

Creative  
Europe  
Desk Polska

nr 1/2022

# Magazyn

Creative Europe Desk Polska



# 04

## VARIA

- 04 Muzyka porusza Europę
- 05 Kolejne kraje dołączyły do programu Kreatywna Europa
- 05 CulturEU – interaktywny przewodnik po funduszach europejskich dla sektora kultury i kreatywnego
- 06 Finaliści nagrody Mies van der Rohego
- 07 Trzy filmy ze znakiem MEDIA nominowane do Oscara
- 07 7 najbardziej zagrożonych zabytków i miejsc dziedzictwa kulturowego w Europie w 2022 roku
- 08 Rok 2022 ustanowiono Europejskim Rokiem Młodości
- 08 Perform Europe: dystrybucja sztuk performatywnych definiowana na nowo
- 09 Europejskie Stolicy Kultury 2022
- 10 Nagroda Literacka Unii Europejskiej 2022 – lista nominowanych
- 12 Inicjatywa wsparcia sektora mediów informacyjnych

## II

### INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

- 11 MEDIA w Berlinie
- 14 Spotkania informacyjne i nowe nabory w 2022 roku
- 16 Priorytety współpracy europejskiej – cykl warsztatów kompetencyjnych 2022

- 17 Trzecia edycja wykładów eksperckich „Rozwiń swój projekt”
- 18 „Jak zapowiada się przyszłość gier cyfrowych?” – relacja z konferencji
- 21 Polskie gry ze znakiem MEDIA dostępne na rynku

## 22

### ROZMOWY

- 22 „Kreatywna Europa pozwala nam na rozwinięcie skrzydeł” – rozmowa z Moniką Wróbel-Lutz z Wydawnictwa Tatarak, realizatorką projektu „Ja, Europejczyk”
- 24 Lab for Resilience – projekt mobilności łączący kulturę z miejskim ekosystemem. Rozmowa z Bereniką Nikodemską z BWA Wrocław Galerie Sztuki Współczesnej
- 26 „Widzowie uwielbiają być zaskakiwani” – rozmowa z Emilią Mazik, dyrektorką Short Waves Festival

## 29

### DOFINANSOWANE PROJEKTY

- 29 StopMoLab. Kurs profesjonalizacyjny dla twórców z całego świata
- 30 Porozmawiajmy o szkoleniach: ACE Training Days Poland

Szanowni Państwo,

na pierwszych stronach naszej publikacji, w sekcji „Varia”, jak zawsze przybliżamy europejskie inicjatywy i unijne nagrody przyznawane instytucjom i organizacjom z sektorów kultury i kreatywnych. W tym numerze przedstawiamy Państwu również oferowane przez Komisję Europejską rodzaje wsparcia dla branży muzycznej oraz mediów informacyjnych.

Pierwsze miesiące 2022 roku były bardzo intensywne pod względem liczby organizowanych przez Creative Europe Desk Polska spotkań. Na łamach tego numeru „Magazynu CED Polska” podsumowujemy dla Państwa spotkania informacyjne poświęcone naborom w ramach programu Kreatywna Europa, cykl warsztatów kompetencyjnych „Projekty współpracy europejskiej”, trzecią edycję wykładów eksperckich „Rozwiń swój projekt”, a także marcową konferencję „Jak zapowiada się przyszłość gier cyfrowych?”, podczas której eksperci i producenci gier rozmawiali o stanie i przyszłości polskiego gamedevu.

Zapraszamy również do lektury wywiadów z realizatorami projektów dofinansowanych w programie Kreatywna Europa. W tym numerze o inicjatywie „Ja, Europejczyk” opowiada Monika Wróbel-Lutz z Wydawnictwa Tatarak. Jak projekt mobilności może łączyć kulturę z miejskim ekosystemem, tłumaczy Berenika Nikodemka z BWA Wrocław Galerie Sztuki Współczesnej, a o tym, czy Europejczycy widzowie lubią być zaskakiwani, mówi Emila Mazik, dyrektorka festiwalu Short Waves. Dodatkowo, w czwartej z kolei odsłonie cyklu „Porozmawiajmy o szkoleniach”, swoimi wrażeniami z udziału w warsztatach ACE Training Days Poland dzieli się producent Kamil Skałkowski.

Życzymy przyjemnej lektury.

Zespół Creative Europe Desk Polska



# Muzyka porusza Europę

**Music Moves Europe** to europejski program wsparcia dedykowany sektorowi muzyki, który został zapoczątkowany spotkaniami z branżą muzyczną już w 2015 roku. Jako jedna ze strategicznych inicjatyw Komisji Europejskiej program ma za zadanie wspierać kreatywność, innowacyjność, konkurencyjność, a także różnorodność europejskiej sceny muzycznej. Program od początku opierał się na czterech głównych filarach: finansowaniu (wspieraniu różnorodnych projektów, sieci i platform), działaniach politycznych, prawnych i dialogu.

Komisja Europejska zdaje sobie sprawę, jak duże znaczenie gospodarcze ma sektor muzyki, który zatrudnia więcej osób niż przemysł filmowy. Branża muzyczna ciągle ewoluuje – nowe modele biznesowe powstają pod wpływem zmian cyfrowych, a Europa musi konkurować z globalnymi graczami, takimi jak Stany Zjednoczone. Zmieniają się sposoby tworzenia, ale i konsumpcji muzyki. Jest to wyzwanie m.in. pod względem sprawiedliwego podziału praw i płac, a także z powodu rozproszonej uwagi konsumentów.

Na podstawie doświadczeń z działań pilotażowych, realizowanych w latach 2018–2020, oraz w odpowiedzi na kryzys, z którym mierzy się sektor kreatywny w wyniku pandemii covid-19, program Music Moves Europe będzie kontynuowany, zwłaszcza w obszarze wsparcia zrównoważonej dystrybucji muzyki. Szczególna uwaga będzie poświęcona muzyce wykonywanej na żywo. Przez kolejne trzy lata program skupi się na obszarach takich jak transmisje muzyki na żywo, współpraca klubów muzycznych czy eksport muzyki. Szeroko zakrojone działania w ramach programu – warsztaty, tutoriale, współpraca przedstawicieli branży i artystów, wzmacnianie ponadnarodowego obiegu i promocji czy rozwój innowacyjnych narzędzi – mają wzmocnić potencjał i odporność europejskiej branży.

W tym roku w ramach konkursu wyłonione zostanie konsorcjum odpowiedzialne za organizację w kolejnych latach działań o jak najszerszym zasięgu dla interesariuszy z sektora muzycznego.

Jedną z nowych inicjatyw wywodzących się z działań programowych Music Moves Europe jest **MusicAIRE**. Stawia sobie ona za cel pomoc w odbudowie sektora muzycznego poprzez zaprojektowanie i przetestowanie systemu

wsparcia, który ma sprostać wyzwaniom stawianym przez pandemię, a jednocześnie wspiera zrównoważony rozwój muzycznego ekosystemu. Poprzez dwa otwarte konkursy (tegoroczny nabór zamknął się 25 kwietnia) MusicAIRE będzie współfinansować działania na rzecz zrównoważonego rozwoju muzyki europejskiej. Innowacyjny program ma angażować i wzmacniać sektor w skutecznym procesie odbudowy, promować wzajemne uczenie się, dzielenie się doświadczeniami, tworzenie sieci i wspierać partycypacyjne podejście do kształtowania i tworzenia polityki.

Ważnym elementem działań na rzecz europejskiej muzyki jest również **Music Moves Europe Talent Awards** – nagroda promująca wschodzących artystów muzyki popularnej. Daje ona szansę twórcom muzyki współczesnej na zaistnienie na profesjonalnej scenie, a podczas tournée – na poznanie branży, zdobycie międzynarodowego doświadczenia, wsparcia finansowego i nowych kompetencji. Wśród laureatów i laureatek tej nagrody są tak znani i rozpoznawalni dziś artyści, jak Adele, Mariza, Katie Melua, Lykke Li, Agnes Obel, Mumford & Sons, Emeli Sandé, Kodamine, Alvaro Sorel czy Dua Lipa.

Prestiżową Grand Jury Prize tegorocznej edycji otrzymali: Meskerem Mees (Belgia), Denise Chaila (Irlandia), DEVA (Węgry), Mezerg (Francja), Blanks (Holandia) i Alinie Pash (Ukraina). Nagrodę publiczności zdobyła Ladaniva (Armenia). Zwycięzcy zostali ogłoszeni podczas ceremonii wręczenia nagród w czasie ważnej imprezy muzycznej – Eurosonic Noorderslag w Groningen w Holandii.

Eksperckie jury, które stworzyli Gemma Bradley (BBC Radio 1), Cindy Castillo (Mad Cool Festival), Kevin Cole (KEXP), Bryan Johnson (Spotify) i Alyona Alyona (zwycięzcy publiczności w 2021 roku), tak oceniło tegorocznych nominowanych: „To było niesamowite odkryć tak wielu utalentowanych europejskich artystów. Nasze zadanie było bardzo satysfakcjonujące, ale i wymagające – wszyscy nominowani zaskoczyli nas doskonałą różnorodnością muzyczną i artystycznym”.

Więcej informacji o inicjatywach dla muzyki:

[musicaire.eu](http://musicaire.eu)

[mmeawards.eu](http://mmeawards.eu)

[culture.ec.europa.eu/sectors/music/music-moves-europe](http://culture.ec.europa.eu/sectors/music/music-moves-europe).



## Kolejne kraje dołączyły do programu Kreatywna Europa

Na początku grudnia 2021 roku zostały podpisane porozumienia, na mocy których Gruzja, Czarnogóra i Macedonia Północna przystąpiły do programu Kreatywna Europa 2021–2027.

Gruzja jako kraj stowarzyszony będzie dążyć do skorzystania ze wsparcia programu dla sektora kultury, kreatywnego i audiowizualnego oraz do pomocy w integracji sektora kultury w Europie, poinformowało Ministerstwo Kultury Gruzji. W poprzedniej edycji programu, w 2015 roku, Gruzja dołączyła do Kreatywnej Europy jako pierwszy kraj Partnerstwa Wschodniego. Do 2020 roku z udziałem instytucji gruzińskich wsparto 33 projekty, które uzyskały łącznie 1,5 mln euro dofinansowania.

Czarnogóra uczestniczyła już w programie Kreatywna Europa w latach 2014–2020. Podpisując umowę, stała się pełnoprawnym członkiem programu, dzięki czemu

czarnogórskie instytucje i organizacje będą mogły w równym stopniu uczestniczyć we wszystkich corocznych konkursach grantowych.

Także organizacje i instytucje kulturalne z Macedonii Północnej stały się pełnoprawnymi wnioskodawcami programu Kreatywna Europa i mogą ubiegać się o wsparcie na realizację międzynarodowych projektów.

Należy zaznaczyć, że trwają negocjacje z kolejnymi krajami spoza Unii Europejskiej, które wykazały zainteresowanie udziałem w programie Kreatywna Europa. W związku z tym w 2022 roku możemy spodziewać się, że lista krajów uczestniczących w programie się rozwinie.

## CulturEU – interaktywny przewodnik po funduszach europejskich dla sektora kultury i kreatywnego

„Wolność artystyczna, kreatywność i różnorodność kulturowa są symbolami naszego europejskiego stylu życia. Europa jest potęgą kulturalną, która potrzebuje do rozwoju swoich sektorów kreatywnych i kulturalnych. Wraz z Next Generation EU uruchamiamy dziś nowe narzędzie internetowe, które umożliwi naszym artystom, twórcom i specjalistom w dziedzinie kultury łatwą nawigację i wybór najodpowiedniejszych programów wsparcia na poziomie Unii Europejskiej. Razem możemy w zrównoważony sposób odbudować sektory kreatywne i kulturalne w całej Europie” – powiedział Margaritis Schinas, wiceprzewodniczący Komisji Europejskiej ds. promowania europejskiego stylu życia podczas oficjalnego otwarcia nowego narzędzia internetowego **CulturEU**. To nowa, interaktywna baza i wyszukiwarka funduszy Unii Europejskiej dla sektora kultury i kreatywnego.

Na portalu znajdują się informacje o 75 możliwościach finansowania z 21 różnych programów europejskich, od Kreatywnej Europy i Horyzontu Europa po fundusze strukturalne i InvestEU. Za pomocą zaledwie kilku kliknięć przedstawiciele kultury mogą znaleźć najbardziej odpowiednie i dostępne wsparcie finansowe dla swoich projektów.



CulturEU ma pomóc przedstawicielom sektora kultury i kreatywnego poruszać się po źródłach finansowania Unii Europejskiej oraz poznać wszystkie dostępne dla nich możliwości, a ostatecznie pomóc im w łatwiejszym dostępie do funduszy. Zainteresowane strony mogą automatycznie filtrować odpowiednie możliwości finansowania na podstawie swoich potrzeb, sektora i rodzaju organizacji, którą reprezentują. Baza została uzupełniona o inspirujące przykłady i najlepsze praktyki. CulturEU będzie regularnie aktualizowana o informacje o nowych zaproszeniach do składania wniosków.

Portal został przygotowany w języku angielskim, jednak docelowo będzie dostępny we wszystkich językach urzędowych państw członkowskich UE.

**Baza funduszy CulturEU dostępna jest na stronie:** [ec.europa.eu/culture/discover-funding-opportunities-for-the-cultural-and-creative-sectors](https://ec.europa.eu/culture/discover-funding-opportunities-for-the-cultural-and-creative-sectors).

Zachęcamy także do zapoznania się z elektronicznym „**Przewodnikiem po funduszach UE dla sektora kultury i kreatywnego**” dostępnym na: [kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2021/11/Przewodnik-po-funduszach-UE-dla-sektora-kultury-i-kreatywnego.pdf](https://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2021/11/Przewodnik-po-funduszach-UE-dla-sektora-kultury-i-kreatywnego.pdf).

# Finaliści Nagrody Mies van der Rohego

W połowie lutego poznaliśmy finalistów jednego z najbardziej prestiżowych konkursów w architekturze europejskiej. W tym roku wydarzenie to było wyjątkowe dla stolicy Polski – wyniki ogłoszono w Zodiaku, Warszawskim Pawilonie Architektury. Przedstawiciele Komisji Europejskiej, miasta Warszawy, Stowarzyszenia Architektów Polskich i Fundacji Mies van der Rohego zaprezentowali krótką listę wyróżnionych w tegorocznej edycji projektów. Oprawę stanowiła wystawa architektoniczna przybliżająca aż 25 realizacji z Polski nominowanych w konkursie, ukazująca rozwój i dobre standardy współczesnej architektury lokalnej.

