



dr ANNA SYCZEWSKA (ANNISS)

ur. 08.05.1979

e-mail: contact@annasyczevska.com

tel. 501137374



<https://annasyczevska.com>

<https://unlabx.com>

<https://annisofficial.com>

profil zawodowy

Artystka inter-dyscyplinarna i projektantka mody. Obszar działania, w którym profesjonalnie porusza się, dotyczy zakresu szerokiego projektowania, gdzie wykorzystuje swoje wielowymiarowe doświadczenia artystyczne. Zawodowo zajmuje się przede wszystkim technologiami immersyjnymi w obrębie sztuki i designu oraz projektowaniem ubioru i VR design'em. Ponadto filmem, fotografią oraz sztuką performance.

Studiowała na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie i University of Wolverhampton Design & Media Arts. Od 2011 była asystentem w Pracowni Kreacji Cyfrowej oraz Pracowni Rysunku na Wydziale Intermediów na ASP w Krakowie. Jednocześnie prowadziła Pracownię Nowych Mediów na Wydziale Malarstwa. Od 2020 do 2023 na Wydziale Architektury Wnętrz razem z prof. Anną Pyrkosz prowadziła Pracownię Projektowania Tkaniny i Ubioru oraz projekt Fashion Start Up i wirtualny warsztat projektanta (Virtual Fashion Studio). Od 2023 roku prowadzi pracownię Środowiska Cyfrowego w Projektowaniu Mody na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie. Członek Polskiego Towarzystwa Estetycznego.

W 2022 r. uzyskała stopień doktora sztuki pracą artystyczną zatytułowaną Coyote, 2022 – instalacją wirtualnej rzeczywistości, opartą na rekonstrukcji performance Josepha Beuysa *I like America, America likes me* w wirtualnej rzeczywistości i stworzeniu immersyjnego doświadczenia performatywnego.

W swojej twórczości łączy świat wirtualny z rzeczywistością. Interesuje ją transfer pomiędzy tym co realne, a tym co wirtualne w sztuce i modzie.

Zawodowo pracuje ze studentami projektowania mody prowadząc wirtualny warsztat projektanta. Realizuje szkolenia w zakresie projektowania ubioru w wirtualnej rzeczywistości z wykorzystaniem autorskiego VR/AR workflow. Jest twórcą projektu UNLabX – laboratorium, które buduje immersyjne przestrzenie dla sztuki, zajmuje się tokenizacją sztuki, kreuje wielowymiarowe immersyjne doświadczenia artystyczne, jak również pomosty pomiędzy realnością i wirtualnością.

Jest twórcą marki odzieżowej ANNISS, istniejącej na rynku polskim od 2011 roku, której estetyka sytuuje się na granicy ponadczasowej rockowej klasyki, futuryzmu i zreinterpretowanej elegancji. Jej twórczość prezentowana była na wielu festiwalach i przeglądach sztuki w Europie i na świecie między innymi w Chinach, Meksyku, Kanadzie, USA, Francji, Hiszpanii, Niemczech, Holandii oraz tygodniach mody między innymi London Fashion Week oraz wielokrotnie Fashion Week Poland.



doświadczenie zawodowe

- 2023.10 - do chwili obecnej **Akademia Sztuki w Szczecinie**
Środowisko Cyfrowe w Projektowaniu Mody // Wydział Wzornictwa
- kierownik pracowni projektowej
- 2022.02 - do chwili obecnej **UNLabX - building unreality - Laboratorium działań Immersyjnych**
- twórca i dyrektor kreatywna artystycznego Labu, które kreuje immersyjne przestrzenie dla sztuki // <https://unlabx.com>
- 2021.03 - 2023.09 **Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie**
- kierownik Fashion StartUp - inicjatywy zarządzającej koordynacją projektu Narodowego Centrum Badań i Rozwoju "Projektowanie Przyszłości" dla Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru WAW
- 2020.10 - 2023.09 **Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie**
Pracownia Projektowania Tkaniny i Ubioru // Wydział Architektury Wnętrz
- asystent
2016. 03 - 2021.03 **UN - Unlimited Aniss - KREATYWNE PROJEKTOWANIE**

współtwórca i dyrektor kreatywny projektu UN KREATYWNE PROJEKTOWANIE
• technologie immersyjne VR, AR, XR, Metaverse
• tokenizacja sztuki (NFT)
• projektowanie 3D CAD
• web design
• product design
• realizacja filmów i animacji
• realizacja kampanii tematycznych, sesji zdjęciowych, lookbooków, packshotów
• realizacja projektów artystycznych w przestrzeni publicznej
• realizacja wystaw i przeglądów
2011. 10 - do chwili obecnej **ANNISS - założyciel marki odzieżowej**
- twórca marki ANNISS - główny projektant i dyrektor kreatywny
<https://annissofficial.com>
2008. 10 - 2011. 09 **Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie**

