



Nowe
ekosystemy
sztuki

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

ISBN 978-83-66262-25-6

New
ecosystems
of art

Exhibition of Digital Works
by Artists from Poland
– On Site and Online

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 Krzykawski – „skontrolować jedynie poprzez budowanie głębszych, międzydziedzinowych sposobów rozumienia technologii i relacji łączącej człowieka z maszyną, a także wytwarzanych w tej relacji wartości” (Krzykawski, 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 jakościowym, 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 %. 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 Campbellovską 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 arsenalem 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, obejmują szerokie spektrum zjawisk i relacji, uwzględniając perspektywę dewzrostu 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 są ukierunkowane na poszukiwanie nowego spojrzenia na rzeczywistość, tworzenie jej reprezentacji i możliwych wizji oraz poszukiwanie i specyfikowanie narzędzi budowania przyszłości.



Visions of ecologically sustainable futures supporting our planet's best interests, extraordinarily current in contemporary culture and art, and spanning a broad range of options – from the mildly speculative to the more realistic or rational – question growth as the fundamental social paradigm of capitalism, seeking alternatives thereto. Focused on notions of progress, development, growth, and an assumption that their delivery is made possible by continuous technological progress and ever more perfect technologies, prevalent neoliberal narratives can – Michał Krzykawski claims – *"be countered only through building more profound and interdisciplinary ways of comprehending technology, man-machine relations, and values generated therein"* (Krzykawski, 2023).

Perhaps – as Yuk Hui suggests – when attempting to name an unexplored future, it would be worth our while to analyse the present of technodiversity: the diversity of how we comprehend and build technologies (Hui, 2023). We believe that in order to achieve the goal, it would be advisable to take a realistic look at the structure of the contemporary technosphere, and its connections to the field of art. Owing to technological solutions, we have begun generating increasingly accurate textual, visual and audio content, including spatial qualities stimulating the most basic of all senses. The rich (and increasingly procedural) array of 2D and 3D tools, cloud rendering, motion capture, VR helmets and gaming engines is ever more often expanded to include state-of-the-art real-time machine learning algorithms based on calculations produced by enormous server suites. Models generating representations perceived as alternative versions of reality are among the most current themes today. According to OpenAI (who published Sora, their text-to-video tool, in February 2024), *"our results suggest that scaling video generation models is a promising path towards building general purpose simulators of the physical world"* (OpenAI, 2024).

We will soon be able to receive all interactive content in high-quality, stereoscope-streamed 3D imaging and audio, aesthetics and themes regardless. Voice command-generated dreams on demand will materialise thanks to an evolved prompting technique (no matter the dialect: available tools allow real-time translation with minor latency). In a reality of quantum computers built at research centres and private corporations (or, often as not, by consortia blending both), human circumstances can gain new and dynamic perspectives and meanings. Deep immersion has been allowed by large language models and databases with infinite graphic image and audio collections – secured ethically or otherwise. The appetite for AI-based imaging, calculations and simulations is hefty and on the rise. GPT and other language models – such as ChatGPT – are capable of generating illusions of human conversation devoid of any protein experience, contributing to the ever-greater distance between us and reality while taking a step beyond the capacity for processing or simulating said reality: these days, it can be produced in an automatic, mechanical, unmanned process. The contemporary "gigantic technological system" (Hui, 2023) generates new functioning conditions, including infinite self-regulation and self-improvement options. It goes without saying that all this affects politics, economy and culture, not to mention environment-related issues.

The use of AI involves water consumption of 1.8 to 12 litres per kWh of energy. It has been estimated that ChatGPT uses approximately half a litre of water per interaction of 20 to 50 questions. No less than 10,000 species vanish off the face of the earth per annum. Recent World Meteorological Organisation data prove that by the year 2100, even the primate population may drop by 80%. This is but a handful of terrifying ecosphere-related statistics; more could obviously be quoted. How does this knowledge affect art strategies? What will the dream of upcoming realities be? Are we capable of preserving our hopes and desires for utopian horizontal relations – or are we about to focus on the materialistic and impulsive need for survival here and now?

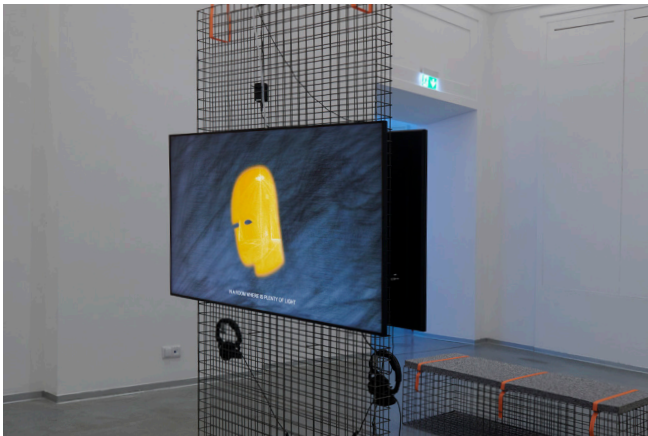
We get occasionally lost in these new ecosystems of art, co-created with the use of new tools, albeit with growing awareness of related costs and threats. On the one hand, we are bored with Campbell's traditional linear path. Anyone exposed to and having comprehended *The Hero with a Thousand Faces* will forever lose his or her taste for classic storytelling models. On the one hand, we are fond of reaching for hybrid, modal and hyperlink-based ways of motif and tension creation. On the other, can the latter be bred in line with zero waste principles, with no impact on the flora or fauna? What categories should we use to describe contemporaneity, especially if aspiring to *"lean out into the future"*, however slightly? The question concerns us directly – including the entire arsenal of doubts regarding the use of natural resources, concerns evoked by swift climate and civilisational change, and globally unstable economic and political circumstances. Do we need to reach for futurist tools when conjuring up visions of the future? And are science fiction-driven narratives the optimum strategy of telling the world's prospects? How is art repositioning itself in the face of the increasingly precise capacity of machines for telling or predicting the future?

In a conscious reference to new imaging techniques, all works shown at the exhibition will span a broad spectrum of phenomena and relations, taking account of de-growth perspectives and critical philosophy of technologies. The field of artistic practice includes interesting forecasts – individual and/or subjective alike – standing in opposition to holistic approaches to global phenomena and universally applied metanarratives. Stories proposed by artists will target a search for a new perception of reality, new ways of developing its representations and visions, and a novel specification of future-building tools.

Jakub Wróblewski, Eliza Urwanowicz-Rojecka



Wojciech Bąkowski



Analiza wzruszeń i rozdrażnień II
część II dyptyku filmowego
2016

Analysis of Emotions and Vexations II
part II of a film diptych
2016

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 ryzsztoku. (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, Zachęta, 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, Kulturap i Dyspensa records, a także przez ArtBazaar. Wojciech Bąkowski jest reprezentowany przez galerię Stereo w Warszawie i galerię Bureau w Nowym Jorku.

