

Kobiety Anteny - duet artystyczny

(Agata Lankamer i Agata Konarska) działający od 2021 roku. Agaty w swojej praktyce łączy zainteresowanie posthumanizmem, nowymi technologiami, fascynacja sci-fi oraz ezoteryką. Wspólnie działają w obszarze sztuki cyfrowej, tworząc instalacje wideo lub doświadczenia gameingowe. Często posługują się performansem i storytellingiem. Absolwentki sztuki mediów na ASP w Warszawie.

Aktualnie interesuje nas wpływ sztucznej inteligencji na kulturę, środowisko, relacje społeczne i świat cyfrowy. Chciałybyśmy wziąć udział w programie ponieważ ciekawią nas eksperymenty wystawiennicze oraz możliwość pokazania projektu o potencjale i zagrożeniach sztucznej inteligencji w przestrzeni Zamku Ujazdowskiego, ponieważ wierzymy, że to odpowiednie miejsce do podjęcia krytycznej i merytorycznej dyskusji na ten temat.

wspólne wystawy:

Your addiction is the message, Brno AIR, Czechy, 2024

Cztery i pół, Rondo Sztuki, Katowice, 2024

Już po nas, BWA Wrocław, 2023

Ultimate View, A&O kunsthalle, Warszawa, 2023

Wasz czas się skończył, Przyszła Niedoszła, Warszawa, 2022

Długa przerwa, Komuna Warszawa, Warszawa, 2021

projekty kuratorskie:

Pursue the sandy tails, A&O kunsthalle, Warszawa, 2023



Women Antennas / 2021 - w procesie

wideo instalacja, performans

Tiktok: @agalacoste

Kobiety Anteny zaniepokojone coraz dotkliwiej zakłóconymi wibracjami wybierają się w podróż na Matkę Ziemię. Zamierzają ostatecznie rozwiązać problem planety przywracając fabryczne ustawienia systemu patriarchalnego - cofając go do harmonijnego prapoczątku pierwszych matek. Kosmitki eksplorują architekturę dewocyjną, docierając do niej przez miejsca narodzin pierwszych religii – jaskinie i pustynię. Używając swoich mocy chcą odwrócić to co systemowe i nieustające w naiwnym, panicznym geście powstrzymania rozpędzonej lawiny współczesności. Performując, próbują afirmować prastare wartości, przywracając pozbawioną kulturowych ram łatwość komunikacji i autopoje-tyczną moc żywej materii. Kobiety Anteny inspirowane są postaciami Barbarelii oraz Spermuli.





