



Katowice GZM 2029

Kandydat na Europejską Stolicę Kultury ▶ Preselekcja



# PLAY! PLAY!

Katowice GZM 2029

Kandydat na Europejską Stolicę Kultury



Preselekcja

## SPIS TREŚCI

Wprowadzenie – uwagi ogólne	03
1. Wkład w strategię długoterminową	17
2. Treści kulturalne i artystyczne	22
3. Wymiar europejski	32
4. Zasięg	40
5. Zarządzanie	46
5.1 Finansowanie	46
5.2 Struktura organizacyjna	49
5.3 Planowanie awaryjne	51
5.4 Marketing i komunikacja	52
6. Zdolność do realizacji	55

# Wprowadzenie – uwagi ogólne



↑

Franciszek Kurzeja  
*Ciuciubabka*  
 1989, olej na płótnie  
 65×81 cm  
 Kolekcja plastyki nieprofesjonalnej  
 Muzeum Śląskiego

## Q1

### Dlaczego nasze miasto chce być Europejską Stolicą Kultury?

Katowice wiedzą, że ubieganie się o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury może zmienić zasady gry.

Ostatnim razem przegraliśmy z Wrocławiem, lecz jednocześnie wygraliśmy wiele dla rozwoju kultury w mieście. Naszą ówczesną koncepcją było „Katowice Miasto Ogrodów”.

Z zespołu startującego w konkursie wyrosła nowa organizacja o tej nazwie, która obecnie współzarządza kulturą w mieście. Logo kandydatury stało się oficjalnym logo miasta. Uruchomiliśmy wiele programów społecznych i artystycznych, zapowiedzianych we wniosku, a także zrealizowaliśmy obiecane inwestycje w infrastrukturę kulturalną. Sala koncertowa dla Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia stała się symbolem miasta, który przyciągnął uwagę całego kraju i Europy.

Po co więc przechodzić przez to wszystko jeszcze raz?

Katowice czeka długa droga. Stoimy przed dużymi wyzwaniami i jeszcze większymi możliwościami, które zdołamy zrealizować tylko dzięki impulsowi, jaki zapewni ubieganie się o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury.

#### **Inwestowanie w ludzi**

Ostatnia dekada była czasem wielkich inwestycji tworzących z myślą o ludziach. Ponieważ lokalne społeczności zmagają się z wieloma trudnościami, nadszedł czas na jeszcze większe inwestycje w mieszkańców.

Tradycje przemysłowe w Katowicach oraz regionie zawsze budowały silne społeczności lokalne. W ciągu ostatnich 30 lat wiele z nich rozpadło się jednak pod wpływem zmian gospodarczych oraz społecznych. Nowe społeczności formują się z trudem i potrzebują większego wsparcia. Jednocześnie w ostatnich

latach budowanie społeczności w całej Europie zaczęło ogromnie osłabiać brak zaufania.

Polacy i Polki znajdują się u dołu europejskich rankingów zaufania społecznego.

Zmiana tej tendencji – w całej tkance społecznej, a także w poszczególnych społecznościach – jest dla nas zadaniem priorytetowym.

#### **Wyjście ze stref**

Wielu naszych rodaków i rodaczek nie ma również zaufania do kultury. Stworzyliśmy świątynie kultury – sale koncertowe, teatry, muzea – lecz czy ich oferta wystarczy, by zaspokoić ludzką potrzebę kreatywnego wyrażania siebie? Należy budować mosty między strefami kultury a otaczającymi je dzielnicami.

W języku polskim używamy terminu „kultura wysoka” w odniesieniu do sztuki i kultury na wysokim poziomie. Stwarza to wrażenie, że kultura to ciężka, żmudna praca, przeznaczona wyłącznie dla „poważnych ludzi”, a nie dla każdego. Straciliśmy (lub prawdopodobnie nigdy nie mieliśmy) poczucie zabawy, wolności oraz możliwości swobodnego wyrażania emocji, które powinny towarzyszyć działaniom kulturalnym. Dlatego właśnie wybraliśmy Play! jako główną koncepcję.

#### **Pokazanie nowego dziecka Europie**

Wiekowo Katowice – miasto zaledwie 150-letnie – wciąż pozostają dzieckiem. Wyrosły z ciężkiego przemysłu, a obecnie są sercem składającej się z 41 miast Górnego Śląska i Zagłębia, jedynej organizacji metropolitalnej w Polsce.

Każdy w Europie słyszał o Śląsku i Zagłębiu, prawda? A przynajmniej kojarzy tę nazwę. Co jednak tak naprawdę Europejczycy wiedzą o tej historycznie i kulturowo bogatej oraz zróżnicowanej części Europy? Mamy poczucie, że dzieje Katowic, Śląska i Zagłębia nie zostały jeszcze dostatecznie opowiedziane.

#### **Poszukiwanie celu**

Katowice stały się miastem dzięki przemysłowi ciężkiemu. Jaki jest sens ich istnienia po skończeniu się przemysłu? Czy musimy na nowo wymyślić nasze miasto, a wraz z nim cały region, który powstał w tym samym celu i podpadł właśnie z powodu braku tego celu? Jak możemy zdobyć zaufanie, skoro cierpimy na



↑

Erwin Sówka  
*Libsta*  
 2001, olej na płótnie  
 60×70 cm  
 Kolekcja Muzeum Śląskiego

Jerzy Sewina  
*Urodziny dyrygenta*  
 1982, olej na płótnie  
 55×90 cm  
 Kolekcja Muzeum Śląskiego

str. 06–07 ↘ ↙

kryzys tożsamości? Jak mamy znaleźć swoje miejsce w Europie, skoro mamy wątpliwości, kim jesteśmy i dlaczego istniejemy?

Wierzmy, że Europejska Stolica Kultury pozwoli stworzyć komplementarny ekosystem kulturalny w pięciu podregionach Metropolii. Może również pomóc przezwyciężyć ciągłe spoglądanie w przeszłość oraz zakorzenieć się w teraźniejszości i w przyszłości. Dostrzegamy coraz bardziej nasilające się problemy geopolityczne, zmiany klimatyczne dotykające całą ludzkość, a także zmniejszającą się popularność demokratycznego modelu na świecie. W obliczu wzrostu zagrożeń potrzebujemy lepszych metod odnajdywania wytrwałości i równowagi w naszych społecznościach.

#### Lepiej razem

By zrealizować naszą wizję kultury na poziomie społeczności lokalnych, musimy współdziałać na zasadach prawdziwego partnerstwa zarówno z mieszkańcami, jak też partnerami krajowymi i międzynarodowymi. Dlatego prowadzimy kompleksowe badania potrzeb i preferencji kulturalnych mieszkańców Metropolii. Zakres tego projektu nie ma sobie równych w całym kraju. Wnioski z tych badań, wzbogacone o wytyczne naszej multidyscyplinarnej Rady Konsultacyjnej oraz konsultacje ze środowiskiem twórczym Metropolii, tworzą unikatowy program dla kandydatury Katowic i GZM do tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2029.

Wiele się nauczyliśmy dzięki poprzedniej edycji konkursu. Wiemy, że starania o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury to swoista podróż, a nie tylko aplikacja. Oczywiście, samo ESK nie rozwiąże wszystkich problemów, które przedstawiliśmy powyżej oraz wielu innych, które stoją przed nami i całą Europą.

Wierzmy, że ESK stanie się punktem zwrotnym na naszej drodze do budowania odnowionej tożsamości metropolitalnej oraz ożywionego poczucia wspólnoty i celu. Nie istnieje lepsza platforma do integracji ludzi niż kultura. To prawdziwy „game changer” dla miasta opartego na zabawie i wyobraźni.

**Straciliśmy  
 (lub prawdopodobnie  
 nigdy nie mieliśmy)  
 poczucia zabawy,  
 wolności oraz możliwości  
 swobodnego wyrażania  
 emocji, które powinny  
 towarzyszyć działaniom  
 kulturalnym. Dlatego  
 właśnie wybraliśmy Play!  
 jako główną koncepcję.**

## Q2

### Plan zaangażowania otaczającego regionu

#### Nowa metropolia kulturalna?

W realizacji ambitnych celów, zmierzających do uzyskania tytułu Europejskiej Stolicy Kultury, nie jesteśmy osamotnieni. Stoi za nami 40 miast i gmin tworzących Górnośląsko-Zagłębiowską Metropolię. Jak rozumieć Metropolię?

Wsiadając do tramwaju w Katowicach, który jedzie w dowolnym kierunku, nawet nie zauważymy, że kilka minut później jesteśmy już w innym mieście. Informują o tym jedynie tablice z napisami: Sosnowiec, Chorzów, Świętochłowice, Bytom...

Katowice leżą w sercu policentrycznej konurbacji, zarządzanej przez Urząd Metropolitalny. Licząca 2,2 miliona mieszkańców konurbacja jest naszą małą Unią Europejską. Podobnie jak UE, nie posiada granic, natomiast spajają ją wspólne wartości, podobna historia i wyzwania.

Pod względem kulturalnym miasta Metropolii przypominają puzzle. Dopiero połączone tworzą spójny obraz. Na koncerty symfoniczne jeździmy do Katowic, musicale oglądamy w Chorzowie, przedstawienia operowe podziwiamy w Bytomiu, a zabytki industrialne zwiedzamy w Zabrze i Tarnowskich Górach.

Właśnie dlatego Katowice nie mogą ubiegać się o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029 w inny sposób niż we współpracy z całą Metropolią. Nie ma Katowic bez Metropolii. Nie ma Metropolii bez Katowic.

Do tej pory kultura nie znajdowała się w centrum zainteresowania Metropolii jako organizacji. Ubieganie się o tytuł ESK to wyjątkowa okazja do stworzenia zupełnie nowego metropolitalnego ekosystemu kulturalnego. W tym celu rozpoczęliśmy i będziemy kontynuować współpracę – poprzez szereg spotkań, warsztatów i innych wspólnych działań – z zainteresowanymi partnerami z sektora kultury na terenie Metropolii.

Niniejszą publikację stworzyliśmy wspólnie z przedstawicielami i przedstawicielkami sektora kultury z pięciu podregionów Metropolii.

Traktujemy Metropolię jako wspólną przestrzeń realizacji naszej koncepcji Play! Większość projektów artystycznych i społecznych zostanie zrealizowana w kluczowych lokalizacjach Metropolii. Lokalne Huby Kultury utworzone w każdym z podregionów, ułatwią zarządzanie poszczególnymi projektami.

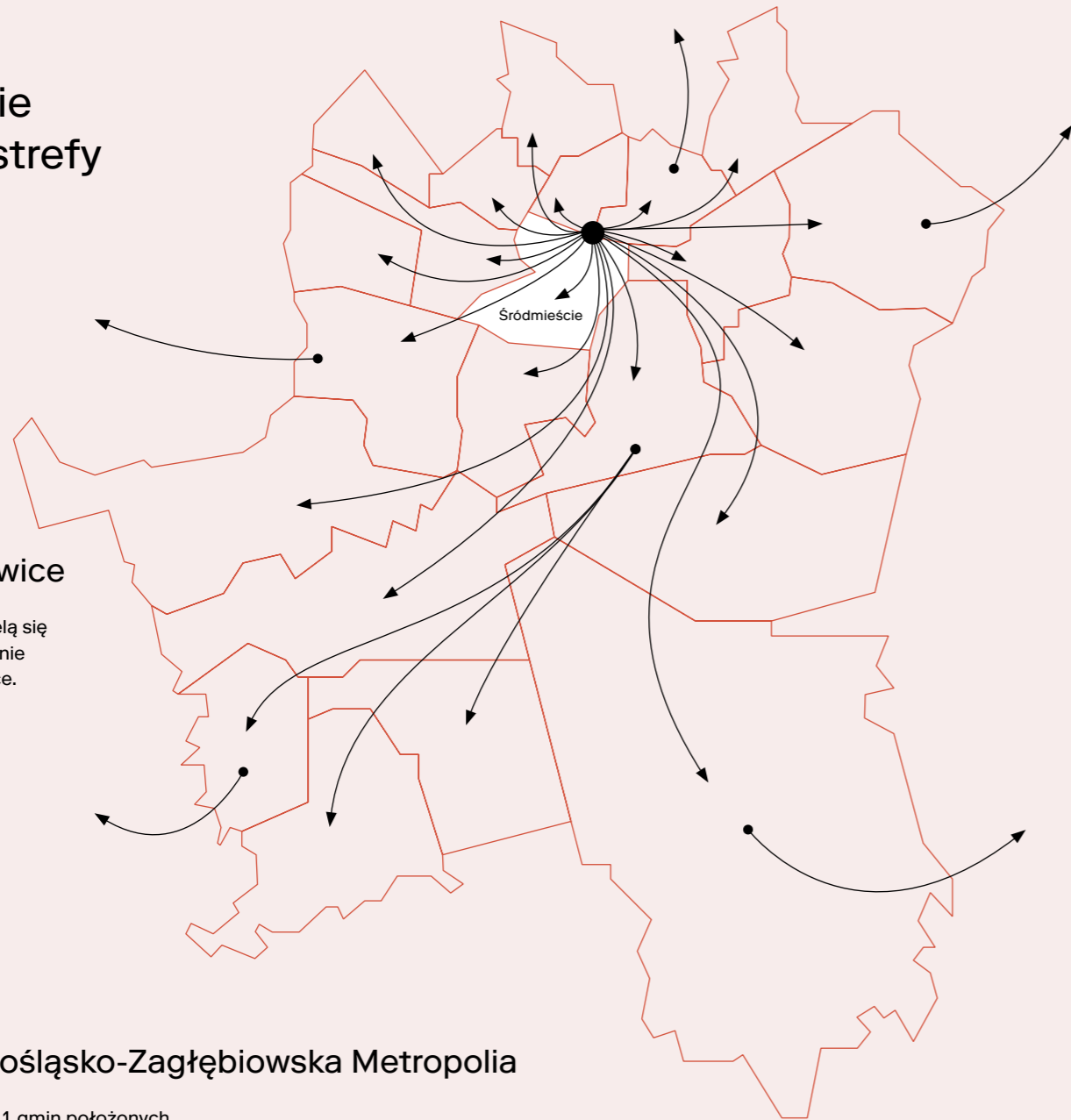
W Metropolii GZM jesteśmy podobni, ale nie tacy sami. Szczególną uwagę w naszym programie poświęciliśmy podregionowi zagłębiowskiemu. Ze względów historycznych jest to część Metropolii, która wyróżnia się na tle pozostałych. Przez dziesięciolecie ta odmiennność była źródłem nieporozumień, a nawet antagonizmów. Tytuł Europejskiej Stolicy Kultury pomoże nam w końcu zniwelować te podziały.



# Wyjście poza strefy

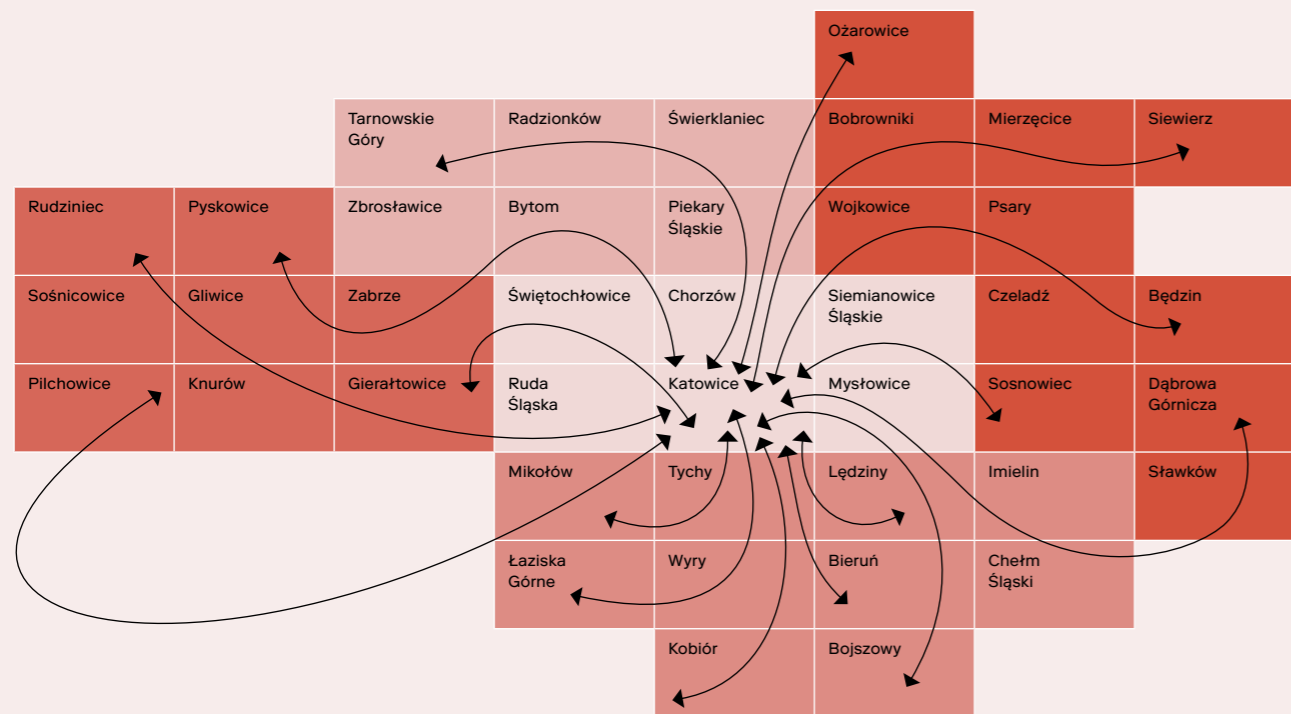
## ○ Katowice

Katowice dzielą się administracyjnie na 22 dzielnice.



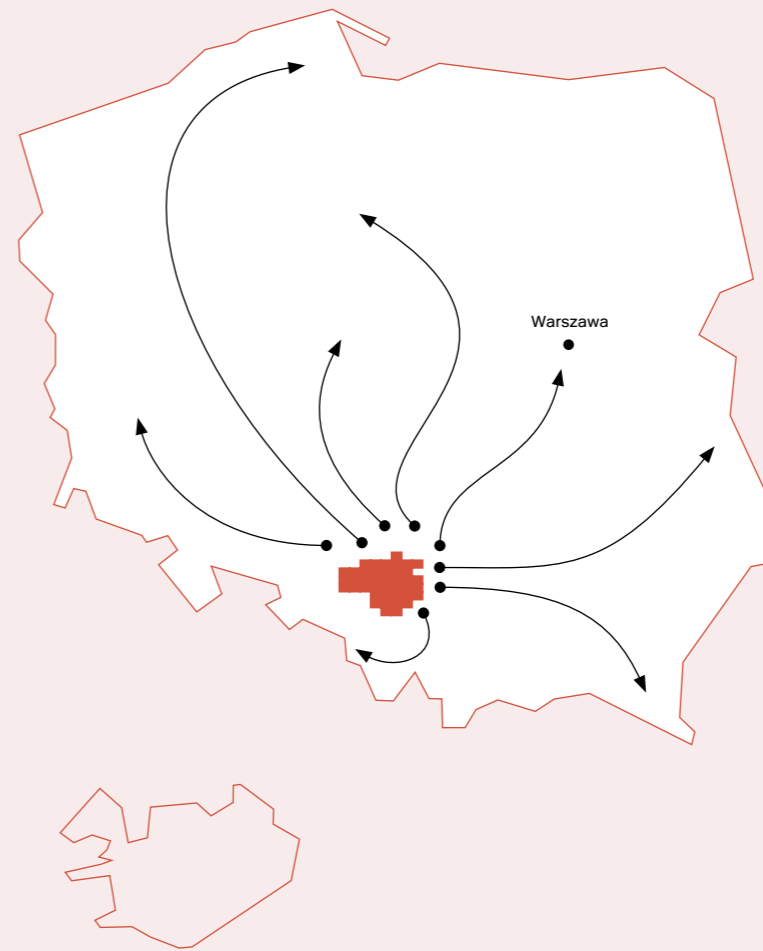
## ○ Górnśląsko-Zagłębiowska Metropolia

Składa się z 41 gmin położonych w centrum województwa śląskiego.



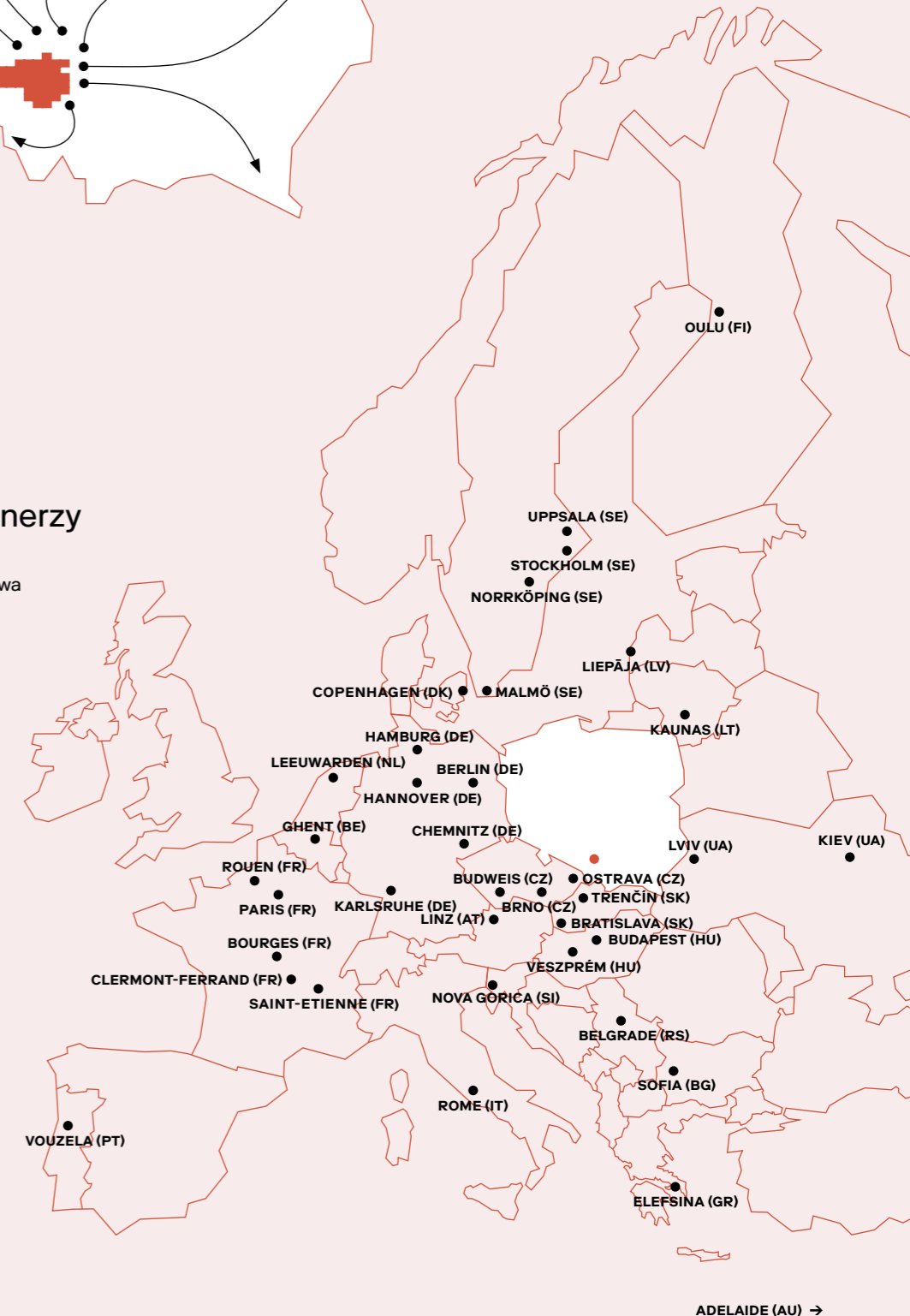
## ○ Polska

Metropolia GZM jest pierwszą i jak dotąd jedyną prawnie uznaną metropolią w Polsce.



## ○ Europejscy partnerzy

Istniejące i planowane partnerstwa opisane w Q11 i Q14c.



ADELAIDE (AU) →



←

Wiele obiektów poprzemy słowych zyskało nowe funkcje kulturalne, jak np. dawna kopalnia Katowice, obecnie siedziba Muzeum Śląskiego.

Kultura, a w szczególności muzyka, są źródłem dobrego samopoczucia. Festiwal Prawykonawców w Narodowej Orkiestrze Symfonicznej Polskiego Radia.

↓



### Dwa kroki dalej

Jednocześnie spoglądamy poza granice Metropolii. Opowieści ze Śląska i Zagłębia – tej prawdziwie europejskiej, ale wciąż raczej niedocenianej części Europy – będą elementem naszej narracji w 2029 roku, wykraczając w przypadku niektórych projektów poza obszar Metropolii i otwierając możliwości dla innych śląskich miast. ESK może zacieśnić wzajemne relacje, jednocząc cały region.

Katowice od dawna mają szczególne związki z Krakowem, pierwszą Europejską Stolicą Kultury w Polsce (2000). Tak silne, że powstało nawet specjalne określenie – Krakowice.

Kraków oficjalnie wyraził swoje poparcie dla naszej kandydatury. Jeśli przejdziemy wstępną selekcję, skorzystamy z ogromnego potencjału krakowskiego środowiska kulturalnego. Już teraz, we współpracy z naszym partnerem Krakowskim Biurem Festiwalowym, współorganizujemy Festiwal Muzyki Filmowej.

## Q3

### Profil kulturalny Katowic i Metropolii

Katowice, podobnie jak cała Górnśląsko-Zagłębiowska Metropolia, przeczą stereotypowi, że regiony poprzemysłowe to miejsca bez kultury.

Co prawda, mieszkańcy częściej kojarzeni byli z ciężką pracą fizyczną niż (nie mniej ciężką) pracą twórczą, ale te dwa światy często się przenikały.

Po skończonej szczytce wielu górników czy hutników muzykowało w domach lub grało w jednej z orkiestr dętych, zaś ich żony i dzieci śpiewały w chórach kościelnych i amatorskich.

Do dziś amatorska scena muzyczna pozostaje żywą częścią naszego krajobrazu kulturalnego. Dodajmy do tego rozbudowaną sieć placówek edukacji muzycznej na wszystkich poziomach oraz działalność wybitnych orkiestr i zespołów muzyki klasycznej, sięgającą 1945 roku, a zrozumiemy, dlaczego w Katowicach (pierwszym i jak dotąd jedynym w Polsce Kreatywnym Mieście Muzyki UNESCO), i w całej Metropolii, muzyka jest królową.

