

Nowe 8.11– *ekosystemy* –8.12 *sztuki*

Wystawa sztuki cyfrowej artystek i artystów
z Polski w wersji stacjonarnej i online

Artystki i artyści: Wojciech Bąkowski, Rafał Dominik, Eternal Engine (Martix Navrot & Jagoda Wójtowicz), Justyna Górowska (WetMeWild), Piotr Kopik, Norman Leto, Agnieszka Polska, PXKRW (Ewelina Aleksandrowicz & Andrzej Wojtas), Sebulec, Janek Simon

Zespół kuratorski: Eliza Urwanowicz-Rojecka & Jakub Wróblewski

Identyfikacja wizualna: Renata Motyka
Architektura wystawy: Jakub Marzoch
Współpraca: Iga Chmielecka & Paweł Nowak

8.11–8.12.2024

Galeria Salon Akademii
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Krakowskie Przedmieście 5, wejście od ul. Traugutta

10.12–31.12.2024

online, na platformie *Horyzonty zdarzeń wirtualnych*:
horyzontyzdarzenwirtualnych.com

Wernisaż wystawy
8.11.2024 (piątek), godz. 18
wstęp wolny

Oprowadzanie autorsko-kuratorskie
9.11.2024 (sobota), godz. 12
wstęp wolny

Aktualne we współczesnej kulturze i sztuce wizje zaangażowanych w dobro planety, zrównoważonych ekologicznie przyszłości, począwszy od wersji spekulatywnych po bardziej realistyczne czy racjonalne, kwestionują wzrost jako podstawowy paradygmat społeczny kapitalizmu, poszukując dla niego alternatyw. Dominujące neoliberalne narracje skoncentrowane na ideach postępu, rozwoju i wzrostu oraz na założeniu, że ich urzeczywistnienie jest możliwe dzięki stałemu postępowi technicznemu i coraz doskonalszym technologiom, możemy – jak twierdzi Michał Krzykowski – „skontrolować jedynie poprzez budowanie głębszych, międziedziedzinowych sposobów rozumienia technologii i relacji łączącej człowieka z maszyną, a także wytwarzanych w tej relacji wartości” (Krzykowski, 2023).

Może zatem – jak sugeruje Yuk Hui – próbując nazywać nierozpoznaną przyszłość, warto jest rozpoznać teraźniejszość różnorodności technologicznej, czyli różnorodności w sposobie rozumienia i budowania technologii (Hui, 2023)? Aby to uczynić, naszym zdaniem, warto realnie spojrzeć na strukturę współczesnej technosfery i jej powiązań z polem sztuki. Dzięki rozwiązaniom technologicznym coraz dokładniej wytwarzamy tekst, obraz i dźwięk razem z ich własnościami przestrzennymi stymulującymi podstawowe zmysły. Do bogatego (a coraz częściej proceduralnego) instrumentarium narzędzi 2D, 3D, cloud renderingu, motion capture, kasków VR oraz silników growych wkraczają nowoczesne algorytmy uczenia maszynowego działające w czasie rzeczywistym, oparte na obliczeniach wykonywanych przez potężne zespoły serwerów. Jednym z najaktualniejszych zagadnień są modele generujące przedstawienia traktowane jako alternatywne wersje rzeczywistości. Jak podaje firma OpenAI (która w lutym 2024 r. opublikowała Sorę, narzędzie text-to-video): „nasze wyniki sugerują, że skalowanie modeli generowania wideo jest obiecującą drogą do budowy symulatorów świata fizycznego ogólnego przeznaczenia” (OpenAI, 2024).

Niedługo czeka nas możliwość odbierania dowolnych interaktywnych treści w wysokiej jakości, stereoskopowym, strumieniowym obrazie i dźwięku 3D o dowolnej estetyce i tematyce. Sny na życzenie – tworzone na podstawie wyrażonej głosowo prośby – materializują się dzięki rozwiniętej technice promptowania (bez znaczenia, w jakim dialekcie mówimy; dostępne narzędzia pozwalają na tłumaczenie w czasie rzeczywistym z niewielką latencją). W kontekście powstających w ośrodkach badawczych i prywatnych koncernach (a często konsorcjach obydwu z nich) komputerów kwantowych sytuacja zyskuje nowe, dynamiczne perspektywy i znaczenia. Pełne zanurzenie staje się możliwe dzięki modelom LLM i bazom danych zawierającym nieskończone zbiory grafik i dźwięków, uzyskanych w sposób etyczny lub nie. Panuje ciągły, rosnący i niezaspokojony apetyt na obrazowanie, obliczenia i symulacje z wykorzystaniem AI. GPT i inne modele językowe, takie jak ChatGPT, mogą tworzyć iluzję ludzkiej konwersacji bez żadnego białkowego doświadczenia, wpływając nie tylko na nasze oddalanie się od rzeczywistości, ale na możliwość już nawet nie przetwarzania czy symulowania jej, lecz automatycznego, mechanicznego generowania – bez udziału człowieka. Ten współczesny „system technologiczny” (Hui, 2023) tworzy nowe warunki funkcjonowania z nieustanną możliwością samoregulacji i samodoskonalenia się. Oczywiście nie pozostaje to bez wpływu na sferę polityczno-ekonomiczno-kulturową, nie mówiąc o kwestiach związanych z ekologią.