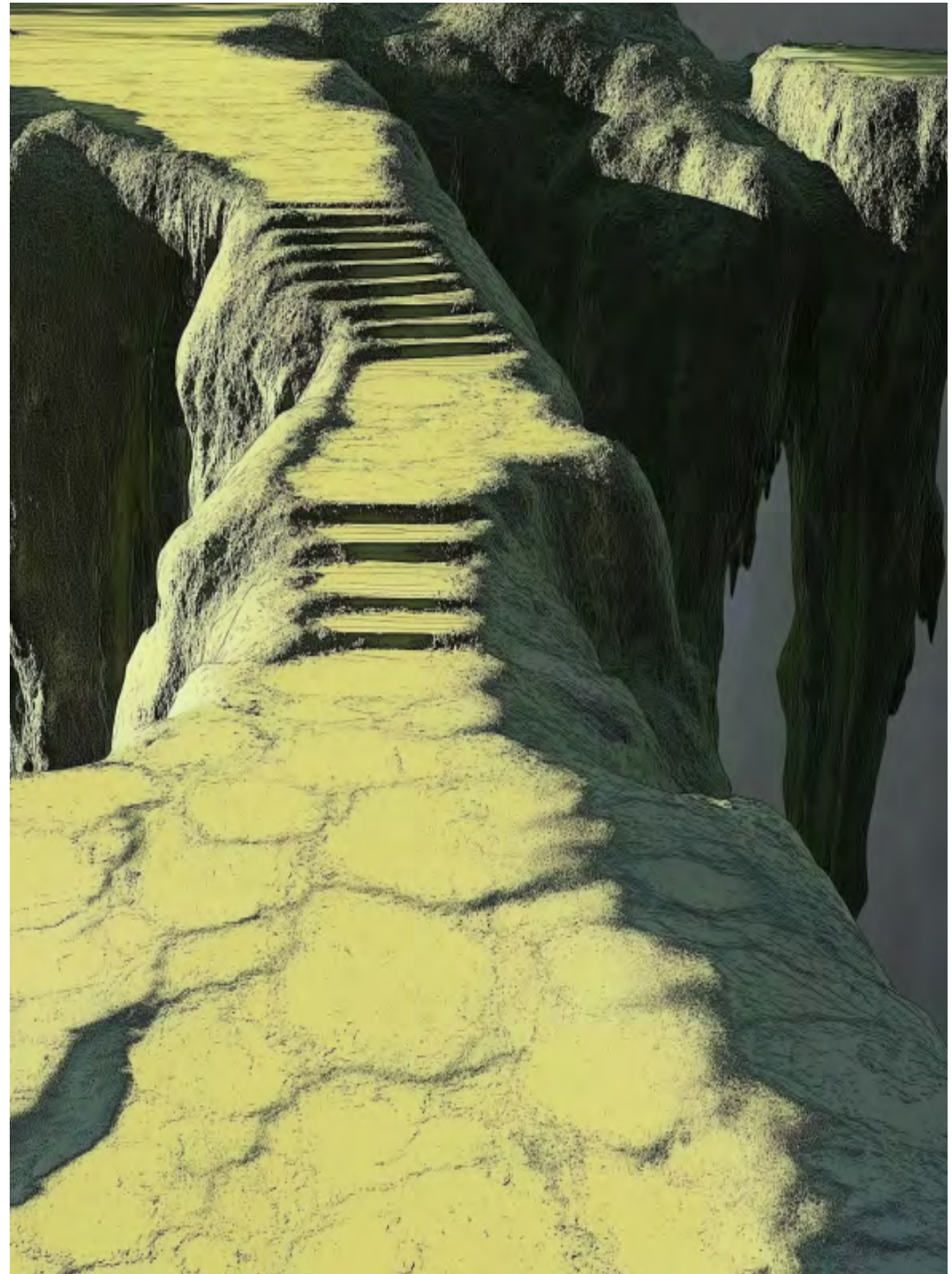
photo by Bartosz Górka

Ogrody samotności / 2024 - w procesie

instalacja wideo

Projekt eksploruje temat samotności w świecie cyfrowym oraz uzależnienia od technologii. Przy użyciu silnika do gier, budujemy ogórek samotności inspirowany sztuką średniowieczną oraz estetyką gier wideo. Głównym bohaterem projektu jest incel – mężczyzna będący częścią internetowej subkultury „inwolutary celibacy”, która definiuje osoby niezdolne do znalezienia partnera. Postać ta jest symboliczną reprezentacją szerszych problemów związanych z samotnością i płcią w dzisiejszym świecie cyfrowym.

Projekt krytykuje patriarchy i przemoc, ale stara się zrozumieć motywacje osób z tej subkultury, przedstawiając je w empatyczny sposób. Projekt ma na celu podkreślenie problemu samotności, frustracji i alienacji współczesnych mężczyzn oraz zwrócenie uwagi na współczesną interpretację „mysiej utopii” Calhouna – kto dziś unika kontaktów społecznych i jak odnajdujemy się w hierarchii społecznej?



PowerPuff Girls / 2023

instalacja wideo

[link](#)

Instalacja wideo Agaty Lankamer jest spekulacją na temat przyszłości wojen oraz rozwoju polityki płciowej. Artystka przy pomocy sztucznej inteligencji stworzyła “feministyczną” wizję cybrogicznej wojowniczkii oraz odpowiedź na istniejącą, zmaskulinizowaną broń, która przeszła genderową rewolucję. Instalacja inspirowana jest książkami autorek piszących w duchu nowego materialnego feminizmu “Manifestem Cyborga” Donny Haraway oraz “Po człowieku” Rosi Braidotti, w których autorki podkreślają, że ewolucja ról płciowych w stronę bardziej egalitarnego udziału obu płci w procederze zabijania to jeden z najbardziej problematycznych aspektów współczesnej polityki płciowej. Ponadto artystka poddaje krytycznej analizie obrazy kobiet generowane przez sztuczną inteligencję oraz stawia pytanie, czy AI jest w stanie tworzyć spekulatywne, progresywne wizje przyszłości karmione stereotypowymi i stronniczymi danymi.





Tronum Gratiae / 2023

doświadczenie wirtualne, instalacja immersyjna

Projekt jest interaktywnym doświadczeniem wirtualnym, które w swojej formie nawiązuje do gier komputerowych typu „maze” i „fighting game”.

Praca porusza wątki bioróżnorodności i ekspansywnego stosunku człowieka do natury.

Osoba uczestnicząca w doświadczeniu rozpoczyna je od wcielenia się w rolę oranta i przedstawiciela gatunku ludzkiego, symbolicznie zwracając się z prośbą o łaskę do św. Małgorzaty (głos Aleksandra Klimczak), opiekunki smoka (głos Piotr Michalczuk), ludzkiego przeciwnika w sporze o zbawienie. Ta dwukanałowa animacja stworzona metodą mockapu jest audialnym tłem dla całego doświadczenia.

Odbiorca będzie poruszać się przez wirtualny labirynt za pomocą joysticka będącego wydrukiem 3D zeskanowanego wcześniej relikwiarza św. Stefana.

Na swojej drodze będzie spotykać mityczne zwierzęta takie jak jednorożce, wróżki, warzywne owce, cyklopy czy czupakabry. Przybiorą one formę tworów kultury arrasów, rzeźb z żywopłotu czy sztucznych zbiorników wodnych kontrastując z naturalistycznymi przedstawieniami zwierząt, na podstawie których powstały ich legendy.

Jeśli osobie uczestniczącej w doświadczeniu uda mu się znaleźć odpowiednią ścieżkę jej oczom ukaże się św. Agata i część labiryntu pełna wyśnionych zwierzęcych hybryd kolekcjonowanych przez autorkę dzieła.



