

MAGAZYN STUDENTÓW
KREATYWNYCH WSTi
NR 7



ART
BOARD

DRODZY CZYTELNICY

Oddajemy w Wasze ręce kolejny numer magazynu studentów kreatywnych kierunku Grafika na WSTI w Katowicach. Z każdym kolejnym numerem magazyn jest udoskonalany przez Zespół Redakcyjny, abyśmy mogli zaprezentować Wam najlepsze prace i pochwalić się osiągnięciami naszych studentów oraz wykładowców. W tym roku w tworzenie magazynu bardzo mocno zaangażowali się studenci: Roksana Bęczarska, Anna Hajduk oraz Patryk Żyła. Dzięki ich pracy mamy do czynienia z kolejną świetną realizacją.

Siódmy już raz z rzędu redakcja pokonała drogę od hasła: Zbieramy materiały do „Artboardu” do momentu podejmowania ostatecznych decyzji, co zmieści się w magazynie. Bo też – jak co roku – artykułów i prac mieliśmy więcej, niż da się pomieścić na 48 stronach druku. „Artboard” powstaje spontanicznie. Prace plastyczne, co oczywiste, to przegląd tego, co powstaje w ramach zajęć na uczelni. Teksty i wywiady to z kolei efekt potrzeby skonfrontowania się studentów grafiki z fachem dziennikarskim. Efekty ocenicie sami, ale na pewno warto zwrócić uwagę na dwie recenzje książek autorstwa wybitnych projektantów, jak i na wywiady z dwoma reprezentantami nowej dziedziny twórczości plastycznej – concept artu. Szczególnie interesujące jest

poznanie twórczości Tomasza Radzewicza. To doskonały przykład, pomijanych często i zapominanych, związków pomiędzy światem cyfrowych form kreacji i rozrywki a tradycyjnym warsztatem rzeźbiarskim czy też malarskim. Z kolei artykuł o Zdzisławie Beksińskim, pogłębiający percepcję dzieł tego niezmiernie popularnego artysty, wyszedł spod pióra zawodowego historyka sztuki, dr Agaty Stronciwilk, i jest skrótem jej wykładu „Twórczość Zdzisława Beksińskiego”, jaki odbył się w Auli WSTI. Wśród prac studentów, jak co roku, wyróżnione zostały prezentacje prac dyplomowych. Staraliśmy się wyeksponować różnorodność zagadnień projektowych podejmowanych przez dyplomantów grafiki WSTI.

Pragniemy się również pochwalić osiągnięciami naszych studentów: Krystyna Stępień zajęła drugie miejsce w kategorii Grafika Cyfrowa w XI Ogólnopolskim Konkursie 7 Grzechów Głównych.

Już teraz gorąco zachęcamy do współpracy z naszym zespołem przy kolejnym numerze „Artboardu”. Jest to niepowtarzalna okazja, aby nabyć doświadczenie w pracy redakcyjnej na wszystkich etapach produkcji magazynu.

Zespół Redakcyjny



W ŚRODKU:

- 4 Njusy
- 6 54 lekcje
- 7 Otl Aicher każe być nam odpowiedzialnymi
- 8 Agnieszka Jaworek i jej „drugi paszport”
- 11 Goście z dalekich krajów
- 12 DYPLOMANCI WSTI
- 20 Zatrzymaj się. Popatrz. Pomyśl
- 22 Zmagania z nicością. O twórczości Zdzisława Beksińskiego
- 25 Piękna katastrofa
- 28 PRACE STUDENCKIE
- 40 Nie tylko potwory
- 44 Agrafa 2019
- 45 Koła naukowe

Magazyn tworzą:

GRUPA ARTBOARD w składzie:

dr Marian Słowicki, dr Natalia Romaniuk,
Anna Hajduk, Roksana Bęczarska, Patryk Żyła

SKŁAD I ŁAMANIE:

KLARstudio.pl

PRACA NA OKŁADCE:

Anna Borowy

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.

WYDAWCA:

Wyższa Szkoła Technologii Informatycznych w Katowicach
www.wsti.pl

DRUK:

Tolek – Drukarnia im. K. Miarki w Mikołowie
www.tolek.com.pl

KONTAKT Z NAMI:

artboard.wsti@gmail.com

WIELOKRAN

Pub „Wielokran” Tychy
22 czerwca 2018

Wielokran to zaprzyjaźniony z WSTI pub w Centrum Kultury Andromeda w Tychach. Swoje prace w tegorocznej wystawie zaprezentowali studenci z pracowni oraz Koła Naukowego Grafiki Cyfrowej prowadzonych przez dr Natalię Romaniuk. Tematem wystawy była właśnie nazwa pubu, w którym ona się odbywała. Wielokran staje się tutaj nie tylko przestrzenią rozlewających piwo kranów, lecz także fantastycznymi postaciami, istotami nie z tego świata, pejzażami, zwierzętami, częściami ciała, czy też elementami architektury. Powstałe realizacje są nie tylko dowcipne, ale także wieloznaczne i w pełni zaskakujące.

Pierwsze miejsce Koszowskiej

8 października 2018

Pierwsze miejsce i złoty medal w International Photo Awards zdobyła absolwentka grafiki WSTI Dominika Koszowska! Tematem cyklu fotografii Dominiki byli „Ostatni zbieracze ziół”. Ludzie na Podlasiu od wielu pokoleń własnoręcznie zbierali dziko rosnące rośliny lecznicze. Niektóre gatunki rosły w trudno dostępnych miejscach, więc znalezienie odpowiedniej rośliny zajmowało wiele godzin. Niestety, prawdziwych zbieraczy ziół jest już coraz mniej i są oni w większości starszymi ludźmi. Celem fotografii było upamiętnienie tych niesamowitych osób i wyrażenie podziwu dla ich pracy i poświęcenia.

JA I ONI

wystawa plakatów studentów WSTI,
Galeria Instytutu Sztuk Pięknych
w Częstochowie
9 października 2018

We wtorek odbyła się druga edycja wernisażu prac mgr Justyny Rybak oraz studentów z jej pracowni. Tematyką tegorocznej wystawy były plakaty, które mimo prostej i minimalistycznej formy, niosły za sobą bardzo mocny przekaz. Realizacje studentów miały na celu uświadomienie ludzi o problemach społecznych, skomentowanie otaczającej nas rzeczywistości oraz chęć wyrażenia własnych poglądów na temat różnych zjawisk występujących w społeczeństwie.

Sosnośląskie koty do adopcji

22 lutego 2019

Sosnośląskie koty do adopcji to grupa ludzi, która postanowiła na własną rękę pomagać bezdomnym i błąkającym się kociakom na własną rękę. Grupa studentów WSTI również miała swój wkład w pomoc kotom do adopcji. Aleksandra Laskowska, Angela Krawczyk, Karolina Carr Majnusz, Michał Feliś, Roksana Dymowska, Agata Kulik wraz z grupą artystów z całego kraju stworzyli prawdopodobnie pierwszy w Polsce, charytatywny zin na rzecz kociaków. W środku można znaleźć ich ilustracje, pomagające lepiej poznać koty. Cały zysk ze sprzedaży trafia do grupy Sosnośląskie koty do adopcji. Dziękujemy w imieniu kotów!



PLANSZÓWKI

Ludiversum – planszówkowa kawiarnia
8 listopada 2018

W 2018 roku miała miejsce już trzecia edycja „Planszówek z WSTI”! Spotkanie tym razem odbyło się w Ludiversum, czyli w kawiarni, która ma w swojej ofercie ponad 350 planszówek, więc była idealnym miejscem do zorganizowania tego wydarzenia. Studenci mogli przynieść swoje gry planszowe, jak również zaprosić znajomych. Trzecia edycja cieszyła się również dużą popularnością, jak poprzednie. Na spotkanie przybyło wielu studentów, nie tylko z WSTI. Głównym celem tej inicjatywy była integracja środowiska studenckiego, a także nabywanie nowej wiedzy związanej z mechanikami gier planszowych, które stają się coraz popularniejszą formą rozrywki wśród młodych ludzi. Zorganizowanie pierwszej edycji spotkania przy grach planszowych zaproponowała studentom Pani Koordynator Kierunku Grafika dr Natalia Romaniuk. Został on chętnie podchwycony przez studentów. Plakat do tego wydarzenia zaprojektował Mateusz Małecki. Do zobaczenia na kolejnej edycji „Planszówek z WSTI”!

