

CENTRUM KULTURY FILMOWEJ

IM. ANDRZEJA WAJDY

& CREATIVE EUROPE DESK POLSKA



JAK EUROPEJSKIE MUZEA I TEATRY
ROZPOCZĘŁY NOWĄ EPOKĘ W KULTURZE

WARSZAWA, 3-4 GRUDNIA 2020 R.

WSTĘP

DLACZEGO KULTURA POTRZEBUJE TECHNOLOGII?

Interaktywne platformy i narzędzia cyfrowe oferują nam nowe możliwości tworzenia i doświadczania sztuki. Dzięki szerokiemu dostępowi do mediów i niezliczonym możliwościom storytellingowym, możemy oswajać nowych odbiorców z dziełami sztuki i sprawiać, że nasza kultura staje się bardziej włączająca i atrakcyjna niż kiedykolwiek. Jednocześnie wielu z nas odczuwa przesyt treściami cyfrowymi, na który nakłada się wszechobecne poczucie globalnego zagrożenia. Czerpanie radości z opowiadania historii w kręgu bliskich nam wspólnot to dziś główne źródło nadziei i normalności.

Institucje kultury stają się kluczowymi graczami w procesie przemian, co zmusza je do modyfikowania swojego kodu genetycznego, wewnętrznych polityk i strategii programowych. Europejskie teatry, opery, muzea i galerie – te duże i małe – starają się dbać o to, aby cyfrowemu przyspieszeniu towarzyszyły nie tylko wysokie standardy profesjonalne i działania oparte na zrównoważonym rozwoju, lecz również, aby płynęły z nich wymierne korzyści dla lokalnych wspólnot. Dzięki progresywnym liderom i ich wysokim cyfrowym kompetencjom instytucje te są dziś wyspami ulgi i inspiracji na morzu chaosu i niepokoju.

ART IS BETTER
WITH YOU

SZTUKA JEST
LEPSZA Z TOBĄ

to dwudniowe wydarzenie, podczas którego zaprezentowane zostały innowacyjne praktyki cyfrowe prowadzone przez muzea, galerie i teatry, ze szczególnym uwzględnieniem projektów dofinansowanych w programie Kreatywna Europa. Współorganizowana przez **Centrum Kultury Filmowej im. Andrzeja Wajdy** i **Creative Europe Desk Polska** konferencja zgromadziła liderów i liderki europejskich instytucji specjalizujących się w rozwoju kultury cyfrowej.



JAK EUROPEJSKIE MUZEA I TEATRY ROZPOCZĘŁY NOWĄ EPOKĘ W KULTURZE

RELACJA Z WYDARZENIA

“Albo inżynierowie muszą stać się poetami, albo poeci muszą stać się inżynierami.”

— Norbert Wiener

Zaproszeni goście zaprezentowali zrealizowane projekty i omówili strategie, dzięki którym powstały innowacyjne produkty (np. platformy i sieci współpracy), nowe elementy oferty programowej (wystawy, spektakle, warsztaty), projekty edukacyjne i społeczne (udostępnianie zasobów i kolekcji, wirtualne kursy, projekty stymulujące kreatywność). Szczególny akcent został położony na kwestie dotyczące aktywności we wspólnotach lokalnych (dzielnicach, miastach) oraz strategicznego połączenia lokalności z aktywnością międzynarodową. Rozmawialiśmy też o budowaniu praktyk współpracy opartych na zrównoważonym rozwoju, inkluzywności społecznej i równouprawnieniu. Ważną rolę w programie odgrywały prezentacje działań zrealizowanych dzięki wsparciu programu Kreatywna Europa.



“Jednym ze strategicznych obszarów działań Kreatywnej Europy są działania sieciujące i umożliwiające nawiązywanie nowych relacji artystycznych i kulturalnych między państwami Unii Europejskiej. Dziś, w epoce globalnego przyspieszenia cyfrowego, przyglądanie się dobrym praktykom i skutecznym rozwiązaniom jest ważniejsze niż kiedykolwiek”

— **Małgorzata Kielkiewicz**,
dyrektorka Creative Europe Desk Polska.

