

Od pleografu do filmów VR

Wynalazki optyczne i kinematograficzne
w dziejach kina



Scenariusz zajęć połączonych z pokazem filmu VR „Kino”.
Grupa: szkoła podstawowa

WPROWADZENIE I IDEA ZAJĘĆ

Prowadzący informuje o atrakcji zajęć, którą jest film VR Cinematic 360 „Kino”.

Rozdaje cardboardy lub headsety VR i wyjaśnia zasadę ich działania (Załącznik nr 1. „Instrukcja korzystania z cardboardów”).

Uczestnicy oglądają film – 18 minut

Po seansie krótka rozmowa o filmie. Prowadzący wyjaśnia zagadnienia związane z przedstawioną w filmie historią (Załącznik nr 2. „Powrót birbanta”).

WPROWADZENIE I IDEA ZAJĘĆ

Scenariusz składa się z 15 różnych zadań związanych z filmem i historią kina, a także zagadnieniami iluzji optycznej. W zależności od grupy, wieku uczestników i czasu warsztatów, można wybrać zadania do wykonania. Nie ma konieczności wykorzystywania wszystkich. Są to raczej propozycje i zachęty. Prowadzący warsztat powinien jednak podążać za narracją poprzez kolejne wynalazki i rozwiązania techniczne, tak aby opowieść była spójna i przedstawiała zróżnicowany świat technicznych rozwiązań w kinematografii.

„KINO” - PLAN FILMOWY

Na samym początku warsztatów prowadzący dzieli uczestników na kilkusobowe grupy, które będą wykonywać kolejne zadania wspólnie. Zadania związane są z filmem „Kino” oraz prezentacją prowadzącego.

Zadanie 1.

Uczestnicy w grupach mają wypisać na kartce, jak największą liczbę osób, które pracują przy nagrywaniu filmu. Wygrywa grupa, która ma najdłuższą listę.

Zadanie 2.

Uczestnicy mają zaznaczyć na swoich listach z Zadania 1. postaci, które widzieli w filmie „Kino”: operator, konsultant, reżyser, itp. Grupa, która zidentyfikuje jak najwięcej osób, wygrywa.

Prowadzący następnie pokazuje stopklatki z filmu z aktorami i moderuje rozmowę na temat postaci i ich pracy na planie filmowym (Załącznik nr 3. „Stopklatki”). Rozmowa może też dotyczyć kwestii rozwoju techniki filmowej i tego, jak ten rozwój wpłynął na liczbę osób pracujących przy filmie, np. obsługujących pleograf i zaangażowanych w kręcenie filmu VR.

Zadanie 3.

Uczestnicy mają za zadanie wykreślić z listy stworzonej podczas Zadania 1. osoby, które nie są niezbędne przy produkcji filmu. Uczestnicy porównują swoje okrojone listy, następnie prowadzący zachęca do dyskusji na temat produkcji filmu kiedyś i dziś.

Zadanie 4.

Grupy tworzą scenkę metodą „stopklatki” (wszyscy stoją nieruchomo jak w filmowej pauzie) pod tytułem „Plan filmowy”. Każdy z uczestników wybiera sobie jakiś konkretny zawód związany z tworzeniem filmu i staje w odpowiednim miejscu i pozie do wybranego zajęcia i pozycji innych osób w scenie. Pozostali uczestnicy próbują zgadnąć, jakie profesje uczestnicy odgrywają.

KAZIMIERZ PRÓSZYŃSKI – WYNAŁAZCA

Prowadzący nawiązuje do Zadania 1., 2., 3. i 4. Wspomina Kazimierza Prószyńskiego w kontekście wielorakich ról, które pełnił na planie filmowym. Był jednocześnie wynalazcą kamery, mechanikiem, operatorem, reżyserem i prawdopodobnie osobą, która decydowała o scenografii, kostiumach, a także zatrudnieniu aktorów. Niekiedy musiał być też specjalistą od efektów specjalnych, jak na przykład w filmie o dorożkarzu, któremu podmieniono konia na osła.

Ponieważ nie zachował się film o dorożkarzu, prowadzący pokazuje inny film z tamtych czasów z tzw. „efektami specjalnymi”: etiudę Georges Mélièsa „The Vanishing Lady” z 1896, gdzie zastosowano trik ze znikaniem i zamianą, podobny do triku z filmu o osle i koniu. Prowadzący może zachęcić uczestników do zgadywania w jaki sposób uzyskano ten filmowy efekt oraz do refleksji nad różnicami technicznymi pomiędzy współczesnym filmem, a produkcją sprzed 120 lat.