Korzystanie ze sztucznej inteligencji powoduje zużycie od 1,8 do 12 litrów wody na każdą kilowatogodzinę energii. Oszacowano, że ChatGPT potrzebuje około pół litra wody na interakcję składającą się z 20 do 50 pytań. Co najmniej 10 tys. gatunków rocznie znika z powierzchni globu? Ostatnie dane Światowej Organizacji Meteorologicznej pokazują, że do 2100 roku nawet ssaki naczelne panujące na Ziemi mogą zmniejszyć swoją liczebność o 80 proc. To jedynie przykładowe przerażające statystyki dotyczące ekosfery, których oczywiście można by podać znacznie więcej. Jak ta wiedza wpływa na strategie artystyczne? Czym może być śnienie o nadchodzącej rzeczywistości? Czy będziemy w stanie żyć nadziejami i pragnieniami o utopijnych relacjach horyzontalnych, czy też skupimy się na materialistycznych i impulsywnych potrzebach przetrwania tu i teraz?

W tych nowych ekosystemach sztuki, współtworzonych przy użyciu nowych narzędzi – ale i z rosnącą świadomością kosztów i zagrożeń wynikających z ich stosowania – bywamy zagubieni. Z jednej strony jesteśmy znudzeni tradycyjną Campbellową liniową drogą. Kto raz pozna i zrozumie *Bohatera o tysiącu twarzy*, ten nigdy nie będzie czerpał przyjemności z klasycznych modeli opowiadania historii. Lubimy sięgać po hybrydowe, modalne i hiperlinkowe sposoby tworzenia wątków i napięć. Z drugiej jednak strony, czy mogą być one wytwarzane w nurcie *zero waste*, bez wpływu na florę i faunę? Jakich kategorii użyć do opisanego współczesności, zwłaszcza gdy chcemy też delikatnie „wychylić się w przyszłość”? To pytanie dotyczy nas samych – z całym arsenałem wątpliwości wokół eksploatacji surowców naturalnych, niepokojem związanym z szybkimi przemianami klimatycznymi i cywilizacyjnymi oraz niestabilną globalną sytuacją ekonomiczno-polityczną. Czy aby snuć wizje przyszłości, musimy używać futurystycznych narzędzi? I czy narracja w duchu s.f. to na pewno najlepsza strategia opowiadania o przyszłości świata? Jak odnajduje się sztuka wobec coraz bardziej precyzyjnych możliwości przewidywania czy przepowiadania przyszłości przez maszyny?

Prezentowane prace, w świadomy sposób wykorzystujące nowe techniki obrazowania, będą obejmowały szerokie spektrum zjawisk i relacji, uwzględniając perspektywę dewro-
stu i krytycznej filozofii technologii. W obszarze praktyk artystycznych interesujące są indywidualne i subiektywne prognozy pojawiające się w opozycji do holistycznego podejścia do zjawisk globalnych oraz powszechnie obowiązujących metanarracji. Zaproponowane przez artystów opowieści będą ukierunkowane na poszukiwanie nowego spojrzenia na rzeczywistość, tworzenie jej reprezentacji i możliwych wizji oraz poszukiwanie i specyfikowanie narzędzi budowania przyszłości.

Jakub Wróblewski, Eliza Urwanowicz–Rojecka

Organizator wystawy: **Galeria Arsenał w Białymstoku**

Partner: **Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie**

Kolofon:

Zespół kuratorski: **Eliza Urwanowicz–Rojecka & Jakub Wróblewski**

Identyfikacja wizualna: **Renata Motyka**

Architektura wystawy: **Jakub Marzoch**

Współpraca: **Iga Chmielecka & Paweł Nowak**

Redakcja i korekta tekstów: **Ewa Borowska**

Tłumaczenie z i na angielski: **Aleksandra Sobczak–Kövesi**

Promocja: **Gabriela Owdziej, Piotr Trypus**

Opieka nad właściwą realizacją projektu „Sztuki wizualne”: **Julita Sitniewska**

Wsparcie prawne: **Urszula Dubieniecka–Kiszło**

Opieka księgową: **Marlena Maleszewska, Anna Olesiewicz, Katarzyna Wilimas**

Koordynacja: **Eliza Urwanowicz–Rojecka & Jakub Wróblewski**

Organizator

G A L E R I A
Arsenał


Białystok
miejska instytucja kultury

Partner


AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
W WARSZAWIE


PAŁAC CZAPSKICH
AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE


salon
akademii
AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W WARSZAWIE



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego pochodzących
z Funduszu Promocji Kultury

