

Kobiety w mediach interaktywnych

Hipertekst / *Virtual Reality* / Gry wideo

Czas realizacji projektu:
rok akademicki 2020/2021,
semestr zimowy

Pomysł: dr
Joanna Sikorska

W kobietach siła!

Determinowana technologicznie sztuka interaktywna od początku swojego rozwoju zdominowana była przez mężczyzn. Coraz częściej jednak w zmaskulinizowanej przestrzeni realizują się także kobiety, uzupełniając ją o nowe perspektywy twórcze, poznawcze i badawcze. Spójrzmy wspólnie na tę dziedzinę przez pryzmat artystek, krytyczek i badaczek, których rola w mediach interaktywnych jest coraz bardziej znacząca, a także porozmawiamy o wyzwaniach, które przed nimi stoją.

Cykl spotkań z wybitnymi artystkami, krytyczkami i badaczkami

Studenci WFPIK będą mieli okazję spotkać się na otwartych seminariach z twórczyniami gier wideo, pisarkami hipertekstów, autorkami projektów VR, a także krytyczkami i naukowczyniami, które opisują i badają media interaktywne. W ten sposób nie tylko poznają wybitne artystki realizujące się w przestrzeniach interaktywnych, ale również zaznajomią się ze specyfiką dynamicznie zmieniających się mediów.

Media interaktywne - perspektywy zawodowe

Zaproszone uczestniczki to przede wszystkim absolwentki kierunków humanistycznych i społecznych - są dowodem na to, że świat mediów interaktywnych jest otwarty dla kreatywnych i nieobawiających się wyzwań humanistów. W czasie spotkań zostaną przedstawione perspektywy zawodowe, które oferują media interaktywne: kobietom i nie tylko kobietom.

Joanna Sikorska

(choć projekt jest moją indywidualną koncepcją, to zakładam, że w razie ewentualnego wdrożenia, będę go realizowała we współpracy z innymi, chętnymi pracownikami/doktorantami/studentami Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej. Pozwalam sobie tak właśnie założyć, gdyż dwoje pracowników Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych już zaproponowało swoje wsparcie w tym przedsięwzięciu)

KOBIECY W MEDIACH INTERAKTYWNYCH. HIPERTEKST / VIRTUAL REALITY / GRY WIDEO

Celem zaproponowanego projektu jest przybliżenie studentom Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM sylwetek polskich artystek, pracujących twórczo w przestrzeni mediów interaktywnych oraz badaczek, które naukowo zajmują się tym zagadnieniem. Determinowana technologicznie sztuka interaktywna od początku swojego rozwoju, przypadającego, mniej więcej, na przełom lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, zdominowana była przez mężczyzn. Coraz częściej jednak w zmaskulinizowanej przestrzeni realizują się zawodowo także kobiety, uzupełniając ją o nową perspektywę twórczą, poznawczą oraz badawczą. Sztuki interaktywne, takie jak literatura hipertekstowa, Virtual Reality oraz gry wideo stają się przestrzenią rozważań dotyczących seksualności, macierzyństwa, roli społecznych, w których kobiety – za pośrednictwem najnowszych mediów – wypowiadają się jako główne zainteresowane. Spotkania z uczestniczkami działającymi w tej sferze zawodowej i artystycznej będą służyć nie tylko przybliżeniu dorobku kobiet w sztukach interaktywnych, ale także trudności i przeszkód, z którymi się one mierzą. Uczestniczki, które zostaną zaproszone na spotkania ze studentami Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM posiadają imponujący, doceniany zarówno w kraju, jak i poza jego granicami, dorobek w zakresie twórczości interaktywnej i badań nad tą dyscypliną sztuki oraz kultury. Takie artystki, krytyczki i badaczki jak Aleksandra Jarosz, Agnieszka Słodownik, Agnieszka Piechnik czy Bianka Siwińska są wyrazistymi reprezentantkami kobiet funkcjonujących zawodowo w obszarze mediów interaktywnych. Warto przy tym podkreślić, że zaproszone uczestniczki to przede wszystkim absolwentki kierunków humanistycznych i społecznych – są one dowodem na to, że świat mediów interaktywnych jest otwarty dla kreatywnych, nieobawiających się wzywań humanistów. W czasie spotkań zostaną przedstawione studentom perspektywy zawodowe, które oferują humanistom media interaktywne. Proponowany projekt zakłada organizację czterech spotkań o charakterze seminariów z twórczyniami i/lub badaczkami, które w swojej działalności artystycznej/naukowej zajmują się mediami interaktywnymi. Seminaria, w zamierzeniu, nie tylko pozwolą uczestnikom poznać perspektywę kobiet, funkcjonujących w przestrzeni cyfrowej, ale również – szerzej – pomogą zrozumieć tę specyficzną przestrzeń oraz możliwości zawodowego w niej rozwoju. Projekt podzielony został na trzy obszary tematyczne, odpowiadające najważniejszym gałęziom sztuki interaktywnej – literaturze hipertekstowej, grom wideo oraz wirtualnej rzeczywistości. Harmonogram projektu 1. Kobiety w mediach interaktywnych – sukcesy i wyzwania Wykład wprowadzający o charakterze otwartego seminarium, dotyczący roli kobiet w przestrzeniach mediów interaktywnych oraz nowych technologii z uwzględnieniem największych wyzwań, jakie są przed nimi stawiane oraz sukcesów zawodowych i artystycznych, które kobiety odniosły w tych dziedzinach. Proponowany czas realizacji: listopad 2020 Proponowana wykładowczyni: dr Bianka Siwińska z Fundacji „Perspektywy”, która jest twórczynią licznych inicjatyw na rzecz kobiet pracujących w technologiach (m.in. „Nowe technologie dla dziewczyn!”, IT for SHE, konferencji

