

MIĘDZYNADOWE BIENNALE SZTUKI I TECHNOLOGII PRZYSZŁOŚCI
KULTURA FUTURA E-POLIS / KRAKÓW MIASTO PRZYSZŁOŚCI 2025



CREATIVE INDUSTRY PLATFORM
RESUME 2023

MIĘDZYNARODOWE JURY:



prof. Akiko Kasuya
Kyoto City University of Art



prof. Andrzej Jajszczyk
PAN



prof. Piotr Krajewski
WRO Center



art. Aleksander Janicki
AYA Found
(przewodniczący jury)

Biennale to pierwsze holistyczne przedsięwzięcie poświęcone sztuce i technologii przyszłości, łączące multisensoryczne instalacje, projekcje wielkoformatowe, Big Dada Installation, mapping, teatr i innowacje w przemyśle kreatywnym oraz sztukę VR, AI, AR.



FASADA TEATRU IM. JULIUSZA SŁOWACKIEGO W KRAKOWIE 2023

**INNOWACYJNY SPEKTAKL OPARTY O MAPPING, PROJEKCJA WIELKOFORMATOWA,
DŹWIĘK WIELOKANAŁOWY, MUZYKA GENERATYWNA**

Symboliczne otwarcie projektu: „KULTURA FUTURA BIENNALE” - Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Techniki Przyszłości. Mapping, który wykorzystał potencjał instrumentu Big DADA GENERATOR, przetwarzający obraz w czasie rzeczywistym. Reżyseria + Biga Dada Generator / live / Alek Janicki, animacja: Tomek Głodek, mapping: Atomy Studio, Bankok muzyka: Maria Janicka.



Redaktor Wortalu kulturafutura.pl - Arkadiusz Klej,
artysta interdyscyplinarny, prezes AYA Found i autor i dyr. artystyczny
Biennale Sztuki i Techniki Przyszłości - art. Alek Janicki,
Dyrektor Teatru im. Juliusza Słowackiego w Krakowie - Krzysztof Głuchowski

Konferencja otwarcia projektu: „KULTURA FUTURA BIENNALE” - Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Technologii Przyszłości.



WYSTAWA INAUGURACYJNA W MAŁOPOLSKIM OGRODZIE SZTUKI / 2023

Twórczość artystyczna prezentowana w formie cyfrowej, wykonanych za pomocą sztucznej inteligencji, rzeczywistości rozszerzonej i rzeczywistości wirtualnej obejmuje animacje, wideoart, i produkcję cyfroer - o charakterze hybrydowym.

e - POLIS: HYBRYDOWA KOMUNIKACJA W ŚWIECIE USIECIOWANYM - KRAKÓW JAKO CENTRUM DIALOGU O PRZYSZŁOŚCI MIAST

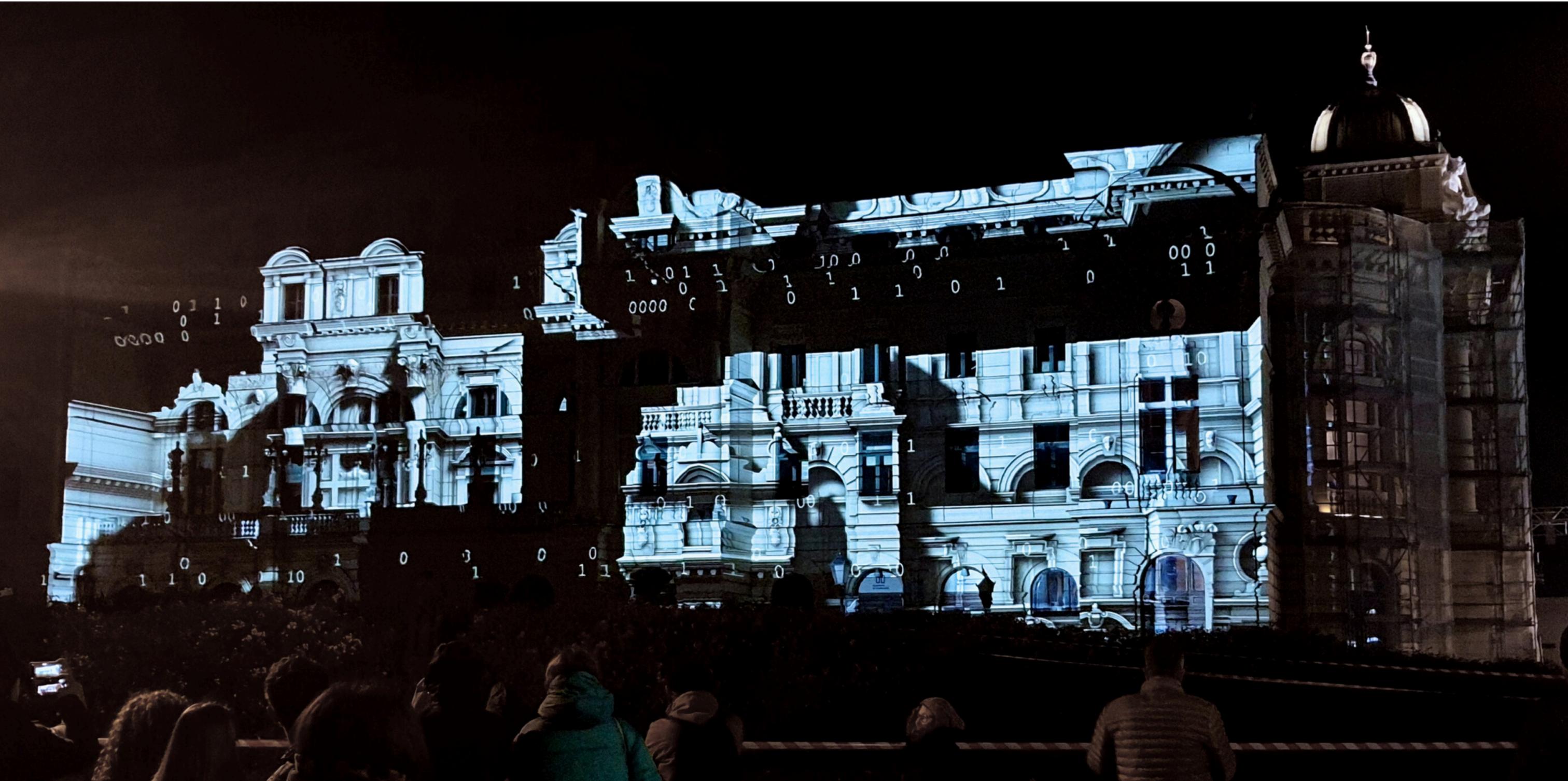
Oś programowa Biennale to natura hybrydowej komunikacji w świecie usieciowanym za pomocą Internetu i algorytmów np. AI. Odbywające się w pierwszej edycji biennale wydarzenia, stały się platformą dialogu wokół takich pojęć jak: rzeczywistość, wirtualność i wyobraźnia. Tematem wiodącym Biennale jest e-POLIS - miasto przyszłości. Tym razem epicentrum ma się stać Kraków.



