

Kultura w sieci

Zakres merytoryczny projektów, które mogą być realizowane, prezentowane i upowszechniane przez osobę fizyczną w czasie trwania stypendium za pomocą narzędzi internetowych, w podziale na poszczególne dziedziny

Wytyczne dla projektów, które będą realizowane, prezentowane i upowszechniane w internecie:

- I. Proponowany - w celu upowszechnienia - projekt będący przedmiotem wniosku stypendialnego, Wnioskodawca przyporządkowuje do jednej dziedziny.
- II. Składane we wszystkich dziedzinach projekty powinny charakteryzować się:
 - a) **oryginalnością i możliwością prezentacji i upowszechniania projektu za pomocą narzędzi internetowych w trakcie trwania stypendium;**
 - b) wysokim potencjałem jakości artystycznej, edukacyjnej lub animacyjnej;
 - c) nowatorstwem koncepcji;
 - d) unikatowością (zakres projektu jest niemożliwy do dofinansowania m.in. poprzez Programy Ministra);
 - e) brakiem znamion komercyjności – wykluczona jest odpłatna forma udostępniania materiałów powstałych w ramach zadania w trakcie realizacji zadania i po jego zakończeniu;
 - f) potencjalnymi możliwościami promocji oraz prezentacji, poprzez:
 - nawiązanie współpracy z partnerami merytorycznymi i organizacyjnymi, w zakresie możliwości realizacji projektu za pomocą narzędzi internetowych (preferowane instytucje o profilu niekomercyjnym),
 - określeniem kręgu odbiorców (np.: określenie walorów animacyjnych, edukacyjnych i społecznych).
 - g) starannością przygotowania wniosku - opis merytoryczny projektu, uporządkowane portfolio, przejrzysta dokumentacja, realne możliwości i gotowość do pracy w przestrzeni internetowej.

Dziedziny:

1. ANIMACJA I EDUKACJA KULTURALNA

Projekty uwzględniające kulturowy potencjał grupy, w której pracuje animator, służące jej wzmocnieniu lub wydobyciu, poprzez: inicjowanie nowych, pożądanych relacji między wszystkimi uczestnikami, nawiązywanie relacji z innymi grupami i instytucjami, umożliwianie podejmowania nowych działań, umożliwianie suwerennego podejmowania decyzji oraz wypracowanie, jeśli jest taka potrzeba, modelu zmiany kulturowej.

Projekty, których celem jest przygotowanie do bardziej aktywnego, świadomego, często też krytycznego uczestnictwa w kulturze, dostarczając narzędzi do: samodzielnego, krytycznego, pogłębionego rozumienia sensów poszczególnych wytworów kulturowych; sprawczego działania w sieci społeczno-kulturowych relacji, np.:

- działalność na rzecz kultur zagrożonych marginalizacją – kultur mniejszości, niszowych, alternatywnych;
- działania w obszarze dziedzictwa kulturowego, kultur tradycyjnych, lokalnych, kultury ludowej polegające z jednej strony na ich zachowaniu, z drugiej na twórczej modyfikacji;
- działania w obszarze kultury artystycznej – wspierania kompetentnego i krytycznego odbioru sztuki; używanie nowych technologii i mediów jako narzędzi zmiany społecznej;
- działania na rzecz organizacji czasu wolnego i aktywnego spędzania go;
- działania w obszarze życia codziennego – wspieranie rozwiązywania konkretnych problemów poprzez działania twórcze;
- interaktywne działania edukacyjne skoncentrowane na ćwiczeniu umiejętności krytycznego i innowatorskiego odczytywania dzieł kultury;
- interaktywne działania edukacyjne skoncentrowane na przygotowaniu do kreatywnych i samodzielnych działań twórczych;
- działania edukacyjne zakładające budowanie świadomości twórczej w szerokim kontekście społeczno-kulturowym.