Georges Méliès „The Vanishing Lady” z 1896:
https://www.youtube.com/watch?v=gef0T7iLo7c&ab_channel=iconauta

(Załącznik nr 4. „The Vanishing Lady”).

ZŁUDZENIE OPTYCZNE

Prowadzący wspomina, że film to tak naprawdę połączone w serie pojedyncze zdjęcia. Mózg odnotowuje obraz i zatrzymuje przez chwilę po tym, jak już ten obraz zniknął. Obrazy pojawiające się na ekranie częściej, niż co 0,1 sekundy zlewają się ze sobą i dają wrażenie ruchu. Przy 10 obrazkach na sekundę, mózg łączy je w całość. Optyczne wynalazki oszukują mózg, stąd nazwa takiego zjawiska: złudzenie optyczne. Film ma zazwyczaj 24 klatki na sekundę, co daje nam idealne poczucie płynności. W dziejach kina eksperymentowano też z częstotliwością 48 klatek na sekundę. Pierwszym takim filmem wyświetlanym w kinach był „Hobbit: Niezwykła podróż”. Ale ta nowinka się nie przyjęła. Widzowie przyzwyczajeni do 24 klatek na sekundę narzekali, że film był dla nich „zbyt wyraźny”.

Początki kina to jednak problem za małej liczby klatek na sekundę. Kamery rejestrowały 16 klatek na sekundę i przy projekcji obraz drżał i migotał. Możemy zauważyć te skoki na filmie Georges Méliès. Obraz zdaje się przeskakiwać, płynność nie jest w pełni zachowana. Prószyński osiągnął w swoim biopleografie (udoskonalona wersja pleografu) zawrotną ilość 50 fotografii na sekundę. Nigdy jednak się nie dowiemy jak jego filmy wyglądały, ponieważ żaden się nie zachował do dzisiejszych czasów. Możemy jednak założyć, że pod względem płynności przypominały bardziej współczesne filmy, niż te ze swojej epoki.

Ale zanim powstał pleograf i filmy kinowe, istniało wiele wynalazków korzystających ze zjawiska podobnego do tego, który zastosowano w kinematografii. Zastosowano w nich zjawisko złudzenia optycznego. Żeby zrozumieć jak działa kamera Prószyńskiego warto zrobić kilka kroków wstecz i przyjrzeć się urządzeniom dużo prostszym niż pleograf oraz poeksperymentować ze złudzeniem optycznym.

ZOETROP, 1834

W 1834 roku William George Horner opatentował urządzenie nazwane zoetrop. Zabawka ta odegrała wielką rolę w historii rozwoju kina. Zoetrop jest urządzeniem opierającym się na specjalnych właściwościach oka nazywanymi bezwładnością wzroku. Obraz, który dostaje się do naszego oka, dopiero w mózgu jest przetwarzany i „widziany”. Niewiele wiemy o tym procesie, ale to właśnie dzięki niemu uzyskujemy wrażenie ruchu w zoetropie i innych urządzeniach kinematograficznych. Mózg nie odróżnia iluzji ruchu, czyli następstwa klatek w filmie, od rzeczywistego ruchu spotykanego w naturze.

Zoetrop oryginalnie składa się z cylindra, z pionowo wyciętymi szczelinami oraz sekwencji obrazków ułożonych wewnątrz. Seria obrazków przedstawia kolejne etapy ruchu. Po wprowadzeniu w ruch obrotowy cylindra należy patrzeć na sekwencję obrazków przez szczelinę. Obraz będzie widoczny dla oka w krótkim odstępie czasu. Dzięki złudzeniu optycznemu etapy ruchu przedstawione na obrazkach zlewają się, tworząc ciągłość.

Zadanie 5.

Korzystając ze wzoru na kartce, wytnijcie i złożcie zoetrop, a następnie wprowadźcie go w ruch.

Inspiracje do przygotowania własnego wzoru znajdują się w Załączniku nr 5. „Zoetrop”.



