

Dotknij, kliknij, zobacz! Cyfrowe vs analogowe

12.09.2019 r.
materiały prasowe



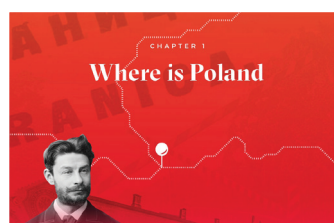
APPARATUM
panGenerator

Paszport Polityki
Polish Graphic Design Award



multimedialny
przewodnik
„Where is Poland?”

**Silver European
Design Award**



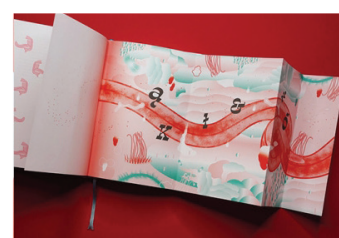
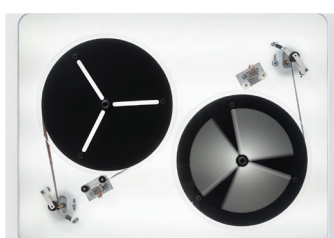
Najpiękniejsza Książka
Roku 2018

**Quarks, Elephants
& Pierogi**



GYMNASIA

nowy projekt
Clyde Henry Productions
studio nominowane
do Oscara



DOTKNIJ, KLIKNIJ, ZOBACZ! CYFROWE VS ANALOGOWE

Dokładnie 30 lat temu Tim Berners-Lee, naukowiec z instytutu badawczego CERN, stworzył pierwszą stronę internetową. Od tamtej pory świat zmienił się nie do poznania. Niektórzy przepowiadali wręcz, że ekrany zastąpią książki, komunikatory – rozmowy, roboty – ludzi... Nic takiego się jednak nie stało – wystawy sztuki koegzystują ze spacerami 3D, a Facebook stał się narzędziem promocji prawdziwych wydarzeń. Wychodząc z tego założenia, Instytut Adama Mickiewicza tworzy z międzynarodowymi partnerami zarówno projekty cyfrowe, jak i analogowe.

„Chcemy być tam, gdzie nasi odbiorcy, czyli na całym świecie. Śledząc trendy rozwijamy projekty wykorzystujące najnowsze technologie i narzędzia multimedialne, inwestujemy w kulturę cyfrową. Jednocześnie nie zapominamy o tym, co materialne – wydawaniu książek, tłoczeniu płyt, tworzeniu instalacji artystycznych. Są one nie tylko źródłem wiedzy, ale też wizytówką, dzięki której polska kultura jest dosłownie na wyciągnięcie ręki” – mówi Monika Grochowska, wicedyrektor Instytutu.

Potwierdzają to nagrody i wyróżnienia. „Za fenomenalne spajanie światów analogowego i cyfrowego” jury Paszportów „Polityki” nagrodziło w tym roku kolektyw PanGenerator – twórców interaktywnej instalacji „Apparatum” inspirowanej Studium Eksperymentalnym Polskiego Radia, stworzonej na zamówienie Instytutu. Projekt, prezentowany m.in. podczas SXSW w Austin w Texasie, doczekał się też Polish Graphic Design Award i Honorary Mention na festiwalu Ars Electronica.

Książkę „Quarks, Elephants & Pierogi. Poland in 100 Words – Kwarki, słonie i pierogi: Polska w stu słowach”, stworzoną przez autorów Culture.pl i wydaną przez Instytut, doceniło z kolei Polskie Towarzystwo Wydawców Książek, które przyznało jej tytuł Najpiękniejszej Książki Roku 2018. Bogato ilustrowana publikacja, kreśląca fascynujący obraz Polski za pomocą 100 słów, jest też nominowana w międzynarodowym konkursie na najlepiej zaprojektowaną książkę roku 50 Books | 50 Covers.

Przewodnik po polskim designie

Cyfrowy przewodnik „Guide to Polish Design” (www.designguide.pl) to wirtualna podróż przez 100 lat polskiego designu – od awangardowego dwudziestolecia do czasów najnowszych. Można przemieszczać się po nim chronologicznie, od punktu do punktu, albo zatrzymywać na wybranych obiektach, poznawać ich kontekst, zanurzać się w historii. To nie tylko popularne obiekty znane z masowego obiegu, ale także prototypy, które nigdy nie opuściły ścian pracowni. Można też spojrzeć na przewodnik

jak na cyfrowe archiwum polskiego designu, z którego skorzystają zagraniczni badacze, artyści i projektanci, a prowadzi ich redaktor przewodnika, historyk designu, dr Krystyna Łuczak-Surówka. Już wkrótce Instytut zaprosi w kolejną podróż – po polskiej modzie.