DUOCOLOR

Aula WSTI
9 listopada 2018

W listopadzie na Auli WSTI odbyła się trzecia edycja wykładów „KOLOR/DRUK” zrealizowanych przez zespół Duocolor. Pierwszą część wykładów o zarządzaniu kolorem prowadził Michał Kampa ze Studia Metafora. Opowiedział, jaki jest cel zarządzania kolorem oraz jakie są jego praktyczne zastosowania, wyjaśnił również pojęcia przestrzeni i profili kolorystycznych. Kolejną część wykładów poprowadził Aleksander Talik, który omówił różne techniki druku: od offsetowego do cyfrowego. Przybliżył także pojęcia związane z charakterystyką różnych technik druku. Wykłady cieszyły się bardzo dużą frekwencją.

NA CO KOMU DIGITAL PAINTING?

wykład Jakuba Kowalczyka
Aula WSTI
12 stycznia 2019

Jakub Kowalczyk – młody ilustrator i koncept artysta, który zadebiutował stworzeniem niesamowitej serii grafik o postapokaliptycznych Katowicach. Aktualnie pracuje w 11 bit studios przy tworzeniu conceptów i otoczeń do gier komputerowych, takich jak „Frostpunk” czy „This War of Mine”. Na początku tego roku poprowadził wykład o digital paintingu w WSTI! Na wstępie Jakub Kowalczyk w humorystyczny sposób opisał swoją drogę do sukcesu, skąd czerpał motywację i jakie przeszkody musiał pokonać, żeby zostać profesjonalnym ilustratorem. W drugiej części wykładu, przedstawił najnowszą technologię VR i jakie może być jej zastosowanie przy tworzeniu conceptów do gier.

TWORZENIE GIER I DROGA MŁODEGO ARTYSTY – wykład Łukasza Sałata

Aula WSTI
27 listopada 2018

Co roku na uczelnię zapraszani są specjaliści z wielu branż, które odpowiadają wymaganiom studentów, zaspokajają ich ciekawość i poszerzają zdobytą już wiedzę. W tym roku uczelnię odwiedził Łukasz Sałata, który od ponad 6 lat pracuje jako artysta w katowickim studiu Artifex Mundi. Ostatnie lata spędził na tworzeniu gry 2D własnego pomysłu – „My Brother Rabbit” – której premiera miała miejsce we wrześniu tego roku. Podczas wykładu podzielił się swoim doświadczeniem zdobytym podczas tworzenia wyżej wymienionej gry oraz zdradził tajniki związane ze specyfiką zawodu. Na wstępie Łukasz Sałata opisał swoje techniki związane z tworzeniem oryginalnych postaci, gdzie szukać inspiracji i jak łamać schematy niecodziennymi skojarzeniami. W dalszej części wykładów, pokazał proces tworzenia gry „My Brother Rabbit”; od pierwszych pomysłów do realizacji projektu. Na koniec doradził studentom, jak zbudować dobre portfolio i jakie przeszkody mogą się pojawić na drodze artysty przed realizacją celów. Po wykładzie studenci mogli omówić swoje portfolio i uzyskać cenne rady od profesjonalisty.

Kalendarz 2019 dla Cechu Rzemiosł w Katowicach

grudzień 2018

W ramach współpracy z Cechem Rzemiosł w Katowicach, która trwa już od ponad 2 lat, studenci pierwszego roku po raz kolejny mogli podjąć się zadania stworzenia portretu rzemieślnika. Mieli oni okazję pochwalić się umiejętnościami zdobytymi podczas pierwszego semestru studiów i zaprezentować swoje prace jury. Oto studenci, których ilustracje znalazły się w tegorocznym wydaniu kalendarza: Dominika Krasa, Anna Hajduk, Roksana Bęczarska, Arkadiusz Klimek, Wirginia Czajkowska, Wiktoria Odziemek, Klaudia Hardek i Mateusz Bartoszek.

TWÓRCZOŚĆ ZDZISŁAWA BEKSIŃSKIEGO

wykład Agaty Stronciwilk
Aula WSTI
21 stycznia 2019

W ramach wykładu, który poprowadziła Agata Stronciwilk, doktorantka, humanistka i teoretyk historii sztuki, przedstawiona została twórczość Beksińskiego – od najbardziej znanych prac malarskich, przez rzeźbę i fotografię, po opowiadania. Studenci dowiedzieli się, jak interpretować dzieła artysty, jakie były źródła jego niesamowitej wyobraźni i czy ciężkie życie Beksińskiego miało wpływ na jego twórczość. Zagłębienie się w sztukę i życie artysty pozwoliło na szczegółową analizę dzieł i możliwość zrozumienia jego twórczości.

[RECENZJA] *

54 lekcje

Michael Bierut *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o designie*

Tekst: Anna Hajduk

Kiedy przeczytamy opis życia Michaela Bieruta, listę nagród, które zdobył, oraz nazwiska osób, które zachwyił swoją osobą, pocujemy się onieśmieleni. To on był w stanie połączyć Hillary Clinton z designem, zachwyił Massima Vignellego i dołączył do studia Pentagram. Wydaje się odległą postacią, typem projektanta, którym każdy chciałby zostać, lecz tylko nielicznym się uda. Jego książka „Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o designie” przybliży nam jego postać. Odkrywa nie tylko świat wielkich nazwisk czy projektów dla znaczących firm, ale przede wszystkim życie prostego człowieka, który zachował ogromną pokorę mimo sławy na światową skalę.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po otrzymaniu książki, jest jej okładka. Składa się na nią starannie dobrana typografia zachowana w trzech kolorach: białym, czarnym i czerwonym. Polski tytuł różni się od oryginalnego, brzmiącego „Now You See It and Other Essays on Design”. W amerykańskiej wersji słowa „now you see it” są przekreślone czerwoną kreską. Po zdjęciu obwoluty znika i pojawia się czysty napis. Polskie tłumaczenie pozwoliło na osiągnięcie jeszcze lepszego efektu. Na przeźroczystej obwolutie zostało nadrukowane „M”, więc z początku widoczne „raz mnie widzisz”, po jej zdjęciu zmienia się w „raz nie widzisz”. Pomysł ten stanowi idealny wstęp, wprawia w czytelnika w zadowolenie związane z odkryciem ukrytego pomysłu i zachęca do dalszego odkrywania świata designu. W środku typografia również się wyróżnia. Numery poszczególnych esejów zostały powiększone tak, aby odpowiadały wielkości wiersza poniżej. Wszystko to pozwoliło stworzyć pięknie wyglądającą pozycję, którą nie tylko dobrze się czyta, ale również ogląda.

Sama książka składa się z 54 esejów pisanych na przestrzeni 30 lat. Autor skacze między wspomnieniami, mimo tego są napisane w taki sposób, że momentami odnosimy wrażenie czytania powieści. Tematyka jest zróżnicowana: od rozważań na temat lęku przed kolorem, przez historię ze studenckich



czasów, po pełne szacunku wspomnienia najlepszych projektantów. Książka pozwala nam zaobserwować, jak zmieniła się praca grafika na przestrzeni lat, udziela ważnych lekcji związanych z tym zawodem i uczy, jak utrzymać się w biznesie. Bierut w zgrabny sposób porusza każdy temat, nierzadko zakończony zabawną uwagą. Potrafi zamienić trywialne rozważania w życiową lekcję. Przykład może stanowić recenzja serialu „Mad Men” będąca pretekstem do przekazania lekcji na temat odpowiedniego traktowania klienta. Na wyróżnienie zasługuje również esej pt. „Jestem z nią”. Bierut opisuje swój udział w kampanii prezydenckiej Hillary Clinton. Przedstawia nam historię logo, które z początku nazywane „istną katastrofą”, zmienia się w symbol amerykańskiej solidarności. Mimo ogromnych sukcesów, otaczania się najlepszymi z najlepszych i pracy na szczycie, Bierut zachował ogromną pokorę. Zaznacza, że to, co robi, jest wynikiem przede wszystkim ciężkiej pracy, zaangażowania i ogromnej pasji. Sprawia wrażenie człowieka niezwykle charyzmatycznego i zabawnego. Zachęca do odkrywania siebie, a jego optymizm, który przebija się w każdym tekście, daje potężny zastrzyk energii do pracy twórczej.