### Zacznij od Bacha

Perłami w kulturalnej koronie miasta są orkiestry symfoniczne. Katowice to siedziba Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia (NOSPR), uważanej za jedną z najlepszych europejskich orkiestr radiowych. Wraz z końcem sezonu 2022 /2023 Marin Alsop przejmie batutę od Lawrence'a Foster'a.

Natomiast Orkiestra Symfoniczna Filharmonii Śląskiej jest organizatorem Międzynarodowego Konkursu Dyrygenckiego im. Grzegorza Fitelberga, wydarzenia na miarę Konkursu Pianistycznego im. Fryderyka Chopina, skierowanego do młodych dyrygentów i dyrygentek.

Triadę orkiestrową dopełnia Orkiestra Kameralna Miasta Tychy AUKSO, która specjalizuje się w muzyce współczesnej.

Miasta Metropolii tworzą uzupełniającą się sieć instytucji muzycznych. Pasjonaci i pasjonatki opery z całego regionu przyjeżdżają do Opery Śląskiej w Bytomiu, natomiast miłośnicy i miłośniczki musicali wybierają Teatr Rozrywki w Chorzowie, znajdujący się dokładnie w połowie drogi między Katowicami a Bytomiem.

Muzyka, jak każda królowa, potrzebuje pałacu. W Metropolii tę funkcję pełni sala koncertowa NOSPR. Ukończona w 2014 roku, szybko stała się nowym symbolem miasta, przyciągając uwagę całego kraju i Europy.

Wszystkie opisane instytucje są stale zasilane przez absolwentów i absolventki Akademii Muzycznej im. Karola Szymanowskiego w Katowicach. Uczelnia ta jako pierwsza w Polsce rozpoczęła również kształcenie w zakresie muzyki jazzowej, czyniąc obecny Wydział Jazzu jedną z najważniejszych kuźni młodych talentów jazzowych w kraju.

### Lato w mieście

Lato w Metropolii należy do festiwali muzycznych. Katowice współorganizują dwa wydarzenia o międzynarodowym zasięgu. OFF Festival (zdobywca nagrody European Festival Award dla najlepszego festiwalu średniej wielkości) przyciąga co roku około 30 tysięcy fanów i fanek muzyki alternatywnej. Natomiast Tauron Nowa Muzyka (zdobywca tej samej nagrody, ale dla najlepszego małego festiwalu) gromadzi nieco mniejszą publiczność wielbicielek i wielbicielek muzyki elektronicznej, eksperymentalnej oraz jazzu awangardowego.

Organizacją wydarzeń festiwalowych w Metropolii w dużej mierze zajmuje się sektor prywatny i pozarządowy. Inspirującą historię sukcesu ma Festiwal Muzyki Dawnej Improvizowanej All'Improvisio.

Ekosystem muzyczny Metropolii nie jest jednak pozbawiony pewnych słabości. Umiarkowanie rozwinięta sieć małych, niezależnych scen muzycznych skurczyła się z powodu pandemii, jeszcze bardziej ograniczając możliwości debiutujących artystów i artystek. Brakuje również koordynacji wydarzeń między instytucjami a organizacjami, co często skutkuje tym, że podobne wydarzenia konkurują o publiczność. Problem ten można zaobserwować zarówno na poziomie miejskim, jak i metropolitalnym.

### Teatralna wspólnota

Współpraca między siecią teatrów w Metropolii przebiega znacznie sprawniej. Dziewięć teatrów publicznych (w tym jeden teatr tańca w Bytomiu) organizuje, we współpracy z silną grupą partnerów prywatnych, coroczną Metropolitalną Noc Teatrów.

Dwie najsilniejsze sceny, katowicki Teatr Śląski i sosnowiecki Teatr Zagłębia, realizują wspólnie wiele wartościowych projektów, mających na celu zbliżenie odrębnych części Metropolii.

Wszystkie teatry mają wiernych odbiorców i odbiorczynie. Nieustannym wyzwaniem pozostaje jednak poszerzanie ich grona. Wśród społeczności ukształtowanej przez kulturę robotniczą, standardowe formy kulturalnej aktywności, takie jak teatr pozostają wciąż enklawami elit. Przełamanie tego schematu stanowi jeden z ważnych celów naszej kandydatury.

### Chodź, pomaluj mój świat

Wspominając o górnikach grających w orkiestrach dętych, warto dodać, że wielu z nich było również utalentowanymi malarzami. W jednej z katowickich dzielnic działała Grupa Janowska, środowisko malarzy amatorów, których prace wzbudzały podziw w Polsce i Europie. Malarstwo nieprofesjonalne wciąż kwitnie w naszym mieście i regionie. Prezentowane jest zarówno w prywatnych galeriach, takich jak Galeria Szyb Wilson w dawnej cechowni, jak też w nowoczesnych wnętrzach Muzeum Śląskiego (które, co nie powinno dziwić, również mieści się na terenie dawnej kopalni).

Mówiąc o sztuce w pełni profesjonalnej, trzeba wspomnieć o śląskim designie, a przede wszystkim o fenomenie naszej grafiki użytkowej. Jeszcze w czasach, gdy plakat był tym, czym obecnie jest Instagram, mówiło się w Polsce o „śląskiej szkole plakatu”.

Publikacja, którą trzymasz w rękach, to również dzieło naszych projektantów.

Stworzyliśmy świątynie kultury – sale koncertowe, teatry, muzea – lecz czy ich oferta wystarczy, by zaspokoić ludzką potrzebę kreatywnego wyrażania siebie? Należy budować mosty między strefami kultury a otaczającymi je dzielnicami.







Niezależnie od tego, czy grasz *Króla Leara* na dużej scenie, czy grasz w *Dungeons & Dragons* przy kuchennym stole, czy grasz na skrzypcach, czy w koszykówkę, pamiętaj, że wszystkie gry są sobie równe. Wyjdź i graj!



Warsztaty z animacji komputerowej podczas Summerlab w ramach projektu Medialabu Katowice



Imponująca sala koncertowa NOSPR jest jednym z sanktuariów kultury, o które Katowice wzbogaciły się w ostatniej dekadzie.

### Gramy!

Od 10 lat Katowice są stolicą gamingu podczas odbywających się w kultowej hali Spodka światowych finałów Intel Extreme Masters, jednego z największych turniejów e-sportowych. Od 2015 roku towarzyszą mu targi IEM Expo oraz inne wydarzenia związane z nowymi mediami i kulturą, jak chociażby Youtubers Meetup.

W ostatnich latach w regionie nastąpił gwałtowny rozwój branży gier, przy czym duży nacisk położono na przyciągnięcie do Katowic cyfrowego sektora kreatywnego. Strategiczne plany inwestycyjne miasta zakładają przekształcenie terenu dawnej Kopalni Wierzbok w Dolinę Cyfrową.

Celem projektu o nazwie Hub Gamingowo-Technologiczny jest stworzenie przestrzeni dla firm technologicznych, producentów, producentek, twórców i twórczyń gier, a także dla społeczności e-sportowej.

Na koniec warto wspomnieć o naszym potencjale kinowym. Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego kształci przyszłych operatorów i operatorki, reżyserów i reżyserki, producentów i producentki, a Instytucja Filmowa Silesia Film zapewnia publiczności dostęp do niezależnego kina wysokiej jakości, jak również wspiera twórców i twórczynie.

## Q4

### Koncepcja naszego programu

Jako koncepcję przewodnią naszej kandydatury wybraliśmy Play! To proste hasło można interpretować bardzo szeroko, lecz właśnie o to nam chodzi. Chcemy, by każdy poczuł, że kultura jest zrozumiała, przystępna, przyjemna. Ta koncepcja może przemówić do wszystkich w Katowicach, Metropolii, całej Europie i poza nią – krótko i prosto. W naszym regionie lubimy stawiać sprawy jasno, przechodzić od razu do sedna.

Czy to czas dla Play!? W obliczu wojny toczącej się w sąsiednim kraju, zmian klimatycznych oraz następstw globalnej pandemii? Przy rosnących problemach ze zdrowiem psychicznym i samotnością, która staje się wspólnym doświadczeniem młodych i starszych w całej Europie?

Odpowiadamy: TAK! Grajmy razem, by zachować człowieczeństwo i zdrowie psychiczne. Grajmy, by poradzić sobie z niepokojem i stresem. Uczmy się poprzez zabawę. Grajmy, by zdobyć zaufanie. Starajmy się poprzez zabawę zmieniać nasze zachowanie, budować bliższe więzi społeczne, tworzyć równy i szeroki dostęp do kultury. Bawmy się, by stać się tym, w co się bawimy.

Wybieramy Play!, by ponownie „naładować” wizerunek kultury radosnymi, ciepłymi, przyjemnymi skojarzeniami. Jak już wspomnieliśmy, w języku polskim rzadko używamy określenia „muzyka klasyczna”. Częściej mówimy „muzyka poważna”. Tak większość z nas postrzega kulturę – jako coś elitarnego, wymagającego od publiczności wiedzy i przygotowania. Krótko mówiąc: coś nie dla mnie. Play! przełamuje tę percepcję, przywracając pojęcie kultury jako źródła dobrego samopoczucia. Daj się wciągnąć, bądź aktywny i zaangażowany!

W naszej linii programowej, nazwanej Personal Playlist, chcemy skupić się na spersonalizowanym doświadczeniu kulturalnym. Autentycznym, poruszającym, a zarazem dostosowanym do indywidualnych gustów i możliwości, bez osądzania czy elitaryzmu. Wszyscy mamy przecież różne gusta oraz różnych muzycznych ulubieńców na osobistych playlistach. Dlatego uwzględnimy nie tylko różne gatunki i rejony, ale także różne formy uczestnictwa – od warsztatów artystycznych i amatorskich grup muzycznych po duże festiwale muzyczne. Nie wszystkie nasze propozycje będą dla każdego, ale każdy powinien znaleźć wśród nich coś dla siebie.

Ponieważ nikt nie powinien czuć się wykluczony, jako Europejska Stolica Kultury musimy przyjąć zasadę Fair Play. Będziemy dążyć do tego, by kultura stała się dostępna dla jak najszerszego grona, biorąc pod uwagę wszystkie rozpoznane bariery dostępu, a także współpracując ze wszystkimi podmiotami kultury w celu ich przezwyciężenia. Co więcej, chcemy budować porozumienia poza sektorem kultury, współpracując z organizacjami sportowymi i społecznymi oraz sektorem ochrony zdrowia, by stworzyć bardziej holistyczne podejście do promowania zdrowia oraz dobrostanu fizycznego i psychicznego.

Pierwsze wyniki badań, które przeprowadziliśmy wśród mieszkańców i mieszkańek Metropolii, wskazują, że nowe cyfrowe formy spędzania wolnego czasu silnie uzupełniają nasze życie kulturalne. W obszarze programowym Total Immersion skupimy się na wszystkich nowych mediach, dostępnych jako środek wyrazu kulturalnego, a także wykorzystamy oszałamiające możliwości, jakie oferują. W związku z organizowanymi od wielu lat w Katowicach mistrzostwami Intel Extreme Masters i powstającym Hubem Gamingowo-Technologicznym, będziemy kłaść duży nacisk na kulturę gier wideo. W tym kontekście chcemy zainicjować dyskusję o wpływie rewolucji cyfrowej na miasto – o tym, jak żyjemy i korzystamy z miejskiego krajobrazu, jak zmienia się on dzięki technologii. Chcemy, by urbaniści, urbanistki, architekci, architektki, artyści, artystki, aktywiści i aktywistki wypracowali nowe funkcje oraz możliwości dla przestrzeni publicznych, a także istniejących instytucji kultury. Będziemy również wspierać partycypacyjne i oddolne inicjatywy na rzecz budowania inteligentnych, zielonych, zdecentralizowanych, prężnie funkcjonujących miast przyszłości.

Wiele teorii wskazuje na zabawę jako pierwotne źródło kultury. Nadszedł czas, by do tej koncepcji powrócić. Kultura jest istotną częścią życia każdego człowieka, lecz nie wszystkie jej formy są powszechnie poważane. Play! odrzuca tę wąską, archaiczną definicję. W linii programowej re:play otwieramy się na wszystkie formy kreatywnej aktywności – zarówno zabawy dla dzieci, jak też sztukę i rzemiosło, subkultury, niszowe hobby czy tradycje kulinarne. Czyniąc z nich tematy poważnej dyskusji naukowej, wystaw prezentowanych w galeriach, wysiłków na rzecz gromadzenia dziedzictwa, a także warsztatów oraz prezentacji, otwieramy przestrzeń dla nowych narracji o różnorodności, tożsamości i spójności społecznej.

Niezależnie od tego, czy grasz *Króla Leara* na dużej scenie, czy grasz w *Dungeons & Dragons* przy kuchennym stole, czy grasz na skrzypcach, czy w koszykówkę, pamiętaj, że wszystkie gry są sobie równe. Wyjdź i graj!

## Strategia Kulturalna 2030+ Misja



misja

Katowice stają się miastem rozpoznawalnym dzięki kulturze, zarówno na poziomie europejskim, jak i poziomie społeczności lokalnej.



cele strategiczne

Zwiększenie uczestnictwa

Kreatywna współpraca

Przestrzeń kultury

Spójny wizerunek



cele operacyjne

- Poszerzenie pola kultury (wzbogacenie i zróżnicowanie sposobów uczestnictwa w kulturze).
- Zagwarantowanie dostępności. (Otwarcie instytucji na nowe i /lub specyficzne potrzeby uczestników kultury. / Włączanie mieszkańców i mieszkańców w procesy decyzyjne w instytucjach kultury).
- Utrzymanie poziomu uczestnictwa pomimo kryzysu. (Wsparcie organizacji pozarządowych, artystów, artystki, przedsiębiorców i przedsiębiorczyń. / Wzmocnienie animatorów kultury w kierunku edukacji kulturalnej, animacja społeczności lokalnych).

- Współpraca w ramach Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii (wspólna aplikacja Katowic w imieniu GZM o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029).
- Katowice – Miasto Muzyki UNESCO.
- Wspieranie katowickiego sektora kreatywnego i kulturalnego.
- Promocja katowickich twórców i twórczyń, wspieranie innowacyjnych projektów artystycznych.
- Współpraca kulturalna z organizacjami pozarządowymi działającymi w obszarze kultury.

- Nowe zarządzanie w instytucjach kultury. Pozyskiwanie publiczności w kontekście zmieniających się potrzeb i sytuacji demograficznej. / Współpraca międzyinstytucjonalna, w tym również międzynarodowa).
- Kultura oferowana w przestrzeniach postindustrialnych.
- Inwentaryzacja zasobów dziedzictwa kulturowego.
- Bardziej aktywna turystyka kulturalna.

- Zapewnienie ciągłości projektu Katowice Miasto Ogrodów.
- Poprawa jakości przestrzeni publicznej w Katowicach.
- Współkształtowanie wizerunku Katowic poprzez kulturę, dzięki promowaniu wielokulturowej przeszłości regionu.
- Ciągła diagnoza stanu kultury (regularne badania stanu kultury instytucjonalnej).

# 1

## Wkład w strategię długoterminową

### Q5+Q7

#### Strategia Kulturalna Katowic z uwzględnieniem Europejskiej Stolicy Kultury

Prace nad Strategią Kulturalną Katowic rozpoczęły się w 2020 roku i są w dużej mierze zakończone. Proces obejmował szeroki zakres konsultacji z lokalnymi interesariuszami z sektora kultury w formie grup fokusowych oraz pogłębionych wywiadów indywidualnych, przeprowadzonych pomimo ograniczeń związanych z pandemią. Ostateczne zatwierdzenie strategii przez władze miasta nastąpi wiosną 2024 roku. Niektóre z celów operacyjnych zawartych w strategii mogą również zostać rozszerzone dzięki wnioskowi płynącemu z badań, które opisujemy w dalszej części niniejszej aplikacji.

Trzy poziomowa struktura strategii kulturalnej została szczegółowo przedstawiona za pomocą poniższego schematu.

Ponadto, w ogólnej Strategii Rozwoju Miasta Katowice 2030, zaktualizowanej 22 czerwca 2023 roku, uznano kandydaturę do tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2029 za jeden z projektów flagowych, który odpowiada wszystkim wyróżnionym w niej

pięciu obszarom strategicznym (tj. społeczna jakość życia, metropolitalność, przedsiębiorczość i rozwój gospodarczy, klimat i ekosystem miejski, przestrzeń i infrastruktura). Przyczynia się to do realizacji długoterminowej wizji miasta: „Skuteczne sprostanie wyzwaniom współczesnego świata, w szczególności zainicjowanie strategii stworzenia większego ośrodka miejskiego w ramach Metropolii. Miasto dokonuje społecznego i ekologicznego zwrotu, równoważąc metropolitalność i lokalność. Szanując zróżnicowaną społeczność, tworzy dla niej i z jej udziałem nowe perspektywy rozwoju. Budując miejski ekosystem, oferuje dobre warunki życia w obliczu zmian klimatycznych i dążenia do gospodarki zeroemisyjnej”.

Poniższa tabela przedstawia powiązanie celów strategicznych Strategii Kulturalnej Katowic z celami ESK.

STRATEGIA KULTURALNA 2030+ MISJA: KATOWICE STAJĄ SIĘ MIASTEM ROZPOZNAWALNYM DZIĘKI KULTURZE, ZARÓWNO NA POZIOBIE EUROPEJSKIM, JAK I POZIOBIE SPOŁECZNOŚCI LOKALNEJ.	
CELE STRATEGII	CELE ESK
Zwiększenie uczestnictwa: ilościowy i jakościowy rozwój oferty kulturalnej w celu znalezienia nowych sposobów uczestnictwa i nowych grup.	Rola brakującego ogniwa między kulturą a społecznościami, promowanie egalitarnego charakteru kultury, oferta kulturalna dostosowana do rzeczywistych potrzeb i preferencji (Personal Playlist).
Kreatywna współpraca: nowy model kreatywnej współpracy między ludźmi kultury, partnerami kulturalnymi i instytucjami kultury.	Tworzenie powiązań między instytucjami kultury całej Metropolii, tworzenie nowych modeli współpracy między interesariuszami w celu opracowania wspólnego systemu kultury dla całej Metropolii (Fair Play).
Przestrzeń kultury: nowe, elastyczne podejście do przestrzeni kultury, zarówno związanej z instytucjami kultury, jak i przestrzeniami poprzemysłowymi w całej Metropolii.	Wyrowadzenie kultury poza „świątynię sztuki” i strefy kultury, przybliżenie jej ludziom, zaangażowanie obywateli i ekspertów w dialog na temat przyszłości przestrzeni miejskiej (Total Immersion).
Spójny wizerunek: integracja obecności kultury z nowym spójnym wizerunkiem Katowic.	Przekształcenie Katowic i Metropolii poprzez kulturę, nowe narracje o dotychczas niedostrzeganym dziedzictwie, różnorodność i tożsamości peryferyjne (re:play).

## Q6

### Wzmocnienie potencjału sektora kultury i sektora kreatywnego

Z ok. 1 000 podmiotów gospodarczych działających w branży kreatywnej, katowicki sektor branż kreatywnych plasuje się na średnim poziomie w Polsce, co wynika z ograniczonej pojemności lokalnego rynku. Charakteryzuje się on ograniczoną chłonnością w zakresie usług świadczonych przez podmioty działające w tym sektorze, mimo że w samej Metropolii GZM mieszka 2,2 mln osób.

Warto też zauważyć, że branża kreatywna Katowic i Metropolii podlega ciągłemu „drenażowi mózgów”, prowadzonemu przez silniejsze i większe ośrodki z branży kreatywnej w Krakowie i Wrocławiu, które oferują znacznie większy popyt na działania i produkty sektora kreatywnego.

Strategia Rozwoju Kultury Miasta Katowice 2030+ będzie kluczowym czynnikiem służącym zatrzymaniu i odwróceniu tych negatywnych trendów.

W ramach celu strategicznego „Kreatywna współpraca”, Strategia Rozwoju Kultury Miasta Katowice 2030+ obejmuje kilka kluczowych celów operacyjnych, służących wzmocnieniu współpracy między miastem a sektorem kreatywnym, w tym:

- Wspieranie branży kreatywnej i kulturalnej Katowic – w oparciu o silniejszą sieć współpracy pomiędzy samorządowymi instytucjami kultury.
- Promocja katowickich twórców, twórczyń, artystów, artystek i środowisk twórczych oraz wspieranie innowacyjnych projektów artystycznych.
- Współpraca kulturalna z organizacjami pozarządowymi działającymi w obszarze kultury.

#### Gaming

Szczególnie ważny obszar rozwoju w polityce miasta to branża gamingowa. Długofalowym celem jest uczynienie z branży gier wideo jednego z wiodących segmentów sektora kreatywnego w Katowicach.

Kluczowym elementem wspierającym ten proces będzie utworzenie Katowickiego Hubu Gamingowo-Technologicznego (HUB Gamingowo-Technologiczny) w obiektach dawnej Kopalni Węgla Kamiennego „Wieczorek” w dzielnicy Nikiszowiec. Obecnie trwa faza przygotowawcza, służąca zainicjowaniu zmian i rozwoju branż kreatywnych w mieście. Działania te obejmują konsultacje z branżą gier i e-sportu, mające zdefiniować potrzeby, a także zbudować sieć relacji w ramach lokalnego oraz globalnego ekosystemu branży gamingowej. Równie ważnym działaniem jest współpraca z uczelniami wyższymi, która umożliwi wyszkolenie wyspecjalizowanej kadry pracowników.

#### Muzyka

Działania na styku muzyki i branży gier wpisują się w szerszy zakres aktywności Katowic w ramach członkostwa w Sieci Miast Kreatywnych UNESCO w dziedzinie muzyki. Analiza rynku muzycznego (dokument *Polityka muzyczna Katowic*, opracowany przez Sound Diplomacy) wskazała priorytety działań, zwracając szczególną uwagę na potrzebę wspierania debiutujących artystów i artystek w dążeniu do osiągnięcia profesjonalnego poziomu oraz pozyskania szerokiej rzeszy odbiorców.

Realizując powyższe wytyczne, Instytucja Kultury Katowice Miasto Ogrodów od 2016 roku prowadzi szereg projektów służących profesjonalizacji (Dzielnica Brzmi Dobrze, Music Hub, Katowicki Radar Muzyczny, Rapsztaty), a także edukacyjnych (Muzykodrom, Katowicki Orkiestrowy Uniwersytet Ludowy) i dotacyjnych (Muzykograny).

Połączenie swobodnego i inkluzywnego podejścia do kultury – z jednoczesnym naciskiem na kreatywne podejście do branży gier – stwarza podstawy do tego, byśmy do końca planowanego roku ESK stali się liczącym się europejskim Stanem Gry (*State of Play*).

## Q8

### Przewidywane oddziaływanie długoterminowe

#### Stan Gry

W swojej Strategii Rozwoju Katowice prezentują wizję miasta „odpowiadającego na wyzwania współczesnego świata”. Mimo że nie możemy mieć pewności, jakie dokładnie będą wyzwania współczesnego świata w 2029 roku, uważamy, że stworzenie Stanu Gry (*State of Play*) pomoże im sprostać:

#### Sam musisz wybrać, czy chcesz zagrać (Personal Playlist)

**Kim są gracze i graczkę?** Jakie odgrywają role? Czy to tylko bierni konsumenci i konsumentki treści? A może aktywni uczestnicy i uczestniczki? Lub nawet współtwórcy i współtwórczynie? Kto nie bierze udziału w grze i dlaczego?

Korzystając z wyników naszych szeroko zakrojonych badań, stworzymy model segmentacyjny uczestnictwa w kulturze w Metropolii, z podziałem na poziomy aktywności kulturalnej i preferencji, uwzględniając również osoby całkowicie nieuczestniczące w instytucjonalizowanych działaniach kulturalnych.

Powszechny dostęp do danych pozwoli na stworzenie bardziej trafnej oferty kulturalnej, odpowiadającej na rzeczywiste potrzeby społeczności.

Nawet mniejsze instytucje będą mogły monitorować i oceniać swoje postępy przy użyciu opracowanej przez nas metodologii i narzędzi *Open Science*. Zdiagnozowanie przeszkód w uczestnictwie w kulturze będzie krokiem w kierunku bardziej dostępnej i inkluzywniej oferty.

Przewidywane oddziaływanie na kulturę:

- Zmiana proporcji pomiędzy różnymi zdefiniowanymi segmentami odbiorców w kierunku bardziej aktywnych modeli uczestnictwa.
- Wzrost atrakcyjności oferty aktywnych form uczestnictwa w kulturze.
- Zaangażowanie osób nieuczestniczących w ofercie kulturalnej.
- Bardziej systematyczne podejście do ewaluacji i monitorowania zaangażowania publiczności przez instytucje kulturalne w mieście i Metropolii.

#### Wspólnota i dialog (Fair Play)

**Z kim grają?** Na jakich zasadach? Czy grają razem, czy zaciekle rywalizują? Kto ustala i pilnuje przestrzegania zasad?

Wspólna gra może być dobrą okazją do poznania osób z innych dzielnic, miast i krajów. Zastąpienie wrogości i plemienności promowaniem zasad fair play i towarzyskimi rozgrywkami może przynieść wiele korzyści. Wystarczy stworzyć przestrzeń do otwartego dialogu i wspólnie określić jasne zasady zaangażowania, aby rozkwitły więzi oparte na wspólnych zainteresowaniach.

Zamiast anachronicznych granic, myślenia w kategoriach silosowych, a także konkurowania o tę samą grupę odbiorców, nowy model komplementarnej sieci instytucji kulturalnych i społecznych z całej Metropolii przyniesie synergiczne korzyści oraz pomoże w dzieleniu się najlepszymi praktykami.

Przewidywane oddziaływanie kulturalne i społeczne:

- Bardziej inkluzywna i oparta na dialogu oferta kulturalna.
- Zero tolerancji dla rasizmu i ksenofobii.
- Wyższy poziom współpracy i zsięciowania instytucji kultury w całej Metropolii (z narzędziami, takimi jak program budowania potencjału, odbywający się co dwa lata Kongres Metropolia Kultury, wspólna baza informacji na temat wydarzeń, platforma dzielenia się zasobami).
- Wyższy poziom współpracy instytucji kultury ze społecznościami lokalnymi (realizacja programów kultury partycypacyjnej za pomocą regrantingu i form wspomagających współuczestnictwo).
- Lokalne Huby Kultury służące oddolnym inicjatywom obywateli i tworzące zdecentralizowaną sieć lokalnych społeczności.
- Wdrożenie programu wolontariatu międzypokoleniowego (rosnąca liczba wolontariuszy z różnych grup wiekowych).