INTERDYSCYPLINARNE BIENNALE SZTUKI I TECHNOLOGII PRZYSZŁOŚCI

To wizja przyszłości oparta na wilowatkowym dialogu artystów, naukowców, performerów, twórców gier, wideo i dzieł hybrydowych. To spotkanie tego co realne z tym co wirtualne. To ekosystem nierozzerwalnie łączący naturę z kulturą, sztukę z nauką, generatywne z intuicyjnym, istniejące z wyobrażonym w koncu: cyfrowe z analogowym.

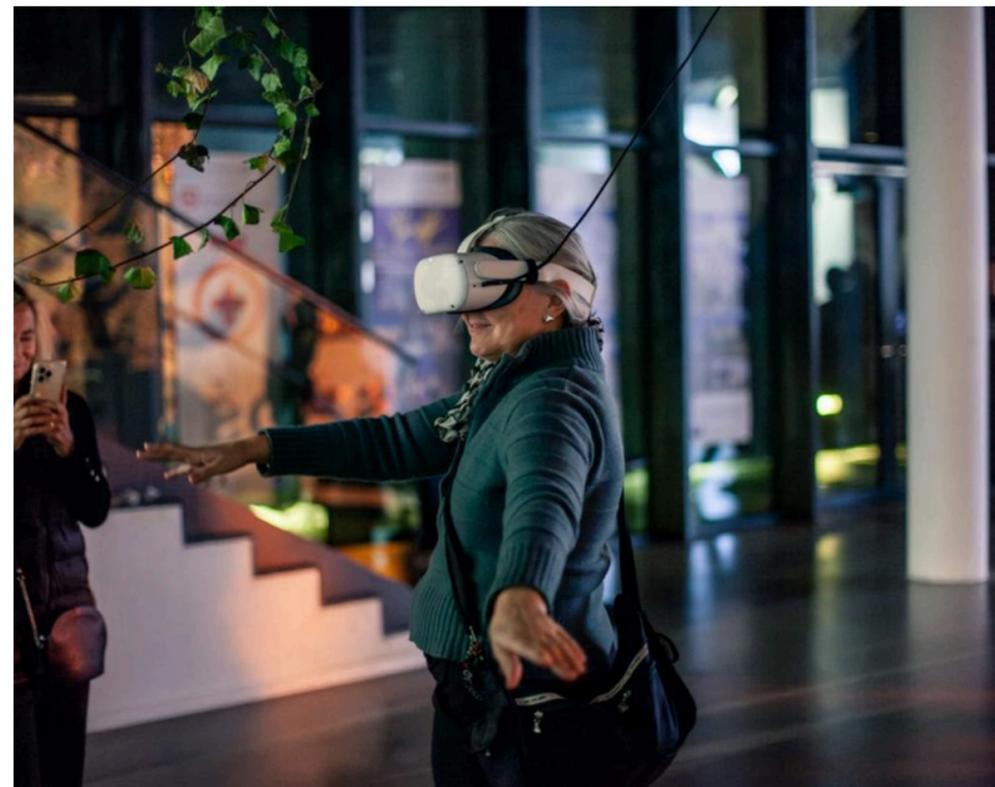




Spektakl otwarcie w przestrzeni publicznej oparty na technologii mappingu, projekcji wielkoformatowej i dźwięku wielokanałowego.