Książka Bieruta to obowiązkowa pozycja dla osób zainteresowanych nie tylko światem designu, ale i całym biznesem z nim związanym. Dzięki krótkim formom literackim, humorystycznemu zabarwieniu, oraz barwnym historiom przytaczanym przez autora, ciężko się od niej oderwać. Wszystkie rozważania autora są wynikiem wielu lat spędzonych w branży. Chętnie dzieli się z nami swoim doświadczeniem. To nie tylko 54 eseje, ale również 54 lekcje, które z powodzeniem można zastosować w swoim życiu, aby stać się świetnym projektantem na wzór Michaela Bieruta.

Otl Aicher każe być nam odpowiedzialnymi

Otl Aicher *Świat jako projekt*

Tekst: Dominika Walocha



Mimo że każdy w życiu powinien mieć styczność z twórczością Otla Aichera, to nie sądzę, by znacznej części czytelników tej recenzji jego nazwisko było bliskie. Jednak gdy zapytam o logo Lufthansy czy identyfikację wizualną olimpiady w Monachium (1972), każdy będzie kojarzył chociaż jeden z tych dwóch, światowej sławy, projektów. Przedstawmy więc ich autora: Otl Aicher (1922–1991) to jeden z najsłynniejszych i najważniejszych niemieckich projektantów graficznych. Zajmował się także typografią, zagadnieniami teoretycznymi związanymi z projektowaniem przestrzeni oraz pracą edukacyjną. Jego książka „Świat jako projekt” wydana została w 1991 roku, jednakże jej polskie tłumaczenie wyszło dopiero dwa lata temu.

Książka „Świat jako projekt” opisuje każde istotne dla rozwoju Otla zagadnienie. Powojenne Niemcy, problemy nie tylko artystów, lecz także zwykłej ludności, która nie potrafiła odnaleźć się w powojennym kraju. Naród, który sprzątał ruiny swoich domostw, traumę wciska gdzieś w podświadomość. Cała ta sytuacja popycha autora do czynnego udziału w powstaniu Wyższej Szkoły Projektowania w Ulm, co w pewien sposób kształtuje jego opinie oraz wyraża niechęć do drogi, którą podąża ówczesna sztuka i design.

Autor od samego początku z całym zaangażowaniem krytykuje modernę, pisząc między innymi: „Kryzys moderny polega na tym, że w miejsce myślenia i kryteriów estetycznych umieszcza się wizję estetyczną”. Moderna według autora zdaje się być początkiem bezwartościowego projektowania, czego przykłady odnajdujemy w jego negatywnych wypowiedziach dotyczących niekonsekwentnego i nieużytecznego projektowania, którego celem jest tylko konsumpcjonizm. Jednym z najbardziej jaskrawych przykładów projektowania bezużytecznego, do którego nawiązuje Otl, był dzbanek stworzony przez Alda Rossiego. Aby z niego nalać ciecierz (to znaczy skorzystać z właściwej funkcji dzbanka), należy przechylić go pod kątem 120 stopni! Jakby tego było mało, w dzbanku znajduje się odważnik, który to przechylenie utrudnia, więc główna funkcja dzbanka zostaje niespełniona, a sam obiekt staje się bezwartościowy. Autor przez większą część książki frustruje się designerami, którzy bardziej przejmują się wartością estetyczną obiektu aniżeli jego funkcjonalnością. Jak sam pisze: „Projekt jest dobry

wtedy, gdy rezultat odpowiada zadaniu, przeanalizowanemu na wielu płaszczyznach. Pytanie dlaczego? zostaje zastąpione pytaniem po co? Cele trzeba badać pod kątem ich sensu [...]”. Design oznacza, że myślenie i działanie znajdują się we wzajemnej relacji. Estetyka bez etyki ma skłonność do iluzji. Chodzi o produkt jako całość, a nie jedynie o jego zewnętrzny kształt. Kryterium użyteczne uwzględnia także społeczne i ekologiczne uwarunkowania.

Na każdym kroku Otl Aicher każe być nam odpowiedzialnymi grafikami i designerami. Podkreśla bezceremonialnie, że każdy projekt wymaga myślenia i konsekwencji. By stworzyć coś wartościowego, należy uwzględnić to pod każdym kątem. Wagę naszego projektu odnajdziemy w takich słowach jak: „Dzisiejszy świat jest definiowany przez swoje stadium projektowe, dzisiejsza cywilizacja jest wytworem, a więc projektem człowieka. Jakość projektów to jakość tego świata”. Jednakże, po skonfrontowaniu się z tak negatywną opinią autora w stosunku do „projektowania bezużytecznego”, nachodzi nas myśl: z czego wynika jego złość? Co tak negatywnego może być w projektowaniu rzeczy nie zawsze użytecznych? Odpowiedź na to pytanie dostajemy, zaznajamiając się z kolejnymi rozdziałami książki, w których autor zapoznaje nas z konsekwencjami nieprzydatnego tworzenia: „Skutkiem wielkiej ekonomii jest zatrucie przyrody i środowiska, wynikiem nadmiernej konsumpcji jest produkcja śmieci i tandety [...] Przytulność mebli to zasługa sztucznego drewna, a jego produkcja powoduje powstawanie gazów, przez które giną lasy”.

Książka Otla Aichera inspiruje nas nie tylko jako artystów, ale porusza nas też jako członków społeczeństwa, które w ostatnim czasie żyje, przymykając oczy na zanieczyszczenie środowiska oraz nadmiar wytwarzanych produktów. Ciekawie stworzony dzbanek, który nie jest funkcjonalny, nie byłby złem samym w sobie, gdyby nie obecna sytuacja naszego środowiska. Te i inne refleksje, którymi autor dzieli się z nami z perspektywy doświadczeń swojego życia, zostają nam przekazywane w poszczególnych rozdziałach. Nie można zaprzeczyć, że Otl ma talent do budzenia w czytelniku świadomości i odpowiedzialności za tworzenie, zarówno na poziomie artystycznym, jak i społecznym.

Agnieszka Jaworek i jej „drugi paszport”

Tekst: Adriana Zimnowoda

Agnieszka Jaworek (z domu Piotrowska) (1985). Polska artystka sztuk wizualnych. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Doktor sztuki. W 2013 roku zdobyła Nagrodę Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz otrzymała stypendium Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego za wybitne osiągnięcia. Stypendystka programu „Kultura polska na świecie” Instytutu Adama Mickiewicza (2013). W 2016 roku otrzymała stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego dla doktorantów za wybitne osiągnięcia naukowe i artystyczne o znaczeniu międzynarodowym. W 2017 roku obroniła doktorat pt. „Aegrum corpus quassari etiam lenibus solet offensis”. Alfabetyzm i analfabetyzm zdrowotny. Wykorzystuje wielorakie formy przekazu artystycznego: malarstwo, rysunek, grafikę, fotografię, neony, instalacje, obiekty oraz wideo. Artystka brała udział w licznych wystawach indywidualnych oraz zbiorowych w kraju i za granicą (m.in. we Francji, Włoszech, Hiszpanii, Portugalii, Niemczech, Anglii, Nepalu, Ukrainie, Bułgarii, Czechach i Słowacji).

„[...] dowiedzieć się jak najwięcej. Wiedza oznacza kontrolę [...]. A kontrola jest przecież warunkiem koniecznym nadziei. Tylko tyle jej pozostało – pisał o umierającej matce David Rieff. Robiła swoje mimo dławiących momentów paniki. Zagubiona, w szoku i rozpacz, rozchwiana emocjonalnie, miotająca się od stanu maniackalnego pobudzenia po skrajne odrętwienie”¹.

