

PATCH Lab — digital art festival

Kraków, październik 2024

ERROR?

13. edycja Festiwalu Sztuki Cyfrowej Patchlab

17-20.10.2024, Kraków

Wystawa ERROR? do 27.10.2024

INFORMACJA PRASOWA

13. edycja Festiwalu Sztuki Cyfrowej Patchlab ERROR? już blisko!

Tegoroczna odsłona prezentującego to co nowe, ciekawe, odkrywcze w przecięciach sztuk wizualnych i zaawansowanej technologii cyfrowej wydarzenia **odbędzie się w dniach od 17 do 20 października w Krakowie, a tytułowa wystawa prezentowana w Pałacu Potockich na Rynku Głównym dostępna będzie do 27 października**. W programie 13. edycji Patchlab znajdują się elementy, które z pewnością zaintrygują zarówno stałych bywalców festiwalu, jak i osoby, dla których świat sztuki cyfrowej to nowość – w tym najmłodszą publiczność!

W ślad za tytułem tegorocznej edycji: **ERROR?** twórcy festiwalu oraz biorący w niej udział artystki i artyści z Polski i zagranicy zapraszają publiczność do wspólnego poszukiwania odpowiedzi, ale i stawiania pytań, także w ślad za tekstem kuratorskim Elwiry Wojtunik: “(...) *W erze, w której niekontrolowany rozwój technologii sztucznej inteligencji nieustannie przesuwa granice ludzkiego zrozumienia, a narastający kryzys klimatyczny, niestabilność geopolityczna, polaryzacja społeczeństw oraz nowe narzędzia manipulacji rzeczywistością – takie jak fake newsy, deep fake czy halucynacje AI – stały się codziennością, musimy zadać sobie fundamentalne pytanie: czy coś poszło nie tak? A może te zakłócenia paradoksalnie mogą stać się bodźcem do odkrycia nowych sposobów myślenia i postrzegania świata? (...)*”

Wspólnie poszukajmy odpowiedzi i postawmy własne pytania.

Program Patchlab Festival 2024

Znajdziecie w nim różnorodne formy prezentacji, wydarzenia i doświadczenia, w tym:

- interdyscyplinarne projekty specjalne, jak **IVF-X. Posthuman Parenting in Hybrid Reality**. Interaktywna instalacja artystyczna i zgłębiająca temat cyfrowej prokreacji w post-ludzkiej erze niecodzienne doświadczenie holenderskiej artystki i filozofki **Victorine van Alphen**. Uczestnicy tej stawiającej ważne pytania o post-ludzką egzystencję instalacji mogą “stworzyć” i zobaczyć w wirtualnej rzeczywistości własne dziecko, cyborga wyrenderowanego przy użyciu AI. Skierowane do dorosłych odbiorców doświadczenie realizowane będzie w Pałacu Potockich na Rynku Głównym przez 4 dni festiwalu, zaprojektowane jest dla 2 osób i trwa ok. 25 minut.

- Prezentowana również w Pałacu Potockich, w galerii w podziemiach i dostępna do 27 października (a więc jeszcze tydzień po zakończeniu Patchlab 2024) tytułowa wystawa tej edycji: **ERROR?** to wielowymiarowa ekspozycja prezentująca zarówno różnorodne formaty kreatywne, jak i wielość spojrzeń na najbardziej aktualne tematy – w tym kryzysu zaufania, dynamicznych przemian, wpływu technologii na nasze życie codzienne, zmiany fundamentalnych wartości czy relacji – skomponowana przez kuratorkę Elwirę Wojtunik z prac:

Duck | Rachel Maclean _UK / Odważny, utrzymany w konwencji klasycznego thrillera szpiegowskiego krótkometrażowy film z wykorzystaniem technologii deepfake, stawiający intrygujące pytania o erę fake news'ów, wirtualnej rzeczywistości i alternatywnych faktów. Wizualnie urzekający, zabawny i technicznie innowacyjny, czerpie inspirację z klasycznego Hollywood, gier wideo, filmów noir i science fiction.

