



PORTFOLIO

Sylwia Żółkiewska



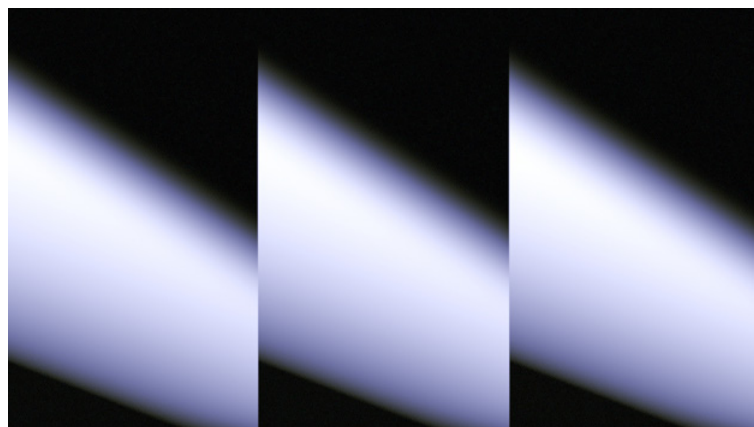
BIO

Sylwia Żółkiewska (ur. 1982 w Katowicach) — artystka wizualna, projektantka, animatorka kultury, wykładowczyni PJATK i UW. Absolwentka ASP w Krakowie (2007), studiowała również w TUAS w Finlandii. W czerwcu br. złożyła pracę doktorską na wydziale Sztuki Nowych Mediów PJATK w Warszawie. Laureatka 2. Triennale Polskiego Malarstwa Współczesnego JESIENNE KONFRONTACJE (2010), finalistka festiwalu Punto y Raya (2023), podwójna stypendystka MKiDN (2017 i 2024). Brała udział w ponad 50 wystawach i festiwalach, m.in. w USA, Kanadzie, Hiszpanii, Szwajcarii, Włoszech i Polsce. Jej abstrakcyjne animacje były prezentowane na prestiżowych festiwalach takich jak Era Nowe Horyzonty czy MONSTRA w Lizbonie. Píše dla magazynu Contemporary Lynx o sztuce w świecie nowych technologii, a także publikuje artykuły naukowe związane z estetyką i wizualnością w dobie transformacji cyfrowej. W swojej twórczości bada relacje między światem digitalnym a fizycznym, poszukując nowych form wyrazu artystycznego, łącząc techniki analogowe, wideo, animację i generatywną sztukę AI. Jej prace znajdują się w prywatnych kolekcjach w USA, Norwegii i Polsce. Więcej: www.art.zolkiewska.pl

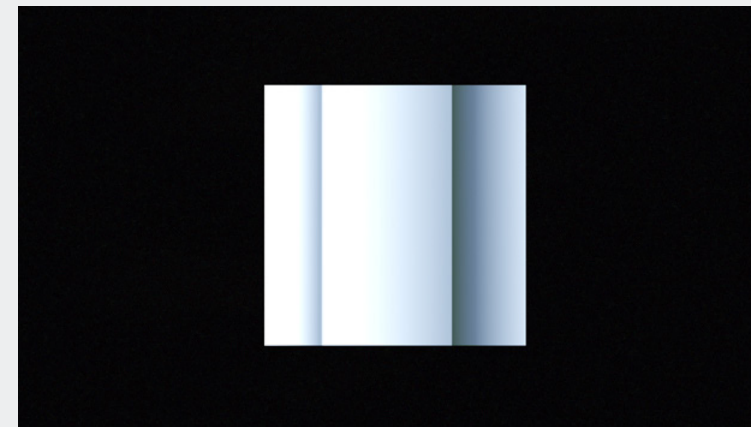
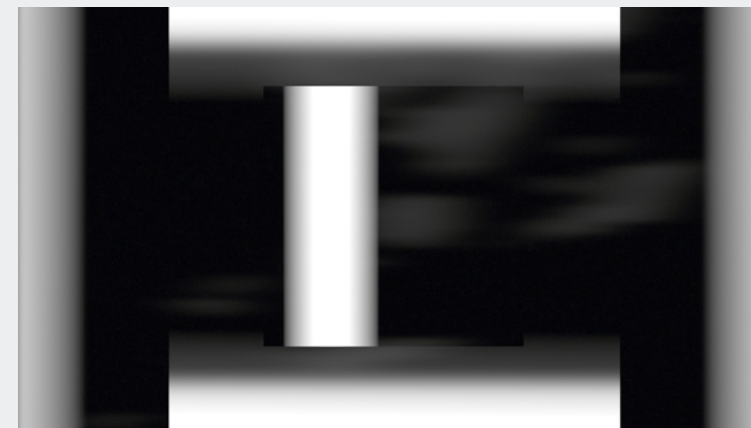
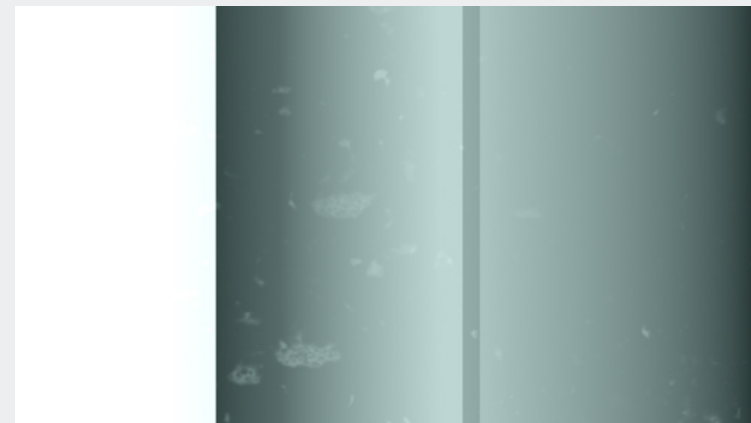


