

Portfolio

Anna Bidzilia // Yuliia Frolova

Biografia

Anna Bidzilia jest artystką multimedialną z Kijowa, mieszkającą w Warszawie. Posiada tytuł magistra sztuki w dziedzinie nowych mediów uzyskany w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Jej prace były wielokrotnie publikowane w magazynie KMAG, a także uczestniczyła w wielu wystawach zbiorowych w Warszawie, w tym w galerii Prześwit. Używając tuszu jako głównego medium, przekazuje swoje życiowe doświadczenia przez pryzmat nieistniejących postaci i fantastycznych opowieści. Każde dzieło jest jak ulotne spojrzenie za częściowo otwartą zasłoną – unikając wyjaśnień tematyki, woli pozostawić interpretację widzowi. Bez wyraźnego początku i z jeszcze bardziej niejasnym końcem jej obrazy przypominają zbiór snów, zjednoczonych jedynie twarzą narratora

Yuliia Frolova urodziła się w Odessie i obecnie pracuje oraz mieszka w Warszawie, w Polsce. Ukończyła PJATK na Wydziale Sztuk Nowych Mediów. Jej osobiste projekty artystyczne obejmują fotografię, sztukę cyfrową i wideo. Uchwyciła istotę życia poprzez intrygującą fotografię dokumentalną, koncentrując się na naturze oraz interakcji między ludźmi a ich otoczeniem i doświadczeniami życiowymi. Yuliia bada również możliwości sztuki wizualnej, łączącej różne media.

Projekty

Karaoke Prediction

CGI Wideo

Rok 2024

Art Direction, Production Yuliia Frolova

Karaoke Prediction powstało w Unreal Engine z wykorzystaniem twórcy MetaHuman i jest artystyczną interpretacją korporacyjnej rutyny poprzez obraz awatarów MetaHuman, symbolizujących zmechanizowaną egzystencję pracowników. W tym kontekście śpiewanie karaoke staje się aktem odmłodzenia i autoekspresji, pozwalając postaciom uwolnić się od bezosobowej automatyzacji. Karaoke nie tylko zapewnia emocjonalną ulgę dla postaci, ale także angażuje widzów, oferując wyjątkowy moment połączenia i radości. Projekt bada utratę ludzkiego wymiaru w cyfrowym świecie i dostarcza momentów autentycznej interakcji oraz emocjonalnego odnowienia poprzez wspólne śpiewanie.



BATLSLIV

Gra planszowa

Rok 2023, ongoing

Art Direction, Production Yuliia Frolova

Design Yaroslav Sulima

Batlsliv to edukacyjna gra planszowa zaprojektowana w celu nauki języków ukraińskiego i polskiego. Gra została stworzona tak, aby Polacy i Ukraińcy, nawet jeśli nie znają języków swoich sąsiadów, mogli grać i uczyć się razem. „Batlsliv” pełni nie tylko funkcję narzędzia edukacyjnego, ale także sposób na wspieranie przyjaznych relacji między narodami poprzez łączenie różnych kultur za pomocą interaktywnych doświadczeń. Gra była częścią niezależnej gazety „BEZGUST”. W przyszłości gra zostanie rozszerzona o oddzielne sekcje, z których każda będzie ilustrowana przez różnych zaproszonych artystów i eksplorować różne tematy.