#### Przesuwanie granic (re:play)

**Czym jest gra?** Czym według nas jest kultura? Czy powinna to być tylko powszechnie uznana sztuka, „poważna” muzyka, teatr? A co z subkulturami? Rekreacją? Rzemiosłem i hobby? Sportem amatorskim?

Poszerzając definicję kultury, zapraszamy większe grono do udziału w zabawie. Przekonujemy, że to, co przynosi im radość, także jest częścią kultury. Wąskie, elitarne pojmowanie kultury sprawia, że wiele osób ma poczucie wykluczenia lub braku kompetencji, by w ogóle zabrać głos.

Uwzględnienie dotychczas odrzucanych form kreatywności, niszowych subkultur i ruchów amatorskich sprawi, że nie zostaną pominięte żadne – wcześniej nieuwzględniane – potrzeby w tworzeniu nowej narracji na temat różnorodności, tożsamości lokalnej, dziedzictwa oraz przyszłości Metropolii i Europy.

Przewidywane oddziaływanie kulturalne i społeczne:

- Wystawy, festiwale, retrospektywy i konferencje naukowe poświęcone niekonwencjonalnym, niszowym formom działalności twórczej, przyciągające szerszą publiczność.
- Umożliwienie całym społecznościom i subkulturom dzielenia się własnymi pasjami, osiągnięciami i na nowo zdefiniowanym dziedzictwem.
- Odwrócenie tradycyjnej hierarchizacji stawiającej działania artystyczne ponad hobby jest pomocne w rozbijaniu patriarchalnego podziału ról między płciami.

#### Wyjście ze stref (Total Immersion)

**Gdzie toczy się gra?** Dlaczego powinniśmy uczestniczyć w działaniach kulturalnych tylko w określonych, wyznaczonych strefach (sale koncertowe, opery, teatry)? Czy możemy przenieść je do otwartych przestrzeni publicznych? A co ze światem cyfrowym?

Revolucja cyfrowa zdobyła szturmem już tak wiele sfer ludzkiej aktywności, że lekceważenie jej uczestnictwa w szeroko pojętej kulturze może przynieść katastrofalne skutki. Właśnie dlatego, że tak wiele działań możemy prowadzić w prywatnej przestrzeni naszych domów (co pandemia pokazała aż nazbyt wyraźnie), musimy wymyślić nowe sposoby i powody do wyjścia ze swoich stref komfortu do przestrzeni publicznych, by grać i bawić się razem.

Kultura uwzględniająca dynamiczne zmiany, wykorzystująca rozszerzoną rzeczywistość (AR) i inne możliwości oferowane przez technologię, tworzy nowoczesne, kreatywne i ekscytujące sposoby nawiązywania kontaktów międzyludzkich. Planowanie urbanistyczne, z pomocą inteligentnych i przyjaznych przestrzeni publicznych, reaguje na zmieniające się potrzeby społeczne, jak tworzenie miast przyjaznych dla pieszych.

Przewidywane oddziaływanie na przestrzeń miejską, gospodarkę i kulturę:

- Poprawa publicznego postrzegania i współpracy z rozwijającą się branżą cyfrową (HUB Gamingowo-Technologiczny).
- Zdefiniowanie na nowo ról tradycyjnych instytucji kultury (takich jak biblioteki, centra kultury, sale koncertowe) oraz wykorzystanie w nich nowych technologii.
- Otwarcie Metropolabów w miastach Metropolii, służących jako przestrzenie do konsultacji społecznych w zakresie rozwoju miast.
- Zwiększenie liczby innowacyjnych inicjatyw w zakresie planowania urbanistycznego i rewitalizacji obiektów dziedzictwa przemysłowego.

#### Kultura jako czynnik zmieniający reguły gry

**Dlaczego chcemy grać?** Dlaczego warto poświęcać na to czas i wysiłek? Czy aktywność kulturalna jest luksusem (która w trudnych czasach może być uznana za fanaberię)?

Coraz liczniejsze badania pokazują, że aktywność kulturalna może wiązać się ze znacznym wzrostem ogólnego dobrostanu, zmniejszając dominujące poczucie samotności i pustki. Kultura jest w stanie nadać naszej egzystencji sens, radość, być źródłem ekscytacji oraz poczucia przynależności.

Przewidywane oddziaływanie na środowisko, przestrzeń miejską i społeczeństwo:

- Wzrost deklarowanego dobrostanu mieszkańców i mieszkańek.
- Wzrost poczucia przynależności wśród mieszkańców i mieszkańek Metropolii, utożsamianie się z szerszą społecznością.
- Opracowanie i podpisanie przez instytucje kultury Zielonej Karty Kultury w zakresie ekologii i dostępności społecznej.
- Strategiczne Cele Rozwoju Agendy 2030 realizowane z pomocą i impulsem kreatywnym ze strony sektora kultury.
- Innowacyjne programy edukacji kulturalnej wdrażane w całej Metropolii i poza nią jako dobre praktyki.
- Programy współpracy pomiędzy sektorami, obejmujące sport, edukację, opiekę zdrowotną i pomoc społeczną.



Wystawa „Głusza”  
w Muzeum Śląskim



Kultura (w) danych –  
wystawa w Mieście Ogrodów

Byliśmy pionierami wykorzystywania wystaw jako formy prezentacji danych, zapraszając do dialogu szeroką publiczność.

## Q9

### Monitorowanie i ewaluacja

Miasto Ogrodów, instytucja która wyrosła z poprzedniego polskiego konkursu ESK, a obecnie kierująca pracami nad niniejszą aplikacją – jako jedna z pierwszych w Polsce wykorzystywała innowacyjne narzędzia monitoringu, takie jak duże zbiory danych o strumieniach ludzi, we współpracy ze społecznościami programistycznymi na etapie analizy danych (poprzez hackathony – również jedne z pierwszych w Polsce).

Byliśmy pionierami wykorzystywania wystaw jako formy prezentacji danych, zapraszając do dialogu szeroką publiczność oraz podejmując regularną i udaną współpracę zarówno ze środowiskiem akademickim, jak też z niezależnymi badaczami i badaczkami.

W jednym z naszych poprzednich projektów grupa badaczy i badaczek miejskich, projektantów i projektantek, programistów i programistek, naukowców i naukowczyń zajmujących się danymi badała ekosystem kulturalny Katowic. Pozyskaliśmy dane za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz usług online, a także przeprowadzając wywiady z kilkoma tysiącami uczestników i uczestniczek wydarzeń. W procesie projektowania przekształciliśmy „surowe” dane w wizualizacje, by zrozumieć

skomplikowane mechanizmy rządzące środowiskiem miejskim, a następnie przedstawić je w interesujący sposób. Dzięki temu dowiedzieliśmy się wiele o Katowicach. Projekt można znaleźć tutaj: [www.dataforculture.eu](http://www.dataforculture.eu)

#### Czego dokonamy?

W ramach niniejszej aplikacji rozpoczęto już zakrojony na szeroką skalę projekt badawczy. Dzięki niemu zyskamy punkt odniesienia dla wszystkich przyszłych ewaluacji projektu Katowice GZM 2029. Nasze podejście polega na „przekładaniu” danych z badań na praktykę – między innymi w celu dostarczenia informacji na potrzeby naszego programu oraz ogólnej polityki kulturalnej, społecznej i przestrzennej miasta.

Projekt ten będzie główną częścią naszego programu monitorowania i oceny, zapewniając kompleksową diagnozę sektora kultury w całej Metropolii GZM, ze szczególnym naciskiem na:

- Diagnozę potencjału kulturalnego gmin GZM (zarówno w kontekście geografii i centralizacji kultury, jak też kultury cyfrowej).
- Diagnozę uczestnictwa i jego braku w kulturze.
- Analizę kondycji sektora kultury w Metropolii.

Cele badawcze projektu odnoszą się do 4 obszarów, które są ściśle powiązane z kluczowymi celami Strategii Rozwoju Kultury Katowice 2030+. Są to: (I) zwiększenie uczestnictwa w kulturze, (II) kreatywna współpraca, (III) nowe podejście do przestrzeni kultury, (IV) współtworzenie spójnego wizerunku.



Badanie obejmie mieszkańców i mieszkanki Metropolii GZM oraz oddzielnie Katowic, co pozwoli na uzyskanie dwóch reprezentatywnych prób. W ramach projektu przeprowadzone zostaną badania ilościowe (ankiety) i jakościowe (wywiady i warsztaty), a także innowacyjne badania projektowe dla metropolitalnych podmiotów kultury – w ramach Kongresu Metropolia Kultury.

Wyniki badań zostaną opracowane, a następnie udostępnione zgodnie z metodologią *Open Science*. Mamy nadzieję, że władze miast, instytucje kultury oraz organizacje pozarządowe działające w tym sektorze wykorzystają je przy podejmowaniu ważnych decyzji.

Jednym z wyników będzie dokonanie podziału mieszkańców i mieszanek Metropolii na segmenty w kontekście ich uczestnictwa w kulturze, wraz z opisem statystycznym poszczególnych segmentów. Taki podział będzie miał fundamentalne znaczenie dla przyszłych działań programowych, a także długofalowej strategii pozyskiwania odbiorców.

Badania będą stanowić strategiczną podstawę opisu stanu bieżącego. Jednocześnie prowadzimy bardzo interesujące działania środowiskowe, które bezpośrednio wpłyną na nasze podejście do działań zwiększających zasięg (Q17–19).

Od czerwca 2023 roku prowadzimy serię tak zwanych spacerów sąsiedzkich „Podziel się dzielnicą”, które będą kontynuowane w kolejnych miesiącach. Te dynamiczne badania angażują lokalne społeczności i w kreatywny, przystępny sposób włączają je do tworzenia programu.

#### Czy da się zmierzyć grę?

Bardzo zależy nam na Grze, więc spróbujmy!

Jako szczególną cechą naszego procesu monitorowania i ewaluacji stworzymy, przetestujemy oraz wykorzystamy metody oraz narzędzia skierowane przede wszystkim do dzieci i młodzieży – lecz obejmujące również pozostałe grupy wiekowe, a jednocześnie oparte na idei zabawy.

Nasz wstępny projekt badawczy obejmie również szeroko zakrojone badania generatywne, koncentrujące się na młodych ludziach, w tym warsztaty badawcze z udziałem dzieci i młodzieży (8–16 lat) w różnych miastach Metropolii:

- 2–4 warsztaty z udziałem dzieci w wieku 3–6 lat (przedszkole),
- 2–4 warsztaty z udziałem dzieci w wieku 7–9 (edukacja wczesnoszkolna),
- 2–4 warsztaty z udziałem dzieci w wieku 10–14 (szkoła podstawowa),
- 2–4 warsztaty z udziałem młodzieży w wieku 15–18 lat (szkoła średnia).

#### Podsumowując

Nasz model monitorowania i oceny obejmuje:

1. Stworzenie ram badawczych, które są jednocześnie przystosowane do ewaluacji / odtworzenia procesu ESK jako całości, a także do potrzeb poszczególnych podmiotów i interesariuszy zaangażowanych w ten proces.

2. Systematyczne gromadzenie już istniejących oraz aktualnie prowadzonych badań, a także uzupełnianie kluczowych luk, np. badań nad procesami tworzenia i praktycznego wykorzystania wiedzy, by móc usprawnić zarządzanie nią w projekcie, jak również badań nad wpływem procesu ESK na lokalną gospodarkę czy praktyki obywatelskie mieszkańców i mieszkańek Metropolii.
3. Zagwarantowanie, by badania prowadzone przez zespół ESK oraz same podmioty kultury były spójne z ramami monitoringu i ewaluacji całego procesu ESK.
4. Zapewnienie wsparcia tym podmiotom, które podejmą działania badawcze w ramach swoich projektów i potrzebują pomocy w tym zakresie.
5. Integracja wyników badań oraz danych bazowych z wielu źródeł, w tym źródeł całkowicie niezależnych od ESK (krajowe i międzynarodowe statystyki publiczne, dane z administracji publicznej, dane z systemów biletowych, mediów społecznościowych itp.). Synteza wielu źródeł wiedzy umożliwi spojrzenie na daną kwestię w możliwie najbardziej kompleksowy sposób.
6. Tworzenie wiedzy, która jest użyteczna (stanowiąca źródło inspiracji i refleksji, ale także konkretnych pomysłów na działania; osadzona w lokalnym kontekście i potrzebach, ale także pozwalająca na zdystansowane spojrzenie „z lotu ptaka”); aktualna (pozwalająca na wprowadzanie „szybkich poprawek”, ale także umożliwiająca śledzenie długoterminowych trendów i zmian) oraz w pełni wiarygodna (oparta na uznanych, często naukowych kryteriach: trafności, rzetelności, obiektywności, adekwatności).

Dodatkowo chcemy uwzględnić w zasadach ramowych monitoringu i ewaluacji regułę, aby każdy projekt miał uzgodniony procent swojego budżetu przeznaczony na monitorowanie i ewaluację.

Ponadto w naszej organizacji powstanie dział M&E, który zintegruje badania, gwarantując, że mieszczą się w „ramach” badawczych całej ESK. Dział ten będzie pełnić rolę „szczerego przyjaciela”, weryfikując badania w ramach projektów i ich ewaluację, a także wykorzystując je do syntezy na poziomie projektu ESK.

# 2

## Treści kulturalne i artystyczne

### Q10 + Q11

#### Wizja i strategia artystyczna + Zarys i struktura programu kulturalnego i artystycznego

Postanowiliśmy połączyć te pytania, aby lepiej przedstawić naszą ekscytującą wizję kulturalną i artystyczną oraz strukturę programu.

Historycy i teoretycy kultury, tacy jak Johannes Huizinga, twierdzą, że nawet najbardziej godne szacunku formy kultury wywodzą się z zabawy. Jesteśmy przekonani, że z tego źródła możemy zaczerpnąć świeżej inspiracji, aby ożywić pogrążone w stagnacji świątynie kultury.

Jednocześnie chcemy wykorzystać wyrotowy potencjał zabawy, na który zwraca uwagę Michaił Bachtin w opisach średniowiecznych karnawałów, zdolnych obnażać absurd i nierówności wynikające z istniejącego stanu rzeczy. Wierzmy, że uznanie zabawy za metaforę kultury jako całości pozwoli unocznic, że reguły społeczne, na przykład tradycyjne role przypisane płciom, są umowne i mogą, a nawet powinny być dostosowywane do zmieniających się potrzeb.

Jednak przede wszystkim zależy nam na zabawie, prawdziwej chęci uczestnictwa i radości płynącej z różnorodnych i inkluzywnych działań kulturalnych, które pomogą uzupełnić zapasy energii i zachować lub podreperować zdrowie psychiczne, dzięki czemu stawimy czoła poważnym kryzysom pojawiającym się na horyzoncie.

Cztery główne wątki programowe pokazują, jakie strategie artystyczne towarzyszą naszej wizji Play!

**PERSONAL PLAYLIST** rozumiemy jako indywidualizm i otwartość na dzielenie się doświadczeniami. Pomimo wielkości Metropolii i jej populacji, nie wspominając już o widowni międzynarodowej, chcemy skupić się na jednostce i stworzyć możliwość autentycznego, osobistego doświadczenia kulturalnego. Nie jesteśmy zwolennikami podejścia w rodzaju „jeden rozmiar dla wszystkich”. Zamiast tego decydujemy się na stworzenie szerokiego spektrum różnych sposobów zaangażowania, form i gatunków, mając nadzieję, że każdy i każda znajdą coś dla siebie. Dlatego tak duży nacisk kładziemy na konsultacje, ankiety i ewaluację istniejącej oferty kulturalnej. Chcemy zlokalizować słabo widoczne nisze i nie dopuścić, by masa przystąpiła do jednostek.

Dzięki **FAIR PLAY** skoncentrujemy się na relacjach międzyludzkich i zaufaniu, któremu kultura może sprzyjać. Ten obszar programowy obejmie zarówno działania integracyjne dla społeczności lokalnych, współpracę międzysektorową, jak też metropolitalne i międzynarodowe sieci podmiotów kultury. Odwołując się do ideałów uczciwej rywalizacji i komfortu płynącego z jasno określonych reguł gry, chcemy zwrócić uwagę na sprawiedliwe i równe prawa do uczestnictwa w kulturze. Jesteśmy głęboko przekonani, że są one tak samo ważne, jak każde inne prawo człowieka.

**TOTAL IMMERSION** reprezentuje otwarcie na przyszłość. Koncepcja immersji, choć wywodzi się z badań nad gramami, może być przydatna również w opisywaniu starszych form aktywności kulturalnej. Odpowiada ona doświadczeniu całkowitego zaangażowania, prowadzącego do poczucia przeniesienia w zupełnie inne miejsce. Podobnie jak samo pojęcie, choć nowe, okazało się znacznie szerzej aplikowalne, uważamy, że innowacyjna technologia cyfrowa może pomóc lepiej zrozumieć i stworzyć nowe formy aktywności kulturalnej. Koncepcja ta pozwoli nam również skoncentrować się na krajobrazie miejskim, w którym jesteśmy zanurzeni, a także ponownie przemyśleć rolę i funkcje przestrzeni publicznych w czasach cyfrowych rozszerzeń rzeczywistości. Będziemy zastanawiać się nad przyszłością miasta, umożliwiając mieszkańcom i mieszkańkom wpływ na ewolucję przestrzeni miejskiej.

O ile Total immersion odnosi się do przestrzeni, o tyle **RE:PLAY** dotyczy czasu, a także dystansu i refleksji, na które pozwala. Podobnie jak w przypadku transmisji wydarzeń sportowych, gdzie można zobaczyć powtórkę najważniejszych fragmentów, chcemy spojrzeć wstecz na lokalną historię i dziedzictwo kulturowe, aby zyskać bardziej zniuansowane zrozumienie. Wykorzystując subwersywny potencjał zabawy, będziemy prowadzić poważne dyskusje na tematy dotąd nie traktowane poważnie. Zadamy wprost pytania o ukryte założenia, które narzucają niewypowiedziane reguły gry – po to, by je zmienić!

Korzystając z tej samej listy pytań (kto, z kim, gdzie i dlaczego), którą wprowadziliśmy w przewidywaniu długoterminowych rezultatów realizacji programu ESK, przedstawiamy poniżej, w jaki sposób program będzie angażował różnych odbiorców i odbiorczynie, wspierał partnerstwa, włączał do gry nieoczywiste przestrzenie i co to zmienią.

Struktura ta umożliwiła nam i naszym partnerom współtworzenie wielu twórczych projektów, przedstawionych poniżej.

### Personal playlist



#### ● MOVE YOUR BRASS

**Kto może zagrać:** mieszkańcy i mieszkanki, goście, przechodnie

**Gdzie gramy:** ulice, place, dziedzińce, balony, kopalnie, baseny, lodowisko

**Dlaczego gramy:** dobrostan, zabawa, wspólnota, dziedzictwo

**Z kim gramy:** European Brass Band Association (BE)

Na kilka dni Katowice i Metropolia staną się europejską stolicą orkiestr dętych, podnosząc żywą tradycję orkiestr górniczych (wpisanych na Krajową Listę Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego) na poziom europejski. Orkiestry górnicze, orkiestry dęte, fanfary bałkańskie czy uliczne zespoły dęte z Metropolii i Europy wezmą udział w różnorodnych przedsięwzięciach, takich jak muzyczne bitwy, przemarsze, zabawy taneczne i pokazy, przywracając orkiestrom funkcje, jakie niegdyś pełniły w społecz-

nościach. To okazja do wspólnej zabawy, nauki, wymiany doświadczeń, tańca, śpiewu, śmiechu i wzruszeń. Orkiestry zagrają w powietrzu, na lodzie, na wodzie, a nawet pod ziemią. Wnętrza pociągów, mieszkań czy wind zamienią się w muzyczne sceny. Move Your Brass przemierzy region, przybliżając muzykę dętą mieszkańcom i mieszkankom, a także proponując szeroki wachlarz warsztatów dla środowiska muzycznego.

#### ● DWIE WIEŻE

**Kto może zagrać:** mieszkańcy i mieszkanki, goście

**Gdzie gramy:** Dolina Pięciu Stawów (między Katowicami a Sosnowcem)

**Dlaczego gramy:** wspólnota, dziedzictwo, ekologia

**Z kim gramy:** Zentrum für Kunst und Urbanistik (DE), Park Śląski (PL)

Ponad pięćdziesięciometrowa szklarnia była atrakcją Parku Śląskiego w latach 1968–1983. Konstrukcja wyprzedzająca swoje czasy, pełna nowoczesnych rozwiązań mechanicznych i hydroponicznych, dziś jest zapomnianym symbolem nowoczesności regionu. Budowla przestała pełnić swoją funkcję z powodu zanieczyszczeń powietrza (powodujących zaciemnienie szyb), co miało wymiar symboliczny.

Sztuka pozwoli przywrócić pobudzający wyobraźnię obiekt zbiorowej pamięci mieszkańców i mieszkańek Metropolii. Artysta, wyłoniony w międzynarodowym konkursie, odtworzy szklarnię jako współczesną, imponującą instalację (przy użyciu materiałów ekologicznie zrównoważonych lub bioinżynieryjnych) na granicy Katowic i Sosnowca. To szczególne miejsce, gdyż do 1918 roku przebiegała tamtędy granica między zaborami pruskim a rosyjskim. Dawna linia podziaku jest wciąż wyczuwalna i obecna w społecznej świadomości. Nowa wieża stanie się ważnym elementem krajobrazu Metropolii, zarówno w sensie fizycznym jako nowy punkt orientacyjny, a także jako znak odrzucenia minionych podziałów.

#### ● MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL ORKIESTR RADIOWYCH

**Kto może zagrać:** miłośnicy i miłośniczki muzyki wszystkich generacji

**Gdzie gramy:** sale koncertowe, przekaz na całą Europę

**Dlaczego gramy:** wartość artystyczna, zabawa

**Z kim gramy:** Narodowa Orkiestra Symfoniczna Polskiego Radia – NOSPR (PL) oraz orkiestry europejskie

Festiwal, którego motywem przewodnim jest „Radość”, zaprezentuje najlepsze europejskie orkiestry symfoniczne, należące do rodziny zespołów radiowych. Katowice, jako siedziba znakomitej Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia, od 1947 roku, czują się szczególnie uprawnione do organizacji festiwalu, w którym wezmą udział zespoły z krajów sąsiednich – w tym Czeska Radiowa Orkiestra Symfoniczna (CZ), Symphonieorchester des Bayerischen Rundfunks (DE), Ukraińska Radiowa Orkiestra Symfoniczna (UA) – i bardziej odległych – Szwedzka Radiowa Orkiestra Symfoniczna (SE), Orkiestra Szwajcarii Rzymskiej (CH), BBC Symphony Orchestra (GB) – wspierane przez najwyższej klasy wirtuozów. Poprzez eksplorację tematu radości w muzyce kompozytorów od XVII do XXI wieku, można dowiedzieć, że obcowanie z muzyką klasyczną, oprócz innych emocji, jest również źródłem zachwyty.

Nie zapominając o przyszłych słuchaczach i słuchaczkach koncertów muzyki klasycznej, część programu zostanie dostosowana do młodszych odbiorców i odbiorczyń (od 6 lat).

Koncerty, by zwiększyć zasięg wydarzenia, niezależnie od przekazów radiowych za pośrednictwem Europejskiej Sieci Nadawczej (EBU), będą transmitowane do wybranych sal koncertowych i kin Metropolii.

### BALKAN EXPRESS

**Kto może zagrać:** miłośnicy i miłośniczki sztuki, osoby niezainteresowane sztuką, artyści i artystki nieprofesjonalne

**Gdzie gramy:** muzea, galerie, ulice i place miejskie Katowic

**Dlaczego gramy:** dobrostan, radość, dziedzictwo, wartość artystyczna

**Z kim gramy:** Galeria Szyb Wilson (PL), Muzeum Historii Katowic (PL)

Balkan Express to popularna nazwa dawnego pociągu przewożącego pracowników katowickiej kopalni Giesche, który przejeżdżał przez dzielnice Nikiszowiec i Janów. Był też częstym motywem pojawiającym się w obrazach tworzonych w drugiej połowie XX wieku przez artystów Grupy Janowskiej – fascynującego kolektywu oryginałów, którzy po pracy przeistaczali się z górników i hutników w katowicką bohemę. Podobnie jak nazwa Balkan Express przenosiła wyobraźnię w odległe zakątki świata, tak obrazy Grupy Janowskiej wykraczały wyobraźnią poza naoczną rzeczywistość, czerpiąc z mitologii Dalekiego Wschodu, okultyzmu i parapsychologii, przecinając się ze śląskimi legendami.

Wystawa „Balkan Express” przywróci malarstwu Grupy Janowskiej należne mu miejsce w świadomości odbiorcy europejskiego. Jednocześnie ukaże ciągłość oraz żywotność twórczości grupy, prezentując jej dokonania na tle współczesnej sztuki nieprofesjonalnej z Europy i świata.

Siłę przyciągania tego malarstwa wzmocni największy w historii Katowic międzynarodowy plener, dopełniony sekwencją warsztatów oraz skupiający setki artystów i artystek w Nikiszowcu i Giszowcu – najbardziej magicznych dzielnicach miasta.

### START ME UP

**Kim są gracze:** muzycy, muzyczki, artyści i artystki

**Gdzie gramy:** MusicHubs, kluby muzyczne, Europa

**Why do we play:** wartość artystyczna, równość płci, budowanie potencjału, rozwój ekonomiczny

**Z kim gramy:** MusicHub (PL), St. David's Centre in Adelaide (AU), Le Fil Saint-Etienne (FR), Hangvető (HU), Hannover UNESCO City of Music (DE), Colors of Ostrava (CZ), Ukrainian Institute (UA), JazzDenmark (DK)

Celem ESK jest zwiększenie zauważalności muzyków i muzyczek i zespołów z Metropolii. Nasza scena muzyczna jest szeroka i różnorodna, ale potrzebuje systemowego wsparcia, szczególnie w przypadku debiutantów i debiutantek. Start Me Up to rozwinięcie sprawdzonej koncepcji MusicHub Katowice – programu profesjonalizacji młodych artystów i artystek oraz otwartej przestrzeni do prób. Stworzymy co najmniej dwa dodatkowe MusicHuby w innych stolicach podregionów, korzystając ze wsparcia merytorycznego podobnych instytucji działających u naszych międzynarodowych partnerów (St. David's Centre w Adelajdzie (AU), Le Fil Saint-Etienne (FR)). Ich praca będzie promowana poprzez regularną serię koncertów – pod szyldem Start Me Up – w klubach muzycznych i przy okazji ważnych wydarzeń muzycznych w miastach. Najlepsi mogą liczyć na międzynarodowy program wymiany z Miastami Muzyki UNESCO i innymi partnerami Hangvető (HU), Colors of Ostrava (CZ), a także uzyskać dofinansowanie z „funduszu eksportowego” na pokrycie kosztów podróży i zakwaterowania.