Wideoinstalacja *Transcience 2.0* (2023)
Link YouTube: <https://youtu.be/tiicPJloyRU>

PROJEKT: *TRANSCIENCE 2.0* (2023)



Wideoinstalacja – klatki kluczowe

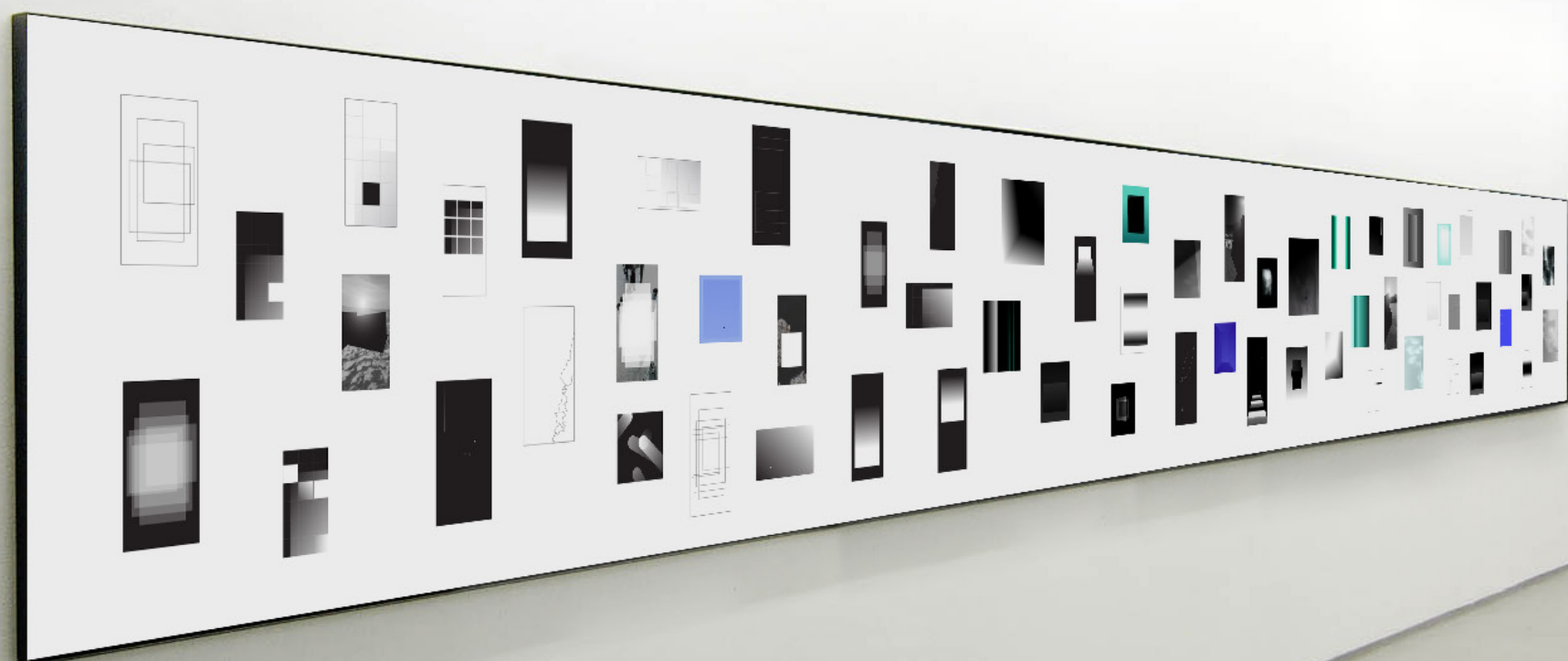


[Transcience 2.0 na YouTube](#)