Rok 2022 to czas wyjątkowo wielu nominacji. Zwyczajowo nagroda przyznawana jest co dwa lata, jednak uległa tymczasowemu zawieszeniu w 2020 roku. Dało to możliwość pogłębionego i wszechstronnego przyjrzenia się dorobkowi architektonicznemu Europy, również w kontekście wartości i priorytetów promowanych niezmiennie przez Komisję Europejską – polepszenia warunków dla zrównoważonego, sprawiedliwego i proekologicznego stylu życia. Wpisuje się to w nową inicjatywę rozwijania dobrych praktyk, przykładów i koncepcji służących zrównoważonemu rozwojowi, estetyce i integracji – w Nowy Europejski Bauhaus.

Fundacja Mies van der Rohego włącza w konkurs wybitne osobowości świata architektury, by wybrane projekty cechowały innowacyjność i kreatywność w zakresie aspektów funkcjonalnych, formalnych i społecznych.

## Na tegorocznej liście finalistów znalazły się:

- 85 lokali socjalnych w Cornellà de Llobregat w Barcelonie, proj. Peris+Toral Arquitectes
- Frizz23 w Berlinie, proj. Deadline Architekten (Britta Jürgens i Matthew Griffin)
- The Railway Farm w Paryżu, proj. Grand Huit oraz Melanie Drevet Paysagiste
- Town House – Kingston University w Londynie, proj. Grafton Architects
- Z33 House for Contemporary Art, Design and Architecture w Hasselt, proj. Francesca Torzo.

W kategorii najlepiej zapowiadającego się architekta bądź pracowni wskazano dwóch finalistów:

- Enrico Fermi School w Turynie, proj. BDR bureau
- La Borda Cooperative Housing w Barcelonie, proj. Lacol.

Jak podkreślała Marija Gabriel, komisarz UE ds. innowacji, badań naukowych, kultury, edukacji i młodzieży: „Poprzez redefinicję roli europejskich architektów jako opiekunów architektura przyczynia się do Europejskiego Zielonego Ładu i jego elementu kulturowego: Nowego Europejskiego Bauhausu”.

Zwycięzców poznamy 12 maja 2022 roku w trakcie ceremonii wręczenia nagród w Pawilonie Mies van der Rohego w Barcelonie.

## Trzy filmy ze znakiem MEDIA nominowane do Oscara

Aż trzy europejskie filmy, które powstały ze wsparciem komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa, otrzymały w tym roku nominacje do Oscarów. Co więcej, każda z tych produkcji nominowana została w co najmniej dwóch kategoriach.

O najbardziej rozpoznawalną statuetkę na świecie walczyły filmy „Przeżyć” w reżyserii Jonasa Pohera Rasmussena, „Najgorszy człowiek na świecie” Joachima Triera oraz „Matki równoległe” w reżyserii Pedro Almodóvara.

THE  
OSCARS.

Hiszpański dramat był nominowany w kategoriach najlepsza aktorka pierwszoplanowa oraz najlepsza muzyka oryginalna. Produkcja norweska konkurowała o nagrodę dla najlepszego scenariusza oryginalnego oraz najlepszego pełnometrażowego filmu międzynarodowego. Animacja „Przeżyć” otrzymała natomiast nominacje w aż trzech kategoriach: najlepszy pełnometrażowy film animowany, dokumentalny oraz międzynarodowy.

94. gala rozdania Oscarów odbyła się 27 marca 2022 roku.



## 7 MOST ENDANGERED HERITAGE SITES IN EUROPE 2022

🌐 [7mostendangered.eu](https://7mostendangered.eu)

Co-funded by  
the European Union

European  
Investment  
Bank • Institute



## 7 najbardziej zagrożonych zabytków i miejsc dziedzictwa kulturowego w Europie w 2022 roku

Pod koniec marca 2022 roku poznaliśmy listę najbardziej zagrożonych zabytków i miejsc dziedzictwa kulturowego. Wybór został dokonany na podstawie wyjątkowego znaczenia każdego miejsca dla dziedzictwa i wartości kulturowej, a także na podstawie zagrożenia, przed którym stoi. Dodatkowo istotny był poziom zaangażowania społeczności lokalnych oraz interesariuszy publicznych i prywatnych w ratowanie tych miejsc. Kolejnym kryterium wyboru był ich potencjał do działania jako katalizator dla zrównoważonego rozwoju oraz jako narzędzie promowania dialogu społecznego.

**W tym roku siedem najbardziej zagrożonych zabytków i miejsc dziedzictwa kulturowego w Europie to:**

- most Zogu, Albania

- klasztor Récollets, Nivelles, Belgia
- pałac Orleans-Borbón, niedaleko Kadyksu, Hiszpania
- twierdza Crèvecoeur, Den Bosch, Holandia
- ogród miejski La Butte Rouge, niedaleko Paryża, Francja
- historyczne centrum Stolberg, Niemcy
- Łaźnie Neptuna, Băile Herculane, Rumunia.

Program „7 najbardziej zagrożonych” jest prowadzony przez federację Europa Nostra we współpracy z Instytutem Europejskiego Banku Inwestycyjnego. Wspiera go również program Kreatywna Europa. Uruchomiony został w 2013 roku jako część kampanii społeczeństwa obywatelskiego na rzecz ratowania zagrożonego dziedzictwa Europy. Podnosi świadomość, przygotowuje niezależne oceny i rekomenduje działania.

# Rok 2022 ustanowiono Europejskim Rokiem Młodzieży

Aby zwrócić uwagę na rolę, jaką odgrywa europejska młodzież w budowaniu lepszej przyszłości – bardziej ekologicznej, sprzyjającej włączeniu społecznemu i cyfrowemu, rok 2022 został ustanowiony Europejskim Rokiem Młodzieży. Na te dwanaście miesięcy zaplanowano wiele działań mających na celu zintegrowanie młodych Europejczyków. Dodatkowo młodzi ludzie będą mieli możliwości uczenia się, spotkania i angażowania w działania w całej Europie. Ma być to czas oparty na zaufaniu i planowaniu przyszłości po zakończeniu pandemii.

Wraz z początkiem roku powstał portal dedykowany Europejskiemu Rokowi Młodzieży 2022 – [europa.eu/youth/year-of-youth\\_pl](http://europa.eu/youth/year-of-youth_pl). Strona jest pewnego rodzaju



„centrum komunikacyjnym”, dostarczającym informacji o możliwościach i działaniach w całej Unii Europejskiej. Interaktywna mapa działań prezentuje wszystkie wydarzenia, a najnowsze informacje można znaleźć w dziale „Aktualności”. W przygotowaniu jest również sekcja dotycząca polityki młodzieżowej, w której młodzi ludzie będą mogli zapoznać się z wszystkimi istniejącymi i planowanymi politykami europejskimi im dedykowanymi.

Zachęcamy do regularnego odwiedzania portalu i śledzenia bieżących informacji!

**Perform Europe** Reimagine international touring

## Perform Europe: dystrybucja sztuk performatywnych definiowana na nowo

Perform Europe – pilotażowy program Kreatywnej Europy wspierający dziedzinę sztuk performatywnych – został zapoczątkowany w styczniu 2021 roku przez wyłonione konsorcjum organizacji: IETM International Network for Contemporary Arts, European Festivals Association (EFA), Circostrada Network, European Dancehouse Network i IDEA Consult. Celem tej sektorowej inicjatywy jest wspieranie ponadnarodowego obiegu sztuk, m.in. z wykorzystaniem nowych technologii.

Pierwszy etap rozwoju programu był serią wydarzeń dla ponad 500 reprezentantów sektora, oferującą możliwości nawiązywania kontaktów, pitchingu, wzajemnego uczenia się i mentoringu. W rezultacie 150 partnerstw przedstawiło swoje propozycje projektów w etapie drugim – składania wniosków.

W grudniu 2021 roku eksperckie jury dokonało z tej puli wyboru 19 ambitnych projektów, realizowanych przez producentów i reprezentantów sztuk scenicznych wszystkich dyscyplin, które wpisały się w idee realizacji innowacyjnych pomysłów na zrównoważone modele obiegu sztuki performatywnej. Kolejny rok działań jest dla nich szansą na przetestowanie nowych praktyk.

Następne miesiące przyniosą realizację projektów angażujących lokalnych artystów i publiczność, wydarzenia prowadzone na obszarach wiejskich, oddające głos społeczności i grupom marginalizowanym, wykorzystujące

idee *slow travel* i proekologiczne, a także wykorzystujące technologię do angażowania odbiorców.

11 stycznia uruchomiony został interaktywny program Perform Europe Live obejmujący 45 prac artystycznych i ponad 250 prezentacji. Program skupia w sumie ponad 85 partnerów i ponad 90 lokalizacji – zarówno fizycznych, jak i cyfrowych (biorą w nich udział kraje uczestniczące w programie Kreatywna Europa oraz Wielka Brytania). Różnorodna oferta obejmuje spektakle i instalacje taneczne, teatr dokumentalny, choreografię angażującą publiczność, akrobatykę i warsztaty kreatywne. Publiczność będzie miała możliwość udziału w programie online lub offline. Jego realizacja potrwa do czerwca 2022 roku, kiedy to zostaną zebrane wnioski i rekomendacje po okresie działań pilotażowych. Ich celem jest utworzenie stałego schematu wsparcia dedykowanego sztukom performatywnym, zarządzanego przez wybrane w konkursie konsorcjum.

Na stronie programu można odkrywać wszystkie projekty i partnerstwa dzięki interaktywnej mapie oraz szczegółowemu katalogowi ukazującemu szerokie konteksty działań: [performeurope.eu/live](http://performeurope.eu/live).

Perform Europe to również świetne źródło wiedzy o współczesnej scenie performatywnej – wszelkie działania branżowe i realizacja platformy cyfrowej były poprzedzone etapem badań, z których rezultatami można zapoznać się online: [performeurope.eu/resources](http://performeurope.eu/resources).



# EUROPEAN CAPITALS OF CULTURE 2022

KAUNAS — LITHUANIA  
ESCH — LUXEMBOURG  
NOVI SAD — SERBIA



© EUROPEAN UNION 2021. SOURCE: IMAGES - SHUTTERSTOCK.COM, © ERALP HENJEN

## Europejskie Stolice Kultury 2022

Program Europejskiej Stolicy Kultury ma na celu promowanie bogactwa i różnorodności kultur oraz wzmocnienie u obywateli poczucia przynależności do wspólnego, europejskiego obszaru kulturowego. Tytuł ten jest szansą promocji miast i regionów, zaprezentowania ich wkładu kulturalnego i artystycznego w europejską kulturę i sztukę, jak również wpływu kultury i sztuki na ich rozwój; przyciągnięcia międzynarodowej publiczności i turystów, a także aktualizacji strategii rozwoju poprzez działalność kulturalną. Wybór danego miasta na Europejską Stolicę Kultury ma długofalowy i wielowymiarowy wpływ nie tylko na kulturę, lecz także na sytuację społeczną i gospodarczą zarówno samego miasta, jak i całego regionu.

### **W 2022 roku tytuł Europejskiej Stolicy Kultury noszą aż trzy miasta:**

- Kowno (Litwa)
- Esch (Luksemburg)
- Nowy Sad (Serbia).

Tematem przewodnim wydarzeń artystycznych w Kownie jest mityczna bestia rodem z tego miasta. Są one realizowane w ramach trylogii składającej się z „Zamieszania” (19–23 stycznia), „Zbiegu” (20–22 maja) i „Kontraktu” (25–27 listopada). W ciągu całego roku w Kownie zaplanowano ok. 40 festiwali, ponad 60 wystaw, 250 imprez artystycznych, 150 koncertów. Więcej informacji oraz szczegółowy program wydarzeń realizowanych w Kownie: [kaunas2022.eu](http://kaunas2022.eu).

Położone w Luksemburgu Esch to tętniące życiem centrum innowacji, miasto, które niegdyś było napędzane przez wyjątkową tradycję przemysłową, a teraz zamienia się w przyszłościowe centrum wiedzy oraz innowacyjnych i kreatywnych technologii. Region dostosowuje się do świata po covid-19, pozostając jednocześnie wiernym swojej wyjątkowej tożsamości, na którą składa się głęboko zakorzeniona różnorodność kulturowa, charakteryzująca się silnym poczuciem przynależności i wspólnoty. Miasto przygotowało ciekawy program kulturalny pod hasłem „Remix Culture”, dzięki któremu chce stworzyć synergię, zagwarantować zrównoważony rozwój i, co najważniejsze, zapewnić aktywne zaangażowanie ogółu społeczeństwa. Więcej informacji oraz szczegółowy program wydarzeń realizowanych w Esch: [esch2022.lu/en/](http://esch2022.lu/en/).

Warto dodać, że do połowy 2022 roku swój program kulturalny będzie także kontynuowało serbskie miasto Nowy Sad. Więcej informacji oraz szczegółowy program wydarzeń: [novisad2021.rs/en/](http://novisad2021.rs/en/).

Zachęcamy do odwiedzenia Kowna, Esch i Nowego Sadu oraz wzięcia udziału w wydarzeniach kulturalnych przygotowanych w ramach Europejskich Stolic Kultury 2022.

# NOMINATED BOOKS



## Nagroda Literacka Unii Europejskiej 2022 – lista nominowanych

Nagroda Unii Europejskiej w dziedzinie literatury (EUPL) przyznawana jest wschodzącym twórcom beletrystyki z Europy. Jej celem jest podkreślenie kreatywności, ogromnego i różnorodnego bogactwa współczesnej literatury europejskiej oraz promowanie obiegu literatury w Europie i zwiększenie zainteresowania nienarodowymi utworami literackimi.