INTERDYSCYPLINARNE BIENNALE SZTUKI I TECHNOLOGII PRZYSZŁOŚCI

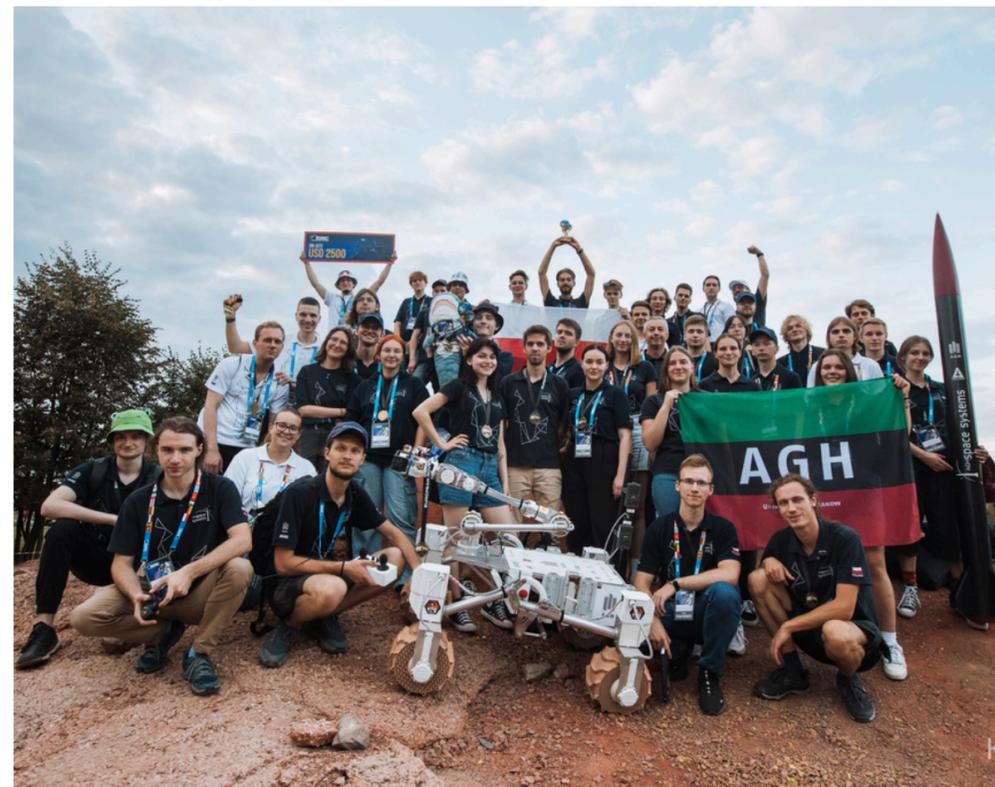
Międzynarodowy konkurs dzieł sztuki cyfrowej skupiony na przyszłości miasta : Kraków e-POLIS, z wykozystaniem innowacyjnych dzieła wykorzystujące nowe technologie takie jak VR, AR i AI.



IMPREZY TOWARZYSZĄCE:
WARSZTATY, SPEKTAKLE I WYDARZENIA DLA PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH



KONKURS DLA ARTYSTÓW I NAUKOWCÓW
WE WSPÓŁPRACY Z AGH I FUNDACJĄ IT IS ME: IT IS ART



Jury zakwalifikowało prace następujących twórców:

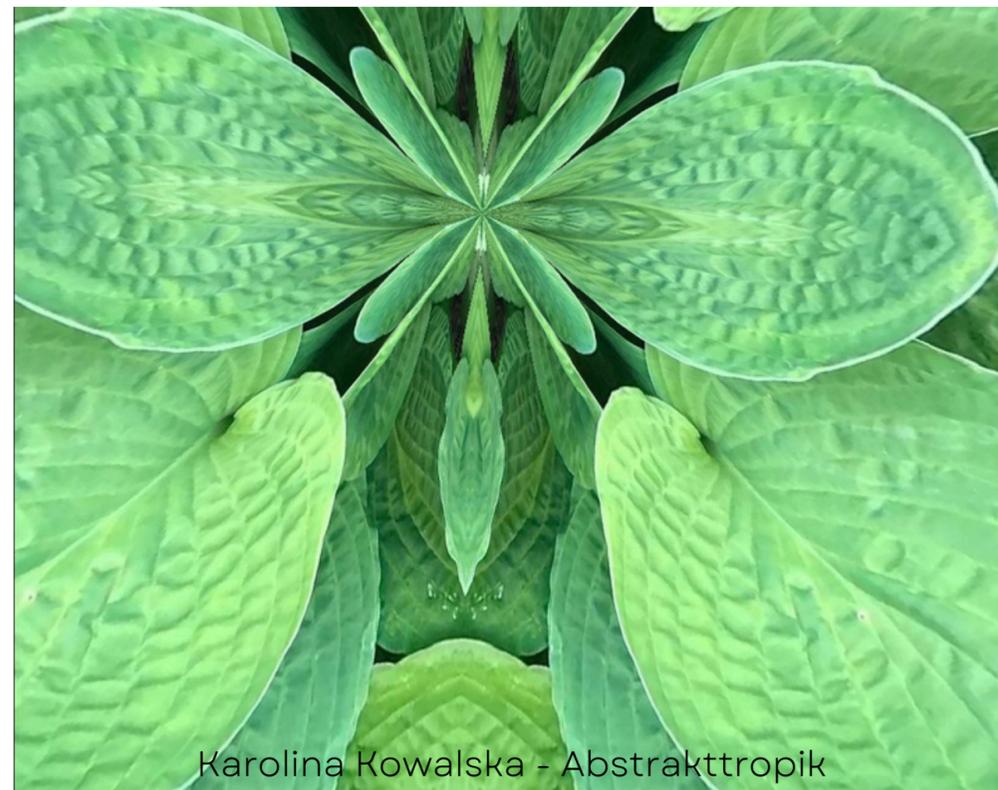
Dust - Andrej Boleslavský, Mária Júdová, Propose Game - Misha Kolbe, Abstrakttropik - Karolina Kowalska, Homo Affectus - Lena Witkowska z zespołem, Rost - Paweł Szarzyński, Ania Roguska, Lunatic - Palina Kamarowa, Nocc - Weronika Lewandowska, Sandra Frydrysiak, The Choice - Joanne Popinska z zespołem, User Agreement - Rafał Kruszka, e-City - Filip Klechowski, Percepcja Sfer - Piotr Madej.