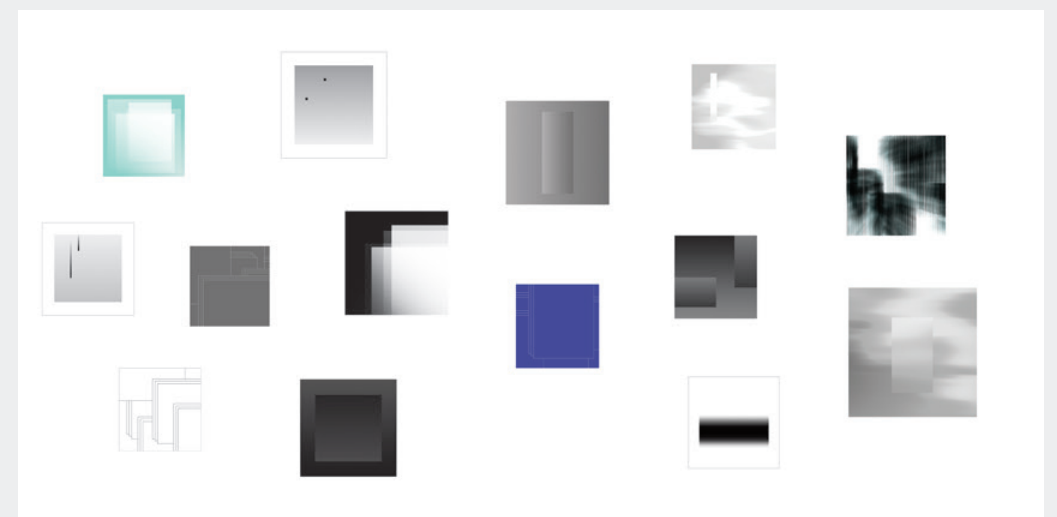
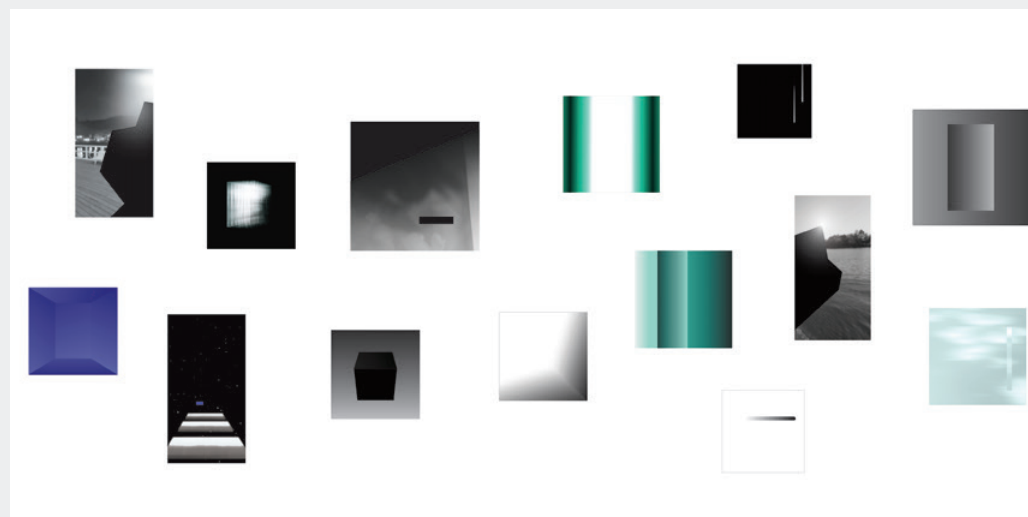
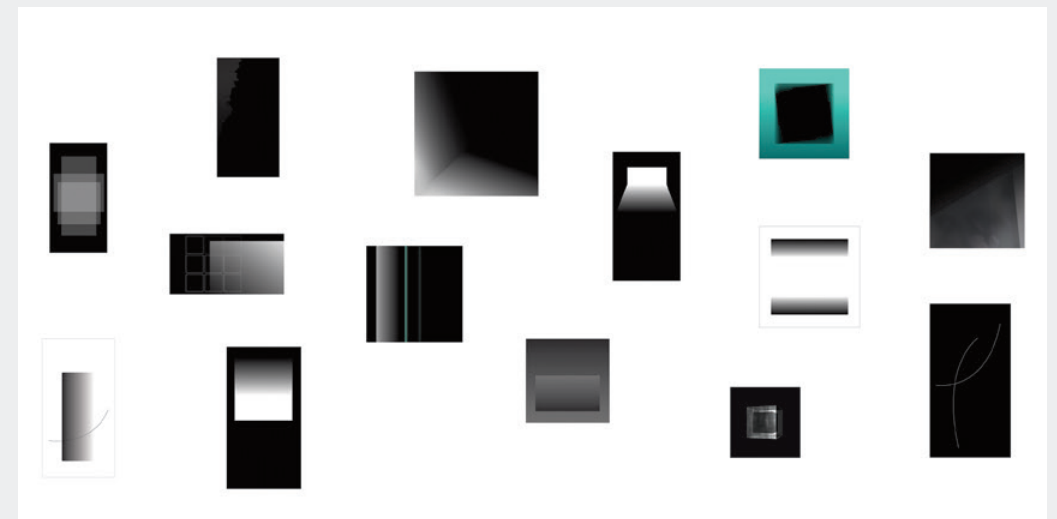
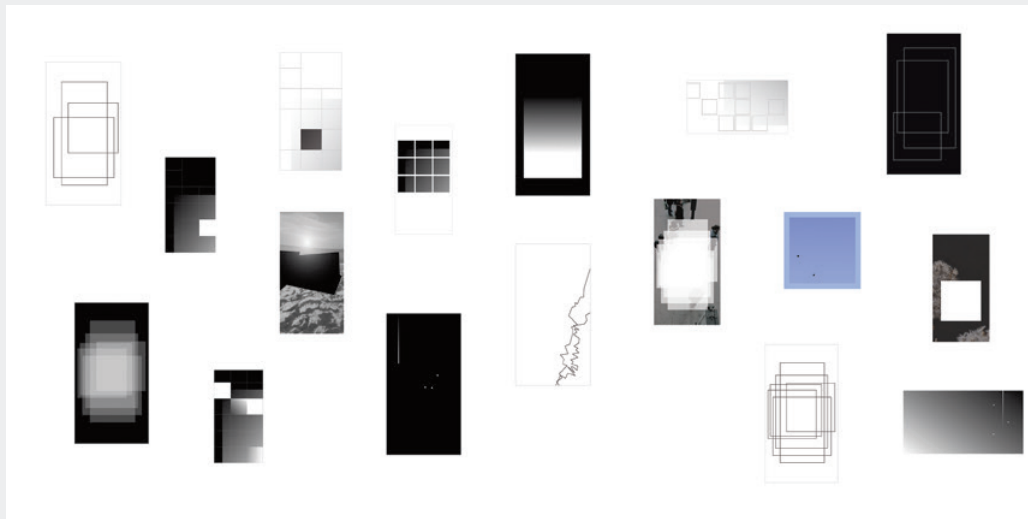


