Co zostało z marzeń o technologii, gdy narzędzia, które miały pomagać nam tworzyć przyszłość, zaczynają kształtować ją za nas?

2026-10-16

Jak zachować zdolność do świadomego wyobrażania sobie przyszłości poza logiką predykcji i optymalizacji? To pytanie staje się punktem wyjścia tegorocznego *Patchlab Digital Art Festival*, który odbywa się od 15 do 18 października w Krakowie.

Jubileuszowa 15. edycja festiwalu stanie się okazją do spojrzenia na piętnaście lat przemian sztuki cyfrowej i kultury *Art & Tech* przez pryzmat technologicznych przełomów, obietnic i rozczarowań. Od 2012 roku *Patchlab* prezentuje nowe zjawiska na styku sztuki, nauki i technologii oraz przygląda się temu, jak kolejne innowacje zmieniają nasze doświadczenie rzeczywistości, wyobraźnię i relacje ze światem.

Jak zachować sprawczość wobec procesów, których skala i dynamika wykraczają poza indywidualne decyzje?

Tegoroczne hasło *„Dream Sim”* pozostaje celowo otwarte. *Dream* to marzenie o technologicznej przyszłości, sen jako obszar wyobraźni oraz możliwość wyobrażenia sobie czegoś, czego system jeszcze nie przewidział. *Sim* – narzędzie urzeczywistniania wyobraźni, lecz również system symulacji, który zaczyna projektować za nas możliwe przyszłości. „Dream Sim” przygląda się momentowi, w którym technologia przestaje być jedynie narzędziem służącym realizacji ludzkich wyobrażeń, a coraz częściej sama uczestniczy w ich tworzeniu. Granica między tym, co realne, wyobrażone i symulowane, staje się coraz mniej wyraźna, podobnie jak granica między doświadczeniem a jego technologicznym odpowiednikiem.

– Technologie, które miały pomagać nam urzeczywistniać wyobrażone przyszłości, coraz częściej same je projektują. Sztuczna inteligencja generuje obrazy, głosy i opowieści, cyfrowe modele odtwarzają miejsca, ciała i procesy, a XR pozwala doświadczać alternatywnych rzeczywistości. Symulowane są już jednak nie tylko obrazy i przestrzenie, lecz także rozmowa, osobowość, obecność czy sprawczość. „Dream Sim” stawia pytanie o to, co zyskaliśmy, a co oddaliśmy w zamian za wygodę, szybkość i automatyzację – mówi Elwira Wojtunik-Láng, dyrektorka artystyczna *Patchlab Festival*.

Polskie premiery i audiowizualne performensy

Cztery dni *Patchlabu* wypełnią wystawy, performensy audiowizualne, doświadczenia VR i XR, projekty wykorzystujące sztuczną inteligencję, *Artists’ Talks* oraz pokazy animacji. Program oferuje wiele prac po raz pierwszy prezentowanych w Polsce.

Premierę w Pałacu Potockich będzie miało *„Dark Rooms”* – immersyjne doświadczenie VR dla osób pełnoletnich, prowadzące przez intymne historie związane z seksualnością, tożsamością, traumą i przemianą.

Jednym z najważniejszych wydarzeń będzie „nD” Ryoichiego Kurokawy, japońskiego artysty mieszkającego w Berlinie, który podczas AVnocy 1 w Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha zaprezentuje najnowszą odsłonę rozwijanego od 2005 roku cyklu audiowizualnego. Jego wcześniejsze wersje prezentowane były m.in. w Tate Modern.

W ramach kolejnych dwóch AVnocy w Hevre+1 polska publiczność premierowo zobaczy także interaktywny performens *„Waluigi’s Purgatory”* brytyjskiego duetu dmstfctn z udziałem polskiego saksofonisty i artysty Natana Kryszka oraz greckiej artystki Evity Manji. To symulacja świata, w którym sztuczna inteligencja trafia do czyśćca dla systemów „oszukujących” podczas treningu, a publiczność za pomocą telefonów może wpływać na przebieg wydarzeń.

Polską premierę będzie mieć również *„LES EMPIRES”* kanadyjskiego duetu Guillaume’a Coutu Dumonta i Line Katcho – retrofuturystyczna audiowizualna odyseja z pogranicza science fiction, mitologii i analogowej elektroniki, prezentowana we współpracy z MUTEK.

