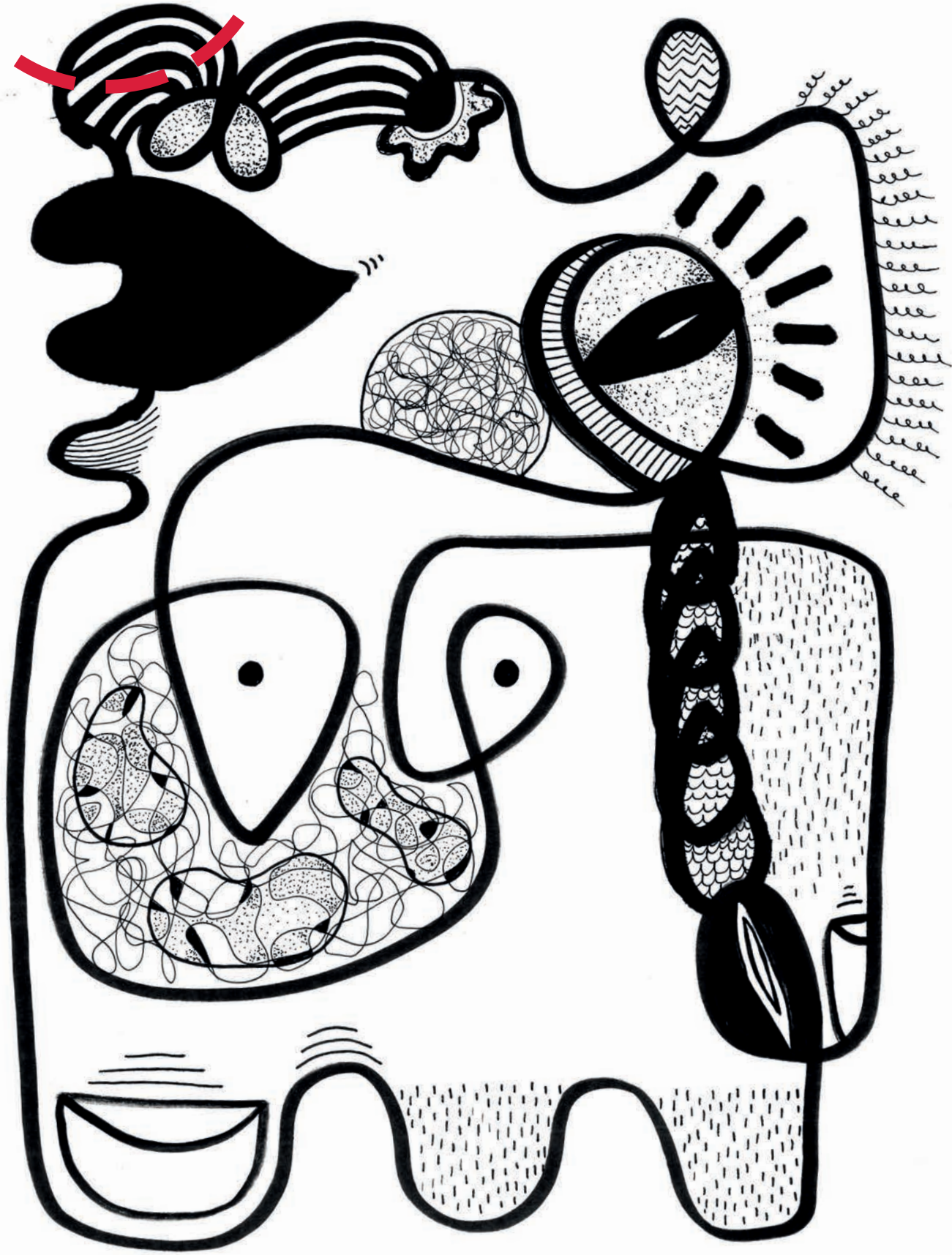


**ART  
BOARD**



# DRODZY CZYTELNICY

Oddajemy w Wasze ręce czwarty już numer magazynu studentów grafiki WSTI w Katowicach. Kończą studia i odchodzą współpracownicy. Rok temu uzyskał dyplom inicjator wydawania magazynu, twórca jego winiety i layout'u Łukasz Ocieпка. W tym roku dyplom obronił – zresztą ze świetnym wynikiem – kontynuator pracy Łukasza, Miłosz Gierczak. Wszyscy z pierwotnego składu redakcyjnego ukończyli już studia w WSTI. Często kontynuują naukę w innych uczelniach. W samej tylko ASP w Katowicach studiuje na studiach magisterskich 20 absolwentów WSTI. Jedna z absolwentek z dyplomem magisterskim uniwersytetu podjęła w ASP studia doktoranckie. Inni pracują wykorzystując – miejmy nadzieję – wiedzę i umiejętności zdobyte w WSTI oraz swoje znajomości. Bo tak to już jest, że koledzy ze studiów to najpewniejsza grupa wsparcia na całe życie. Taki klub. Elitarny!

Na szczęście wśród nowych roczników zapał do tworzenia magazynu nie słabnie. Nie brakuje też zdolnych i bardzo zdolnych, dobrych prac do pokazania ani autorów ciekawych tekstów. Już teraz zapraszamy do współpracy przy kolejnym numerze. Miłej lektury i oglądania.

Marian Słowicki  
redaktor

**Z ostatniej chwili:** Zdobywcą Grand Prix międzynarodowego konkursu poświęconego projektowaniu ilustracji i książek dla dzieci „Książka Dobrze Zaprojektowana – zacznijmy od dzieci” został Piotr Kowalczyk, ubiegłoroczny absolwent WSTI, obecnie studiujący w ASP. Nagrodę zdobył za swoją pracę dyplomową „Cisza” zrealizowaną w WSTI w ramach seminarium dr Anny Machwic.

Gratulacje!

# W ŚRODKU:

4

Njusy

6

Do poczytania

7

Sylwetka wykładowcy:  
Dorota Nowak

10

Obrony dyplomów 2016

12

Po co nam plener?

30

Tożsamość wizualna kraju  
– możliwe rozwiązania

40

Firma Portretowa: instrukcja  
obsługi trudnego klienta

44

Łebski pomysł na design

45

Plakat studencki

43

Sylwetka absolwenta:  
Emilia Duka

45

Koła naukowe

## Magazyn tworzą:

### GRUPA ARTBOARD w składzie:

Anna Borowy, Vadim Canon, Michał Huć, Małgorzata Jaworska, Mateusz Latocha, Magdalena Ławniczek, Katarzyna Kowalczyk, Ewa Stasiowska, Marcin Kasperek, Marian Słowicki (redakcja), Natalia Romaniuk (redakcja)

### KONTAKT Z NAMI:

artboard.wsti@gmail.com

Serdecznie dziękujemy za pomoc całej kadrze dydaktycznej kierunku Grafika w WSTI oraz studentom za nadesłane prace i zgody na ich publikację. Dziękujemy także władzom uczelni za zaufanie i sfinansowanie produkcji oraz redakcji za korektę i pomoc w wydaniu magazynu.

### PRACA NA OKŁADCE:

Marta Musiałak

### SKŁAD I ŁAMANIE

klarstudio.pl

### WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach  
[www.wsti.pl](http://www.wsti.pl)

### DRUK:

Tolek – Drukarnia im. K. Miarki w Mikołowie  
[www.tolek.com.pl](http://www.tolek.com.pl)



## Festiwal fantastyki PYRKON

8–10 kwietnia 2016  
Międzynarodowe Targi Poznańskie

To było już 16. Spotkanie miłośników fantastyki. Z roku na rok przybywa uczestników. W tym roku było ich 38 tys.! Nad Pyrkonem pracują szerokie grono organizatorów i pomocników, a także specjalny zespół grafików. W tym roku miałam zaszczyt być w jego składzie. Zdawać by się mogło, że projektowanie banerów czy oznaczeń na Międzynarodowych Targach Poznańskich to nic szczególnego, ale cieszy oko i serce, gdy jest się świadomym, że pomaga zbłąkanym duszyczkom dotrzeć do celu.

Na imprezie można było spotkać osobistości z blogosfery jak i youtube: Ilona z Chatolandii, Buc Bez Empatii czy Olsikowa oraz autorów książek: w tym roku między innymi Jakuba Ćwieka oraz Pilipiuka. Festiwal Fantastyki tworzą fani dla fanów. Integrowaliśmy się nie tylko na prelekcjach czy w przypadkowych przytulacjach od randomowych ludzi; oblegana była Gastrostrefa, gdzie żołnierze steampunkowi mogli się napić z Jackiem Sparrowem bądź Jezusem. Tylko raz w roku niemożliwe staje się możliwe. **AB**



## 48 Hour Film Project Katowice

15.04–17.04.2016  
Kino Kosmos

Czy można zrobić film w 48 godzin? Idea jest prosta, adrenalina, brak snu, litry kofeiny, milion pomysłów i to wszystko w jeden weekend. Dokładnie 48 godzin na pomysł, realizację zdjęć i montaż. Ten niesamowity pomysł narodził się w głowie Amerykanina Marka Rupperta, który zastanawiał się czy można nakręcić i zmontować film w dwa dni. Okazało się, że jest to nie tylko możliwe, ale i ekscytujące. Dlatego tak szybko, pomysłem zarazili się inni. Konkurs 48 HFP organizowany jest już w prawie 150 miastach na całym świecie. 22 kwietnia w Centrum Sztuki Filmowej / Kino Kosmos odbyła się gala wręczenia nagród 4. edycji 48HFP Katowice. Jury w składzie: Barbara Kita, Aleksandra Gowin, Grzegorz Jaroszuk postanowiło, że nagrodę za Najlepszy Film otrzymuje Katodelic Pictures za film „Evviva l'arte”.

Uzasadnienie: „Bardzo dobre aktorstwo, scenariusz, realizacja i pomysł, składają się na stworzenie mininarracji, podszytej czarnym humorem. Na uwagę zasługuje dystans do siebie i stworzenie filmu autotematycznego.”  
**VC**

→ **Filmy można obejrzeć na stronie:**  
[48hfpoland.pl/pl/filmy](http://48hfpoland.pl/pl/filmy)



## Design 32. Najlepsze dyplomy projektowe ASP 2015

08.04–30.04.2016  
Galeria Rondo Sztuki

32 projekty, które mogą zmienić rzeczywistość...

Już po raz szósty w Galerii Rondo Sztuki można było zobaczyć najlepsze prace dyplomowe z ośmiu publicznych uczelni artystycznych w Polsce. Swoje prace przedstawiali absolwenci Akademii Sztuk Pięknych z Warszawy, Krakowa, Katowic, Gdańska, Łodzi, Szczecina, Wrocławia i Poznania. Design 32. to konkurs na najlepszy projekt pracy magisterskiej, który wpływa na rzeczywistość i funkcjonalność otaczającego nas świata. Podczas tegorocznej edycji Design32. na wystawie możemy zobaczyć m.in.;

- **projekt umundurowania damskiego w Straży Granicznej** (Olena Rozwer — ASP Gdańsk)
- **projekt namiotu osobistego** (Małgorzata Kącka — ASP Kraków)
- **projekt pojazdu o napędzie elektrycznym do indywidualnego przemieszczania się** (Michał Głowacki — ASP Łódź)
- **projekt modernizacji i nadania nowych funkcji przestrzeni sakralnej** (Magda Tamulewicz — UA Poznań)
- **projekt mebli do mobilnego laboratorium produkcji mydła z pomarańczy** (Dominika Wysogład — ASP Warszawa)
- **projekt protezy** (Paulina Szarejko — ASP Wrocław) **VC**



## Figurama

04.03–31.03.2016  
Galeria Rondo Sztuki  
Galeria Wertykalna

Figurama to międzynarodowy projekt, w którym co roku biorą udział studenci szkół artystycznych m.in. z takich krajów jak; Czechy, Słowacja, Niemcy, Austria, Hiszpania, Japonia, Słowenia, Węgry, USA czy Polska. Projekt powstał już 16 lat temu z inicjatywy ASP w Pradze. Jego charakter co roku przybiera inną formę, ze względu na udział różnych uczelni artystycznych.

Tematem wystawy jest studium rysunku ludzkiego ciała. Przegląd licznych prac daje możliwości obserwacji bliskości, a zarazem i różnorodności spojrzenia na studium ludzkiej postaci studentów z różnych szkół, z różnych krajów, z różnych kultur. To okazja do zestawienia niejednakowych spojrzeń i ocen rozmaitych poczynań z tą samą formą.

Głównym zadaniem projektu jest jednak ukazanie istotnego wpływu rysunku studyjnego we wszystkich dziedzinach artystycznych, a także zwrócenie uwagi na nadrzędną rolę, jaką rysunek figuratywny odgrywa w procesie edukacji artystycznej. Coraz częściej wypierany przez nowe media i nowoczesne techniki projektowania. Figurama, to zwrot w drugą stronę, ukazanie nieograniczonych możliwości wizualnej interpretacji poprzez rysunek figuratywny. **VC**



## Roman Kalarus Plakaty

13.02–17.04.2016  
Muzeum Historii Katowic

Roman Kalarus to jeden z bardziej znanych i cenionych polskich plakatystów. Wykształcony w Katowicach – w tym roku mija 40 lat, od daty ukończenia studiów na katowickim wydziale grafiki ASP – i mieszkający w Katowicach. Jego charakterystyczny i odrębny styl, swobodny i barwny, a zarazem brutalny i agresywny, znany jest na całym świecie. Neowo-cukierkowy smak kolorów, karykaturalny obraz ludzko-zwierzęcych ciał. Sterowce i odrzutowce o kobiecych kształtach – wszystko otulone w erotyczny podtekst, tak szczególnie dla twórczości Kalarusa.

Wiele jego plakatów jest drukowanych w technice sitodruku. Kalarus jest wierny tradycyjnym metodom, nie stosuje technik cyfrowych w swoich pracach, sam tworzy, maluje grafikę, ręcznie pisze teksty na plakatach.

Na wystawie w Muzeum Historii Katowic, można było podziwiać ponad 150 jego druków, pełnych dynamizmu i kontrastów, intrygujących i emocjonujących, przyciągających uwagę i zmuszających do refleksji. To plakaty pełne wyrazu i charakteru, jakie coraz trudniej dziś napotkać w komercyjnym świecie grafiki komputerowej. **VC**



książka dobrze  
zaprojektowana  
– zacznijmy od dzieci

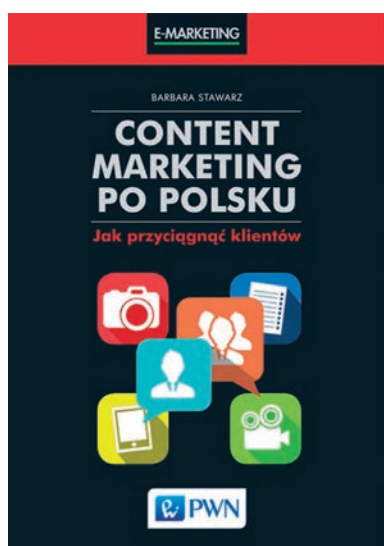
## Książka Dobrze Zaprojektowana – zacznijmy od dzieci

Wystawa laureatów konkursu /  
Wystawa Iwony Chmielewskiej  
MAGAZYN OGÓLNEGO  
PRZEZNACZENIA  
cykl Mistrzowie Ilustracji  
9.05–9.06.2016  
Galeria Rondo Sztuki

Międzynarodowy konkurs poświęcony projektowaniu ilustracji i książek dla dzieci adresowany jest do studentów i absolwentów uczelni i kierunków artystycznych szkolnictwa wyższego zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Jego założeniem jest przegląd ilustracji i książek przeznaczonych dla dzieci, zwrócenie uwagi na potrzeby najmłodszych czytelników oraz na stosowanie zasad projektowych, które powinny towarzyszyć tworzeniu książek dla dzieci, jak również promocja młodych twórców na rynku wydawniczym. Na konkurs wpłynęło 167 prac, 123 autorów, Jury zakwalifikowało na wystawę pokonkursową: 61 prac, 51 autorów oraz zdecydowało o podziale nagród.

Laureatem Grand Prix został Piotr Kowalczyk za pracę *Cisza*. Piotr jest ubiegłorocznym absolwentem WSTI, obecnie studiuje w ASP, praca *Cisza* to jego praca dyplomowa w WSTI przygotowana w ramach seminarium dr Anny Machwic. Gratulacje! **MS**

# DO POCZYTANIA\*



## Recenzja książki „Content Marketing po Polsku – Jak przy- ciągnąć klientów”

Osoby zainteresowane tematyką budowania wizerunku w Internecie powinny sięgnąć po tę książkę. Jest to jedna z pozycji, która w kilku krokach objaśnia tworzenie treści do Internetu na potrzeby pozyskiwania nowych odbiorców wokół konkretnej marki, produktu lub usługi. Dla mnie, jako osoby zainteresowanej tematyką SEO (ang. search engine optimizer) oraz działaniami SEM (ang. search engine marketing), książka stanowi idealne źródło wiedzy.

Content marketing, to po prostu marketing treści. Od roku, uczę się tego, w jaki sposób budować pozytywny wizerunek w Internecie. Ta książka pozwoliła mi poszerzyć swoją wiedzę i spojrzeć na działania SEO z trochę innej perspektywy. Dowiedziałam się, że content marketing jest znacznie bardziej rozbudowany i nie kończy się tylko i wyłącznie na pisaniu bloga firmowego i wrzucaniu aktualności.

