogu międzykulturowego, lecz także różnorodności kulturowej – podkreśliły przedstawicielki Creative Europe Desk Polska oraz Punktu Kontaktowego „Europa dla obywateli” podczas otwarcia seminarium.

Tuż po prezentacji programów wspierających w Polsce i innych krajach Unii Europejskiej dialog międzykulturowy i włączanie społeczne migrantów i uchodźców głos zabrała reżyserka i animatorka kultury Alicja Borkowska, założycielka Fundacji Strefa WolnoSłowa – organizacji, która od wielu lat specjalizuje się w pracy z migrantami i uchodźcami, działaniach na rzecz dialogu międzykulturowego, międzypokoleniowego i integracji społecznej.

Alicja Borkowska, fot. Magdalena Starowieyska © Creative Europe Desk Polska

Przedstawiając dwa spośród wielu przedsięwzięć fundacji – „The City Ghettos of Today", który otrzymał wsparcie programu „Europa dla obywateli", oraz „Beyond Theater" zrealizowany w ramach programu Kreatywna Europa – ich twórczyni zaznaczyła, że od samego początku miały one być ważne nie tylko dla obcokrajowców, którzy nie chcą ograniczać swojej aktywności wyłącznie do nauki języka polskiego, lecz także dla Polaków. – W Polsce brakowało miejsc i okazji, dzięki którym mielibyśmy szansę poznać obcokrajowców z całym bogactwem, które niosą ich kultury – zauważyła Alicja Borkowska. Zwróciła również uwagę na znaczenie wymiaru integracyjnego i edukacyjnego zaproponowanych przez fundację działań artystycznych na rzecz przybywających do Polski cudzoziemców – zarówno migrantów, jak i osób, które ubiegały się o azyl polityczny w Polsce. – Ta potrzeba i chęć ze strony Polaków do poznawania „Innych" była i jest do tej pory bardzo duża, co pozytywnie wpływało na odzew na nasze projekty – dodała i podkreśliła potrzebę realizacji podobnych przedsięwzięć. W działaniach na rzecz integracji uchodźców z polskim społeczeństwem Strefa WolnoSłowa koncentruje się na angażowaniu uchodźców i migrantów w działania związane m.in. z teatrem, literaturą i fotografią, które nastawione są na dialog międzykulturowy.

Dla Alicji Borkowskiej, jak sama opowiadała, najważniejszy był pomysł i chęć pomagania obcokrajowcom. – Myślę sobie zawsze, że to cud, że my to zrobiliśmy. To naprawdę było coś, co wymyśliliśmy jako ekipa aktywistów z różnych krajów, i zaangażowaliśmy do tego różne instytucje i organizacje, ale pomysł i chęć zorganizowania tego projektu wychodziły jak najbardziej od nas i od naszego lokalnego działania – opowiadała o „The City Ghettos of Today", warsztatach skierowanych do społeczności lokalnej i migranckiej aż w siedmiu europejskich miastach: Paryżu, Warszawie, Helsinkach, Berlinie, Bolonii, Mediolanie i Antwerpii.

Głównym punktem seminarium, dzięki któremu uczestnicy wydarzenia mogli poznać wiele różnych sposobów integracji lokalnych społeczności z migrantami, był panel dyskusyjny „Jak budować dialog międzykulturowy poprzez działania kulturalne i społeczne". W rozmowie, którą poprowadziła psycholożka międzykulturowa Elżbieta Kielak, wzięli udział: Sonia Ruszkowska z Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, w którym pracuje jako główna specjalistka ds. edukacji; Jarmiła Rybicka – socjolożka i aktywistka społeczna oraz założycielka Kuchni Konfliktu; Małgorzata Sójka – politolożka i dziennikarka, która obecnie jest specjalistką wielokulturową i trenerką antydyskryminacyjną w Centrum Wielokulturowym w Warszawie oraz pochodzący z Syrii Feras Daboul – mentor kulturowy w Centrum Pomocy Cudzoziemcom w Warszawie prowadzonym przez Fundację Ocalenie. Głos praktyków uzupełniała Aleksandra Winiarska – socjolożka i kulturoznawczyni w zakresie stosunków międzykulturowych, która jest adiunktem w Instytucie Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego oraz pracownikiem Ośrodka Badań nad Migracjami UW.

– Programy, w ramach których tutaj jesteśmy, czyli „Europa dla obywateli" i Kreatywna Europa, to są te przestrzenie, gdzie warto rozmawiać o różnorodności i zastanawiać się, przygotowując projekty, jak budować dialog międzykulturowy, który ja rozumiem bardzo szeroko: nie tylko jako rozmowę o kulturach narodowych, ale także o różnych rozumieniach kultury – rozpoczęła dyskusję Elżbieta Kielak. Następnie poprosiła panelistów o przedstawienie ich najważniejszych działań na rzecz uchodźców i migrantów w Polsce.

Panel dyskusyjny „Jak budować dialog międzykulturowy poprzez działania kulturalne i społeczne",
fot. Magdalena Starowieyska © Creative Europe Desk Polska

Wśród działających w Warszawie organizacji i instytucji jedną z osób mających kontakt z przybyłymi do Polski uchodźcami, jest Feras Daboul z Centrum Pomocy Cudzoziemcom. Do Polski przybył w 2012 roku i od samego początku miał świadomość, że kluczowe jest – jak sam powiedział – „poznanie supermocy", czyli języka polskiego. – Miałem tę przewagę, że wokół mnie było wiele osób, które mnie wspierało, i zacząłem współpracować z Fundacją Ocalenie. Dziś jako mentor międzykulturowy mogę być w tej roli, w której ktoś kiedyś był dla mnie. Pomagam cudzoziemcom, by mogli rozwijać się w Polsce – podkreślił Feras Daboul. Dodał, że jako mentor pomaga głównie osobom arabsko- bądź anglojęzycznym w rozwiązywaniu trudności z odnalezieniem się w Polsce. Niektóre sprawy są proste, tak jak kwestia dojazdu w dane miejsce, inne z kolei trudniejsze do rozwiązania i czasochłonne, jak na przykład przejście przez procedury związane z uzyskaniem polskiego obywatelstwa.

Sonia Ruszkowska, która w Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN organizuje i tworzy programy edukacyjne, podkreśliła, że muzeum nie zajmuje się wyłącznie kulturą i historią polskich Żydów. – W naszej placówce działamy również na rzecz stworzenia takiego społeczeństwa, w którym różni ludzie czuliby się w Polsce dobrze, mimo że pochodzą z innych kultur – zaznaczyła. Oprócz warsztatów edukacyjnych przedstawiła także warsztaty antydyskryminacyjne i wielokulturowe dla różnych grup wiekowych, które są realizowane w POLIN. Podała też przykład polsko-ukraińskiego projektu „EDU-NET: EAST. Przez edukację nieformalną do nowych liderów", dotyczącego kultury pamięci. Podkreślała, jak istotny jest kontakt bezpośredni, który daje możliwość poznania innej kultury i wyjścia poza stereotypy.

Kuchnia Konfliktu, którą przedstawiła Jarmiła Rybicka, to restauracja wegetariańska w centrum Warszawy, która oferuje uchodźcom i migrantom miejsca pracy. – Zatrudniamy osoby z doświadczeniem migracyjnym, które są w trudnej sytuacji życiowej. Zależy nam przede wszystkim na wsparciu tych osób, które niedawno wyszły z ośrodków detencyjnych, ośrodków dla uchodźców – powiedziała założycielka

Model pracy "Brave Kids", fot. Magdalena Starowieyska © Creative Europe Desk Polska

Kuchni Konfliktu, dodając, że brakuje wsparcia na rynku pracy dla osób z doświadczeniem uchodźczym czy migracyjnym. – Tymczasem nasz model integracji polega głównie na tym, żeby robić coś razem – dodała, przedstawiając główną ideę przedsięwzięcia. Dzięki Kuchni Konfliktu warszawiacy, wchodząc w bezpośrednie relacje z uchodźcami, mogą poznawać nie tylko ich narodowe potrawy, ale także kulturę. – Ważne dla nas jest zatrudnienie uchodźców, ponieważ przywraca im ono poczucie sprawczości i własnej wartości; mając środki do życia, mogą decydować o sobie. To niesłychanie ważne – podkreśliła Jarmiła Rybicka.