FENAKISTISKOP, 1832

Śledząc wynalazki optyczne cofnijmy się jeszcze dalej w czasie. Przodkiem zoetropu była inna XIX-wieczna zabawka optyczna, wynaleziona w 1832 roku przez Simona Stampfera. Urządzenie składa się z uchwytu i umieszczonej na nim okrągłej tarczy z papieru. Dookoła tarczy umieszczone są rysunki, przedstawiające kolejne etapy ruchu, przedzielone niewielkimi otworami. Żeby zobaczyć efekt, widz musi stanąć przed lustrem z fenakistiskopem i umieścić go rysunkami w kierunku lustra. Następnie zakręcić tarczą. Aby uzyskać efekt złudzenia, należy patrzeć poprzez otwory na lustro. Rysunki odbijają się w lustrze i zlewają się ze sobą, tworząc wrażenie ruchu. Obrazki w fenakistiskopie mogą przedstawiać prosty ruch albo opowiadać krótką historyjkę. Tarcze w urządzeniu można zmieniać.



Zadanie 6.

Korzystając ze wzoru wyrysowanego na kartce, stwórzcie prosty fenakistiskop i sprawdźcie w lustrze czy działa.

Inspiracje do zrobienia własnego wzoru znajdują się w Załączniku nr 6. „Fenakistiskop”.

LATARNIA MAGICZNA, 1645

W 1853 roku Franz von Uchatius umożliwił oglądanie obrazów z fenakistiskopu większej liczbie osób, wyświetlając je na ekranie. W tym celu połączył fenakistiskop z latarnią magiczną. Latarnia magiczna to jeszcze starszy wynalazek niż zoetrop i fenakistiskop. Za wynalazcę urządzenia uznaje się jezuitę Athanasiusa Kirchera, który skonstruował latarnię w 1645 roku. Był to prosty aparat projekcyjny, rzutujący obraz namalowany na szkle na ścianę. W drewnianym lub metalowym pudełku umieszczano źródło światła i obraz, naniesiony na szklane przezrocze. Początkowo rolę lampki pełniła świeczka albo lampka oliwna i urządzenie potrzebowało niewielkiego komina. Zanim Von Uchatius wpadł na pomysł połączenia latarni z fenakistiskopem, obrazki były raczej statyczne. Czasem tylko poruszano lampą powiększając i zmniejszając obraz. Niekiedy wyświetlano obraz na dymie lub lustrach, co kojarzyło się widzom z duchami i magią. W XIX wieku oglądanie obrazów rzucanych przez latarnię stało się popularną rozrywką. Wkrótce nauczono się wyświetlać zdjęcia w latarni magicznej, a stąd już była prosta droga do kina.

PRAKSINOSKOP (PRAKSYNOSKOP), 1877

W 1877 roku idea kina przybliżyła się do realizacji również dzięki wynalazkowi praksynoskopu. W urządzeniu tym ilustracje na papierowym pasku są umieszczone wewnątrz wirującego bębna, podobnie jak w zoetropie. Jednak, w odróżnieniu od swojego poprzednika ogląda się je nie przez wąskie szczeliny, tylko za pośrednictwem szeregu luster umieszczonych w centrum bębna. Ruch bębna powoduje złudzenie ruchu. Takie rozwiązanie sprawia, że obrazy są jaśniejsze i wyraźniejsze niż w zoetropie. Połączenie praksynoskopu z latarnią magiczną zaowocowało powstaniem w Paryżu Teatru Optycznego, w którym wyświetlano ruchome obrazy na ekranie, prawie tak jak w kinie.

TOUPIE FANTOCHE, 1881

Innym wynalazkiem, dużo prostszym, ale też opartym na systemie luster i złudzeniu optycznym jest toupie fantoche. Opatentowany przez twórcę praksynoskop Emile'a Reynauda w 1881 roku, jest tak naprawdę uproszczoną wersją tamtego urządzenia. Toupie fantoche składa się z czterech luster ułożonych w kształt piramidy oraz tarczy umieszczonej na szczycie piramidy. Na tarczy, podobnie jak w innych wynalazkach, znajdują się rysunki. Całość obraca się wokół osi. Obrót lustrzanej piramidy z przytwierdzoną tarczą z obrazkami sprawia, że widzimy ruch (Załącznik nr 7. „Złudzenie optyczne – wynalazki”).