Crisis | Damien Serban _FR / Abstrakcyjne filmy wideo stworzone "we współpracy" z AI w trudnym okresie kryzysu twórczego autora i pandemii Covid-19. Algorytm uczenia maszynowego, korzystając z bazy wcześniejszych prac autora, stworzył obrazy, które mają naśladować jego oryginalny twórczy styl. Wypadkowa czynników daje unikalny efekt.

Instalacja prezentowana pod patronatem Instytutu Francuskiego w Warszawie.

From The Main Square VR | Pedro Harres _BR / Interaktywna animacja w formie doświadczenia VR prezentuje rozwój, kryzys i upadek spolaryzowanego społeczeństwa. 360-stopniowa symfonia animowanych ekscesów, ludzkiej głupoty i szokujących wybuchów przemocy, w której obserwujemy alegoryczny kraj pędzący ku katastrofie. Cywilizacja rozkwita, ze wszystkimi swoimi sprzecznościami, tylko po to, by stać się zagrożeniem dla samej siebie. Czy to jedyna droga?

Living Space | Sven Windszus _DE / Z każdą minutą na Ziemi pojawia się 150 kolejnych osób. Do 2050 populacja ludzka osiągnie prawie 10 miliardów. Instalacja interaktywna namacalnie pokazująca jak radzimy sobie z tą odpowiedzialnością. Pędzimy dalej czy zatrzymamy proces, zanim będzie za późno?

Praca prezentowana we współpracy z Goethe Institut w Krakowie.

Inflorescences | Sabrina Ratté _CA/QB/FR / Instalacja wideo badająca hipotetyczną, posthumanistyczną przyszłość. Zmutowane rośliny, grzyby i nowopowstałe stworzenia współistnieją w symbiozie z porzuconymi odpadami elektronicznymi. Formy życia wyłaniają się z pozornie martwych i zapomnianych resztek, a ewoluują nadal, tworząc nowe relacje z ekosystemem. W tym świecie nie ma ludzi, ale zeskanowane w 3D i zaimportowane do oprogramowania animacyjnego ślady po nich kształtują jego dalszy rozwój.

Instalacja prezentowana pod patronatem Instytutu Francuskiego w Warszawie.

The Glass Room | Tactical Tech _DE / Interaktywna interwencja i doświadczenie zachęcające do przyjrzenia się swojemu cyfrowemu życiu; badająca, czym jest dezinformacja, dlaczego jest udostępniana i jak się rozprzestrzenia. Jak media społecznościowe i Internet zmieniły sposób, w jaki czytamy informacje i na nie reagujemy? Instalacji towarzyszy bezpłatny zestaw *Data Detox Kit*.

The Glass Room jest zaprojektowane przez międzynarodową kreatywną organizację non-profit Tactical Tech, badającą społeczno-polityczny i środowiskowy wpływ technologii na społeczeństwo.

Małe Maszyny | Sonia Kujawa _PL / Instalacja performatywna powstała z rozważań nad tym, jak mogłaby wyglądać sztuka, gdyby ludziom przyszło kiedyś budować kulturę i dziedzictwo od nowa, w niesprzyjających warunkach postapokaliptycznych. Urządzenia powstałe z pozornie przypadkowych elementów w chaotycznym tańcu tworzą chaotyczny obraz, echo jakości swojego bytu.

Fossiles | Jean Pierre Maillet, Chantal Capelli, Philippe Madile _FR / Sens istnienia wszechświata eksploruje 7 pytań. Siedem fotografii zrobionych w paryskim metrze tworzy specyficzną czasoprzestrzeń – metaforę rozwoju wszechświata. Dzięki rozszerzonej rzeczywistości (AR) zdjęcia ożywają odkrywając zawarte w nich wideopoematy. Treści zawarte w różnych warstwach, skłaniają odbiorców do refleksji, tworząc interdyscyplinarną podróż poprzez ewolucję wszechświata w 7 kluczowych krokach.

Instalacja prezentowana pod patronatem Instytutu Francuskiego w Warszawie.

Impact | Stefano Sbrulli _IT / Interaktywna instalacja oparta na reportażu włoskiego twórcy, dotycząca kopalni surowców w Peru. Instalacja skłania do refleksji nad ukrytymi kosztami, jakie niesie ze sobą produkcja nowoczesnych technologii, oraz nad wpływem, jaki wywiera to na środowisko i lokalne społeczności.