O efektywnym połączeniu mieszkańców warszawskiej Pragi z obcokrajowcami opowiadała Małgorzata Sójka z Centrum Wielokulturowego, które we współpracy z władzami miasta Warszawy i innymi organizacjami pozarządowymi, zapobiega marginalizacji społecznej migrantów. Jego najważniejszą ideą jest utworzenie miejsca, które jest drugim domem dla imigrantów, ale i lokalnej społeczności, gdzie każdy odnajdzie odpowiednią dla siebie ofertę kulturalną czy doradczo-informacyjną. Przedstawiając działania centrum, ekspertka opowiadała, że zdarzają się sytuacje, podczas których kontakty między Polakami a uchodźcami, przeradzają się w przyjaźnie. Tak się dzieje na przykład podczas śniadań wielokulturowych. – Dla mnie takim absolutnie fajnym momentem było to, gdy powiedziałam do grupy: „Proszę państwa, właściwie wszystko zjedliśmy, kończymy spotkanie", a towarzystwo jeszcze godzinę ze sobą siedziało i wymieniało się kontaktami. Wierzę właśnie w taką integrację – podsumowała Małgorzata Sójka.

Socjolożka i kulturoznawczyni Aleksandra Winiarska z Uniwersytetu Warszawskiego, omawiając badania nad migracją, zachęcała do zapoznawania się z pracą naukowców, w tym do publikacji „Cudzoziemcy w Warszawie. Nieunikniona obecność", przygotowanej na podstawie raportu Fundacji Obserwatorium. – Naukowcy mają możliwość prowadzenia badań w sposób systematyczny. Można zrobić diagnozę *ad hoc*, ale naukowcy mają narzędzia, które pozwalają spojrzeć na kwestię migracji z innej perspektywy – przekonywała. Ekspertka zwróciła także uwagę, że w dyskursie naukowym coraz rzadziej w kontekście problematyki uchodźczej używa się pojęcia „integracja", które nabiera pejoratywnego znaczenia; zamiast niego badacze stosują takie pojęcia jak „zakorzenianie", „zadomawianie" czy „włączanie".

W podsumowaniu panelu, podczas którego pytania mogła zadawać publiczność, zwrócono uwagę na zmianę postaw Polaków wobec obcokrajowców. Istotnym wnioskiem tej części dyskusji było to, że do 2015 roku Polaków cechowała duża otwartość wobec migrantów w porównaniu z innymi krajami Europy Środkowo-Wschodniej; w kolejnych latach zaczęły przeważać postawy negatywne (nietolerancyjne), wiążące się głównie z islamofobią. Najnowsze sondaże jednak, jak zaznaczyła Aleksandra Winiarska, napawają większym optymizmem.

Seminarium zakończyła sesja warsztatowa związana z projektem edukacyjno-artystycznym „Brave Kids Artistic Instructor Training and Practical Dissemination Project", realizowanym ze wsparciem programu Kreatywna Europa. Założeniem projektu jest twórcze działanie dziecięcych grup artystycznych z całego świata przy jednoczesnym aktywnym włączaniu lokalnej społeczności, a także rozwój wiedzy i umiejętności instruktorów artystycznych Brave Kids i upowszechnianie ich modelu pracy. – Idea projektu jest bardzo prosta i bardzo piękna, dlatego że nam zależy na tym, żeby doprowadzić do spotkania się dzieci z całego świata, żeby się mogły zaprzyjaźnić. A to się dzieje poprzez wspólne bycie razem i poprzez wspólne tworzenie – opowiadała Justyna Warecka, kulturoznawczyni i producentka Brave Kids, która działa w Stowarzyszeniu Kultury Teatralnej „Pieśń Kozła" oraz w Stowarzyszeniu Charytatywnym ROKPA Polska. Dodała też, że „Brave Kids" ma już 10 lat, w ciągu których stał się bardzo popularny – o ile w pierwszej edycji projektu wzięło w nim udział ok. 20 dzieci, to przez kolejne lata łącznie uczestniczyło w nim 1500 dzieci z wielu krajów świata, w tym tak odległych jak Uganda czy Nepal.

Justyna Warecka, fot. Magdalena Starowieyska © Creative Europe Desk Polska

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości" / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

New Visions of Reality – relacja z międzynarodowej konferencji na temat mediów immersyjnych

Dziewiętnastego czerwca w Centrum Sztuki Fort Sokolnickiego w Warszawie odbyła się konferencja „Nowe wizje rzeczywistości. Jak immersyjne media zmieniają nasze otoczenie?", poświęcona poszerzeniom kultury audiowizualnej o aspekty VR oraz XR.

Współorganizatorami wydarzenia były Centrum Kultury Filmowej im. Andrzeja Wajdy, Creative Europe Desk Polska – polskie przedstawicielstwo programu Kreatywna Europa oraz KIPA – Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych, partnerami – Centrum Sztuki Fort Sokolnickiego oraz GREMI Media, a partnerem strategicznym – Warszawska Szkoła Filmowa. Wydarzenie zostało dofinansowane ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego z Funduszu Promocji Kultury, a swoją obecnością zaszczycili je m.in. zastępczyni burmistrza dzielnicy Żoliborz Maria Popielawska oraz przewodniczący Komisji Rozwoju Gospodarczego i Cyfryzacji, dyrektor Mazowieckiej Jednostki Wdrażania Programów Unijnych Mariusz Frankowski.

Częścią konferencji, obok prezentacji pięciu najciekawszych doświadczeń VR (ang. *virtual reality* – wirtualnej rzeczywistości) ze światowego rynku, były także warsztaty dla uczestników programu „Akcelerator 3.0" Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych.

Awangarda w sztuce audiowizualnej

– Witam awangardę myślenia o sztuce audiowizualnej – powiedziała, rozpoczynając konferencję, kierująca Centrum Kultury Filmowej im. Andrzeja Wajdy Joanna Rożen-Wojciechowska. – Wydarzenie to jest absolutnie pionierskie w naszym kraju (...). VR-em można zmieniać świat i rzeczywistość społeczną – podkreśliła, dziękując m.in. kuratorce konferencji Anie Brzezińskiej.

– Bardzo się cieszę, że podczas dzisiejszego spotkania pośród wielu znamienitych gości z całego świata zaprezentowane zostaną również projekty współfinansowane przez program Kreatywna Europa, komponent MEDIA i komponent Kultura. – przywitała gości dyrektor Creative Europe Desk Polska Małgorzata Kiełkiewicz. – Jednym z założeń połączenia obu programów, MEDIA i Kultura, w 2014 roku w jeden program Kreatywna Europa było również stworzenie możliwości działań międzysektorowych, wykorzystujących najnowsze technologie i stanowiących odpowiedź na wyzwania dla sektora kreatywnego – mówiła. – Projekty, które otrzymały współfinansowanie z Kreatywnej Europy, m.in. wsparcie na development projektów pojedynczych utworów audiowizualnych to innowacyjne, jedyne w swoim rodzaju i wielokrotnie doceniane doświadczenia angażujące wszystkie zmysły swoich odbiorców (...). Mam nadzieję, że dzisiejsza konferencja współorganizowana przez Creative Europe Desk Polska będzie dla państwa inspiracją i platformą do wymiany doświadczeń i dobrych praktyk – dodała Małgorzata Kiełkiewicz.