Co mi się najbardziej spodobało? Forma i treść. Autor nie raz porusza kontrowersyjne kwestie, jak chociażby ta zawarta w jednym z rozdziałów o tym, że wiele firm oferuje możliwość wyboru jakości zamawianych tekstów od copywriterów. W dosyć znaczący sposób neguje tego typu działania i przestrzega, że nie należy negocjować jakości swojego tekstu. Dlaczego? Bo każdy tekst zamawiany musi być na najwyższym poziomie.

Czy warto przeczytać tę książkę? Uważam, że zdecydowanie tak, ale powinny po nią sięgnąć tylko osoby zainteresowane tą tematyką. W moim odczuciu, jako osoby dopiero co uczącej się marketingu treści, nawet doświadczeni marketerzy mogliby się nią zainteresować. Jest napisana prostym językiem i zawiera szereg ciekawych informacji. Cena jest również bardzo przystępna, bo kosztuje ok. 40 zł. Jak na 150 stron tekstu to nie jest wygórowana kwota.

Podsumowując, książkę czyta się bardzo przyjemnie i lekko. Nie musiałam się zbytnio wysilać i nie pomijałam żadnego z rozdziałów. Wszystko mnie bardzo zaciekało, ale może jest to spowodowane tylko i wyłącznie tym, że interesuje się tą tematyką i jest mi ona bliska. Przy okazji kilka informacji na pewno wykorzystam w praktyce. Ogromnym plusem jest również to, że książka jest dosyć świeża, z 2015 roku, dlatego informacje w niej zawarte są jak najbardziej na czasie. Oceniałabym ją na 5 gwiazdek.

*Ewa Stasiowska*

## Dorota Nowak

Rozmawiała: Katarzyna Kowalczyk

**DOROTA NOWAK** – Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Adiunkt na kierunku Grafika Wydziału Artystycznego ASP w Katowicach w Pracowni Sitodruku prof. Waldemara Węgrzyna. Doktorat w dziedzinie: sztuki plastyczne w dyscyplinie artystycznej: sztuki piękne w 2009 roku. Stypendystka Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Młoda Polska” 2008. Uczestniczyła w ponad stu wystawach zbiorowych zarówno w Polsce jak i zagranicą min.: w Austrii, Białorusi, Bułgarii, Chinach, Hiszpanii, Japonii, Korei Południowej, Niemczech, Portugalii, Rosji, Wielkiej Brytanii, Rumunii, Szwecji, Tajwanie. Autorka jedenastu wystaw indywidualnych. Nagrody w międzynarodowych konkursach w Polsce, Japonii, na Tajwanie, w Hiszpanii.



### **Katarzyna Kowalczyk: Spośród wielu dziedzin artystycznych, wybrała Pani grafikę warsztatową. Skąd ten wybór?**

Dorota Nowak: Po drugim roku studiów w ASP okazało się, że tym wokół czego oscyluje moja praca artystyczna jest szeroko pojęty rysunek. Takie poczucie identyfikacji bardzo mocno zakorzeniło się właśnie w pracowniach grafiki warsztatowej. Jego bezpośrednią konsekwencją był dyplom na specjalizacji grafiki warsztatowej w Pracowni Wklęsłodruku prof. Jana Szmatlocha i Pracowni Technik Cyfrowych prof. Adama Romaniuka. Dodatkowo przygotowałam aneks w pracowni rysunku profesora Ireneusza Walczaka.

Grafika warsztatowa okazała się być obszarem najistotniejszych inspiracji. To dziedzina mocno związana z poszukiwaniem materii graficznych, interesujących śladów, z ciągłym definiowaniem języka wypowiedzi artystycznej w obszarze idei, kompozycji i wyboru techniki. To co zafascynowało mnie w trakcie doświadczania grafiki warsztatowej, to była właśnie jej zbieżność z technologią. Mamy tu do czynienia z „filtrami” technologii graficznych oraz maszynami, które odwzorowują obraz na swój sposób tworząc dodatkowe wartości graficzne. Poza tym, grafika jest dziedziną, która nie wybija się na pierwszy plan, a z drugiej strony ma niesamowitą moc działania, gdyż wydaje się działać bardzo bezpośrednio na odbiorcę.

### **Czym właściwie jest grafika; czym różni się od poligrafii?**

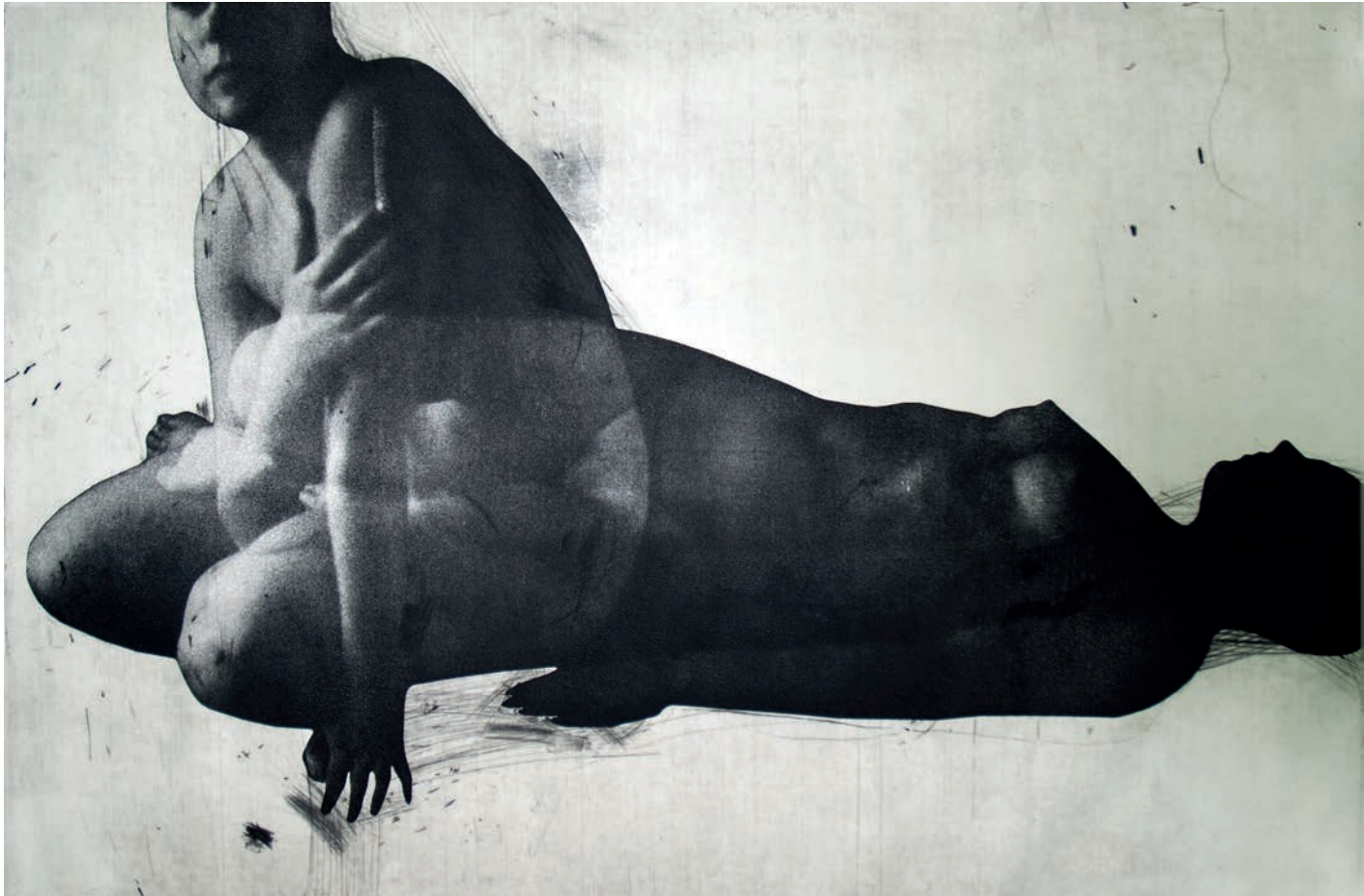
Drukarze / poligrafowie, traktują druk w sposób rzemieślniczy, zabiegając o techniczne parametry jakości druku, jednak zazwyczaj nie dotyczy ich kwestia projektowania samego obrazu graficznego. Natomiast grafika artystyczna łączy w sobie umiejętności artysty, jego wrażliwość, wiedzę i profesjonalizm, w zakresie sztuk pięknych, z praktyczną znajomością technologii druku. Grafików fascynuje zarówno wypowiedź artystyczna, jak i jej ścisłe powiązanie z technologią graficzną. Różnica pomiędzy poligrafem a artystą polega na tym, że współczesny grafik nadal panuje nad całym procesem „twórczo-technologicznym”. Od koncepcji / projektu,

przez stworzenie matrycy w którejkolwiek z technik – po wydrukowanie nakładu prac. Artysta zajmuje się drukiem, ponieważ tak jak każdy z wyżej wymienionych etapów tworzenia pracy, tak i ten, może i powinien być etapem twórczym. Stwarza to okazję do kreatywnych poszukiwań w obrębie warsztatu graficznego, co w konsekwencji może prowadzić nawet do powstania nowych hybrydowych technik graficznych, czyli nowych sposobów na opracowywanie matrycy graficznej.

Artyści-graficy używają często technologii i urządzeń, które są już wycofywane z poligrafii rozumianej jako wydajna, komercyjna dziedzina druku. Anektowanie tych stosunkowo nowoczesnych technologii na grunt tzw. sztuk czystych, daje możliwości przededefiniowywania języka grafiki artystycznej. Dzięki zdolności szerszego spojrzenia na możliwości jakie dają nowe technologie, artyści traktują je w sposób niesablonowy, czasem nawet wbrew temu w jaki sposób zostały one zaprojektowane i jak funkcjonują. Rozwinę tę myśl na przykładzie druku cyfrowego, w którym istnieje możliwość druku w niezwykle niskich rozdzielczościach, dzięki temu możemy sprawdzać w jaki sposób maszyna taki druk interpretuje wbrew jakości, o którą teoretycznie powinniśmy zawalczyć wyższym „dpi” lub kolorami, których nie posiada w ramach swojego działania (tzw. kolorami niedrukowalnymi). Zatem grafik współcześnie jest drukarzem, który eksperymentuje z technologią druku, a przy tym artystą skupionym nad doskonaleniem swojego prywatnego obrazowania.

### **Czy według Pani istnieje związek pomiędzy grafiką, a projektowaniem?**

Realny początek projektowania graficznego zbiega się z początkiem ery informacji. Rewolucją było oczywiście wynalezienie przez Gutenberga przemysłowej metody druku – czyli w zasadzie stworzenie początków poligrafii. Towarzysząca tekstowi grafika przybierała wówczas formę ilustracji i była obecna we wszystkim co drukowane – od biblii po teksty



świeckie. Przez kolejnych kilka wieków to właśnie rysunek stanowił wizualne dopełnienie drukowanych treści i był de facto tym co dziś rozumiemy jako projektowanie graficzne – chociażby layout'u znacznie późniejszego niż Gutenbergowski wynalazek gazet i magazynów. Działo się tak do czasu w którym to fotografia przejęła częściowo rolę rysunku (szczególnie w prasie) jako szybsze, dokumentalne medium posiadające równie szerokie zastosowania graficzne. Pojawienie się projektowania w dzisiejszej formie, czyli mocno związanego ze stosunkowo młodym narzędziem jakim jest komputer i różnorodnymi programami graficznymi oraz językiem kompozycji i plastyki, wykształconym dzięki dwudziestowiecznej awangardzie, jest kolejną, najnowszą rewolucją. Podziały na coraz węższe specjalizacje sprawiły, że tzw. graficy warsztatowi, są często szufladkowani w kategorii sztuk czystych, jako twórcy grafiki, która nie posiada konkretnej funkcji, może poza przekazem idei. Jednak prawda jest taka, że dziedziny te cały czas się zazębiają i na szczęście nie da się ich do końca rozgraniczyć. Na szczęście – ponieważ uważam, że dobry projektant powinien również być artystą. Oczywiście, artystą się bywa, a to już oceniają inni.

#### **Czy projektantom przydaje się znajomość grafiki warsztatowej?**

Projektanci tworzą grafikę. W tym kontekście znajomość tego co starsze niż ostatnie dwadzieścia lat wydaje się być niezbędna. W ramach edukacji artystycznej, jest to po prostu spotkanie z jeszcze jedną technologią, innym sposobem obrazowania, które powinny poszerzyć umiejętności i wrażliwość plastyczną przyszłych projektantów. Oczywiście, dla części będzie to źródło większej przyjemności. Jako pedagog

czasem spotykam się z zarzutem, że spotkanie ze światem technik warsztatowych jest zbędne dla kogoś kto zamierza związać swoją przyszłość z animacją 3D czy też tworzeniem layoutów stron www. Niemniej jednak, warto zdać sobie sprawę, że wszystko to co jest grafiką związane jest z rysunkiem i pomysł na jego formę może być zaczerpnięty także ze świata tradycyjnych technik graficznych. Charakter linorytu, suchej igły bądź rastra sitodrukowego w sposób szczególny definiuje obraz i konstruuje go graficznie. Czerpanie z tej skarbnicy może być kolejną inspiracją i poszerzyć możliwości graficzne projektanta. Co więcej – inspiracje sprzed kilkuset lat mogą stać się po ponownym przeinterpretowaniu absolutnie aktualne. Należy mieć sporo pokory i posiadać dużo głębsze i szersze spojrzenie na sztukę i projektowanie, by tworzyć rzeczy świeże i oryginalne.

#### **Jakie kwestie dydaktyczne są dla Pani najważniejsze?**

Według mnie pedagodzy nie są po to, żeby włączać Państwa w ramy sztywnych reguł, ograniczać. Są po to, żeby inspirować i ukazywać możliwości, z których być może skorzystacie. W Wyższej Szkole Technologii Informatycznych grafika warsztatowa jest niejako „przyprawą” do wszystkich tych zajęć, w których korzystacie Państwo z nowocześniejszych narzędzi. Takie zajęcia wydają się być również pewnego rodzaju oddechem, powrotem do formy ekspresji bezpośredniej. Sam proces tworzenia, to co może się w trakcie niego wydarzyć, doświadczenie działania manualnego, odkrywanie takich rzeczy jak struktura, materia graficzna, kontrast, napięcia rysunkowe, to są wartości, które można przenieść na wszystkie dziedziny twórczości artystycznej. W tym wypadku nie jest istotna umiejętność rysowania realistycznego i anatomicznego.

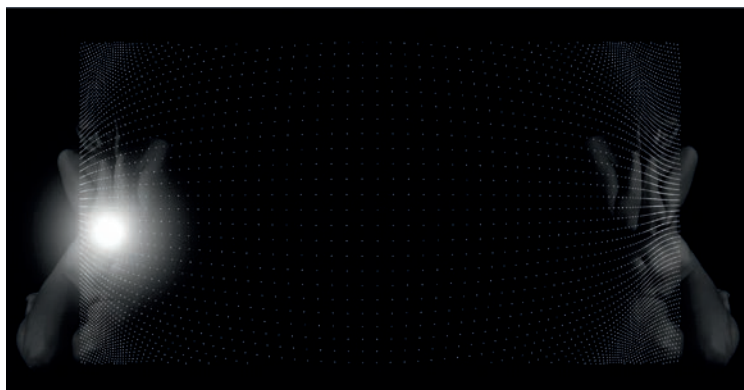




Ważniejsza jest oryginalność myślenia, wyobraźnia i wrażliwość pozwalająca na odnalezienie indywidualnej ekspresji, także w obszarze komponowania. Koncepcję trzeba dostosowywać do poziomu umiejętności, który aktualnie posiadamy. Nikt nie będzie wymagał od studentów, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę w danej dziedzinie, perfekcyjnych rezultatów. Oczywiście są to bardzo indywidualne sprawy i tak właśnie staram się podchodzić do każdego studenta.

**Która z bogatej liczby nagród i wyróżnień ma dla Pani szczególną wartość? Czy zdobywając nagrodę gdzieś w Azji jedzie się ją osobiście odebrać?**

Jeżeli już zdecydujemy się wziąć udział w konkursie graficznym i skonfrontować się z innymi artystami, to w zasadzie nie potrzeba nic więcej. Fakt, że mamy szansę zaprezentować się i porównać z ludźmi zajmującymi się tym samym co my, lecz pochodzącymi z innych zakątków świata i tym samym różnych ośrodków artystycznych, w których występuje różnorodne podejście do grafiki, jest bardzo odświeżającym doświadczeniem. Jeśli do tego wszystkiego raz na jakiś czas dochodzi do sytuacji, w której znajdujemy się w grupie artystów wyróżnionych i zostajemy nagrodzeni, to jest to niezwykle miły bonus. Miłym dodatkiem od losu jest możliwość pojechania do krajów, do których na pewno byśmy się w innych okolicznościach nie wybrali. Konkursy z odpowiednio dużym budżetem mają możliwość zaproszenia laureatów, i wtedy nadarza się okazja do poznania innej kultury, nie tylko tej związanej z grafiką, lecz traktowanej bardziej ogólnie – także kulinarnie. Jest to zawsze olbrzymia przygoda. Miałam okazję być w kilku miejscach, ale najbardziej egzotycznym był Tajwan. Imprezę organizowało tamtejsze Ministerstwo Kultury w niezwykle nowoczesnym Muzeum Sztuki Współczesnej. Otrzymałam jedną z głównych nagród i zostałam zaproszona na tygodniowy



pobyć. Na Tajwanie nie widuje się zbyt wielu Europejczyków i są tam oni od razu dostrzegani. Tracimy wówczas swoją anonimowość, co staje się dość absurdalnym doświadczeniem. Nie będąc nigdy wcześniej w Azji, podczas tej podróży zdałam sobie sprawę z odmienności naszych kultur i mentalności. Dostrzegłam, także dużą różnicę w sposobie spojrzenia na sztukę, w tym olbrzymiego szacunku dla tradycyjnych wartości.

