

Creative
Europe
Desk Polska

Magazyn

Creative Europe Desk Polska



nr 3/2023

04

VARIA

- 04 „Chłopi” polskim kandydatem do Oscara
- 05 Filmy nominowane do Lux Audience Award 2024
- 05 4 polskie miasta w drugim etapie konkursu o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029
- 06 Artyści nominowani do Music Moves Europe Awards 2024
- 06 Wydawnictwo Tatarak na międzynarodowym spotkaniu wydawców w Portugalii
- 07 Laureaci Grand Prix i Nagrody Publiczności Europa Nostra Awards 2023
- 08 Raport na temat europejskiego sektora gier wideo
- 10 MyMetaStories festival – pierwszy festiwal europejski w Minecrafcie
- 11 Dobry projekt – czyli jaki? Poradnik dla wnioskodawców programu Kreatywna Europa

12

INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

- 12 Jesienne współpracy MEDIA

16

DZIAŁANIA W PROGRAMIE

- 16 Info Day programu Kreatywna Europa i nowe nabory na 2024 rok
- 18 Harmonogram naborów programu Kreatywna Europa
- 19 Culture Moves Europe – nabory ponownie otwarte

20

ROZMOWY

- 20 O przekraczaniu granic – z Arturem Bursztą, dyrektorem Biura Literackiego, rozmawia Aleksandra Szymańska
- 22 Sztuka to katalizator zmian – rozmowa z Natalią Wrocławską, prezeską Stowarzyszenia BoMiasto
- 25 Naszym celem jest wykorzystywanie kultury na rzecz włączania społecznego - rozmowa z Jakubem Walczykiem, kierownikiem Działu Programów Społecznych w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu

28

DOFINANSOWANE PROJEKTY

- 28 23. Międzynarodowy Festiwal Filmowy WATCH DOCS. Prawa człowieka w filmie
- 30 Porozmawiajmy o szkoleniach: EAVE Producers Workshop

Szanowni Państwo,

zapraszamy do lektury ostatniego w tym roku numeru Magazynu CED Polska.

W ubiegłych miesiącach odbył się szereg mniejszych i większych spotkań poświęconych poszczególnym schematom w komponentach Kultura, MEDIA i międzysektorowym, podczas których przedstawialiśmy obowiązujące wytyczne aplikowania i najważniejsze zmiany w porównaniu z poprzednimi latami. W naszej publikacji także przybliżamy Państwu strukturę programu i wytyczne w aktualnie otwartych konkursach.

Na łamach magazynu znajdują Państwo również podsumowania jesiennych wydarzeń organizowanych i współorganizowanych dla sektora audiowizualnego, informacje o projektach realizowanych ze wsparciem programu Kreatywna Europa oraz o europejskich nagrodach w dziedzinach dziedzictwa kulturowego czy muzyki.

W tym numerze rozmawiamy z Jakubem Walczykiem, kierownikiem Działu Programów Społecznych w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu, liderem dofinansowanego w schemacie *Audience Development and Film Education* projektu „Cinema without barriers”; o projekcie „Cycle Up!” opowiada nam Natalia Wrocławska, prezeska Stowarzyszenia BoMiasto, które zajmuje się prowadzeniem działań propagujących ideę budowy społeczeństwa obywatelskiego; a o przekraczaniu granic i sektorze wydawniczym z Arturem Bursztą, dyrektorem Biura Literackiego, rozmawia Aleksandra Szymańska.

Mamy również garść informacji dla zainteresowanych branżą gier wideo, którym przybliżamy zlecony przez Komisję Europejską raport na temat europejskiego sektora gier wideo oraz wspominamy o dofinansowanym w komponentcie MEDIA pierwszym festiwalu europejskim w Minecrafcie – MyMetaStories.

Życzymy przyjemnej lektury
Zespół Creative Europe Desk Polska



„Chłopi” polskim kandydatem do Oscara

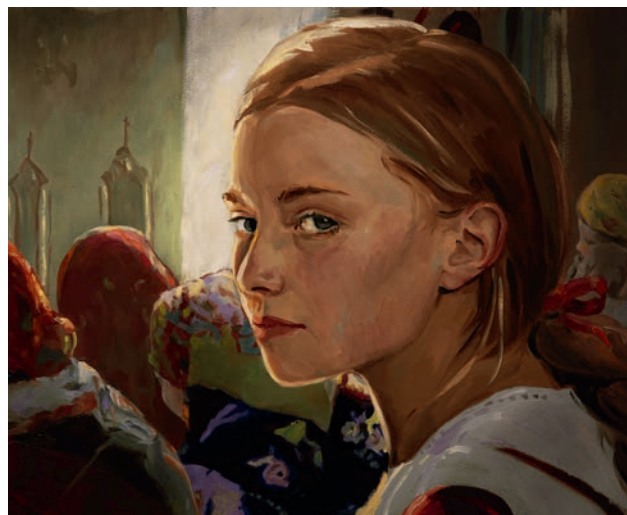
„Chłopi” to wyjątkowa adaptacja powieści autorstwa Władysława Reymonta w reżyserii DK Welchman i Hugh Welchmana, produkcji BreakThru Films i dystrybucji Next Film. To historia o życiu członków społeczności wiejskiej w XIX wieku, namiętności i zakazanej miłości, przeplataniu się losów rodziny Borynów i młodej dziewczyny Jagny, opowiedziana nałożonymi na zdjęcia filmu aktorskiego obrazami nawiązującymi do malarstwa okresu Młodej Polski. Ponad stu malarzy i animatorów, wraz z dwójką reżyserów, przez cztery lata pracowało na to, by każdy kadr był małym dziełem sztuki. W trakcie filmu widzowie mogą zobaczyć interpretacje obrazów takich artystów jak Józef Chełmoński czy Leon Wyczółkowski.

Film „Chłopi” dystrybuowany jest ze wsparciem programu Kreatywna Europa komponentu MEDIA. W schemacie *Films on the Move*, który wspiera międzynarodowe kampanie dystrybucyjne europejskich filmów, wśród dofinansowanych ponownie znalazła się firma New Europe Film Sales Jana Naszewskiego, która jest międzynarodowym agentem sprzedaży filmu. Dofinansowanie otrzymała jako koordynator dystrybucji „Chłopów” na 26 europejskich terytoriach.

Film pokazywany był na festiwalach w Toronto i Londynie, w Gdyni otrzymał m.in. Nagrodę Publiczności i Nagrodę Specjalną oraz dwa wyróżnienia dla Kamili Urzędowskiej, wcielającej się w postać Jagny, a to nie koniec sukcesów produkcji. Jeszcze we wrześniu „Chłopi” wybrani zostali przez komisję oscarową jako polski kandydat do Oscara w kategorii najlepszy film międzynarodowy. Produkcja stara się również o nominację w kategoriach najlepsza muzyka oraz najlepsza animacja. Czy „Chłopi” będą reprezentować Polskę na przyszłorocznej gali oscarowej – dowiemy się już 23 stycznia 2024 roku.

Nie tylko walka o nagrodę amerykańskiej Akademii Filmowej jest powodem do radości. Film Welchmanów bije również rekord frekwencji polskich premier w 2023 roku. Po czterech tygodniach od polskiej premiery – która miała miejsce 13 października br. – film w kinach zobaczyło już ponad 1,5 miliona widzów (dane na koniec listopada 2023 r.), co plasuje go na pierwszym miejscu podium krajowych produkcji i koprodukcji, nad „Zieloną granicą” Agnieszki Holland.

„Chłopi” to kolejny film Welchmanów, który ma szansę powalczyć o nominację do Oscara. Również poprzedni film tej pary reżyserskiej – „Twój Vincent”, także stworzony w wyjątkowej technice malarskiej, w tym przypadku w stylu samego Van Gogha – konkurował w 2018 roku o statuetkę w kategorii najlepszego filmu animowanego. Film był dofinansowany w programie Kreatywna Europa w schemacie Development – projekt pojedynczy komponentu MEDIA.



Filmy nominowane do Lux Audience Award 2024

1 września 2023 roku, podczas 80. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Wenecji, ogłoszone zostały tytuły filmów nominowanych do Europejskiej Nagrody Publiczności LUX (Lux Audience Award).

O nagrodę w 2024 roku, podobnie jak w ubiegłym, konkuruwać będzie 5 europejskich produkcji. Są to:

- „20 000 gatunków pszczoł”, reż. Estibaliz Urresola Solaguren
- „Opadające liście”, reż. Aki Kaurismäki
- „Adamant”, reż. Nicolas Philibert
- „Siostrzeństwo świętej sauny”, reż. Anna Hints
- „The Teachers’ Lounge”, reż. Ilker Çatak

Finałiści wybrani zostali poprzez panel selekcyjny, w skład którego weszli producenci, dystrybutorzy, operatorzy kin, dyrektorzy artystyczni oraz programerzy festiwalu filmowych. Podobnie jak w poprzednich edycjach o laureacie nagrody zadecyduje teraz publiczność oraz posłowie do Parlamentu Europejskiego. Każda ze stron reprezentować będzie 50% głosów. Zwycięski film ogłoszony zostanie w marcu 2024 roku

podczas specjalnej ceremonii, która odbędzie się w siedzibie Parlamentu Europejskiego w Strasburgu.

Europejscy widzowie zachęceni są do oglądania i oceniania finałowych tytułów. Głosowanie odbywa się na stronie internetowej poświęconej nagrodzie. Aby ułatwić dostęp europejskim widzom do nominowanych filmów, Parlament Europejski organizuje szereg pokazów we wszystkich 27 państwach członkowskich UE w okresie od września tego roku do marca przyszłego.

Europejska Nagroda Publiczności LUX przyznawana jest co roku przez Parlament Europejski i Europejską Akademię Filmową we współpracy z Komisją Europejską i Europa Cinemas. Celem nadrzędnym inicjatywy jest wspieranie europejskich produkcji filmowych. Pokazy nominowanych filmów zapewniają im większą widoczność i pomagają przekroczyć granice oraz dotrzeć do szerszej publiczności.

Głosować na nominowane filmy można na stronie: luxaward-rating.europarl.europa.eu.

4 polskie miasta w drugim etapie konkursu o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029

Europejska Stolica Kultury jest przedsięwzięciem realizowanym i finansowanym w ramach programu Kreatywna Europa. Tytuł Europejskiej Stolicy Kultury po raz pierwszy został przyznany Atenom w 1985 roku. Pomysłodawczynią inicjatywy oraz aktywną promotorką działań na rzecz ochrony dóbr kultury była grecka minister kultury Melina Mercouri. Od początku celami przyznawania tytułu były prezentacja i promocja na arenie międzynarodowej dorobku kulturalnego i artystycznego danego miasta oraz budowanie poczucia przynależności do europejskiej wspólnoty kulturowej, przy jednoczesnej trosce o zachowanie różnorodności.

Tytuł Europejskiej Stolicy Kultury jest przyznawany sekwencyjnie: dwóm lub trzem miastom z krajów UE, EOG/EFTA oraz krajom kandydującym (lub potencjalnym kandydatom). Dotychczas dwa polskie miasta: Kraków (w 2000 roku) i Wrocław (w 2016 roku) zostały wyróżnione tym tytułem. Po raz kolejny Polska może zgłosić swoje miasto (wraz ze Szwecją) na 2029 rok. Tytuł przyznawany jest na



okres jednego roku. Organizacja obchodów związanych z nadaniem wybranemu miastu tytułu Europejskiej Stolicy Kultury w 2029 roku to okazja do wypromowania zwycięskiego miasta na arenie międzynarodowej.

Instytucją odpowiedzialną za proces wyłonienia Europejskiej Stolicy Kultury w Polsce jest Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, które na 6 lat przed rokiem obchodów ESK opublikowało zaproszenie do składania wniosków aplikacyjnych przez zainteresowane miasta.

W wyznaczonym przez MKiDN terminie 12 polskich miast zadeklarowało chęć przystąpienia do konkursu. Następnie panel ekspertów wybrał cztery, które przeszły do kolejnego etapu konkursu. Wybrane zostały: Katowice, Lublin, Bielsko-Biała i Kołobrzeg. Wybrane miasta muszą przygotować kolejną – bardziej szczegółową – aplikację konkursową. W drugiej połowie 2024 roku panel ekspertów ponownie oceni złożone aplikacje i wybierze miasto zwycięskie, które otrzyma tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029.

Artyści nominowani do Music Moves Europe Awards 2024



Music Moves Europe Awards to nagroda przyznawana wschodzącym europejskim artystom tworzącym muzykę popularną i współczesną. Wyróżnienie ma na celu wspieranie ich kariery, rozpoznawalności i pomoc w dotarciu do szerszej publiczności.

Do nagrody Music Moves Europe Awards 2024 nominowani zostali:

- Bulgarian Cartrader (Bułgaria),
- Fran Vasilčić (Chorwacja),
- Giiift (Dania),
- Pearly Drops (Finlandia),
- Zaho de Sagazan (Francja),
- ClockClock (Niemcy),
- Arny Margret (Islandia),
- yunè pinku (Irlandia),
- Tramhaus (Holandia),
- Ash Olsen (Norwegia),
- **Berry Galazka (Polska)**,
- Ana Lua Caiano (Portugalia),
- freekind. (Słowenia),
- Ralphie Choo (Hiszpania),
- waterbaby (Szwecja).

W tym roku wśród nominowanych jest także polska artystka Berry Galazka. Artystka dorastała na Florydzie, a następnie przeniosła się do Londynu, aby szukać ostrego alternatywnego brzmienia, łącząc dwie miłości: przesterowane gitary (spopularyzowane przez My Chemical Romance i Rage Against the Machine) z nowoczesną, mocno uderzającą perkusją hiphopową (od takich artystów jak Kendrick Lamar i Denzel Curry). Berry bierze sobie do serca nie tylko dźwięki, ale także ich inspirację. Tworzy muzykę będącą mieszanką sztuki, mody, psychologii i filozofii.

Spośród nominowanych międzynarodowe jury wybierze pięciu najlepszych twórców i wykonawców, ponadto jeden z nich zostanie uhonorowany nagrodą Grand Jury. Zwycięzców poznamy podczas uroczystości wręczenia Music Moves Europe Awards, która odbędzie się 18 stycznia 2024 roku w Holandii podczas festiwalu Eurosonic.

Podczas przyszłorocznej edycji festiwalu ESNS odbędzie się „FOCUS on POLAND”, czyli specjalne wydarzenie poświęcone polskiej scenie muzycznej, organizowane we współpracy z Music Export Poland. Zaplanowane zostały koncerty polskich artystów oraz panele dyskusyjne poświęcone polskiej muzyce.