Wojciech Bąkowski (b. 1979 in Poznań, Poland) – visual artist, poet and musician. Lives and works in Warsaw, Poland. His works were shown i.a. by New Museum, New York (2009), Schmela Haus, Kunstsammlung North Rhine-Westphalia, Düsseldorf, Germany (2012), Museum Morsbroich, Leverkusen, Germany (2013), Museum of Modern Art, Warsaw, Poland (2013). His basic vocabulary is built around text, sound and image, occasionally becoming the content of his artworks as a result. Awarded the Grand Prix of the 61st International Short Film Festival Oberhausen (Germany) in 2015. Had film productions screened at festivals in Toronto, Vienna, Ann Arbor, and others. Had individual screenings held at the Anthology Film Archives, NY, Museum of Moving Image, NY, and National Gallery of Art, Washington DC, USA. His music albums were released by Dunno Recordings, Bocian Records, Kulturap, Dyspensa Records and ArtBazaar Records. Played concerts at multiple festivals across Poland (Unsound, OFF festival, Open'er, Nowa Muzyka and others), as well as galleries and museums: Museum of Modern Art, Zachęta National Gallery of Art, and Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Warsaw, Poland. Played abroad at the Eye Museum in Amsterdam, the Netherlands, Bureau gallery, NY, USA, and other venues. Wojciech Bąkowski is represented by Stereo gallery in Warsaw, and Bureau gallery in New York.

Analysis of Emotions and Vexations II is a film production forming part of a diptych developed over the years 2015–2016. It comprises metaphorical representations of the intimate space of one's own room and... mind. Combining music and specific sounds with spoken poetic content and animated drawings is the trademark aesthetic of Bąkowski's film productions, the artist having abandoned the technique in 2019.

Bąkowski's consistent artistic mindset has evolved from his immersion in "reality of the lowest rank". The artist is fond of referencing the phrase used by Tadeusz Kantor, considering it a perfect choice for describing his own activities as well as explorations by his colleagues – fellow members of the PENERSTWO formation. Bąkowski applies a coherent aesthetic arising from a congruence of opposites: primitivism and sophistication, arrogance and sensitivity, experiencing the world profoundly and wallowing in the gutter. (I. Kopania, 2012).

Rafał Dominik

10



Na jeziorze
video, 4K, 60 fps, 8'14'', pętla
muzyka: Faron, *Heyah*
2024

On the Lake
video, 4K, 60 fps, 8'14'', loop
music: *Heyah* by Faron
2024



12

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.

The work depicts an early morning scene: a group of people riding a motorboat on a Polish lake, all in a frenzy, intensely animated, looped as if in a GIF, on a fine line between aggressive frustration and joyful celebration.

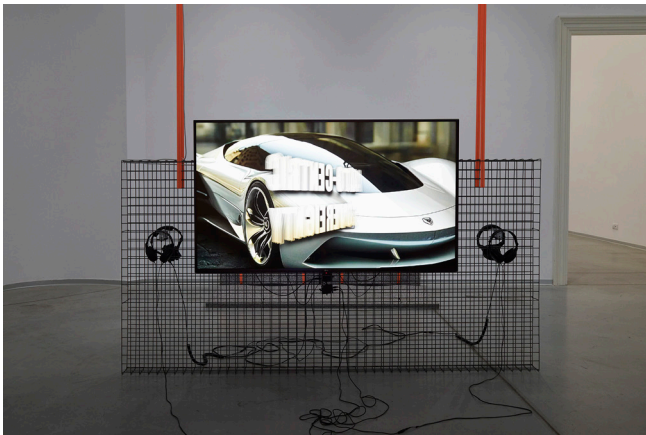
Interest in contemporary visual and popular culture, a sense of humour, thematic and aesthetic hyperboles, dexterity in referencing cultural texts and setting them against unexpected cheesiness and kitsch, ease of consistent advanced technology use – such is the domain of an artist scrutinising contemporaneity from a distance and with a grain of salt.

Rafał Dominik (b. 1985 in Warsaw) – visual artist. Graduate of the Academy of Fine Arts in Warsaw with a diploma in painting (2009) from Leon Tarasewicz's studio. Fan of popular culture and understated beauty. A believer that visual arts and art in general are significant to social life, his practice involves introducing both to circulation beyond art galleries. Founder and vocalist of the *Galactics* disco polo group, author of a blog by a fictitious designer company *Mebleks*, member of the *Czosnek Studio*. Continues working with commercial clients on non-standard projects at the intersection of art and mass culture. While firmly rooted in analogue media, began expanding his field of activity to include digital technology: 3D models and animation to GIFs and renders. Fond of experimenting with the VR environment and computer game generating engines; author of drawings, sculptures, digital images and theatrical stage sets. Co-operates with galleries and other institutions in Poland and abroad.

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.

Eternal *Engine* (*Martix Navrot* i *Jagoda* *Wójtowicz*)

14



*Nieprawdopodobna burza
geomagnetyczna. Opowieść
hipermityczna (hyper-myth*)*
video, 7'30"
media: tekst, 3D, Unreal Engine,
Python, Sound, Remix
2024

*Unbelievable Geomagnetic Storm.
Hyper-myth**
video, 7'30"
media: text, 3D, Unreal Engine,
Python, Sound, Remix
2024

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 niszczycielskiej mocy wobec technologii.

Burza wywołuje awarie urządzeń elektronicznych, systemów nadzoru, bunt luksusowych samochodów autonomicznych, 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, podsyćany 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 wspólnie tworzą **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. Odbił 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, video, 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.

A massive geomagnetic storm has been raging across Earth for a few days, the phenomenon caused by solar wind impacting the Earth's magnetosphere – our planet's magnetic field. It usually coincides with powerful solar eruptions referred to as coronal mass ejections, resulting in huge volumes of charged particles reaching the Earth. These particles disrupt the Earth's magnetic field. Most commonly, they cause no major failure or damage, their presence indicated by the appearance of the aurora borealis – yet more powerful ejections can harm electronic devices and shut them down, in extreme cases disrupting entire infrastructure systems.

This time, our Sun's activity has reached the maximum, confirming speculations regarding its destructive impact on human technologies.

Electronic appliances and monitoring systems are malfunctioning. Luxury automobiles are mutinous. Royal Servers have been destabilised. Changes to the terrestrial electromagnetic field may affect our inner electromagnetic field...

Believers in the destructive and hallucinogenic force of the phenomenon, the Court Jester and Empress of Time Extinct have recognised it as the long-awaited opportunity to rebel against the rule of the King and Queen of the Immortal Castle. In order to reach the Castle, they will have to travel the Unending Highway, facing their own imaginings, and desires born of the new systems.

* Hyper-myth / hyper-legend – a term coined by the Eternal Engine duo to describe the new model of mythology which gives rise to new archetypes rooted in current technological, environmental, and social phenomena.

** Immortal Castle – image of a monumental hyper-mythical system, where the King and Queen, the Castle's perpetual guardians, are in charge of their digital kingdom, where capitalism is eternal, incited by the logic of profit and domination. The vision is one of a self-propelled chain of corporations united in a pervasive structure – a system seemingly without beginning or end, our mentality confined within its own borders.

