

Creative  
Europe  
Desk Polska

# Magazyn

Creative Europe Desk Polska



nr 3/2025

# 04

## VARIA

- 04 Info Day programu Kreatywna Europa i nabory w 2026 roku
- 07 Grant na mobilność dla artystów i specjalistów z sektora kultury Culture Moves Europe
- 08 Artyści nominowani do Music Moves Europe Awards 2026
- 09 Rusza głosowanie w konkursie na Europejską Nagrodę Publiczności LUX
- 10 MEDIA Outlook 2025

# II

## INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

- 11 Porozmawiajmy o... sztucznej inteligencji w projektach kulturalnych – podsumowanie panelu dyskusyjnego
- 14 Wsparcie obiegu literatury europejskiej i Kreatywna Europa na Targach Książki we Frankfurcie
- 15 Jesienne współorganizacje komponentu MEDIA
- 19 Kolejne spotkania dla sektora audiowizualnego z cyklu ZOOM IN

# 2I

## DOFINANSOWANE PROJEKTY

- 21 Wywiad z Zuzanną Krzysztofik – uczestniczką programu Culture Moves Europe
- 22 CASTCERAMICS – innowacje w ceramice łączące tradycję, technologię i kulturę
- 24 Rozmowa z Martą Golbą-Naumann oraz Kasią Świątoniowską z HER Docs o projekcie Another Story
- 27 Rozmowa z Tadeuszem Strączkiem – dyrektorem festiwalu filmowego WATCH DOCS
- 29 Porozmawiajmy o szkoleniach z Agnieszką Wasiak

Szanowni Czytelnicy, Szanowne Czytelniczki,

oddajemy w Wasze ręce kolejny numer magazynu Creative Europe Desk Polska – wydanie podsumowujące intensywną jesień i przygotowujące sektor kultury, kreatywny i audiowizualny na nadchodzący rok 2026. To moment, w którym prezentujemy najważniejsze informacje dotyczące nowych naborów. Piszemy też o wsparciu dla twórców oraz inicjatywach, łączących europejskie organizacje we wspólnych działaniach.

W tym numerze relacjonujemy Info Day programu Kreatywna Europa i szczegółowo przedstawiamy plan naborów na 2026 rok w komponentach Kultura, MEDIA oraz międzysektorowym. Przyglądamy się również zagadnieniom mobilności, rosnącego znaczenia europejskiej literatury i przemianom rynku audiowizualnego.

Piszemy o wykorzystaniu sztucznej inteligencji w kulturze. W podsumowaniu debaty „Porozmawiajmy o... sztucznej inteligencji w projektach kulturalnych” prezentujemy perspektywy ekspertek i ekspertów, którzy pokazują, jak łączyć innowacje z odpowiedzialnością i uważnością społeczną.

Jesień obfitowała we współorganizowane przez nas wydarzenia branżowe. Wspieraliśmy organizację debaty w trakcie Gdynia Industry (50. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych), a także panel podczas Forum Heart of Europe w Warszawie. Współtworzyliśmy Filmteractive w Łodzi – wydarzenie poświęcone współpracy twórców i biznesu oraz rozwojowi technologii w sektorach kreatywnych. Wspieraliśmy Embodied Realms w Poznaniu, festiwal skupiony na performansie i technologiach XR.

W tym numerze oddajemy także głos beneficjentom programu. Rozmawiamy z Fundacją MOZI, która realizuje Projekt współpracy europejskiej oraz z Zuzanną Krzysztofik o jej udziale w Culture Moves Europe. Dowiadujemy się więcej o projekcie Another Story realizowanym przez fundację HER Docs reprezentowaną przez Martę Golbę-Naumann i Kasię Świątoniowską, pytamy Tadeusza Strączka, dyrektora festiwalu WATCH DOCS, o najnowszą edycję wydarzenia.

Mamy nadzieję, że ten numer stanie się dla Państwa źródłem inspiracji, wiedzy i pomysłów na nowe działania. Zachęcamy do śledzenia aktualności na naszej stronie i w mediach społecznościowych oraz dołączenia do grona wnioskodawców w 2026 roku.

Życzymy inspirującej lektury!  
*Zespół Creative Europe Desk Polska*



# info day

programu  
Kreatywna Europa

5 listopada 2025  
Warszawa | online

foto. Tomasz Kaczor

## Info Day programu Kreatywna Europa i nabory w 2026 roku

5 listopada w Centralnym Domu Technologii w Warszawie oraz online odbył się Info Day programu Kreatywna Europa. Zaprezentowano działalność Creative Europe Desk Polska oraz główne założenia programu, zarówno w komponentach Kultura oraz MEDIA, jak i w komponentcie międzysektorowym.

Organizowane co roku ogólnopolskie wydarzenie ma na celu przedstawienie możliwości wsparcia finansowego polskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego. Jednymi z priorytetów programu Kreatywna Europa są promocja europejskiej kultury i sztuki oraz zwiększanie mobilności artystów i dzieł europejskich. Ważne jest także budowanie współpracy kulturalnej na poziomie ponadnarodowym, rozwijanie europejskiej publiczności i dostosowywanie sektorów kultury i kreatywnych do technologii cyfrowych i wdrażania innowacji.

### Komponent Kultura

Największą popularnością – tak jak w poprzednich latach – cieszył 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, tegoroczny nabór został zamknięty w maju, a kolejny zostanie uruchomiony na początku 2026 roku. Ten obszar zachęca podmioty z sektora kultury do nawiązania trwałego partnerstwa międzynarodowego i podjęcia wspólnych działań projektowych.

W bieżącym naborze skierowanym do wydawnictw – **Wsparcie obiegu literatury europejskiej** – nie wprowadzono zmian względem wcześniejszych naborów. Warto zaznaczyć, że polskie wydawnictwa znajdują się w czołówce beneficjentów. Każdego roku realizowane są kolejne ciekawe projekty tłumaczeniowe rozszerzone o liczne działania projektowe skierowane do szerokiej publiczności.

W połowie października został uruchomiony kolejny nabór do programu 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, by zdobyć nowe doświadczenia, doskonalić warsztat i dotrzeć do nowego grona odbiorców. Bieżący nabór trwa do 30 kwietnia 2026 roku.

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 tego obszaru, jak między innymi Europa Nostra Award czy Nagroda Literacka Unii Europejskiej.

### Komponent MEDIA

Z kolei głównym celem komponentu MEDIA jest 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 dla profesjonalistów branży audiowizualnej, a także kin oferujących europejski repertuar. W 2026 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 dofinanso-



wanie różnego rodzaju projektów filmowych: fabuły, animacji, dokumentów kreatywnych przeznaczonych do dystrybucji kinowej oraz emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych. W tym roku powraca dawna zasada związana z aplikowaniem w ramach schematów **European Co-development**, **European Slate Development** lub **Mini-Slate Development** oraz **Video Games and Immersive Content Development**. Aplikujący będą mogli złożyć **jeden wniosek jako koordynator** na wsparcie developmentu. Znany już deweloperom oraz producentom gier wideo schemat dofinansowania **Video Games and Immersive Content Development** 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 będą wspierane innowacyjne działania biznesowe służące wzmocnieniu europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów, budowaniu sieci kontaktów oraz rozwijaniu 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). Powraca również schemat **Skills and Talent Development**. Wnioskodawcy ponownie będą mogli ubiegać się o wsparcie organizacji szkoleń i działań mentorskich w celu profesjonalizacji osób zawodowo działających w europejskim sektorze audiowizualnym. Dzięki obszarom grantowym **European Film Distribution** i **European Film Sales** nadal rośnie ranga niezależnych dystrybutorów, rozwija się współpraca z agentami sprzedaży i producentami, a nowe europejskie filmy zyskują szerszą dystrybucję oraz stają się bardziej rozpoznawalne międzynarodowo. Twórcy innowacyjnych narzędzi i modeli biznesowych tworzonych 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 konkurencyjności europejskiego sektora audiowizualnego.

W klastrze Audience w naborach w 2026 roku również pojawi się możliwość otrzymania dofinansowania na działania sku-

pione w ramach sieci, wspierane w schemacie **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 zostanie otwarty dla aplikujących w 2026 roku, nadal będą wspierane międzynarodowe działania oparte na partnerskiej współpracy organizacji i instytucji sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego. Zadanie to będzie realizowane w ramach dobrze znanego obszaru **Creative Innovation Lab**. W 2026 roku wsparcie będzie dotyczyło inicjatyw służących rozwojowi innowacyjnych narzędzi, modeli i rozwiązań cyfrowych, mających zastosowanie **w sektorze audiowizualnym oraz w co najmniej jednym z dwóch sektorów: muzyki, książek lub muzeów**. Drugim obszarem działań jest wsparcie sektora mediów informacyjnych poprzez zachęcanie wydawców i dziennikarzy do podejmowania współpracy, 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, a nabory projektów prowadzone na portalu Funding & Tender Opportunities.

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

Zachęcamy do śledzenia strony oraz kanałów Creative Europe Desk Polska w mediach społecznościowych, a także do subskrypcji newslettera, w którym można znaleźć aktualności, informacje dotyczące działań biura i aktualnie otwartych naborów.

# HARMONOGRAM NABORÓW 2026



Nazwa wezwania

Data końca naboru

## KOMPONENT KULTURA

|                                               |                                 |
|-----------------------------------------------|---------------------------------|
| Wsparcie obiegu literatury europejskiej       | 29.01.2026                      |
| Culture Moves Europe – Rezydencje goszczące   | 15.03.2026                      |
| Culture Moves Europe – Mobilność indywidualna | 30.04.2026 (terminy miesięczne) |
| Projekty współpracy europejskiej              | maj 2026                        |

## KOMPONENT MEDIA

### KLASTER CONTENT

|                                               |                       |
|-----------------------------------------------|-----------------------|
| European slate development                    | 03.12.2025            |
| TV and online content                         | 03.12.2025 (I nabór)  |
| Video Games and Immersive content development | 11.02.2026            |
| European co-development                       | 25.02.2026            |
| TV and online content                         | 07.05.2026 (II nabór) |
| European mini-slate development               | 17.09.2026            |

### KLASTER BUSINESS

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| Innovative tools and business model | 15.01.2026 |
| Markets & Networking                | 20.01.2026 |
| Skills & Talents Development        | 16.04.2026 |
| European Film Distribution          | 23.04.2026 |
| European Film Sales                 | 18.06.2026 |

### KLASTER AUDIENCE

|                                     |                       |
|-------------------------------------|-----------------------|
| Films on the Move                   | 19.03.2026 (I nabór)  |
| European VOD networks and operators | 08.04.2026            |
| Networks of European Festivals      | 14.04.2026            |
| Networks of European Cinemas        | 09.07.2026            |
| Films on the Move                   | 16.07.2026 (II nabór) |

## KOMPONENT MIĘDZYSEKTOROWY

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| Journalism partnership – Collaborations | 04.02.2026 |
| Journalism partnership – Pluralism      | 04.02.2026 |
| Media Literacy                          | 11.03.2026 |
| Innovation Lab                          | 26.04.2026 |





# Grant na mobilność dla artystów i specjalistów z sektora kultury

## Culture Moves Europe

Wraz z początkiem października został ponownie otwarty nabór w ramach programu Culture Moves Europe (CME). CME to stały program mobilności realizowany w ramach programu Kreatywna Europa i nadzorowany przez Goethe-Institut. 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. Bieżący nabór dotyczy mobilności indywidualnej.

**Program Culture Moves Europe w odświeżeniu mobilności indywidualnych** jest skierowany do artystów i specjalistów z sektora kultury. W ramach programu można pokryć koszty podróży (transportu, zakwaterowania i tym podobne) w celu realizacji projektu mobilności z partnerem międzynarodowym. Partnerem w projekcie może być inna osoba fizyczna, organizacja, instytucja lub przestrzeń artystyczna, która ma znaczący wpływ na realizację projektu.

Program mobilności pozwala na internacjonalizację 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 lub współpracę z ekspertem;
- **wzmocnienie 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 dwóch do pięciu – będących osobami fizycznymi. Czas trwania mobilności obejmuje podróż i realizację projektu – dla jednej osoby powinien on wynosić od siedmiu do sześćdziesięciu dni, a w przypadku grup od siedmiu do dwudziestu jeden dni.

