



PRIME TIME 2023

## PRIME TIME 2023

---

### Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

91-726 Łódź, ul. Wojska Polskiego 121

tel. +48 254 74 08

email: kancelaria@asp.lodz.pl

www.asp.lodz.pl

www.facebook.com/asplodz

---

Komisarze konkursu i Kuratorzy wystawy PRIME TIME 2023\

Curators of the competition and the exhibition PRIME TIME 2023

**dr Małgorzata Górską-Ogórek** (dyplomy licencjackie\bachelor's degree)

**dr hab. Maciej Rawluk, prof. uczelni** (dyplomy magisterskie\master's degree)

---

Koordynatorzy wydziałowi konkursu\

Faculty competition coordinators

**mgr Katarzyna Gołębiowska, mgr Kamil Wesołowski** (dyplomy licencjackie\bachelor's degree)

**dr Aleksandra Hoffer, dr Izabela Jurczyk** (dyplomy magisterskie\master's degree)

---

Projekt identyfikacji graficznej konkursu i okładki katalogu\

Project of the visual identity of the competition and the cover of the catalogue

**Zsófia Szlavy\ Laura Kowalewska\ Weronika Jagodzinska**

Projekt graficzny katalogu i skład\Graphic design and prepress

**Zsófia Szlavy\ Laura Kowalewska\ Weronika Jagodzinska\ Sandra Borowiak\**

**Wiktoria Fidor\ Marta Pązik\ Michał Tarnowski\ Zuzanna Małaszuk\ Patrycja Ciągowska**

Opieka artystyczna\Artistic supervision: **dr Mariusz Andryszczyk**

Tłumaczenie\Translation: **Elżbieta Rodzeń-Leśnikowska**

Redakcja i korekta\Editor and Proof-reading: **Karolina Kozera**

---

Reprodukcje prac dostarczone przez autorów\Reproductions of works provided by the authors

Fotografie dyplomantów\Photos of the graduates

**Anita Biela\ Jakub Piotrowski\ Krystyna Kleszcz\ Laura Kowalewska\ Marta Pązik\**

**Patrycja Ciągowska\ Sandra Borowiak\ Weronika Jagodzinska\ Wiktoria Fidor\ Zsófia**

**Szlavy\ Zuzanna Małaszuk\ Helena Zwierchowaska**

Zdjęcia zrobione przez fotografów\Photos made by the photographer

**12\ 16\ 20\ 28\ 32\ 36\ 52\ 60\ 64\ 68\ 72\ 80\ 86\ 94\ 102\ 114\ 118\ 126\ 130\ 134\ 142\**

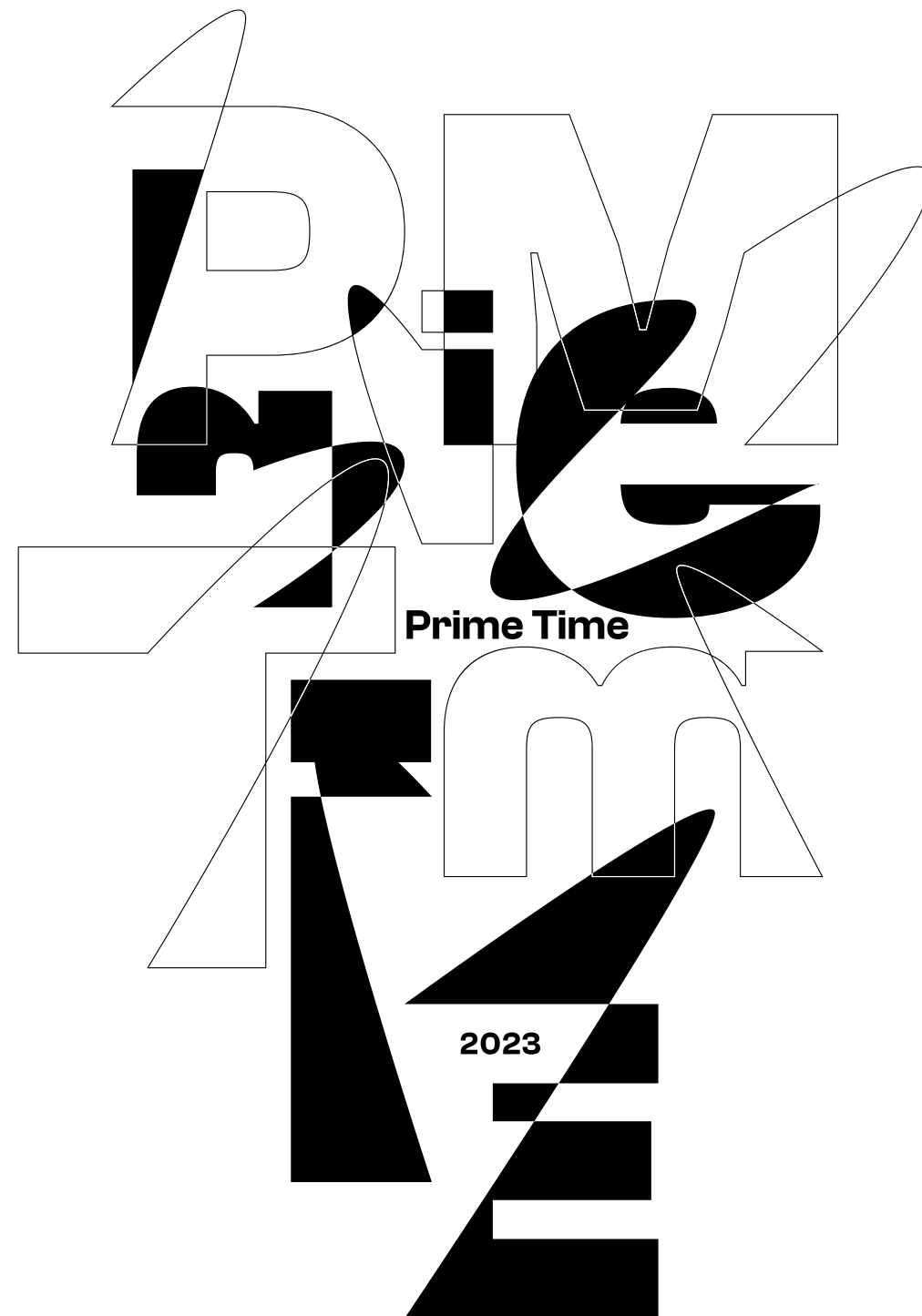
**150\ 158\ 162\ 166**

Pozostałe fotografie dostarczone przez dyplomantów\Other photographs provided by graduates

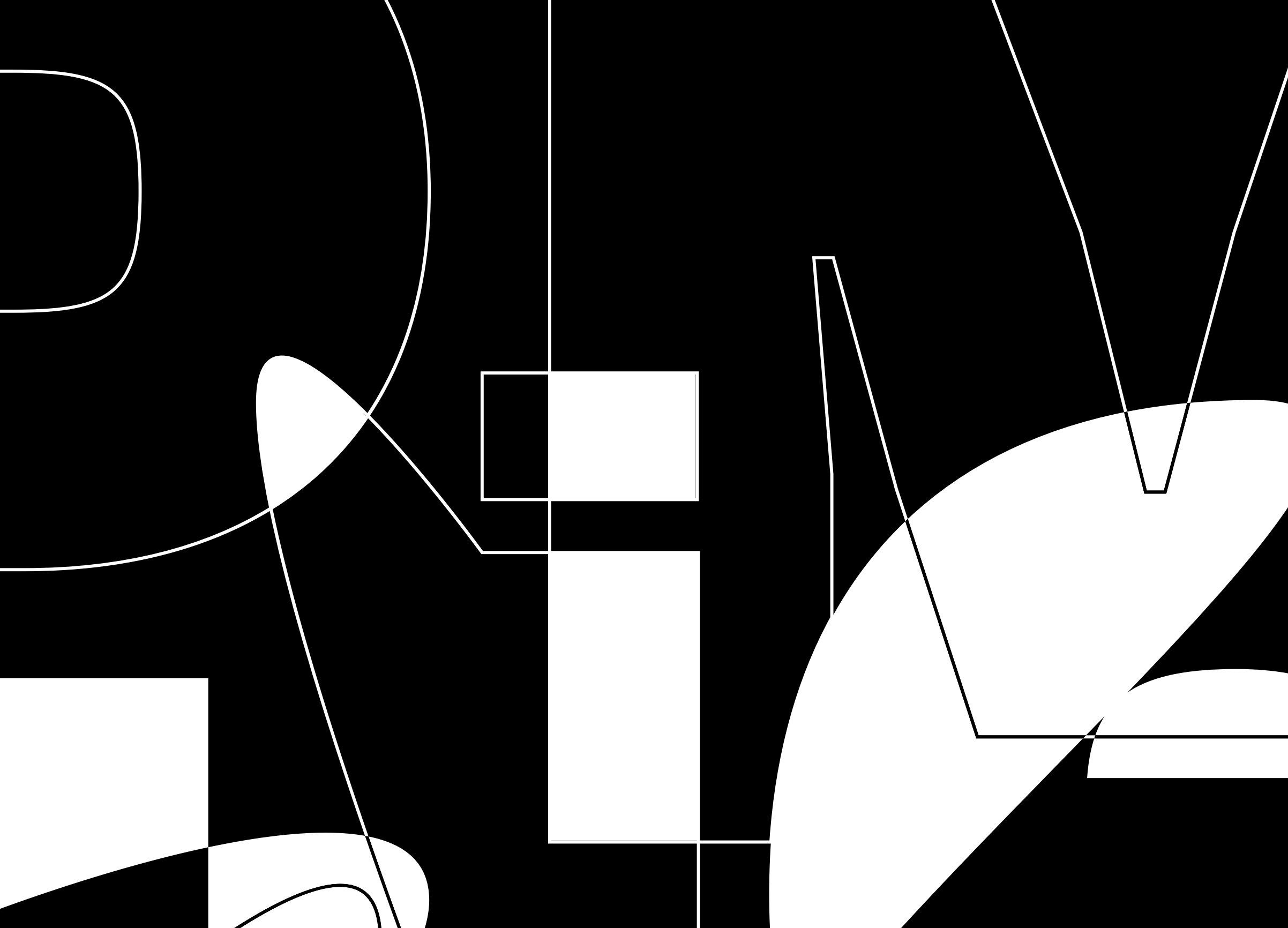
---

Druk\Print: Drukarnia JAKS

ISBN 978-83-67028-21-9









# WSTĘP

**dr Przemysław Wachowski**

Rektor Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

W ciągu ostatnich trzech lat konkurs na najlepsze dyplomy PRIME TIME stał się wystawą wędrującą. Po Akademickim Centrum Designu i Fabryce Sztuki, w tym roku zawitał do zawsze gościnnych dla studentów i pedagogów naszej Akademii wewnątrz Miejskiej Galerii Sztuki. Powodem tych peregrynacji jest w dużej mierze poszukiwanie optymalnych dla tego rodzaju prestiżowego przedsięwzięcia przestrzeni wystawienniczych, z odpowiednimi walorami ekspozycyjnymi i dostępem dla szerokiej publiczności, pozwalającym na najlepszą możliwą promocję zarówno wydarzenia, jak i jego uczestników. Ale trudno też oprzeć się wrażeniu, że organizacja PRIME TIME staje się niemal z każdym rokiem coraz większym wyzwaniem i dlatego profesjonalne organizacyjne wsparcie pracowników – przyjaciół z Miejskiej Galerii Sztuki – daje gwarancję, że wszystkim tym wymaganiom zdołamy podołać. Komplikacja procesu tworzenia wystawy najlepszych dyplomów PRIME TIME wzrasta, co nietrudno zauważyć, wraz z rozwojem dydaktycznym uczelni. Przebyliśmy długą drogę od czasów XIX-wiecznych akademii,

gdzie kształcono malarzy, rysowników, rzeźbiarzy i grafików (zwanymi wtedy, o czym pewnie mało kto już pamięta, sztycharzami). Te specjalności dyplomowe jeszcze do niedawna dominowały w uczelniach artystycznych, choć akurat nasza szkoła, dzięki tkaninie i ubiorowi, różniła się od większości pozostałych. Kilkanaście kierunków studiów reprezentowanych w ostatnich latach na wystawach najlepszych dyplomów to świadectwo wielu zmian, związanych głównie z rozwojem nowych technologii we współczesnym świecie, kształtujących wyobraźnię młodych ludzi i dających im do rąk narzędzia, o jakich kilkadziesiąt lat temu nikomu się nie śniło. Przygotowanie dzisiaj dobrej wystawy najlepszych dyplomów to nie tylko wspomniane metry kwadratowe czy sześciennie, czyli powierzchnia i przestrzeń, nie tylko ranga miejsca i dostępność dla widzów czy specjalistyczny sprzęt, na szczęście coraz łatwiej dostępny. Po zapewnieniu właściwej jakości wnętrza i odpowiednich urządzeń technicznych pozostaje zadanie najtrudniejsze – aranżacja wystawy, czyli spełnienie wielu, czasem

**Są jednak równie zdolni jak poprzednie pokolenia studentów, a świat jest przed nimi pewnie bardziej otwarty, niż to kiedyś bywało.**

skrajnie odmiennych, warunków prezentacji dzieł o jakże różnym charakterze. Nie upieram się, że wystawę interdyscyplinarną zawsze trudniej zaaranżować niż na przykład prezentację dwuwymiarowych prac malarskich. To nie jest zasada. Można ją za to na pewno łatwiej zepsuć. Dlatego kłaniam się nisko komisarzom konkursu z szacunkiem dla ich pracy. Skomponowanie interesującej całości ze zbioru prac tak różnorodnych to zadanie karkołomne i niezwykle odpowiedzialne. Nie zazdroścę również Jury, tym bardziej, że wszystkie prezentowane na wystawie dyplomy są NAJLEPSZE w swoim rodzaju. Jako takie zostały bowiem wskazane przez kompetentne komisje. Jak jednak porównywać animację rysunkową z urządzeniem wspierającym rehabilitację? Co bardziej jest godne podziwu: projekt rewitalizacji zabytkowego budynku czy instalacja wideo? Co robi większe wrażenie: książka z ilustracjami w technice graficznej czy kolekcja obuwia? Uczestnicy tegorocznego konkursu PRIME TIME to reprezentanci tak zwanego pokolenia Z, urodzonego i wychowanego w cyfrowej

codzienności, dla którego podstawowym źródłem wiedzy jest Internet. Jak podaje owo źródło, pokolenie Z wykorzystuje między innymi nowoczesne technologie, nie boi się wyzwania i ma podobno dużą wiarę we własne umiejętności. Wobec takich spostrzeżeń trudno powstrzymać się od refleksji, że nauczycieli pokolenia Z, szczególnie tych starszych, do których już chyba sam należę, wychowywano najczęściej w przekonaniu, że skromność jest cnotą i że nie bardzo wypada wychodzić przed szereg. Nie dane nam też było w młodości spędzonej w PRL-u być świadkami rewolucji technicznej. Być może głębokie zmiany pokoleniowe to powody, zapewne nie jedyne, dla których my, nauczyciele, często między sobą mówimy o pokoleniu Z: „Jacy oni są inni”. Tak, są „inni” jako młodzi ludzie w relacjach z nauczycielami, żyjący w absolutnie innym świecie niż ten, w którym my żyliśmy. Są jednak równie zdolni jak poprzednie pokolenia studentów, a świat jest przed nimi pewnie bardziej otwarty, niż to kiedyś bywało. I dlatego trochę zazdroścę im młodości, możliwości i mnogości źródeł inspiracji, a podziwiam ich talent i umiejętności. Te dyplomy są naprawdę NAJLEPSZE.



# INTRO

---

**Przemysław Wachowski, DA**

Rector of the Strzemiński Academy  
of Fine Arts in Lodz

---

Over the past three years, PRIME TIME, the competition for the best diplomas, has become a traveling exhibition. After the Academic Design Center and the Art Factory, this year it has made its way to the interiors of the City Art Gallery, always hospitable to the students and educators of our Academy. The reason for these peregrinations is, to a large extent, the search for optimal exhibition spaces for this kind of prestigious undertaking, with appropriate exhibition qualities and access for the general public, allowing the best possible promotion of both the event and its participants. But it is also hard to resist the impression that the organization of PRIME TIME becomes more challenging almost every year, and therefore the professional organizational support of the staff – friends from the City Art Gallery – guarantees that we can manage to meet all these requirements. The complication of the process of creating the exhibition of the best diplomas PRIME TIME is increasing, which is not hard to observe, along with the didactic development of the higher education institutions. We have come a long way from the days of

19th-century academies, where painters, draughtsmen, sculptors and printmakers (then called, as few probably remember anymore, engravers) were trained. These diploma majors dominated art academies until recently, although just our school, with its textile and fashion design differed from most others. The dozen or so majors represented in recent years at the exhibitions of the best diplomas are a testimony to the many changes, mainly related to the development of new technologies in the modern world, shaping the imagination of young people and giving them tools that a few decades ago no one dreamed of. Preparing today a good exhibition of the best diplomas is not only the mentioned square or cubic meters, i.e. area and space, not only the prestige of the place and accessibility for viewers or specialized equipment, fortunately increasingly available. After providing the right quality of interiors and appropriate technical equipment, the most difficult task remains – the arrangement of the exhibition, i.e. meeting the many, sometimes extremely different requirements for the presentation of works of a very different nature. I do not

**But they are just as talented as previous generations of students, and the world is probably more open to them than it used to be.**

argue that an interdisciplinary exhibition is always more difficult to arrange than, for example, the presentation of two-dimensional paintings. This is not a rule. However, it can certainly be spoiled more easily. Therefore, I bow low to the curators of the competition with respect for their work. Composing an interesting whole from a collection of works of such variety is a breakneck and extremely responsible task. I also do not envy the Jury, especially because all the diplomas presented at the exhibition are the BEST of their kind. For they were designated as such by competent commissions. However, how to compare a cartoon animation with a rehabilitation support device? What is more admirable: a project to revitalize a historic building or a video installation? What is more impressive: a book with illustrations in graphic techniques or a collection of shoes? Participants in this year's PRIME TIME competition are representatives of the so-called Generation Z, born and raised in digital everyday reality, for whom the Internet is the primary source of knowledge. According to this source, Generation Z

makes use of modern technologies, among other things, is not afraid of challenges and is said to have great confidence in their own abilities. Faced with such observations, it is hard to refrain from reflecting that the teachers of Generation Z, especially the older ones, to which I probably already belong myself, were most often brought up with the belief that modesty is a virtue and that it is not really appropriate to stand out. Nor were we given the opportunity in our youth spent in the communist era to witness the technical revolution. Perhaps profound generational changes are the reason, probably not the only one, why we teachers often say about Generation Z: "How different they are". Yes, they are "different" as young people in their relationship with teachers, living in an absolutely different world from the one we lived in. But they are just as talented as previous generations of students, and the world is probably more open to them than it used to be. And that is why I am a little envious of their youth, opportunities and multitude of sources of inspiration, and admire their talent and skills. These diplomas are truly the BEST.



NAJLEPSZE

DYPLOMY

LICENCJACKIE





01



# KAROLINA CIBOROWSKA

kciborowska@gmail.com

instagram: @kara.karolina

PRACA PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA\DESIGN AND PRACTICAL WORK

## Pejzaż antropogeniczny. Kolekcja obiektów do wnętrza Anthropogenic Landscape. A collection of objects for the interior

Promotor\Supervisor **dr hab. Izabela Wyrwa, prof. uczelni**  
Pracownia Tkaniny Unikatowej\Unique Textile Studio

Na skutek działalności człowieka piękno raf umyka bezpowrotnie. Następuje ich „bielenie”, czyli powolna śmierć, a w konsekwencji zagłada.

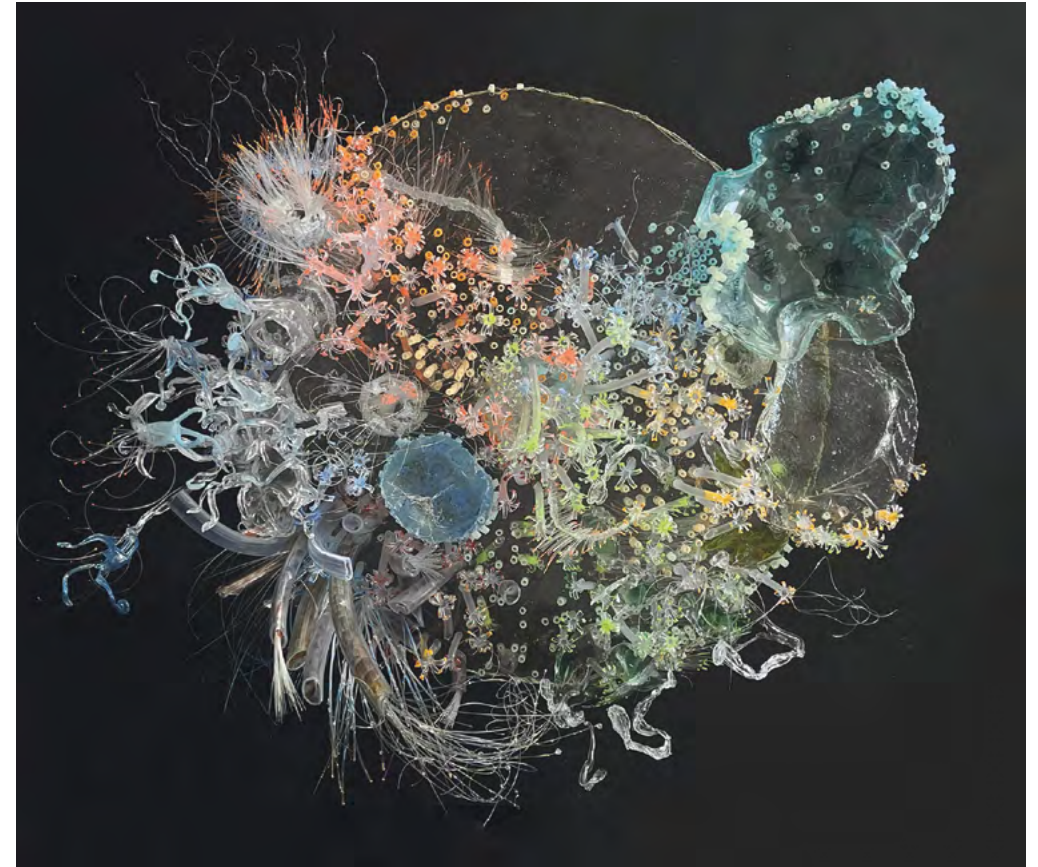
Tematem przewodnim mojej pracy jest rafa koralowa. Zachwyty nad jej pięknem, ale też troska o jej przetrwanie. Praca traktuje o konsekwencjach działalności człowieka. Unikatowa część dyplomu zawiera trzy obiekty będące etapami degradacji koralowca. Dopełnieniem jest zestaw tkanin drukowanych o tej samej tematyce. Na skutek działalności człowieka piękno raf umyka bezpowrotnie. Następuje ich „bielenie”, czyli powolna śmierć, a w konsekwencji zagłada. Nieodwracalny proces unicestwienia zobrazowałam w trzech odstępach unikatowego obiektu: rafy tętniącej życiem, obumierającej i całkowicie zdegradowanej. Surowiec, z którego wykonałam pracę, w większości jest tworzywem syntetycznym. Wybór materiału nie był przypadkowy, nawiązuje on do wszechobecnego zanieczyszczenia środowiska naturalnego plastikiem. Wykorzystane w pracy zużyte jednorazowe sztuczki i kubeczki nabierają innego znaczenia. Wskazują na wszechobecny w naszym życiu konsumpcjonizm.

The theme of my work is the coral reef. It is about the enchantment with its beauty, but also about the concern about its survival. The work deals with the consequences of human activity. The unique part of the graduation project includes three objects that are stages of coral degradation. It is complemented by a set of printed fabrics with the same theme. As a result of human activity, the beauty of reefs is being lost irretrievably. Their "bleaching", which means their slow death and consequent annihilation, takes place. I illustrated the irreversible process of destruction in three renditions of a unique object: a reef thriving, gradually deteriorating and completely degraded. The material I used to make the work is mostly synthetic material. The choice of the material was not accidental, it refers to the ubiquitous plastic pollution of the environment. The disposable cutlery and cups used in the work take on a different meaning. They point to consumerism that is omnipresent in our life.