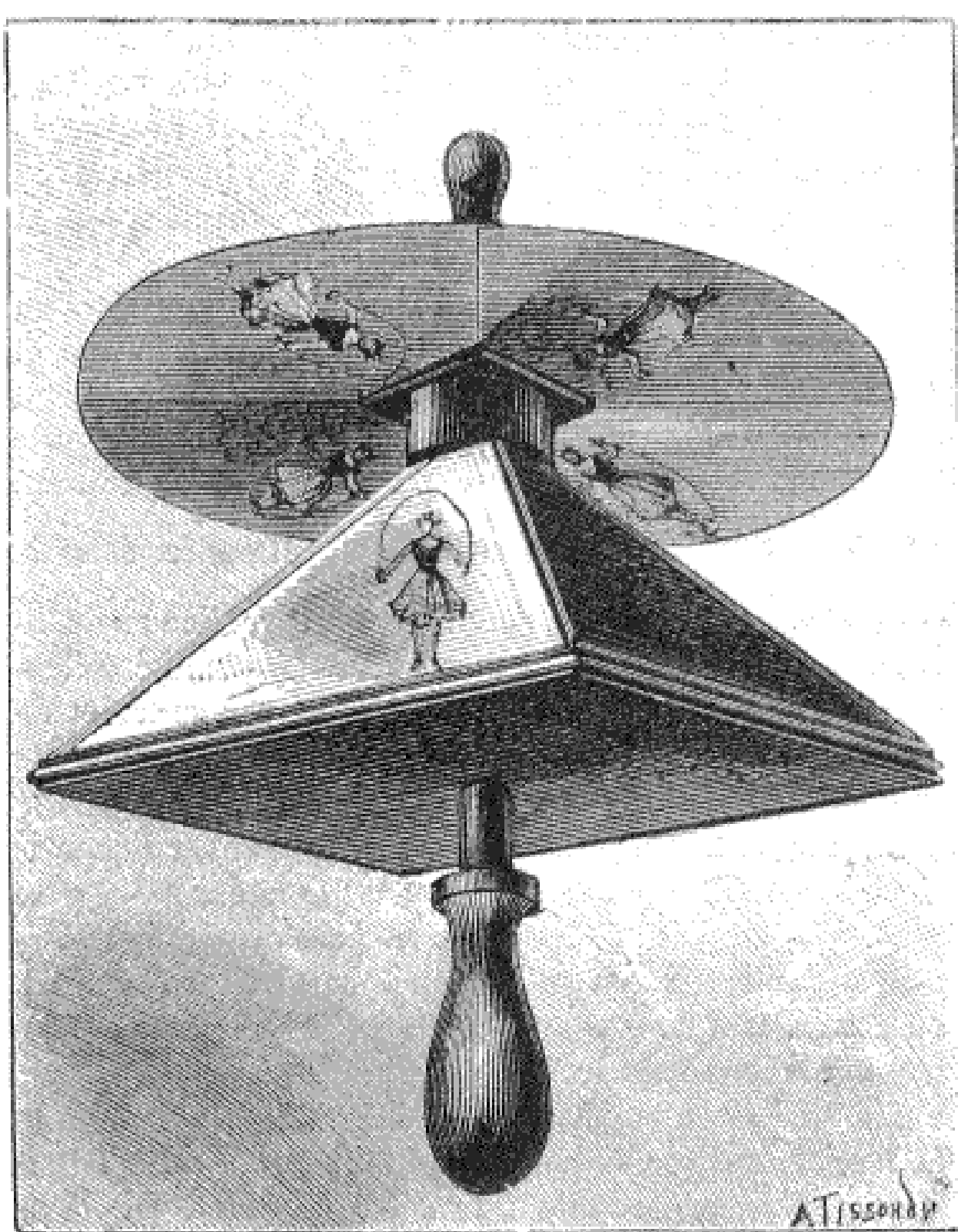


Fig. 3. Toupie-fantoche.