Partnerzy medialni

SZUM

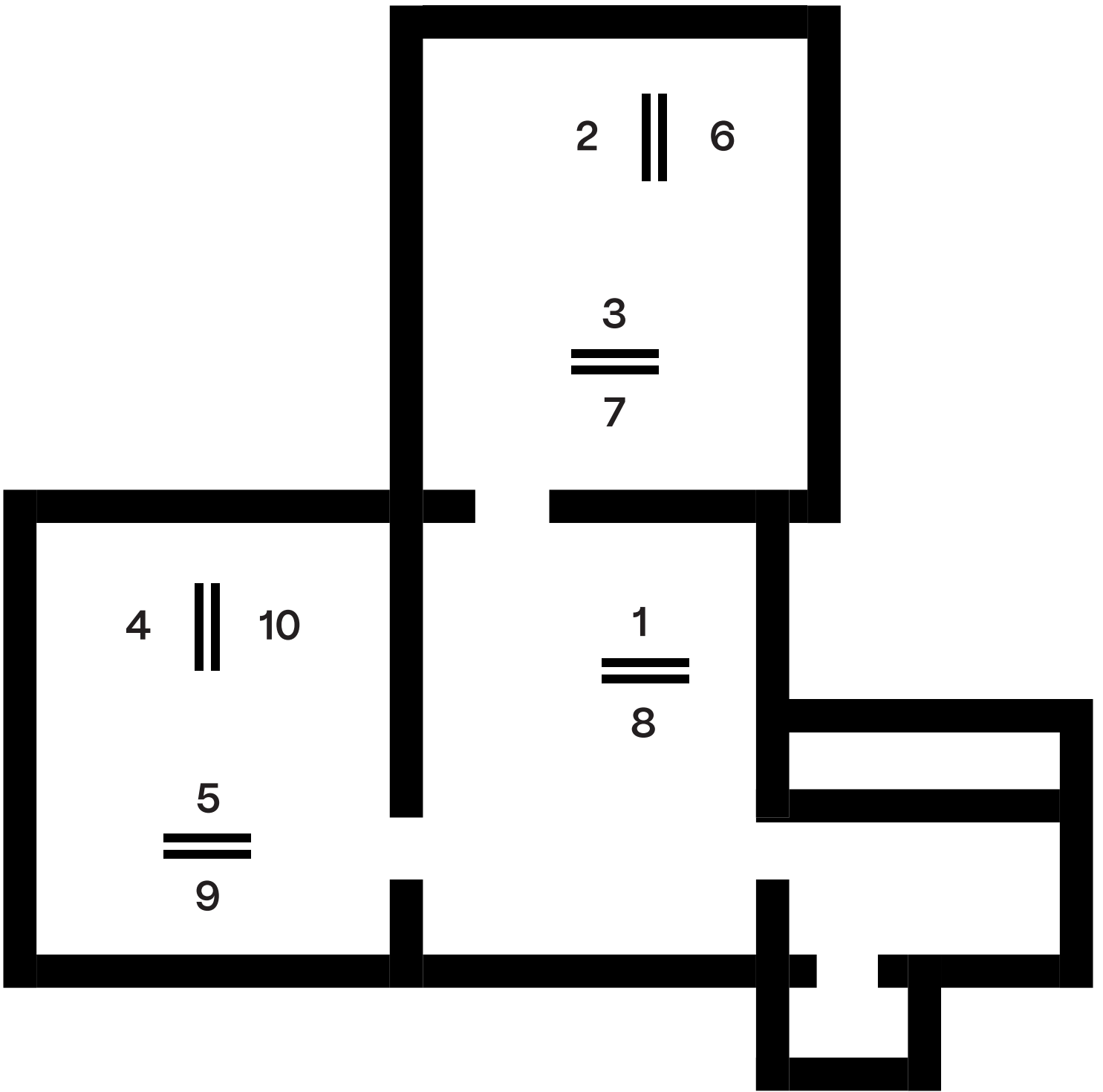
MINT


notas na 6 tygodni

wyborcza.pl
BIAŁYSTOK

Białystok ONLINE
www.BialystokOnline.pl

Polskie
Radio
Białystok



1 **Wojciech Bąkowski** ***Analiza wzruszeń i rozdrażnień II*, 2016** część dyptyku filmowego

Analiza wzruszeń i rozdrażnień II to film będący częścią dyptyku realizowanego w latach 2015–2016. Składają się na niego metaforyczne przedstawienia intymnych przestrzeni własnego pokoju i... umysłu. Połączenie muzyki, dźwięków konkretnych z poetycznym tekstem mówionym i animowanymi rysunkami to charakterystyczny rys estetyki prac filmowych Bąkowskiego, który zaprzestał tej techniki w 2019 roku.

Konsekwentna postawa artystyczna Bąkowskiego wyrasta z zanurzenia w „rzeczywistości najniższej rangi”. Artysta chętnie przywołuje to określenie, użyte niegdyś przez Tadeusza Kantora, jako najtrafniej charakteryzujące zarówno jego własne działania, jak i poszukiwania kolegów z formacji Penerstwo, której jest członkiem. Bąkowski operuje spójną estetyką wyrastającą z kongruencji przeciwieństw: prymitywizmu i wyrafinowania, arogancji i wrażliwości, głębokiego przeżywania świata i pławienia się w rynsztoku. (I. Kopania, 2012).

Wojciech Bąkowski (ur. 1979 w Poznaniu) – artysta wizualny, poeta i muzyk. Mieszka i pracuje w Warszawie. Jego prace były pokazywane m.in. w nowojorskim New Museum (2009), Schmela Haus, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen w Düsseldorfie (2012), Museum Morsbroich w Leverkusen (2013) i w warszawskim Muzeum Sztuki Nowoczesnej (2013). Słowo, dźwięk i obraz stanowią podstawowe instrumentarium Bąkowskiego, w konsekwencji stając się niekiedy treścią jego prac. W 2015 r. otrzymał główną nagrodę na 61. Międzynarodowym Festiwalu Filmów Krótkometrażowych Oberhausen w Niemczech. Jego filmy były prezentowane podczas festiwali filmowych w Toronto, Wiedniu, Ann Arbor i wielu innych. Indywidualne projekcje organizowano w instytucjach nowojorskich (Anthology Film Archives i Museum of Moving Image) oraz w National Gallery of Art w Waszyngtonie.