Seria wydarzeń Chromosphere Fulldome to kolejny, istotny blok tegorocznego programu Patchlab Festival. Przez 4 dni w stworzonej specjalnie na czas trwania festiwalu niezwyklej kopule 360° w samym sercu Wesołej, nowej kreatywnej dzielnicy Krakowa, codziennie prezentować będziemy immersyjne audiowizualne pokazy (także dla najmłodszej publiczności) i performensy na żywo.

W programie **Chromosphere Fulldome Patchlab 2024:**

- **Seans KIDS** (17-20.10 | 12:00 | +7 | rezerwacja miejsc: KBF:bilety) - nieodpłatne immersyjne doświadczenie dla najmłodszych. Pokaz pięciu animacji w formacie 360° dla dzieci od lat 7. Krótkie filmy - m.in. *Aqua Dome* Lynn
- czy *Light Party in Himalayan Zoo* - zabiorą młodych widzów w barwne podróże, twórczo prezentując problem zanieczyszczenia środowiska.
 - *Biosphère* (2022) | Florian Guibert, Margaret Hermant _FR
 - *Aqua Dome* (2019) | Lynn Tomlinson _US
 - *Across the Lake/Kòe Ô* (2023) | Sandrine Deumier _FR, Cia Himiân Lí _TW
 - *Light Party in Himalayan Zoo* (2024) | Briam Rolon _CO
 - *Cosmonaute 360 - Mission: Rescue* (2022) | Jesús Pérez Irigoyen _MX
- **Seans 0** (17-20.10 | 12:30) – nieodpłatny seans japońskiej instalacji **Solitarium** (Sumito Sakakibara, Ono Hana _JP)
- **Seans 1** (17-20.10 | 14:00 | bilety: Going.)

François Vautier wprowadza widzów w futurystyczne przewidywania wizjonerskiego naukowca-humanisty i pisarza sci-fi Arthur C. Clarka. *Biosphère* oferuje zanurzenie w widowiskowych krajobrazach podkreślające niesamowitą moc natury, a animacja greckiego kolektywu prezentują eksperymenty percepcyjne, łączące mikro- i makrokosmos. W tym bloku zobaczymy również najnowszą surrealistyczną animację polskiego artysty Ariego Dykiera oraz *Drift*, która zanurza widza w kosmicznej podróży, skłaniającej do refleksji nad przyszłością eksploracji kosmosu.

- *Saw The Future* (2023) | François Vautier _FR
- *Biosphère* (2022) | Florian Guibert, Margaret Hermant _FR
- *Protist Rhapsody* (2023) | Uncharted limbo Collective _UK/GR
- *Drift* (2023) | Le Clair Obscur _FR
- *Within* (2024) | Ari Dykier _PL

• **Seans 2** (17-20.10 | 15:00 | bilety: Going.)

W tym bloku zobaczymy nagrodzony na prestiżowym festiwalu filmów fulldome DomeWestFest w Los Angeles film w reż. Iny Chen, w którym śledząc ostatnie chwile umierającego humbaka, opowiada o tragicznych skutkach największego w historii wycieku ropy na morzu z platformy wiertniczej Deepwater Horizon. *Tidal Echoes* to abstrakcyjna animacja kontemplująca naturę prądów oceanicznych, najnowsze arcydzieło ukraińskiego twórcy Prokofiewa zabiera publiczność w hipnotyzującą podróż przez trzy odrębne architektoniczne opowieści. W programie także artystyczna animacja Sandrine Deumier oraz wizualny eksperyment audiowizualny oparty na fotogrametrii i glitchu pt. *Brèche*.

- *Brèche* (2020) | Sébastien Labrunie, Lu Yi _FR/TW
- *Across the Lake / Kòe Ô* (2023) | Sandrine Deumier _FR, Cia Himiân Lí _TW
- *Local Dystopias in the Global Utopia* (2024) | Sergey Prokofyev _UA/DE
- *4993 Feet Under* (2023) | Calvin Sin, Ina Chen _US
- *Tidal Echoes* (2023) | Milkorva _FR

• **Seans 3** (17-20.10 | 16:00 | bilety: Going.)

