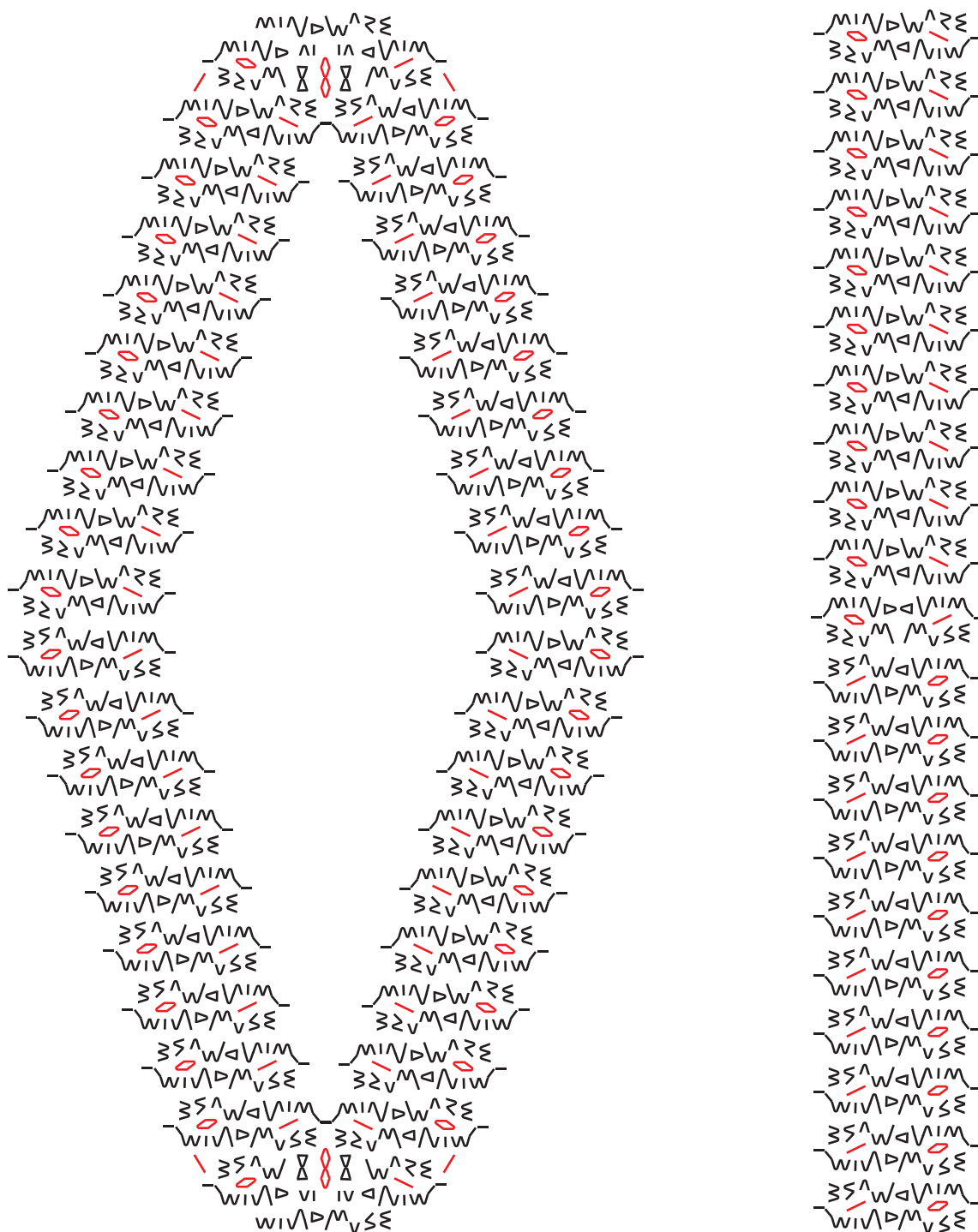


# MINDWARE. Technologie dialogu

## Program rezydencji artystycznych w ramach polskiej prezydencji w UE. Lublin – jesień 2011.

W roku 2011 Polska przejmie prezydencję w Unii Europejskiej. Fakt ten zostanie obudowany serią wydarzeń artystycznych dziejących się w różnych miastach Polski, między innymi w Lublinie. Jednym z lubelskich wydarzeń tworzących krajowy kulturalny program będzie program rezydencji artystycznych *MINDWARE. Technologie dialogu*.