**Tegoroczna edycja jest szczególna, ponieważ wprowadza zmianę w organizacji nagrody. Zamiast przyznać wyróżnienie laureatom z każdego kraju, w tym roku po raz pierwszy siedmioosobowe jury wyłoni jednego zwycięzcę spośród wszystkich nominowanych oraz przyzna pięć wyróżnień specjalnych.**

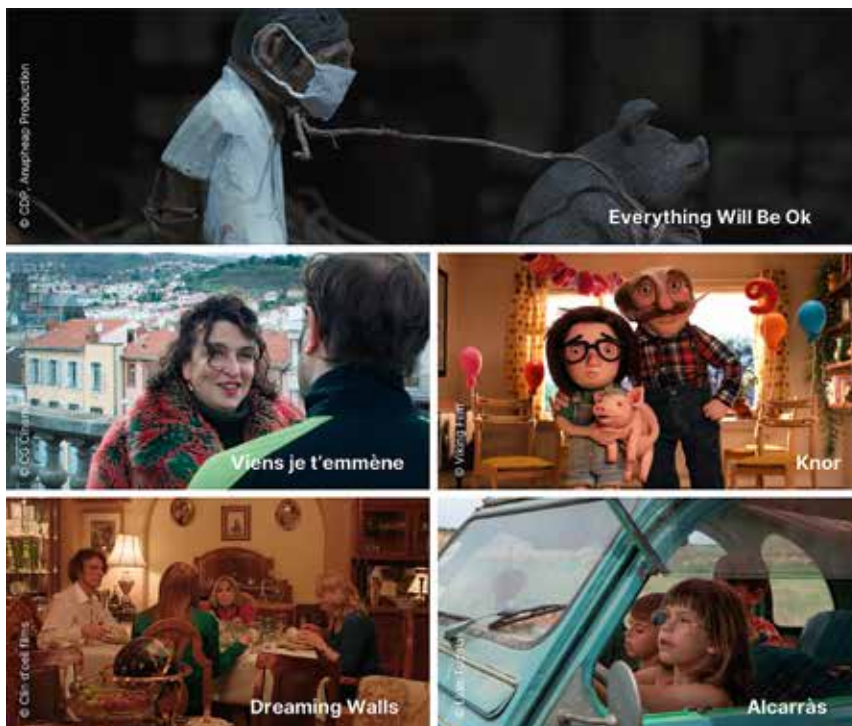
Poniżej prezentujemy listę 14 autorów nominowanych do EUPL 2022, których wybrały krajowe podmioty odpowiedzialne za sektor literatury. Konsorcjum odpowiedzialne za organizację nagrody EUPL, solidaryzując się z Ukrainą, dodało do listy autorkę ukraińską.

**W tym roku na liście nominowanych do Nagrody Literackiej Unii Europejskiej znaleźli się:**

- Peter Karoshi, „Zu den Elefanten” (Słonie), Austria
- Slađana Nina Perković, „U Jarku” (W rowie), Bośnia i Hercegowina

- Gaea Schoeters, „Trofee” (Trofeum), Belgia
- Táκης Καμπύλης (Takis Kampylis), „Γενικά Συμπτώματα” (Objawy ogólne), Grecja
- ივა ზეზუაშვილი (Iva Pezuashvili), „ძუბავრო” (Zsyp na śmieci), Gruzja
- Jacobo Bergareche, „Los días perfectos” (Idealne dni), Hiszpania
- Tadhg Mac Dhonnagáin, „Madame Lazare”, Irlandia
- Tomas Vaiseta, „Ch.”, Litwa
- Владимир Јанковски (Vladimir Jankovski), „Скриени желби, немирни патувања” (Ukryte pragnienia, niespokojne podróże), Macedonia Północna
- Kjersti Anfinnsen, „Øyeblikk for evigheten” (Chwile na wieczność), Norwegia
- Raluca Nagy, „Teo de la 16 la 18” (Cléo od 5 do 7), Rumunia
- Richard Pupala, „Ženy aj muži, zvieratá” (Kobiety i mężczyźni, zwierzęta), Słowacja
- Daniele Mencarelli, „Semper tornare” (Zawsze wracaj), Włochy
- Євгенія Кузнецова (Eugenia Kuznetsova), „Спитайте Міечку” (Zapytaj Miyechkę) Ukraina.

Zwycięzca Nagrody Unii Europejskiej w dziedzinie literatury za rok 2022 zostanie ogłoszony podczas ceremonii otwarcia zamieńmy na 27. Międzynarodowych Targów Książki w Paryżu, które odbędą się w kwietniu.



## MEDIA w Berlinie

W 2022 roku berlińskie Europejskie Targi Filmowe po raz kolejny odbyły się w formule online. W dniach 10–17 lutego profesjonalści z sektora audiowizualnego brali udział w licznych spotkaniach, panelach dyskusyjnych i pokazach filmowych odbywających się w ramach marketu, a wszystko to na dedykowanej platformie EFM i w wirtualnych salach kinowych.

### Europejskie Forum Filmowe

Wśród wydarzeń oferowanych przedstawicielom sektora jak co roku znalazło się Europejskie Forum Filmowe, po raz kolejny poświęcone tematowi ekologii w branży filmowej oraz kwestii transgranicznej współpracy mającej pomóc w zapewnieniu neutralnego klimatycznie sektora audiowizualnego.

Pomiary emisji dwutlenku węgla i oznaczenia ekologicznych produkcji stanowią sedno wielu prywatnych i publicznych inicjatyw, brak koordynacji jest jednak czynnikiem ograniczającym. W konsekwencji Komisja Europejska przyglądała się sprawie i wspierała dyskusję za pośrednictwem technicznej grupy roboczej, której zadaniem było opracowanie wspólnej metodologii pomiaru emisji gazów cieplarnianych w sektorze audiowizualnym. Grupa ta miała na celu uzgodnienie uproszczonej metodologii obliczania emisji CO<sub>2</sub>, umożliwiającą porównywalne pomiary na obszarze całej Unii Europejskiej.

O pracach i celu tego narzędzia opowiedziała podczas otwarcia debaty Lucia Reclade, zastępca dyrektora, kierownik Działu Programów Wsparcia Przemysłu Audiowizualnego i Mediów w Komisji Europejskiej. Doświadczeniami z kalkulatorami węgla podzielili się goście pierwszej dyskusji panelowej – Maximilian Höhnle, producent, członek zarządu Federal Association of Green Consultants, Roser Canela Mas, managerka ds. międzynarodowych w BAFTA Albert, oraz Luz Molina, kierowniczka projektu European Green Screen. O tym, dlaczego uproszczona metodologia

emisji CO<sub>2</sub>, oparta na ograniczonym zestawie parametrów oraz spójnych pomiarach i wzorcach jest pierwszym krokiem do zmniejszenia emisji dwutlenku węgla w sektorze, mówił w swoim wystąpieniu Philip Gassmann, reżyser, producent, specjalista ds. produkcji filmów ekologicznych. O korzyściach bycia ekologicznym dla firm producenckich w ramach ostatniej dyskusji rozmawiali przedstawiciele branży: Fiona Ball (Bigger Picture Group), Alexandra Lebret (European Producers Club) oraz Tomasz Morawski (Haka Films).

Transmisja Europejskiego Forum Filmowego dostępna jest na platformie: [europeanfilmforum.eu/berlin](http://europeanfilmforum.eu/berlin).

### Filmy ze znakiem MEDIA

W tegorocznej selekcji 72. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Berlinie znalazło się w sumie siedem filmów, które otrzymały dofinansowanie w ramach komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa w obszarach związanych z developmentem. Tytuły te otrzymały wsparcie na łączną kwotę 305 766 euro.

W konkursie głównym o uznanie jury walczyły: „Alcarràs” w reżyserii Carly Simón oraz „Everything Will Be Ok” Rithy’ego Panha i Sarita Manga. W sekcji Panorama znalazły się filmy: „Viens je t’emmène” w reżyserii Alaina Guiraudiego, „Nelly & Nadine” Magnusa Gerttena oraz „Dreaming Walls” Amélie van Elmbt i Mayi Duverdier. Animacja „Knor” Maschy Halberstad wyświetlana była w ramach sekcji Berlinale Generation Feature Films, a serial „Suspicion” w reżyserii Michała Błaški w sekcji Berlinale Series.

W ramach tegorocznego festiwalu nagrodzone zostały dwa dofinansowane filmy. Główną nagrodę, Złotego Niedźwiedzia dla najlepszego filmu, otrzymał hiszpański „Alcarràs” w reżyserii Carly Simón. Srebrnego Niedźwiedzia za wybitny wkład artystyczny otrzymali Rithy Panh i Sarit Mang za film „Everything Will Be Ok”.

# Inicjatywa wsparcia sektora mediów informacyjnych



Od 2021 roku w ramach komponentu międzysektorowego programu Kreatywna Europa oferowane jest wsparcie dla sektora mediów informacyjnych. Dofinansowanie otrzymać można na działania mające na celu zachowanie wolności prasy oraz jej pluralizmu, rozwijanie międzynarodowej, paneuropejskiej współpracy dziennikarskiej, a także rozwój umiejętności korzystania z mediów, w szczególności w celu przeciwdziałania dezinformacji w internecie. Granty na powyższe działania przyznawane są w ramach trzech konkursów: *Monitoring and Defending Media Freedom and Pluralism*, *Journalism Partnerships* oraz *Media Literacy*. Na działania z zakresu promowania współpracy międzysektorowej – mającej pomóc w dostosowaniu się do zmian strukturalnych i technologicznych, którym podlegają media, wspierać wolne, zróżnicowane i pluralistyczne środowisko medialne i wysokiej jakości dziennikarstwo oraz zwiększać umiejętności korzystania z mediów, także tych cyfrowych – w obecnej, siedmioletniej edycji programu Kreatywna Europa przewidziano specjalną pulę środków w wysokości co najmniej 75 mln euro.

To nowe wsparcie dla sektora mediów informacyjnych w ramach programu jest tylko częścią większej, szeroko zakrojonej inicjatywy Komisji Europejskiej.

Komisja Europejska od lat finansuje sektor mediów informacyjnych i działalność dziennikarską na dwa sposoby: poprzez działania multimedialne i niezależne relacje na temat spraw UE w mediach informacyjnych (np. sieć radiowa, sieci oparte na danych, Euronews czy European Newsroom) oraz poprzez projekty pilotażowe i działania przygotowawcze realizowane na podstawie wniosków Parlamentu Europejskiego.

Jednak z uwagi na to, że pandemia poważnie wpłynęła na sektor mediów informacyjnych, a także w obliczu rosnących

wyzwań związanych z dezinformacją i zmianami w podziale dochodów na rynku medialnym, w grudniu 2020 roku Komisja Europejska uruchomiła nową inicjatywę w ramach szerszego planu pomocy w odbudowie sektora audiowizualnego i medialnego.

News Initiative łączy pod wspólnym szyldem wiele różnych europejskich programów i instrumentów polityki i finansowania. Inicjatywa ma w sposób holistyczny analizować wyzwania stojące przed branżą mediów informacyjnych i ułatwić sektorowi stawienie im czoła. News Initiative uruchomiona została w ramach planu działania na rzecz mediów i sektora audiowizualnego (*Media and Audiovisual Action Plan*). Wsparcie ma przybierać różne formy i kształty i oddziaływać na sektor między innymi poprzez ustrukturyzowany dialog, lepszy dostęp do finansowania, wsparcie transformacji opartej na współpracy, wsparcie innowacji, a także poprzez publikowanie badań i raportów dotyczących sektora mediów informacyjnych.

Komisja Europejska regularnie wymienia poglądy z przedstawicielami branży w celu wypracowania rozwiązania, które pomoże sektorowi rozwijać się w świecie wszechobecnej cyfryzacji (zarówno gospodarczej, jak i społeczeństwa). W tym celu powołane zostało Europejskie Forum Mediów Informacyjnych – przestrzeń do rozmów z organizacjami mediów informacyjnych, przedstawicielami prasy, telewizji, radia, mediów internetowych, czasopism, organizacji międzynarodowych oraz specjalistami z branży. Dwie pierwsze edycje wydarzenia odbyły się wiosną i jesienią ubiegłego roku i poświęcone były bezpieczeństwu dziennikarzy oraz transformacji przemysłowej sektora, zarówno jego modeli biznesowych, jak i treści oraz formatów.

Aby zapewnić większą konkurencyjność sektora i ułatwić transformację, Komisja Europejska dąży do ułatwienia dostępu

do finansowania. Pomóc ma w tym InvestEU i dostępne w jego ramach gwarancje na pożyczki dla sektora mediów informacyjnych, a także zwiększanie inwestycji poprzez inne instrumenty kapitałowe. Komisja stworzy również pilotażowy fundusz kapitałowy w celu współinwestowania w media informacyjne razem z filantropami, fundacjami i partnerami prywatnymi. Uzupełnieniem tych działań będą możliwości w zakresie budowania potencjału, w tym szkolenia mające zwiększać wiedzę potencjalnych inwestorów na temat sektora.

Te środki wsparcia uzupełniają inne istniejące inicjatywy prawne mogące wzmocnić konkurencyjność i równowagę finansową sektora, takie jak dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych (Audiovisual Media Services Directive, AVMSD), dyrektywa o prawach autorskich na jednolitym rynku cyfrowym (Directive on Copyright in the Digital Single Market) oraz ustawy o usługach i rynkach cyfrowych czy unijny instrument na rzecz odbudowy i zwiększania odporności (EU's Recovery and Resilience Facility).

W celu zwiększenia innowacyjności sektora mediów informacyjnych organizacje zachęcane są do aplikowania w ramach naboru wniosków w programie Cyfrowa Europa (Digital Europe), dotyczącym przestrzeni danych medialnych, m.in. aplikacji danych, infrastruktury danych, strategii interoperacyjności, najnowocześniejszych narzędzi do zarządzania i przetwarzania danych oraz rozpoznania możliwości w ramach programu Horyzont Europa, który wspiera innowacyjne aplikacje i technologie w dziedzinie mediów.

Chociaż nabory w ramach tych programów nie są skierowane konkretnie do mediów informacyjnych, organizacje z tego sektora kwalifikują się do składania wniosków.

Aby badać i przewidywać trendy w mediach, Komisja Europejska planuje również co dwa lata zamawiać poświęcony temu tematowi raport „Media Industry Outlook”.

Komisja Europejska wspiera również takie działania, jak monitorowanie pluralizmu i własności mediów, udzielanie porad prawnych dziennikarzom oraz stymulowanie standardów jakości mediów i samoregulacji. W ramach Europejskiego Planu Działań na rzecz Demokracji Komisja opublikowała zalecenie w sprawie ochrony, bezpieczeństwa i wzmocnienia pozycji dziennikarzy i innych pracowników mediów. Aby uzupełnić te działania i obowiązujące przepisy medialne, trwają prace nad nową europejską ustawą o wolności mediów (European Media Freedom Act), która zwiększy przejrzystość, niezależność i odpowiedzialność za działania mające wpływ na kontrolę i wolność prasy oraz pomoże wzmocnić zarządzanie mediami publicznymi.

I w końcu, obok naborów oferowanych sektorowi w ramach programu Kreatywna Europa, w nadchodzących miesiącach zaplanowane są również nabory wniosków dotyczących mediów skierowanych do młodzieży, organizacji europejskiego festiwalu dziennikarstwa i umiejętności korzystania z mediów czy wsparcia lokalnych i regionalnych mediów informacyjnych.