**Wykłada Pani w Akademii Szytuk Pięknych. Częścią Pani obowiązków jest prowadzenie badań naukowych. Jak to wygląda w uczelni artystycznej?**

Wszystkie badania, jakie miałam okazję prowadzić, wykonywałam w ramach badań statutowych w ASP, gdzie na co dzień mam przyjemność wykładać w Katedrze Grafiki w Pracowni Sitodruku wraz z prof. Waldemarem Węgrzynem. Badania te dotyczą nowych technologii graficznych. Opracowywanie różnych sposobów wykonywania matrycy jako podstawy druku, możliwości tworzenia matrycy z wykorzystaniem najnowszych technologii druku cyfrowego. Tworzenie pewnego rodzaju hybryd technologicznych pozwalających na opracowanie nowych technik poszerzających definicję tradycyjnych mediów, znanych nawet od kilkuset lat, powoduje, że możemy ciągle odświeżać to medium i poszerzać jego dotychczasowe definicje.

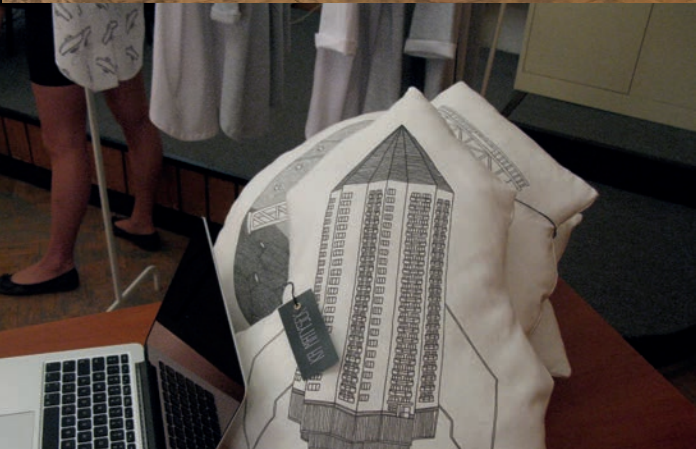
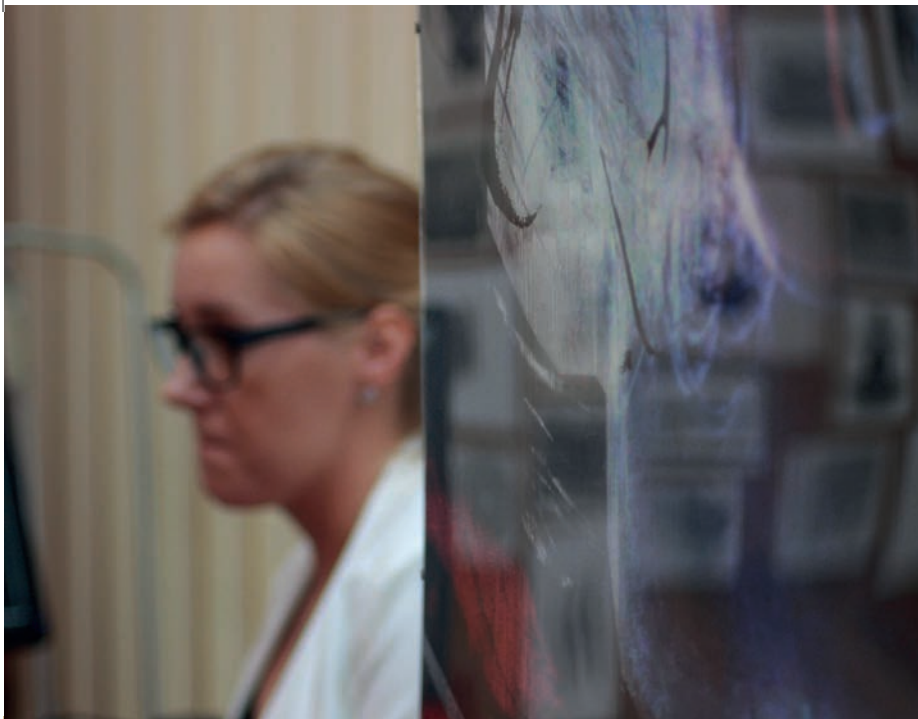
Jednym z badanych problemów jest też zamiana tradycyjnych farb rozpuszczalnikowych na farby akrylowe, czyli te które w ekologicznej pracowni sitodruku używają nasi studenci. Czy jesteśmy w stanie uzyskać zbliżone parametry jakości, używając innych niż zazwyczaj tradycyjne farby i podłoża? Cały czas nowe technologie podsuwają nam nowe możliwości. W ramach badań staramy się anektować te nowe rejony, wyciągać wnioski w jaki sposób możemy je wykorzystywać w naszej codziennej graficznej pracy. Medium wypowiedzi się nie zmieniło. Dalej wkłęsłodruk jest wkłęsłodrukiem, a wypukłodruk wypukłodrukiem, natomiast możliwość opracowywania wypukłodruku metodą laserową jest już całkowitym novum stosowanym od ostatnich dwóch dekad. Współczesna grafika, wyraża się współczesnym językiem, a nawet najbardziej archaiczna technologia, nie ogranicza nowoczesnego umysłu.

**Dziękuję za rozmowę.**

# [DYPLOMY]\*

## Obrony dyplomów 2016





## Po co nam plener?

Tekst: Justyna Rybak

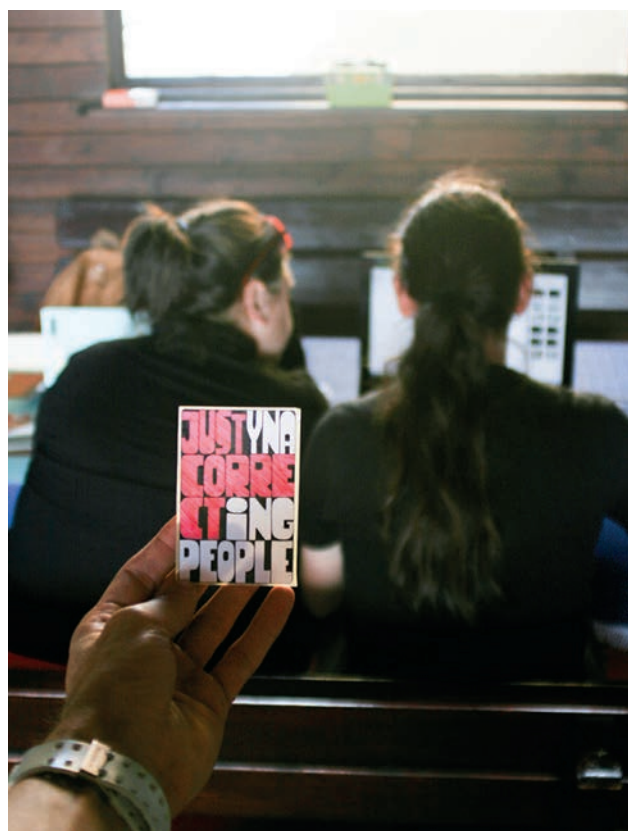
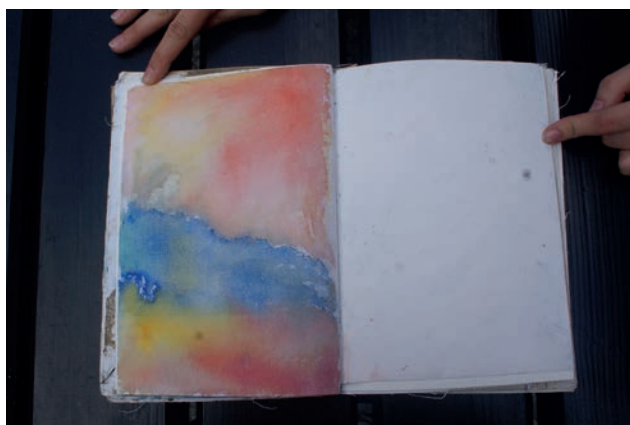
Tradycja plenerów artystycznych sięga XIX wieku, kiedy to artyści zabierając pudełko farb olejnych, podobrazie i sztalugę plenerową wyruszyli w poszukiwaniu inspiracji i natchnienia zaczerpniętych prostu z natury. Obserwując przyrodę, zmianę światła i cienia, perspektywę, różne nasycenie barw w zależności od pory dnia i roku, artyści uczyli się patrzeć i pokazywać prawdziwą rzeczywistość. Tak powstawały dzieła wybitnych twórców jak między innymi Claude Moneta, Vincenta van Gogha, Auguste Renoir, Leona Wyczółkowskiego, Jean-Francois Millet'a.

Dzisiaj plener artystyczny to zorganizowane interdyscyplinarne warsztaty artystyczne w wybranym miejscu, gdzie uczestnicy na kilka dni, w izolacji od swojego życia codziennego, mogą całkowicie oddać się sztuce, nauce i pracy twórczej. To czas, podczas którego powstają dzieła inspirowane naturą, kulturą, tradycją, architekturą, krajobrazem, klimatem. Wszystkie składowe przestrzeni plenerowej, które odnajduje młody twórca, doprowadzają do rozpoczęcia zadanego tematu. Poszukując inspiracji uczestnicy zdarzenia doświadczają miejsca, zwiedzają zabytki, wchodzą w interakcję z ludźmi i pejzażem. Po okresie poznania i analizy rozpoczynają czas pracy twórczej w dziedzinach, w których ich percepcja najlepiej się odnajduje, jak: malarstwo, rysunek, grafika, fotografia, animacja, film... Codziennie odbywają rozmowy z opiekunem, indywidualne i zbiorowe korekty oraz wykłady, prelekcje. Plener jest również doskonałą formą konfrontacji poglądów na temat sztuki, porównania własnych działań artystycznych

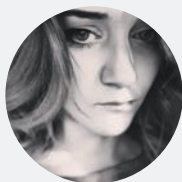
z innymi. Jest też wreszcie okazją do integracji ze środowiskiem artystycznym, licznych spotkań, wymiany doświadczeń, poglądów, nowych przyjaźni, czasami na resztę życia. Wielogodzinne rozmowy kończą się często wraz ze świtem.

Uczestnicząc regularnie od wielu lat w plenerach widzę, iż udział studentów Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych jest absolutnie progresem w ich działaniach artystycznych, uaktywnia ich zasoby twórcze, prowokuje do nowych rozwiązań, otwiera nowe znajomości i przyjaźnie. Kontakt z naturą, wyizolowanie od cywilizacji sprzyja pracy plastycznej.

Tak więc odpowiadając na pytanie – po co nam plener, stwierdzam, iż jest on jednym z niezbędnych przystanków na drodze twórczej każdego z artysty. Dla niektórych pierwszym, dla innych kolejnym.







## Kamila Mika

E-mail: [mikakamila1@gmail.com](mailto:mikakamila1@gmail.com) Portfolio: [www.behance.net/mikakamila](http://www.behance.net/mikakamila)



→ Twój ulubiony artysta/projektant.

Paul Rand

→ Co cię inspiruje?

ambitni młodzi ludzie

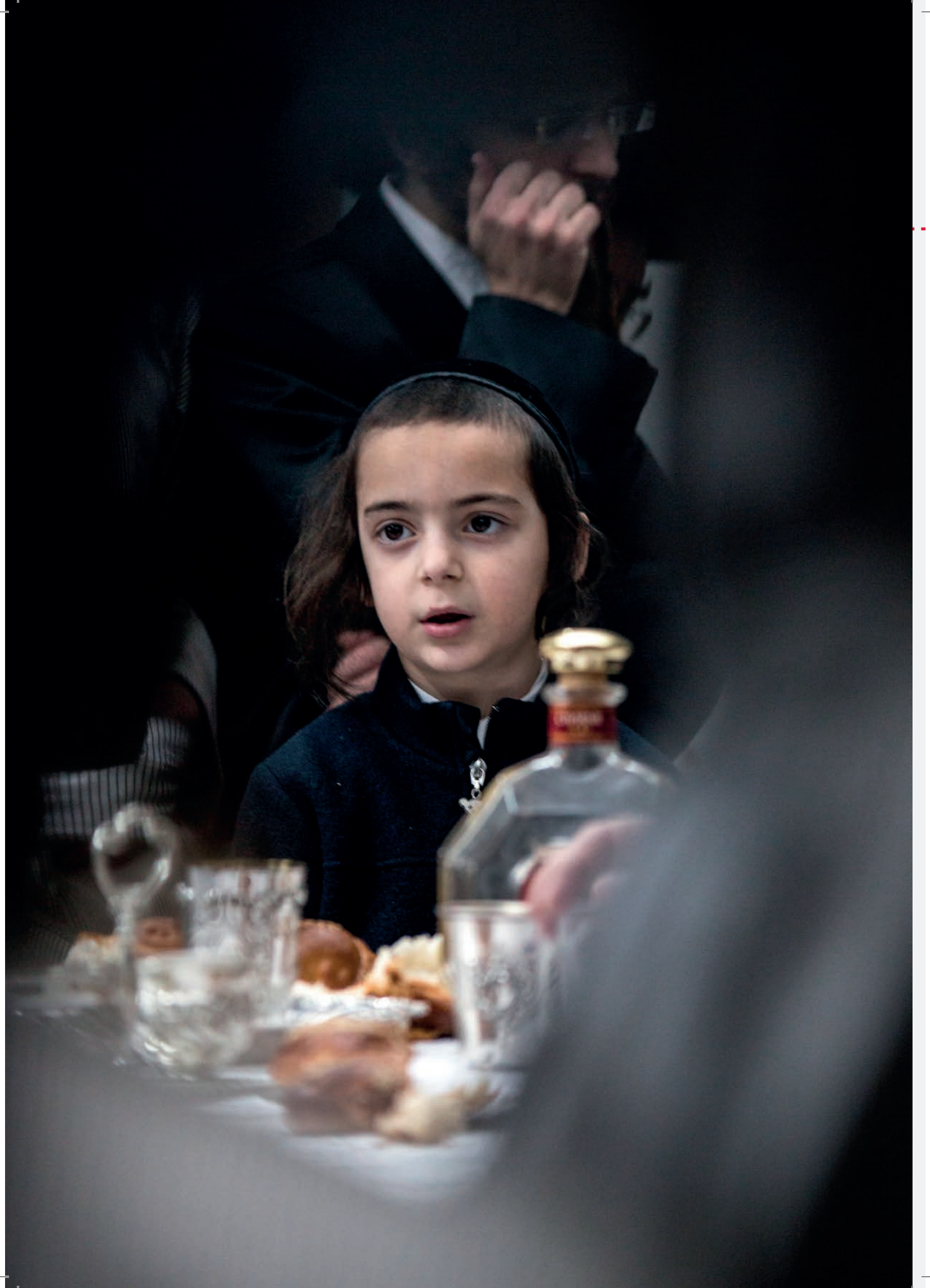
→ W jakiej technice się najlepiej odnajdujesz?

grafika komputerowa / projektowanie graficzne

→ Co cię zniechęca do pracy?

nie ma takiej rzeczy, która jest w stanie mnie zniechęcić







→ Twoja wymarzona praca.  
nauczyciel / wykładowca projektowania graficznego

→ Co najbardziej cenisz u wykładowców?  
wiedzę

→ Czego najbardziej nie lubisz u wykładowców?  
tego, że tak wiele wiedzą :)

→ Ulubieni bohaterowie ze świata literatury, teatru, filmu,  
komiksu?  
hmm



KATARZYNA MAKAROWSKA



Jacek Ojżewski



LUMBERJACK  
STUDIO

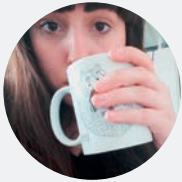


CITY LIGHTS  
NIERUCHOMOŚCI

B·A·R·B·E·R  
BY KAZARO

ESTELINE

R E N É E



## Kamila Koniarska-Łoskot

E-mail: [nohejokamila@gmail.com](mailto:nohejokamila@gmail.com) Portfolio: [www.facebook.com/nohejo](http://www.facebook.com/nohejo)



→ Twój ulubiony artysta / projektant.

Jerzy Duda-Gracz

→ Co cię inspiruje?