Dwa widowiska audiowizualne zrealizowane w Society for Arts and Technology [SAT] w Montrealu. **Écosystème** to dzieło audiowizualne oparte na danych naukowych, które zanurza widza sensorycznie w głębinach morza, aby zwrócić uwagę na szkodliwe zanieczyszczenie dźwiękowe morskich ekosystemów. Obsypana nagrodami animacja **Astro** bada kwestię przyczyn eksploracji kosmosu z artystycznego i kreatywnego punktu widzenia.

- *Écosystème* | Maxime Dangles, DylanCote _FR
- *Astro* | Weidi Zhang, Weilu Ge, Shaoyu Su _US

• **Seans 4** (17-20.10 | 17:00 | bilety: Going.)

Dwa widowiska audiowizualne zrealizowane w Society for Arts and Technology [SAT] w Montrealu. Film **Metaract** powstał podczas rezydencji artystycznej w SAT twórczyń z Tokio i Osaki, które opracowały projekt w formacie fulldome eksplorując dualizm między światem analogowym a cyfrowym. Drugi film oferuje podróż przez różne cykle snu. Prezentuje audiowizualną reinterpretację marzeń sennych, od zasypiania do głębokiego snu, podejmując próbę eksploracji szóstego etapu snu, który wciąż jest niezbadany.

- *État Six* (2022) | Name Studio & David Drouin _CA
- *Metaract* (2023) | Manami Sakamoto, Yuri Urano _JP

Seans zwieńczy laserowy performans **Speed of Light** przygotowany przez Mateusza Wolskiego, Maxa i Ingę Bubuly - Mediam Events _PL

CHROMOSPHERE Fulldome to również niecierpliwie wyczekiwane przez publiczność Patchlabu dwa (!) audiowizualne wydarzenia z serii **AVnoc**, w tym roku realizowane w niezwyklej kontekście kopuły 360° na Wesolej.

- **AVnoc 1** (18.10 | 19:00-21:00 | bilety: Going.)

- *Entangled Structures* | MONOCOLOR _AT
- *The Secret Lens* | Bartłomiej Szlachcic, Paweł Galecki _PL
- *Speed of Light* | laser performance | Mediam Events _PL

Entangled Structures to audiowizualny performans fulldome skomponowany z monochromatycznych strun nieustannie zmieniający swoje relacje, tworząc architektoniczne elementy, raz stabilne, innym razem ulotne, dając przestrzeń do refleksji nad splątaniem naszego fizycznego i wirtualnego „ja” w kodach i przestrzeniach cielesnych oraz niematerialnych. *Projekt prezentowany jest przy wsparciu Austriackiego Forum Kultury*

The Secret Lens to audiowizualna odyseja łącząca eteryczne dźwięki elektroniki z immersyjnymi projekcjami fulldome. Zabiera widzów w podróż, w której światło odsłania sekrety fotonów, a proces przekształcania światła w krajobrazy percepcji poprzez wyjątkową soczewkę odkrywa tajemnice umysłu.

Seans zwieńczy laserowy performans **Speed of Light** przygotowany przez Mateusza Wolskiego, Maxa i Ingę Bubuly - Mediam Events _PL

- **AVnoc 2** (19.10 | 19:00-21:00 | bilety: Going.)

- *Drowning* | Maotik _FR & P. Diamantides _CY/NL
- *Amorphs* | Rodrigo Guzman Cazares _MX
- *Speed of Light* | laser performance | Mediam Events _PL

Drowning to audiowizualny performans fulldome eksplorujący uczucie tonięcia, izolacji i ekstazy, zanurzając widzów w doświadczaniu dźwiękowych fal i ich nieskończonego ruchu. Wizualizacje 360° zmieniają się w zależności od głębokości dźwięku, badając fizykę dźwięku i jego wpływ na ciało. *Projekt prezentowany przy wsparciu Instytutu Francuskiego w Warszawie.*

