

Festiwal sztuki cyfrowej Patchlab 2017 - Sztuka danych i sztuczna inteligencja

24-29.10 | Kraków

Małopolski Ogród Sztuki, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Pawilon Wyspiańskiego, Pałac Czeczotki, Szpitalna 1

Festiwal sztuki cyfrowej Patchlab łączy interdyscyplinarną twórczość cyfrową tworzoną na pograniczu sztuki, nowych technologii, kreatywnego programowania. Skierowany jest do osób, które są świadome zmian otaczającego nas świata i mają odwagę podejmować tematy dotyczące najbliższej przyszłości. Jest to jeden z nielicznych festiwali w Polsce, który prezentuje potencjał kreacyjny nowych mediów, technologii, programowania, czy wirtualnej rzeczywistości.

Sztuka danych i sztuczna inteligencja

To tegoroczny motyw wiodący festiwalu. Zaprezentujemy twórczość opartą o niecodzienny materiał – potężne zasoby danych, które mają coraz większy wpływ na społeczeństwo i nasze życie. Pozostawiamy ślad i historię w urządzeniach cyfrowych, a inteligentne systemy robią to automatycznie bez naszej zgody. Wraz z ich rosnącą liczbą i rolą, pojawiły się nowe możliwości rozwoju sztucznej inteligencji - zupełnie nowego poziomu bytu, niosącego zarówno mnóstwo nadziei, jak i obaw.

34 artystów z Polski, Europy i Azji

Prace tegorocznej edycji będą prezentowane w Małopolskim Ogrodzie Sztuki i Galerii Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki. To 14 instalacji artystów mediów elektronicznych z Polski, Niemiec, Austrii, Węgier, Francji, Turcji, Grecji, Cypru, Włoch, Belgii, Danii, Portugalii, Iranu, Hongkongu, Japonii i Tajwanu.

Nowe pokolenie artystów działających w dziedzinie mediów elektronicznych szuka innowacyjnych środków do wyświetlania lub przekształcania danych w dzieło sztuki. Dzięki cyfrowym narzędziom dane stały się budulcem wyszukanych form artystycznych i podstawą do etycznych rozważań. Pokazywane w tym roku prace będą twórczym komentarzem zarówno do ich kreatywnego wykorzystania jak i niebezpieczeństwa, jakie niesie ich wykorzystanie jako narzędzia kontroli.

W przestrzeniach Małopolskiego Ogrodu Sztuki i Galerii Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki będzie można zobaczyć m.in. wyjątkową instalację Reading Plan, Lien-Cheng Wang, prezentowaną w tym roku na Ars Electronica, podejmującą temat kontroli przez aparat państwowy treści czytanych i przyswajanych przez uczniów w szkołach w Tajwanie; pracę austriackiej grupy Technopolitics stworzoną przez artystów, teoretyków, kuratorów, naukowców i dziennikarzy, którzy wspólnie opracowują innowacyjne projekty na przecięciu sztuki, badań, nauki i edukacji; cyfrowe lustro, które analizując wyraz twarzy wyświetli myśli patrzących w nie osób jako tweety, które uosabiają emocje, których właśnie doświadczają.

Grupa XCEED z Hong Kongu, obecna na tegorocznym Biennale WRO, zaprezentuje instalację na pole elektromagnetyczne, projekcję i laser, wizualizującą dane o poziomie promieniowania, pobierane na żywo z Safecast.org (globalnej sieci czujników służącej do gromadzenia i dzielenia

pomiarów promieniowania) odnosząc się krytycznie do katastrofy w Czernobylu oraz Elektrowni Atomowej Fukushima.

W piątkowy wieczór zobaczymy 4 performance'y audiowizualne, m.in. projekt RadianceScapeLive, oparty o dane promieniowania w Fukushima i Czarnobylu oraz kooperację duńsko-francuskiego duetu LYM podejmującą temat eksploracji miejskiego świata, w którym ludzkość zmagą się mrocznymi mikro-maszynami.

Wydarzeniem festiwalu został w tym roku zaproszony Michał Jacaszek - ceniony polski artysta dźwiękowy, producent muzyczny, autor eksperymentalnej muzyki elektroakustycznej i filmowej. Projekt zostanie przygotowany wspólnie z tureckim studium artystycznym NOHlab, laureatem wielu nagród festiwalu sztuk audiowizualnych.

W sobotnią noc kulminacją festiwalu będzie występ Anthony Rothera w klubie Szpitalna 1 – niemieckiego kompozytora i producenta, uznawanego za najważniejszego kontynuatora grupy Kraftwerk. Od ponad dwudziestu lat wytycza kierunki, w którym podąża scena techno. Na słynne live acty Anthonego Rothera ściągają tłumy fanów. Stawia on zawsze na nieosiągalną dla innych jakość. Wychował na swojej muzyce całe pokolenie współczesnych djów i producentów. Podczas nocy zamykającej festiwal Anthony Rother zagra ADJ set (Artistic DJ set), unikalny występ, oparty tylko o własne produkcje, których nie wydaje komercyjnie. Rother zaledwie raz na rok wypuszcza mix i udostępnia go na darmo słuchaczom. To wszystko sprawia, że każdy jego występ jest jeszcze bardziej wyjątkowy i niepowtarzalny.

