

**Opis dziedzin, w których przyznawane są stypendia Ministra KiDN
w Konkursie o stypendia twórcze oraz stypendia z zakresu upowszechniania kultury**

Wytyczne dla wszystkich dziedzin:

Realizowane w ramach stypendium projekty mają charakter twórczy, artystyczny, badawczy, edukacyjny lub upowszechniający kulturę, co oznacza, że przedmiotem stypendium nie mogą być wyłącznie działania organizacyjno-produkcyjne, np.: wydanie książki, nagranie i wyprodukowanie płyty, produkcja i postprodukcja filmu, organizacja spektaklu, mix i mastering, działania promocyjne, zakup, naprawa itp.

Działania organizacyjno-produkcyjne mogą stanowić element projektu wyłącznie wtedy, gdy pozostają bezpośrednio związane z realizacją przedsięwzięcia twórczego lub z zakresu upowszechniania kultury i nie stanowią jego części dominującej. Projekt składający się wyłącznie z tego typu działań, nie zostanie poddany ocenie merytorycznej ze względu na błąd formalny.

Błędem formalnym oznaczone zostaną również wnioski zawierające działania dotyczące finansowania studiów na uczelniach wyższych bądź udziału w kursach zawodowych/doszkalających czy zakup środków trwałych, nieruchomości, wszelkiego rodzaju sprzętu zgodnie z § 8 Regulaminu Konkursu.

Projekty stypendialne oprócz tradycyjnych technik, metod czy rozwiązań koncepcyjnych, mogą wykorzystywać współczesne narzędzia cyfrowe, technologie immersyjne, rozwiązania interaktywne oraz narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, pod warunkiem, że mają one charakter wspierający proces twórczy, badawczy, edukacyjny czy upowszechniający kulturę. Wykorzystanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji nie może zastępować autorskiego i twórczego charakteru projektu.

- I. Projekt składany w Konkursie, będący przedmiotem wniosku stypendialnego, musi być przyporządkowany do jednej dziedziny. W przypadku projektów o charakterze interdyscyplinarnym, obejmujących różne dziedziny, Wnioskodawca samodzielnie wskazuje dziedzinę wiodącą dla projektu oraz jego głównego celu i charakteru. Od wyboru dziedziny zależy dalszy proces oceny wniosku, ponieważ poszczególne dziedziny oceniane są przez grupy ekspertów wywodzących się ze środowisk twórczych oraz naukowych związanych z daną dziedziną.
- II. Składane projekty powinny charakteryzować się:

- a) wysokim potencjałem jakości działań artystycznych, twórczych, animacyjno-edukacyjnych lub innych z zakresu upowszechniania kultury,
- b) oryginalnością koncepcji oraz nowatorstwem,
- c) autorskim charakterem projektu,
- d) wysokim stopniem złożoności i zaangażowania (wyjazdy studyjne, prace terenowe, kwerendy przedmiotowe, badanie tematu, gromadzenie i opracowanie materiału, konsultacje z ekspertami, wywiady itp.),
- e) brakiem znamion komercyjności (projekty nie powinny uwzględniać pobierania przez stypendystę dodatkowego wynagrodzenia za działania finansowane ze środków stypendialnych),
- f) potencjałem popularyzatorskim, edukacyjnym lub społecznym:
 - nawiązanie współpracy z partnerami merytorycznymi i organizacyjnymi, w zakresie możliwości realizacji projektu (preferowane instytucje o profilu niekomercyjnym);
 - określony krąg odbiorców (walory edukacyjne i społeczne).
- g) starannością przygotowania wniosku i dokumentacji (uporządkowany i logiczny opis merytoryczny projektu, uporządkowane portfolio, przejrzystość i spójność koncepcji).

SPIS DZIEDZIN:

1. ANIMACJA I EDUKACJA KULTURALNA	3
2. FILM.....	3
3. LITERATURA	4
4. MUZYKA	5
5. OPIEKA NAD ZABYTKAMI	5
6. SZTUKI WIZUALNE.....	6
7. TANIEC.....	7
8. TEATR	8
9. TWÓRCZOŚĆ LUDOWA	8
10. ZARZĄDZANIE KULTURĄ I WSPIERANIE ROZWOJU KADR KULTURY.....	9