Realizując zasadę równości płci, w ramach Start Me Up opracujemy projekt unikalnych warsztatów dla uczennic szkół muzycznych – Jazzcamp dla dziewcząt (wspólnie z JazzDenmark), który pozwoli skierować ich zainteresowania w stronę muzyki improwizowanej.

### YES AND... NO FESTIVAL

**Kto może zagrać:** młodzież, młodzi dorośli, poeci, poetki, improwizatorzy

**Gdzie gramy:** teatry, kluby i bary, ulice Katowic i Metropolii

**Dlaczego gramy:** wartość artystyczna, zabawa, wspólnota

**Z kim gramy:** Impro Silesia (PL), Sofia Improv Fest (BG), World Poetry Slam Organization (BE)

Festiwal – składający się ze slamów poetyckich, mic'ów, konkursów, hyde parku i warsztatów – poświęcony będzie prezentacji najciekawszych europejskich przejawów poezji słowa mówionego, poezji jazzowej, a także innych, wybranych sztuk z pogranicza performansu i literatury.

W Metropolii prężnie działają grupy zajmujące się improwizacją sceniczną (Impro Silesia), a kolejne pokolenia odkrywają fenomen slamów poetyckich. W Polsce te eksperymentalne gatunki artystyczne zadebiutowały stosunkowo późno, przynajmniej w formie, w jakiej są popularne na zachodzie Europy. Zamierzamy wspierać i integrować te oddolne działania.

Mając świadomość różnic między gatunkami, chcemy stworzyć warunki do wzajemnego przenikania się sztuk, tak by np. politycznie zaangażowana poezja słowa mówionego miała szansę wywrzeć wpływ na rozwój komedii improwizowanej.

## Fair play



### NEW MEDIOPOLIS

**Kto może zagrać:** społeczności lokalne, goście, fani i fanki nowych mediów

**Gdzie gramy:** przestrzeń publiczna w strefach komunalnych i mieszkalnych

**Dlaczego gramy:** partycypacja, dziedzictwo, nowe media

**Z kim gramy:** Ars Electronica (AT), Transmediale (DE), Biennale WRO (PL), Pixelpoint Festival and BuleVAR (SI), miasta ESK

Dialog między artystami i artystkami a lokalną społecznością to wartość, którą uzyskamy, zapraszając twórców i twórczynie nowych mediów do mniejszych ośrodków Metropolii. Docierając do artystów i artystek z krajów obchodów ESK, zaprosimy ich do zagłębienia się w historię oraz tkankę społeczną wybranej miejscowości. Kluczem będzie partycypacja społeczna. Zaproszeni twórcy i twórczynie aktywnie zaangażują się w dialog z mieszkańcami i mieszkankami, współtworząc obiekty lub projekty wykorzystujące nowe media (np. mapę AR miasta), które nie tylko odzwierciedlą artystyczną wizję, ale również będą efektem współdziałania z lokalną społecznością. Projekt wypromuje aktywność społeczną w sztuce i kulturze oraz nowe jakości oddziaływania na przestrzeń publiczną, zainspirowaną lokalnymi narracjami. Ponadto umożliwi integrację różnych kultur i budowanie mostów porozumienia, przyczyniając się do większej tolerancji społecznej. Dodatkowym efektem będzie wprowadzenie nowych mediów do miejsc pomijanych jako przestrzenie wystawiennicze.



koncert hip-hopowy  
w JAZBARZE Muchowiec

Kultura jest w stanie nadać  
naszej egzystencji sens, radość,  
być źródłem ekscytacji  
oraz poczucia przynależności.

Warsztaty tańca współczesnego  
dla seniorów



## 48H:STREETS ARE OURS

**Kto może zagrać:** młodzież, aktywni dorośli

**Gdzie gramy:** przestrzeń miejska, centra miast

**Dlaczego gramy:** dobrostan, spójność społeczna, celebrowanie subkultur

**Z kim gramy:** stowarzyszenie Skate PTG (PL), tera ino tera (PL), Graffiti Hangaren Malmö (SE), Uppsala (SE)

Przez dwa dni przestrzeń miejska będzie należeć do amatorów i amatek sportów miejskich – rolek, deskorolek, BMX i parkouru. Ulice i place w centrum miasta staną się tymczasowymi skateparkami, gdzie amatorzy i amatorki będą ćwiczyć oraz prezentować swoje umiejętności. Towarzyszące zawody w kilku dyscyplinach, których areną będą miasta Metropolii, uzyskają rangę nieoficjalnych mistrzostw Europy. W ramach wielkiego finału odbędzie się przejazd Drogową Trasą Średnicową – główną arterią łączącą kilka miast Metropolii – na tę okazję zamkniętą dla ruchu samochodowego. W ten sposób podkreślimy pozytywny wpływ subkultur na tkankę miasta.

Miasto stanie się też muzyczną sceną dla muzyki kojarzonej z miejskimi sportami – hip-hopu czy breakbeatu, a bardziej rodzinny wymiar imprezy zagwarantują liczni buskerzy.

Prologiem będzie projekt **Try!Urban**. Lokalne organizacje pozarządowe, promujące sporty miejskie, wejdą do dzielnic dotkniętych problemami społecznymi. Z kolei **Graffiti Playground** które powstaną w kilku miastach przy okazji projektu, okażą się miejscem, gdzie młodzież swobodnie wyrazi siebie, jednocześnie ucząc się zasad odpowiedzialnego korzystania z tego medium.

## OPERA UTOPIA

**Kto może zagrać:** osoby zagrożone wykluczeniem, seniorzy i seniorki, młodzież, miłośnicy i miłośniczki opery

**Gdzie gramy:** ulice, więzienia i areszty, domy seniora

**Dlaczego gramy:** włączenie społeczne, wartość artystyczna

**Z kim gramy:** Tobiasz Sebastian Berg (PL), FEDORA – The European Circle of Philanthropists of Opera and Ballet (FR), MOPS (PL)

Czy możliwa jest wiara w utopię w warunkach ograniczenia wolności, a także bezdomności i starości? Odpowiedzi na to pytanie poszukamy w dialogu z osobami zagrożonymi wykluczeniem: bezdomnymi, osadzonymi w więzieniach i aresztach, seniorami i seniorkami, osobami z niepełnosprawnościami. Przeprowadzone rozmowy będą inspiracją do stworzenia libretta i partytury opery „Utopia”, której wykonanie powierzymy powstałemu specjalnie na potrzeby projektu chórowi młodzieżowemu (z możliwością udziału osób zaangażowanych w tworzenie libretta).

## ZOSTAŃ Z NAMI

**Kto może zagrać:** społeczność LGBTQ+, fani i fanki sztuk performatywnych

**Gdzie gramy:** kluby, kawiarnie, przestrzenie artystyczne, galerie

**Dlaczego gramy:** włączenie społeczne, wspólnota, zabawa

**Z kim gramy:** kolektyw Śląsk Przegięty (PL), organizacje pozarządowe

Festiwal muzyki queer, dragu, burleski, kabaretu, stand-upu i innych sztuk performatywnych ma stworzyć sieć współpracy osób LGBTQ+. Poprzez sztukę wzmocnimy lokalną społeczność LGBTQ+ oraz zbudujemy relacje krajowe i międzynarodowe. Ważnym elementem programu będzie scena otwarta, dająca szansę debiutantom i debiutantkom.

Koncerty, spektakle, warsztaty, spotkania i działania w przestrzeni miejskiej będą sprzyjały nawiązywaniu relacji między osobami uczestniczącymi. Ważnymi aspektami staną się bezpieczeństwo, ekologia i dostępność dla osób z niepełnosprawnościami. We współpracy ze Śląskim Ruchem Klimatycznym opracujemy rekomendacje dotyczące zrównoważonego uczestnictwa w festiwalu oraz zapewnimy audiodeskrypcję występów drag i burleski, umożliwiając udział osobom niewidomym.

## WIELOGŁOS

**Kto może zagrać:** imigranci i imigrantki, osoby cierpiące na depresję, zestresowani mieszkańcy i mieszkanki miast

**Gdzie gramy:** ulice, lasy, sale koncertowe, sale prób

**Dlaczego gramy:** włączenie społeczne, dobrostan

**Z kim gramy:** Stowarzyszenie Chórtownia (PL), European Choral Association (DE), Lviv Radio (UA), Nova Gorica projekt Cantaquartiere (SI)

Wychodząc z założenia, że śpiew jest skutecznym instrumentem zwiększenia dobrostanu psychicznego, zaprosimy wybrane grupy do udziału w projektach muzykoterapii, wykorzystujących zarówno śpiew, jak i słuchanie.

Zaprosimy imigrantki z Ukrainy oraz Polki do udziału w **Holosach** – warsztatach poświęconych słowiańskiej tradycji śpiewu białego. Będą one forum twórczych, międzyludzkich spotkań, które przełamują bariery językowe i emocjonalne, wesprą w zmaganiu się z traumami oraz trudnymi do wyrażenia sytuacjami. Proces integracji mieszkanki Metropolii pochodzących z Ukrainy ułatwi Szkoła Słuchania, wykorzystująca nagrania terenowe i doświadczenia zdobyte przez naszych partnerów z Radia Lwów.

Projekt **Lift Your Spirits** zaangażuje polskie chóry w działania dedykowane osobom cierpiącym i zagrożonym depresją, zapraszając je na próby, warsztaty wokalne i koncerty.

Cykl sesji muzykoterapeutycznych w zalesionych obszarach metropolii – w ramach naszych projektów **Ambient For/Rest** – zaprosi uczestników i uczestniczki do obcowania ze sztuką oraz naturą.

## INDUNATURE 2029

**Kto może zagrać:** entuzjaści i entuzjastki slow tourism, pasjonaci i pasjonatki dziedzictwa przemysłowego, mieszkańcy i mieszkanki, goście

**Gdzie gramy:** przestrzenie poprzemysłowe i przemysłowe, miejsca o szczególnym znaczeniu przyrodniczym

**Dlaczego gramy:** dziedzictwo, dobrostan, ekologia

**Z kim gramy:** Agata Magdalena Nowak, Marcin Doś, Śląskie.Travel – Śląska Organizacja Turystyczna, ASP Katowice

Zaprosimy do turystyki alternatywnej w Katowicach i Metropolii. Zamiast zabytków, muzeów i miast odwiedzimy tereny poprzemysłowe (zrewitalizowane oraz nietknięte, choć dostępne), a także kopalnie, huty czy wciąż działające fabryki. Oprócz biernego zwiedzania, obiecujemy alternatywne atrakcje, jak turbogolf na terenach poprzemysłowych. Pokażemy mieszkańcom, miesz-

kankom i gościom bogactwo dziedzictwa przyrodniczego, często występującego obok przemysłowego. InduNature przybierze formę alternatywnego biura podróży, wykorzystującego nowe media. Aplikacja do samodzielnego zwiedzania poprowadzi turystów i turystyki po łatwo dostępnych trasach, a nowoczesna technologia (AR) pomoże lepiej poznać odwiedzane miejsca.

**Rze(żb)czywistość** to projekt zgłoszony w otwartym naborze, w ramach open call „Zgłoś swój pomysł”, który zaprosi do poznania regionu „oczami” pomników, rzeźb i płaskorzeźb wokół nas. Wykorzysta się technologię Augmented Reality, aby ożywić kamienne „usta i języki”. Aplikacja umożliwi aktywację ruchową i głosową poprzez ekran telefonu skierowany na obiekt.

## METROPOLIA KULTURY

**Kto może zagrać:** pracownicy i pracowniczki sektora kultury

**Dlaczego gramy:** rozwijanie kompetencji, tworzenie sieci kontaktów

**Z kim gramy:** organizacje pozarządowe, instytucje kultury z Metropolii i Polski, instytucje partnerskie z innych miast ESK, na przykład Leeuwarden (NL), Trenčín (SK), Rouen (FR)

Rozwijanie kompetencji kadr kultury zostało zaprojektowane w oparciu o dane uzyskane podczas spotkań warsztatowych w podregionach Metropolii. Przeprowadzono je na początku 2023 roku, z udziałem przedstawicieli i przedstawicielek sektora kultury.

Na program składają się: warsztaty podnoszące kompetencje, wizyty studyjne, wyjazdy zagraniczne, wspólne projekty, mentoring, w obszarach takich jak:

- zarządzanie kulturą,
- zarządzanie budżetem,
- finansowanie i sponsoring,
- opracowywanie wniosków projektowych,
- marketing i komunikacja,
- monitoring i ewaluacja,
- poszerzanie grona odbiorców i odbiorczyń,
- wsparcie prawne czy kompetencje międzykulturowe.

Podstawowym założeniem programu stanie się komunikacja i współpraca, pełniąc funkcję platformy wymiany wiedzy i doświadczeń.

Jednym z elementów programu będzie Kongres Metropolia Kultury, odbywający się co dwa lata w różnych miastach Metropolii – z pierwszą edycją w październiku 2023 roku. Kongres proponuje bogaty program wykładów i warsztatów.

## LOKALNE HUBY KULTURY

**Kto może zagrać:** każdy i każda

**Gdzie gramy:** zdecentralizowane przestrzenie Metropolii

**Dlaczego gramy:** wsparcie inicjatyw oddolnych, budowanie społeczności

**Z kim gramy:** lokalne NGO, samorządy i instytucje kultury (PL), instytucje partnerskie z innymi miast ESK jak Oulu (FI), Kaunas (LT), Budweis (CZ)

W ramach projektu budowania potencjału społeczności obywatelskich stworzymy sieć hubów – instytucji parasolowych służących jako inkubatory dla początkujących twórców i twórczyń kultury, lokalnych liderów i lidererek, grup nieformalnych, odczuwających zarówno brak know-how, jak i dostępu do przestrzeni oraz udogodnień. Huby zaoferują wszystkim zainteresowa-

nym działaniami społecznymi lokale z zapleczem technicznym, portal internetowy, tablicę ogłoszeń, pomoc prawną i księgową. Zostanie zbudowana sieć kontaktów między organizacjami pozarządowymi a indywidualnymi aktywistami, aktywistkami, a także instytucjami kultury. Zapewni się mentoring, dostęp do wiedzy eksperckiej, kontakt z potencjalnymi sponsorami, informacje o naborach wniosków, bazy danych oraz dostępnej infrastruktury.

## Total immersion

### CITY QUEST: ODKRYWANIE NIEZNANYCH HISTORII

**Kto może zagrać:** mieszkańcy, mieszkanki i goście

**Gdzie gramy:** przestrzeń miejska Katowic i okolic

**Dlaczego gramy:** zabawa, dziedzictwo, tożsamość lokalna, redefinicja kultury

**Z kim gramy:** twórcy LARP-ów, w tym: Liveform (PL), Funeral (PL), Sirius Games Studio (PL), lokalni historycy, Liepāja's xr the Karosta Paradox (LV)

Gra City Quest zaprosi do ekscytującej wyprawy w poszukiwaniu ukrytych i zapomnianych historii miasta, wielkiej i interaktywnej przygody LARP.

Projekt – obejmujący całe miasto i okolice – przekształci miejski krajobraz w rozległy teren gry, zachęcając uczestników i uczestniczki do wcielenia się w role nieustraszonych odkrywców i odkrywczyń. Miasto otworzy przed nimi zupełnie nowe możliwości, pozwalając przeżyć porywającą podróż.

Poza sferą rozrywki, osoby grające otrzymają możliwość nawiązania głębszej więzi z dziedzictwem kulturowym Katowic, co wzmocni poczucie dumy i przynależności wśród mieszkańców i mieszkanki, lokalnych organizacji kulturalnych, historyków, historyczek, artystów i artystek, gwarantując autentyczne i niezapomniane doświadczenia.

### SOUND FORM

**Kto może zagrać:** mieszkańcy i mieszkanki, goście, fani i fanki sztuki dźwiękowej

**Gdzie gramy:** przestrzenie publiczne, zabytki przemysłowe

**Dlaczego gramy:** wartość artystyczna, dobrostan, rozwój miast, zabawa

**Z kim gramy:** ZKM Karlsruhe (DE), HAI ART (FI), DISK (DE), Q-O2 (BE), Binaural/Nodar (PT)

We współczesnym świecie, zdominowanym przez „paradygmat oka”, sfera dźwięku schodzi na dalszy plan. Projekt Sound Form, poprzez dźwiękowe interwencje i instalacje wpisane w przestrzeń miejską, kontynuuje działania zapoczątkowane przez R. Murraya Schafera, jednego z pierwszych zwracających uwagę na dźwięk jako materię niosącą dodatkowe treści, które wpływają na ludzką egzystencję. Celem interwencji i instalacji sound-artowych będzie odejście od paradygmatu oka na rzecz paradygmatu ucha: zwrócenie uwagi na funkcje i dysfunkcje konkretnych przestrzeni miejskich oraz budynków, uświadomienie roli dźwięku w otoczeniu, a także uwrażliwienie na doznania słuchowe. Zaproponujemy dyskusję o higienie akustycznej miast przyszłości oraz roli dźwięku w coraz bardziej zatłoczonych przestrzeniach medialnych. Skupimy się na współczesnych problemach przeładowanych wizualnie i dźwiękowo przestrzeni miejskich.



↑ Katowice Street Art Festival



↑ Wystawa "VRRoom" na festiwalu Ars Independent.

## METROPOLIS: WIZJE MIASTA PRZYSZŁOŚCI

**Kto może zagrać:** kinomani, kinomanki, gracze, graczkini, fani i fanki science fiction, urbaniści, urbanistki, futurologi, futurolożki i osoby zainteresowane przyszłością miasta

**Gdzie gramy:** Międzynarodowe Centrum Kongresowe (PL), kina niezależne i inne miejsca w Metropolii (w szczególności MetroLabs)

**Dlaczego gramy:** rozwój miast, celebrowanie subkultur, redefinicja kultury

**Z kim gramy:** Planetarium – Śląski Park Nauki (PL), Politechnika Śląska (PL), Silesia Film (PL), KÉK – Kortárs Épitészeti Központ (HU), Belgrade International Architecture Week (RS), Zentrum für Kunst und Urbanistik (DE), Academy of Fine Arts and Design, Bratislava (SK)

Mimo że od premiery filmu *Metropolis* Fritza Langa w 2029 roku miną 102 lata, to nadal jest on jedną z najbardziej wpływowych dystopijnych wizji przyszłości w historii kina. Będzie to punkt wyjściowy do wspólnej podróży przez wizje miasta przyszłości w różnych mediach – powieściach i komiksach science fiction, kinie, telewizji i grach wideo. Wystawy, dyskusje, warsztaty i pokazy filmowe stworzą klimat dla centralnego wydarzenia: Międzynarodowego Kongresu Futurologii i Urbanistyki, podczas którego wspólnie z wybitnymi współczesnymi myślicielami i myślicielkami wyciągniemy wnioski z dotychczasowych prognoz oraz utopijnych wizji, a także spróbujemy wyznaczyć nowe kierunki. Ponad pięćdziesiąt lat temu Stanisław Lem opublikował „Kongres futurologiczny”. Zamierzamy kontynuować tradycję zapoczątkowaną przez krakowską konferencję o tej właśnie nazwie.

## LET'S PLAY

**Kto może zagrać:** dzieci, młodzież, młodzi dorośli

**Gdzie gramy:** online, szkoły, organizacje pozarządowe, Hub Gamingowo-Technologiczny

**Dlaczego gramy:** edukacja, redefinicja kultury, zabawa

**Z kim gramy:** Uniwersytet Śląski (PL), Little Bit Academy (PL), European Games Developer Federation (SE), Intel Extreme Masters Katowice – Turtle Entertainment (PL/DE), Oulu's Art loves Tech (FI)

Zaplanujemy program działań edukacyjnych, artystycznych i wydarzeń, pozwalający stworzyć dobrą, przyjazną przestrzeń dla młodych ludzi zainteresowanych kulturą gier wideo.

### Działania edukacyjne dla dzieci i młodzieży w wieku 6–18 lat obejmą:

- warsztaty tworzenia esejów wideo na temat gier (efekty zostaną udostępnione online),
- scenariusze lekcji o kulturze gier wideo,
- turnieje wybranych gier dla szkół i uczelni Metropolii (z finałami w ramach Intel Extreme Masters Katowice),
- integracyjne warsztaty i hackathony (gry wideo jako narzędzie nauki, projektowanie gier jako sposób opowiadania historii),
- podręcznik dla rodziców i nauczycieli, wprowadzający w świat gier, napisany przez młodych graczy (regularnie aktualizowany).

## Młodym dorosłym (18–29 lat)

zaproponujemy cykl wydarzeń, spotkań dla absolwentów i absolventek kierunków artystycznych i muzycznych oraz dla branży GameDev (szczególnie mniejszych, niezależnych wytwórni). Wśród działań znajdują się:

- prezentacja współczesnych projektów gier wideo z Polski i Europy w formie małych, interaktywnych wystaw z udziałem twórców,
- warsztaty w formie case studies na temat przykładów dostępności w grach wideo,
- wydarzenia tematyczne poświęcone niszowym, ale wpływowym dziedzinom sztuki komputerowej, takim jak Demoscena, oraz trendom w kulturze gier wideo, takim jak Cosplay.

## METROLAB

**Kto może zagrać:** wszyscy

**Gdzie gramy:** Katowice, Metropolia

**Dlaczego gramy:** uczestnictwo, rozwój miast

**Z kim gramy:** miasta, uczelnie, Instytut Rozwoju Miast i Regionów (PL)

Miejskie laboratorium współpracy będzie otwarte na dialog o mieście i wspólne rozwiązywanie problemów. Ma wspierać i współdzielić zadania Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii, m.in. w zakresie kształtowania ładu przestrzennego, rozwoju społeczno-gospodarczego czy transportu. Ważna będzie współpraca z otoczeniem zewnętrznym, a także integracja zadań w miastach. Poprzez promowanie procesów partycypacyjnych oraz zapraszanie mieszkańców i mieszkanki do otwartego dialogu o przyszłości miast, inicjatywa zbuduje podstawy nowego modelu planowania, dynamicznie reagującego na szybkie zmiany społeczne.

## re:play

## MIĘDZY SZTUKĄ A RĘKODZIEŁEM

**Kto może zagrać:** fani i fanki majsterkowania, osoby zajmujące się sztuką i rzemiosłem, młodzież, bywalcy i bywalczyńskie muzeów i galerii

**Gdzie gramy:** galerie, muzea, pracownie komunalne

**Dlaczego gramy:** kreatywność, redefinicja kultury, międzypokoleniowy transfer umiejętności, gospodarka o obiegu zamkniętym

**Z kim gramy:** Zamek Cieszyn (PL), podmioty gospodarki społecznej, Héritages ouvriers et savoir-faire Clermont-Ferrand (FR), Makerhubs w Chemnitz (DE), Majstrovalnica projekt w Nova Gorica (SI)

Skłonimy do refleksji poprzez analizę założeń w zakresie podziału między tradycyjnymi formami sztuki a rzemiosłami i rękodziełem.

Podążając śladami światowej sławy polskiej artystki Magdaleny Abakanowicz, porozmawiamy o twardych i miękkich mediach jako zamiennikach stereotypów płciowych w myśleniu o sztuce. Organizując w galeriach wystawy oparte na tkaniach rękodzieła, jak koronczarstwo, makrama, haft krzyżkowy, dzierganie czy tkanie, będziemy celebrować formy kreatywności, do tej pory lekceważone jako „babskie zajęcia”. Ta zmiana paradygmatu uwolni ukryty potencjał twórczy wielu osób, które wcześniej nie przywiązywały wagi do swoich zajęć w czasie wolnym.



Dzięki tradycjom przemysłowym, w regionie mocno zakorzeniona jest kultura wytwórców i wytwórczyń. Bazując na modelu DIY i gospodarce o obiegu zamkniętym, Fab(rication) Labs zaproszą ludzi w każdym wieku, każdej płci i o różnych kompetencjach do dzielenia się umiejętnościami, pomysłowością oraz zasobami. Ogólnodostępne warsztaty będą przyjazne nie tylko dla męskiej, technologicznie zorientowanej rzeszy entuzjastów druku 3D i hackerów. Amatorskim projektantom i projektantkom udostępni się maszyny dziewiarskie i owerloki. Wszystkie formy kreatywnego przetwarzania mogą być przydatne w procesie wprowadzania mieszkańców i mieszkańek w idee gospodarki o obiegu zamkniętym, idee podejścia zero waste i walki z modą fast fashion. Równe traktowanie umiejętności przypisanych każdej z płci pozwoli zachęcić do udziału zwłaszcza młodzież. Wielofunkcyjne FabLaby, początkowo zlokalizowane w **Lokalnych Hubach Kultury**, mają szansę zdobyć popularność jako wspólna przestrzeń wszelkiego rodzaju kreatywnych projektów.

### ● GAME ON! HISTORIA GIER WIDEO

**Kto może zagrać:** osoby grające i niegrające  
**Gdzie gramy:** Hub Gamingowo-Technologiczny  
**Dlaczego gramy:** wartość artystyczna, redefinicja kultury, zabawa  
**Z kim gramy:** Uniwersytet Śląski (PL), VIGAMUS Rome (IT), Stockholms Spelmuseum (SE)

Kompleksowa, przekrojowa i interaktywna wystawa zaprezentuje historię gier wideo, od eksperymentów naukowych i technologicznych w latach 40. i 50. XX wieku, poprzez wkraczanie w coraz bardziej prywatne przestrzenie (dom, kieszeń), aż po ukształtowanie się zupełnie nowej i jedynej w swoim rodzaju dziedziny sztuki.

Wystawa zainspiruje do refleksji nad nowym językiem narracji o historii medium, skupiając się na jego artystycznym i społecznym znaczeniu oraz podkreślając europejski wkład w rozwój tej dziedziny sztuki.

