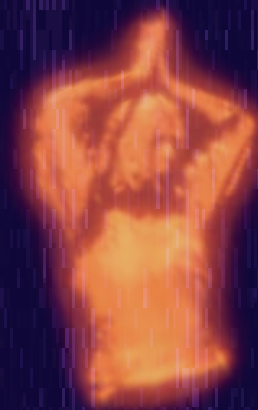


YANA MAROZ

PORTFOLIO



Yana Maroz to polsko-białoruska artystka multidyscyplinarna. Urodzona na Białorusi w 1997 roku, od 2014 roku mieszkająca w Krakowie. Zajmuje się tworzeniem trójwymiarowych interaktywnych przestrzeni, instalacji, wizualizacji i grafik 3D, muzyką eksperymentalną. Jest autorką identyfikacji wizualnej i plakatów, tworzy wizualizacje do spektakli teatralnych a także podczas wydarzeń muzycznych na żywo, a jej muzykę można było niejednokrotnie usłyszeć m. in. w audycjach w Radiu Kapital. Prezentowała swoje prace artystyczne zarówno w Polsce i na Białorusi, jak i w Atenach i Berlinie.

Udział w open callu motywuje chęcią zaprezentowania szerszemu gronu odbiorców projektu, zwrócenia uwagi na alternatywne formy budowania wiedzy i współpracy, a także przyjrzenia się szeroko rozumianemu wiedźmiarstwu, które praktykowane jest w dobie nowych technologii i cyfrowych dyskursów.

SOCIAL MEDIA

IG: [BAAST.ET](#)

EMAIL: X.YANAMOROZ.X@GMAIL.COM

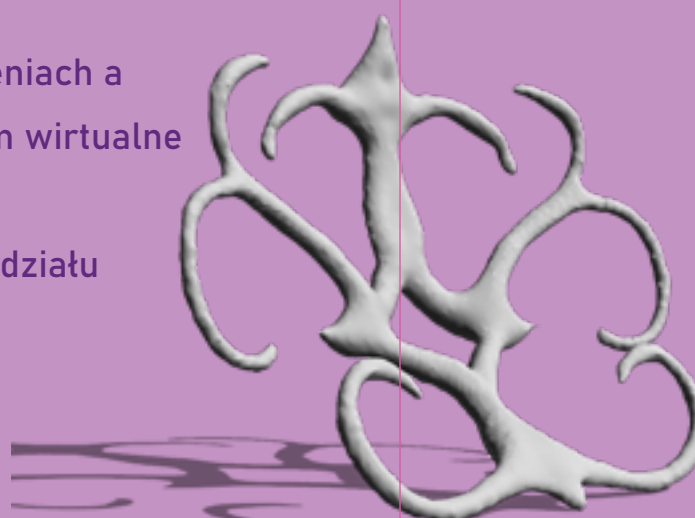




Miejsca mocy to czterokanałowa instalacja audiowizualna, składająca się z wizualizacji 360°, dźwięku, pomniejszych interaktywnych obiektów (druk 3D, żywica) a także elementów dekoru (mech chrobotek, światła).

Praca opowiada o magicznych, realnych i odrealnionych przestrzeniach a także sama w sobie stanowi jedno z nich - rzeczywiste, a zarazem wirtualne miejsce mocy, które każda osoba może odwiedzić i współtworzyć.

Praca magisterska została zrealizowana w Pracowni Animacji Wydziału Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie w 2024 roku.





Widok wystawy dyplomowej magisterskiej - „MIEJSCA MOCY”, 2024 rok.



Awatarka Karoliny Czarneckiej,
powstała do minialbumu pt. "Wyspa SPAM".