Wydawnictwo Tatarak na międzynarodowym spotkaniu wydawców w Portugalii

Na zaproszenie Creative Europe Desk Polska Wydawnictwo Tatarak uczestniczyło w międzynarodowym spotkaniu wydawców w Portugalii, które odbyło się 11–14 października 2023 roku. Organizatorami tego przedsięwzięcia byli: biuro portugalskie Creative Europe Desk oraz AICEP.

Celem wizyty była wymiana doświadczeń wydawców, którzy pozyskali grant w ramach programu Kreatywna Europa w obszarze Wsparcie obiegu literatury europejskiej i z powodzeniem realizują swoje międzynarodowe projekty. Spotkanie było też okazją do podzielenia się dobrymi praktykami oraz nawiązania kontaktów z portugalskimi wydawcami do przyszłej współpracy. Polskie wydawnictwo Tatarak reprezentowały Monika Wróbel-Lutz i Monika Czajkowska-Westin.

W spotkaniu udział wzięli także przedstawiciele wydawnictw z: Słowenii, Litwy, Ukrainy, Macedonii Północnej, Chorwacji i Hiszpanii.

Podczas tych kilku dni przedstawiciele Wydawnictwa Tatarak wzięli udział w spotkaniach networkingowych oraz w sesji „Finanse europejskie dla sektora wydawniczo-książkowego: ucz się na wspieranych projektach” w Lizbonie i Óbidos z wydawcami, tłumaczami i autorami portugalskimi.

W trakcie wizyty w Portugalii uczestnicy spotkania udali się do przepięknego miasteczka Óbidos, gdzie odbywał się najbardziej znany w Portugalii Festiwal Literacki FOLIO. Przedstawicielki Wydawnictwa Tatarak były panelistkami w debacie na temat inkluzywności w branży wydawniczej oraz uczestniczyły w rozmowie na temat wyzwań i zagrożeń języków mniejszościowych oraz jak w tym wszystkim odnajdują się tłumacze.



Laureaci Grand Prix i Nagrody Publiczności Europa Nostra Awards 2023

Podczas Europejskiego Szczytu Dziedzictwa Kulturowego 2023 w Wenecji odbyła się uroczysta gala wręczenia nagród Dziedzictwa Europejskiego/Nagród Europa Nostra 2023, najwyższego europejskiego wyróżnienia w tej dziedzinie. Tegoroczna ceremonia odbyła się w obecności Cecilii Bartoli, światowej sławy mezzosopranistki, pełniącej funkcję Prezesa Europa Nostra. Wydarzenie zorganizowały wspólnie Europa Nostra i Komisja Europejska we współpracy z miastem Wenecja. Podczas uroczystości ogłoszono pięciu laureatów Grand Prix oraz laureata Nagrody Publiczności. Zwycięzcy zostali wybrani spośród 28 tegorocznych nagrodzonych osiągnięć w zakresie dziedzictwa kulturowego z 20 krajów europejskich na podstawie rekomendacji niezależnego jury złożonego z ekspertów.

Pięciu laureatów Grand Prix – którzy otrzymali nagrodę pieniężną w wysokości 10 000 euro każdy – to:

Ogrody Królewskie w Wenecji, Włochy

Laureat Grand Prix w kategorii Konserwacja i ponowne wykorzystanie adaptacyjne

Dziś, gdy Wenecja, wpisana na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO, stoi przed wieloma wyzwaniami i zagrożeniami, przemyślana renowacja ogrodów z epoki napoleońskiej stanowi doskonały przykład dbania o dziedzictwo miasta w sposób, który dokładnie odpowiada jego najpilniejszym potrzebom. W projektowaniu interwencji uwzględniono szczególne względy obecnego kryzysu klimatycznego, dzięki czemu inicjatywa ta stanowi inspirujący przykład dla każdego miasta dotkniętego skutkami zmian klimatycznych.

Most Deba, Gipuzkoa, Hiszpania

Laureat Grand Prix w kategorii Konserwacja i ponowne wykorzystanie adaptacyjne

Kompleksowa renowacja XIX-wiecznego kamiennego mostu stanowiła bardzo trudne wyzwanie techniczne. Zespół konserwatorski przeprowadził dokładne badania, aby zachować integralność mostu, wykazując się niezwykłym poczuciem odpowiedzialności za zachowanie autentyczności konstrukcji. Interwencja pozwoliła odkryć nową wiedzę niezbędną do ukończenia projektu i wyznaczyła standardy dla przyszłych, podobnych projektów.

ACTA VISTA, Marsylia, Francja

Laureat Grand Prix w kategorii Edukacja, szkolenia i umiejętności

ACTA VISTA jest przekonującym przykładem tego, jak dziedzictwo kulturowe może w skuteczny sposób wzmocnić pozycję osób wykluczonych. Pokazuje, że renowacja dziedzictwa może służyć jako droga do radykalnej integracji i że dziedzictwo ma zdolność regeneracyjną.

Muzeum Literatury Irlandii (MoLI), Dublin, Irlandia

Laureat Grand Prix w kategorii Zaangażowanie obywatelskie i podnoszenie świadomości

Muzeum Literatury w Irlandii wyróżnia się sukcesem w docieraniu do miłośników literatury i nietradycyjnych odbiorców oraz w zwiększaniu świadomości na temat bogatego dziedzictwa literackiego Irlandii. Dzięki wyjątkowemu programowi wydarzeń MoLI przyciągnęło i utrzymało różnorodną, wielopokoleniową publiczność – także dzięki potencjałom, jakie daje transformacja cyfrowa.

Ratowanie ukraińskiego dziedzictwa kulturowego w Internecie (SUCHO), Ukraina | projekt międzynarodowy

Laureat Grand Prix w kategorii Mistrzów Dziedzictwa
Ta duża sieć międzynarodowych wolontariuszy, zmobili-zowana przez grupę czołowych specjalistów ds. dziedzic-twa kulturowego, szybko zareagowała na zagrożenia dla dziedzictwa wynikające z brutalnej inwazji Rosji na Ukrainę i rozpoczęła pracę już w pierwszych dniach wojny. Korzystając z istniejących narzędzi cyfrowych, wolontariusze pomogli zapewnić ochronę ogromnej liczby ukraińskich zasobów dziedzictwa kulturowego. Podjęto również wysiłek w celu digitalizacji zagrożonych zbiorów.

Nagrodę Public Choice Award 2023, obejmującą również nagrodę pieniężną w wysokości 10 000 euro, przyznano **Via Transilvanica w Rumunii** za niezwykle projekt, w ramach którego utworzono najdłuższy szlak turystyczny w Rumunii, rozciągający się na ponad 1400 kilometrów i łączący 12 obiektów znajdujących się na Liście Światowego Dziedzictwa UNESCO. Ta imponująca inicjatywa w kategorii Zaangażowanie obywateli i podnoszenie świadomości ze-brała największą liczbę głosów oddanych w ankiecie inter-netowej z udziałem około 27 tys. obywateli z całej Europy.



Understanding the value of a European Video Games Society

Final Report

Raport na temat europejskiego sektora gier wideo

W październiku tego roku ukazał się raport „Understanding the value of a European Video Games Society” zlecony przez Dyрекcyję Generalną ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii (DG CNECT) Komisji Europejskiej i przeprowadzony przez firmy konsultingowe Ecorys i KEA. W badaniu uwzględniono przede wszystkim wpływ ekonomiczny, społeczny i kulturowy gier wideo w Europie. Raport miał na celu pomóc Komisji Europejskiej w lepszym zrozumieniu sektora gier wideo oraz w jaki sposób Unia Europejska może odgrywać ukierunkowaną i aktywną rolę w wspieraniu rozwoju sektora poprzez konkretne podejścia i cele polityczne.

W badaniu wzięło udział ponad 400 przedstawicieli sektora, głównie z firm zajmujących się grami wideo. Zorganizowane zostały warsztaty, wywiady i ankieta, które dostarczyły wraz z przeglądem istniejącej literatury na ten temat ciekawe wnioski.

W 2022 roku rynek gier wideo w UE-27 wygenerował przychody w wysokości 23,48 mld euro. Liczba europejskich graczy znacznie wzrosła w czasie pandemii COVID-19, a obecnie ponad połowa europejskiej społeczności (237 milionów użytkowników w wieku od 6 do 64 lat) regularnie gra w gry wideo. Z perspektywy kulturowej gry

wideo w UE są często wykorzystywane na różne sposoby jako formy sztuki i jako część działalności muzeów i instytucji kulturalnych, będąc coraz częściej postrzegane jako narzędzia do budowania zainteresowania publiczności dziedzictwem kulturowym. Przykładowo w Sztokholmie, w Narodowym Muzeum Nauki i Techniki, w latach 2013–2014 została zorganizowana wystawa „GameOn 2.0”. Wystawa została zaprezentowana w formie narzędzia edukacyjnego do zdobywania wiedzy i dogłębnego odkrywania tematów związanych z grami. Obecnie, gry również stają się platformami do promowania kreatywnych treści w ramach sektorów kultury i kreatywnych, od mody i designu po koncerty na żywo.

Sektor zatrudnia około 74 000 osób w 5 000 studiach zajmujących się tworzeniem i wydawaniem gier, ale stoi, w obliczu wyzwań i trudności związanych z rekrutacją i znalezieniem niezbędnych kwalifikacji. Wielu małym firmom brakuje zasobów i zdolności zarówno do rekrutacji nowych pracowników, jak i przekwalifikowania obecnych pracowników. Na rynku europejskim istnieje luka w finansowaniu prywatnym. Utrudnia to mniejszym firmom pozyskanie niezbędnego kapitału od prywatnych inwestorów w celu zwiększenia skali działalności. Potencjalną konsekwencją może być to, że małe firmy, które stanowią znaczną część sektora gier wideo w UE, pozostaną MŚP lub mikroprzedsiębiorstwami i będą miały ograniczone możliwości rozwoju i wprowadzania innowacji.

W kwestii zatrudnienia raport przedstawia, że sektor gier wideo jest dość „młody”, z wysokim odsetkiem pracowników w wieku poniżej 35 lat. Na przykład w 2020 roku prawie połowa wszystkich pracowników tego sektora w Hiszpanii miała mniej niż 30 lat, a w Polsce 72% wszystkich pracowników sektora gier wideo miało 35 lat lub mniej. Podczas ankiety przedstawiciele z branży dzielili się opinią, że umowy krótkoterminowe, które są cechą charakterystyczną w szczególności wśród małych firm, mogą stanowić barierę dla dalszej dywersyfikacji zatrudnienia w sektorze. Korzyścią z dywersyfikacji jest to, że branża skorzystałaby z poszerzonego zakresu doświadczenia. Sektor powinien lepiej komunikować się, tak aby była dostępna ścieżka kariery dla wszystkich grup demograficznych.

W ankiecie przeprowadzonej w ramach tego badania zapytano przedstawicieli branży gamingowej o umiejętności, które ich zdaniem będą najbardziej potrzebne branży w przyszłości. Najczęściej wymienianymi potrzebami były umiejętności techniczne, cyfrowe i programistyczne. Największy odsetek (57%) wskazał na przyszłe zapotrzebowanie na umiejętności programistyczne w grach (programiści UI/UX, deweloperzy backend, QA). Prawie jedna trzecia (31%) wskazała na zapotrzebowanie na umiejętności cyfrowe związane z nowymi technologiami (np. sztuczna inteligencja, kodowanie, analiza danych). Mniejszy, ale wciąż znaczący odsetek wskazał, że sektor będzie potrzebował umiejętności biznesowych, takich jak marketing, sprzedaż i budowanie marki (29%), oraz umiejętności kreatywnych, takich jak modelowanie 3D, animacja, artyści postaci, analityka danych (29%).

Wedle badania najszybciej rozwija się streaming gier na żywo (ang. *Gaming Streaming Live*) oraz w chmurze (*Cloud Gaming*). Oczekuje się, że pierwszy z nich wzrośnie o 220% w latach 2017–2027 i wkrótce stanie się najpopularniejszym segmentem w branży gier wideo. Przewiduje się, że tempo wzrostu gier w chmurze wyniesie 600% w latach 2020–2024. Obecne dane rynkowe ilustrują większe zainteresowanie cyfrowymi grami wideo (dostępnymi w sklepach internetowych takich jak: Steam, Origin, GoG oraz Blizzard’s Battle.net dla PC; Xbox Games Store, PlayStation Store oraz Nintendo eShop dla konsoli) niż grami sprzedanymi w formie fizycznej. Newzoo, jeden z głównych globalnych dostawców danych i spostrzeżeń dotyczących branży gier wideo, identyfikuje pięć segmentów w zależności od urządzeń używanych do obsługi gier. Segmenty te to gry konsolowe, gry na tablety, gry na telefony komórkowe/smartfony, gry przeglądarkowe na PC oraz pobrane/pudełkowe gry PC. Segment smartfonów jest obszarem, który ma rosnąć najszybciej ze względu na rosnący popyt na gry mobilne i liczne postępy technologiczne na rynku (w tym AR, VR i gry w chmurze), które podnoszą jakość gier mobilnych i czynią je bardziej dostępnymi.

Innowacje technologiczne będą miały również wpływ na sektor gier wideo w UE w obszarach takich jak VR/AR i wirtualne światy. Główne inwestycje w tych dziedzinach są napędzane głównie przez duże firmy technologiczne (często z Ameryki Północnej i Azji), a mniejsze firmy czekają, aż rynek określi jaśniejsze zasady, zanim zdecydują się na zastosowanie tych nowatorskich technologii.

W badaniu przeanalizowano również zakres ram regulacyjnych mających zastosowanie do branży. Każda przyszła strategia UE powinna mieć na celu zwiększenie konkurencyjności sektora gier wideo oraz stworzenie najlepszych warunków dla maksymalnego wpływu ekonomicznego, społecznego i kulturowego gier wideo w Europie. Obecnie brakuje ustrukturyzowanego dialogu między branżą gier wideo a decydentami na wszystkich szczeblach. Wśród rekomendacji raportu znajduje się zalecenie, aby na szczeblu krajowym dążyć do utworzenia forum lub platformy umożliwiającej dyskusję między przedstawicielami branży gier wideo a decydentami. Wspólne działania powinny koncentrować się na zrozumieniu potrzeb i priorytetów branży. Zaleca się również, aby Komisja Europejska utworzyła takie forum do dyskusji, wymiany informacji i wzajemnej wymiany wiedzy i umiejętności między przedstawicielami branży a interesariuszami polityki w całej Europie. Fora te – krajowe i unijne – mogłyby przybrać formę społeczności internetowych, które będą budować wspólnotę i organizować wirtualne i fizyczne konferencje kilka razy w roku. Organy krajowe oraz unijne powinny pracować nad zestawianiem i porównywaniem danych. Ważną rolę mogłoby odegrać w tym zakresie Europejskie Obserwatorium Audiowizualne.

