

# Play!

**Pod takim hasłem Katowice i Górnośląsko-Zagłębiowska Metropolia ubiegają się o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2029.**

Doszliśmy do drugiego etapu konkursu organizowanego przez Komisję Europejską i Ministerstwo Kultury. Jesteśmy jednym z czterech spośród aż dwunastu kandydatów, którzy w nim wystartowali w 2023 roku.

Nasz wniosek konkursowy oparliśmy o ideę Play!

Play! to przekonanie, że kultura ma decydujący wpływ na nasz dobrostan. Wierzymy, że jest potrzebna każdemu z nas. Po prostu każdy ma swoją, osobistą playlistę.

Włączamy mieszkańców do gry, aby odbudować i rozwinąć więzi społeczne oraz wzmocnić wzajemne zaufanie.

Zagramy ze wszystkimi – bez barier, na równych zasadach, przeciwdziałając wykluczeniu. Fair play.

Wniosek konkursowy to rozbudowany dokument, którego sercem jest propozycja programu działań na rok 2029 i lata poprzedzające. Stworzyliśmy go wspólnie z ludźmi kultury z całej Metropolii. Projekty układają się w cztery kierunki programowe: Personal Playlist, Fair play, Total Immersion i Re:play.

Teraz pracujemy nad drugim, obszerniejszym wnioskiem konkursowym. Ponownie możecie stać się jego współtwórcami, zgłaszając swoją propozycję projektu. Najlepiej wpisując go w jedną z czterech kierunków programowych, w czym pomoże Wam poniższy przewodnik.

## Personal playlist

**Motyw przewodni:** osobiste doświadczenie

**Więcej:** człowiek jako aktywny uczestnik i współtwórca kultury; kultura jako szeroki katalog możliwości, z którego można wybierać zgodnie z osobistymi preferencjami; korzystanie z kultury jako jednego ze źródeł dobrostanu człowieka.

**Cele:**

- włączenie w działania kulturalne tych, którzy do tej pory byli poza obiegiem kultury;
- niezapośredniczony, bezpośredni / osobisty kontakt z kulturą i sztuką;
- poszerzenie horyzontów estetycznych;
- promowanie europejskiej różnorodności;
- dbanie o dobrostan mieszkańców.

**Jakie projekty?** Angażujące, wpływające na dobrostan psychiczny, wywołujące efekt „wow”, pokazujące, że każdy z nas jest odbiorcą, a nawet twórcą kultury, mimo odmiennego jej postrzegania; wielowymiarowe i wieloaspektowe, pozwalające na wybór formy uczestnictwa; zachęcające do eksperymentowania i odkrywania nieznanymi wcześniej kultur / subkultur / gatunków / form uczestnictwa.

## Fair play

**Motyw przewodni:** wspólnota

**Więcej:** odbudowa i wzmocnienie więzi międzyludzkich relacji w zgodzie z zasadami poszanowania inności oraz otwartości na grupy szczególnie zagrożone wykluczeniem; poszerzenie pola kultury.

**Cele:**

- przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu;
- walka ze stereotypami, uprzedzeniami (ale tak by nie tworzyć nowych);
- wzmocnienie więzi międzyludzkich i wspólnot lokalnych;
- tworzenie partnerstw międzysektorowych w oparciu o projekty kulturalne;
- granie fair wobec środowiska naturalnego, a nie tylko innych ludzi.

**Jakie projekty?** Integrujące różne grupy społeczne, oparte na współpracy ze środowiskami spoza głównego nurtu kultury i spoza dziedziny kultury (współpraca międzysektorowa), wspierające lokalne społeczności, włączające grupy zmarginalizowane, oswajające z innością, promujące np. zdrowie czy aktywność fizyczną w ramach wydarzeń kulturalnych.

# Total immersion

**Motyw przewodni:** doświadczanie przestrzeni

**Więcej:** sposób doświadczania i kształtowania się nawzajem człowieka i realnej przestrzeni miasta i cyberprzestrzeni, z wykorzystaniem potencjału VR / AR / AI / nowych technologii dla nowych form uczestnictwa w kulturze.

**Cele:**

- namysł nad relacjami między otoczeniem (szeroko rozumianym jako środowisko życia, środowisko cyfrowe, klimat, zanieczyszczenie środowiska, relacje) a jednostką (tego jak ono kształtuje jednostkę i tego, jaki jednostka może mieć na nie wpływ);
- rewaloryzacja przestrzeni miejskiej i postindustrialnej;
- wykorzystanie potencjału nowych technologii w działaniach na polu kultury;
- prezentacja potencjału, ale i niebezpieczeństw, które wiążą się z rozwojem nowych technologii i kulturą gamingu.

**Jakie projekty?** Pozwalające na interaktywne doświadczenie kultury / sztuki; wykorzystujące nowe technologie w działaniach kulturalnych; wykorzystujące potencjał gamingu; związane z tematyką ochrony środowiska czy służące minimalizacji negatywnego wpływu człowieka na ekosystem i przestrzeń życia; wykorzystujące potencjał nowych technologii do działań ekologicznych; związane z namysłem nad i oddziaływaniem na przestrzeń miejską i partycypacyjnymi procesami urbanistycznymi; badające zagrożenia związane z potencjałem nowych technologii i z np. z nierównym do nich dostępem.

# Re:play

**Motyw przewodni:** czas

**Więcej:** pamięć, tożsamość, dziedzictwo; refleksja z perspektywy czasu, pozwalająca na świeże spojrzenie i budowanie nowych narracji włączających zjawiska dotąd marginalizowane

**Cele:**

- nowe spojrzenie na lokalną historię i tradycję;
- wykorzystanie materialnego i niematerialnego dziedzictwa w nowych formach działalności artystycznej oraz edukacji kulturalnej i artystycznej;
- atrakcyjna prezentacja istotnych zjawisk w historii kultury;
- poważny namysł nad niepoważnie dotąd traktowanymi tematami, jak gry, zabawy, czy inne hobby.

**Jakie projekty?** Pokazujące tradycję i historię lokalną w nowych kontekstach; redefiniujące to, co się do lokalnej historii, tradycji i dziedzictwa zalicza; nowatorskie działania w przestrzeniach związanych z historią i tradycją; związane z międzypokoleniowym transferem wiedzy artystów / twórców / rzemieślników; upowszechniające dziedzictwa regionu; dowartościowujące działalność hobbystyczną.