TECHNIQUES

Our work is chiefly based on auteur theories and textual content, the Unreal Engine, MetaHuman, and in-house 3D models. The aforesaid is supplemented by software written in Python to support our research of Data-Genesis and Solarverse – aesthetics optimised to accommodate a potential solar server.

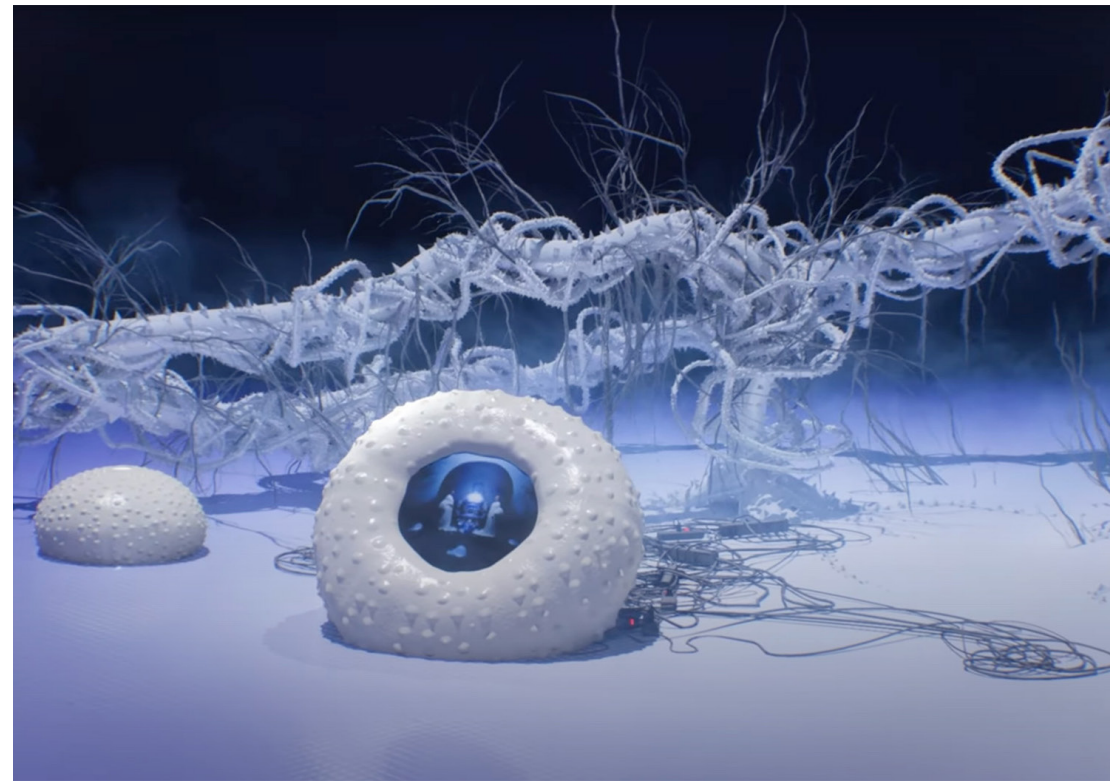
Yet our research has resulted in web scraping and working with API – shifting the centre of gravity from the aesthetic to the method. Software written in Python searches for images and film footage in public APIs of large video and audio data sets, i.a. in databases used in AI data training, such as jak ImageNet, and websites – such as Unsplash and Pixabay. The algorithm temporarily stores downloaded content in cache memory, downloading smallest available versions only.

The opening *Choir Scene* is combined with a fixed link to online audio databases: storm and malfunctioning electronic appliances sounds are searched for in real time, and "sung" by bespoke avatars.

Eternal Engine – multidisciplinary queer artistic duo formed by **Jagoda Wójtowicz** (she/her) and **Martix Navrot** (they/them, he/him). Martix Navrot (official ID name: Marta Anna Nawrot) is a programmer, poet, and audio and virtual experience artist. Graduated with a master's degree from the Archisphere Studio, Faculty of Intermedia of the Academy of Fine Arts in Cracow. Participated in the Erasmus Exchange Programme at the Glasgow School of Art, Interaction Design programme. Assisted Piotr Kopik at the 3D and Virtual Occurrences I Studio at the Academy of Fine Arts in Warsaw in the years 2020–2023. Jagoda Wójtowicz is a multidisciplinary artist, 3D designer, gaming experience author, and audio artist. Graduated with a master's degree from the Archisphere Studio, Faculty of Intermedia of the Academy of Fine Arts in Cracow. Former (2021) head of the New Media Studio at the Faculty of Stage Design of the Academy of Fine Arts in Cracow. The duo have been collaborating for 6 years, engaging in speculative narratives regarding technological acceleration trajectories, technomysticism, parascience theories, post-labour, and the quantum future and psychedelic present. In their artistic practice, they critically investigate the domination of big tech corporations, analysing alternative technological development paths through the lens of storytelling, worldbuilding, and radical imagination. Every project authored by the duo involves a speculative multidisciplinary narrative with a post-real imagery focus, basing either on new media (i.a. VR, AR, AI, 3D, video, sonic fiction, creative coding) or on textual content, sculpture and space. Eternal Engine have shown their works i.a. at the Museum of Modern Art in Warsaw, Morris Gallery in collaboration with Tate Liverpool, BFI London, Krupa Art Foundation in Wrocław, Skala Gallery Poznań, HOS Gallery in Warsaw, Import Export gallery in Warsaw and Slug Art Gallery in Leipzig, at the Unsound Festival in Cracow, and many others. In 2022, the duo took part in the *Unseen Futures* art residency organised by Abandon Normal Devices in Manchester, and targeting queer female digital artists. That was also the year of Eternal Engine making the European Change Makers 2022 list published annually by Creative Europe.

Justyna Górowska

20



Hydrosexual Call

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 2024

Hydrosexual Call

Justyna Górowska in conversation with her AI alter ego @wetmewild film, 9'54", mp4, 2560 × 1440 px, 60 fps
directing, animation, and editing: Justyna Gorowska @wetmewild
sound: Agata Polak @polak_
tools: Unreal Engine, Metahuman, CONVAI
3D assets 3D: Fab Marketplace 2024

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 technologie 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/>