Projekty

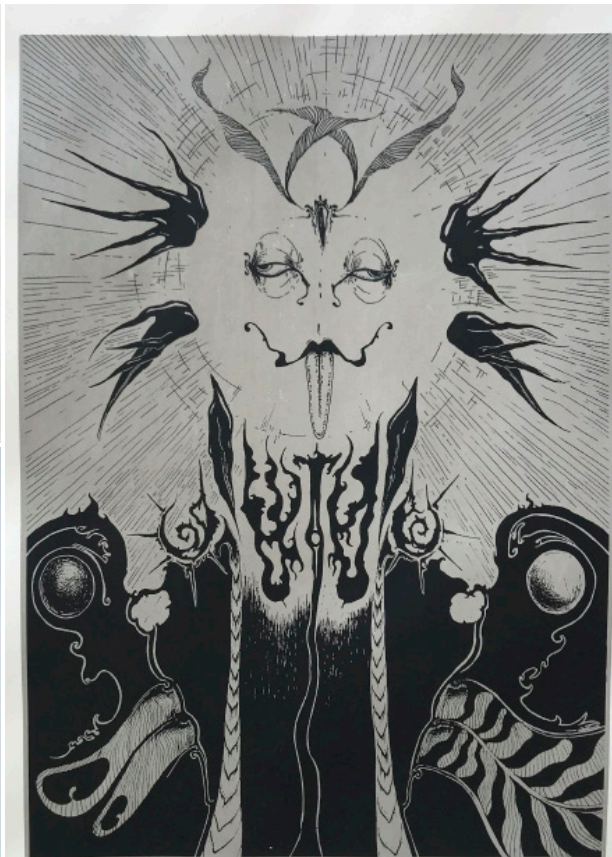
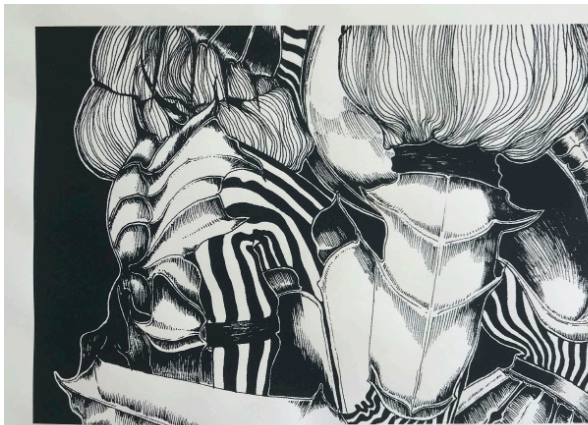
Restless Sleep

Seria 10 prac sitodrukowych i animacji

Rok 2023

Art Direction, Production Anna Bidzilia

W mojej twórczości wiodącym motywem jest „Sen” — jako symbol zawieszenia, niepewności i wątpliwości. Żelazna zbroja, ostre kąty i czarno-biała paleta stały się znakiem rozpoznawczym moich dzieł, w których czasami chcę schować wszystkie moje lęki i zmęczenie, owijając się w nie jak w koc. Kto z nas nie widział czasami życia wyłącznie w czarno-białych barwach? W tej pracy w pewnym sensie przedstawiam swój świat jako pole bitwy wewnętrznego konfliktu. Konfliktu, który jest nieświadomy, dosłownie w śnie, ale nie mniej niebezpieczny. W końcu jestem swoim najgorszym wrogiem, z którym będę musiał się zmierzyć po obudzeniu.