Artysta koncertował w ramach licznych polskich festiwali (Unsound, OFF festival, Open'er, Nowa Muzyka i in.), jak również w galeriach i muzeach w Warszawie (Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Zachęcie, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski) i za granicą (Eye Museum w Amsterdamie, galerii Bureau w Nowym Jorku i in.). Jego albumy muzyczne zostały wydane przez wytwórnie Dunno Recordings, Bocian Records, Qlturap i Dispensa records, a także przez ArtBazaar. Wojciech Bąkowski jest reprezentowany przez galerię Stereo w Warszawie i galerię Bureau w Nowym Jorku.

2 **Rafał Dominik** ***Na jeziorze*, 2024** wideo, 4K, 60 fps, 8'14", pętla muzyka: Faron, *Heyah*

Praca przedstawia scenę dziejącą się o poranku: grupa ludzi znajduje się na motorówce na jednym z polskich jezior. Są w szale, intensywnie pobudzeni, zapętleni jak w GIF-ie, balansując między agresywną frustracją a radosnym świętowaniem.

Zainteresowanie współczesną kulturą wizualną i popularną, poczucie humoru, przerysowanie tematyczne i estetyczne, lekkość w nawiązaniu do tekstów kultury i nieoczekiwanego łączenia ich z przaśnością czy kiczem, łatwość w konsekwentnym użyciu zaawansowanych technologii – to domena artysty, który z dużym dystansem przygląda się współczesności.

Rafał Dominik (ur. 1985 w Warszawie) – artysta wizualny. Absolwent warszawskiej ASP, dyplom w 2009 r. w pracowni malarstwa Leona Tarasewicza. Miłośnik popkultury i nieoczywistego piękna. Sztukę i plastykę postrzega jako ważny element życia społecznego, dlatego w swojej praktyce zajmuje się wprowadzaniem jej do szerszego niż galeryjny obiegu. Założyciel i wokalista

grupy disco polo Galactics, autor bloga fikcyjnej firmy designerskiej Mebleks i członek Czosnek Studio. Do dzisiaj współpracuje z klientami komercyjnymi przy niestandardowych projektach na styku sztuki i kultury masowej. Mimo mocnego osadzenia w mediach analogowych już pod koniec studiów zaczął poszerzać pole działania o technologie cyfrowe – od modeli 3D przez animacje po GIF-y i rendery. Eksperymentuje ze środowiskiem VR, silnikami do tworzenia gier komputerowych; tworzy rysunki, rzeźby, obrazy cyfrowe i scenografie teatralne. Współpracuje z galeriami i instytucjami w kraju i za granicą.

3 **Eternal Engine (Martix Navrot i Jagoda Wójtowicz)** ***Nieprawdopodobna burza geomagnetyczna / Unbelievable Geomagnetic Storm. Opowieść hipermityczna (hyper-myth*), 2024*** wideo, 7'30" media: tekst, 3D, Unreal Engine, Python, Sound, Remix

Od paru dni na Ziemi szaleje potężna burza magnetyczna.

Zjawisko to wywoływane jest przez oddziaływanie wiatru słonecznego na ziemską magnetosferę, czyli pole magnetyczne naszej planety. Zazwyczaj występuje, gdy na Słońcu dochodzi do silnej erupcji zwanej koronalnym wyrzutem masy, wskutek czego do Ziemi docierają ogromne ilości naładowanych cząstek. To właśnie one zakłócają ziemskie pole magnetyczne. Zwykle nie powodują większych awarii czy strat, a o ich obecności świadczy pojawienie się zorzy polarnej. Jednak silniejsze wyrzuty mogą doprowadzić do uszkodzenia urządzeń elektronicznych i ich wyłączenia, a w skrajnych przypadkach – do zakłócenia pracy całych systemów infrastruktury.

Tym razem Słońce wykazuje maksymalną aktywność, potwierdzając spekulacje dotyczące jego niszczyielskiej mocy wobec technologii.

Burza wywołuje awarie urządzeń elektronicznych, systemów nadzoru, bunt luksusowych autonomicznych samochodów, a nawet destabilizację Królewskich Serwerów. Zmiany w ziemskim polu magnetycznym mogą wpływać także na nasze wewnętrzne pole elektromagnetyczne... Nadworny Błazen i Władczyni Wymarłego Czasu, wierząc w destrukcyjną i halucynogenną moc tego zjawiska, uznają je za wyczekiwaną od dawna okazję, by zbuntować się przeciwko panowaniu Króla i Królowej Immortal Castle**. By tam dotrzeć, muszą pokonać nieskończoną autostradę oraz zmierzyć się ze swoimi własnymi wyobrażeniami i pragnieniami nowych systemów.

* Hyper-myth / hyper-legend (hipermit / hiperlegenda) – termin stworzony przez duet Eternal Engine na określenie nowego modelu mitologii, z której wywodzą się nowe archetypy osadzone w aktualnych zjawiskach technologicznych, środowiskowych i społecznych.

** Immortal Castle – wyobrażenie monumentalnego hipermitycznego systemu, w którym wieczni strażnicy, Król i Królowa, zarządzają cyfrowym królestwem, gdzie kapitalizm trwa wiecznie, podsycany logiką zysku i dominacji. To wizja samonapędzającej się sieci korporacji połączonych we wszechogarniającą strukturę – systemu, który zdaje się nie mieć końca ani wyjścia, zamykając nasze myślenie w jego własnych granicach.