**Aktualny nabór wniosków trwa do 30 kwietnia 2026 roku do godziny 23.59.** Nabór na mobilność indywidualną ma charakter ciągły, co oznacza, że wnioski są oceniane co miesiąc. Data graniczna to ostatni dzień danego miesiąca. Najlepsze aplikacje zostaną wybrane do finansowania, z jednoczesnym uwzględnieniem całkowitego dostępnego budżetu.

Osoby zainteresowane programem zachęcamy do udziału w spotkaniach informacyjnych organizowanych przez Creative Europe Desk Polska. Aktualne informacje o spotkaniach są dostępne na naszej stronie.

Więcej informacji o programie Culture Moves Europe: [culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-culture-strand/culture-moves-europe](https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-culture-strand/culture-moves-europe)



## Artyści nominowani do Music Moves Europe Awards 2026

Music Moves Europe Awards to nagrody przyznawane wschodzącym europejskim artystom tworzącym muzykę popularną i współczesną. Wyróżnienie ma wspierać ich karierę i rozpoznawalność oraz pomóc w dotarciu do międzynarodowej publiczności. Wśród dotychczasowych laureatów i laureatek są między innymi: Adele, Mariza, Katie Melua, Lykke Li, Agnes Obel, Mumford & Sons, Emeli Sandé, Kodaline, Alvaro Sorel oraz Dua Lipa.

### Do Music Moves Europe Awards 2026 nominowani zostali:

- Sofie Royer, Austria
- Camille Yembe, Belgia
- Lunikk, Bułgaria
- Della, Cypr
- Fine, Dania
- Ditter, Francja
- Melina, Grecja
- Lia Kali, Hiszpania
- Sarah Julia, Holandia
- Florence Road, Irlandia
- Might Delete Later, Łotwa
- Ray Lozano, Niemcy
- Anna Lille, Norwegia
- Carpetman, Ukraina
- Glazyhaze, Włochy

Spośród wszystkich nominowanych międzynarodowe jury wybierze pięcioro najlepszych twórców i wykonawców, a jedno z nich zostanie uhonorowane nagrodą Grand Jury.

**Zwycięzców poznamy podczas uroczystości wręczenia Music Moves Europe Awards, która odbędzie się 16 stycznia 2026 roku w ramach festiwalu Eurosonic Noorderslag w Groningen (ESNS) w Holandii.** Każdy laureat otrzyma nagrodę w wysokości 10 000 euro, a laureat nagrody Grand Jury dostanie dodatkowo zielony kupon turystyczny o wartości 5 000 euro. Fani muzyki z całej Europy mogą głosować online na swojego ulubionego artystę. Osoba, która zdobędzie najwięcej głosów, otrzyma nagrodę publiczności i 5 000 euro. Wszyscy nominowani zostaną zaproszeni do występu na festiwalu ESNS, a także do przyłączenia się do programu edukacyjnego przedstawiającego najlepsze praktyki w branży muzycznej.

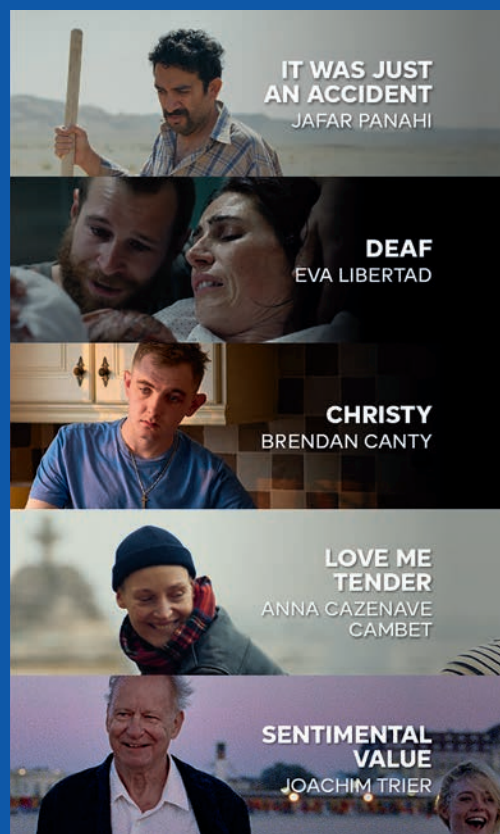
Nagroda jest organizowana ze wsparciem programu Kreatywna Europa komponent Kultura.





# LUX

## THE EUROPEAN AUDIENCE FILM AWARD NOMINEES 2026



## Rusza głosowanie w konkursie na Europejską Nagrodę Publiczności LUX

Poznaliśmy pięć filmów nominowanych do Europejskiej Nagrody Publiczności LUX – wyróżnienia przyznawanego wspólnie przez Parlament Europejski i Europejską Akademię Filmową. Celem nagrody jest zwrócenie uwagi na europejskie kino, które porusza ważne społeczne i kulturowe tematy.

Tegoroczni nominowani to:

- *Christy*, reż. Brendan Canty (Irlandia, Wielka Brytania)
- *Dźwięki miłości*, reż. Eva Libertad (Hiszpania)
- *To był zwykły przypadek*, reż. Jafar Panahi (Francja, Luksemburg)
- *Love Me Tender*, reż. Anna Cazenave Cambet (Francja)
- *Sentimental Value*, reż. Joachim Trier (Norwegia, Francja, Dania, Niemcy, Szwecja)

Widzowie z całej Europy mogą ocenić każdy z filmów, przyznając od jednej do pięciu gwiazdek. Głos publiczności razem z ocenami posłów do Parlamentu Europejskiego zadecyduje o wyborze zwycięzcy. Obie grupy mają równy wpływ na wynik.

Zachęcamy do oglądania nominowanych filmów i wzięcia udziału w głosowaniu na stronie [luxawards.eu](https://luxawards.eu). To wyjątkowa okazja, by współdecydować o najważniejszej europejskiej nagrodzie filmowej. Głosowanie potrwa do kwietnia 2026 roku.



European  
Parliament



EUROPEAN  
FILM ACADEMY



Creative  
Europe  
MEDIA

EUROPEAN  
CINEMA

# MEDIA Outlook 2025

Komisja Europejska opublikowała najnowszy raport *The European Media Industry Outlook 2025*, prezentujący kompleksową analizę kondycji i perspektyw rozwoju europejskiego sektora mediów. To ważne źródło informacji dla polityków, przedsiębiorstw produkcyjnych, nadawców, funduszy filmowych oraz wszystkich uczestników rynku audiowizualnego.

Dokument liczy ponad sto sześćdziesiąt stron, jest dostępny bezpłatnie i stanowi kompendium wiedzy o trendach, wyzwaniach i możliwościach, jakie stoją przed europejskim przemysłem medialnym w nadchodzących latach.

Z analizy wynika, że pandemia znacząco przyspieszyła transformację sektora. Tradycyjni nadawcy tracą dominującą pozycję na rzecz serwisów streamingowych i gigantów cyfrowych.

Szczególna uwaga została poświęcona młodym odbiorcom w wieku od osiemnastu do trzydziestu lat, którzy konsumują więcej treści niż inne grupy, ale wybierają głównie media społecznościowe i streaming. Co więcej, młodsze pokolenia coraz chętniej oglądają treści wielojęzyczne i międzykulturowe – to szansa, jaką europejski sektor audiowizualny może wykorzystać, łącząc swoje bogactwo kulturowe z nowoczesną technologią i skuteczną dystrybucją.

Raport wskazuje, że choć europejskie produkcje cieszą się dużą popularnością na rodzimych rynkach, wciąż brakuje skutecznych mechanizmów dystrybucji transgranicznej. Konieczna jest poprawa modeli dystrybucji i budowania strategii w oparciu na danych o odbiorcach. Liderzy

branży medialnej w UE wskazują, że w najbliższych latach kluczowe znaczenie będą miały umiejętności techniczne, analiza danych i znajomość narzędzi sztucznej inteligencji. Kompetencje te stają się niezbędne nie tylko dla koncernów technologicznych, ale także dla producentów filmowych, nadawców i twórców treści.

*The European Media Industry Outlook 2025* jasno wskazuje, że europejski rynek mediów stoi w obliczu głębokiej transformacji. Mimo wyzwań, raport podkreśla liczne atuty europejskiego sektora medialnego: silną bazę produkcyjną, kreatywne talenty, wysoką jakość technologiczną i bogate dziedzictwo. Ważne, by w kolejnych latach zintensyfikować działania, które będą służyć wzmocnieniu odporności i konkurencyjności europejskich mediów oraz ochronie kulturowej i technologicznej autonomii Europy w erze cyfrowej.

Raport można pobrać na stronie:

<https://kreatywna-europa.eu/publikacje/media/>

**Kreatywne  
debaty**

Porozmawiajmy o...

# szucznej inteligencji w projektach kulturalnych

23 września 2025, online



## Porozmawiajmy o... sztucznej inteligencji w projektach kulturalnych – podsumowanie panelu dyskusyjnego

Creative Europe Desk Polska 23 września zorganizował debatę online poświęconą sztucznej inteligencji w projektach kulturalnych, do której zostali zaproszeni eksperci:

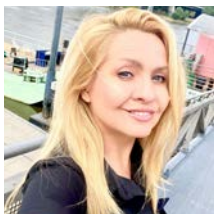


**ANNA SZYLAR** (moderatorka spotkania) – doświadczona kuratorka, strateżka i producentka działająca na styku kultury, sztuki i nowych technologii (rozszerzona rzeczywistość – XR, sztuczna inteligencja – AI). Jej pasją jest odkrywanie przyszłości narracji oraz wspieranie twórców i instytucji w realizacji innowacyjnych projektów w Polsce i na świecie. Łączy wiedzę o kulturze z ponad dziesięcioletnim doświadczeniem praktycznym.



**MARTA GODZISZ** – od lat zajmuje się tworzeniem nowoczesnych modeli edukacyjnych, które są dostosowane do przeobrażającego się świata i zmieniających się potrzeb. W ramach Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych tworzy programy studiów podyplomowych i MBA odpowiadające na ewoluujące wyzwania rynku. Jest pomysłodawczynią i współtwórczynią największej szkoły artystycznej w Polsce – BROADWAY Musical School ([musical.edu.pl](http://musical.edu.pl)), a także redaktorką podręczników do kształcenia artystycznego dla dzieci i młodzieży.





**ADA FLORENTYNA PAWLAK** – antropolożka technologii, prawniczka i historyczka sztuki. Specjalizuje się w obszarze społecznych implikacji sztucznej inteligencji i transhumanizmu. Wykładowczyni akademicka i speakerka w obszarze nowych technologii. Kierowniczka merytoryczna studiów podyplomowych „Sztuczna inteligencja w biznesie” Collegium Da Vinci. Badaczka w Centrum Badań nad Sztuczną Inteligencją i Cyberkomunikacją Uniwersytetu Łódzkiego. Associate Researcher Collegium Civitas w Warszawie. Tworzy i realizuje projekty edukacyjno-rozwojowe dla biznesu.



**EDYTA SADOWSKA** – doktorka nauk społecznych, futurolożka, adiunktka, wykładowczyni akademicka (Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej, studia podyplomowe „Trendwatching & Future Studies” na Akademii Górniczo-Hutniczej, AI w biznesie, MBA), innowatorka. Laureatka programu Jutronauci (Gazeta Wyborcza & Kulczyk Investment), współzałożycielka Fundacji Instytutu Sztuk Progresywnych, autorka warsztatów z future literacy, artykułów popularnonaukowych („Gazeta Wyborcza”, „Salon” – wydanie specjalne tygodnika „Polityka”, „Archisnob”) i naukowych (*Kiedy kino stanie się doświadczeniem? Metawersum i wirtualna rzeczywistość*, w: *Od modernizmu do metaświata*, red. A. Duzel-Bilińska, E. Sadowska, Kraków 2023).



