

CELE PROJEKTU: stworzenie internetowej platformy / platform komunikacji między formalnymi i nieformalnymi grupami ludzi – niezależnie od wieku i statusu społecznego – którzy d z i e l ą wspólne zainteresowania m y ś l ą w podobny sposób o świecie i rzeczywistości, a przede wszystkim chcą go zmieniać w sposób realny, ingerując w fizyczne otoczenie (własne i innych) . Na czym ma polegać ta ingerencja? Ingerencją może być wszystko: sfilmowana ankieta uliczna (w różnych częściach miasta) – dotycząca artystów, pisarzy, ludzi kultury – sfilmowane d z i a ł a n i e (własne lub innych) – rekonesans w terenie: **1 0 0 0 S T E P S / F E E T – L i v i n g i n t h e s q u a r e**: Pierwsze DZIAŁANIE to rozpoznanie i pokazanie (innym) własnego terenu – zacznijmy od klatki – zobaczymy rzeczy w naszym otoczeniu , których na co dzień nie zauważamy: graffiti, metalową kratę, skrzynki na listy, luksfery, instalację ciepłą lub elektryczną. FAZA DRUGA: z a z n a c z swój kwadrat wokół miejsca, w którym mieszkasz (udokumentuj go: prócz zdjęć – spoilerów – dołącz dokładne współrzędne geograficzne, żeby inni łatwo mogli znaleźć to miejsce) FAZA TRZECIA: p r z e n i e ś fragment swojego miasta / dzielnicy dwa kwadraty dalej cyfrowo lub realnie - z a b u r z p e r c e p c j ę l o k a l s ó w (i swoją własną) - w jakim celu? - to dobre pytanie – przy każdej kwestii (zwłaszcza, wątpliwych) należy pytać o cel - *zaburzenie percepcji / przesunięcie znaczeń czy elementów to ważny sygnał, że mamy do czynienia z... d z i e ł e m s z t u k i ...* FAZA C Z W A R T A (ostateczna) – usuwamy (cyfrowo lub realnie) *słabe punkty miasta* – tę akcję / moduł nazwaliśmy umownie *p u r i f i c a t i o n - c l e a n s i n g - p u r g a t o r y* – a po polsku, w skrócie: **oczyszczalnia...** oczywiście, rozpoczniemy od graffiti – i najbardziej widocznych miejsc – które również powinny być widoczne w naszej grze miejskiej - *C i t y c o r n e r s* jest częścią modułu *C i t y t a l k s* – modułem pośrednim jest *H i d d e n / i d e a l / s q u a r e c i t i e s* - w tym module nie przemieszczamy się i nie dokonujemy żadnych przemieszczeń - u m i e s z c z a m y (wypożyczone legalnie – cyfrowe lub realne) o b i e k t y w przestrzeni miasta, zwłaszcza w dzielnicach zdegradowanych lub w obiektach postindustrialnych – obiekty m o g ą – a nawet - p o w i n n y krążyć / być w obiegu – chwilowo pojawiać się i całkowicie zniknąć z realnego otoczenia – to, co zostaje, to tylko dokumentacja cyfrowa – czasowe „wystawy” dotyczą obiektów multimedialnych jak również wykonanych za pomocą tradycyjnych mediów. **KONTAKTY zagraniczne to zawsze wartość dodana – ale nie wartość sama w sobie – wartością jest wasza kreatywność i spersonalizowane rozumienie pojęcia i n t e r m e d i ó w...**

2 0 1 9 . Budując idealne miasto (roku **2 0 9 1**) , bazujemy na mieście realnie istniejącym, dokonujemy liftingu tkanki miasta lub częściowej jej destrukcji / rekonstrukcji – wprowadzamy też własną narrację i bohaterów - podróżników w czasie – lub własnego awatara - scenariusz gry planujemy ukończyć w roku **2 0 2 0 .**

PROJEKT poprzedzony zostanie cyklem spotkań warsztatowych.

PROSZĘ zapoznać się z harmonogramem. LICZBA uczestników ograniczona.