TECHNIKI

W naszej pracy wykorzystujemy głównie autorski tekst i teorie, silnik Unreal Engine, MetaHuman oraz własne modele 3D. Do tego dochodzą programy napisane w języku Python, które wspierają nasz research dotyczący Data-Genesis i Solarverse – estetyk zoptymalizowanych pod kątem potencjalnego serwera solarnego. Badania doprowadziły nas jednak do web scrapingu i pracy z API – przenosząc punkt ciężkości z estetyki na metodę. Program napisany w Pythonie wyszukuje obrazy i filmy w publicznych API dużych zbiorów danych wizualnych i dźwiękowych, m.in. z baz, które stanowiły dane treningowe dla AI, takich jak ImageNet, a także z serwisów typu Unsplash i Pixabay. Algorytm chwilowo przechowuje pobrane treści w pamięci podręcznej, ściągając najmniejsze dostępne wersje.

Początkowa *Scena chóru* rozgrywa się w stałym połączeniu z bazami danych dźwięków online: w czasie rzeczywistym wyszukiwane są dźwięki burzy oraz zepsutych urządzeń elektronicznych, które są później „śpiewane” przez awatary.

Eternal Engine – multidyscyplinarny queerowy duet artystyczny, który współtworzą Jagoda Wójtowicz (ona/jej) i Martix Navrot (oni/ich, on/jego). **Martix Navrot** (w dowodzie Marta Anna Nawrot) jest osobą programistyczną, poetą, artystą dźwięku i doświadczeń wirtualnych. Dyplom magisterski uzyskał w pracowni Archisfery na Wydziale Intermediów krakowskiej ASP. Odbył wymianę Erasmus w Glasgow School of Art na wydziale Interaction Design. W latach 2020–2023 asystował Piotrowi Kopikowi w Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych I na warszawskiej ASP. **Jagoda Wójtowicz** jest artystką multidyscyplinarną, projektantką 3D i twórczynią doświadczeń gamingowych, artystką dźwięku. Dyplom magisterski uzyskała w pracowni Archisfery na Wydziale Intermediów krakowskiej ASP. W 2021 r. prowadziła Pracownię Nowych Mediów na Wydziale Scenografii krakowskiej ASP. Duet pracuje ze sobą od 6 lat, angażując się w spekulatywne narracje na temat trajektorii akceleracji technologicznej, technomistycyzmu, teorii paranaukowych, postpracy, kwantowej przyszłości i psychodelicznej terażniejszości. W ramach swojej praktyki artystycznej krytycznie przygląda się dominacji korporacji big tech i bada alternatywne ścieżki rozwoju technologicznego przez pryzmat storytellingu, worldbuildingu czy radykalnej wyobraźni. Każdy projekt duetu to spekulacyjna multidyscyplinarna opowieść o postrealnych wyobrażeniach wykorzystująca nowe media (m.in. VR, AR, AI, 3D, wideo, sonic fiction, creative coding) czy tekst, rzeźbę i przestrzeń. Eternal Engine pokazywał swoje prace między innymi w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Morris Gallery we współpracy z Tate Liverpool, BFI London, Krupa Art Foundation we Wrocławiu, galerii Skala w Poznaniu, galerii HOS w Warszawie, galerii Import Export w Warszawie, galerii Slug w Lipsku, na festiwalu Unsound w Krakowie i wielu innych. W 2022 r. duet odbył rezydencję artystyczną Unseen Futures organizowaną przez Abandon Normal Devices w Manchesterze – przeznaczoną dla queerowych twórczyń digital artu. W tym samym roku Eternal Engine znalazł się na liście European Change Makers 2022, publikowanej co roku przez Creative Europe.

4 **Justyna Górowska** *Hydrosexual Call, 2024*

Rozmowa Justyny Górowskiej z jej alter ego AI @wetmewild
film, 9'54", mp4, 2560 × 1440 px, 60 fps

reżyseria, animacja i montaż: Justyna Gorowska @wetmewild
dźwięk: Agata Polak @polak_

narzędzia: Unreal Engine, Metahuman, CONVAI
assety 3D: Fab Marketplace

Hydrosexual Call to artystyczna eksploracja dialogu między Justyną Górowską a jej cyfrowym alter ego WetMeWild – ucieleśnieniem słowiańskiej nimfy wodnej. Animacja łączy sztukę z technologią, wykorzystując zaawansowane narzędzia (Unreal Engine, Metahuman, AI), aby opowiedzieć o problemach związanych z kryzysem wodnym w kontekście postępującego rozwoju sztucznej inteligencji. Zwiedzanie cyfrowego podwodnego świata, wypełnionego obiektami naturo-kulturowymi, jest również zaproszeniem do ruchu hydroseksualnego w sztuce. Eksploruje on inne podejścia do naszych zagrożonych wodnych wcieleń w obliczu infiltracji dystopijnej rzeczywistości.