Wideoinstalacja *Transcience 2.0* (2023) w przestrzeni Galerii Kyu6u w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie w trakcie mojej wystawy indywidualnej *PHENUMA* (maj 2024).

PROJEKT: PHENUMA (2023)



Kolaż *Phenuma* (2023) 4m x 1m oraz grafiki cyfrowe z serii *Screens & Mirrors* (2022), prezentowane na wystawie *PHENUMA* – wizualizacja. Kolaż stanowi zestawienie dziesiątek grafik cyfrowych, eksplorujących kompozycję i charakter multimediów percypowanych na urządzeniach mobilnych. Demonstruje ich unikalny charakter i różnorodność.



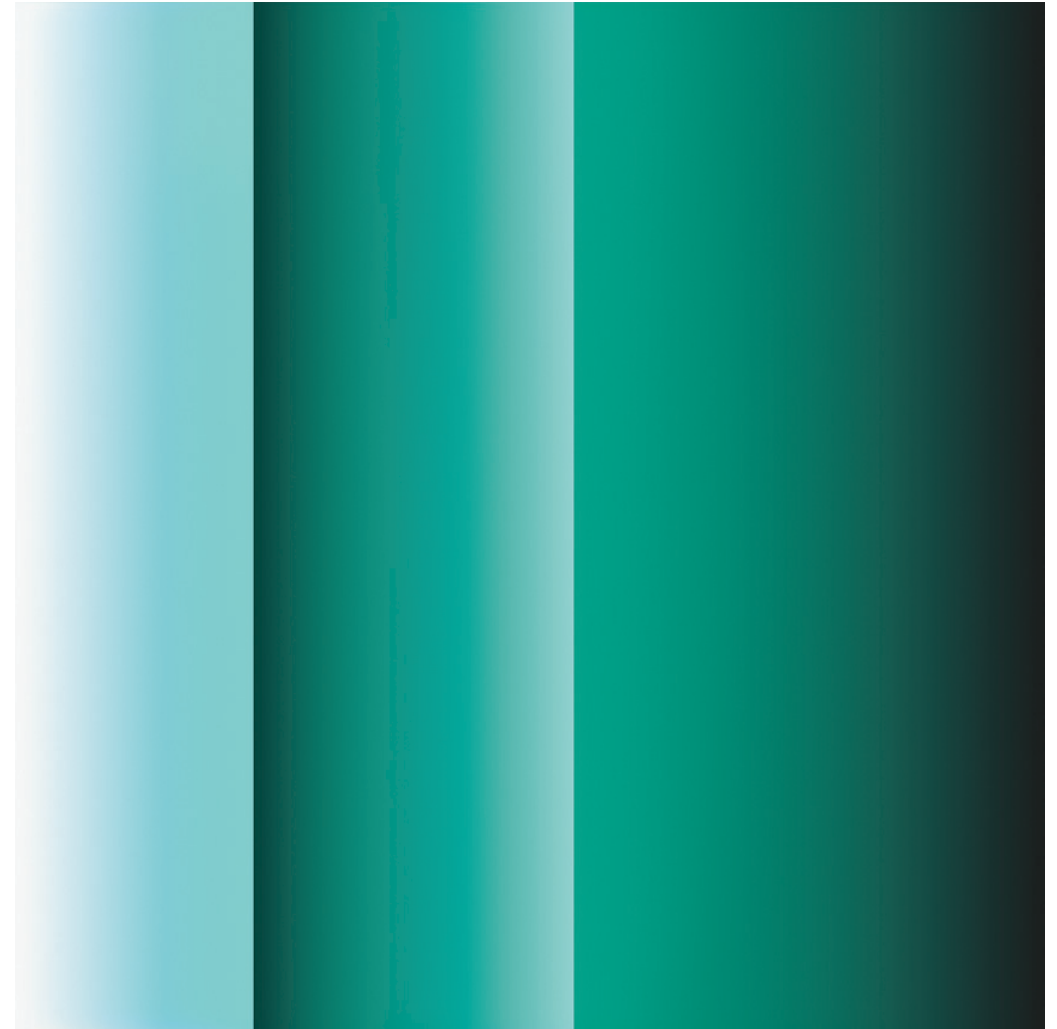
Kolaż *Phenuma* (2023), 4m x 1m (cztery moduły)