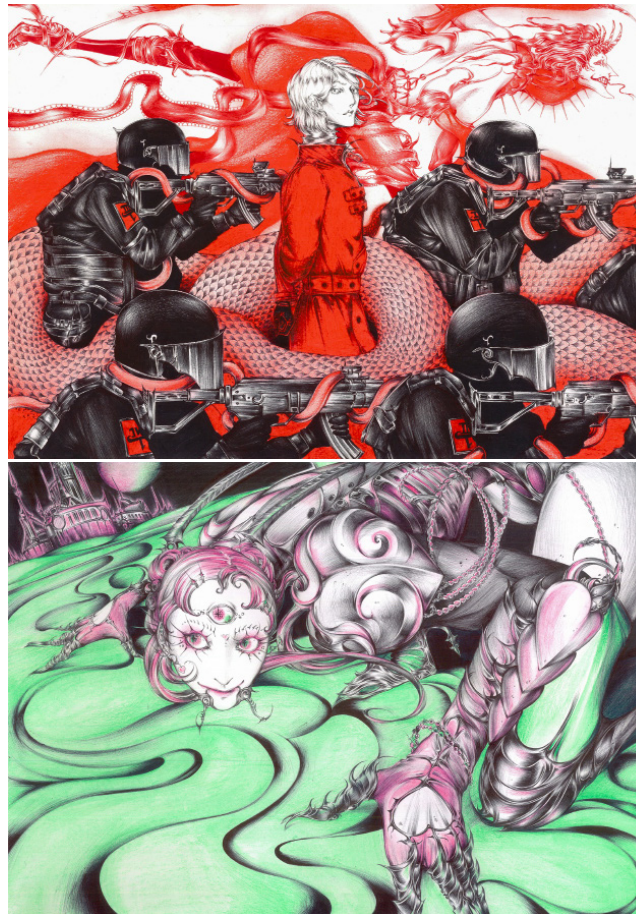
Reflectors

Seria prac mixed media

Rok 2020, ongoing

Art Direction, Production Anna Bidzilia

Seria dzieł sztuki mieszanej, która bada istotę osobistych i (czasami) zbiorowych doświadczeń. Stworzona w okresie introspekcji w czasie globalnych lockdownów, projekt zagłębia się w ciągle ewoluujące refleksje życia, uchwycając twarze, osobowości i miejsca splecione w wyobraźni artysty. Dzieła sztuki przeważnie przedstawiają postaci ludzkie, które stanowią punkt centralny narracji wizualnej. Każdy utwór działa jak lustro otaczającego świata, odzwierciedlając interakcję między świadomymi pragnieniami a nieświadomymi impulsami. Projekt ten oferuje cichą zachętę dla widzów do zastanowienia się nad ciągłą interakcją między ja a otoczeniem, rozwijając się poprzez ewoluującą narrację w swoich skomplikowanych i stale rozrastających się kompozycjach.



Zainteresowania artystyczne

Nasze obecne zainteresowania artystyczne koncentrują się na wykorzystaniu gier wideo jako głównego medium, a także na eksploracji rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej. Skupiamy się na badaniu współczesnej świadomości ludzkiej, analizując, jak wydarzenia i zjawiska w nowoczesnym świecie wpływają na postrzeganie i tożsamość człowieka. Ważnym aspektem naszej pracy jest również internetowy horror, który ujawnia lęki związane z życiem w erze cyfrowej.

Motywacja

Drogi Zespole Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski,

Z przyjemnością przedstawiamy naszą koncepcję gry „Luck of Sleep” w ramach waszego open callu. Projekt jest wynikiem naszych wspólnych zainteresowań i doświadczeń oraz bada związek między świadomym życiem a nieświadomymi snami, analizując, jak codzienne doświadczenia odbijają się w świecie marzeń naszej podświadomości. Łącząc wizualne powieści z narracjami, dążymy do stworzenia interaktywnego doświadczenia, które łączy artystyczną ekspresję z opowiadaniem historii. Naszym celem jest stworzenie nie tylko angażującej gry, ale także wzbudzenie znaczącego dialogu na temat tego, jak sny odzwierciedlają nasze codzienne rzeczywistości.

Udział w tym otwartym naborze to dla nas istotna szansa. Wsparcie ze strony Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski ułatwiłoby nam produkcję naszego projektu oraz umożliwiłoby dotarcie do szerszej i bardziej zróżnicowanej publiczności. Wyobrażamy sobie, że nasza gra przekracza tradycyjne granice artystyczne, angażując ludzi z różnych środowisk i lokalizacji oraz zapraszając ich do immersyjnej eksploracji ludzkiej świadomości.

Inspiruje nas zaangażowanie Centrum Ujazdowskiego w innowacyjne projekty, które przesuwały granice. Bycie częścią waszej szanowanej instytucji stanowiłoby idealną platformę do zrealizowania naszej wizji i przyczynienia się do dynamicznego dialogu kulturowego, który promujecie. Dziękujemy za rozważenie naszej propozycji. Z niecierpliwością czekamy na możliwość współpracy z wami i podzielenia się naszym projektem z szerszą publicznością.