## SENS

Program rezydencyjny MINDWARE to pole dla artystycznej refleksji i interwencji w miejskiej przestrzeni komunikacji społecznej. Przestrzeń ta jest dzisiaj zdominowana przez cyfrowe technologie medialne i łączące je sieci, które wytyczają także nowe sposoby postrzegania i rozumienia rzeczywistości. Technologie te nie tylko na stałe zagościły w krajobrazie przestrzeni publicznej – zarówno w sensie obecności fizycznej jak i na poziomie niewidzialnych gołym okiem zasięgów i transmisji – ale z impetem podbijają zbiorowe wyobraźnie i zmieniają towarzyszące im języki.

Zaproszonych do lubelskich rezydencji artystów i teoretyków poprosimy o interpretacje wpisanych w tę przestrzeń kodów, używanych do ich transmisji mediów oraz dostępnych reguł i wzorców dialogowania.

Płaszczyzną odniesienia w realizacji lubelskich rezydencji artystycznych będą krytyczne odniesienia do "cyfrowych" wyobrażeń i języków: logika "cyfrowego" kodowania kultury. Artyści-rezydenci zmierzają się, przy pomocy badaczy komunikacji i kultury, z fizycznie istniejącym miejskim „hardware”, czyli infrastrukturą miasta, i regulującym ją w codziennym użytkowaniu „systemem operacyjnym”, czyli stosowanymi regułami komunikacji. Powstające w ramach projektu dzieła sztuki będą zatem żywym „software” kultury, ucieleśnieniami tytułowego mindware.

Spodziewamy się zatem artystycznych realizacji (MINDWARE’ów) z fizycznym wykorzystaniem technologii cyfrowych i sieciowych i/lub symboliczną pracą z ich kulturowym „duchem” (interfejsami, imaginariami).

Pojedyncze mindware’y to:

- dzieła artystyczne będące „sterownikami”, „oprogramowaniem”, „interfejsami” komunikacji społecznej
- wolne „oprogramowanie” kultury gotowe do „instalacji” i „remiksu” gdzie indziej
- interpretacje sensu kategorii MINDWARE stworzone na bazie łączenia perspektywy naukowej, sztuki i animacji kultury



## MAPA

Współczesna kultura i rzeczywistość społeczna to wielowymiarowa i wielopoziomowa przestrzeń komunikacji, którą wyznaczają przede wszystkim dwie osie:

- Pierwszą z nich jest dystans pomiędzy komunikacyjnymi światami: analogowego offline i cyfrowego online (nazwijmy je metaforycznie Drogą Prądu i Drogą Bez Prądu).
- Drugą wytycza skala działań komunikacyjnych, która obejmuje zarówno komunikację interpersonalną jak i tę o charakterze społecznym.