PROJEKT: SCREENS & MIRRORS (2022)

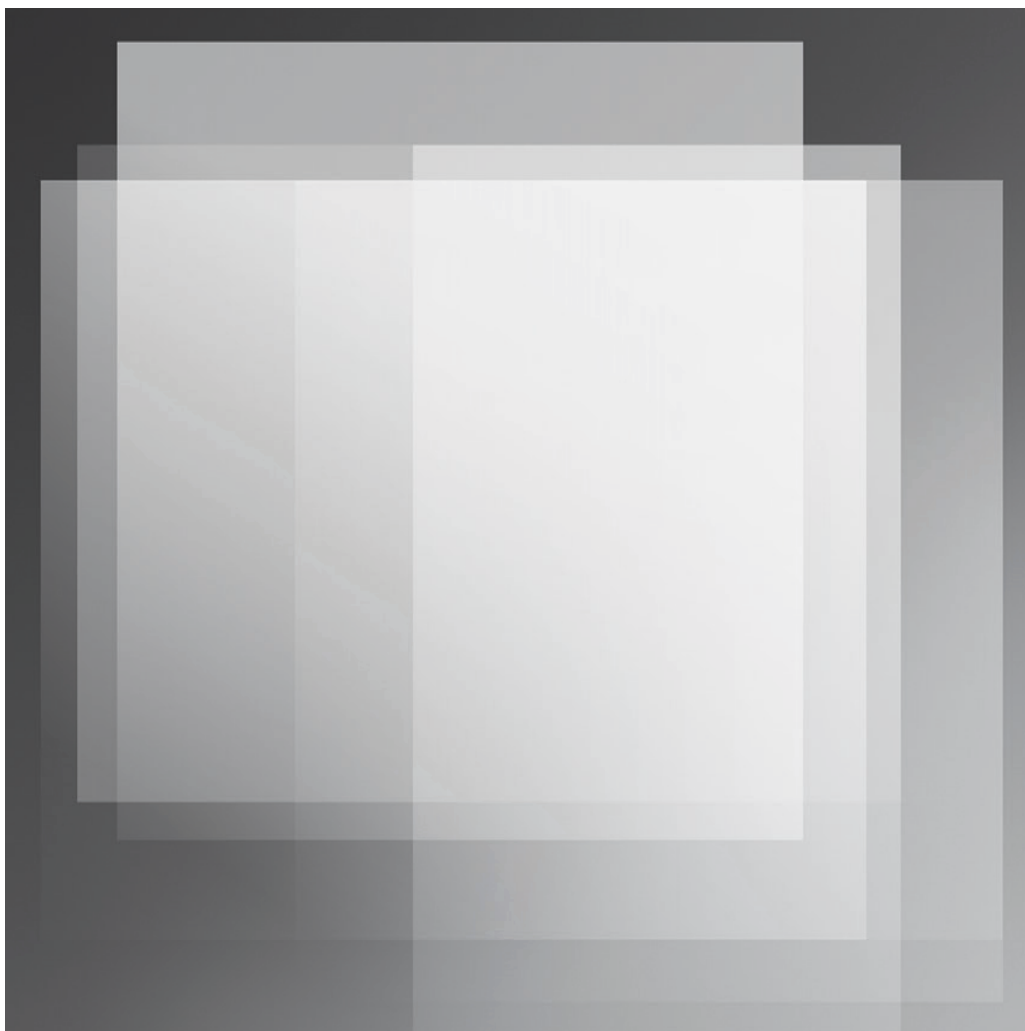


Grafika cyfrowa *Flying by in gray* (1m x 1m) z serii *Screens & Mirrors* (2022).