NAGRODZONE PRACE



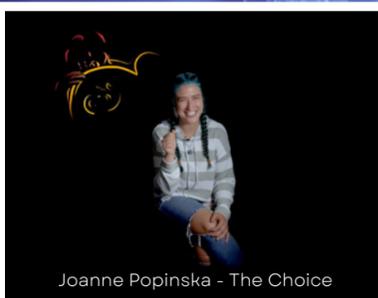
Rafał Kruszka - User Agreement



Karolina Kowalska - Abstrakttropik



Filip Klechowski "e-City"



Joanne Popinska - The Choice



Misha Kolbe - Propose Game



Piotr Madej - Percepcja Sfer



Paweł Szarzyński, Anna Roguska - Rost



Sandra Frydrysiak,
Weronika Lewandowska - Nocc



Rafał Kruszka - User Agreement



Palina Kemarowa - Lunatic



Łukasz Maciaszkiewicz - Neverland 2100

SPEKTAKL TEATRU TAŃCA CARTE BLANCHE

Otwarcie wystawy towarzyszyła premiera spektaklu „Game”, który był dostępny dla osób z niepełnosprawnością wzroku i słuchu (audiodeskrypcja i napisy).

"GAME" to nowatorski performance taneczny z elementami wideo i muzyki będące połączeniem wykładu naukowego i spektaklu teatru tańca Carte Blanche - norweski narodowy zespół tańca współczesnego. Często określany mianem prekursora innowacji, prezentacji i rozwoju tańca. Spektakl - performance stanowił przyczynek do analizy funkcjonowania świadomości człowieka.



WYSTAWA E-POLIS: SZTUKA, TECHNOLOGIA, PRZYSZŁOŚĆ

Wystawa - "to wyprawa bez granic, w której jedynym ograniczeniem była wyobraźnia twórców, artystów, naukowców, inżynierów, programistów. Gdzie kreacje z zakresu nowych mediów i algorytmiczne twory generowane przez sztuczną inteligencję stały się alternatywną naturą e-POLIS - miasta przyszłości."

Biennale to swego rodzaju bio-lab wykorzystujący innowacyjną technologię z użyciem wody zdrowia BiOmedAqua służącej do uprawy roślin i ... inhalacji widzów - pierwsze bezpieczne publiczne miejsce wolne od patogenów i wirusów. Zasadniczym elementem ekspozycji były punkty dostępu w podróż w nieznane, w cyfrowy świat e-POLIS w którym widz zanurzał się w VR-owe artystyczne wizje zrealizowane przez twórców zakwalifikowanych do I edycji biennale.



INKLUZYWNOŚĆ

W listopadzie 2023 roku odbyły się DOSTĘPNE CZWARTKI, w których można było zobaczyć wystawę z asystentem audiodeskrypcji (AD) lub tłumaczem polskiego języka migowego (PJM). W pozostałe dni na wystawie były do dyspozycji osoby przeszkolone z asystowania osobom z niepełnosprawnością wzroku.



WSPÓŁPRACA Z NAUKOWCAMI I ŚRODOWISKIEM AKADEMICKIM

Biennale vs Fundacja Try IT Fundacja prowadzi festiwal innowacji studenckich IT is ME, którego nowym komponentem jest IT is ART promujący projekty łączące sztukę z technologią.

IT is ART

AYA FOUND / AGH

współpraca ze środowiskiem naukowym, akademickim i biznesem

Jury konkursu IT is ART:

prof. dr hab. inż. Rafał Dańko, Prorektor AGH ds. Studenckich, prof. dr hab. Alicja Panasiewicz, art. Aleksander Janicki
dr inż. Joanna Augustyn-Nadzieja, dr inż. Paweł Janowski, dr hab. inż. Paweł Bogacz, prof. AGH, dr hab. inż. Joanna Jaworek-Korjakowska, prof. AGH, dr hab. inż. Jarosław Wąs, prof. AGH, dr hab. inż. Paweł Stoch, prof. AGH, dr hab. inż. Jerzy Duda, prof. AGH, dr hab. inż. Piotr Nawrocki, prof. AGH, dr inż. Dominik Kowal, dr hab. inż. Andrzej Klepka, prof. AGH, dr hab. inż. Łukasz Rauch, prof. AGH, dr hab. inż. Aleksander Byrski.



FORUM PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH - DIALOG O PRZYSZŁOŚCI

Forum Przemysłów Kreatywnych podczas Biennale otworzyło dyskusję o innowacjach w VR, AI, medycynie cyfrowej, inżynierii bionicznej i architekturze przyszłości. Prelekcje wybitnych ekspertów, takich jak dr hab. inż. Joanna Jaworek-Korjakowska czy Anna Trawińska, stanowią inspirację do dalszych działań. Kolejna edycja Biennale zapowiada jeszcze bardziej pionierskie podejście do sztuki i technologii, budując wizję przyszłości miast oraz życia w świecie cyfrowym.