2. FILM

Projekty artystyczne, dzieła oryginalne ze względu na podejmowaną tematykę lub unikalne ze względu na walory twórcze, reprezentujące jeden z następujących rodzajów: film fabularny, dokumentalny, animowany lub awangardowy – pojedyncze lub w seriach. Projekty badawcze dotyczące teorii, historii i krytyki filmu lub teorii audiowizualności, w tym przekłady na język polski dzieł o szczególnym znaczeniu dla upowszechniania kultury filmowej (dzieła filmoznawcze) np.:

- projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, **związanych z filmem**.

3. LITERATURA

Tworzenie, prezentacja, upowszechnianie oryginalnych dzieł o **wartościowej pod względem literackim formie wyrazu**, o wysokich kompetencjach kulturalnych i znaczącej samoświadomości twórczej oraz znajomości tradycji, pozbawione schematyzmu, o znaczących walorach edukacyjnych i społecznych, rozwijające dorobek humanistyki współczesnej z następujących dziedzin: z prozy, poezji, dramatu, biografistyki, reportażu, publicystyki kulturalnej, przekładów z literatury obcej, dzieł z szeroko pojętej humanistyki, np.:

- prozy (opowiadania, nowele);
- poezji (zwłaszcza tomy poezji o spójnej i przemyślanej konstrukcji);
- dramatu (utwory dramatyczne o wartościach literackich, do samodzielnego czytania);
- biografistyki (**biografie wybitnych postaci bądź twórców**);
- reportaży o wybitnych walorach literackich;
- reportaży i felietonów z zakresu publicystyki kulturalnej o znaczących walorach poznawczych;
- przekładów z literatury obcej, uzupełniających znajomość wybitnej twórczości literackiej o znaczeniu międzynarodowym;
- dzieł z szeroko pojętej humanistyki, łączyących walory poznawcze z wartościami literackimi – o ile nie posługują się specjalistycznym językiem zawężającym potencjalny krąg odbiorców.

4. MUZYKA

Projekty artystyczne, twórcze (głównie kompozytorskie) cechujące się nowatorstwem (np. formy, stylu lub techniki), projekty odtwórcze (wykonawcze), które charakteryzują się unikatowością (przede wszystkim w zakresie doboru repertuaru wykonawczego), badania teoretyczno-naukowe, które mają charakter innowacyjny i wnoszą nowe rozwiązania w obszarze muzyki np.:

- przygotowanie nowego repertuaru;
- skomponowanie i aranżacja utworów instrumentalnych;
- krytyka muzyczna, projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z **muzyką**;
- projekty uwzględniające elementy edukacji muzycznej oraz edukacji poprzez muzykę.

5. TANIEC

Projekty artystyczne, projekty twórcze (głównie choreograficzne) cechujące się nowatorstwem (np. formy, stylu lub techniki), projekty odtwórcze (wykonawcze), które charakteryzują się unikatowością (np. w zakresie doboru repertuaru wykonawczego, techniki lub interpretacji); badania teoretyczno – naukowe, które mają charakter innowacyjny i dotyczą obszarów mało znanych, np.:

- projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, **związanych z tańcem**;
- projekty uwzględniające elementy edukacji tanecznej oraz edukacji poprzez taniec.

6. TEATR

Działania związane z realizacją nowych widowisk teatralnych (dotyczy wszystkich rodzajów widowisk), tworzenie opracowań opisujących zjawiska związane z teatrem w celu ich popularyzacji, jak również działania edukacyjne, np.:

- przygotowanie spektakli autorskich, oryginalnych, nowatorskich, projekty dramaturgiczne spójne z rzeczywistością perspektywą realizacji scenicznych;
- projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z **teatrem**;
- projekty uwzględniające elementy edukacji teatralnej oraz edukacji poprzez teatr.

7. TWÓRCZOŚĆ LUDOWA

Projekty dotyczące reaktywowania i ożywiania dawnych, specyficznych dla danego regionu zjawisk i elementów kulturowych (m.in. obrzędów, zwyczajów, rękodzieła, gwary, architektury). Projekty o charakterze artystycznym, w tym inspirowane twórczością ludową: koncepcja i wykonanie (np. cyklu, zestawu tematycznego) oryginalnych prac zarówno form nowatorskich, jak i ściśle nawiązujących do tradycji danego regionu. Projekty o charakterze edukacyjnym mające na celu naukę i przekaz unikalnej wiedzy i umiejętności – w dziedzinie sztuki i rękodzieła ludowego oraz w zakresie tradycji muzycznych.