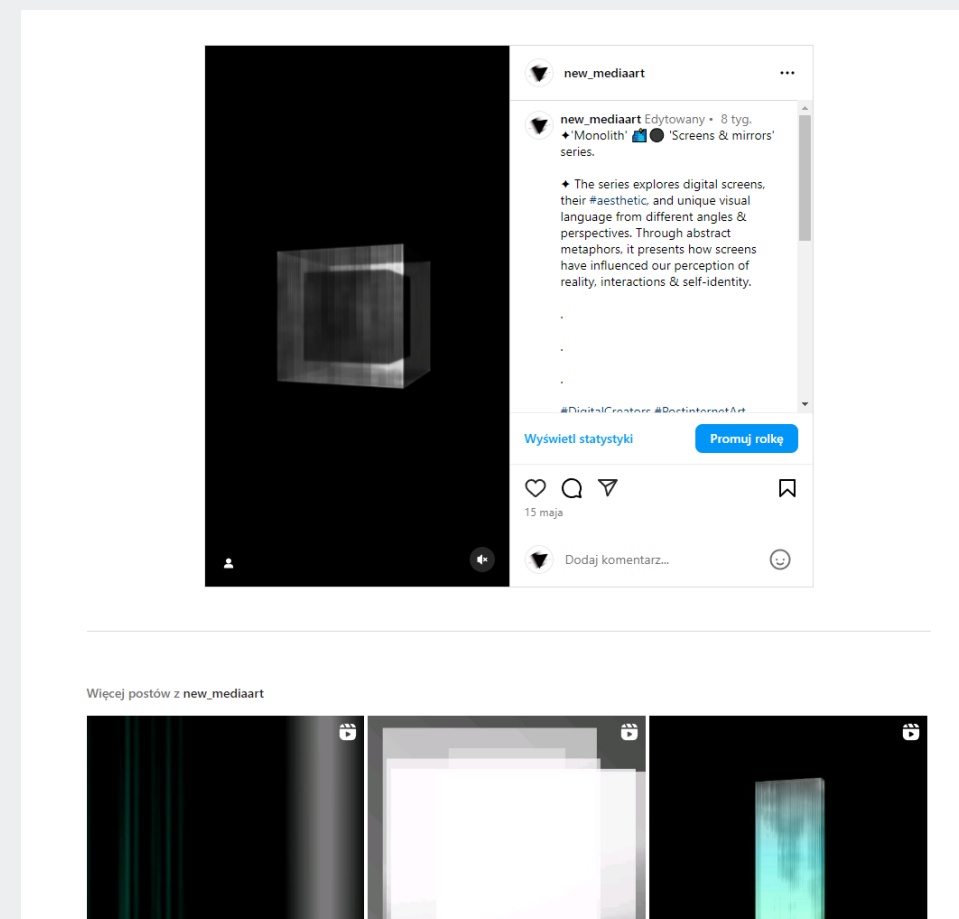
Screens & Mirrors to oparta na badaniach artystycznych seria cyfrowych grafik i gifów eksplorująca ekrany cyfrowe i ich estetykę, wpływ i unikalny język wizualny z różnych punktów widzenia i perspektyw.



Grafika cyfrowa (1m x 1m) z serii *Screens & Mirrors* (2022)



Grafika cyfrowa *Following on gray* (1m x 1m) z serii *Screens & Mirrors* (2022).

