

# KONCEPCJA FESTIWALU MŁODYCH TWÓRCÓW W RAMACH PROGRAMU „MŁODY KRAKÓW 2.0.”

## 1. Cel festiwalu

Celem festiwalu jest stworzenie atrakcyjnej programowo i wizualnie, otwartej, swobodnej i nieformalnej przestrzeni dla młodych twórców, która umożliwi promocję i prezentację ich umiejętności i twórczości.

Festiwal ma również umożliwić nawiązanie nowych relacji i kontaktów oraz rozwój zawodowy i hobbystyczny poprzez zdobycie trudno dostępnej, specjalistycznej wiedzy oraz budowanie nowego doświadczenia.

## 2. Czas i miejsce

Festiwal odbywać się będzie cyklicznie, na przełomie III i IV kwartału danego roku, przez kilka dni w różnych dzielnicach Krakowa.

## 3. Uczestnicy festiwalu

Bezpośrednimi uczestnikami festiwalu są młodzi twórcy i pasjonaci sztuki w wieku od 13-24 lat.

Pośrednimi uczestnikami są rodziny, szkolni rówieśnicy, przypadkowi przechodnie – turyści i mieszkańcy Krakowa.

## 4. Promocja i wizerunek festiwalu

Do promocji festiwalu wykorzystane zostaną kanały które cieszą się największą popularnością wśród młodych osób oraz podmioty, które skupiają potencjalnych uczestników wydarzenia.

Festiwal promowany będzie za pomocą tradycyjnych form przekazu (poprzez plakaty, maile, młodzieżowe/studenckie rozgłośnie radiowe, czasopisma kulturalne itp.) oraz w Internecie (za pomocą mediów społecznościowych, TIP TOKa itp.). Do promocji wydarzenia zaproszone zostaną szkoły ogólnokształcące i artystyczne, w tym samorządy szkolne, biura karier uczelni wyższych, Młodzieżowe Domy Kultury oraz krakowskie instytucje kultury.

Aby wydarzenie przyciągnęło jak najwięcej uczestników podczas naboru oraz w czasie jego trwania, wizerunek festiwalu powinien być atrakcyjny i oryginalny, pozwalający na autopromocję uczestników w mediach społecznościowych.

## 5. Promocja młodych twórców:

Promocja młodych twórców odbywać się będzie dwutorowo: bezpośrednio podczas prezentacji artystycznych oraz pośrednio z wykorzystaniem nowych technologii i mediów społecznościowych poprzez publikację i udostępnianie prezentacji artystycznych (także wykładów, szkoleń itp.):

- przez partnerów wydarzenia: szkoły, instytucje kultury, młodzieżowe domy kultury itp.,
- w serwisie YouTube, na nowo utworzonym festiwalowym kanale,
- na stronie programu Młody Kraków 2.0 w zakładce dotyczącej festiwalu,

- poprzez produkcję gadżetów z elementami dzieł młodych twórców np. zakładki z treścią wiersza, notatnik z okładką przedstawiającą obraz młodego twórcy itp.

W celu utrwalenia twórczości młodych wykorzystane mogą zostać zasoby partnerów, np. pracownia digitalizacyjna, studia nagrań, wydawnictwa itp., w zależności od otrzymanych zgłoszeń i zapotrzebowania.

Do promocji uczestników festiwalu wykorzystana zostanie również przestrzeń magazynu Czytajże.

## 6. Rekrutacja uczestników

Aby wystąpić podczas festiwalu w roli młodego twórcy, osoby zainteresowane zobowiązane będą do przesłania swojej aplikacji wraz z krótkim portfolio i listem motywacyjnym. Nabór uczestników będzie otwarty na wszystkie przejawy twórczości kultury młodych, nie zamykając się w dziedzinach sztuki pięknej. Spośród nadesłanych zgłoszeń jury, w skład którego wejdą m.in. przedstawiciele młodego pokolenia, wyłoni osoby które zaprezentują się podczas festiwalu.