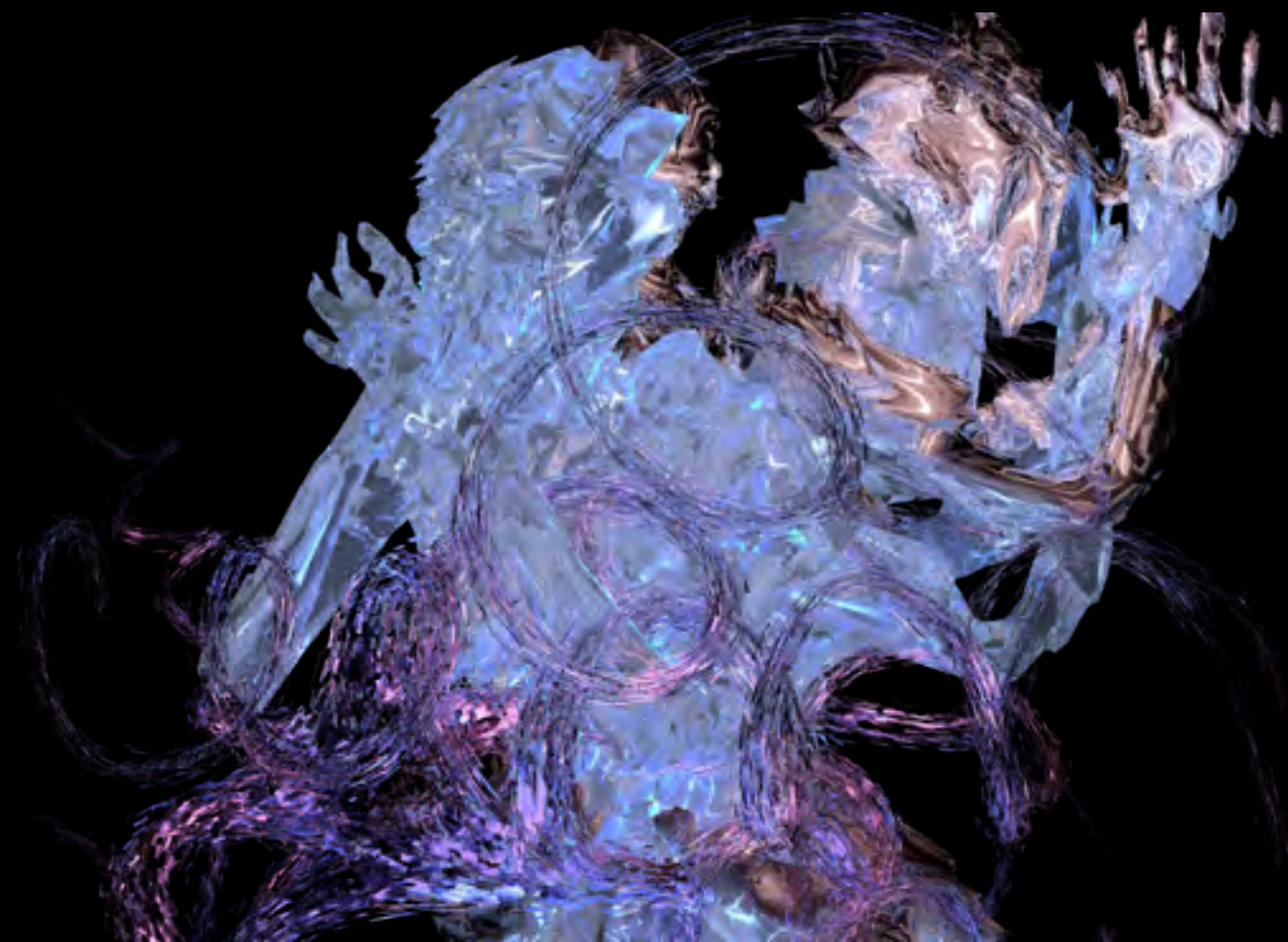
Skan 3D - Mateusz Świdorski
Awatarka, otoczenie, grafiki - Yana Maroz, 2023 rok



Wirtualny świat, powstały na potrzeby animacji do minialbumu Karoliny Czarneckiej -
„Wyspa SPAM”, software - Unity Engine (HDRP), 2023 rok.



„Human Totem”, grafika 3D, software – Cinema 4D, Kraków, 2019 rok.





V R

ZAWRÓT - dyplom licencjacki, obroniony w 2020 roku w Pracowni Animacji Wydziału Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie.

Praca powstała w środowisku Unity na okulary do wirtualnej rzeczywistości. Odbiorca porusza się przy pomocy kontrolerów, może latać oraz przenikać przez trójwymiarowe obiekty, każda z których posiada własną próbkę dźwiękową.

Świat ten kreuje się zgodnie z ruchem odbiorcy.

Zaprezentowany w tymże roku podczas festiwalu sztuki cyfrowej „Patchlab”.

ZAWRÓT

DOKUMENTACJA

VIDEO 360