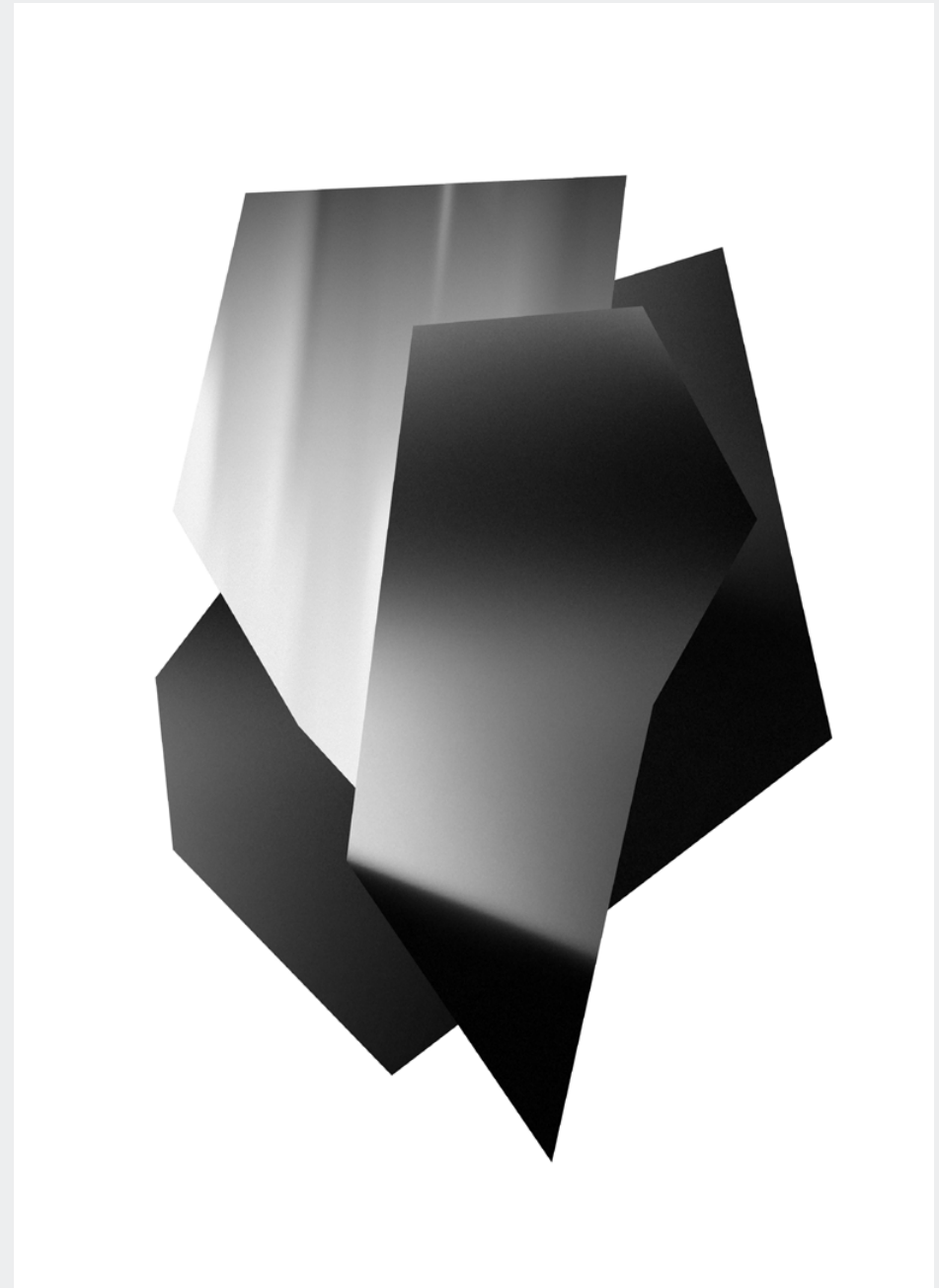
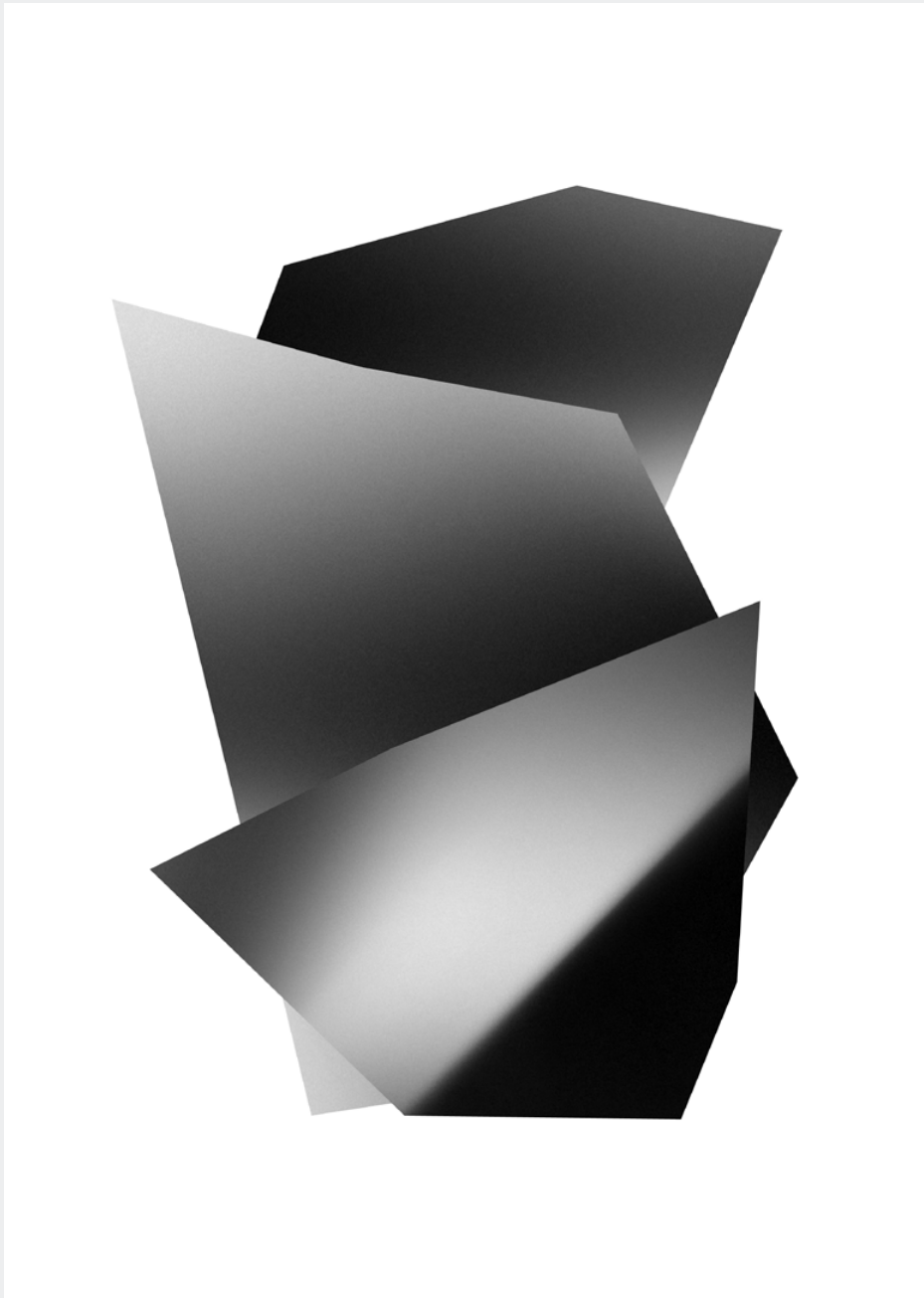