### ● JOLLY YOUTH ORCHESTRA JOY

**Kto może zagrać:** uczniowie i uczennice szkół podstawowych  
**Gdzie gramy:** szkoły podstawowe w Metropolii, instytucje kultury, sale koncertowe  
**Dlaczego gramy:** włączenie społeczne, poszerzenie grona odbiorców i odbiorczyń, wspólnota, dziedzictwo  
**Z kim gramy:** lokalne orkiestry dęte, muzycy i muzyczki, Hangjáték (Playing Sounds) – Veszprém (HU)

Projekt zmierzający do włączenia zajęć nauki gry na instrumentach dętych do programów nauczania w szkołach podstawowych. Pilotowany przez lokalne instytucje kultury (z instytucją Katowice Miasto Ogrodów na czele), ożywi amatorski ruch muzyczny, czerpiąc z żywej tradycji Górnego Śląska i Zagłębia. Wspólne muzykowanie pozytywnie wpłynie na kształtowanie grup rówieśniczych, rodzin i społeczności lokalnych. Wykorzystamy orkiestry dęte jako uniwersalne narzędzie integracji, niezależnie od kompetencji muzycznych, uwarunkowań kulturowych czy możliwości finansowych.

Popularyzując muzykę dętą wśród dzieci i młodzieży, zachęcimy do dialogu międzypokoleniowego, kontynuowania lokalnych tradycji oraz osadzania ich w nowych, współczesnych kontekstach. JOY da drugie życie dziedzictwu kulturowemu związanemu z tradycjami górniczych orkiestr dętych, wpisanych na Krajową Listę Dziedzictwa Niematerialnego.

### ● TEATR BEZ GRANIC

**Kto może zagrać:** społeczności lokalne, mieszkańcy i mieszkanki  
**Gdzie gramy:** podwórka między Katowicami a Sosnowcem  
**Dlaczego gramy:** wspólnota, spójność społeczna, zabawa  
**Z kim gramy:** stowarzyszenie artystyczne Teatr Poddańczy (PL), Teatr Zagłębia – Sosnowiec (PL), Teatr Śląski – Katowice (PL)

Katowice i Sosnowiec dzieli jedna niewielka rzeka, ale ludzi po obu jej stronach dzieli znacznie więcej – stereotypy, uprzedzenia, czasem nieufność. Teatr bez Granic, prowadzony przez profesjonalnych twórców i twórczynie, mających doświadczenie w projektach społecznych, zainstaluje się w przygranicznych dzielnicach, gdzie będzie gromadził opowieści o Katowicach i Sosnowcu, a tym samym słuchał mieszkańców i mieszkanki mówiących o swoich sąsiadach i sąsiadkach. Stopniowo zaangażuje Ślązaków, Ślązaczki, Zagłębiaków i Zagłębiaczki do wspólnej zabawy oraz odważnego przekraczania granicy fizycznej, wyznaczonej przez rzekę, ale przede wszystkim mentalnej. Miejscem spotkań będą przede wszystkim podwórka – najmniejsze centra lokalnej aktywności. I to właśnie na podwórkach zostanie wystawiony (w finale projektu) sąsiedzki spektakl, utkany z opowieści mieszkańców i mieszkanki oraz z nimi przygotowany.

### ● PIEKARNIOK

**Kto może zagrać:** mieszkańcy i mieszkanki oraz goście zainteresowani lokalnymi tradycjami i dziedzictwem kulinarnym  
**Gdzie gramy:** lokalne place i dziedzińce w Metropolii  
**Dlaczego gramy:** wspólnota, dziedzictwo, spójność społeczna  
**Z kim gramy:** Lokal Bakery (PL), Kolektyw Studio (PL)

Spacerowe konsultacje „Podziel się dzielnicą”, przeprowadzone w katowickich dzielnicach, przyniosły wiele cennych propozycji, ale ta powracała najczęściej. Starsze pokolenia z sentymentem wspominają wolnostojące piece chlebowe, tzw. piekarniki, które obsługiwały całe kwartały familoków (wielorodzinnych budynków mieszkalnych dla pracowników i pracowniczek przemysłu, charakterystycznych dla Górnego Śląska), pozwalając na nawiązywanie licznych kontaktów społecznych. Obecnie większość piekarników przestała istnieć. Odtworzymy doświadczenie wspólnego przygotowywania i pieczenia chleba oraz ciasta (kołoczy). Nowy piekarniak będzie mobilny, w formie food-trucka, z tradycyjnym piecem chlebowym, ustawianym w różnych dzielnicach w otoczeniu stołów piknikowych.

### ● LISTEN UP!

**Kto może zagrać:** społeczność g/Głuchych, osoby zainteresowane kulturą Głuchych  
**Gdzie gramy:** Metropolia i Katowice  
**Dlaczego gramy:** włączenie, wspólnota  
**Z kim gramy:** Muzeum Śląskie (PL), Fundacja Migawka (PL), międzynarodowe teatry Głuchych, Światowa Federacja Głuchych (IT), Fundacja Ingraft (PL), GAG – Grupa Artystów Głuchych (PL)

Seria wydarzeń skupi się wokół kultury Głuchych. Zrealizuje się pomysły zaproponowane przez uczestników i uczestniczki Okrągłego Stołu Głuchych. Celem będzie prezentacja twórczości Głuchych jako mniejszości kulturowej. Zaprezentowane będą działania teatralne i twórczość plastyczna Głuchych, a także odbędą się koncerty zespołów śpiewających w Polskim Języku Migowym (PJM) i Międzynarodowym Języku Migowym.

By umożliwić słyszacej większości zrozumienie perspektywy Głuchych, przewrotnie potraktujemy kwestię dostępności: wydarzenia będą tłumaczone z PJM na foniczny dla osób słyszących.

Postaramy się, by wydarzenia związane z kulturą Głuchych na stałe zagościły na scenach Metropolii. Uzupełnieniem staną projekty edukacyjne z zakresu PJM i dostępności, takie jak „Laboratorium Komunikacji Wizualnej” – interdyscyplinarny projekt edukacyjny, obejmujący m.in. kursy dla tłumaczy języka migowego w kulturze i sztuce, kursy PJM dla Głuchych artystów i artystek, wykłady dotyczące doskonalenia edukacji Głuchych oraz promowania nauki języka migowego.

## Q12

W jaki sposób program łączy lokalne dziedzictwo kulturowe i tradycyjne formy sztuki z nowymi, innowacyjnymi i eksperymentalnymi formami wyrazu kulturalnego?

Włączając zjawisko gier wideo do naszej koncepcji Play!, wkroczymy w obszar najnowocześniejszych technologii. Jednocześnie zmienimy perspektywę. Wystawa **Game on! Historia Gier Wideo** czy projekt **Let's Play** pokażą, w jakim stopniu nowoczesne technologie mogą stać się sztuką. Zaprezentujemy m.in. niezależne gry wideo, z których wiele jest w istocie interaktywnymi dziełami sztuki.

Obecnie funkcjonujące rozwiązania z zakresu rozszerzonej rzeczywistości (Augmented Reality) oraz wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality) pozwolą dotrzeć do nowych odbiorców i odbiorczyń. Ponadto poszerzą doświadczenia uczestników i uczestniczek wycieczek śladami dziedzictwa przemysłowego Metropolii, organizowanych w ramach projektu **InduNature** (wir-

tualne rekonstrukcje zwiedzanych obiektów). Sięgną po nie również artyści i artystki współpracujący z lokalnymi społecznościami, poprzez realizację projektu **New Mediopolis**.

Dzięki projektowi **Dwie Wieże** zwrócimy uwagę na szklarnię w formie wieży hydroponicznej, która istniała w latach 1968-1983 w Parku Śląskim. Była to najwyższa tego typu konstrukcja na świecie. Z jednej strony powstanie okazja do innowacyjnej interpretacji dziedzictwa idei Miasta Ogrodów, a z drugiej – cudów inżynierii sprzed lat.

Rewitalizacja dziedzictwa kulturowego regionu jest możliwa tylko poprzez osadzenie go we współczesnym kontekście. Śląskie orkiestry górnicze, wpisane na Krajową Listę Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego, zyskają nowy blask, gdy zaprezentujemy ich żywotność, wraz z orkiestrami dętymi z całej Europy podczas **Move Your Brass**. Nasza tradycja orkiestr dętych przyciągnie młodych ludzi, a także uczestników i uczestniczek **Jolly Youth Orchestra**.

Pozytywnym zaskoczeniem będą nasze współczesne piekarniki. Podczas pieczenia niedzielnego ciasta, nowego wymiaru nabierze tradycja sąsiedzkich spotkań przy piecu. Reaktywujemy piekarniak w formie food-trucka z piecem na pokładzie, by odwiedzić dzielnice, w których pamięć o tej tradycji przetrwała do dziś.

W ramach projektu **City Quest** opowiemy w nowy i zaskakujący sposób fascynujące historie Katowic, przekształcając je w wielką grę LARP, która rozegra się na ulicach miast.

Zabawa historią oraz prezentowanie jej w nowej, odświeżonej formie to gra dająca nam wiele radości.

## Q13

W jaki sposób zaangażowaliśmy i będziemy angażować lokalnych artystów i organizacje kulturalne?

Nie ma zaangażowania ani więzi bez dialogu oraz stałych konsultacji. Tego się nauczyliśmy i tego się trzymamy – gramy razem! Zaprosiliśmy lokalnych artystów, artystki i instytucje kultury do współtworzenia kandydatury oraz przyszłego programu Europejskiej Stolicy Kultury.

W każdym z pięciu podregionów Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii zorganizowaliśmy warsztaty dla lokalnych działaczy i działaczek kultury, aktywistów i aktywistek, artystów i artystek, organizacji oraz niezależnych operatorów, aby zidentyfikować potencjał, a także zasoby naszego sektora kultury. Uzupełnieniem powyższych spotkań były dwa cykle sesji dla instytucji kultury z Katowic i Sosnowca, podczas których uczestnicy i uczestniczki wymieniali poglądy w swobodnych dyskusjach, wyrażali opinie o funkcjonowaniu sieciowania kultury. Wszyscy życzyli sobie, aby podobne spotkania odbywały się regularnie.

Wnioski płynące z licznych dyskusji oraz ankiet, przeprowadzonych z przedstawicielami i przedstawicielkami sektora kultury, były bardzo zbliżone. Główne obawy dotyczyły zbyt niskich wynagrodzeń oraz niewystarczających środków finansowych na prowadzone działania. Postulowano zwiększenie finansowania

i autonomii oraz zainicjowanie procesów pozwalających na realizowanie projektów długoterminowych. Twórcy i twórczynie podkreślali rolę edukacji społecznej, dzięki której wzmocnione zostanie przekonanie, że sztuka jest ważną częścią życia. Ankiety ujawniły, że podmioty działające w sektorze kultury mają ogromne doświadczenie, a także wiele pomysłów wartych realizacji. Czują się jednak ograniczone szeregiem przeszkód.

W październiku 2023 roku organizujemy pierwszy Kongres Metropolia Kultury. Zgromadzimy środowiska artystów, artystek, animatorów, animatorek, menedżerek i menedżerów, by wspólnie zastanowić się nad stanem kultury w naszych miastach, a także odpowiedzieć na pytanie, jak kształtować przyszłą politykę kulturalną. Program powstał w dialogu ze środowiskami twórców, twórczyń, animatorów, animatorek, organizatorów i organizatorek. Konferencja ma stać się wydarzeniem cyklicznym, odbywającym się co dwa lata w różnych miastach Metropolii.

Jednym z elementów wspomnianych wcześniej badań zewnętrznych będą ankiety adresowane nie tylko do odbiorców i odbiorczyń, ale także twórców i twórczyń kultury. Dzięki ankiecie pozyskamy informacje dotyczące możliwego zaangażowania określonych środowisk w ESK.

Zaangażowaliśmy na różne sposoby lokalne organizacje kulturalne, artystów i artystki. Wielu twórców i twórczyń zgłosiło pomysły w ramach otwartego konkursu „Zgłoś swój pomysł” i dzięki temu znalazły się one na programowej playliście:

- **Opera Utopia** – Tobiasz Sebastian Berg,
- **Zostań z nami** – kolektyw Śląsk Przegięty,
- **Lift Your Spirits** – chórzyci z NGO Chórtownia i chórów ogólnopolskich,
- **Rze(żb)czywistość** – Agata Magdalena Nowak, specjaliści z Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Większą część programu sformułowano we współpracy z lokalną społecznością:

- **Let's play** – Little Bit Academy,
- **Teatr bez Granic** – Teatr Zagłębia, nieinstytucjonalny Teatr Poddańczy,
- **Jolly Youth Orchestra JOY** – lokalne orkiestry dęte, muzycy i muzyczki,
- **Listen Up!** – artyści i artystki niesłyszące, organizacja pozarządowa Migawka,
- **City Quest** – lokalna scena LARP, Liveform, Funeral, Sirius Games Studio.

Planujemy kolejne otwarte nabory, w ramach których zaprosimy artystów i artystki do realizacji projektów lub tworzenia propozycji dotyczących głównych wątków programowych. Priorytetowo potraktujemy lokalnych twórców i twórczynie.

Aby wypracować wspólne podejście do programu kulturalnego w fazie konkursowej, sformułowaliśmy Radę Konsultacyjną. Zaprosiliśmy do niej aktywistów i aktywistki, między innymi z takich dziedzin, jak urbanistyka, architektura, transport publiczny, ekologia, design czy ekonomia.

Do tej pory zadaniem rady było współtworzenie – w zgodności z koncepcją Play! – programu artystycznego ESK 2029 oraz zdiagnozowanie najważniejszych problemów i wyzwań. Rada Konsultacyjna – w drodze otwartego konkursu – zostanie w przyszłości rozszerzona.

# 3

## Wymiar europejski

### Q14 a,b

**W jaki sposób zamierzamy przyczynić się do różnorodności kulturowej Europy; w jaki sposób poruszamy kwestie europejskie i promujemy wspólne aspekty kultur i dziedzictwa europejskiego?**

Europejska różnorodność jest częścią genetycznego kodu Katowic i miast Metropolii. Z zewnątrz mogą wydawać się kulturowo jednorodne, lecz jeszcze nieco ponad sto lat temu zaledwie 10 kilometrów od katowickiego rynku przebiegały trzy granice – niemiecka, austro-węgierska i rosyjska.

Czy to odległa historia? Być może. Jednak wciąż odbija się echem w bogactwie kulturowym, różnorodności, a do pewnego stopnia nawet w konfliktach występujących w naszym regionie. Idea Europy narodów jest dość nowa, podobnie jak większość granic na naszym kontynencie.

Europejskie „pomieszenie” znajduje odzwierciedlenie w naszym regionie, czego przykład stanowi język śląski – niezwykle połączenie staropolskiego, niemieckiego i czeskiego.

Ponieważ wybraliśmy koncepcję Play!, dodamy do europejskiej mieszanki ostawiony śląski humor (my tu naprawdę umiemy śmiać się z samych siebie).

#### Wielka europejska niewiadoma

Z jednej strony lokalna społeczność czuje się dumna z bogatej historii i różnorodności, lecz z drugiej różnorodność stanowi do pewnego stopnia źródło niezgody. Uważamy, że wprowadzenie na powrót bardziej europejskiej perspektywy do lokalnej mieszanki może pomóc nam postrzegać różnorodność w bardziej otwarty, zrelaksowany i doceniający sposób. Najwyższy czas, byśmy lepiej zrozumieli, jak bardzo europejska jest nasza „nieuprządkowana sytuacja”, wzloty i upadki historii, granic, języków oraz przeplatających się wzajemnie wątków, ponieważ dzielimy ją z prawie wszystkimi innymi regionami w Europie.

Czas, byśmy stali się znani szerszej europejskiej publiczności, ponieważ mamy wiele do przekazania z naszego polskiego zakątka Europy, położonego blisko Niemiec, Czech i Austrii. Jak zauważyliśmy wcześniej, nawet dla naszych bliskich europejskich sąsiadów pozostajemy „wielką niewiadomą”. Głębokie zaangażowanie się w Europejską Stolicę Kultury całej Górnos Śląsko-



Giesche Festival  
w Walcowni Cynku  
w Katowicach



Co by było, gdyby dawne europejskie aglomeracje przemysłowe, takie jak Górnos Śląsko-Zagłębiowska Metropolia, przestały borykać się z problemami i oddały się zabawie?

← Zostań z nami – stand-up



Jako Europejska Stolica Kultury planujemy dostownie przekształcić Metropolię w kulturalny plac zabaw.

Zagłębiowskiej Metropolii jest okazją do promowania bardziej sieciowego podejścia do krajobrazu miejskiego, uczenia się od Europy, a także wnoszenia do niej naszego zróżnicowanego wachlarza atutów.

#### Nowy model zabawy

Spróbujmy przez chwilę opuścić wodze fantazji. Co by było, gdyby dawne europejskie aglomeracje przemysłowe, takie jak Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia, przestały borykać się z problemami i oddały się zabawie? Stworzenie Metropolii z tej policentrycznej mozaiki konurbacji samo w sobie stanowi eksperyment. Proces tworzenia wspólnej tożsamości oraz ulepszanie usług publicznych w sposób, który nie będzie hamowany przez stare granice miejskie, znajduje się na wczesnym etapie. Znalezienie nowych reguł gry jest trudne. Chcemy skorzystać z okazji, by miasta takie jak nasze mogły „wymyślić się” na nowo – nie tylko z korzyścią dla siebie, ale także wnosząc wkład w budowanie zdrowszych, bardziej prężnych regionów europejskich. Ci, którzy wspólnie grają, trzymają się razem.

#### Zatrzymywanie talentów

W jaki sposób obszary poprzemysłowe, takie jak Górny Śląsk i Zagłębie, mogą pozostać w grze o przyszłość oraz okazać się atrakcyjne dla młodych ludzi? Po zamknięciu kopalń i hut musimy odnaleźć nowe drogi rozwoju. Katowice, odmiennie niż Kraków i Wrocław, nie mają bogatych tradycji kulturalnych i akademickich. To powoduje, że realnym zagrożeniem jest drenaż mózgow. Jeden ze sposobów na zaradzenie mu stanowi wspieranie wschodzących nowych mediów, a zwłaszcza branży gamingowej (np. poprzez projekty budowania potencjału realizowane w ramach Hubu Gamingowo-Technologicznego).

Niwelowanie podziału między sztuką a technologią, zwrócenie się w stronę bardziej ekologicznej polityki, tworzenie bardziej międzynarodowych więzi kulturowych i sieci może zapewnić naszym młodym ludziom obiecującą wizję przyszłości.

Przełożenie kompetencji technicznych oraz inżynierskich – obecnych w „DNA regionu” – na zestaw ekscytujących, poszukiwanych nowych umiejętności, pomoże wykorzystać najlepsze cechy sztucznej inteligencji.

#### Wspólnota i poczucie dobrostanu

Przemysłowy charakter regionu przez lata silnie determinował system wartości jego mieszkańców i mieszkank. Ciężka, niebezpieczna praca w kopalniach czy hutach wymagała całkowitego zaangażowania oraz szacunku – zarówno dla własnej, jak też cudzej pracy. Ten wzajemny szacunek stanowił źródło solidarności, co stało się fundamentem silnych, lokalnych społeczności.

Jednak lokalne więzi osłabły, a brak zaufania gwałtownie rośnie. Niedawna pandemia, a także niepokojące raporty dotyczące zdrowia psychicznego młodzieży jasno pokazały, że należy traktować dobrostan oraz więzi społeczne jako priorytet – co pozostaje w zgodzie z niedawno opublikowanym komunikatem Unii Europejskiej w sprawie bardziej kompleksowego podejścia do zdrowia psychicznego.

Jesteśmy przekonani, że nasza koncepcja Play! to doskonałe narzędzie do budowania odporności psychicznej.

Projekty takie jak **Lift Your Spirits** czy **New Mediopolis** umożliwiają bezpośrednią interakcję między artystami i artystkami a lokalnymi społecznościami, wpływając na poprawę dobrostanu psychicznego.

#### Integracja nowych mieszkańców

Górny Śląsk i Zagłębie zawsze były miejscem migracji, na co wpłynęły najpierw industrializacja, a następnie ogromna zmiana struktury społecznej po 1945 roku. Dziś migracja znów stała się ważną kwestią europejską. W naszym przypadku jest to przede wszystkim migracja z ogarniętej wojną Ukrainy. Katowice znalazły się w czołówce miast, które przyjęły najwięcej uchodźców i uchodźczyń.

Nie jesteśmy w stanie przewidzieć, co wydarzy się u naszego wschodniego sąsiada do 2029 roku, ale możemy być pewni, że duża część osób, które przybyły do nas w 2022 roku, pozostanie w mieście i Metropolii. Ich integracja jest i będzie jednym z kluczowych wyzwań. Kultura może okazać się instrumentem pozwalającym zwiększyć poczucie bezpieczeństwa oraz zapobiec wykluczeniu.

Dlatego proponujemy projekty takie, jak **Holosy** (po ukraińsku „Głosy”), które wykorzystują muzykę, dźwięk i śpiew jako narzędzie integracyjne.

#### Zmieniające się role przypisane płciom

Innym industrialnym śladem przeszłości jest patriarchalna mentalność, oparta na tradycyjnym modelu rodziny, w którym kobieta jest gospodynią domową i opiekunką, a mężczyzna żywicielem rodziny, pracującym głównie w przemyśle ciężkim.

Ponieważ ekonomiczna podstawa takiego stanu rzeczy już nie istnieje, a większość kobiet podejmuje pracę zawodową, musimy wspierać zmianę sposobu myślenia o rolach przypisywanych płciom. Jednym z możliwych sposobów na osiągnięcie tego celu są inicjatywy takie, jak Keychange, zapewniające artystkom równą zauważalność oraz możliwości. Innym jest dowartościowanie twórczości wcześniej uznawanej za niegodną uwagi, a najczęściej uprawianej właśnie przez kobiety.

#### Kreowanie zielonych przestrzeni

Przemysł ciężki odcisnął silne piętno na naszym regionie. Od dawna doświadczamy jego destrukcyjnego wpływu na środowisko, zwłaszcza w obliczu zmian klimatycznych. Nie przypadkiem kultura ma udział w Europejskim Zielonym Ładzie, poprzez działania Nowego Europejskiego Bauhausu. Chcemy zintegrować zieloną i niebieską infrastrukturę z krajobrazem miejskim, a także stworzyć sprzyjające zabawie sposoby doświadczania oraz współdzielenia miasta.

Takie projekty, jak Indunature mają na celu uwrażliwienie ludzi na dziedzictwo naturalne w konfrontacji z dziedzictwem poprzemysłowym.

Będziemy kierować się zasadą zrównoważonego rozwoju, promować ekologiczne rozwiązania w organizacji wydarzeń, jak również wspierać wzrost świadomości ekologicznej wszystkich odbiorców i odbiorczyń naszego programu.

## Q14 C

### Nasze partnerstwa z operatorami i miastami działającymi w sektorze kultury z całej Europy

Ekosystem kulturalny Katowic jest silnie umocowany na arenie międzynarodowej. Miasto i jego instytucje kulturalne są aktywnymi uczestnikami międzynarodowych sieci, takich jak na przykład członkostwo Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia w Europejskiej Organizacji Sal Koncertowych.

Katowice to także Miasto Muzyki UNESCO w ramach Sieci Miast Kreatywnych UNESCO, co oznacza, że nasze instytucje współpracują z takimi partnerami, jak St. David's Centre w Adelajdzie (AU), Le Fil w Saint-Etienne (FR) czy Musikpark w Mannheim (DE).

Ponadto Katowice są członkiem Międzynarodowej Sieci Miast Schronienia ICORN, łączącej ponad 70 miast w całej Europie, które zapewniają schronienie artystom prześladowanym w krajach pochodzenia.

W latach 2017–2021 Katowice były aktywnym członkiem CreArt 2.0 (Sieć Miast Kreacji Artystycznej) oraz członkiem stowarzyszonej edycji 3.0.

Wiele międzynarodowych sieci łączy również stowarzyszenia kulturalne i festiwale, takie jak European Jazz Network, która obejmuje Katowice JazzArt Festival czy Keychange Initiative, które łączą wydarzenia promujące równość płci.

Globalny charakter wielu z tych sieci oferuje ogromne możliwości współpracy międzynarodowej.

Planując zakres współpracy międzynarodowej, chcemy zrównoważyć dwie przeciwstawne kwestie – potrzebę otwarcia mieszkańców Metropolii na inne kultury oraz konieczność zachowania równowagi ekologicznej przy planowaniu kolaboracji artystycznych.

#### NORRKOPING (Sweden)

UNESCO City of Music

→ równość płci

→ dziedzictwo postindustrialne

#### COPENHAGEN (Denmark)

Jazz Denmark

→ równość płci

#### HANNOVER

(Germany)

UNESCO City of Music

→ równość płci

#### LVIV

(Ukraine)

Radio Lviv

→ wymiana artystyczna

#### SAINT-ETIENNE

(France)

UNESCO City of Design

→ wymiana artystyczna

#### KIEV

(Ukraine)

Ukrainian Institute

→ wymiana artystyczna

#### OSTRAVA (Czech Republic)

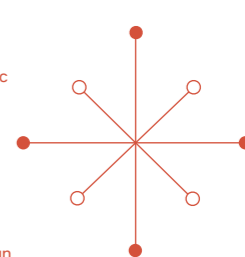
Colours

→ wymiana artystyczna

#### BRNO (Czech Republic)

UNESCO City of Music

→ muzyka



→ aby zobaczyć wszystkich europejskich partnerów, sprawdź mapę na stronie 09

Chcemy zintegrować zieloną i niebieską infrastrukturę z krajobrazem miejskim, a także stworzyć sprzyjające zabawie sposoby doświadczania oraz współdzielenia miasta.



# Q15

## Nasza strategia przyciągnięcia zainteresowania europejskiej i międzynarodowej publiczności

„Katowice dla odmiany” to nasz aktualny claim. Wskazuje na zaskakującą atrakcyjność miasta, o którym w pierwszej kolejności nie pomyślelibyśmy jako o miejscu na konferencję, romantyczny weekend czy uczestnictwo w wydarzeniach kulturalnych. Katowice ze swoją dobrą infrastrukturą, połączeniami oraz atrakcyjnymi obiektami zyskały na znaczeniu jako miejsce organizacji dużych konferencji, zjazdów czy takich wydarzeń, jak Intel Extreme Masters, będący finałem jednych z najważniejszych światowych mistrzostw e-sportowych. Nasz następny krok to zbudowanie skojarzeń Katowic z kulturą i rozrywką. Tu właśnie wkracza koncepcja Play!.

Siła Play! tkwi w odniesieniu się do uniwersalnych, naturalnych ludzkich potrzeb – zabawy, rekreacji, działania w interakcji z innymi oraz dążenia do równowagi emocjonalnej. Zabawa jest jednym z najstarszych przejawów kultury, co sprawia, że koncepcja Play! przełamuje wszelkie różnice kulturowe.