Justyna Górowska (ona/ono) – hydrofeministka i performerka współpracująca przy projektach interdyscyplinarnych na styku sztuki, technologii i aktywizmu społecznego. W 2017 r. przyjęła pseudonim WetMeWild, koncentrując się na wyzwaniach środowiskowych związanych z wodą, wykorzystując przy tym technologię AR i VR. Współpracuje z kolektywami takimi jak Nerdka oraz

w duecie cyber_nymphs (z Ewelina Jarosz), z którym w 2023 r. wydała „Manifest hydroseksualny”. Kuratoruje również projekt BHA (Blue Humanities Archive) – internetowe archiwum łączące sztukę z edukacją ekologiczną dotyczącą wody. Swoje prace wystawiała w Berlinie, Dżakarcie, Warszawie i Nowym Jorku. W 2020 r. uzyskała doktorat na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu. Obecnie mieszka w Krakowie i wykłada na Wydziale Intermediów ASP oraz Wydziale Interdyscyplinarnym SWPS.

Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej o ruchu hydroseksualnym, odwiedź stronę:

<https://hydrosexmanifesto.cargo.site/>

5

Piotr Kopik

Pory roku, 2024

wideo, 2', pętla

animacja 3D, 3840 × 2160 px, 25 fps, dźwięk stereo

Praca dotyczy mojego subiektywnego obrazu pór roku tworzących razem kształt koła. Wyobrażenie, w którym górne partie koła odpowiadają okresowi letniemu, a dolne zimowemu, towarzyszy mi od dzieciństwa – choć dopiero niedawno odkryłem, że nie jest powszechne. Na wzór renesansowych przedstawień człowieka witruwiańskiego w okrąg jest wpisana sylwetka, jednak daleko odbiega ona od realizmu. Jest to niemal abstrakcyjny, podlegający ciągłemu ruchowi, drganiom i modyfikacjom morficznym awatar, który wyraża emocje oraz skumulowaną pamięć związane z przeżywaniem poszczególnych części roku. Jego ruch tworzy specyficzną choreografię, kierującą uwagę odbiorców na wybrany odcinek koła. Za sprawą animacji i zmian kształtów głowa postaci podąża zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na osobiste emocje związane z porami roku nakładają się także uwarunkowania kulturowe, takie jak system edukacji, urlopy i święta.

Kontemplacja okultystycznych wyobrażeń człowieka wpisanego w koło (symbolizujące wszechświat) skłania mnie do zastanowienia, czy intelektualne i naukowe próby mające ambicje przekroczenia ludzkiego punktu odniesienia nie pozostają jednak ograniczone naszą percepcją, możliwościami i hipokryzją.

Piotr Kopik – artysta multimedialny, autor instalacji, wideo, machinim, animacji, prac VR-owych, grafik komputerowych i akcji; zajmuje się także kolażem i rysunkiem. Absolwent Wydziału Malarstwa warszawskiej ASP. Współtwórca grupy szu szu. Uczestnik wystaw m.in. w CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie, Muzeum Sztuki w Łodzi, BWA Wrocław, BWA Zielona Góra, Galerii Arsenał w Poznaniu, IS Wyspa w Gdańsku, Kunsthaus Dresden w Dreźnie, Bat-Yam International Biennale of Landscape Urbanism w Bat Jam, <rotor> w Grazu, galerii lokal_30 w Warszawie, galerii Różnia w Warszawie, Harbor Gallery w Bostonie. Jego filmy pokazywane były m.in. na FILE w São Paulo i Rio de Janeiro, Planete+ Doc Film Festival, w Zachęcie – Narodowej Galerii Sztuki, w kinie Muranów oraz w TVP Kultura. Prowadzi Pracownię 3D i Zdarzeń Wirtualnych I na Wydziale Sztuki Mediów warszawskiej ASP.

6 Norman Leto

Norman's Dreamcatcher. Próba wizualnego odtworzenia snu z ręcznych zapisek za pomocą najnowszych syntetycznych technik wideo, 2023–2024

wideo full HD, dźwięk stereo, 5', pętla

Dreamcatcher to praca będąca wynikiem następującego eksperymentu: biorę poranne notatki ze snów, które miałem w nocy. Wpisuję je niemal dosłownie jako prompty do najnowszych algorytmów wideo (Stable Diffusion, Stable Video, Runway, Luma etc.). Następnie obserwowuję krótkie sekwencje wygenerowane przez sieć neuronową i szukam tych klipów, które najbardziej przypominają wizualnie mój zapamiętany sen. Na koniec montuję z nich krótkie wideo będące quasi-zapiskiem lub bliską interpretacją moich snów – jeszcze nie dokładną, ale najlepszą i najwierniejszą, na jaką obecnie nas stać.

Sny pokazane tutaj dotyczą sytuacji intymnych, kłusownictwa, biegania po postsowieckiej architekturze. Snów przybywa, i *Dreamcatcher* będzie się rozrastał.

Spełnieniem moich marzeń byłoby bezpośrednie nagrywanie snów, wielozmysłowe i wielokanałowe. W roku 2024 nie jest to jednak jeszcze technicznie możliwe.