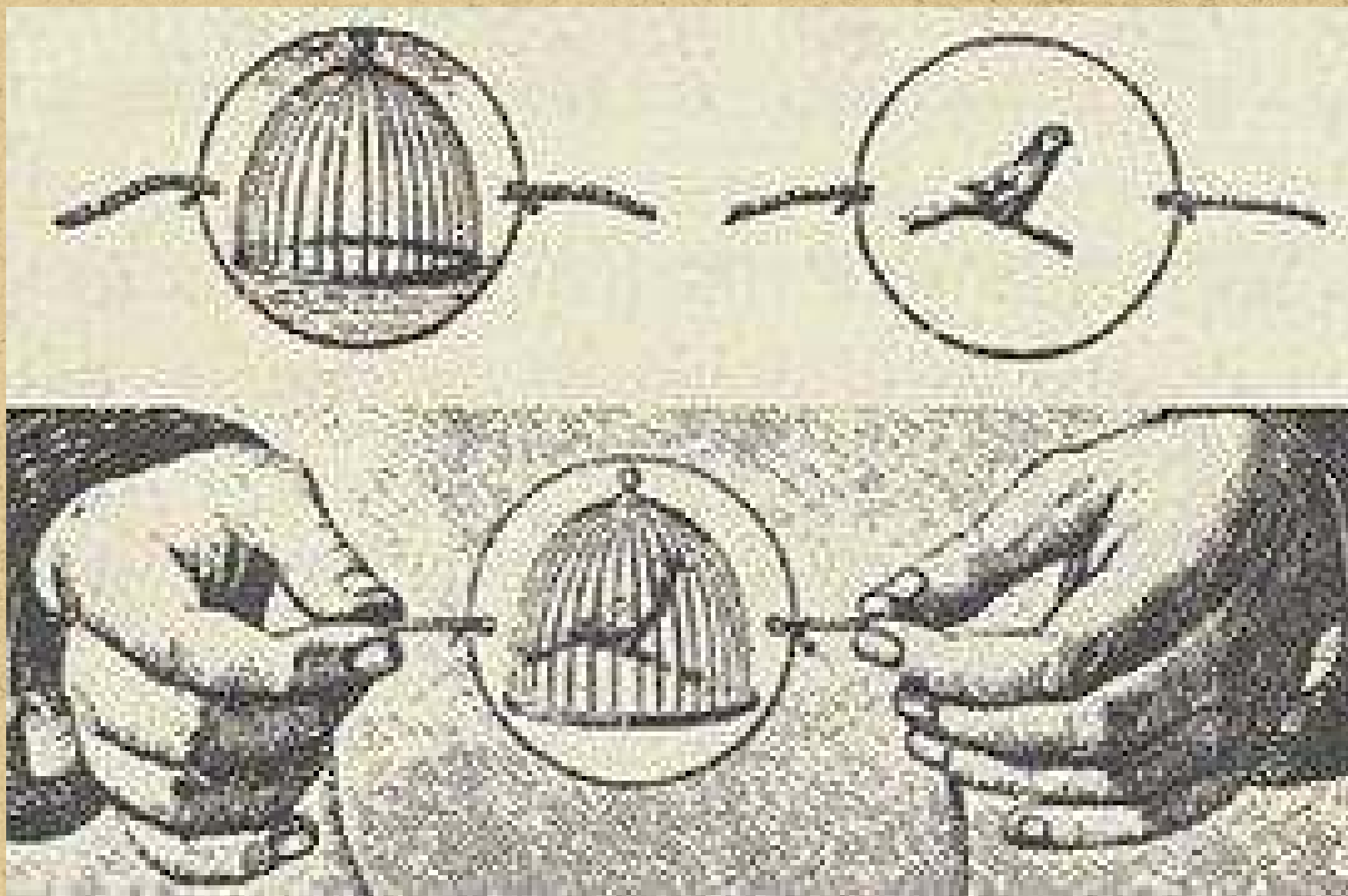
TAUMATROP, 1824

Kolejną zabawką optyczną, której działanie opiera się na zjawisku złudzenia optycznego jest taumatrop. Pomimo że jest to bardzo prosty wynalazek, to jednocześnie jest jedną z ważniejszych inspiracji filmu animowanego i filmu w ogóle. Wszystkie wynalazki, które wymienione były wcześniej, są rozwinięciem pomysłu z taumatropa. Taumatrop wymyślił w 1824 roku lekarz John Ayrton Paris. W języku greckim oznacza „obracający się cud”. Taumatrop to zwykle kółko, po którego dwóch stronach umieszczone są uzupełniające się rysunki np. ptak i klatka, koń i jeździec. Do kółka przywiązany jest sznurek, za pomocą którego wprawia się kółko w ruch obrotowy. Za sprawą bezwładności wzroku obserwator ma wrażenie, iż rysunki "zlewają się" i poruszają (Załącznik nr 8. „Taumatrop”).



Zadanie 7.

Taumatrop bardzo łatwo zrobić, trzeba mieć tylko wzór wydrukowany na kartonie, sznurek lub patyk od szaszłyka. Ze wzoru wycinamy koło. Na jego brzegach robimy małe dziurki i przywiązujemy do nich sznurek. Można też skleić dwa koła i pomiędzy nie włożyć patyk od szaszłyka, a następnie szybko obracać koło wokół osi. W ten sposób uzyskuje się złudzenie połączenia obrazków: ptak siedzi w klatce, jeździec jedzie na koniu.