Motyw choroby w historii sztuki zachodniej pojawiał się sporadycznie, i nie należał do tematów ulubionych. Powszechnie znanym przykładem ukazującym problem chorego ciała była twórczość meksykańskiej, dwudziestowiecznej malarki – Fridy Kahlo, której obrazy stanowiły kronikę przebiegu choroby, dokumentującą kolejne jej etapy, oraz rezultaty licznych operacji. Nieco wcześniej, dziewiętnastowieczny francuski malarz – Théodore Géricault, w latach 1822–1824 na zamówienie władz paryskiego szpitala Salpêtrière, stworzył portrety osób chorych psychicznie. Werystyczne przedstawienia naznaczonych obłędem twarzy miały stanowić wizualną dokumentację różnego typu szaleństwa.

¹ Relacja przebiegu nieuleczalnej choroby Susan Sontag [w:] D. Rieff, *W morzu śmierci*, Wyd. Czarne, Wołowiec 2009, s. 41.

Zainteresowanie kwestiami ciała i schorowanej cielesności jest rdzeniem wypowiedzi artystycznej Agnieszki Jaworek. Perspektywa oglądu zjawiska, którą stosuje artystka, jest zgoła odmienna od przedstawionych powyżej przykładów. W szerokim zakresie zainteresowań Jaworek znajduje się ludzki organizm doświadczony chorobą, relacje pomiędzy dysfunkcyjnym ciałem a psychiką chorego, problem percepcji osoby chorej przez środowisko oraz wybrane zagadnienia z szeroko rozumianej dziedziny bioetyki, jak Foucaultowska biopolityka i wynikająca z niej biowładza.

Metoda obrona przez artystkę przypomina mi taktykę, którą w obliczu śmiertelnej choroby stosowała wspomniana Sontag: poznać wroga (przyjrzeć się mechanizmom, zrozumieć proces choroby, opracować strategię, opisać zjawisko) i... pokonać wroga. W tym niezwykle dynamicznym procesie, spolaryzowane „kondycje umysłu” – z jednej strony chaos, przerażenie i niemoc, z drugiej chłodny sceptycyzm beznamiętnego obserwatora – walczą o głos pierwszeństwa. Jak widać, postawa dystansu nie wyklucza udziału w żywiole, chociaż rzadko bywa dominująca w tej grze o życie. To jednak żywioł wymykającej się kontroli choroby intensyfikuje pytania, i domagające się na nie odpowiedzi.

Najnowsza wystawa Agnieszki Jaworek „Olly olly oxen free”² miała charakter retrospekcji dotychczasowego dorobku twórczego artystki. Projekt wystawy obejmował trzynaście cykli powstałych w latach 2010–2019, na które złożyły się: „Zaburzenia obsesyjno-kompulsyjne” (2010), „Niechciana intymność” (2010–2012), „Promienie” (2010–2013), „Ciało czarne” (2013), „Zugzwang” (2013), „Plamy łóżkowe” (2013–2014), „Suche liście” (2014), „Stój spokojnie” (2014), „Alfabet Róży” (2015), „Lenibus biały” (2016), „Przyrząd niepraktyczny” (2017), „Quassary” (2017) oraz najnowsza artystyczna, dotąd niepokazywana realizacja „Sanfilippo” (2019). Wystawa stworzyła możliwość zapoznania się z wieloma technikami artystycznymi, które Jaworek stosuje jako środek wypowiedzi, w tym wypadku były to: grafika, malarstwo, rysunek, video art, instalacja, obiekt oraz neon.

² Wystawa prac Agnieszki Jaworek pt. „Olly olly oxen free” w Galerii Extravagance w Sosnowieckim Centrum Sztuki – Zamek Sielecki [8.03.2019–7.04.2019].



Tytuł wystawy zapożyczył stosowaną w amerykańskiej dziecięcej zabawie kompilację słów, oznajmijającą przerwanie i zakończenie zabawy. Artystka użyła tej właśnie gry słownej dla zaakcentowania linii demarkacyjnej, którą oddziela dotychczasową sferę tematycznych zainteresowań od, zarysowujących się w ostatnim czasie, nowych artystycznych idei, które zamierza rozwijać. Inaczej ujmując, domyka drzwi pochłaniającego ją w ostatnich latach tematu ciała schorowanego. Póki jednak omawiamy najnowszą realizację artystyczną Jaworek, drzwi pozostają uchylone. Zajrzyjmy zatem na wystawę, przyglądając się szczególnie kilku z prezentowanych projektów.

„Lenibusy” to rozmieszczone na całej powierzchni jednej z sal wystawienniczych, zwisające kłody brzozy, symbolizujące dwojaką strukturę świata. Z jednej strony wskazują na jej aspekt materialny (przyrodę w pełnym spektrum fizyczno-intelektualnym), z drugiej na wymiar pozamaterialny (nieznaną, tajemniczą i nieprzenikloną rzeczywistość), który jest, lub – jak dywaguje artystka – którego, być może, nie ma wcale. Sama forma instalacji próbuje zobrazować filozoficznie postawiony problem. Porowata część kory wskazuje na materię, jej rewers, biała, sterylna powierzchnia, na metafizykę. Instalacja „Lenibusy” płynnie wchodzi w interakcję z, emitującym zimne błękitne światło, neonem instalacji „Alfabet Róży”. Na wyświetlany neonem wyraz „blueproof” złożyły się litery pozyskane z pierwszych prób, niewprawnej jeszcze pisaniny, małego człowieka. Dziecko, znajdującego się w przededukacyjnej fazie rozwoju, w której fantazja, intuicja i odwaga w popełnianiu błędów beztrąsko górują nad,



mającym nadejść, wraz z systemem nauczania, rygorem (czytaj – szablonem) myślenia. Eksponując neon, Jaworek wskazuje na świat infantrylnej imaginacji, jako na jedną z możliwych do zastosowania metod w metafizycznych „rekonesansach”.

„Choroba jest, pod pewnym względem, rozprzężeniem organizmu [diagnozuje w publikacji «O poczuciu tragiczności życia wśród ludzi i wśród narodów» hiszpański filozof Miguel de Unamuno]: oto jakiś organ czy inny składnik żywego ciała podnosi bunt, zrywa witalne współdziałanie i zmierza do celu innego niż ten, do którego dążą pozostałe elementy, zazwyczaj z nim skoordynowane”.

W „Zaburzeniach obsesyjno-kompulsyjnych” Jaworek usiłuje przedstawić stan impasu, w jakim znajduje się chory (także chory psychicznie). Trzy symultanicznie emitowane projekcje wideo ukazują udrgę człowieka, spowodowaną obsesjami wypełniającymi chorego umysł. Pacjent zamknięty w kokonie niemocy, mimowolnie skazany zostaje na podwójną izolację: rozpad osobowości własnej oraz wykluczenie społeczne.



Projekt „Suche liście” wraz ze zintegrowanym neonem „I don't know” mógłby stanowić kanwę poważnych dyskusji na polu bioetyki, która, jak już wspomnieliśmy, wydaje się szczególnie interesować Jaworek. Bioetyczne problemy, które znalazły się w polu rozważań artystki, nie dotyczą kwestii światopoglądowych, lecz praw pacjenta do godnego poszanowania integralności jego osoby, równej dostępności do usług medycznych, prawa do samostanowienia w obliczu choroby i stawianej diagnozy. „Suche liście” to rozsypane tysiące blistrów po lekach, świadectwo poważnie nadwyreżonej kondycji zdrowotnej społeczeństwa, niekompetencji stawiającego diagnozy na chybił trafił środowiska lekarskiego oraz nadzwyczaj prężnie rozwijającego się przemysłu farmaceutycznego.

Pracą „Sanfilippo” artystka wyraża protest przeciwko faworyzowaniu pewnej grupy chorób (a zatem chorych), wybranej na podstawie wyłącznie ekonomicznych kalkulacji, przy jednoczesnej tendencji marginalizowania schorzeń rzadkich i często nieuleczalnych. Sanfilippo jest niszową, śmiertelną chorobą, która stawia, zaledwie kilkuletnich zapadłych na nią nosicieli, w sytuacji zugzwangu³; każdy kolejny dzień życia chorego po-

woduje pogorszenie jego zdrowia i przybliża do nieodwołalnej śmierci.