Pejzaż antropogeniczny. Kolekcja obiektów do wnętrza





02



ÓWIR

KACPER

kacpercwir@wp.pl

instagram: @cwir\_design

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Wpływ pokolenia Z i idei work-life balance na projektowanie wnętrz w oparciu o projekt kawiarni i mieszkania**  
**The influence of generation Z and the idea of work-life balance on interior design based on the design of a cafe and apartment**

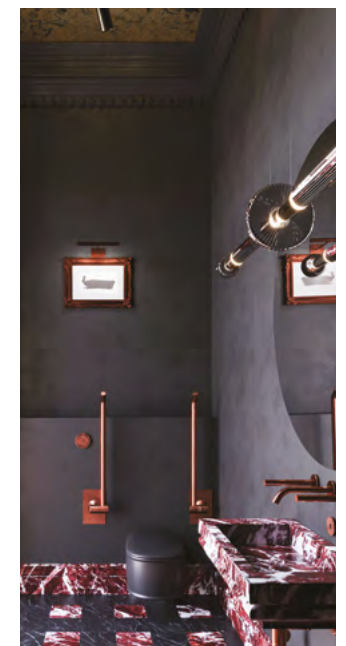
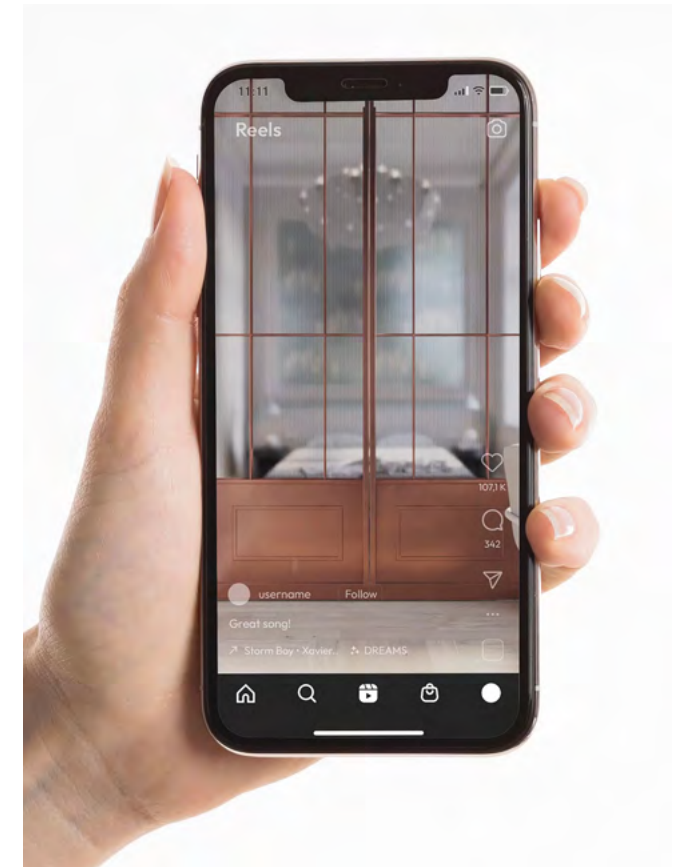
Promotor \ Supervisor **dr hab. Łukasz Nawrot, prof. uczelni**  
 Pracownia Podstaw Projektowania Wnętrz Mieszkalnych \  
 Residential Interior Design Basics Studio

**Wnętrza kawiarni i mieszkania są dobrymi przykładami na to, jak pokolenie Z i idea work-life balance mogą wpłynąć na proces projektowania.**

Pokolenie Z to grupa młodych ludzi, którzy zaczynają wkraczać na rynek pracy i dyktują nowe podejście do życia zawodowego. Z jednej strony mają wysokie wymagania wobec swoich pracodawców i oczekują, że praca będzie dla nich samym źródłem satysfakcji, a nie tylko sposobem na zarobienie pieniędzy. Z drugiej – pokolenie Z żyje w dobie cyfryzacji i technologicznego postępu, co wpływa na ich preferencje dotyczące projektowania wnętrz, które muszą być bardziej funkcjonalne i zintegrowane z technologią. Wnętrza kawiarni i mieszkania są dobrymi przykładami na to, jak pokolenie Z i idea work-life balance mogą wpłynąć na proces projektowania. W obu przypadkach istnieją specyficzne wymagania, które muszą być uwzględnione, aby stworzyć przestrzenie, które są nie tylko estetyczne i funkcjonalne, ale także dostosowane do potrzeb i stylu życia pokolenia Z.

Generation Z is a group of young people who are beginning to enter the labour market and are dictating a new approach to working life. On the one hand, they have high expectations from their employers and seek to make work a source of satisfaction for them, not just a way to make money. On the other hand, Generation Z live in an era of digitization and technological advances, which influences their preference for interior design, which needs to be more functional and integrated with technology. The interiors of a cafe and an apartment are good examples of how Generation Z and the idea of work-life balance can influence the design process. In both cases, there are specific requirements that must be addressed to create spaces that are not only aesthetically pleasing and functional, but also tailored to the needs and lifestyle of Generation Z.





Wpływ pokolenia Z i idei work-life balance na projektowanie wnętrz w oparciu o projekt kawiarni i mieszkania



03



AGATA

GOŹDZIK

agata@wangozdzik.net

instagram: @agatagozdzik\_

+48 508 855 836

## CZĘŚĆ I PRAKTYCZNA I PART PRACTICAL PART

**Motyw danse macabre jako autorska interpretacja teatru misteriów  
średniowiecznych z wykorzystaniem sceny multimedialnej**  
**The motif of danse macabre as the author's interpretation of the medieval  
mystery plays using a multimedia stage**

Promotor\Supervisor **dr hab. Ewa Bloom-Kwiatkowska, prof. uczelni**  
Pracownia Scenografii i Kostiumu\Stage and Costume Design Studio

## CZĘŚĆ II PRAKTYCZNA II PART PRACTICAL PART

**Danse macabre x Disney – echa średniowiecza we współczesnej  
kulturze popularnej**  
**Danse macabre x Disney – echoes of the Middle Ages in contemporary  
popular culture**

Opiekun naukowy\Tutor **dr Maciej Bohdanowicz**  
Pracownia Projektów i Działań Rysunkowych\ Drawing Projects and Activities Studio

**W pracy przedstawiam swoją interpretację  
motywu tańca śmierci, wywodzącego  
się ze średniowiecza.**

W pracy przedstawiam swoją interpretację motywu tańca śmierci, wywodzącego się ze średniowiecza. Kluczem do wyboru postaci Anioła, Diabła, Everymana oraz Śmierci był motyw Ars bene moriendi (sztuka godnego umierania) oraz świadomość istoty śmierci, zaistniałej pod koniec Wieków Ciemnych. Poprzez kolory rozdzielałam sferę sacrum (biały) od sfery profanum (czerwony i czarny). Wizualizacja scenograficzna zakłada adaptację frontu kościoła, co bezpośrednio ma nawiązywać do średniowiecznych misteriów i procesu ich rozwoju. Wykorzystanie świateł oraz multimedii jest istotnym elementem, aby całość mogła stworzyć widowisko. W drugiej części pracy zestawiałam znane postaci z bajek kultury popularnej z motywem danse macabre, aby zmienić kontekst w ich odbiorze. Układ, ruch oraz sama kreska nawiązują do ryciny przedstawiającej taniec śmierci Michaela Wolgemuta z 1493 roku. Pomysł na realizację powstał podczas wykonywania ćwiczenia „Brzydki rysunek” w Pracowni Projektów i Działań Rysunkowych.

In my work I present my interpretation of the motif of the dance of death, derived from the Middle Ages. The key to choosing the characters of the Angel, the Devil, Everyman and Death was the motif of Ars bene moriendi (the art of dying with dignity) and the awareness of the essence of death, occurring at the end of the Dark Ages. Through the use of colours I separate the sphere of the sacred (white) from the sphere of the profane (red and black). The scenographic visualization involves the adaptation of the front of the church, which is directly intended to refer to medieval mystery plays and the process of their development. The use of lights and multimedia is an essential element for the whole to create a spectacle. In the second part of the project, I juxtaposed well-known figures from popular culture fairy tales with the danse macabre motif to change the context in their perception. The composition, the movement and the line itself refer to an engraving depicting Michael Wolgemut's dance of death from 1493. The idea for the realization was developed while doing the exercise "Ugly Drawing" in the Drawing Projects and Activities Studio.





Motyw danse macabre jako autorska interpretacja teatru misteriów średniowiecznych z wykorzystaniem sceny multimedialne



Danse macabre x Disney – echa średniowiecza we współczesnej kulturze popularnej



04



# KAROLINA KABASZYN

karolinaemiliakabaszyn@gmail.com

instagram: @claire.fromnowon

CZĘŚĆ I – PRACA OPISOWO-PRAKTYCZNA WRAZ Z PORTFOLIO  
PART I – DESCRIPTIVE AND PRACTICAL WORK WITH PORTFOLIO

**Oniryczne Miraże. Kolekcja biżuterii inspirowana zbiorem opowiadań  
„Sklepy cynamonowe” Brunona Schulza**  
**Oneiric Mirages. A jewellery collection inspired by the short stories  
"The Cinnamon Shops" by Bruno Schulz**

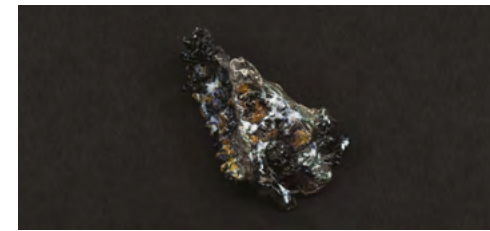
Promotor\Supervisor dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska, prof. uczelni  
Pracownia Emalii\Enamel Studio

**W obiektach rzeźbiarskich,  
stworzonych z porcelany i pozłoconych,  
starłam się uchwycić strukturę  
przeptywającą przez opowiadanie.**

W trakcie tworzenia kolekcji czerpałam inspiracje z trzech wybranych opowiadań: „Sierpień”, „Nawiedzenie” oraz „Sklepy cynamonowe”. W obiektach rzeźbiarskich, stworzonych z porcelany i pozłoconych, starłam się uchwycić strukturę przeptywającą przez opowiadanie. Rzeźby stworzone ze srebra łączą w sobie technikę emalii jubilerskiej nakładanej metodą malarską z oksydowaniem. Obiekty są przestrzenne i obrazują najbardziej ujmującą kolorystykę przejawiającą się w opisach doświadczeń bohatera. Obiekty biżuteryjne łączące w sobie srebrne rzeźby z surowym biskwitem porcelanowym obrazują najbardziej wdzierające się w pamięć wydarzenia, które poruszyły mnie najmocniej w trakcie wielokrotnej lektury opowiadań. Fizyczne plansze koncepcyjne są płynnym uzupełnieniem kolekcji dyplomowej, dopełnione są szkłem wykonanym metodą fusingu i ukazują atmosferę oraz klimat opowiadań.

In the process of creating the collection, I drew inspiration from three selected short stories: "August", "Haunting" and "The Cinnamon Shops". In the sculptural objects, created from porcelain and gilded, I tried to capture the structure that flows through the short story. The sculptures created from silver combine the technique of jewellery enamel applied by the painting method with oxidation. The objects are spatial and depict the most captivating colours reflected in the descriptions of the protagonist's experiences. The jewellery objects combining silver sculptures with raw porcelain bisque illustrate the most memorable events that moved me most powerfully during my repeated reading of the stories. The physical concept boards are complementary to the graduation collection, completed by glass made by fusing method, and show the atmosphere and vibe of the stories.





Oniryczne Miraże. Kolekcja biżuterii inspirowana zbiorem opowiadań „Sklepy cynamonowe” Brunona Schulza





05



ZOFIA

KOBUS

zosiakobus@gmail.com

instagram: @zosiakobus

+48 739 694 408

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Projekt jednoosobowego namiotu zintegrowanego z plecakiem, przeznaczonego do przetrwania w terenie oraz turystyki pieszej**
**Design of a one-person tent integrated with a backpack, intended for outdoor survival and hiking**
Promotor \ Supervisor **dr Beata Nikolajczyk-Miniak**

Pracownia Projektowania Zrównoważonego \ Sustainable Design Studio

**Namiot pozwala w łatwy sposób schronić się podczas samotnej wędrówki - ucieczki przed przeciwnościami i życiem codziennym**

Przeznaczeniem namiotu zintegrowanego z plecakiem Fugi jest przetrwanie w terenie oraz turystyka piesza. Jego użytkownikami są osoby wędrujące samotnie, które chcą uciec przed trudami dnia codziennego, oraz osoby w kryzysie uchodźczym, dotknięte skutkami wojny. Projekt to jednoosobowy namiot z przedsionkiem i komorą sypialną, plecak główny z możliwością dołączenia dodatkowych zasobników oraz mały plecak przeznaczony do przenoszenia przedmiotów osobistych po rozstawieniu schronienia. Fugi występuje w trzech wersjach kolorystycznych. Zimorodek – wersja prototypowana – przeznaczona jest dla turystyki pieszej, Mysikrólik służy ucieczce i survivalowi, a Rudzik, ze zwiększoną sypialnią, osobom wędrującym z dzieckiem. Kontrastowa kolorystyka prototypowanej wersji zapewnia użytkownikowi bezpieczeństwo na szlaku. Namiot pozwala w łatwy sposób schronić się podczas samotnej wędrówki - ucieczki przed przeciwnościami i życiem codziennym. Plecak ma pojemność 40 + 10 l, natomiast wymiary namiotu to 240 × 130 × 90 cm.

The purpose of the tent integrated with the Fugi backpack is outdoor survival and hiking. Its users are solo hikers who want to escape the hardships of everyday life, and people in refugee crisis, affected by war. The design is a one-person tent with a front vestibule and sleeping compartment, a main backpack with the possibility of attaching additional storage containers, and a small backpack designed to carry personal items once the shelter is set up. Fugi comes in three colour versions. Kingfisher – the prototype version – is designed for hiking, Goldcrest is for escape and survival, and Robin, with its increased sleeping area, is for those hiking with a child. The contrasting colours of the prototype version keep the user safe on the trail. The tent allows easy shelter during a solitary hike – an escape from adversity and everyday life. The backpack has a capacity of 40 + 10 litres, while the dimensions of the tent are 240 × 130 × 90 cm.





Projekt jednoosobowego namiotu zintegrowanego z plecakiem, przeznaczonego do przetrwania w terenie oraz turystyki pieszej





06



# ALEKSANDRA KROPIDŁOWSKA

alexandra.kropidlowska@gmail.com    instagram: @akropidlowska    +48 886 322 456

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

### **Projekt naczyń ceramicznych sformułowany w myśl chińskiej teorii natury „tzu-jan”**

### **Ceramic dishes design formulated according to the Chinese theory of nature "tzu-jan"**

Promotor \ Supervisor **dr Anna Wrzesień**

Pracownia Projektowania Społecznego \ Social Design Studio

**▲ Szkicowanie zaczęłam od luźnych „bazgrołów”, które potraktowałam jak „wyrzucenie” na zewnątrz swoich emocji. Następnie wyklarowałam z nich kształty, które miały potencjał do przeniesienia w trójwymiar.**

Projekt naczyń ceramicznych opracowany w myśl chińskiej teorii natury „tzu-jan” to moja osobista opowieść o projektowaniu. Czerpiąc z taoizmu filozoficznego, pokazuję proces projektowy jako drogę, której ostatnim etapem jest powstanie zastawy stołowej złożonej z pięciu obiektów. Twórcze podejście do tematu pomaga mi w sposób projektowy przybliżyć odbiorcy ideę pracy. Zestaw składa się z pięciu naczyń. Każdemu przypisany jest jeden składnik kuchni azjatyckiej. Są to: zielona herbata (dwa obiekty), cukier trzcinowy, dim sum oraz sos sojowy. Szkicowanie zaczęłam od luźnych „bazgrołów”, które potraktowałam jak „wyrzucenie” na zewnątrz swoich emocji. Następnie wyklarowałam z nich kształty, które miały potencjał do przeniesienia w trójwymiar. Finalne formy wynikają z odwzorowania powstałych piktogramów na rzucie bocznym. Prototypy obiektów zostały stworzone przy pomocy technologii modelowania oraz druku 3D.

The design of ceramic dishes developed according to the Chinese theory of nature "tzu-jan" is my personal story about design. Drawing from philosophical Taoism, I show the design process as a journey, the final stage of which is the creation of a tableware composed of five objects. The creative approach helps me bring the idea of the work closer to the viewer in a design way. The set consists of five dishes. Each is dedicated for one ingredient of Asian cuisine. These are: green tea (two objects), cane sugar, dim sum and soy sauce. I started sketching with "scribbles", which I treated as a "throwaway" of my emotions. I then clarified shapes from them that had the potential to be transferred into three dimensions. The final forms are the result of rendering the created pictograms in a side view. Prototypes of the objects were created with the help of modelling technology and 3D printing.





Projekt naczyń ceramicznych sformułowany  
w myśli chińskiej teorii natury „tzu-jan”







07

MARTA

KULIK

marta22062000@o2.pl

instagram: @fiatlov84

## CZĘŚĆ I - CZĘŚĆ PROJEKTOWA\1ST DESIGN PART

**Kostiumy dla wybranych postaci dramatu Christophera Marlowe'a „Tragiczna historia doktora Fausta”****Costumes for selected characters of Christopher Marlowe's drama "The Tragic Story of Doctor Faustus"**

Promotor\Supervisor **dr hab. Izabela Stronias, prof. uczelni**  
Pracownia Kostiumu Teatralnego i Filmowego\Theatre and Film Costume Studio

## CZĘŚĆ II - CZĘŚĆ OGÓLNOPLASTYCZNA\2ND ARTISTIC PART

**Eksperyment – cykl prac wykonanych w Pracowni Semantyki Obrazu**  
**Experiment – a series of works made in the Image Semantics Studio**

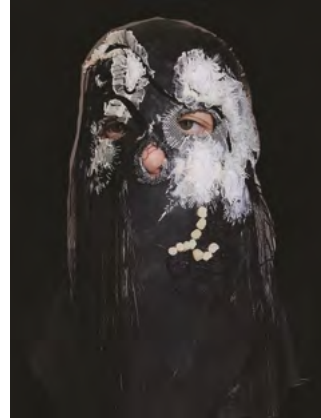
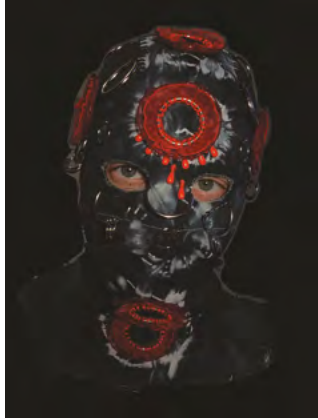
Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Zbigniew Nowicki, prof. uczelni**  
Pracownia Semantyki Obrazu\Image Semantics Studio

**Kostiumy charakteryzują się złożonością elementów, które niosą ze sobą znaczenie symboliczne, pozwalające na poznanie charakteru oraz historii przedstawionych postaci.**

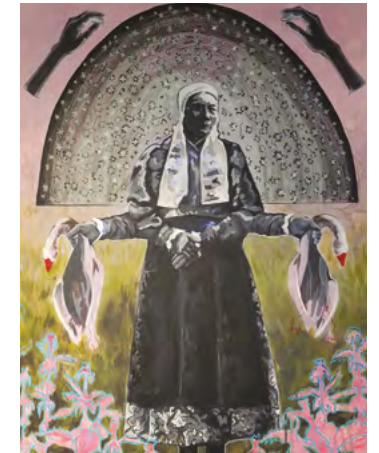
Kolekcja kostiumów powstała w oparciu o dramaty Christophera Marlowe'a „Tragiczna historia doktora Fausta”. Inspiracją do jej powstania był renesans niemiecki, alchemia, mistycyzm, erotyka oraz postać trickstera. Dla uzyskania rustykalnego klimatu wiele elementów wykonano w całości ręcznie. Kostiumy charakteryzują się złożonością elementów, które niosą ze sobą znaczenie symboliczne, pozwalające na poznanie charakteru oraz historii przedstawionych postaci. Cykl obrazów przedstawia starsze kobiety w tradycyjnych strojach na tle wiejskiego krajobrazu. Pejzaż został dodatkowo wzbogacony o elementy związane z alchemią. Wykorzystane i przetworzone zostały tu fragmenty dawnych grafik oraz przedstawień symboli alchemicznych – przede wszystkim symbolu Rebis. Dla wzmocnienia symbolicznego i mistycznego charakteru prac, obok symboli alchemicznych pojawiają się także elementy wiejskie o wymiarze symbolicznym, tj. gęś i pokrzywa.

The costume collection was based on Christopher Marlowe's drama "The Tragic Story of Doctor Faustus". It was inspired by German Renaissance, alchemy, mysticism, eroticism and the trickster character. To achieve a rustic atmosphere, many elements were made entirely by hand. The costumes are characterized by a complexity of elements that convey a symbolic meaning, allowing to get to know the character and history of the depicted figures. The series of paintings depicts elderly women in traditional dress against a rural landscape. The landscape has been further enriched with elements related to alchemy. Fragments of old prints and representations of alchemical symbols – primarily the Rebis symbol – have been used and processed here. To enhance the symbolic and mystical character of the works, rural elements with a symbolic dimension appear alongside alchemical symbols, for example: goose and nettle.





Kostiumy dla wybranych postaci dramatu Christophera Marlowe'a „Tragiczna historia doktora Fausta”  
←



Eksperyment – cykl prac wykonanych w Pracowni Semantyki Obrazu





08



KAROLINA

MERTA

karolina.merta@gmail.com

instagram: @karolinamerta

+48 694 495 102

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Od sacrum do profanum – projekt scenografii teatralnej do książki dokumentalnej „My, dzieci z dworca ZOO”**  
**From the sacred to the profane – theatrical set design for the documentary book "We Children from Bahnhof Zoo"**

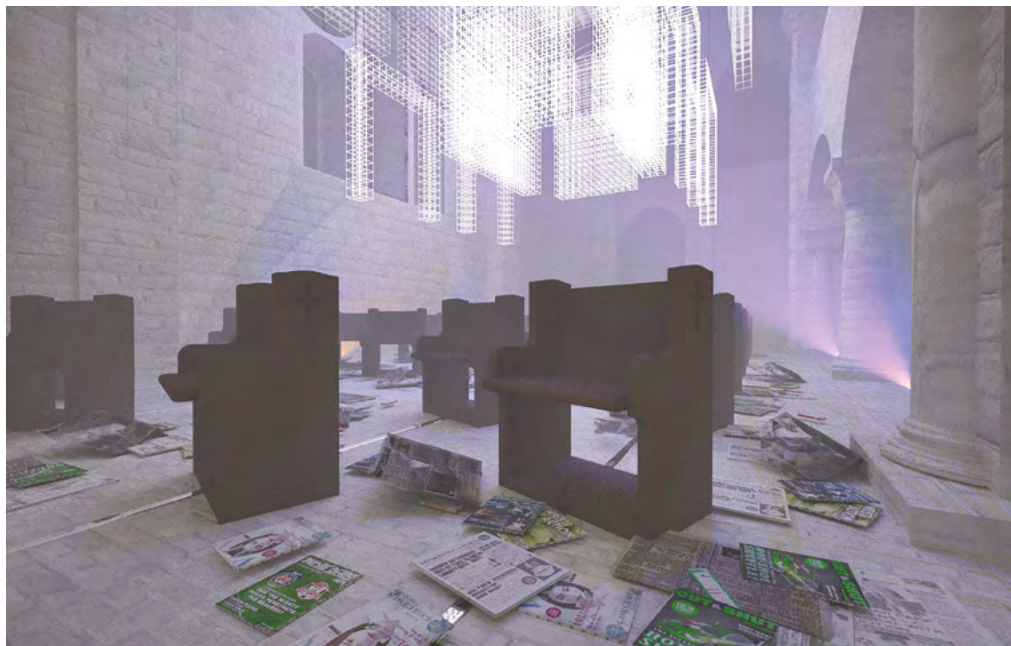
Promotor \ Supervisor mgr Paulina Wojnar  
 Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz \  
 Scenography in Interior Design

▲ Ważnym aspektem projektu było również zwrócenie uwagi na problem narkomanii wśród młodzieży, a także rozwinięcie tematu sacrum i profanum we współczesnym świecie.

Celem projektu było zaprojektowanie scenografii teatralnej do książki dokumentalnej „My, dzieci z dworca ZOO” autorstwa Christiane'a Vera Felscherinowa. Ważnym aspektem projektu było również zwrócenie uwagi na problem narkomanii wśród młodzieży, a także rozwinięcie tematu sacrum i profanum we współczesnym świecie. Całość spektaklu podzielona została na trzy antrakty, w tym na trzy różne przestrzenie. Wszystkie trzy aranżacje łączy symbolika koloru oraz zastosowanie odpowiedniej gry świetlnej, dostosowanej do każdej strefy. W każdej z nich oświetlenie stanowi główny element scenografii, a kolorystyka zastosowana w aranżacji warunkuje jej odbiór poprzez wywołanie odpowiednich emocji u odbiorcy. Aranżacja przestrzeni wypełniona została ukrytymi motywami, które nadają charakter poszczególnym scenom, wymuszając na odbiorcy odpowiednie wrażenia i emocje, natężenie światła i dopasowanie kolorystyczne kreuje nastrój i atmosferę przypisane do każdej z aranżacji.