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości" / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

Świat nieustających zmian

– Świat twórców projektów w technologii VR to świat nieustających zmian. Zmiany te mogą być niezwykle inspirujące czy podnoszące na duchu, czasem jednak wyrażają smutek czy zaniepokojenie – podkreślała podczas otwarcia konferencji jej kuratorka Ana Brzezińska. Przekazała też pozdrowienia od niemogącego uczestniczyć w spotkaniu twórcy instalacji „The Last Goodbye" Gabo Arory. Projekt ten, którego premiera odbyła się podczas Tribeca Film Festival w 2016 roku, w Polsce był pokazywany po raz pierwszy. Zrealizowana w koprodukcji m.in. z Fundacją Shoah praca prezentuje podróż ocalałego z Holokaustu Pinchasa Guttera po obozie koncentracyjnym na Majdanku. – To spotkanie robi mocne wrażenie. To utwór wyjątkowy, ponieważ korzysta z wyjątkowego medium, z wyjątkowych narzędzi, dzięki którym go wyprodukowano. Oczywiście ogromne znaczenie ma temat. Przechowanie wspomnień tych, którzy przeżyli Holokaust to jedno z najważniejszych zadań, które zostały nam powierzone. Nie tylko ze względu na upływający czas i niedostatki pamięci, ale też m.in. na nasze czasy, tak pełne przemocy. Wierzę, że utwory takie jak „The Last Goodbye" coraz bardziej zyskują na znaczeniu i silniej oddziałują – podkreślała Ana Brzezińska, mówiąc o artystach poruszających trudne tematy za pomocą nowoczesnych technologii.

Mads Damsbo z duńskiego studia Makropol pracuje nad utworami realizowanymi w technologii VR od ponad sześciu lat. – Wraz ze współzałożycielem Makropolu w głębi serca jesteśmy filmowcami, ja jestem także producentem filmowym. Przyświeca nam zawsze myśl o ucieleśnieniu narracji. Co przez to rozumiem? Znacie zapewne to uczucie, kiedy oglądacie bardzo dobry film. Kiedy ja mam do czynienia z taką produkcją, to nie tylko chcę ten film oglądać, ale też chcę być jego częścią, być wewnątrz. Wręcz marzę o życiu w tym filmowym świecie (...). Kiedy po raz pierwszy zetknęliśmy się z VR-em, to odkryliśmy w nim potencjał na właśnie takie doświadczenia i w 2014 stworzyliśmy instalację „The Doghouse", gdzie pięciu uczestników typowego rodzinnego spotkania przy obiedzie wciela się w pięć różnych postaci – dzielił się doświadczeniami z pierwszych prób współtworzenia prac i eksperymentowania ze sposobami opowiadania w VR-ze Mads Damsbo. Jego prace były pokazywane m.in. na festiwalach IDFA, Sheffield Doc/Fest czy NYFF. – Nasze kolejne doświadczenia doprowadziły nas do tego, że nie jesteśmy tylko filmowcami czy narratorami. Jesteśmy kreatorami, budowniczymi nowych sposobów opowiadania, które będą angażowały publiczność w stopniu dotychczas nieznanym – mówił. Podkreślał przy tym, że w zasadzie VR zajmuje się kreowaniem halucynacji, które mogą być na tyle silne, iż wszyscy odbiorcy mogą je uznać za „nową rzeczywistość". Jednym z najnowszych projektów firmy Makropol jest 35-minutowa instalacja „End of Night", której koproducentem jest Duńskie Muzeum Historii Żydów (The Danish Jewish Museum). Towarzyszymy tutaj Żydowi w przeprawie łódką podczas II wojny światowej, jesteśmy współpasażerami podczas tej trudnej podróży. Praca ta będzie połączeniem animacji, fotografii, technologii 3D oraz *body capture*. Ekipa Makropolu pracuje także nad pierwszym kinem w technologii XR (ang. *cross reality* lub *X Reality* – mieszanej rzeczywistości), które powstaje w Kopenhadze.

Mads Damsbo poruszył wiele istotnych kwestii dla nowych technologii. Mówił m.in. o tym, czy zmieni się długość trwania poszczególnych utworów, czy będziemy mogli oglądać rzeczy dłuższe, będąc tak zaangażowanymi jak obecnie przy dobrych produkcjach VR. Czy produkcje takie będą musiały być dzielone na odcinki? Dużą część wystąpienia duński producent poświęcił także rozważaniom, jakie emocje w widzach wywołuje doświadczenie VR i jaką odpowiedzialność ponoszą jej twórcy. Jak podkreślał są to odczucia, których nie wywołuje zazwyczaj np. zwykła projekcja kinowa. W doświadczeniu VR może pojawić się rodzaj zawstydzenia czy też poczucie bycia wystawionym na widok publiczny. – W filmach przyglądamy się emocjom, w VR-ze sami jesteśmy bohaterami narracji – podkreślał, zastanawiając się jednocześnie nad etyką doświadczenia VR, które przecież może wywołać traumę. – Twórcy VR powinni o tym pamiętać, bo na tym to właśnie polega. Rzeczy dzieją się z twoim ciałem, nie ciałem postaci z filmu, bo nasz mózg może postrzegać VR jak rzeczywistość – mówił.

Wystąpienia kolejnych twórców i producentów także stanowiły pretekst do rozważań nad tym, co może dać widzowi udział w doświadczeniu VR. Wśród nich znalazł się Mike Jones – producent reprezentujący firmę Marshmallow Laser

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości” / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

Feast. Ich produkcję VR, „In the Eyes of the Animal”, można było obejrzeć podczas prezentacji w Warszawie. Dzięki niemu mogliśmy spojrzeć na świat oczami zwierząt: komara, ważki, żaby i sowy. Marshmallow Laser Feast to jeden z najbardziej utytułowanych kolektywów artystycznych specjalizujących się w twórczości immersyjnej. W ich produkcjach można podziwiać otaczające nas ukryte siły natury.

Mike Jones rozpoczął swoją przygodę z produkowaniem VR około ośmiu lat temu. – Hasłem, które przyświeca nam od dawna jest fraza „More than human”. Nie chodzi o samo „bycie lepszym”, ale o to, jak w nowy sposób możemy doświadczać świata oraz uczyć się, dowiadywać czegoś więcej o naszych sąsiadach na naszej planecie, zarówno ze świata roślin, jak i zwierząt. Chodzi również o to, by wytworzyć w nas więcej empatii dla środowiska naturalnego, wytworzenie poczucia wspólnoty ze wszystkim, co nas otacza – podkreślał. Mike Jones opowiadał też o tym, jak technicznie ekipa Marshmallow Laser Feast realizuje produkcje, które nie tylko są przeżyciem estetycznym tworzonym na potrzeby projekcji, lecz także łączą się m.in. z wieloma zabiegami scenograficznymi (jak np. odtworzenie wnętrza pnia drzewa na potrzeby jednej z instalacji czy stworzenia specjalnego kształtu kasków do projekcji).

Kolejnym prelegentem podczas warszawskiego spotkania był francuski producent Jeremy Sahel z firmy Da Prod. Jest on współtwórcą trylogii, składającej się z projektów „I Saw the Future” (praca prezentowana w Warszawie), „Odyssey 1 4 9” i „Beta Aquarii”, które łączy postać pisarza, wizjonera i futurologa Arthura C. Clarke’a. Warto podkreślić, iż produkcje Da Prod były prezentowane m.in. na forum podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Wenecji. Podobnie jak Mike Jones producent ten skupia się na stworzeniu połączenia pomiędzy sztuką a nauką, jakim często jest realizacja VR, a w swojej pracy kieruje się zarówno ciekawością, jak i poszukiwaniem możliwości prezentacji dokonań naukowych. Tak jak inni producenci kieruje się np. badaniem reakcji publiczności na prace w technice *virtual reality*. Bardzo interesujące jest także to, że pracujący nad trylogią reżyser animator François Vautier korzysta z pomocy sztucznej inteligencji przy przenoszeniu wizji artystycznej na projekt VR.

