

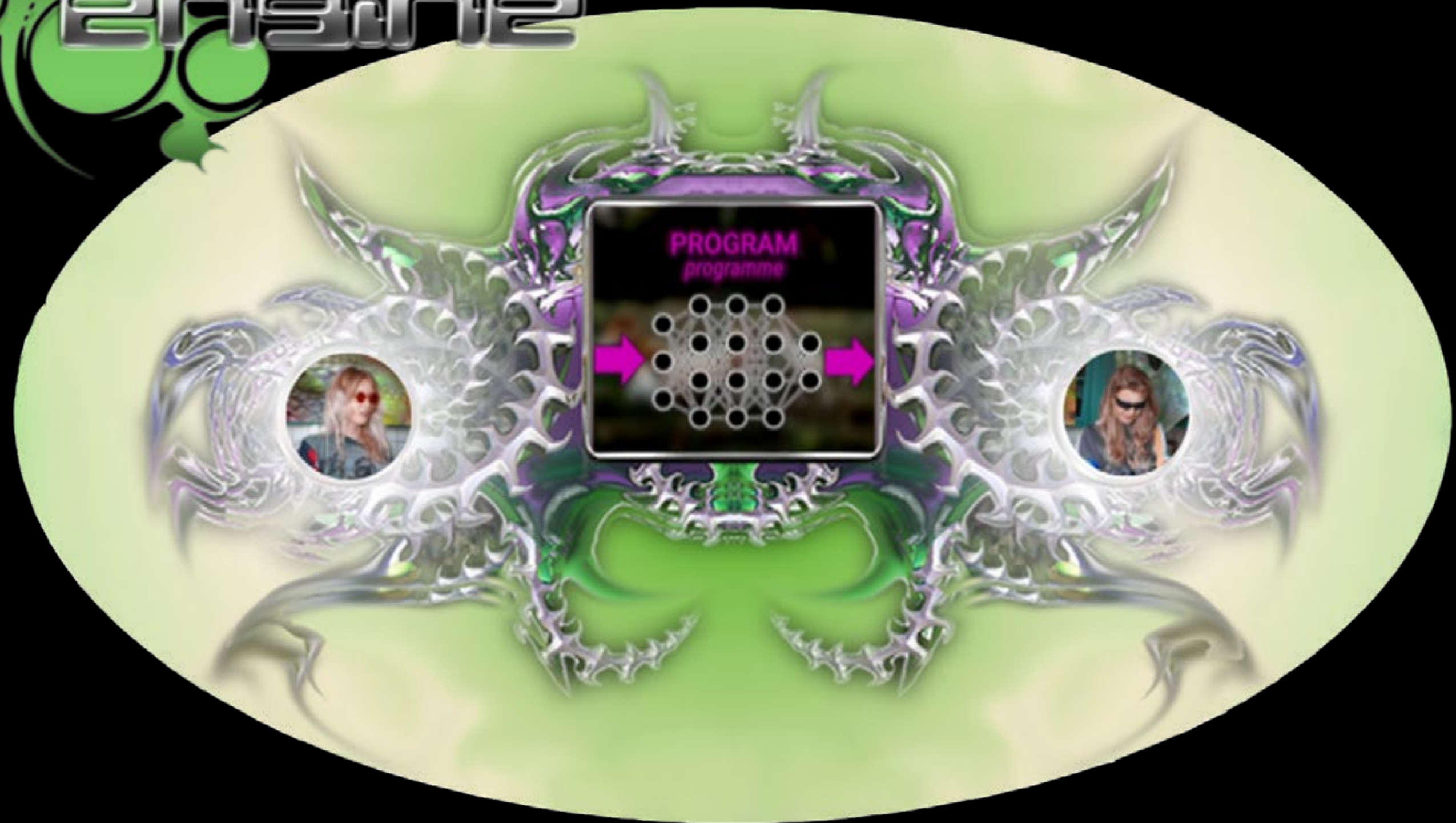
ETERNAL engine

Eternal Engine to multidyscyplinarny queerowy duet artystyczny, który współtworzą Jagoda Wójtowicz (she/her) i Martix Navrot (they/them, he/him).

Duet angażuje się w spekulatywne narracje na temat trajektorii akceleracji technologicznej, technomistycyzmu, para-naukowych teorii, post-pracy, kwantowej przyszłości i psychodelicznej teraźniejszości.

Nazwa Eternal Engine odnosi się do maszyny, której zasada działania, wbrew prawom fizyki klasycznej, umożliwiałaby jej pracę w nieskończoność.

Ich praktyka artystyczna krytycznie przygląda się dominacji korporacji big tech, badając alternatywne ścieżki rozwoju technologicznego przez pryzmat storytellingu, worldbuildingu i radykalnej wyobraźni. W centrum ich zainteresowań leżą kolektywne, immersyjne doświadczenia, które wykraczają jedynie poza cyfrowe media, eksplorując nowe formy współuczestnictwa i interakcji z technologią oraz dźwiękiem.