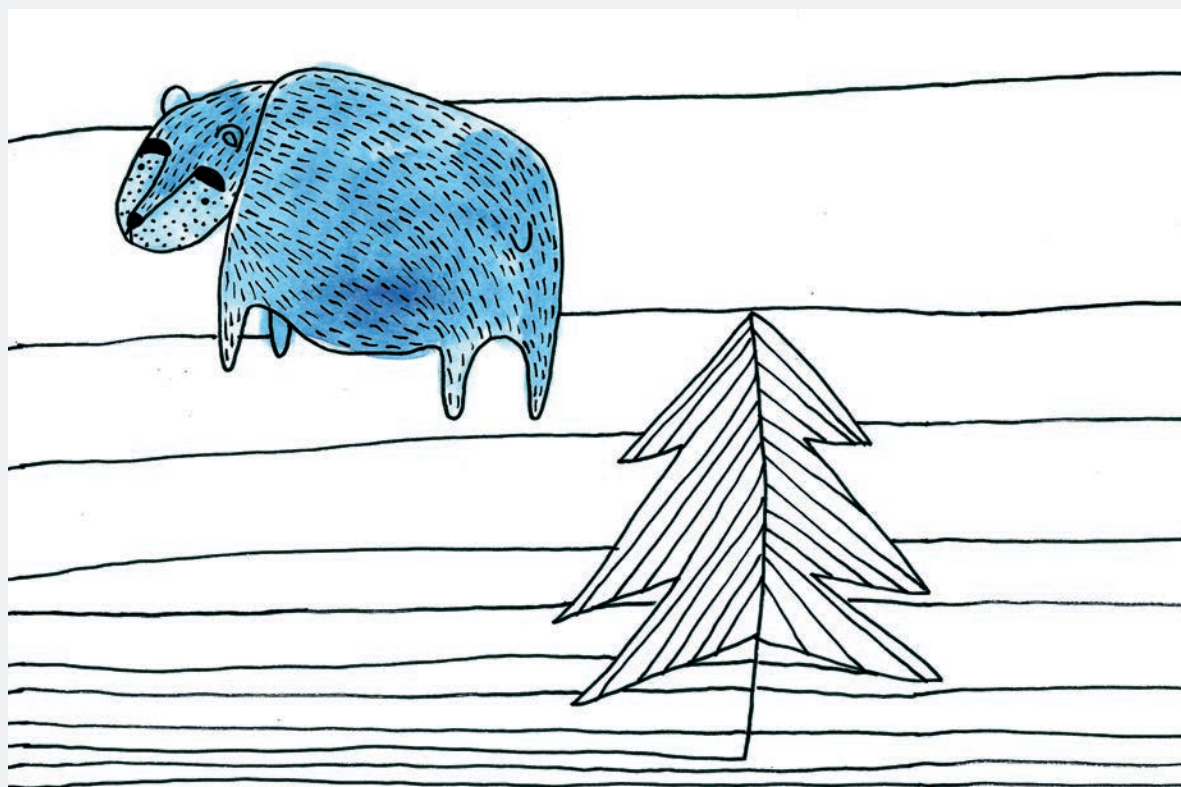
baśnie i bajki

→ W jakiej technice się najlepiej odnajdujesz?

tusze, farby, kredki, flamastry – byle nabrudzić na biurku

→ Co cię zniechęca do pracy?

deszcz



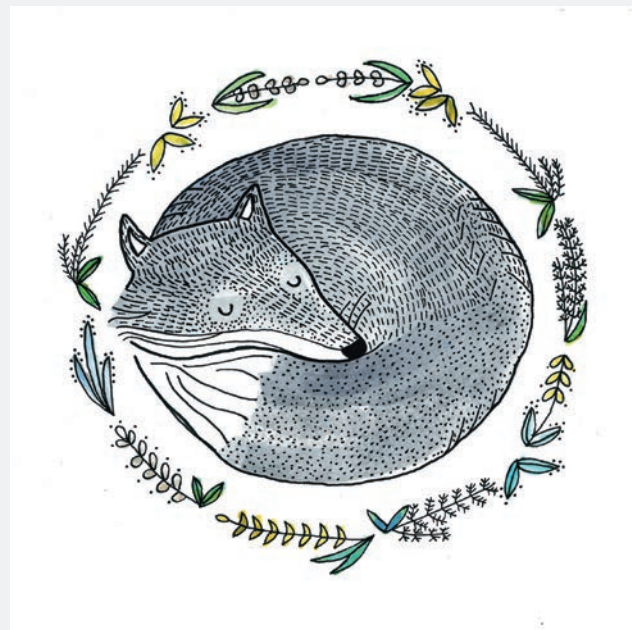
→ Twoja wymarzona praca.  
ilustratorka

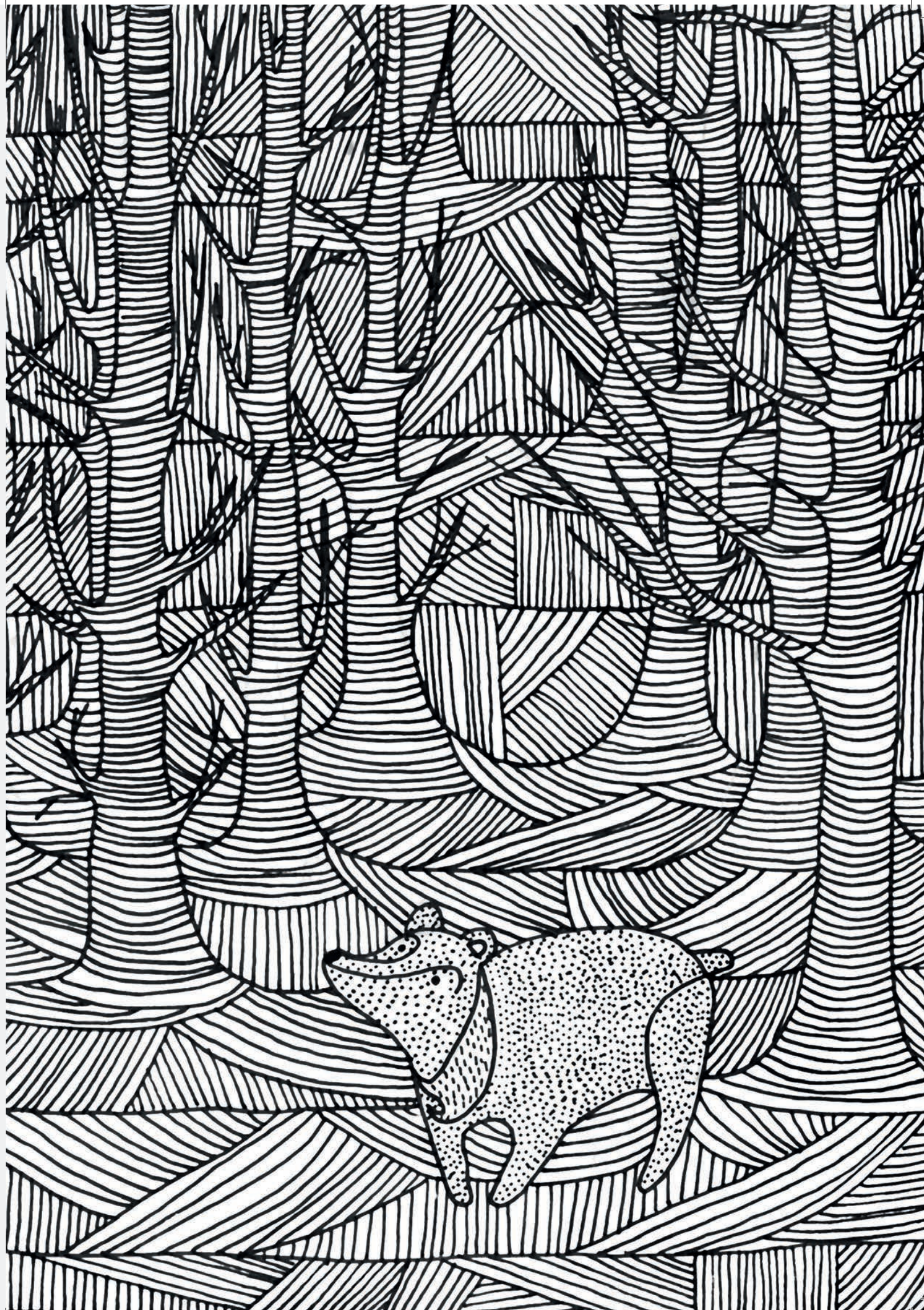
→ Co najbardziej cenisz u wykładowców?  
pasje

→ Czego najbardziej nie lubisz u wykładowców?  
brak zaangażowania

→ Ulubieni bohaterowie ze świata literatury, teatru, filmu,  
komiksu?

Kot Filemon, Szpieg z Krainy Deszczowców, Niedźwiedź  
Wojtek, Piscine Molitor Patel, Korowioł i Behemot

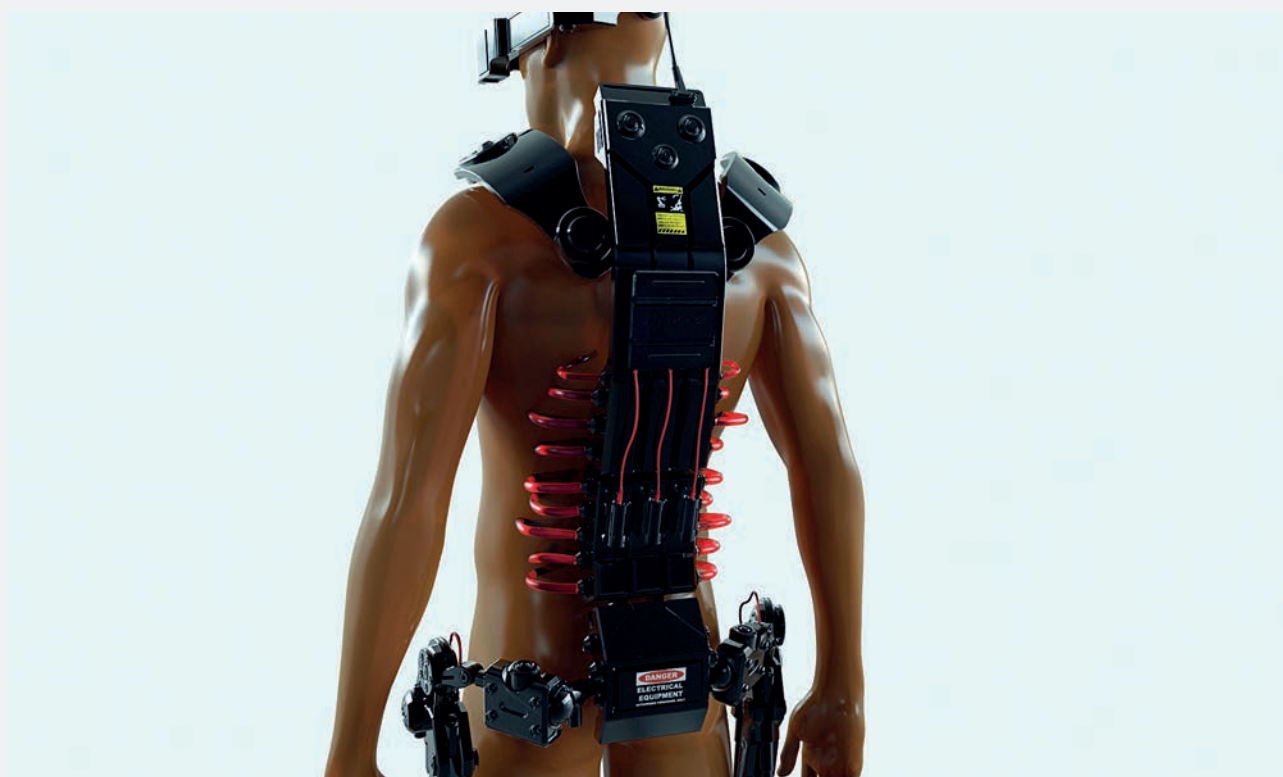






## Maciej Czapla

E-mail: [gucio23@gmail.com](mailto:gucio23@gmail.com) Portfolio: [gucio23.artstation.com](http://gucio23.artstation.com)

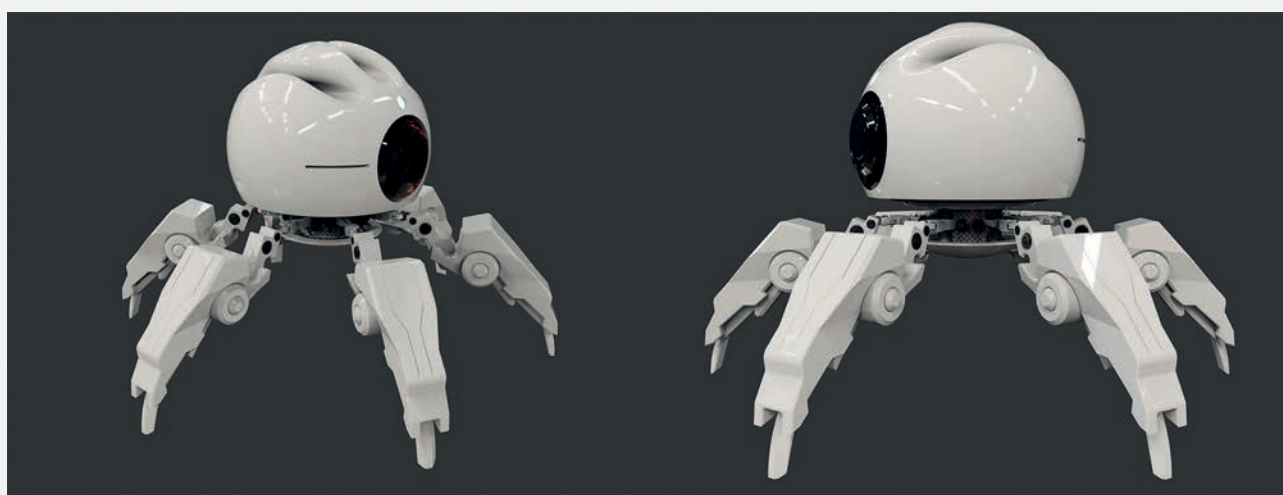
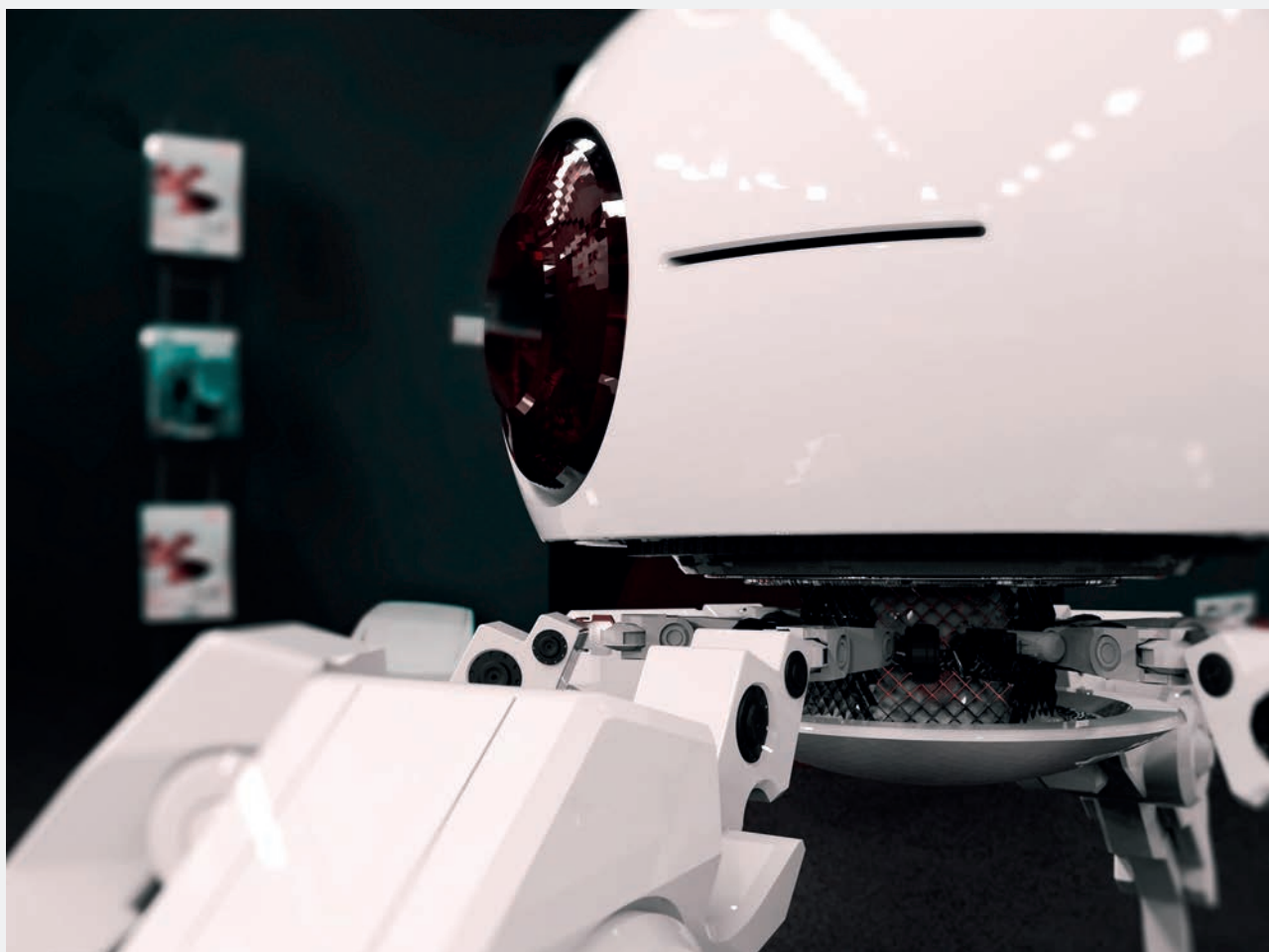