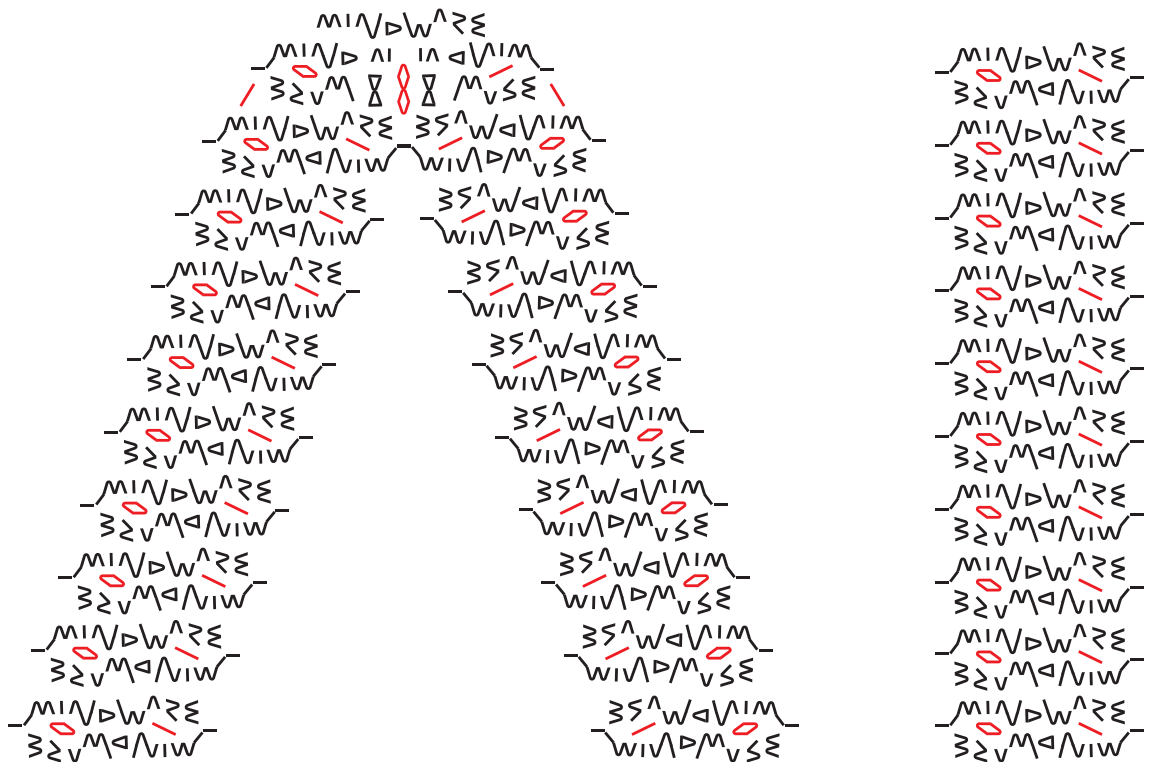
Zakodowaną w haśle tytułowym projektu problematykę na komunikacyjnym styku nowych technologii z zastaną rzeczywistością kulturowo-społeczną chcemy dodatkowo wpisać w kontekst społeczny współczesności. Zrealizowane w Lublinie MINDWARE'y zmierzają się z uniwersalnymi dla przestrzeni i reguł komunikacji wyzwaniami, które również w tym miejscu na świecie ujawniają swoje oblicza. Dla zaproszonych artystów przygotowujemy mapę historyczno-społeczną na której znakami orientacyjnymi będą trzy generalne kategorie:

- wykluczenie (cywilizacyjne, komunikacyjne, technologiczne, etniczne, kulturowe)
- pogranicze (rozumiane przez pryzmat granic geograficznych, kulturowych, podziałów politycznych, ale także w sensie limitów sztuki, mediów i kodów)
- dialog (kultur, grup społecznych, wewnątrz opozycji: miastoniemiasło, centrum-peryferia, kultura industrialna-kultura agrarna, nowoczesność-tradycja).



## METODA

Podczas rezydencji artystom towarzyszyć będą teoretycy zajmujący się komunikacją społeczną, mediami i sztuką. Ich wspólnym zadaniem będzie rozpoznanie potencjału pojęcia *MINDWARE* uchwyconego przez pryzmat wchodzących ze sobą w dialog różnych wrażliwości i imaginariów: sztuki mediów, sztuki społecznej, animacji komunikacji społecznej i humanistyki. Chcemy w ten sposób sprawdzić jak zastosowany na potrzeby projektu język i perspektywa mają się do istniejących kodów kultury, dyskursów nauki oraz reguł i wzorców dialogowania. W efekcie, oprócz indywidualnych realizacji wykonanych przez artystów, powstanie także metapoziom projektu – praca zbiorowa, na którą złożą się teksty definiujące potencjał wyjaśniający i rozpoznające *MINDWARE* w świetle istniejących słowników i teorii humanistyki.



## EFEKT

Realizacja projektu rezydencji artystycznych wygeneruje efekty uzupełniające się na dwóch poziomach:

- dokonanych w ramach programu realizacji artystycznych
- teoretycznego namysłu nad nimi

Efekty te można szczegółowo przedstawić w następujący sposób:

### 1. Dzieła MINDWARE.

#### Artystyczne interwencje / instalacje / działania

MINDWARE'y to artystyczne "software" społeczne i kulturowe, które zostaną przygotowane (napisane, zakodowane) i następnie zaimplementowane w przestrzeń społeczną (zarówno fizyczną – miejską Lublina, jak i symboliczną – sieci i miejsc/mediów wirtualnych). Odwołując się wprost do "cyfrowego" języka można powiedzieć, że przygotowane MINDWARE'y będą artystycznymi "update'ami" komunikacji społecznej i samego miasta, "antywirusami" zabezpieczającymi przed komunikacyjnymi i społecznymi "wirusami", "łatami bezpieczeństwa" w tkance kulturowego "systemu operacyjnego", instrukcjami dla "wirtualnej inteligencji" miasta czy "interfejsami" dialogu.