„Badając rzeczywistość za pomocy sztuki – powiada Jaworek – obieram metody, mające być rewolucyjne już u samej podstawy. Traktuję sztukę jako sposób poznawania, nazywania i określania świata, jako konkret sprowadzony na pewnym poziomie do abstraktów i pojęć abstrakcyjnych, które w jakimś, ni to ścisłym, ni to intuicyjnym, wymiarze dają się wypowiedzieć. Są jak kamień rzucony w wodę, zamieniający przejrzystą taflę w przestrzeń zaburzoną, poruszaną kręgami fałd rozchodzących się we wszystkie strony. Spotkanie z kimś chorym, to spotkanie z kimś realnym. Z człowiekiem radykalnym w swej jednostkowości, bytem konkretnym i indywidualnym”.

Adriana Zimnowoda. Historyczka sztuki. Kuratorka wystaw sztuki współczesnej. Autorka tekstów krytycznych oraz tekstów o sztuce. Absolwentka historii sztuki Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie oraz studiów podyplomowych z filozofii XX wieku Collegium Civitas w Warszawie. Obecnie doktorantka Wydziału Filozoficznego Uniwersytetu Papieskiego w Krakowie. Pracuje na stanowisku kuratora w Galerii Extravagance w Sosnowieckim Centrum Sztuki – Zamek Sielecki.

³ Zugzwang – to występująca najczęściej pod koniec rozgrywki sytuacja w szachach, w której wykonanie ruchu zawsze powoduje pogorszenie pozycji strony będącej na posunięciu.

Goście z dalekich krajów

Sezer Yildiz, Harun Demir, Sena Aygunes

Nazywam się **Sezer Yildiz**, jestem studentem Uniwersytetu Beykoz w Stambule. Moja uczelnia przez długi okres znana była jako jedna z najlepszych uczelni logistycznych w Turcji. Od kilku lat uczelnia poszerza swoją ofertę edukacyjną. Nazwa Uniwersytetu pochodzi od nazwy dzielnicy Beykoz, w której ma swoją siedzibę. W programie Erasmus+ wziąłem udział, ponieważ chciałem poznać inne kultury, spotkać ciekawych ludzi z różnych krajów. WSTI wybrałem ze względu na partnerów, z którymi uczelnia współpracuje. Moje miasto, Stambuł, jest piękne, ale należy pamiętać, że to duża metropolia, zatłoczona, gwarna. Bywa, że te tłumy mnie męczą. W Katowicach jest mniejsza populacja, tutaj poczułem, że mogę oddychać pełną piersią. Bardzo podoba mi się architektura w Katowicach. Istambuł nazywany jest miastem na siedmiu wzgórzach, tutaj zawsze musisz się wspinać na pagórki, a Katowice są płaskie. W Stambule można spotkać wiele kotów żyjących na wolności, przez co nie spotkasz spacerujących gołębi tak jak w Katowicach. Erasmus mnie zmienił, śmiało mogę powiedzieć, że jakaś część polskiej kultury pozostanie w moim sercu. Cały czas marzę o zapiekankach. Jeżeli myślisz, czy wziąć udział w programie Erasmus+, zrób to i uwierz, że w każdym zakątku świata spotkasz dobrych ludzi, tak jak ja bardzo wielu spotkałem w Polsce.

Nazywam się **Harun Demir**, studiuje inżynierię oprogramowania na Uniwersytecie Firat (Eufrat) w mieście Elaziğ. Elaziğ znajduje się we wschodniej Anatolii w Turcji. Przez ostatnie 4 miesiące studiowałem w WSTI w ramach programu Erasmus+. Dla mnie Erasmus to możliwość podniesienia swoich umiejętności, to możliwość zwiedzania świata, poznawania nowych ludzi, nowych kultur, języków. To przede wszystkim dobry początek mojej kariery. Do wyboru miałem 5 różnych uczelni, w tym 3 z Polski (Elbląg, Częstochowa). Wybrałem WSTI, ponieważ uczelnia wydaje mi się być bardzo ciekawa, a Katowice spodobały mi się jako miasto. Z perspektywy czasu, stwierdzam, że to był świetny wybór. Studia w Katowicach to wspaniałe doświadczenie. Czuję się wspaniale, spacerując po Katowicach, robiąc zakupy w galerii, rozmawiając z ludźmi, jedząc zapiekanki na Mariackiej, słuchając polskiej muzyki, w szczególności Dawida Podsiadło, czy po prostu dobrze się bawiąc w akademiku. Dzięki programowi Erasmus+ pierwszy

raz wyjechałem za granicę. Wszystko dla mnie było nowe i ekscytujące, obcy ludzie, nieznanymi mi języki itp. Studiując w Katowicach, udało mi się odwiedzić jeszcze 4 inne kraje, pozbyłem się strachu przed rozmową w obcym języku, poznałem wielu przyjaciół. Niestety, moja przygoda w Polsce dobiegła końca. Chciałem wszystkich studentów zachęcić do udziału w programie Erasmus+, poznajcie świat, nowe kultury, nowych ludzi i sposób, w jaki żyją, poznajcie nowe języki, realizujcie marzenia.

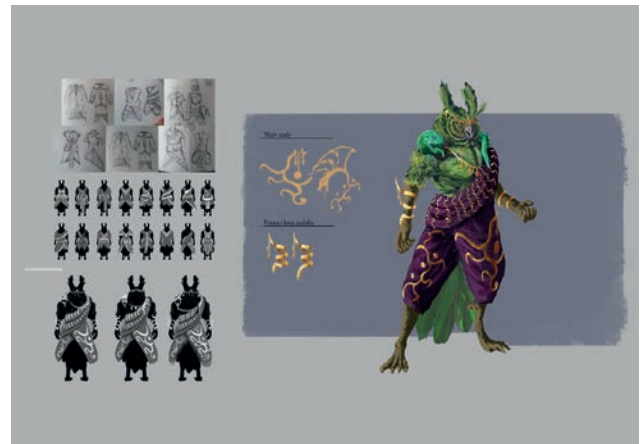
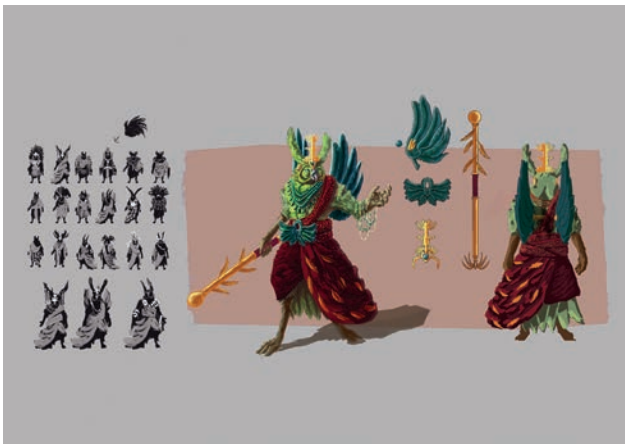
Nazywam się **Sena Aygunes**, również studiuje na Uniwersytecie Firat w Elaziğ w Turcji. Uniwersytet Firat to dobra uczelnia, a nasi wykładowcy mają bardzo wysokie kwalifikacje. Od ponad 20 lat mieszkam w Elaziğ, to mała miejscowość, którą znam jak własną kieszeń. Ciekawość świata sprawiła, że postanowiłam pomieszkać trochę za granicą, a program Erasmus+ dał mi taką możliwość. Wybrałam WSTI, ponieważ jest w Polsce, a Polska to najlepszy kraj dla studentów Erasmususa. Od pierwszych dni w Katowicach czułam się jak w domu. Po kilku miesiącach pobytu tutaj szczerze przyznam, że Katowice podobają mi się bardziej niż moje rodzinne miasto. Tutaj nie można się nudzić, jest tak wiele atrakcji, nie tylko dla studentów. Miasto jest pełne pozytywnej energii. Spotkałam wielu życzliwych ludzi. Program Erasmus+ pozytywnie na mnie wpłynął, stałam się osobą bardziej otwartą, tolerancyjną i troskliwą. Jeżeli kiedykolwiek zastanawiałeś się, czy zamieszkać za granicą, zrób to, zdobądź to cenne doświadczenie, nie zawiedziesz się!