→ Twój ulubiony artysta / projektant.  
Rafael Grassetti / Chad Stubblefield

→ W jakiej technice się najlepiej odnajdujesz?  
projektowanie 3D

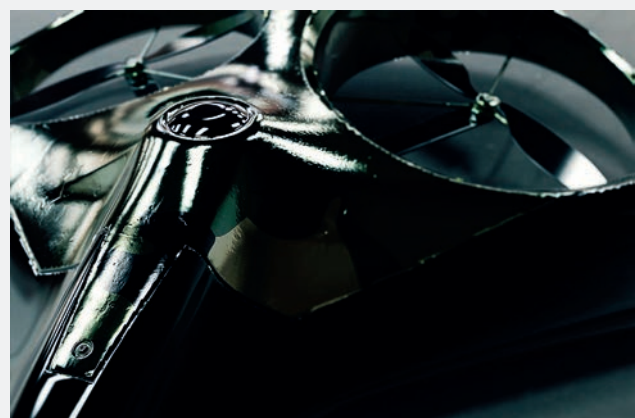
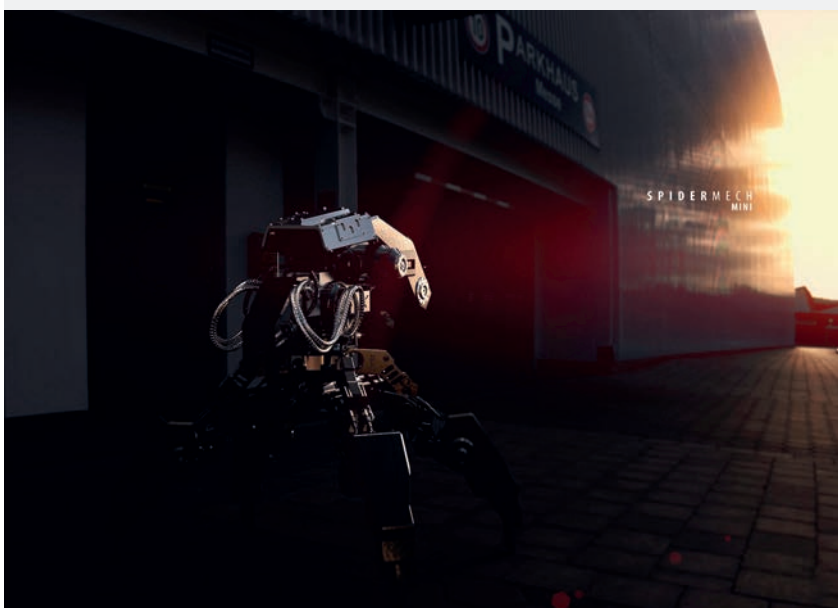
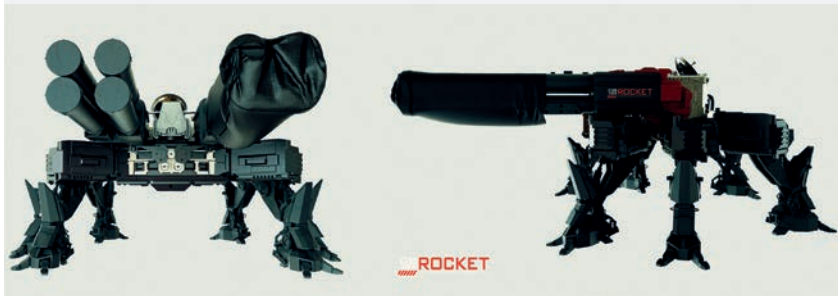
→ Co cię inspiruje?  
rozmowy z innymi artystami, ich dzieła

→ Co cię zniechęca do pracy?  
ciągłe problemy w projektowaniu, wynikające  
z moich błędów



- **Twoja wymarzona praca?**  
Lead Character Designer w Disney Pixar
- **Co najbardziej cenisz u wykładowców?**  
ich pasję do sztuki i do nauczania

- **Czego najbardziej nie lubisz u wykładowców?**  
odsyłania do innych źródeł, po zadaniu bezpośredniego pytania
- **Ulubieni bohaterowie ze świata literatury, teatru, filmu, komiksu?**  
Ijon Tichy, Yoda , Leon



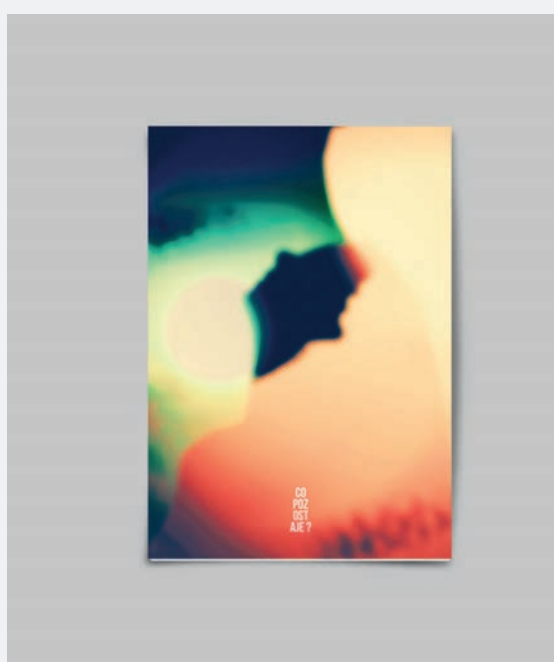


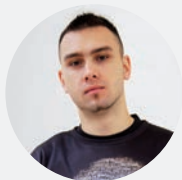
→ Główna cecha twojego charakteru?  
jestem uparty

→ Słowa, których nadużywasz?  
„Wiesz o co chodzi?”

→ Czego nie cierpisz ponad wszystko?  
hipokryzji

→ Co jest najbardziej przecenianą zaletą?  
perfekcjonizm





## Mateusz Latocha

E-mail: [samuraj.design@gmail.com](mailto:samuraj.design@gmail.com) Portfolio: [www.facebook.com/SMRdesign](http://www.facebook.com/SMRdesign)



→ Twój ulubiony artysta / projektant.  
Salvador Dali

→ W jakiej technice się najlepiej odnajdujesz?  
grafika cyfrowa – fotomanipulacje

→ Co cię inspiruje?  
muzyka / rozkminy / życie (rozważania?)

→ Co cię zniechęca do pracy?  
postój, odkładanie czegoś na „potem”





- **Twoja wymarzona praca.**  
własny brand odzieżowy / projektowy
- **Co najbardziej cenisz u wykładowców?**  
możliwość konsultacji we własnych sprawach  
(grafika poza studiami)

- **Czego najbardziej nie lubisz u wykładowców?**  
spięte relacje wykładowca – student  
(ciężka współpraca)
- **Ulubieni bohaterowie ze świata literatury,  
teatru, filmu, komiksu?**  
Hercules Poirot, McMurphy, B-Rabbit, Hulk



# Tożsamość wizualna kraju – możliwe rozwiązania

Tekst: Piotr Dzik

**Kraje, tak jak firmy, konkurują na rynku. Starają się pozyskać inwestorów, sprzedawać swoje produkty, przyciągać turystów. Jest oczywistością nie wymagającą dowodzenia, że niezbędnym warunkiem skuteczności takich działań jest spójna tożsamość wizualna. Logo i system identyfikacji mają opisywać (describe) i odróżniać (differentiate) jednego nadawcę od drugiego. A gdy nadawcą jest kraj?**

## Możliwe rozwiązania

Praktyka krajów europejskich pokazuje, że istnieją trzy możliwe, spójne rozwiązania: całościowe, administracyjne i turystyczne.

Pierwszy przypadek reprezentuje Szwecja. W kraju tym w 2013 roku uruchomiono projekt „Identitytool for Sweden” (strona [www.sweden.identitytool.com](http://www.sweden.identitytool.com) jest otwarta i można z niej korzystać). System ten ujednocila, biorąc za podstawę charakterystyczną flagę kraju i jego kolory (żółty i niebieski), całość oficjalnej komunikacji wizualnej. Mogą go stosować wszystkie instytucje państwa – od rządu i ambasad poprzez różne struktury administracyjne (np. krajową organizację turystyczną), po organizacje pozarządowe i firmy, chcące podkreślić swój kraj pochodzenia. System definiuje logo, kolorystykę, fonty zastosowania i tzw. building blocks czy elementy, z których można składać całość oprawy wizualnej.

Rozwiązania „administracyjne” występują, między innymi, w Niemczech i Wielkiej Brytanii. Niemiecki system identyfikacji wizualnej (do zobaczenia na: [styleguide.bundesregierung.de](http://styleguide.bundesregierung.de)) obejmuje, ze względu na strukturę państwa, instytucje rządu federalnego i podległe mu urzędy, brytyjski, opracowany w 2012 roku (do pobrania ze strony: [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/)

[file/362346/hmg\\_identity\\_system\\_guidelines\\_2012.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/362346/hmg_identity_system_guidelines_2012.pdf)) obejmuje rząd, ministerstwa, agencje i jednostki podległe. System niemiecki wykorzystuje państwowego orła oraz kolory flagi (czarny, złoty i czerwony), brytyjski wykorzystuje herb Zjednoczonego Królestwa i kolor niebieski. Warto dodać, że w obu przypadkach istnieją instytucje zarządzające identyfikacją, a mający wątpliwości urzędnik może zasięgnąć rady w stosownej, wyspecjalizowanej, agencji.

Wszystkie opisywane przypadki chronią państwo przed takimi ekscesami jak, powszechne w Polsce, odrębne logo każdego ministerstwa. Identyfikacja wizualna rządu, agencji i niezależnych instytucji centralnych jest spójna, jasna, wszystkim wiadoma i trwała. Jest też oszczędna, raz wdrożony system jest stosowany przez lata, nie ponosi się kosztów rebrandingu, czy zmiany logo wraz ze zmianą rządu, ministra czy prezesa. Odmienne rozwiązanie wybrała Estonia. W tym kraju ujednociono identyfikację promocyjną. Od 2003 roku prowadzony jest projekt „Brand Estonia” (wersja angielska strony: [brand.estonia.eu/en](http://brand.estonia.eu/en)), który ujednocila identyfikację wizualną kraju na trzech polach: promocji turystycznej (Visit Estonia), inwestycyjnej (Investinestonia.com) oraz handlowej (Tradewithestonia.com). Wspomniana wyżej strona „Brand Estonia” służy do zarządzania projektem. Jest na niej dostępny pełny system identyfikacji wizualnej kraju (Country Visual Identity), wraz z plikami wykonywalnymi w formacie AI. Dostępne są wszelkie możliwe wersje logo (biznesowa, turystyczna, inwestycyjna), z hasłem i bez, w różnych kolorach. Oczywiście do wykorzystania jest również grafika, zdjęcia, schematy prezentacji i reklam, kolorystyka, dopasowanymi do potrzeb klienta. Strona zawiera także tutoriale (Try It Yourself) pozwalające przeciwiczyć i właściwie zaprojektować materiały promocyjne, tak by odpowiednio służyły krajowi. Są nawet przykłady złych rozwiązań.



Rys. 1. Logo Szwecji w wersji dla Polski  
 Źródło: <http://sweden.identitytool.com/buildingblocks/primary-building-blocks-always-use#logos>



Rys. 2. Logo Estonii, wersja turystyczna, język polski, kolor fioletowy  
 Źródło: <http://brand.estonia.eu/en/home/design/graphics>

### Sytuacja Polski.

Nasz kraj nie ma tożsamości wizualnej rozumianej jako spójny, przejrzysty i zunifikowany zbiór logo, fontów, kolorystyki i wytycznych stylistycznych. Dostępne źródła wskazują na następujące słabości:

1. Polska nie ma w swojej wizualnej prezentacji ustalonej jednoznacznej i nie budzącej wątpliwości kolorystyki barw państwowych, jak również nie ma ustalonego kształtu i formy Orła Białego (orzeł występujący w ustawie o godle, barwach, hymnie Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 31 stycznia 1980r. z późniejszymi zmianami, nie spełnia wymogów heraldycznych i jest powszechnie krytykowany) a instytucje państwowe posługują się całą gamą sygnatur, logotypów czy innych znaków graficznych.
2. Polska w promocji turystycznej ma opracowaną „Marketingową strategię Polski w sektorze turystyki na lata 2012–2020”. Na mocy tego dokumentu używa się znaku turystycznego naszego kraju (por. rys. 1).
3. Istnieją także „Zasady komunikacji marki POLSKA”, przyjęte przez Radę Promocji Polski przy Ministrze Spraw Zagranicznych w październiku 2013 r. Dokument ten wspomina o oficjalnym systemie identyfikacji wizualnej marki POLSKA, jednak system taki nie powstał.
4. Świadectwem prób stworzenia identyfikacji wizualnej Polski jest logo w kształcie latawca, powstałe w 2002 roku z inspiracji MSZ, a które od początku budziło kontrowersje ze względu na niepożądane skojarzenia i stosunkowo niski poziom grafiki.
5. Rada Promocji Polski w czerwcu 2014 roku przyjęła do dalszych prac zaproponowaną w projekcie „Logo dla Polski” linię kreatywną i zarekomendowała wybór znaku – „sprężyny” oraz hasła „Polska. Spring Into New”. Dziś wiadomo, że cała kampania nie przyniosła oczekiwanych skutków.
6. W czerwcu 2015 roku podjęto kolejną próbę wykreowania marki „POLSKA”. Powołano w tym celu specjalną fundację,

jednak w momencie kończenia książki nie można było stwierdzić jakie skutki przyniesie jej działalność.

7. Podejmowane wcześniej działania dotyczące marki „POLSKA” prowadzone w ramach projektu Creative Tension przygotowanego przez Wally Olinsa nie przyniosły efektów.

8. Istnieje cały szereg niespójnych znaków, które mają promować Polskę. Jest ich, co najmniej, 20!

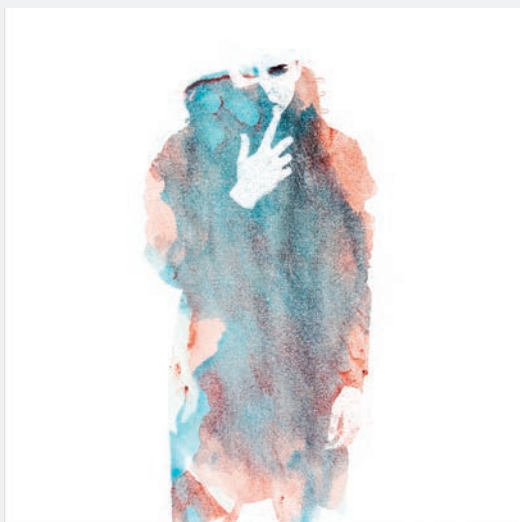
Podsumowując należy podkreślić, że oficjalnego, spójnego i jednoznacznego systemu identyfikacji wizualnej marki „POLSKA” nie ma, jak również nie istnieje także system zarządzania tożsamością wizualną naszego kraju, nasz kraj nie dopracował się nawet oficjalnych, nadających się do wykorzystania w praktyce promocyjnej, wzorców barw narodowych.

Biorąc pod uwagę narastającą konkurencję pomiędzy krajami, która przybiera zasięg globalny, taka sytuacja już nie jest niepokojąca – jest nie do przyjęcia i szkodzi interesom Polski. Wydaje się jednak, że waga problemu i nieakceptowalność obecnej sytuacji umyka władzom naszego kraju.