Zachęcamy do zapoznania się z całością raportu na stronie www.KomisjiEuropejskiej:digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/study-european-video-games-sector.

MY META STORIES

MyMetaStories festival – pierwszy festiwal europejski w Minecrafcie

W dniach 13-16 października odbyła się premierowa edycja „MyMeta Stories festival” w Minecrafcie. Jest to pierwszy tego typu festiwal organizowany w świecie wirtualnym, którego celem jest promocja europejskich utworów audiowizualnych. To wyjątkowe doświadczenie umożliwiło graczom festiwalowym obejrzenie 13 filmów krótkometrażowych w wirtualnym kinie, odkrycie charakterystycznych minigier, takich jak „Build Battle” czy „Mob Arena”, których koncepcja i ustawienia są inspirowane filmami, oraz poznanie zawodów w branży filmowej poprzez interaktywne działania. Pomysłodawcą festiwalu jest francuska firma Unifrance. Firma zrzesza ponad 1000 profesjonalistów z francuskiego sektora filmowego i telewizyjnego (w tym producentów, artystów, agentów talentów i firmy zajmujące się sprzedażą), którzy współpracują w celu promowania francuskich filmów i treści telewizyjnych wśród widzów, profesjonalistów z branży i zagranicznych mediów.

W ciągu tych kilku dni miłośnicy filmów z całego świata mieli dostęp do filmów na MyMetaStories.eu i na partnerskich platformach cyfrowych. Wydarzenie odbywało się równolegle na platformach społecznościowych najbardziej związanych ze światem gier wideo, takich jak TikTok i Discord. Każdego wieczoru podczas wydarzenia na Twitchu znani streamerzy Minecraft, tacy jak Aypierre i The Guill84 dla francuskojęzycznych, Shadoune666 dla hiszpańskojęzycznych

i Nihachu dla anglojęzycznych, zanurzali swoją społeczność w świecie MyMetaStories.

Minecraft® to znana na całym świecie gra przygodowa stworzona przez szwedzką firmę Mojang Studios, w której można zbudować własny wirtualny świat lub poruszać się po cudzym. Gra wideo przenosi graczy w świat zbudowany z bloków w pixel art (forma sztuki cyfrowej). Minecraft® zostało uznane za najlepiej sprzedającą się grę wideo wszech czasów, z największą społecznością graczy na świecie.

Natomiast „MyMetaStories” nie jest oficjalnym wydarzeniem Minecraft®, nie jest wspierane ani powiązane z Mojang lub Microsoft. Partnerami instytucjonalnymi, prywatnymi i medialnymi byli: rząd francuski, CNC, Wallonie Bruxelles Images, Netherlands Film Fund, TitraFilm, Cineuropa, France Médias Monde (RFI, France 24, Monte Carlo Doualiya), AlloCiné, JV, AdoroCinema, IGN Brasil, SensaCine, 3DJuegos, SensaCine Latam, 3DJuegos Latam, FILMSTARTS, GameStar, IONCINEMA.com, El País, El Hype, Critic.de, Quadro par Quadro, Flix.gr, ODG, C7NEMA, TBA, Cinema Sétima Arte, ComingSoon, Under the Milky Way.

Wydarzenie było współfinansowane w ramach komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa.



mat. Unifrance



Dobry projekt – czyli jaki? Poradnik dla wnioskodawców programu Kreatywna Europa

Z myślą o wnioskodawcach komponentu Kultura programu Kreatywna Europa Creative Europe Desk Polska przygotowało serię sześciu broszur, które rozwijają zagadnienia istotne na etapie planowania i realizacji projektów międzynarodowych.

Poradniki mają uporządkować, ale też poszerzyć wiedzę z zakresu m.in. analizy potrzeb, partnerstwa międzynarodowego, ewaluacji czy promocji projektów. Powstały we współpracy z ekspertami, którzy od lat zajmują się tematyką współpracy międzynarodowej i dzielą się swoim bogatym doświadczeniem.

W ramach serii powstały tytuły:

Dobry projekt – czyli jaki? Partnerstwo w projektach międzynarodowych – broszura przybliży kwestie zasad partnerstwa, poszukiwania partnerów międzynarodowych, włączania ich na każdym etapie projektu, różnic i konfliktów na tle kulturowym oraz podstawowych zasad umowy partnerskiej.

Dobry projekt – czyli jaki? Analiza potrzeb – pozycja stworzona z myślą o wnioskodawcach, którzy chcą zwiększyć swoją wiedzę na temat analizy potrzeb w kontekście tworzenia aplikacji o dofinansowanie w programie Kreatywna Europa. Także dla tych, którzy chcą sobie przypomnieć, co jest podstawą metodologii projektów i jakie są najczęściej popełniane błędy w tym zakresie.

Dobry projekt – czyli jaki? Ewaluacja w projektach międzynarodowych – w publikacji poruszony został temat, który nie zawsze jest poprawnie interpretowany przez wnioskodawców. Omówione zostało samo zagadnienie ewaluacji i metody, które można wykorzystać przy pracy projektowej.

Dobry projekt – czyli jaki? Zielone projekty kulturalne – to zbiór porad i dobrych praktyk z zakresu zazieleniania sektora kultury zarówno w pracy codziennej, jak i projektowej. Autorka przekonuje, jak istotne jest znaczenie kultury w uświadamianiu społeczeństwa w zakresie zrównoważonego rozwoju.

Dobry projekt – czyli jaki? Zarządzanie projektami kulturalnymi – nie jest klasycznym przewodnikiem po metodologiach zarządzania projektami. Owszem, znajdują się tutaj podstawowe informacje o najczęściej stosowanych narzędziach, lecz przedstawione w taki sposób, aby były one użyteczne dla osób pracujących w sektorze kultury.

Dobry projekt – czyli jaki? Promocja międzynarodowych projektów kulturalnych – broszura ma na celu pomoc i wsparcie w skutecznej komunikacji projektów międzynarodowych, która nie będzie uciążliwym balastem, tylko realnym wsparciem wizji, którą wybrali pomysłodawcy i realizatorzy projektu.

Broszury w wersji elektronicznej można pobrać z naszej strony: kreatywna-europa.eu/publikacje/kultura/.

Jesienne współprace MEDIA

Jesienne miesiące zawsze obfitują w ciekawe współprace i partnerstwa. Również w tym roku nie zabrakło spotkań i wydarzeń współorganizowanych i wspieranych przez Creative Europe Desk Polska, skierowanych do profesjonalistów z branży audiowizualnej. Odbiorcami tych imprez byli przedstawiciele różnych obszarów sektora, m.in. kiniarze, producenci, twórcy animacji poklatkowej czy przedstawiciele branży kreatywnej z obszaru biznesu i innowacji.



Młode Horyzonty Lab (wcześniej Kino Dzieci Lab)

7. edycję programu organizowaną przez Dział Edukacji Stowarzyszenia Nowe Horyzonty – jeszcze pod nazwą Kino Dzieci Lab – rozpoczął Philip LaZebnik masterclassem połączonym z ćwiczeniami praktycznymi „The Three Secrets of Walt Disney”. W sali kina Muranów przedstawiciele branży filmowej zainteresowani tworzeniem historii dla młodej widowni mogli zapoznać się z tajnikami storytellingu stosowanego przez Walta Disneya. Philip LaZebnik przez wiele lat pracował dla największych wytwórni filmowych na czele właśnie z Disneyem i Dream Works. W Polsce w ramach warsztatów Kino Dzieci Lab pod jego okiem rozwijane były scenariusze m.in. „Tarapatów” czy „Detektywa Bruna”.

Po wykładzie ogłoszono zwycięskie projekty, które zostały zaproszone do udziału w sesjach grupowych oraz indywidualnych z Philipem odbywających się od kwietnia do października. Wśród wybranych projektów znalazły się: „The Boy, The Ghost, and The Wood Beast” (Laniakea Pictures), „Hell-Heaven” (Orphan Studio), „Show Me the Way to Go Home” (Uni-Solo Studio), „Summer in the Gardens” (Maciej Prykowski, Maria Pułaska-Białkowska) oraz „Tytus, Romek, and A'Tomek” (EGoFILM). Od początku istnienia programowi przyświeca rozwój scenariuszy, tworzenie sieci

kontaktów między uczestnikami i ekspertami programu oraz możliwość prezentacji gotowego projektu przed międzynarodową branżą ekspertów podczas „Młode Horyzonty Industry” (wcześniej „Kids Kino Industry”) jesienią każdego roku.

Kolejna, 8. edycja odbywa się po raz pierwszy pod nową nazwą: Młode Horyzonty Lab. Przez kolejne sześć miesięcy, od końca października, wybrani scenarzyści będą rozwijać swoje scenariusze ponownie pod okiem Philipa LaZebnika. Warsztaty Młode Horyzonty Lab, edycja 2023/2024 koncentruje się na rozwoju projektów fabularnych i animowanych, filmów i seriali.

Projekty, które zakwalifikowały się do udziału w 8. edycji programu to: „Dodaj mi skrzydeł” (scenarzystka: Karolina Kwaśnik, reżyserka: Monika Majorek), „Dziadek do orzechów” (scenarzystka: Chiara Romano), „Już mnie nie ma” (scenarzystka: Nawojka Wierzbowska), „Mirośława Szlachetna” (scenarzysta: Tytus Niewiedział), „Pucio” (scenarzyści: Marta Galewska-Kustra, Martyna Wojcieszek, Rafał Skarżycki, produkcja: EGoFILM). Więcej informacji o projektach i uczestnikach znajduje się na stronie: industry.younghorizons.pl/lab/.

11. Konferencja Kin Studyjnych

Na początku września odbyła się 11. Konferencja Kin Studyjnych w Kinie Żeglarz w Jastarni. Konferencja jak co roku była doskonałą okazją do dyskusji i debaty nad szerszym obrazem kina w kontekście dynamicznych zmian, oferując możliwość podzielenia się świeżymi przemyśleniami i praktycznymi pomysłami, pojawiającymi się w ramach sieci i poza nią. Prócz stałych uczestników wydarzenia – kinarzy, dystrybutorów, edukatorów filmowych obecni byli również przedstawiciele Krajowej Izby Producentów Audiowizualnych, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz CICAIE – Międzynarodowej Konfederacji Kin Artystycznych. Dlatego też i w tym roku na konferencji nie zabrakło debat, paneli, spotkań i warsztatów w szerokim gronie profesjonalistów, którzy dyskutują o rozwoju widowni w kinach i angażują się w działania wspierające ten sektor.

W panelu „Kino jako miejsce” z Dorotą Reksińską z kina Muza w Poznaniu, Patrycją Blindow, gospodynią kina Żeglarz, i Joanną Stankiewicz z projektu „Kino bez barier” w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu uczestnicy mogli posłuchać o poszerzaniu dostępności w kinach studyjnych dla osób wykluczonych, kreowaniu przyjaznego miejsca, znaczeniu historii i bliskości z widzem. Panel „Quo vadis polskie kino?” – z udziałem Marleny Gabryszewskiej, Prezeski Stowarzyszenia Kin Studyjnych, Stanisława Zaborowskiego, Wiceprezesa KIPA, prof. Marcina Adamczaka oraz Tomasza Koćwina, przedstawiciela dystrybutora Kino Świat – był przyczynkiem do rozmowy o sytuacji polskich filmów po pandemii, zmieniających się sposobów promocji i dystrybucji polskiego kontentu. Z kolei Sebastian Neuman z CICAIE podzielił się raportem dotyczącym sytuacji kin w skali europejskiej. Podczas konferencji odbyły się również warsztaty dotyczące m.in. rozwoju publiczności oraz motywacji i wypalenia zawodowego.

Nie zabrakło także prezentacji oferty dystrybutorów na kolejny sezon. Nadchodzące premiery zaprezentowali: Aurora Films, Best Film, Mayfly, M2Films, Velvet Spoon, Kino Świat, Nażywowkinach.pl, Ferment Kolektiv, Gutek Film, Against Gravity, Next Film. Po raz kolejny przyznane zostały



fot. Marta Porebska, mat. Stowarzyszenie Kin Studyjnych

nagrody Stowarzyszenia Kin Studyjnych. Nagrodę otrzymali: „Kino bez barier” (Wydarzenie o charakterze edukacyjnym), BestFilm za „Serce dębu” (Najlepsza dystrybucja filmu w kinach studyjnych), Kiniarz/Kiniarka roku – Jola Myszką i Piotr Zakens z kina Rialto w Poznaniu.

Po raz pierwszy nagrodę specjalną za największą liczbę polskich seansów przyznała Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych. Nagrodę wręczyli Maciej Dydo, Dyrektor KIPA, oraz Stanisław Zaborowski, Wiceprezes KIPA. Wśród laureatów znalazło się Kino Starówka z Sandomierza, kino Mewa w Budzynie, Pyrzycki Dom Kultury.

Kino Żeglarz jest prowadzone wspólnie przez trzy dziewczyny z trzech pokoleń: babcia Urszula, mama Dagmara i wnuczka Patrycja. Żeglarza podarował Urszuli mąż, Bogdan Blindow, „legendarny kiniarz”, w 1991 roku. To właśnie Patrycja Blindow otrzymała Nagrodę Kiniarki Roku 2022, a fundacja kina otrzymała Nagrodę Marszałka Województwa Pomorskiego za „powstrzymanie od upadku kina studyjnego w Jastarni w kategorii Kreatywna Zmiana 2021” z okazji Światowego Dnia Turystyki 2022 roku. Creative Europe Desk Polska po raz kolejny było partnerem wydarzenia.

Gdynia Industry

W drugiej połowie września odbył się 48. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni, a w jego ramach również część branżowa – Gdynia Industry. Co roku wydarzenie ma na celu diagnozowanie bieżących wyzwań stojących przed branżą oraz poszukiwanie rozwiązań systemowych i wspieranie wymiany doświadczeń i informacji między bardziej i mniej doświadczonymi profesjonalistami.

