

BMWARTCLUB

— PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



BMW we współpracy z Teatrem Wielkim – Operą Narodową zapowiada polską premierę EVOLVER w reżyserii Marshmallow Laser Feast.

W ramach tegorocznej edycji BMW Art Club. Przyszłość to sztuka zaprezentowany zostanie wystawowy seans VR – EVOLVER. Multimedialne, immersyjne dzieło londyńskiego kolektywu artystycznego Marshmallow Laser Feast to innowacyjne połączenie sztuki, nauki i nowoczesnych technologii, które zabiera widza w podróż śladem tlenu przemierzającego ludzkie ciało aż do pojedynczej, „oddychającej” komórki.

Projekt powstał we współpracy z wybitnymi postaciami ze świata kultury: głosu do narracji użyczyła Cate Blanchett, a na ścieżce dźwiękowej znajdziemy utwory m.in. Jonny’ego Greenwooda (Radiohead).

Premiera EVOLVER w Galerii „Opera” Teatru Wielkiego – Opery Narodowej zaplanowana została na 12 października 2023 r. Wystawa potrwa do 10 grudnia.

ARTYSTYCZNY WYMIAR NAUKI

Nauka i sztuka są wyrazem tej samej ludzkiej potrzeby – potrzeby zrozumienia i opisanie świata. Projekt EVOLVER zabiera widza w swobodną, immersyjną podróż poprzez procesy stanowiące podstawę wszelkiego życia. Wszechogarniające doświadczenie VR przenosi odbiorcę w mikrokosmos ludzkiego ciała, stanowiący odzwierciedlenie makrokosmosu natury. Przemierzając struktury ukryte głęboko pod skórą, widzowie śledzą proces oddychania – od pobrania powietrza ustami do płuc, przez jego transport systemem naczyń krwionośnych do komórek, aż po uwolnienie z powrotem do zewnętrznego świata.

Artystom z kolektywu **Marshmallow Laser Feast (MLF)** przyświecała misja znalezienia wspólnego mianownika dla naukowej precyzji i artystycznej emocjonalności. Umieszczając odbiorcę na styku tych ekosystemów, chcieli podkreślić, że funkcjonujemy jednocześnie w obu.

Kluczową rolę w stworzeniu EVOLVER odegrali zaproszeni do współpracy twórcy oraz konsultanci z prestiżowych placówek naukowych. Producentem wykonawczym EVOLVER jest reżyser **Terrence Malick**, żywa legenda kina, autor kultowych filmów, takich jak: „Badlands” „Cienka czerwona linia” czy „Drzewo życia”. Głosu projektowi użyczyła aktorka **Cate Blanchett**. Swój wkład wnieśli również poetka **Daisy Lafarge**, a także gitarzysta zespołu Radiohead, **Jonny Greenwood**. W EVOLVER usłyszymy ponadto kompozycje muzyczne m.in.: performerki znanej z innowacyjnych technik wokalnych – **Meredith Monk**, kompozytora muzyki filmowej, laureata Złotego Globu – **Jóhanna Jóhannssona**, kompozytora, pianisty i akordeonisty – **Howarda Skemptona** oraz muzyka i producenta muzyki elektronicznej – **Jona Hopkinsa**.

W stworzenie EVOLVER zaangażowali się również uczeni z szeregu placówek badających funkcjonowanie ludzkiego organizmu. Czuwali oni nad jakością każdego detalu wykorzystanych przez artystów skanów ludzkiego ciała. Dbali o to, by zostały wiernie oddane w wirtualnej rzeczywistości. Wśród instytucji naukowo wspierających projekt znalazły się **Fraunhofer Institute for Digital Medicine MEVIS**, **The Allen Institute for Cell Science** oraz **Buck Institute for Research on Ageing**.