The aim of the project was to design a stage set for the documentary book "We Children from Bahnhof Zoo" by Christiane Vera Felscherinow. An important aspect of the project was also to draw attention to the problem of drug abuse among young people, as well as to develop the theme of the sacred and the profane in the modern world. The entire performance was divided into three interludes, including three different spaces. All three arrangements are united by the symbolism of colour and the use of appropriate lighting, adapted to each zone. In each of them, lighting is the main element of the stage design, and the colour scheme used in the arrangement determines its reception by evoking appropriate emotions in the viewer. The arrangement of the space has been filled with hidden motifs that give character to each scene, forcing appropriate impressions and emotions on the viewer, the intensity of light and colour matching creates the mood and atmosphere assigned to each arrangement.





Od sacrum do profanum –  
projekt scenografii teatralnej  
do książki dokumentalnej  
„My, dzieci z dworca ZOO”





09



# IZABELLA NIEWIADOMSKA

i.e.niewiadomska@gmail.com

+48 796 013 690

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA \ 1ST PRACTICAL WORK

### **Kintsugi – krótkometrażowy film animowany w technice lalkowej** **Kintsugi – animated short film made in puppet technique**

Promotor \ Supervisor **prof. dr hab. Krzysztof Rynkiewicz**  
Pracownia Filmu Animowanego \ Animated Film Studio

**Kintsugi** to krótkometrażowy film stworzony w technice animacji poklatkowej z użyciem lalki. Inspiracją były zaburzenia psychiczne i emocje, z którymi zmagając się między innymi w trakcie jego powstawania.

**Kintsugi** to krótkometrażowy film stworzony w technice animacji poklatkowej z użyciem lalki. Inspiracją były zaburzenia psychiczne i emocje, z którymi zmagając się między innymi w trakcie jego powstawania. Motywacją do podjęcia tego tematu była zarówno chęć przybliżenia odbiorcom, jak może wyglądać subiektywna rzeczywistość osób zmagających się z podobnymi chorobami, oraz przeniesienie na formę audiowizualną własnych rozterek i spojrzenie na nie z innej perspektywy. Przy okazji spróbowałam potraktować je jako coś konstruktywnego, tj. inspirację do filmu. Tytuł **Kintsugi** odnosi się do japońskiej sztuki naprawiania ceramiki przy użyciu sproszkowanego złota. Użyłam go, aby nadać filmowi optymistyczny wydźwięk – tak jak naczynia naprawiane tą techniką stają się cenniejsze, tak choroby psychiczne nie muszą być piętnowane. Wręcz przeciwnie, jeśli wdrożone jest odpowiednie leczenie, czynią nas unikalnymi, dodają empatii i człowieczeństwa.

**Kintsugi** is a short film created in time-lapse animation technique using a puppet. It was inspired by mental disorders and emotions that I struggled with, among other things, during its creation. I was motivated both by a desire to bring the audience closer to what the subjective reality of people struggling with similar illnesses might look like, and to transfer my own dilemmas into an audiovisual form and look at them from a different perspective. In doing so, I tried to treat them as something constructive, i.e. as an inspiration for a film. The title **Kintsugi** refers to the Japanese art of repairing ceramics using powdered gold. I used it to give the film an upbeat tone – just as pottery repaired with this technique becomes more valuable, mental illnesses do not have to be stigmatized. On the contrary, if proper treatment is implemented, they make us unique, they add empathy and humanity.





Kintsugi – krótkometrażowy film animowany w technice lalkowej







10

MATEUSZ

PECYNA

matibus21@gmail.com

instagram: @mpecinii

+48 795 080 505

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

**How many drops in an ocean can AI handle? – instalacja multimedialna z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji**  
**How many drops in an ocean can AI handle? – multimedia installation using artificial intelligence algorithms**

Promotor\Supervisor **prof. dr hab. Marek Domański**  
 Pracownia Obrazowania Fotograficznego\Photographic Imaging Studio

## DRUGA PRACA PRAKTYCZNA\2ND PRACTICAL WORK

**How many drops in an ocean can AI handle? – wielokanałowa instalacja wideo**  
**How many drops in an ocean can AI handle? – multichannel video installation**

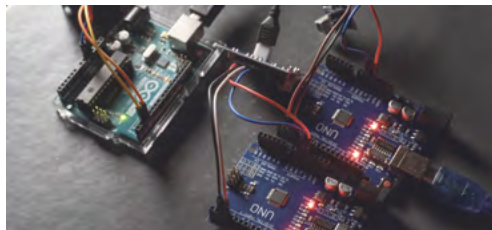
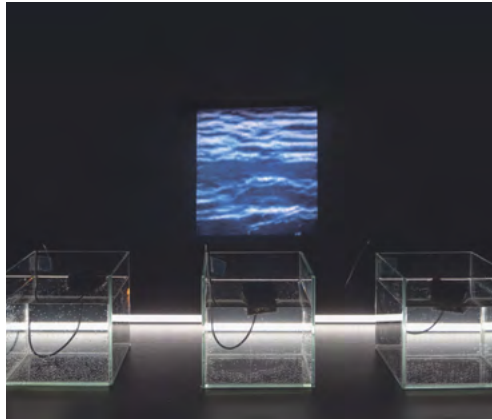
Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Łukasz Ogórek, prof. uczelni**  
 Pracownia Multimediów\Multimedia Studio

**Interaktywna instalacja, dzięki której odbiorca może skonfrontować się z uruchomionym w czasie rzeczywistym działaniem sieci neuronowej, generującej zdjęcia tafli wody (morza, oceanu).**

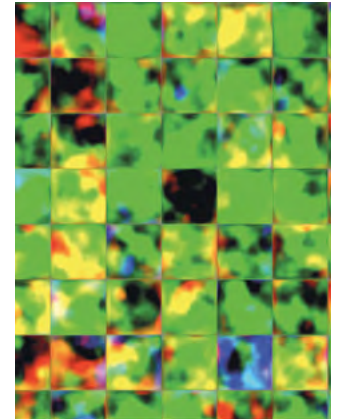
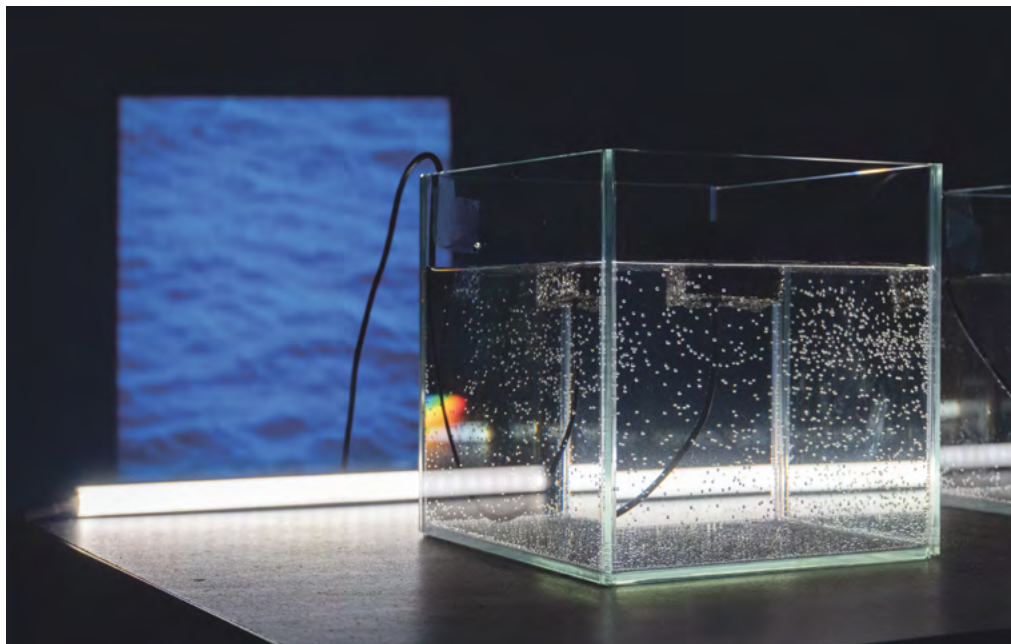
Interaktywna instalacja, dzięki której odbiorca może skonfrontować się z uruchomionym w czasie rzeczywistym działaniem sieci neuronowej, generującej zdjęcia tafli wody (morza, oceanu). Algorytm został wytrenowany na bazie blisko tysiąca fotografii z archiwum autora. Instalacja składa się z projekcji oraz trzech akwariów. Widz, korzystając z tego interfejsu, uczestniczy w procesie generowania obrazów poprzez zbliżanie i oddalanie dłoni od tafli wody w każdym ze zbiorników, co bezpośrednio wpływa na parametry tworzenia kolejnych przedstawień. Wideo-halucynacja na temat przyszłości, w której granice pomiędzy naturalnym a sztucznym stały się nierozpoznawalne. Kolażowy charakter przeplatających się ze sobą obrazów found footage, elementów wygenerowanych przez algorytmy AI oraz rzeczywistych nagrań oceanu, kreuje nieliniarną i wielowątkową opowieść o świecie, w którym sztuczna inteligencja przejęła pełną kontrolę, zastępując naturalny habitat ludzkości cyfrowym uniwersum.

An interactive installation through which the viewer can confront the real-time operation of a neural network that generates photos of the surface of water (sea, ocean). The algorithm was trained on the basis of nearly a thousand photographs from the author's archive. The installation consists of the screening and three aquariums. The viewer, using this interface, participates in the process of generating images by moving their hand closer and further away from the water surface in each of the tanks, which directly affects the parameters for creating subsequent representations. A video hallucination is about a future in which the boundaries between the natural and the artificial have become unrecognizable. The collage-like character of the intertwining found footage images, elements generated by AI algorithms and real ocean footage creates a non-linear and multi-threaded story about a world where artificial intelligence has taken full control, replacing humanity's natural habitat with a digital universe.

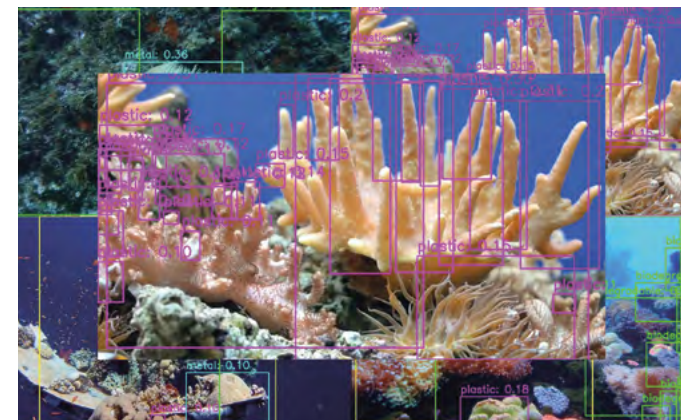




How many drops in an ocean can AI handle? – instalacja multimedialna z wykorzystaniem algorytmów sztucznej inteligencji



How many drops in an ocean can AI handle? – wielokanałowa instalacja wideo







11

# MAGDALENA SKOTNICKA

magdaskotnicka332@gmail.com

instagram: @ma.ddiee.s

+48 514 353 510

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA \ 1ST PRACTICAL WORK

### **Domowe Pozycje Baletowe. Publikacja fotograficzna** **Home Ballet Poses. Photo publication**

Promotor \ Supervisor **dr hab. Dominika Sadowska, prof. uczelni**  
Pracownia Działań Fotograficznych \ Photographic Activities Studio

## DRUGA PRACA PRAKTYCZNA \ 2ND PRACTICAL WORK

### **Home is a Dancer. Zbiór zapisów wideo** **Home is a Dancer. A collection of video recordings**

Opiekun naukowy \ Tutor **dr Agnieszka Chojnacka**  
Pracownia Działań Konceptualnych \ Conceptual Activities Studio

**■** Odnalazłam w codziennych czynnościach znamiona tańca. Język ciała pozwolił mi na komunikację z domowymi sprzętami, co przyczyniło się do eksploracji tematu współistnienia i zależności między cielesnością człowieka a przestrzenią i przedmiotami, którymi się otacza i z którymi na co dzień żyje.

Pierwszą częścią pracy dyplomowej jest cykl dokamerowych inscenizacji fotograficznych **Domowe Pozycje Baletowe**, który został wydany w formie książki artystycznej. Drugą część stanowi pięć zmontowanych realizacji wideo **Home is a dancer**, będących zapisem performansów. W obu przypadkach jest to dokumentacja działań wywodzących się z warsztatu tańca, który jest dla mnie wyrazem twórczej ekspresji. W pracach łączę go z życiem codziennym, wprowadzając odbiorców do intymnej przestrzeni swojego mieszkania. Odnalazłam w codziennych czynnościach znamiona tańca. Język ciała pozwolił mi na komunikację z domowymi sprzętami, co przyczyniło się do eksploracji tematu współistnienia i zależności między cielesnością człowieka a przestrzenią i przedmiotami, którymi się otacza i z którymi na co dzień żyje. Wchodzenie w cielesną relację z przedmiotami codziennego użytku było dla mnie również działaniem o charakterze choreoterapii. Prace są zapisem zmagania z własnym ciałem i codziennością.

The first part of the graduation project is a series of on-camera photographic stagings **Home Ballet Poses** which was published as an artist's book. The second part is five edited video realizations **Home is a Dancer**, which are records of performances. In both cases, it is a documentation of actions derived from the practice of dance, which for me is a form of creative expression. In the works I combine it with everyday life, bringing viewers into the intimate space of my apartment. I found the characteristics of dance in everyday activities. Body language allowed me to communicate with household items, which contributed to the exploration of the theme of coexistence and interdependence between human corporeality and the space and objects that we surround ourselves with and live with on a daily basis. Entering into a corporeal relationship with everyday objects was also an activity of dance/ movement therapy for me. The works are a record of my struggle with my own body and day-to-day life.

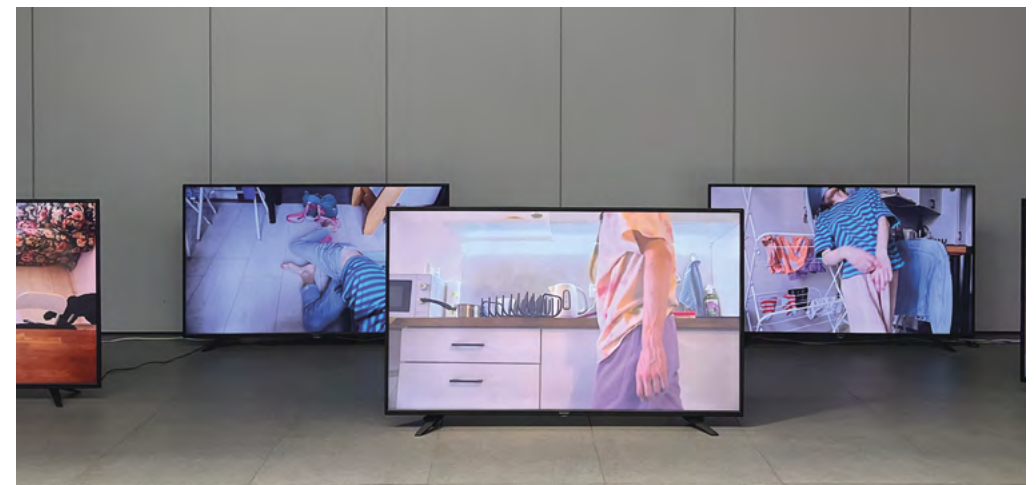




Domowe Pozycje Baletowe.  
Publikacja fotograficzna



Home is a dancer. Zbiór zapisów wideo







12

GAJA

SZONOWSKA

gajaszonowska@gmail.com

instagram: @gajasz\_art

+48 786 834 738

PRACA DYPLOMOWA\GRADUATION PROJECT

**Projekt graficzny i typograficzny tomu autorskiej poezji**  
**Graphic and typographic design of the author's volume of poetry**

Promotor\Supervisor **dr Mariusz Andryszczyk**  
 Projektowanie form wydawniczych\Editorial Forms Design

**Głównym celem w tym projekcie było wykorzystanie potencjału sztuki w leczeniu i wprowadzaniu widza w introspekcję. Rozwój osobisty, rozumiany również jako dbałość o własne zdrowie psychiczne, to główny temat tej pracy.**

Z założenia projekt miał być eksperymentalny i silnie angażujący widza. Dlatego też zdecydowałam się na taką wersję tomu autorskiej poezji, by nie przypominała swą formą klasycznej książki z wierszami. Jest to próba wyjścia poza ramy podstawowego pojmowania książki i wprowadzenia widza w interakcję z formą czytana. Zaangażowałam somatykę, by całość doświadczenia z czytania poezji była dalece wychodząca poza zwykłe jej odczytywanie. Eksperymentowałam z formą, rozmiarem oraz układem stron, by uatrakcyjnić odbiór całości. Głównym celem w tym projekcie było wykorzystanie potencjału sztuki w leczeniu i wprowadzaniu widza w introspekcję. Rozwój osobisty, rozumiany również jako dbałość o własne zdrowie psychiczne, to główny temat tej pracy. Celem mojej twórczości jest połączenie różnych potencjałów, by budować przy tym silny przekaz.

Assumedly, the project was to be experimental and strongly involving the viewer. Therefore, I decided to make such a version of the author's volume of poetry that does not resemble in its form a classic book of poems. It is an attempt to go beyond the framework of the basic understanding of the book and bring the viewer into interaction with the form to be read. I engaged somatization to make the whole experience of reading poetry far beyond simply reading it. I experimented with form, size and page layout to make the whole experience more attractive. The main goal of this project was to use the potential of art to heal and bring the viewer into introspection. Personal development, also understood as taking care of one's own mental health, is the main subject of this work. The goal of my work is to combine different potentials to build a strong message in the process.





Projekt graficzny i typograficzny tomu autorskiej poezji





13

# ALEKSANDRA ŚWIDER

aleksandra.swider@onet.pl

instagram: @inku\_art\_

+48 695 760 883

## PRACA PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA \ DESIGN AND PRACTICAL WORK

### **Kreska, kropka... – kolekcja tkanin drukowanych o różnej funkcji** **Line, dot... – a collection of printed textiles with different functions**

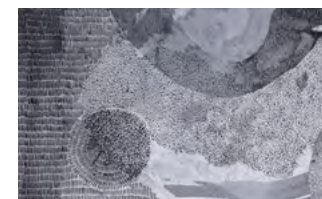
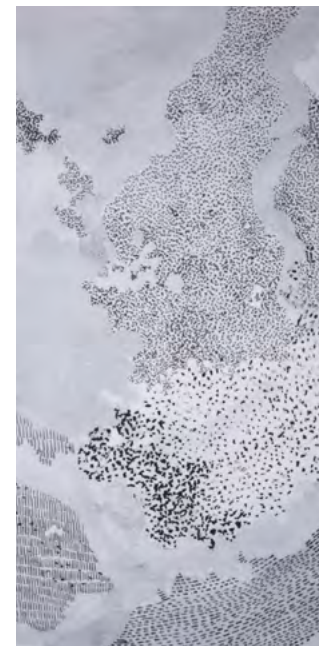
Promotor \ Supervisor **dr hab. Ludwika Żytkiewicz-Ostrowska, prof. uczelni**  
Pracownia Mediów Dekoracji Tkanin \ Textile Decoration Media Studio

**Użyte motywy stanowią odzwierciedlenie mojego zainteresowania pracą z tuszem kreślarskim oraz inspiracją sztuką Japonii.**

Kolekcja dyplomowa **Kreska, kropka...** została wykonana w technice druku sublimacyjnego i sitodruku. Użyte motywy stanowią odzwierciedlenie mojego zainteresowania pracą z tuszem kreślarskim oraz inspiracją sztuką Japonii. Komponując wzory o charakterze unikatowym, starałam się połączyć grafikę z malarstwem, kreskę z plamą, dawne prace z autorskim spojrzeniem. Moim założeniem było stworzenie nowej propozycji projektowej oraz odniesienie do klimatu źródła inspiracji. Kolekcja obejmuje pięć wielkoformatowych kompozycji, w tym trzy tkaniny graficzne utrzymane w monochromatycznych barwach, które mogą stanowić autonomiczny tryptyk. Ta część została zrealizowana w technice druku sublimacyjnego. Kolejne dwie barwne kompozycje wykonane zostały w technice sitodruku z użyciem farby kryjącej oraz redukcyjnej. Dopełnienie kolekcji stanowią akcesoria do wnętrz – zestaw unikatowych poduszek zrealizowanych w technice druku cyfrowego na aksamicie.

The graduation collection **Line, dot...** was made using sublimation and screen printing techniques. The motifs used reflect my interest in working with drawing ink and being inspired by the art of Japan. Composing patterns of unique character, I tried to combine graphic arts with painting, line with stain, old works with the author's original insight. My idea was to create a new design proposal and to refer to the atmosphere of the source of inspiration. The collection comprises five large-format compositions, including three graphic fabrics kept in monochromatic colours which can form a standalone triptych. This part was realized using the sublimation printing technique. Another two colourful compositions were made in screen printing technique using opaque and reduction inks. The collection is complemented by interior accessories – a set of unique cushions realized in the technique of digital printing on velvet.





Kreska, kropka... – kolekcja tkanin drukowanych o różnej funkcji







14

JAGODA

ŚWITAŁA

jagodaswitala1@gmail.com

instagram: @jagnie\_

PRACA DYPLOMOWA\GRADUATION PROJECT

**Bocznik domowy – projekt identyfikacji graficznej domowej hodowli boczników**  
**Homegrown oyster mushroom – graphic identity design for homegrow mushrooms**

Promotor\Supervisor **dr Przemysław Hajek**

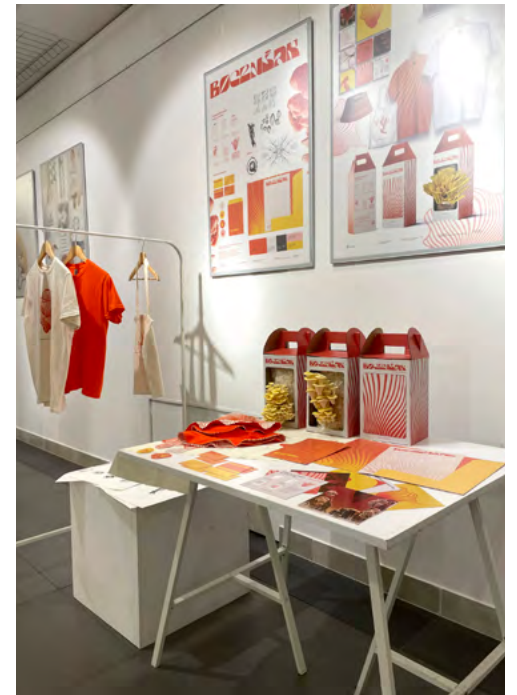
Pracownia Projektowania Informacji Wizualnej\Visual Information Design Studio

▲ **Uprawa jedzenia w swoim mieszkaniu jest dobrą alternatywą dla osób mieszkających w miastach bez dostępu do gruntu uprawnego i skomplikowanych procesów ogrodniczych.**

W swojej pracy licencjackiej podjęłam próbę stworzenia identyfikacji graficznej dla firmy, która zajmuje się sprzedażą internetową gotowej do samodzielnej hodowli grzybnii bocznika *Pleurotus ostreatus*. Wybrałam ten temat, ponieważ w ostatnim czasie takie rozwiązania są bardzo popularne zagranicą, natomiast w Polsce ten temat zyskuje dopiero na rozgłosie. Bocznik jest powszechnie znanym zamiennikiem mięsa w diecie wegetarian i wegan. Tego typu środowiska znane są z rozpowszechniania wiedzy na temat ekologicznego stylu życia. Samodzielna hodowla grzybów pozwala zredukować nadmiar produkcji opakowań plastikowych. Uprawa jedzenia w swoim mieszkaniu jest dobrą alternatywą dla osób mieszkających w miastach bez dostępu do gruntu uprawnego i skomplikowanych procesów ogrodniczych.

In my graduation project, I made an attempt to create a graphic identity for a company that deals with online sales of ready-to-cultivate oyster mushroom *Pleurotus ostreatus*. I have chosen this topic because recently such solutions are very popular abroad, while in Poland this topic is only gaining publicity. The oyster mushroom is a well-known meat substitute in the diets of vegetarians and vegans. These groups are known for raising awareness of organic lifestyles. By growing mushrooms yourself, you can reduce the excess production of plastic packaging. Growing food in one's own apartment is a good alternative for those living in cities without access to farmland and complicated gardening processes.





