

JASKINIA VR - interaktywna instalacja w wirtualnej rzeczywistości Jowita Guja, Adam Żądło

2024-10-18

Odkryjmy interaktywne doświadczenie 3D w medium VR w czasie rzeczywistym.

„Jaskinia VR” jest interaktywną, wirtualną adaptacją klasycznej Platońskiej metafory zachowującą wymowę pierwowzoru, ale osadzającą go w nowym kontekście. Istotą instalacji jest zburzenie oczywistości – to, co znane i powszechnie respektowane, okazuje się fałszem.

Pokaz instalacji odbędzie się 26 października w unikatowej przestrzeni Galerii Baszta osadzonej w XVI - wiecznych ruinach Dworku Białoprądnickiego.

Na tydzień przed krakowskim pokazem Jaskinia VR w ostatecznej wersji zostanie zaprezentowana po raz pierwszy podczas festiwalu [Art*VR – Virtual Reality Film Festival](#) w Pradze wśród 15 najciekawszych artystycznych utworów VR z całego świata!

Przebudzenie z iluzji to jednak dopiero początek długiego i trudnego procesu, ilustrowanego przez Platona obrazami wyrywania z kajdan, mozolnej wspinaczki, bólu oczu oślepionych światłem. 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. Może być ona 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 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. Twórcy 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.

JASKINIA VR - interaktywna instalacja w wirtualnej rzeczywistości



**Magiczny
Kraków**

26 października 2024 r. Centrum Kultury „Dworek Białoprądnicki” (Galeria Baszta, Sala Złota),
ul. Papiernicza 2, Kraków

W PROGRAMIE:

- **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

Miejsce: Sala Złota, Budynek Główny CKDB

- **18.00 Oficjalne otwarcie instalacji JAKSINIA VR**

Miejsce: Galeria Baszta, Oficyna Wschodnia CKDB

- **Instalacja dostępna:**

26.10–4.11.2024 r. w godzinach 10.00–17.00, w dniu 28.10. 2024 r. w godzinach 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

[TRAILER](#)

[O instalacji Jaskinia VR](#) opowiada autorka Jowita Guja.

TWÓRCY:

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,



**Magiczny
Kraków**

teorii kultury, literatury współczesnej oraz projektowania i wykorzystania technologii VR i AR. Otrzymała 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 kierowniczkę.

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.