Marcin Fedec

Poza granicami wyobraźni

projekt konceptów i ilustracji do własnego świata fantasy



Piotr Charchut

W przestworzach technologii

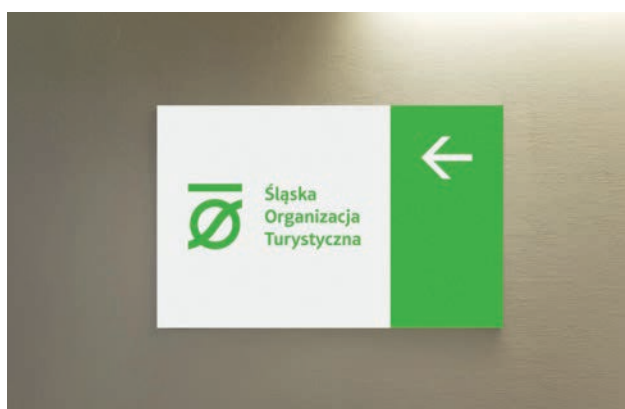
projekt stacji kosmicznej w VR (Virtual Reality)



Mateusz Maleńki

Śląska Organizacja Turystyczna

projekt systemu identyfikacji Śląskiej Organizacji Turystycznej





JESTEŚ PRZEDSIĘBIORCĄ?

Dołącz do Śląskiej Organizacji Turystycznej

Zapewniamy

- Dystrybucję twoich materiałów promocyjnych na targach turystycznych zarówno krajowych jak i zagranicznych
- Udział w szkoleniach, konferencjach, debatach i innych współorganizowanych przez SOT
- Dostęp do specjalistycznych danych dotyczących promocji i turystyki


 Śląska Organizacja Turystyczna
 Dowiedz się więcej na: silesia-sot.pl

JESTEŚ PRZEDSIĘBIORCĄ?

Dołącz do Śląskiej Organizacji Turystycznej

Zapewniamy

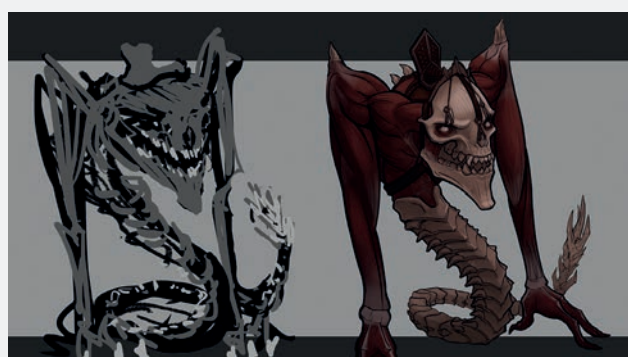
- Dystrybucję twoich materiałów promocyjnych na targach turystycznych zarówno krajowych jak i zagranicznych
- Udział w szkoleniach, konferencjach, debatach i innych współorganizowanych przez SOT
- Dostęp do specjalistycznych danych dotyczących promocji i turystyki


 Śląska Organizacja Turystyczna
 Dowiedz się więcej na: silesia-sot.pl

Piotr Cypcar

Kuszące piękno w świecie humanoidalnych pająków

projekt i realizacja wybranych modeli 3D do gry typu MOBA w stylu dark fantasy



Paulina Siwec

Mrok piękna

seria fotografii portretowych ukazujących naturalne piękno odmienności

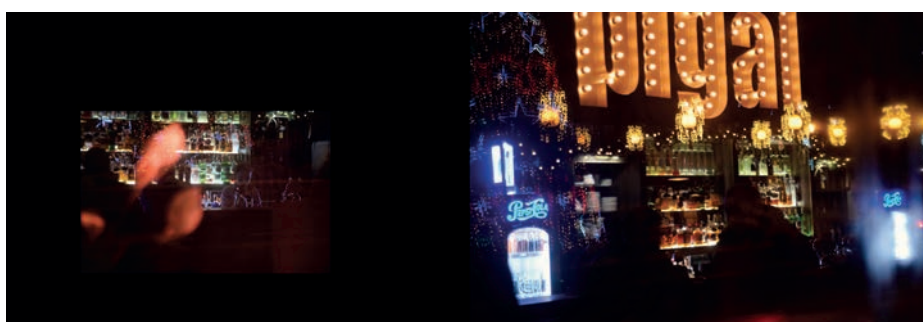
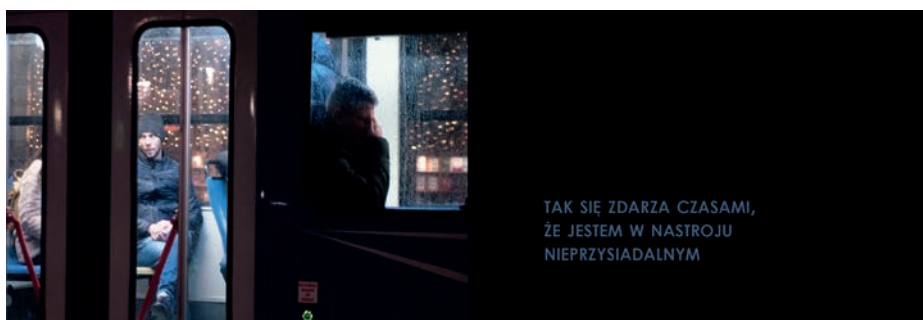
*



Olga Kortas

Reportaż fotograficzny Miasto nocą

Album fotograficzny Miasto nocą z cytatami tekstów Marcina Świetlickiego

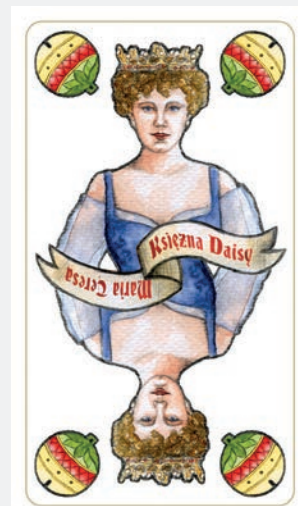
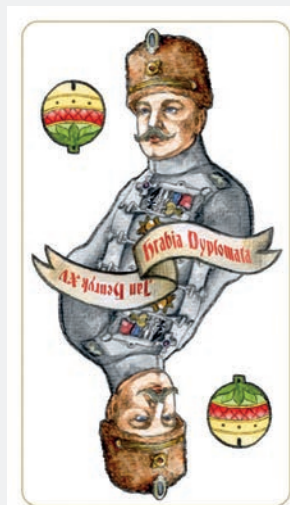
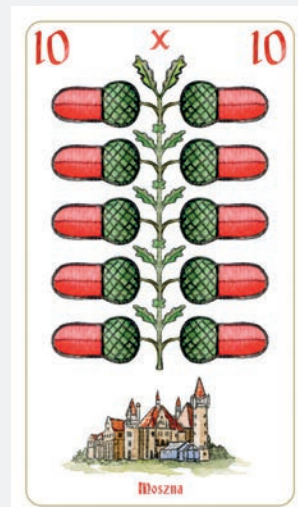
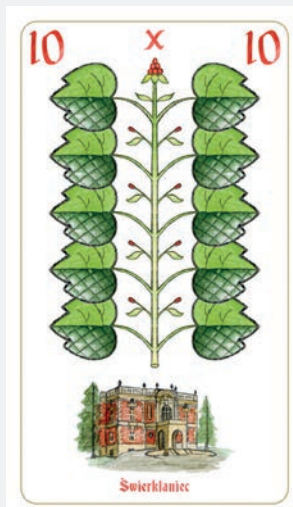
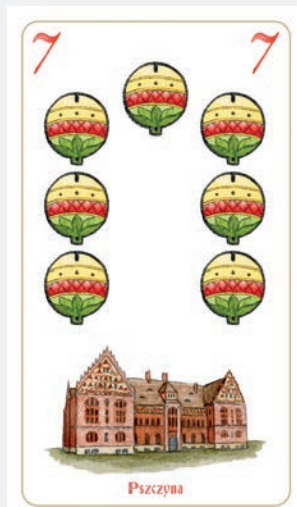


Małgorzata Zyzik

Śląski Skat

projekt graficzny kart do gry w skata inspirowany kulturą i historią Śląska

*



Zatrzymaj się. Popatrz. Pomyśl

O street artcie, który mówi coś ważnego – opowiada Emilia Krzeszowska

Street art – sztuka ulicy. Dla jednych przejaw wandalizmu, dla drugich sztuka bardziej wartościowa i prawdziwsza niż obrazy w muzeach.