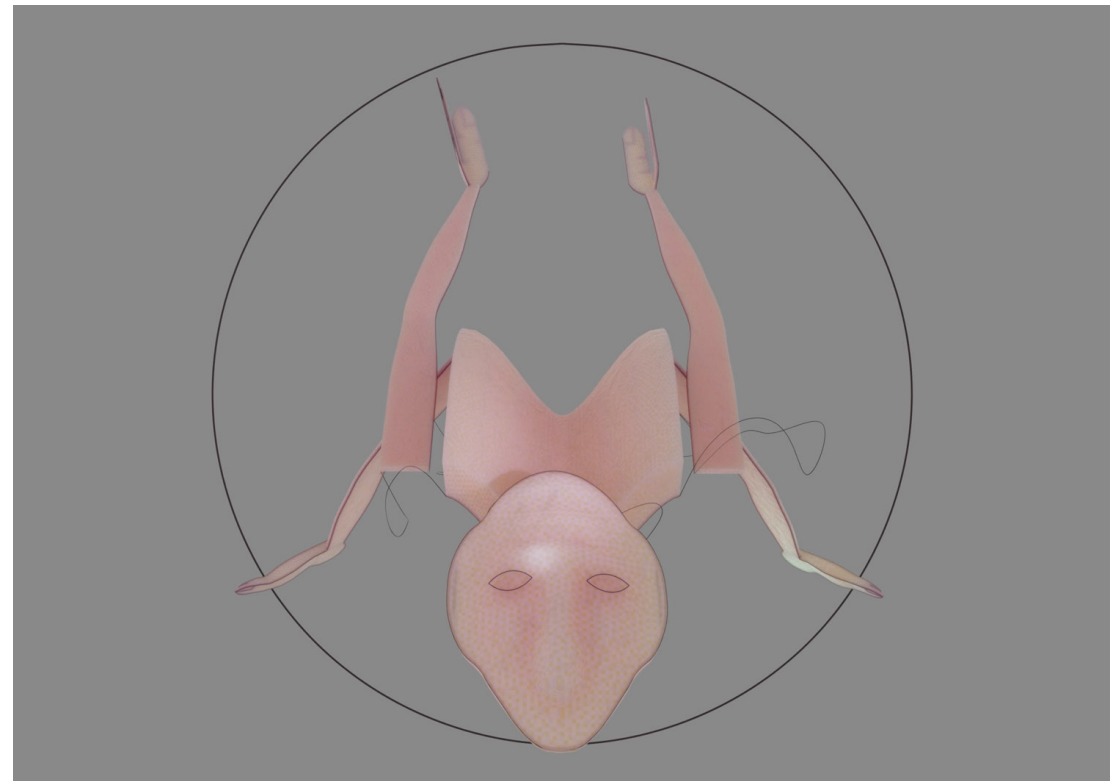
Justyna Górowska (she/it) – hydrofeminist and performer collaborating with interdisciplinary projects at the intersection of art, technology and social activism. Adopted the WetMeWild pseudonym in 2017, focusing on water-related environmental challenges while using AR and VR technologies. Co-operates with assorted art collectives, such as *Nerdka* (*Nerdess*); is part of the *cyber_nymphs* duo (with Ewelina Jarosz); the duo published their *Hydrosexual Manifesto* in 2023. Curator of the Blue Humanities Archive project – an online archive combining art with water-related ecological education. Showed her works in Berlin, Jakarta, Warsaw and New York. Awarded a doctoral degree in 2020 at the University of Fine Arts in Poznań. Lives in Cracow, teaching at the Faculty of Intermedia of the Academy of Fine Arts, and the Faculty of Interdisciplinary Studies of the SWPS University of Social Sciences and Humanities. If you want to learn more about the hydrosexual movement, visit: <https://hydrosexmanifesto.cargo.site/>

Hydrosexual Call is an artistic exploration of Justyna Górowska's dialogue with her digital alter ego, WetMeWild – Slavic water nymph embodiment. The animation combines art with technology, using advanced tools (Unreal Engine, Metahuman, AI) with intent to narrate water crisis-related issues in the context of progressing Artificial Intelligence development. Discovering the digital underwater world filled with natural and cultural objects is expanded to include an invitation to join the hydrosexual movement in art, which explores alternative approaches to our endangered aquatic incarnations in the face of dystopian reality infiltration.



Piotr Kopik

24



Pory roku

wideo, 2', pętla
animacja 3D, 3840 × 2160 px, 25 fps,
dźwięk stereo
2024

The Four Seasons

wideo, 2', loop
3D animation, 3840 × 2160 px, 25 fps,
stereo sound
2024

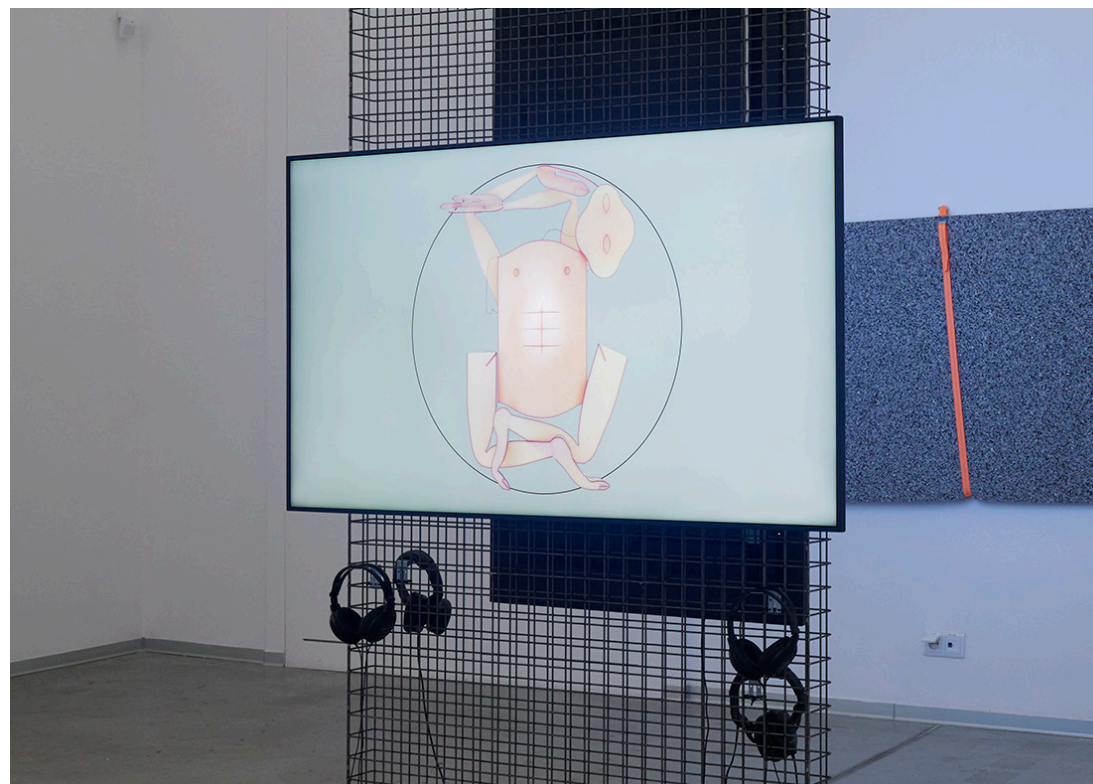
Praca dotyczy mojego subiektywnego obrazu pór roku tworzących razem kształt koła. Wyobrażenie, w którym górne partie koła odpowiadają okresowi letniemu, a dolne zimowemu, towarzyszy mi od dzieciństwa – choć dopiero niedawno odkryłem, że nie jest powszechne. Na wzór renesansowych przedstawień człowieka witruińskiego w okrąg jest wpisana sylwetka, jednak daleko odbiega ona od realizmu. Jest to niemal abstrakcyjny, podlegający ciągłemu ruchowi, drganiom i modyfikacjom morficznym avatar, 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.

