

GAME OVER. Festiwal Sztuki Cyfrowej Patchlab 2021

Już 8 października rozpoczyna się Festiwal Sztuki Cyfrowej Patchlab. Jubileuszowa, dziesiąta edycja pod hasłem GAME OVER potrwa trzy dni, a wydarzenia będą odbywać się równolegle stacjonarnie, w Krakowie oraz online. W programie znajdziemy m.in. eksperymentalną grę pioniera wideoartu Billa Violi, koncert japońskiego wirtuoza synestezji Ryoichiego Kurokawy czy prace inspirowane twórczością Lema: premierowy projekt audiowizualny, zrealizowany w Galerii Contemporary Art ARSENAL w Toronto, grę miejską oraz interaktywne doświadczenie w Ogrodzie Botanicznym Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zobaczymy prace ponad 32 artystów z Polski, Niemiec, Austrii, Hiszpanii, Francji, Belgii, Włoch, Węgier, Japonii, Iranu, Argentyny, Stanów Zjednoczonych, Kanady i Wielkiej Brytanii.

Tytuł GAME OVER nawiązuje do specyficznego i wielogatunkowego medium, które łączy przestrzeń wirtualną i rzeczywistą – gry wideo. Współczesnym grom trudno już przypisać jedynie funkcję rozrywkową – urosły one do rangi rytuału, a nawet obiektu kultu, stając się obiektem medialnym, a często nawet zmieniając się w narzędzia ekspresji artystycznej. – *Dzięki swojej interaktywności, gry stały się jednym z najbardziej postępowych sposobów komunikacji* – mówi Elwira Wojtunik, Dyrektor Artystyczna Festiwalu. – *W kreatywny sposób łączą interaktywny storytelling z immersją i oferują doświadczenia, pozwalające na zanurzenie się w opowieści. Gry posiadają ogromne możliwości edukacyjne i poznawcze, eksplorują zagadnienia związane z symulacją oraz reprezentacją, konfrontują ze społecznymi i ideologicznymi problemami, a także prezentują potencjał twórczy daleki od eskapizmu, jednocześnie nie stroniąc od zabawy. Niewątpliwie gry zajmują ważne miejsce we współczesnej kulturze cyfrowej, otwierając nowe perspektywy jej rozwoju* – dodaje.

Na wystawie w Pałacu Potockich zobaczymy m.in. jedną z pierwszych eksperymentalnych gier artystycznych w historii, stworzoną przez mistrza wideoartu Billa Violę (USA) – *The Night Journey*, zrealizowaną z Game Innovation Lab na Uniwersytecie w Południowej Kalifornii. Będzie można również zagrać w gry artystyczne, zaprojektowane przez Josepha DeLappe (USA), Lawrence'a Leka (Niemcy), Total Refusal (Austria), Andyego Kelly (Wielka Brytania) czy Tale of Tales (Belgia). Nietypowym projektem gralnym poświęcone będą również, dostępne online, panele dyskusyjne z udziałem ekspertów tematu, m.in Isabelle Arvers, Laury Palavecino czy twórców z moskiewskiego studia Masterskaya 15.

Z okazji obchodów setnych urodzin Stanisława Lema, który często sięgał do teorii gier, festiwal Patchlab przygotował specjalne pasmo zatytułowane Lemosfera. Będzie można wziąć udział w interaktywnym projekcie *Messages to The Post-Human Earth*, przeznaczonym do odbioru w parach. Praca powstała w wyniku inspiracji brytyjskiego kolektywu Anagram propozycją Lema, aby zakodować informację o składowanych niebezpiecznych odpadach nuklearnych w DNA drzew. Ten wyjątkowy projekt, mający formę doświadczenia dźwiękowego z elementami rozszerzonej rzeczywistości, powstał na zamówienie Instytutu Adama Mickiewicza w Warszawie i będzie prezentowany premierowo w Ogrodzie Botanicznym UJ. Citylighty w przestrzeni Starego Miasta Krakowa staną się planszą gry miejskiej E-LEM-ENTY, inspirowanej gwiazdnymi podróżami Ijona Tichego, a za pośrednictwem platformy PLAY KRAKOW zobaczymy specjalny projekt audiowizualny irańskiego artysty Ali Phi pt. *Infinite Couplet*, zrealizowany we współpracy z Galerią Contemporary Art ARSENAL w Toronto.

Hasło dziesiątej edycji – GAME OVER – kwestionuje również naszą władcą pozycję na planecie. Pandemia i ekstremalne warunki pogodowe usilnie zwracają naszą uwagę na zmiany klimatyczne i skutki działalności człowieka. Wątek ten pojawi się m.in. w koncercie audiowizualnym *subassemblies* japońskiego artysty Ryoichiego Kurokawy, w którym artysta przedstawi siłę natury, przejmującą władzę nad wytworami człowieka. To spektakularne widowisko zobaczymy ostatniego dnia festiwalu, podczas specjalnego wieczoru w Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha, gdzie wystąpi również Tatsuru Arai, tworzący kompozycje, które pozwalają na dźwiękowe doświadczenie części natury wszechświata.

W przestrzeni Hevre+1, podczas AVnocy zanurzymy się w trzy audiowizualne performensy, realizowane na żywo przez artystów z Toronto, Budapesztu i Wiednia. W programie znajdą się również animacje nagrodzone na Ars Electronica w Linzu. Dla osób, które nie będą miały możliwości przybycia do Krakowa, część programu dostępna będzie online. Zdalnie uczestniczyć będzie można w panelach eksperckich dotyczących gier artystycznych oraz w trzech warsztatach projektowania narracji interaktywnej, prowadzonych przez The Kissinger Twins - laureatów nagrody The Webby Awards - czy autorkę docenionego na Sundance Film Festival projektu VR Nocco, Weronikę Lewandowską.

Pełny program dziesiątej edycji festiwalu Patchlab można znaleźć na stronie patchlab.pl

Festiwal Sztuki Cyfrowej Patchlab poświęcony jest twórczości, która powstaje w oparciu o najnowsze technologie i kreatywne programowanie. Organizatorem jest Fundacja Photon.

Festiwal Patchlab otrzymał oznaczenie EFFE 2019-2021 przyznane przez European Festivals Association (EFA) za wyjątkowe i innowacyjne podejście, wkład w sztukę, zaangażowanie społeczne i międzynarodową otwartość.

www: <https://patchlab.pl/>

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

Event: <https://www.facebook.com/events/174884377988585>

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

Kontakt: press@patchlab.pl, 507123895, 696455334