Dwudniowy cykl prezentacji i rozmów podsumowało specjalne spotkanie poświęcone krajowym rozwiązaniom w polu kultury cyfrowej, w którym udział wzięli **Joanna Rożen-Wojciechowska**, dyrektorka CKF im. Andrzeja Wajdy, **Artur Jóźwik**, dyrektor Biura Kultury m.st. Warszawy, **Robert Piaskowski**, pełnomocnik prezydenta miasta Krakowa ds. kultury i **Agata Grabowiecka**, dyrektorka platformy Play Kraków. Podczas spotkania, moderowanego przez **Kingę Gałuszkę**, zaprezentowana została koncepcja pierwszego stołecznego repozytorium kultury o charakterze platformy VoD. Wykonawcą inwestycji jest CKF im. Andrzeja Wajdy.



*“ART IS BETTER WITH YOU, kolejne międzynarodowe wydarzenie, które organizujemy w czasie lockdownu, zbiega się w czasie z rozpoczęciem prac nad platformą VoD dla instytucji kultury, którą tworzymy na zlecenie miasta stołecznego Warszawy. Jako instytucja lokalna chcemy być w sercu międzynarodowego dialogu o tym, jak narzędzia cyfrowe pozwalają nam lepiej korzystać ze sztuki, tworzyć ją mimo przeszkód i dzielić się istniejącymi zasobami.”*korzystać ze sztuki, tworzyć ją mimo przeszkód i dzielić się istniejącymi zasobami.”

— Joanna Rożen-Wojciechowska,
dyrektorka CKF im. Andrzeja Wajdy.

Wydarzenie prowadziły polskie ekspertki specjalizujące się w zastosowaniu innowacji w teatrach i muzeach: **Agata Kołacz** z **TR Warszawa** i **Aleksandra Janus** z **Centrum Cyfrowego**. Kuratorką wydarzenia była **Ana Brzezińska**, pełnomocniczka dyrektorki ds. cyfrowych w CKF im. Andrzeja Wajdy, ekspertka wielu organizacji i funduszy kulturalnych, w tym Creative Europe MEDIA, wykładowczyni akademicka, producentka amerykańskiego studia immersyjnego Kaleidoscope.



DZIEŃ 1

W STRONĘ CYFROWEJ SCENY



Edilia Gänz



Konferencję otworzyła prezentacja Edilii Gänz, szefowej platformy Fedora: **Rola platform cyfrowych w tworzeniu nowych modeli finansowania sztuk performatywnych** i opery. Edilia Gänz, która w 2019 roku znalazła się na prestiżowej liście najważniejszych młodych liderów w dziedzinie kultury i sztuki "FORBES 30 under 30", mówiła o tym, jak cyfrowe platformy pozwalają tworzyć nowe modele finansowania teatrów operowych i baletowych, jednocześnie otwierając je na młodą publiczność. Swoje wystąpienie rozpoczęła od przedstawienia zasad działalności platformy Fedora, której misją jest wspieranie projektów i instytucji związanych z operą i tańcem, między innymi poprzez tworzenie partnerstw publiczno-prywatnych (stymulowanie nowoczesnego mecenatu kultury) a także zachętę do dotowania kultury przez osoby prywatne (możliwość skorzystania z ulgi podatkowej).

Zapytana o rolę nowych technologii w działalności Fedory, Edilia Gänz odpowiedziała: "Staramy się badać, jak wykorzystywać technologię w kreatywny sposób. Hologramy i media immersyjne mogą przyciągnąć nową publiczność. Oferują nowy sposób doświadczania opery i nawiązania z nią kontaktu. Widzę w tym korzyści, które mogą towarzyszyć wspaniałym, tradycyjnie rozumianym widowiskom. Według mnie opera może skutecznie nawiązywać relacje z innymi sektorami i grupami zawodowymi - również tymi, które nie mają nic wspólnego z muzyką i tańcem. Interdyscyplinarny aspekt dzielenia się wiedzą i kompetencjami jest tu bardzo ważny.

Dzięki platformie zainwestowano dotychczas ponad 1.5 miliona Euro w 18 projektów operowych i baletowych zrealizowanych na terenie Europy.



Sarah Ellis



O praktycznym zastosowaniu narzędzi cyfrowych w polu sztuk performatywnych mówiła **Sarah Ellis**, dyrektorka departamentu cyfrowego Royal Shakespeare Company: **Odkrywanie immersyjnego teatru Szekspira dzięki wirtualnej i mieszanej rzeczywistości**. Sarah skupiła się na roli technologii immersyjnych w poszerzaniu oferty teatru dramatycznego, na dogłębnym badaniu publiczności w planowaniu nowoczesnych strategii programowych oraz wykorzystaniu technologii XR (VR/AR) do zdalnego tworzenia spektakli oraz udostępniania ich publiczności poza siedzibą teatru.