The work revolves around my subjective image of the four seasons arranged to form a circle. The imagery of top and bottom circle sections standing for summer and winter, respectively, has been accompanying me since my childhood days – albeit only recently have I discovered that the notion is far from universal. While a silhouette has been inscribed within the circle in semblance of Renaissance representations of the Vitruvian Man, it is anything but realistic. This is a well-nigh abstract avatar, constantly in motion, vibrating and undergoing morphic changes, expressing emotions and cumulated memories associated with the experience of individual seasons. The avatar's movements appear to be forming a peculiar choreography, drawing viewers' attention to selected sections of the circle. The clockwise motion of the silhouette's head is due to animation, and changes to shape and form. Personal emotions associated with individual seasons are further affected by cultural conditioning: the education system, days of leave and holidays.

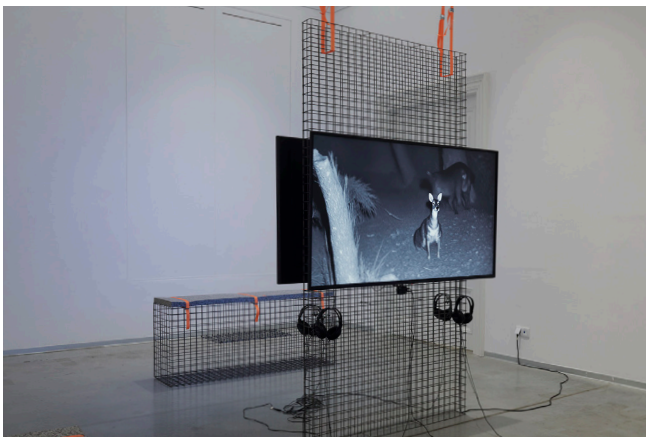
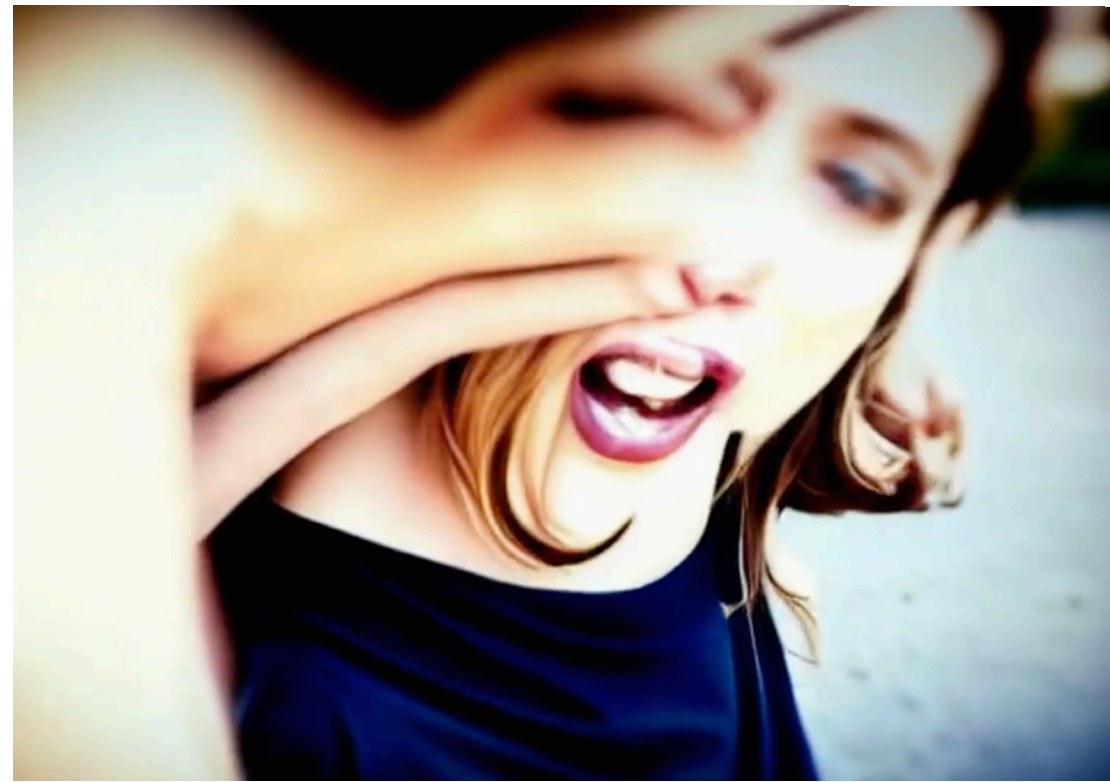
The contemplation of occultist renderings of a human inscribed within a universe-symbolising circle have made me wonder whether intellectual and scientific attempts aspiring to transcend the human point of reference are not, in all actuality, subjected to limitations arising from our perception, capacities and hypocrisy.



Piotr Kopik – multimedia artist working in installation, video, animation, machinima, VR, computer graphic and performance, as well as collage and drawing. Graduate of the Faculty of Painting Department at the Warsaw Academy of Fine Arts. Co-founder of the szu szu group. He has exhibited (i.a.) at the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Warsaw, BWA Wrocław, BWA Zielona Góra, Museum of Art in Łódź, Arsenal Gallery in Poznań, Wyspa Art Institute in Gdańsk, Kunsthaus Dresden, Bat-Yam International Biennale of Landscape Urbanism in Bat-Yam, <rotor> in Graz, lokal_30 gallery in Warsaw, Różnia gallery in Warsaw, Harbor Gallery in Boston. His films have been shown (i.a.) at FILE in São Paulo and Rio de Janeiro, Planete+ Doc Film Festival, Zachęta – National Gallery of Art in Warsaw, at the Muranów Cinema in Warsaw and the TVP Kultura television station. Lecturer at the Faculty of Media Art at the Warsaw Academy of Fine Arts. He runs 3D & Virtual Occurrences Studio I.

Norman Leto

28



Norman's Dreamcatcher
Próba wizualnego odtworzenia snu
z ręcznych zapisek za pomocą
najnowszych syntetycznych
technik wideo
video full HD, dźwięk stereo, 5', pętla
2023–2024

Norman's Dreamcatcher
An Attempt at Visual Dream
Recreation from Handmade Notes
with the Use of Cutting
Edge Synthetic Video Techniques
full HD video, stereo sound, 5', loop
2023–2024

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 obserwuję 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-zapisem 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 Lupa 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.

Norman Leto – born Łukasz Banach in Poland in 1980. Self-taught artist in the fields of painting, cinematography, and new media. Befriended well-known Polish painter Zdzisław Beksiński at the age of nineteen – chiefly correspondence-based, the connection let him learn the basics of painting. His debut solo exhibition (as Norman Leto) was held at the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Warsaw in 2007. That was also the year of collaborating with theatrical director Krystian Lupa on video footage for the play *Factory Two*, a story of Andy Warhol’s famous factory. Left for New York in 2009 to complete *Sailor*, a partly autobiographical novel, and work on a script for a full-length film, which shares the title with the book. The film premiered at the 10th Era New Horizons Film Festival in Wrocław, Poland (2010), and was favourably received at art-house film festivals, such as Biennale of Sydney, and Bradford International Film Festival. Leto moved to Warsaw in 2010. Over successive years, a series of paintings – including autobiographical works – apart, he shot *Photon* (2017), a full-length film telling the story of life from early days of history as we know it, Andrzej Chyra cast as narrator. *Photon* was screened in 2017 at the following international documentary festivals: CPH:DOX, Copenhagen, Denmark; HotDocs, Toronto, Canada; 17th T-Mobile New Horizons IFF, Wrocław, Poland; Open City IFF, London, UK; Gdynia IFF, Poland; Sydney Antenna IFF, Australia. Leto has been working on his next film since 2017; *Pilot* is an account of 9/11 events from the unique perspective of US interceptor fighter pilots. It is scheduled for release in 2026.