**MATT SZYMANOWSKI** – reżyser, scenarzysta i producent kreatywny z ponad piętnastoletnim doświadczeniem w filmie, digitalu, treściach markowych i storytellingu wzbogaconym o sztuczną inteligencję. Karierę rozpoczął w San Francisco, gdzie współpracował z takimi agencjami jak mkshft clctv (filmy even/odd), następnie przeszedł do ról producenckich w CBS Interactive, a potem w Stories International, firmie Hakuhodo w Los Angeles.



Deбата została poświęcona kluczowej roli innowacji i umiejętnego wykorzystania sztucznej inteligencji w projektach kulturalnych. Dyskusja była pełna inspirujących przykładów i merytorycznych wniosków, które dostarczyły cennego wglądu w potencjał AI w dziedzinach kreatywnych i wyzwania z tym związane.

### Inspirujące zastosowania AI w kulturze

Panelistki i paneliści rozpoczęli od prezentacji projektów wykorzystujących AI, które w szczególny sposób zapadły im w pamięć. Edyta Sadowska wyróżniła wystawę Dawida Sypniewskiego i Agnieszki Rayss *Koniec wojny*, gdzie wykorzystano AI do poszerzenia kadrów archiwalnych zdjęć wojennych o nowe obrazy zaproponowane przez algorytm. Wystawa stanowi dobry przykład metody augmentacji, czyli poszerzania ludzkich możliwości percepcyjnych przez technologię, często działającą w tle jako „niewidzialne” narzędzie. Ada Florentyna Pawlak zafascynowała się projektem *Synthetic Memories* (Domestic Data Streamers), wykorzystującym generatywną AI do odzyskiwania zapomnianych wspomnień

– AI jest w tym przypadku narzędziem do budowania więzi międzypokoleniowych. Marta Godzisz zwróciła uwagę na cyfrową kopię obozu Auschwitz-Birkenau, stworzoną dzięki technologii 3D. Ta inicjatywa, umożliwiająca dostęp do miejsc wcześniej niedostępnych dla produkcji filmowych, jest przykładem AI jako strażnika pamięci historycznej. Matt Szymanowski opowiedział o inicjatywie Machine Cinema i warsztatach GenJam, które demokratyzują dostęp do narzędzi AI i pokazują, jak w krótkim czasie można tworzyć filmy, oraz o projekcie *The Elders Series* z Nigerii, wykorzystującym AI do kreowania nowych wzorców piękna i łączenia świata wirtualnego z realnym poprzez dialog z seniorami.

Deбата jasno pokazała, że sztuczna inteligencja to nie tylko zbiór algorytmów, ale też zwierciadło, w którym odbija się ludzkość. Jej odpowiedzialne i świadome wykorzystanie ma potencjał aktywnego kształtowania przyszłości kultury poprzez wspieranie kreatywności, pogłębianie relacji i zachowywanie dziedzictwa dla przyszłych pokoleń.

## Kluczowe wnioski i wyzwania dla sektora kultury

Dyskusja wykroczyła poza proste spekulacje, koncentrując się na konkretnych zastosowaniach i implikacjach społecznych. Oto najważniejsze wnioski:

- 1. Odwaga i otwartość na eksperymentowanie są kluczowe.** Wszyscy paneliści zgodzili się, że lęk przed AI jest naturalny, ale należy go przezwyciężyć. Marta Godzisz przypomniała, że w historii technologii – od ruchomej czcionki Gutenberga po fotografię i film – każda innowacja budziła obawy, by ostatecznie stać się katalizatorem rozwoju i uwolnić twórczość od wcześniejszych ograniczeń. Matt Szymanowski podkreślił, że technologia nie spocznie, a przyspieszenie zmian będzie stałą cechą rzeczywistości.
- 2. Zmiana narracji wokół AI.** Edyta Sadowska namawiała do zmiany postrzegania AI z zagrożenia na szansę, koncentrując się na tym, co zyskujemy dzięki technologii (konceptcja protopii Kevina Kelly'ego – przyszłości o jeden procent lepszej). Podkreślano, że AI to wzmacniacz (*enhancer*) ludzkich intencji, a nie ich zastępnik. Jeśli człowiek ma pomysł, AI może pomóc go zrealizować.
- 3. Edukacja musi dostosować się do szybko zmieniającego się świata.** Marta Godzisz wskazała, że od sześćdziesięciu pięciu do siedemdziesiąt procent dzisiejszych uczniów będzie pracować w zawodach, które jeszcze nie istnieją. Edukacja musi uczyć adaptacji, elastyczności i odwagi w działaniu. Kluczowe jest nie tyle przyswajanie wiedzy technologicznej, ile wzmacnianie kompetencji humanistycznych, miękkich (przywództwo, negocjacje, rozwiązywanie problemów) oraz krytycznego myślenia.
- 4. Wyzwania etyczne i świadomość poznawcza.** Ada Florentyna Pawlak podkreśliła znaczenie umiejętności odmawiania współpracy z nieetycznymi projektami i powstrzymywania się od używania technologii, która niszczy relacje społeczne. Zwróciła uwagę na generatywną ciekawość – nową formę eksploracji wynikającą z hybrydowych stylów poznawczych (człowiek-AI) – oraz na ryzyko obniżenia zdolności kognitywnych i kreatywnych przez nadmierne poleganie na AI jako protezie poznawczej (*disenlightment*).
- 5. Budowanie interdyscyplinarnych zespołów.** W projektach kulturalnych opartych na AI kluczowa jest interdyscyplinarność. Edyta Sadowska zaproponowała myślenie kontrfaktyczne – zapraszanie do zespołu osób o zupełnie innej perspektywie, co pozwala na zadawanie trudnych pytań i otwieranie się na nowe możliwości. Ada Pawlak podkreśliła konieczność włączania w proces twórczy tych grup społecznych, których projekt ma dotyczyć, a Marta Godzisz – młodych ludzi, którzy często lepiej radzą sobie z nowymi technologiami. Matt Szymanowski, opowiadając o swoich doświadczeniach, postulował tworzenie projektów edukacyjnych dla dzieci, by wcześniej rozwijać ich otwartość na AI.
- 6. Etyka i bezpieczeństwo w kontekście AI.** Paneliści zwrócili uwagę na zagrożenia, takie jak powielanie syntetycznych danych, ryzyko stronniczości (*bias*) modeli AI, a także produkowanie deep fake'ów i manipulowanie błędami poznawczymi użytkowników (*dark patterns*). Ada Florentyna Pawlak przestrzegła przed naiwnym użyciem AI w delikatnych obszarach, takich jak psychoterapia, bez wcześniejszego zrealizowania długoterminowych badań. Podkreślono, że dopóki AI nie posiada świadomości, celu i intencji, twórczość pozostanie domeną człowieka, a AI będzie jedynie narzędziem wspierającym. Konieczne jest tworzenie lokalnych, różnorodnych modeli językowych i wdrażanie taksonomii do oznaczania poziomu wykorzystania AI w treściach.

### Wskazówki dla przyszłych projektów

Dyskusja dostarczyła konkretnych wskazówek dla osób planujących projekty w ramach programu Kreatywna Europa lub innych inicjatyw kulturalnych.

- **Nie obawiaj się AI, traktuj je jako narzędzie.**  
AI może być potężnym sojusznikiem w poszerzaniu możliwości twórczych i dotarciu do nowych odbiorców.
- **Postaw na odwagę i eksperymentowanie.**  
Program Kreatywna Europa promuje przesuwanie granic. Nie bój się potykać i próbować nowych rozwiązań.
- **Rozwijaj kompetencje humanistyczne i krytyczne myślenie.**  
W dobie AI cechy takie jak empatia, zdolność do autorefleksji i krytycznej oceny stają się jeszcze cenniejsze.
- **Buduj interdyscyplinarne zespoły.**  
Łącz artystów z technologami, humanistów z inżynierami, młodych z doświadczonymi. Szukaj osób, które wniosą różne perspektywy i odważą się zadawać trudne pytania.
- **Zawsze miej na uwadze etykę.**  
Kwestionuj źródła danych, bądź świadomy potencjalnych manipulacji i unikaj projektów, które mogą szkodzić wrażliwym grupom.
- **Włączaj odbiorców w proces twórczy.**  
Podejście partycypacyjne wzmacnia więzi społeczne i sprawia, że projekty stają się bardziej wartościowe.



# Wsparcie obiegu literatury europejskiej i Kreatywna Europa na Targach Książki we Frankfurcie

Do 29 stycznia 2026 trwa nabór na obszar grantowy Wsparcie obiegu literatury europejskiej. To szansa dla organizacji z sektora książki i wydawców, którzy chcą promować europejskich autorów, wspierać tłumaczenia i przybliżyć czytelnikom literaturę z różnych krajów.

Obszar ten powstał, by zwiększać dostęp do wartościowej literatury europejskiej i popularyzować różnorodność kulturową oraz językową w krajach uczestniczących w programie Kreatywna Europa.

Wnioski mogą składać wydawnictwa i inne podmioty działające w sektorze książki – samodzielnie lub w partnerstwach międzynarodowych. Projekty powinny obejmować tłumaczenie, promocję i dystrybucję co najmniej pięciu książek, a także angażować różne podmioty: autorów, tłumaczy, wydawców, księgarzy czy biblioteki.

W ramach naboru przewidziano też specjalne wsparcie dla projektów, które dostarczą książki w języku ukraińskim dla uchodźców i uchodźczyń z Ukrainy, a także inicjatyw z udziałem ukraińskich twórców i tłumaczy.

## Targi Książki we Frankfurcie

Uruchomienie naboru zbiegło się w czasie z Targami Książki we Frankfurcie – największym i najważniejszym wydarzeniem dla świata wydawniczego. Program Kreatywna Europa był tam obecny już drugi rok z rzędu.



Targi były okazją do świętowania sukcesów dotychczasowych beneficjentów oraz do przypomnienia o inicjatywach wzmacniających europejską współpracę w dziedzinie literatury i czytelnictwa, takich jak Europejska Nagroda Literacka (European Union Prize for Literature) czy Europejski Dzień Autorów (European Authors Day), który w tym roku jest koordynowany między innymi przez polską organizację – Fundację Powszechnego Czytania.

Nasze stoisko stało się miejscem setek rozmów z wydawcami i przedstawicielami instytucji kultury z całego świata. Cieszymy się, że możemy wspólnie rozwijać europejską wspólnotę literacką, inspirować ponad granicami oraz wspierać w społeczeństwie rozwój kompetencji społeczno-emocjonalnych, w tym krytycznego myślenia – umiejętności niezwykle istotnej w obliczu współczesnych wyzwań.



# Jesienne współorganizacje komponentu MEDIA

Jesienne miesiące zawsze obfitują w ciekawe współpracy 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, między innymi producenci, twórcy XR czy przedstawiciele branży kreatywnej z obszaru biznesu i innowacji.



Gdynia Industry 2025, fot. Mateusz Ochocki, mat.org.

## Gdynia Industry podczas 50. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni

Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni miał w tym roku szczególny charakter – świętował swoje pięćdziesiąte urodziny. To wyjątkowy jubileusz, podkreślający nie tylko długą tradycję wydarzenia, ale także jego nieprzerwaną rolę najważniejszej platformy spotkań twórców polskiego kina.

Przedstawiciele Creative Europe Desk Polska byli obecni na festiwalu – przede wszystkim współorganizowali wydarzenia w ramach Gdynia Industry. Jest to nieodłączna sekcja Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych, skierowana do osób z branży filmowej, zarówno polskiej, jak i międzynarodowej.

W ramach spotkań dla branży odbyła się debata *Dodatkowe środki na finansowanie filmów – gdzie i jak je znaleźć?*.

W kontekście coraz trudniejszego zamykania budżetów filmowych i wymogów związanych z posiadaniem skompletowanego finansowania przy ubieganiu się o publiczne fundusze rozmowa ta miała szczególnie ważny wymiar. Wzięli w niej udział Kamila Dorbach (Polski Instytut Sztuki Filmowej), Małgorzata Prociak (Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych), Olga Bieniek (Polska Gildia Producentów) oraz Tomasz Dąbrowski (Netflix). Spotkanie poprowadził Stanisław Zaborowski (Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych). Podczas panelu eksperci dyskutowali o niestandardowych możliwościach pozyskiwania funduszy na film i planowanych nowych programach wspierających finansowanie produkcji. Zaproponowane rozwiązania mają na celu wzmocnienie stabilności polskiego rynku

audiowizualnego, zwiększenie odporności sektora na wahania gospodarcze i ułatwienie producentom zachowania płynności finansowej projektów.