BMWARTCLUB

PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



Budując EVOLVER, artyści z MLF szukali równowagi między różnymi wymiarami projektu; estetycznym, naukowym, wizualnym, dźwiękowym – tak, by stworzyć wirtualnej rzeczywistości uniwersum, które jest jednocześnie prawdziwe i piękne, oddziałujące na zmysły, emocje, kreujące przestrzeń do intelektualnej refleksji. – zaznacza **Stach Szabłowski, kurator BMW Art Club. Przyszłość to sztuka.**

WIZJONERSKIE DOŚWIADCZENIE SENSORYCZNE

BMW Art Club. Przyszłość to sztuka od pierwszej edycji poświęcony jest tym obszarom kultury, w których na styku sztuki i technologii rodzą się nowe idee, odpowiedzi na wyzwania teraźniejszości i wizje przyszłości. Tegoroczna edycja dotyczy kluczowego dla całego cyklu zagadnienia: w jaki sposób nowe technologie mogą poszerzać zarówno możliwości artystyczne twórców, jak i nasze rozumienie współczesnego świata oraz miejsca, które zajmuje w nim człowiek.

Prezentowany w Galerii „Opera” EVOLVER to zaawansowane technologicznie wizjonerskie doświadczenie sensoryczne. Całość rozpoczyna dziesięciominutowa medytacja w specjalnie do tego celu zaprojektowanej przestrzeni relaksacyjnej, gdzie, podążając za głosem Cate Blanchett, odwiedzający poddają się „dekompresji”. W kolejnym pomieszczeniu rozpoczyna się właściwe doświadczenie VR, któremu towarzyszy monumentalna, wielowymiarowa projekcja wideo. Po założeniu gogli uczestnicy wyruszają w dwudziestominutową wirtualną podróż w głąb ludzkiego ciała. Przewodnikiem jest nabierane w płuca powietrze. Podążając jego śladem, wędrują aż do celu, gdzie znajduje się pojedyncza komórka organizmu – żywy mikrokosmos, w którym odbija się struktura wszechświata. Trzecia część EVOLVER – epilog, to przestrzeń refleksji nad przeżytym doświadczeniem. Ma ona formę galerii, w której eksponowane są cyfrowe prace stworzone przez artystów Marshmallow Laser Feast oraz film poszerzający narrację wystawy.

Technologie audiowizualne, takie jak VR, mogą służyć do ucieczki od rzeczywistości i pogrążania się w sztucznych światach, oderwanych od realnych problemów. Te same technologie można jednak wykorzystać w odwrotnym celu. Nowe cyfrowe narzędzia pozwalają bowiem nie tylko oglądać, lecz także poznawać świat w sposób, który jeszcze niedawno był trudny do wyobrażenia. – podkreśla **Barnaby Steel, współtwórca Marshmallow Laser Feast.**

Wydarzenie obsługują najwydajniejsze i **certyfikowane przez firmę NVIDIA** komputery Morele GeForce RTX Studio, wyposażone w karty graficzne GeForce RTX 4080. Są one elementem platformy NVIDIA Studio skierowanej do artystów, projektantów, inżynierów i specjalistów, którzy potrzebują najlepszych narzędzi do pracy z obrazem, wideo czy wirtualną rzeczywistością. W skład platformy wchodzi efektywne karty graficzne, specjalistyczne oprogramowanie oraz dedykowane sterowniki Studio, zapewniające optymalną wydajność i stabilność pracy. Całość została stworzona specjalnie z myślą o profesjonalnych zastosowaniach graficznych, do których zalicza się renderowanie śledzonego promieniami obrazu w czasie rzeczywistym (ray tracing) czy też wsparcie dla technik wykorzystujących sztuczną inteligencję.

Wystawa prezentowana w ramach BMW Art Club. Przyszłość to sztuka w Galerii „Opera” Teatru Wielkiego – Opery Narodowej w Warszawie, potrwa od 12 października do 10 grudnia 2023 r.

BMW jako mecenas projektu wszystkie seanse udostępnia publiczności bezpłatnie.

Na wydarzenie BMW Art Club. Przyszłość to sztuka obowiązują zapisy: www.teatrwielfki.pl.

BMWARTCLUB

PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



O artystach

Marshmallow Laser Feast (Barnaby Steel, Ersin Han Ersin, Robin McNicholas) to jeden z wiodących na świecie kolektywów sztuki immersyjnej, poszerzający percepcję i badający nasze związki ze światem przyrody. Brytyjscy artyści współpracują z instytucjami kultury (m.in. Barbican Art Center), teatrami (Royal Shakespeare Company), festiwalami (Tribeca Film Festival), ale również muzykami, współtworząc teledyski i oprawy świetlne koncertów (m.in.: Miley Cyrus i U2). Kolektyw wykorzystuje swoją charakterystyczną estetykę w doświadczeniach VR w czasie rzeczywistym i eksploruje perspektywy niedostępne dla ludzkich zmysłów. Ich pierwszy projekt VR, „In the Eyes of the Animal”, był pokazywany na festiwalach na całym świecie. Projekt *EVOLVER* miał swoją premierę na Tribeca Film Festival w 2022, projekt pokazano ostatnio w Muzeum Wave w Seulu.