Jedna z najbardziej kontrowersyjnych dziedzin sztuki, a przy tym jedna z najciekawszych, bo sztuka nigdy nie była tak powszechnie dostępna. Idąc do pracy, jadąc autobusem czy podczas podróży do nowego miejsca – wystarczy otworzyć oczy i umysł.

Street art, który najbardziej cenię, to ten poruszający tematy społeczne. Dla niektórych artystów sztuka jest środkiem w przekazaniu ważnego komunikatu, nam – mieszkańcom danego miejsca, kraju czy nawet świata. Podejmując wszelkie tematy – od konsumpcjonizmu, przez politykę, globalizację, po środowisko – zwracają uwagę na problemy, które nas dotyczą, niezależnie, czy tego chcemy, czy nie.

Te prace, które skłaniają do myślenia, zostają ze mną na dłużej. Nie muszą być piękne, dopracowane i imponujące, najważniejsze, żeby skłaniały do myślenia. Co autor chciał powiedzieć? Na co chciał zwrócić uwagę?

Przedstawię poniżej kilku artystów i ich dzieła. Prace, które mnie poruszyły, zabolowały, zwiększyły świadomość społeczną, skłoniły do długich przemyśleń i większego zaangażowania. Escif to przykład muralisty zaangażowanego społecznie. Od dwudziestu lat zmienia mury Walencji w dzieła sztuki, pozostając przy tym anonimowy. Jego prace są bardzo charakterystyczne – proste linie i kształty, oszczędność kolorystyczna – odcienie szarości, czasem przełamane dodatkowymi kolorami. „I'm not looking for decorative paintings, I try to wake up viewers' minds” („Nie szukam dekoracyjnych obrazów, staram się obudzić umysły widzów”) – powiedział Escif, w jednym z nielicznych wywiadów. W swoich pracach porusza tematy z zakresu polityki, ekonomii, konsumpcjonizmu, przemocy czy wpływu kapitalizmu na życie.

Przykładem jego artystycznego kunsztu jest mural stworzony w rodzimym Walencji. Widzimy na nim rodzinę oglądającą telewizję, z ekranu jednak patrzy na nich oko. Nad malunkiem widzimy napis Panopticon, co można potraktować jako tytuł pracy. Siła tej wypowiedzi polega na zrozumieniu tego słowa. Panoptikon to nazwa więzienia, zaprojektowane-

go przez angielskiego filozofa Jeremy'ego Benthama. Koncepcją Panoptikonu jest konstrukcja budynku umożliwiająca strażnikom obserwowanie więźniów tak, by nie wiedzieli, czy i kiedy są obserwowani. Escif wykorzystał to pojęcie we współczesnym kontekście. Telewizja, internet i media społecznościowe sprawiają, że sami z siebie robimy więźniów, a „strażnicy” tylko zbierają dane, które sami im grzecznie podsuwamy.

Jego prace można podziwiać nie tylko w Walencji, ale również w Katowicach, na ulicy Mikusińskiego 5. Mural powstał z okazji drugiej edycji Katowice Street Art Festivalu w 2012 roku. Wielki przełącznik on/off, w trybie „on”, jakby chciał powiedzieć: włącz myślenie.

Kolejne murale warte uwagi zostały wykonane przez BLU – anonimowego artystę z Bolonii. Grafficiarz, muralista i twórca animacji („MUTO”). Jego dzieła poruszają tematy społeczne, jednak najważniejsza dla niego jest przestrzeń, w której powstaje mural. Inspiruje się jej historią, obecną sytuacją i problemami lokalnej społeczności, tworząc przy tym związek między treścią a kontekstem miejsca.

Przykładem jego pracy jest mural stworzony podczas festiwalu Updates w 2010 roku w Warszawie, na zachodniej ścianie kamienicy przy ul. Siennej 45. Praca przedstawia postacie siedmiu żołnierzy, ich mundury i hełmy zdobią symbole pieniędzy – dolarów i euro. Autor porusza tu temat wojny, żołnierzy przedstawia jako marionetki w rękach władzy. Nawiązuje także do samej historii miasta – kamienica, na której wykonał mural, jest jednym z nielicznych budynków nie zniszczonych w czasie II wojny światowej.

Innym dziełem, na które warto zwrócić uwagę, jest mural powstały w Maroku w 2012 roku pt. „Fortress Europe” („Twierdza Europy”). Dzieło powstało w związku z napływem imigrantów przybywających z Afryki przez Morze Śródziemne i próbujących dotrzeć do Włoch z nadzieją na znalezienie bezpiecznego miejsca do życia. Patrząc z daleka, mural przypomina dużą flagę Unii Europejskiej, jednak gdy się przyjrzymy bliżej, żółte gwiazdy flagi zamieniają się w drut kolczasty, który tworzy pewnego rodzaju granicę uniemożliwiającą ludziom przejście na drugą stronę.



Kolejne prace należą do artysty o pseudonimie Plastic Jesus – fotoreportera urodzonego w Londynie, anonimowego artysty ulicznego żyjącego w Los Angeles. Komentuje w prosty i odważny sposób bieżące wydarzenia, społeczeństwo, kulturę i politykę Ameryki. Jego prace łączą humor, ironię i krytykę, wszystko w bardzo prowokujący sposób. Sam nie ogranicza się jedynie do graffiti, tworzy również instalacje. Jedną z prac robiących duże wrażenie jest napis „I was gonna paint some street art on this electrical box, but I realised I could go to jail for longer than a rapist” („Chciałem namalować street art na tej skrzynce elektrycznej, ale zdałem sobie sprawę, że mogę iść do więzienia na dłużej niż gwałcieł”^{*}). Stworzenie jej wiązało się z głośną sprawą, którą żyła Ameryka, wypuszczenia po trzech miesiącach gwałcieł skazanego na pół roku więzienia (sprawa Brocka Turnera). Plastic Jesus odnosi się w niej do absurdu i hipokryzji amerykańskiego systemu prawa. Sam tekst brzmi bardzo absurdalnie, jednak prawdziwe emocje przychodzą w momencie zrozumienia kontekstu.

Jedną z najbardziej znanych prac Plastic Jesusa jest napis „Stop making stupid people famous” („Przestańcie robić z głupich ludzi sławnych”^{*}). Przewrotność tego tekstu polega na tym, że to miecz obosieczny – nie uderza tylko w celebrytów, ale także w nas – odbiorców. Artysta zdaje się wskazywać na nas palcem, mówiąc – to wy ich stworzyliście. Jest jeszcze jeden twórca, bez którego moja subiektywna lista ciekawych artystów nie byłaby pełna. Od niego zaczęła się moja fascynacja street artem.

Banksy – nazywany królem street artu, prawdopodobnie najbardziej znany. Porusza tematy antywojenne i antykapitalistyczne, społeczne, często odnosi się do samego pojęcia człowieczeństwa. Pierwsza praca związana jest z jego podróżą do Palestyny w 2005 roku. Namalowane na zachodniej części muru oddzielającego Palestynę od Izraela graffiti przedstawia gołębicę z szeroko rozłożonymi skrzydłami trzymającą gałązkę oliwną w dziobie – symbol pokoju znany ze Starego Testamentu, używany przez ruchy pokojowe z czasów II wojny światowej. Ptak ma na sobie kamizelkę kuloodporną, a niewidzialny snajper próbuje ją namierzyć, o czym świadczy widoczny czerwony punkt celownika laserowego. Nad gołębiem widzimy kilka dziur po prawdziwych kulach. Za pomocą użytej symboliki elementów graffiti, Banksy stara się powiedzieć, że niemożliwe jest osiągnięcie pokoju, gdy ludzie tego nie chcą.