Amorphs to audiowizualny performans fulldome inspirowany morfogenezą i biologią spekulatywną wykorzystuje 3D raymarching, tworząc złożone struktury oddziałujące ze światłem w czasie rzeczywistym. Dzięki algorytmom i AI, widzowie doświadczają zjawisk na styku rzeczywistości fizycznej i wirtualnej, skłaniając do refleksji nad wpływem technologii na nasze życie i społeczeństwo. *Projekt prezentowany pod patronatem Instytutu Cervantesa w Krakowie.*

I ten seans zwieńczy laserowy performans **Speed of Light** przygotowany przez Mateusza Wolskiego, Maxa i Ingę Bubuly - Mediam Events _PL

CHROMOSPHERE Fulldome to również warsztaty:

- **Amplifying Sustainability: A Green Deal Symposium for AV Digital Arts** (18.10 | 12:00-15:00 | Apteka Designu, Kopernika 19a | wstęp wolny | rezerwacja miejsc: KBF:bilety). Spotkanie w j.angielskim

Prowadzenie: Christina Cantemir _RO (Art Mirror Association)

Symposium z udziałem ekspertów i twórców badać będzie wpływ sztuki cyfrowej na środowisko naturalne, podkreślając rosnącą potrzebę zrównoważonego rozwoju i praktykach twórczych. Specjalistki i specjaliści w dyskusji z osobami twórczymi omówią tematy zużycia energii czy wykorzystania zasobów odnawialnych w swoich realizacjach. Po dyskusji odbędą się warsztaty praktyczne.

- **_Fulldome, czyli o tworzeniu filmów na ekrany sferyczne** (20.10 | 12:00-13:30 | Apteka Designu, Kopernika 19a & kopuła 360° | Wesola | wstęp wolny | rezerwacja miejsc: KBF:bilety). Spotkanie w j.polskim

Warsztaty wprowadzą uczestników w świat fulldome, technologii umożliwiającej immersyjne projekcje 360° na sferycznym ekranie. Podczas spotkania omówiona zostanie historia planetariów, nowoczesne kopuły sferyczne oraz tajniki tworzenia filmów w formacie fulldome. Warsztaty poprowadzi Natalia Oliwiak, która zaprezentuje fragmenty swoich animacji w kopule 360°.

- Kolejnym elementem eksplorującym linie przecięcia technologii i sztuki będzie **AI ERROR?** (20.10 | 19:00-21:00 | Cricoteka, Nadwiślańska 2-4 | bilety: Going.). To dwa eksperymentalne projekty wykorzystujące sztuczną inteligencję, splatające przeszłość z teraźniejszością, pokazujące jak AI pozwala na reinterpretację klasycznych obrazów renesansowych mistrzów w kontekście współczesnych technologii oraz – badając rosnącą dominację AI w sztuce – eksplorujące granice między twórczością algorytmiczną a ludzką interwencją. Wydarzenie realizowane pod patronatem Instytutu Włoskiego w Krakowie oraz Digitalatium.

FEMINA | Riccardo Giovinetto _IT
TTC | Touchy Toy Collective _IT

Kolejną odsłoną obecności tegorocznej edycji Patchlabu na Wesolej, nowej kreatywnej dzielnicy Krakowa, będzie prezentowana do 26.10 inspirowana platońską koncepcją Muzyki Sfer immersyjna instalacja **TIMÉE** autorstwa Guillaume Marmin'a _FR (17-26.10 | 12:00-18:00 | Apteka Designu, Kopernika 19a | wstęp wolny). Twórcy, we współpracy z Centrum Badawczym Astrofizyki w Lyonie, stworzyli przestrzeń z dźwięków, projekcji i światła, która odzwierciedla harmonijne interwały muzyczne Układu Słonecznego. Instalacja, łącząc naukę i sztukę, wprowadza widzów w efemeryczny świat świetlnych wiązek i fal dźwiękowych.