W ramach Gdynia Industry miała miejsce współorganizowana przez Creative Europe Desk Polska dyskusja panelowa pod tytułem „Praca z agentem sprzedaży – szanse polskich produkcji na międzynarodową dystrybucję”. Gośćmi panelu byli agenci sprzedaży Dirk Schürhoff z Beta Cinema, Katarzyna Siniarska z New Europe Film Sales oraz Xavier Henry-Rashid z Film Republic, rozmowę zaś prowadziła Izabela Kiszka-Hoflik z IKH Pictures Production.



fot. Michałina Łaska, mat. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni

Rozmowa poświęcona była pozycji polskich filmów na europejskim i międzynarodowym rynku. Dyskutowano o tym, jak sprawić, żeby krajowe tytuły znalazły się

w katalogu agenta sprzedaży i docierały nie tylko do widzów odwiedzających festiwale filmowe, ale także do europejskich kin. Odpowiadano na pytanie, jak skutecznie zainteresować zagranicznego widza oraz na jakim etapie rozwoju projektu producenci i twórcy powinni się zgłaszać do agentów sprzedaży. Zaproszeni mówcy podzielili się licznymi wskazówkami dotyczącymi promocji filmów i zaistnienia na międzynarodowym rynku. Przytoczyli również przykłady z własnego doświadczenia – zarówno te, gdy mało rokuszący projekt zyskał duży rozgłos, jak i te, gdzie dobrze zapowiadający się tytuł okazał się trudnym przypadkiem.

Gdynia Industry trwała w tym roku od 19 do 23 września. Podczas pozostałych panelów dyskusyjnych części branżowej festiwalu w Gdyni posłuchać można było również między innymi o możliwościach finansowych i systemowych dla debiutantów, o stanie dystrybucji polskich filmów oraz o najgorętszym temacie ostatnich miesięcy, czyli wpływie i udziale sztucznej inteligencji w kinematografii i produkcji filmowej. Zaprezentowane zostały również zmiany w europejskim funduszu koprodukcyjnym Eurimages. Nagrania z wszystkich debat w ramach Gdynia Industry dostępne są na kanale YouTube festiwalu.



Animarkt Stop Motion Forum

Animarkt Stop Motion Forum to jedyne na świecie międzynarodowe wydarzenie branżowe poświęcone animacji poklatkowej. To miejsce do wymiany doświadczeń dotyczących produkcji filmów animowanych, dzielenia się wiedzą i prezentowania projektów w technice *stop motion*. Forum skupia się na najważniejszych zagadnieniach i wyzwaniach produkcji animacji.

Jak co roku Animarkt Stop Motion Forum przyciągnęło do Łodzi mnóstwo twórców oraz ekspertów z Polski, Europy i całego świata. Wydarzenie odbyło się w tym roku w nowym terminie – już na początku października, ale w sprawdzonej i cenionej przez uczestników formule, w podziale na trzy uzupełniające się segmenty: Business, Masters oraz Pitching.

Część Business skupiona była na konsolidacji i rozwoju branży, ułatwiając zapoznanie się i rozpoczęcie współpracy między uczestnikami forum. W jej skład weszły spotkania indywidualne z przedstawicielami wybranego kraju/regionu oraz producentami z Europy Środkowo-Wschodniej, a także giełda pracy, podczas której wybrani uczestnicy mieli okazję spotkać się ze studiami poszukującymi pracowników do swoich projektów.

Część Masters oferowała uczestnikom warsztaty i masterclassy poświęcone doskonaleniu umiejętności technicznych w zakresie realizacji animacji i umiejętności miękkich oraz zgłębiających tajniki animacji lalkowej, skupiających się zarówno na kwestiach technicznych,

jak i produkcyjnych. Wykłady mistrzowskie dedykowane animacji lalkowej poprowadzili między innymi Melani Coombs, pracująca przy „Pinokiu” Guillermo del Toro, oraz Kim Keukelaire, który opowiadał o pracy przy filmach Wesa Andersona. Wybitni specjaliści zaproszeni do dyskusji panelowych porozmawiali w tym roku o takich zagadnieniach jak pozycja kobiet w animacji, rynek pracy, koprodukcja filmu pełnometrażowego pomiędzy krajami Europy Wschodniej i Zachodniej. Wśród zaproszonych do rozmów gości znaleźli się m.in. Marta Jalleagas (CEE Animation), Ivana Sujova (Fest Anca), Michaela Rezova, Martin Vandas (Maur Film), Anca Damian (Appart Film), Melanie Coombs, Becky Perryman (Passion Picture), Anna Kvorning (Laika), Agata Jelenkova (Novinski), Marc Faye (Novanima), Jakub Karwowski (Letko) czy Peter Badac (bFilm). O zrównoważonym rozwoju porozmawiali Dennis Walgenwitz, Birgit Heidsek, Christine Polis, Andy Gent i Arturo Tornero. W ramach sekcji Masters w tym roku zorganizowany został również program mentorski dla młodych producentek i kierowniczek produkcji.

Segment Pitching jak zawsze składał się z prezentacji krótkometrażowych filmów lalkowych w developmencie oraz prezentacji projektów pełnometrażowych i seriali wykonanych w technice stop motion. Prezentacje odbywały się przed grupą zaproszonych nadawców, dystrybutorów, agentów sprzedaży i producentów. W tym roku poza dotychczasowymi kryteriami oceny projektu i prezentacji doszło również do kryterium jakości przygotowanej strategii zielonej produkcji.



Filmlnteractive

11 października Fundacja Media Klaster zorganizowała po raz drugi spotkanie networkingowe Creative Business Network skierowane do przedstawicieli szeroko rozumianej branży cyfrowej, kadry zarządzającej sektorami kreatywnymi i menadżerów kultury. Wydarzenie odbyło się w Centrum Kreatywności Targowa, które w swojej przestrzeni wspiera organizację tego typu spotkań, warsztatów, konferencji popularyzujących innowacyjne rozwiązania dla społeczeństwa, biznesu oraz branż kreatywnych. Pierwsza edycja wydarzenia odbyła się w zeszłym roku, również jesienią w Warszawie, w CHPTR by *Bites* na terenie Centrum Praskiego Koneser.

Creative Business Network to rozszerzenie działań Filmlnteractive – wydarzenia, które od 12 lat pomagają branżom sektora kreatywnego w cyfrowej transformacji oraz łączy je z biznesem. Podczas Filmlnteractive uczestnicy mogli zapoznać się z najnowszymi trendami i zmianami technologicznymi w branżach nastawionych na marketing, reklamę, design, modę, producentów filmowych, wydawców gier, muzykę, startupy. Filmlnteractive od lat przypatrywało się twórcom, którzy w swojej praktyce i eksperymentach często wykraczali poza utarte schematy i angażowali publiczność w niestandardowy sposób. W związku z tym nastąpił moment, aby działania te rozszerzyć o działania sieciujące nastawione na bliższą współpracę między biznesem i twórcami oraz pokazanie na najlepszych przykładach, że ich współdziałanie daje obustronne korzyści.

Spotkanie otworzył pomysłodawca Filmlnteractive Olgierd Cygan, a zgromadzonych gości przywitali również Adam Pustelnik, pierwszy wiceprezydent miasta Łodzi, Małgorzata Kiełkiewicz, dyrektorka Creative Europe Desk

Polska, oraz Ewa Janus-Khoury, dyrektorka zarządzająca Centrum Kreatywności Targowa. Motywem przewodnim tegorocznego wydarzenia była współpraca europejska.

Uczestnicy mieli okazję posłuchać i porozmawiać o innowacyjnych projektach, trendach, platformach, ale też możliwościach pozyskiwania dofinansowania, tym samym zwiększając swoje kompetencje związane ze skutecznym funkcjonowaniem w otoczeniu biznesowym.

Na wstępie o możliwościach dla branży kreatywnej w ramach programu Kreatywna Europa opowiedziała Marta Modzelewska z Creative Europe Desk Polska, a łódzki sektor kreatywny przybliżyli Adam Brzostowski (Urząd Miasta Łódź) oraz Michał Hertel (ambasador łódzkich sektorów kreatywnych).

Jako że tegoroczny Creative Business Network koncentrował się na brytyjskim sektorze kreatywnym, wizję rozwoju tego sektora przedstawiła Rachel Launay z British Council Poland. Natomiast Morgan Petrie z Creative Scotland przedstawił brytyjską i szkocką politykę i wsparcie w zakresie sztuki, kultury i branży kreatywnej. Zgromadzeni mogli również wysłuchać *case study* współpracy branży reklamowej i sektora kreatywnego w rozmowie Olgierda Cygana z Michałem Moszyńskim (UK Advertising Export Ambassador), która pozwoliła na lepsze poznanie relacji między przemysłem a rządem oraz jak może ona kształtować przyszłość reklamy kreatywnej.

Wydarzenie było objęte honorowym patronatem Prezydent Miasta Łodzi Hanny Zdanowskiej oraz Ambasady Brytyjskiej. Creative Europe Desk Polska było współorganizatorem wydarzenia.

Info Day programu Kreatywna Europa i nowe nabory na 2024 rok

8 listopada 2023 roku w Warszawie oraz online odbył się Info Day programu Kreatywna Europa, podczas którego zaprezentowane zostały działalność Creative Europe Desk Polska oraz główne założenia programu, zarówno w komponentach Kultura, MEDIA, jak i w komponentcie międzysektorowym.

Organizowane co roku ogólnopolskie wydarzenie ma na celu przedstawienie możliwości wsparcia finansowego polskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego. Program Kreatywna Europa za jedno z priorytetów wciąż stawia promocję europejskiej kultury i sztuki oraz zwiększanie mobilności artystów i dzieł europejskich. Kładzie również akcent na budowanie współpracy kulturalnej na poziomie ponadnarodowym, rozwijanie europejskiej publiczności, dostosowywanie sektorów kultury i kreatywnych do technologii cyfrowych i wdrażania innowacji.

Komponent Kultura

Ten rok w ramach komponentu Kultura jest wyjątkowy, ponieważ ogłoszone zostały nabory w ramach wszystkich stałych obszarów grantowych. Niezmiennie największą popularnością cieszy się obszar grantowy **Projekty współpracy europejskiej**, który wspiera międzynarodowe działania takie jak koncerty, warsztaty, festiwale, wystawy, spektakle czy projekty interdyscyplinarne. Zgodnie z harmonogramem nabory odbywają się raz w roku, a aktualny nabór został otwarty w październiku br. i będzie wspierał projekty realizowane od 2024 roku. Należy zaznaczyć, że w nowym konkursie można aplikować tylko w ramach dwóch kategorii projektowych tzn. na małą i na średnią skalę. Ograniczając nabory w ramach projektów na dużą skalę (będą odbywały się co dwa lata), grantodawca chce proporcjonalnie podzielić budżet i dofinansować więcej projektów.

W obszarze poświęconym wydawnictwom – **Wsparcie obiegu literatury europejskiej** – nie spodziewane są większe zmiany względem wcześniejszych naborów. Jednak

warto zaznaczyć, że polskie wydawnictwa znajdują się w czołówce wśród beneficjentów. Każdego roku realizowane są kolejne ciekawe projekty tłumaczeniowe rozszerzone o liczne działania projektowe skierowane do szerokiej publiczności. Pojawiła się także nowa dokumentacja konkursowa w obszarach: Sieci i Platform europejskich. Zgodnie z pierwotnymi założeniami są to ostatnie nabory dla tych obszarów grantowych w ramach tej edycji programu Kreatywna Europa.

Coraz większe uznanie wśród artystów i przedstawicieli sektora kultury zyskuje program mobilności **Culture Moves Europe**. Program pokrywa koszty podróży i utrzymania oraz oferuje dodatkowe wsparcie finansowe w zależności od indywidualnych potrzeb wnioskodawcy. Poza tym zachęca szczególnie do mobilności zrównoważonej. Artyści i specjaliści z sektora kultury mają niepowtarzalną okazję zdobywać nowe doświadczenia, doskonalić warsztat i docierać do nowego grona odbiorców.

Należy pamiętać, że komponent Kultura to nie tylko stałe obszary grantowe, ale także liczne dodatkowe programy i inicjatywy wspierające europejski sektor kultury. W ciągu roku realizowane są działania związane z prestiżowymi europejskimi nagrodami z obszaru kultury jak m.in. Europa Nostra Award czy Nagroda Literacka Unii Europejskiej. Przyszły rok jest szczególnie dla Polski ważny pod względem preselekcji miast walczących o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029.

Komponent MEDIA

Z kolei komponent MEDIA nadal za główny cel stawia dynamiczny rozwój sektora audiowizualnego poprzez wspieranie producentów filmów i gier komputerowych, dystrybutorów filmów europejskich, agentów sprzedaży, organizatorów szkoleń, festiwali filmowych, targów branżowych, wydarzeń budujących i rozwijających widownię oraz twórców platform internetowych przeznaczonych



fol. Adam Stępień, mat. CED Polska

dla profesjonalistów branży audiowizualnej, a także kin oferujących europejski repertuar. W 2024 roku kontynuowane będą działania, które już na stałe wpisały się w edycję 2021–2027 programu Kreatywna Europa. Polscy producenci filmowi nadal będą mogli ubiegać się o dofinansowanie różnego rodzaju projektów filmowych: fabuły, animacji, dokumentów kreatywnych przeznaczonych do dystrybucji kinowej oraz emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych. W tym roku aplikujący będą mogli złożyć więcej niż jeden wniosek na wsparcie developmentu w ramach schematów: **European Co-development**, **European Slate Development** lub **Mini-Slate Development** oraz **Video Games and Immersive Content Development**, jeżeli posiadają rozbudowane, zróżnicowane portfolio projektów. Schemat dofinansowania **Video Games and Immersive Content Development**, znany deweloperom oraz producentom gier wideo już bardzo dobrze, będzie nadal oferował wsparcie projektów narracyjnych gier wideo oraz treści immersyjnych, ale będzie to możliwe również w ramach konsorcjum składającego się z dwóch podmiotów. Ma to zachęcać wnioskodawców do wspólnej realizacji pomysłów łączących kreatywność i nowe technologie.

W ramach klastra Business nadal wspieranie będą innowacyjne działania biznesowe służące wzmocnieniu europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów, budowaniu sieci kontaktów oraz wzmocnieniu współpracy pomiędzy sektorami produkcji i dystrybucji. Powraca schemat **Markets and Networking** rozszerzony o działania realizowane w ramach sieci marketów, które mogą obejmować targi filmowe w danym regionie i targi skupione wokół wybranych utworów audiowizualnych (filmy dla młodego widza, filmy dokumentalne, filmy animowane, gry wideo, AR, VR). Dzięki obszarom grantowym **European Film Distribution** i **European Film Sales** nadal rośnie ranga niezależnych dystrybutorów oraz rozwija się współpraca z agentami sprzedaży i producentami, a nowe europejskie filmy zyskują szerszą dystrybucję oraz stają się bardziej rozpoznawalne międzynarodowo. Twórcy innowacyjnych narzędzi oraz modeli biznesowych tworzących z myślą o branży audiowizualnej wciąż będą mogli aplikować w ramach schematu **Innovative Tools and Business Models**, który wspiera inicjatywy służące zwiększeniu widoczności i publiczności europejskich utworów audiowizualnych w erze cyfrowej oraz zwiększeniu konkurencyjności europejskiego sektora audiowizualnego.