Kineograf, 1832

Kiedy mówimy o początkach filmów animowanych, nie możemy nie wspomnieć o wynalazku, który został opatentowany w tym samym roku co fenakistiskop. John Linett wymyślił kineograf – serię obrazków spiętych na brzegu, które spadając jedno po drugim, dają złudzenie ruchu. Do dzisiaj taką metodę animacji stosuje się w artystycznych filmach animowanych. Rozwinięciem kineografu był zoopraksiskop (Załącznik nr 9. „Kineograf”).

Zadanie 8.

Używając notesu, zeszytu albo spiętych razem karteczek można stworzyć dłuższą sekwencję animowaną. Każdy kolejny rysunek musi być odrobinę przesunięty do poprzedniego. Nie jest tu konieczny ołówek, wystarczy tylko za pomocą palca szybko opuszczać kartki na siebie.

(Załącznik nr 9. „Kineograf” – flipbook).

ZOOPRAKSISKOP, 1879

Kolejnym krokiem w rejestracji ruchomych obrazów był wynalazek Edwarda Muybridge'a, który w 1873 roku za pomocą systemu kamer zrobił serię zdjęć biegnącemu koniowi, rejestrując kolejne fazy jego ruchu. Sześć lat później Muybridge zaprezentował zoopraksiskop – urządzenie do wyświetlania serii zdjęć. Przez wiele lat Muybridge fotografował i opracowywał do perfekcji technikę fotografii poklatkowej, z której korzysta się do dziś tworząc poklatkową animację (Załącznik nr 10. „Zoopraksiskop”).

Zadanie 9.

Narysuj na dwóch paskach papieru postać w dwóch różnych pozycjach. Ważne żeby postać była narysowana w tym samym miejscu na obu paskach, najlepiej po środku i była bardzo podobna. Następnie sklej oba paski w jednym miejscu, a górny pasek zwiń w rulonik na ołówku. Przesuwając szybko ołówek w prawo i lewo z nawiniętym paskiem można uzyskać efekt ruchu (Załącznik nr 10. „Zoopraksiskop”).

Więcej zabaw oraz instrukcja samodzielnego wykonania urządzeń powodujących złudzenie optyczne znajduje się w Załączniku nr 11. „Animowanki” (źródło: <https://api.silesiafilm.com/wp-content/uploads/2022/03/Animowanki.pdf>)

FILM FABULARNY, 1895

Zadanie 10.

Prowadzący pyta o różne przymiotniki związane z rodzajem filmu, techniczne i gatunkowe określenia na różne filmy. Spisuje je wszystkie na flipcharcie, tablicy albo pojedynczych kartach.

Następnie prowadzący bez specjalnego wstępu pokazuje pierwszy film fabularny braci Lumier: „Polewacz polany (fr. L'Arroseur arrosé)”, którego premiera odbyła się 28 grudnia 1895 roku w Paryżu. Film był pierwszym i jedynym filmem braci Lumière, który posiadał własną fabułę i inscenizowane wydarzenia.

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Le_Jardinier_\(l'Arroseur_arros%C3%A9\)_\(1895\).webm](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Le_Jardinier_(l'Arroseur_arros%C3%A9)_(1895).webm)

Prowadzący po seansie zadaje pytanie jakie przymiotniki spośród zebranych wcześniej w Zadaniu 10. pasują do tego filmu: niemy, czarnobiały, komediowy, fabularny, aktorski, krótkometrażowy itp.

W 1895 roku Francuzi, bracia Louis Jean i Auguste Marie Louis Lumière, uruchomili w Paryżu pierwsze kino, w którym demonstrowali kinematograf jako projektor. 19 marca 1895 roku nakręcili pierwszy film: robotników wychodzących z fabryki. Szczególne wrażenie wywoływał na publiczności film „Przybycie pociągu na dworzec w La Ciotat”. W tym bowiem obrazie lokomotywa przejeżdża tuż przed kamerą. Część publiczności w tym momencie uciekła z sali projekcyjnej.

https://en.wikipedia.org/wiki/File:L'Arriv%C3%A9e_d'un_train_en_gare_de_La_Ciotat,_Complete.webm

Ale ludzie szybko się znudzili obrazkami z życia. Po pierwszej ekscytacji kinematograf miał coraz mniej widzów. Wszystko zmieniło się, gdy na ekranach zaczęto wyświetlać filmy fabularne i właśnie pierwszym z serii takich filmów był „Polewacz polany”. Jednym z pionierów gatunku był Georges Méliès, którego film widzieli uczestnicy już wcześniej. To właśnie on napisał pierwszy scenariusz filmowy, jako pierwszy użył sztucznego oświetlenia i wprowadził do filmu efekty specjalne.