Przyszłość

Niezwykle ciekawą wizję przyszłości wykorzystania technologii VR przedstawił kolejny gość – Ollie Rankin – mieszkający w Kanadzie twórca efektów specjalnych, współpracujący przy filmach Tima Burtona, „Matrixie” czy trylogii „Władca pierścieni”. Po 2009 roku założył własną firmę, której celem jest badanie interaktywnych przestrzeni rozrywki. Obecnie zajmuje się interaktywnymi realizacjami VR, które produkuje w ramach firmy Pansensory Interactive. W rozmowie z Aną Brzezińską Ollie Rankin zdradził, dlaczego zdecydował się połączyć aktywność w tym obszarze ze współpracą z wysokobudżetowymi produkcjami. – Nie opowiadałem własnych historii, tylko hollywoodzkie, które przede wszystkim miały przynosić duże pieniądze. Paradoksalnie w VR, gdzie jeszcze nie wkroczyły wielkie sumy, łatwiej jest opowiadać i pokazywać emocje – podkreślał. W rozmowie skupił się także na aspektach rozwijania wirtualnej rzeczywistości. Jego zdaniem w przyszłości technologia ta może być wykorzystywana właśnie do pogłębiania ludzkich odczuć i emocji, ale istnieje także niebezpieczeństwo, że jak wszystkie nowe technologie będzie wykorzystywana przede wszystkim do zarabiania pieniędzy. Rankin wyraźnie podkreślał, że aby w pełni skorzystać z takich nowoczesnych narzędzi jak VR, powinniśmy wznieść się ponad poziom konkurowania ze sobą i tworzyć wspólnie, w duchu kooperacji (konkurencja < współpraca). Dzięki temu razem możemy, jak to określił, „sięgnąć gwiazd”. Wybiegając w przyszłość, twórca Pansensory Interactive dociekał wraz kuratorką spotkania, czy przy obecnych zmianach technologicznych nie powinien zostać przekształcony model festiwalu filmowego, gdzie zwycięzcą może zostać tylko jeden projekt. – Być może dzisiaj od zwycięstwa ważniejsze jest grupowe doświadczenie współtworzenia? – dociekał. Kanadyjski twórca zauważył również, że takie inicjatywy jak konferencja „Visions of Reality” są niezwykle cenne, bo przynoszą korzyść nie tylko widzom i słuchaczom, lecz także twórcom, którzy mogą podpatrywać swoje projekty, doradzać sobie i wymieniać się pomysłami. Ostrzegał też przed coraz bardziej rosnącym wpływem internetowych gigantów, w rodzaju Amazona, Google czy Facebooka, którzy „mogą monopolizować niezależność” i pogłębiać komercjalizowanie się nowych mediów. Ponadto w krótkim rysie historycznym przypomniał produkcje, które zmieniły współczesne spojrzenie na postrzeganie

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości" / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

świata i wielu zagadnień, np. realizowany w latach 1998–2006 amerykański serial „Will & Grace", który jako pierwszy prezentował w pozytywnym świetle osoby otwarcie homoseksualne, czy serial „Good Doctor", którego główny bohater ma autyzm. Ollie Rankin jest zafascynowany tym, jak wirtualna rzeczywistość może wspierać i rozwijać empatię, będącą niezwykle indywidualnym doświadczeniem. Uczestnikom konferencji udzielił się jego optymizm, gdy podkreślał, że VR może od dzisiaj stawać się narzędziem zmiany społecznej i wspierać prace naukowców.

Opowieść i medium

Znakomitym uzupełnieniem wystąpień producentów VR był panel dyskusyjny poświęcony inicjatywom współfinansowanym przez Kreatywną Europę, który poprowadziła Julia Płachecka z Creative Europe Desk Polska. Uczestnicy konferencji poznali projekty z różnych dziedzin, realizowane w kilku europejskich krajach, które łączy wykorzystywanie nowych technologii przy kreowaniu serialu („My Only Way Out" autorstwa Wiebego van den Ende), projektu muzycznego korzystającego z wiedzy o biologii człowieka („A Symphony of Noise" Michaeli Pnacekovej), choreografii i teatru tańca („Virtual Sets" Rosy Sánches i teatru Kònic Thtr & Lab), instalacji filmowej inspirowanej serialem „Twin Peaks" i teoriami spiskowymi („Twin Marilyn" Philippa Wenninga) oraz wirtualnego przewodnika po zabytkach światowej architektury („3D Past" prezentowany przez zespół, którym kieruje Mariana Correia z Wyższej Szkoły Galicyjskiej ESG).

– Dla mnie najważniejsze jest opowiadanie historii. Oprócz realizacji VR działam także w branży filmowej. Lubię bawić się kosztem publiczności, manipulować nią. Ważne jest to, że pozornie „bawiąc się" tym projektem mogliśmy też naszą twórczością zainspirować innych twórców, m.in. dzięki panelom takim jak ten – mówił twórca serialu „My Only Way Out" o początkach swojego pomysłu na wirtualny serial.

– Dla mnie również najważniejsza jest historia czy też temat. Sposób opowiadania, użycie danego medium stawiam na drugim miejscu, to zależy np. od tematu. Tworzę też gry i do niektórych tematów one po prostu nadają się lepiej. „A Symphony of Noise" zaczęło się jako projekt dokumentalny, ale czułam, że w tym temacie jest dużo więcej nieodkrytych pól. Nasz bohater, kompozytor Matthew Herbert, jest muzykiem wykorzystującym w swoich utworach dźwięki wokół nas, więc stwierdziliśmy, że podobnie jak on możemy tworzyć za pomocą algorytmów czy dźwięków przyrody. Istnieją już jednak podobne projekty, jak choćby zrealizowany bodajże cztery lata temu dokument telewizji ARTE. W końcu pomyśleliśmy o technologii VR i dźwięku przestrzennym, bo to wydało się nam na tyle nieoczywiste i warte eksplorowania, co jeszcze po prostu niewyeksploatowane, jeśli chodzi o kino muzyczno-dźwiękowe – mówiła Michaela Pnacekova. – Dla mnie było istotne, jaki rodzaj doświadczenia, przeżycia artystycznego mogę zaoferować odbiorcom. Pracuję także z nowoczesnymi technologiami i wiem, że mogą one dostarczyć publiczności niezapomnianych wrażeń, dając na scenie efekty, które poruszą widzów. Ważne, by wypracować taki rodzaj języka, w obrębie właśnie nowych technik, który będzie nas rozwijał, ale także docierał szerzej. VR wydaje się dzisiaj być technologią najbardziej inkluzywną, włączającą odbiorców i najlepiej pomagającą zrozumieć świat artysty – dodawała Rosa Sanchez.