1. ANIMACJA I EDUKACJA KULTURALNA

Dziedzina obejmuje projekty uwzględniające potencjał grupy, w której pracuje animator/edukator, służące jej rozwojowi, wzmocnieniu aktywnego, świadomego i krytycznego uczestnictwa w kulturze. Działania mogą obejmować inicjowanie relacji społecznych i kulturowych, pracę z lokalnymi społecznościami i dziedzictwem kulturowym, edukację medialną i cyfrową, działania partycypacyjne oraz wykorzystanie nowych technologii w procesach edukacyjnych i animacyjnych. Są to projekty wspierające rozwój kompetencji kulturowych, sprawczość jednostek i grup oraz nastawione na tworzenie nowoczesnych, inkluzywnych i otwartych form współuczestniczenia w kulturze.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- działania na rzecz kultur zagrożonych marginalizacją – kultur mniejszości, niszowych, alternatywnych;
- działania w obszarze dziedzictwa kulturowego, kultur lokalnych i tradycyjnych, w tym kultury ludowej wzmacniające i rozwijające inkluzywne formy współpracy artystycznej oraz działania partycypacyjne;
- działania wspierające kompetentny i krytyczny odbiór kultury, sztuki, działań artystycznych;
- działania wykorzystujące nowe technologie i media cyfrowe jako narzędzia z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej (podcasty, media społecznościowe, streaming czy interaktywne platformy edukacyjne);
- działania przeciwdziałające wykluczeniu cyfrowemu i dezinformacji;
- działania angażujące społeczności lokalne i internetowe;
- projekty edukacyjne rozwijające kreatywność, samodzielność i kompetencje odbioru i tworzenia kultury;
- projekty badawcze i dokumentacyjne dotyczące praktyk animacyjnych i edukacyjnych;
- działania popularyzujące czytelnictwo i rozwijające świadomość literacką odbiorców;
- działania na rzecz organizacji czasu wolnego i aktywnego spędzania go;
- działania w obszarze życia codziennego jako wspieranie rozwiązywania konkretnych problemów poprzez aktywność twórczą.

2. FILM

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia artystyczne, badawcze i edukacyjne związane z kulturą filmową oraz współczesną audiowizualnością. Powinny być to projekty oryginalne ze względu na podejmowaną tematykę lub unikalne ze względu na walory twórcze, reprezentujące jeden z następujących rodzajów: film fabularny, dokumentalny, animowany lub awangardowy oraz współczesne formy narracji audiowizualnej. Istotne jest rozwijanie nowych form narracji oraz działań związanych z dokumentacją, scenariopisarstwem, teorią i krytyką filmu. Projekty mogą zawierać również działania nastawione na rozwój edukacji filmowej.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- opracowanie autorskiego scenariusza (na podstawie prezentowanego treatmentu - zalecane dołączenie do portfolio) lub adaptacji filmowej, oraz projekty filmów fabularnych, dokumentalnych, animowanych czy eksperymentalnych i storyboardy;
- projekty short-video;
- projekty wykorzystujące technologie immersyjne i interaktywne, służące tworzeniu narracji audiowizualnych oraz nowych form wypowiedzi filmowej;
- prace badawcze i krytyczne dotyczące teorii, historii filmu i współczesnych praktyk audiowizualnych;
- opracowania filmoznawcze, popularyzatorskie i edukacyjne;
- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z kulturą filmową i audiowizualną.

3. LITERATURA

Dziedzina obejmuje stworzenie oryginalnych dzieł o wysokim poziomie twórczym i artystycznym właściwym literaturze. Dzieła powinny charakteryzować się wartościową pod względem literackim formą wyrazu, nowatorskim podejściem do tematu, innowacyjnością koncepcji, brakiem schematyzmu, nawiązywać do tradycji, prezentować samoświadomość twórczą autora. Istotne znaczenie dla projektów będą miały również walory społeczne i edukacyjne.

Utwory powinny służyć rozwojowi współczesnej humanistyki w takich gatunkach jak proza, poezja, dramat, dokumentalistyka (w tym reportaż i biografistyka), a także publicystyka kulturalna, krytyka literacka czy przekłady ważnych dzieł literatur obcych.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- dzieła fikcyjne: powieści, opowiadania, nowele, poezje, dramaty;
- dokumentalistykę, w tym biografistykę (biografie postaci, biografie kolektywne), reportaże o wybitnych walorach literackich;
- eseistykę, krytykę literacką i felietony z zakresu publicystyki kulturalnej o znaczących walorach poznawczych;
- przekłady z literatur obcych (zwłaszcza tych mało znanych w Polsce, uzupełniające znajomość wybitnej twórczości literackiej o znaczeniu międzynarodowym);
- dzieła z szeroko pojętej humanistyki, łączące walory poznawcze z wartościami literackimi – o ile nie posługują się specjalistycznym językiem, zawężającym potencjalny krąg odbiorców;
- projekty humanistyczne łączące walory poznawcze z literackimi.