PLEOGRAF, 1894

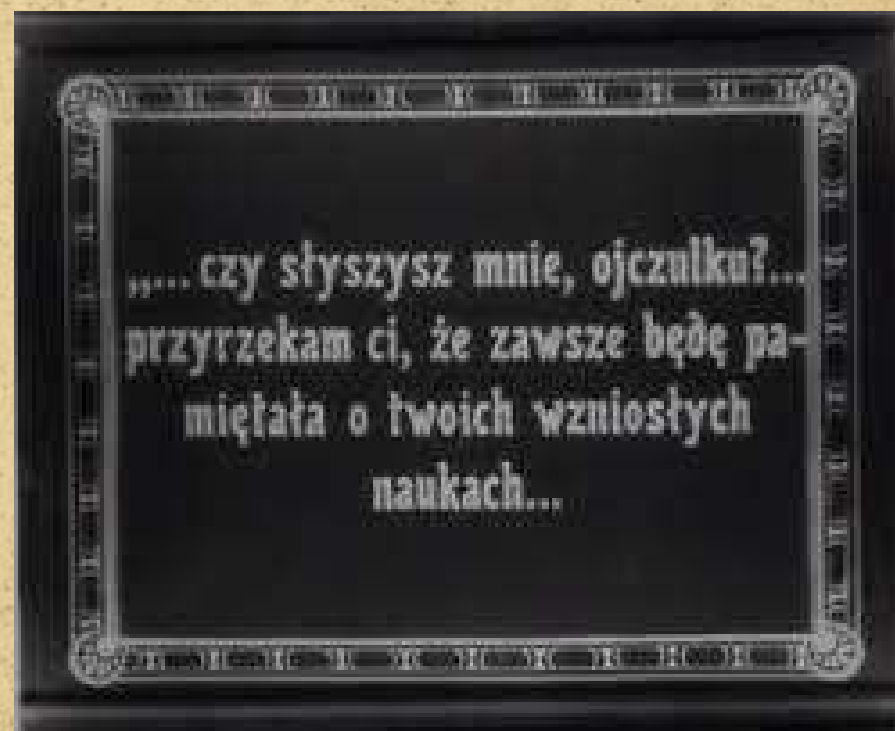
Bracia Lumier uważani są za pierwszych twórców kina, ale to Kazimierz Prószyński rok wcześniej obmyślił pleograf, aparat, który służył do rejestracji oraz wyświetlania nakręconych filmów, widoczny w filmie „Kino”. Podobno Louis Lumière, obecny podczas paryskich prezentacji pleografu Prószyńskiego w 1909 roku, miał powiedzieć: „Panowie, ten człowiek jest pierwszym w kinematografii, ja jestem drugi,” (źródło: Władysław Jewsiewicki „Kazimierz Prószyński”, s. 61).

Kazimierz Prószyński zanim zrobił swój pierwszy fabularny film „Powrót birbanta” tworzył filmy dokumentalne, podobnie jak bracia Lumière. Żaden z nich się nie zachował, ale znamy ich tytuły (Załącznik nr 12. „Spis filmów dokumentalnych Kazimierza Prószyńskiego”).

Zadanie 11.

Grupa losuje jeden z tytułów filmu nagranych przez Kazimierza Prószyńskiego. Następnie przygotowuje scenkę, która mogłaby się znaleźć w takim filmie. Scenka będzie niema, ale pojawią się w niej plansze.

Filmy nieme na początku nie miały w ogóle tekstu, towarzyszyła im tylko muzyka grana w kinie na żywo. Ale wkrótce wymyślono sposób, by przekazać trochę słów. W filmie pojawiały się w kluczowych momentach ramki z tekstem. Zadaniem grupy jest wpleść w scenkę od 1 do 3 plansz tekstowych. Grupy same tworzą ramkę, inspirując się planszami polskich filmów niemych.



FILM DŹWIĘKOWY, 1927

Od początku kinematografii próbowano wprowadzić dźwięk mówiony do kina, ale technika odtwarzania dźwięku była bardzo słaba. Również Prószyński obmyślił w 1913 r. kinofon, wynalazek łączący dźwięk i obraz. Nie był jednak zadowolony z jakości dźwięku i nie kontynuował pracy nad nim.