## Spotkania informacyjne i nowe nabory w 2022 roku



W styczniu rozpoczął się cykl spotkań informacyjnych organizowanych przez zespół Creative Europe Desk Polska, dotyczących możliwości otrzymania dofinansowania w programie Kreatywna Europa. Podobnie jak w przypadku poprzedniej edycji programu Kreatywna Europa w latach 2021–2027 przewidziane jest wspieranie profesjonalistów sektora audiowizualnego oraz organizacji i instytucji sektora kultury i kreatywnego, ze szczególnym uwzględnieniem transformacji cyfrowej, działań proekologicznych oraz inicjatyw zakładających włączanie społeczne i równowagę płci.

### Komponent MEDIA

W 2022 roku w komponencie MEDIA pojawił się ponownie schemat w klastrze *Content*, znany deweloperom oraz producentom gier wideo z ubiegłorocznej edycji programu pod nową nazwą *Video Games and Immersive Content Development*. Wsparcie projektów gier wideo zostało rozszerzone o dofinansowanie projektów wykorzystujących treści immersyjne, w tym doświadczenia wirtualnej rzeczywistości. Ma to zachęcać wnioskodawców do realizacji innowacyjnych pomysłów łączących kreatywność i nowe technologie.

Klaster *Business* nadal wspiera działania nastawione na rozwijanie kompetencji europejskich profesjonalistów sektora audiowizualnego, budowanie sieci kontaktów oraz rozwój innowacyjnych narzędzi biznesowych.

Dodatkowo, doświadczone i uznane firmy na rynku audiowizualnym, które chciałyby połączyć wszystkie te działania, mogą aplikować w ramach obszaru dofinansowania *MEDIA 360°*. W schematach związanych z dystrybucją celem komponentu MEDIA jest wspieranie europejskich dystrybutorów filmowych, którzy wprowadzają do lokalnych

kin niekrajowe utwory. Działania te sprzyjają budowie publiczności europejskich treści i podnoszą ich znaczenie na międzynarodowych rynkach. Dzięki obszarom grantowym *European Film Distribution* i *European Film Sales* 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.

W klastrze *Audience* europejskie festiwale filmowe, skupione w sieci, wspierane będą w tym roku 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 organizowane będą 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 Kultura

W pierwszym kwartale 2022 roku otwarte zostały dwa nabory wniosków w ramach komponentu Kultura: Projekty współpracy europejskiej oraz Wsparcie obiegu literatury europejskiej. Oba obszary cieszą się dużym zainteresowaniem wśród polskich wnioskodawców, co też przekłada się m.in. na liczbę składanych aplikacji. Ogólne wytyczne w ramach obu obszarów zostały podobne jak w pierwszym naborze w 2021 roku. W ramach pierwszego z nich wspierane są działania kulturalne oparte na współpracy międzynarodowej podmiotów z sektora kultury lub kreatywnego. Projekt musi wpisywać się w jeden z tegorocznych priorytetów: rozwój

publiczności lub włączanie społeczne. Zgodnie z zapowiedzią w Projektach współpracy europejskiej priorytet roczny został rozszerzony dodatkowo o dwa sektory moda i design oraz turystyka kulturalna. Projekt musi być realizowany przez minimum trzy organizacje z sektora kultury z trzech różnych krajów biorących udział w programie Kreatywna Europa.

Wsparcie obiegu literatury europejskiej to obszar dedykowany wydawnictwom i przedstawicielom sektora książki. Podobnie jak w poprzednich latach wspierane są działania związane z tłumaczeniem, publikacją, dystrybucją i promocją utworów literackich. Obszar powstał z myślą o zwiększeniu dostępu do wysokiej klasy literatury europejskiej oraz wsparciu kulturowej i językowej różnorodności w Unii Europejskiej i innych krajach uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponencie Kultura.

W drugiej połowie roku należy spodziewać się otwartego naboru w ramach nowego programu mobilności. Będzie to kontynuacja działań zakończonego w fazie pilotażowej programu i-Portunus. Program mobilności będzie adresowany do indywidualnych twórców, artystów i osób zawodowo związanych z sektorem kultury, którzy będą mieli okazję zdobywać nowe umiejętności, rozwijać współpracę międzynarodową oraz promować swój talent przed nową publicznością.

W tym roku spodziewamy się także konkursów grantowych w ramach Perform Europe i Music Moves Europe, które są dodatkowym wsparciem dla sztuk performatywnych i sektora muzyki.

W 2022 roku zostanie także ogłoszony konkurs dla polskich miast, które zostaną zaproszone do składania aplikacji i starania się o zdobycie tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2029.

### Komponent międzysektorowy

W marcu odbyły się spotkania informacyjne dotyczące możliwości otrzymania dofinansowania na projekty innowacyjne w ramach schematu *Creative Innovation Lab* oraz działania w ramach sektora mediów informacyjnych.

Creative Innovation Lab ma zachęcić podmioty z różnych sektorów kultury i kreatywnych do projektowania i testowania innowacyjnych rozwiązań cyfrowych, które mogą potencjalnie wywrzeć pozytywny długotrwały efekt. Działania powinny dotyczyć wspierania współpracy międzynarodowej, widoczności, dostępności oraz różnorodności i zwiększania liczby odbiorców we wszystkich sektorach. Szczególny nacisk kładziony jest na działania proekologiczne, innowacyjne narzędzia i treści edukacyjne wykorzystujące kreatywność i sektory kreatywne do rozwiązywania problemów społecznych, takich jak dezinformacja czy *fake news*.

Monitoring and Defending Media Freedom and Pluralism, Journalism Partnerships oraz Media Literacy to trzy schematy dofinansowania w ramach komponentu międzysektorowego, które wspierają działania i współpracę w ramach sektora informacyjnego. Granty otrzymać można na działania wspierające zachowanie wolności prasy oraz jej pluralizmu, rozwijanie międzynarodowej, paneuropejskiej współpracy dziennikarskiej, a także rozwijające umiejętności korzystania z mediów, w szczególności w celu przeciwdziałania dezinformacji w internecie.

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](https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/home)).



mat. Creative Europe Desk Polska

# Priorytety współpracy europejskiej – cykl warsztatów kompetencyjnych 2022

Na początku lutego otwarty został nabór w ramach obszaru Projekty współpracy europejskiej, wspierającego projekty kulturalne oparte na międzynarodowej współpracy, który cieszy się bardzo dużym zainteresowaniem wśród wnioskodawców komponentu Kultura. Zgodnie z wytycznymi konkursowymi realizowane projekty muszą wpisywać się przynajmniej w jeden z wyznaczonych priorytetów.

Aby pomóc w lepszym zrozumieniu poszczególnych zagadnień i wykorzystaniu ich przy planowaniu i realizacji międzynarodowych projektów, Creative Europe Desk Polska zorganizował cykl warsztatów online poświęconych tegorocznym priorytetom. Każde spotkanie skupiało się na innym priorytecie, a ich celem było podniesienie kompetencji i poszerzenie wiedzy potencjalnych wnioskodawców. Spotkania były prowadzone przez zaproszonych ekspertów, którzy dzielili się wiedzą i doświadczeniem z uczestnikami. Podczas spotkań był także czas na pytania i dyskusję.

Cykl spotkań rozpoczęliśmy warsztatami poświęconymi tematowi bardzo aktualnemu i podkreślanemu przez Unię Europejską – **zrównoważonemu rozwojowi w projektach kulturalnych**. Podczas spotkania podane zostały konkretne przykłady działań podejmowanych przez instytucje kultury, aby ich projekty miały jak najmniejszy negatywny wpływ na środowisko. I chociaż pozornie wydaje się, że kultura ma niewiele wspólnego z ekologią, to warsztaty pokazały, że to nie do końca prawda. Jeśli zaczniemy od podnoszenia świadomości proekologicznej, możemy osiągnąć więcej, niż nam się wydaje. Trafnym podsumowaniem warsztatów było stwierdzenie trenerki, że „na martwej planecie nie ma kultury”. Poprzez wprowadzanie proekologicznego priorytetu, grantodawca podkreśla wkład jaki kultura może wnieść do Europejskiego Zielonego Ładu. Potencjał sektora kreatywnego do rozwijania innowacyjnych rozwiązań pełni ważną rolę w zielonej transformacji.

Drugie spotkanie poświęcone było **budowaniu partnerstwa międzynarodowego**. Spotkanie uświadomiło wnioskodawcom, jak ważne jest poznanie swoich partnerów projektowych, ale także ich zwyczajów i zasad. Zwrócona została uwaga na różnice kulturowe, które często mogą być powodem nieporozumień i wpływać na realizację projektu. Dlatego zawsze warto podpisać umowę partnerską, która jednoznacznie określi zasady współpracy. I należy pamiętać, że fundamentem każdego projektu jest solidne, oparte na wzajemnym zaufaniu partnerstwo. Jednym z elementów oceny wniosku jest też sposób w jaki partnerska współpraca będzie realizowana – w oparciu o wzajemne zaangażowanie, efektywne zarządzanie czy komunikację.

**Włączanie społeczne poprzez kulturę i sztukę** było tematem trzecich warsztatów. To zagadnienie przez wiele instytucji dopiero odkrywane, dlatego też rodziło wiele pytań do naszej ekspertki. Spotkanie miało na celu pokazanie, jak

bardzo szeroki jest temat włączania społecznego i jak wiele aspektów trzeba uwzględnić, gdy planuje się projekt dla grupy odbiorców ze specjalnymi potrzebami. Jako inspiracje podane zostały konkretne przykłady, które zostały już zrealizowane. Grupy warsztatowe wzajemnie się inspirowały i wypracowywały rozwiązania w celu realizowania praktyk włączających i wydarzeń dostępnych dla odbiorców i z nimi.

Czwarte warsztaty były bardzo inspirujące, bo poruszyły temat **nowych technologii w projektach kulturalnych**. Przedstawiony został cały wachlarz nowoczesnych możliwości, jakie mają do wykorzystania podmioty kulturalne w swoich projektach – od prostych narzędzi ułatwiających pracę po realizację odkrywające przed odbiorcami wirtualne projekty artystyczne angażujące publiczność w innowacyjny sposób. Została też zwrócona uwaga na współczesne trendy w zakresie wykorzystania interaktywnych narzędzi w trakcie realizacji projektów kulturalnych. Spotkanie okazało się inspirującą podróżą po wirtualnym świecie, który przez wiele podmiotów kulturalnych jest nadal nieodkryty. Mamy nadzieję, że warsztaty dodały odwagi w podejmowaniu wyzwań, jakie stawia przed sektorem kultury świat nowych technologii.

Ostatnie spotkanie, jak się okazało, przez wielu uczestników najbardziej wyczekiwane, związane było z zagadnieniem **rozwój publiczności**. Priorytet, mimo że jest często wybierany przez wnioskodawców Projektów współpracy europejskiej, to nie zawsze bywa do końca poprawnie interpretowany. W czasie spotkania zaznaczono, że grupa docelowa musi być jasno określona, mieć sprecyzowane potrzeby i oczekiwania. Poza tym należy pamiętać o zasadzie, że „nie ma projektów dla wszystkich”. Każdy projekt jest dla konkretnych odbiorców, których musimy określić już na etapie planowania publiczności. To potrzeby publiczności są kluczowe, a nie potrzeby wnioskodawcy. Priorytet ten jest też mocno związany z tym czy właściwie identyfikujemy i rozwijamy naszą instytucję oraz komunikujemy o niej na zewnątrz.

Każde spotkanie przygotowane przez innego eksperta miało nieco inny przebieg i różne metody realizacji. Jednak to, co było wspólne dla wszystkich spotkań, to garść praktycznych i inspirujących porad oraz analiza priorytetu na różnych płaszczyznach. Mamy nadzieję, że udział w warsztatach przyczynił się do lepszego zrozumienia konkretnego zagadnienia, co w praktyce przełoży się na poprawne przygotowanie aplikacji.



# Rozwiń swój projekt!

## Trzecia edycja wykładów eksperckich

Ogłoszenie tegorocznych naborów programu Kreatywna Europa, które miało miejsce w lutym, było doskonałą okazją do zorganizowania spotkań eksperckich skierowanych do potencjalnych wnioskodawców komponentu MEDIA. W marcu tego roku odbyła się trzecia odsłonia wykładów online „Rozwiń swój projekt”, poruszających różne aspekty i zagadnienia związane z aplikowaniem w komponentcie MEDIA. Celem projektu było podniesienie kompetencji i poszerzenie wiedzy potencjalnych wnioskodawców z sektora audiowizualnego w zakresie realizacji projektów w programie Kreatywna Europa.

Tematyka spotkań sformułowana została w odpowiedzi na najczęściej pojawiające się wątpliwości przy aplikowaniu o fundusze programu Kreatywna Europa i dostosowana do potrzeb producentów oraz innych profesjonalistów sektora. Eksperti przybliżyli palące zagadnienia dotyczące nowych schematów, które pojawiły się w komponentcie MEDIA w ostatnich latach, a także skupili się na priorytetach obecnych we wszystkich obszarach grantowych. Każde z webinarium rozpoczęło się od wstępu do programu Kreatywna Europa, nakreślenia jego celów i możliwości, jakie oferuje.

Pierwsze z tegorocznych spotkań dotyczyło planowania i rozwijania współpracy międzynarodowej w projektach upowszechniających kulturę filmową. Podczas wydarzenia zaprezentowane zostało *case study* projektu „This Is Short”, realizowanego przez sieć festiwalu filmowych European Short Film Network, która otrzymała wsparcie programu Kreatywna Europa. Emilia Mazik, dyrektorka Short Waves Festival, opowiedziała o założeniach inicjatywy, podzieliła się też dobrymi praktykami w zakresie budowania partnerstwa oraz wyjaśniła, jakie trudności mogą się wiązać z międzynarodowymi projektami. Zwróciła także uwagę na ważną rolę analizy otoczenia oraz konieczności dobrego poznania instytucji i osób, z którymi nawiązuje się współpracę, podkreślała przy tym znaczenie jasnego ustalenia zadań i obowiązków oraz transparentności działań.

Kolejne spotkanie w ramach „Rozwiń swój projekt!” skupione było na budowaniu strategii marketingowych i dystrybucyjnych projektów filmowych. Agnieszka

Rostropowicz-Rutkowska, założycielka Fine Day Promotion, podkreślała, że w kontekście planowania działań to odpowiednie zdefiniowanie widza ma największe znaczenie, by skutecznie do niego dotrzeć. Inicjatywy powinny opierać się na dobrych analizach, dzięki którym możliwe będzie przygotowanie działań skrojonych na potrzeby publiczności. Widz lubi być zaskakiwany, a pierwsze wrażenie jest niezwykle istotne w kontekście zainteresowania potencjalnej widowni. Ekspertka zaprezentowała także narzędzia służące sprawnemu budowaniu strategii marketingowych. Opowiedziała też o najważniejszych kierunkach, które dotyczą zmian na rynku w związku z pandemią covid-19.