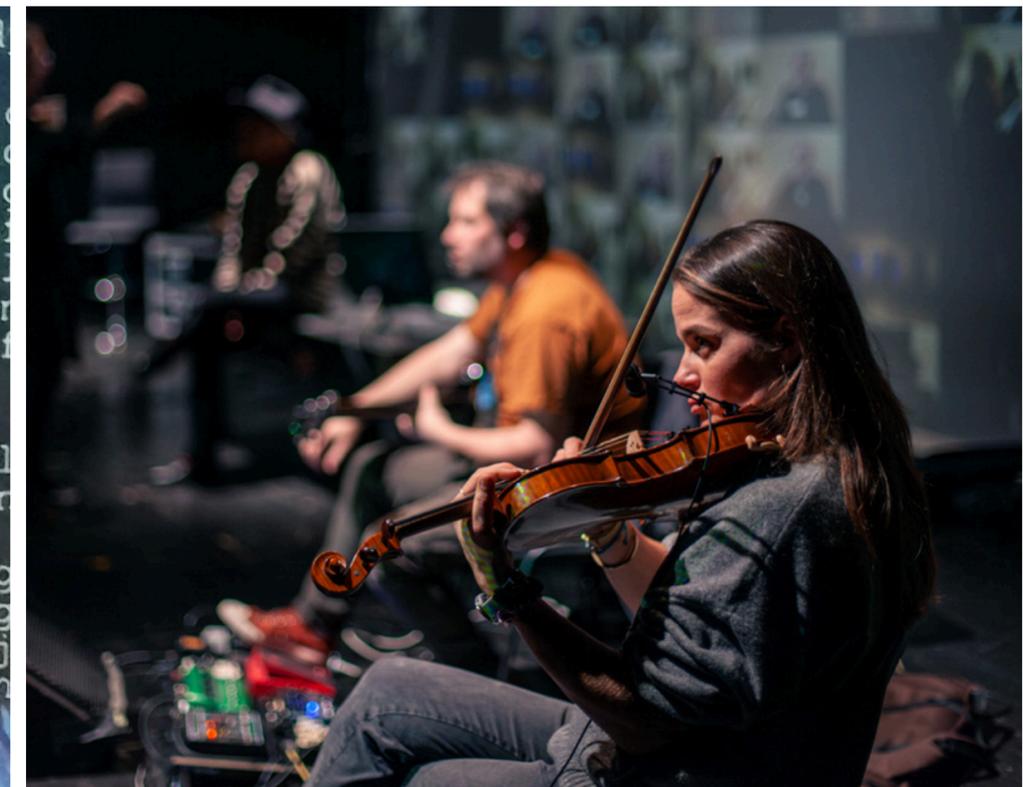
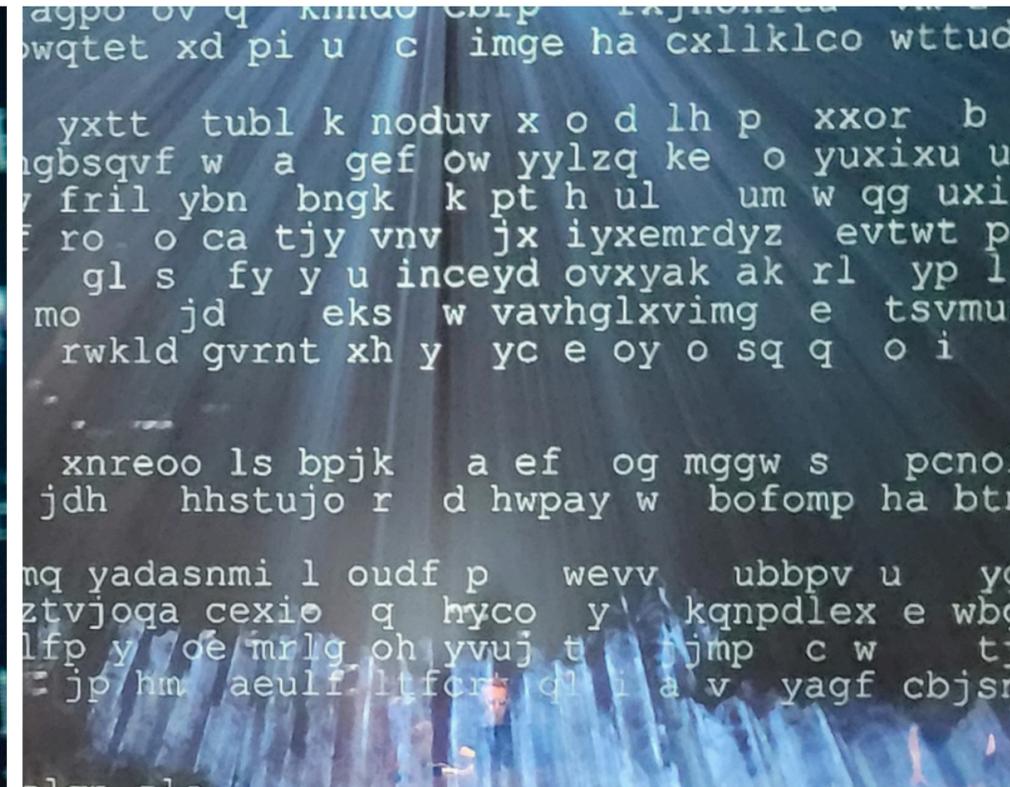
PERFORMANCE AUDIO-WIZUALNE

Biennale to sfera eksperymentu łącząca high-tech z low-tech, wrażenia zmysłowe z intelektualną podróżą w nieznane w świecie projekcji wielkoformatowych i generatywnych, wirtualnych wizji i realnych efektów w sferze dźwięku i światła z użyciem Big Dada Generator, immersji i doznań multisensorycznych.