4. MUZYKA

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia artystyczne, twórcze, wykonawcze, badawcze i eksperymentalne związane z muzyką oraz kulturą dźwięku. Mogą to być projekty kompozytorskie, projekty wykonawcze – odtwórcze w zakresie doboru unikatowego repertuaru, działania związane z poszukiwaniem nowych form wyrazu muzycznego, sztuką dźwięku, dokumentacją i popularyzacją kultury muzycznej oraz wykorzystaniem nowych technologii i mediów cyfrowych.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- projekty kompozytorskie, wykonawcze, odtwórcze i eksperymentalne o charakterze nowatorskim w tym przygotowanie nowego repertuaru czy skomponowanie i aranżacja utworów instrumentalnych;
- działania z zakresu sztuki dźwięku, muzyki elektroakustycznej czy instalacji dźwiękowych;
- projekty artystyczne i badawcze związane z improwizacją muzyczną, historycznymi i współczesnymi praktykami wykonawczymi oraz rozwijaniem technik wykonawczych;
- tworzenie cyfrowych archiwów muzycznych i bibliotek dźwiękowych;
- podcasty muzyczne oraz projekty popularyzujące kulturę muzyczną w sieci;
- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z kulturą muzyczną;
- opracowania krytyczne, rekonstrukcje dzieł muzycznych, tłumaczenia oraz projekty dokumentacyjne dotyczące współczesnej kultury muzycznej;
- autorskie przedsięwzięcia uwzględniające elementy edukacji muzycznej oraz edukacji poprzez muzykę.

5. OPIEKA NAD ZABYTKAMI

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia związane z ochroną, konserwacją, dokumentacją, badaniami oraz popularyzacją dziedzictwa kulturowego i zabytków. Obejmuje działania dotyczące opracowania i upowszechniania wiedzy o zabytkach, opieki nad lokalnym środowiskiem kulturowym oraz dokumentowania historycznych zjawisk, miejsc i tradycji. Uwzględnia zarówno tradycyjne metody ochrony dziedzictwa, jak i działania wykorzystujące nowe technologie cyfrowe, narzędzia dokumentacyjne oraz współczesne formy udostępniania i popularyzacji kultury.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- przeprowadzenie badań naukowych dotyczących danego zabytku;

- opracowanie dokumentacji konserwatorskiej, przeprowadzenie inwentaryzacji oraz badań materiałowych;
- działania związane z zabezpieczeniem lub restauracją zabytków;
- cyfrową dokumentację i archiwizację zabytków;
- działania wykorzystujące skanowanie 3D czy narzędzia immersyjne;
- popularyzację dziedzictwa kulturowego z wykorzystaniem nowych technologii;
- działania dokumentujące niematerialne dziedzictwo kulturowe np. w formie cyfrowej;
- opracowanie projektów popularyzatorskich (np. z pogranicza turystyki);
- opracowania prawne dotyczące dziedzictwa;
- opracowanie materiału do monografii czy prace popularno-naukowe;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z opieką nad zabytkami.

6. SZTUKI WIZUALNE

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia artystyczne z zakresu sztuk wizualnych, w szczególności: malarstwa, rzeźby, grafiki, rysunku, fotografii, sztuki użytkowej, projektowania, ilustracji, komiksu, instalacji, performansu (rozumianego jako performance wizualny, tj. artysta tworzy dzieło na oczach publiczności, często angażując widzów, a po występie nie pozostaje trwały obiekt np. obraz czy rzeźba), wzornictwa oraz praktyk intermedialnych i nowych mediów. Ponadto w zakres tej dziedziny wchodzi działania oparte na tradycyjnym warsztacie artystycznym, jak i przedsięwzięcia wykorzystujące współczesne technologie, narzędzia cyfrowe oraz eksperymentalne formy komunikacji wizualnej.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- projekty z zakresu malarstwa, rzeźby, grafiki, rysunku, fotografii, ilustracji, komiksu, instalacji i performansu;
- instalacje, w tym instalacje dźwiękowe i multimedialne;
- wzornictwo przedmiotów użytkowych, w tym nowe rozwiązania w projektowaniu;
- sztukę cyfrową, postinternetową i generatywną oraz projekty wykorzystujące AI, multimedia i technologie immersyjne;
- projekty hybrydowe łączące tradycyjny warsztat z nowymi technologiami;
- projekty ekologiczne i związane ze zrównoważonym odbiorem w obszarze sztuki i z eco-designem;
- działania w przestrzeni publicznej, projekty społeczne i partycypacyjne, klasyczny performance oraz działania performatywne wykorzystujące elementy tańca, teatru, muzyki czy mediów cyfrowych;

- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe, prace badawcze, krytyczne i dokumentacyjne dotyczące współczesnych praktyk wizualnych;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych dotyczących osób, zjawisk, miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych ze sztukami wizualnymi;
- działania związane z dokumentacją i archiwizacją współczesnej sztuki oraz praktyk artystycznych.