W kalendarium festiwalu Patchlab również i w tym roku nie zabraknie **muzycznych atrakcji**:

- obok opisanych powyżej w programie Chromosphere Fulldome **AVnocy 1 & 2** zapraszamy naszą publiczność na polską premierę najnowszego albumu *Haze* powracającej na Patchlab **EMIKI**, która wystąpi na żywo (18.10 | 21:00 | bilety: Going.) , a następnie - i tu kolejna gratka - EMIKA wystąpi z DJ setem, co wydarza się bardzo rzadko (18.10 | 23:00 | bilety: Going.). Artystce na scenie towarzyszyć będą **Bracia Sarapata** i **Daniel Drumz**, o oprawę wizualną wieczoru zadba **TvingStageDesign**.
- **Klub Festiwalowy** (17,19-20.10 | Hevre+1, Meiselsa 18 | wstęp wolny) będzie przestrzenią spotkań i wymiany doświadczeń. W tej części programu:

Error 404 Cocktail Opening Party (17.10 | 20:00 | free): **Signal from Nowhere** | Vi & TvingStageDesign _PL; **Concrete Casings** | Touchy Toy Collective _IT (19.10 | 22:00 | free) oraz **Error 404 & Debugging Closing Party** (20.10 | 21:00 | free).

- W tej lokalizacji zaprezentujemy również jeden ze stałych elementów corocznego harmonogramu Patchlab Festival - pokaz wybranych animacji nagrodzonych na festiwalu **Ars Electronica 2023** w Linzu (19-20.10 | 16:00-18:00 | wstęp wolny | Hevre+1, Meiselsa 18).

Szczegółowy opis poszczególnych części tegorocznego programu Patchlab Festival dostępny jest na [**patchlab.pl/program**](https://patchlab.pl/program)

*

Festiwal Sztuki Cyfrowej Patchlab już po raz 13!

Patchlab Festival, odbywający się w Krakowie od 2012 roku, stara się poprzez sztukę prezentować stale zmieniający się wpływ technologii na społeczeństwo i środowisko.

Organizatorem wydarzenia jest Fundacja Photon, której założyciele - Elwira Wojtunik i Popesz Csaba Láng - są również inicjatorami festiwalu.

Program festiwalu Patchlab koncentruje się co roku na potencjale twórczym ukrytym w maszynach, algorytmach, programowaniu i bazach danych, eksplorując kluczowe aktualnie zjawiska we współczesnej kulturze i sztuce cyfrowej, w tym VR (wirtualną rzeczywistość) / AR (rozszerzoną rzeczywistość) / XR (mieszana rzeczywistość), sztuczną inteligencję, uczenie maszynowe, hacking i cyfrową tożsamość.

Publiczność Patchlab może znaleźć w kalendarium festiwalu zarówno wystawy, interdyscyplinarne spektakle czy immersyjne koncerty audiowizualne, jak i projekcje video, warsztaty, prezentacje efektów rezydencji artystycznych oraz wykłady i panele dyskusyjne z udziałem ekspertów.

Festiwal Patchlab otrzymał oznaczenie *EFFE Label*, czyli znak jakości European Festivals Association (EFA) dla wybitnych festiwali artystycznych, przyznawany za wyjątkowe i innowacyjne podejście, za wkład w dziedzinie sztuki, zaangażowanie społeczne i międzynarodową otwartość. Dodatkowo, w 2021 został wyróżniony etykietą *Badge of Invention* za wyjątkowe działania podczas pandemii COVID-19. Patchlab Festival należy również do międzynarodowej platformy *AVnode* zrzeszającej artystów i wydarzenia prezentujące współczesną sztukę audiowizualną wspieraną przez program Unii Europejskiej *Kreatywna Europa*.

Festiwal Patchlab jest dofinansowany ze środków Miasta Krakowa.

Prezentowany w 2024 roku program Chromosphere fulldome realizowany jest dzięki dofinansowaniu unijnego programu Kreatywna Europa. #NewGenerationEU

Partnerami 13. edycji festiwalu Patchlab są: Instytut Francuski w Warszawie, Włoski Instytut Kultury w Krakowie, Instytut Cervantesa w Krakowie, Austriackie Forum Kultury w Warszawie, Krakowskie Biuro Festiwalowe, Agencja Rozwoju Miasta Krakowa, Cricoteka, Apteka Designu, Pałac Potockich, Hevre, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Ars Electronica, Société des arts technologiques [SAT].