Co powiecie na zabawę przy muzyce kilkudziesięciu orkiestr dętych z całej Europy – w tym również z naszego regionu – podczas festiwalu Move Your Brass? Cóż bardziej radosnego niż szalone uliczne parady, muzyczne bitwy, koncerty w pociągach, windach, a nawet pod ziemią? Wystarczy po prostu się ruszyć i dołączyć do **Move Your Brass!**

Kto chciałby przegapić okazję, by wejść w pełen radości i kolorów świat sztuki nieprofesjonalnej (zwanej niegdyś naiwną)? Wielkie wystawy we współpracy z muzeami zagranicznymi, zaprezentuje fenomen śląskiej sztuki nieprofesjonalnej (a jest o czym opowiadać!) i art brut w kontekście tego, co powstawało i powstaje w Europie.

Jeżeli lubisz slow tourism, zapraszamy do całorocznego programu Indunature, w ramach którego zabierzemy Cię do najbardziej zaskakujących miejsc, nie tylko związanych z naszą przemysłową historią, ale także istotnych dla naszego dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego – pozostałości Puszczy Śląskiej, rezerwatu przyrody wpisanej na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO, czy stanowisk neolitycznych. Zapraszamy do wspólnej gry w 2029 roku!

# Q16

## Powiązania z wybranymi Europejskimi Stolicami Kultury i innymi miastami kandydującymi

Chcemy nawiązać kontakty z wieloma obecnymi i przyszłymi ESK, zarówno potencjalnymi, jak też przeszłymi (ze względu na ich perspektywę oraz bogaty dorobek). Poniżej przedstawiamy niektóre powtarzające się motywy lub tematy współpracy:

- Dziedzictwo przemysłowe oraz jego artystyczna i społeczna reinterpretacja.
- Gry, nowe media i technologie cyfrowe.
- Inicjatywy oddolne, wolontariusze, uczestnictwo, współtworzenie, edukacja kulturalna i poszerzanie grona odbiorców.
- Sztuka uliczna, kultura alternatywna, subkultury, popkultura (science fiction i fantasy).
- Tradycyjne i zanikające rzemiosło, tradycje kulinarne, międzypokoleniowe dzielenie się umiejętnościami, rękodzieło z uwzględnieniem płci.
- Dobrostan, zdrowie psychiczne, związek z naturą, inkluzywność i dostępność.
- Gromadzenie danych, ewaluacja, generowanie wiedzy, otwarta nauka.

### Obecne ESK

#### **2023: Veszprém (Węgry)**

- Doświadczenie zdobyte w projekcie Hangjáték (*Playing Sounds*) ułatwi programowanie projektów edukacji muzycznej, w tym naszej orkiestry JOY.

#### **2023: Elefsina (Grecja)**

- Powiązania dotyczące tematów związanych z dziedzictwem przemysłowym, kulturą robotniczą i migracją / integracją.

### Przyszłe ESK

#### **2025: Chemnitz (Niemcy)**

- Nasze wspólne dziedzictwo przemysłowe oraz sposoby na jego ponowne zagospodarowanie mogą być inspiracją do kreowania wspólnych projektów. Chcemy pokazać, że praca i zabawa mogą się uzupełniać!
- W zakresie gier chcemy współpracować nad The Kinderstadt, wielkoskalową grą symulacyjną dla dzieci i młodzieży. Uczestnicy w formie zabawy symulują codzienne życie w mieście, a także wnoszą własne pomysły do fabuły.
- Widzimy potencjalne powiązania z Festiwalem Nowe Nieodkryte Narracje, łączącym kulturę, społeczeństwo obywatelskie i środowisko akademickie.

#### **2025: Nova Gorica (Słowenia)**

- W ramach naszych projektów związanych z nowymi mediami chcemy nawiązać do festiwalu Pixelpoint i BulevAR, włączając nowe media oraz rozszerzoną rzeczywistość do sztuki.
- Projekt Nova Gorica Cantaquartiere, odrodzenie tradycji chórów amatorskich, może stać się łącznikiem z naszymi własnymi tradycjami oraz sposobami ich podtrzymywania.

#### **2026: Oulu (Finlandia)**

- Obszar programowy Art loves Tech w Oulu jest ściśle powiązany z naszym nowym Hubem Gamingowo-Technologicznym, koncentrującym się na współpracy oraz tworzeniu sieci kontaktów w branży gier i cyfrowej branży kreatywnej.
- Łączy nas temat kultury centrum i peryferii (miasto a zaplecze) w ramach rozwijania zdecentralizowanej oferty kulturalnej.

#### **2026: Trenčín (Słowacja)**

- Możliwość powiązań z obszarem programowym Playground.
- Wspólne podejście do kwestii dobrostanu i zdrowia psychicznego, a także tematów związanych z dostępnością, o czym świadczy ich bid book ETR.

#### **2027: Liepāja (Łotwa)**

- Projekt Go Ahead and Play! – inspirowany tradycyjnymi zabawami dla dzieci – może stać się dobrym łącznikiem z naszymi międzypokoleniowymi tematami i rewalidacją czasu spędzanego na zabawie.
- Możliwość współpracy przy projektach wykorzystujących projektowanie gier, takich jak gra xr The Karosta Paradox.

#### **2028: Czeskie Budziejowice / Budweis (Czechy)**

- kul.turista – lokalny program partycypacyjny skoncentrowany na promocji lokalnego dziedzictwa, budowaniu i wzmacnianiu zdecentralizowanych społeczności, a także na zabawie – zbieżny z naszą koncepcją Play! i pomysłami na współtworzenie.
- Możliwość skorzystania z projektu Robin Playhood (zaangażowanie dzieci).

#### **2028 Clermont-Ferrand (Francja)**

- MetaMassif, projekt transmedialny, łączący gaming, wirtualną rzeczywistość oraz cosplay, nawiązujący do science fiction i fantasy, jest powiązany z naszym obszarem programowym Total Immersion.
- Héritages ouvriers et savoir-faire [Dziedzictwo i know-how robotników], rewalidacja rzemiosła i dziedzictwa robotniczego może zainspirować do nowych sposobów prezentacji dziedzictwa przemysłowego.

#### **2028: Rouen (Francja)**

- Kultura jako prawo, myślenie wykraczające poza odbiorców w kierunku osób nieuprzywilejowanych i nieuczestniczących łączy się z naszym podejściem w tej dziedzinie; planujemy zaprezentować wyniki tych działań podczas Kongresu Metropolia Kultury.
- Reintegracja przestrzeni dziedzictwa przemysłowego poprzez kulturę, jak w projekcie Vertical River.
- Przykład swobodnej integracji nauki i zabawy: Seine-Fiction, połączenie *science fiction*, komponent naukowy.

#### **2028: Bourges (Francja)**

- Interesujące dla tematu płci jest podejście Bourges do praw kulturalnych w Europie, oparte na miejscu kobiet i mniejszości w społeczeństwie, a także na rozwoju miejskich przestrzeni publicznych.
- Wzorcotwórcze mogą stać się niskoemisyjne podróże kulturalne, poprzez włączenie pociągów i stacji kolejowych do programowania ESK.

#### **2029: Uppsala (Szwecja)**

- Wydział Studiów nad Grami na Uniwersytecie w Uppsali jako partner katowickich naukowców i firm z sektora projektowania gier w programie budowania potencjału dla przyszłych kadr branży gier.
- Udział sceny streetartowej z Uppsali w Street Art Festival jako nawiązanie do historycznego wydarzenia z 1991 roku, kiedy to artyści z Uppsali stworzyli pierwsze legalne graffiti w Katowicach o tematyce ekologicznej; próba ponownej odpowiedzi na pytanie, czym jest ekologia w czasach katastrofy klimatycznej.

### Wcześniejsze ESK z bogatym dorobkiem

#### **2018: Leeuwarden (Holandia)**

- Zaproszenie zespołu ESK Katowice do współpracy przy projekcie poświęconym tradycyjnej sztuce i rzemiosłu Arcadia.
- Gra planszowa Mienskip będzie testowana w Katowicach i potencjalnie przetłumaczona na język polski – otwarcie na działania partycypacyjne, związane z budowaniem potencjału oraz edukacją nowych pokoleń aktywistów, a także z najlepszymi praktykami poszerzania grona odbiorców.

#### **2022: Kaunas (Litwa)**

- Wymiana informacji na temat podejścia przekrojowego i oddolnego.
- Wykorzystanie doświadczeń nowego podejścia narracyjnego (Bestia) do kwestii tożsamości kulturowej i poszerzenia oferty kulturalnej.
- Inspirujące podejście do kultury alternatywnej, tematyki fantasy i science fiction.

Bardzo istotne jest nasze członkostwo w sieci Culture Next, skupiającej miasta, które ubiegają się lub ubiegały o tytuł ESK, niezależnie od tego, czy został im on przyznany, czy nie.

W gronie większości polskich miast kandydujących zawiązaliśmy porozumienie, na mocy którego solidarnie zobowiązaliśmy się do współpracy niezależnie od rozstrzygnięć konkursowych.

## 4

## Zasięg

## Q17

## Zaangażowanie ludności lokalnej i społeczeństwa obywatelskiego

Ubiegając się o tytuł ESK dla Katowic wspólnie z Górnośląsko-Zagłębiowską Metropolią, od samego początku wiedzieliśmy, że dialog oraz konsultacje będą jednym z najważniejszych elementów aplikacji i to na nich finalnie oparliśmy nasz program. ESK ma służyć miejscowej ludności i dlatego kluczowym celem jest tworzenie projektu we współpracy z nimi.

**Polityka otwartych drzwi**

Od czerwca 2023 roku w poniedziałki, środy i czwartki otworzyliśmy drzwi biura ESK dla wszystkich pragnących porozmawiać o przebiegu procesu, zadać pytania, przedstawić pomysł na przedsięwzięcie, które można zrealizować w ramach ESK, lub po prostu wypić z nami kawę. Spotkania odbywały się zarówno twarzą w twarz, jak i online. Podczas nich można było również skorzystać z pomocy tłumacza języka migowego.

Przeprowadziliśmy wiele rozmów z mieszkańcami i mieszkankami Katowic oraz 40 innych miast Metropolii, między innymi w formie konsultacji w pięciu podregionach Metropolii. W pierwszym etapie zorganizowaliśmy pięć takich spotkań w podregionach: bytomskim, gliwickim, katowickim, sosnowieckim i tyskim.

Podczas dyskusji bardzo mocno wybrzmiała konkluzja, że kultura pozwala budować, inicjować, pobudzać aktywność społeczną, dbać o jakość życia mieszkańców i mieszkanki, a także o podnoszenie poziomu społeczeństwa obywatelskiego. Zgodnie uznano, że jest również narzędziem długofalowego oddziaływania budującego tożsamość, więzi społeczne i relacje międzyludzkie. Wielki nacisk położono na potrzeby mniejszych społeczności, gmin oraz dzielnic. Ubieganie się o tytuł ESK to doskonały moment na zainicjowanie, a następnie rozwijanie bardziej inkluzywnego systemu świadczeń kulturalnych i innych dla mniejszych miejscowości oraz ich społeczności. Powinien on być rozwijany, a także monitorowany przy zaangażowaniu i ciągłym dialogu z lokalnymi liderami.

Efektom konsultacji był pomysł stworzenia programu grantowego dla małych społeczności. Głównym celem projektu jest wspieranie przez biuro ESK, działające w ramach Instytucji Kultury Katowice Miasto Ogrodów, projektów kulturalnych i społecznych w Metropolii. Zakres programu obejmuje: działania sąsiedzkie, aktywizację społeczności lokalnych, lokalną historię i dziedzictwo, oddolne inicjatywy społeczne, działania oparte na więziach społecznych, działania skierowane do społeczności wymagających szczególnego wsparcia.

**Zapytajmy wszystkich**

Kolejnym krokiem w pogłębianym dialogu ze społecznością jest konsekwentnie prowadzone badanie osób mieszkających w Metropolii. Obszar badań obejmuje różne aspekty uczestnictwa w kulturze, a także przyczyny rezygnacji z niego. Cel stanowi kompleksowa diagnoza sektora kultury w gminach, w tym kultury finansowanej ze środków publicznych i prywatnych.

Obszary badawcze obejmują:

- Motywacje i potrzeby,
- Wartości,
- Trudności i bariery,
- Formy uczestnictwa,
- Kwestie ekonomiczne,
- Dostępność oferty kulturalnej,
- Logistykę i transport publiczny.

Jak wspomniano w Q9, prowadzone przez nas badanie kultury jest jednym z największych w Polsce. Jego wyniki zostaną zebrane pod koniec 2023 roku, czyli już po złożeniu wniosku do ESK 2029. Nie chcemy jednak przerywać pracy wraz z upływem tego terminu. To dla nas ważne, by proces prac nad ESK trwał nadal, wraz z dyskusjami i konsultacjami. Nie zamykamy drzwi naszego biura.

**Warsztaty w ruchu**

Oprócz projektu badawczego, chcieliśmy również wprowadzić bardziej swobodne sposoby konsultowania się z lokalnymi społecznościami. Poprosiliśmy o wzięcie udziału razem z nami w zabawie. Zorganizowaliśmy „warsztaty w ruchu” z mieszkańcami i mieszkankami Katowic, w formie spacerów sąsiedzkich pod nazwą „Podziel się dzielnicą”. Kilka z nich odbyło się wiosną i latem 2023 roku w katowickich dzielnicach, służąc również jako pilotaż do rozpowszechnienia formatu „warsztatów w ruchu” w całej Metropolii.

Formuła spaceru partycypacyjnego zakłada łączenie lokalnych przewodników i moderatorów w duety odpowiedzialne za animowanie grupy, zachęcanie uczestników do dzielenia się historiami oraz ich spisywanie, a także mapowanie emocji związanych z różnymi miejscami i tematami wycieczki.

Celem tego działania było odkrycie form samookreślenia oraz sposobu opowiadania przez mieszkańców i mieszkanki o swoim lokalnym dziedzictwie. Pomogło ono również w zbudowaniu nowych sposobów nawiązania kontaktu z naszymi dzielnicami.

Profil uczestników spacerów był bardzo zróżnicowany. Najliczniejszą grupę stanowiły osoby w wieku 30+, zaś najmniejszą dzieci i młodzież. Dołączyło również wielu seniorów i senierek, mimo że spacerowanie nie jest dla nich najdogodniejszą formułą. Wśród uczestników i uczestniczek można było znaleźć także lokalnych aktywistów i aktywistki, chociaż dominowali mieszkańcy i mieszkanki po prostu zainteresowani swoją dzielnicą, a także innymi dzielnicami miasta. Wycieczki cieszyły się również dużą popularnością wśród tych, którzy chcieli poznać inne dzielnice miasta. Dzięki temu miały charakter integracyjny i budowały relacje między lokalnymi społecznościami, a także pomagały zmienić postrzeganie poszczególnych miejsc.

**Dojście do wniosku**

Podczas spacerów powtarzały się opinie o potrzebie tworzenia przestrzeni zorientowanych na społeczność lokalną, mających moc jej integrowania i aktywizowania. Miejsca, które przewijają się w opowieściach o przeszłości to: **piekarnioki** (komunalne piekarnie), kawiarnie osiedlowe oraz centra inicjatyw społecznych. Również przywoływane śląskie chlewiki (przedomowe komórki) skłaniają do rozmów o tym, jak odrestaurować te miejsca i zmienić ich funkcjonalność, dając im nowe życie.



Spacer badawczy  
Podziel się dzielnicą

Najsilniejsze poczucie tęsknoty za czymś wyjątkowym biło z opowieści o piekarniokach, czyli miejscach, gdzie mieszkańcy i mieszkanki dzielnicy mogli samodzielnie wypiekać chleb oraz ciasta, co nie tylko stanowiło duże udogodnienie, ale też niejako mimowolnie tworzyło lokalne centrum, w którym kwitło życie towarzyskie. Wspólna praca i pieczenie były najlepszą okazją do klachów (po śląsku plotek i pogaduszek).

To bardzo ważna wskazówka, by utrzymać tę tradycję przy życiu, odtworzyć wspólnotowe piekarnie jako miejsca spotkań oraz warsztatów kulinarnych.

**Jakies pomysły?**

Mobilne miejsce spotkań z lokalną społecznością, a także odwiedzającymi, powstało latem jako stoisko promocyjne, które dzięki wielofunkcyjności nadal będzie przestrzenią do rozmów, spotkań i badań. Stoisko pojawiło się na letnich festiwalach, a także w przestrzeni publicznej wybranych miast Metropolii.

Partycypacja nie jest dla nas hasłem, ale zobowiązaniem. Dlatego też ogłosiliśmy otwarty nabór projektów i pomysłów pod hasłem „Zgłoś swój pomysł”. Chcemy, aby aplikacja była wspólną opowieścią o lokalnym dziedzictwie, bogactwie i różnorodności regionu. Propozycję do programu ESK Katowice 2029 mógł zgłosić każdy, bez względu na wiek czy pochodzenie. Autorzy

i autorki wybranych propozycji zostali tym samym zaproszeni do współtworzenia programu kandydatury.

Zebrałiśmy ponad 100 propozycji od mieszkańców i mieszkanki Katowic oraz Metropolii.

Pomysły obejmują aktywizację środowiska seniorów poprzez udział w warsztatach, spotkaniach kulinarnych, a także w przeprojektowaniu podwórek, które są bardzo charakterystycznym elementem architektury użytkowej w naszej okolicy. Są to również najbliższe miejsca spotkań społeczności sąsiedzkiej. Otrzymaliśmy ponadto wiele propozycji teatralnych, począwszy od teatrów amatorskich po teatry dla grup marginalizowanych i festiwale improwizacji teatralnej (**Opera Utopia, Teatr bez Granic**).

Ponadto zaproponowano ważny społecznie projekt (**Lift Your Spirits**) współpracy między chórami a podmiotami wspierającymi walkę z depresją. Celem projektu jest promowanie w świadomości społecznej korzystnego wpływu śpiewu na zwalczanie depresji. Śpiew nie tylko poprawia nastrój, zmniejsza odczuwany stres, uwalnia od poczucia beznadziei i osamotnienia. Udowodniono również, że aktywność wokalna wywiera korzystny wpływ na wzmocnienie układu odpornościowego organizmu.

To, że społeczności z pełną mocą i zaangażowaniem otworzyły się na nasz program i wywarły znaczący wpływ na jego rozwój, stanowi dla nas źródło ogromnej satysfakcji.

# Q18

## Jak włączamy grupy marginalizowane?

### Wszyscy grają

Jeżeli gra ma być uczciwa, wszyscy muszą mieć możliwość uczestnictwa na tych samych warunkach. Nasza koncepcja od początku dotyczy sprawiedliwego uczestnictwa, tworzenia społeczności ponad podziałami oraz odkrywania radości z aktywności kulturalnej, która ma pozytywny wpływ na psychiczny dobrostan.

Ta filozofia działania obejmuje także grupy wykluczone. Badania, które opisaliśmy w Q17, pozwolą nam lepiej zmapować bariery i zrozumieć przeszkody w uczestnictwie w kulturze, jak również zdobyć wiedzę o niszowych (ale równoprawnych) formach uczestnictwa w kulturze (np. kultura klubowa, kultura gier, kultura queer itp.).

Z oczywistym zastrzeżeniem, że katalog grup wykluczonych nie jest katalogiem zamkniętym, już teraz jesteśmy w stanie wymienić kilka obszarów, nad którymi zaczęliśmy pracę. Wykorzystaliśmy wnioski ze spotkań z osobami reprezentującymi grupy wykluczone i zagrożone wykluczeniem oraz czerpaliśmy z efektów dyskusji w obrębie Rady Konsultacyjnej ESK.

Kieruje nami przekonanie, że dostęp do kultury musi być powszechną i niepodważalną normą – jak dostęp do wody pitnej.

### Instytucjonalna empatia

Kluczowym aspektem włączania kulturowego jest zwiększenie empatii wśród osób organizujących działania kulturalne, ale także administracji oraz osób decyzyjnych w samorządach, poprzez organizowanie szkoleń i warsztatów na temat sytuacji grup wykluczonych lub zagrożonych wykluczeniem.

Pierwsza seria szkoleń instytucjonalnych w ramach kandydatury planowana jest w trakcie Kongresu Metropolia Kultury w październiku 2023 roku.

Kluczowa jest również reprezentacja w strukturze decyzyjnej. Musimy zadbać o to, by grupy wykluczone mogły współdecydować o kierunku projektu ESK. Już na tym etapie zapewniliśmy – m.in. w naszej Radzie Konsultacyjnej – miejsce tzw. self-advokatom z grup wykluczonych.

W czerwcu 2023 roku zorganizowaliśmy Okrągły Stół Głuchych, który był pierwszym z serii spotkań z osobami niesłyszącymi i niedosłyszącymi. Mamy nadzieję, że dzięki tym spotkaniom poznamy się nawzajem, a także pomożemy tej społeczności poszerzyć świadomość ludzi na temat ich kultury, języka, potrzeb oraz włączyć ją w nasze działania.

### Witamy naszych sąsiadów

Podobnie jak większość polskich miast, przygotowujemy – we współpracy z wieloma lokalnymi i międzynarodowymi instytucjami (w tym UNICEF) – programy edukacyjne, świetlice środowiskowe, wydarzenia integracyjne czy materiały informacyjne dla społeczności osób uchodźczych z Ukrainy.

Rozwijamy wyspecjalizowane projekty edukacji nieformalnej, ze szczególnym uwzględnieniem tych o potencjale inte-

gracyjnym dla polskich oraz ukraińskich dzieci i młodzieży (np. program edukacyjny gier wideo, takich jak **Let's Play** czy muzyczne **Holosy**)

Bierzemy pod uwagę, że będziemy musieli znaleźć sposób na radzenie sobie z postawami ksenofobicznymi, zwłaszcza w Internecie.

### Proces, nie projekt

Zmiany systemowe w obszarze codziennego współistnienia są kluczem do eliminacji barier. Dlatego proponujemy, by w ramach ESK skupić się na pracy u podstaw oraz poprawie dostępu do codziennego życia kulturalnego, między innymi poprzez:

- Wspieranie realizacji pokazów filmowych, spektakli i koncertów dostosowanych dla osób wrażliwych sensorycznie, a także dla osób z małymi dziećmi.
- Wspieranie wdrażania stałych napisów rozszerzonych do filmów oraz spektakli dla osób niesłyszących i niedosłyszących.
- Stworzenie przewodnika kulturalnego po wydarzeniach ESK, dostępnego w języku migowym, a także w języku łatwym do czytania (ETR) i językach mniejszości narodowych (np. ukraińskim, romskim).
- Uruchomienie wolontariatu seniorów (obecnie nieistniejącego) dla działań kulturalnych, który docelowo stanie się projektem wolontariatu międzypokoleniowego.

Dobrze rozwinięty wolontariat będzie idealnym narzędziem do włączenia młodego pokolenia, często nieobecnego w instytucjach kultury, w działania i programowanie roku ESK. Koordynowanie go na wyższym poziomie niż jedna instytucja lub jedno miasto może przynieść wymierne rezultaty, o czym przekonaliśmy się już podczas naszych wizyt w innych Europejskich Stolicach Kultury.

Zależy nam również na zaangażowaniu społeczności seniorów, często pomijanej, a jednak bardzo aktywnej i chętnej do włączenia się we współorganizację wydarzeń.

Będzie to również dobra okazja do tworzenia więzi międzypokoleniowych, bardzo ważnych dla lokalnych społeczności.

### Wykorzystanie naszych mocnych stron

Rozpoczęliśmy lub rozpoczniemy również współpracę oraz wsparcie dla już istniejących wydarzeń, które promują dostępność i / lub różnorodność, jak na przykład:

- Rozwijanie europejskiego wymiaru projektu Śląsk Przegięty z artystami promującymi drag, burleskę i kulturę *queer* (Zostań z nami),
- Projekt Głusza i nieformalna grupa artystów Głuchych z Katowic (**Listen Up!**),
- Open The Door Festival i zespół teatralny założony przez osoby bezdomne,
- Działania Spilno Hub i sieci aktywizujące osoby uchodźcze z Ukrainy (Holosy),
- Podmioty ekonomii społecznej i organizacje zaangażowane w aktywizację osób wykluczonych (Między Sztuką a Rękodziełem),
- Rozwijanie bardzo udanego projektu Lift Your Spirits.



Koncert orkiestry dętej  
w katowickiej szkole podstawowej

Kieruje nami przekonanie,  
że dostęp do kultury  
musi być powszechną  
i niepodważalną normą –  
jak dostęp do wody pitnej.



JazzArt Festival –  
warsztaty dla dzieci  
z niepełnosprawnością  
umysłową



Koncert orkiestry dętej  
w kościele

Szkoły są najlepszym miejscem do kształcenia przyszłych odbiorców i odbiorczyń, a także do rozwijania nawyków uczestnictwa w kulturze. Niestety, edukacja kulturalna jest obecnie niedostatecznie reprezentowana w programach nauczania.



Warsztaty muzyczne  
w szkole podstawowej

## Q19

### Strategia poszerzania grona odbiorców

Koncepcja Play! sama w sobie jest strategią audience development. Dzięki niej zapraszamy wszystkich do gry, by przekonać, że kultura nie jest tak straszna, jak się wydaje. Że to propozycja zarówno dla pracownika fizycznego, jak też profesora uniwersytetu. Że miejscem kultury jest nie tylko sala koncertowa, ale też podwórko kamienicy. Słowem: poszerzamy grono odbiorców, tworząc przystępny program, oparty na przekonaniu, że kultura musi być zjawiskiem egalitarnym i inkluzywnym.

Nasza strategia poszerzania grona odbiorców opiera się na sześciu głównych filarach:

#### **Wiedza**

Wiedza o odbiorcach i odbiorczyniach jest kluczem do sformułowania celów każdej strategii ich pozyskiwania. Dlatego też, w ramach naszych starań o uzyskanie tytułu ESK, przeprowadzamy pogłębione badanie mieszkańców i mieszkank Metropolii, opisane w Q9 i Q17. Po raz pierwszy uzyskamy szczegółowe dane na temat zachowań i aspiracji kulturalnych reprezentatywnej próby 2,2 miliona ludności z 41 miast tworzących Górnośląsko-Zagłębiowską Metropolię.

Wyniki pozwolą nam zbudować obraz zarówno uczestnika czy uczestniczki kultury, a także poznać przeszkody stojące na drodze do aktywnego uczestnictwa w kulturze.

Znajomość oczekiwań oraz predyspozycji naszych potencjalnych odbiorców i odbiorczyń pozwoli zwrócić się do nich adekwatnie do ich postawy wobec kultury, a w efekcie zaprogramować skuteczny pakiet działań angażujących jak najszerzą grupę osób w program ESK.