Podsumowując swoje wystąpienie Sarah Ellis dodała:

Znajdujemy się w momencie przełomu. Jeśli nie otworzymy się na ludzi z różnych sektorów, o różnej przeszłości i umiejętnościach, szybko dojdzie do podziałów i polaryzacji.

Nierówność cyfrowa polega między innymi na odbieraniu niektórym ludziom głosu. Dlatego tym, co mnie napędza jest wprowadzanie nowych rozwiązań do obszarów tradycyjnych, tworzenie zmiany i umożliwianie ludziom, żeby podejmowali ryzyko i czuli się dumni z tego, co robią. Napędza mnie zmiana, przyglądanie się dawnym infrastrukturom i namysł nad tym, na czym dziś polega ich rola i do czego służą.





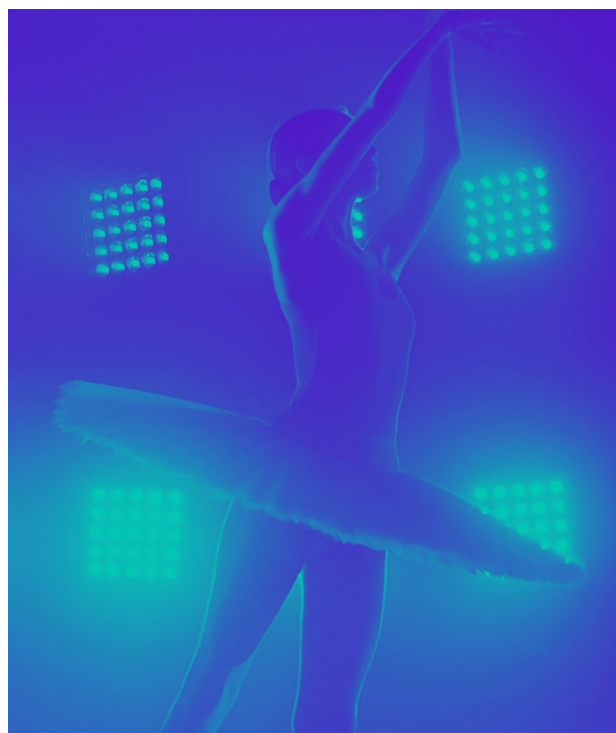
Anastina Haapasaari



O tym, jak opera i balet mogą poszerzać swój obszar aktywności kreatywnej dzięki zastosowaniu technologii immersyjnych mówiła **Anastina Haapasaari**, menedżerka projektów w Fińskiej Operze Narodowej: **Media immersyjne i interaktywne we współczesnym balecie**. Oprócz nagrodzonego przez Fedorę innowacyjnego projektu “Laila” łączącego VR i balet, Anastina Haapasaari przedstawiła też wieloletni program Opera Beyond obejmujący doświadczenia VR, instalacje multimedialne, a także strategię cyfrową Fińskiej Opery Narodowej. Zapytana o praktyczne wykorzystanie nowych narzędzi projektowania spektakli Anastina Haapasaari odparła: “W pierwszej kolejności będziemy stosować nowe narzędzia [XR - przyp. A.B.] we współpracy ze scenografami, działem technicznym i działem oświetlenia. Ci specjaliści najlepiej czują się pracując z tego typu narzędziami.

*Nowością jest dla nas to,
że różne działy będą
współpracować w ramach
jednej platformy zamiast zamykać
się każdy w swojej pracowni.*

W czasie pandemii produkcja w operze odbywa się na arenie międzynarodowej - twórcy byli w różnych zakątkach świata. Dlatego tworzymy przestrzeń do współpracy w ramach naszej cyfrowej platformy. Artyści będą mogli się w niej spotykać, omawiać scenografię i rozwiązania sceniczne.”