Projekty o charakterze badawczo – dokumentacyjnym z zakresu niematerialnego dziedzictwa kulturowego przejawiającego się m.in. w tradycjach i przekazach ustnych, w tym języku i gwarze; w sztukach widowiskowych, w tym w folklorze słowno-muzycznym i tanecznym; w zwyczajach, rytuałach i obrzędach świątecznych; w wiedzy i praktykach dotyczących przyrody i wszechświata; w rękodziele i rzemiośle tradycyjnym, np.:

- przygotowanie i przeprowadzenie warsztatów, szkoleń, opracowywania autorskich programów i materiałów edukacyjnych;
- opracowanie nowatorskich form ochrony, działań animacyjnych, popularyzacji zapomnianych zwyczajów, obrzędów itp.;
- wykonanie (np. cyklu, zestawu tematycznego) oryginalnych prac i wytworów w zakresie rękodzieła i sztuki wyobraźniowej, ludowych instrumentów muzycznych, widowisk teatralnych i obrzędowych, utworów muzycznych zarówno form nowatorskich, jak i ściśle nawiązujących do tradycji danego regionu;
- oryginalne projekty o charakterze edukacyjno-artystycznym, projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, tradycji, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, **związanych z twórczością ludową**.

8. SZTUKI WIZUALNE

Obejmuje artystyczne przedsięwzięcia z zakresu dziedzin sztuk plastycznych takich jak: malarstwo, rzeźba, grafika, fotografia, rysunek, sztuki użytkowe, projektowanie, ilustracja, komiks, instalacja, wzornictwo itd. Ponadto w zakres tej dziedziny wchodzi projekty związane ze sztuką nowych mediów, sztuką performatywną, sztuką w przestrzeni publicznej, a także prace badawcze poświęcone zjawiskom bądź osobom związanym z ww. dziedzinami, np.:

- przygotowanie do prezentacji, upowszechniania cyklu obrazów, rzeźb, fotografii;
- wzornictwo przedmiotów użytkowych, nowe rozwiązania w projektowaniu itp.;
- projekty z wykorzystaniem technik filmowych (video, animacja, itd.) fotograficznych, komputerowych, itd.;
- klasyczny performance, projekty wykorzystujące elementy tańca, teatru, muzyki, itd.;
- instalacje (w tym dźwiękowe) i inne projekty mieszane, także z elementami badawczymi z innych dziedzin;
- projekty stron internetowych dotyczące osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, **związanych ze sztukami plastycznymi.**

9. ZARZĄDZANIE KULTURĄ I WSPIERANIE ROZWOJU KADR KULTURY

Ogół działań menedżerskich, służących realizacji projektów kulturalnych i przyczyniających się do osiągnięcia założonych celów. Działania podejmowane w mniejszej skali i dotyczące wybranych czynności np. związanych z impresariatem artystycznym czy skierowane do określonej, zdefiniowanej grupy docelowej. Do tej dziedziny przynależą również projekty analityczne i badawcze, np. diagnozujące kompetencje zarządcze menedżerów kultury, czy też opisujące standardy działania osób zajmujących się wspieraniem rozwoju kultury we wszystkich dziedzinach i na wielu poziomach. Działania w tym zakresie mają także charakter syntezujący, zmiernający do wypracowania nowych rozwiązań, których celem jest np.: sprawne definiowanie potrzeb odbiorców, wykorzystanie posiadanych zasobów, np.:

- prowadzenie impresariatu artystycznego;
- przygotowanie i przeprowadzenie działań podnoszących kompetencje pracowników instytucji kultury;
- kreowanie i rozwijanie nowych inicjatyw artystycznych.