Publikacja o polskiej ilustracji dziecięcej

„Captains of Illustration: 100 Years of Children’s Book from Poland” jest czymś więcej niż książką – to bogaty esej wizualny, który prowadzi czytelnika przez techniki artystyczne, zjawiska kulturowe i ważne nazwiska świata sztuki ujęte w 100 haseł. To także ponad 800 ilustracji autorstwa ponad 200 polskich twórców. Pięknym grafikom towarzyszą teksty takich autorów jak Aleksandra Cieslak, Jacek Friedrich, Jakub Woynarowski czy Krystyna Rybicka. Przekrojowa publikacja o historii polskiej ilustracji dziecięcej powstała pod redakcją Anity Wincencjusz-Patyny we współpracy z kultowym Wydawnictwem Dwie Siostry. Premierę zaplanowano na Targi Książki we Frankfurcie (16-20 października 2019). Towarzyszyć będzie jej wystawa o tym samym tytule, prezentująca po jednej pracy czternastu wybranych ilustratorów – oraz setki ilustrowanych książek.

Digital Cultures Warsaw

Między 26 a 27 września warszawskie Kino Iluzjon stanie się stolicą kultury cyfrowej – miejscem inspirujących spotkań twórców i odbiorców, przestrzenią dyskusji o zjawiskach towarzyszących nowym technologiom. Tematem tegorocznej, trzeciej edycji wydarzenia są żywe archiwa i namysł nad tym, jak rozwój techniki pozwala na nowo odkrywać nasze dziedzictwo. Udział w konferencji zapowiedzieli m.in. Gerfried Stocker (dyrektor artystyczny festiwalu Ars Electronica) i Frank Cifaldi (dyrektor Video Game History Foundation), a także Maciek Szczerbowski, Chris Lavis, Brigitte Henry (Clyde Henry Productions) i Dan Dansereau (National Film Board of Canada), czyli twórcy animacji poklatkowej VR „Gymnasia”, wyświetlanej na tegorocznym festiwalu Tribeca w Nowym Jorku.

Gra VR „The Curator”

Już wkrótce rzeczywistość wirtualna opowie o historii wzornictwa – gra „The Curator” stanie się częścią wystaw polskiego designu na festiwalach, targach, w galeriach i muzeach. Najciekawsze osiągnięcia Polaków w projektowaniu i najbardziej charakterystyczne przedmioty zostaną przedstawione za pomocą technologii VR. Zabawa opiera się na idei „escape room” – gracz musi rozwiązywać zagadki dotyczące otaczających go obiektów, aby przejść z jednej przestrzeni do kolejnej. Dodatkowo w grze znajdzie się specjalna galeria polskiego designu.

Książka o Studiu Eksperymentalnym Polskiego Radia

Studio Eksperymentalne Polskiego Radia powstało z inicjatywy Józefa Patkowskiego w 1957 roku na fali październikowej odwilży i szybko stało się najważniejszym muzycznym laboratorium Bloku Wschodniego. Dziś fenomen polskich pionierów muzyki elektroakustycznej opisują autorzy „Ultra Sounds. The Sonic Art of Polish Radio Experimental Studio” pod redakcją Davida Crowley’a – pierwszej tak wszechstronnej publikacji poświęconej Studiu. Bezcennym materiałom archiwalnym towarzyszą w niej

eseje współczesnych badaczy, producentów muzycznych i kuratorów. Oprócz Instytutu Adama Mickiewicza wydawcami książki są Centrum Sztuki i Mediów Karlsruhe, Muzeum Sztuki w Łodzi i Kehrler Verlag. Za projekt graficzny odpowiada studio Fontarte.

Gra o Studiu Eksperymentalnym Polskiego Radia

Trwają prace nad stworzeniem gry komputerowej inspirowanej wyjątkowym brzmieniem Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia. „Odgłos” studia Holy Pangolin, założonego przez Agatę Nawrot, to eksperyment artystyczny prowadzący gracza przez świat pełen instrumentów i dźwięków. Jego historia sięga Game Jamie, czyli maratonu tworzenia gier komputerowych, którego głównym tematem i inspiracją była baza próbek muzycznych Studia. Po dwóch etapach selekcji spośród kilkunastu projektów wybrano właśnie „Odgłos”, który teraz trafi do graczy.

Wybrane projekty są częścią koordynowanego przez Instytut Adama Mickiewicza międzynarodowego programu kulturalnego realizowanego w ramach Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017–2022.

Kontakt dla mediów:

Magdalena Mich
Rzecznik Prasowa
Instytut Adama Mickiewicza
mmich@iam.pl
+48 602 663 570