

PORTFOLIO

A close-up portrait of a woman's face, heavily augmented with futuristic technology. Her eyes are a striking, glowing blue, and her skin is a warm, golden-brown hue. She has several thin, metallic wires or sensors attached to her face, particularly around the eye and cheek areas. The background is a dark, textured surface with a grid pattern and some glowing elements, suggesting a high-tech or digital environment. The overall aesthetic is sleek and futuristic.

CHIMERA

Koncepcja

Wydarzenie kulturalne będące otwartą przestrzenią dla różnych dziedzin sztuki, takich jak **muzyka, sztuki wizualne i performance**.

Za pomocą doświadczeń 3D, VR i video chcemy poruszać zagadnienia związane z tożsamością człowieka w czasach AI i postępującej cyfryzacji życia.

Snujemy fantazje o transhumanizmie i czekającej nas w cieniu katastrofy klimatycznej cyberdystopii.

Chimaera jako organizm składający się z tkanek o różnych genotypach, a także jako coś nierealnego, fantastycznego obrazuje nie tylko potrzebę syntezy sztuk. To także swobodna wizja człowieka przyszłości – poddanego licznym modyfikacjom, zcalonego ze światem wirtualnym i dostosowanego do trudnych warunków środowiska, w którym żyje.

Chimaera performance

(Sonia Kaźmierczak, Ola Procał, Szymon Tur,
Ernest Borowski)

Efemeryczną postać wyświetlaną na ekranie ożywiają
ruchy tancerza (w tej roli wystąpił Szymon Tur) i muzyka
live (przygotowana przez Ernesta Borowskiego).
Responsywność postaci była możliwa dzięki technologii
motion capture z użyciem Kinecta.



Chimaera-avatar

(Ola Procak i Sonia Kaźmierczak)

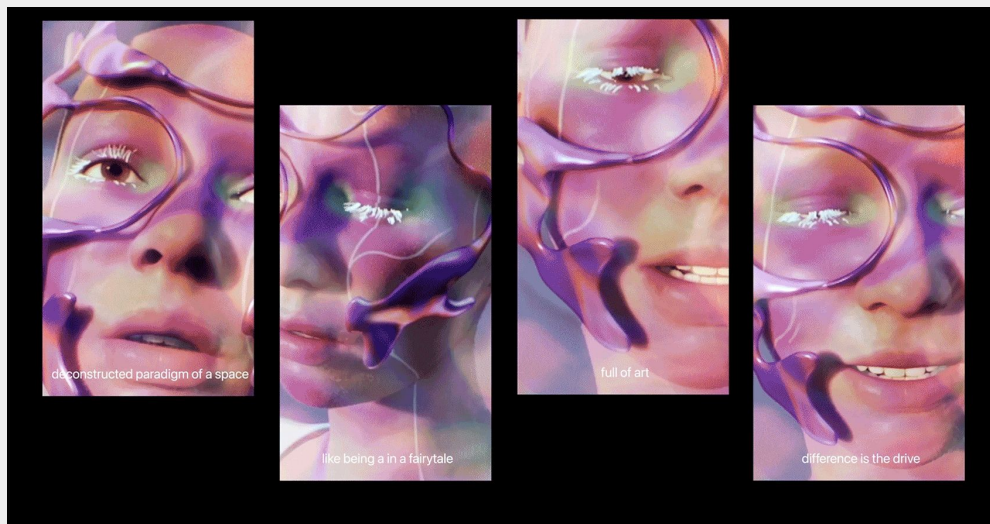
Postać avatara Chimaery (wersja BETA) została stworzona w ramach identyfikacji do nowego cyklu o tej samej nazwie. Avatarka jest fantazją na temat postczłowieka: cyborgicznego i zmodyfikowanego genetycznie w celu przystosowania do życia w czasach katastrofy klimatycznej.



Zmysł

(Sonia Kaźmierczak i Ola Procak)

Avatar Suli był częścią identyfikacji wizualnej dla wydarzenia *Zmysł*, które odbyło się w sylwestra 2022/2023 roku w Stole Powszechnym. Na tej podstawie opracowałyśmy też specjalny filtr AR.

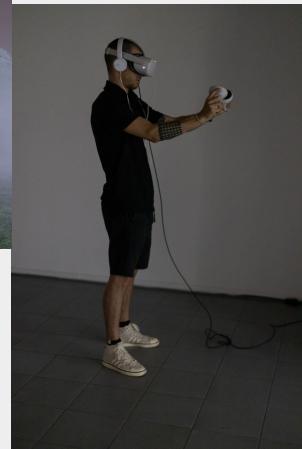


Magna Mater

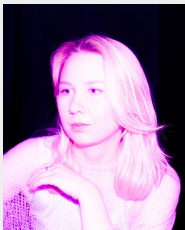
(Sonia Kaźmierczak)

To interaktywne doświadczenie w rzeczywistości wirtualnej, które prowadzi immersantki_tów przez rytuał przejścia nawiązujący do instynktownych czynników. Przynoszą one komfort, w opozycji do współczesności, która dąży do deprawacji zmysłów.

Snując fantazje o pojednaniu z żywiołami i zwróceniu ku matce naturze, spaja odbiorcę z elementami naturalnymi.



Zespół



Sonia Kaźmierczak

Vj-ka, artystka intermedialna. Jej główne obszary działania to grafika, wideo, 3D, doświadczenia VR oraz narracje audiowizualne. Absolwentka Sztuki Mediów ASP w Warszawie. Eksperymentuje z przestrzeniami trójwymiarowymi, łącząc je tak, jak sny spletają się z rzeczywistością. Glitch witch w poszukiwaniu swojej cyber utopii.



Ola Procał

Graficzka i artystka wizualna, a także DJ-ka. Ukończyła ASP w Katowicach na kierunku Projektowanie Graficzne. Twórczyni identyfikacji wizualnych, plakatów, okładek i wielu innych form dla warszawskiej sceny muzycznej. Jej prace otrzymały wiele nagród, m.in. złoty i srebrny medal Graphis Poster 2024, nominację KTR, nominację Cover Awards, wyróżnienie See&Say 2017. W swoich pracach ucieka od tradycyjnego gridu, opierając się na intuicji, często z wykorzystaniem futurystycznych motywów i 3D.



Liv Furga

Osoba djska stacjonująca w Warszawie. Współtworzy queerowy kolektyw i serię wydarzeń Ciężki Brokat – inicjatywę, która od ponad 5 lat zapewnia przestrzeń do grania i performowania osobom LGBT+ i kobietom, a w swoim działaniu skupia się na budowaniu bezpieczniejszego klubowego doświadczenia. Za dnia projektuje graficznie, z doskoku performuje queerleskę jako Livbertine.

Dlaczego bierzemy udział?

Chcemy nawiązać dialog na temat transhumanizmu, przyszłości człowieka i jego funkcjonowania w świecie zmienionym katastrofą klimatyczną. Zależy nam, by poznać punkt widzenia innych twórców i stworzyć wystawę-doświadczenie, które skłoni do refleksji na temat działalności ludzkiej i dystopii którą tworzymy.

Jesteśmy nowym kolektywem złożonym z osób o różnych doświadczeniach na pograniczu sztuk wizualnych, performatywnych i muzycznych, ale nieistniejących szerzej w środowisku i działających oddolnie. Można więc podać też powód bardziej osobisty: zależałoby nam na widoczności i uzyskaniu możliwości finansowych, by móc zaprezentować prace szerszej publiczności, z użyciem nowych, bardziej zaawansowanych narzędzi.

Dziękujemy!