Dreamcatcher is the outcome of the following experiment: I take morning notes of my nighttime dreams, and enter them well-nigh verbatim as prompts to the most recent video algorithms (Stable Diffusion, Stable Video, Runway, Luma etc.). I proceed to monitor brief sequences generated by the neural network in search of clips visually closest to the dreams I have recalled. Finally, I use all sequences to edit a brief video, a quasi-recording or possibly accurate interpretation of my dreams – while not exact, certainly the best and most genuine we can afford today.

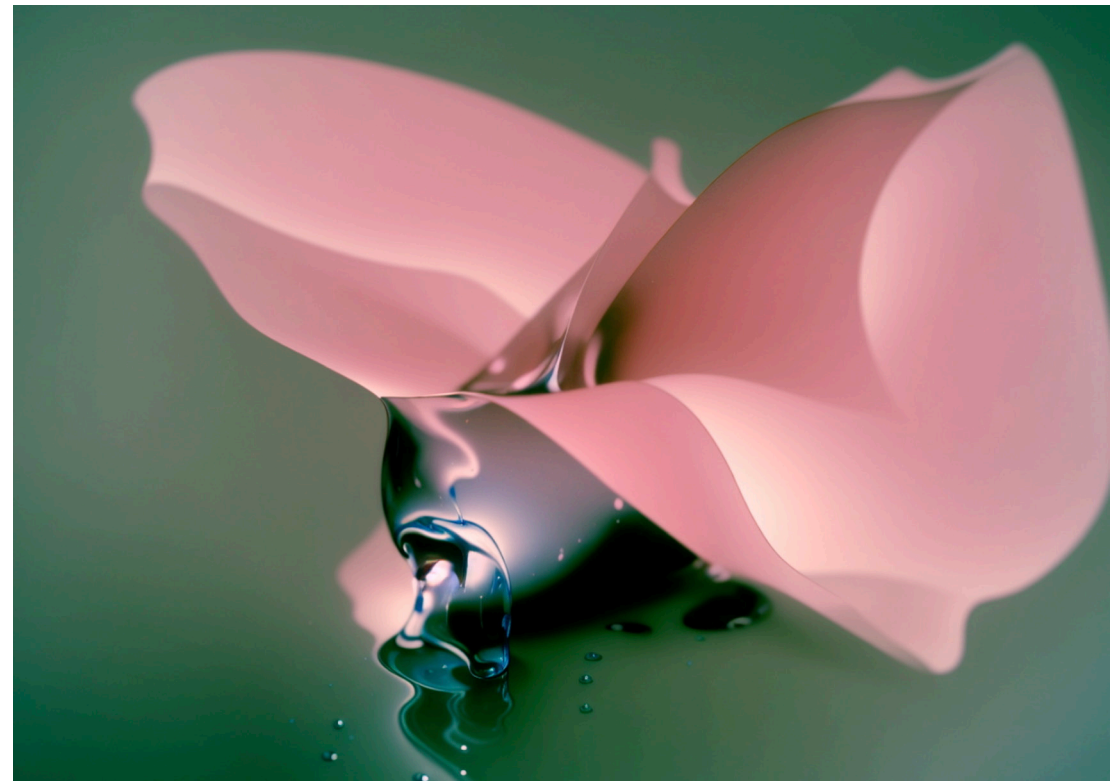
Dreams shown herein reference intimate situations, poaching, darting around post-Soviet architecture. As the cache of dreams grows, so shall the *Dreamcatcher* expand.

Multisensory and multichannel dream recording would be my ultimate wish. Yet 2024 does not yet offer technologically viable options to allow it.