Udział przedstawicieli programu w Gdynia Industry to nie tylko promocja dostępnych ścieżek finansowania, ale również okazja do bezpośrednich rozmów z producentami i twórcami, którzy poszukują dróg rozwoju swoich projektów na rynku europejskim. Podczas konsultacji jeden na jeden z przedstawicielami CED producenci mieli możliwość omówienia swoich

pomysłów i planów aplikowania o wsparcie w ramach programu. Ważnym elementem było również spotkanie z młodymi filmowcami podczas Gdynia Campus.

W ciągu ostatnich lat wsparcie z komponentu MEDIA umożliwiło realizację wielu polskich filmów, które zdobyły uznanie zarówno w kraju, jak i za granicą, w tym nagrodzonego Złotymi Lwami filmu *Ministranci* w reżyserii Piotra Domalewskiego, którego development prowadzony był właśnie ze wsparciem Kreatywnej Europy.



## Piąta edycja Forum Heart of Europe w Warszawie

Forum Heart of Europe powróciło w tym roku po raz piąty. Wydarzenie odbyło się między 30 września a 3 października 2025 roku w Warszawie, w ramach Międzynarodowego Festiwalu Telewizyjnego Heart of Europe organizowanego przez Telewizję Polską.

Forum, będące integralną częścią Festiwalu, stanowi jedno z kluczowych wydarzeń dla twórców filmów fabularnych, seriali i dokumentów z Europy Środkowo-Wschodniej. To przestrzeń, która skupia przedstawicieli branży audio-wizualnej wokół interesujących dyskusji, prezentacji projektów oraz strategicznego networkingu. Partnerami piątej edycji byli: MIPCOM, MIDPOINT Institute, European Broadcasting Union (EBU), New Europe Market (NEM), EnergaCAMERIMAGE, Serial Killer, IMZ International Music + Media Centre, Millennium Docs Against Gravity, Media Play, Between Media Agency oraz CEETV.

Wydarzenie po raz kolejny skupiło się na projektach w trzech kategoriach: film fabularny, serial fabularny oraz film do-

kumentalny. W tym roku została odnotowana rekordowa liczba zgłoszeń projektów na różnych etapach produkcji. Wśród zwycięzców znalazły się następujące tytuły: dokument *Dobranoc, Księżniczki* (Polska), film fabularny *Basen* (Polska), serial fabularny *The Last Divorce of Communism* (Łotwa/Bułgaria). Nabór był skierowany do twórców z Litwy, Łotwy, Estonii, Ukrainy, Białorusi, Mołdawii, Gruzji, Czech, Węgier, Chorwacji, Serbii, Rumunii, Bułgarii, Polski, ze Słowacji i Słowenii.

Program forum był bardzo zróżnicowany. Warto podkreślić obecność Creative Europe Desk Polska również jako współorganizatora panelu „Co-Producing in Europe. Insights from Creative Europe MEDIA Projects”. Do udziału w nim zostali zaproszeni beneficjenci programu – Daria Maślona (Silver Frame) i Mariusz Włodarski (Lava Films), którzy podzielili się swoimi doświadczeniami w związku z realizacją projektów w ramach komponentu MEDIA. Dyskusję poprowadziła Anna Huth.

Strona Forum: [heartofeurope.tvp.pl/forum](http://heartofeurope.tvp.pl/forum)





Embodied Realms, mat. Fundacja Virtual Horizons

## Embodied Realms 2025: Festiwal performansu i technologii XR w Poznaniu

Między 16 a 19 października w Starym Browarze w Poznaniu odbyła się druga edycja Embodied Realms, pierwszego w Polsce festiwalu w całości poświęconego sztuce na styku performansu i technologii XR (VR/AR/MR). Organizatorem wydarzenia była Fundacja Virtual Horizons.

Embodied Realms to miejsce dla każdego, kto jest zainteresowany nowymi mediami oraz przyszłością teatru, tańca i sztuk wizualnych w cyfrowym świecie. Wśród głównych punktów programu znalazły się wystawa i performanse. Publiczność miała okazję zanurzyć się w fascynujących interaktywnych projektach z całego świata, a także zadać artystom pytania o ich proces twórczy w ramach zorganizowanych spotkań (Meet the artist).

Festiwalowi towarzyszyły również wydarzenia branżowe – warsztaty oraz konferencja współorganizowana przez Creative Europe Desk Polska. Główny cel tych wydarzeń stanowiła praktyczna rozmowa o wyzwaniach artystycznych i technologicznych stojących przed twórcami immersyjnych doświadczeń. Do udziału w konferencji został zaproszony gość specjalny – Michael Barngrover z XR4Europe, stowarzyszenia zrzeszającego specjalistów, organizacje i inicjatywy z zakresu XR. Jego misją jest wspieranie rozwoju i promocja innowacji w dziedzinie XR, które wywodzą się z Europy. Udział Michała wpisał się w nową inicjatywę tej edycji festiwalu – Baltic Hub Think-Tank, które będzie stanowić przestrzeń do budowania trwałych współpracy między twórcami z Polski i krajów bałtyckich poprzez dyskusje, wymianę doświadczeń i nawiązywanie kontaktów. Podczas konferencji zostały zaprezen-

wane działania Art & Science Lab realizowane przez Pawilon – Oddział Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu, Pracownię 3D i Zdarzeń Wirtualnych II na Wydziale Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz EduVRGameLab – międzykatedralne laboratorium Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie.

Z kolei Vitalijus Žukas, litewski twórca XR, podzielił się procesem reżyserii i produkcji projektów takich jak *Pasaulių sutvėrimas (Creation of the Worlds)*, które miały światową premierę na Festiwalu Filmowym w Wenecji w sekcji Venice Immersive. Projekty te to doświadczenie VR inspirowane wizjonerską sztuką i muzyką najbardziej znanego litewskiego artysty Mikalojusa Konstantinasa Čiurlionisa. Sekcja Venice Immersive od wielu lat promuje i prezentuje projekty wykorzystujące rzeczywistość wirtualną, rozszerzoną i mieszaną do tworzenia interaktywnych światów i narracji. O zrealizowanych i aktualnych projektach VR opowiedział również Paweł Szarzyński, reżyser VR i twórca animacji z Kinhouse Studio. Studio stworzyło projekt VR *Cosmogonic* – pierwszą immersyjną adaptację opowiadania Stanisława Lema. Obecnie trwają prace nad *Aquatig* – kolejnym projektem opartym na prozie Lema, dofinansowanym w ramach schematu *Video Games and Immersive Content Development* komponentu MEDIA.

Ważnym punktem programu była także prezentacja programu Kreatywna Europa, której cel stanowiło przybliżenie możliwości finansowania projektów międzynarodowych.

Strona festiwalu: [www.embodiedrealms.art/](http://www.embodiedrealms.art/)

## Filmleractive 2025: kreatywność, biznes i technologia

Łódź ponownie stała się miejscem spotkania przedstawicieli sektorów kreatywnych, biznesu i nowych technologii. W Łódzkiej Specjalnej Strefie Ekonomicznej odbyła się czternasta edycja Filmleractive, zorganizowana w ramach Re\_Think Digital Festival. Wydarzenie, którego współorganizatorem po raz kolejny było Creative Europe Desk Polska, potwier-

dziło, że polski sektor kreatywny ma potencjał, by aktywnie uczestniczyć w międzynarodowej wymianie doświadczeń i innowacji.

Każda edycja Filmleractive ma tak zwane *Country of Focus* – tym razem była to Francja. W programie znalazły się



wystąpienia poświęcone między innymi współpracy polsko-francuskiej w sektorze kreatywnym, sile francuskich marek oraz znaczeniu kreatywności w rozwoju biznesu. Uczestnicy mogli również wysłuchać debat o wpływie sztucznej inteligencji na rynek reklamy i przemysł kreatywny.

Filminteractive od lat łączy twórców, przedsiębiorców i przedstawicieli instytucji publicznych, tworząc przestrzeń do wymiany wiedzy i nawiązywania kontaktów, które mogą przerodzić się w konkretne projekty i partnerstwa. Wśród panelistów znaleźli się reprezentanci Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu, Centrum Kreatywności Targowa, Urzędu Miasta Łodzi oraz Szkoły Filmowej w Łodzi.

Szczególnym punktem programu była prezentacja Creative Europe Desk Polska zatytułowana „Finansowanie, które napędza kreatywność ponad granicami”. W krótkiej formie zaprezentowano możliwości, jakie program Kreatywna Europa oferuje twórcom i przedsiębiorcom rozwijającym międzynarodowe projekty na styku kultury, biznesu i technologii.

Organizowany nieprzerwanie od 2011 roku Filminteractive pozostaje ważnym miejscem dialogu między światem kultury a gospodarką, udowadniając, że kreatywność jest jednym z kluczowych motorów rozwoju społecznego i ekonomicznego.

Strona wydarzenia: [www.filminteractive.eu](http://www.filminteractive.eu)



## Zakończenie jedenastej edycji warsztatów i dziesięciolecie Młodych Horyzontów Lab

W 2025 roku mija dziesięć lat od pierwszej edycji warsztatów Młode Horyzonty Lab (początkowo warsztaty nazywały się Films for Kids.Pro, później KIDS Film.Pro i Kids Kino.Lab).

Przez ten czas odbyło się jedenaście edycji (polsko-norweskich, międzynarodowych organizowanych z zagranicznymi partnerami oraz polskich), w których wzięło udział sto pięćdziesięcioro scenarzystów, producentów i reżyserów. Przez ostatnie dziesięć lat w ramach Labu rozwijane były osiemdziesiąt trzy projekty z dziesięciu krajów.

Nad rozwojem tekstów czuwali tutorzy: Philip LaZebnik, Kirsten Bonnén Rask, Armin Prediger i Ronald Kruschak. W tym czasie współpracowaliśmy też z dwudziestoma konsultantami sce-

nariuszowymi i asystentami, którzy wspierali pracę tutorów.

Do udziału w jedenastej edycji programu zakwalifikowały się następujące projekty: *Karolcia* (Martyna Wojcieszek, Dana Pohl, Krzysztof Komander, MTL Maxfilm), *Krysia i kompas serca* (Paulina Korzeniewska, Małgorzata Jurczak, Magdalena Koszalińska i Karolina Porcari, Constantin Entertainment Polska), *Pola i świąteczna katastrofa* (Marcin Osiadacz, Katarzyna Warzecha i Karolina Przekłasa, Watchout Studio), *Samotny jeździec* (Mateusz Białas i Barbara Palka), *Toru Superlis. Superbohater* (Maciej Dobosiewicz i Marek Lachowicz, Animoon).

Gratulujemy wszystkim i trzymamy kciuki!



## Kolejne spotkania dla sektora audiowizualnego z cyklu ZOOM IN

Cykl ZOOM IN organizowany przez Creative Europe Desk Polska od lat stanowi ważne forum wymiany doświadczeń i wiedzy w sektorze audiowizualnym. Spotkania są skierowane do producentów, twórców, organizatorów festiwalu, deweloperów gier oraz innych profesjonalistów działających w branży kreatywnej. Ich celem jest podnoszenie kompetencji uczestników i wspieranie realizacji projektów w ramach programu Kreatywna Europa.

Jesienią w ramach cyklu odbyły się dwa wydarzenia: jedno poświęcone festiwalom filmowym i ich ewolucji w zmieniającym się świecie, drugie – narrative designowi, czyli sztuce tworzenia opowieści w grach wideo.

### Festivals in Focus: New Practices, New Challenges, New Roles

Spotkanie było poświęcone roli, wyzwaniom i kierunkom rozwoju współczesnych festiwalu filmowych. Wydarzenie zgromadziło liczne grono profesjonalistów z sektora filmowego – producentów, organizatorów wydarzeń, selekcjonerów i przedstawicieli instytucji filmowych zarówno z Polski, jak i z Europy.