Rys. 3. Logo turystyczne Polski  
 Źródło: <https://www.pot.gov.pl>

# [Z ZAJEĆ]\*



Roksana Miarka



Martin Jaworski



Elżbieta Kapusta





Amanda Polackiewicz



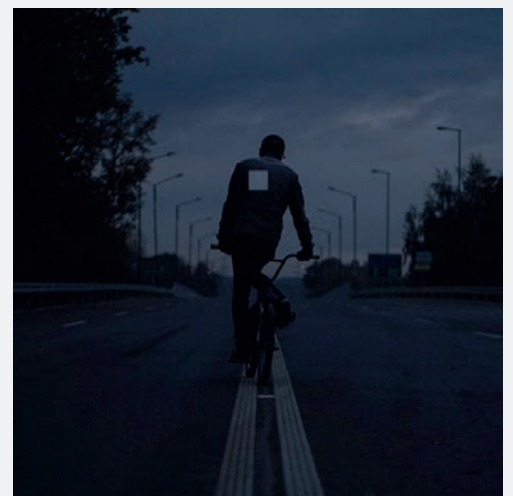
Michał Maciąg



Michał Maciąg



Paulina Siwiec



Michał Maciąg



Alicja Skrzypczak



Ewelina Chruścińska



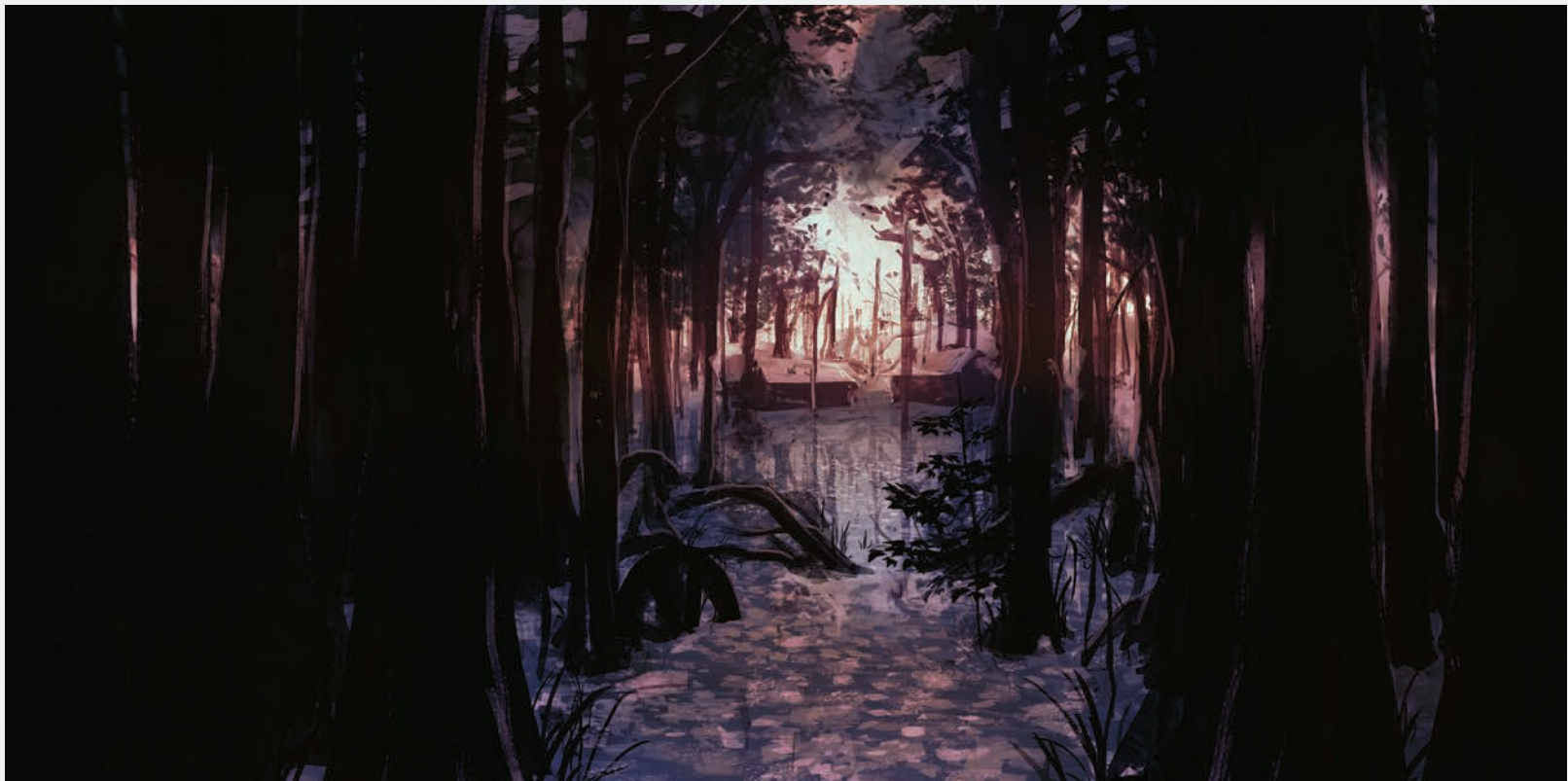
Małgorzata Zyzik



Katarzyna Piątkowska



Artur Gołębiowski



Piotr Charchut



Szymon Til

# Widzimi się tattoo

Tekst: Krzysztof Kryczek, fotografie: Bartosz i Patryk Zawadzki

Tatuażysta – podobnie jak inne osoby zajmujące się kreacją artystyczną – pracuje nad obrazem. Nadaje mu odpowiednią formę i przekaz oraz nieustannie poszukuje inspiracji. Łączenie wysokiego poziomu kreatywności z prozą prowadzenia firmy i starcie estetyki twórcy z oczekiwaniem klienta to spore wyzwanie dla każdego artysty. Osobą, która świetnie sobie z tym radzi, jest **Kasia Piątkowska** – studentka trzeciego roku i właścicielka studia tatuażu Widzimi się Tattoo zlokalizowanego w centrum Dąbrowy Górniczej. Jak sama przyznaje, skoczyła na głęboką wodę, jednak nie żałuje swojej decyzji.

## Jak zaczęła się Twoja przygoda z tatuowaniem?

Zacząłem się od tego, że zdałem maturę i po niej – jak większość z nas – szukałem pracy. Te pierwsze doświadczenia nie były zbyt przyjemne. Udało mi się trochę zaoszczędzić i za te pieniądze kupiłem mój pierwszy sprzęt do tatuowania. Tatuowałam u babci, u której wtedy mieszkałam. Kanapa i lampka biurowa, a nad głową Jan Paweł II.

Na początku ćwiczyłam na bananach, jednak szybko przenieśliśmy się na skórę moich szalonych kolegów i tatuowałam im serduszka na pośladkach – mają je do dzisiaj.

Rysuję i maluję od zawsze, a że ludzie mi ufali, to zaczęli przychodzić coraz częściej, co nie podobało się babci, więc przeprowadziłam się z chłopakiem do mieszkania w Dąbrowie Górniczej. Mieszkanie było jednopokojowe, przedzielone meblóścianką, i za nią urządziłam swoją pracownię.

## Co skłoniło Cię do założenia własnego studia tatuażu?

Niedługo po przeprowadzce straciłam swoją dotychczasową pracę i jedynym źródłem zarobków była praca chłopaka. Wziął pożyczkę i kupiliśmy pierwszą leżankę i lampę (w międzyczasie inwestowałam w lepszy sprzęt, na chińskich maszynkach nie chciałam dłużej pracować). Otworzyłam fanpage na Facebooku i potem już się potoczyło. Zaczęłam robić coraz większe i lepsze tatuaże. Zainteresowanie wzrosło na tyle, że ludzie przychodzili do mnie coraz częściej i nie mogłam dłużej siedzieć w domu. Skoczyłam na głęboką wodę: złożyłam miliard papierów i udało się. Po pół roku załatwienia formalności otworzyłam studio.

## Co w takim razie było dla Ciebie najtrudniejsze w zakładaniu studia?

Najgorsze było to, że nie miałam pojęcia, jak te wszystkie procedury mają przebiegać. W szkole uczą nas o projektowaniu, a nie tego, jak otwierać firmę, pisać biznesplany, gdzie składać jaki dokument itd.

Najwięcej czasu zajęła mi zmiana użyteczności lokalu. Musiałam znaleźć architekta, złożyć całą dokumentację o stanie lokalu pod sanepid. Nawet jak wydawało mi się, że to już wszystko, to okazywało się, że potrzebuję kolejnego papierka.

W tym czasie musiałam oczywiście już opłacać lokal i ZUS, ale nie mogłam pracować we własnym studiu. Ruszyłam z tym wszystkim w kwietniu zeszłego roku, a studio mogło w pełni prosperować pod koniec listopada 2015.

## Coś szczególnie Cię zaskoczyło podczas załatwiania formalności?

Zabawne jest to, że w każdym pomieszczeniu muszę mieć umywalkę, bo jedna do mycia rąk przed i po pracy przy każdym stanowisku pracy, kolejny zlew do nalania wody do wiadra i jeszcze jeden w innym pomieszczeniu socjalnym na czajnik. W każdym razie panie z sanepidu okazały się być fajne i pomimo mojego roztrzepania dużo mi pomogły.

## Jaki masz stosunek do swojej pracy?

Tatuowanie stało się moim sposobem na życie, moim hobby i pasją. Chodzę do pracy z przyjemnością, poznaję świetnych ludzi. To ciężka praca. Ludzie mi mówią: „Kaśka, przestań, masz luźną pracę”. Wcale tak nie jest. To bardzo duża odpowiedzialność.

Do każdego tatuażu i osoby muszę przywiązać szczególną uwagę, żeby człowiek wyszedł z salonu w pełni zadowolony i chciał mnie ponownie odwiedzić. Wszystkie moje prace są moimi wizytówkami. Każdą dziarę staram się wykonać tak, jakbym sama miała ją nosić do końca życia. Ponadto jestem wielką gadułą i zawsze z każdą osobą rozmawiam jak przy piwie z najlepszym kumplem. Dlatego też ludzie wracają. Czują się w studiu swobodnie.



#### **Jak widzisz sytuację tatuaży w obecnych czasach?**

Cieszę się, że coraz więcej osób decyduje się na tatuaż. To już nie są czasy, że dziarki mają tylko kryminaliści i marynarze, którzy w każdym porcie mają kochankę. To sposób wyrażania siebie. Czasem wspomnienia albo ważne momenty przedstawione za pomocą obrazu na ciele.

#### **Co lubisz najbardziej w tatuażach?**

Cenię tatuaże, które mają znaczenie, opowiadają historie, ale lubię też takie, które mają ładnie wyglądać i być ozdobą ciała. Wtedy ważny jest pomysł. Niestety, sporo ludzi kieruje się modą (tu pojawiają się symbole nieskończoności, dmuchawce, piórka i ptaszki). Staram się unikać takich motywów.

#### **Co czujesz, myśląc o ludziach, którzy mają na swoim ciele Twoje prace?**

Jest mi niezmiernie miło, kiedy ludzie wybierają moje studio na swoje pierwsze lub kolejne tatuaże. To super uczucie, kiedy ma się wiadomość, że człowiek, którego pewnie już nigdy nie spotka się w życiu, będzie nosił twoją pracę na sobie i zawsze patrząc na tatuaż, wspomni o mnie czy studio.

#### **Jak w skrócie wygląda praca nad tatuażem?**

Przebieg umawiania się na tatuaż i wykonywania projektów najczęściej ustalają przez fanpage. Ludzie opisują swój pomysł w wiadomości, a później, bliżej terminu, wysyłam im projekt. To praca 24/7. Każdą wolną chwilę poświęcam na rysowanie wzorów. Staram się zawsze wcześniej wysłać rysunek do wglądu, żeby był czas na ewentualne naniesienie poprawek. Każdą osobę traktuję indywidualnie. Przeważnie nie ma większych problemów przy ustalaniu terminów czy omówieniu projektów i pomysłów. Jak w każdej pracy zdarzają się mniej lub bardziej – jak to określam – „wymagający goście”. Niektórzy sami nie wiedzą, czego chcą, albo zmieniają co chwilę zdanie. Myślę, że takie osoby powinny przemyśleć tatuaż, a nie robić go pod wpływem impulsu.

#### **Chciałabyś poradzić coś osobom, które myślą o podjęciu własnego biznesu?**

Jeśli macie pomysł i czujecie, że się w tym sprawdzacie, to zaczynajcie działać. Na początku jest mnóstwo trudności, zwłaszcza związanych z administracją, ale później, gdy wszystko już się rozkręci, to praca u siebie daje mnóstwo frajdy! Nie bójcie się próbować.

#### **Dziękuję, Kasiu, za rozmowę.**

Ja również dziękuję i wpadnijcie do mnie na dziury! Zapraszam!

→ **Dodatkowe informacje na temat Widzimisie Tattoo:**

[www.facebook.com/widzimisie.tattoo](https://www.facebook.com/widzimisie.tattoo)

[www.instagram.com/widzimisie.tattoo](https://www.instagram.com/widzimisie.tattoo)



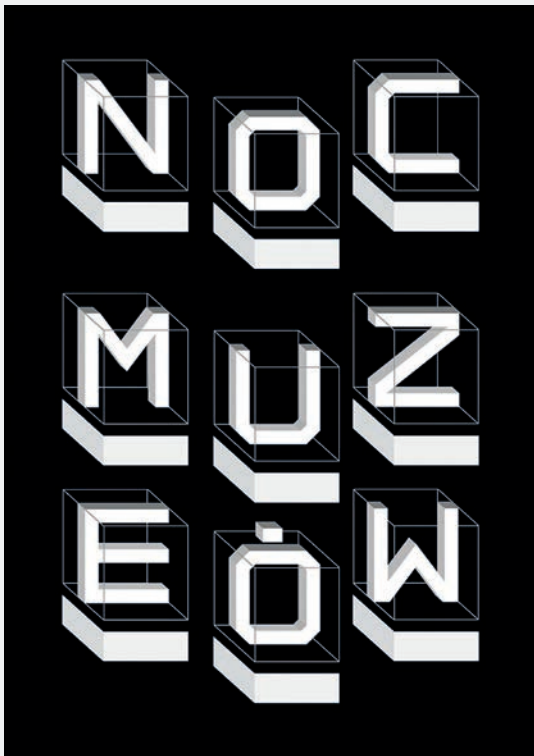
# [ Z ZAJEĆ ] \*



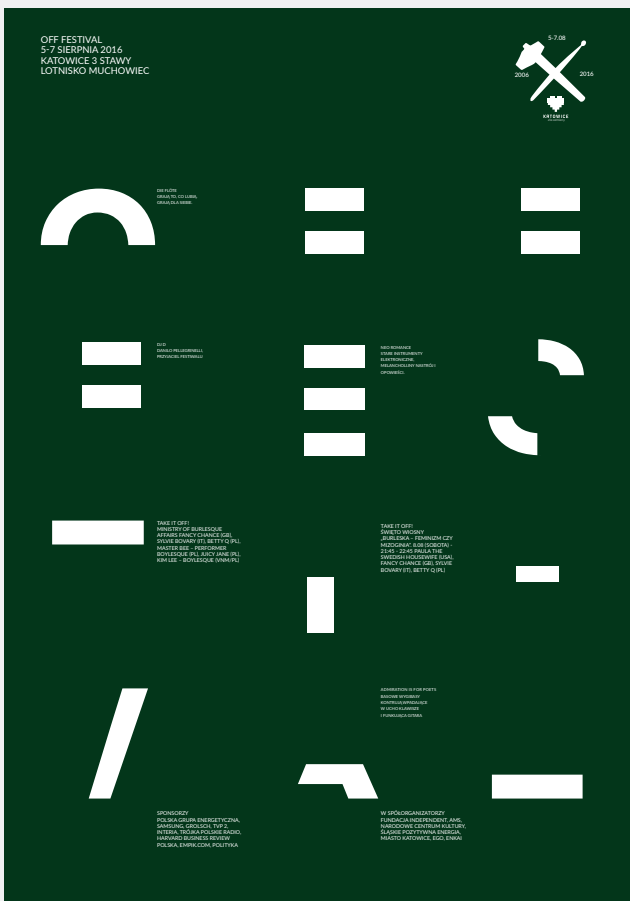
Joanna Kruszyska



Szymon Satora



Martin Jaworski



Łukasz Latka



Piotr Mucha

## Firma Portretowa: instrukcja obsługi trudnego klienta

Tekst: Magdalena Ławniczek

Każdy artysta malujący zarobkowo prędzej czy później trafia na trudnego klienta. Jak sobie z nim radzić? Można wydać sporo pieniędzy na odpowiednie szkolenia prowadzone przez certyfikowanych doradców albo – za darmo – skorzystać z regulaminu Firmy Portretowej „S.I. Witkiewicz”.

W 1925 r., w wieku 40 lat, Stanisława Ignacego Witkiewicza dopada brutalna rzeczywistość: spore problemy finansowe. Artysta rezygnuje z drogich farb olejnych i artystycznych poszukiwań na rzecz tańszych pastelów i węgla oraz malowania głównie dla pieniędzy. W ten sposób powstaje Firma Portretowa „S.I. Witkiewicz”. Nazwa jest po części kpina z seryjnego malowania obrazów na życzenie, po części próbą wyjścia na prostą. W wyniku ponurych doświadczeń związanych z portretowaniem, a zwłaszcza niekończącego się narzekania modeli, Witkacy spisuje regulamin, który klienci muszą zaakceptować przed wykonaniem obrazu. Jego główną zasadą jest: „Klient musi być zadowolony. Nieporozumienia wykluczone”. Akceptacja regulaminu jest równoznaczna z zawarciem umowy.

Po akceptacji regulaminu potencjalny nabywca może przystąpić do wyboru typu portretu. Firma oferuje siedem typów podzielonych w zależności od stopnia „wylizania” – czyli realizmu:

- Typ A – najbardziej „wylizany”. Polecany dla kobiet, ponieważ najbardziej upiększa.
- Typ B – swobodniejszy i bardziej charakterystyczny, ale nie karykaturalny. W portretach kobiecych z dodatkowym efektem „ładności”.
- Typ B + d. – podkreślenie charakteru graniczące z karykaturalnością. Głowa większa niż naturalnej wielkości. W portretach kobiecych spotęgowanie „ładności” w kierunku pewnego „demonizmu” (możliwe przy odpowiedniej urodzie).
- Typ C, C + Co., Et, C + H., C + Co + Et, itp. – typy wykonane przy pomocy C<sub>2</sub>H<sub>5</sub>OH i narkotyków wyższego rzędu, wykluczone w momencie otwarcia Firmy. Model przedstawiony subiektywnie i mocno karykaturalnie, kompozycja abstrakcyjna.

→ Typ D – to samo bez żadnych sztucznych środków.

→ Typ E i jego kombinacje z poprzednimi rodzajami – dowolna interpretacja psychologiczna według intencji Firmy. Nie zawsze możliwy do wykonania.

→ Typ dziecienny B + E – z powodu ruchliwości dzieci czysty typ B jest przeważnie niemożliwy, stąd obraz ma charakter raczej szkicowy.

Sygnatura wybranego typu zostaje umieszczona na portrecie. Inne oznaczenia, które mogą się tam znaleźć to: T.U (upadek talentu twórcy), C (alkohol), Co (kokaina), Cof (kofeina), Et (eter), F.ZZ. (fajka z zaciąganiem się), N (nie pił alkoholu), Napa (na pamięć), NP (nie palił papierosów), P (palił papierosy), ppc (prawie po ciemku).