Agata Kołacz



Anastina Haapasaari



Dzień podsumowała dyskusja panelowa z udziałem trzech prelegentek, którą poprowadziła **Agata Kołacz** (TR Warszawa): **Cyfrowa biegłość a rozwój spektaklu i zdobywanie nowej publiczności**. Aby zadbać o dostępność i otwarty charakter oferty, w której technologia odgrywa ważną rolę, należy dać sobie dużo czasu na kompleksowe przygotowanie projektu, podkreśliła **Anastina Haapasaari**:

*Zaczęliśmy myśleć
o doświadczeniu naszych
odbiorców ze znacznym
wyprzedzeniem.
Przeprowadziliśmy wywiady
i przeanalizowaliśmy szereg
wzorcowych produkcji, chcąc
uczyć się od innych twórców.*

Po każdym spektaklu dodawaliśmy nowe informacje do przewodnika, jak oglądać przedstawienie [“Laila”, projekt taneczny z wykorzystaniem VR - przyp. A.B.], jak zachowywać się, czy postępować w przestrzeni instalacji. Każdego dnia uaktualnialiśmy opisy w teatrze służące widzom jako wskazówki.”





Edilia Gänz



Edilia Gänz, zapytana o pozyskiwanie nowej i młodej publiczności, położyła nacisk na budowanie mostów porozumienia:

Analizujemy jak produkcje, które wspieramy, tworzą przekaz z myślą o dzisiejszym widzu, biorąc uwagę, że żyjemy w społeczeństwie stale zanurzonym w urządzeniach elektronicznych, o krótkim czasie skupienia uwagi i borykającym się z codziennym zalewem informacji.

Z kolei Nagroda Fedory za najlepszy projekt cyfrowy powstała z myślą o odbiorcach, których do kultury może przyciągnąć zastosowanie nowych technologii.” Dodała też, że holistyczne myślenie o innowacjach wymaga zmian w samym ciele instytucji: “Organizacje przyszłości muszą mieć na uwadze, że działy powinny pracować ze sobą od początku, w odróżnieniu od systemu, w którym artyści pracują oddzielnie, administracja oddzielnie, a marketing i komunikacja oddzielnie.”





Sarah Ellis



Sarah Ellis podkreśliła znaczenie działań w obszarze badań i rozwoju (R&D: research and development): “Programy takie, jak Audience of the Future pozwalają rozwiązywać problemy, z którymi wszyscy się borykamy.

Długotrwałe badania publiczności, w których przyglądamy różnym zjawiskom z różnych perspektyw, mają ogromne znaczenie, podobnie jak to, w jaki sposób dzielimy się wnioskami z badań ze środowiskiem.

Muszą brać w tym procesie udział praktycy oraz firmy technologiczne. Musimy prowadzić dialog, w którym technologowie dostają od nas zwrotną. Badania akademickie też mają ogromne znaczenie. Najbardziej interesuje mnie wiedza kolektywna, nie ta pochodząca z jednego źródła.”





DZIEŃ 2

JAK POWSTAJE NOWE
DOŚWIADCZENIE MUZEALNE



Merete Sanderhoff

SMK



Drugi dzień konferencji rozpoczął się od prezentacji **Jak dawne zbiory budzą nową kreatywność** przygotowanej przez **Merete Sanderhoff**, kuratorkę SMK - National Gallery of Denmark. Merete mówiła o tym, jak poprzez digitalizację zbiorów, a także oferowanie artystom i widzom otwartych narzędzi do ich wykorzystania, kopenhaskie Statens Museum for Kunst stymuluje artystyczną ekspresję i działania społeczne. "W 2009 roku w naszej strategii cyfrowej postanowiliśmy, że będziemy katalizatorem kreatywności naszych odbiorców" zaczęła Merete Sanderhoff. "Dziś, kiedy nasz flagowy projekt SMK OPEN dobiega końca, widzimy jego rezultaty. Chcieliśmy, aby nasi użytkownicy mogli swobodnie korzystać z kolekcji i całej zgromadzonej przez nas wiedzy." W kolejnym kroku kuratorka zaprezentowała, w jaki sposób odbiorcy mogą korzystać z otwartych zasobów muzeum oraz przytoczyła przykłady projektów społecznych i edukacyjnych zrealizowanych z wykorzystaniem reprodukcji elementów kolekcji.

Zapytana o to, jakie kompetencje liczą się w nowoczesnej instytucji muzealnej, Merete Sanderhoff odpowiedziała:

Musimy zmienić to, jak profilujemy kompetencje pracowników muzeów.

Oczywiście nie chodzi o to, żeby wylać dziecko z kąpielą - w naszym przeladowanym informacjami społeczeństwie nadal istnieje zapotrzebowanie na dobrych kuratorów. Jednak otwartość i otwarty umysł to dziś, moim zdaniem, najważniejsze cechy pracowników sektora kultury. Ludzie oczekują dialogu i chcą w nich uczestniczyć. Myślą krytycznie i zadają pytania, oczekując poważnych odpowiedzi. Oczywiście kompetencje technologiczne są równie niezbędne do wykorzystania możliwości, jakie przed sobą mamy."