O BMW Art Club. Przyszłość to sztuka

Projekt BMW Art Club. Przyszłość to sztuka wpisuje się w ponad pięćdziesięcioletnią tradycję globalnego zaangażowania marki w mecenat, poprzez wspieranie i kreowanie kultury. BMW znane jest na świecie z partnerstwa z wiodącymi instytucjami (muzeum Tate Modern w Londynie, opera La Scala w Mediolanie) i wydarzeniami (targi sztuki Art Basel). Projekty *BMW Art Club. Przyszłość to sztuka* koncentrują się na punktach styku sztuki i nowych technologii, pokazując, że z połączenia swobody twórczej wyobraźni i precyzji zaawansowanych technologii powstają zupełnie nowe wartości. *BMW Art Club. Przyszłość to sztuka* został zainicjowany przez BMW w 2018 roku. W poprzednich edycjach uczestniczyli Boris Kudlička, Witek Orski wraz z Narodową Orkiestrą Symfoniczną Polskiego Radia w Katowicach oraz Michael Hansmeyer. Kolejne odsłony projektu realizowane są we współpracy z najważniejszymi polskimi instytucjami kultury. Do tej pory znalazły się wśród nich Narodowa Orkiestra Symfoniczna Polskiego Radia w Katowicach, Teatr Wielki – Opera Narodowa oraz warszawski Nowy Teatr.

O Galerii „Opera” Teatru Wielkiego - Opery Narodowej

Galeria „Opera” to wspólny projekt Teatru Wielkiego – Opery Narodowej i Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Jej inicjatorami są Waldemar Dąbrowski, dyrektor TW-ON oraz Adam Myjak, rektor Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Prezentowane są w niej prace klasyków polskiej awangardy, pokolenia artystów, które stworzyło fundamenty nowoczesności w polskiej sztuce.

O firmie NVIDIA

Od momentu założenia w 1993 r. NVIDIA (NASDAQ: NVDA) jest pionierem w dziedzinie akceleracji obliczeń. Opracowanie przez firmę pierwszego procesora graficznego w 1999 r. spowodowało rozwój rynku gier komputerowych, na nowo zdefiniowało grafikę komputerową, zapoczątkowało erę nowoczesnej sztucznej inteligencji i napędziło cyfryzację różnych gałęzi przemysłu. NVIDIA jest firmą zajmującą się kompleksowymi obliczeniami, oferującą rozwiązania w skali centrum danych, które zmieniają oblicze branży. Więcej informacji można znaleźć na stronie <https://nvidianews.nvidia.com/>.

ORGANIZATOR: BMW

PARTNER: Teatr Wielki - Opera Narodowa

PATRONI MEDIALNI: TVN, Vogue Polska, RASP, Chilli Zet, Filmweb, Label.

W przypadku pytań prosimy o kontakt:

BMWARTCLUB

— PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



Hubert Fronczak

BMW Group Polska

telefon: 728 874 121

e-mail: hubert.fronczak@bmw.pl

BMW Group

BMW Group, reprezentująca marki BMW, MINI, Rolls-Royce i BMW Motorrad, jest wiodącym na świecie producentem samochodów i motocykli w segmencie premium, a także dostawcą wysokiej jakości usług finansowych i mobilnościowych. Sieć produkcyjna BMW Group obejmuje ponad 30 zakładów produkcyjnych i montażowych na całym świecie; firma dysponuje międzynarodową siecią dystrybucji w ponad 140 krajach.

W roku 2022 firma BMW Group sprzedała ponad 2,4 miliona samochodów oraz ponad 202 tysiące motocykli na całym świecie. Dochód przed opodatkowaniem w roku finansowym 2021 wyniósł 16,1 mld euro przy obrotach wynoszących 111,2 mld euro. Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 r. w BMW Group było zatrudnionych 118 909 pracowników.