Festiwalowi towarzyszyć będą warsztaty pt. "(Nie)bezpieczne dane w sieci. Jak tracimy kontrolę nad naszymi cyfrowymi śladami?" oraz „Graj w PureData” – warsztaty programowania muzyki i interakcji dla młodzieży zorganizowane we współpracy z Fundacją CoderDojo, których sponsorem jest T-Mobile.

O festiwalu

Festiwal Patchlab należy do międzynarodowej platformy AVnode (avnode.org), która zrzesza artystów i organizatorów wydarzeń prezentujących współczesną sztukę audiowizualną, wspieraną przez unijny program Kreatywna Europa. Wśród partnerów festiwalu są m.in. Wydział Kultury Miasta Krakowa, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Teatr im. Słowackiego w Krakowie, Małopolski Ogród Sztuki, Goethe Institut w Krakowie, Austriackie Forum Kultury w Warszawie, Węgierski Instytut Kultury w Warszawie, Krakowskie Biuro Festiwalowe, Culture.pl.

Składowymi programu festiwalu są: wystawa prac i instalacji interaktywnych, interdyscyplinarne projekty sceniczne, audiowizualne performance'y i live-acty, warsztaty, pokazy krótkich form audiowizualnych oraz prezentacje i spotkania z artystami.

Od początku istnienia festiwalu (2012 r.) poruszamy tematy aktualnie nurtujące nas w obliczu tak szybko zmieniającego się świata, w którym żyjemy, czasem niewygodne, ale zawsze istotne z punktu widzenia współczesnego człowieka żyjącego w erze cyfrowej.

Artyści wykorzystują technologie znane nam na co dzień, które w sposób mniej lub bardziej bezpośredni towarzyszą nam cały czas, przekładają je na język sztuki, a ich prace, performance'y, instalacje, live-acty są bardzo często komentarzem do aktualnych wydarzeń, wieloznaczności świata, w którym żyjemy tu i teraz. Podobnie jak festiwal Patchlab - w centrum ich zainteresowań jest człowiek z całym bagażem doświadczeń, przeżyć, możliwości, w korelacji jakie daje współczesna technologia.

Zeszłoroczna, 5. edycja festiwalu skupiona była na relacji człowiek-maszyna, szczególnie tej

istniejącej w nowej przestrzeni wirtualnej rzeczywistości (VR), a także zagadnieniu prywatności i bezpieczeństwa w sieci.

Znaczna część tegorocznej 6. edycji poświęcona zostanie sztuce danych i sztucznej inteligencji (AI), czyli twórczości opartej o niecodzienny materiał – potężne zasoby danych, które dzięki cyfrowym narzędziom stają się budulcem wyszukanych form artystycznych i podstawą do filozoficznych rozważań. Pomimo wymagającej formy, prace te dostarczają zwykłemu odbiorcy w przystępny sposób informacji o otaczającym go świecie i wizji bliskiej przyszłości. W trakcie poprzednich edycji festiwalu były pokazywane prace m.in. takich twórców jak:

Tale of Tales - duet programistów, projektantów, reżyserów, artystów, którzy w tym roku przygotowali projekt VR nawiązujący do twórczości Tadeusza Kantora.

PanGenerator – warszawska grupa artystyczna działająca w obszarze sztuki nowych mediów,

AntiVJ – słynny belgijski zespół artystów, który realizuje wyjątkowe instalacje świetlne łącząc przestrzeń, architekturę, światło i kodowanie

Paweł Janicki - niezależny twórca interaktywnych systemów audiowizualnych, instalacji i performansów, który swoje prace prezentował na takich festiwalach jak Biennale Sztuki Mediów WRO, Transmediale (Berlin), Ars Electronica (Linz) czy Centre Georges Pompidou.

Adrien M & Claire B - artyści działający na polu sztuki cyfrowej i sztuki scenicznej. Ich spektakl interaktywny Hakanai miał premierę w BAM's Fishman Theatre w Nowym Jorku w 2015 r., a w Polsce był prezentowany po raz pierwszy na Patchlab 2016.

Lee Gamble - producent, dj, założyciel kolektywu CYRK oraz od niedawna właściciel wytwórni płytowej UIQ. Przyjaciół festiwalu Unsound.

Aleksander Janicki - twórca licznych instalacji multimedialnych, artystycznych akcji i działań parateatralnych, autorem scenografii i reżyserem spektakli plenerowych, gdzie stosował technologię mappingu, 3D, projekcje wielkoformatowe i interaktywne struktury generatywne. Jest autorem filmów eksperymentalnych z pogranicza wideo i instalacji oraz projekcji interaktywnych generowanych w czasie rzeczywistym (m.in. „Haiku” 2011 na Międzynarodowy Festiwal Audio Art, w Muzeum Sztuki Nowoczesnej MOCAK).

Thomas Köner – ceniony na świecie artysta multimedialny łączący wizualne i dźwiękowe doświadczenia.

Strona festiwalu: **patchlab.pl**

Bilety dostępne przez *Going*.

Social media:

Facebook: <https://www.facebook.com/patchlabfestival/>

Instagram: <https://www.instagram.com/patchlabfestival/>

Vimeo: <https://vimeo.com/patchlab>