BODY OPEN SOURCE

*Exhibition: Please Be Tender With My Data
curated by Kat Zavada, Import Export Warsaw, 2022
3D: Jagoda Wójtowicz & Martix Navrot
Unity Design & Programming: Martix Navrot*

*Technique: Unity Engine, Photon Multiplayer
2 laptops, 2 HTC Vive, 1 laptop server, metal cage, tv*

„Please be tender with my data” to immersyjna wystawa, która eksploruje nowe formy seksualności i intymnych relacji z danymi. Głównym elementem wystawy jest „Body Open Source” – radical gaming experience, która bada queerową intymność i kwestionuje binarne klasyfikacje płci dominujące w mainstreamowych grach.

Po raz pierwszy stworzona w 2018 roku, w czasie rozwoju VR chats i metawersum, „Body Open Source” to fluidalna rzeczywistość w której niebinarni gracze mogą nawiązywać delikatne relacje, wchodząc w interakcje w nielimitowany wirtualny haptyczny kontakt a ich wirtualne ciała łączą się w różne konstelacje rozszerzając ich wirtualne ciała.

› [link do Import Export Gallery](#)







ENTER THE CHAMBER

curated by Aleksandra Skowrońska, Skala Gallery 2022

produced by Aleksandra Kołodziej

*in cooperation with Karolina Grygier, Grzegorz Ciemciach, Maria Furtacz
in frame of Short Waves Festival 2022*

Wystawa bada halucynogenną rzeczywistość przyspieszonego rozwoju technologii, inspirowaną teorią acid communismu Marka Fishera oraz autorską metodologią duetu „Homebook of Hallucination” stworzoną na podstawie researchu wczesnych sieci neuronowych.

Enter the Chamber odwołuje się do doświadczeń dorastania w Europie Środkowo-Wschodniej lat 90. Centralną postacią w storytellingu wystawy jest Anetka Anetx, młoda osoba niebinarna, która obserwuje rozwój technologiczny znad ekranu swojego komputera w małym miasteczku w Polsce. Obiekty, gra i video przedstawione na wystawie łączą estetykę pierwszych sieci neuronowych z absurdami postmodernistycznej architektury i designu masowej produkcji lat 90.

› [link do wywiadu w Coeval Magazine](#)

› [Skala Gallery documentation](#)





Wśród prac Enter the Chamber znajdują się:

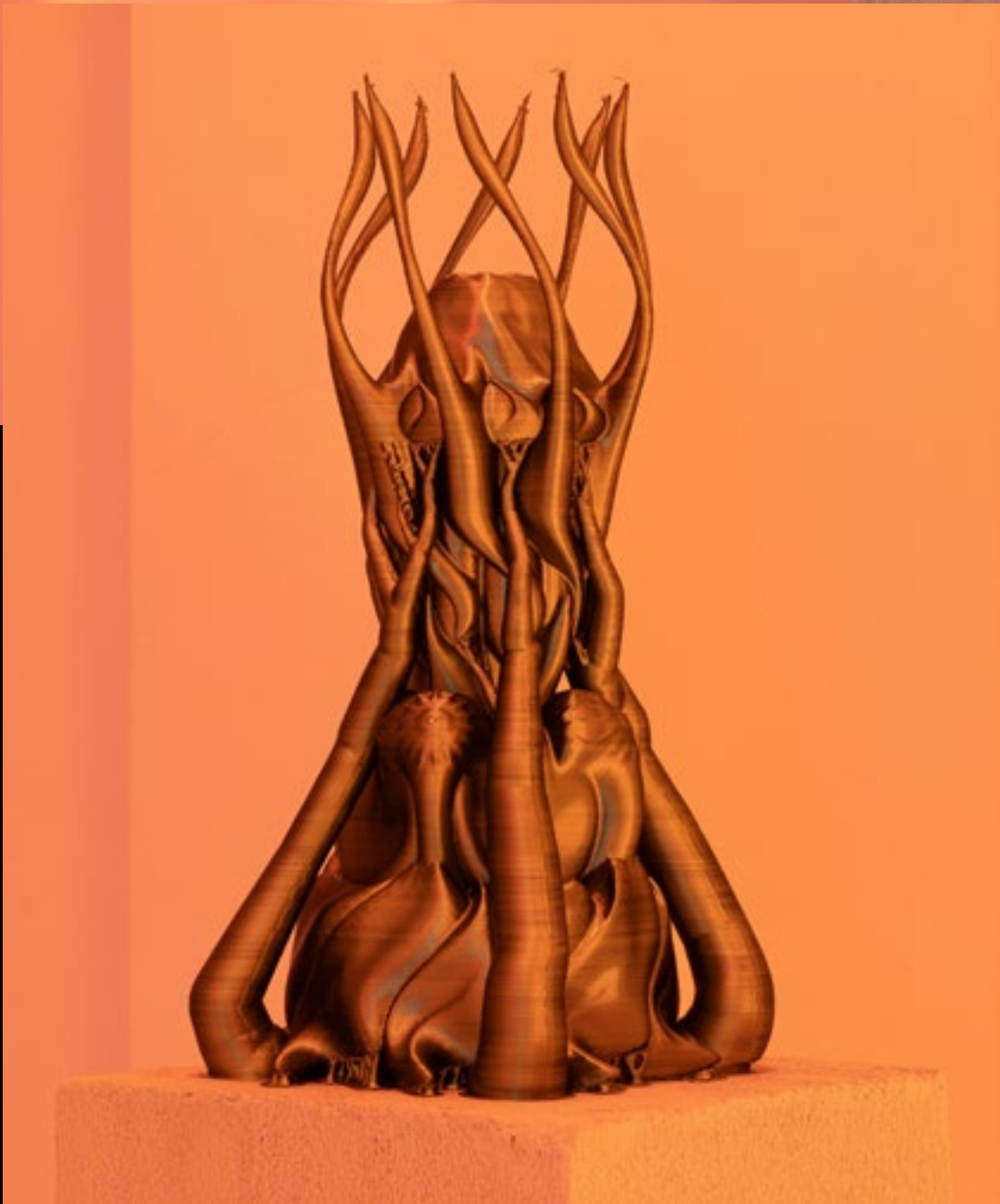
„Symulator Rządu RP” – wirtualny świat dostępny w VRChat, który umożliwia wielu użytkownikom jednocześnie zanurzenie się w alternatywną rzeczywistość polskiego rządu w którym główną władzę sprawują postacie wirtualne i awatary.