## 7. Prezentacja twórczości i umiejętności młodych

Zakres prezentacji artystycznych uzależniony będzie od dziedzin w jakich młodzi twórcy dokonają zgłoszeń. Otwarty charakter naboru uczestników sprawi, że każda edycja wydarzenia będzie różnorodna, dająca równe szanse zarówno muzykom, tancerzom, pisarzom jak i reżyserom, projektantom mody, dj-om czy street art-owcom.

Przeeglądy, maratony, wernisaże lub koncerty (również z wykorzystaniem kanałów streamingowych) odbywać się będą w przestrzeni publicznej w plenerze lub w przestrzeniach udostępnionych przez partnerów wydarzenia.

## 8. Konferencje i szkolenia:

Festiwal zakłada również możliwość zdobycia i pogłębienia wiedzy przez młodych twórców i innych uczestników festiwalu, zarówno w aspekcie teoretycznym jak i praktycznym. Dotychczas zidentyfikowany zakres który znajduje się w kręgu zainteresowań młodych twórców dotyczy:

- **kultury młodzieżowej:** czy istnieje kultura młodzieżowa, jakie są jej cechy, co ją determinuje, jakie wyraża idee (eko, walka o ziemię, prawa kobiet, wege, fit)
- **kultury w sieci:** bezpieczeństwo twórczości, prawa autorskie, Creative commons i otwarte licencje, budowanie wizerunku twórcy, raport z 2019 roku młodzi twórcy w sieci, <https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/2257,Mlodzi-Tworcy-w-sieci-raport-z-badania-NASK.html>
- **przemysłów kreatywnych i czasu wolnego:** projektowanie graficzne, gry komputerowe, wydawnictwa, produkcje muzyczne i filmowe (przykłady z regionu, np. Alwernia Studio i specyfika wybranych zawodów, np. producent muzyczny)
- **pozyskiwania funduszy:** Crowdfunding na rozwój własnych pasji i na realizację projektów, Społeczna odpowiedzialność biznesu, czyli gdzie szukać sponsorów/mecenatów (+ przykłady = np. Santander Orkiestra), jak pisać wnioski do wydziału Kultury i Dziedzictwa Narodowego aby otrzymać dotacje na własne projekty
- **samodzielnej realizacji projektów:** jak zrealizować własne event; ABC you tubera, tick toka; jak dobrze zrealizować nagranie (światło, montaż, dźwięk itp.); programy do obróbki graficznej, do montażu itp.

- **warsztatów branżowych:** projektowanie ubrań, produkcja muzyczna itp., kurs kreatywnego pisania – jak konstruować postaci i budować narrację, kurs fotografii itp.
- **inne tematy:** sztuka a ekologia, relacja mistrz-uczeń, od wolontariusza do dyrektora – debaty z dyrektorami największych festiwali, jak zostać menadżerem kultury, jak wygłaszać mowę?

Ostateczny zakres wykładów i szkoleń zależy od zapotrzebowania na konkretne tematy, nawiązanych partnerstw i możliwości organizacyjnych.

Wśród prowadzących wykłady i warsztaty powinny znaleźć się osoby które cieszą się autorytetem wśród młodych uczestników oraz sami przedstawiciele kultury młodzieżowej, którzy występując w roli trenera, mogą dzielić się wiedzą i pasją z innymi.

Dla głębszej identyfikacji potrzeb młodych twórców i pasjonatów sztuki, a także dla lepszego rozpoznania przejawów kultury młodzieżowej, w ramach partnerstw z powstanie badanie, którego wyniki zostaną przedstawione podczas festiwalu.

## **9. Wydarzenia dodatkowe: konkursy/gry miejskie/wyzwania**

W celu aktywizacji uczestników festiwalu, przygotowane zostaną konkursy, gry miejskie, wyzwania oraz warsztaty otwarte dla publiczności.