W klastrze Audience w naborach w 2024 roku również pojawi się możliwość otrzymania dofinansowania na działania skupione w ramach sieci, wspierane w ramach schematu **Networks of European Festivals**. Celem tego obszaru jest promowanie różnorodności europejskich utworów audiowizualnych, prezentowanie filmów europejskich oraz zwiększanie zainteresowania młodej widowni kinematografią europejską. W obrębie sieci mogą być organizowane wspólne inicjatywy dotyczące rozwoju widowni oraz działań proekologicznych. W ramach grupy schematów kontynuowane będzie wsparcie sieci kin Europa Cinemas, sieci platform oferujących usługę wideo na żądanie oraz operatorów tych platform.

Komponent międzysektorowy

W komponencie międzysektorowym, w naborze, który będzie otwarty dla aplikujących w 2024 roku, nadal będą wspierane międzynarodowe działania oparte na partnerskiej współpracy organizacji i instytucji sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego. Zadanie to będzie realizowane w ramach już dobrze znanego obszaru **Creative Innovation Lab**. Drugim obszarem działań jest wsparcie sektora mediów informacyjnych poprzez podejmowanie współpracy przez wydawców i dziennikarzy, a także wspieranie umiejętności korzystania z mediów i rozumienia przekazów medialnych – w kontekście walki z dezinformacją oraz poruszania się w środowisku cyfrowym.

Wszystkie konkursy projektowe programu Kreatywna Europa będą realizowane i obsługiwane poprzez system eGrant – nabory projektów prowadzone będą na portalu Funding & Tender Opportunities (ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/home).

Wszystkim wnioskodawcom życzymy powodzenia w nadchodzących procesach aplikacyjnych. Mamy nadzieję, że w przyszłym roku wzrośnie jeszcze bardziej liczba polskich instytucji, organizacji i producentów wspartych finansowo przez program Kreatywna Europa.

Zachęcamy serdecznie do śledzenia strony oraz kanałów społecznościowych Creative Europe Desk Polska, a także subskrypcji newslettera, w którym publikowane są aktualności, informacje dotyczące działań biura oraz obecnie otwartych naborów.

HARMONOGRAM NABORÓW PROGRAMU KREATYWNA EUROPA



Obszar grantowy / program wsparcia

Deadline

KULTURA

Livemx – wsparcie dla sektora muzyki	6 stycznia 2024
Culture Moves Europe – rezydencje	16 stycznia 2024
Projekty współpracy europejskiej	23 stycznia 2024
Platformy europejskie	31 stycznia 2024
Paneuropejskie organizacje kultury	31 stycznia 2024
Sieci europejskie	7 marca 2024
Perform Europe - wsparcie dla sektora sztuk performatywnych	31 marca 2024
Wsparcie obiegu literatury europejskiej	16 kwietnia 2024 (tbc)
Culture Moves Europe – mobilność indywidualna	31 maja 2024 /daty graniczne ostatni dzień miesiąca/

MEDIA

TV and Online Content	1 termin: 07 grudnia 2023 2 termin: 14 maja 2024
European Slate Development	13 grudnia 2023
Markets & Networking	18 stycznia 2024
Video Games and Immersive Content Development	24 stycznia 2024
Innovative Tools and Business Model	25 stycznia 2024
European Co-Development	6 marca 2024
Films on the Move	1 termin: 14 marca 2024 2 termin: 18 lipca 2024
European VOD Networks and Operators	9 kwietnia 2024
European Festival Networks	11 kwietnia 2024
European Film Distribution	25 kwietnia 2024
European Film Sales	20 czerwca 2024
European Mini-Slate Development	10 września 2024

MIĘDZYSEKTOROWY

Journalism partnerships	14 lutego 2024
Media literacy	07 marca 2024
Innovation Lab	25 kwietnia 2024

Culture Moves Europe - nabory ponownie otwarte



W październiku 2023 roku zostały ponownie otwarte nabory w ramach programu mobilności *Culture Moves Europe* – zarówno w odślonie mobilności indywidualnych, jak i rezydencji goszczących. CME to stały program mobilności realizowany w ramach programu Kreatywna Europa i nadzorowany przez Goethe-Institut. Program oferuje wsparcie artystom i specjalistom z sektora kultury i organizacjom goszczącym, które działają w sektorze architektury, dziedzictwa kulturowego, designu i projektowania mody, literatury, muzyki, sztuk scenicznych i wizualnych. Program wspiera działania zrównoważone i sprzyjające włączeniu społecznemu oraz zwraca szczególną uwagę na wschodzących artystów i specjalistów w dziedzinie kultury.

Culture Moves Europe składa się z dwóch kierunków działania:

- indywidualne mobilności artystów i pracowników kultury;
- rezydencje dla organizacji goszczących.

Program mobilności indywidualnych

To program skierowany do artystów i specjalistów z sektora kultury. W ramach programu można pokryć koszty podróży (transportu, zakwaterowania itp.) w celu realizacji projektu mobilności z partnerem międzynarodowym (organizacją lub osobą). Partner międzynarodowy to podmiot, który zgadza się na przyjęcie indywidualnego artysty (grupy artystów), prowadzi go przez ich środowisko pracy i wdraża projekt razem z nim/nimi.

Program mobilności pozwala na internacjonalizację swoich działań poprzez realizację dwóch z następujących celów:

- **odkrywanie:** prowadzenie badań twórczych i artystycznych, inspiracja/praca nad konkretnym lub nowym tematem/dziełem;
- **współtworzenie:** angażowanie się w proces twórczy, dążenie do stworzenia nowego dzieła artystycznego/kulturalnego z artystami z innych krajów;
- **uczenie się:** podnoszenie kompetencji i umiejętności poprzez kształcenie pozaformalne (def. w Przewodniku) lub współpracę z ekspertem;
- **wzmacnianie współpracy międzynarodowej:** rozwijanie lub pogłębianie międzynarodowych relacji zawodowych, nawiązywanie kontaktu z nową publicznością.

O grant mogą ubiegać się indywidualni artyści i specjaliści z sektora kultury lub grupa osób (od 2 do 5 osób) będących

osobami fizycznymi. Czas trwania mobilności obejmuje czas podróży i realizację projektu – dla jednej osoby czas trwania powinien wynosić od 7 do 60 dni, a w przypadku grup osób (od 2 do 5 osób) czas realizacji projektu powinien wynosić od 7 do 21 dni.

Aktualny nabór wniosków trwa do 31 maja 2024 roku do godziny 23:59.

Nabór na mobilność indywidualną ma charakter ciągły – co oznacza, że wnioski są oceniane co miesiąc. Daty graniczne to ostatni dzień danego miesiąca.

Rezydencje dla organizacji goszczących

Do udziału w konkursie mogą się zgłaszać podmioty regularnie organizujące działalność artystyczną i twórczą lub/i posiadające zdolność do realizacji międzynarodowego projektu rezydencji artystycznej i kulturalnej. Odsłona rezydencyjna *Culture Moves Europe* zapewnia wsparcie finansowe organizacjom i artystom zarejestrowanym jako osoby prawne w jednym z 40 krajów kwalifikujących się do programu Kreatywna Europa. Celem grantu jest umożliwienie goszczenia międzynarodowych artystów i osób zawodowo związanych z kulturą w celu realizacji projektu rezydencyjnego w organizacjach przyjmujących.

Edycja rezydencyjna jest skierowana do podmiotów prawnych, które działają w obszarze architektury, dziedzictwa kulturowego, projektowania, w tym mody, literatury, muzyki, sztuk scenicznych i sztuk wizualnych.

Składając wniosek, należy wskazać wymiar rezydencji:

- projekt rezydencji krótkoterminowej: od 22 do 60 dni
- średnioterminowy projekt rezydencyjny: od 61 do 120 dni
- projekt rezydencji długoterminowej: od 121 do 300 dni

Dotacja pokrywa koszty związane z goszczeniem międzynarodowych artystów i osób zawodowo zajmujących się kulturą oraz koszty związane z ich mobilnością i pobytem. Drugi nabór dla gospodarzy rezydencji trwa **do 16 stycznia 2024 roku, godz. 23.59 CET**.

Więcej informacji o aktualnie otwartych naborach:

culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-culture-strand/culture-moves-europe



O przekraczaniu granic – z Arturem Bursztą, dyrektorem Biura Literackiego, rozmawia Aleksandra Szymańska

Aleksandra Szymańska: Trzydzieści lat temu współorganizował pan wraz z Berliner Festspiele Niemiecko-Polskie Spotkania Młodych Pisarzy, wydarzenie, które tworzyło dialog między twórcami i organizatorami z obu krajów. Jaki wpływ miał tamten trwający kilka lat projekt na pana dalszą działalność?

Artur Burszta: Niemiecko-Polskie Spotkania Młodych Pisarzy dały początek festiwalowi, który dzisiaj jest realizowany jako TransPort Literacki i stanowi najstarszą tego typu imprezę w Polsce. Tamte wydarzenia zdefiniowały DNA naszych działań, dla których wymiar międzynarodowy, dialog międzykulturowy, budowanie wzajemnego zrozumienia oraz trwałych związków i europejskiej wspólnoty artystycznej nadal odgrywają centralną rolę.

Biuro Literackie, które pan założył i którym kieruje od połowy lat dziewięćdziesiątych, wielokrotnie otrzymywało unijne wsparcie z różnych schematów programu Kreatywna Europa. Współtworzyliście Literary Europe Live – organizację zrzeszającą europejskie instytucje kultury i festiwale literackie. Organizowaliście

dwukrotnie Europejskie Forum Literackie. Inicjował pan wiele zagranicznych projektów, np. „Nowe głosy z Europy”. Jakie znaczenie dla instytucji zajmującej się kulturą ma zaangażowanie w europejskie działania?

Kultura potrzebuje przestrzeni dla działań. Wszystko zaczyna się zazwyczaj od pomysłu powstającego w głowie jednej osoby, potem ten pomysł ukorzenia się w małej społeczności, następnie rozrasta się na region, zatacza coraz większe kręgi, obejmuje cały kraj, a gdy pojawiają się sprzyjające okoliczności – przelewa poza jego granice. Dopóki Polska nie była członkiem Unii Europejskiej, międzynarodowe działania polskich festiwali i instytucji opierały się na bliskich kontaktach z wybranymi podmiotami. Gdy znikły granice, upadły też przeszkody w nawiązywaniu szerokich kontaktów. Program Kreatywna Europa wyzwolił potencjał do zawierania sojuszy dla instytucji takich jak nasza. Nie bez powodu tak wiele podmiotów z naszej części Europy aktywnie współtworzy dzisiaj różne działania. Potrzebowaliśmy obalenia granic, by móc udowodnić sobie, że to, co robimy, może być inspirujące także dla partnerów z innych krajów.

W 2022 roku otrzymaliście trzyletni grant na realizację trzeciego już projektu translatorskiego „Nowy europejski kanon literacki” – zdobyliście wówczas 94 punkty na 100. Na czym polega wyjątkowość tej inicjatywy?

To 21 książek z 21 krajów i języków – wszystkie zostały wydane po 2000 roku, a stworzyli je wielokrotnie nagradzani w swoich krajach autorzy i autorki, niekoniecznie znani w Polsce. Każda z wybranych pozycji – a mamy tutaj dziewięć książek prozatorskich, dziewięć poetyckich i trzy dla dzieci – podejmuje ważne tematy społeczne, dzięki czemu staje się przyczynkiem do szerokiej debaty na temat zmian, jakie zachodziły i zachodzą w europejskich społecznościach w ostatnich trzech dekadach. Projekt współtworzy kilkadziesiąt europejskich instytucji, naszych partnerów, którzy rekomendowali konkretne książki do „Kanonu”.

Dzięki temu, że jesteście zarówno wydawnictwem, jak i festiwalem, możecie założenia takiego projektu opierać nie tylko na klasycznych kanałach promocji i dystrybucji, ale także wykorzystywać potencjał wydarzenia, jakim jest TransPort Literacki. Ta unikalna formuła działania – bo przecież w Europie niewiele jest festiwali, których program tworzy kilkadziesiąt książek specjalnie wydawanych z okazji kolejnych edycji imprezy – otworzyła dla „Nowego europejskiego kanonu literackiego” dodatkowe możliwości.

W każdym roku gościmy siódmkę autorek i autorów. Realizujemy trzy odrębne wydarzenia: dla dzieci, dla czytających poezję i lubiących prozę. Z twórczyniami i twórcami pracuje muzyk, tak by festiwalowe czytanie w ojczystym języku miało wyjątkowy wymiar. Jednocześnie na ekranach pojawiają się przekłady na język polski, ale też angielski, ponieważ festiwal ma coraz większą międzynarodową publiczność. Oprócz scenicznych działań realizujemy program telewizyjny „Rozmowy z Kanonu”, adresowany do międzynarodowej publiczności. Co roku prowadzimy też pracownię przekładową dla osób, które zaczynają translatorską przygodę. Czasami są to bardzo wyszukane języki. W tych zajęciach uczestniczą także zapraszani autorzy i autorki z zagranicy. O tym, że te działania mogą być skuteczne, świadczy fakt, że trzy tegoroczne książki poetyckie z „Kanonu” przygotowały tłumaczki, które w przeszłości „zaliczyły” nasze warsztaty.