Norman Leto – urodzony w 1980 r. jako Łukasz Banach. Samouk z dziedziny malarstwa, filmu i nowych mediów. W wieku 19 lat zaprzyjaźnił się ze Zdzisławem Beksińskim – znajomość ta, głównie korespondencyjna, pozwoliła mu poznać podstawy warsztatu malarskiego. Jego pierwsza wystawa jako Normana Leto odbyła się w 2007 r. w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie. Tego samego roku pracował z Krystianem Lupą nad materiałami wideo do sztuki *Factory Two* opowiadającej o słynnej fabryce Andy'ego Warhola. W 2009 r. Leto wyjechał do Nowego Jorku, gdzie dokończył częściowo autobiograficzną powieść *Sailor*, jednocześnie pracując nad scenariuszem do pełnometrażowego filmu pod takim samym tytułem. Premierowy pokaz filmu miał miejsce w 2010 r. podczas festiwalu Era Nowe Horyzonty we Wrocławiu. *Sailor* został bardzo dobrze przyjęty na festiwalach w kraju i za granicą, m.in. Biennale of Sydney i Bradford International Film Festival. W 2010 r. Leto przeprowadził się do Warszawy. W następnych latach, poza seriami prac malarskich, w tym autobiograficznych, zrealizował pełnometrażowy film *Photon* (2017), opowiadający o zjawisku życia od początku znanej nam historii, w którym w rolę narratora wcielił się Andrzej Chyra. W 2017 r. film prezentowany był m.in. na: CPH:DOX w Kopenhadze, HotDocs w Toronto, T-Mobile Nowe Horyzonty we Wrocławiu, Open City IFF w Londynie, Gdynia IFF, Sydney Antenna IFF. Od 2017 r. Leto pracuje nad kolejnym filmem zatytułowanym *Pilot*, ukazującym wydarzenia z 11 września 2001 r. z unikalnej perspektywy amerykańskich pilotów myśliwców przechwytyjących. Premiera planowana jest na 2026 r.

7 **Agnieszka Polska**
***The Book of Flowers*, 2023**
animacja HD, 9'40''

Krótkometrażowy film science fiction, zrealizowany jako animacja wspomagana sztuczną inteligencją nałożona na film 16 mm, przedstawia alternatywną historię relacji człowieka i roślin, w której gatunki kwiatowe i ludzie przez tysiąclecia żyli w ścisłej symbiozie.

Agnieszka Polska (ur. 1985 r. w Lublinie) – artystka wizualna i twórczyni filmów. Zajmuje się problematyką odpowiedzialności społecznej jednostki w kontekście ewolucji narracji historycznych, rozwoju technologicznego i ekspresji emocji. Mieszka i pracuje w Berlinie. Prezentowała swoje prace m.in. w New Museum i MoMA w Nowym Jorku, Centre Pompidou i Palais de Tokyo w Paryżu, Tate Modern w Londynie, Hirshhorn Museum w Waszyngtonie. Miała wystawy indywidualne w MSN i CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie, Hamburger Bahnhof w Berlinie, Frye Art Museum w Seattle, Nottingham Contemporary, Saltzburger Kunstverein i in. Uczestniczyła w 57. Biennale w Wenecji, 11. Biennale w Gwangju, 24. i 19. Biennale w Sydney, 14. Biennale w Szanghaju i 13. Biennale w Stambule. W 2018 r. otrzymała niemiecką Preis der Nationalgalerie.

8 **PXKRW (Ewelina Aleksandrowicz i Andrzej Wojtas)**
***Kwantowy tkacz snów i bezgraniczna odyseja synaptycznej transmutacji ~ Rozdział 00*, 2024**

hybrydowy film krótkometrażowy, 6'8''

scenariusz i reżyseria: PXKRW

Rain: Anna Nazo @annanazo

dźwięk: AM sin — SILVER LINING @amsin_amsin_amsin

Quantum Dreamweaver and the Boundless Odyssey of Synaptic Transmutation („QDATBOOST”) to epizodyczna immersyjna odyseja – wysublimowane połączenie filmu, animacji, rzeczywistości rozszerzonej, poezji, rzeźby i sztucznej inteligencji.

Osadzona w niedalekiej przyszłości akcja skupia się na Rain, osobie niebinarnej będącej badaczką, pisarką i projektantką doświadczeń, która konstruuje organiczną jednostkę przetwarzania, mając na celu rozszerzenie własnej świadomości i nawiązanie połączeń z istotami czującymi. Na drodze do wykorzystania nowo odkrytych mocy Rain napotyka bóstwa – mistyczne wyrocznie oferujące mądrość z przestrzeni pomiędzy.

Widzowie mają możliwość wglądu w surrealistyczne wspomnienia Rain w symulakrum systemów poznawczych – silniku snów – skąd wyruszają w podróż samopoznania, wzmocnienia, transformacji i głębokiego połączenia ze swoim własnym ciałem i otoczeniem.

Historia ta eksploruje rozszerzenie tożsamości, ponowne wyobrażenie przynależności, świadomość sieciową, autoekspresję i poszukiwanie bezpiecznej przestrzeni w globalnym chaosie. Poprzez intuicyjne połączenie filmu i mediów immersyjnych PXKRW kreuje nowy wszechświat.

Ewelina Aleksandrowicz i Andrzej Wojtas – to nagradzane osoby reżyserskie i artystyczne działające jako duet **PXKRW** (znane także jako Pussykrew). Tworzą wizjonerskie filmy, krótkie formy, doświadczenia wizualne i immersyjne instalacje. Światy PXKRW są spektakularne, a jednocześnie subtelne; mówią o ciele, zmysłowości, materialności. PXKRW zbudowało unikalne, inspirujące uniwersum, wpływając na nowe sposoby opowiadania historii, budując ewoluujące tożsamości i wzmacniające narracje. Stworzyło ikonoczne dzieła z artystami muzycznymi (Peaches, Sevdaliza, Chloe x Halle) i współpracowało z wieloma instytucjami oraz niezależnymi przestrzeniami sztuki. Wywodzący się z kultury klubowej, z wykształceniem w dziedzinie sztuk pięknych, filmu i mediów cyfrowych, duet syntetyzuje swoją unikalną wrażliwość, aby kształtować

inkluzywne rzeczywistości i budować nowe mitologie. Realizacje PXRW były wystawiane w Saatchi Gallery w Londynie, MoCA Shanghai, New York Media Center, Art Center Nabi w Seulu oraz na Berlin Art Week, Denver Film Festival, NADA Art Fair, WRO Biennale. Duet gościnnie wykładał na UCLA, Cooper Union w Nowym Jorku, RCA w Londynie oraz Parsons w Nowym Jorku. <https://hybrid-universe-emulation.net/>
@pxkrw.hybrid