### 2. Pojęcie MINDWARE.

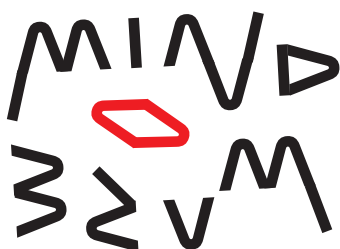
#### Jako nowatorski wkład do języków opisujących współczesność

Uzupełnia ono dwa dobrze znane pojęcia: hardware i software o "element kulturowy", który nadaje sens wszelkiej technologii i wymaga osobnych inwestycji w obszarze edukacji, sztuki, filozofii itp. Zostanie ono ukute jako nowe narzędzie dyskursu równoległe w ramach trzech różnych słowników opisujących rzeczywistość komunikacyjną: języka animacji kultury, sztuki mediów oraz języka humanistycznych badań nad kulturą. Zapisem tego poziomu pracy nad projektem będzie wydawnictwo przygotowane we współpracy z lubelską uczelnią WSPA.

### 3. Metodologia MINDWARE.

#### Projekt jest samoświadomy i oferuje metapoziom!

Doświadczenia zdobyte podczas rezydencji, podobnie jak stworzone w ich ramach działania artystyczne będzie można wykorzystywać w oparciu o inne „systemy operacyjne” (społeczności, systemy komunikacyjne). Otwarty sposób pracy nad przygotowaniem programu rezydencyjnego, unikalny dobór osób i kompetencji kulturowych i społecznych przełożymy na możliwie uniwersalny i modelowy plan działania w obszarze kultury komunikacji społecznej.



## ZAPLECZE

Organizatorem (p)rezydencji artystycznych *MINDWARE. Technologie dialogu* są Warsztaty Kultury w Lublinie – instytucja kultury organizująca międzynarodowe projekty artystyczne, w szczególności we współpracy z partnerami z wschodniej Europy. Istotnym polem działania programowego jest dla Warsztatów Kultury przestrzeń publiczna, w wymiarze czysto fizycznym, jak również jako obszar inspiracji, odniesień, interakcji, społecznych i międzyludzkich. Inspiracje projektu *MINDWARE* mają bezpośrednie źródła w takich wydarzeniach jak „L2 – potęgowanie kultury Lublina i Lwowa” (dwie komplementarne edycje we Lwowie i Lublinie), „Nocy Kultury” (zwłaszcza trzeciej edycji „Człowiek w Mieście, Miasto w Człowieku”), „Transmisja Lublin – Ukraina” (w tym wystawy „Siła Sztuki” we Lwowie i „Ukraiński Zrizz” w Lublinie), „FortMisja” i wielu innych. Warsztaty Kultury w ramach programu kulturalnego polskiej prezydencji w Unii Europejskiej w 2011 roku, koordynowanego przez Narodowy Instytut Audiowizualny, odpowiadają za organizację rezydencji artystycznych; w tym za merytoryczne opracowanie programu, zabezpieczenie zaplecza technologicznego i osobowego niezbędnego do przeprowadzenia rezydencji i stworzenia prac artystycznych. Z uwagi na progresywny charakter projektu organizator dąży do pozyskania partnera technologicznego, który umożliwi realizację i implementację koncepcji artystycznych na wysokim poziomie oraz zapewni obsługę techniczną całego projektu.

