

INFORMACJA PRASOWA

***Cricoterie*** **w Galerii Foksal**

24 maja – 7 czerwca, Galeria Foksal, Warszawa, ul. Foksal 1/4

***Cricoterie* to wirtualna symulacja w technice VR autorstwa Michaëla Samyna i Auriea’i Harvey. Ujawnia punkty przecięcia między rzeczywistością wirtualną a materialną. Stawia pytanie o status obiektów i postaci w wirtualnym świecie. Otwarcie projektu w warszawskiej Galerii Foksal – 24 maja o godz. 18:00.**

*Cricoterie* to wirtualna symulacja w technice VR, badająca charakter tego nowego medium. Michaël Samyn i Auriea Harvey (Tale of Tales) stworzyli wirtualną przestrzeń, nadając jej określoną mechanikę, i oddając użytkownikowi do testowania i eksploracji. *Cricoterie* ujawnia punkty przecięcia między rzeczywistością wirtualną a materialną. Stawia pytanie o status obiektów i postaci w wirtualnym świecie.

Jak deklarują Tale of Tales: *Większość naszych gier odbiegała od konwencji formy, a tym razem zupełnie zrywamy z tą tradycją. Nawet jeśli w "The Endless Forest" nie ma celów, w klasycznym dla gier wideo rozumieniu, to została zaprojektowana w odpowiedzi na gry wideo. Nasze nowe prace, także projekt VR Kantor, nie powstały w tym kluczu. Nie zaczynamy pracy z założeniem, że robimy grę wideo. Po prostu używamy komputera jako medium do tworzenia sztuki. I projektujemy wszystko w taki sposób, który jest najbardziej odpowiedni dla danego projektu.*

Wątek manekinów oraz postaci zajmującej nadrzędną pozycję w danej rzeczywistości, mającej władzę nad rozgrywającym się wokół przedstawieniem (programem), okazał się zaskakująco kompatybilny z tematami twórczości Tadeusza Kantora. W symulacji *Cricoterie* artyści zaczerpnęli z niej niektóre wątki, postaci i idee, inspirując się nimi przy rozwijaniu programu i projektowaniu.

Otwarcie *Cricoterie* odbędzie się w warszawskiej Galerii Foksal, działającej pod auspicjami Mazowieckiego Instytutu Kultury, 24 maja o godz. 18:00. Będzie dostępna dla odwiedzających do 7 czerwca. Projekt powstał we współpracy z Instytutem Adama Mickiewicza, Fundacją im. Tadeusza Kantora, oraz VAF.

**Tale of Tales** to duet artystów tworzących gry komputerowe i sztukę elektroniczną. Auriea Harvey (USA) i Michaël Samyn (Belgia) poznali się przez Internet. Swoje wczesne prace elektroniczne tworzyli w czasach net-artu, początkowo jako Entropy8Zuper! Wraz z rozwojem technik cyfrowych i sieci jako medium, artyści przenieśli swoją uwagę na środowisko i mechanikę gier komputerowych i założyli studio Tale of Tales. Tworzyli niezależne gry komputerowe badające możliwości tego medium oraz kwestionując przyjęte w nim rozwiązania, systemy narracyjne i mechaniki.