2009. 10 - 2011. 09 - Pracownia Kreacji Cyfrowej // Wydział Intermediów
• asystentura w pracowni dyplomującej zajmującej się wideo, filmem i fotografią

2010. 10 - 2011. 09 - Pracownia Rysunku // Wydział Intermediów
• asystentura

2008.10 - 2011.06 - Pracownia Nowych Mediów // Wydział Malarstwa
• wykładowca, autorska pracownia

2008 / 2009 - Metamuzeum
• postprodukcja i montaż materiałów wideo cyklu wydawniczego o sztuce

- 2007 / 2008 **Spam.art.pl - internetowy portal o sztuce współczesnej**
- dziennikarz i edytor
 - współpraca artystyczna i merytoryczna
2006. 04 - 2006.06 **“Interakcje” Festiwal Sztuki Akcji**
współorganizator i koordynator krakowskiej edycji festiwalu
- organizacja i przygotowanie wydarzenia w Krakowie
 - udział w programie festiwalu jako artysta
- 2005.08 - 2005. 09 **“Zamek Wyobraźni” XIII Międzynarodowego Festiwalu Sztuki Performance**
koordynator i organizator krakowskiej edycji festiwalu
- organizacja i przygotowanie wydarzenia w Krakowie
 - udział w programie festiwalu jako artysta
 - projekt identyfikacji wizualnej XIII edycji festiwalu
2004. 09 - 2004.11 **Fashion Color** - agencja modelek, agencja reklamowa
- grafik komputerowy; grafika 2D, animacja

Wykształcenie

- 2022.11 Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
- uzyskanie stopnia doktora sztuki
 - w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
- 2009 - 2013 Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
Wydział Intermediów / sztuka performance
- studia doktoranckie na wydziale Intermediów ASP w Krakowie
- 2002 - 2003 University of Wolverhampton School of Art & Design
- stypendium Socrates - Erasmus
- 1999 - 2004 Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie
Wydział Rzeźby
- studia magisterskie