W ramach Creative Industry Platform i Biennale Kultura Futura e-POLIS odbył się performance audio-wizualny formacji HiQ w składzie: Antoni Ziut Gralak, Ayako Kanda / VR Soud, Michał Dymny, Maria Janicka, Shoichi Yabuta / VR Sound, Alek Janicki.

MOS /Teatr im. J. Słowackiego w Krakowie 2023





Mapping na fasadzie Teatru im. J. Słowackiego, spektakl "Game" w MOS, wystawę konkursową i konkurs IT is ART i wortal obejzało ponad 360 000 widzów.
To dowód na rosnące zainteresowanie sztuką cyfrową i innowacyjnymi formami komunikacji w tym w rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej.

WORTAL KULTURA FUTURA

Obszary działania Wortala: **Biennale:** przegląd wydarzeń Kultura Futura, **Medycyna:** innowacje technologiczne w medycynie, **Nagrodzone prace:** wyróżnione dzieła artystów, **e-POLIS:** miasto przyszłości, **Nauka:** badania i eksperymenty naukowe, **Przyszłość w teatrze:** nowe formy sceniczne, **VR:** wirtualna rzeczywistość w kulturze, **Ukraina:** wymiana kulturowa i wsparcie, **Edukacja:** rozwój poprzez sztukę i technologię, **Dostępność:** kultura dla każdego.

Platforma łączy te wątki, inspirując do dialogu i innowacji

WYDARZENIA TOWARZYSZĄCE

- Carte Blanch
- Kultura Futura / wortal
- Kultura Futura / Platforma przemysłu kreatywnego
- Kultura Futura ePOLIS

KULTURA FUTURA ŚWIT MOS

- Tworzenie mikrosocjeczności rozsiłanych po wielu instytucjach, świetlicach, galeriach, szkołach, teatrach regionu w ramach zajęć pozalekcyjnych dla dzieci z Ukrainy i Polski.
- Terapia przez sztukę i zarazem okazja do wspólnej zabawy sprzyjającej nawiązywaniu przyjacielskich relacji.
- Nauka języka i pomoc finansowa dla uchodźców.

Świt/Світанок/Sunrise
KULTURA FUTURA / program: e-POLIS

AWA FUNDI / Kultura Futura / MOS / Tom IV, J. Błaszczyk / ASP / Bunkier Sztuki / APTKA Język-główny / Galeria 1 / CHARAKÓW FUNDI

FORUM KULTURA FUTURA

- Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Techniki Przyszłości
- Kultura Futura e-POLIS
- Kultura Futura ŚWIT

KULTURA FUTURA ePOLIS

NOWY EUROPEJSKI BAUHAUSU

- Refleksja nad przyszłością w dwóch planach: lokalnym i globalnym.
- Celem: zrównoważony rozwój obejmujący zdrowie, edukację, kulturę, zrównoważony rozwój, mobilność, efektywność energetyczną, strategię inteligentnych miast, przemysł kreatywny i czasu wolnego.
- Cel nadrzędny: dobrostan obywateli miasta przyszłości w ujęciu holistycznym.

EUROPEJSKI ZIELONY ŁĄD

KULTURA FUTURA

- Holistyczne spojrzenie na nieustannie zmieniającą się rzeczywistość
- Wystawy sztuki, spektakle, koncerty, panele dyskusyjne (w tym o charakterze hybrydowym), akcje artystyczne w galeriach, teatrach i przestrzeni publicznej
- Przestrzeń do twórczego dialogu fachowców z różnych dziedzin i przenikania się ich kompetencji, co skutkuje projektami o charakterze futurystycznym

WESOLA – IDEa

- Wesola Woda
- Wesola HUB
- Wesola med.

współpraca: ODES, SARR, ASP, AWA, UJ - Dział Botaniczny, Sano Center, In Corporate, A&B

PRASA

Marta Gruszecka

GALERIA MOS

Ich prace łączą świat realny z wirtualnym oraz sztukę z nauką i innowacyjnym przemysłem. Artysty zaproszeni do udziału w wystawie Biennale Kultura Futura opowiadają o marzeniach z dzieciństwa, dzielą się bolesnymi historiami, a nawet w nietypowy sposób próbują oświadczyć się wybrance. Jedenaście dzieł twórców z Polski, Białorusi, Szwajcarii i Kanady można oglądać do 28 listopada w Malopolskim Ogrodzie Sztuki.