Boczniak domowy – projekt identyfikacji graficznej domowej hodowli grzybów





15

MARTYNA

TOMASZEK

martyna.tomaszek31@gmail.com    instagram: @kayra.creations    +48 536 546 666

CZĘŚĆ I – PRACA OPISOWO-PRAKTYCZNA WRAZ Z PORTFOLIO  
PART 1 – DESCRIPTIVE AND PRACTICAL WORK WITH A PORTFOLIO

**Kolekcja inspirowana tradycjami**  
**A collection inspired by traditions**

Promotor\Supervisor **dr hab. Sergiusz Kuchczyński, prof. uczelni**  
Pracownia Biżuterii\Jewellery Studio

**Praca Jugosławia to kolekcja ośmiu brosz inspirowanych odznaczeniami wojskowymi oraz trzy obrazy.**

Praca Jugosławia to kolekcja ośmiu brosz inspirowanych odznaczeniami wojskowymi oraz trzy obrazy. Celem pracy jest szerzenie świadomości na temat rozpadu Jugosławii i powiązanych z tym wydarzeń, takich jak zbrodnie wojenne i ludobójstwo, a także oddanie czci ofiarom, uhonorowanie pamięci o nich. Wykonane przeze mnie broszki, choć są formami użytkowymi, to nie mają funkcji ozdobnych. To eksponaty, narzędzia, za pomocą których opowiadam tę historię. Charakteryzuje je surowość formy i materiału, ciężar i prostota, ponieważ taka jest wojna. Nie ma w niej nic pięknego, nic ozdobnego, nie należy jej upiększać. Przedstawionymi obiektami pokazuję jej brutalność, brzydotę, a także zniszczenie, które za sobą niesie. Wojny były, są i niestety będą nieodłącznym elementem naszego świata, ale uważam, że trzeba ludzi w tym temacie uświadamiać i wzbudzać w nich odruchy współczucia. Pielęgnując empatię, staniemy się wrażliwsi na krzywdę i cierpienie innych i może kiedyś uda się uczynić świat lepszym miejscem.

The work Yugoslavia is a collection of eight brooches inspired by military awards and three paintings. The purpose of the work is to spread awareness of the breakup of Yugoslavia and related events, such as war crimes and genocide, as well as to pay tribute to the victims, honouring their memory. The brooches I have made, although they are utilitarian forms, have no decorative function. They are artefacts, tools with which I tell the story. They are characterized by austerity of form and material, heaviness and simplicity, because this is what war is. There is nothing beautiful about it, nothing decorative, it should not be embellished. With the objects depicted, I show its brutality, ugliness, and the destruction it brings. Wars have been and unfortunately will be an integral part of our world, but I believe it is necessary to make people aware of this subject matter and to arouse their compassion. By nurturing empathy, we will become more sensitive to the harm and suffering of others, and maybe one day we can make the world a better place.





Kolekcja inspirowana tradycjami





16



ANNA

WALCZAK

instagram: @\_totort\_

+48 530 484 004

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

**Film animowany „Preludium”**  
**The animated film "Prelude"**

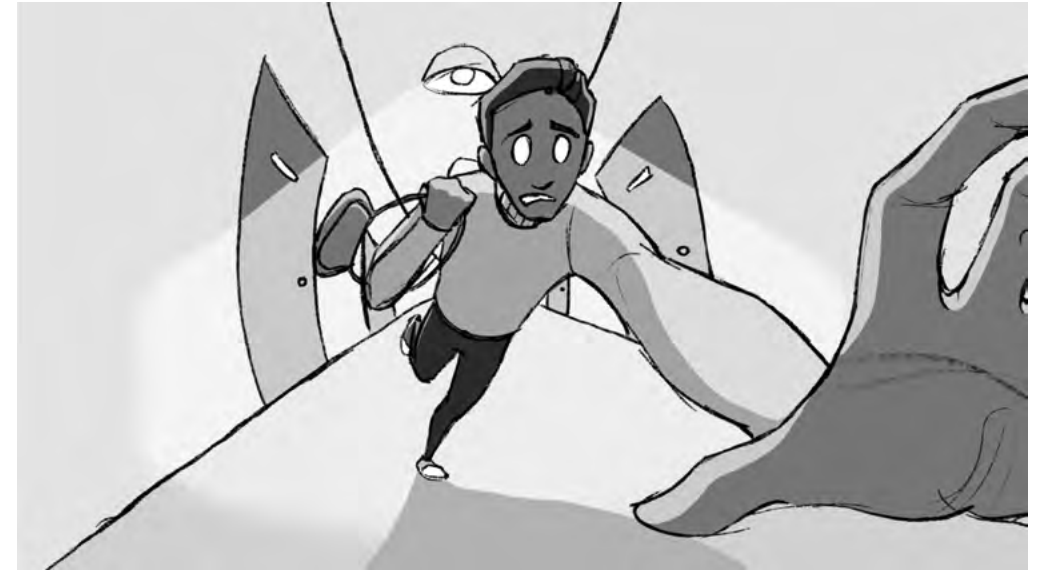
 Promotor\Supervisor **prof. dr hab. Krzysztof Rynkiewicz**  
 Pracownia Filmu Animowanego\Animated Film Studio

**Film animowany *Preludium* opowiada historię młodego pianisty, ucznia, który pada ofiarą niespełnionych ambicji nauczycielki.**

Film animowany **Preludium** opowiada historię młodego pianisty, ucznia, który pada ofiarą niespełnionych ambicji nauczycielki. Bohater dociera do granic wytrzymałości i fantazjuje na temat desperackiej reakcji na zachowanie nauczycielki, aby uwolnić się z tej relacji. Realizacja porusza trudny problem przemocy w edukacji artystycznej, który nadal jest powszechny w wielu placówkach oświaty. To, co dzieje się za zamkniętymi drzwiami sali lekcyjnej, bardzo często pozostaje nieodkryte. Autorka w swoim filmie wykorzystuje techniki animacji 2D oraz animacji poklatkowej. Kluczową rolę produkcji pełni ścieżka dźwiękowa, która wykorzystuje niemal wyłącznie dźwięki zarejestrowane podczas procesu jej tworzenia. Alternatywne sposoby wydobycia dźwięku z instrumentów zastępują wszystkie dźwięki w filmie, w tym dialogi. Taki sposób realizacji ścieżki dźwiękowej nadaje realizacji organiczny charakter.

The animated film **Prelude** tells the story of a young pianist, a student who falls victim to the unfulfilled ambitions of his teacher. The protagonist reaches his limit and fantasizes about a desperate reaction to the teacher's behaviour in order to free himself from the relationship. The project raises the difficult issue of violence in art education, which is still prevalent in many educational institutions. What goes on behind the closed doors of the classroom very often remains undiscovered. The author uses 2D animation and time-lapse animation techniques in her film. A key role of the production is played by the soundtrack, which uses almost exclusively sounds recorded during the process of its creation. Alternative instrumental sound production replaces all sounds in the film, including dialogue. This way of realizing the soundtrack gives the production an organic character.





Film animowany „Preludium”







17

# SEBASTIAN ZDZIEBŁOWSKI

instagram: @dreamcometruener

## CZĘŚĆ I - PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL PART

### **Bohater szekspirowski – autorska interpretacja wybranych motywów z „Makbeta” z wykorzystaniem technik cyfrowych w kostiumie i scenografii** **Shakespearean hero – the author's interpretation of selected motifs from "Macbeth" using digital techniques in costume and stage design**

Promotor\Supervisor **dr hab. Ewa Bloom-Kwiatkowska, prof. uczelni**  
Pracownia Scenografii i Kostiumu\Stage and Costume Design Studio

## CZĘŚĆ II - PRAKTYCZNA\2ND PRACTICAL PART

### **Męskość stroju, strój męskości. Kolekcja rzeźb inspirowana szkocką kratą** **Masculinity of the outfit, the outfit of masculinity. A collection of sculptures inspired by the Scottish chequered pattern**

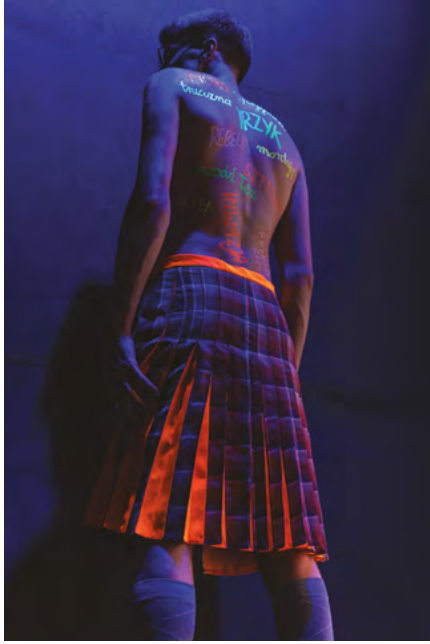
Opiekun naukowy\Tutor **prof. dr hab. Zbigniew Dudek**  
Pracownia Obiektu Artystycznego\Artistic Object Studio

**Scenografia cyfrowa odzwierciedla styl życia młodych osób w klubach ze specjalnym oświetleniem ultrafioletowym, które wykorzystywane jest w projekcie.**

Autorska interpretacja motywów z „Makbeta” z wykorzystaniem technik cyfrowych. Kostiumy Makbeta, Lady Makbet oraz wiedźm odgrywają kluczową rolę w projekcie. Kostium Makbeta nawiązuje do tradycyjnego stroju szkockiego, symbolizując zarówno tożsamość, jak i bunt. Lady Makbet, zainspirowana dramatem i modą, reprezentuje manipulację i kontrolę. Wiedźmy symbolizują różne aspekty życia młodych dorosłych. Scenografia cyfrowa odzwierciedla styl życia młodych osób w klubach ze specjalnym oświetleniem ultrafioletowym, które wykorzystywane jest w projekcie. Kolekcja rzeźb koncentruje się na różnorodności męskości, inspirując się szkocką kratą, która stanowi symbol płynnego przenikania się cech męskich i żeńskich. Ta kolekcja jest próbą ukazania, że męskość jest bardziej złożona, niż sugerują to stereotypy. Poprzez eksplorację różnorodnych aspektów męskości projekt ten kładzie nacisk na akceptację i zrozumienie różnic płciowych oraz roli, jaką odgrywają one we współczesnym społeczeństwie.

The project is the author's interpretation of motifs from "Macbeth" using digital techniques. The costumes of Macbeth, Lady Macbeth and the witches play a key role in the project. Macbeth's costume refers to traditional Scottish dress, symbolizing both identity and rebellion. Lady Macbeth, inspired by drama and fashion, represents manipulation and control. The witches symbolize various aspects of young adults' life. The digital set design reflects the lifestyle of young adults in the clubs with special ultraviolet lighting, which was used in the design. The collection of sculptures focuses on the diversity of masculinity, taking inspiration from the Scottish chequered pattern, a symbol of the smooth blending of masculine and feminine qualities. This collection is an attempt to show that masculinity is more complex than stereotypes suggest. By exploring the various aspects of masculinity, this project emphasizes the acceptance and understanding of gender differences and the role they play in contemporary society.

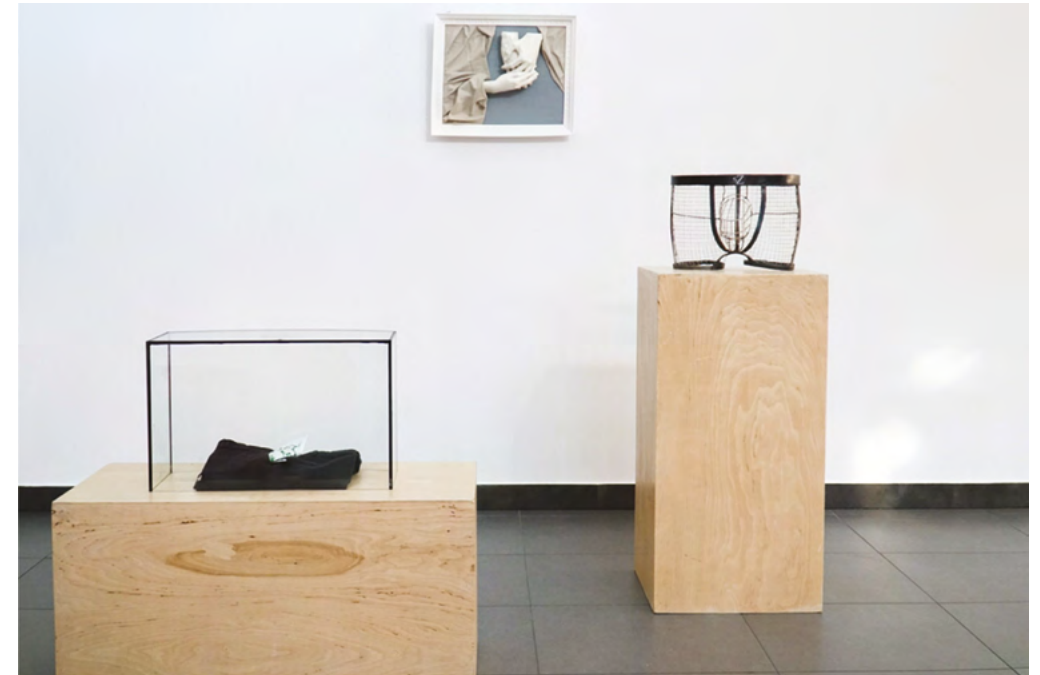




Bohater szekspirowski – autorska interpretacja wybranych motywów z „Makbeta” z wykorzystaniem technik cyfrowych w kostiumie i scenografii



Męskość stroju, strój mękości.  
Kolekcja rzeźb inspirowana szkocką kratą





18

DOMINIK

ŻYŻA

zyzadominik@gmail.com

instagram: @dominik\_zyza

+ 48 785 444 636

## CZĘŚĆ I - CZĘŚĆ PROJEKTOWA\1ST DESIGN PART

**Nigdy o Tobie nie zapomnę. Parafraza dzieł Władysława Hasiora w autorskiej kolekcji obuwia i akcesoriów**  
**I Will Never Forget You. A paraphrase of the works of Władysław Hasior in the author's collection of footwear and accessories**

Promotor\Supervisor **dr hab. Katarzyna Wróblewska, prof. uczelni**  
 Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów\  
 Footwear and Accessories Design Studio

## CZĘŚĆ II - CZĘŚĆ OGÓLNOPLASTYCZNA\2ND ARTISTIC PART

**Cykl obrazów inspirowanych budynkiem Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi**  
**A series of paintings inspired by the building of the Academy of Fine Arts in Lodz**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Tomasz Musiał, prof. uczelni**  
 Pracownia Malarstwa Studyjnego\Study Painting Studio

**Kolekcja obuwia i akcesoriów Nigdy o Tobie nie zapomnę** inspirowana jest twórczością Władysława Hasiora.

Kolekcja obuwia i akcesoriów **Nigdy o Tobie nie zapomnę** inspirowana jest twórczością Władysława Hasiora. Ważnym elementem kolekcji stał się motyw szlifowanego szkła kryształowego wywodzący się zarówno z fascynacji Hasiora szkłem jako tworzywem oraz z polskiej sztuki użytkowej. Zdecydowana większość tkanin w obuwiu i akcesoriach pochodzi z odzysku. W asortymentach tkaniny łączą się z materiałami takimi jak żywica epoksydowa i transparentny silikon, tworząc niezwykłą kompozycję barw, struktur, światła i ruchu. Cała kolekcja ma być w założeniu przypomnieniem bardzo ważnej postaci dla polskiej sztuki – Władysława Hasiora – i tym samym ukłonem w stronę polskiego designu. Tematem trzech obrazów wchodzących w skład części ogólnoplastycznej jest budynek Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Jego architektura w uproszczeniu uwydatnia późnomodernistyczną formę. Obrazy są namalowane farbą akrylową z elementami asamblażu podkreślającego ich temat oraz wyraz artystyczny.

**I Will Never Forget You** footwear and accessories collection is inspired by the art of Władysław Hasior. An important element of the collection became the motif of polished crystal glass, derived both from Hasior's fascination with glass as a material and from Polish applied art. The vast majority of the fabrics used in the footwear and accessories are recycled. In the assortments, fabrics are combined with materials such as epoxy resin and transparent silicone to create an unusual composition of colours, structures, light and movement. The entire collection is intended to be a reminder of a very important figure for Polish art – Władysław Hasior – and thus a tribute to Polish design. The subject of the three paintings comprising the artistic part is the building of the Academy of Fine Arts in Lodz. To put it simply, its architecture enhances the late-modernist form. The paintings are made with acrylic paint with elements of assemblage emphasizing their subject and artistic expression.





Nigdy o Tobie nie zapomnę. Parafraza dzieł  
Władysława Hasióra w autorskiej kolekcji  
obuwia i akcesoriów



Cykl obrazów inspirowanych budynkiem  
Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi

NAJLEPSZE

DYPLOMY

MAGISTERSKIE







01

HELENA

ANDERWALD

helena.anderwald@gmail.com

instagram: @anderwald.art

+48 797 348 450

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Improwizacja i wariacja na temat człowieka współczesnego.****Autoanaliza procesu twórczego****Improvisation and variation on the contemporary man.****Self-analysis of the creative process**Promotor \ Supervisor **dr hab. Tomasz Musiał, prof. uczelni**

Pracownia Malarstwa Studyjnego \ Study Painting Studio

## ANEKS \ ANNEX

**Prace z Pracowni Technik Litograficznych****Works from the Lithographic Techniques Studio**Opiekun naukowy \ Tutor **dr hab. Witold Warzywoda, prof. uczelni**

Pracownia Technik Litograficznych \ Lithographic Techniques Studio

**Projekcja przedstawia androido-człowieka stworzonego na wzór Człowieka witruwiańskiego Leonarda da Vinci (symbol dążenia człowieka do doskonałości – w tym przypadku wirtualnej).**

Mój dyplom porusza problematykę losu człowieka współczesnego na skraju ery „analogowej” i świata rządzonego przez sztuczną inteligencję. Asamblaże stworzone z bezużytecznych i zaniedbanych przez nas obiektów świata materialnego (w tym prawdziwego człowieka przyklejonego do płótna) zestawione są z cyfrową projekcją wideo wygenerowaną przez sztuczną inteligencję. Projekcja przedstawia androido-człowieka stworzonego na wzór Człowieka witruwiańskiego Leonarda da Vinci (symbol dążenia człowieka do doskonałości – w tym przypadku wirtualnej). Niematerialność jego formy, skonstrastowana z fizyczną obecnością i cielesnością obiektów z asamblaży, skłaniać ma do refleksji na temat istoty „obecności” i „bycia” w przestrzeni w kontekście coraz bardziej dominującej rzeczywistości wirtualnej. Druga część odwołuje się do przyjętego przeze mnie sposobu tworzenia, opierającego się na niezakłóconym przez umysłowe analizy poddaniu się improwizacji, intuicji i działaniu przypadku. Na aneks składa się seria 27 grafik będących ekspresyjnym zapisem impresji miejskich, odczuć i wspomnień z Łodzi.

My graduation project addresses the subject of the fate of contemporary man on the verge of the "analogue" era and the world ruled by artificial intelligence. Assemblages created from useless and neglected objects of the material world (including a real man glued to a canvas) are juxtaposed with a digital video screening generated by artificial intelligence. The video depicts an android-man created after Leonardo da Vinci's Vitruvian Man (a symbol of man's quest for perfection – in this case, virtual perfection). The immateriality of the man's form, contrasted with the physical presence and tangibility of the objects in the assemblages, is meant to encourage reflection on the essence of "presence" and "being" in space in the context of the increasingly dominant virtual reality. The second part refers to the method of creation that I have adopted, based on an undisturbed by mental analysis surrender to improvisation, intuition and the action of chance. The annex consists of a series of 27 graphics that are an expressive record of urban impressions, feelings and memories from Lodz.



Prace z Pracowni Technik  
Litograficznych

Improwizacja i wariacja  
na temat człowieka  
współczesnego.  
Autoanaliza procesu  
twórczego  
←





02



# MIKOŁAJ APELT-CIUPIŃSKI

m.ciupinski94@gmail.com

instagram: @miko\_sculpture

+48 663 770 660

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

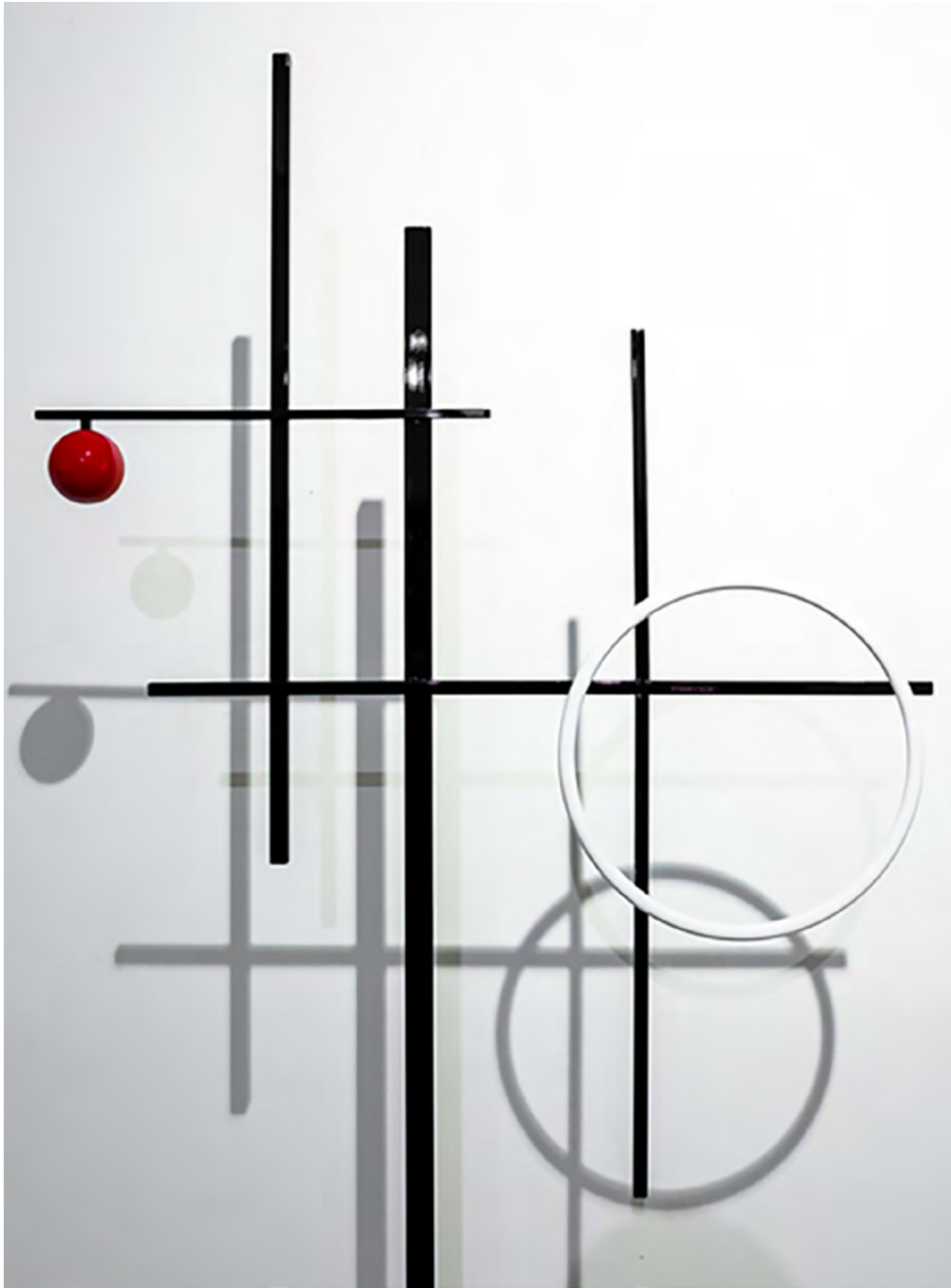
### Interpretacja obrazu i kultury Japonii w stylistyce popartu Interpretation of the image and culture of Japan in pop art style

Promotor \ Supervisor **dr hab. Janusz Czumaczenko, prof. uczelni**  
Pracownia Rzeźby i Kreacji Przestrzeni \ Sculpture and Space Creation Studio

**Rzeźby są abstrakcyjnymi kompozycjami geometrycznych brył i płaszczyzn oraz zawartymi w nich symbolicznymi nawiązaniem do popkultury japońskiej, której wpływ oddziaływał na cały świat.**

Moja praca dyplomowa to zbiór rzeźb skupiający się na interpretacji charakterystycznych elementów obrazu i kultury Japonii. Prezentowane prace są w nasyconych kolorach spójnych z ideą popartu. Rzeźby są abstrakcyjnymi kompozycjami geometrycznych brył i płaszczyzn oraz zawartymi w nich symbolicznymi nawiązaniem do popkultury japońskiej, której wpływ oddziaływał na cały świat. Są one podróżą od historycznej do nowoczesnej Japonii. Cały zbiór jest inspirowany przede wszystkim architekturą i suchymi ogrodami. Zestawienie tak bardzo kontrastujących przykładów było ciekawym wyzwaniem, a jednocześnie jest odzwierciedleniem aktualnej Japonii – inspirującej dla artystów kiedyś i dziś. Rzeźby są interesujące dla odbiorcy oglądającego je z różnych perspektyw, a pomimo wesołego charakteru, pobudzają wyobraźnię i zapraszają do intelektualnych poszukiwań tradycyjnych japońskich aspektów sztuki, filozofii czy architektury.

My graduation project is a collection of sculptures focusing on the interpretation of characteristic elements of the image and culture of Japan. The works presented are in saturated colours consistent with the idea of pop art. The sculptures are abstract compositions of geometric solids and planes and contained in them symbolic references to Japanese pop culture, the influence of which has affected the whole world. They are a journey from historical to modern Japan. The entire collection is inspired primarily by architecture and dry gardens. The juxtaposition of such contrasting examples was an interesting challenge, and at the same time it is a reflection of present-day Japan – inspiring artists once and today. The sculptures are interesting to the viewer looking at them from different perspectives, and despite their cheerful nature, they stimulate the imagination and encourage intellectual exploration of traditional Japanese aspects of art, philosophy or architecture.