Podstawą sukcesu BMW Group były zawsze odpowiedzialne działania i perspektywiczne myślenie. Firma już na wczesnym etapie wyznaczyła kierunek na przyszłość i konsekwentnie koncentruje się na zrównoważonym rozwoju i ochronie zasobów, poczynawszy od łańcucha dostaw poprzez produkcję aż po końcową fazę użytkowania wszystkich produktów.

www.bmwgroup.com

Facebook: <https://www.facebook.com/BMW.Polska>

Twitter: https://twitter.com/BMW_Polska

YouTube: <http://www.youtube.com/BMWPolska>

Instagram: <https://www.instagram.com/bmwpolska>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/bmw-group/>

PRODUCENCI:

Marshmallow Laser Feast (Barnaby Steel, Ersin Han Ersin, Robin McNicholas)

Marshmallow Laser Feast (MLF) tworzą immersyjne doświadczenia poszerzające percepcję i zgłębiające nasze połączenie ze światem przyrody. Łącząc narzędzia architektoniczne, współczesne techniki obrazowania i performansu z formami angażującymi zmysł dotyku, MLF rzeźbi przestrzenie, które pozostają uśpione, dopóki nie zostaną ożywione przez działania artystyczne. Opierając się w równym stopniu na grze artystycznej i badaniach naukowych, MLF odkrywa nowe światy poza granicami naszych zmysłów.

Atlas V

Atlas V starają się wyszukiwać i wspierać niezależnych twórców, którzy dzięki kreatywnej technologii rozwijają sztuki wizualne i formy narracyjne. Immersyjne projekty Atlas V obejmują najróżniejsze gatunki, od literatury faktu po wirtualne występy na żywo, animacje i interaktywne doświadczenia multiplayerowe. Z każdym nowym wyzwaniem konkretyzowali rozległą wiedzę z obszaru różnych środowisk produkcyjnych do elastycznej, modułowej metodologii.

Atlas V kreuje immersyjne światy i ich historie za pomocą technologii AR/VR w czasie rzeczywistym. Zespół stworzył jedno z najbardziej nagradzanych dzieł w dziedzinie nowych mediów, w tym projekty pokazywane na najważniejszych festiwalach, takich jak Venice Mostra (Złoty Lew 2018), Sundance (5 selekcji), Peabody (nagroda Future of Media 2019), Tribeca, SXSW (Storytelling Award 2019), Sheffield, Telluride, Cannes, Busan, Sitges. W 2020 roku Atlas V stworzył firmę Albyon zapewniającą kompleksowe usługi w zakresie technologii czasu rzeczywistego, zatrudniającą zespół specjalistów pracujących na pograniczu produkcji gier wideo i filmów, a skupiających się na strategiach dystrybucji treści immersyjnych. W 2021 roku powołali Astreę – osobny zespół zajmujący się strategią dystrybucji immersyjnego z katalogu Atlas V oraz innych wiodących niezależnych artystów XR.

Pressman Film

Założona w 1969 roku firma producencka Pressman Film wyprodukowała ponad 80 światowej klasy filmów i pomogła rozpocząć kariery kilku najwybitniejszych postaci przemysłu filmowego. Pressman Film z Los Angeles pod kierownictwem doświadczanego producenta Edwarda R. Pressmana (1943 – 2023, obecnie pod kierownictwem Sama Pressmana), w swojej działalności

BMWARTCLUB

— PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



niezmiennie stawia na budowanie trwałych relacji z utalentowanymi reżyserami, scenarzystami i producentami na wczesnym etapie ich kariery. Pressman Film produkowało wczesne dzieła takich reżyserów, jak Oliver Stone, Terrence Malick, Sam Raimi, David Byrne, Kathryn Bigelow, Alex Proyas, Brian De Palma, David Mamet, Charles Burnett i Alan Rickman oraz aktorów, takich jak Arnold Schwarzenegger, Jon Voight, Meryl Streep, Nick Nolte, Kevin Klein, John Goodman, Alec Baldwin, Sylvester Stallone, Christian Bale i Reese Witherspoon.