– Biennale jest pierwszym holistycznym przedsięwzięciem poświęconym sztuce i technologii przyszłości, które łączy multisensoryczne instalacje, projekcje wielkoformatowe, mapping, teatr i sztukę nowych mediów: VR, AI, AR oraz innowacje w przemyśle kreatywnym. Zasadniczym elementem ekspozycji są punkty dostępu w podróż w nieznane, w cyfrowy świat e-POLIS, w którym widz zanurza się w VR-owe artystyczne wizje zrealizowane przez twórców zakwalifikowanych do pierwszej edycji biennale – wyjaśniają organizatorzy – Teatr im. Juliusza Słowackiego w Krakowie.

KINO PO GODZINACH

W MOS-ie można oglądać jedenaście prac VR wybranych przez międzynarodowe jury pod przewodnictwem Aleksandra Janickiego z AYA Found. Autorami trzech z nich są artyści z zagranicy.

Palina Kamarowa z Białorusi zaprasza gości wystawy „Lunatic” do spełnienia swojego marzenia z dzieciństwa. O czym marzyła jako mała dziewczynka? – Chciałam schować się w sali kinowej po zamknięciu, na własny sposób zacząć eksplorować przestrzeń, czule nasłuchiwać dźwięków, które śpiące kino wydobywa z siebie oddychając. Podpatrzeć, jakie ma sny, czy może śni o nas, widzach, czy jednak nie ma tam już dla nas miejsca – opowiada artystka. Palina ma na myśli konkretne kino – warszawską Lunę, do której przychodziła jako dziecko.

Jej praca łączy dwa światy: snu, fantazji, strachów i domysłów, ze światem odbiorców i użytkowników. – „Lunatic” jest subiektywnym zapisem przestrzeni Kina Luna, wspomnieniem, dotknięciem, zanurzeniem i zagubieniem, wprowadzeniem w magiczny świat zza kotary. Odbiorca doświadczenia stanie się świadkiem, a może i uczestnikiem transformacji kultowego miejsca. Wkracza do rzeczywistości, w której to całe Kino, a nie ekran, zapisuje i transmituje, reaguje, szepcze, opowiada – zdradza artystka.



• Wystawa w ramach „Kultura Futura” łączy nowoczesną technologię ze sztuką
FOT. BARTŁOMEJ BARCZYK / AGENCJA WYBORCZĄ

DO 28 LISTOPADA

Tak się łączy sztukę z technologią



ni lekarze. Kobieta nie otrzymuje od nich informacji o wadach płodu i prawie umiera.
– Debata na temat aborcji bywa

• Interdyscyplinarność jest cechą wyróżniającą

slamowy autorstwa Weroniki Lewandowskiej. Artystka wykorzystuje w nim charakterystyczne dla języka polskiego dźwięki, tworząc onomatop

„Rost” Pawła Szarzyńskiego i Anny Roguskiej. „Percepcja Sfer” Piotra Madeja, „User Agreement” Rafała Kruski, „Nederland 2100” Łukasza Maciaszkiewi-



Aleksander Janicki, artysta wizualny

Jako trzeci wystąpił Aleksander Janicki, opowiedział o działaniach dążących do przywrócenia katowickiej rzeki Rawy. Przedstawił metodologię tworzenia masterplanu, który wykorzysta wszystkie doświadczenia i da szansę na odzyskanie rzeki. Zaprezentował dzieło między innymi Anety Mroczkowskiej, która, jak mówił, „jest zwornikiem doprowadzenia bazy masterplanu do końca”. Na slajdach pojawił się masterplan kampusu Uniwersytetu Śląskiego — doświadczenia tu zdobyte staną się podstawą do dalszych przemyśleń i wniosków oraz określenia priorytetów. Jako czynniki, które mają zapewnić powodzenie i holistyczność tego projektu, wymienia: siecowanie, dbałość o proces, interdyscyplinarność zespołu, decyzje wynikające z dialogu społecznego czy przychylność władz zarówno samego Uniwersytetu, jak i miasta oraz obywateli.

Janicki nadmieniał, że jako autorzy skupiają się na elementach rewitalizacji rzeki, które są z nią immanentnie związane. Wynikiem czteroletniej pracy ma być zbiór działań i pomysłów (wyod-

który umożliwia ubieganie się o środki na ten cel, jest Europejska Inicjatywa Miejska (EUI), która jest częścią Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (EFRR).

Na koniec tego wystąpienia został skrótkowo przedstawiony projekt Red Cross Med Center, czyli sieć punktów diagnostyczno-terapeutycznych na terenie Ukrainy, który powstał pod szyldem Kultura Futura. Jednym z wielu aspektów bezpieczeństwa branych pod uwagę jest bezpieczeństwo epidemiologiczne. Wśród zastosowanych innowacyjnych technologii jest BioMedAqua — metoda dezynfekcji przez zamglawianie suchą mgłą, która pozwala na skuteczną eliminację patogenów w powietrzu.

Jako ostatni przedstawił swoją prezentację prof. Stanisław Rybicki, który sam siebie nazwał adwokatem diabła, a na pierwszym slajdzie umieścił słowa: „Odkrywanie rzek oczami inżyniera nie-architekta”. Profesor zaczął od pytania: Dlaczego mówimy o powrocie do rzek? Dlatego, że zabalaganiliśmy suchą przestrzeń miasta i wypchnęliśmy z miasta tereny zielone, przegapiliśmy nie tylko zmiany klimatyczne, ale też moment, kiedy pojawił się bardzo silny nacisk na mieszkanie w miastach, i dziś brakuje terenów, gdzie można odetchnąć.