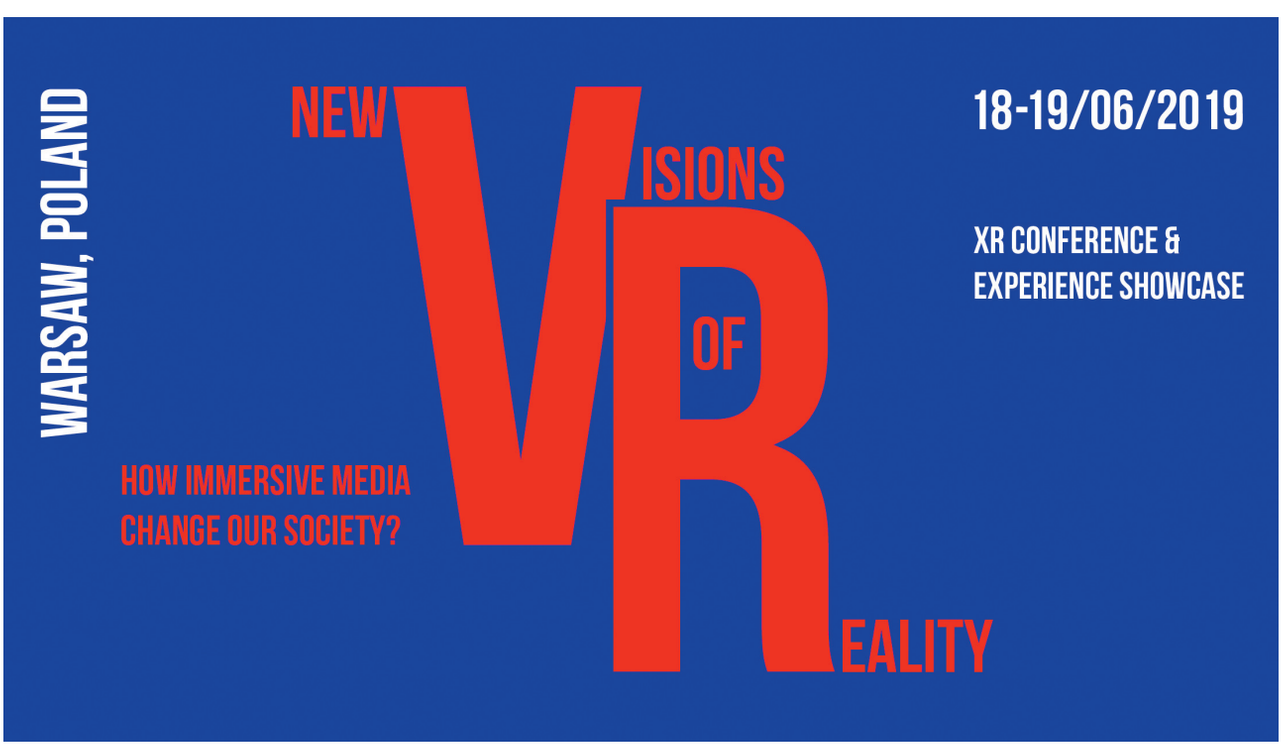
– W naszym przypadku projekt realizowany w VR pozwala ci bawić się w prywatnego detektywa i na własną rękę próbować odkryć, czy serial Davida Lyncha zawiera zaszyfrowane informacje o Marilyn Monroe. VR w ekscytujący sposób łączy świat serialu z prywatnym dochodzeniem – mówił Philipp Wenning. – Naczelną ideą jest połączenie architektury i multimediów. Szukałam pomysłu, dzięki któremu nasz projekt mocno zaistnieje w XXI wieku i wirtualna rzeczywistość wydała mi się najbardziej odpowiednia. Ale jednocześnie chcieliśmy się przyjrzeć, jak ludzie żyją i mieszkają, i nie rozdzielać zwyczajnego życia od technologii, która może pomóc nam je bliżej poznać. Nasz projekt może być użyteczny i pomocny zwłaszcza w przypadku, gdy dany użytkownik nie może podróżować. Dzięki nam może zwiedzić pozornie niedostępne dla siebie miejsca – to bardzo spodobało się partnerom naszego projektu z innych krajów. Warto też podkreślić, iż dzięki marce takiej jak Kreatywna Europa, która wspierała nas już na samym początku, łatwiej udało się pozyskać resztę niezbędnych funduszy – opowiadała Mariana Correia.

Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości” / fot. Anna Limanowicz / © Creative Europe Desk Polska

Finansowanie

Ostatnią częścią konferencji był panel dyskusyjny poświęcony sposobom zdobywania funduszy na produkcje VR oraz rynkowi pracy nowych technologii z udziałem panelistów „Visions of Reality”. Pod kierunkiem Any Brzezińskiej Mike Jones, Mads Damsbo i Ollie Rankin rozmawiali o modelach finansowania tego typu przedsięwzięć w poszczególnych krajach. Okazało się, że problemem twórców wirtualnej rzeczywistości niekoniecznie jest znalezienie odważnego i otwartego producenta – o wiele trudniej jest właśnie zdobyć dofinansowanie, którego źródła mogą być dostępne w rejonach, których dana instalacja dotyczy. Jeśli więc mamy projekt historyczny, to produkcja może zostać wsparta przez prywatne galerie czy muzea; jeśli mamy do czynienia z VR z dziedziny muzyki, dobrym miejscem poszukiwania funduszy mogą być festiwale muzyczne. Droga do realizacji większego, a zarazem ambitnego artystycznie projektu może być realizacja mniejszych, lecz czysto komercyjnych instalacji. Prelegenci zastanawiali się również, jak tak młoda dziedzina kultury i rozrywki, jaką jest VR będzie się rozwijać. Czy stanie się bardziej dostępna, stworzy nowe miejsca pracy? Gdzie powinno się dystrybuować VR? Czy będzie stanowiła dobrą platformę do rozwijania młodych talentów? Czy będzie tworzyć projekty międzysektorowe, łączące ludzi kultury, sztuki i nauki? Czy tańsze modele odbioru VR spowodują spadek jakości produkcji? Jedno jest pewne – nowe technologie już teraz zmieniają nasz świat i dzięki takim spotkaniom jak to w Warszawie możemy wspólnie zastanawiać się nad korzyściami, ale i wyzwaniami, jakie niosą ze sobą VR, AR (z ang. *augmented reality* – rzeczywistość rozszerzona) i XR.

Wydarzenie zostało w całości zarejestrowane, zachęcamy do odwiedzenia naszego kanału YouTube: https://bit.ly/NVR_transmisja.



VR w teatrze i preformance'ach – rozmowa z Rosą Sánchez

Czy pamiętasz, kiedy po raz pierwszy zetknęłaś się z terminem „wirtualna rzeczywistość" i kiedy pomyślałaś, że możesz technologię wykorzystywać w swojej pracy?
Tak się składa, że nasza praca w Kònic zawsze była jakoś powiązana z terminem „wirtualny". Po raz pierwszy wykorzystaliśmy VR w 2000 roku w pracy „True". Była to forma łącząca występ performance z instalacją przestrzenną. Powstała we współpracy z reżyserem Kevinem Finnanem i autorką tekstu Alison Kennedy, a producentem był Tramway z Glasgow.

W tym spektaklu jeden z aktorów mógł „podróżować" w czasie rzeczywistym przez ciało swojej kochanki (która w sztuce napisanej przez Alison była martwa) w przestrzeni 3D zrealizowanej w VRML (ang. *virtual reality modeling language*). Obrazy te były wyświetlane potem publiczności na dużym ekranie. Podczas tego spektaklu publiczność mogła nawigować bądź też na chwilę wcielić się w postać owego „podróżnika". W 2004 roku stworzyliśmy natomiast interaktywną instalację, którą nazwaliśmy „e-motive", i ona zawierała technologię AR (ang. *augmented reality* – rozszerzona rzeczywistość). Prezentowaliśmy ją w kilku krajach.

Powiedz coś więcej o swojej pracy – w jaki sposób Kònic Thtr i Kòniclab chce w teatrze oraz w performance'ach tanecznych wykorzystywać VR?
Chcemy, aby nasze działania były jak najbardziej hybrydowe, łączące różne formy ekspresji twórczej. Już teraz nasze performance zawierają w sobie rzeczy pozornie od siebie odległe – taniec, muzykę, elektronikę, software itp., które na siebie oddziałują. Ta „hybrydyzacja" wynika poniekąd z tego, że chcemy, aby nasza sztuka w możliwie bliski sposób odzwierciedlała współczesną rzeczywistość i dzisiejsze społeczeństwo.