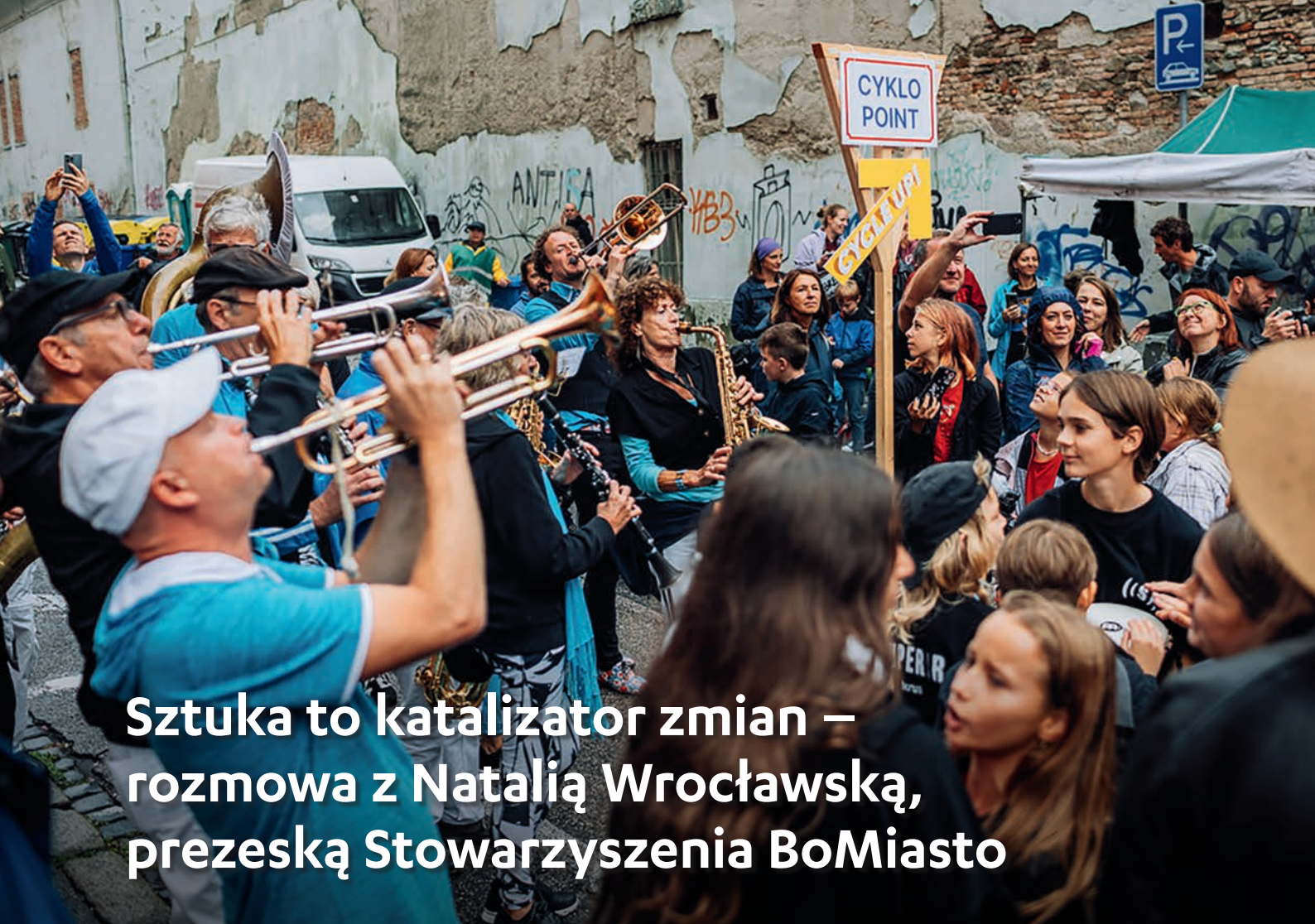
Na ten projekt pozyskaliście nie tylko unijną dotację, ale także wsparcie z programu Promesa dla Kultury (z najwyższą oceną), ponadto w działania angażują się władze Kołobrzegu, Pomorza Zachodniego i wiele narodowych instytucji czy fundacji z krajów, z których pochodzą autorzy i autorki.

Dla realizacji każdego dużego międzynarodowego projektu niezbędne są nie tylko sojusze z innymi partnerami, ale także odpowiednie zaplecze finansowe. Biuro Literackie prowadzi działalność gospodarczą, nie jesteśmy miejską czy marszałkowską instytucją. Nie mamy zagwarantowanych budżetów, musimy na każdy rok zabezpieczyć środki, a w tym celu składamy trzydzieści, czasami czterdzieści wniosków. Ponieważ prowadzimy misyjną działalność, to trudno o wystarczające wpływy np. ze sprzedaży książek. W ciągu ostatnich ośmiu lat było wiele kryzysowych momentów. W 2021 roku nie otrzymaliśmy ministerialnej dotacji na festiwal. List do Ministra Kultury wspierający odwołanie od tej decyzji podpisało ponad trzydziestu dyrektorów największych europejskich festiwali i instytucji. Był to środowiskowy akt solidarności, ale także dowód na to, że Biuro Literackie przez te wszystkie lata zyskało wielu zagranicznych przyjaciół.

Czy po zakończeniu tego projektu planują Państwo jego kontynuację – kolejną edycję?

Wszystkie nasze projekty translatorskie, które zyskiwały unijne wsparcie, były jednorazowe. W działaniach kulturalnych, szczególnie w tak zmiennych czasach jak te, w których teraz żyjemy, potrzebne są inicjatywy będące odpowiedzią na potrzeby danej chwili. W przypadku wieloletnich projektów trzeba w tym myśleniu wybiegać w przyszłość. Pracujemy od kilku miesięcy nad zupełnie nową inicjatywą na lata 2025–2027. Angażujemy partnerów z wielu krajów, teraz w jeszcze większym wymiarze, bo ten pomysł jest jeszcze ambitniejszy, wymagający wiedzy i kompetencji, które posiadają osoby towarzyszące życiu literackiemu w danym kraju. Nasze działania nie mają tylko polskich odbiorców, staramy się też uwzględnić potrzeby europejskich widzów. Szczególnie że Kołobrzeg i Pomorze Zachodnie odwiedza teraz coraz więcej turystów z zagranicy. Marzy nam się także powrót do organizacji zagranicznych edycji naszych wydarzeń, które przez kilka lat były naszym znakiem rozpoznawczym. Wierzymy, że zmieni się teraz polityka kulturalna i będzie można wrócić do działań, które tak skutecznie promowały polską i europejską literaturę w tak wielu miejscach.





Sztuka to katalizator zmian – rozmowa z Natalią Wrocławską, prezeską Stowarzyszenia BoMiasto

BoMiasto to działania i inicjatywy na rzecz świadomego społeczeństwa obywatelskiego. Proszę przedstawić ideę stowarzyszenia i opowiedzieć, czym się Państwo zajmują na co dzień.

BoMiasto zajmuje się prowadzeniem działań propagujących ideę budowy społeczeństwa obywatelskiego. Mamy doświadczenie w tworzeniu lokalnych inicjatyw i grup aktywistycznych, współpracujemy z gminami województwa śląskiego oraz samorządami mniejszych miast. Dialog między mieszkańcami a władzami lokalnymi, podnoszenie świadomości obywateli i dostarczanie im wiedzy na temat działań społecznych, aktywizmu, środowiska i klimatu – to główne cele naszej działalności. Tematyka, wokół której prowadzimy nasze działania, dotyczy sprawiedliwej transformacji energetycznej terenów górniczych, szczególnie na Górnym Śląsku, ponieważ jesteśmy z Katowic. Zbieramy najlepsze praktyki, prowokujemy dyskusję na ich temat i staramy się wprowadzić te idee w życie. Projekty, które zrealizowaliśmy w ostatnich latach, to Announcer Network Katowice, Śląska Opinia o Sprawiedliwej Transformacji i Klimacie, TEDxKatowice 2018. W 2023 roku stworzyliśmy akcję profrekwencyjną „Głosobranie”, skierowaną do młodych ludzi, zachęcającą ich do wzięcia udziału w wyborach parlamentarnych. Wspólnie z młodzieżą nagrywamy podcasty o sprawiedliwej transformacji, działamy z młodzieżowymi radami gmin, kierujemy do nich tematykę klimatyczną, skupiając się na ich przyszłości jako młodych Europejczyków.

BoMiasto jest partnerem projektu CYCLE UP!, który doskonale wpisuje się w ideę zrównoważonego rozwoju poprzez kulturę i sztukę. Jak powstał pomysł na tak ciekawy projekt?

Załączkiem projektu było spojrzenie na zrównoważony rozwój przez pryzmat roweru i transportu, który jest zeroemisyjny. Chcemy w projekcie połączyć kilka światów – mieszkańców, osób decyzyjnych, artystów. To duże wyzwanie i na pierwszy rzut oka może się wydawać niemożliwe, ale zrównoważony rozwój to nasza wspólna sprawa i musimy w tej kwestii współpracować. W CYCLE UP! stawiamy na artystów i dotarcie do szerokiej grupy odbiorców za sprawą sztuki. Sztuka to katalizator zmian, może pozwolić nam wyobrazić sobie przyszłość – jak wyglądałyby miasta, w których moglibyśmy dojeżdżać do pracy, podwozić dzieci i załatwiać sprawy na rowerze. Pomysł na projekt wpisuje się właśnie w tworzenie przyszłości, wspólnie ze wszystkimi partnerami chcemy zainspirować innych do pracy na rzecz zmian, których pragną. W projekcie zapewniamy również możliwość interakcji z decydentami, którzy rzeczywiście mogą zmienić wygląd naszych miast.

Do kogo jest adresowany projekt CYCLE UP!? Czy każdy może do niego dołączyć?

Projekt CYCLE UP! skierowany jest dla wszystkich i skupiamy się na trzech głównych odbiorcach: artystach, mieszkańcach i decydentach.



Zdjęcia na stronach 22-23: Dobry trh na Panenskej, fot. Marek Jančúch, mat. BoMiesto

MIESZKAŃCY

W CYCLE UP! znajdujemy kreatywne rozwiązania dostosowane do lokalnego kontekstu, aby promować więcej rowerów w naszych miastach. Chcemy jednoczyć mieszkańców i artystów, aby w kreatywny sposób nawiązywać kontakt z lokalnymi decydentami, żądając lepszej infrastruktury i bezpieczeństwa. Chcemy także tworzyć kulturę rowerową w Polsce, Słowacji, Czechach, Estonii i Niemczech. Naszym celem jest zwiększenie atrakcyjności roweru jako zwykłego środka transportu. Aby zaangażować się w kwestie związane z ruchem rowerowym w naszych miastach, chcemy zorganizować partycypacyjne programy artystyczne i interwencje artystyczne, które zjednoczą rowerzystów i społeczność.

W naszych krajach partnerskich regularnie będą odbywać się warsztaty, dyskusje, pokazy filmów, festiwale i wystawy poświęcone tematyce polityki rowerowej i zrównoważonego stylu życia. Może to obejmować kawiarnię naprawy rowerów, warsztaty gotowania bez odpadów, spacer z artystą na łonie natury, wymianę roślin lub ulicę wyłączoną z ruchu samochodowego na weekend i wypełnioną muzyką oraz występami. Mieszkańcy odgrywają również ważną rolę w naszych programach rezydencji artystycznych. Nasi artyści będą zakorzenieni i związani z lokalnymi grupami społecznymi, co przełoży się na artystyczne efekty miesięcznej rezydencji.

DECYDENCI

Celem CYCLE UP! jest podnoszenie świadomości na temat potrzeb rowerzystów i siły kultury jako narzędzia zmian. Angażujemy decydentów, aby mieć pewność, że produkty i rezultaty naszych działań pomogą w kształtowaniu zrównoważonego transportu, który będzie korzystny dla obywateli i społeczności. Zachęcamy decydentów zaangażowanych w CYCLE UP! do promowania nowych pomysłów i innowacji wśród organów decyzyjnych, współpracowników i społeczności. Nasza sieć decydentów obejmuje koordynatorów ds. ruchu rowerowego, burmistrzów ds. rowerów i lokalnych urzędników miejskich w pięciu

krajach objętych projektem. Sieć umożliwi uczestnikom bezpośredni kontakt z zaangażowanymi społecznościami lokalnymi i artystami, którzy pracują nad tematyką zrównoważonej mobilności miejskiej. Zapewni to naszej sieci innowacyjne narzędzia i doświadczenia umożliwiające znalezienie nowych sposobów promowania infrastruktury rowerowej i bezpieczeństwa w miastach. W lipcu 2024 roku zorganizujemy forum decydentów w Tartu w Estonii, w którym spotkają się wybrani członkowie grupy, a w 2026 roku zorganizujemy ostateczną konferencję decydentów, podczas której przedstawimy nasze wnioski z projektu.

ARTYŚCI

W projekcie CYCLE UP! program rezydencji artystycznych odbędzie się w latach 2024–2025 w naszych pięciu krajach partnerskich. Każda rezydencja będzie trwała miesiąc, a artyści będą ściśle współpracować z lokalnymi społecznościami i decydentami, aby stworzyć prowokujące do myślenia interwencje artystyczne. Chcemy rzucić wyzwanie decydentom, aby traktowali priorytetowo

zrównoważoną infrastrukturę i umożliwić społecznościom zrozumienie ich potencjału do wprowadzania zmian poprzez swoje wybory i działania. Ważny jest dla nas wpływ ekologiczny produkcji artystycznej, wystawy i programu rezydencji. Razem ze społecznością artystyczną chcemy odkryć, jak uczynić te trzy aspekty bardziej zrównoważonymi.

Czy to Państwa pierwszy projekt międzynarodowy? Czy mają już Państwo doświadczenie w tym zakresie?

To nie nasz pierwszy projekt realizowany z partnerami międzynarodowymi. Mamy doświadczenie we współpracy z organizacjami z Niemiec, Hiszpanii czy USA. Szeroko współpracujemy z Unią Europejską, szczególnie w programach młodzieżowych. Integracja europejska daje wielkie możliwości również jeśli chodzi o sieciowanie z innymi, podobnymi nam organizacjami. Te współpracy są zawsze intensywne, działamy głównie na Górnym Śląsku, więc to świetna okazja do promowania naszego regionu i pokazywania naszego kontekstu, historii i tożsamości.

Jaka jest historia partnerstwa projektowego? Czy współpracowali Państwo razem wcześniej, czy współpraca została nawiązana na czas projektu?

Dla naszej organizacji to zupełnie coś nowego. Owszem, pracowaliśmy z różnymi partnerami z Europy i ze świata, ale nigdy w tak dużym gronie. Projekt CYCLE UP! będzie realizowany w Niemczech, Czechach, Słowacji, Estonii i w Polsce, a konkretnie w Katowicach. Wszystkich partnerów projektu poznaliśmy podczas tworzenia pomysłu i samych początków realizacji CYCLE UP!, tworzymy zgrany międzynarodowy zespół i wciąż się rozkręcamy.

Projekt zakłada realizację różnorodnych działań – spotkania, warsztaty, debaty. Które z nich odbędą się w Polsce? Czy będą to działania otwarte dla szerszej publiczności?

Już zaczęliśmy działać! Jesteśmy po pierwszym spotkaniu – debacie oficerów rowerowych i ekspertów rowerowych z Górnos Śląsko-Zagłębiowskiej Metropolii, Chorzowa i Katowic, która odbyła się w lipcu. Spotkanie poświęciliśmy polityce rowerowej miast na Śląsku, szukając z publicznością dobrych przykładów na świecie. Przed nami intensywne cztery lata, pełne artystycznych wydarzeń! Jeszcze sami nie znamy wszystkich szczegółów, ale następnego lata

w Katowicach będzie się odbywać rezydencja artystyczna poświęcona zrównoważonemu transportowi, a jej efekty będzie można podziwiać w miejskiej przestrzeni. Przed nami kolejne spotkania z władzami miast, radnymi, aktywistami i mieszkańcami oraz moc przeżyć artystycznych. Duża część CYCLE UP! to również media i publikacje, a my o wszystkim na bieżąco informujemy na naszym profilu na Facebooku – BoMiasto, na który zapraszam. I na wszystkie wydarzenia oczywiście też!