#### **Dzieci i młodzież**

Mając na uwadze sześć lat starań i przygotowań do roku obchodów ESK, to właśnie obecne dzieci i młodzież Metropolii są głównym adresatem działań na rzecz poszerzania grona odbiorców i odbiorczyń.

W ramach wspomnianego badania mieszkańców i mieszkank Metropolii prowadzimy osobne badanie, koncentrujące się na dzieciach i młodzieży szkolnej w podziale na grupy wiekowe od 3 do 18 lat. Po raz pierwszy oddajemy głos jej reprezentantom i reprezentantkom.

Świat cyfrowy to naturalna przestrzeń aktywności dzisiejszej młodzieży, a gry wideo / mobilne stanowią dla niej największą atrakcję. Wprowadzając wydarzenia i programy dedykowane tej grupie odbiorców i odbiorczyń, włączamy ją do naszego programu gier wideo, jednocześnie starając się identyfikować wartościowe zjawiska wykraczające poza główny nurt, takie jak niezależne i artystyczne gry wideo.

#### **Szkoły**

Szkoły są najlepszym miejscem do kształcenia przyszłych odbiorców i odbiorczyń, a także do rozwijania nawyków uczestnictwa w kulturze. Niestety, edukacja kulturalna jest obecnie niedostatecznie reprezentowana w programach nauczania. Chcemy to zmienić we współpracy z partnerami z sektora edukacji.

Naszym flagowym programem edukacyjnym, który wprowadzimy do wybranych szkół podstawowych w Katowicach i Metropolii, jest JOY – Jolly Orchestra of Youth (Radosne Orkiestry Młodych). Te innowacyjne warsztaty instrumentalne dla dzieci w wieku od 9 do 11 lat są pierwszym krokiem do przygotowania ich do muzyki, zarówno jako odbiorców i odbiorczyń, jak też być może przyszłych profesjonalnych wykonawców, wykonawczyń lub zapalonych amatorów i amateerek.

#### **Wolontariat**

Czerpiąc z dobrych praktyk naszych europejskich partnerów, wprowadzamy innowacyjny program wolontariatu międzypokoleniowego. Nie zapominając, że dominującą grupą wśród polskich wolontariuszy i wolontariuszek jest młodzież oraz młodzi dorośli, rozszerzymy go o mniej aktywne lub zupełnie nieobecne do tej pory grupy, w tym osoby aktywne zawodowo, seniorów, a także osoby z grup zagrożonych wykluczeniem. Wszyscy staną się ambasadorami i ambasadorkami programu ESK oraz staną się opiniotwórczymi liderami i liderkami w swoich społecznościach, pracując na rzecz poszerzenia grona naszych odbiorców i odbiorczyń.

#### **Poszerzanie zasięgu kultury**

Koncepcja Play! dowartościowuje zjawiska, które obecnie nie są postrzegane w naszym kraju jako „kultura”, takie jak gry czy sporty miejskie.

W ten sposób wprowadza zupełnie nowych odbiorców i odbiorczyń, którzy dotąd nie postrzegali siebie jako konsumentów kultury. Docenienie ich zainteresowań oraz włączenie jako uczestników i uczestniczki kultury może być pierwszym krokiem w kierunku zainteresowania innymi elementami programu ESK.

#### **Działania oddolne**

Podejście oddolne leży u podstaw naszej kandydatury i jest również częścią strategii audience development. Oddając inicjatywę mieszkańcom, mieszkankom, aktywistom, aktywistkom, artystom i artystkom oraz zapewniając narzędzia do realizacji ich zamierzeń, nie tylko angażujemy konkretne grupy w tworzenie programu ESK, ale także budujemy trwałą, zaangażowaną wspólnotę odbiorców, rekrutującą się ze środowiska inicjatorów poszczególnych projektów.



## 5

## Zarządzanie

## 5.1

## Finansowanie

## Q20

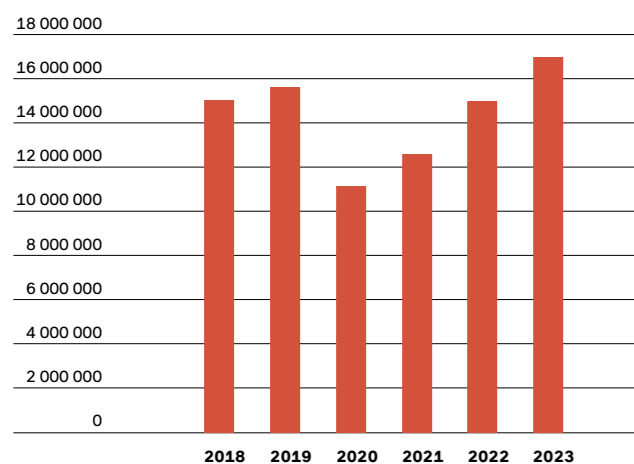
## Budżet miasta na kulturę

Obecny budżet miasta na kulturę w dużej mierze przeznaczony jest na dotowanie instytucji kultury. W ramach swojej działalności instytucje te finansują własne projekty, a także współorganizują duże festiwale, takie jak Off Festival czy Tauron Nowa Muzyka.

Budżet zapewnia również dotacje dla niezależnych artystów i artystek oraz organizacji pozarządowych. Dane te obejmują ponadto wydatki na wynagrodzenia pracowników kultury, a także utrzymanie infrastruktury.

ROK	€	% (W BUDŻECIE)
2018	15 188 107,75	3,95%
2019	15 778 570,36	3,69%
2020	11 306 963,77	2,66%
2021	12 756 374,85	2,81%
2022	15 179 781,72	3,14%
plan na 2023	17 180 297,67	3,37%

kwota euro



Roczny budżet miejski na kulturę podany w kwocie euro

## Q21

## Plany wykorzystania budżetu kulturalnego jako źródła finansowania ESK

Miasto nie planuje zmniejszać wydatków na kulturę kosztem projektu Europejskiej Stolicy Kultury 2029. Będzie on finansowany z nowych funduszy przeznaczonych specjalnie na to zadanie. Niektóre instytucje mogą dodatkowo skierować część swoich przyszłych budżetów na realizację programu Europejskiej Stolicy Kultury. Jednak budżet instytucji kultury z rocznego budżetu kultury pozostanie niezmienny.

## Q22

## Planowane wydatki z ogólnego budżetu rocznego na kulturę po 2029 roku

Władze miasta zakładają stopniowy wzrost udziału wydatków na kulturę, wyrażonych jako wskaźnik procentowy całego budżetu miasta. Celem jest, aby kultura stanowiła 4% ogólnych wydatków miasta w 2030 roku. Dodatkowe środki zostaną przeznaczone na takie działania jak:

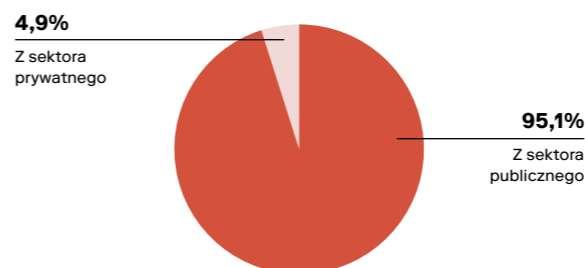
- stałe badania sektora kultury,
- nagrody dla osób kreujących kulturę i prowadzących projekty kulturalne,
- granty na działania lokalne, sąsiedzkie i społeczne.

Środki pozyskane z Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii pozwolą utrzymać program wspierania rozwoju kadr kultury oraz projekty realizowane na poziomie międzymiastowym.

## Q23

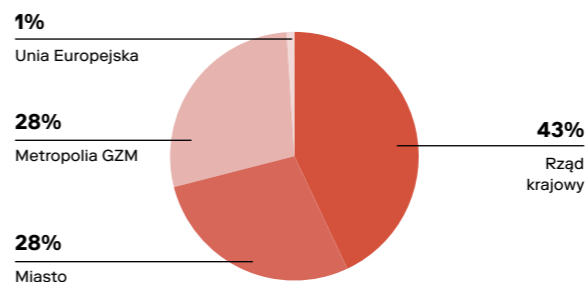
## Dochód na pokrycie wydatków operacyjnych

CAŁKOWITY DOCHÓD NA POKRYCIE WYDATKÓW OPERACYJNYCH	€	%
Z sektora publicznego	52 500 000	95,10%
Z sektora prywatnego	2 700 000	4,90%
<b>RAZEM</b>	<b>55 200 000</b>	



## Q24

## Dochód z sektora publicznego na pokrycie wydatków operacyjnych



Zarządzanie

DOCHODY Z SEKTORA PUBLICZNEGO	€	%
Rząd krajowy	22 500 000*	43%
Miasto	14 500 000	28%
Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia	14 500 000	28%
Unia Europejska	1 000 000	1%
<b>RAZEM</b>	<b>52 500 000</b>	

\* Symulacja oparta na podstawie dofinansowania ESK – Wrocław 2016. Władze krajowe nie potwierdziły jeszcze swojego wkładu.

## Q25

## Zobowiązania finansowe na pokrycie wydatków operacyjnych

Rada Miasta Katowice i Zgromadzenie Metropolii nie podjęły jeszcze uchwał w pełni zabezpieczających budżet projektu. Jest on nadal konsultowany, a decyzje zapadną pod koniec 2023 roku.

Dla regionu (województwa) decyzja o przyszłym finansowaniu projektu planowana jest w przypadku, gdy nasza kandydatura pomyślnie przejdzie preselekcję.

## Q26

## Pozyskiwanie funduszy od prywatnych sponsorów

Mysząc o polityce pozyskiwania środków od sektora prywatnego, wzięliśmy pod uwagę obecną sytuację gospodarczą i polityczną w Polsce oraz w Europie. Pandemia oraz wysoka inflacja ograniczyły możliwości finansowe sektora prywatnego.

Bazując na doświadczeniach z lat wcześniejszych, planujemy powołać w swojej strukturze stanowisko specjalisty do spraw pozyskiwania funduszy.

Szerokie badania, które rozpoczynamy w tym roku, mają dotyczyć również perspektyw współpracy z szeroko rozumianym biznesem – przeprowadzimy wywiady oraz zainicjujemy spotkania w grupach fokusowych, dzięki czemu poznamy wzajemnie po-

trzeby i oczekiwania.

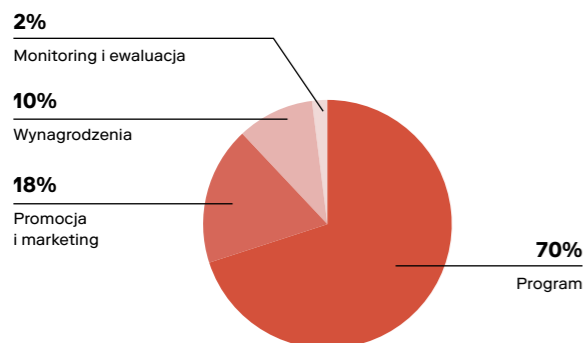
Planujemy współpracę w różnych formach i na różnych poziomach:

- Program Lokalnych Bohaterów skierowany będzie do małego, lokalnego biznesu. To program partnerski, w ramach którego przedsiębiorcy i przedsiębiorczynie udostępnią przestrzeń reklamową dla naszych działań, a my w zamian umożliwimy korzystanie z marki oraz będziemy informować o partnerstwie. Dzięki temu o programie dowie się więcej osób, a mieszkańcy, mieszkanki, turyści i turystki zostaną poinformowani o ofercie lokalnych sklepów, w których będą mogli zrobić zakupy (np. ze zniżką), a w efekcie zostawić podatki w naszym mieście.
- Duże firmy: planuje się pozyskanie partnera dla każdej linii programowej kandydatury, dobierając projekty odpowiednie do profilu danego przedsiębiorstwa.
- Ze względu na duży obszar zajmowany przez Metropolię oraz chęć zmniejszenia śladu węglowego, planujemy w trakcie realizacji programu pozyskać partnera flotowego, który udostępni ekologiczne elektryczne auta na potrzeby biura ESK.
- Planujemy, by partnerami naszych strategicznych działań był Zarząd Transportu Metropolitalnego oraz Koleje Śląskie, udostępniające nieodpłatnie transport dla uczestników i uczestniczek wydarzeń (w tym w trakcie kongresu Metropolia Kultury 2023). Dzięki temu wydarzenia staną się bardziej ekologiczne i szerzej dostępne.

Wierzmy, że sponsoring to nie tylko przekazywanie pieniędzy, lecz również wzajemne zobowiązanie do tworzenia czegoś razem. Dlatego szczegółowe programy współpracy z biznesem będą podlegać konsultacjom i corocznej ewaluacji. W 2024 planujemy Okrągły Stół Biznesu, który pozwoli wymienić wzajemne doświadczenia oraz poznać oczekiwania..

## Q27

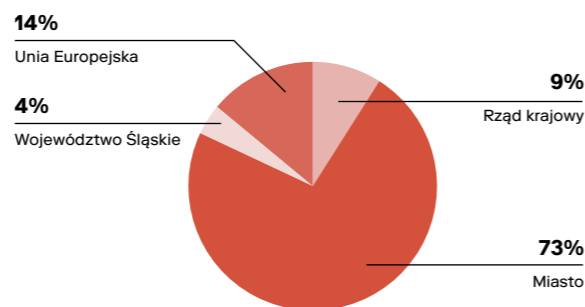
### Struktura wydatków operacyjnych



CEL	WYDATKI (W EURO)	%
Program	38 940 000	70%
Promocja i marketing	9 756 000	18%
Wynagrodzenia	5 420 000	10%
Monitoring i ewaluacja	1 084 000	2%
<b>RAZEM</b>	<b>55 200 000</b>	

## Q28

### Dochód z sektora publicznego na pokrycie wydatków kapitałowych



DOCHODY Z SEKTORA PUBLICZNEGO NA POKRYCIE WYDATKÓW KAPITAŁOWYCH	€	%
Rząd krajowy	25 269 000	9%
Miasto	199 898 000	73%
Województwo Śląskie	10 000 000	4%
Unia Europejska	40 000 000	14%
<b>RAZEM</b>	<b>275 167 000</b>	

## Q29

### Zobowiązania finansowe jednostek sektora finansów publicznych na pokrycie wydatków kapitałowych

Rada Miasta podjęła część uchwał finansujących inwestycje w kulturę:

- Centrum Edukacji Muzycznej im. Wojciecha Kilara – projekt w pełni zabezpieczony finansowo, a pierwsze prace ziemne rozpoczęły się w 2023 roku.
- Hub gamingowo-technologiczny – ogłoszono konkurs na projekt architektoniczny. Grunt pod inwestycję miasto przejęło od państwa w formie darowizny. Trwa szacowanie kosztów całego projektu.
- Centrum Kultury Witosa – projekt jest w pełni zabezpieczony, a prace ziemne rozpoczną się w 2023 roku.
- Centrum Himalaizmu – wybrano projekt architektoniczny, trwa wykupywanie terenów pod inwestycję.

## Q30

### Strategia pozyskiwania środków z funduszy unijnych na pokrycie wydatków kapitałowych

W przypadku inwestycji planowane jest pozyskanie środków z programów:

- Narodowy Plan Odbudowy,
- Fundusz Sprawiedliwej Transformacji,
- Dedykowane fundusze europejskie dla województwa śląskiego.

Największa inwestycja, czyli hub gamingowo-technologiczny, będzie realizowana na terenach pokopalnianych, co daje duże możliwości w zakresie pozyskania środków z nowej perspektywy unijnej.

## Q31

### Nakłady na nową infrastrukturę kulturalną do wykorzystania w ramach ESK 2029

W Katowicach rozpoczyna się kilka inwestycji w infrastrukturę kulturalną. Poniższe dane opierają się na przyjętych uchwałach budżetowych i kosztorysach.

PLANOWANA INWESTYCJA	WYDATKI (€)
Centrum Kultury Witosa	6 300 000
Centrum Edukacji Muzycznej im. Wojciecha Kilara	3 867 000
Hub Gamingowo-Technologiczny	250 000 000 (szacunek)
Centrum Himalaizmu	15 000 000

# 5.2

## Struktura organizacyjna

## Q32

### Planowana struktura zarządzania i realizacji

#### Struktura prawna

Miejska Instytucja Kultury Katowice Miasto Ogrodów, która była odpowiedzialna za aplikację Katowic do konkursu ESK 2016, odpowiada także za aktualną aplikację oraz jest organizacją spełniającą wszystkie warunki do koordynowania przygotowań do ESK 2029.

Uważamy, że wkład i wiedza pracowników instytucji, wynikająca z wcześniejszej aplikacji, pozwala na szybkie sformalizowanie struktury potrzebnej do wdrożenia tak dużego projektu.

W przypadku przejścia do drugiego etapu biuro kandydatury ESK stanie się pełnoprawnym działem instytucji, a jego cele zostaną zapisane w jej statucie.

Jeżeli zostaniemy wybrani, Biuro Europejskiej Stolicy Kultury Katowice GZM 2029 skorzysta w znacznym stopniu z aktywów instytucji, w tym doświadczonych zasobów kadrowych oraz infrastruktury biurowej i obiektów widowiskowych.

### Nasze wartości

Wartości i filozofia zespołu odpowiedzialnego za kandydaturę 2029 od samego początku opierają się na kilku filarach, w tym na zapewnieniu atmosfery zabawy i otwartości, zgodnie z podejściem określonym w niniejszym dokumencie. Obejmują one:

- Przejrzystość i otwartość,
- Dostępność zarówno dla ludzi i organizacji kultury, jak też dla społeczności,
- Rzeczywista reprezentacja szerokiego spektrum interesów i potrzeb w strukturze,
- Zrównoważony podział działań między Katowice a Metropolię,
- Stała ewaluacja działań oraz doskonalenie,
- Otwartość na dialog i Europę.

Wartości te przyświecały nam przy projektowaniu kluczowych cech planowanej organizacji, jak opisano poniżej.

### NADZÓR, WSPARCIE I DORADZTWO

Trzy kluczowe grupy zapewnią nadzór, wsparcie i doradztwo zespołowi 2029.

#### Rada Nadzorcza ESK

Rada Nadzorcza ESK zapewni nadzór prawny i zarządzanie strategiczne. W jej skład wejdą:

- Przedstawiciel/Przedstawicielka Miasta Katowice.
- Przedstawiciel/Przedstawicielka Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii.
- Przedstawiciel/Przedstawicielka Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
- Przedstawiciel/Przedstawicielka Województwa Śląskiego.
- Pięciu przedstawicieli lub przedstawicielek podregionów GZM.

Zadaniem Rady jest nadzór nad działalnością biura, a także wspieranie kontaktów na szczeblu miejskim, regionalnym i krajowym. Zakłada się, że Rada spotykać się będzie co najmniej cztery razy w roku.

#### Rada Artystyczna

Rada Artystyczna będzie złożona z kuratorów i kuratorek z różnych dziedzin, wspierających oraz rozwijających koncepcję artystyczną, a także program określony w aplikacji.

Jej rolą będzie zapewnienie kluczowego połączenia koordynatora programu i jego zespołu z życiem kulturalnym oraz artystycznym miasta i Metropolii.

Wybór kuratorów odbędzie się w drodze otwartego naboru z jasno określonymi zasadami rekrutacji. Rada Artystyczna wybierze w drodze głosowania przewodniczącą bądź przewodniczącą. Działania Rady podlegać będą Radzie Nadzorczej, która skonsultuje się z Radą Konsultacyjną w kwestiach ekonomicznych, społecznych, a także związanych z dostępnością.

#### Eksperti zewnątrzni

Od początku prac nad aplikacją, zespół ESK współpracował z wieloma lokalnymi oraz zagranicznymi doradcami, doradczyniami, ekspertami i ekspertkami, co okazało się niezwykle pomocne w zapewnieniu zewnętrznej perspektywy, a także we wprowadzeniu najlepszych praktyk, zwłaszcza w wymiarze europejskim.

Zadaniem zewnętrznych ekspertów, ekspertek, konsultantów i konsultantek będzie wspieranie zespołu ESK w jego działaniach, a także współtworzenie programowych treści i pomysłów. Minimum 30% ekspertów i ekspertek Biura ESK będzie pochodziło spoza Polski, by wspierać europejski wymiar projektu. Wyboru ekspertów i ekspertek dokona bezpośrednio zespół ESK – w oparciu o posiadaną wiedzę oraz doświadczenie.

### ZAANGAŻOWANIE NA POZIOMIE LOKALNYM

Zgodnie z naszymi wartościami, za kluczowe uznaliśmy włączenie do struktury organizacyjnej przedstawicieli lokalnych społeczności, a także liderów i liderki działań kulturalnych.

#### Rada Konsultacyjna ESK

Będziemy kontynuować już wypracowany model Rady Konsultacyjnej ESK. Składa się ona i będzie się składała z przedstawicieli i przedstawicielek różnych środowisk z całej Metropolii. W ramach przygotowań do pierwszej aplikacji powołaliśmy pierwszą Radę Konsultacyjną. Jeżeli uda nam się zwyciężyć w konkursie, wybór członków i członkiń odbędzie się ponownie, zgodnie z otwartym i demokratycznym procesem („otwarty nabór”).

Celem Rady jest konsultowanie oraz opiniowanie projektów ESK (na przykład pod względem ekonomicznym, społecznym czy dostępności), a także zapewnienie bezpośredniego połączenia między tymi kwestiami a programem artystycznym i Radą Artystyczną.

#### Metropolitalne Grupy Robocze

Na poziomie pięciu podregionów Metropolii zostanie utworzonych pięć grup roboczych, które skupią lokalnych przedstawicieli i przedstawicielki sektora kultury. Organ ten pomoże w profilowaniu projektów pod kątem specyfiki poszczególnych podregionów Metropolii.

Każda grupa robocza będzie miała przedstawiciela lub przedstawicielkę w Radzie Nadzorczej ESK. Metropolitalna Grupa Robocza stanie się odpowiedzialna za funkcjonowanie Lokalnych Hubów Kultury.

#### Lokalne Huby Kultury

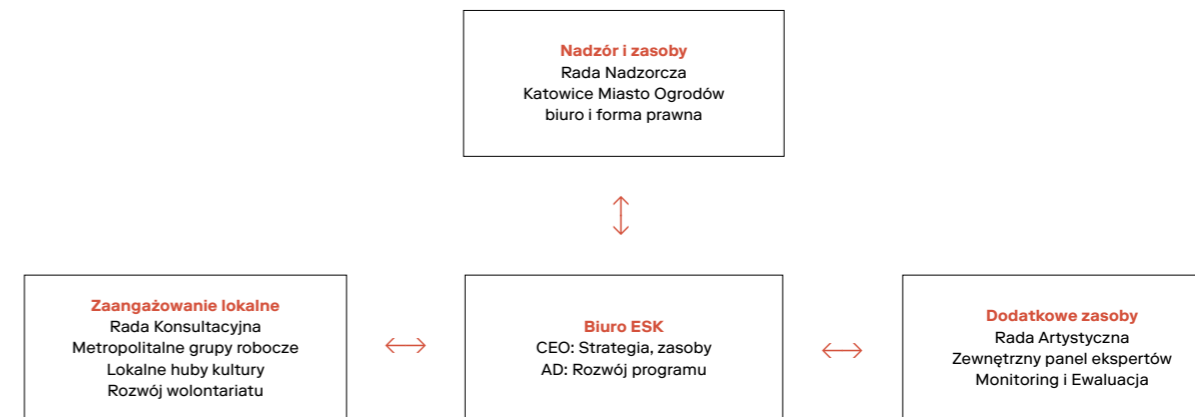
W każdym podregionie Metropolii powstaną instytucje parasolowe, zwane Lokalnymi Hubami Kultury. Ich zadaniem będzie wspieranie podmiotów, które tworzą i organizują kulturę. Uczynią to, dysponując zapleczem infrastrukturalnym, a ponadto portalem internetowym, jak również oferując pomoc prawną i księgową, konsultacje z zakresu networkingu, mentoringu czy sponsoringu oraz zapewniając dostęp do ekspertów i ekspertek, aktualizując informacje o naborach, a także bazę danych o projektach). Stworzą przestrzeń dla lokalnej kultury, wspierając ją i animując. Lokalne Huby Kultury staną się forum dla mieszkańców i mieszkanki do wyrażania i dzielenia się pomysłami, a także informowania ich o działaniach ESK.

### MONITOROWANIE I EWALUACJA

W ramach zespołu utworzymy Dział Ewaluacji. Jak już wspomnieliśmy w Q9, jest dla nas ważne, by na bieżąco dzielić się wynikami badań jako narzędziem ciągłego doskonalenia w oparciu o wymierne działania. Dział Ewaluacji będzie odpowiedzialny za nieustanne monitorowanie przebiegu i realizacji projektu ESK 2029. Ponieważ duża część programu ma wbudowany komponent badawczy, planowana jest praca według zasady „szczerego przyjaciela”, dzięki czemu wyniki badań projektów będą poddawane przeglądowi, a następnie udostępniane w regularnych odstępach czasu.

Ogólna struktura zespołu, nadzoru i doradztwa została przedstawiona na schemacie.

### Katowice GZM 2029



# 5.3

## Planowanie awaryjne

### Q33

#### Mocne i słabe strony oraz plany łagodzenia negatywnych skutków

##### MOCNE STRONY

- Metropolitalny wymiar kandydatury – dostęp do potencjału intelektualnego, ludzkiego oraz infrastruktury kulturalnej 41 miast.
- Oparcie kandydatury na szeroko zakrojonych badaniach, prowadzonych w systemie Open Science, jako stałym modus operandi dla procesu kandydowania, realizacji i ewaluacji projektu.
- Nieznana w Europie historia miejsca do opowiedzenia.
- Oddolność, inkluzywność oraz demokratyczność jako zasada budowy programu.
- Koncepcja Play! – przystępna i odpowiadająca na realne potrzeby mieszkańców i mieszkanki.
- Liczne i trwałe partnerstwa międzynarodowe.
- Dobrze rozbudowana infrastruktura kulturalna Katowic.
- Różnorodność dziedzictwa materialnego oraz niematerialnego regionu, który stanowi bogate źródło do budowy aplikacji i programu.
- Wysoki poziom zaangażowania środowiska kultury z Metropolii – instytucji, aktywistów oraz organizacji pozarządowych.
- Wsparcie finansowe Urzędu Metropolitalnego.
- Doświadczenie w procesie kandydowania o tytuł ESK i w realizacji projektów międzynarodowych, w tym finansowanych z funduszy europejskich.
- Istniejąca struktura Instytucji Kultury Katowice Miasto Ogrodów jako operatora projektu ESK 2029.