Pokazy i prezentacje artystyczne

- 2023 ACCADEMIA DI BRERA MILANO; warsztaty i wykłady pt: Virtual Reality Fashion Design; Mediolan (Włochy)
ILLUSION OF FORM - Międzynarodowa Konferencja Naukowa; wystąpienie pt: *Meta-przestrzeń sztuki i designu*; Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz, Poznań (PL)
- 2022 TEATR ŁĄŻNIA NOWA HUTA, Coyote 2022 - instalacja wirtualnej rzeczywistości; indywidualna prezentacja, obrona pracy doktorskiej; Kraków (PL)
- 2021 FASHION STARTUP GALLERY; Mundurki_Mundury_Uniformy; wystawa indywidualna, ASP Kraków (PL)
OPEN EYES FESTIVAL - Konferencja naukowa ANEKSY KULTURY; wystąpienie pt: *Wirtualna rzeczywistość jako narzędzie dydaktyczne staje się normą*; ASP Kraków (PL)
MIĘDZYNARODOWE AKADEMICKIE BIENNALE AKCESORIÓW UBIORU- Konferencja naukowa; wystąpienie pt: *Nowe technologie w sztuce*; Uniwersytet Technologiczno - Humanistyczny, Radom (PL)
- 2016 FESTIWAL OPEN'ER; pokaz kolekcji, showroom; Gdynia (PL)
- 2015 FASHIONPHILOSOPHY FASHION WEEK POLAND - 13 EDYCJA - Designer Avenue; pokaz kolekcji, showroom; Łódź (PL)
- 2013 FASHIONPHILOSOPHY FASHIONWEEK POLAND - 8 EDYCJA - Designer Avenue; pokaz kolekcji; Łódź (PL)
- 2012 OPEN ART - INTERNATIONAL PERFORMANCE ART FESTIVAL; performance; Acapulco (Meksyk)
FESTIWAL OPEN'ER - Fashion Stage; pokaz kolekcji, showroom; Gdynia (PL)
FASHIONPHILOSOPHY FASHION WEEK POLAND - 7 EDYCJA - OFF out of Schedule; pokaz kolekcji, showroom; Łódź (PL)
- 2011 LIVE BIENNALE - INTERNATIONAL PERFORMANCE ART FESTIVAL; performance; Vancouver (Kanada)
LONDON FASHION WEEK - A La Mode LGN Events; pokaz kolekcji; Londyn (UK)
NEW LOOK DESIGN - WARSAW FASHION STREET; pokaz kolekcji; Warszawa (PL)
NEO FASHION JAMBOREE; Fashion Festival; pokaz kolekcji; Bielsko Biała (PL)
GRYF FASHION SHOW; pokaz kolekcji; Szczecin (PL)
- 2010 INFR'ACTION - INTERNATIAONAL PERFORMANCE ART FESTIVAL; performance, Sete (Francja)
- 2009 BEBEYOND - PERFORMANCE ART FESTIVAL; performance; Belfast (Irlandia)
- 2008 OPEN ART - PERFORMANCE ART FESTIVAL; performance; Pekin (Chiny)
DOPING - wystawa zbiorowa; obiekt i fotografie; Galeria Piekary, Poznań (Polska)
W KONTEKŚCIE SZTUKI / RÓŻNICE - FESTIWAL SZTUKI PERFORMANCE; performance; Warszawa (PL)
- 2007 DOWCIP I WŁADZA SĄDZENIA - ASTEIZM W POLSCE, wystawa zbiorowa; obiekt (lightbox); Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski Warszawa, BWA Zielona Góra, Wrocław, Gdańsk, Poznań (PL)
VIDEOKONOTACJE - STAN ZAGROŻENIA, wystawa zbiorowa; video; Norymberga (Niemcy)
MAMIDŁO - KOBIETA JAKO FENOMEN NASYCONY, wystawa zbiorowa; videoperformance; Galeria Program, Warszawa (PL)
SURVEY - MIĘDZYNARODOWE WARSZTATY SZTUKI; performance, instalacja, obiekt; Debreczyn (Węgry)
SURVIVAL - PRZEGLĄD SZTUKI W EKSTREMALNYCH WARUNKACH; akcja / performance; Wrocław (PL)
CIASTECZKO Z PIEPRZEM - Festiwal Sztuki Performance; Galeria Manhattan, Łódź (PL)
- 2006 CARA A CARA - DIA DELLA DONA - Festival Sztuki Performance; performance; La Bisbal (Hiszpania)
INTERAKCJE - Międzynarodowy Festiwal Sztuki Akcji; performance; Piotrków Trybunalski (PL)
ARTEE - ESENCJA SZTUKI; performance; BWA Kielce (PL)
TEMPORARY IDENTITIES - Festival Video Art; video; State Art Museum, Nowosybirsk (Rosja)
INDIANA INTERNATIONAL VIDEO ART & ARCHITECTURE FESTIVAL; video; Indiana University Art Gallery, (USA)
- 2005 NOORDERZON - INTERNATIONAL FESTIVAL OF THEATRES AND CROSSOVER; 10 performances; Groningen (Holandia)
ZAMEK WYOBRAŹNI - 13 Międzynarodowy Festiwal Sztuki Performance; performance; Kraków (PL)
INNERSPACE FESTIVAL; performance; Poznań (PL)
Galeria MANHATTAN; performance; Łódź (PL)
Galeria Browarów Mokrskich; performance; Katowice (PL)
- 2004 University of Wolverhampton Gallery; instalacja, szkło; Wolverhampton (UK)
KIROW GALLERY; instalacja szkło; Lipsk (Niemcy)
TPSP Pałac Sztuki; wystawa dyplomy ASP w Krakowie 2004; video, instalacja, Kraków (PL)

Nagrody, wyróżnienia

- 2014 *BLACK SHEEP* - wyróżnienie *Not Just A Label London* dla projektantów rewolucjonizujących przemysł modowy
- 2011 nagroda Hexe Talent
- Gryf Fashion Show* - wyróżnienie w kategorii Pret-a-Porter
- 2004 Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
- 2003 Stypendium Twórcze Miasta Krakowa

Znajomość oprogramowania

- Technologie immersyjne (software & hardware, Vive, Oculus)
- UX Design
- Unreal Engine
- Tilt Brush, Gravity Sketch
- 3D modeling - Marvelous Designer, Browzwear
- Adobe Creative Suit (Photoshop, InDesign, Illustrator, Premiere, After Effect)
- 3D Scannig
- CMS

Języki obce

- angielski - poziom B2(certyfikat St. Gilles College, Londyn) - zaawansowany
- francuski - komunikatywny

Zainteresowania

- technologie immersyjne (VR, AR, XR, AI, Metaverse)
- sztuka akcji, performance, festiwale sztuki akcji
- sztuka przestrzeni
- sztuka interaktywana
- fotografia analogowa
- kino niezależne
- moda awangardowa
- muzyka i kultura brytyjska lat 70 i 80
- snowboard, cani cross, pływanie wszelkiego rodzaju

Dodatkowe informacje

- prawo jazdy kategorii B (własny samochód)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mojej ofercie pracy dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zm.)