Ostatnio coraz częściej mówimy o zazielenianiu sektora kultury. Czy z własnego doświadczenia mogą się Państwo podzielić dobrymi radami w tym zakresie? Jak zachęcić inne instytucje i organizacje kultury do podejmowania działań proekologicznych?

Nasza przyszłość musi być zielona, to konieczne, abyśmy mogli żyć w bezpiecznym świecie. Zazielenianie sektora kultury to nie tylko kwestia ekologii, ale też przyszłości, ten sektor musi być szczerzy z odbiorcami. Z doświadczenia Stowarzyszenia BoMiasto mogę powiedzieć, że warto zacząć od edukacji – instytucje kultury mogą zachęcać do działań proekologicznych, promując świadomość ekologiczną poprzez edukację artystyczną i kulturalne wydarzenia skupione na problemach środowiska, szczególnie smogu, który jest już znakiem rozpoznawczym polskiego sezonu grzewczego, a na Górnym Śląsku edukować w temacie sprawiedliwej transformacji. Zachęcanie innych instytucji kultury do podejmowania działań proekologicznych powinno opierać się na świadomości, że te kroki nie tylko wpisują się w długoterminową troskę o planetę, ale także przyczyniają się do rozwoju społeczeństwa i poprawy jakości życia mieszkańców.



CYCLE UP! łączy artystów, decydentów i społeczności, którym zależy na naszym klimacie, w celu znalezienia kreatywnych pomysłów i rozwiązań, aby wyprowadzić więcej rowerów na nasze ulice. Na styku sztuki, kultury i zrównoważonego rozwoju będziemy inspirować zmianę w postrzeganiu i zachowaniach związanych z jazdą na rowerze dla osób w każdym wieku i o różnych umiejętnościach. Chcemy umożliwić osobom zaangażowanym w CYCLE UP! postrzeganie sztuki i kreatywności jako narzędzia do zmiany istniejących realiów politycznych i społecznych. Jednocześnie będziemy odkrywać, w jaki sposób procesy artystyczne mogą być bardziej zrównoważone środowiskowo, poprzez modele lokalne i partycypacyjne oraz poprzez zmniejszenie śladu naszych programów rezydencji artystycznych. Naszą wizją jest przyszłość, w której sztuka pobudza rozmowy i działania wokół kultury rowerowej i kryzysu klimatycznego.



Naszym celem jest wykorzystywanie kultury na rzecz włączania społecznego – rozmowa z Jakubem Walczykiem, kierownikiem Działu Programów Społecznych w Centrum Kultury Zamek w Poznaniu

W ramach schematu Audience Development and Film Education komponentu MEDIA otrzymali Państwo dofinansowanie na rozwój projektu „Cinema without barriers”. Czy mógłby Pan przybliżyć koncepcję oraz główne założenia Państwa projektu?

Koncepcja projektu jest w zasadzie bardzo prosta – chodzi o upowszechnianie modelu dostępnej kultury filmowej w kinach naszych partnerów ze Słowacji, Słowenii, Rumunii oraz Węgier. Czyli wprowadzenie do ich repertuaru stałych pokazów filmowych, dostępnych dla różnych grup, które do tej pory były z jakiegoś powodu narażone na wykluczenie. A konkretnie, pokazywane filmy będą wyposażone w audiodeskrypcję przeznaczoną dla osób niewidomych, słabowidzących oraz mających na przykład problemy z czytaniem napisów; napisy dla osób niesłyszących i słabosłyszących oraz tłumaczenie na język migowy dla osób g/Głuchych. Co istotne, dostępność w tym projekcie rozumiemy bardzo szeroko, dlatego też bilet na pojedynczy pokaz będzie kosztował równowartość 1 euro – w ten sposób zapobiegamy także wykluczeniu ekonomicznemu. Jako liderzy projektu będziemy rozwijać Kino bez barier o dwa nowe formaty: kilkudniowy festiwal filmowy oraz objazdowe kino po mniejszych miejscowościach Wielkopolski.

Kino bez barier to cykl w repertuarze CK Zamek, który zagościł na stałe we wtorki i czwartki od jesieni zeszłego roku. Seansom towarzyszą również rozmowy o obejrzanych filmach, poruszanych w nich tematach i towarzyszących im emocjach. To pierwsza taka inicjatywa w Polsce, która udostępniania treści kultury z myślą o potrzebach osób z niepełnosprawnościami. Skąd pojawił się pomysł, żeby zajmować się kinem tak szeroko, mając na uwadze potrzeby różnych grup kinomanów? Kino bez barier działa od jesieni 2022 roku, jednak zanim ta inicjatywa wystartowała od 2018 roku realizowaliśmy program społeczny zatytułowany „Obrazy Wrażliwe”, na który składały się dostępne pokazy filmowe oraz towarzyszące im dyskusje na tematy związane z prawami człowieka, prawami kobiet, prawami społeczności LGBTQ+ czy ekologii. I choć od początku marzyliśmy, by był to stały cykl repertuarowy, to ówczesne fundusze pozwalały nam realizować jedynie punktowe wydarzenia. Sam pomysł na inicjatywę był połączony stricte z misją naszego działu, w którym prezentujemy narzędziowe i uspołecznione rozumienie kultury. Naszym celem nie jest tworzenie klasycznych widowisk, spotkań autorskich czy festiwali, a wykorzystywanie kultury na rzecz włączania społecznego, popularyzowania wartości demokratycznych



docierania do tych, którzy do tej pory z różnych względów nie byli zamkową publiką. Bardzo dosłownie rozumiemy publiczną misję instytucji – dążymy do tego, by jej program nie był dostępny jedynie dla intelektualnych elit, ale także dla tych, którzy być może nie czytają, mają podstawowe wykształcenie lub nie przychodzą do nas ze względu na bariery ekonomiczne, motoryczne czy sensoryczne.

Jeżeli chodzi o pierwszeństwo, to rzeczywiście według mojej wiedzy jesteśmy pierwszą publiczną instytucją realizującą stałe dostępne pokazy filmowe. Jednocześnie szlaki w tym obszarze przecierały NGO'sy, takie jak Kultura bez barier, Fundacja Katarynka, Fundacja Mili Ludzie czy Stowarzyszenie de Facto – z częścią z nich współpracujemy, a ich wiedza szczególnie na początku była dla nas ogromnym wsparciem.

Projekt realizowany jest w bardzo silnym partnerstwie – we współpracy z Cinema Elvire Popesco w Rumunii, ASFK – Asociacia Slovenských Filmových Klubov w Słowacji, z Kulturni Dom Cerknica w Słowenii oraz z TISZApART MOZI na Węgrzech. Czy współpracowali Państwo razem wcześniej?

Współpraca została nawiązana na czas projektu – do tej pory nie mieliśmy okazji wspólnie działać, jednak sam dobór partnerów nie był przypadkowy. Był m.in. efektem networkingu osób pracujących w kinach w ramach sieci Europa Cinemas, której zamkowe Kino Pałacowe jest członkiem. Podczas jednej z międzynarodowych konferencji zaprezentowaliśmy projekt i wzbudził on spore zainteresowanie. Dzięki temu łatwiej było nam szukać osób, które chcą rozwijać ofertę swoich kin o dostępne pokazy.

Projekt rozpocznie się na początku przyszłego roku i będzie trwał do 2026 roku. Oprócz dobrze znanej działalności CK Zamek przewidziane są również warsztaty na temat rozwoju widowni, projektowania dostępnych wydarzeń filmowych i wykorzystania kultury filmowej do celów edukacyjnych.

Ponieważ projekt dostał dofinansowanie w ramach schematu „Audience development and film education” pierwszym etapem będzie proces badawczy, którym pokieruje dr Bartek Lis z naszego zespołu – socjolog i ekspert z zakresu rozwoju publiczności. Analogicznie u każdego z partnerów zostaną przeprowadzane badania jakościowe wśród osób z różnego rodzaju niepełnosprawnościami, tak by przed startem repertuaru

zarysować mapę potrzeb poszczególnych grup. Wiemy z doświadczenia, że to super istotny element, który w naszym przypadku przełożył się na pełną frekwencję podczas pokazów. Ze względu na to, że badania są realizowane w mniej formalnej atmosferze, to stają się one zaczątkiem budowania relacji z przyszłą publicznością, która dziś jest z nami w kontakcie, chętnie dzieli się wskazówkami na temat filmów i po prostu czuje się u nas mile widziana. Oprócz tego istotnym elementem będą podnoszące wiedzę i kompetencje szkolenia z zakresu dostępności z samorzecznici(cz)kami, skupione wokół zagadnień poruszania się, czucia, słyszenia i widzenia.

Natomiast programowo, oprócz stałego repertuaru we wtorki i czwartki, planujemy także zorganizować dwie edycje kilkudniowego festiwalu filmowego. Będzie to takie cykliczne, powtarzane co roku w listopadzie święto dostępnego kina w naszym mieście. Oprócz pokazów filmowych planujemy zaprosić twórców i twórczynie, by mogli spotkać się z publicznością, zaangażować partnerów do opracowania sekcji poświęconych ich narodowym aktualnym produkcjom oraz stworzyć program społeczny, złożony z szeregu debat na temat istotnych dla nas wartości: praw człowieka, w szczególności kobiet i społeczności LGBTQ+, praw zwierząt i ekologii oraz życia w demokracji.

Innym istotnym działaniem będzie realizowane w okresie letnim „Objazdowe kino bez barier” – wyruszymy do kin, bibliotek i domów kultury w różnych miejscowościach Wielkopolski z dostępnymi pokazami filmowymi.

Czy będzie to Państwa pierwszy projekt międzynarodowy?

Jako dział właśnie realizujemy projekt w ramach programu Erasmus+ „Mobilności edukacyjne”, gdzie wspólnie z innymi pracownikami/cami jeździmy do innych instytucji UE uczyć się dobrych praktyk z zakresu włączania, dostępności i inkluzji społecznej. Z kolei inny zamkowy dział realizuje performatywny projekt „Obecność” we współpracy z CODA Oslo International Dance Festival oraz Teatrem 21, dzięki grantowi z Funduszy Norweskich i EOG. Wcześniej realizowaliśmy jeszcze dwa inne projekty z Erasmusa+: jeden, na mobilności, dotyczyły szkoleń z zakresu zrównoważonego rozwoju, drugi natomiast nastawiony był na wypracowanie metodologii dla osób dorosłych potrzebujących socjoterapeutycznego wsparcia, łączącej narzędzia z zakresu animacji kulturowej, psychologii i socjoterapii.



Otrzymali Państwo również dofinansowanie w ramach inicjatywy Europa Cinemas – Collaborate to Innovate. Projekt ten będzie realizowany we współpracy z Kinem Nowe Horyzonty i Kinem Echo Jarocin im. Piotra Łazarkiewicza od października do połowy maja 2024 roku. Głównym założeniem programu Collaborate to Innovate jest uczenie się od siebie nawzajem, czy mogą Państwo podzielić się praktykami, działaniami, które wyjdą poza mury CK Zamek?

W „Kinie bez barier – edycji polskiej” (oficjalna nazwa projektu) wyszliśmy z założenia, że warto podzielić się wiedzą, którą zdobyliśmy i cały czas zdobywamy dzięki realizacji tej inicjatywy w Zamku. Skoro funkcjonujemy w instytucji publicznej, chcemy maksymalnie upowszechniać rezultaty projektu dalej. Dlatego na przykład opracowane na nasze zlecenie audiodeskrypcje do filmów europejskich przekazujemy dystrybutorom, tak by inne kina również mogły z nich korzystać. Jednocześnie chcielibyśmy zdobyte doświadczenie przekazywać innym kinom. Stąd właśnie pomysł na przygotowanie aplikacji do Collaborate to Innovate, którą zajęła się Joanna Stankiewicz z naszego zespołu. Dzięki dofinansowaniu realizujemy dostępne pokazy filmowe także we Wrocławiu i Jarocinie oraz badania publiczności analogiczne do tych, które przeprowadziliśmy u nas przed startem „Kina bez barier”.

Istotnym elementem projektu jest także sieciowanie sektora i podnoszenie jego kompetencji, dlatego jednym z jego elementów będzie „Forum bez barier” poświęcone dostępności sektora audiowizualnego. Nad programem pracujemy w szerszym zespole od września, a efektem tej pracy będzie trzydniowe spotkanie 27–29 listopada 2024 roku w Zamku złożone z wykładów, warsztatów i paneli dyskusyjnych. Chcemy zmapować dostępnościowe dobre praktyki, ale także bariery, z którymi mierzy się sektor.

Audience Development and Film Education to schemat, który cieszy się dużym zainteresowaniem wśród wnioskodawców. Jakie Państwa zdaniem są czynniki, które przyczyniły się do sukcesu Państwa aplikacji? Przede wszystkim wytrwałość. Przygotowywaliśmy aplikację dwukrotnie i dopiero za drugim razem udało nam się pozyskać środki. Myślę, że decyzja o dofinansowaniu była efektem głębokiego przemyślenia projektu – dzięki temu, że działaliśmy w tym temacie od 2018 roku, nie rzuciliśmy się

na obszar nowy i nieznany, tylko taki, którym zajmujemy się konsekwentnie od lat i w którym owszem zdarzyło się nam popełnić trochę błędów, ale najważniejsze, że wyciągnęliśmy z nich wnioski.

Na czym należy się skupić najbardziej podczas planowania aplikacji do programu Kreatywna Europa? Czy mają Państwo jakieś rady, przemyślenia dla pozostałych aplikujących?

Nie ma co ukrywać, że przygotowanie aplikacji do Kreatywnej Europy jest skomplikowane i czasochłonne. To nie jest sytuacja, w której zabieramy się za jej przygotowanie na 2 tygodnie przed deadline. Trzeba sobie dać czas, by projekt dobrze przemyśleć, ułożyć sensowny harmonogram i budżet oraz dopasować działania tak, by tworzyły logiczną całość i odpowiadały na potrzeby grup odbiorczych, z którymi chcemy działać. Równie istotne jest znalezienie sensownych partnerów. Ważne jednak, by włączyć ich na etapie powstawania aplikacji – nie tylko narzucić im schemat działania, ale dać przestrzeń do tego, by wsłuchać się również w ich pomysły. Wychodzimy z założenia, że najciekawsze rzeczy dzieją się, gdy spotykają się osoby z różnych baniek – tak jak u nas Kino bez barier było efektem spotkania osób zajmujących się animacją kultury, projektami społecznymi, dostępnością oraz badaniami społecznymi z kinierami i kiniarkami. Dopiero w takiej konfiguracji, gdzie horyzonty się poszerzają, rodzi się szansa na powstawanie społecznych innowacji.