**SŁABE STRONY****PLANOWANIE DZIAŁAŃ ZAPOBIEGAWCZYCH**

- Duży, policentryczny obszar, generujący wyzwania w zarządzaniu projektem / Posiadające szeroką autonomię Lokalne Huby Kultury jako część strategii rozproszonego zarządzania.
- Wieloetapowy proces decyzyjny / Planowanie pracy z uwzględnieniem czynników wydłużających proces decyzyjny.
- Trudności z przeprowadzeniem skutecznej, przekonującej narracji o mieście i Metropolii / Włączenie w proces tworzenia narracji jak najszerszej grupy mieszkańców i mieszkank.
- Skomplikowany proces finansowania / Podjęcie działań zmierzających do uproszczenia procedur.
- Postrzeganie Katowic jako hegemonu kulturalnego w Metropolii / Zasada subsydiarności jako model działania.
- Niemożność dotarcia z ofertą kulturalną do nowych odbiorców w Metropolii / Jakość i trwałość kontaktu z lokalnymi społecznościami jako wartość nadrzędna przy budowie programu. Ugruntowany w badaniach program rozwoju odbiorców i odbiorczyń.

- Brak funkcjonującego mechanizmu współpracy uczestników ekosystemu kultury na poziomie Metropolii / Rozpoczęcie procesu sieciowania (cykliczny Kongres Metropolia Kultury, działanie Metropolitalnych Grup Roboczych).
- Niska świadomość decydentów znaczenia kultury jako czynnika przemiany społecznej / Budowanie świadomości poprzez działania warsztatowe i komunikację wewnętrzną.
- Silosowe podejście do zarządzania usługami publicznymi (kultura, edukacja, sport, zdrowie) / Wdrożenie projektów międzysektorowych.
- Nie w pełni dostosowane do wyzwań współczesności kompetencje kulturowe / Program podnoszenia kwalifikacji.
- Brak kompleksowych danych dotyczących sektora kultury w Metropolii / Realizacja pierwszych badań na poziomie Metropolii oraz ich kontynuacja.
- Odpływ kadr kultury / Projekt ESK jako szansa na realizację długotrwałego projektu międzynarodowego, zwiększenie atrakcyjności pracy w sektorze kultury.
- Wysokie oczekiwania społeczne, wynikające z kandydatury o ESK 2016 / Umiejętne zarządzanie oczekiwaniami.

# 5.4

## Marketing i komunikacja

→ →

Festiwal Tauron  
Nowa Muzyka  
Katowice

## Q34

### Zarys planowanej strategii marketingowej i komunikacyjnej

Europejska Stolica Kultury Katowice GZM 2029 będzie wymagała elastycznego podejścia do komunikacji marketingowej i PR. Dlatego przyjmujemy model Agile marketing, który pozwala dostosować się do zmian, jakie oczekują w drodze do 2029 roku.

Kandydatura Katowic i Metropolii nie jest jednorazowym projektem przeznaczonym do realizacji, lecz procesem wymagającym wielopłaszczyznowej komunikacji. Myślimy o nim jak o grze, ponieważ mimo że rządzi się swoimi prawami, to jest nastawiony na zmianę i pozwala na „losowy rzut kostką”.

Model Agile, dzięki specyfice i otwartości na zakłócenia, umożliwia ciągłą adaptację. Pozwala nawiązać kontakt oraz wypracować kontrakt (zasady gry) z każdą grupą docelową w oparciu o jej potrzeby i oczekiwania. Okazuje szacunek dla każde-

go uczestnika procesu, niezależnie od jego wieku, jak również dla grupy jako całości. Dzięki wzajemnej otwartości zbudujemy współodpowiedzialność za proces i wzmocnimy zaufanie społeczne.

My, Europejczycy, jesteśmy istotami narracyjnymi, lecz w płynnej rzeczywistości, a także przy obecnym tempie życia, mamy tylko kilka sekund na zetknięcie się z przekazem.

Dlatego tak ważna jest dla nas zabawa oraz angażowanie odbiorców w tworzenie w przestrzeni zabawy, jak również poszukiwanie innych konfiguracji i form gry nie tylko w Katowicach czy Metropolii, ale także w Europie.

**Do kogo się zwracamy?**

Unikamy dzielenia potencjalnych odbiorców i odbiorczyń według kraju czy obszaru. Patrzymy na wszystkich jak na społeczność graczy. Koncepcja Play! będzie skierowana do czterech segmentów odbiorców–graczy, za pośrednictwem narzędzi, których używają i języka, który rozumieją.

**Pokolenie Z**

Największa grupa, z którą będziemy się komunikować. Jej reprezentanci i reprezentantki są niezwykle pragmatyczni, autentycznie tolerancyjni, bardzo wrażliwi na kwestie klimatyczne, zaangażowani i otwarci na dialog.



Potrzebują natychmiastowej informacji zwrotnej. I choć smartfony są ich życiowym centrum dowodzenia, niczego nie cenią sobie bardziej niż spotkań twarzą w twarz. Są kolekcjonerami i kolekcjonerkami doświadczeń, a kluczem do nich jest dopasowanie wartości, które są im oferowane, do wartości, które są dla nich ważne. Oczekują stymulacji. Szanują mentorów i mentorki.

Będziemy wchodzić z nimi w interakcje poprzez relacyjne media społecznościowe – Instagram, Snapchat, TikTok, Discord. Ważny będzie obraz, głos i spotkanie online z perspektywą spotkania twarzą w twarz, ale przede wszystkim zaangażowanie. Nasze decyzje związane z wyborem odpowiednich kanałów społecznościowych będą zapadały i zmieniały się dynamicznie, w odpowiedzi na to, gdzie „Zetki” będą obecne online. Dominującym obszarem komunikacji staną się relacje.

#### Pokolenie Y

To mileniarsi, ludzie LinkedIn, Facebooka, Instagrama, WhatsApp i Twittera. Dorastali ze smartfonami, komputerami i Internetem. Komunikują się asynchronicznie, spędzając około 6,5 godziny dziennie online. Ważna dla nich jest atmosfera i stymulacja, a także dobra zabawa. Dlatego pisząc z nimi i do nich, dominującym obszarem komunikacji uczynimy narrację.

#### Pokolenie X

W przypadku „pokolenia X” będziemy modelować nowe zachowania, ponieważ to generacja eksperymentatorów poszukujących nowych dróg. Również w tym przypadku za narzędzie komunikacji posłużą media społecznościowe – Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter... Są to narzędzia do tworzenia możliwych światów, czyniące obszarem dominującym przestrzeń kreatywną.

#### Pokolenie wyżu demograficznego

Do 2029 roku generacja ta będzie miała od sześćdziesięciu kilku do osiemdziesięciu kilku lat. Zwykle jej reprezentanci komunikują się tylko wtedy, gdy coś im nie odpowiada, ponieważ uważają, że jeżeli wszystko jest w porządku, informacje zwrotne nie są potrzebne.

Będziemy im opowiadać o wydarzeniach, zapraszać do zabawy, pokazywać i umożliwiać rozwijanie zainteresowań. Dominującym obszarem komunikacji okaże się zatem informacja.

#### Nic nie umknij w tłumaczeniu

Baby boomerzy są świetni w graniu w znane rzeczy, które składają się ze znanych elementów. Pokolenie X wykorzystuje znane elementy do tworzenia nieznanymi rzeczami. Pokolenie Y wprowadza „nowe klocki” i buduje z nich znane rzeczy. Pokolenie Z natomiast najchętniej wydrukowałoby wszystko na drukarce 3D – bo po co używać klocków w grze, skoro można to zrobić inaczej? Metafora gry i graczy pozwoli właściwie ukierunkować ofertę kulturalną, trafnie dobierając propozycje programowe dla danej grupy odbiorców.

Kluczowym miejscem w cyberprzestrzeni będzie dedykowana projektowi, zgodna z wymogami dostępności, strona internetowa w trzech językach (polskim, angielskim i ukraińskim) oraz powiązana z nią usługa – aplikacja na smartfony, która połączy informacje z sieci z dialogiem w sieciach społecznościowych.

Narzędzia cyfrowe są dla nas kluczowe, podobnie jak komunikacja w grupach tematycznych – ze światem graczy, graczek, muzyków, muzyczek, aktywistów i aktywistek społecznych. Umożliwiają one przepływ wiedzy, zgodnie z zasadą, że gęsta sieć relacji sprzyja zaufaniu oraz wzajemności w dzieleniu się informacjami i wiedzą.

#### Kto będzie się komunikował

Dedykowany zespół osób będzie obsługiwał stronę internetową i media społecznościowe (w tym YouTube) dla każdej grupy wiekowej, zgodnie z zasadą komunikacji wielokanałowej. Pomogą nam w tym informacje o wieku, języku i położeniu geograficznym osób wchodzących na stronę docelową ESK, a także dane o ich zainteresowaniach i sposobie poruszania się po stronie. Dane te pozwolą precyzyjnie targetować kampanie reklamowe na dalszych etapach strategii.

#### Obszary działania

##### Treści społecznościowe i planowanie

- Będziemy dostosowywać i tłumaczyć kampanie w mediach społecznościowych, biorąc pod uwagę sugestie wolontariuszy dotyczące treści dostosowanych do lokalnych odbiorców w różnych częściach Europy.
- Zintegrujemy lokalne historie i wiadomości z kalendarzem treści społecznościowych, aby kontrolować i dostosowywać przekazy do warunków i wydarzeń.
- Zaplanujemy wszystkie treści społecznościowe, zapewniając dokładne tagowanie i śledzenie.
- Będziemy zarządzać zaangażowaniem społeczności, odpowiadając na komentarze i prywatne wiadomości otrzymane za pośrednictwem kanałów społecznościowych.
- Będziemy przeprowadzać audyty profili w mediach społecznościowych raz na kwartał – od momentu ich utworzenia.

##### Wydarzenia wspierające

- Będziemy otwarci na rady wolontariuszy dotyczące najlepszych praktyk w mediach społecznościowych, w zakresie ogłaszania i relacjonowania wydarzeń.
- Zapewnimy za pośrednictwem kanałów mediów społecznościowych zapowiedzi i relacje na żywo z lokalnych wydarzeń.
- Będziemy śledzić raporty i relacje po wydarzeniu, modyfikując nasze know-how.

##### Informacje z mediów społecznościowych

- Będziemy monitorować funkcjonowanie treści społecznościowych i przekazywać wyniki zespołom ds. marketingu i komunikacji, aby stale wzmacniać obecność w mediach społecznościowych.
- Będziemy regularnie śledzić, o czym ludzie rozmawiają w mediach społecznościowych, wykorzystując te spostrzeżenia w codziennych interakcjach.

##### Zarządzanie interesariuszami

- Dla każdej grupy wybierzemy inne narzędzia komunikacji, porozumiewając się z każdą grupą w języku i w sposób, który jest jej najbliższy.
- Będziemy współpracować z interesariuszami i interesariuszkami ESK w zakresie korzyści i najlepszych praktyk społecznych.
- Będziemy dzielić się najlepszymi praktykami i historiami sukcesu.

Ponieważ stan gry stale się zmienia, w naszej komunikacji będziemy maksymalnie elastyczni, aby zaprosić jak najwięcej osób do udziału!

# 6

## Zdolność do realizacji

### Q35

#### Wyeksponowanie Europejskiej Stolicy Kultury jako działania Unii Europejskiej

*Sługa dwóch panów* Carlo Goldoniego trafia w samo sedno: marka Europejskiej Stolicy Kultury również ma co najmniej dwóch panów – Unię Europejską jako właściciela marki oraz każde miasto, które może korzystać z tej marki przez okres jednego roku, a także w trakcie lat przygotowawczych, by komunikować się z całym światem.

Jednak o ile sługa w sztuce Goldoniego zdradza obu panów, to marka ESK stanowi jedynie bodziec rozwojowy dla miast i regionów w całej Europie. Tak więc nasza koncepcja Play! nie będzie podążać tropem psotnego Truffaldina, ale raczej poszukiwać nieco swobodniejszych sposobów na zaprezentowanie Europejskiej Stolicy Kultury jako działania Unii Europejskiej.

W przeciwieństwie do UNESCO, które zobowiązuje miasto wybrane na kreatywne do umieszczenia nazwy w tytule, Unia Europejska pominęła ten obowiązek. Czujemy się jednak związani innymi obowiązkami, doskonale zdając sobie sprawę z tego, co wyróżnione miasto zawdzięcza marce ESK. Dlatego też widoczność Unii Europejskiej w ramach Europejskiej Stolicy Kultury zostanie zapewniona na wielu poziomach.

Informacje o Unii Europejskiej i jej logo zostaną umieszczone we wszystkich materiałach drukowanych, na stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz materiałach graficznych – zgodnie z oficjalnymi wytycznymi.

Skoro tak dużo mówimy o koncepcji Play!, zabawmy się w przypomnienie sobie, jak wyglądała Polska przed przystąpieniem do Unii Europejskiej? Czasami warto uświadomić sobie, że wiele obiektów użyteczności publicznej, infrastruktury, przepisów dotyczących ochrony konsumentów czy środowiska bez wsparcia Unii po prostu by nie powstało lub wyglądało zupełnie inaczej.

Ceremonia otwarcia – w poprzednich edycjach ESK – okazała się również dobrą platformą do pokazania, w jaki sposób ESK jest nierozzerwalnie związana z UE. Zaproszenia na otwarcie, a także możliwość wygłoszenia oficjalnych przemówień przez reprezentantów UE, a w szczególności przedstawicieli i przedstawicieli Komisji Europejskiej, będą okazją do dotarcia do szerszego grona odbiorców i odbiorczyń oraz mediów.

Ubieganie się o fundusze unijne na projekty ESK będzie podwójną okazją do pokazania, że program Katowice 2029 jest możliwy dzięki członkostwu w Unii Europejskiej.

Uchwały o przystąpieniu do konkursu zostały przyjęte na trzech poziomach:

- **Miasto:** Rada Miasta jednogłośnie przyjęła uchwałę o starcie startu w konkursie ESK (uchwała z dnia 15 grudnia 2022 roku.)
- **Metropolia:** Zgromadzenie Metropolii, w skład którego wchodzi 41 prezydentów, prezydentek, burmistrzów i burmistrzów Miast, przyjęło jednogłośnie uchwałę o udziale Katowic oraz Metropolii w konkursie ESK w dniu 16 listopada 2022 roku, następnie zabezpieczając 2,6 mln złotych na rozpoczęcie działalności biura ESK w 2023 roku (uchwała z dnia 8 lutego 2023 roku).
- **Sosnowiec:** Miasto Sosnowiec jako miasto partnerskie aplikacji jednogłośnie podjęło uchwałę popierającą przystąpienie GZM i Katowic do konkursu, zabezpieczając w swoim budżecie środki w wysokości 500 000 zł na organizację kongresu Metropolia Kultury (uchwała z dnia 21 grudnia 2022 roku).

Obecnie trwają negocjacje dotyczące uzyskania poparcia samorządu Województwa Śląskiego.

## Q37a

### Infrastruktura na potrzeby Europejskiej Stolicy Kultury: Jak będziemy wykorzystywać i rozwijać naszą infrastrukturę kulturalną?

Play! zabierze nas tam, gdzie ludzie czują się najbardziej komfortowo i swobodnie – do parków, na ulice, a nawet na podwórka domów.

Nie zamierzamy jednak ignorować tradycyjnych przestrzeni. Chcemy wykorzystać całą sieć miejsc, które mamy w Metropolii, docierając z naszym programem do jak najszerszej publiczności. Sale koncertowe, muzea i teatry szeroko otworzą drzwi. Wszyscy, którzy nigdy tam nie zaglądali, przekonają się, że te miejsca żyją także dla nich.

Spójrzmy prawdzie w oczy – jeżeli nie odwiedzisz sali Narodowej Orkiestry Symfonicznej Polskiego Radia (NOSPR) jako gość ESK w 2029 roku, oznacza to, że Twoje Mapy Google wprowadziły Cię w błąd i zaprowadziły do jakichś innych Katowic.

Dobrej muzyki posłuchamy także w świetnych salach poza Katowicami – w tyskiej Mediatece, auli szkoły muzycznej w Sosnowcu czy Teatrze Miejskim w Gliwicach. To łącznie prawie 1500 kolejnych miejsc.

Dzieła sztuki (jak obrazy z dużej wystawy sztuki nieprofesjonalnej) najciekawiej zaprezentują się w podziemnych galeriach Muzeum Śląskiego. To ukryty pod powierzchnią ziemi kompleks przestrzeni wystawienniczych, ale także XIX-wieczne budynki dawnej kopalni Katowice, które oferują ogromne możliwości. Już sam spacer wśród nich to wielka frajda!

Wyjdźmy jednak na zewnątrz. W samym środku Metropolii, na styku trzech miast, znajduje się Park Śląski. Nie ma chyba mieszkańca, który choć raz tam nie był. To taki nasz Central Park, tylko... dwa razy większy! Szerokie aleje, rozległe łąki i ogromny Stadion Śląski (54 tys. miejsc) – to tutaj odbędzie się inauguracja roku obchodów ESK. Duże imprezy masowe gościć będzie Międzynarodowe Centrum Kongresowe w Katowicach (15 tys. osób) wraz z futurystyczną halą „Spodek” (kolejne 11 tys. osób), a po drugiej stronie Metropolii – Arena Gliwice (17 tys. miejsc).

Zaskoczmy Cię również nieoczywistymi miejscami. Co powiesz na koncert orkiestr dętych z całego świata podczas festiwalu **Move Your Brass** w dawnej kopalnianej cechowni (Galeria Szyb Wilson), walcowni huty cynku czy ruinach spalonego teatru (Teatr Victoria)?

To jednak wciąż nic w porównaniu z Hubem Gamingowo-Technologicznym w dawnym Szybie Pułaski (z 1903 roku) katowickiej kopalni Wieczorek. Ma zostać oddany do użytku w 2028 roku, więc będzie jeszcze pachniał świeżością, a nasz projekt **Let's Play** stanie się jednym z pierwszych wydarzeń w tym miejscu.

Nie zabraknie też nowych miejsc do pokazania – Centrum Edukacji Muzycznej w domu, gdzie mieszkał i tworzył kompozytor Wojciech Kilar czy Centrum Himalaizmu, upamiętniające himalaistę Jerzego Kukuczkę.

Zachęcamy do odkrywania!

## Q37b

### Dostępność zasobów

Katowice i Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia to jedno z najlepiej skomunikowanych regionów w Polsce. Krzyżują się tu główne szlaki drogowe oraz kolejowe na linii północ-południe i wschód-zachód.

Autostrada A4 umożliwia dojazd do miast wojewódzkich: Krakowa, Opola i Wrocławia oraz do granicy z Niemcami.

Lotnisko Katowice w Pyrzowicach, które jest jednym z trzech największych w Polsce, realizuje regularne loty do kilkudziesięciu europejskich miast. Pyrzowice są bardzo dobrze skomunikowane z Katowicami. Dojazd z centrum Katowic do lotniska w Krakowie Balicach zajmuje około 45 minut.

Katowice posiadają połączenia kolejowe z wszystkimi większymi miastami w Polsce, w tym bardzo dobre i szybkie z Warszawą, dokąd kursuje kilkanaście pociągów dziennie, a także połączenia międzynarodowe z Berlinem, Hamburgiem (Niemcy), Budapesztem (Węgry), Pragą, Ostrawą (Republika Czeska), Wiedniem (Austria).



Katowiczanka przed pomnikiem *Rodzina*, odrestaurowanym podczas Katowice Street Art Festival



## Q37c

### Możliwości zakwaterowania turystów

Katowice pełnią wiodącą rolę w organizacji różnego rodzaju wydarzeń czy kongresów w Polsce.

Dzięki powstaniu Międzynarodowego Centrum Kongresowego, zdolności miasta do przyjęcia turystów znacznie wzrosły. Baza hotelowa stale się powiększa, o czym świadczą trwające prywatne inwestycje hotelowe w mieście, w wymiarze ponad 44,9 miliona euro.

Obecnie baza hotelowa w Katowicach to 4 683 miejsca noclegowe (łóżka).

Należy przy tym pamiętać, że Katowice to stolica regionu dobrze skomunikowanego i jednego z najmniejszych powierzchniowo, co pozwala bez problemu dotrzeć do wielu miast wokół i tam skorzystać z oferty hoteli. W samym województwie śląskim jest około 250 hoteli, które dysponują bazą przeszło 15 000 miejsc.

Katowice w 2018 roku gościły konferencję COP ONZ z udziałem 22 000 delegatów i delegatek, a w 2022 roku UN WUF z 10 000 delegatów i delegatek, a to tylko dwa przykłady spośród wielu podobnych wydarzeń. Jeżeli nasza aplikacja odniesie sukces, to bez problemu zapewnimy warunki pobytu dla gości z całej Europy.

#### Metropolia w ruchu

W ostatnich latach Katowice mocno inwestowały i nadal będą inwestować w poprawę transportu publicznego oraz rowerowego, co umożliwi większej liczbie osób dotarcie do kultury w całej Metropolii – o oczekiwaniach na te działania informowały wyniki badań wśród mieszkańców i mieszkańek.

Koszt 54 milionów euro (w tym 34 milionów dotacji z Unii Europejskiej) zbudowano cztery centra przesiadkowe, w tym jedno dla autokarów międzynarodowych, zwiększając sieć połączeń krajowych i europejskich.

W nadchodzących latach planuje się znaczące zmiany w sieci kolejowej w Katowicach i Metropolii. Istnieją obiecujące plany przebudowy głównych torów w centrum miasta na potrzeby szybkiej kolei miejskiej.

Od wielu lat priorytetem dla Katowic i Metropolii jest również infrastruktura rowerowa. Trwają prace nad stworzeniem metropolitalnego systemu rowerów miejskich (8000 rowerów, 1100 stacji), który będzie funkcjonował w 41 miastach, a także sieci velostrad (120 km), zapewniając mieszkańcom i mieszkankom wygodny, przyjazny środowisku środek transportu.

Rezultatem powinno być dalsze wzmocnienie infrastruktury kulturalnej Katowic i GZM oraz zapewnienie silnego, przyjaznego dla środowiska systemu transportu publicznego, który zwiększy zdolność do wykreowania bezpiecznej i zrównoważonej Europejskiej Stolicy Kultury.

## Q38

### Plany dotyczące projektów infrastruktury kulturalnej, miejskiej i turystycznej

Największą inwestycją Katowic w infrastrukturę kulturalną jest Hub Gamingowo-Technologiczny – centrum nowych technologii i gier. Zapewni on przestrzeń biurowe i produkcyjne dla branż kreatywnych. Zostanie oddany do użytku do 2028 roku.

Budowa Centrum Kultury w dzielnicy Witosza jest częścią strategii mającej na celu zwiększenie dostępu do kultury w dzielnicach, które dotąd nie posiadały własnego ośrodka kultury. Projekt ma zostać ukończony w drugiej połowie 2024 roku.

Centrum Edukacji Muzycznej im. Wojciecha Kilara to obiekt nazwany na cześć słynnego katowickiego kompozytora, który zmarł w 2013 roku. Inwestycja, realizowana w domu, w którym niegdyś mieszkał artysta, zostanie ukończona w 2024 roku.

Centrum Himalaizmu będzie promowało kulturę wspinaczkową oraz postać słynnego katowickiego himalaisty Jerzego Kukuczki.

→ →

Hip-hop w Jazbarze  
Katowice



#### **Kandydat**

Katowice wraz z gminami Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii:

Będzin, Bieruń, Bobrowniki, Bojszowy, Bytom, Chełm Śląski, Chorzów, Czeladź, Dąbrowa Górnicza, Gierałtówce, Gliwice, Imielin, Knurów, Kobiór, Lędziny, Łaziska Górne, Mierzęcice, Mikołów, Mysłowice, Ożarówce, Piekary Śląskie, Pilchowice, Psary, Pyskowice, Radzionków, Ruda Śląska, Rudziniec, Siemianowice Śląskie, Siewierz, Sławków, Sosnowiec, Sośnicowice, Świerklaniec, Świętochłowice, Tarnowskie Góry, Tychy, Wojkowice, Wyry, Zabrze, Zbrostawice

#### **Autorzy i autorki aplikacji konkursowej**

Oskar Adamus, Łukasz Kałębasiak, Katarzyna Nowakowska,  
Przemek Sołtysik, Magdalena Szczepocka

#### **Zespół Katowice GZM 2029**

Oskar Adamus, Matylda Badera, Magdalena Czerny-Kehl, Łukasz Kałębasiak,  
Hanna Kostrzewska, Bastek Łąkas, Zuzanna Maciejak, Elżbieta Majorczyk-Grabińska,  
Katarzyna Majsterek, Katarzyna Nowakowska, Magdalena Orczewska, Mariusz Prześlica,  
Przemek Sołtysik, Magdalena Szczepocka, Katarzyna Wiaderny, Piotr Zaczkowski

#### **Współpraca**

Magdalena Gościński, Aleksandra Kołtun

#### **Polskie tłumaczenia i korekta językowa**

Rafał Drewniak, Weronika Górka, Elżbieta Kulińska, Piotr Zaczkowski

#### **Projekt graficzny**

Roman Kaczmarczyk i Anna Kopaczewska

#### **Krój pisma**

Riforma LL, Lineto

#### **Korekcja kolorystyczna**

Piotr Herla

#### **Drukarnia**

Drukarnia Wydruk J. i B. Baran sp. j., Katowice

#### **Autorzy i autorki zdjęć**

Bartek Barczyk, Adrian Chmielewski, Davido, Michał Jędrzejowski, Aleksander Joachimiak,  
Natalia Kaniak, Radosław Kaźmierczak, Marek Locher, Arkadiusz Ławrywaniec, Grzegorz Mart,  
Krzysztof Szewczyk

Specjalne podziękowania dla wszystkich osób, które pomogły w procesie aplikacyjnym,  
dla wszystkich osób i instytucji, które współtworzyły koncepcję poprzez propozycje,  
a także dla uczestników i uczestniczek wszystkich inspirujących spotkań i rozmów.

Referencyjna jest angielskojęzyczna wersja aplikacji.

Wniosek został wydrukowany na papierze przyjaznym dla środowiska  
wyprodukowanym przez Jih Sun Papers i Arctic Paper:  
Natural Art Silk Embossed Granite, 290 gsm (okładka)  
Munken Lynx 120 gsm (wnętrze)

#### **Na wewnętrznej stronie okładki**

Franciszek Kurzeja, *Festyn w parku*, 1987, linoryt, 36,5 × 56,5 cm, Kolekcja Muzeum Śląskiego

[www.katowicegzm2029.eu](http://www.katowicegzm2029.eu)

Zrealizowano z udziałem środków finansowych z budżetu Górnośląsko-Zagłębiowskiej Metropolii.

KTW\_  
GZM\_  
2029