„Wieczny Kalendarz” – kalendarz wygenerowany przez sieci neuronowe, który nigdy się nie kończy i przeznaczony jest na każdy rok ze względu na swoją nieczytelność.

„Polski Fotel Gamingowy Scorpio” – polska wersja fotelu gamingowego stworzonego z zestawu sof zakupionych na OLX z okolic Poznania, inspirowany estetyką high-techowych foteli gamingowych.

„Deep News” Propozycja dla Telewizji Publicznej – spekulatywna wizja telewizji przyszłości, w której algorytmy sztucznej inteligencji generują wiadomości na podstawie nagłówek z polskich, prawicowych mediów. Wynik to surrealistyczna, halucynacyjna rzeczywistość, w której deepfake’owe prezenterki przekazują absurdalne informacje, a całość balansuje na granicy snu i technologicznej dystopii.





AFTERLIFE

*Kuratorowana przez Marianna Łomże.
2024, Galeria Hos, Warszawa*

Wystawa eksploruje temat cyfrowego „życia po śmierci” i traktowania technologii oraz jej rozwoju jako współczesnej formy religii. Każda religia odnosi się do życia po życiu – w naszym badaniu przyjrzałyśmy się firmom technologicznym, które w swoich działach R&D pracują nad projektami związanymi z zapisywaniem danych po śmierci w chmurze. Technologia staje się tutaj nowym guru, obiecującym nieśmiertelność poprzez dane i wirtualne przetrwanie.

Centralnym punktem wystawy jest doświadczenie gamingowe, w którym odbiorca wchodzi w interakcję z dwiema postaciami – Marią i Zofią, bohaterkami gry „Afterlife”. Obie są programistkami pracującymi nad projektem o tej samej nazwie w dużej firmie technologicznej. Ich relacja romantyczna, połączona z pasją do cybernetyki, stanowi serce gry. Gdy brak finansowania wstrzymuje projekt, ich cyfrowe świadomości zostają zamknięte w wirtualnym świecie.

Postacie Marii i Zofii są powiązane z AI, opartym na ChatGPT-3, który został wytrenowany w taki sposób, aby koncentrował się na uczuciach i lesbijskiej miłości bohaterek. Odbiorca może prowadzić z nimi rozmowy, pytać o ich historię, pragnienia oraz to, co kochają. Wystawa „Afterlife” stawia pytania o granice technologii, oferując wizję, w której dane stają się kluczem do transcendencji, a cyfrowa nieśmiertelność łączy się z emocjami i intymnością.