Fabien Barati



O zastosowaniu wirtualnej rzeczywistości w praktyce muzealnej mówił szef francuskiego studia Emissive, **Fabien Barati**: **Doświadczenia immersyjne w muzeach i galeriach** Fabien, z perspektywy praktyka i producenta treści, mówił m.in. o drodze muzeów do wprowadzenia doświadczeń wirtualnych do wystaw i kolekcji, o zrealizowanym doświadczeniu Mona Lisa VR: Behind The Glass w Muzeum Luwr oraz współpracy z instytucjami na świecie, a także przyszłości immersyjnych wystaw i tym, jak wirtualna rzeczywistość może pomóc muzeom stawić czoła wyzwaniom współczesności.



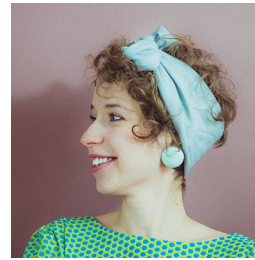
“Muzea szukają nowych sposobów na generowanie przychodów i na to, jak dzielić się wiedzą i zasobami. Uważam, że można na te pytania odpowiedzieć na kilka sposobów.

Muzea mogą dotrzeć do wielu odbiorców w różnych zakątkach świata. Mają wspaniałe zasoby obiektów i opowieści, które w niczym nie ustępują nowoczesnym narracjom. W sensie storytellingowym muzea są skarbnicami historii. Muzea to również silne marki, które niewystarczająco wykorzystują swój potencjał.

W swojej prezentacji Barati udowodnił, że wirtualna i rozszerzona rzeczywistość, a także praktyka płynąca z pracy z technologiami immersyjnymi, mogą pomóc odpowiedzieć na wiele z wyzwań, które stoją przed muzeami i galeriami sztuki.



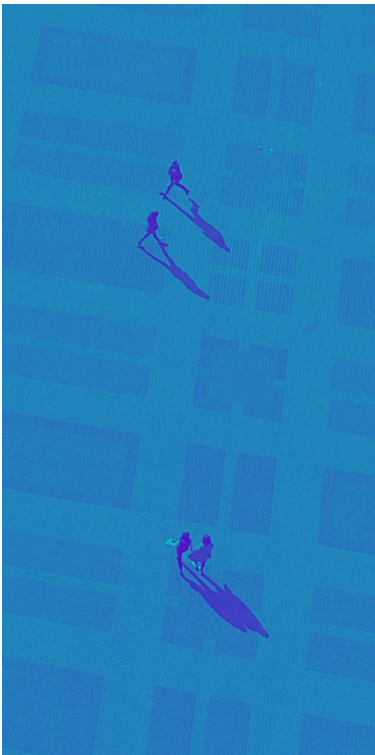
Lizzy Jongma



Aleksandra Janus



Lizzy Jongma, współpracująca z Wikimedia Netherlands oraz wojennym archiwum War Lives: Dutch Network of War Collections, dawniej związana z Rijksmuseum w Amsterdamie, w przekrojowym wystąpieniu **“Z niewielką pomocą przyjaciół”**. Jak crowdsourcing pomaga budować wspólnoty, tworzyć więzi z odbiorcą i uczyć się nowych rzeczy przedstawiła szczegóły realizacji przełomowych projektów: od cyfryzacji i otwarcia kolekcji Rijksmuseum, przez stworzenie legendarnego Rijksstudio, do pracy z algorytmami odczytujących archiwa wojenne. Lizzy mówiła m.in. o tym, jak poprzez praktyki cyfrowe budować długotrwałe relacje z odbiorcami w sieci i używać zasobów do nowego odczytywania historii i kultury.



“W doświadczeniu muzealnym odbiorca z obserwatora stał się uczestnikiem.” zaczęła Lizzy Jongma opowieść o przemianach, jakie dokonały się w ostatnich dekadach. W oparciu o praktyczne przykłady wykorzystywania zasobów cyfrowych, Lizzy Jonga udawadniała znaczenie dwukierunkowej relacji między instytucją a jej odbiorcami. “Nauczyliśmy się dbać o uwagę publiczności w internecie, gdy Rijksmuseum było zamknięte z powodu prac remontowych. Nie mieliśmy do dyspozycji obiektu, więc wszystko przeniosło się do sfery cyfrowej. Wykorzystaliśmy wówczas internet, żeby przyciągnąć uwagę naszych odbiorców.