Trzecie webinarium skupione było na zagadnieniach co-developmentu i koprodukcji. Wykład poprowadziła Iza Igel, producentka, założycielka Harine Films, która pracuje głównie z debiutującymi twórcami, a jej projekty często realizowane są we współpracy międzynarodowej. Ekspertka podkreśliła, że niezwykle istotne jest dobre zdefiniowanie firm producenckich działających na rynku – pozwala to im się wyróżnić, a także pomaga w szukaniu potencjalnych projektów oraz partnerów. Koprodukcje pomagają filmom dotrzeć do szerszej publiczności, w tym festiwalowej, a samym twórcom – rozwijać się międzynarodowo. Iza Igel opowiedziała, jak należy przygotować pakiet produkcyjny oraz na co zwrócić uwagę podczas planowania działań koprodukcyjnych. Ważnym punktem spotkania była także lista dobrych praktyk oraz tego, czego nie robić, w kontekście współpracy międzynarodowej.

Tematem ostatniego webinarium były planowanie i organizacja międzynarodowych warsztatów oraz wydarzeń branżowych dla profesjonalistów z branży audiowizualnej. Gośćmi spotkania były współzałożycielki Momakin: Paulina Zacharek, dyrektorka StopMoLab, i Agnieszka Kowalewska-Skwron, dyrektorka Animarkt Stop Motion Forum. Ekspertki opowiedziały, o tym, jak od 2016 roku zmieniło i ewoluowało wydarzenie branżowe, które organizują, jak bardzo ważne dla twórców animacji poklatkowej są spotkania indywidualne, jakie płyną z tego korzyści. Przedstawiły także główne założenia nowo powołanych warsztatów StopMoLab, skierowanych do młodych animatorów, które odbędą się ze wsparciem programu Kreatywna Europa.

# „JAK ZAPOWIADA SIĘ PRZYSZŁOŚĆ GIER CYFROWYCH?”

## - relacja z konferencji

15 marca br. odbyło się wydarzenie online organizowane przez Creative Europe Desk Polska, skierowane do przedstawicieli sektora branży gier wideo oraz wszystkich zainteresowanych tematyką tworzenia i produkcji gier wideo na rynku polskim.

Program Kreatywna Europa, komponent MEDIA od 2014 roku wspiera europejskich producentów gier wideo w tworzeniu oraz rozpowszechnianiu interaktywnych, immersyjnych projektów na rynkach europejskich i międzynarodowych. Poprzez współfinansowanie developmentu gier wideo, ale również projektów crossmediowych, wykorzystujących nowe technologie i VR, zachęca do realizacji innowacyjnych pomysłów łączących kreatywność i technologię, które cechuje wysoki poziom oryginalności, silna struktura narracyjna oraz umacnianie europejskiej tożsamości kulturowej i dziedzictwa kulturowego.

Po krótkim wprowadzeniu dotyczącym możliwości otrzymania dofinansowania w schemacie Video Games and Immersive Content Development komponentu MEDIA głos zabrał Maciej Miąsik, pionier polskiego gamedevu, twórca pierwszej profesjonalnie wydanej polskiej gry „Electro Body” (1992), a obecnie członek zarządu Movie Game i ekspert Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). W wystąpieniu „O wyzwaniach i stanie polskiego gamedevu” opowiedział o specyfice oraz trudnościach, z którymi polska branża gier wideo będzie musiała się zmierzyć w najbliższej przyszłości.

Korzystając z raportu „The Game Industry of Poland 2021”, zarysował stan branży, na którą składa się obecnie 470 studiów zatrudniających 12 tysięcy osób. Spośród wielu wymienionych przez Miąsika statystyk jedna okazała się szczególnie znacząca w dalszym toku jego wywodu: otóż specyfiką polskiego rynku jest duże rozdrobnienie. Firmy zatrudniające do 16 pracowników stanowią 71% rynku – i to one szczególnie mocno odczuwają ciężar nadchodzących wyzwań.

Nie sposób nie wziąć pod uwagę aktualnych uwarunkowań politycznych: wojna w Ukrainie wprowadziła zupełnie nowy czynnik ryzyka dla polskiej branży gier, ponieważ spowodowała podziały w społecznościach growych. Już teraz można zaobserwować użytkowników rosyjskich, którzy stosują *review bombing* (zjawisko polegające na masowym ocenianiu danego dzieła przez dużą grupę ludzi na platformach sprzedaży) przeciwko studiom, które zbojkotowały rynek rosyjski lub wypowiedziały się krytycznie na temat wojny. Ponadto wiele polskich studiów współpracowało z twórcami z Ukrainy i Rosji. Kontynuowanie tych relacji zawodowych będzie mocno utrudnione. Maciej Miąsik wspominał również o Chinach, które stanowią bardzo znaczący rynek zbytu gier wideo, odpowiadający nawet za 25% sprzedaży, a w przypadkach niektórych gier są rynkiem wiodącym. Niestety nowe restrykcje, takie jak wprowadzenie limitu czasu grania dla młodzieży, problemy związane z grami mobilnymi i przeglądawkowymi oraz realna groźba odcięcia Steamu – platformy, która stanowi jedyny kanał wejścia na rynek chiński, będą stanowiły poważne utrudnienia dla twórców.

Obserwujemy nieustanny, trwający od wielu lat wzrost liczby nowych gier na Steamie. Trzeba mieć na uwadze, że na cyfrowej dystrybucji bazuje wiele studiów. To oznacza, że coraz więcej gier ma coraz większy problem z zaistnieniem w świadomości graczy. W rezultacie średnia sprzedaż gier spada, a czas ich życia się skraca. Gry, które kiedyś potrafiły przynosić przychody przez wiele lat, teraz szybko giną, zasypywane nowościami. Poza tym przytłaczająca większość nowych tytułów reprezentuje gatunki łatwe w realizacji, takie jak gry platformowe czy łamigłówkowe, w których mediana przychodów jest najniższa. To błąd, który popełnia wiele polskich firm: pójdzie w kierunku gier łatwych, zamiast tych najbardziej dochodowych, lecz trudnych w realizacji.



Creative  
Europe  
Desk Polska



Współfinansowane przez  
Unię Europejską

Gry, szczególnie te dochodowe, wymagają wiedzy i ciężkiej pracy wielu ludzi. A polski gamedev cierpi na gigantyczny niedobór specjalistów, dodatkowo zaostrzony przez pandemię i rozpowszechnienie się pracy zdalnej, które szeroko otworzyły specjalistom dostęp do pracy na Zachodzie. Dynamicznie rosną więc wymagania płacowe, ale też oczekiwania co do trybu pracy czy rodzaju produktu, nad którym się pracuje. Wiele firm ma w związku z tym problemy z utrzymaniem doświadczonych zespołów lub pozyskaniem pracowników do pracy nad opłacalnymi, lecz mało ambitnymi tytułami. Sytuację może dodatkowo pogorszyć ewentualne wejście do Polski wielkich firm, takich jak Meta czy Ubi, które mogą wyssać z rynku całe zespoły.

Inwestorzy ochłonęli i nie są już tak entuzjastycznie nastawieni do branży jak w 2020 roku, przed premierą „Cyberpunka 2077”. Zagraniczny kapitał stał się dodatkowo ostrożniejszy ze względów geopolitycznych, a także strukturalnych – nie chce inwestować w liczne u nas, małe zespoły, bo te nie są w stanie produkować trudnych, dochodowych gier.

Mimo tych wyzwań Polska w ostatnich latach kojarzona jest z tworzeniem znanych i powszechnie lubianych gier komputerowych. Status, który zyskała, udowadnia również, że polscy twórcy potrafią dostosować się do zmieniających się warunków rynkowych, oczekiwań odbiorców dzięki śmiałości swoich pomysłów i przede wszystkim pasji.

W drugiej części konferencji – rozmowie o przyszłości narracji w grach – uczestniczyli twórcy o bardzo zróżnicowanych doświadczeniach, mający w portfolio gry z bardzo odmiennych segmentów rynku. Maria Borys-Piątkowska z Flying Wild Hog ma na koncie głównie dynamiczne gry akcji, takie jak „Shadow Warrior”. Artur Ganszyniec z Anshar Studios kilkanaście lat pracował przy bardzo zróżnicowanych projektach, aczkolwiek ostatnio w Different Tales poświęcił się grom *narrative-driven*, takim jak „Wanderlust: Travel Stories” czy „Werewolf: the Apocalypse – Heart of the Forest”. Wojciech Piejko wraz z całym Bloober Team konsekwentnie rozwija horrory oparte na mechanice środowiskowego storytellingu („Layers of Fear”, „Observer”, „The Medium”),

a Paweł Miechowski z 11 bit studios od lat kładzie nacisk na gry poruszające dojrzałe tematy, czego rezultatem są „This War of Mine” czy „Frostpunk”. Przy tak różnorodnych doświadczeniach co w zasadzie mają na myśli, mówiąc o „narracji w grach”?

Dla Marii Borys-Piątkowskiej największym wyzwaniem w tworzeniu narracji jest spójne komponowanie jej z gameplayem, co jest szczególnie trudne w grach akcji, w których narzędzi do opowiadania historii nie ma zbyt wielu. Narracja według niej powinna być rozmową z graczem, a nie przemową. Tak jak pisarz jest odpowiedzialny za postacie, tak *narrative designer* jest odpowiedzialny za gracza.

Artur Ganszyniec widzi zadania projektanta narracji podobnie: „My dajemy scenę, instrumenty i zapis nutowy, ale to gracz jest odpowiedzialny za opowiedzenie swojej historii – za tempo, to, gdzie będzie chodził i w jakiej kolejności”. Podstawowym zadaniem narracji w grach jest, według niego, zaferowanie kontekstu dla działań gracza – odpowiedź na jego pytanie, dlaczego to, że strzela do tych potworów, jest ważne.

Gry 11 bit studios z kolei, według Pawła Miechowskiego, opierają się na narracji emergentnej, co oznacza, że gracz sam tworzy swoją jednostkową historię poprzez wchodzenie w interakcję z ekosystemem gry. Są one również *idea-driven*, co oznacza, że świat gry jest tworzony z myślą o przewodniej idei, wiodącym temacie, który gra eksploruje.

Decydującą rolę tematu podkreśla również Wojciech Piejko. Projektanci w Bloober Team nie zaczynają od myślenia o rozgrywce. Najpierw zadają sobie pytanie, o czym będzie ta gra, a dopiero później rozwijają adekwatny projekt rozgrywki. Dla przykładu motywem przewodnim „The Medium” jest dualizm i zderzenie dwóch perspektyw, a gra ogrywa ten temat na wielu płaszczyznach – od przewodniej mechaniki *split-screen* po drobiazgi takie jak to, że bohaterka wywarza drzwi nie łomem, lecz nożyczkami, czyli narzędziem, które rymuje się z tematem rzeczywistości rozciętej na dwie części.



We Flying Wild Hog na „wiodący temat” mówi się „filary fabularne”. Maria Borys-Piątkowska potwierdza, że ich ustalenie, a później aktualizacja pozwalają utrzymać historię w ryzach i zapewnić ludonarracyjną spójność całej gry.

Narracja jest zatem czymś, na co pracuje całe studio, od twórców poziomów przez artystów 3D po projektantów rozgrywki. Na czym więc polega rola projektanta narracji? Wszyscy uczestnicy dyskusji zgodzili się, że jego zadaniem jest przede wszystkim tworzenie pomostu między różnymi działami studia tak, aby ich praca w spójny sposób wspierała gracza w jego podróży. Paneliści podzielili się specyfiką organizacji pracy nad narracją w swoich studiach. W Bloober projektant narracji to „pisarz, który umie w Unrealu”, z kolei we Flying Wild Hog role jego i pisarza łączą się w osobie story designera. Dla Artura Ganszyna bycie projektantem narracji to z kolei w praktyce przede wszystkim pisanie i zarządzanie rozgałęzieniami fabuły.

Szczególnie podczas dyskusji wybrzmiało kluczowe zadanie projektanta narracji: unikanie dysonansu między fabułą a rozgrywką. Artur Ganszyniec postawił wręcz postulat, abyśmy nauczyli się rozmawiać o grach bez rozdzielania ich na *story* i *gameplay*. Ostatecznie chodzi o to, aby zachować spójność symbolów, tematów i motywów na różnych poziomach gry.

Ostatnia część panelu obracała się wokół pytania o przyszłość narracji, obiecujące trendy i inspirujące innowacje. Paweł

Miechowski nawiązał do faktu, że gry coraz częściej są postrzegane jako dojrzałe medium, widząc w tym nadzieję na to, że twórcy będą mieli większą swobodę w podejmowaniu dojrzałych tematów.

Według Wojciecha Piejko trendy wyznaczają takie gry jak „Returnal”, w których fabuła podawana jest w małych częściach i nie wprost, co zachęca gracza do samodzielnego jej odkrywania i interpretowania. Artur Ganszyniec jako ciekawą inspirację podał grę „Unpacking”, w której narracja w całości opiera się na *environmental storytelling* – rozkładaniu przedmiotów w przestrzeni domowej, a także „Before Your Eyes”, grę, którą sterujemy, mrugając oczami.

Z kolei Maria Borys-Piątkowska wskazała słuchaczom bardzo dużo źródeł, z których można czerpać wiedzę na temat projektowania narracji. Poleciała między innymi kursy online na University of British Columbia, masterclassy Susan O’Connor, książki „Video Game Storytelling” Evana Skolnicka, „How Stories Work and Why We Tell Them” Johna Yorke’a i „Narrative Design for Indies” Edwina McRae.

W odpowiedzi na pytanie widza o to, co powinien umieć projektant narracji, paneliści zgodzili się, że nie wystarczy grać w gry i znać technologię. Przede wszystkim projektant narracji musi świadomie przyswajać kulturę – gry, ale też filmy, książki czy przedstawienia teatralne. Owszem, musi wiedzieć, jak działają gry, ale przede wszystkim musi rozumieć, jak działają historie.



# Polskie gry ze znakiem MEDIA dostępne na rynku

W ramach obszaru *Video Games and Immersive Content Development* dofinansowanie przyznawane jest na development projektów o wysoce narracyjnej fabule, przeznaczonych do międzynarodowej, komercyjnej dystrybucji na różne platformy: komputery, konsole, urządzenia mobilne, smartfony i inne. Wśród beneficjentów znalazły się znane polskie firmy zajmujące się od lat produkcją, wydawaniem i dystrybucją gier komputerowych, m.in. 11 bit studios, CD Projekt RED, Bloober Team, Ovid Works czy Different Tales. Część projektów znajduje się nadal w fazie realizacji, a część cieszy się już dużym zainteresowaniem wśród pasjonatów gier wideo.