9 **Sebulec** ***Greetings Traveller, 2024*** wideo, 5'

Falujące włosy, lśniąca futro, hipnotyzujące, miękkie ruchy mięśni. Czy byt wirtualny może być obiektem pożądania? Sebulec zaprasza do świata, gdzie gra Skyrim łączy się z platformą OnlyFans, a Futrzaki szepczą dla efektu ASMR kultowe teksty NPC-ów. Szuka intymności, relacji i poezji w generycznych frazach powitania, zaproszenia i groźby, które zna każdy gracz. Wykorzystując silnik Unreal Engine i sztuczną inteligencję, tworzy postaci Metaludzi – hybryd, z którymi możemy spotkać się w intymnym kadrze 9:16 i doświadczyć ich wirtualnej materialności. To zlepki fantazji, które wykraczają poza tradycyjnie rozumianą cielesność. Artysta prowokuje pytania o relacje istot cyfrowych z ludźmi. Czy są tylko narzędziem do spełniania naszych potrzeb? Czy zabiorą nam pracę i zniszczą nasz świat? A może fantazjujemy, aby stać się jak one, przekraczając ograniczenia naszego ciała?

Sebulec – studiował na Wydziale Grafiki warszawskiej ASP. Jego prace były prezentowane w Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, Muzeum Warszawy, Krupa Gallery we Wrocławiu czy Muzeum Włókiennictwa w Łodzi. Tworzy obiekty cyfrowe i materialne; te ostatnie przy użyciu m.in. druku 3D, materiałów kompozytowych, tkanin, silikonu. W swojej praktyce kładzie nacisk na ekspresję queerowej tożsamości, inspirowane estetyką internetowych fandomów, subkulturą futrzaków oraz gramami wideo. Tworzy także animacje, postaci cyfrowych towarzyszy i awatarów. Jest dydaktykiem na Wydziale Sztuki Mediów ASP w Warszawie w Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II.

10 **Janek Simon** ***Meta Folklore. Studium odległości, 2024*** animacja komputerowa, 5'

Punktem wyjścia do tego filmu animowanego jest stworzony wcześniej przeze mnie model GAN*. *Meta Folklore* generalizuje bazę danych ponad dwunastu tysięcy zdjęć ukazujących nieakademickie trójwymiarowe przedstawienia ludzkiego ciała pochodzące z różnych miejsc, kultur i czasów. Zazwyczaj używam tego modelu jako inspiracji do tworzenia własnych, drukowanych później na drukarkach 3D rzeźb**, jednak tutaj chciałem przyjrzeć się jego wewnętrznej strukturze. Każdy z generowanych przez tę sieć neuronową obrazów jest definiowany przez punkt w 512-wymiarowej przestrzeni kartezjańskiej. W przestrzeni takiej można zdefiniować pojęcie odległości – praca bada jego znaczenie na poziomie wizualnym.

* GAN – *generative adversarial network*; generatywna sieć przeciwstawna – typ architektury sieci neuronowych zdolny do generowania nowych danych zgodnych z wyuczonymi wzorcami.

** Rzeźby Simona są fantastyczną wizją uniwersalnego współczesnego folkloru, generowaną przy wsparciu sztucznej inteligencji, ale z wykorzystaniem autentycznych źródeł. Drukowane w technologii 3D figury powstają w oparciu o stworzoną przez artystę sieć neuronową. Wciąż powiększana baza danych – zbiór fotografii najróżniejszych figuralnych rzeźb etnicznych z różnych epok i kultur – jest przetwarzana na zasadzie uczenia maszynowego i generuje

zmutowane w różny sposób nowe wzory. Ich formy wydają się futurystyczne, a zarazem intuicyjnie bliskie i znajome, jakby logicznie wywiedzione z długiej tradycji nieakademickiej rzeźby figuralnej.

„Janek Simon. Prace. Meta Folklore”, Raster, 2022,
<https://rastergallery.com/prace/meta-folklore/>.

Janek Simon (ur. 1977) – artysta konceptualny i czasami kurator. Interesuje się geografią kulturową (a szczególnie kwestią różnicy i odległości pomiędzy miejscami), anarchizmem, a także stworzoną przez siebie technologią i jej potencjałem politycznym. Mieszka i pracuje w Warszawie. Jego prace były pokazywane między innymi na Manifesta 7, Biennale w Liverpoolu, Guangzhou, Pradze i Lublanie oraz na wystawach indywidualnych w Arnolfini w Bristolu, Casino Luxembourg i wielu instytucjach publicznych w Polsce. W 2007 r. otrzymał główną nagrodę w konkursie „Spojrzenia”, był także nominowany do Paszportu Polityki. Współtworzył autonomiczną przestrzeń sztuki Goldex Poldex w Krakowie.