7. TANIEC

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia dotyczące tańca scenicznego. Mogą to być projekty artystyczne, twórcze (głównie choreograficzne), projekty odtwórcze (wykonawcze), które charakteryzują się oryginalnością (np. w zakresie doboru repertuaru wykonawczego, techniki lub interpretacji), badawcze, edukacyjne i eksperymentalne związane z tańcem oraz współczesnymi praktykami choreograficznymi i performatywnymi. Działania mogą dotyczyć zarówno realizacji choreograficznych, jak i związanych z rozwojem metodyki pracy z ruchem i ciałem, dokumentacją procesu twórczego, reinterpretacją historycznych i tradycyjnych form tanecznych).

Projekty mogą obejmować m.in.:

- projekty choreograficzne i performatywne, w tym opracowanie choreografii czy przygotowanie spektakli tanecznych;
- działania badawczo-artystyczne dotyczące nowych praktyk ruchowych (somytyka, improwizacja) i metod pracy z ciałem (ciało cyfrowe, ciało społeczne) oraz dokumentacja i analiza całego procesu;
- rekonstrukcje i reinterpretacje historycznych albo tradycyjnych form tanecznych (np. taniec ludowy w nowej estetyce);
- archiwizację i digitalizację dziedzictwa tanecznego;
- projekty społeczne i partycypacyjne wykorzystujące praktyki choreograficzne do refleksji nad współczesnymi zjawiskami społecznymi;
- działania wykorzystujące multimedia, nowe media oraz technologie cyfrowe w praktykach tanecznych, przedsięwzięcia rozwijające dostępność tańca dla różnych grup odbiorców;
- przygotowanie scenariusza przedstawienia tanecznego;
- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe dotyczące choreologii, sztuki tańca i choreografii, nowych praktyk ruchowych i metod pracy z ciałem;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z tańcem;
- projekty uwzględniające elementy edukacji tanecznej oraz edukacji poprzez taniec.

8. TEATR

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia artystyczne, badawcze, edukacyjne i eksperymentalne związane z teatrem, performansem oraz innymi współczesnymi praktykami dramaturgicznymi i scenicznymi. Obejmuje tworzenie i realizację widowisk teatralnych (dotyczy wszystkich rodzajów widowisk), dramatów, opracowanie dramaturgii i scenariuszy, działania performatywne, uwzględniające również nowe media i technologie cyfrowe. Uwzględnia zarówno tradycyjne formy teatru, jak i współczesne praktyki performatywne oraz eksperymentalne formy wyrazu scenicznego.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- pisanie dramatów oraz tworzenie innych autorskich scenariuszy teatralnych;
- przygotowanie spektakli autorskich, oryginalnych, nowatorskich na potrzeby teatru we wszystkich jego przejawach, w tym dramatycznego, lalkowego, formy, muzycznego, alternatywnego, eksperymentalnego albo niezależnego;
- przygotowanie dramatu radiowego, słuchowisk na potrzeby sceny dźwiękowej, radiowej;
- adaptacje, w tym literatury, materiałów archiwalnych czy historii mówionej na potrzeby sceniczne;
- opracowanie koncepcji dramaturgicznych, narracyjnych i performatywnych;
- projekty scenograficzne i kostiumograficzne;
- tworzenie scenografii interaktywnych;
- działania związane z teatrem immersyjnym i interaktywnym;
- działania performatywne realizowane z wykorzystaniem nowych mediów;
- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe, krytyka teatralna;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z teatrem;
- projekty uwzględniające elementy edukacji teatralnej oraz edukacji poprzez teatr w tym projekty rozwijające nowe metody pracy teatralnej i performatywnej.