## „Frostpunk”, 11 bit studios

Gra strategiczna z elementami survivalu, wyprodukowana i wydana przez 11 bit studios. Akcja „Frostpunk” ma miejsce w XIX wieku, w alternatywnej rzeczywistości. W sercu mroźnego, postapokaliptycznego środowiska gracz buduje i rozwija miasto ocalonych. Jedyne ciepło pochodzi z generatora znajdującego się w jego centrum. W tej survivalowej produkcji zadaniem graczy jest ustanawianie praw, które ukształtują społeczność w taki sposób, by nie straciła nadziei i woli życia. Gracz musi czasem zdecydować, czy kierować się dobrem jednostki czy ogółu. Zasoby są stosunkowo łatwe do zdobycia, ale z czasem jest ich coraz mniej. By nie zagłodzić mieszkańców, gracz musi budować specjalne konstrukcje, dzięki którym można wydobyć cenne surowce z głębin. Gra została wydana w 2018 roku na PC, a w 2019 roku na konsole Xbox oraz Playstation.

Strona www: [frostpunkgame.com](http://frostpunkgame.com)



## „Wiedźmin 3: Dzikie Gon”, CD Projekt RED

Trzecia i ostatnia odsłona serii gier komputerowych „Wiedźmin”, opowiadającej historię Geralta z Rivii, głównego bohatera sagi Andrzeja Sapkowskiego. Historia toczy się po wydarzeniach z drugiej części. Fabuła gry skupia się głównie na dwóch wydarzeniach – inwazji Nilfgaardu na Północne Królestwa oraz misji Geralta polegającej na pozbyciu się Dzikiego Gonu. Pierwsza część gry zadebiutowała w maju 2015 roku i spotkała się z bardzo pozytywną oceną wśród graczy i fanów książek. „Wiedźmin 3: Dzikie Gon” jest fabularną grą akcji, w której gracz steruje postacią Geralta z Rivii z perspektywy trzeciej osoby. W trakcie rozgrywki, podobnie jak w innych grach RPG, znajduje przedmioty, a poprzez wykonywanie zadań i zabijanie potworów zdobywa punkty doświadczenia i umiejętności. Biorąc pod uwagę niezwykle charakterystyczny charakter postaci, tworzy jedyną w swoim rodzaju opowieść.

Strona www: [thewitcher.com/pl/witcher3](http://thewitcher.com/pl/witcher3)



## „Layers of Fear 2”, Bloober Team

Gra z gatunku horroru i zarazem kontynuacja serii będącej największym sukcesem Bloober Team. „Layers of Fear 2” opowiada o pogrążającym się w szaleństwo aktorze, który bierze udział w nagraniu filmowym na pokładzie statku transatlantyckiego. Ekstrawagancki pomysł reżysera wkrótce przeradza się w koszmar głównego bohatera, który wraca pamięcią do dramatycznych wydarzeń z dzieciństwa. Tytuł jest rozwinięciem pomysłów z części pierwszej, z zachowaniem kluczowych dla marki wyznaczników: podłoża artystycznego (tym razem skupionego na historii kina), środowiska gry zmieniającego się w czasie rzeczywistym oraz głębokiej i zmuszającej do myślenia historii, w której gracz niejednokrotnie jest zmuszony podejmować moralnie ciężkie decyzje. Gra ukazała się w maju 2019 roku.

Strona www: [blooberteam.com/lof-2-game](http://blooberteam.com/lof-2-game)




## „The Medium”, Bloober Team

Trzecioosobowy horror psychologiczny, który charakteryzuje się innowacyjną rozgrywką w dwóch rzeczywistościach, unikalnym stylem artystycznym inspirowanym malarstwem Zdzisława Beksińskiego oraz oryginalną ścieżką dźwiękową skomponowaną wspólnie przez Arkadiusza Reikowskiego i Akirę Yamaokę. W „The Medium” gracz przemierza jednocześnie świat rzeczywisty i świat duchów. Dzięki wykorzystywaniu nadnaturalnych zdolności może rozwiązać zagadki dotyczące obu tych wymiarów, odkryć głęboko niepokojące tajemnice i przetrwać spotkanie z The Maw – istotą zrodzoną z niewypowiedzianej tragedii.

Gra jest dostępna na PC i Xboksie Series X/S od stycznia 2021 roku, a na konsolach PlayStation 5 od września 2021 roku.

Strona www: [blooberteam.com/the-medium](http://blooberteam.com/the-medium)



# „Kreatywna Europa pozwała nam na rozwinięcie skrzydeł” – rozmowa z Moniką Wróbel-Lutz z Wydawnictwa Tatarak, realizatorką projektu „Ja, Europejczyk”

**Jak zrodził się pomysł na projekt „Ja, Europejczyk”, realizowany w ramach programu Kreatywna Europa? Proszę przybliżyć naszym czytelnikom główne jego założenia.**

Uwiodły nas ilustracje Štěpána Zavřela. Życiorys tego wyjątkowego ilustratora i pisarza zainspirował nas i tak zrodził się pomysł na projekt „Ja, Europejczyk”. Zavřel to wyjątkowy twórca, jego podejście do literatury dziecięcej było bardzo współczesne. Spodobała nam się jego „awanturyczna” biografia – Zavřel podróżnik, twórca, uciekinier. Wszędzie u siebie, kwintesencja europejskiej tożsamości, jej wielokulturowości. Štěpán Zavřel urodził się w Czechosłowacji, kształcił w Pradze, Rzymie i Monachium, pracował w Londynie i przeniósł się do Włoch, gdzie pisał książki dla dzieci w języku czeskim, niemieckim i włoskim. Wielokulturowość rozumiana była przez niego jako wspólnota, a nie konkowanie kultur. Obecnie wielokulturowość i wielojęzyczność jest udziałem coraz większej liczby dzieci w Europie, również w Polsce. Ponad 56% mieszkańców Unii Europejskiej posługuje się więcej niż jednym językiem. Dzieci wychowują się w rodzinach wielojęzycznych, a ich rodzice szukają publikacji, które mogą być pomostem między kulturami. Wybrane przez nas pozycje są takim mostem. Sześć książek zostało przetłumaczonych przez trzy tłumaczki. Liczymy na to, że taka różnorodność pomoże wydobyć poetyckie, filozoficzne, a czasem humorystyczne zabarwienie tekstów i zainteresujemy większą grupę czytelników. Książki są promowane w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram) na stronie wydawnictwa oraz na stronie dedykowanej projektowi

[www.jaeuropejczyk.tatarak.com](http://www.jaeuropejczyk.tatarak.com), w pięciu językach związanych z biografią Zavřela (polskim, czeskim, włoskim, niemieckim i angielskim), a także offline podczas targów książki, spotkań i wywiadów z tłumaczami, warsztatów dla bibliotek. Wprowadziłyśmy innowację, która pomoże urzeczywistnić wielokulturową wizję Zavřela i zaktywizować inne zmysły dzieci. Dzięki kodom QR dzieci mogą posłuchać audiobooka, obejrzeć filmik związany z tematem książki, wysłuchać historii opowiadaczki. Jednym z działań są też stworzone przez nas „Pojedynki tłumaczy” – krótkie filmy z naszymi tłumaczkami w roli głównej. Chciałyśmy pokazać ich pracę, trudności, z jakimi musi zmagać się tłumacz, ale i satysfakcję, jaka towarzyszy jego pracy. Gry słowne dają najwięcej frajdy podczas pracy nad tekstem – dlatego że trzeba stworzyć je od nowa, odwołać się do innej tradycji kulturowej, tkanki frazeologicznej, praktyki słowotwórczej, siatki skojarzeń. Tłumacz odchodzi niekiedy bardzo daleko od oryginału w poszukiwaniu jak największej bliskości.

**Według jakiego klucza wybrane zostały tytuły do projektu?**

Wszystkie tytuły łączy postać Štěpána Zavřela. Wybrałyśmy sześć książek przeznaczonych dla dzieci w wieku od trzech do siedmiu lat, które charakteryzują się wysoką wartością literacką i artystyczną, niosą ważne przesłanie ekologiczne lub społeczne. Żaden z utworów nie był dotąd publikowany w Polsce i poprzez ich wydanie chciałyśmy zaprezentować naszym czytelnikom klasykę europejskiej książki dziecięcej. Twórca zapisał się w historii literatury dziecięcej w Europie i na świecie, a w Polsce był praktycznie niezany.

**Odbiorcami projektu „Ja, Europejczyk” są młodzi czytelnicy. W jaki sposób państwo do nich docierają? Jak promowane są nowe tytuły?**

Dystrybucja publikowanych dzieł obejmuje szeroką sieć kontaktów z wyspecjalizowanymi firmami, a ponadto wspierana jest innowacyjnymi praktykami promocyjnymi. Do naszych czytelników docieramy poprzez biblioteki, instytucje kulturalne, festiwale i targi książki. Kampanie popularyzujące poszczególne tytuły, prócz tradycyjnych kanałów (dystrybutorzy, księgarnie, media), obejmują działania w mediach społecznościowych oraz na blogach literackich i lifestylowych. Naszym nowym kanałem jest bezpośredni kontakt z bibliotekami, wysyłanie gotowych scenariuszy do pracy z poszczególnymi książkami.

**Co było największym wyzwaniem w realizacji tego projektu?**

Ograniczenia z powodu pandemii, które utrudniły zorganizowanie warsztatów z bibliotekarzami. Wiele zaplanowanych warsztatów z książkami z projektu zostało odwołanych, ponadto niektóre targi książki się nie odbyły.

**Co przynosi największą satysfakcję przy tym projekcie?**

Efekt „wow”, który pojawia się przy prezentowaniu

wystawy ilustracji promującej książki Štěpána Zavřela. Zaproszenia od różnych instytucji z propozycją ekspozycji wystawy i czytelnicy, którzy podczas spotkań na targach są zachwyceni książkami.

**Do 31 maja br. można składać wnioski w ramach obszaru Wsparcie obiegu literatury europejskiej. Jako doświadczony beneficjent programu Kreatywna Europa jakich rad udzieliliby państwo wydawnictwom, które po raz pierwszy planują aplikować o grant?**

Warto zastanowić się, w jaki sposób projekt może pomóc rozbudować portfolio wydawnicze lub poszerzyć sieć kontaktów i... koniecznie trzeba spróbować aplikować.

**Jakie plany na przyszłość ma wydawnictwo Tatarak? Czy są one związane z programem Kreatywna Europa?**

Chcemy dalej wydawać piękne i ciekawe książki, z pomysłem, ambitne, oryginalne, które są przygotowane na wysokim poziomie edytorskim. A Kreatywna Europa pozwala nam na rozwinięcie skrzydeł i daje możliwości szerszej promocji niszowych twórców. Myślimy o kolejnych wspólnych projektach związanych z tym programem.



mat. Wydawnictwo Tatarak

**Do 31 maja 2022 roku trwa tegoroczny nabór aplikacji w ramach obszaru Wsparcie obiegu literatury europejskiej.** To obszar grantowy wspierający przekłady, dystrybucję i promocję europejskiej literatury pięknej.

Realizowane projekty powinny przyczynić się do:

- wspierania i promowania różnorodności kulturowej i językowej w krajach uczestniczących w programie Kreatywna Europa, komponencie Kultura,
- promowania międzynarodowego obiegu oraz upowszechniania wysokiej jakości utworów literackich,
- zwiększania dostępności wysokiej jakości europejskiej literatury w Unii Europejskiej i poza nią,
- dotarcia do nowych odbiorców przetłumaczonych książek.

Istotnym aspektem projektów jest wykorzystywanie technologii cyfrowych w dystrybucji i promocji przekładanych tytułów oraz wzmacnianie pozycji i uznawalności pracy oraz wkładu tłumaczy w tworzenie wysokiej jakości literatury europejskiej.

Wydawcy (pojedynczo lub w ramach konsorcjum) mogą ubiegać się o środki na projekty zakładające tłumaczenie pakietu minimum pięciu utworów będących fikcją literacką. Mogą to być: powieści, opowiadania, nowele, komiksy lub powieści graficzne, sztuki teatralne, poezja, literatura dziecięca i młodzieżowa. Więcej informacji znajduje się na stronie: [kreatywna-europa.eu/aplikacje/wsparcie-literatury-europejskiej/](https://kreatywna-europa.eu/aplikacje/wsparcie-literatury-europejskiej/).



Fot. Marta Sobala, mat. Galeria Dizajn BWA Wrocław



Fot. Alicja Kielan, mat. Galeria Dizajn BWA Wrocław

## „Lab for Resilience” – projekt wspierający mobilność i łączący kulturę z miejskim ekosystemem. Rozmowa z Bereniką Nikodemską z BWA Wrocław Galerie Sztuki Współczesnej

**Projekt „Lab for Resilience” otrzymał wsparcie w ramach programu mobilności i-Portunus. Proszę powiedzieć, czego dotyczy.**

Projekt „Lab for Resilience”, który jako BWA Wrocław realizujemy w kwietniu tego roku, łączy formułę wizyty studyjnej i *think tanku*. Zaprosiliśmy do Wrocławia przedstawicieli europejskich organizacji, aby wspólnie z nimi omówić, jak kształtować i krzewić postawy oraz promować inicjatywy służące budowaniu odporności, czyli właśnie rezylencji, w naszych miastach i wśród ich mieszkańców. Oczywiście chcemy się przyjrzeć temu zagadnieniu oraz jego potencjałowi w kontekście kultury i sztuki, bo uważamy, że to właśnie one pozwalają nam lepiej radzić sobie w obliczu kryzysów, jakie dotyczą nas w XXI wieku, np. kryzysu klimatycznego czy uchodźczego.

Jednocześnie pojęcie „rezylencji” pojawia się często w naszych rozmowach obok innych, takich jak „zrównoważony rozwój”, „obieg zamknięty” czy „rozwiązania oparte na naturze”, pozwala nam więc spojrzeć na kulturę i sztukę jak na ważne elementy miejskiego ekosystemu, które w obliczu współczesnych wyzwań powinny poszerzać pole aktywności instytucji kultury. Przykładem tego rodzaju działania, które też stanowiło dla nas jedną z inspiracji, jest Żywnia – miejskie sanatorium w galerii Dizajn BWA Wrocław. Dzięki zaprojektowanemu przez Buck.Studio wnętrzu, czerpiącemu z tradycji i atmosfery dolnośląskich sanatoriów, a także programowi, którego kuratorką jest Katarzyna Roj, wrocławianie mogą w samym sercu miasta odpocząć od miejskiego zgiełku, wsłuchać się w dźwięki nagrane w Świeradowie-Zdroju lub na Wrocławskich Polach Irygacyjnych oraz wziąć udział

w jednym z projektów edukacyjnych, np. „Prewentorium” – warsztatach skierowanych do młodzieży, uczących, jak radzić sobie ze stresem.