#### W dyskusji wzięli udział przedstawiciele ważnych festiwalu:

**Anna Trzebiatowska** – selekcjonerka Sundance Film Festival, gdzie odpowiada za amerykańskie i międzynarodowe filmy dokumentalne. Wcześniej związana z Off Camera w Krakowie jako dyrektorka artystyczna, a także z agencjami Autlook Filmsales i Visit Films. Kieruje również Sands: International Film Festival of St Andrews w Szkocji.

**Isabel Arrate Fernandez** – dyrektorka artystyczna IDFA, ekspertka w zakresie wspierania twórców filmów dokumentalnych i współpracy międzynarodowej. Pracuje w IDFA od 2002 roku, do 2024 roku pełniła funkcję Executive Director IDFA Bertha Fund, a w latach 2020–2025 była zastępczynią dyrektora IDFA.

**Florian Weghorn** – od 2024 roku pełni rolę Chief of Staff w zespole dyrektorki Berlinale Tricii Tuttle. Wcześniej kurator sekcji Generation i program manager inicjatywy Berlinale Talents, członek Europejskiej Akademii Filmowej i współtwórca Stowarzyszenia Festiwalu Filmowych w Niemczech.

**Carlos Ramos** – współdyrektor IndieLisboa International Film Festival oraz założyciel festiwalu PLUNC – International Festival of Digital Arts and New Media. Konsultant wielu europejskich programów kulturalnych, w tym Kreatywnej Europy i Eurimages.

Spotkanie poprowadził Krzysztof Kwiatkowski – dziennikarz i krytyk filmowy.

Podczas panelu eksperci przyglądali się różnicom w modelach finansowania, sposobom selekcji filmów oraz zmieniającym się zachowaniom widzów. Dyskutowano o tym, jaką rolę pełnią festiwale w budowaniu wspólnot i tworzeniu przestrzeni spotkania twórców z publicznością.

Jednym z ważnych wątków poruszonych w rozmowie był wpływ obecnej sytuacji społeczno-politycznej na organizację i finansowanie festiwali. Toczące się konflikty czy zmiany w polityce kulturalnej poszczególnych krajów oddziałują nie tylko na program wydarzeń, ale również na kwestie etyczne związane ze współpracą z partnerami i ze sponsorami.

W czasach niepewności ekonomicznej i ograniczonych budżetów festiwale muszą wykazywać się elastycznością – łączyć środki publiczne, prywatne i europejskie oraz rozwijać partnerstwa w sektorze kreatywnym. Równie istotne są kwestie społeczne: dzisiejsza publiczność jest bardziej zróżnicowana niż kiedykolwiek, dlatego organizatorzy powinni zarówno angażować młodsze pokolenia, dla których kino staje się doświadczeniem interaktywnym i sieciowym, jak i dbać o większą dostępność wydarzeń dla grup wykluczonych.

Festiwale są i pozostaną ważnym elementem filmowego ekosystemu – miejscem prezentacji filmów, dyskusji o współczesnych problemach, a także przestrzenią edukacji, współpracy i budowania wspólnoty.

## Jak gry wideo opowiadają historie? – teoria i praktyka narrative designu

Kolejna odsłona cyklu ZOOM IN skupiła się na świecie gier wideo i sztuce projektowania narracji. Warsztat poświęcony tematowi narrative designu poprowadził **Artur Ganszyniec** – uznany projektant i scenarzysta gier, znany między innymi z pracy przy dwóch pierwszych częściach *Wiedźmina*, a także autor gier dokumentalnych i współzałożyciel studia Different Tales. Webinar był skierowany przede wszystkim do twórców gier wideo, ale również do wszystkich zainteresowanych pogłębieniem wiedzy o storytellingu w grach i tych, którzy planują stawiać pierwsze kroki w tej dziedzinie.

Podczas spotkania uczestnicy mieli okazję dowiedzieć się, jaką rolę odgrywa warstwa narracyjna w procesie powstawania gry, jak budować spójne światy i emocjonalnie angażujące opowieści oraz jakie błędy najczęściej pojawiają się w pracy projektantów narracji.

Prowadzący przedstawił narzędzia, którymi dysponuje narrative designer przy projektowaniu gier, a także różne modele narracji interaktywnych, które są wykorzystywane w planowaniu historii. Dużo uwagi poświęcił graczom i ich oczekiwaniom wobec postaci i opowieści. Narrative design nie jest łatwą sztuką – to działania na granicy scenariopisarstwa, budowania skomplikowanych wielopoziomowych struktur matematycznych i psychologii. To sztuka opowiadania i tworzenia historii przez działanie.

Wydarzenie podkreśliło znaczenie narrative designu jako kluczowego elementu sukcesu gier – zarówno pod względem artystycznym, jak i rynkowym. To właśnie przemyślana, emocjonalna i spójna opowieść coraz częściej decyduje o tym, czy gra ma szansę wyróżnić się na globalnym rynku.





## Wywiad z Zuzanną Krzysztofik – uczestniczką programu Culture Moves Europe

Zuzanna Krzysztofik – edukatorka i reportażystka. Absolwentka Instytutu Lingwistyki Stosowanej na Uniwersytecie Warszawskim oraz Instytutu Etnologii na Freie Universität Berlin. Od 2020 roku prowadzi Stowarzyszenie „Z Siedzibą w Warszawie”, które zajmuje się edukacją w interaktywnej, włączającej formule, w tym psychoedukacją i uniwersalnymi formami edukacji kulturalnej. W 2024 roku wzięła udział w programie Culture Moves Europe na zaproszenie centrum kultury An Díseart w Irlandii, gdzie pisała opowiadania.

### **Jak zaczęła się Twoja przygoda z Culture Moves Europe?**

O programie Culture Moves Europe dowiedziałam się na miesiąc przed końcowym terminem składania wniosków. W związku z tym największym wyzwaniem stało się znalezienie w tym krótkim czasie irlandzkiego partnera projektowego – osoby lub organizacji, która byłaby gotowa zaoferować mi opiekę merytoryczną i logistyczną na miejscu.

### **Jak wyglądało poszukiwanie organizacji partnerskiej?**

Udało się to dzięki temu, że w poprzednich latach wielokrotnie zwiedzałam Irlandię i miałam jasne wyobrażenie, która część kraju stanowiłaby największą inspirację dla moich opowiadań. Rozesłałam maile z zapytaniem do kilkunastu organizacji w regionie i w ciągu dwóch tygodni uzyskałam zaproszenie od centrum kultury An Díseart – mieści się ono w neogotyckim budynku dawnego klasztoru, słynącego z witraży Harry'ego Clarke'a.

### **Dlaczego wybrałaś akurat ten region na rezydencję?**

Półwysep Dingle jest znanym w Irlandii ośrodkiem skupiającym artystów, dla mnie szczególnie ciekawym ze względu na żywą kulturę tradycyjną. Opowiadania, do których zbierałam tam materiały, są osadzone w autentycznych miejscach i inspirowane lokalnym życiem. An Díseart okazał się wymarzoną organizacją partnerską – jego zespół to animatorzy kultury z rozległą siecią kontaktów wśród lokalnej społeczności i regionalnych instytucji. Mogłam czerpać wiedzę z różnorodnych źródeł – dzięki spotkaniom z artystami, aktywistami społeczno-kulturalnymi, naukowcami, ale również dostępowi do miejscowych bibliotek i uczestnictwie w licznych wydarzeniach, których szczegółowy harmonogram otrzymałam od gospodarzy rezydencji już przed przyjazdem do Irlandii.

Co było dla Ciebie najważniejsze w tym doświadczeniu? Trzy tygodnie zanurzenia w pracy twórczej w nowym, motywującym otoczeniu to wyjątkowe doświadczenie. Bez udziału w tym programie nie miałabym szansy na tak głęboki wgląd w interesujące mnie tematy, niezbędny do stworzenia moich opowiadań. Zespół An Díseart podkreślał też własne korzyści z mojej rezydencji literackiej – z jednej strony możliwość przetestowania współpracy międzynarodowej, a z drugiej plany przyszłych wspólnych działań, także dzięki sympatii, która nas połączyła.

### **Co było dla Ciebie najważniejsze w tym doświadczeniu?**

Trzy tygodnie zanurzenia w pracy twórczej w nowym, motywującym otoczeniu to wyjątkowe doświadczenie. Bez udziału w tym programie nie miałabym szansy na tak głęboki wgląd w interesujące mnie tematy, niezbędny do stworzenia moich opowiadań. Zespół An Díseart podkreślał też własne korzyści z mojej rezydencji literackiej – z jednej strony możliwość przetestowania współpracy międzynarodowej, a z drugiej plany przyszłych wspólnych działań, także dzięki sympatii, która nas połączyła.



fot. Maja Tybel, mat. MOZI studio

## CASTCERAMICS – innowacje w ceramice łączące tradycję, technologię i kulturę

Projekt CASTCERAMICS (Development of slip casting molds with 3D models) to międzynarodowa inicjatywa realizowana przez trzy partnerskie organizacje z Polski, Włoch i Austrii, przy aktywnym udziale artystów z Ukrainy. Jego celem jest rozwój twórczości ceramicznej poprzez połączenie tradycyjnego rzemiosła z nowoczesnymi technologiami cyfrowymi, takimi jak druk 3D, projektowanie przestrzenne oraz modelowanie w programie Blender. CASTCERAMICS stanowi przykład innowacyjnego podejścia do ceramiki – łączy rękodzielniczą precyzję i artystyczną wrażliwość z możliwościami, jakie dają narzędzia cyfrowe.

Projekt wspiera wymianę doświadczeń między artystami, rzemieślnikami i projektantami z różnych krajów, a jednocześnie promuje innowacyjność, zrównoważony rozwój i dziedzictwo kulturowe Europy. Dotychczas w ramach projektu CASTCERAMICS zrealizowano dwa kluczowe etapy. Pierwszy z nich koncentrował się na opracowaniu wspólnej metodologii warsztatów, która stała się podstawą wszystkich działań edu-

cyjnych i artystycznych. Partnerzy projektu sformułowali szczegółowe założenia programowe, określili cele kształcenia oraz zestaw narzędzi dydaktycznych pozwalających uczestnikom rozwijać kompetencje w zakresie łączenia tradycyjnych technik ceramicznych z nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi.

Cały program został zaplanowany w taki sposób, aby na każdym etapie rozwijać inne umiejętności – od pracy z materiałem i formą, przez eksperymenty technologiczne, po współpracę międzynarodową i refleksję nad rolą dziedzictwa kulturowego w sztuce współczesnej.

We wrześniu 2025 roku odbyły się rezydencje artystyczne we Włoszech, Austrii i Polsce. Wzięło w nich udział dwanaście uczestniczek – artystek, projektantek i rzemieślniczek wybranych z różnych krajów europejskich.

Uczestniczki reprezentowały różnorodne dziedziny sztuki i projektowania. Znalazły się wśród nich ilustratorki, projek-



tantki, ceramiczki, a także studentki kierunków artystycznych. Dla wszystkich udział w projekcie był okazją do pogłębienia wiedzy i zdobycia nowych, praktycznych doświadczeń.

Podczas rezydencji w Gdyni uczestniczki pracowały nad własnymi rzeźbami, łącząc klasyczne techniki ceramiczne z eksperymentami materiałowymi i nowoczesnym wzornictwem. Z kolei w Wiedniu rozwijały umiejętności w zakresie projektowania 3D i modelowania cyfrowego w Blenderze, ucząc się, jak technologie cyfrowe mogą stać się integralną częścią procesu artystycznego. Rezydencje miały zarówno wymiar edukacyjny, jak i społeczny, sprzyjały integracji, wymianie wiedzy oraz budowaniu sieci współpracy pomiędzy artystkami z różnych środowisk kulturowych.

Dla wielu uczestniczek projekt stał się nie tylko przestrzenią twórczego eksperymentu, ale także impulsem do osobistego i zawodowego rozwoju. Inspirowane swoim dziedzictwem kulturowym, łączyły tradycję z nowoczesnością, tworząc prace, które odzwierciedlają różnorodność i wspólne europejskie wartości. Jak mówi Olena Stukanowska, pochodząca z Ukrainy studentka piątego roku malarstwa na Gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych, jedna z uczestniczek: „Projekt stał się otwartą i bezpieczną przestrzenią do nauki przydatnej techniki, zainspirował mnie do odkrywania technologii w mojej sztuce oraz pozwolił mi poznać inne kultury i podzielić się własną”.