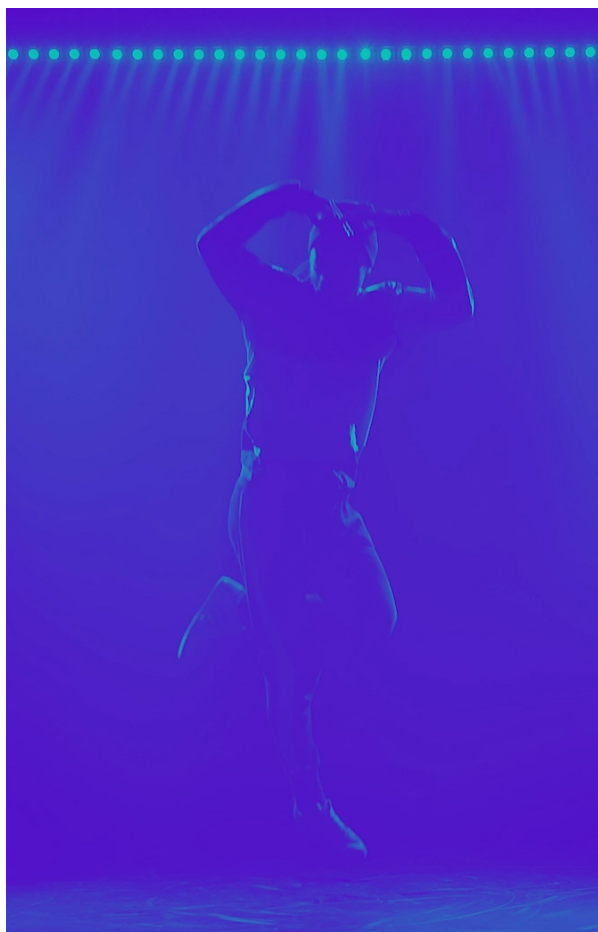
W czasie pandemii COVID-19 sieć może stać się przestrzenią aktywności dla muzeów, które pozostają zamknięte i niedostępne dla publiczności. Trzeba jednak pamiętać, że to szczególne środowisko. Posiłkowanie się własną stroną internetową może nie wystarczyć.

Warto nawiązać współpracę z dużymi graczami, jak Google Arts & Culture czy Wikimedia.” mówiła Lizzy Jongma podczas panelu **Jak Europejskie muzea stają się lepszymi sąsiadami dzięki innowacjom** prowadzonego przez **Aleksandrę Janus** (Centrum Cyfrowe).





Merete Sanderhoff



“Obserwujemy coraz większą potrzebę zarządzania kulturą w nowy sposób” mówiła **Merete Sanderhoff**. “Chodzi między innymi o to, jak zarządzamy naszym dziedzictwem. Ruch Me Too czy kwestia dyskryminacji mniejszości rasowych odmieniają nasze muzea, biblioteki, teatry. Potencjał mediów cyfrowych polega na możliwości szerokiej dystrybucji treści i nawiązania dialogu z odbiorcami. Wprowadzenie do użytku technologii, która pozwala nam rozmawiać o wymienionych wyżej problemach to dopiero pierwszy krok. Finalnie pomoże nam ona zrozumieć, jak pojmujemy naszą rolę jako instytucje, które gromadzą, chronią i udostępniają dziedzictwo.”



Fabien Barati



Fabien Barati podkreślił, że muzea powinny ewoluować ze społeczeństwem na każdym poziomie: “Muzea wciąż nie oferują wystarczająco dużo emocji i przeżyć, które można byłoby porównać z doświadczeniem epoki, w której powstały. Wówczas były to niezwykle doświadczenia!

*Dziś w muzeach brakuje
poczucia zachwyty. Technologia
może pomóc nam je odzyskać.*



DEBATA



Zwieńczeniem dwudniowego wydarzenia była prowadzona przez **Kingę Gałuszkę** debata **Rozwój platform cyfrowych w Polsce**, w której udział wzięli: **Joanna Rożen-Wojciechowska**, dyrektorka CKF im. Andrzeja Wajdy, **Artur Józwik**, dyrektor Biura Kultury m.st. Warszawy, **Robert Piaskowski**, pełnomocnik prezydenta miasta Krakowa ds. kultury i **Agata Grabowiecka**, dyrektorka platformy Play Kraków.