**Jaki jest główny cel projektu „Lab for Resilience”? Co chcą państwo osiągnąć dzięki jego realizacji?**

Przede wszystkim zależy nam na tym, aby poznać bliżej naszych gości oraz umożliwić wszystkim wymianę wiedzy, doświadczeń i praktyk w ramach różnorodnych aktywności zaproponowanych przez każdą z osób uczestniczących w projekcie, w tym radę programową BWA Wrocław. Zaproszenie do udziału w „Lab for Resilience” przyjęli: Indrek Grigor – krytyk sztuki, kurator w Muzeum Sztuki w Tartu, Adrian Krężlik – architekt, projektant i wykładowca akademicki, pracownik naukowy na Wydziale Architektury Uniwersytetu w Porto, John Moran – artysta, kurator, założyciel Gent Glas w Gandawie, Piotr Sikora – kurator związany z programem rezydencji artystycznych w MeetFactory w Pradze oraz Bozhena Pelenska – dyrektorka generalna Centrum Sztuki Jam Factory we Lwowie.

Zgodnie z założeniami naboru i-Portunus Houses najważniejszym celem „Lab for Resilience” jest eksplorowanie (ang. *exploring*) – rozpoznanie obszarów oraz zbudowanie podstaw do rozwoju współpracy i realizacji wspólnych projektów w przyszłości. Sądzą natomiast, że wpisujemy się także w inne cele tego naboru, tj. łączenie się (ang. *connecting*) – poprzez sieciowanie w międzynarodowym gronie, ale też lokalnie we Wrocławiu, a także uczenie się (ang. *learning*) – poprzez podnoszenie kompetencji i rozwój zawodowy wszystkich uczestników projektu, zarówno naszych gości, jak i pracowników BWA Wrocław.





### Jakie konkretne działania będą realizowane w ramach projektu?

W ramach projektu odbywać się będą przygotowane przez nas wspólnie wykłady, warsztaty, prezentacje i inne aktywności, np. wizyta na Wrocławskich Polach Irygacyjnych, które stanowiły kanwę do pracy nad zeszłoroczną wystawą prezentowaną w galerii Dizajn BWA Wrocław „Pole Regeneracji”. Nasze rozmowy dotyczyć będą m.in. dekolonizacji wiedzy i praktyk, styku potrzeb ludzkich i pozaludzkich, kultury regeneracji, rezyliencyjnych założeń oraz rozwiązań opartych na naturze w kontekście infrastruktury instytucji kultury czy ekologicznych strategii w pracy z lokalnymi środowiskami twórczymi. Ponieważ galeria SIC! BWA Wrocław ma wpisane medium szkła w swoje DNA, a rok 2022 ogłoszony został przez Organizację Narodów Zjednoczonych Międzynarodowym Rokiem Szkła, kuratorka tej galerii Dominika Drozdowska zaproponowała wspólnie z Johnem Moranem szereg tematów, które przedstawiają je w kontekście przyszłości wytwórstwa i przemysłu oraz zrównoważonego rozwoju oraz zaprezentują społeczności szklarskie w Europie. Spotkanie we Wrocławiu ma też pozwolić wypracować rekomendacje oraz strategie dotyczące dalszej współpracy z zaproszonymi gośćmi oraz organizacjami, które reprezentują, np. w ramach programów rezydencyjnych czy programu Kreatywna Europa.

### Projekty realizowane w ramach programu i-Portunus opierają się na współpracy międzynarodowej, a przede wszystkim mobilności. Czy to państwa pierwsze działania w tym zakresie, czy mają państwo doświadczenie w tego typu projektach?

BWA Wrocław ma doświadczenie w realizacji międzynarodowych wystaw oraz rezydencji artystycznych. Tylko w zeszłym roku w galerii BWA Wrocław Główny otwarta została wystawa „Hybrid-in”, w ramach której – wspólnie z Galerią Sztuk Pięknych i Wydziałem Sztuki Uniwersytetu w Ostrawie, a także Galerią Jána Koniarka w Trnawie – zorganizowaliśmy wystawę prezentującą artystów polskich, czeskich i słowackich. Oprócz tego dzięki współpracy z EU-Japan Fest Japan Committee gościliśmy na rezydencji we Wrocławiu japońską fotografkę Keiko Nomurę, a dzięki wsparciu Instytutu Goethego w Krakowie kuratorka galerii Dizajn BWA Wrocław Katarzyna Roj udała się na wizytę studyjną do Tartu i Tallinna.

### Czy po zakończeniu projektu planują państwo jego kontynuację – kolejną edycję?

Bardzo zależy nam na sieciowaniu na poziomie międzynarodowym, w związku z czym planujemy realizację kolejnych projektów wspierających zarówno naszą mobilność, jak i umożliwiających nam goszczenie twórców oraz innych przedstawicieli środowisk twórczych w BWA Wrocław. Jeśli będziemy mieć taką możliwość, na pewno weźmiemy pod uwagę kontynuację „Lab for Resilience”. Natomiast motyw przewodni tego projektu, czyli rezyliencja, pozostaje w programie BWA Wrocław jako jeden z priorytetów, ponieważ wiąże się on również z naszymi aktywnościami jako partnera Nowego Europejskiego Bauhausu, inicjatywy Komisji Europejskiej.

**BWA Wrocław Galerie Sztuki Współczesnej** to cztery przestrzenie – BWA Wrocław Główny, Dizajn, Studio oraz SIC! – połączone programem prezentującym sztukę i dizajn w ich nowych, czasem zaskakujących przejawach. Pokazy, wystawy, akcje i publikacje dotyczą styku współczesnej praktyki wizualnej oraz nowych idei społecznych, politycznych i duchowych. BWA Wrocław wydaje także magazyn „Biuro” – o sztuce, kulturze i nowych przemysłeniach.

**i-Portunus** to pilotażowy program mobilności twórców i profesjonalistów sektora kultury realizowany w ramach edycji 2014–2020 programu Kreatywna Europa. Od grudnia 2020 do kwietnia 2021 roku w ramach programu otwarte były nabory projektów indywidualnych i grupowych mobilności twórców i profesjonalistów sektora kultury w obszarach muzyka, przekłady literackie, architektura oraz dziedzictwo kulturowe.

# „Widzowie uwielbiają być zaskakiwani” – rozmowa z Emilią Mazik, dyrektorką Short Waves Festival



Short Waves Festival, mat. Fundacja Ad Arte

## **W jaki sposób narodziła się idea Short Waves Festival? Skąd pomysł, by zająć się kinem krótkometrażowym?**

Short Waves Festival powstał w 2009 roku z inicjatywy prezesa Fundacji Ad Arte Szymona Stemplewskiego, który został jego pierwszym dyrektorem. Szymon uczestniczył w podobnych wydarzeniach za granicą i podobała mu się świeżość i energia festiwali krótkiego kina. Myślę, że duży wpływ miała także nieistniejąca już brytyjska inicjatywa Future Shorts – objazdowa platforma promocji krótkich metraży. Przez ponad dekadę byliśmy koordynatorem tej akcji na Polskę i zorganizowaliśmy setki pokazów filmowych w całym kraju. Myślę, że czynnikiem decydującym była jednak różnorodność krótkich form filmowych – możliwość prezentacji w ramach jednego bloku krótkich fabułek, dokumentów, animacji, filmów eksperymentalnych czy nawet teledysków.

## **Fundacja Ad Arte, organizator Short Waves Festival, prowadzi też inne działania dedykowane krótkim filmom, takie jak projekty edukacyjne „Filmowe miasto” czy „Jesień filmowa”. Niezwykle ciekawa wydaje się Kino Forma. Czy mogłabyś przybliżyć założenia tej inicjatywy?**

W przyszłym roku Fundacja Ad Arte będzie obchodziła dwudziestolecie istnienia, faktycznie przez te wszystkie lata eksperymentowaliśmy z różnymi formatami wydarzeń. Jednym z kierunków, które eksplorujemy jest chęć poszerzenia doświadczenia kinowego – w duchu nurtu *event cinema*. Stąd np. organizacja wydarzeń w nietypowych

lokalizacjach, takich jak podziemny parking samochodowy lub nieczynna pływalnia miejska. Takim wydarzeniom towarzyszy zwykle specjalna oprawa audiowizualna lub scenografia. Lubimy wymyślać swoje formaty wydarzeń. Dużą popularnością cieszyło się nasze Random Home Cinema, filmowa domówka w ciemno, czyli pokazy, które odbywały się w prywatnych mieszkaniach poznaniaków, a ich lokalizacja i repertuar były owiane tajemnicą do ostatniej chwili. W czasie pandemii zaadaptowaliśmy wydarzenie i aktualnie odbywa się w wersji plenerowej – jako sekretne kino ogródkowe. Z kolei Kino Forma idzie jeszcze o krok dalej – tutaj całe wydarzenie jest starannie zaprojektowaną całością, a różne formy sztuki przenikają się i wchodzą w dialog z widzem. Pokazowi może towarzyszyć także oprawa performatywna lub dźwiękowa, dopasowana do miejsca, w którym odbywa się wydarzenie. Widzowie uwielbiają być zaskakiwani, więc tego typu wydarzenia cieszą się zwykle ogromną popularnością.

## **Festiwale filmowe są jednym z ważniejszych pól eksploatacji w przypadku filmów krótkometrażowych. Czym się kierujecie przy wyborze tytułów do festiwalowego repertuaru?**

To prawda, krótkie metraże funkcjonują poza standardowym obiegiem dystrybucyjnym, więc ciężko szukać ich w codziennym repertuarze kin. Dlatego rola festiwali w ich promocji i upowszechnianiu jest fundamentalna. Na Short Waves Festival pokazujemy rokrocznie 250–300 tytułów



Short Waves Festival, mat. Fundacja Ad Arte



Short Waves Festival, mat. Fundacja Ad Arte

z całego świata. Najważniejsze sekcje – program konkursowy to efekt pracy komitetu selekcyjnego, który ogląda ponad 2000 zgłoszeń. Szukamy filmów prezentujących nowe, autorskie spojrzenie na kino, niebojących się podejmowania ryzyka. Krótka forma pozwala na większą swobodę twórczą, doceniamy głosy odważne, świeże, kwestionujące historie kina, bawiące się gatunkami i konwencjami. W programie pozakonkursowym z kolei programujemy tytuły atrakcyjne dla widzów, czyli układane zgodnie z kluczem tematycznym, gatunkowym czy geograficznym.

**Short Waves Festival to jedna z ważniejszych imprez filmowych w Polsce skupiona na krótkim metrażu. Jakich filmów szuka wasza publiczność?**

Nasza poznańska publiczność nieustająco mnie zaskakuje, bo jest naprawdę wymagająca. Mamy stałych widzów wracających na kolejne edycje festiwalu, którzy mają wyrobiony gust i chętnie biorą udział w pokazach, spotkaniach z twórcami itp. Cieszy mnie, że nagrody publiczności na festiwalu co roku odbierają tytuły nieoczywiste i nietatwe w odbiorze. To dowód na to, że nasza praca popularyzacyjno-edukacyjna ma sens. Największą popularnością na festiwalu cieszą się jednak prawdziwe hity, takie jak najgorętszy zestaw filmów Kinky Shorts, poświęcony tematyce miejskiej konkurs Urban View oraz, tradycyjnie, polskie krótkie metraże.

**Tegoroczna edycja Short Waves Festival odbywać się będzie ze wsparciem programu Kreatywna Europa. Jak uważasz, co zadecydowało o wsparciu imprezy?**

Myślę, że przede wszystkim nasze zorientowanie na międzynarodowy profil wydarzenia oraz mocna reprezentacja kina europejskiego w programie. Rozwijamy także działania edukacyjne dla młodych twórców pod szyldem Short Waves Lab, a także nowe propozycje dla branży filmowej. Czynnikiem decydującym mogła być również istotna działalność całoroczna, a także nasze usieciwienie – współpracę z partnerami zza granicy rozwijamy od początku istnienia festiwalu. Program Kreatywna Europa kładzie nacisk na wartości, które są nam bliskie – równość płci czy zieloną transformację festiwalu, także będące naszą codziennością i podstawą funkcjonowania.

**Nie jest to pierwsze dofinansowanie dla was, jeśli chodzi o Kreatywną Europę. W 2020 roku Short Waves Festival razem z partnerami z Niemiec, Austrii i Holandii stworzył sieć festiwali European Short Film Network, która została wsparta przez program Kreatywna Europa. Jakie były główne założenia sieci?**

European Short Film Network (ESFN) to bliska sieć współpracy europejskich festiwali filmowych, oparta na wspólnych wartościach, ideach i technologii. Aktualnie składa się ona z czterech festiwali: Go Short – International Short Film Festival Nijmegen, International Short Film Festival Oberhausen, Vienna Shorts – International Short Film Festival oraz Short Waves Festival. W praktyce zależy nam na wymianie wiedzy i doświadczeń między festiwalami i realizacji wspólnych projektów. To ogromnie ubogacające może być w stałym kontakcie z kolegami i koleżankami z Europy, którzy na co dzień w pracy zmagają się z podobnymi wyzwaniami. Było to szczególnie pomocne na początku pandemii, kiedy każdy z nas musiał niezwykle szybko podejmować decyzje odnośnie do digitalizacji, bezpieczeństwa sanitarnego itp. Nasze festiwale łączy także podobny profil programowy, dlatego nasze wspólne projekty także opierają się na wspólnej pracy kuratorskiej. Do zarządzania festiwalem filmowym i archiwizacji filmów używamy oprogramowania Filmchief, w które możemy wspólnie inwestować.