Kolejnym etapem projektu będzie organizacja międzynarodowych wystaw w krajach partnerskich, podczas których zostaną zaprezentowane prace powstałe w trakcie rezydencji. Wystawy będą nie tylko prezentacją artystycznych rezultatów, ale również przestrzenią do dialogu o współczesnej roli rzemiosła, dziedzictwa kulturowego i technologii w sztuce.

Projekt CASTCERAMICS jest realizowany przez trzy organizacje partnerskie: Fundację MOZI z Polski, CAFI APS (Creative Art Farm Italy APS) z Włoch oraz IRARU z Austrii.

Fundacja MOZI, pełniąca rolę lidera projektu, to organizacja non profit z siedzibą w Gdyni, działająca od 2013 roku. Jej misją jest promocja kultury, sztuki i designu, wspieranie rozwoju młodzieży, dorosłych, studentów i profesjonalistów poprzez edukację, warsztaty i działania artystyczne, ze szczególnym naciskiem na łączenie kultury, sztuki i nowych technologii. CAFI APS, włoski partner projektu, działa w obszarze edukacji artystycznej i kreatywnej, promuje rozwój osobisty oraz współpracę między artystami poprzez wystawy, szkolenia i inicjatywy wspierające wymianę doświadczeń. Z kolei IRARU, organizacja z Wiednia założona przez artystów migrantów z różnych krajów, wykorzystuje sztukę jako narzędzie integracji społecznej i dialogu międzykulturowego i angażuje lokalne społeczności w działania kulturalne i artystyczne.

Więcej informacji o projekcie można znaleźć na stronie: [www.castceramics.eu](http://www.castceramics.eu)

**CASTCERAMICS jest realizowany w ramach Projektów współpracy europejskiej programu Kreatywna Europa. Kolejny nabór na ten obszar grantowy ruszy w pierwszym kwartale 2026 roku.**



fot. Maja Tybel, mat. MOZI studio



# Rozmowa z Martą Golbą-Naumann oraz Kasią Świątoniowską z HER Docs o projekcie Another Story

**Czy możecie opowiedzieć coś o sobie? Czym każda z Was się zajmuje, dlaczego zdecydowałyście się działać wspólnie?**

**Marta:** Z Fundacją HER Docs jestem związana od 2021 roku. Zaczynałam od rozwijania programu branżowego HER Docs Forum, wydarzenia wspierającego profesjonalistki działające w świecie kina dokumentalnego. Moje bazowe doświadczenie to produkcja filmów dokumentalnych. W ramach mojej firmy Endorfina Studio wyprodukowałam między innymi film *15 stron świata* Zuzanny Solakiewicz oraz *Wszystkie nieprzespane noce* Michała Marczaka, obecnie również rozwijam kilka projektów dokumentalnych. Na przełomie 2024 i 2025 roku wraz z Kasią przejęłyśmy stery Fundacji. Dla mnie działalność w HER docs to możliwość połączenia dwóch pasji – opowiadania o świecie poprzez kino dokumentalne oraz towarzyszenia w rozwoju projektów i osobistych dróg twórczych.

**Kasia:** Od ponad piętnastu lat zajmuję się kinem dokumentalnym – głównie organizacją festiwali filmowych, ale też dystrybucją i promocją (głównie) polskich filmów dokumentalnych. Zaczynałam w firmie Against Gravity, która do dzisiaj organizuje festiwal znany obecnie jako Millenium Docs Against Gravity – tam pokochałam siłę i wpływ kina dokumentalnego na rzeczywistość. W międzyczasie przez kilka lat pracowałam w branży kreatywnej w zakresie budowania wizerunku, marketingu i promocji. Wierzę w skuteczną, inkluzywną komunikację z odbiorcami, w budowanie społeczności na bazie wspólnych potrzeb i wartości. Dlatego bez wahania dołączyłam do zespołu HER Docs, a potem do zarządu Fundacji, której idee łączą się jednoznacznie z moimi przekonaniami

oraz doświadczeniem. Co dla mnie ważne – uwielbiam kino, to mój ulubiony sposób spędzania czasu i poznawania świata, a organizacja wydarzeń w ramach feministycznych i inkluzywnych idei Fundacji HER Docs łączy w sobie wszystkie ważne dla mnie elementy życia zawodowego.

**Od 2020 roku w Warszawie odbywa się HER Docs Film Festival, wydarzenie prezentujące twórczość kobiet w filmie non-fiction – kinie dokumentalnym, eksperymentalnym, sztuce wideo i animacji. A od 2023 roku działa HER Docs Forum, które stanowi połączenie warsztatów, paneli dyskusyjnych z udziałem ekspertek, rozmów i sieciowania. Dlaczego postanowiłyście skupić się tylko na dokumentach i to tworzonych właśnie przez kobiety?**

**Kasia i Marta:** Wierzymy, że kino non-fiction to świetne narzędzie do rozpoczęcia dyskusji – pozwala poznawać świat, edukować, rozwijać się, a nawet wpływać na rzeczywistość. Najważniejsze dla nas jest wyjść poza ograniczający schemat tak zwanego kina kobiecego i przedstawiać publiczności te filmy i twórcynie, które prezentują kino różnorodne zarówno w formie, jak i w treści. Wiemy, jak ważne jest, by móc zobaczyć swoją historię na ekranie, dlatego pokazujemy filmy reprezentujące kobiety i dziewczyny, mające potencjał wzmacniania ich oraz mówiące o różnorodnych doświadczeniach. Chcemy, żeby festiwal stał się inkluzywną, wspierającą przestrzenią dla filmowczyń, ale i publiczności. Kino dokumentalne nas wychowało, rozwinęło, odkrywało przed nami skrawki rzeczywistości – chcemy się tym doświadczeniem podzielić z naszą publicznością.



**Projekt Another Story, którego koordynatorem jest Fundacja HER Docs, otrzymał wsparcie w ramach schematu komponentu MEDIA Audience Development and Film Education. Czy możecie przybliżyć, czemu zdecydowałyście się aplikować w tym schemacie? Jakie są główne założenia projektu? Czy będzie on stanowił rozwinięcie działań, które prowadzicie na co dzień?**

**Marta:** Another Story zaprasza publiczność różnych pokoleń do odkrywania i uczenia się od kobiet – reżysek filmów dokumentalnych XX i XXI wieku. Celem projektu jest ponowne zwrócenie uwagi na wyjątkowe filmy pomijane dotąd w historii kina, ze szczególnym uwzględnieniem dokumentów stworzonych przez kobiety. Ich twórczość odsłania ukryte narracje i otwiera drzwi do nowych perspektyw, kształtując naszą wspólną pamięć kulturową, ale również nasze postrzeganie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Wykorzystując współczesne narzędzia i platformy cyfrowe, chcemy przyczynić się do odkrywania nowych twórczyń oraz edukowania zróżnicowanej, międzypokoleniowej publiczności w kwestiach związanych z reprezentacją kobiet i historii kobiet w kinie.

**Kasia:** Projekt poszerza nasze główne idee – reprezentacji kobiet na ekranie, większej widoczności filmowczyń w historii kina, dialogu przeszłości z teraźniejszością – i idealnie wpisuje się w to, czemu Fundacja chciała poświęcić część działań w najbliższych latach. Przez dwie kolejne edycje Festiwalu i Forum Another Story będzie ważną częścią programową, a jego partnerzy – głównymi współorganizatorami wydarzeń towarzyszących. Dla samej Fundacji HER Docs zaproszenie do prowadzenia tej wyjątkowej inicjatywy to naprawdę duże wyróżnienie. Cieszymy się, że nasze działania zostały dostrzeżone również poza Polską, jest to dla nas okazja do poszerzenia aktywności Fundacji na rynek międzynarodowy.

**Czy możecie zdradzić, jakiego rodzaju działania planujecie w ramach projektu? Do kogo są one skierowane? Czy będą otwarte dla szerszej publiczności? Czym się będziecie kierować przy wyborze filmów?**

**Marta:** Pokazom filmów będą towarzyszyć międzypokoleniowe spotkania i panele dyskusyjne, warsztaty feministycznej krytyki filmowej i pisanie historii kobiet oraz podcast. Celem

jest pokazanie, jakie emocje te historie wywołują współcześnie, aby dziedzictwo pionierskich reżysek filmów dokumentalnych stało się bardziej dostępne i stanowiło inspirację dla młodych pokoleń.

Nad selekcją pracujemy wspólnie. Docelowo wybierzemy około dwudziestu filmów z różnych krajów europejskich, które przez najbliższe dwa lata znajdą się w obiegu zarówno organizowanych przez nas festiwali i wydarzeń towarzyszących, jak i na platformach cyfrowych.

**Kasia:** Historia kina nadal skrywa wiele oryginalnych i fascynujących filmów i ich twórczyń. Chcemy je przybliżyć publiczności, odkryć na nowo, odświeżyć i uzupełnić wiedzę na temat twórczości filmowej kobiet w XX wieku. Another Story jest częścią działań mających na celu odzyskanie przez te twórczynie należnego im miejsca w historii kina. Chcemy uzupełnić tę niepełną narrację o kinie kobiecym o oryginalne, odważne, genialne filmy, które eksperymentują, zaskakują i dostarczają dodatkowej wiedzy o otaczającym nas świecie. Naszym celem jest stworzenie programu, który daje zapomnianym bądź nieznanym filmom platformę i widzialność, jakich nie dostały w swoim czasie. Jednym z jego elementów jest idea podwójnych projekcji i dyskusja na temat tego, jak kino wydobyte z zakamarków historii wchodzi w dialog ze współczesnymi filmami i reżyserkami. Dzięki temu również współczesne filmowczynie zyskają dodatkową okazję, by pokazać swoje filmy publiczności w całej Europie.

**Projekt jest realizowany w ambitnym, silnym partnerstwie międzynarodowym. Zakłada współpracę z europejskimi festiwalami, między innymi Dokumentale (Berlin), Festival dei Popoli (Włochy), Sofia Documental (Bułgaria). Do udziału zostały zaproszone również inne organizacje i platformy, między innymi Cineuropa (Belgia), ARTE Education, Feminist Frames (Włochy). Czy mogłybyście zdradzić, jak została nawiązana ta współpraca? Czy współpracowałyście wcześniej? Jak będzie przebiegać komunikacja podczas dwóch lat działań projektowych?**

**Marta:** Another Story to inicjatywa, do której zostałyśmy zaproszone przez Charlotte Ducos i jej stowarzyszenie Loreley Films – jego misją jest ponowne odkrywanie artystek i artystów należących do niedostatecznie reprezentowanych





grup, których twórczość została z biegiem lat zapomniana. To ona zainicjowała projekt w Szwajcarii, ale chciała, aby stał się przedsięwzięciem o zasięgu europejskim. Z niektórymi instytucjami współpracowałyśmy już wcześniej, z niektórymi współpracowały pozostałe instytucje konsorcjum. W tworzeniu takiego zespołu ważne jest, by instytucje miały już wspólną historię, a w swoich działaniach podobną misję. Istotna jest również różnorodność doświadczeń, która pomoże w zbudowaniu i przeprowadzeniu wszystkich elementów projektu oraz dotarciu do szerokiej publiczności.

**Kasia:** Przygotowujemy szczegółowy plan komunikacji. Nasi partnerzy to duże instytucje, które prowadzą szeroko zakrojone projekty, dlatego kluczowa jest płynność działań, precyzyjne ustalanie harmonogramu, ale również otwartość na jego zmiany. Założeniem projektów wspieranych przez Kreatywną Europę jest wyraźny podział na podzespoły, aby czas i praca nad projektem były jak najbardziej efektywne. Zespół rozkłada się na prawie całą Europę, ale bardzo istotne są dla nas także spotkania na żywo, które będziemy regularnie odbywać podczas najważniejszych wydarzeń branżowych. Z kolei terminy naszych wydarzeń staramy się planować tak, aby móc uczestniczyć osobiście w kolejnych etapach projektu w każdym z krajów.