Interpretacja obrazu i kultury Japonii w stylistyce popartu





03

ALICJA

BANASIK

## CZĘŚĆ I PRAKTYCZNA \ PRACTICAL PART I

**Perun, Weles, Mokosz, Chors – video-art**  
**Perun, Weles, Mokosz, Chors – video-art**

Promotor \ Supervisor **dr Małgorzata Górską-Ogórek**  
 Pracownia Intermediów \ Intermedia Studio

## CZĘŚĆ II PRAKTYCZNA \ PRACTICAL PART II

**Cienie – cykl malarski**  
**Shadows – a painting series**

Opiekun naukowy \ Tutor **dr hab. Aleksandra Gieraga, prof. uczelni**  
 Pracownia Obrazu \ Painting Studio

**Tytułowe postacie pojawiające się na nagraniach są manifestacją dawnych archetypów. Każde z bóstw występuje w przestrzeni, której charakter odzwierciedla jego osobowość.**

Tytułowe postacie pojawiające się na nagraniach są manifestacją dawnych archetypów. Każde z bóstw występuje w przestrzeni, której charakter odzwierciedla jego osobowość. Symetryczne zestawienie dwóch kadrów pozwoliło na uwydatnienie kontrastów. Powtarzające się ujęcia stwarzają poczucie cykliczności. Praca nawiązuje do kultu starych bóstw. Jednocześnie nasuwa się pytanie: „Czy mitologia jest tylko zbiorem opowieści, które nie posiadają żadnych płaszczyzn wspólnych ze współczesną rzeczywistością?”.

**Cienie** to cykl składający się z pięciu obrazów, których głównym założeniem było nadanie humanoidalnej formy emocji, jaką jest strach. Istotnym aspektem decydującym o wyborze środków wyrazu było odwołanie się do średniowiecznych witraży. Skala i proporcje potęgują wrażenie dominacji. Strach jest jak cień, ale nadanie mu takiej formy pozwala na nauczenie się funkcjonowania z nim.

The title characters appearing in the recordings are manifestations of ancient archetypes. Each deity appears in a space whose character reflects their personality. The symmetrical juxtaposition of two frames made it possible to highlight the contrasts. The repetitive shots create a sense of cyclicity. The work relates to the cult of old deities. At the same time, it raises the question "Is mythology just a collection of stories that have no common ground with contemporary reality?"

**Shadows** is a series consisting of five paintings, the main idea of which was to give a humanoid form to the emotion of fear. An important aspect determining the choice of means of expression was the reference to medieval stained glass windows. The scale and proportions enhance the impression of dominance. Fear is like a shadow, but giving it such form makes it possible to learn how to function with it.



Cienie –  
cykl malarski



Perun, Weles, Mokosz, Chors – video-art  
→



04



KLAUDIA

DĘBIEC

klaudia.debiec@gmail.com

instagram: @negai.kirameki

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

**Generatywne okno. Cykl autoportretów stworzonych za pomocą sztucznej inteligencji**  
**Generative window. A series of self-portraits created with artificial intelligence**

Promotor\Supervisor **prof. dr hab. Marek Domański**  
 Pracownia Obrazowania Fotograficznego\Photographic Image Studio

## DRUGA PRACA PRAKTYCZNA\2ND PRACTICAL WORK

**Wirtualny rekwizyt – materializacja. Zestaw obrazów i obiektów**  
**A virtual prop – materialization. A set of images and objects**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Dominika Sadowska, prof. uczelni**  
 Pracownia Działań Fotograficznych\Photographic Activities Studio

**Pierwszą część praktyczną poświęciłam na przetestowanie sztucznej inteligencji pod względem generowania obrazów.**

Pierwszą część praktyczną poświęciłam na przetestowanie sztucznej inteligencji pod względem generowania obrazów. W tym celu wgrzywałam obrazy z własnego archiwum, na których aplikacja powinna się skupić i wygenerować jak najbardziej podobny odpowiednik osoby znajdującej się na wgranych zdjęciach. Dzięki temu stworzyłam cykl swoich nieistniejących autoportretów. Z uzyskanych grafik stworzyłam cyfrową wersję gry Memory oraz dodałam drugą rundę, w której trzeba odgadnąć, który obraz został wygenerowany, a który jest prawdziwym zdjęciem autorki. W drugiej części dyplomu skupiłam się na dziedzinie fotografii, którą zajmuję się na co dzień – fotografią cosplayową. Dzięki aplikacji si wygenerowałam sylwetki znanych postaci z gier, anime wraz z charakterystycznym dla nich przedmiotem. O ile postaci wyszły na tyle podobne, że fani byłiby w stanie je rozpoznać, o tyle rekwizyt za każdym razem został zniekształcony. Postanowiłam przenieść te zdeformowane akcesoria do naszego świata, kreując z nich materialne obiekty.

I dedicated the first practical part to testing the artificial intelligence in terms of generating images. To do this, I uploaded images from my own archive, which the application should focus on and generate as similar as possible a counterpart to the person depicted in the selected photos. In this way, I created a series of my non-existent self-portraits. Using the resulting graphics, I created a digital version of the Memory game and added a second round in which you have to guess which image was generated and which is a real photo of the author.

In the second part of the graduation project I focused on the field of photography that I deal with on a daily basis – cosplay photography. With the help of the si app, I generated silhouettes of well-known game and anime characters along with their characteristic objects. While the characters came out similar enough that fans would be able to recognize them, the prop was distorted each time. I decided to transfer these deformed accessories to our world, creating material objects out of them.

**O AUTORZE**

Klaudia Dębiec, szerzej znana od pseudonimem Negai Kirameki, ma na swoim koncie kilka wystaw indywidualnych, zbiorowych, oraz wygranych konkursów fotograficznych, w tym również międzynarodowych.

Obecnie studentka ostatniego roku magisterskiego na kierunku sztografia i multimedia, na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Na co dzień zajmuje się fotografią cosplayową, gotycką, fantasy, sesjami bardzo stylizowanymi, oraz poddawaniem późniejszej mocnej obróbce.

W tej części dyplomu postanowiła sprawdzić jak sztuczna inteligencja wcieli się w nią samą, była to swojego rodzaju gra samą ze sobą, ale także gra ze sztuczną inteligencją, a teraz każdy ma możliwość w nią zagrać. Więcej informacji na temat projektu znajduje się pod przyciskiem opis projektu.

Pozostało par:

19

Zagraj ponownie

Opis projektu

Runda druga

Wybierz obraz, który uważasz za prawdziwy wizerunek autorki. Jeżeli wybierzesz obraz wygenerowany - stanie się on półprzezroczysty, jeżeli prawidłowy - pojawi się kolejna para.

**O AUTORZE**

Klaudia Dębiec, szerzej znana pod pseudonimem Negai Kirameki, ma na swoim koncie kilka wystaw indywidualnych, zbiorowych, oraz wygranych konkursów fotograficznych, w tym również międzynarodowych.

Obecnie studentka ostatniego roku magisterskiego na kierunku sztografia i multimedia, na Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi. Na co dzień zajmuje się fotografią cosplayową, gotycką, fantasy, sesjami bardzo stylizowanymi, oraz poddawaniem późniejszej mocnej obróbce.

W tej części dyplomu postanowiła sprawdzić jak sztuczna inteligencja wcieli się w nią samą, była to swojego rodzaju gra samą ze sobą, ale także gra ze sztuczną inteligencją, a teraz każdy ma możliwość w nią zagrać. Więcej informacji na temat projektu znajduje się pod przyciskiem opis projektu.

Pozostało par:

19

Zagraj ponownie

Opis projektu

Runda druga

**WZROZUMIENIE**

W tej części dyplomu postanowiła sprawdzić jak sztuczna inteligencja wcieli się w nią samą, była to swojego rodzaju gra samą ze sobą, ale także gra ze sztuczną inteligencją, a teraz każdy ma możliwość w nią zagrać. Więcej informacji na temat projektu znajduje się pod przyciskiem opis projektu.

**JAK GRAĆ?**

Na planszy znajduje się 48 kart, co daje 24 pary do skompletowania. Używając lewego przycisku myszki, naciśnij na kartę, aby dowiedzieć się co jest na jej odwrocie.

Gdy wybierzesz kartę przyjrzyj się jej i spróbuj odnaleźć jej bliźniaczkę. Gdy dwie wybrane karty nie są identyczne, musisz próbować dalej. Staraj się zapamiętywać położenie kart, które już odkrył\*ś.

Powodzenia!

Rozumiem!



Wirtualny rekwizyt – materializacja. Zestaw obrazów i obiektów



Generatywne okno. Cykl autoportretów stworzonych za pomocą sztucznej inteligencji





05



# AGNIESZKA GODLEWSKA

agn7god@gmail.com

instagram: @a\_godlewska\_

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

### **Wpływ światła na samopoczucie człowieka – projekt obiektu świetlnego pomagającego osiągnąć wewnętrzną równowagę** **The effect of light on human well-being – a design of a light object that helps achieve inner balance**

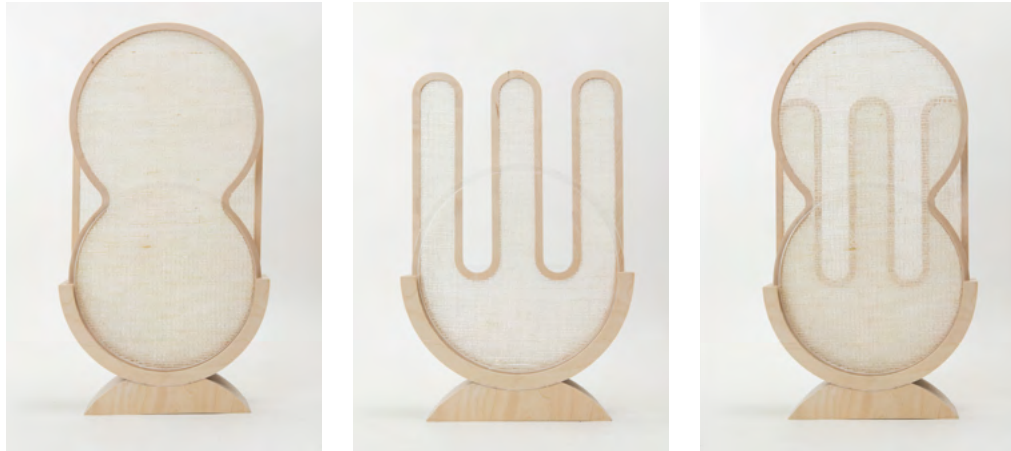
Promotor \ Supervisor **dr Beata Nikolajczyk-Miniak**

Pracownia Projektowania Zrównoważonego \ Sustainable Design Studio

**Obiekt składa się z podstawy z wmontowanym światłem led oraz trzech wymiennych, specjalnie zaprojektowanych kształtów, mających na celu wprowadzenie do wnętrza odczucia harmonii oraz komfortu.**

BALANCE to obiekt świetlny zaprojektowany na podstawie wyników ankiet oraz po konsultacji z psychologiem. Dotyczy pojęć sfery wewnętrznej równowagi, harmonii, bezpieczeństwa oraz stresu. Obiekt składa się z podstawy z wmontowanym światłem led oraz trzech wymiennych, specjalnie zaprojektowanych kształtów, mających na celu wprowadzenie do wnętrza odczucia harmonii oraz komfortu. Dzięki zastosowaniu ciepłej barwy światła użytkownik ma możliwość wykreowania domowej przestrzeni do relaksu. Dzięki mobilności elementów obiektu istnieje opcja ich wymiany oraz ustawiania własnych układów kompozycyjnych według preferencji oraz potrzeb użytkownika.

BALANCE is a light object designed on the basis of survey results and after consultation with a psychologist. It addresses the concepts of the spheres of inner balance, harmony, security and stress. The object consists of a base with integrated led light and three interchangeable, specially designed shapes, aimed at bringing a sense of harmony and comfort to the interior. Thanks to the use of warm coloured light, the user has the opportunity to create a homely space for relaxation. Due to the mobility of the elements of the object, there is an option to replace them and set up your own compositional arrangements according to your preferences and needs.



Wpływ światła na samopoczucie człowieka – projekt obiektu świetlnego pomagającego osiągnąć wewnętrzną równowagę





06



ZUZANNA

GOŁAŚ

zuza.golas@gmail.com

instagram: @zuzagolas

+48 731 750 108

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

**Polskie drag queens – seria zdjęć portretowych wybranych przedstawicieli polskiej sceny drag**  
**Polish drag queens – a series of portrait photos of selected representatives of the Polish drag scene**

Promotor\Supervisor **dr hab. Dominika Sadowska, prof. uczelni**  
 Pracownia Działań Fotograficznych\Photographic Activities Studio

## DRUGA PRACA PRAKTYCZNA\2ND PRACTICAL WORK

**Dualizm ludzkiej natury – powtórzenie i kontrast w obrazie fotograficznym**  
**Dualism of human nature – repetition and contrast in a photographic image**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Artur Chrzanowski, prof. uczelni**  
 Pracownia Działań Konceptualnych\Conceptual Activities Studio

**Dyplom ukazuje dwie skrajne postawy wobec zagadnienia tożsamości. W pierwszej części performerzy aktywnie przekształcają definicję normy. Tworzą postać, która nie podlega schematom.**

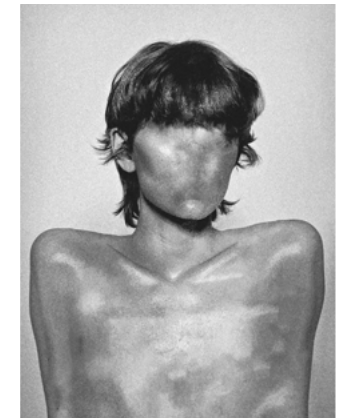
Dyplom ukazuje dwie skrajne postawy wobec zagadnienia tożsamości. W pierwszej części performerzy aktywnie przekształcają definicję normy. Tworzą postać, która nie podlega schematom. Jest ona uosobieniem cech, których artyści nie są w stanie uwypuklić na co dzień, w roli nadanej im przez społeczeństwo. Konwencja zdjęć legitymacyjnych narzuca uniwersalną formę, a jednocześnie pomaga wydobyć ich niepowtarzalne, wielobarwne sylwetki. W dragu wychodzą poza schematy, rozsadzają ogólnie przyjęte standardy. Przeistaczają się dzięki wykreowanej personie, która przenosi ich w bezpieczną przestrzeń wolną od społecznego wykluczenia. Druga część pracy praktycznej skupia się na bardziej intymnym aspekcie identyfikacji. Zainspirowana zjawiskiem dysmorfobii, która jest zaburzeniem przyczyniającym się do utrudnień w realnym postrzeganiu własnego ciała, próbuję zgłębić, jak umysł i materia wpływają na siebie wzajemnie. Osoba posiadająca wspomnianą przypadłość nie jest w stanie obiektywnie określić tego, jak wygląda. Ciało stanowi przeszkodę w odnalezieniu własnego „ja”. Przyjmując nieznaną kształt, staje się obojętna na atak, ocenę, odrzucenie.

The graduation project shows two extreme attitudes towards the issue of identity. In the first part, the performers actively transform the definition of the norm. They create a character that does not conform to any schemes. The figure is an embodiment of the qualities that artists are unable to expose on a daily basis, in the role given to them by society. The convention of ID photos imposes a universal form, yet helps bring out their unique, colourful silhouettes. In drag, they go beyond the patterns, shattering the generally accepted standards. They transform themselves thanks to the created persona which takes them to a safe space free from social exclusion. The second part of the practical work focuses on the more intimate aspect of identification. Inspired by the phenomenon of body dysmorphia, which is a disorder that contributes to difficulties in the real perception of one's own body, I try to explore how mind and matter affect each other. A person with the aforementioned condition is unable to objectively define what he or she looks like. The body is an obstacle in finding one's own self. Adopting an unfamiliar shape, it becomes indifferent to attack, evaluation, rejection.



Polskie drag queens – seria zdjęć portretowych  
wybranych przedstawicieli polskiej sceny drag

Dualizm ludzkiej  
natury – powtórzenie  
i kontrast w obrazie  
fotograficznym





07



GÓRKO

WIKTORIA

wgorko@gmail.com

instagram: @viktoriagorko

+48 606 806 250

CZĘŚĆ I - CZĘŚĆ PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA\  
PART I - DESIGN AND PRACTICAL PART

**Childhood (Dzieciństwo). Opowieść tekstylna. Kolekcja tkanin drukowanych  
Childhood. A textile story. A collection of printed textiles**

Promotor\Supervisor **prof. dr hab. Krystyna Czajkowska**  
Pracownia Druku II\Textile Printing Studio II

CZĘŚĆ II - CZĘŚĆ PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA\  
PART II - DESIGN AND PRACTICAL PART

**Childhood (Dzieciństwo). Projekt kreatywnego pokoju dziecięcego  
Childhood. Design of a creative room for children**

Opiekun naukowy\Tutor **prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak**  
Pracownia Stylizacji Wnętrz\Interior Styling Studio

CZĘŚĆ III - CZĘŚĆ OGÓLNOPLASTYCZNA\PROJEKTOWA\  
PART III - ARTISTIC\DESIGN PART

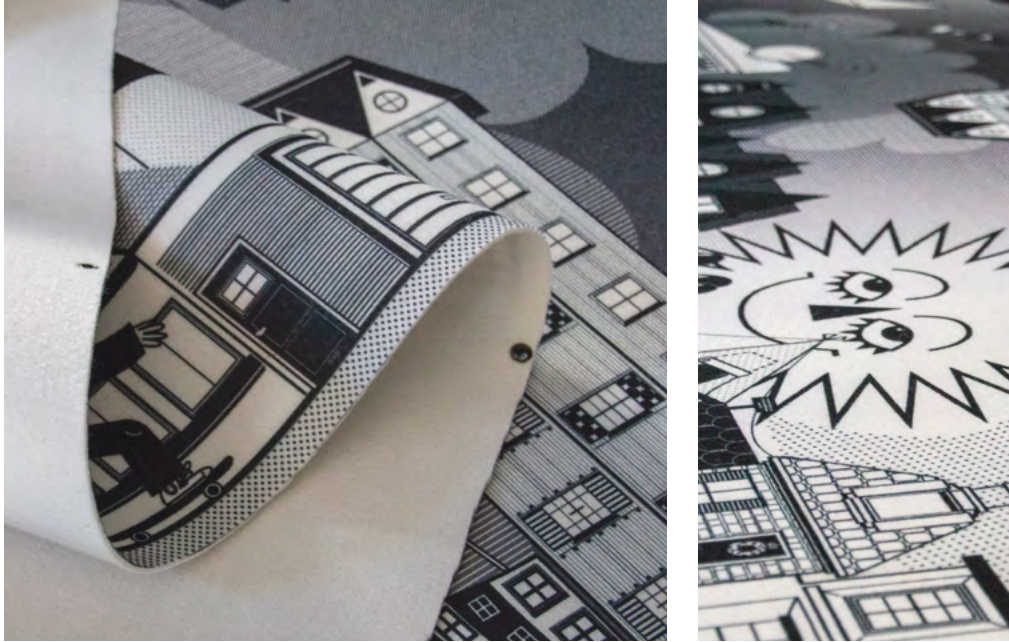
**Emalie  
Enamels**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska, prof. uczelni**  
Pracownia Emalii\Enamel Studio

**Projekt stanowi osobisty „pamiętnik”, zbiór myśli i wspomnień związanych z okresem dorastania. Czas dzieciństwa to czas nieograniczonej kreatywności, nauki, rozwoju.**

Dzieciństwo stanowi swoisty rodzaj języka-łącznika, który pozwala znaleźć wspólny mianownik międzypokoleniowy. Kolekcja **Childhood**, która składa się z tkaniny artystycznej, tkanin użytkowych, projektów wnętrz, elementów dekoracyjnych oraz biżuterii, powstała z myślą o najważniejszej grupie społecznej, jaką są dzieci. Projekt stanowi osobisty „pamiętnik”, zbiór myśli i wspomnień związanych z okresem dorastania. Czas dzieciństwa to czas nieograniczonej kreatywności, nauki, rozwoju. Jak z szaleńczym pędem życia w dobie społeczeństwa globalnego mają poradzić sobie najmłodszy, którzy nie są jeszcze odporni na tak wiele rzeczy? Jak jako dorośli możemy znaleźć nić porozumienia z dziećmi i własnym wewnętrznym dzieckiem? Kolekcja dedykowana jest wszystkim osobom niezależnie od wieku, płci, miejsca pochodzenia czy orientacji, chcącym wprowadzić do swojego życia, ubioru, wnętrza odrobinę humoru i razem ze mną, a właściwie przedmiotami, które tworzę, budować świat bez zbędnych podziałów.

Childhood represents a kind of language-connector that allows finding common ground between generations. The **Childhood** collection, which consists of a tapestry, utilitarian textiles, interior designs, decorative elements and jewellery, was created with the most important social group in mind – children. The project is a personal "diary", a collection of thoughts and memories related to the time of growing up. Childhood is the time of unlimited creativity, learning and development. How are the youngest, who are not yet immune to so many things, supposed to cope with the mad rush of life in the age of global society? And how can we as adults find a thread of understanding with children and our own inner child? The collection is dedicated to all people regardless of age, gender, place of origin or orientation, who want to bring a bit of humour into their lives, clothes, interiors and together with me, or rather the objects I create, build a world without unnecessary divisions.



Childhood (Dzieciństwo).  
Opowieść tekstylna. Kolekcja tkanin drukowanych



Childhood (Dzieciństwo).  
Projekt kreatywnego pokoju dziecięcego



Emalie



08



# JUSTYNA KOŁAKOWSKA

jukolakowska@gmail.com

instagram: @jkola.ows.a

## CZĘŚĆ I – CZĘŚĆ PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA PART I – DESIGN AND PRACTICAL PART

### **Jak struktura zmienia wzór. Kolekcja tkanin żakardowych** **How structure changes pattern. Jacquard textiles collection**

Promotor\Supervisor **dr Dominika Krogulska-Czekalska**  
Pracownia Tkaniny Dekoracyjnej\Decorative Textile Studio

## CZĘŚĆ II – CZĘŚĆ PROJEKTOWA ORAZ PRAKTYCZNA PART II – DESIGN AND PRACTICAL PART

### **Robić nowe wykorzystując stare. Kolekcja tkanin z wykorzystaniem przetworzonego džinsu** **Making new using old. A collection of textiles made from recycled denim**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Magdalena Soboń, prof. uczelni**  
Pracownia Papieru\Paper Studio

## CZĘŚĆ III – CZĘŚĆ OGÓLNOPLASTYCZNA\PROJEKTOWA PART III – ARTISTIC\DESIGN PART

### **Emalie** **Enamels**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska, prof. uczelni**  
Pracownia Emalii\Enamel Studio

**W kolekcji tkanin żakardowych zależało mi na podkreśleniu tego, jak istotną rolę odgrywają użyte w nich sploty, oraz na zobrazowaniu, jak duże różnice we wzorze możemy uzyskać, zmieniając jedynie sposób tkania.**

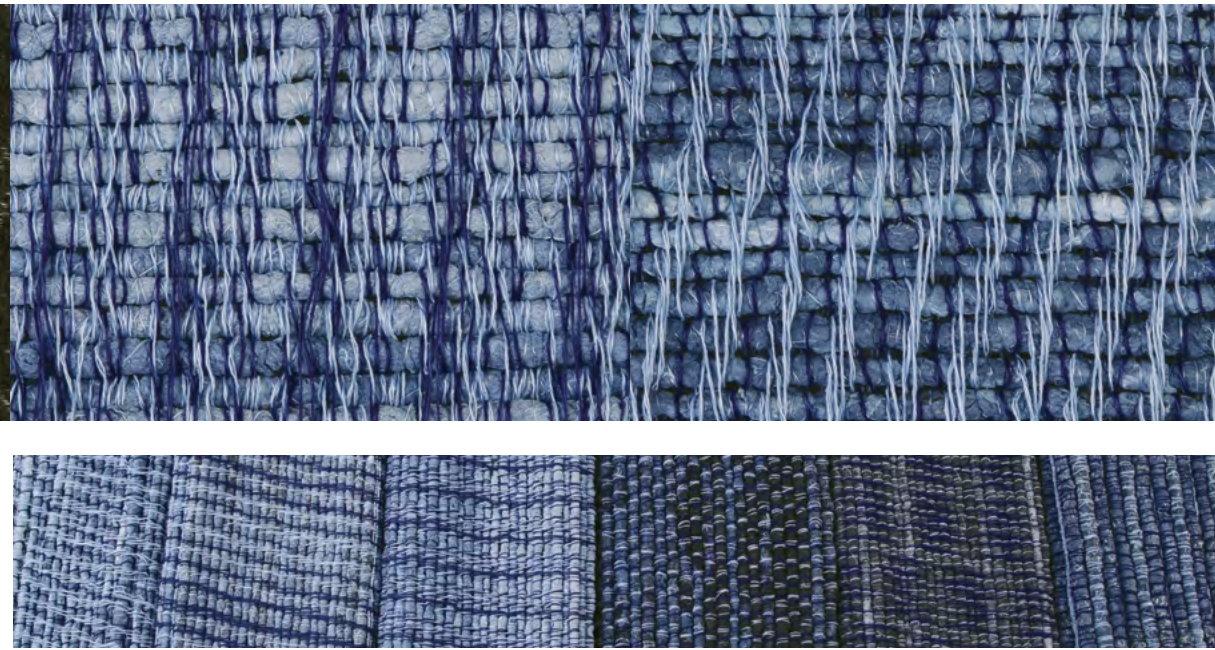
W kolekcji tkanin żakardowych zależało mi na podkreśleniu tego, jak istotną rolę odgrywają użyte w nich sploty, oraz na zobrazowaniu, jak duże różnice we wzorze możemy uzyskać, zmieniając jedynie sposób tkania. W mojej kolekcji, na bazie każdego z trzech projektów graficznych, zrealizowałam kilka zróżnicowanych strukturalnie tkanin. Co roku produkujemy 6 miliardów par dżinsów. Do wyprodukowania jednej pary zużywa się ok. 10 000 litrów wody. W swojej pracy w ramach drugiej części dyplomu wykorzystałam już zastany surowiec do zrobienia czegoś nowego. Zebrałam dżinsy, których właściciele chcieli się ich pozbyć. Po zmieleniu, skręcałam z nich nowy wątek. Tkając, wykorzystałam splot skośny nawiązujący do pierwotnego materiału. Biżuteria może być wykonana z pozornie niezwiązanych z nią materiałów. Kolekcje papierowych pierścionków wykonałam, wykorzystując dżins oraz włókna kozo farbowane pestkami awokado.