Pracujemy, wykorzystując cały szereg nowoczesnych zastosowań udogodnień technologicznych, w zależności od tematu danej realizacji. Tak jak w tej sztuce, o której wspomniałam, kiedy technologia 3D pozwala utrwalić pamięć bohatera o zmarłej kochance. Nasze niedawne prace zakładają użycie najnowszych technologii zarówno przy dystrybucji, jak i np. przy realizacji performance'u w jednoczesnym czasie w kilku różnych lokacjach.

Nasza publiczność jest obecna w kilku różnych miejscach, a performerzy (tancerze, muzycy) w kolejnych wnętrzach. Obie grupy są ze sobą w kontakcie – wykonawcy porozumiewają się m.in. poprzez szerokopasmowe łącze internetowe, a ich „obecność" wśród widowni jest czysto wirtualna. W ten sposób budujemy nową przestrzeń, w której artyści tworzą razem, nie zważając na dzielące ich fizycznie odległości.

Jak program Kreatywna Europa wspomaga projekty takie jak wasz ViSet?
Kreatywna Europa wspomaga rozwijanie takich projektów na wielu polach. Przede wszystkim pomaga nam w spotykaniu się z doświadczonymi praktykami i uświadamia, jak ważne jest dzielenie się doświadczeniami w pracy z nowoczesnymi technologiami. To wytyczanie nowych ścieżek pozwala na dalszy rozwój w naszej własnej dziedzinie.

Dla kogo stworzyliście ViSet i jak można wziąć udział w tym przedsięwzięciu?
Naszym celem było skupienie się na stworzeniu artystycznego produktu, który do sztuki scenicznej wprzęgnie nowe narzędzia, czyli technologię. To spektakle performance, z silnym naciskiem położonym na taniec i muzykę, przeznaczone dla teatralnego widza. Prace te są pokazywane w całej Europie. Interesuje nas także zdobywanie i przekazywanie wiedzy, chętnie uczestniczymy w rozmaitych warsztatach dla twórców nie tylko z kręgów artystycznych – interesują nas media i technologia, dzięki którym możemy tworzyć wciąż nowe rzeczy, nieustannie poszerzając krąg odbiorców dotąd tradycyjnie pojmowanych sztuk, np. właśnie tańca.

Jak wygląda praca oraz podział obowiązków w waszym zespole?
W Kònic działamy w zasadzie w dwóch zakresach: artystycznym i technologicznym. Ja jestem dyrektorką artystyczną, natomiast mój przyjaciel Alain Baumann odpowiada za rzeczy związane z nowymi technologiami. W zależności od danego projektu tworzymy zespół, w którym obok np. tancerzy znajdą się osoby odpowiedzialne za projekcję 3D, programiści czy eksperci realizacji wideo.

Co oznacza według ciebie hasło „kreatywna Europa"?
Kreatywna Europa to dla mnie nie tylko program, który może pomóc twórcom i badaczom kultury w stworzeniu międzynarodowego projektu. Obok wsparcia finansowego dzięki Kreatywnej Europie powstaje międzynarodowy zespół, dzięki któremu konfrontujemy naszą pracę z innymi obywatelami Unii Europejskiej i razem tworzymy rzeczy poruszające, zmieniające świat.

ROSA SÁNCHEZ, dyrektorka artystyczna Kònic Thtr & Lab Artystka wielu dziedzin i środków przekazu, performerka i choreografka. Dyrektorka artystyczna i założycielka Kònic Thtr & Lab. Kònic współtworzy projekt ViSet, dofinansowany z programu Kreatywna Europa – Kultura. ViSet ma promować wykorzystanie wirtualnych setów tworzonych z użyciem zaawansowanych technologii, rozszerzonej rzeczywistości i zdalnego sterowania, aby zachęcić do tworzenia nowych doświadczeń artystycznych i kulturalnych poprzez modernizację języka pokazów, w celu zaangażowania publiczności i zachęcenia jej do uczestnictwa.

Chcemy zainteresować VR-em szeroką publiczność – rozmowa z Wiebem van den Ende

Kiedy pierwszy raz pomyślałeś, że technologia VR może przydać ci się w pracy?
To było pod koniec 2014 roku. Znajomy autor zdjęć zapytał, czy byłbym gotowy napisać i wyreżyserować krótkometrażowy film w technice 360°. Robiłem wtedy czysto komercyjne projekty w reklamie, a ciekawych projektów VR było bardzo mało. VR stanowił zupełnie nieznane terytorium. Dobrą chwilę zajęło mi wymyślenie, jak stworzyć coś specjalnie pod to medium. Najbardziej w realizacji produkcji filmowej, i w tworzeniu generalnie, pociąga mnie łączenie kilku dziedzin sztuki, od zaplanowania kadru po dobór muzyki. Ważne jest przywiązanie do szczegółu, skupienie się na każdej najmniejszej rzeczy. Fascynujące, ile wysiłku potrzeba, by wszystko osiągnęło finalny kształt. Pod tym względem VR spełnia wszystkie moje wymagania.

Opowiedz coś więcej o swojej produkcji „My Only Way Out".
Moją pierwszą realizacją w wirtualnej rzeczywistości był właśnie pomysł na „My Only Way Out". Początkowo projekt powstawał pod nazwą „The Big Hit". Na festiwalu filmowym w Cannes w 2015 roku biegaliśmy z kartonowymi hełmami i pokazywaliśmy zwiastun. Dla wielu uczestników targów było to pierwsze doświadczenie z VR. Z pierwszego pomysłu została historia kilkorga przyjaciół, którzy nie widząc innego wyjścia, próbują obrabować grożącego im śmiercią bossa mafii. Z biegiem czasu ten *logline* rozrósł się do obecnej multiplatformy IP. Chcemy też zrealizować serial VR, serial telewizyjny i serię komiksową na tej samej podstawie. Opowiedzenie historii poprzez potrzebujące różnego podejścia media umożliwia zwrócenie uwagi na inne jej aspekty. W technice VR planujemy serial 10-odcinkowy, każdy po 20 minut, dla telewizji będzie to sześć godzinnych odcinków.

Oryginalna wersja stała się podstawą stworzenia pilota serialu VR. Lev jako duch patrzy wstecz na ostatnie dni swojego życia. Wspomina, jak ze swoim przyjacielem Nebim, dostali ostrzeżenie od kierującej organizacją przestępczą Aliny. Szefowa mafii żądała, by dostarczyli jej 300 tys. euro, inaczej zginą ich najbliżsi. Po kilku nieudanych próbach zdobycia tak ogromnej sumy, mężczyźni wpadli na, ich zdaniem, genialny pomysł – obrabowania samej Aliny.

W serii stworzonej w technologii VR, co dwa odcinki będziemy śledzić ducha innego z bohaterów i przeżywać ich ekscytujące przygody, lecz niekoniecznie w porządku chronologicznym. W serialu TV zamierzamy pominąć wątek duchów i skupić się na powiązaniach między bohaterami oraz ich wzajemnych niesnaskach i nieporozumieniach między nimi. Tym różni się ten projekt od podobnych rzeczy na rynku. „My Only Way Out" jest mroczną historią kryminalną, a nie wymagającym dziełem sztuki. Jest to inteligentna produkcja, która ma być przede wszystkim rozrywką. Serial ma za zadanie zainteresować szeroką publiczność VR-em, pokazując dobrze znany im gatunek po to tylko, by wszystko wywrócić do góry nogami.