**Czy możecie podzielić się największym wyzwaniem, z jakim musieliście się zmierzyć podczas realizacji projektu?**

**Kasia i Marta:** Zdecydowanie największym, choć pozytywnym wyzwaniem, jest dla nas strategia komunikacji zewnętrznej. Projekt rusza od zera, nawet jeśli tworzą go instytucje mocno osadzone w kulturze i filmie na poziomie europejskim. W czasach, gdy rynek jest nasycony tak dużą ilością treści audiowizualnych, zdajemy sobie sprawę, że musimy wypracować oryginalny, wielotorowy sposób komunikacji, który wyróżni się na tle dotychczasowych przedsięwzięć tego typu i pozwoli dotrzeć do nowych odbiorców.

Intensywnie planujemy tę część projektu i zamierzamy nawiązać współpracę z zewnętrznymi podmiotami zajmującymi się nie tylko promocją kina. Ponieważ nasz projekt ma również wymiar edukacyjny, będziemy blisko współpracować z instytucjami edukacyjnymi, by dotrzeć do następnego pokolenia publiczności.

Chcemy, aby materiały, jakie powstaną, nie były jedynie chwilowymi newsami, lecz zawierały treści, do których będzie można wracać po latach. Dlatego powstanie kilkuczęściowy podcast tematyczny, a w wyniku przeprowadzonych warsztatów opracowanie poświęcone metodologii naszych działań warsztatowych, dostępne na stronie projektu. To kolejne wyzwanie – sprawić, by założenia i misja projektu mogły być kontynuowane w kolejnych latach, być może w nowej formie.

**Na czym warto skupić się podczas planowania i przygotowywania aplikacji do programu Kreatywna Europa? Czy macie jakieś podpowiedzi, wskazówki dla aplikujących?**

**Kasia:** Wierzę, że najlepsze projekty to te, które da się w przejrzysty sposób podsumować w kilku zdaniach. Może to oczywiste, ale ważne, aby sam pomysł i założenia były proste i klarowne – a potem, aby znaleźć partnerów mających podobne cele i będących w stanie uzupełniać się wzajemnie w zakresie swoich kompetencji, możliwości organizacyjnych, nie tylko na poziomie ludzkim, ale też w zakresie działalności organizacji. Przy ocenie w ramach programów Kreatywna Europa instytucje wchodzące w skład konsorcjum są równie istotne jak sama treść projektu. W aplikacji musi zostać wyraźnie pokazane, jak będzie przebiegać współpraca oraz kto będzie odpowiadał za poszczególne komponenty. Do tego potrzebna jest duża ilość wspólnie spędzonego czasu, zarówno twórczego, jak i organizacyjnego.

**Marta:** Jeśli chodzi o praktyczne wskazówki, ważne jest precyzyjne zaplanowanie długiego okresu przygotowań do złożenia aplikacji, szczególnie kiedy liczba partnerów jest większa. Odpowiedzenie sobie na kluczowe pytania organizacyjne, finansowe i merytoryczne tak naprawdę zajmuje kilka miesięcy. Do tego dochodzi uzupełnienie obszernej dokumentacji.

Dobrze, by sama aplikacja była gotowa chwilę przed ostatecznym terminem. Same uśmiechamy się, słysząc tę radę, bo wiemy, jak wygląda rzeczywistość i że wszystko dopracowuje się niemal w ostatniej minucie. Jednak w tym przypadku naprawdę do tego zachęcamy, ponieważ w całym procesie nieocenione było wsparcie zespołu Kreatywnej Europy. Jesteśmy niezmiernie wdzięczne za zaangażowanie, wnikliwą analizę wniosku i cenne wskazówki, które z pewnością przyczyniły się do sukcesu aplikacji.





# Rozmowa z Tadeuszem Strączkiem – dyrektorem festiwalu filmowego WATCH DOCS

**WATCH DOCS to jeden z najstarszych na świecie festiwali poświęconych prawom człowieka w filmie. Jak dziś definiujesz jego tożsamość? Co wyróżnia WATCH DOCS na tle innych festiwali dokumentalnych w Polsce i w Europie?** Podtytuł festiwalu – Prawa Człowieka w Filmie – definiujemy bardzo szeroko jako rodzaj wrażliwości i zaangażowania społecznego. Festiwal założyła i organizuje jedna z najważniejszych europejskich organizacji pozarządowych działających na rzecz praw człowieka – Helsińska Fundacja Praw Człowieka. Stąd nazwa i profil festiwalu, który wbrew pozorom obejmuje całe spektrum zjawisk. Zwróć uwagę, że w ostatnich latach kino zaangażowane stało się kinem głównego nurtu. Wystarczy spojrzeć na programy IDFY czy Sundance – na filmy, które zdobywają tam najważniejsze nagrody. Bardzo często są to tytuły poruszające kwestie fundamentalne z punktu widzenia szeroko rozumianych praw człowieka. Niezwykle nas to cieszy, ponieważ potwierdza, że właśnie te kwestie niezwykle mocno oddziałują na publiczność.

**Festiwal od zawsze łączy kino z aktywizmem. Co sprawia, że ta formuła wciąż działa? Dzięki czemu, Twoim zdaniem, ludzie wracają na WATCH DOCS?**

WATCH DOCS to festiwal, który od początku swojego istnienia stanowił przestrzeń prezentacji odważnego, artystycznego kina dokumentalnego. Poszukiwanie nowych, autorskich perspektyw i zjawisk od zawsze łączyliśmy jednak z naszą fascynacją filmem zaangażowanym społecznie. Dzisiaj, jeszcze bardziej niż kiedykolwiek, jesteśmy przekonani o tym, że właśnie na przecięciu tych dwóch porządków powstają najciekawsze i najbardziej bezkompromisowe dzieła światowej kinematografii, a nasi widzowie wracają na WATCH DOCS przede wszystkim w poszukiwaniu świetnych filmów. Staramy się też zrozumieć otaczającą nas rzeczywistość, szukamy nowych perspektyw i przestrzeni, w której można wymieniać poglądy z innymi osobami, co jest coraz rzadsze w życiu publicznym.

**Festiwal jest wspierany przez program Kreatywna Europa w ramach schematu European Festivals. Co to wsparcie oznacza w praktyce? Czy wiąże się ono z większą obecnością europejskich twórców i produkcji w programie?** Zdecydowanie tak. Schemat European Festivals zakłada, że w programie festiwalu znajdzie się określona liczba filmów z krajów komponentu MEDIA oraz że będzie reprezentowana określona minimalna liczba krajów europejskich. Te zapisy skłaniają zespoły programowe do przyglądania się kinematografiom krajów, które dysponują mniejszymi budżetami. W tym roku w ramach sekcji „Dokument wielkiego formatu” prezentujemy najważniejsze klasyczne pozycje kina nordyckiego i skandynawskiego, w tym między innymi dokumenty w reżyserii Rubena Östlunda, świetnie znanego w Polsce po sukcesie *Turysty*, *The Square* czy *W trójkącie*. To niebywała okazja, żeby dowiedzieć się, jak kształtowała się wrażliwość tego uznanego twórcy. Pokazom w ramach tej sekcji towarzyszą wprowadzenia, które zapewniają dodatkowe konteksty filmoznawcze, kulturowe czy społeczne.

**Od lat kładziecie duży nacisk na dostępność – zarówno w warstwie technicznej, jak i programowej. Jakie konkretne rozwiązania stosujecie, żeby festiwal był dostępny dla jak najszerszej publiczności? Skąd wzięło się to podejście i jak reaguje na nie widownia?**

Cieszę się, że o to pytasz, bo to obszar, o którym powinniśmy mówić zdecydowanie częściej niż do tej pory. Naszym głównym założeniem jest zapewnienie dostępności festiwalu dla jak najszerszej grupy widzów i widzówek. Oznacza to dla nas stopniowe zwiększanie poziomu dostępności z edycji na edycję. We współpracy z Fundacją Kino Dostępne organizujemy pokazy z audiodeskrypcją, wybrane filmy prezentujemy z napisami rozszerzonymi (w 2014 roku łącznie siedemnaście pozycji z audiodeskrypcją i/lub napisami rozszerzonymi), staramy się, aby jak najwięcej wydarzeń było tłumaczonych na Polski Język Migowy. W tym roku przeprowadziliśmy



również audyt naszej strony www i na tej podstawie wdrożyliśmy nowe funkcjonalności, aby zapewnić wyższą dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami. Nasz zespół bierze udział w szkoleniach, korzystamy z wiedzy eksperckiej. W oczywisty sposób zwracamy uwagę na dostępność architektoniczną, dlatego niezwykle cieszyliśmy się, kiedy w 2024 roku do miejsc festiwalowych dołączyło Kinomuzeum w Muzeum Sztuki Nowoczesnej, kolejne dostępne kino studyjne.

**Jaką rolę, Twoim zdaniem, pełnią festiwale takie jak WATCH DOCS w dystrybucji filmów o tematyce praw człowieka? Czy widzowie mają później szansę zobaczyć te filmy poza festiwalem? I czy WATCH DOCS stwarza przestrzeń do spotkań z twórcami?**

Festiwale w oczywisty sposób prezentują filmy, których publiczność nie miałaby okazji obejrzeć w normalnym kinowym obiegu. Od pewnego czasu coraz większą wartość mają dla nas również nasze własne projekty dystrybucyjne. W 2024 roku wprowadziliśmy do kin jeden z najgłośniejszych filmów dokumentalnych ostatnich lat – nagrodzone Oscarem dla najlepszego pełnometrażowego dokumentu porażające *20 dni w Mariupolu* w reżyserii Mściława Czernowa. Ten film pokazaliśmy ponad pięćset razy w ponad sześćdziesięciu miejscowościach w całej Polsce. Dystrybucja to dla nas niejednokrotnie okazja do organizowania tak zwanych pokazów impaktowych, których celem jest zmiana postaw społecznych oraz wpływanie na decyzje polityków. Takie pokazy organizowaliśmy między innymi w Sejmie Rzeczypospolitej Polskiej – jednym z nich była właśnie projekcja *20 dni w Mariupolu*, poprzedzona przez świadectwo bohaterki filmu, pielęgniarki ze szpitala w Mariupolu. Specjalne pokazy impaktowe, którym towarzyszyła kampania społeczna na rzecz osób transpłciowych „Pora na Równość”, organizowaliśmy również wokół filmu *Być jak Mikołaj* w reżyserii Aurelii Frydrych-Zdanowskiej, a patronat nad tymi działaniami objęły kluczowe organizacje z obszaru LGBT. Co ważne, film był dostępny z audiodeskrypcją i napisami rozszerzonymi. Pokazy były okazją do

spotkań z osobami, których historie zostały opowiedziane w filmie, a także tymi, które go stworzyły, ale stały się również niezwykle, terapeutyczną przestrzenią dla osób w procesie tranżycji oraz ich rodzin.

**WATCH DOCS to nie tylko seanse filmowe w warszawskich kinach. Jak rozwijają się inicjatywy poza głównym wydarzeniem?**

Wspominałem już o działaniach dystrybucyjnych oraz impaktowych, jednak naszym sztandarowym projektem organizowanym w ciągu roku, po zakończeniu głównego warszawskiego wydarzenia, jest festiwal objazdowy, który dociera do blisko pięćdziesięciu miejscowości w całej Polsce. W zeszłym roku na pokazach i wydarzeniach stacjonarnych zgromadził on ponad dwadzieścia jeden tysięcy widzów – co ważne, nie tylko w dużych ośrodkach miejskich, ale również w mniejszych miejscowościach z ograniczoną ofertą kulturalną. Podobna idea przyświeca naszym pokazom online, dzięki której jesteśmy dostępni w całej Polsce. W tym obszarze współpracujemy ze Stowarzyszeniem Kin Studyjnych i jego platformą Mojeekino (tu pokazujemy wybrane filmy z programu bieżących edycji festiwalu), jak również platformą Player, która zapewnia ogromne horyzontalne dotarcie dla naszej specjalnej, bezpłatnej kolekcji z najlepszymi filmami z poprzednich edycji WATCH DOCS. Łącznie podczas poprzedniej edycji festiwalu nasze filmy obejrzało w internecie ponad osiemdziesiąt osiem tysięcy osób, co dowodzi, że Polki i Polacy kochają kino dokumentalne.