In the collection of Jacquard textiles, I was keen to emphasize how important the weaves used in them are, and to illustrate how much variation in pattern we can achieve by simply changing the way we weave. In my collection, based on each of the three graphic designs I made, I realized several structurally diverse fabrics. Every year we produce 6 billion pairs of jeans. About 10 000 litres of water are used to produce one pair. In my work for the second part of the graduation project, I used an already existing material to make something new. I collected jeans whose owners wanted to get rid of them. After grinding them, I spun a new thread from them. When weaving, I used a twill weave referring to the original material. Jewellery can be made from materials that are seemingly unrelated to it. I made a collection of paper rings using denim and kozo fibres dyed with avocado seeds.



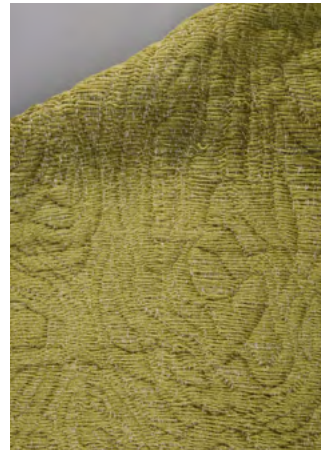


Jak struktura zmienia wzór.  
Kolekcja tkanin żakardowych



Robić nowe wykorzystując stare.  
Kolekcja tkanin z wykorzystaniem  
przetworzonego dżinsu

Emalie





09



ANNA

KOMPA

anna.kompa@gmail.com

instagram: @ania.kompa

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Cykl grafik ilustrujących poszukiwania jakości metafizycznych poprzez formę**  
**A series of graphics illustrating the search for metaphysical qualities through form**

Promotor \ Supervisor **dr hab. Witold Warzywoda, prof. uczelni**  
 Pracownia Technik Litograficznych \ Lithographic Techniques Studio

## ANEKS I \ 1ST ANNEX

**Prace z Pracowni Imperatywu Malarskiego**  
**Works from the Painting Imperative Studio**

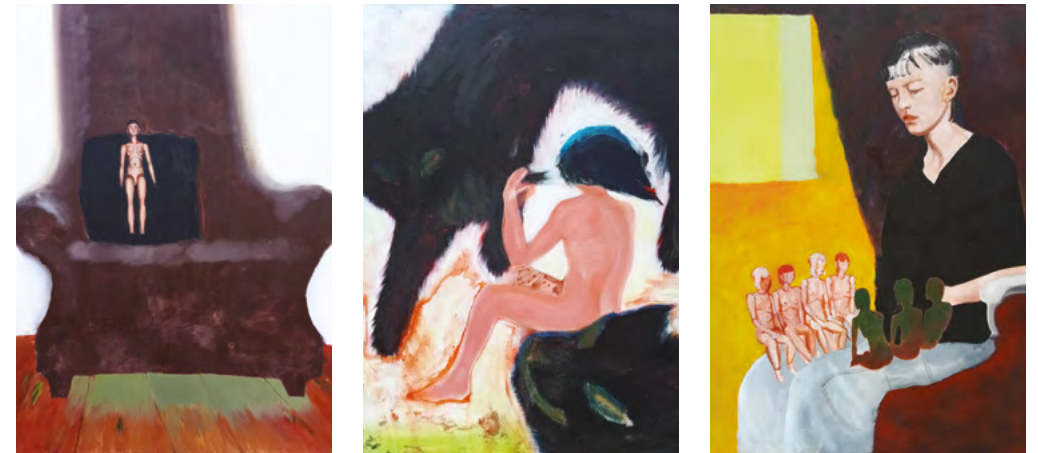
Opiekun naukowy \ Tutor **prof. dr hab. Wojciech Leder**  
 Pracownia Imperatywu Malarskiego \ Painting Imperative Studio

**Moje prace przedstawiają relację między tym, co prawdziwe i pozorne, istniejące i nieistniejące, tzn. transcendentne.**

Punktem wyjścia cyklu prac graficznych i malarskich były dla mnie najbliższe osoby i stworzenia lub przedmioty o charakterze osobowym – koty, rzeczy i pomieszczenia. Ułożyłam z nich narrację o prostej treści. Moimi modelami były lalki, które zaprojektowałam i wydrukowałam na drukarce 3D. Zawarłam z nimi specyficzną bliską relację dzieło-artysta. Ze względu na antropomorficzność tych obiektów, nabrała ona charakteru relacji międzyludzkiej. Te dwa aspekty więzi składają się na iluzoryczną relację macierzyńską. Pod względem treściowym można uznać to za opowieść o samotności. Moje prace przedstawiają relację między tym, co prawdziwe i pozorne, istniejące i nieistniejące, tzn. transcendentne. Temat owego dualizmu przedstawiałam w pracy pisemnej, która w znacznym stopniu dotyczy filozofii i sensu sztuki. Prace graficzne i malarskie są formalnym wyrazem tych rozważań, których znaczenie nie redukuje się do słów, lecz dotyczy przeżywania opisanych przeze mnie idei.

The starting point of the series of graphic and painting works for me were the closest people and animals or objects of personal nature – cats, things and rooms. I arranged a narrative of simple content from them. My models were dolls, which I designed and printed on a 3D printer. I entered into a specific close artwork-artist relationship with them. Due to the anthropomorphic nature of these objects, it took on the character of an interpersonal relationship. These two aspects of the bond make up an illusory maternal relationship. In terms of content, it can be considered a story about loneliness. My works depict the relationship between the real and the illusory, the existing and the non-existing, i.e. the transcendent. I presented the subject of this dualism in a written work that is to a great extent concerned with the philosophy and the sense of art. Graphic and painting works are formal expressions of these considerations, the meaning of which is not reduced to words, but is related to experiencing the ideas I have described.





Prace z Pracowni Imperatywu Malarskiego



Cykl grafik ilustrujących poszukiwania jakości metafizycznych poprzez formę





10

# ADRIANNA KUSIELCZUK

adrianna.kusielczuk@interia.eu    instagram: @granice.absurdu    +48 793 380 999

## PRACA PRAKTYCZNA I\1ST PRACTICAL WORK

**Polymorphia reloaded. Kolekcja biżuterii inspirowana kompozycjami Richarda Davida Jamesa**  
**Polymorphia reloaded. Jewellery collection inspired by the compositions of Richard David James**

Promotor\Supervisor **dr hab. Sergiusz Kuchczyński, prof. uczelni**  
 Pracownia Biżuterii\Jewellery Studio

## PRACA PRAKTYCZNA II\2ND PRACTICAL WORK

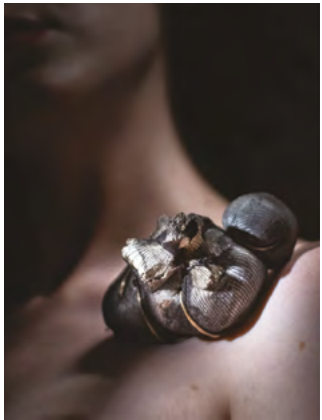
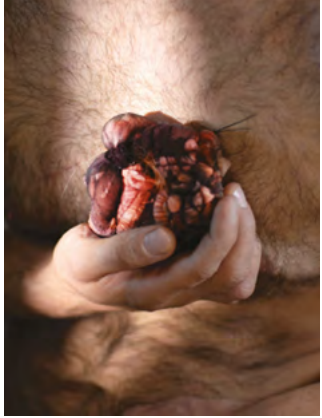
**Polymorphia reloaded. Kolekcja biżuterii inspirowana kompozycjami Richarda Davida Jamesa**  
**Polymorphia reloaded. Jewellery collection inspired by the compositions of Richard David James**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Olga Podfilipska-Krysińska, prof. uczelni**  
 Pracownia Emalii\Enamel Studio

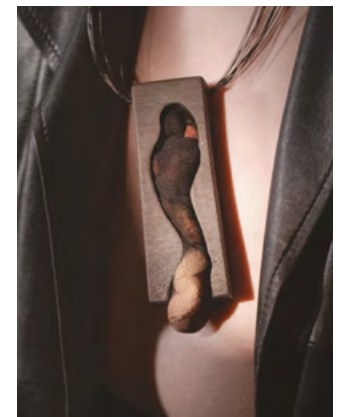
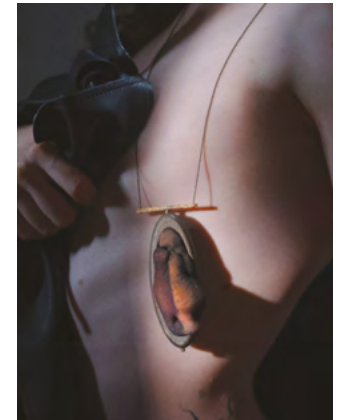
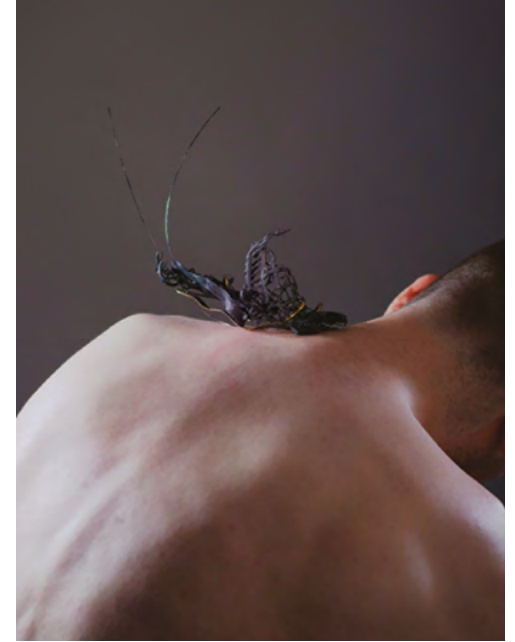
Wypatruję potencjału w szczątkach, znaleziskach i pozostałościach produkcji społeczeństwa. W mojej twórczości nabierają nowego znaczenia, wykraczają poza przyjęte konwencje pojmowania biżuterii, sprzeciwiając się przyjętym praktykom estetycznym w kontekście biżuterii klasycznej.

W kolekcji przekształcam zbyteczne materiały znalezione gdzieś przypadkiem. Umieszczam je w formach, tworząc obiekty nowych wartości. Odpady stają się częścią sztuki, częścią mojej ekspresji artystycznej. Wypatruję potencjału w szczątkach, znaleziskach i pozostałościach produkcji społeczeństwa. W mojej twórczości nabierają nowego znaczenia, wykraczają poza przyjęte konwencje pojmowania biżuterii, sprzeciwiając się przyjętym praktykom estetycznym w kontekście biżuterii klasycznej. Wybrana przeze mnie muzyka stała się impulsem do przekształcenia dźwięku w materię. Jej brzmienie odbijało się we mnie, a w kolejności uwolniło się w powstałych dziełach, stanowiących indywidualną wypowiedź. Zawarte w stworzonej przeze mnie biżuterii fragmenty kości, ludzkie włosy, przybliżają odbiorcę myślą do rdzennych szamańskich amuletów, przedmioty, których użyłam do powstania biżuterii noszą ślady zużycia i rozkładu, przypominając nam o przemijaniu życia.

In the collection I transform redundant materials found somewhere by chance. I put them into forms, creating objects of new qualities. Waste becomes part of art, part of my artistic expression. I look for potential in the remains, findings and remnants of society's production. In my work, they take on a new meaning, going beyond the accepted conventions of understanding jewellery, defying accepted aesthetic practices in the context of classical jewellery. The music I chose became the stimulus for transforming sound into matter. Its sound resonated with me, and in turn was released in the resulting works, which constitute an individual expression. The fragments of bones, human hair incorporated in the jewellery I created bring the viewer closer in thought to indigenous shamanic amulets. The objects I used to create jewellery bear traces of deterioration and decay, reminding us of the transience of life.



Polymorphia reloaded.  
Kolekcja biżuterii inspirowana  
kompozycjami Richarda Davida Jamesa





11



MARIA

LASMAKOVA

instagram: @2212\_playground

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Sawanna. Alegoria życia**  
**Savannah. An Allegory of Life**

 Promotor \ Supervisor **dr hab. Joanna Trzcińska, prof. uczelni**  
 Pracownia Ekspresji Malarskiej \ Painting Expression Studio

## ANEKS \ ANNEX

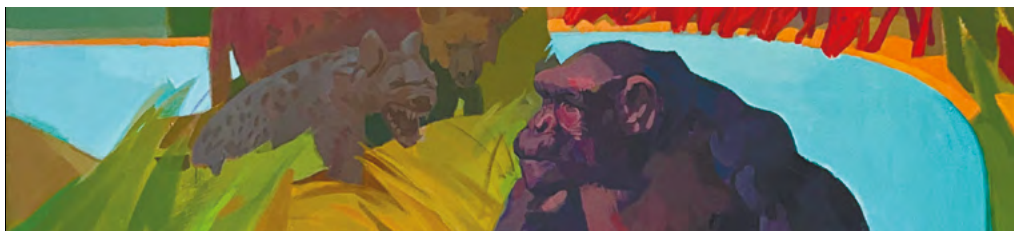
**Skarbonka**  
**Piggy Bank**

 Opiekun naukowy \ Tutor **dr hab. Tomasz Matuszak, prof. uczelni**  
 Pracownia Działań Interaktywnych i Site-Specific \ Interactive and Site-Specific Activities Studio

■ **Obraz Sawanna (...) składa się z czterech części, z których każda przedstawia kluczowy składnik życia: Instynkt, Walkę, Emocje i Śmierć.**

Obraz **Sawanna** jest osobistym spojrzeniem na poszukiwanie sensu życia. Płótno składa się z czterech części, z których każda przedstawia kluczowy składnik życia: Instynkt, Walkę, Emocje i Śmierć. Jednoczący motyw dzikiej przyrody odzwierciedla źródło wszelkiego życia, nawiązując do Ogrodu Eden. Postacie są wzięte z innej, ziemskiej przestrzeni. Widzimy dzieci i zwierzęta harmonijnie współistniejące obok siebie. Praca w ramach aneksu inspirowana jest ideą skarbonki. Skarbonką może być słoik, pudełko, ale tak naprawdę często jest to popkulturowy symbol, z którym kojarzymy proces starannego gromadzenia. Popularna skarbonka-świnka jest przeniesiona do większej skali i przybiera postać realistycznej świni. Zamiast jednego otworu na monetę, ma ich kilka w kształcie znanych symboli, takich jak: oznaczenie waluty, płci, wyznania. Kolorowe obiekty 3D potencjalnie mają pasować do otworów, ale po bliższej obserwacji okazuje się, że ich kształt jest jednak inny i nie pasują.

The painting **Savannah** is a personal look at the search for the sense of life. The canvas consists of four parts, each depicting a key component of life: Instinct, Struggle, Emotion and Death. The unifying wildlife motif represents the source of all life, alluding to the Garden of Eden. The figures are taken from another, earthly setting. We see children and animals harmoniously coexisting side by side. The work in the annex is inspired by the idea of a piggy bank. A piggy bank can be a jar, a box, but in fact it is often a pop culture symbol with which we associate the process of diligent collecting. The popular piggy bank is transferred to a larger scale and takes the form of a realistic pig. Instead of a single coin slot, it has several openings in the shape of familiar symbols, such as currency, gender, and religion designations. The colourful 3D objects are potentially supposed to fit the holes, but upon closer inspection, it turns out that their shape is different after all, and they do not fit.



Sawanna. Alegoria życia



Skarbonka







12

MONIKA

ŁUCZAK

moniqueluczak@gmail.com

instagram: @iam\_woochuck

+48 500 028 457

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ I PROJEKTOWA\PRACA PRAKTYCZNA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN PART I

**Forbidden Body – kolekcja unikatowych ubiorów**  
**Forbidden Body – a collection of unique outfits**

Promotor\Supervisor **dr hab. Małgorzata Czudak, prof. uczelni**  
Pracownia Projektowania Ubioru II\Fashion Design Studio II

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ II PROJEKTOWA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN PART II

**Forbidden body – autorska kolekcja obuwia i akcesoriów**  
**Forbidden Body – the author's original collection of footwear and accessories**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Katarzyna Wróblewska, prof. uczelni**  
Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów\Footwear and Accessories  
Design Studio

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ III PROJEKTOWA LUB OGÓLNOPLASTYCZNA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN OR ARTISTIC PART III

**Forbidden body – kolekcja tkanin o charakterze unikatowym**  
**Forbidden Body – a collection of unique textiles**

Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Ludwika Żytkiewicz-Ostrowska, prof. uczelni**  
Pracownia Mediów Dekoracji Tkanin\Media for Textile Decoration

**Kolekcja Forbidden Body** składa się z ośmiu kompletnych strojów damskich z autorskimi butami oraz torbami. Stanowi osobisty manifest feministyczny autorki zainspirowany strajkami japońskich kobiet.

Kolekcja **Forbidden Body** składa się z ośmiu kompletnych strojów damskich z autorskimi butami oraz torbami. Stanowi osobisty manifest feministyczny autorki zainspirowany strajkami japońskich kobiet. Autorka w swojej kolekcji porusza się po grzechach i mrokach Kraju Kwitnącej Wiśni, bierze pod lupę sprawy kryminalne związane z wykorzystywaniem kobiet i opowiada je na nowo poprzez ubiory własnego projektu oraz wykonania.

The collection **Forbidden Body** consists of eight complete women's outfits with the author's original shoes and bags. It represents the author's personal feminist manifesto inspired by the strikes of Japanese women. In her collection, the author navigates through the sins and dark sides of the Land of the Rising Sun, takes the criminal cases of women's exploitation under the microscope and tells the stories anew through clothes she designed and made herself.



Forbidden body – kolekcja unikatowych ubiorów



Forbidden body – kolekcja tkanin o charakterze unikatowym



Forbidden body – autorska kolekcja obuwia i akcesoriów





13

ANITA

MATUSIAK

anitamatusiak.lodz@gmail.com

instagram: @anita.matusiak

+48 728 483 330

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Rewitalizacja dawnego zespołu dworskiego w Biernacicach na ośrodek terapeutyczno-warsztatowy**  
**Revitalization of the former manor complex in Biernacice for a therapeutic and workshop centre**

Promotor \ Supervisor **dr hab. Andrzej Wachowicz, prof. uczelni**  
 Pracownia Projektowania Przestrzeni Publicznych i Struktur Wielkopowierzchniowych \  
 Design of Public Spaces and Large Area Structures Studio

**Założeniem projektu było stworzenie przestrzeni zarówno zapraszającej do eksploracji pobliskiej kultury, jak i przyjaznej dla osób, które potrzebują chwili oderwania się od codzienności.**

Głównym celem projektu rewitalizacji było podkreślenie piękna historycznej polskiej architektury dworskiej przy jednoczesnym ponownym wykorzystaniu obiektu do innych celów użytkowych. Założeniem projektu było stworzenie przestrzeni zarówno zapraszającej do eksploracji pobliskiej kultury, jak i przyjaznej dla osób, które potrzebują chwili oderwania się od codzienności. Dlatego powstała idea ośrodka warsztatowo-terapeutycznego. W obiektach miałyby być organizowane różnego rodzaju warsztaty tematyczne i strefy relaksacyjne.

The main goal of the revitalization project was to highlight the beauty of historic Polish manor house architecture while reusing the building for other purposes. The project's premise was to create a space that is both inviting to the exploration of nearby culture and friendly to people who need a break from their everyday lives. Therefore, the idea of a workshop and therapy centre was conceived. The facilities would host various thematic workshops and relaxation zones.



Rewitalizacja dawnego zespołu dworskiego w Biernacicach  
na ośrodek terapeutyczno-warsztatowy





14



MAGDALENA

MUZYKA

instagram: @akacje

PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Hotel Oddech – rewitalizacja budynku dawnego więzienia w Janowie Lubelskim**  
**Hotel Breath – revitalization of the former prison building in Janów Lubelski**

Promotor \ Supervisor **dr hab. Bartosz Hunger, prof. uczelni**  
 Pracownia Projektowania Przestrzeni dla Rozrywki i Rekreacji \ Space Design for  
 Entertainment and Recreation Studio

▲ Biorąc pod uwagę rozlokowanie pomieszczeń w poszczególnych skrzydłach obiektu wokół dziedzińca, naturalnym wydało się wykorzystanie go jako głównej idei projektowej w postaci ogólnodostępnej przestrzeni, która umożliwiłaby swobodny dostęp do każdej ze stref.

Przedmiot pracy stanowi projekt rewitalizacji budynku dawnego więzienia znajdującego się w Janowie Lubelskim. Głównym zamysłem stało się przekształcenie go na hotel, ale wzbogacony o część muzealno-wystawienniczą oraz opracowanie projektu wybranych wnętrz z uwzględnieniem istniejącego dziedzińca. Obiekt pochodzący z 1823 roku aktualnie po niewielkim remoncie jest w większości nieużytkowany. Analiza dostępnych materiałów źródłowych pozwoliła na wykorzystanie ich do wydzielenia nowych stref o różnych funkcjach. Biorąc pod uwagę rozlokowanie pomieszczeń w poszczególnych skrzydłach obiektu wokół dziedzińca, naturalnym wydało się wykorzystanie go jako głównej idei projektowej w postaci ogólnodostępnej przestrzeni, która umożliwiłaby swobodny dostęp do każdej ze stref. Wejściem głównym obiektu byłaby brama będąca częścią muru zewnętrznego wieńczącego dziedziniec przekształcony w przeszkloną przestrzeń dostępną całorocznie.

The subject of the work is a project for the revitalization of a former prison building located in Janów Lubelski. The main idea was to transform it into a hotel, but expanded with a museum and exhibition part, and to develop a project of selected interiors taking into account the existing courtyard. The building, which dates back to 1823, is currently mostly out of use after a minor renovation. Analysis of the available source materials made it possible to use them to delineate new zones with different functions. Taking into account the distribution of rooms in the various wings of the facility around the courtyard, it seemed natural to use it as the main design idea in the form of a public space that would allow free access to each zone. The main entrance of the facility would be a gate that would be part of the external wall crowning the courtyard transformed into a glazed space accessible all year round.



Hotel Oddech – rewitalizacja budynku dawnego więzienia w Janowie Lubelskim







15

MICHAŁ

NOWAKOWSKI

michalorganizacja@gmail.com +48 512 074 547

## PRACA PRAKTYCZNA\ PRACTICAL WORK

**Obietnica szczęścia. Panaceum a utopie**  
**The Promise of Happiness. Panacea vs. Utopias**

Promotor\Supervisor **dr Magdalena Szadkowska**  
 Pracownia Rzeźby i Działań w Przestrzeni Intermedialnej\ Sculpture and Activities in  
 Intermedia Space Studio

## PRACA PRAKTYCZNA FAKULTATYWNA\ OPTIONAL PRACTICAL WORK

**Kraina pieczonych gołąbków**  
**The Land of Cockaigne**

Opiekun naukowy\ Tutor **dr hab. Janusz Czumaczenko, prof. uczelni**  
 Pracownia Rzeźby i Kreacji Przestrzeni\ Sculpture and Space Creation Studio

**Tytuł cyklu nawiązuje do jednej z monograficznych wystaw kanadyjskiej artystki Beverly Fishman, która w swojej twórczości skupia się na problemie farmaceutyzacji życia społecznego.**

**Obietnica szczęścia. Panaceum a utopie**

to kolekcja rzeźb-tabletek wykonanych różnymi technikami. Tabletki traktuję jako alegorię zmapowanych, nazwanych przeze mnie uzależnień, jakim ulega współczesny człowiek. Uzależnienie rozumiem tu jako niedającą się obecnie wyeliminować zależność. Tytuł cyklu nawiązuje do jednej z monograficznych wystaw kanadyjskiej artystki Beverly Fishman, która w swojej twórczości skupia się na problemie farmaceutyzacji życia społecznego. Kolekcji towarzyszy esej autorski „The Promise of Happiness”, w którym naprowadzam odbiorcę na proces myślowy, jaki doprowadził mnie do nazwania i zmapowanych kontekstów. Esaj, obok formy tabletki, łączy też ideowo wszystkie części pracy magisterskiej – część teoretyczną, część praktyczną oraz aneks.