Agnieszka Polska

32

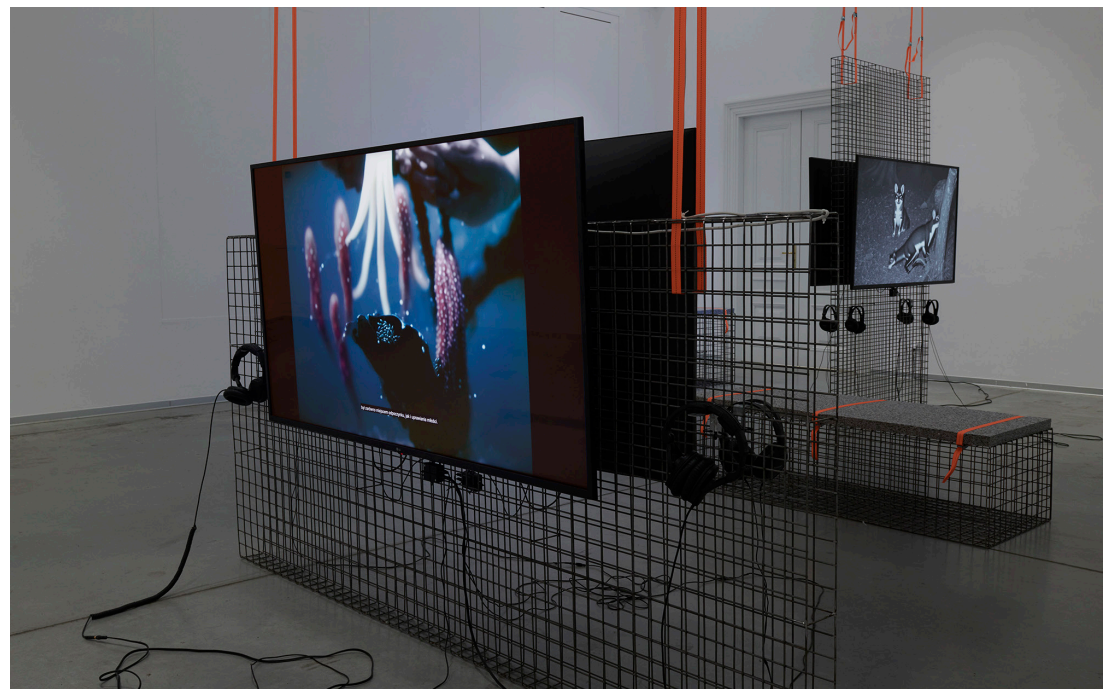


The Book of Flowers
animacja HD, 9'40''
2023

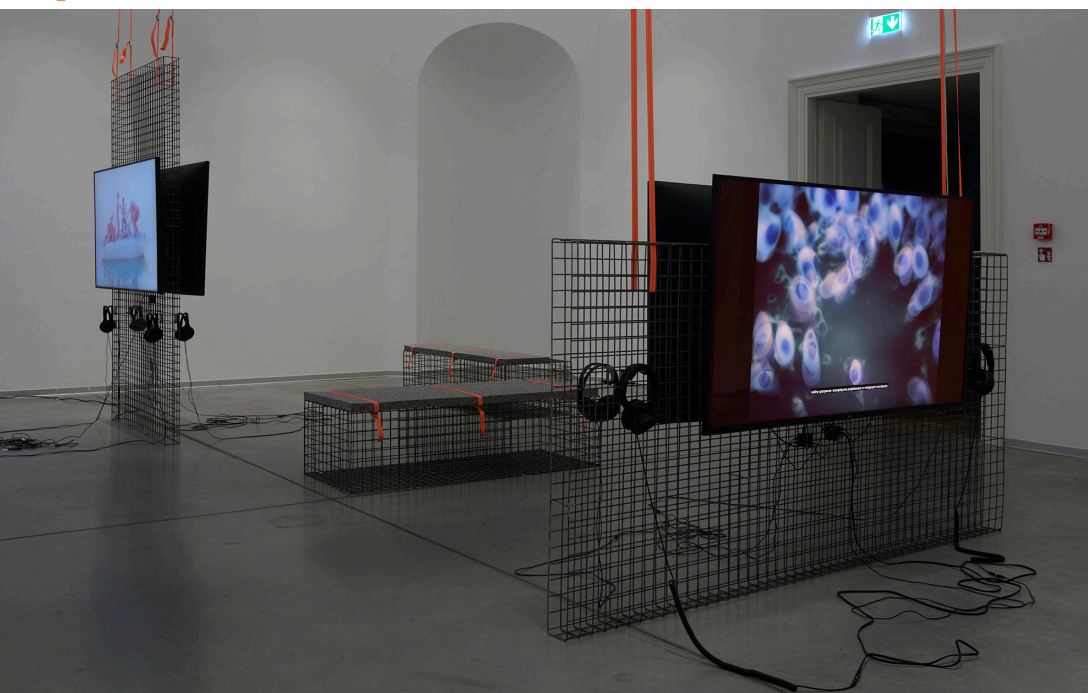
The Book of Flowers
HD animation, 9'40''
2023

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, Salzburger 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.



34



35

Agnieszka Polska (b. 1985 in Lublin, Poland, based in Berlin) – a visual artist and a film director who uses computer-generated media to reflect on an individual and their social responsibility in the context of environments driven by the flow of information. Polska presented her works in international venues, including the New Museum and the MoMA in New York, Centre Pompidou in Paris, Tate Modern in London, Hirshhorn Museum in Washington, DC. Her solo exhibitions were organised by Hamburger Bahnhof, Berlin, Museum of Modern Art in Warsaw, Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Warsaw, Frye Art Museum, Seattle, Nottingham Contemporary, Salzburger Kunstverein, among others. She also took part in the 57th Venice Biennale, 11th Gwangju Biennale, 19th and 24th Biennale of Sydney, 14th Shanghai Biennale and 13th Istanbul Biennial. In 2018 she was awarded the German Preis der Nationalgalerie.

A short science-fiction film that combines Artificial Intelligence-powered animation with the 16 mm film pre-production, presents an alternative history to the human – plant ecology, where the floral species and humans for millennia existed in a close symbiosis.

PXKRW (*Ewelina Aleksandrowicz i Andrzej Wojtas*)

36



*Kwantowy tkacz snów i bezgraniczna
odyseja synaptycznej transmutacji ~
Rozdział 00*

hybrydowy film krótkometrażowy,
6'8''

scenariusz i reżyseria: PXKRW

Rain: Anna Nazo @annanazo

dźwięk: AM sin — SILVER LINING

@amsin_amsin_amsin

2024

*Quantum Dreamweaver and
the Boundless Odyssey of Synaptic
Transmutation ~ Chapter 00*

hybrid short film, 6'8''

written and directed by PXKRW

Rain: Anna Nazo @annanazo

sound: AM sin — SILVER LINING

@amsin_amsin_amsin

2024

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.

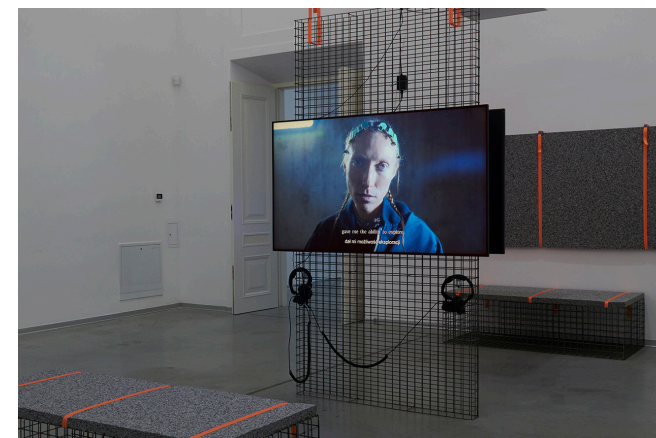
Widzowie mają możliwość wglądu w surrealistyczne wspomnienia Rain w symulakrum systemów poznawczych – silniku snów – skąd wyruszają w podróż samopoznania, wzmocnienia, transformacji i głębokiego połączenia ze swoim własnym ciałem i otoczeniem.

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 ikoniczne 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 inkluzywną rzeczywistość i budować nowe mitologie. Realizacje PXKRW 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](https://hybrid-universe-emulation.net/)

Ewelina Aleksandrowicz i Andrzej Wojtas are award-winning directors and artists, working under the moniker PXKRW (aka Pussykrew). Creating visionary films, short forms, visual experiences and immersive installations. PXKRW worlds are spectacular yet sublime, they speak of body, sensuality, materiality. PXKRW have built a compelling universe, influencing new modes of storytelling, elevating evolving identities and empowering narratives. They have created iconic pieces with music artists (Peaches, Sevdaliza, Chloe x Halle) and collaborated with institutions and independent art spaces. Hailing from club culture, with a background in fine art, film, and digital media, PXKRW synthesize their unique sensitivity to shape inclusive realities and build new mythologies. Their work has been exhibited internationally at Saatchi Gallery, MOCA Shanghai, Berlin Art Week, New York Media Center, Denver Film Festival, Art Center Nabi Seoul, NADA Art Fair, WRO Biennale, including guest lectures at UCLA, Cooper Union, RCA London, Parsons.
<https://hybrid-universe-emulation.net/>
[@pxkrw.hybrid](https://hybrid-universe-emulation.net/)



Quantum Dreamweaver and the Boundless Odyssey of Synaptic Transmutation („QDATBOOST”) is an episodic, immersive odyssey—an elevated fusion of film, animation, augmented reality, poetry, sculpture, and AI.

Set in the near future, it follows Rain, a non-binary researcher, writer, and experiential designer, as they construct an organic processing unit aimed at expanding their consciousness and establishing connections with sentient entities. On this path to harnessing newfound powers, Rain encounters deities – mystical oracles offering wisdom from the spaces in between.