Za merytoryczną zawartość projektu odpowiadają wspólnie:

**Zbigniew Sobczuk** (Warsztaty Kultury w Lublinie, Lubelskie Towarzystwo Zachęty Sztuk Pięknych) – kurator sztuki i organizator wydarzeń artystycznych

**dr Piotr Celiński** (Zakład Filozofii i Socjologii Polityki Wydziału Politologii UMCS) – medioznawca

**Marcin Skrzypek** (Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN", Orkiestra św. Mikołaja) – animator kultury, muzykant

Za koordynację projektu odpowiadają:

**Maria Artemiuk** (Warsztaty Kultury w Lublinie) – animator kultury

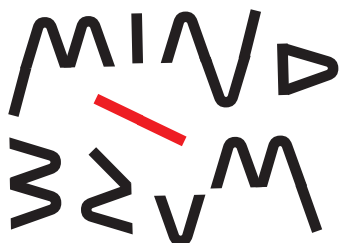
**Magdalena Kawa** (Zakład Filozofii i Socjologii Polityki Wydziału Politologii UMCS) – politolożka

Konsultantem spraw merytorycznych jest:

**Roman Hankievych** (Lwowski Instytut Sztuki) – historyk i krytyk sztuki

Konsultantem spraw organizacyjnych jest:

**Rafał Koza Koziński** (Warsztaty Kultury w Lublinie) – kreator kultury, artysta miasta





## AGENDA

Ideą rezydencji jest spotkanie/zderzenie artystów i teoretyków – filozofów, socjologów, medioznawców, krytyków sztuki etc.. Artyści zaproszeni do udziału w projekcie będą pochodzić z trzech obszarów Europy - Wschodniej, Środkowej i Zachodniej; dobór uczestników oparty o założenia merytoryczne w powiązaniu z geograficznymi punktami odniesienia pozwoli na osiągnięcie przekrojowego i uniwersalnego charakteru projektu, w którego koncepcji zawarte jest konfrontowanie indywidualnego doświadczenia z odmiennym kontekstem i uniwersalnymi wartościami. Zasięg projektu: Europa Wschodnia, w szczególności: Armenia, Azerbejdżan, Białoruś, Gruzja, Mołdawia, Ukraina, a także Polska i Unia Europejska.

Przedstawiając ważniejsze punkty harmonogramu realizacji projektu zwracamy uwagę na trzy zasadnicze etapy: wstępny, przygotowawczy i same rezydencje.

W ramach pierwszego etapu rozpoczętego w październiku 2010 r., prowadzone jest doprecyzowanie głównej idei projektu w kręgach artystycznych i naukowych, przygotowanie metodologii realizacji projektu a w tym procedur/instrukcji wykonawczych. Istotnym założeniem tej części jest zbieranie i analizowanie informacji, tworzenie sieci wymiany informacji w oparciu o sieć partnerów, organizowanie wizyt studyjnych, dokonanie wyboru artystów oraz opracowanie materiałów informacyjnych i promocyjnych.

Drugi etap, trwający od maja do września 2011 r. zakłada stworzenie planu przebiegu rezydencji, ze szczególnym uwzględnieniem technologicznego charakteru realizowanych działań i związanego z tym pozyskania partnera technologicznego, a także opracowanie dokumentacji technicznej oraz stworzenie problemowego opisu miasta – swoistej mapy miasta powstałej na potrzeby projektu. Ważnym elementem tej części harmonogramu jest dokonanie uzgodnień organizacyjnych i finansowych z zaproszonymi uczestnikami oraz podwykonawcami, w tym podpisanie wszelkich umów i porozumień.

Zasadnicza, rezydencyjna część projektu rozpocznie się 22 września 2011 r. Złożą się na nią wykłady i seminaria, spotkania, dyskusje z udziałem artystów i ekspertów, które odbędą się w dniach 23-30 września 2011. W okresie między 23 września a 10 października 2011 r. będzie miał miejsce proces opracowywania koncepcji i tworzenia prac mindware'owych. Rozpoczęcie prezentacji prac artystów nastąpi 11 października 2011 r. i potrwa około miesiąca.

W trakcie realizacji projektu idea *MINDWARE* będzie prezentowana m.in. 6-8 maja 2011 w ramach Festiwalu DE:CODED we Lwowie, następnie 8-11 września 2011 na Europejskim Kongresie Kultury we Wrocławiu oraz 14-16 października 2011 w ramach Kongresu Kultury Partnerstwa Wschodniego w Lublinie.

W styczniu 2012 r., po zakończeniu rezydencji artystycznych *MIN-DWARE. Technologie dialogu* planowane jest zorganizowanie seminarium podsumowującego pracę artystów w ekspertami, a także wydanie – we współpracy z WSPA w Lublinie – pracy zbiorowej dokumentującej projekt i stanowiącej wkład do dyskursu nauk humanistycznych.