O ile nabywca wybiera sposób, w jaki zostanie uwieczniony dla potomności, technika wykonania jest zawsze ta sama: mieszanina węgla, kredek, ołówka i pastelów. Czas pozowania zależy od stanu ogólnego Firmy i trudności twarzy modelu (maksymalnie 5 sesji).

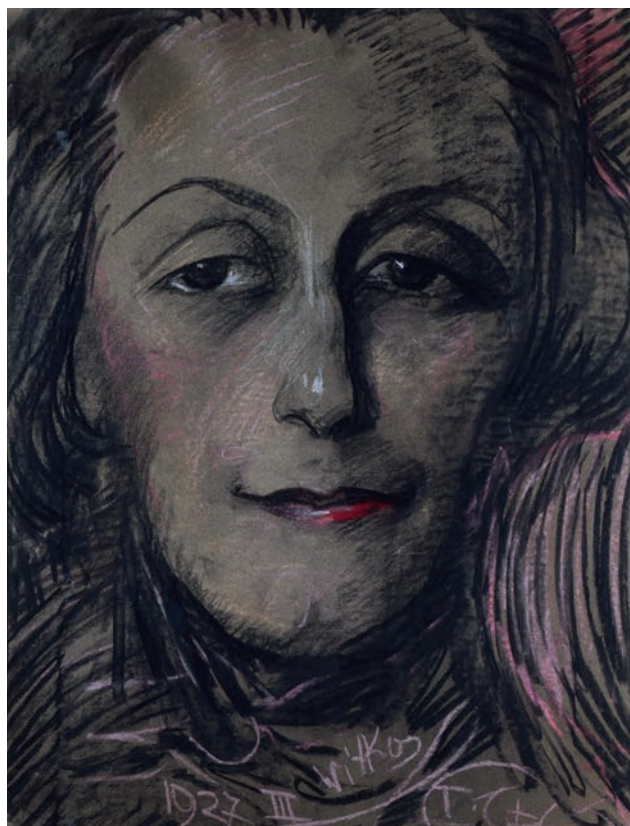
Punkty regulaminu, które budzą największe oburzenie wśród płci pięknej, dotyczą dwóch kwestii: punktualności i prezentowania ciała. Zlekceważenie pierwszej wpływa negatywnie na nastrój Firmy i wykonanie dzieła. W przypadku drugiej zasada jest prosta: im więcej ciała, tym wyższa cena.

O ile Firma nie wypowiada się na temat stroju czy przedmiotów, z którymi pozuje klient, o tyle tło wybiera własnoręcznie.

Po ukończeniu prac nad portretem klient może wreszcie obejrzeć dzieło i je odrzucić lub zaakceptować. Jeśli praca pod względem wykonania czy podobieństwa mu nie odpowiada, rezygnuje z zakupu, płacąc jedynie zaliczkę (1/3 ceny). Co więcej – nabywca nie musi nawet tłumaczyć swojej decyzji: po namyśle, ewentualnie po radzeniu się osób trzecich, mówi tylko „tak” i wręcza zapłatę lub „nie” i rezygnuje. Zasada ta stosuje się tylko do typów seryjnych, bez dodatku przesadnej charakterystyki.

Regulamin kładzie specjalny nacisk na ochronę zdrowia psychicznego Firmy. W tym celu klienci muszą powstrzymywać





„Portret Marii Nawrockiej”, Opis: papier, pastel; z kolekcji Włodzimierza Nawrockiego, Rozmiar: 63 cm x 47 cm / Źródło: Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku



„Portret Stefana Szumana”, Opis: papier, pastel, Rozmiar: 65 x 49 cm / Źródło: Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku

się przed jakąkolwiek krytyką, komentarzami dotyczącymi pracy artysty czy uwagami na temat wykonanego portretu. Przez kilkanaście lat w ramach Firmy powstaje kilka tysięcy portretów. Witkiewicz nie wzbogacił się jednak zbytnio na swojej działalności – jak zanotował jego przyjaciel Eugeniusz Szermentowski: „Niewiele mu ta firma przynosiła. Burżuje bali się go jak ognia, a przyjaciele, intelektualiści, których malował na kopy, najczęściej nie mieli pieniędzy na opłacanie jego wścieklej produkcji”.

Mimo że Witkacy nie cenił swoich portretów, dziś są jednymi z najciekawszych przykładów jego twórczości. Sam regulamin natomiast – choć napisany w sposób dość żartobliwy – może być pewną wskazówką w trudnych relacjach artysta – klient.

#### Bibliografia

- Strona WWW Ośrodka Dokumentacji Twórczości Malarskiej Stanisława Ignacego Witkiewicza przy Muzeum Narodowym w Warszawie – <http://www.witkacy.hg.pl/>
- Szermentowski Eugeniusz, „Witkacy”; „Wiadomości” 1957, nr 42/603 [za:] „Zwoje” 3(31), 2002, <http://www.zwoje-scrolls.com>



„Portret Teodora Białynickiego-Birula”, Opis: papier, pastel; z kolekcji Teodora Białynickiego-Birula, Rozmiar: 65 x 48 cm / Źródło: Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku

# [ Z ZAJEĆ ]\*



Agnieszka Fierek



Paulina Mieczkowska



Mateusz Marchwiński



Michał Huć

## Łebski pomysł na design

Tekst: Mateusz Latocha, fotografie: Mateusz Latocha

**Basia Pawlik pracowała w korporacji, ale zawsze ciągnęło ją w stronę kultury i sztuki. W końcu postanowiła połączyć pracę z przyjemnością i założyła Łebski Dizajn – galerię wzornictwa przemysłowego. Dziś to jedno z ciekawszych miejsc na mapie Tychów.**

Łebski Dizajn ma niecały rok – wystartował 14 czerwca 2015 r. Początkowo galeria skupiała 10 śląskich artystów, obecnie promuje ponad 40 osób z całej Polski. Choć zajmują się oni różnymi dziedzinami sztuki, łączy ich jedno – tworzą rzeczy piękne, nowoczesne i dobrze zaprojektowane.

Inspiracji do powstania galerii było kilka. – Od zawsze podziwiałam ludzi, którzy swoimi rękami potrafią stworzyć coś unikatowego, niebanalnego, co swoją formą będzie cieszyło nie tylko oko, ale i duszę. Pierwszą inspiracją były między innymi cykl filmów dokumentalnych o światowym street arcie oraz obraz „Dizajnerki”, w którym została przedstawiona sytuacja kobiecego, polskiego designu. Później przekonałam się, że wokół jest mnóstwo utalentowanych osób, które tworzą fenomenalne przedmioty, i że nie istnieje w naszym mieście przestrzeń, w której mieliby sposobność je zaprezentować. Tak powstał projekt związany ze sztuką użytkową i rzemiosłem artystycznym – wspomina początki galerii jej założycielka. Kiedy pomysł nabrał rumieńców, należało jeszcze znaleźć odpowiednie miejsce na jego realizację. Wybór Basi Pawlik padł na Pasaż Kultury Andromeda przy placu Baczyńskiego.

Dawne kino to dziś miejsce tętniące życiem – siedziba m.in. Laboratorium Sztuki, Arteki i Miejskiej Galerii Sztuki „Obok”. Łebski Dizajn idealnie wpasował się w tę przestrzeń.

Autorami prac są kreatywni ludzie, wcześniej często tworzący do szuflady, w garażu lub w piwnicy. Niektórzy pracują na etacie – w biurach, korporacjach i szkołach, inni sztuką zajmują się zawodowo. Warto wspomnieć o tym, że jednym z artystów związanych z galerią jest student WSTI Mateusz Latocha, specjalizujący się w technice fotomanipulacji i grafikach z przekazem.

Choć każdy twórca przygotował tabliczkę z opisem siebie i swojej działalności, właścicielka lubi uzupełniać te informacje. Kto odwiedzi galerię, może liczyć na ciekawe opowieści dotyczące artysty i jego drogi życiowej, a także powstania konkretnej pracy. Dzięki temu Łebski Dizajn nie jest zwykłym sklepem, a miejscem wypełnionym rozmowami i niesamowitymi historiami.

- **Adres galerii:**  
Pasaż Kultury Andromeda  
ul. Baczyńskiego 2
- **Godziny otwarcia:**  
wt.–pt. 12.00–20.00  
sob. 12.00–18.00



## Plakat studencki

Tekst: dr Natalia Romaniuk, fotografie: Michał Huć

Dnia 13 kwietnia 2016 roku została otwarta w zaprzyjaźnionej Galerii „Absurdalna” w Katowicach WYSTAWA PLAKATU STUDENCKIEGO WSTI. Jest to kolejna wystawa prac studentów poza murami uczelni. Pierwsza miała miejsce 21 czerwca 2015 w Pasaż Kultury „Andromeda”, pub „Wielokran” w Tychach. Kwietniowa wystawa prezentowała wybrane prace studentów drugiego roku Grafiki z Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach, głównie z pracowni plakatu pani mgr Justyny Rybak, ale również z lat wcześniejszych. Kreatywność, pasja, zaangażowanie, rozwój, to kilka z wielu cech charakteryzujących twórczość tych młodych ludzi. Prace powstały, jako potrzeba komentarza do otaczającej rzeczywistości oraz występujących w niej problemów społecznych. Znajdziemy realizacje niejednokrotnie szokujące, czy wręcz wstrząsające, dowcipne, ironizujące, czy przewrotne w swojej wypowiedzi. Duże grono plakatów, to inteligentne komentarze do sztuk teatralnych wystawianych na terenie całego kraju. Ci zdolni, młodzi ludzie, odkrywający drogi swojego artystycznego rozwoju, wypracowali indywidualne środki kreacji artystycznej, stąd różnorodność prezentowanych prac oraz technik ich realizacji. Ambicja, upór, dążenie do realizacji wyznaczonych celów, szukanie najlepszych rozwiązań graficznych, zaowocowało znakomitą wystawą.

→ Fotorelacja z wystawy dostępna jest [www.wsti.pl/1296-wystawa-plakatu-studenckiego](http://www.wsti.pl/1296-wystawa-plakatu-studenckiego)



# SYLWETKA ABSOLWENTA\*

## Emilia Duka o swojej ścieżce na uczelni

Tekst: Anna Borowy

**22-letnia absolwentka Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach opowiada o swojej ścieżce na uczelni oraz o tym, jak to się stało, że sprejowała samochód ze złomu.**

**Anna Borowy: Czy szukasz pracy w zawodzie i jaka jest Twoja praca marzeń?**

Emilia Duka: Aktualnie wykonuję prace na zlecenie, ale są to pojedyncze zlecenia od abstrakcji malowanych akrylem, ilustracji, po kaligrafowane podziękowania na szkłe. Na rynku jest praca dla grafików, wystarczy tylko nie być wybrednym. Mam znajomych, którzy w czasie studiów pracowali na pół etatu i potrafili połączyć obowiązki. W Gliwicach jest dużo agencji reklamowych i etatów graficznych, ale moja praca marzeń to raczej własna działalność: kubki, talerzyki z ilustracjami, torby, koszulki, poduszki, książeczki i notesy.

**Czy jesteś zadowolona z tego czego nauczyłaś się na uczelni? Jaki był ulubiony wykładowca oraz przedmiot i dlaczego?**

Jestem zadowolona z tego co wyciągnęłam z zajęć na uczelni. Jeśli ktoś się stara i przyszedł na uczelnię nie tylko dla ocen i „papierka”, a chce się czegoś nauczyć, to jak najbardziej na WSTI można (śmiech). Mój ulubiony wykładowca to pan dr Łukasz Adamczyk, prowadził zajęcia z animacji we Flashu oraz z projektowania stron www, cechowało go swobodne podejście do studentów, potrafił zainteresować tematem ludzi, którzy mieli o nim zerowe pojęcie.

**Czy przedmioty na WSTI są przydatne pod kątem praktycznym? Co byś ewentualnie zmieniła?**

Oczywiście, szczególnie pod tym kątem pilnuje projektów pan mgr Marcin Kasperek. Zadaje tematy, z którymi możemy się spotkać w pracy zawodowej. Podobne podejście posiada większość wykładowców WSTI. Uczelnia skłania do rozwijania swojej kreatywności oraz twórczości własnej, zachęca również do mierzenia wysoko i szukania pracy w dobrych agencjach reklamowych.

**Jak wspominasz plener i praktyki na tej uczelni?**

Plener wspominam bardzo miło. Ciągnę burza mózgów pomiędzy panią dr Natalią Romaniuk a studentami oraz strasznie śmieszne ćwiczenia, mające na celu zachęcenie do szukania niestandardowych rozwiązań, powodując chęć powtórzenia

tego doświadczenia. Już same „zwiady” po okolicy, poznanie miejscowych ludzi, ich codziennego życia, było miłym i niecodziennym doświadczeniem.

Praktyki natomiast były bardzo pomocne pod kątem pracy z klientem, sprostaniu jego oczekiwaniom i korzystaniu z rozwiązań usprawniających prace na komputerze. Odbiłam je w studiu fotograficznym. Fotografia od strony technicznej nie jest moją najmocniejszą stroną, ale za to obróbka zdjęć sprawia mi dużą frajdę. Dowiedziałam się jak usprawnić pracę, kiedy czas nagli, np. dokonać korekty dużej liczby zdjęć.

**O czym jest Twoja praca dyplomowa?**

Moja praca dyplomowa to zbiór przemyśleń wielu lat. Dotyczy ludzi „Wykluczonych” ze społeczeństwa. Dopiero na uczelni dzięki zajęciom z dr Natalią Romaniuk, dr Damianem Pietrkiem, czy mgr Jakubem Zdejszy, nauczyłam się łączyć moje możliwości przekazu z tym co czuję wewnątrz. Praca dyplomowa obejmuje cykl grafik cyfrowych oraz pracę pisemną, będącą wykładnią przemyśleń na temat wykluczenia, przemocy wobec kobiet i depresji.

**Opowiedz mi o swojej pracy w Samorządzie, co zrealizowaliście w ciągu ostatnich lat, czy była to łatwa współpraca, jak to wyglądało?**

Moja praca w samorządzie zaczęła się bardzo spontanicznie, pod namową koleżanki. Początkowo wydawała się dla mnie nieosiągalna, co było błędem. W samorządzie są studenci, którzy niczym nie różnią się ode mnie. Też mają lepsze i gorsze oceny, też zarywają nocki przed zaliczeniami. Samorządowi nie są obojętne sprawy studentów, organizacja wydarzeń z których mogą skorzystać oraz praca nad dobrym wizerunkiem uczelni poza jej murami, są priorytetowe.

Co roku pracujemy nad organizacją naszej uczelnianej studenckiej imprezy Popcorn Party oraz Juwenaliów Śląskich zrzeszających katowickie uczelnie. W ubiegłym roku po raz pierwszy wzięliśmy udział w 11. Śląskim Studenckim Festiwalu Nauki, na którym w namiotach rozstawionych na katowickim rynku wystawiliśmy studenckie koła związane z grafiką i gramami komputerowymi. Studenci mogli pokazać swoje prace mieszkańcom Katowic i porozmawiać z zainteresowanymi. W tym roku jest za nami impreza Gaming Party, w której brali udział studenci WSTI jak i uczestnicy spoza uczelni. Wydarzenie



trwało kilka dni, a rozgrywki w LoLa i FIFE 16 cieszyły się bardzo dużym zainteresowaniem. Dzięki pomocy działu marketingu naszej uczelni, udało nam się zorganizować w tym samym czasie Dni Otwarte oraz wziąć udział w Festiwalu Nauki.

### Podzielił się najśmieszniejszą sytuacją na uczelni?

Najśmieszniej było na początku studiów i podczas chodzenia na wykłady na auli. Wszyscy byliśmy razem, krzesło przy krześle i musieliśmy spędzić razem wiele godzin. Długie godziny rysowaliśmy lub malowaliśmy martwą naturę, przez śmiech często odreagowując napięcie, budując relacje i nawiązując przyjaźnie. Ekscytującym wydarzeniem był bez wątpienia plener po pierwszym roku studiów, który z uśmiechem będę wspominać do końca życia. Mieliśmy okazję nie tylko pracować w ciekawych warunkach, ale przede wszystkim żyć się z grupą. Na długo zapamiętam również ćwiczenie zadane przez pana mgr Jerzego Talika, dotyczące życia uczelni. Praca nad filmem sprawiła nam dużo frajdy. Film nakręcony telefonem, ma swoje techniczne wady, ale ostatecznie ogląda się go z uśmiechem. Zaangażowanych zostało wielu studentów i wykładowców. Często powodowałam zdziwienie, czy niedowierzanie wykładowcy widzącego mnie z kiepskim modelem telefonu tłumaczącą, że zbieram materiały do filmiku reklamującego uczelnię. By osiągnąć cel trzeba jednak działać. Filmik do obejrzenia jest pod tym linkiem: [www.youtube.com/watch?v=MKpZFogLmuU](http://www.youtube.com/watch?v=MKpZFogLmuU)

### Jakie są Twoje zainteresowania poza grafiką?

Mam dość poważne zainteresowania jak na 22-latkę. Fascynują mnie: zagadnienia estetyki, postrzeganie świata, kwestia vanitas – przemijania, jak i sacrum i profanum. Ponadto interesuję się hipnozą, zgłębianiem osobowości i pokładów naszej psychiki. Z przyziemnych rzeczy lubię mołdawskie oraz czerwone, leżakujące długo w dębowych beczkach, wino i mleczną czekoladę. Żeby spalić spożyte w ten sposób kalorie wyżywam się na rowerze dziurawiąc do kilku tygodni opony. Lubię również doświadczać nowych wrażeń. Podczas organizacji juwenaliów miałam okazję spróbować swoich sił ze sprejami i pomalować maskę samochodu, który później... niestety nie jechał, ale był holowany (śmiech). Wybrane na korowód auta pochodziły ze złomowiska, więc nie wszystkie czuły się na siłach by ruszyć.