**Czego mogą się spodziewać widzowie w 2026 roku? Czy planujecie jakieś nowości programowe, zmiany w formule albo nowe projekty partnerskie?**

Nie wszystko możemy jeszcze zdradzić, ale rzeczywiście ogromną wartość upatrujemy w projektach partnerskich – branżowych, jak również transsektorowych. Filmy dokumentalne niosą ze sobą wielką moc i chcemy się nią dzielić z nowymi grupami odbiorców.



#### **TADEUSZ STRĄCZEK**

Dyrektor Międzynarodowego Festiwalu Filmowego WATCH DOCS, organizowanego przez Helsińską Fundację Praw Człowieka. Z HFPC związany od 2013 roku. W latach 2020–2023 członek Kapituły Nagrody Prezydenta m.st. Warszawy im. Tadeusza Mazowieckiego. Absolwent Ośrodka Studiów Amerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego, studiował również na Uniwersytecie Humboldta, Freie Universität w Berlinie oraz w Studium Związku Polskich Artystów Fotografików. Ekspert w dziedzinie społecznie zaangażowanego filmu dokumentalnego.

# Porozmawiajmy o szkoleniach



„Porozmawiajmy o szkoleniach” to cykl poświęcony inicjatywom szkoleniowym dofinansowanym w komponencie MEDIA. W każdym numerze magazynu polscy uczestnicy europejskich warsztatów odpowiadają na szereg pytań, dzieląc się doświadczeniem i wrażeniami. W tym wydaniu rozmawiamy z Agnieszką Wasiak, uczestniczką programu Producers on the Move (edycja 2025).



Program Producers on the Move, organizowany podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Cannes, stwarza producentom filmowym wyjątkową okazję do budowania i poszerzania międzynarodowej sieci kontaktów. Uczestnicy mają okazję spotkać się z potencjalnymi partnerami koprodukcyjnymi, agentami sprzedaży i nadawcami, biorą także udział w prezentacjach projektów, case study oraz wydarzeniach festiwalowych. Producers on the Move łączy przedfestiwalowe sesje online z czterodniowym programem stacjonarnym.

## Czym się zajmujesz? Jakie jest Twoje doświadczenie zawodowe?

Jestem producentką filmową i współzałożycielką Lava Films. Firma działa od 2010 roku, więc jako producent we własnej firmie zdobywam doświadczenie od piętnastu lat. Szkołę filmową skończyłam w 2007 roku, zatem dochodzi jeszcze kilka lat doświadczeń na różnych stanowiskach w innych firmach, najczęściej w łódzkim Opus Film. Zaczynałam od asystentury, poprzez koordynację, pracę w lokacjach, kierownictwo produkcji, koordynację postprodukcji. Trochę rzeczy się wydarzyło, zanim mogłam o sobie powiedzieć z pełną świadomością, że jestem producentem. Lava Films to ja i Mariusz Włodarski, mój wspólnik i przyjaciel. Od zawsze naszym nadrzędnym celem było produkowanie filmów międzynarodowych, które niosą tematy szerokie, wykraczające poza naszą lokalną rzeczywistość, trafiające do widza zarówno polskiego, jak i zagranicznego. Frajdą jest też



dla nas poznawanie nowych ludzi w kontekście kreatywnej współpracy. Każda produkcja to otwarcie na nieznaną, na nową niepowtarzalną konfigurację talentów, pomysłów, wizji, doświadczeń, krajów. Praktycznie każdy nasz film jest koprodukcją międzynarodową, ciągle odkrywamy nowe terytoria, z którymi robimy coś po raz pierwszy. Mój ostatni film *Czarna Woda* zrealizowałam na Wyspach Alandzkich w Finlandii, film biograficzny o Violetcie Villas koprodukuje- my z Bułgarią, niebawem wyjeżdżamy na scouting do *Dwóch Dusz* Łukasza Rondudy do Gujany Francuskiej, Gwadelupy i Martyniki. Z *Wyjeżdżamy* Kamila Krawczyckiego będziemy z Polski przemieszczać się przez Europę do Hiszpanii. To ciągła nauka i ciągłe nowe wyzwania. To mnie napędza.

### **Dlaczego zdecydowałaś się uczestniczyć w programie? Co skłoniło Cię do udziału?**

Tak naprawdę są trzy perspektywy – perspektywa projektu, perspektywa firmy i perspektywa osoby producenta. Przy podejmowaniu decyzji o aplikowaniu na Producers on The Move istotny był dla mnie timing produkcji, z którą się zgłaszałam. *Czarna woda* Agi Woszczyńskiej była w końcówce procesu finansowania, a teraz – jesienią – odbyły się zdjęcia. Stąd maj 2025 roku był dobrym momentem, by komunikować ten projekt – że jesteśmy właśnie *on the move*. Wiedziałam już wtedy, że ten film się wydarzy. Drugi aspekt – moja firma Lava Films miała bardzo dobry rok. Pierwszy kwartał 2025 roku to nominacje do Złotych Globów i Oscarów dla *Dziewczyny z Igłą* Magnusa Von Horna. Producers on The Move było więc sposobnością, by pokazać ciągłość naszych działań, nowy line-up firmy, opowiedzieć o tym, co nowego. Trzecia perspektywa to moja osobista – Agnieszki Wasiak. *Czarna Woda* jest drugim projektem Agi Woszczyńskiej, który produkuję. Wyprodukowałam jej debiut w pan- demii, potem urodziłam dziecko i tak naprawdę wróciłam aktywnie do pracy w 2023 roku, wtedy też wzięłam udział w rocznym szkoleniu dla producentów ACE Annual Programme. Czułam, że potrzebuję swego rodzaju aktualizacji systemu, odświeżenia kontaktów i nawiązania nowych. Producers on The Move (POTM) jest kon- tynuacją tego podejścia, przy czym ACE było bardzo wewnętrznym szkoleniem, POTM to wyjście do ludzi, komunikat, że jestem i że działam.

### **Czego oczekiwałaś od szkolenia? Czy program spełnił Twoje oczekiwania?**

Producers on the Move, jak sama nazwa wskazuje, jest nastawiony na producenta. To wyjątkowe, bo większość warsztatów i szkoleń w centrum stawia projekt. I rzeczywiście byłam zaskoczona, oczywiście bardzo pozytywnie, kiedy zobaczyłam billboard z moją twarzą na La Croisette czy na przykład zdjęcie w magazynie „Variety”. Jako producent nie jestem przyzwyczajona do tego typu ekspozycji, więc to było ciekawe doświadczenie. Ale wracając do sedna, czyli oczekiwań, to chciałam zaznaczyć obecność swoją, projektu i Lavy. Wydaje mi się, że wszystkie te oczekiwania spełniłam, a program na pewno tej ekspozycji sprzyjał.

### **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?**

Nabór prowadzą organizacje, głównie instytuty filmowe z krajów zrzeszonych w European Film Promotion (EFP), w moim przypadku to Polski Instytut Sztuki Filmowej. Każda tego typu organizacja prowadzi w danym kraju rekrutację i wybiera jednego kandydata, który przechodzi do etapu europejskiego. Na tym poziomie EFP wybiera dwadzieścioro producentów z różnych krajów z podobnym doświadczeniem i na podobnym etapie drogi zawo- dowej, którzy wypełniają kryteria POTM. W tym roku było wyjątkowo dwadzieścioro jeden uczestników, dołączył producent z Ukrainy. Najpierw spotykaliśmy się online. Szczególnie zapadła mi w pamięć pierwsza sesja, podczas

której mieliśmy poznać siebie nawzajem i zaprezentować się. Polecono nam wtedy wybrać ulubioną piosenkę. Była to rozmowa o tym, kim jestem i co tu w ogóle robię i tę prezentację otwierała wybrana piosenka. Była to świetny icebreaker i ciekawe narzędzie poznawcze. W Cannes, już stacjonarnie, braliśmy udział w spotkaniach jeden na jeden w konfiguracjach uczestnik–uczestnik, gdzie mogliśmy porozmawiać o konkretnych projektach i możliwościach współpracy, oraz w konfiguracji uczestnik–agent sprzedaży. Mieliśmy też sesje z przedstawicielami nadawców i platform streamingowych, którzy opowiadali o procesie pozyskiwania filmów. Byli też obecni reprezentanci funduszy, takich jak Eurimages – można im było zadać konkretne pytania, co zawsze jest ciekawsze niż oficjalna droga mailowa. Mieliśmy również bardzo interesujące spotkanie z międzynarodową reżyserką castingów. Formuła spotkań była dopasowana do naszych potrzeb. Z jednej strony zapewniała nam czas, żeby ze sobą rozmawiać, a z drugiej otwierała się na zewnątrz na spotkania z przedstawicielami branży międzynarodowej.

### Czy udało się Ci nawiązać podczas warsztatów nowe kontakty?

Jak najbardziej. Z dwadzieścioro producentów znałam może czwórkę, pozostałe osoby to dla mnie nowe kontakty. Cieszy mnie to, bo takie spotkania to okazja, by porozmawiać o moich projektach, ale też otworzyć się na potencjalne koprodukcje mniejszościowe, które stanowią ważną część działalności Lava Films. Ważne jest to, że po Cannes Producers on The Move nadal działa, odbywają się spotkania absolwentów na wielu festiwalach w całej Europie. Regularnie otrzymuję zaproszenia na takie spotkania. EFP bardzo dba o to, by ta sieć zawodowych znajomości nawiązanych podczas Programu też była niezmiennie *on the move*.

### Co najbardziej podobało Ci się w warsztatach?

Doceniam dobór uczestników do programu. EFP wybrało osoby z podobnym doświadczeniem, na podobnym etapie drogi zawodowej, jednak operujących w niezwykle szerokiej rozpiętości typów kina, które produkują (arthouse, kino gatunkowe, seriale i tak dalej). Dzięki temu mieliśmy podobną bazę do wymiany doświadczeń i rozmów o tym, z czym się zmagamy i jak sobie radzimy z różnymi wyzwaniami na rynku, niezależnie od tego, jaki typ kina uprawiamy. To było niezwykle inspirujące. Podobało mi się to, że program rzeczywiście był nastawiony na producentów – na konkretne osoby. Jak wcześniej wspomniałam, projekty też są ważne, ale Producers on The Move kładzie nacisk na producentów, którzy za nimi stoją. Byliśmy bardzo dobrze zaopiekowani.

### Komu poleciłabyś ten program?

Wytyczne programu są jasno opisane na stronach EFP oraz PISF. Każdy producent zinterpretuje je odpowiednio do swojego momentu kariery i etapu projektu, z którym aplikuje. Zostałam wybrana do programu relatywnie późno. Jeśli dobrze pamiętam kryteria, to po zrobieniu *Czarnej Wody* już bym się nie kwalifikowała, więc to był ostatni dzwonek. Na pewno gdybym zaaplikowała na POTM w 2020 roku, na przykład z *Cichą ziemią*, wyciągnęłabym z tego programu coś innego... Ale wtedy zastała nas pandemia. No a potem zostałam mamą, więc poczułam na moment, w którym poczułam, że rzeczywiście jestem z powrotem *on the move*. W moim przypadku sprawdziło się to, że projekt, z którym aplikowałam, był na zaawansowanym etapie rozwoju i finansowania, bo wtedy budowanie tak zwanego *market presence* ma sens. Każdy powinien odpowiedzieć sobie na pytanie o to, czy to jest dobry moment na promocję swojej osoby i swojego filmu w kontekście harmonogramu projektu i rozwoju własnej kariery. Poleciłabym go producentom, którzy już coś zrobili, a którym taki *highlight* w Cannes pomoże w osiągnięciu wyznaczonych w danym momencie celów (pozyskanie koproducenta, agenta sprzedaży dla projektu, ekspozycja własnej osoby na rynku i tym podobne).



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  
[kreatywna-europa.eu](http://kreatywna-europa.eu)  
[info@kreatywna-europa.eu](mailto:info@kreatywna-europa.eu)