*

Patchlab Festival 2024

Tekst kuratorski

Patchlab 2024: ERROR?

Błąd, pomyłka, odchylenie od planów, założeń czy obranego kursu. Na pozór pejoratywne, zjawisko to w rzeczywistości otwiera przestrzeń na dyskurs dotyczący nieprzewidywalnych skutków i kierunków gwałtownych aberracji. W erze, w której niekontrolowany rozwój technologii sztucznej inteligencji nieustannie przesuwają granice ludzkiego zrozumienia, a narastający kryzys klimatyczny, niestabilność geopolityczna, polaryzacja społeczeństw oraz nowe narzędzia manipulacji rzeczywistością – takie jak fake newsy, deep fake czy halucynacje AI – stały się codziennością, musimy zadać sobie fundamentalne pytanie: czy coś poszło nie tak? A może te zakłócenia paradoksalnie mogą stać się bodźcem do odkrycia nowych sposobów myślenia i postrzegania świata?

Z punktu widzenia sztuki i kreacji, błąd często ujawnia niespodziewany kierunek działania, nowy pomysł lub przestrzeń do interpretacji, tworząc coś osobliwego, niezwykłego, a nawet innowacyjnego. To właśnie poprzez otwartość na eksperyment, zniekształcenie, porzucenie obranego kursu i przyzwolenie na popełnianie błędów odkrywane są nowe, zaskakujące zjawiska. To, co wczoraj było osobliwością, dziś staje się oswojone. Rezultaty, które nie mieszczą się w oczekiwanych początkowo ramach, ujawniają ukryte pragnienia, a poszerzając horyzonty ujawniają nowe rozwiązania i potencjały.

Sztuka cyfrowa jest przestrzenią eksploracji nieznanego, pozwala na celebrowanie pomyłek, karmi się nimi jako nieodłącznym elementem procesu twórczego. To obszar, w którym dyskurs nie tylko analizuje i interpretuje współczesne zmiany, ale i je urealnia, tłumacząc na nowe, dostępne dla szerokiej publiczności formy.

W nieustannym dialogu między porażką a odkryciem, poszukiwaniem a spełnieniem, przekształca się nasze rozumienie technologii i jej wpływu na naszą rzeczywistość, w której sztuka i technologia współistnieją ujawniając nieskończone możliwości dla przyszłości.

Tytułowy **ERROŹ?** – progres czy regres? Utopia czy dystopia? Początek czy koniec? Sprawdźmy to.

Elwira Wojtunik
Dyrektorka Artystyczna Festiwalu Patchlab

*

Identyfikacja wizualna ERROŹ?

Identyfikację wizualną i zwiastun 13. tegorocznej edycji festiwalu Patchlab zaprojektował **Jakub Wróblewski**, artysta interdyscyplinarny z Warszawy, założyciel i twórca kolektywu XR *Inxsistens*, autor KV dla Patchlab w 2022 roku oraz gość festiwalowych wydarzeń zeszłorocznej edycji. W tym roku Jakub powraca w roli twórcy, współpracował już w tej roli z Patchlabem w 2022 roku, w 2023 roku uczestnicząc w festiwalu w roli eksperta.

*

Pełny harmonogram wydarzeń tegorocznej edycji **Festiwalu Sztuki Cyfrowej Patchlab** dostępny jest na **patchlab.pl/program**

W załącznikach znajdziecie Państwo materiały graficzne tegorocznej edycji Patchlab oraz materiały ilustracyjne prezentujące tegoroczny program festiwalu (w opisie pliku ujęta została nazwa projektu oraz autorstwo).

Serdecznie zapraszam do informowania o festiwalu oraz udziału w nadchodzących wydarzeniach.

Zapraszam do kontaktu w kwestii akredytacji prasowych oraz wszelkich pytań.

Do zobaczenia!

Karolina Harazim


press@patchlab.pl

+48 603 599 915

patchlab.pl

[fb/patchlabfestival](https://fb.com/patchlabfestival)

[insta/patchlabfestival](https://insta.com/patchlabfestival)

PATCH
Lab —  **digital art festival**

[vimeo/patchlab](https://vimeo.com/patchlab)