### Jaką masz radę dla studentów WSTI, aby znaleźli oni pracę w zawodzie oraz jakie umiejętności warto rozwijać?

Chciałabym radzić studentom WSTI, żeby nie ograniczali się tylko do zdawania przedmiotów na ocenę minimalną.



Wykładowcy naprawdę mają dużą wiedzę i są w stanie nam pomóc i nakierować na właściwą ścieżkę. Uczelnia nie ma za zadanie przelać gotowych rozwiązań i umiejętności. Niestety, ale trzeba zarwać czasem kilka nocek, połamać nie jeden ołówek i podrzeć kilka kartek, żeby obrać sobie wyraźny cel, do którego będzie się dążyło. Warto otwierać się na wydarzenia organizowane na mieście, wystawy artystyczne – można poznać tam wielu ciekawych ludzi; festiwale, na których będziemy mogli zobaczyć najlepsze animacje, fotografie artystów z wysokiej półki itp. Trzeba sięgać wysoko, żeby się rozwijać. Nie wymagając od siebie, nie możemy oczekiwać powalających rezultatów.

Dziękuję bardzo za poświęcony czas.

# KOŁA NAUKOWE WSTI

## KN Sztuk Audiowizualnych

Film uznawany jest za dziesiątą muzę. Suche definicje określają go jako utwór audiowizualny składający się ze scen zbudowanych z ujęć. Oznacza to, że jednym z kluczowych elementów na etapie tworzenia jest montaż.

W trakcie spotkań KN Sztuk Audiowizualnych poznajemy język filmu od scenariusza przez zdjęcia, montaż, na postprodukcji i efektach specjalnych kończąc. Członkowie Koła biorą udział w różnorodnych formach pracy twórczej (konkursy, spotkania z ludźmi ze środowiska filmowego), organizują projekcje filmowe, plenery, wycieczki do placówek kulturowo-oświatowych (kina, muzea) oraz współpracują z innymi Kołami naukowymi i grupami artystycznymi.

Opiekunem Koła jest mgr Karol Iwan, ceniony realizator i reżyser dźwięku, absolwent Wydziału Wokalno-Aktorskiego oraz Wydziału Jazzu i Muzyki Rozrywkowej na kierunku Realizacja Dźwięku w Akademii Muzycznej w Katowicach. W dorobku artystycznym posiada liczne realizacje reportaży, seriali, reklam, teledysków oraz filmów dokumentalnych i fabularnych. Współpracuje z telewizją TVN, Polsat, TVP, agencją Reuters oraz wieloma domami produkcyjnymi (także jako VFX Supervisor).

Przyjdź, zrobimy wspólnie niekonwencjonalny teledysk, a może nawet reportaż dokumentalny. Jeżeli interesujesz się kinem, chciałbyś zobaczyć jak od kuchni wygląda film i co dzieje się poza kadrem, zastanawiasz się jaką rolę w filmowym przedsięwzięciu odgrywa montażysta, dołącz do nas! **DS**

👤 **opiekun: mgr Karol Iwan**  
🔍 **facebook.com (Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych)**

## KN Animacji

Technik animacyjnych mamy wiele, rozpoczynając od animacji poklatkowych oraz kukiełkowych, aż po animacje trójwymiarowe i rysunkowe. Animację komputerową określa się często skrótem CGI (od ang. *Computer Generated Imagery* lub *Computer Generated Imaging*) – szczególnie w zastosowaniach kinematograficznych. CGI jest dziedziną animacji, którą zajmuje się nasze Koło. KN Animacji WSTI powstało stosunkowo niedawno, w październiku 2013 roku. Rozpoczęliśmy późno, lecz intensywnie zbieramy coraz większą grupę pasjonatów grafiki ruchomej w formie 2D i 3D. Głównym założeniem działalności Koła jest rozwijanie pasji oraz umiejętności w zakresie animacji, udzielenie wsparcia w przygotowaniach prac dyplomowych z działu multimediów oraz różnego rodzaju dyskusje i wymiany doświadczeń. Spotkania odbywają się dwa razy w miesiącu po 4 godz. Członkowie Koła to osoby zarówno obeznane z tajnikami animacji i motion designem, jak i początkujące, dopiero rozpoczynające swą wędrówkę w tym świecie. Na pewno nie zabraknie wiedzy i wrażeń dla nikogo, a każdy znajdzie coś dla siebie. Pracujemy głównie z programem Adobe After Effects oraz Cinema 4D, póki co skupiliśmy się na dziale 3D.

Wszystkie spotkania Koła są nagrywane i odpowiednio dokumentowane w formie autorskich tutoriali, poradników, plików roboczych, ciekawostek, linków, które publikujemy na stronie internetowej Koła. Jest to szansa dla osób nieobecnych do nadrobienia materiału, bądź też jego utrwalenia oraz okazja dla innych osób, aby zainteresować się tematyką i być może również spróbować swoich sił w przyszłości.

Pierwszym projektem, nad którym pracowaliśmy do tej pory było stworzenie trójwymiarowego logo WSTI oraz utworzenie animacji jego wlotu w przestrzeni 3D w formie krótkiej wejściówki filmowej. Na najbliższych spotkaniach planujemy skupić się nad integracją obrazu realistycznego z elementami 3D i tworzeniem efektów specjalnych.

Opiekunem Koła jest mgr Michał Rodziński, wykładowca na kierunku Grafika WSTI, absolwent ASP w Katowicach (2009). **MJ**

👤 **opiekun: mgr Michał Rodziński**  
🔍 **facebook (WSTI Animacja)**  
➔ **www.animacja.wsti.pl**

## KN Gier Komputerowych

Branża gier jest dzisiaj najprężniej rozwijającą się gałęzią przemysłu rozrywkowego. Nie bez przyczyny. Jako nowe medium łączące w sobie film, literaturę i przede wszystkim interakcję pozwala angażować odbiorcę w niespotykany dotąd sposób. Granie, z niszowej rozrywki jaką było kilkanaście lat temu, dzięki Internetowi, serwisom społecznościowym oraz rozwojowi urządzeń przenośnych, stało się czymś oczywistym i powszechnym. Większa część naszej populacji czerpie przyjemność z grania w gry komputerowe, ale tylko nieliczni idą o krok dalej, zaczynając je tworzyć samodzielnie.

To właśnie my, członkowie KN Gier Komputerowych, programujemy, projektujemy gry. Tworzymy koncept arty, modele 3D, animacje. Wymyślamy mechanikę, wdramy ją w kody gry. Wszystko co związane z grami można znaleźć właśnie u nas. Jest to nasza pasja, którą rozwijamy każdego



dnia. Aktualnie pracujemy nad dwuwymiarową grą zręcznościową pt. *Parasol*. Fabuła gry opiera się na udzieleniu pomocy głównemu bohaterowi by spaść jak najniżej. Projekt tworzymy na własnym silniku. Pozwala to zdobyć programistom cenne doświadczenie, a zespołowi własne spersonalizowane narzędzia. Graficy 3D tworzą intro gry w pełnym trójwymiarze, przy użyciu technik obecnych w najnowocześniejszych grach (normal, ambient, specular, itp. mapach).

Zapraszamy do dołączenia do naszego zespołu, gwarantujemy wiele kreatywnych doświadczeń! **MS**

👤 **opiekun: dr Łukasz Adamczyk**  
🔗 **facebook.com (Koło gier WSTI)**

## KN Typografia

Członkowie KN Typografika to przede wszystkim zespół pasjonatów projektowania graficznego. Za cel przyjęliśmy sobie promocję najzdolniejszych studentów. Dzięki naszym staraniom powstał magazyn *Artboard*, prezentujący dorobek twórczy naszych uczelnianych koleżanek i kolegów.

W najbliższym czasie chcemy zrealizować warsztaty tworzenia portfolio. To właśnie portfolio jest wizytówką projektanta, więc chcemy, aby każda osoba opuszczająca mury naszej uczelni mogła z dumą prezentować swoje projekty w ciekawej i nowoczesnej formie. Zapraszamy! **SL**

👤 **opiekun: mgr Marcin Kasperek**  
🔗 **facebook.com (typografia WSTI)**

## KN Rysunku i Kompozycji

Celem Koła, istniejącego od ponad dwóch lat, jest rozbudzenie zainteresowań oraz doskonalenie warsztatu rysunkowego, twórczy rozwój i samokształcenie w dziedzinach sztuk plastycznych oraz popularyzowanie tradycyjnych technik plastycznych w środowisku studenckim. W ramach zajęć rozwijane są umiejętności rysunkowe i kompozycyjne, prowadzone są również plenery i warsztaty rysunkowe.

Realizując nasze cele, we wrześniu 2013 kilku naszych członków wyjechało na czterodniowy plener do Zawoi. Postanowiliśmy uwiecznić na płótnach i zdjęciach krajobraz okolic Babiej Góry. W czasie naszego pleneru powstało kilka prac malarskich, kilkadziesiąt szkiców oraz zdjęć. Pogoda nas dopieszczała – słońca ani razu nie zakryła żadna chmura – dlatego też mogliśmy swobodnie malować kilka godzin w otoczeniu Babiej Góry. Wszystkich chętnych zapraszamy do zobaczenia galerii naszych prac w postaci cyfrowej oraz filmu, powstałego podczas naszego pleneru, opublikowanych na stronie WSTI. Prace prezentowane były także w ramach wystawy „Z dala od zgiełku – Zawoja 2013” towarzyszącej inauguracji roku akademickiego 2013/14 w WSTI.

Jeżeli jesteś osobą kreatywną, lubiącą rysować i malować, bądź dopiero zaczynasz przygodę z tego typu warsztatem, zapraszamy do nas! **DK**

👤 **opiekun: dr Zbigniew Furgaliński**

## KN Grafiki Cyfrowej

Studenci w obecnym semestrze w ramach pracy Koła realizują projekt gry planszowej w kilkusobowych zespołach. Gry planszowe przeżywają obecnie renesans na świecie, co nie ominęło również Polski. Już nie tylko Eurobiznes, Scrubble czy Chińczyk podbijają serca graczy, lecz coraz bardziej skomplikowane symulacje wojenne, kosmiczne, a nawet ekonomiczne, często komentujące współczesne realia, zagościły na pułkach wielu domów.

Koło daje możliwość rozwinięcia umiejętności rysunkowych w oparciu o techniki cyfrowe, nabycia doświadczenia pracy w zespole oraz dostarcza znakomitej zabawy. Dobór techniki oraz środków realizacji projektu jest dowolny, w oparciu o indywidualne predyspozycje studentów.

Opiekunek Koła jest dr Natalia Romaniuk, Koordynator Kierunku Grafika, absolwentka ASP w Katowicach. **NR**

👤 **opiekun: dr Natalia Romaniuk**  
🔗 **facebook.com (Grafika Cyfrowa – Kolo WSTI)**

# KOŁA NAUKOWE WSTI

## KN Robotyki B13

KN Robotyki „B13” przy WSTI powstało w 2006 roku.

Opiekunem od początku istnienia Koła „B13” jest mgr inż. Witold Brandys, wykładowca m.in. przedmiotów: Urządzenia Techniki Cyfrowej, Architektura Komputerów, Sztuczna Inteligencja.

Połączenie tych dziedzin właśnie wytyczyło pierwotny kierunek zainteresowań i naszej aktywności w ramach Koła „B13”. Zajmujemy się głównie konstruowaniem i programowaniem różnego rodzaju robotów, poznawaniem i tworzeniem sztucznej inteligencji, obserwacją sztucznego życia. Staramy się zaszczepiać i dzielić nasze fascynacje, dlatego współpracujemy z grupami studenckimi z różnych uczelni i miast, bierzemy udział w RoboCamp’ach, projektach edukacyjnych, warsztatach, itp. W trakcie roku akademickiego dzielimy się wiedzą o robotyce ze studentami naszej uczelni i uczniami szkół ponadgimnazjalnych.

Do dyspozycji posiadamy kilka autorskich robotów oraz zestawy konstrukcyjne Lego Mindstorms NXT i EV3 wraz z oprogramowaniem. Dzięki Lego ostatnio przede wszystkim programujemy i konstruujemy roboty bawiąc się klockami. W ramach projektu edukacyjnego INFOSTR@DA 2014 przekonywaliśmy do tej zabawy także maturzystów. Prowadziliśmy m.in. cykl warsztatów w szkołach i międzyszkolny turniej z Lego Mindstorms. Ponadto nasze Lego-roboty prezentowaliśmy także podczas ostatnich XVI Ogólnopolskich Targów EDUKACJA w Spodku. Wakacje także spędzamy z robotami i rekreacyjnie, już od kilku lat, prowadzimy warsztaty z robotyki podczas wrześniowego Campusu Akademickiego Solina. Oczywiście, w tym roku

także wyjeżdżamy w Bieszczady i zapraszamy z nami wszystkich spragnionych dobrej zabawy!

Dotychczas najważniejszym projektem w historii działalności Koła „B13” był udział w międzynarodowym projekcie konstruowania i programowania ruchu sztucznej prawej ręki. W projekcie RECAP (Remote Controlled Arm Project) współpracowały ze sobą zespoły z Rumunii, Francji, Turcji oraz Polski. Nasz kraj reprezentowali ówcześni członkowie Koła „B13”.

Więcej o projekcie na stronach: [www.recap.wsti.pl](http://www.recap.wsti.pl) i [www.wsti.pl/o-uczelni/projekty-edukacyjne/recap-reportaze](http://www.wsti.pl/o-uczelni/projekty-edukacyjne/recap-reportaze).

Wszystkich pragnących rozszerzyć wiedzę z zakresu robotyki czy SI ponad standardowy program kształcenia, a przy tym dobrze się bawić, serdecznie zapraszamy do nas!

Spotkania Koła odbywają się raz w miesiącu, w pracowni „5PD” na V piętrze (wieża B). Informacje o terminie kolejnego spotkania są publikowane na stronie: [www.robotyka.wsti.pl](http://www.robotyka.wsti.pl) lub dostępne u Przewodniczącego Koła Dawida Stojanowskiego. **DS**

👤 opiekun: mgr inż. **Witold Brandys**  
✉ [dejwid.stojanowski@gmail.com](mailto:dejwid.stojanowski@gmail.com)  
➔ [www.robotyka.wsti.pl](http://www.robotyka.wsti.pl)

## KN Zastosowań Sieci Komputerowych

KN Zastosowań Sieci Komputerowych działa od kilku lat. Zrzesza studentów pragnących poszerzyć wiedzę z zakresu zastosowań sieci komputerowych oraz dziedzin pokrewnych.

Opiekunem Koła jest dr inż. Jarosław Karcewicz – wykładowca i koordynator specjalizacji „Technologie internetowe i sieci komputerowe” w WSTI, wieloletni administrator sieci i systemów komputerowych, certyfikowany specjalista technologii Microsoft, instruktor Akademii CISCO, twórca Centrum Edukacji Sieci Komputerowych przy WSTI.

Obecnie zainteresowania członków Koła, pasjonatów sieci komputerowych, koncentrują się na tematyce przyszłościowej technologii wirtualizacji VMWare, a nasze spotkania odbywają się wirtualnie, przez połączenia videokonferencyjne – dzięki temu każdy może w nich uczestniczyć siedząc we własnym domu, a ci, którzy na nie nie zdążą mogą odtworzyć zarejestrowane dyskusje w dowolnym czasie.

Pozostałymi obszarami zainteresowań członków Koła są sieci komputerowe, bezpieczeństwo IT, systemy serwerowe i pamięci masowe.

Serdecznie zapraszamy do włączenia się w aktywność KN ZSK – możliwość zdobycia praktycznej wiedzy i cennych certyfikatów zawodowych to tylko jeden z wielu benefitów bycia członkiem naszej grupy.

👤 opiekun: dr inż. **Jarosław Karcewicz**  
➔ [www.zsk.wsti.pl](http://www.zsk.wsti.pl)

STUDIUM WSTI\*

STUDIA INŻYNIERSKIE

# INFORMATYKA

NOWOŚĆ! Mechatronika i robotyka  
Grafika komputerowa i budowa multimedialnych serwisów internetowych  
Technologie internetowe i sieci komputerowe  
Inżynieria systemów informatycznych

STUDIA LICENCJACKIE

# GRAFIKA

Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej  
Projektowanie graficzne  
Multimedia

# PODYDPLMOWE

Wirtualizacja systemów informatycznych w oparciu o MS Hyper-V oraz VMware vSphere  
Systemy wymiany informacji w oparciu o MS Exchange, MS Sharepoint oraz Postfix  
Administracja siecią komputerową CISCO / Microsoft / GNU/Linux  
Fotografia i cyfrowa edycja obrazu  
AutoCAD - projektowanie w środowisku 2D i 3D  
Animacja 3D i cyfrowa edycja wideo w grafice reklamowej  
Komputerowa grafika wydawnicza i reklamowa



WWW.WSTI.PL

32 207 27 20

REKRUTACJA@WSTI.PL

-----

-----

-----

----- \*

-----

----- \*

----- \*

-----

-----

-----

-----

-----