Metodę udźwiękowania taśmy filmowej opracowano i opatentowano na dobre w 1922 roku, a w 1927 odbyła się premiera pierwszego filmu dźwiękowego „Śpiewak jazzbandu” w reżyserii Alana Croslanda. Film „Śpiewak jazzbandu” tak naprawdę był filmem niemy (dialogi przedstawiano na tablicach z napisami) jednak na udźwiękowanej taśmie filmowej oprócz muzyki pojawiają się wstawki śpiewane i zsynchronizowane z obrazem.

Zadanie 12.

Grupy przedstawiają scenkę z poprzedniej części, tym razem nie korzystając z plansz filmowych, ale wypowiadając teksty na nich zapisane. Prowadzący pyta jakie różnice uczestnicy widzieli pomiędzy wersją dźwiękową a niemą, co było zaletą, a co wadą obu rozwiązań.

FILM KOLOROWY, 1937

Kolejnym krokiem w rozwoju kinematografii po filmie niemy był film kolorowy. Z kolorem eksperymentowano w filmie od początku. Jednym z takich pomysłów było tzw. wirażowanie, dzięki któremu można było czarno-biały film albo jego fragment, zabarwić na jeden, konkretny kolor. Na przykład sceny nocne barwiono na niebiesko, a plenerowe na zielono. Taki jednolity kolor służył podkreśleniu nastroju sceny lub sekwencji. Nanoszono też kolory ręcznie na poszczególne klatki filmu. Technika ta była nie tylko pracochłonna, ale i niedoskonała. Klatka filmowa ma szerokość 35 mm i można sobie wyobrazić jak trudno jest na niej precyzyjnie malować.

W 2012 roku odkryto najstarszy na świecie film kolorowy z 1902 roku. Nakręcił go Anglik, Edward Raymond Turner, za pomocą skonstruowanego przez siebie urządzenia, które opatentował w 1899 roku.

Nim odnaleziono i odnowiono ten film, sądzono, iż najstarszy film barwny powstał kilka lat później z użyciem technologii Kinemacolor i pochodzi z 1908 roku.

Polski wynalazca Jan Szczepanik (1872–1926) w 1918 roku opatentował swój system tworzenia i wyświetlania filmów barwnych złożony z kamery, projektora oraz taśmy. Wymyślona przez niego technologia została potem z powodzeniem wykorzystana przy fotografii barwnej.

Przełom w tworzeniu filmów barwnych nastąpił w latach 20. XX wieku. Technicolor to system, który wykorzystywał najpierw dwie, a potem, w swojej udoskonalonej wersji, trzy światłoczułe taśmy filmowe. W 1937 roku powstał pierwszy pełnometrażowy amerykański kolorowy i dźwiękowy film fabularny zaliczany do komedii pod tytułem „Nothing Sacred”. Niedawno go odnowiono i można go obejrzeć w domenie publicznej:

<https://www.youtube.com/watch?v=tCAo24Zo310&t=2135s>

Zadanie 13.

Uczestnicy dostają jedyne kadry zachowane z filmów Kazimierz Prószyńskiego „Ślizgawka w łazienkach” i mają za zadanie je pokolorować. Prowadzący po zadaniu pyta o trudności związane z taką pracą (Załącznik nr 13. „Ślizgawka w łazienkach do kolorowania”).

FILM VR (VIRTUAL REALITY)

Na zakończenie warsztatów prowadzący rozpoczyna dyskusję nad kinem VR. Jakie cechy ma kino VR, czym różni się film VR od zwykłego filmu w kinie, jak wyglądają sale do oglądania zwykłego filmu, a jak te od VR-u. Warto też zastanowić się jakie wady i zalety ma ten rodzaj odbioru.

Zadanie 14.

Wszyscy uczestnicy na raz odtwarzają wspólnie scenki w różnych miejscach sali, które wcześniej przygotowywali. Prowadzący nagrywa te scenki przechodząc pomiędzy uczestnikami w środku i na zewnątrz ciągłym ruchem. Następnie pokazuje powstały film wszystkim na zakończenie warsztatu.

Zadanie 15.

Umieść na osi czasu poszczególne wynalazki (Załącznik 14. „Oś czasu”).



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

niepodległa

Opracowanie:

KONCEPT
Kultura

Monika Rejtner
Anna Osiadacz

Film „Kino” sfinansowano ze środków
Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
Projekt finansowany ze środków budżetu Państwa
w ramach obchodów stulecia odzyskania niepodległości
oraz odbudowy polskiej państwowości.