Czy łatwo udało ci się znaleźć inwestorów zainteresowanych taką produkcją? Jak wygląda obecnie dystrybucja rzeczy realizowanych dla VR?
Podróżujemy z pomysłem po całym świecie, od jednego dużego wydarzenia poświęconego VR do kolejnego, próbując znaleźć inwestorów i pieniądze na produkcję. Mimo że często jesteśmy na pitchingach i dużo o nim opowiadamy, ciągle jesteśmy dość daleko. Jednak wiemy, że projekt zostanie ukończony, m.in. dzięki wsparciu Kreatywnej Europy. Na razie przekonaliśmy do siebie producentów TV. Teraz próbujemy pokazać właściwym partnerom, jakie korzyści może przynieść nasz projekt przeniesiony do VR. Wiele hollywoodzkich produkcji korzysta z doświadczeń wirtualnej rzeczywistości, jak chociażby będący niedawno w kinach „Król Lew". System ten bardzo wspomaga powstawanie ostatecznej wersji filmu, przenosząc „wirtualnie" ekipę w miejsce akcji. Wierzymy, że za kilka lat technologia rozwinie się na tyle, że będziemy mogli prezentować „My Only Way Out" w domach. Wierzymy też, że serial TV będzie dla widzów na tyle wciągający, że zdecydują się wcielić w ulubionego bohatera za pomocą domowego osprzętu do VR-u.

Jak Kreatywna Europa wspiera powstawanie i dystrybucję tak nowoczesnych produkcji jak wasza?
Rozwijanie VR jest dziś drogie, więc na pewno wsparcie dużego funduszu jest bardzo pomocne. Ważna jest także sieć podobnych realizacji czy choćby udział w takiej konferencji, jak „New Visions of Reality", która miała miejsce w czerwcu w Warszawie. Kluczowy jest też dostęp do najlepszych scenarzystów i producentów. Wciąż jednak dystrybucja VR rozwija się bardzo powoli i jej mechanizmy dopiero powstają.

Do kogo kierujecie swój projekt?
Naszym celem jest trafienie do widzów oglądających produkcje kinowe i telewizyjne w streamingu, przede wszystkim do ciekawej nowych rozwiązań technologicznych większości, która dzisiaj na bieżąco tworzy nowe sposoby korzystania z przyjaznych technologii.

WIEBE VAN DEN ENDE, reżyser, scenarzysta, twórca. Realizuje filmy, projekty VR i reklamy, dobierając odpowiedni środek wyrazu do każdej opowieści. Ma na koncie kilka nagród za filmy krótkometrażowe i pokazany na festiwalu SXSW film VR „Incitement". Obecnie pisze scenariusz pierwszego filmu pełnometrażowego: „CAMERON, czyli jak nigdy nie przyćmić panny młodej – oraz inne banały w sytuacjach życia i śmierci". Wraz z La Mado Films realizuje serial VR „My Only Way Out".

Podsumowanie działań programu Kreatywna Europa w 2018 roku w raporcie Komisji Europejskiej

W sierpniu tego roku Komisja Europejska opublikowała raport pod tytułem „Creative Europe Monitoring Report 2018", podsumowujący działania programu w ubiegłym roku. Publikacja zawiera opis najważniejszych inicjatyw i działań na rzecz wspierania różnorodności kulturowej i przedsięwzięć o wysokiej wartości artystycznej, budowania publiczności, a także wprowadzania innowacji i wzrostu konkurencyjności europejskich sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego.

Jednym z celów raportu jest również podkreślenie mocnych stron Programu oraz wskazanie obszarów wymagających poprawy w kontekście trwających dyskusji na temat nadchodzącej jego edycji na lata 2021–2027.

Raport przygląda się roli, jaką odegrał program Kreatywna Europa we wspieraniu rozwoju polityki związanej z sektorami kultury i kreatywnymi. Podsumowuje jego działania mające na celu m.in. wspieranie transgranicznego obiegu utworów czy wzmocnienia równowagi płci w sektorze audiowizualnym. Dalej można przeczytać o wsparciu, jakie udzielane jest sektorom kultury i kreatywnym w ramach schematów dofinansowania, które z kolei przyczynia się do mobilizacji współpracy między profesjonalistami z całej Europy, a także zapoznać się z wybranymi przykładami tzw. *success stories* – sukcesami prestiżowych projektów będących beneficjentami Programu.

Na kolejnych stronach scharakteryzowano komponenty MEDIA, Kultura i część międzysektorową oraz przedstawiono ich najważniejsze przedsięwzięcia. Można dowiedzieć się między innymi, ile filmów uzyskało dofinansowanie na development oraz jaki stanowią odsetek europejskich produkcji, ile nowych międzynarodowych partnerstw zostało zawiązanych dzięki wsparciu komponentu Kultura, a także, jaki wkład miał program Kreatywna Europa w obchody Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego. Tutaj znaleźć też można informacje na temat działania Instrumentu Gwarancyjnego dla Sektorów Kultury i Kreatywnych oraz jego pierwszych beneficjentów. Rok 2018 był dopiero drugim pełnym rokiem funkcjonowania tego narzędzia finansowego, ale już skorzystało z niego ponad 800 podmiotów (MŚP) z sektorów kultury i kreatywnych w całej Europie.

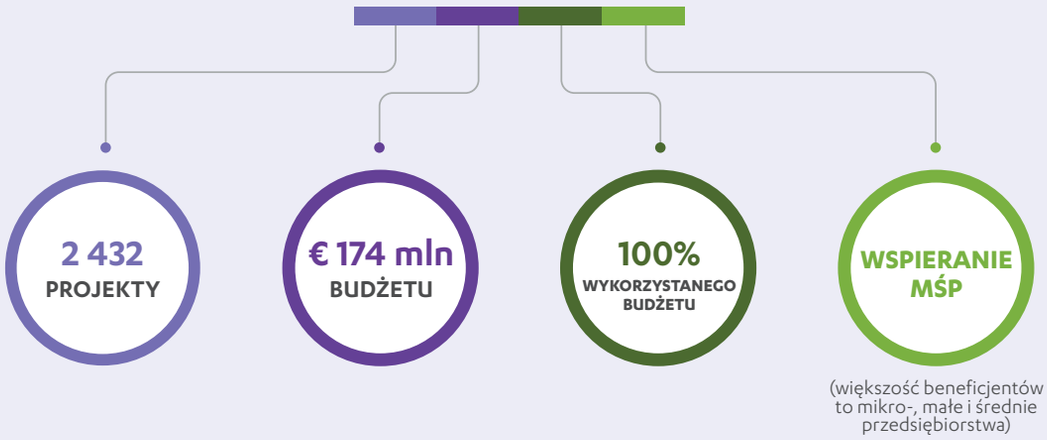
Publikacja podsumowuje również szereg nowych inicjatyw wprowadzonych w 2018 roku, jak choćby pilotażowy program Music Moves Europe dla sektora muzycznego czy specjalny priorytet dla działań związanych z europejskim dziedzictwem kulturowym.

Raport rzuca także światło na nadchodzącą edycję programu Kreatywna Europa na lata 2021–2027, wraz z planowanym wzrostem budżetu w stosunku do obecnie trwających ram finansowych. Celem Programu jest stworzenie jeszcze większych możliwości dla podmiotów z sektorów kultury i kreatywnych, dalsze wsparcie innowacyjnych działań i projektów oraz wsparcie europejskiej różnorodności kulturowej.

Zachęcamy do lektury publikacji.

Tekst raportu dostępny na stronie programu Kreatywna Europa:
https://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2019/08/CreativeEurope-MonitoringReport2018pdf.pdf.