**Kraina pieczonych gołąbków** to dwuelementowy projekt stanowiący formę komentarza do dyplomowej części pracy. W **Krainie pieczonych gołąbków** przede wszystkim podkreślam świadomość naszej zależności od ognia nie jako zdobycy cywilizacyjnej, ale konieczności ewolucyjnej, dużo bardziej pierwotnej, podstawowej.

**The Promise of Happiness. Panacea vs.**

**Utopias** is a collection of sculptures-tablets made using various techniques. I treat the tablets as an allegory of the mapped, named addictions to which modern man succumbs. I understand addiction here as a dependence that cannot be eliminated at the moment. The title of the series refers to one of the monographic exhibitions of Canadian artist Beverly Fishman, whose work focuses on the problem of pharmaceuticalization of social life. The collection is accompanied by the author's essay "The Promise of Happiness" in which I guide the viewer through the thought process that led me to naming and mapping contexts. The essay, in addition to the tablet form, also ideologically unites all parts of the graduation project – the theoretical part, the practical part and the annex.

**The Land of Cockaigne** is a two-part project that is a form of commentary on the diploma part of the work. In **The Land of Cockaigne** I first of all emphasize the awareness of our dependence on fire not as an achievement of civilization, but as an evolutionary necessity, much more primordial, basic.



Obietnica szczęścia.  
Panaceum a utopie



Kraina pieczonych gołąbków







16

ANETA

OLSZEWSKA

haruki1974@gmail.com

instagram: @anetaolszewska13

+48 532 750 608

## PRACA PRAKTYCZNA I\1ST PRACTICAL WORK

**Dychotomia krwi**  
**Dichotomy of Blood**Promotor\Supervisor **dr hab. Sergiusz Kuchczyński, prof. uczelni**  
Pracownia Biżuterii\Jewellery Studio

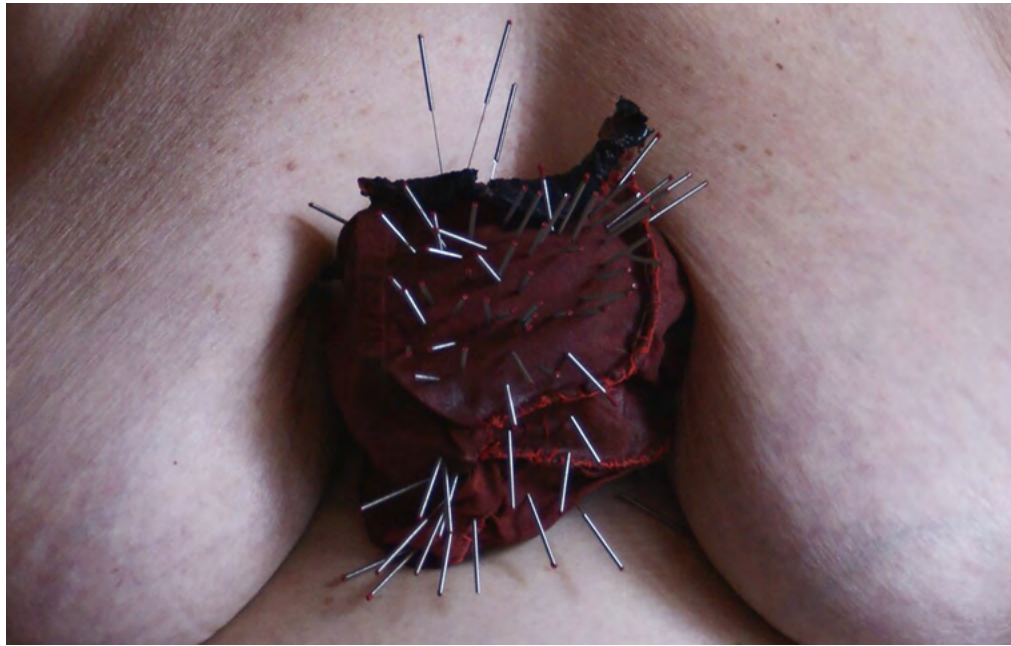
## PRACA PRAKTYCZNA II\2ND PRACTICAL WORK

**Dychotomia krwi**  
**Dichotomy of Blood**Opiekun naukowy\Tutor **dr hab. Ludwika Żytkiewicz-Ostrowska, prof. uczelni**  
Pracownia Mediów Dekoracji Tkanin\Media for Textile Decoration Studio

**(...) postanowiłam zmierzyć się w swojej pracy dyplomowej z tematem krwi i jej dwoistą naturą, tym bardziej, że tak ogromnie wpływa ona na relacje i reakcje ludzkie począwszy od czasów nam odległych aż do współczesnych.**

Słowo „krew” budzi w nas wiele emocji. Tematy osnute wokół krwi zawsze wzbudzały kontrowersje i sprzeczne uczucia. Krew bogów, krew ludzi, krew zwierząt. Krew i jej dychotomiczna natura jest wszechobecna w świecie naszych wyobrażeń, snów, lęków, jak i realnego funkcjonowania. Jej zróżnicowana natura wpływa na relacje międzyludzkie. Dlatego też postanowiłam zmierzyć się w swojej pracy dyplomowej z tematem krwi i jej dwoistą naturą, tym bardziej, że tak ogromnie wpływa ona na relacje i reakcje ludzkie począwszy od czasów nam odległych aż do współczesnych. Podchodząc do realizacji tematu, moim pierwszym odruchem było stworzenie biżuterii, w której połączę tradycyjne techniki jubilerskie, blachy, druty mosiężne z naturalnym biomateriałem jakim jest bioplastik. Sięgnęłam po naturalne kompozyty, aby uzyskać materiał przypominający ludzką tkankę.

The word "blood" arouses many emotions. Themes related to blood have always stirred up controversy and conflicting feelings. Blood of gods, blood of humans, blood of animals. Blood and its dichotomous nature is omnipresent in the world of our fantasies, dreams, fears, as well as real functioning. Its diverse nature affects human relationships. That is why I decided to deal with the subject of blood and its dual nature in my graduation project, especially since it has such a tremendous impact on human relations and reactions from times distant from us to the present. Approaching the realization of the project's theme, my first instinct was to create jewellery in which I would combine traditional jewellery-making techniques, sheet metal, brass wires, with a natural biomaterial such as bioplastic. I chose natural composites to achieve a material resembling human tissue.



Dychotomia krwi







17

ANITA

PERZANOWSKA

perzanowskaanita1@gmail.com    instagram: @perzanowska.anita    +48 501 351 463

## CZĘŚĆ I PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

**Utracone marzenia. Picture book „Dom marzycieli” zrealizowany w technikach wkleśtodrukowych**  
**Lost Dreams. Picture book "House of Dreamers" realized in intaglio techniques**

Promotor\Supervisor **dr hab. Marta Tomczyk, prof. uczelni**  
 Pracownia Interpretacji Druku\Print Interpretation Studio

## CZĘŚĆ II PRAKTYCZNA\2ND PRACTICAL WORK

**Syndrom rezygnacji – tkanina artystyczna**  
**Resignation Syndrome – tapestry**

Opiekun naukowy\Tutor **dr Małgorzata Górską-Ogórek**  
 Pracownia Intermediów\Intermedia Studio

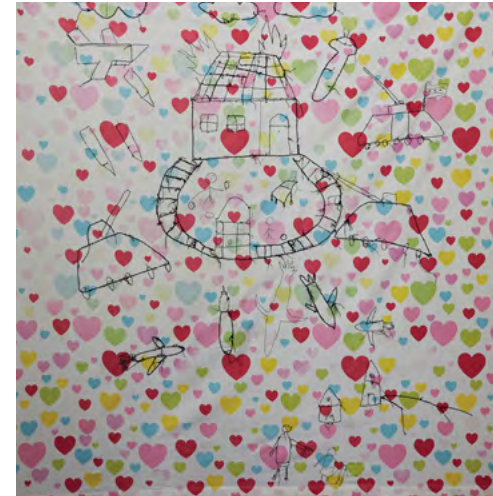
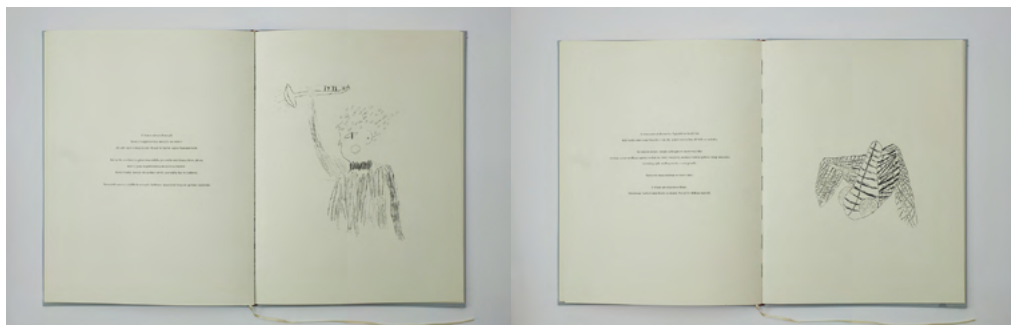
**Picture book został utworzony własnoręcznie zgodnie z rzemiosłem introligatorskim. Inspiracją powstania tkaniny było zjawisko syndromu rezygnacji.**

Inspiracją do stworzenia książki było opowiadanie mojego autorstwa „Dom marzycieli”. Techniki graficzne, jakich użyłam, to akwaforta i akwatinta. Poza przedstawieniem samych bohaterów ilustracje oddają to, co w marzeniu jest najpiękniejsze – dryfowanie pomiędzy światami, wszystko co nieuchwytnie i niedające się zakatalogować. Picture book został utworzony własnoręcznie zgodnie z rzemiosłem introligatorskim. Inspiracją powstania tkaniny było zjawisko syndromu rezygnacji. W skład pracy wchodzi trzy używane elementy pościeli dziecięcych, na których wyhaftowałam rysunki polskich dzieci, które przeżyły traumę związaną z II wojną światową, oraz prace dzieci ukraińskich oraz tych, które doświadczyły wojen w Afganistanie oraz Syrii.

The inspiration for the book came from a short story I wrote titled "House of Dreamers". The graphic techniques I used were etching and aquatint. In addition to depicting the characters themselves, the illustrations capture what is most beautiful about dreaming – drifting between different worlds, all that is elusive and unclassified. Picture book was created by hand in accordance with the craft of bookbinding. The fabric was inspired by the phenomenon of resignation syndrome. The work includes three second-hand pieces of children's bedding, on which I embroidered drawings of Polish children who survived the trauma of World War II, and works by Ukrainian children and those who experienced the wars in Afghanistan and Syria.



Utracone marzenia.  
Picture book „Dom marzycieli”  
zrealizowany w technikach wklęsdrukowych



Syndrom rezygnacji –  
tkanina artystyczna



18



SANDRA

SKÓRKA

skorkasandra@gmail.com

instagram: @skorka\_store

+48 660 000 435

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ I PROJEKTOWA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN PART I

**Giardino – unikatowa kolekcja obuwia i galanterii skórzanej**  
**Giardino – unique collection of footwear and leather accessories**

Promotor\Supervisor **dr hab. Katarzyna Wróblewska, prof. uczelni**  
Pracownia Projektowania Obuwia i Akcesoriów\Footwear and Accessories Design Studio

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ II PROJEKTOWA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN PART II

**Giardino – unikatowa kolekcja ubiorów**  
**Giardino – unique collection of clothes**

Opiekun naukowy\Tutor **dr Michał Szulc**  
Pracownia Projektowania Ubioru II\Fashion Design Studio II

PRACA PRAKTYCZNA – CZĘŚĆ III PROJEKTOWA LUB OGÓLNOPLASTYCZNA\  
PRACTICAL WORK – DESIGN OR ARTISTIC PART III

**Giardino – unikatowa kolekcja lamp**  
**Giardino – unique collection of lamps**

Opiekun naukowy\Tutor **prof. dr hab. Jolanta Rudzka-Habisiak**  
Pracownia Stylizacji Wnętrz\Interior Styling Studio

W kolekcji nawiązuję do twórczości Azuma Makoto, który zainspirował mnie do stworzenia „rzeźby botanicznej”, wykonanej z 992 skórzanych kwiatów tworzących sensoryczną fakturę.

Inspiracją do stworzenia kolekcji jest bogactwo form i kształtów, jakie tworzy natura. W dzisiejszym świecie otaczamy się płaskimi ekranami i potrzebujemy jak najwięcej kontaktu z naturą i jej zróżnicowaną sensoryczną fakturą. W kolekcji nawiązuję do twórczości Azuma Makoto, który zainspirował mnie do stworzenia „rzeźby botanicznej”, wykonanej z 992 skórzanych kwiatów tworzących sensoryczną fakturę. Do całej kolekcji dyplomowej stworzyłam 1580 skórzanych kwiatów, proces ten trwał kilka miesięcy, był to okres licznych eksperymentów. Kolejne długie godziny spędziłam na ręcznym przyszywaniu ich do cholewek butów, ubrań i mocowaniu do abażurów lamp. Sposób wykonania jest inspirowany modą „haute couture” i twórczością Maison Lemarié. Ważną rolę w mojej kolekcji odgrywa rzemiosło. Wykonałam „włóczkę” ze skóry, wycinając ręcznie dwumilimetrowe paski. Z niej zrobiłam na drutach dzianinowe asortymenty. W kolekcji użyłam szlachetnych materiałów takich jak skóra, wełna i jedwab.

The collection is inspired by a variety of forms and shapes that nature creates. In today's world, we surround ourselves with flat screens and need as much contact with nature and its varied sensory textures as possible. In the collection, I refer to the work of Azuma Makoto, who inspired me to create a "botanical sculpture", made of 992 leather flowers that create a sensory texture. I created 1,580 leather flowers for the entire graduation collection, a process that took several months, a period of numerous experiments. I spent subsequent long hours sewing them by hand to the uppers of shoes, clothes and attaching them to lampshades. The way they are made is inspired by haute couture fashion and the work of Maison Lemarié. Craftsmanship plays an important role in my collection. I made "yarn" from leather, cutting two-millimetre strips by hand. I used it to make knitted assortments. I used fine materials such as leather, wool and silk in the collection.



Giardino – unikatowa kolekcja ubiorów

Giardino – unikatowa  
kolekcja lamp

Giardino – unikatowa kolekcja obuwia i galanterii skórzanej







19

AGATA

SZPAK

szpakagat@gmail.com

instagram: @gataszon

## PIERWSZA PRACA PRAKTYCZNA\1ST PRACTICAL WORK

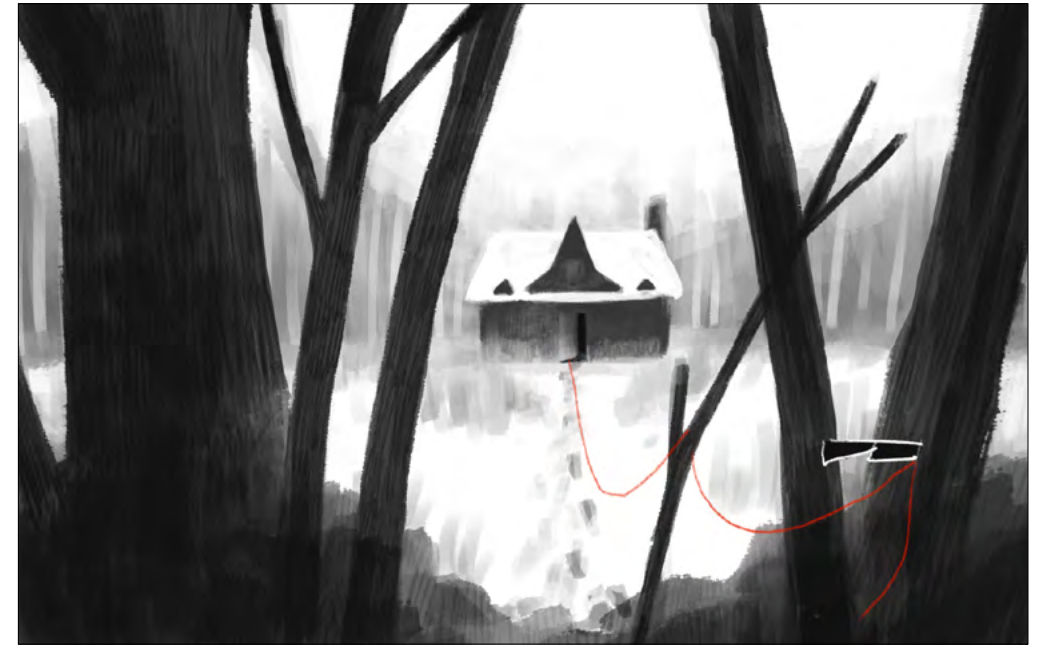
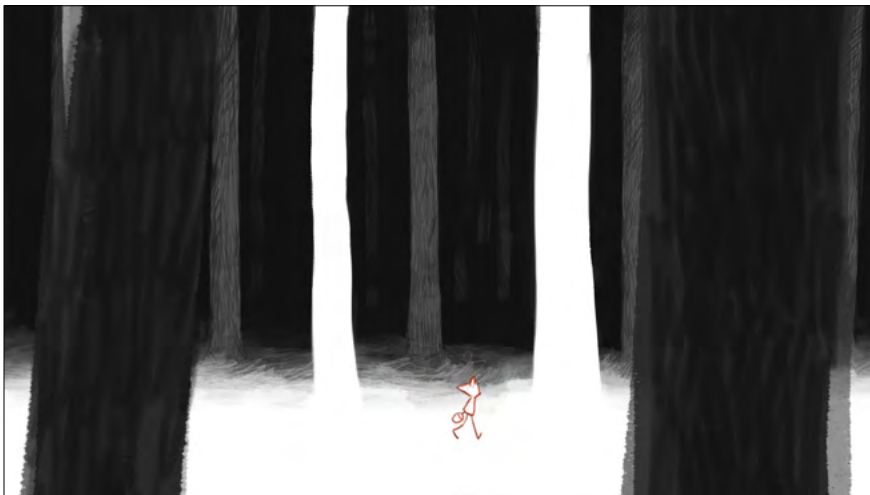
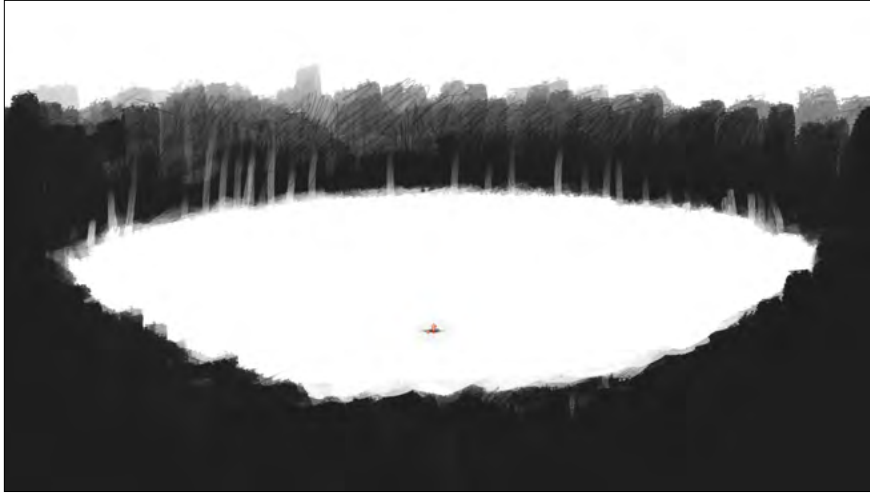
**Kapturek – film animowany w technice rysunkowej**  
**Riding Hood – animated cartoon film**
Promotor\Supervisor **dr Agata Gorządek**

Pracownia Animacji Lalkowej\Puppet Animation Studio

W tym projekcie eksperymentuję nie tylko z charakterem klasycznej baśni, ale także z samą animacją. Kapturek był poligonem badania możliwości medium: balansowaniem na granicy dosłowności symbolu i abstrakcji gestu, a także polemiką z tzw. limited animation.

Czerwony Kapturek nie zawsze był czerwony. Nie zawsze też wychodził cało ze swoich przygód. Baśń ta ma korzenie sięgające znacznie głębiej, a wielość jej wariantów jest zaskakująca. Choć pozostawiam Kapturka czerwonym, dużą inspiracją dla końcowego scenariusza były właśnie te wcześniejsze, często bardziej mroczne wersje, które nie zawsze miały charakter moralizatorski, a raczej przyjmowały klimat opowiadania grozy, horroru. W tym projekcie eksperymentuję nie tylko z charakterem klasycznej baśni, ale także z samą animacją. **Kapturek** był poligonem badania możliwości medium: balansowaniem na granicy dosłowności symbolu i abstrakcji gestu, a także polemiką z tzw. limited animation. Część projektowa (projekty postaci, storyboard) została realizowana w Pracowni Rysunku Koncepcyjnego i Storyboardu pod opieką dra Krzysztofa Ostrowskiego.

Little Red Riding Hood was not always red. Nor did she always escape unharmed from her adventures. The tale has roots that go much deeper, and the multitude of variants is surprising. Although I leave Riding Hood red, much of the inspiration for the final script came from these earlier, often more sinister versions, which were not always moralistic in nature, but rather took on the atmosphere of a horror story or film. In this project I am experimenting not only with the character of the classic fairy tale, but also with the animation itself. **Hood** was a testing ground for exploring the possibilities of the medium: balancing on the verge of the literality of the symbol and the abstraction of the gesture, as well as a polemic against so-called limited animation. The design part (character designs, storyboard) was realized in the Concept Drawing and Storyboard Studio under the supervision of Dr. Krzysztof Ostrowski.



Kapturek – film animowany  
w technice rysunkowej



20



REMIGIUSZ

SZULC

remeszul@wp.pl

instagram: @remekszulc

+48 537 008 569

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Projekt wzorniczy urządzenia do wspierania rehabilitacji osób po udarze mózgu**  
**Design project of a device to support rehabilitation of people after stroke**

 Promotor \ Supervisor **dr hab. Krzysztof Chróścielewski, prof. uczelni**  
 Pracownia Rozwoju Nowego Produktu \ New Product Development Studio

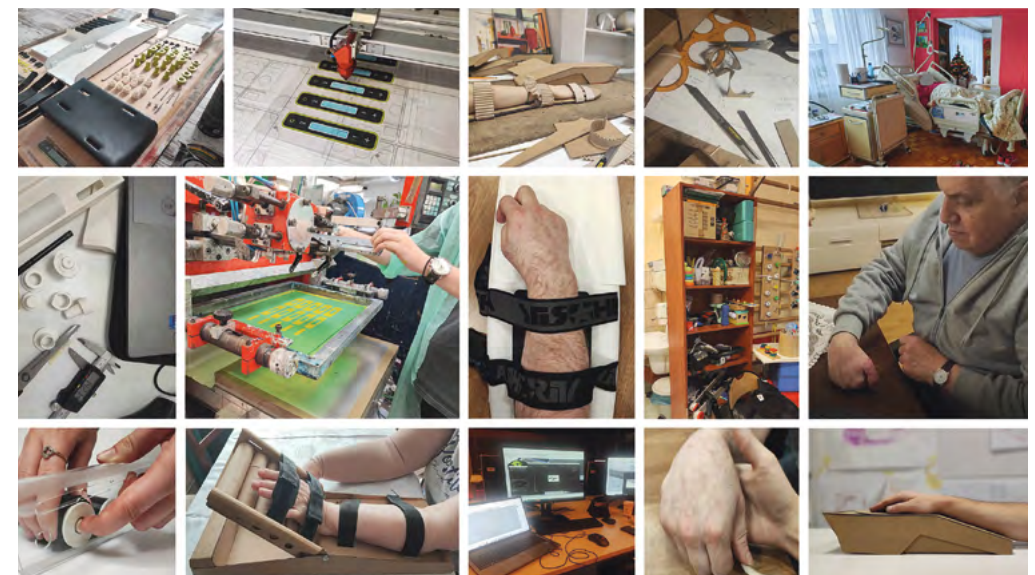
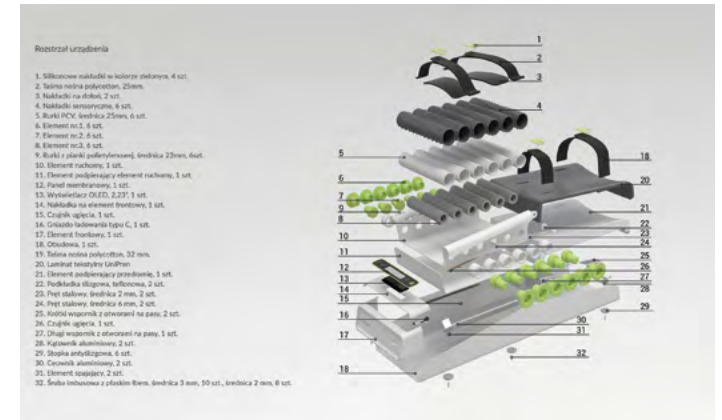
▲ Zasada działania Movi opiera się na regulowanym podnoszeniu i opadaniu części ruchomej przeznaczonej na dłoń pacjenta, na której znajduje się sześć sensorycznych wałków poruszających się pod wpływem ruchu posuwisto-zwrotnego dłoni, stymulując jej receptory czuciowe.