9. TWÓRCZOŚĆ LUDOWA

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia związane z dokumentowaniem, ochroną, rozwijaniem i współczesną interpretacją kultury ludowej oraz niematerialnego dziedzictwa kulturowego. W szczególności dotyczy zjawisk i praktyk charakterystycznych dla danego regionu lub wspólnoty m.in. obrzędów, zwyczajów, rękodzieła, architektury, gwary, tradycji muzycznych, tanecznych czy rzemieślniczych. Obejmuje zarówno twórczość ludową w tym działania służące zachowaniu oraz przekazywaniu tradycji kolejnym pokoleniom, jak i twórczość inspirowaną kulturą ludową.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- przygotowanie i prowadzenie warsztatów (mistrz i uczeń), szkoleń oraz działań edukacyjnych, w tym opracowywania autorskich programów i materiałów;
- przygotowanie i realizację autorskich programów artystycznych związanych ze sztuką i rękodziełem ludowym, w tym np. serii prac i wytworów poświęconych określonej tematyce, tradycyjnemu zanikającemu wzornictwu czy technikom rękodzielniczym;
- przygotowanie projektów autorskich związanych z tradycyjnym śpiewem, muzyką i tańcem np. dotyczących twórczego odtworzenia tradycyjnego repertuaru muzycznego, stylu wykonania, unikalnych tańców tradycyjnych;
- badania i dokumentowanie lokalnych tradycji, zwyczajów, obrzędów, sztuki i rękodzieła, architektury w tym opracowanie materiałów dotyczących gwary, języka regionalnego i przekazu ustnego;
- rekonstrukcję oraz współczesną reinterpretację tradycyjnych praktyk kulturowych;
- działania łączące kulturę tradycyjną ze sztuką współczesną albo nowymi mediami;
- opracowanie materiału do monografii, prace popularno-naukowe, oryginalne projekty o charakterze edukacyjno-artystycznym, projekty badawcze dotyczące np. współczesnych przemian kultury tradycyjnej;
- działania związane z opracowaniem spójnego zasobu informacji w postaci stron internetowych, podcastów czy innych form cyfrowych dotyczących osób, zjawisk, tradycji i miejsc dotychczas nieopisanych lub mało znanych, związanych z twórczością ludową.

10. ZARZĄDZANIE KULTURĄ I WSPIERANIE ROZWOJU KADR KULTURY

Dziedzina obejmuje przedsięwzięcia związane z organizacją, zarządzaniem i rozwojem sektora kultury w szczególności służące wzmocnieniu kompetencji osób i instytucji działających w obszarze kultury. Projekty z zakresu zarządzania kulturą i wspierania rozwoju kadr kultury to także działania podejmowane w mniejszej skali i dotyczące wybranych czynności np. związanych z impresariatem artystycznym czy skierowane do lokalnej społeczności. Do tej dziedziny przynależą również działania rozwijające nowoczesne modele zarządzania kulturą, współpracy międzysektorowej, rozwoju świadomej i krytycznej publiczności, kompetencji cyfrowych oraz dostępności kultury, projekty analityczne i badawcze np. diagnozujące kompetencje zarządcze menedżerów kultury, czy też opisujące standardy działania osób zajmujących się wspieraniem rozwoju kultury we wszystkich dziedzinach i na wielu poziomach. Działania w tym zakresie mają także charakter syntezy, zmierzający do wypracowania nowych rozwiązań, których celem jest np.: sprawne definiowanie potrzeb odbiorców czy wykorzystanie posiadanych zasobów.

Projekty mogą obejmować m.in.:

- działania dotyczące rozwoju kompetencji menedżerskich, organizacyjnych i komunikacyjnych;

- działania szkoleniowe i mentoringowe dla osób działających w sektorze kultury;
- tworzenie narzędzi, metod i materiałów wspierających rozwój kadr kultury np. stworzenie podręcznika dobrych praktyk z zakresu zarządzania projektem kulturalnym;
- przedsięwzięcia wykorzystujące narzędzia cyfrowe i nowe technologie w zarządzaniu kulturą;
- projekty badawcze i analityczne dotyczące funkcjonowania sektora kultury, w tym opracowanie diagnoz, rekomendacji i dobrych praktyk dla sektora kultury;
- działania wspierające współpracę lokalną, międzysektorową i międzyinstytucjonalną;
- działania związane z komunikacją cyfrową i rozwojem społeczności wokół kultury;
- działalność impresaryjną i producencką związaną z realizacją przedsięwzięć artystycznych;
- przygotowanie i przeprowadzenie działań podnoszących kompetencje pracowników instytucji kultury;
- kreowanie i rozwijanie nowych modeli funkcjonowania kultury i inicjatyw artystycznych.