**Czy współpraca międzynarodowa jest dla was istotna? Czy miała wartość dodaną? O czym należy pamiętać, gdy planuje się działania partnerskie?**

Tak jak wspominałam, ze względu na międzynarodowy profil festiwalu kwestia zagranicznych partnerów jest dla nas bardzo istotna. Przez lata byliśmy częścią sieci NISI MASA, z którą wspólnie realizowaliśmy forum koprodukcyjne European Short Pitch. Jesteśmy częścią Short Film Conference, a poza European Short Film Network współtworzymy projekt „Talking Shorts”, czyli międzynarodowy magazyn poświęcony krytyce krótkiego metrażu. Te kontakty są bezcenne, jako że branża filmowa jest w swojej istocie międzynarodowa. Jednakże warto pamiętać, iż rozbudowana współpraca międzynarodowa to także dodatkowa praca! Każdy projekt wymaga dodatkowych zasobów ludzkich, które, jak wiemy,



często są ograniczone. Podjęcie decyzji o stworzeniu sieci współpracy to duża odpowiedzialność. Jeśli miałabym coś doradzić, to na pewno wejście we współpracę z partnerami, których już znamy i do których mamy pełne zaufanie. Warto szukać inicjatyw o podobnym profilu do naszego, a także o zbliżonej kulturze organizacyjnej. Może to oczywiste, ale sugerowałabym też rozwijać współpracę międzynarodową metodą małych kroków – zaczynać od sieci czterech, pięciu podmiotów, uczyć się pracować razem, a dopiero później rozwijać sieć i zapraszać kolejnych członków. Ale tak, widzę wartość dodaną, bo dzięki naszej współpracy międzynarodowej Short Waves Festival zyskał większą widoczność w Europie, co miało później przełożenie np. na wyższe dotacje na poziomie lokalnym. Cieszę się, że festiwal jest postrzegany jako bardzo innowacyjny i szybko rozwijający się projekt.

**W wyniku współpracy sieci powstał projekt „This Is Short”, platforma skupiona na filmach krótkometrażowych. Czy działanie to planujecie kontynuować?**

Tak, druga edycja „This Is Short” wystartowała 1 kwietnia 2022 roku i potrwa do końca czerwca. Zdecydowanie chcemy rozwijać tę inicjatywę. Na przestrzeni trzech miesięcy programujemy setki wysokiej jakości krótkich metraży dostępnych na wspólnej platformie VOD, a także umożliwiamy za jej pośrednictwem dostęp do indywidualnej oferty online czterech festiwali tworzących sieć. Program „This Is Short” obejmuje m.in. wspólny konkurs online New Point of View czy ciekawą sekcję Four Perspectives, w której ramach cztery festiwale programują na wybrany temat. W 2022 roku tym tematem będzie ruch, a interpretacje zmierzają w nieoczekiwanych kierunkach – od aktywności fizycznej po ruchy tektoniczne. Programy będą pokazywane także na stacjonarnych edycjach festiwali, więc wykraczamy poza sieć. „This Is Short” to na pewno wyjątkowy projekt z dużym potencjałem, ale żeby móc go kontynuować i rozwijać – potrzebujemy finansowania na poziomie europejskim.

**W czerwcu tego roku odbędzie się 14. edycja Short Waves Festival. Czego widzowie mogą się spodziewać w programie tegorocznej imprezy?**

To będzie już trzecia edycja Short Waves Festival odbywająca się w sezonie letnim (14–19 czerwca), więc coraz śmielej

wychodzimy w plener. Planujemy prezentację prawie 300 tytułów i ponad 95 wydarzeń w kilkunastu lokalizacjach, a tegoroczne motto festiwalu to „Light a Spark” / „Wystarczy iskra”. Iskra, która może wyzwolić zmianę, ale także iskra nadziei, której tak bardzo nam dziś potrzeba. Powrócą cztery sekcje konkursowe z wieloma premierowymi pokazami, a tegoroczny fokus geograficzny festiwalu poświęcimy kinematografii Rumunii. Planujemy również ciekawe wydarzenia towarzyszące: miejskie spaceracje dźwiękowe uznanej austriackiej artystki Christiny Kubisch oraz wystawę eksperymentalnego kolektywu Eternal Engine w galerii Skala. Po raz kolejny festiwal będzie miał hybrydowy charakter, więc zapraszamy widzów z całej Polski (i spoza jej granic) do oglądania filmów także na naszej platformie online. Do zobaczenia na festiwalu!



**EMILIA MAZIK** – absolwentka filozofii i zarządzania kulturą na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Od 2014 roku związana z Fundacją Ad Arte w Poznaniu, w której jest odpowiedzialna za koordynację projektów i współpracę międzynarodową. Zrealizowała kilkanaście interdyscyplinarnych projektów w obszarze kultury audiowizualnej, działań edukacyjnych oraz projektów promujących polskie kino za granicą. W 2019 roku została dyrektorką Short Waves Festival, międzynarodowego festiwalu kina krótkometrażowego, którego 14. edycja odbędzie się w Poznaniu w czerwcu 2022 roku. Od 2020 roku współtworzy „Talking Shorts”, pierwszy magazyn online poświęcony krótkim formom filmowym. W 2021 założyła wraz z czterema europejskimi festiwalami European Short Film Network – sieć promocji kina krótkometrażowego.



## StopMoLab. Kurs profesjonalizacyjny dla twórców z całego świata

Jak się odnaleźć na światowym rynku filmu animowanego? Gdzie aplikować na rezydencje artystyczne? Na czym polega ekologiczny proces produkcji filmowej? Tego dowiedzą się uczestnicy intensywnego kursu edukacyjnego dla początkujących twórców animacji poklatkowej – **StopMoLab**. Stworzony przez polski Momakin międzynarodowy program rozpocznie się w kwietniu i potrwa dziewięć miesięcy. Będzie to czas intensywnej pracy i nauki pod okiem światowej klasy specjalistów i profesjonalistów, którzy odpowiadają za takie produkcje jak „Gnijąca panna młoda”, „Nazywam się Cukinia” czy „Czerwony żółw”.

Momakin to firma łącząca świat twórców filmów animowanych z międzynarodowym rynkiem produkcji, dystrybucji i promocji, która specjalizuje się w projektach *stop motion*. Wspiera projekty animacyjne na każdym etapie ich rozwoju: od planowania i finansowania przez produkcję aż po dystrybucję. Zajmuje się edukacją i profesjonalizacją branży filmowej.

StopMoLab jest odpowiedzią na potrzeby młodych twórców, którzy potrzebują wsparcia w momencie wejścia na rynek pracy. Szkolenie ma za zadanie nauczyć ich biznesowego podejścia do zawodu i być pewnego rodzaju drogowskazem w odpowiedzi na pytanie, co dalej po skończeniu szkoły filmowej. Za program kursu odpowiada rada programowa, w której skład wchodzi tacy mistrzowie jak Francesca Berlingieri Maxwell (znana między innymi z „Gnijącej panny młodej”, „ParaNormana” czy „Fantastycznego Pana Lisa”), Denis Walgenwitz (pracujący nad takimi produkcjami jak nominowany do Oscara „Czerwony żółw”, „Nazywam się Cukinia” czy „Jak ukraść księżyc”), Angela Poschet („Wyspa psów” oraz nominowany do Oscara „Frankenweenie”), a także Tim Allen i Magdalena Bieszczak (obecnie zaangażowani w produkcję „Pinokia” w reżyserii Guillermo del Toro).

– Projekt wypełnia naturalną lukę pomiędzy edukacją w szkołach artystycznych a realiami funkcjonowania we współczesnej branży animacji – opowiada Paulina Zacharek z Momakin, pomysłodawczyni StopMoLab.  
– Daje uczestnikom kilka dodatkowych miesięcy na rozpoznanie i znalezienie swojej ścieżki rozwoju w branży.

StopMoLab powstał, by wspomóc początkujących twórców w uzyskaniu dostępu do międzynarodowego rynku pracy, zwiększyć ich mobilność, budować relacje mistrzów z uczniami na poziomie ponadnarodowym. Projekt jest wyjątkowy na skalę europejską, co zostało dostrzeżone przez Unię Europejską, która przyznała finansowanie z programu Kreatywna Europa.

Szkolenie to wiele godzin spotkań mentorskich, prelekcji, studiów przypadku, warsztatów mistrzowskich i wykładów. Zajęcia poprowadzą specjaliści na co dzień pracujący przy produkcji filmów animowanych, m.in. Anna Bielak, Angela Poschet, Francesca Maxwell i Tim Allen. Na wykładach spotkać będzie można Kerdi Kuusik-Oengo, Annemie Degryse, Matiję Šturma, Magdę Bieszczak, Denisa Walgenwiza, Oliviera Cathrina, Pabla Zaramellę, Corinne Destombes czy Carlosa Bleychera.

Zgłoszenia do programu można było przysyłać do 27 marca za pośrednictwem [www.stopmo.pl](http://www.stopmo.pl). Do udziału mogło zakwalifikować się jedynie 25 osób – przedstawiciele pięciu profesji: animatorów, twórców lalek, kierowników produkcji, art directorów i scenarzystów.

Kurs będzie realizowany w formacie online, na specjalnie skonstruowanej platformie internetowej, i offline w Łodzi, mieście, w którym na co dzień funkcjonuje Momakin. – W Łodzi, miejscu od lat związanym z animacją, gdzie powstały Oscarowe produkcje „Piotruś i wilk” czy „Tango”, spotkamy się dwa razy – mówi Paulina Zacharek – raz w lipcu, a drugi raz podczas Animarkt Stop Motion Forum.





# 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 odcinku rozmawiamy z Kamilem Skałkowskim, uczestnikiem warsztatów Training Days Poland.

**ACE  
PRODUCERS.**

Training Days Poland to półtoraradniowy program szkoleniowy dla producentów, powiązany z warsztatami ACE 31 Financing Strategies, które są częścią rocznego programu szkoleniowego sieci ACE Producers. Training Days, organizowane przez ACE Producers we współpracy z regionalnymi partnerami, dostosowane są do potrzeb producentów filmów fabularnych, dokumentalnych i animowanych z mniejszym doświadczeniem niż to, które jest wymagane w rocznym programie ACE. Warsztaty obejmują sesje plenarne, case studies oraz spotkania z konsultantami i cenionymi producentami, którzy dzielą się uczestnikami swoją wiedzą i międzynarodowym doświadczeniem. Training Days Poland odbyło się w dniach 17–18 listopada 2021 roku.



## Czym się Pan zajmuje? Jakie są Pana doświadczenia zawodowe?

Jestem kierownikiem produkcji i producentem filmowym, od 12 lat pełnię również funkcję członka zarządu w Kalejdoskop Film. Głównie zajmuję się produkcją filmów dokumentalnych. Ostatnio produkowałem pełnometrażowy film dokumentalny „Syndrom zimowników”. W czasach pandemii rozwinąłem również nowe kwalifikacje i zajmuję się także koordynacją postprodukcji przy filmach fabularnych.

## Dlaczego zdecydował się Pan uczestniczyć w warsztatach Training Days Poland organizowanych przez ACE Producers?

Kilkukrotnie myślałem o warsztatach rocznych ACE Producers, niestety koszt programów jest znaczący, dlatego bardzo się ucieszyłem z możliwości poznania tej organizacji. To, że warsztaty odbywały się w Warszawie, również było pewną dogodnością – zwłaszcza gdy wszystko skazywało na to, że listopad będzie dość intensywnym miesiącem w pracy. A tak możliwe było oszczędzenie kilku dni na dojazdy. Zwykle preferuje jednak warsztaty wyjazdowe, poza miejscem pracy. Odcięcie się od spraw biurowych pozwala bardziej skupić się na warsztatach.

## Czego oczekiwał Pan od szkolenia? Czy program spełnił Pana oczekiwania?

Zgłaszając się na warsztaty, przede wszystkim oczekiwałem nawiązania nowych kontaktów, poznania innych producentów, potencjalnych partnerów, koproducentów. Chciałem także poszerzyć swoją wiedzę o koprodukcjach w Europie, finansowaniu, dystrybucji. Ważne dla mnie było również zapoznanie się z organizacją ACE Producers, ich zespołem i wykładowcami, systemem organizacji warsztatów.

## 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?

Warsztaty trwały dwa dni, odbyły się w Warszawie. Było wyselekcjonowanych 10 producentów ze środkowej, południowej i wschodniej Europy. Mieliśmy zatem producentki i producentów z Ukrainy, Białorusi, Czech, Macedonii Północnej, Rumunii oraz piątkę z Polski.

Zajęcia odbywały głównie w naszym gronie, ale mieliśmy również kilka wspólnych prezentacji *case study* razem z producentami z rocznego programu ACE. Training Days są bardzo dobrą okazją do spotkania producentów z innych regionów – często z innymi doświadczeniami, ale z podobnymi problemami. *Case study* rozwiązań, rady i wsparcie naszych kolegów są bardzo pomocne. Myślę, że rozmowa na zasadzie wsparcia jest bardzo ważna i producentom bardzo potrzebna.

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

Tak. Podczas tych kilku dni zdecydowanie można nawiązać kontakty z innymi producentami. Podczas samych warsztatów jest okazja do poznania zarówno dorobku, jak i planów naszych kolegów. Oprócz tego zawsze jest czas na rozmowę przy kawie.

Dla mnie równie pomocne były rozmowy z przedstawicielami instytucji filmowych. Zwykle komunikacja z nimi ogranicza się do e-maili. Miło wspominać rozmowy z Eurimage, Kreatywną Europą czy nowo powstałą instytucją filmową w Szkocji.

## Co najbardziej podobało się Panu w warsztatach?

Bardzo ciekawą częścią było *case study* produkcji filmu „Ojciec” („Otec”) producentki Jeleny Mitrović o szeregu problemów, jakie mieli, i o tym, jak je pokonali, jak plan się zburzył i trzeba było stworzyć nowy. Ale również o tym, jak ważna jest praca w dobrze dobranym zespole – bo podróż, jaką jest produkcja, może trwać dłużej i nie być tak sprawna i bezkonfliktowa, jak często zakładamy.

Zapamiętałem bardzo dobrze przygotowaną i interesującą prezentację Koji Nelissen z Niderlandów o negocjacjach i finansowaniu. Pamiętam również, jaki czuliśmy niedosyt i że zwykle sesje trwające półtorej godziny po prostu nie wystarczały.

## Komu poleciłby Pan ten warsztat?

Osobom zainteresowanym rozwojem swojej kariery, które chcą produkować filmy w koprodukcji międzynarodowej. Polecam również osobom, które są – tak jak ja byłem – ciekawe, jak wygląda organizacja ACE Producers. Ja jestem zachwycony, na pewno będę starać się wrócić na program roczny, ale już z projektem pełnometrażowym.

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

Warsztaty oceniam bardzo wysoko, na solidne 10. I tu bardzo chciałbym podziękować organizatorom z ACE, świetnym opiekunkom Training Days za ich profesjonalizm i uśmiech, organizacji ACE, Niezależnej Fundacji Filmowej, Polskiemu Instytutowi Sztuki Filmowej za organizację Training Days w Polsce. To była bardzo dobra decyzja.



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](http://www.kreatywna-europa.eu)

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