„Perspektywy Women in Tech Summit”) oraz laureatką tytułów Bizneswoman Roku 2015 (Sukces Pisany Szminką), Polish Woman of Power 2017 (US Embassy). Otrzymała także nominację w konkursie Kobieta Technologii (Girls in Tech).

2. Kobiety w mediach interaktywnych – hipertekst Spotkanie z twórczynią literatury hipertekstowej, poprzedzone krótkim, około dwudziestominutowym wykładem przybliżającym uczestnikom spotkania specyfikę fikcji interaktywnej i ergodycznej. Proponowany czas realizacji: grudzień 2020 Proponowana artystka: Agnieszka Słodownik – współautorka powieści hipertekstowej „Popiół i diament”, poetka, krytyczka literatury interaktywnej, twórczyni podcastów Odbiornik dotyczących, między innymi technologii w sztuce i redaktorka działu MEDIA dwutygodnik.com.

3. Kobiety w mediach interaktywnych – Virtual Reality Spotkanie z twórczynią projektów z zakresu Virtual Reality (filmów i przekazów sferycznych), poprzedzone krótkim wykładem przybliżającym uczestnikom spotkania specyfikę rzeczywistości wirtualnej, a zwłaszcza jej potencjał edukacyjny. Proponowany czas realizacji: styczeń 2021 Proponowana artystka: Agnieszka Piechnik, absolwentka poznańskiego filmoznawstwa pracująca zawodowo w branży Virtual Reality – współtwórczyni takich projektów sferycznych, jak „Anne Frank House VR” oraz „National Geographic Explore VR”.

4. Kobiety w mediach interaktywnych – gry wideo Spotkanie z twórczynią gier wideo, poprzedzone krótkim wykładem przybliżającym uczestnikom spotkania branżę niezależnych gier wideo (indie games) jako miejsce współczesnej ekspresji artystycznej. Proponowany czas realizacji: luty 2021 Proponowana artystka: Aleksandra Jarosz – game designer gry „Fantastic Fetus”, nominowanej do Paszportów Polityki (2019), symulacyjnej, niezależnej gry wideo traktującej o prawach kobiet w obliczu zaostrzenia ustawy antyaborcyjnej w Polsce. Uwagi dodatkowe Wszystkie z wymienionych, potencjalnych uczestniczek zgodziły się wstępnie na udział w proponowanym projekcie. Proponowany czas realizacji zakłada organizację jednego spotkania na miesiąc (a nie, na przykład, ciągłego jedno- lub dwudniowego seminarium), ponieważ wydaje mi się, że cykliczność jest kluczowa dla budowania relacji ze studentami zainteresowanymi tematem (w ten sposób będą oni również mieli większe szanse, aby wziąć udział we wszystkich, planowanych spotkaniach) oraz pozwoli na wyraziste zaznaczenie projektu w przestrzeni Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej.

Kosztorys projektu

1. materiały promocyjne (plakaty, ulotki, wydruk): 500 PLN 2. honoraria dla uczestniczek: 4800 PLN 3. karta przechwytyjąca wideo (streaming): ok. 3000 PLN – Laboratorium Mediów Eksperymentalnych im. Stanisława Lema dysponuje bardzo dobrymi urządzeniami rejestrującymi dźwięk oraz wideo, jednak wśród dostępnych sprzętów brakuje karty przechwytyjącej wideo. Karta ta umożliwi transmitowanie obrazu i dźwięku w czasie rzeczywistym w wysokiej jakości oraz bez opóźnień. Proponowany projekt zakłada nie tylko rejestrację spotkań z zaproszonymi uczestniczkami, ale również udostępnianie ich w sieci – zarówno w formie zarejestrowanego i zmontowanego nagrania, jak i w formie rejestracji w czasie rzeczywistym. Zakup karty przechwytyjącej wideo pozwala na bezstratny jakościowo streaming. Warto podkreślić, że użycie tego sprzętu nie będzie jednorazowe – sądzę, że karta może się przydać podczas wielu innych przedsięwzięć organizowanych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Kwota sumarycznie: 8300 PLN