Do ostatnich produkcji należą: „The Crow” Ruperta Sandersa, „Daliland” Mary Harron, „She Will” Charlotte Colbert, „Dear Mr. Brody” Keitha Maitlanda czy „Paterno” Barry’ego Levinsona.

Dirty Films

Dirty Films to firma zajmująca się produkcją niezależnych filmów, programów telewizyjnych i podcastów, której partnerami są Cate Blanchett, Andrew Upton i Coco Francini. Ma podpisaną umowę pierwszeństwa na programy telewizyjne z FX Productions oraz na filmy fabularne z New Republic Pictures. Dirty Films było producentem wykonawczym „Niepamięci” Christosa Nikou (org. „Apples”), który został uznany przez National Board of Review za jeden z najlepszych filmów międzynarodowych 2020 roku. Blanchett i Francini wyprodukowali również serial „Mrs America”, 10-krotnie nominowany do nagrody EMMY i uznany przez Amerykański Instytut Filmowy za jeden z najlepszych seriali telewizyjnych 2020 roku. Dirty Films współtworzyło i produkowało serial „Stateless” (Netflix), 13-krotnie nagradzany AACTA, oraz produkowało pełnometrażowy film dokumentalny „Burning” w reżyserii Evy Orner (Amazon). Wspólnie z reżyserem Warwickiem Thorntonem wyprodukowali film „The New Boy”, który miał swoją światową premierę w programie „Un Sure Regard” na ostatnim Festiwalu Filmowym w Cannes, oraz australijską premierę na Festiwalu Filmowym w Sydney. W tym roku Dirty Films wyprodukowało również debiutancki film fabularny Noory Niasari „Shayda”, który zdobył nagrodę publiczności na festiwalu filmowym w Sundance, a jego australijska premiera będzie miała miejsce na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Melbourne. Nadchodzące projekty filmowe to: „Fingernails” (Christos Nikou) i „The Champions” (Ben Stiller). Dirty Films stworzyło i wyprodukowało także podcast Audible Original Climate of Change z Cate Blanchett i Dannym Kennedym, który oferuje opartą na realnych rozwiązaniach narrację na temat działań klimatycznych. Inne filmy Dirty Films to „Truth”, „Carol”, „Little Fish” i „The Turning”.

Nicole Shanahan / Bia-Echo Foundation

Bia-Echo Foundation to prywatna fundacja założona przez Nicole Shanahan, której celem jest wdrażanie zmian społecznych na rzecz rozwoju równego i sprawiedliwego społeczeństwa z myślą o przyszłych pokoleniach. Misją Bia-Echo jest działanie jednocześnie na wielu frontach: pracy na rzecz długości wieku reprodukcyjnego, reform wymiaru sprawiedliwości oraz zdrowej i czystej planety. Bia-Echo wierzy, że kreatywność i vitalność ludzka będą stymulowały długotrwały i zrównoważony postęp w kluczowych obszarach inwestycji Fundacji. W ramach głównych obszarów swoich zainteresowań Fundacja inwestuje w tych, którzy generują zmiany, przodują w dziedzinie innowacji i stawiają czoła największym wyzwaniom współczesnego świata.

WSPÓŁPRACA:

Natan Sinigaglia

Natan Sinigaglia to włoski artysta dźwiękowy i wizualny mieszkający obecnie w Berlinie. Dzięki bogatemu doświadczeniu w dziedzinie muzyki, tańca współczesnego i grafiki czasu rzeczywistego, artysta bada nieskończone połączenia między dźwiękiem, przestrzenią i obrazem, tworząc płótna, na których języki zatracają swoje granice i łączą formy oraz znaczenia.

James Bulley & Henrik Oppermann

James Bulley jest artystą, kompozytorem i wieloletnim współpracownikiem MLF, badającym dźwięk przestrzenny i świat wykraczający poza człowieka. Skomponował i nagrał oprawę dźwiękową do *EVOLVER*, a także nadzorował tworzenie ścieżki dźwiękowej. Współpracował z nim Henrik Oppermann – artysta zajmujący się dźwiękiem przestrzennym, ekspert w swojej dziedzinie, który opracował sprzętowe i programowe aplikacje audio dla VR, aby osiągnąć jak najlepszy immersyjny dźwięk.