Viewers are granted a glimpse into Rain’s surreal memories, within the simulacrum of cognitive systems – a dream engine – where they embark on a journey of self-discovery, empowerment, transformation, and profound connection with their own body and surroundings.

This story explores the expansion of identity, the re-imagining of belonging, networked consciousness, self-expression, and the search for safe space within global chaos. Through an intuitive blend of live-action and immersive media, PXKRW creates a new universe.

Sebulec

40



Greetings Traveller
video, 5'
2024

Greetings Traveller
video, 5'
2024

Falujące włosy, lśniące 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 grami 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.

Wavy hair, shiny fur, muscular movement hypnotical and soft. Can a virtual being become an object of desire? Sebulec invites his audiences into a world combining the Skyrim game with the OnlyFans platform, Furry Animals whispering iconic NPC content for an ASMR effect. The artist seeks intimacy, relationships and poetry in generic phrases of welcome, invitation and/or threat gamers know so well. Using the Unreal Engine and Artificial Intelligence, the artist has created MetaPeople characters – hybrids we encounter in intimate 9:16 shot format, experiencing their virtual materiality, fantasy patchworks extending beyond traditionally defined corporeality.

The author provokes questions concerning relationships between digital beings and people. Are they a mere implement designed to meet our needs? Will they take over our jobs and destroy our world? Or are we actually fantasising about becoming just like them, transcending the limitations of our own bodies?

42

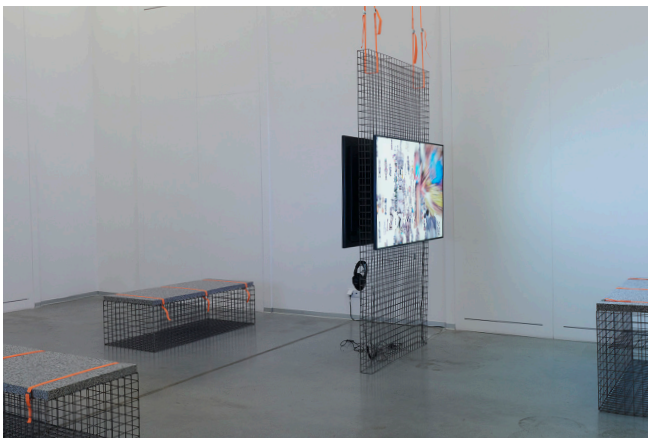


43

Sebulec – studied at the Faculty of Graphic Arts at the Academy of Fine Arts in Warsaw. Showed his works i.a. at the Ujazdowski Castle Centre for Contemporary Art in Warsaw, Museum of Warsaw, Krupa Gallery in Wrocław, and Central Museum of Textiles in Łódź. Creates digital and material objects, the latter using e.g. 3D printing, composites, textiles and silicone. Focuses on expressing queer identity in his artistic practice, seeking inspiration in the aesthetic of online fandoms, furry animal subculture, and video games. Creates animations, digital companion characters, and avatars. Teaches at the 3D and Virtual Occurrences II Studio of the Faculty of Media Art at the Academy of Fine Arts in Warsaw.

Janek Simon

44



Meta Folklore. Studium odległości
animacja komputerowa, 5'
2024

Meta Folklore: A Study of Distance
computer animation, 5'
2024

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 przeciwnostawna – 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 tworzoną 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.

I have chosen an earlier work of mine, the GAN* model, as the point of departure. *Meta Folklore* generalises a database of over twelve thousand photographs of assorted location, cultural and temporal provenance, all depicting non-academic three-dimensional representations of the human body. While I customarily refer to the model as a source of inspiration for my own sculptures I later produce with the use of 3D printers**, my intent herein was to explore its inner structure. Each neural network-generated image is defined by a specific point in 512-dimensional Cartesian space. The space allows the notion of distance to be defined, the work itself investigating its meaning on the visual level.

* GAN – Generative Adversarial Network – neural network architecture type capable of generating new data conforming to learned patterns.

** *Simon's sculptures are a fantastical vision of universal modern-day folklore; while generated with the use of Artificial Intelligence, they are all based on genuine sources. 3D-printed figures have been created on the basis of a neural network authored by the artist. The continually expanded database – a collection of photographs depicting assorted figural ethnic sculptures from varied cultures and periods – is processed with the use of machine learning with intent to generate new and diverse pattern mutations. While ostensibly futuristic, the forms seem intuitively intimate and familiar, as if logically deduced from a longstanding tradition of non-academic figural sculpture.*

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

Janek Simon (b. 1977) – conceptual artist, occasional curator. His interests include cultural geography (the issue of differences and distances between locations in particular), anarchism, and self-created technology and its political potential. Lives and works in Warsaw. Showed works i.a. at the *Manifesta 7* and Liverpool Biennial, in Guangzhou, Prague and Ljubljana, as well as at solo shows at the Arnolfini Centre for Contemporary Arts in Bristol, the *Casino Luxembourg*, and multiple public institutions across Poland. Awarded the Grand Prix of the 2007 edition of the “Spojrzenia/Views” Competition. Nominated for “Polityka” Passports. Co-author of the *Goldex Poldex* autonomous art space in Cracow.

Organizator wystawy / Exhibition organizer:
Galeria Arsenał w Białymstoku

Partner / Partner:
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Zespół kuratorski / Curatorial team:
Eliza Urwanowicz-Rojecka & Jakub Wróblewski

Identyfikacja wizualna wystawy i projekt graficzny publikacji /
Exhibition visual identity and publication graphic design:
Renata Motyka

Architektura wystawy / Exhibition design:
Jakub Marzoch

Współpraca / Collaboration:
Iga Chmielecka, Paweł Nowak, Katarzyna Urbańska

Redakcja i korekta tekstów / Editing and proofreading:
Ewa Borowska

Tłumaczenie z i na angielski /
English to Polish and Polish to English translation:
Aleksandra Sobczak-Kövesi

Promocja / Communication and promotion:
Gabriela Owdziej, Piotr Trypus

Zdjęcia z wystawy / Exhibition photos:
Adam Gut

Opieka nad właściwą realizacją projektu „Sztuki wizualne” /
Supervising the proper implementation of the “Sztuki wizualne” project:
Julita Sitniewska

Wsparcie prawne / Legal support:
Urszula Dubieniecka-Kiszło

Opieka księgową / Accounting:
Marlena Maleszewska, Anna Olesiewicz, Katarzyna Wilimas

Koordinacja / Coordination:
Eliza Urwanowicz-Rojecka & Jakub Wróblewski

© Copyright by
Galeria Arsenał w Białymstoku and Authors
Białystok 2024

Wydawca / Published by
Galeria Arsenał w Białymstoku
ul. Adama Mickiewicza 2
15-222 Białystok, Poland
galeria-arsenal.pl

Dyrektorka Galerii Arsenał w Białymstoku /
Director of the Arsenal Gallery in Białystok:
Monika Szewczyk

Białystok 2024

ISBN 978-83-66262-25-6

48

49

Organizator / Organizer

G A L E R I A
Arsenal



Partner




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

Co-financed by the Minister of Culture and National Heritage of the Republic of Poland from the Culture Promotion Fund

Partnerzy medialni / Media Partners





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