Movi – urządzenie do wspierania rehabilitacji ręki pacjentów po udarze mózgu poprzez ćwiczenia biernego wyprostu w stawie nadgarstkowym. Jest ono odpowiedzią na stały wzrost zapadalności na udary mózgu, powszechny problem z rehabilitacją kończyny górnej po udarze i niewydolną służbą zdrowia. Urządzenie pozwala zmniejszyć motoryczne i sensoryczne ograniczenia spastycznej ręki oraz zapobiega wystąpieniu przykurczu zgięciowego nadgarstka i dłoni plegicznej. Przeciwdziała obrzękowi lub zmniejsza jego nasilenie w ręce niedowładnej. Zasada działania Movi opiera się na regulowanym podnoszeniu i opadaniu części ruchomej przeznaczonej na dłoń pacjenta, na której znajduje się sześć sensorycznych wałków poruszających się pod wpływem ruchu posuwisto-zwrotnego dłoni, stymulując jej receptory czuciowe. Minimalistyczna forma urządzenia, pozbawiona zbędnych elementów, posiada jasno wyznaczone strefy funkcjonalne, a przyjęte technologie produkcyjne zapewniają niskie koszty produkcji i dużą dostępność rynkową.

Movi – a device to support the rehabilitation of the hand of post-stroke patients through passive extension exercises at the wrist joint. It addresses the steady increase in the incidence of stroke, the widespread problem with post-stroke rehabilitation of the upper limb, and inefficient health service. The device helps reduce the motor and sensory limitations of the spastic hand and prevents the onset of flexion contracture of the wrist and plegic hand. It counteracts swelling or reduces its severity in the paretic hand. The principle of operation of Movi is based on the adjustable raising and lowering of the moving part intended for the patient's hand, on which there are six sensory rollers that move under the influence of reciprocating motion of the hand, stimulating its sensory receptors. The minimalist form of the device, devoid of unnecessary elements, has clearly delineated functional zones, and the adopted production technologies ensure low production costs and high market availability.



Projekt wzorniczy urządzenia do wspierania rehabilitacji osób po udarze mózgu







21

KINGA

WOJCIECHOWSKA

wojciechowskakinga@onet.eu

instagram: @kinga\_wojciechowska\_

## PRACA PRAKTYCZNA \ PRACTICAL WORK

**Granice portretu. Cykl grafik w technice druku wypukłego**  
**The boundaries of portraiture. A series of graphics in relief printing technique**

Promotor \ Supervisor **prof. dr hab. Dariusz Kaca**  
 Pracownia Technik Drzeworytniczych i Książki Artystycznej \  
 Woodcut Techniques and Art Book Studio

## ANEKS I \ ANNEX I

**Prace z Pracowni Działań Malarskich w Przestrzeni Publicznej**  
**Works from the Painting Activities in Public Space Studio**

Opiekun naukowy \ Tutor **dr Aleksandra Ignasiak**  
 Pracownia Działań Malarskich w Przestrzeni Publicznej \  
 Painting Activities in Public Space Studio

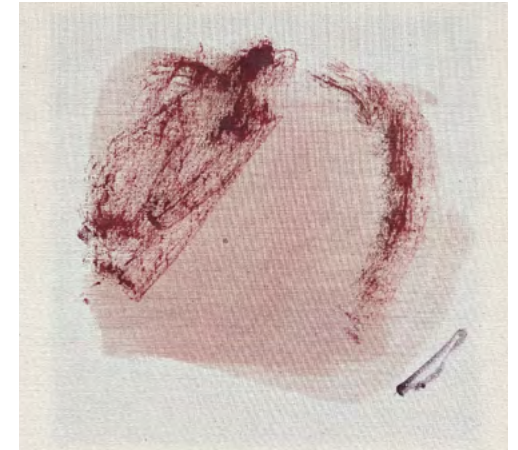
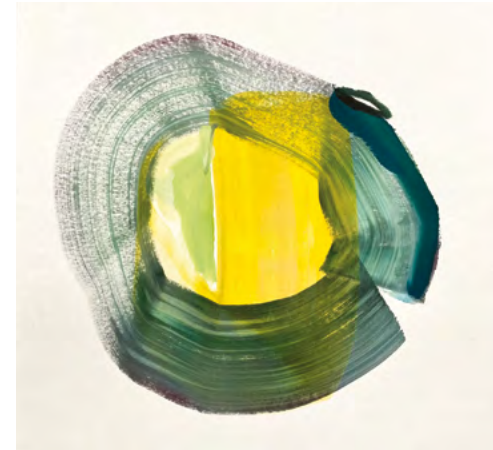
**Zestaw dyplomowy zawiera sześć przedstawień metaforycznych inspirowanych portretami bliskich mi osób. Z każdą z nich łączy mnie inny rodzaj relacji.**

Główna część dyplomu jest efektem subiektywnej analizy portretu ludzkiego zarówno pod kątem wizualnym, jak i emocjonalnym. Opiera się na założeniach wynikających z charakterystyki grafiki warsztatowej, jak i malarstwa, na bazie którego powstawały koncepcyjne szkice. Zestaw dyplomowy zawiera sześć przedstawień metaforycznych inspirowanych portretami bliskich mi osób. Z każdą z nich łączy mnie inny rodzaj relacji. Oparty na emocjach, których nie staram się nazywać, a jedynie je poczuć. Zwizualizować na wielu poziomach świadomości. Na aneks przypada seria osiemnastu obrazów, będąca wynikiem analizy tematu poruszanego w części głównej dyplomu – granic związanych z emotywnym i wizualnym postrzeganiem portretu ludzkiego.

The main part of the graduation project is the result of a subjective analysis of human portrait from both visual and emotional perspective. It is based on assumptions derived from the characteristics of printmaking, as well as painting, on the basis of which conceptual sketches were created. The diploma set includes six metaphorical representations inspired by portraits of people close to me. I have a different kind of relationship with each of them. They are based on emotions that I do not try to name, but only feel them. To visualize them on many levels of awareness. The annex is a series of eighteen paintings, the result of an analysis of the topic addressed in the main part of the diploma – the boundaries associated with the emotional and visual perception of the human portrait.



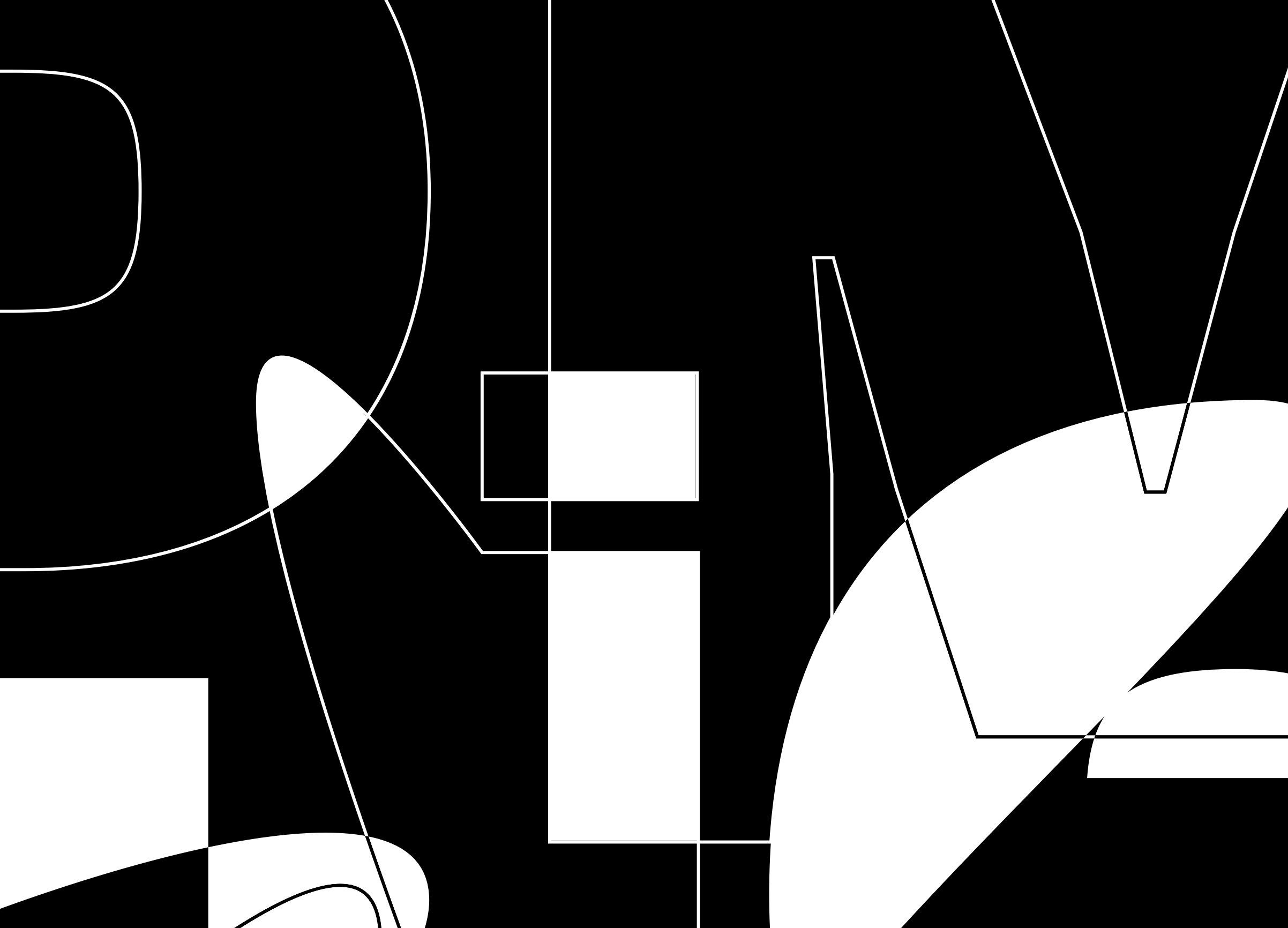
Granice portretu. Cykl grafik  
w technice druku wypukłego



Prace z Pracowni Działań Malarskich  
w Przestrzeni Publicznej







# STRUKTURA

# STRUCTURE

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. WŁADYSŁAWA STRZEMIŃSKIEGO W ŁODZI  
STRZEMIŃSKI ACADEMY OF FINE ARTS

## WŁADZE UCZELNI\ACADEMY AUTHORITIES

Rektor\Rector **dr Przemysław Wachowski**  
Prorektor ds. nauki i ewaluacji\Vice-Rector for Science and Evaluation  
**dr hab. Ewa Wojtyniak-Dębińska, prof. uczelni**  
Prorektor ds. kształcenia\Vice-Rector for Education **dr hab. Artur Chrzanowski, prof. uczelni**

## REKTORAT\RECTOR'S OFFICE

tel. +48 42 25 47 400

## KANCELARIA\CHANCELLOR'S OFFICE

tel. +48 42 25 47 408  
e-mail: kancelaria@asp.lodz.pl  
www.asp.lodz.pl

## REKRUTACJA\STUDENT RECRUITMENT

www.asp.lodz.pl  
e-mail: rekrutacja@asp.lodz.pl  
tel. +48 42 25 47 508

## REKRUTACJA ON-LINE\ONLINE RECRUITMENT

e-rekrutacja.asp.lodz.pl

## WYDZIAŁ SZTUK PIĘKNYCH\FACULTY OF FINE ARTS

tel. +48 42 25 47 610  
e-mail: sztuki.piekne@asp.lodz.pl

### Animacja\Animation

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

### Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych\Fine Arts Education in the Area of Visual Arts

studia stacjonarne I i II stopnia\ full-time first- and second-cycle programme

### Fotografia i multimedia\Photography and Multimedia

studia stacjonarne I i II stopnia\ full-time first- and second-cycle programme

### Grafika\Printmaking

stacjonarne jednolite studia magisterskie\full-time long-cycle programme

### Malarstwo\Painting

stacjonarne jednolite studia magisterskie\full-time long-cycle programme

### Nowe media\New Media

studia stacjonarne I stopnia\ full-time first-cycle programme

### Rzeźba\Sculpture

stacjonarne jednolite studia magisterskie\ full-time long-cycle programme  
studia stacjonarne II stopnia\second-cycle programme

## WYDZIAŁ SZTUK PROJEKTOWYCH\FACULTY OF DESIGN

tel. +48 42 25 47 620  
e-mail: sztuki.projektowe@asp.lodz.pl

### Architektura wnętrz\Interior Design

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

### Biżuteria\Jewellery

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

### Projektowanie graficzne\Graphic Design

studia stacjonarne I i II stopnia \full-time first- and second-cycle programme

### Projektowanie ubioru\Fashion Design

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

### Tkanina i stylizacja wnętrz\Textile and Interior Decoration

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

### Wzornictwo\Industrial Design

studia stacjonarne I i II stopnia\full-time first- and second-cycle programme

## STUDIA PODYPLOMOWE\POSTGRADUATE STUDIES

tel. +48 42 25 47 483;+48 696 067 419  
e-mail: podyplomowe@asp.lodz.pl  
www.podyplomowe.asp.lodz.pl

### Projektowanie ubioru\Fashion design

Nauczanie plastyki\Teaching of Visual Arts

Projektowanie architektury wnętrz\Interior design

Stylizacja, aranżacja i dekoracja wnętrz\Styling, Arrangement and Interior Decoration

Projektowanie graficzne\Graphic Design

Projektowanie biżuterii\Jewellery Design

Tworzenie dzieł malarskich i rysunkowych\Creating Artworks in the Field of Painting and Drawing

Ilustracja i komiks z elementami preprodukcji gier i filmów\Illustration and Comics with Elements of Game and Film Pre-production

## JEDNOSTKI MIĘDZYWYDZIAŁOWE\INTERFACULTY UNITS

### Biuro ds. wymiany międzynarodowej\International Exchange Office

tel. +48 42 25 47 403  
e-mail: international.office@asp.lodz.pl  
www.int.asp.lodz.pl

### Centrum Transferu Technologii\Technology Transfer Centre

tel. +48 42 25 47 404; +48 696 070 946  
e-mail: anna.wesolowska@asp.lodz.pl  
www.ctt.asp.lodz.pl

### Akademickie Centrum Designu\Academic Design Centre

e-mail: biuro@acdesign.com.pl  
www.acdesign.com.pl

### Akademia Kreatywnego Seniora\Creative Senior Academy

e-mail: seniorzy@asp.lodz.pl

### Laboratorium Działań Artystycznych\Artistic Actions Laboratory

tel. + 48 42 25 47 488  
e-mail: laboratorium@asp.lodz.pl  
www.laboratorium.asp.lodz.pl



# ABSOLWENCI

## GRADUATES

### I STOPIEŃ

#### ANIMACJA

KAMIL DANIELEWICZ  
VIVIANE JORIS  
ANNA KULAK  
MAJA MAKSIMOVIĆ  
IZABELLA NIEWIADOMSKA  
JOANNA SZYMANEK  
KLAUDIA TRZCIŃSKA  
ANNA WALCZAK

#### ARCHITEKTURA WNĘTRZ

MICHAŁ BURSKI  
KACPER ĆWIR  
ALICJA DOBROWOLSKA  
ANNA DRUSZCZ  
MAGDALENA JABRZYK  
PAULA JAROSZEWSKA  
MARTA KARWOWSKA  
KAROLINA KOWALCZYK  
GABRIELA KRASIŃSKA  
ARIEL ŁUCZAK  
KAROLINA MERTA  
NATALIA SEROCZYŃSKA  
ALEKSANDER SIAKAŁA  
PATRYCJA SKWARNA  
WERONIKA TORUCH  
KLAUDIA WINIARCZYK  
JULIA WOŹNIAK  
NATALIA WÓJCIK  
MATEUSZ WRÓBEL

#### BIŻUTERIA

JUSTYNA ANIOŁ  
TADEUSZ CZOMBER  
KALINA DMITROCA  
DARIA GALUŚ  
KAROLINA KABASZYN  
MICHALINA LIPIŃSKA  
WIKTORIA NOWOTNA  
MARTYNA PRZEGENDZA  
DYMISTR SOBICZEWSKI  
MARIA STĘPAK  
MARTYNA TOMASZEK

#### EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PLASTYCZNYCH

MIKOŁAJ BALCEREK  
SANDRA CIEŚLIŃSKA  
ALICJA DUDZIŃSKA  
AGATA GOŹDZIK  
ZUZANNA KACZMARCZYK  
KSENIA KUBIK  
JEKATERINA ROMANOVA

AGNIESZKA RUDNICKA  
ALEKSANDRA SOBKÓW  
JULIA STANKIEWICZ  
DARYA TSENAVAYA  
SEBASTIAN ZDZIEBŁOWSKI

#### FOTOGRAFIA I MULTIMEDIA

ADRIAN KLIMAS  
MATEUSZ PECYNA  
NATALIA POLKOWSKA  
BŁAŻEJ PYRKA  
MAGDALENA SKOTNICKA  
DOMINIK SZYGA  
MARTYNA TAMBORSKA  
MATEUSZ ZUBEL

#### PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

KATERYNA ARDIANTS  
WIKTORIA BAJKA  
KATARZYNA CHRAMIEC  
DOMINIK SZYGA  
ANNA KLINIEWSKA  
MAŁGORZATA MARKOWSKA  
ALEKSANDRA PIETRUSZCZAK  
MIKOŁAJ PUSTELNIK  
KLAUDIA STAŃDO  
NINA SYMANOWICZ  
GAJA SZONOWSKA  
MICHAŁ SZWARC  
JAGODA ŚWITAŁA  
MARCIN WILIŃSKI  
JULIA ZALESKA

#### PROJEKTOWANIE UBIORU

JULIA BURAK  
GABRIEL DATA  
MARLENA GIELECKA  
LINDA KARDAS  
TATIANA KIERKOSZ  
PAWEŁ KONOPSKI  
MICHALINA KOWALEWSKA  
NATALIA KOWALSKA  
MARTA KULIK  
JULIA ŁASKARZEWSKA  
MARTA MORTKA  
WERONIKA NYCZ  
OLIMPIA PATRZAŁEK  
MACIEJ PLUTA  
BRUNO TURCZYNOWICZ  
ZUZANNA WILCZYŃSKA  
NATALIA WOLAK  
DOMINIK ŻYŻA

#### RZEŻBA

MARCELINA MATYŃIA  
KAJA NIEBRZYDOWSKA  
ALEKSANDER SAS  
LAURA WÓJCIK

#### TKANINA I STYLIZACJA WNĘTRZ

IZABELA BANKIEWICZ  
KAROLINA CIBOROWSKA  
KAROLINA FISCHER  
JULIA KLIMEK  
MAGDALENA PUŁAWSKA  
DOMINIKA RAK  
ALEKSANDRA STASIK  
MARIOLA STPICZYŃSKA  
ALEKSANDRA ŚWIDER  
WERONIKA TOMASZEWSKA

#### WZORNICTWO

PAULINA BALCZYŃSKA  
MICHAŁ BIT  
PATRYCJA DERENDARZ  
LENA FEDOR  
MARIA JAWORSKA  
JULIA JĘDROSZKOWIAK  
JULIA JODŁOWSKA  
ZOFIA KOBUS  
VLADLENA KOZUSEVA  
ALEKSANDRA KROPIDŁOWSKA  
ALICJA KRZYŻEK  
JULIA MOFINA  
STANISŁAW NOWICKI  
IZABELLA PUDŁOWSKA

### II STOPIEŃ

#### ANIMACJA

KLAUDIA KĘDZIA  
MARTA PEŁSZYK  
MARTYNA SKIBA-SOJECKA  
AGATA SZPAK

#### ARCHITEKTURA WNĘTRZ

MAGDALENA JABŁOŃSKA  
DAMIAN JĘDRZEJEWSKI  
MARTA KAŁUCKA  
DOMINIKA KAROLAK  
PAULINA KAWCZYŃSKA  
ALEKSANDRA ŁAWSKA  
ANITA MATUSIAK  
MAGDALENA MUZYKA  
KINGA NYCZ  
WERONIKA RUPNIEWSKA  
MONIKA WIETRZYŃSKA  
PAULINA WOŹNIAK  
KAROLINA WYLOT

#### BIŻUTERIA

JUSTYNA KOWALSKA  
ADRIANNA KUSIELCZUK  
ANETA OLSZEWSKA  
KRZYSZTOF POSTROŻNY

#### EDUKACJA ARTYSTYCZNA W ZAKRESIE SZTUK PLASTYCZNYCH

ALICJA BANASIK  
WIKTORIA GALERA  
DOMINIKA JANASZKIEWICZ  
KALINA KAZIMIERCZAK  
ALEKSANDRA KOCHAŃSKA  
JACEK KOWALSKI  
BEATA KRZEŚLAK  
KAROLINA KUREK  
YULIYA PALKHOUSKAYA  
ANITA PERZANOWSKA  
AGATA RYŃKOWSKA  
LILIANA SZANIEWSKA

#### FOTOGRAFIA I MULTIMEDIA

KLAUDIA DĘBIEC  
ZUZANNA GOŁAŚ

#### GRAFIKA

KINGA BOŻYK  
ADAM EJSMONT  
WERONIKA FILIPCZAK  
MARIANNA JANKOWSKA  
ANNA KACPRZAK

PAWEŁ KAŻMIEROWSKI  
KATARZYNA KOŁA  
ANNA KOMPA  
KAROLINA KOWALCZYK  
MAGDALENA KUPTTEL  
EWELINA OSTROWSKA  
JULIA PIECZYŃSKA  
KAROLINA PIEGZA  
ZUZANNA SIARA  
SANDRA STOJAŃSKA-REKUS  
EMILIA ŚPIEWAK  
ANNA TOMKIELSKA  
JULIA WIŚNIEWSKA  
JULIA WIŚNIEWSKA  
KINGA WOJCIECHOWSKA  
NATALIA ZAMOJSKI  
AMANDA ZARĘBA

#### MALARSTWO

HELENA ANDERWALD  
URSZULA KUSY  
MARIA LASMAKOVA  
HANNA LEW KIEDROWSKA  
NATALIA STĘPIEŃ  
BOGNA WOSKOWICZ

#### PROJEKTOWANIE UBIORU

ALICJA BOGUSZ  
OLGA GALIŃSKA  
ROBERT GESERICK  
NATALIA GRACZEWSKA  
FILIP KOZAK  
WERONIKA KUBACZYŃSKA  
JULIA LESZCZYŃSKA  
MONIKA ŁUCZAK  
DOMINIKA RAKOWICZ  
ANGELIKA SIEŃKO  
SANDRA SKÓRKA  
KINGA STEC  
ALICJA THACZYK  
HANNA WOJCIECHOWSKA  
NATALIA WYBORSKA  
ANASTASIYA ZARETSKAYA

#### RZEŻBA

MIKOŁAJ APELT-CIUPIŃSKI  
MICHAŁ NOWAKOWSKI  
ALEKSANDRA ŚMIECH

#### TKANINA I STYLIZACJA WNĘTRZ

KATARZYNA CZAMPIEL  
KATARZYNA GLIŃSKA-HYCLAŁ  
WIKTORIA GÓRKO  
WERONIKA GRABOŃ

MARTA KALINOWSKA  
JUSTYNA KOŁAKOWSKA  
MAŁGORZATA KRZYŻANOWSKA  
JULIA MICHAŁAK  
NATALIA MURDZA  
JULIA PIEKARSKA  
PAULINA PIŁATOWSKA  
KATARZYNA SITKO

#### WZORNICTWO

AGNIESZKA GODLEWSKA  
KAROLINA GRALEWSKA  
MICHAŁ SZCZUKOCKI  
REMIGIUSZ SZULC

<sup>1</sup> W roku akademickim 2022/2023 dyplomy licencjackie i magisterskie Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi uzyskało 221 absolwentów, troje z nich nie wyraziło zgody na publikację swoich imion i nazwisk w publikacjach ASP w Łodzi.

ORGANIZATOR



PARTNERZY



ATLAS SZTUKI

LodzArte  
FUNDACJA

PATRONATY HONOROWE



PATRONAT MEDIALNY



kalejdoskop