Daisy Lafarge

Dr Daisy Lafarge jest autorką „Life Without Air”, zbioru poezji opublikowanego przez Granta Books i nominowanego do nagrody T.S. Eliota w 2020 r. Jej debiutancka powieść Paul otrzymała nagrodę Betty Trask Award i została opublikowana przez Granta Books w sierpniu 2021 r. Do *EVOLVER* Lafarge napisała poezję, której brzmienie dała Cate Blanchett.

WSPÓŁPRACA NAUKOWA:

BMWARTCLUB

—— PRZYSZŁOŚĆ TO SZTUKA



The Fraunhofer Institute for Digital Medicine MEVIS

Fraunhofer Institute, współpracujący z międzynarodową siecią klinicystów i naukowców, opracowuje rozwiązania programistyczne pozwalające na wczesne wykrywanie, diagnozowanie i leczenie poważnych chorób dzięki zastosowaniu metod obrazowych i obliczeniowych. Naukowcy propagują również wiedzę na temat wpływu transformacji cyfrowej na opiekę zdrowotną. Instytut tworzy eksperymentalne projekty SciArt wspierające dyskurs na temat nowych technologii w opiece zdrowotnej, popularyzujące te zagadnienia, poszukujące nowych obszarów działań badawczo-rozwojowych w przyszłości, a także wykorzystujące nowe technologie. Dostarczone przez Instytut zbiory danych miały kluczowe znaczenie przy tworzeniu *EVOLVER*, do którego wykorzystano szereg niestandardowych zasobów, w tym obrazy całego ciała wykonane metodą rezonansu magnetycznego i wizualizację naczyń krwionośnych ochotnika wykonaną za pomocą angiografii metodą rezonansu magnetycznego. W celu stworzenia obrazu ludzkiego ciała w projekcie wykorzystano również informacje na temat przepływu krwi i dane ze skanów tomografii komputerowej.

Jennifer Garrison, Buck Institute for Research on Aging

Dr Jennifer Garrison, doradczyni naukowa *EVOLVER*, jest współzałożycielką i dyrektorką Global Consortium for Female Reproductive Longevity & Equality (GCRLE) oraz adiunktką w Buck Institute for Research on Aging. Jennifer Garrison jest zapaloną orędowniczką zdrowia kobiet i pionierką nowego ruchu na rzecz rozwoju nauki zajmującej się starzeniem reprodukcyjnym kobiet. Jej laboratorium bada rolę komunikacji między tkankami w starzeniu ogólnoustrojowym oraz sposób, w jaki zmiany w złożonych interakcjach między jajnikiem a mózgiem prowadzą do spadku zdolności reprodukcyjnych u kobiet w średnim wieku.

The Allen Institute for Cell Science

Allen Institute for Cell Science, dział Allen Institute, wykorzystuje różnorodne technologie i metody do badań nad ludzką komórką i jej elementami składowymi postrzeganymi jako zintegrowany system. Realizując ambitne projekty badawcze, Instytut uzyskuje bogate i wiarygodne dane naukowe. Prace te i zasoby danych Instytutu stanowią inspirację, pokazując ukryte wzorce wewnątrz żywych komórek. Jako doradcy naukowcy w projekcie, specjaliści z Allen Institute swoją wiedzą i zasobami umożliwili Marshmallow Laser Feast zrozumienie struktur i wzorców komórkowych, co z kolei stanowiło podstawę procesu artystycznego w *EVOLVER*.

Kinda Studios

Kinda Studios to prowadzone przez kobiety studio łączące sferę sztuki immersyjnej z fizjologią i neurobiologią, badające zjawiska leżące poza horyzontem ludzkiego doświadczenia. Kinda Studios przekłada naukę na kreatywne działania, prostą praktyczną wiedzę, codzienne doświadczenia, wzmacniając ich wzajemne powiązania. Twórczynie wierzą, że transformacja ma kluczowe znaczenie dla ludzkiego doświadczenia, a dzięki głębokim przeżyciom wspieramy zarówno rozwój indywidualny, jak i zbiorowy. W ramach pracy nad *EVOLVER* Kinda Studios ukazały problem dobrostanu z tej nowej perspektywy, przywołując nowe sposoby myślenia i pozwalając na przesunięcie granic odczuwania.