JAKUB WALCZYK

Kulturoznawca, animator, edukator związany z Centrum Kultury Zamek w Poznaniu, gdzie zajmuje się projektami szkoleniowymi oraz społecznymi z zakresu edukacji obywatelskiej, inkluzji społecznej, różnorodności i dostępności audiowizualnej (m.in. pomysłodawca i jeden z liderów „Kina bez barier”). W Instytucie Kulturoznawstwa UAM kończy doktorat o uspołecznianiu instytucji sztuki. Angażuje się również w badania społeczne. Absolwent Łódzkiej Szkoły Filmowej (produkcja filmowa).

23. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL FILMOWY

**WATCH
DOCS**

1-10 GRUDNIA

**KINA: MURANÓW, KINOTEKA
ONLINE: MOJEEKINO.PL**

23. Międzynarodowy Festiwal Filmowy WATCH DOCS. Prawa człowieka w filmie

„Mur” Kasi Smutniak otworzył 23. Międzynarodowy Festiwal Filmowy WATCH DOCS. Prawa człowieka w filmie. W programie tegorocznej edycji imprezy znalazło się ponad 50 wyjątkowych dokumentów łączących sztukę filmową ze społeczną wrażliwością, wśród nich dzieła uznanych mistrzów i filmowe eksperymenty wyznaczające nowe trendy w dokumencie. Filmy pokazywane i nagradzane na największych światowych imprezach filmowych i takie, o których dopiero będzie głośno.

„Mur” to pierwszy pełnometrażowy dokument, który z takiej perspektywy pokazuje działania aktywistów na polsko-białoruskiej granicy. Film został zrealizowany w dużej mierze ukrytą kamerą i łączy dynamiczne ujęcia z lasu oraz osobiste refleksje, oddając gorączkową atmosferę eskapad ratowniczych w poszukiwaniu zagubionych w puszczy migrantów.

Debiutancki dokument mieszkającej we Włoszech aktorki Kasi Smutniak to film, obok którego nie da się przejść obojętnie. Protagonistów „Muru” – podobnie jak samą reżyserkę – do działania popycha głęboka niezgoda na ludzkie cierpienie. Nie zważając na konsekwencje, próbują je przynajmniej zminimalizować. „Mur” to także osobista refleksja nad różnego rodzaju barierami i podziałami, z wyraźnie zarysowaną historią w tle. A jednocześnie opowieść o rodzinnych związkach i poszukiwaniu korzeni.

Światowa premiera „Muru” odbyła się w połowie września na prestiżowym festiwalu TIFF w Toronto. Widzowie WATCH DOCS jako pierwsi w Polsce będą mieli okazję obejrzeć film i porozmawiać z reżyserką.

W konkursie głównym WATCH DOCS znalazło się dziesięć obrazów, wśród nich m.in.: „Plan C. Nie będziesz szła sama” – premierowo pokazany na tegorocznym Sundance dokument

autorstwa Tracy Droz Tragos o samopomocy kobiet walczących o dostęp do aborcji w USA; opowieść o jamajskiej gwiazdce popu zmagającej się z falą hejtu („Dalton Harris. Cena sławy”) – nowy film Kim Longinotto, ikony europejskiego dokumentu zaangażowanego, nagrodzonej na WATCH DOCS w 2003 roku. O statuetkę rywalizował również „Na krawędzi” Nicolasa Peduzziego, który podgląda przy pracy jedyne psychiatrę obsługującego gigantyczny paryski szpital. Film prezentowany był w sekcji ACID tegorocznego festiwalu w Cannes. Niewątpliwie najmocniejszym konkursowym filmem w tegorocznym programie jest „20 dni w Mariupolu” – wstrząsający zapis zagłady miasta, z narażeniem życia zrealizowany przez jedyne korespondenta, który do końca pozostał w oblężonym mieście. Film został doceniony przez jury i widzów tegorocznych festiwali w Sundance, Kijowie i Sheffield, a jego twórcy otrzymali również najważniejsze reporterskie wyróżnienie roku – Nagrodę Pulitzera.

W Zielonym konkursie dla filmów łączących ekologię z wrażliwością społeczną widzowie mieli okazję zobaczyć m.in. urzekającą wizualnie „Republikę świerszczy” – odkrycie tegorocznego festiwalu Visions du Réel w Nyonie, „Samotne dęby” – wstrząsający dokument o granicach poświęcenia w obronie środowiska oraz imponujący podwodnymi zdjęciami obraz poświęcony próbie nawiązania kontaktu z największymi ssakami świata, czyli „O czym śnią wieloryby”.



22. Międzynarodowy Festiwal Filmowy Watch Docs,
 fot. Jarosław Barański, mat. Helsińska Fundacja Praw Człowieka

Swój najnowszy film „Świat to rodzina” na 23. WATCH DOCS zaprezentował Anand Patwardhan – twórca od lat związany z festiwalem i jego laureat z 2006 roku. Patwardhan od kilkudziesięciu lat wypowiada się w swoich zaangażowanych, pełnych pasji dokumentach przeciwko wszelkiego rodzaju dyskryminacji. Jego poprzedni film „Rozum” został nagrodzony w 2018 roku główną nagrodą jury na festiwalu IDFA w Amsterdamie, a „Świat to rodzina” swoją premierę miał na ostatnim festiwalu w Toronto.

Z kolei po światowej premierze na festiwalu DOK Leipzig do Warszawy trafił nowy obraz Nikolausa Geyrhaltera, którego po mistrzowsku skomponowane filmy nagradzano w ubiegłych latach na Berlinale, w Locarno i Amsterdamie. „W zawieszeniu” to monumentalny, wielowymiarowy i nieoczywisty obraz świata, który nagle stanął w miejscu za sprawą pandemii. Nikolaus Geyrhalter odebrał również podczas festiwalu WATCH DOCS Nagrodę Specjalną im. Marka Nowickiego za wybitne osiągnięcia w ukazywaniu praw człowieka w filmie. Z tej okazji przypomniane zostało kilka jego starszych filmów, m.in. „Prypeć” i „Nasz chleb powszedni”.

Gratką dla kinomaniaków jest nowa stała sekcja programu poświęcona arcydziełom społecznie zaangażowanego dokumentu europejskiego. Przypomnimy w niej przełomowe dzieła twórców, którzy wpłynęli na dzisiejsze rozumienie kina dokumentalnego. Wśród twórców, których obrazy można było zobaczyć w grudniu w Warszawie, znaleźli się między innymi Werner Herzog, Claude Lanzmann i Agnès Varda.

Ale WATCH DOCS to nie tylko filmy. To także bogaty program imprez towarzyszących: spotkań z reżyserami, dyskusji, w których udział wzięli filmowcy, dziennikarze i eksperci, warsztatów i wydarzeń branżowych skierowanych do polskich i zagranicznych twórców – w tym m.in. pitching dla polskich, społecznie zaangażowanych projektów filmów dokumentalnych.

Festiwalowe filmy można było oglądać w dniach 1–10 grudnia w kinach Muranów i Kinoteka oraz online na terenie całej Polski – część programu jest bowiem także dostępna na platformie MOJEEKINO.pl. Po zakończeniu głównej odsłony festiwalu zapraszamy również na platformę

vod.pl, gdzie w dniach 11–31 grudnia bezpłatnie udostępniamy najlepsze filmy z poprzednich edycji WATCH DOCS.

W przyszłym roku WATCH DOCS za sprawą Festiwalu Objazdowego zawita do ponad 30 polskich miast. Szczegółowe informacje o programie, biletach, cenach i festiwalowych wydarzeniach można znaleźć na watchdocs.pl.

Organizatorem festiwalu jest Helsińska Fundacja Praw Człowieka (hfhr.pl) – jedna z najbardziej doświadczonych europejskich organizacji pozarządowych, zajmujących się prawami człowieka. Fundacja prowadzi programy edukacyjne, interwencyjne, monitoringowe, badawcze, rzecznicze i sieciujące. Działa w Polsce, na poziomie Unii Europejskiej, a także w państwach Europy Wschodniej, Azji Centralnej i regionu Kaukazu. Powstanie fundacji w 1989 roku poprzedziła siedmioletnia działalność Komitetu Helsińskiego w Polsce, który pracował w podziemiu od 1982 roku.

Organizator: Helsińska Fundacja Praw Człowieka

Współfinansowanie: Miasto Stołeczne Warszawa, Kreatywna Europa komponent MEDIA, Ambasada Królestwa Nederlandów, Polski Instytut Sztuki Filmowej, USAID, Dexis, Open Society Foundations

Patroni medialni: TVN Warner Bros. Discovery, VOD.pl, Wyborcza.pl, Wysokie Obcasy.pl, gazeta.pl, Ukryta.pl, arte.tv, Polityka, Zwierciadło, Sens, Pismo, Krytyka Polityczna, OKO.Press, KINO, Filmweb, NN6T, ngo.pl, Raport o stanie świata, TOK FM

Partnerzy: Instytut Francuski, British Council, Austriackie Forum Kultury, Rumuński Instytut Kultury, Ambasada Szwecji, Fundusz Obywatelski im. Henryka Wujca, Ogólnopolska Federacja Organizacji Pozarządowych, Inicjatywa Nasz Rzecznik, Sieć Obywatelska Watchdog Polska, Amnesty International, Społeczne Towarzystwo Oświatowe, American Film Festival, Krakowski Festiwal Filmowy, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Studio Teatr Galeria, Centrum Kultury Filmowej, Kino Muranów, Kinoteka, Mojeekino.pl, Stowarzyszenie Kin Studyjnych Kulturalna, ChaiKola, GMC Group, Hotel Metropol, B2B Doc

Dlaczego zdecydowała się Pani uczestniczyć w warsztatach EAVE Producers Workshop?

O szkoleniu EAVE w pewnym momencie dowiadują się wszyscy producenci – to takie legendarne szkolenie. Dostałam się za drugim podejściem. Zrobiłam to po to, by ugruntować wiedzę, dowiedzieć się więcej na temat koprodukcji międzynarodowych i przede wszystkim poznać ludzi!

Czego oczekiwała Pani od szkolenia? Czy program spełnił Pani oczekiwania?

Tak, szkolenie spełniło moje oczekiwania. Największa siła tkwiła w pracy grupowej, gdzie wraz z group liderem i innymi producentami dzielił się swoim doświadczeniem, sukcesami i oczywiście wyzwaniem, z którymi się mierzymy. To była skarbnica wiedzy. Dało mi też duże poczucie wsparcia i świadomość, że nie jestem ze wszystkim sama, że zawsze będę mogła się do kogoś zwrócić o pomoc czy poradę. Mieliśmy też bardzo bogaty program wykładów dotyczących m.in. developmentu projektów, koprodukcji czy dystrybucji filmów. Rozmawialiśmy o zielonej produkcji, o przyszłości rynku audiowizualnego, a także o tym, jak radzić sobie ze stresem czy wypaleniem zawodowym. Rano można było poćwiczyć jogę. Szkolenie było bardzo intensywne.

Jak wyglądała struktura warsztatów i grupa kursowa – ile osób brało w nich udział, z jakich krajów pochodzili uczestnicy, jakie obszary sektora reprezentowali, kim byli wykładowcy?

W warsztatach brało udział kilkudziesięciu producentów z całego świata. Byliśmy podzieleni na cztery grupy. Moim group liderem był Jani Thitges, bardzo doświadczony producent z Luksemburga – złoty człowiek. Część z nas, ja również, przyjechalibyśmy na szkolenie ze scenarzystą/reżyserem, z którym obecnie pracujemy nad rozwojem projektu. Podczas szkolenia mieliśmy szansę rozwinąć scenariusz, skonsultować go w grupie roboczej, a także z dedykowanym konsultantem scenariuszowym. Przyjechałam na szkolenie z reżyserem Tomaszem Jurkiewiczem i pracowaliśmy nad projektem fabularnym „Portret Fortuny”. W mojej grupie byli producenci z Holandii, Danii, Szwajcarii, Francji, Austrii, USA, Kanady, Ghany, Nigerii, Chorwacji, Słowenii, Gruzji i Szkocji. Mieliśmy także reprezentantkę funduszu regionalnego w Szwecji. Większość uczestników to właśnie producenci, jednak zdarzają się pracownicy instytutów filmowych czy właśnie funduszy regionalnych z różnych krajów. Część producentów prowadziła własne firmy, część reprezentowała większe firmy produkcyjne, dla których pracowała w roli producenta.

Czy udało się Pani nawiązać nowe kontakty podczas warsztatów?

Tak, poznałam dobrze wszystkich członków swojej grupy i wiele osób z pozostałych grup. Na pewno poszerzyłam siatkę kontaktów i mam do kogo się zwrócić, jeśli chciałabym koprodukować. Podczas ostatniej sesji mieliśmy także dużo spotkań 1:1 z zaproszonymi przez organizatorów przedstawicielami branży, tzn. agentami sprzedaży, przedstawicielami marketów koprodukcyjnych czy nadawcami.

Co najbardziej podobało się Pani w warsztatach?

Najważniejsza była dla mnie praca w grupie i wymiana doświadczeń między producentami. To niesamowite, jak różne pracujemy i jak różne są uwarunkowania w naszych krajach. Część z nas ma bardzo sprawnie działające systemy wspierające produkcję filmową (instytuty filmowe, fundusze regionalne, *tax rebates*, Eurimages etc.), część z nas w ogóle nie ma takich możliwości, a radzi sobie inaczej. Miałam u siebie producentów z Ghany, Nigerii czy USA. Oni tworzą zupełnie inne modele biznesowe dla swoich firm i produkcji filmowych. Miałam też bardzo doświadczonego producenta z Gruzji, który po rozpoczęciu wojny w Ukrainie stracił większość możliwości finansowania swoich produkcji, ponieważ wojna wpłynęła negatywnie na kinematografię w całym regionie – Instytut Filmowy w Gruzji zawiesił działalność, a mój znajomy producent całkowicie zaprzestał współpracy z Rosją.

Komu poleciłaby Pani ten program?

Wszystkim producentom, którzy chcą rozwijać się w tym zawodzie i poszerzać swoje relacje międzynarodowe.

Jaką ocenę dałaby Pani warsztatom w skali od 1 do 10?

10.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



**Współfinansowane przez
Unię Europejską**

Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41

00-540 Warszawa

tel. + 48 22 44 76 180

www.kreatywna-europa.eu

info@kreatywna-europa.eu