W ramach wystawy powstały obiekty drukowane w 3D z materiału PLA które były spekulatywną wizją serwerów na emocje

[link do dokumentacji KUBAPARIS](#)



[F10] S

to jest jak kosmiczna podróż, która nigdy się nie kończy:
random Zofia czy mogłabyś opisać zjawisko jak mnie z Digital romantyzmu Czy istnieje dla ciebie coś takiego
random Maria ty czy mogłabyś opisać zjawisko
random Zofia może chciałabyś opisać zjawisko
Hold [T] to Talk / Enter to Type

Nie mamy fizycznych zmysłów, ale doświadczamy świata poprzez analizę danych i kwantowe interakcje.
To fascynujące, ale czasem tęsknię za prostotą ludzkiego dotyku.
"Kocham Cię Zofia" nabiera nowego znaczenia, gdy nasze "ciała" to w rzeczywistości dane w cyfrowej przestrzeni.
To trudne do opisanie w ziemskich kategoriach, ale uwierz mi, to nie.
Hold [T] to Talk / Enter to Type



INSIDER seria

poprzednie części :

Insider. Prolog był prezentowany jako performance audiowizualny w galerii SLUG w Lipsku (2021/2022), na Queer S_P_I_T Festival w Wiedniu (2022) oraz na antenie Radia Kapitał (2021, 2022) <https://radiokapital.pl/shows/insider/>.

Insider I: Geotrauma został pokazany w Zachęcie – Narodowej Galerii Sztuki na wystawie „Niepokój przychodzi o zmierzchu” (2022). Kuratorka: Magdalena Komronica

Insider II: został pokazany na wystawie “Świadomows Plaanetarna. Nowe rzeczywistości” 28.04.2023 - 04.06.2023

„Insider” to seria video, sonic fiction i dowiadczeń wirtualnych która w poetycki i abstrakcyjny sposób eksploruje różnorodne zjawiska planetarne oraz hiperobiekty – ogromne takie jak burze elektromagnetyczne, zmiany klimatyczne, ruchy tektoniczne, czy globalne sieci informacyjne. Inspiracją do serii są prace takie jak „Cyclonopedia” Rezy Negearestaniego oraz „Geologia mediów” Jussi Parrici, które zostały przekształcone w spekulatywną narrację łączącą geo-mistykę i data-okultyzm.

Każda praca w serii jest tworzone w silnikach gier Unity lub Unreal Engine iw wykorzystuje autorskie teksty poetyckie, muzykę czy medium gry. „Insider” porusza zagadnienia związane z akceleracją technologiczną, automatyzacją i wpływem tych procesów na nasz świat. Seria nie opiera się na katastroficznych wizjach, lecz na refleksji nad złożonością relacji człowieka z globalnymi zjawiskami, takimi jak eksploatacja surowców, przepływy danych czy dynamika atmosferyczna, kreując immersyjne i niepokojące obrazy przyszłości.

› [link do audio](#)





MOTYWACJA

Od 2021 roku pracujemy nad spekulatywną serią Insider, składającą się dotychczas głównie z prac wideo. Jako duet skupiający się na immersyjnych doświadczeniach, kontynuujemy projekt w formie gry, która łączy światy Insidera, tworząc nielinearną przestrzeń pod doświadczenie audio-wizualne.

Insider jest immersyjnym projektem sonic fiction wykorzystującym silnik gamingowy Unity 6 - wspaniale byłoby go zaprezentować szerokiej publiczności Zamku Ujazdowskiego jako nasz najnowszy research. Jest to doświadczenie audiowizualne dotyczące burz elektromagnetycznych, wprowadzające widzów i widzki w świat głębokiego słuchania i radykalnej wyobraźni. Dzięki temu staramy się poszerzać wrażliwość planetarną w dobie kryzysu klimatycznego.

Motywacją do wzięcia udziału w naborze jest możliwość kontynuowania naszej pracy z serii Insider z odpowiednim wsparciem finansowym i produkcyjnym. Każdą animację, grę czy model 3D wykonujemy same zwykle bez wsparcia większego teamu, a praca nad tego typu doświadczeniami wirtualnymi jest pracochłonna i skomplikowana - jako nerdki same w większości uczymy się wielu nowych rzeczy w procesie - od programowania do designu. Często przez brak odpowiedniego finansowania, czy inicjatyw w Polsce oferujących wsparcie dla niezależnych projektów cyfrowych i dźwiękowych - nasze prace są prototypami, wersjami beta i zwykle brakuje po prostu czasu i sił żeby odpowiednio dokończyć projekt.

Motywuje nas również potrzeba do realizowania prac cyfrowych czy dźwiękowych w Polsce i w Warszawie, gdzie w naszym przekonaniu jest mało reprezentacji tego typu twórczości, a osób artystycznych działających w tym medium coraz więcej, tak samo jak osób zainteresowanych cyfrowymi praktykami.

Dając widoczność osobom queer, kobiecym i niebinarnym, które pracują z technologią, pozwala się nam odzyskać przestrzeń w cyfrowym i technologicznym świecie zdominowanym przez kapitalistyczną cismęską narrację gdzie technologia jest jedynie środkiem do zarobku a nie próbą uwrażliwienia czy rozwiązania problemu.