Magiczny Kraków

Jaskinia VR – interaktywna instalacja w wirtualnej rzeczywistości

2024-10-26

W sobotę, 26 października, zapraszamy na pokaz instalacji „Jaskinia VR”, interaktywnej, wirtualnej adaptacji klasycznej Platońskiej metafory jaskini. Pokaz instalacji odbędzie się w unikatowej przestrzeni Galerii „Baszta”, znajdującej się w XVI-wiecznych ruinach Dworku Białoprądnickiego.

Platon umieszcza opowieść o jaskini w kontekście własnej ontologii, sama metafora ma jednak charakter uniwersalny. Wyrwanie z tego, co swojskie i bezpieczne, jest równie karkołomne, niezależnie od tego, jaka jaskinia stanowi nasze więzienie. Przebudzenie z iluzji to dopiero początek długiego i trudnego procesu, ilustrowanego przez Platona obrazami wyrywania się z kajdan, mozolnej wspinaczki, bólu oczu oślepionych światłem. Może on być Matrixem, Paradyzją, Truman Show, systemem ideologicznym, religijnym lub politycznym. Jaskinią może być również „wnętrze” VR-owego headsetu, chociaż można je potraktować jako metaforę w obrębie innej metafory. Współczesne odczytanie metafory jaskini generuje także wątpliwości: a co, jeżeli jaskinia nie ma granic? Jeżeli jak matrioszka umieszczona jest w innej jaskini, a tamta w jeszcze innej i tak bez końca? A może gnozeologiczna wędrówka w rzeczywistości ma kształt pętli?

Twórcy instalacji przenoszą tekst filozoficzny do VR i prezentują doświadczenie wymagające nie tylko wysiłku umysłowego, ale i fizycznego, żeby podkreślić przeżyciowy charakter filozofii. Autorzy – Jowita Guja i Adam Żądło, każąc odbiorcy fizycznie pływać, wspinać się i eksplorować, pytają jednocześnie o relację refleksji i ciała. Zakładają, że filozofowanie „na poważnie” jest czymś więcej niż spokojną lekturą i dyskusją w wykładowej sali.

„Jaskinia VR” pomyślana jest jako eksperymentalna realizacja inicjująca cykl VR-owych adaptacji klasycznych filozoficznych konceptów. Mogą one służyć jako punkt odniesienia filozoficznych dyskusji uzupełniający klasyczną lekturę tekstów, jednak autorzy chcieliby, żeby każde z tych doświadczeń mogło funkcjonować poza sferą akademickiego dyskursu: przemawiało własnym, swoistym językiem przekraczającym granice filmu, gry wideo i filozoficznej rozprawy.

Tuż przed krakowskim pokazem „Jaskini VR”, instalacja została zaprezentowana po raz pierwszy podczas festiwalu „Art∗VR – Virtual Reality Film Festival” w Pradze. Znalazła się wśród 15 najciekawszych artystycznych utworów VR z całego świata.

sobota, 26 października
Centrum Kultury „Dworek Białoprądnicki” (Galeria Baszta, sala Złota), ul. Papiernicza 2

Program:

16.30 Z realium do virtualium – grywalizacja sztuki, panel dyskusyjny na styku gier, filozofii i sztuki paneliści: dr Jowita Guja, dr Adam Żądło, prof. dr hab. Ryszard Kluszczyński, prof. Jan Stasienko prowadzenie: dr Krzysztof M. Maj.

18.00 Oficjalne otwarcie instalacji „Jaskinia VR”.

Magiczny Kraków

Galeria „Baszta”, oficyna wschodnia Centrum Kultury „Dworek Białoprądnicki”.

Instalacja będzie dostępna od 26 października do 4 listopada, w godz. 10.00–17.00
28 października w godz. 14.30–17.00.

Reżyseria: Adam Żądło, Jowita Guja.

Produkcja: Szkoła Filmowa w Łodzi, Laboratorium Narracji Wizualnych vnLab, Pracownia VR/AR vnLab.

Producenci: Krzysztof Franek, Krzysztof Pijarski, Pola Borkiewicz, Jacek Nagłowski.

Czas trwania: 10–15 minut.
O twórcach:

Adam Żądło − artysta audiowizualny, absolwent Wydziału Grafiki na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Wykładowca na WH AGH w Krakowie. Specjalizuje się w animacji, grach komputerowych, fotografii i filmie. W swojej twórczości łączy doświadczenie pracy na roli z wiedzą naukową i najnowszymi technologiami. Czynnie wspierał koła naukowe zajmujące się konstruowaniem cyborga i badaniem przestrzeni kosmicznej. Zwycięzca, finalista i uczestnik kilkudziesięciu międzynarodowych festiwali, konkursów i wystaw, m.in. Sony World Photography Awards, Smithsonian.com, Nikon Photo Contest, ADOBE ADAA, Sitges IFF. Więcej: adamzadlo.com.

Jowita Guja − filozofka i kulturoznawczyni, doktor habilitowana z zakresu nauk o kulturze i religii. Zajmuje się badaniem rzeczywistości wirtualnej, antropologią filozoficzną i analizą kultury popularnej. Autorka książek „Soteriologia ateizmu jako nowa antropologia” i „Koncepcja wiary w Römerbrief Karla Bartha” oraz wielu artykułów podejmujących problemy filozofii klasycznej i współczesnej oraz analizę dyskursów kultury popularnej oraz wyobraźni futurystycznej. Pracuje w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów na Wydziale Humanistycznym AGH, gdzie prowadzi zajęcia dydaktyczne, między innymi z kognitywistyki, teorii kultury, literatury współczesnej oraz projektowania i wykorzystania technologii VR i AR. Odbyła stypendia i staże w Swansea University, Cambridge University, Leipzig Universität, Aalborg University oraz Carlos Universodad w Madrycie. Współzałożycielka Laboratorium Badań Rzeczywistości Wirtualnej EduVRLab na AGH w Krakowie. Od 2019 roku pełni funkcję jego kierowniczki.

Partnerzy: Akademia Górniczo-Hutnicza, Pracownia VR/AR vnLab, Szkoła Filmowa w Łodzi, Laboratorium Narracji Wizualnych vnLab.

Patronat medialny: „Gazeta Wyborcza”, „JazzKultura”.

Wydarzenie jest częścią projektu „Sztuka rozszerzona”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.