Pierwsza część dyskusji poświęcona została wnioskowi z realizacji kulturalno-rozrywkowej platformy VoD Play Kraków. **Robert Piaskowski** rozpoczął od podkreślenia dysonansu pomiędzy ilością treści dostępnych w sieci wiosną 2020 roku a sytuacją krajowego sektora kultury: "Okazało się, że artyści nic z tego [zalewu treści - przyp. A.B.] nie mieli. Polska nadal nie adoptowała przepisów o jednolitym rynku cyfrowym, nie było u nas podatku od platform cyfrowych. Nagle okazało się, że musimy gwałtownie przyspieszyć." mówił pełnomocnik prezydenta miasta Krakowa. **Agata Grabowiecka**, dyrektorka platformy Play Kraków, zaznaczyła, że stały wzrost zainteresowania platformą wynika z zaufania odbiorców do marki:

Play Kraków to miejsce, które jest znakiem jakości. Tu znajdują się wysokiej jakości treści kulturalne, chociaż nie tylko - przyjmujemy pod skrzydła też biznes i edukację

Zaskoczeniem było dla mnie, że największą popularnością cieszą się spektakle."



MIASTO
STOŁECZNE
WARSZAWA



Artur Józwik



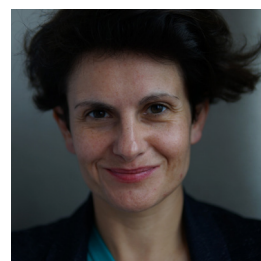
Robert Piaskowski



Agata Grabowiecka



Joanna Rożen-
Wojciechowska



Kinga Gałuszka

W obliczu budowy stołecznego repozytorium treści kulturalnych, kontekst warszawski naświetlił **Artur Jóźwik**, dyrektor Biura Kultury m.st. Warszawy: “To, co nam przyświeca to kluczowe hasła: wyzwanie i niepewność.

*Nie wiemy, jak będzie
wyglądała przyszłość kultury.
Nie tworzymy platformy, która
ma zastąpić instytucje kultury
- traktujemy ją jako dodatkową
scenę. Doświadczenia
instytucji miejskich są bardzo
zróżnicowane, lecz zależy nam,
aby zebrać je wszystkie
i wyciągnąć z nich wnioski.*

Joanna Rożen-Wojciechowska, dyrektorka CKF im. Andrzeja Wajdy, przywołała jak wyglądały wewnątrz środowiskowe prace nad koncepcją platformy prowadzone od początku roku 2020 wśród warszawskich instytucji kultury. “Finalnie stworzyliśmy wizję platformy, która miałaby nielimitowaną ilość podmiotów. Mam na myśli instytucje publikujące treści, dysponujące znaczną autonomią w obrębie tego, czym chcą się dzielić.” Następnie Joanna Rożen-Wojciechowska zaprezentowała szczegóły strategii budowy i moderacji pierwszego warszawskiego portalu dla instytucji kultury.

Po zakończeniu dyskusji o krajowych kanałach dystrybucji kultury, **Ana Brzezińska**, kuratorka wydarzenia ART IS BETTER WITH YOU, podsumowując pierwszą edycję powiedziała: “Mimo iż był to rok cyfrowy, a dla niektórych wręcz rok cyfrowego zmęczenia, mam nadzieję, te dwa dni były dla Państwa źródłem inspiracji i pokazały, że

*w technologii najważniejsze jest
to co, dla kogo i w oparciu
o jakie wartości chcemy tworzyć.
Na końcu tego procesu jest miłość
do sztuki i pasja do kultury, dzięki
którym spotykamy się w naszych
najlepszych odsłonach.”*



Ana Brzezińska
Kurátorka wydarzenia




**Joanna Rożen-
Wojciechowska**
Dyrektorka Centrum
Kultury Filmowej
im. Andrzeja Wajdy



Małgorzata Kielkiewicz
Dyrektorka Creative
Europe Desk Polska

OBEJRZYJ

Rejestracja wydarzenia *ART IS BETTER WITH YOU* dostępna jest *na stronie Kreatywnej Europy* 

Organizatorem wydarzenia jest Centrum Kultury Filmowej imienia Andrzeja Wajdy i Creative Europe Desk Polska.



Creative
Europe
Desk Polska

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury,
Dziedzictwa Narodowego i Sportu.

**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**