Rybicki w swoich rozważaniach wrócił do początków cywilizacji, do czynników, które sprawiły, że rozwijały się one nad rzekami, wspominał o wodzie do spożycia, higienie, transporcie, poczuciu komfortu, jaki niesie zwierciadło wody oraz rubież obronne i granice. Wiele z wymienionych funkcji rzeki pełnią do dzisiaj. Rzeki eksponują też piękno otoczenia, w tym sąsiadującej z nimi architektury. Zwrócił jednak uwagę, że mimo nieraz kojącego działania, rzeki mają także nieprzewidywalne oblicze i niosą zagrożenie. Tu pojawiło się jedno z kluczowych zdań tego panelu: „musimy za rzekę wziąć odpowiedzialność”.

Wisła była czynnikiem zarówno budującym, jak i rujnującym miasta, przez które przepływa. Zatrzymanie tak wielkich mas wody powodziowej systemami wałów czy bulwarów nie jest możliwe i to także pokazują wydarzenia z przeszłości. Istotną kwestią do zastanowienia jest regulacja rzeki. Nieuregulowane rzeki mają tendencję do zmiany przebiegu koryt. Obecne koryta rzek takich jak Rudawa czy Wisła są wymuszone pracami inżynierskimi z początku XX wieku. Identyfikuje się co najmniej siedem różnych wariantów przebiegu tych rzek w przeszłości, i tu pojawia się dylemat: które z koryt powinniśmy przywrócić? Bo przecież nie wszystkie. Profesor

Artukuł na stronie Gazety Wyborczej o Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Technologii Przyszłości

<https://loungegazyn.pl/wystawa-biennale-kultura-futura-2023/>

Artukuł na stronie Architektura i Biznes o Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Technologii Przyszłości

<https://www.architekturaibiznes.pl/492.architekturaibiznes-12-2023.html>

WSPÓŁPRACA

WSPÓLNIE DZIAŁAMY NA RZECZ EUROPY SPRZYJAJĄCEJ INTEGRACJI SPOŁECZNEJ:

Kultura Futura. Interdyscyplinarne Biennale Sztuki i Techniki Przyszłości jest projektem współfinansowanym z Programu „Kultura”, Działanie 2 „Poprawa dostępu do kultury i sztuki” w ramach MF EOG 2014–2021.

Iceland 
Liechtenstein
Norway grants

Teatr im. J. Słowackiego
w Krakowie

INSTYTUCJA KULTURY
WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO


MAŁOPOLSKA

IT is ART

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ WOJEWÓDZTWO MAŁOPOLSKIE

KULTURA FUTURA

 Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

PROJEKT
WSPÓŁFINANSOWANY
PRZEZ MINISTERSTWO
KULTURY I
DZIEDZICTWA
NARODOWEGO

CARTE
BLANCHE
THE NORWEGIAN NATIONAL COMPANY
OF CONTEMPORARY DANCE


AGH

PATRONI MEDIALNI PROJEKTU:

 wyborcza.pl

A&B
Architektura & Biznes

lounge

PORTAL
PRESTO ..DX

JAZZKULTURA

O FUNDACJI AYA FOUND



KULTURA FUTURA

AYA Found to organizacja non-profit, która łączy sztukę, naukę, edukację i rozwój społeczny ze szczególnym uwzględnieniem idei e-POLIS Miasta Przyszłości w ramach programu Kultura Futura, stawiając na twórcze eksploracje, współpracę oraz zrównoważony rozwój.

Fundacja realizuje projekty promujące dialog międzykulturowy, wspierające artystów oraz angażujące społeczności lokalne i międzynarodowe w budowanie przestrzeni dla refleksji i współdziałania m. in. w kontekście idei Nowego Europejskiego Bauhausu, gospodarki cyrkularnej i edkodizajnu.

Fundacja jest organizatorem **Interdyscyplinarnego Biennale Sztuki i Technologii Przyszłości / KULTURA FUTURA e-POLIS Miasto przyszłości**, które łączy sztukę cyfrową z nowymi technologiami AI, AR, VR, budując platformę współpracy i wymiany międzykulturowej opartej na zrównoważonym rozwoju i innowacyjnych praktykach łączących low-tech z high-tech.

Fundacja działa na rzecz:

- Promowania sztuki współczesnej – poprzez organizację wystaw, rezydencji artystycznych i warsztatów we współpracy z WRO CENTER i Tatsuno Art Projekt
- Rozwoju edukacji kulturalnej – oferując programy skierowane do dzieci, młodzieży i dorosłych, które mają na celu rozwijanie kreatywności i wrażliwości społecznej.
- Wspierania zrównoważonych praktyk – zarówno w sztuce, jak i w projektowaniu, kładąc nacisk na ekologiczne i etyczne podejście do działań artystycznych i organizacyjnych.
- Budowania przestrzeni współpracy – wspierając inicjatywy interdyscyplinarne i międzynarodowe ze szczególnym uwzględnieniem współpracy z Japonią i Ukrainą oraz instytucjami m. in. z Polską Akademią Nauk, krakowskimi uczelniami, środowiskiem naukowym i akademickim.

AYA Found / PerForm / Galeria i! / APTEKA janicki gallery

siedziba: Galeria i! / ul. Józefińska 21 / 30-529 Kraków / POLAND

APTEKA janicki gallery / ul. Józefińska 43 / 30-529 Kraków / POLAND

aptekagallery.com kulturafutura.pl swit.kulturafutura.eu alekjanicki.eu performspace.eu