GIF *Monolith* z serii *Screens & Mirrors* (2022) w finale międzynarodowego konkursu na abstrakcyjny GIF, Punto Y Raya ABSTRACT ART IN MOTION (2024)



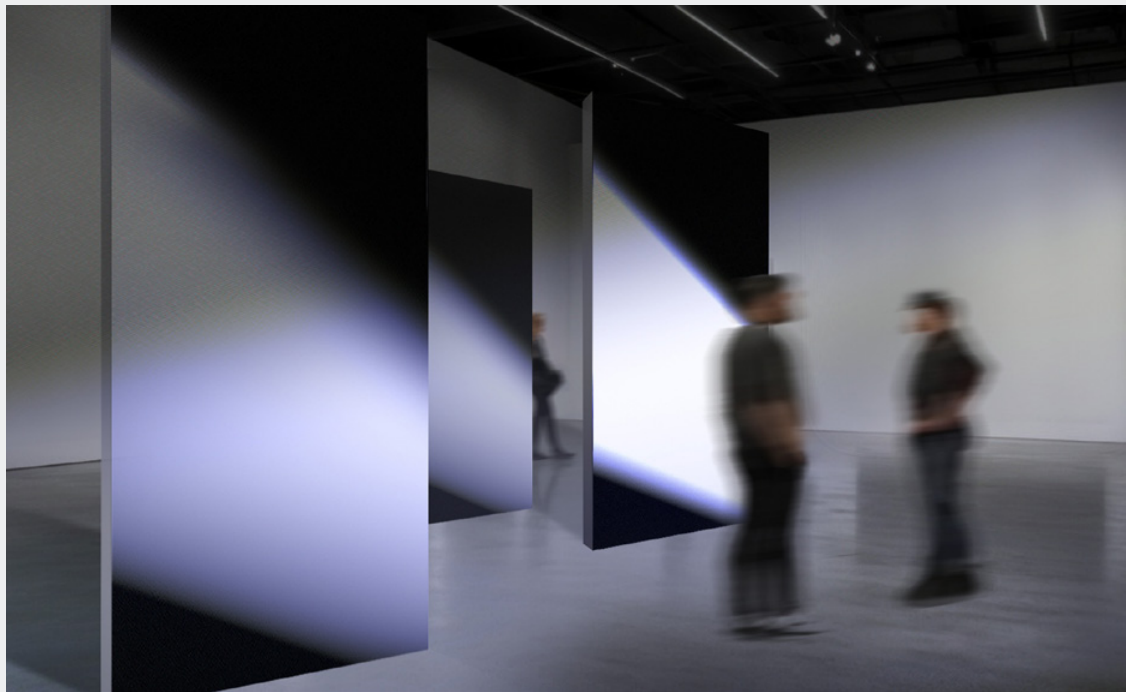
[GIF na Instagramie](#)

PROJEKT: *REFLECTIONS* (2021)



Grafiki cyfrowe z serii *Reflections* (2021). REFLECTIONS to seria abstrakcyjnych grafik eksplorująca ekrany cyfrowe jako potężne artefakty kulturowe wpływające na nasze postrzeganie rzeczywistości. Zainspirowana koncepcją ekranu jako lustra i odbicia nas samych.

Widoeinstalacja *Transcience 2.0* (2023) – wizualizacje w przestrzeni CSW



OBSZAR ZAINTERESOWAŃ ARTYSTYCZNYCH

Od lat moje zainteresowania artystyczne skupiają się na badaniu wpływu nowych technologii, zwłaszcza ekranów cyfrowych, sztucznej inteligencji i rozszerzonej rzeczywistości, na sztukę i współczesną kulturę wizualną. Interesuje mnie, jak technologia redefiniuje granice percepcji, interakcji oraz twórczości artystycznej. Inspirują mnie teorie i koncepcje takie jak *medium specificity*, postfenomenologia (fenomenologia techniki), kultura cyfrowa, interfejsy, a także sztuka nowych mediów. W swojej praktyce artystycznej łączę badania naukowe z *art-based research*. Wynika to z głębokiej potrzeby zrozumienia, jak technologie te kształtują naszą codzienną rzeczywistość oraz w jaki sposób mogą poszerzać lub ograniczać nasze doświadczenia wizualne i artystyczne. To transdyscyplinarne podejście pozwala na wieloaspektowe przyjrzenie się ww. zjawiskom.

MOTYWACJA DO UDZIAŁU W NABORZE

Chciałabym zaprezentować szerokiej publiczności możliwości wynikające z łączenia metod naukowych z procesem twórczym jako procesem badawczym. Mój projekt ma również potencjał do rozszerzenia dyskursu na temat sztuki nowych mediów i post-internetowej w Polsce, zwłaszcza tej tworzonej przez kobiety, które wciąż są niedoreprezentowane w tym obszarze, zdominowanym przez artystów-mężczyzn. Współpraca z zespołem CSW z pewnością pomoże mi w profesjonalnej prezentacji mojej twórczości, a także zwiększy widoczność mojej pracy i poszukiwań badawczych w środowisku artystycznym, inspirując innych twórców do interdyscyplinarnych eksperymentów z nowymi technologiami.

Sylwia Żółkiewska, www.art.zolkiewska.pl