Jednym z wydarzeń najmocniej korespondujących z hasłem tegorocznej edycji będzie prezentowana w Cricotece „Onirica” włoskiego studia *fuse** – *live dance performens* wyróżniony w finale Lumen Prize 2025. Projekt, który podczas poprzedniej edycji *Patchlabu* można było oglądać jako instalację, powraca tym razem jako spektakl łączący taniec, obraz generowany w czasie rzeczywistym z użyciem AI. Punktem wyjścia jest ponad 28 tysięcy zapisów prawdziwych snów, które sztuczna inteligencja przekształca w płynną, rozwijającą się na żywo rzeczywistość wizualną.

Wystawy sztuki cyfrowej w trzech lokalizacjach

Na wystawie głównej *„Dream Sim”* zobaczymy m.in. *„Scent. Witnessing Without Power”* Alana Kwana – filmową grę, w której gracz przemierza ogarniętą wojną przestrzeń, będąc pozbawionym możliwości realnego wpływania na bieg wydarzeń. Gáspár Battha w interaktywnej instalacji *„Percipio”* bada, czy cyfrowa symulacja może wywołać wrażenie fizycznego dotyku, natomiast Birk Schmithüsen w projekcie *„Speculative AI”* obserwuje audiowizualny „dialog” dwóch maszyn eliminujących udział człowieka, stawiając pytanie o to, gdzie kończy się komunikacja, a zaczyna jej przekonująca imitacja.

Wystawa *„Dream Sim”* prowadzić będzie od marzenia i technologicznej obietnicy przez symulację, utratę sprawczości i predykcję aż do próby odzyskania wyobraźni. Prace rozwijają różne warianty tego samego pytania: co się dzieje, kiedy symulacja przestaje być reprezentacją świata, a zaczyna uczestniczyć w jego wytwarzaniu?

W MOCAK-u zaprezentowana zostanie z kolei kinetyczna instalacja „Punkt krytyczny / *Tipping Point*” Yiannisa Kranidiotisa pokazująca, jak modele i prognozy mogą przekształcać niewidzialną przyszłość w fizyczne doświadczenie tu i teraz.

„Guanaquerx” Pauli Gaetano Adi, nagrodzony *Grand Prix Ars Electronica 2025*, łączy współczesną robotykę z andyjską wiedzą, materiałami i symboliką, proponując alternatywny scenariusz technologicznej przyszłości. Praca będzie prezentowana w sali wystawowej Apteki Designu.

Magiczny Kraków

15 lat Festiwalu Patchlab

– Piętnasta edycja *Patchlab* nie rozpościera wizji technologicznej przyszłości, lecz konfrontuje wyobrażenia i obietnice, które przez lata wiązaliśmy z rozwojem narzędzi i systemów cyfrowych **–** tłumaczy Elwira Wojtunik-Láng. **–** 15 lat temu pytaliśmy, co możemy zrobić z nowymi technologiami. Dziś pytamy, co one robią z naszymi planami i czy nadal potrafimy wyobrażać sobie przyszłość, poza tym co mogą wygenerować i przewidzieć.

Jubileuszowi towarzyszy książka *„THE BOOK. Patchlab Digital Art Festival 2012–2026”* – opowieść o piętnastu edycjach festiwalu, ich tematach, artystach i przemianach, które towarzyszyły rozwojowi sztuki cyfrowej. Publikacja łączy archiwum *Patchlabu* z szerszą historią zmian technologicznych, społecznych i kulturowych. Znajdują się w niej rozmowy, manifesty i eseje uznanych artystek/ów, kuratorek/ów i ekspertek/ów, m.in. Jakoba Kudsk Steensena, Tale of Tales, Ryoichiego Kurokawy, Irini Papadimitriou i Piotra Krajewskiego. Książka wychodzi również poza druk, włączając cyfrowe elementy w rzeczywistości rozszerzonej (AR).

Patchlab Digital Art Festival odbywa się w Krakowie w dniach **15–18 października**. Wydarzenia festiwalowe będą prezentowane m.in. w Pałacu Potockich, Manggha, Cricotece, MOCAK-u, Aptece Designu i Hevre+1.

Pełny program i bilety dostępne **na stronie**.