KREATYWNA EUROPA W 2018 ROKU



PRZESTRZEŃ DIALOGU

SŁUCHANIE I WSPÓLNE SZUKANIE ROZWIĄZAŃ

- Europejskie Fora Filmowe
- Voices of Culture

EUROPEJSKI ROK DZIEDZICTWA KULTUROWEGO

TAM, GDZIE PRZESZŁOŚĆ SPOTYKA SIĘ Z PRZYSZŁOŚCIĄ

- 23 tys. zorganizowanych wydarzeń
- Dotarcie do 12,8 mln odbiorców

DZIAŁANIA FINANSOWE I REGULACYJNE

RĘKA W RĘKĘ

- Przyjęcie dyrektywy o usługach audiowizualnych
- Podjęcie aktualizacji praw autorskich
- Przedstawienie Nowej Agendy Kultury

W KIERUNKU RÓWNOWAGI PŁCI

DŁUGA DROGA

- Promocja transparentności poprzez dzielenie się danymi na temat płci
- 50% uczestników programów szkoleniowych w MEDIA stanowiły kobiety, ale tylko 30% aplikujących do MEDIA

OCHRONA RÓŻNORODNOŚCI

KONKRETNE REZULTATY

- Komponent MEDIA dotarł do 122 mln odbiorców
- 35 produkcji wygrało 61 głównych nagród filmowych
- Music Moves Europe połączył nowych artystów z nową widownią
- 700 organizacji wzięło udział w projektach współpracy w 2018 r.

WZMACNIANIE KONKURENCYJNOŚCI

POSTĘP

- Kreatywna Europa działa jako gwarancja jakości i wspiera szerokie inwestycje
- Wsparcie MEDIA wyniosło 350 mln €
- Wsparcie Kultury wyniosło 50 mln €

*Na podstawie wykresu z raportu Komisji Europejskiej.

Najważniejsze nagrody dla filmów ze znakiem MEDIA w 2018 roku

Jednym z wskaźników sukcesu programu Kreatywna Europa, m.in. w zakresie ochrony różnorodności kulturowej, jest międzynarodowe uznanie krytyki, które towarzyszy dofinansowanym przez komponent MEDIA filmom.

W 2018 roku 34 filmy ze znakiem MEDIA zdobyły aż 61 nagród na wybranych najważniejszych międzynarodowych festiwalach i wydarzeniach filmowych. Jest to więcej niż w poprzedzającym roku (50 nagród zdobytych w 2017). W powyższych statystkach brano pod uwagę takie międzynarodowe imprezy jak Międzynarodowe Festiwale Filmowe w Cannes, Berlinie, Wenecji oraz San Sebastián, Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych w Annecy, Europejskie Nagrody Filmowe, Oscary czy Złote Globy.

Wśród zebranych przez Komisję Europejską zeszłorocznych nagrodzonych tytułów są aż cztery produkcje i koprodukcje polskie. Niezaprzeczalnym liderem w tym zestawieniu jest film „Zimna wojna" w reżyserii Pawła Pawlikowskiego, który – podobnie jak film „Girl" Lukasa Dhonta – zgarnął aż 6 statuetek.

FILMY WSPARTE W MEDIA UHONOROWANE NAGRODĄ W 2018 ROKU NA WYBRANYCH MIĘDZYNARODOWYCH WYDARZENIACH FILMOWYCH:

Film	Kraj produkcji	Liczba nagród	Gdzie
ZIMNA WOJNA, reż. Paweł Pawlikowski	Polska, Wielka Brytania	6	Cannes
			Europejskie Nagrody Filmowe
GIRL, reż. Lukas Dhont	Belgia, Holandia	6	Cannes
			San Sebastián
			Europejskie Nagrody Filmowe
DOGMAN, reż. Matteo Garrone	Włochy, Francja	4	Cannes
			Europejskie Nagrody Filmowe
DZIEDZICZKI, reż. Marcelo Martinessi	Paragwaj, Francja, Niemcy, Brazylia, Włochy	4	Berlinale
ŻYWICIEL, reż. Nora Twomey	Irlandia, Kanada, Luksemburg, Stany Zjednoczone	3	Annecy
ROJO, reż. Benjamín Naishtat	Argentyna, Brazylia, Francja, Holandia, Niemcy, Belgia	3	San Sebastián
JESZCZE DZIEŃ ŻYCIA, reż. Raul de la Fuente, Damian Nenow	Polska, Hiszpania, Niemcy	2	San Sebastián
			Europejskie Nagrody Filmowe
GRANICA, reż. Ali Abbasi	Szwecja, Dania	2	Cannes
			Europejskie Nagrody Filmowe
TAMTE DNI, TAMTE NOCE, reż. Luca Guadagnino	Włochy, Francja, Brazylia, Stany Zjednoczone	2	Oscary
			Europejskie Nagrody Filmowe
WALC W ALEJKACH, reż. Thomas Stuber	Niemcy	2	Berlinale
FAWORYTA, reż. Jorgos Lantimos	Irlandia, Wielka Brytania, Stany Zjednoczone	2	Wenecja
TOUCH ME NOT, reż. Adina Pintilie	Rumunia, Niemcy, Czechy, Bułgaria, Francja	2	Berlinale
UTOYA, 22 LIPCA, reż. Erik Poppe	Norwegia	2	Berlinale
			Europejskie Nagrody Filmowe
3 DNI W QUIBERON, reż. Emily Alef	Niemcy, Austria, Francja	1	Europejskie Nagrody Filmowe
L'HOMME FIDÈLE, reż. Louis Garrel	Francja	1	San Sebastian
FANTASTYCZNA KOBIETA, reż. Sebastián Lelio	Hiszpania, Niemcy, Stany Zjednoczone, Chile	1	Oscary
BERGMAN – ROK Z ŻYCIA, reż. Jane Magnusson	Szwecja, Norwegia	1	Europejskie Nagrody Filmowe
CLIMAX, reż. Gaspar Noé	Dania, Belgia	1	Cannes
DONBAS, reż. Sergiej Łoźnica	Niemcy, Ukraina, Francja, Holandia, Rumunia	1	Cannes
FUNAN, reż. Denis Do	Belgia, Francja, Luksemburg	1	Annecy
SZCZĘŚLIWY LAZZARO, reż. Alice Rohrwacher	Włochy, Szwajcaria, Francja, Niemcy	1	Cannes
HIGH LIFE, reż. Claire Denis	Wielka Brytania, Francja, Niemcy, Polska, Stany Zjednoczone	1	San Sebastián
W UŁAMKU SEKUNDY, reż. Fatih Akin	Niemcy, Francja, Włochy	1	Złote Globy
TWARZ, reż. Małgorzata Szumowska	Polska	1	Berlinale
KTO CI ZAŚPIEWA, reż. Carlos Vermut	Francja, Hiszpania	1	San Sebastián
WIELKI ZŁY LIS I INNE OPOWIEŚCI, reż. Benjamin Renner, Patrick Imbert	Belgia, Francja	1	Annecy
KAPITAN, reż. Robert Schwentke	Niemcy, Francja, Polska, Chiny	1	Europejskie Nagrody Filmowe
YOM ADAATOU ZOUL, reż. Soudade Kaadan	Syria, Francja, Liban, Katar	1	Wenecja
ŚMIERĆ STALINA, reż. Armando Iannucci	Wielka Brytania, Francja, Belgia, Kanada, Stany Zjednoczone	1	Europejskie Nagrody Filmowe
LA PRIÈRE, reż. Cédric Kahn	Francja	1	Berlinale
EN LIBERTÉ, reż. Pierre Salvadori	Francja	1	Cannes
LA STRADA DEI SAMOUNI, reż. Stefano Savona	Włochy, Francja	1	Cannes
SOFIA, reż. Meryem Benm'Barek-Aloïsi	Francja, Katar, Belgia, Maroko	1	Cannes
KOBIETA IDZIE NA WOJNĘ, reż. Benedikt Erlingsson	Islandia, Francja, Ukraina	1	Cannes

Tabela na podstawie raportu Komisji Europejskiej „Creative Europe. Monitoring Report 2018".

Kreatywna Europa

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Creative Europe Desk Polska
Al. Ujazdowskie 41
00-540 Warszawa
tel. + 48 22 44 76 180
www.kreatywna-europa.eu
info@kreatywna-europa.eu

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKiDN nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.