Kolejną pracą jest najnowsze (grudzień 2018) dzieło Banksy'ego stworzone w walijskiej miejscowości Port Talbot – poruszające temat smogu i zanieczyszczenia środowiska. Graffiti przedstawia chłopca z otwartymi ramionami, cieszącego się spadającym śniegiem. Jednak po drugiej stronie ściany widzimy, że to nie śnieg, a popiół z płonącego kosza na śmieci. Sama lokalizacja stworzonej pracy nie jest przypad-

kowa – Port Talbot według WHO jest najbardziej zanieczyszczonym miastem w Wielkiej Brytanii.

Dodatkowo, chciałabym wspomnieć o jeszcze jednej pracy Banksy'ego, z 2013 roku. Jest to filmik, wrzucony przez artystę na platformę YouTube, o przewrotnej nazwie „Sirens of the lambs”. Film przedstawia ciężarówkę krążącą po ulicach Nowego Jorku, w dzielnicy the Meatpacking District (w przeszłości centrum dystrybucji mięsa). Na drzwiach widnieje napis „farm fresh meats” („farma świeżych mięs”^{*}). Przyczeпа, wyglądająca jak te do przewożenia zwierząt do rzeźni, wypełniona jest maskotkami krów, świń, owiec, kur i innych zwierząt gospodarczych. Zwierzęta ruszają się i wydobywają z siebie ryki i piski. Zderzenie milutkich pluszaków z pojazdem i efektami dźwiękowymi jest naprawdę mocne.

Mogłabym wymieniać dzieła i artystów, których cenię, bez końca. Tych, których przedstawiłam, uważam za jednych z najlepszych w tej dziedzinie. Każdy z nich, pozostając przy tym anonimowy, tworzy w swoim wypracowanym stylu sztukę, która przemawia. Escif, przemykający po ulicach Walencji aktywista, w nieoczywisty sposób zwraca uwagę na poważne problemy. BLU, tworzący mądre i przepiękne murale, gdzie nie ma miejsca na przypadek. Plastic Jesus, szczerzy do bólu (dosłownie), komentujący to, o czym wszyscy wiedzą, ale nikt nie mówi. Banksy, zaskakujący za każdym razem, trafiający „w punkt” i mniej oczywisty niż się może wydawać. Poruszają oni ważne tematy – czasem dosłownie, czasem dając odbiorcom pole do własnej interpretacji. Wykorzystują ironię, grę słowną i symbolikę, by pokazać swoje stanowisko w poruszonym temacie lub skłonić do przemyśleń i zadawania pytań. Dzięki dziedzinie, którą wybrali – malowaniu na ścianach i murach, ich sztuka jest dostępna i otwarta dla każdego. Wystarczy się zatrzymać. Popatrzeć. Pomyśleć.

* w wolnym tłumaczeniu autorki

Bibliografia:

(dostęp w 2018 roku)

<https://interartive.org/2016/10/blu-maria-domenica-arcuri>

<http://www.unurth.com/Escif-Panopticon-Valencia>

<https://streetartnews.net/2012/04/escif-new-mural-in-katowice-poland.html>

<http://www.unurth.com/The-Escif-Interview>

<https://www.blublu.org/>

<https://www.widewalls.ch/artist/blu/>

<https://www.thesun.co.uk/news/8020164/banksy-port-talbot-graffiti-wales/>

<https://culture.pl/pl/artykul/jak-warszawa-obronila-mural-blu>

https://www.vice.com/en_au/article/78en4b/plastic-jesus-trashes-rapist-brock-turner-on-instagram

<https://inews.co.uk/news/uk/banksy-port-talbot-michael-sheen-drunk-halfwit-attack/>

Zmagania z nicością. O twórczości Zdzisława Beksińskiego

Tekst: Agata Stronciwilk

Zdzisław Beksiński bez wątpienia należy do najbardziej rozpoznawalnych postaci sztuki polskiej XX wieku. Znajomość jego twórczości ogranicza się jednak zazwyczaj do tzw. „okresu fantastycznego”.

Nie jest to zaskakujące, gdyż to właśnie ten okres przyniósł mu największą sławę i uznanie. W perspektywie całości jego działalności artystycznej jest on natomiast jej relatywnie małym wycinkiem. Bez wątpienia kumulują się w nim motywy, obsesje i tematy, które obecne były już w niej wcześniej, jednak dominująca wciąż koncentracja na najbardziej rozpoznawalnych pracach jest pewnym zubożeniem złożonego obrazu działalności artysty.

W niniejszym tekście chciałabym przyjrzeć się twórczości Beksińskiego w kontekście zarówno jej różnorodności, jak i spójności. Różnorodność objawia się w wielości technik i mediów, w których pracował artysta. Spójność natomiast zawarta jest w tematyce – przy całym zróżnicowaniu wykorzystywanych środków zasadniczy przekaz jego działań obraca się wokół podobnych wątków.

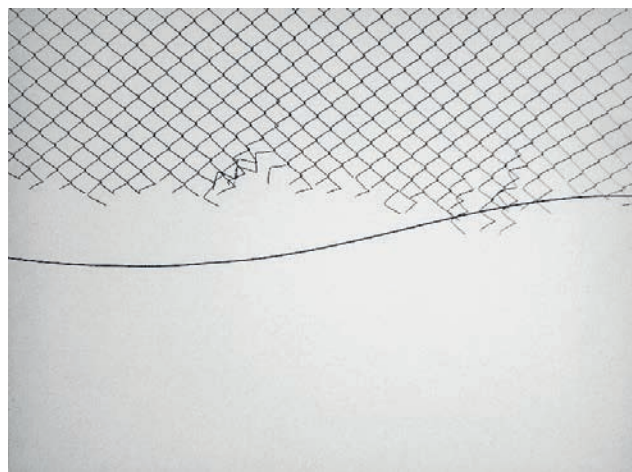
Bruno Schulz w liście do Stanisława Ignacego Witkiewicza pisał o tym, że w dzieciństwie dochodzimy do obrazów o rozstrzygającym dla nas znaczeniu: „Grają one rolę nitek w roztworze, dookoła których krystalizuje się dla nas sens świata. [...] Są treści niejako dla nas przeznaczone, przygotowane, czekające na nas na samym wstępie życia. [...] Te wczesne obrazy wyznaczają artystom granice ich twórczości. Twórczość ich jest dedukcją z gotowych założeń [...] jest nieustanną egzegezą, komentarzem do tego jednego wersetu, który im był zadany.” Słowa Schulza wydają się adekwatne w kontekście Beksińskiego, który całą swą twórczość związał z próbą rozwinięcia problemu śmiertelności i przemijalności. W efekcie można mówić o niemalże obsesyjnym powracaniu do tych samych motywów czy wątków, bez względu na medium, w którym się wypowiadał.

Znanym elementem biografii artysty jest chęć podjęcia studiów w szkole filmowej. Możemy jedynie domyślać się, jak wyglądałyby filmy Beksińskiego – w głośnej książce Magdale-

ny Grzebałkowskiej odnajdujemy opis jednego ze „scenariuszy”. Ujmuję to słowo w cudzysłów, gdyż bardziej mamy do czynienia z zapisem pewnej wizji – staruszka idzie przez miasto, które powoli rozpada się, tynki odpadają ze ścian, ostatecznie wszystko ulega zniszczeniu, w końcu widzimy jej postać stojącą samotnie, otoczoną przez pustkę. Potencjalna twórczość filmowa artysty pozostaje więc dla nas zagadką. Jaki byłby Beksiński reżyser? Czy dosłowność obrazu filmowego zabiłaby niejednoznaczność wizji? Tak jak w przypadku zniewidzonego przez artystę filmu Bogdana Dziworskiego „Homage à Beksiński”? Pytania te muszą pozostać otwarte, wybrał on bowiem inną drogę.

Jest 1948 rok, pierwsze „dojrzałe” prace artysty w niczym nie przypominają tych z okresu fantastycznego. Niemalże puentylistyczne pastele ukazują samego Beksińskiego oraz jego ojca czytającego gazetę. Są jasne w kolorystyce i pogodne w nastroju, zdradzają również umiejętność obserwacji i opanowania podstaw anatomii.

Lata 50. XX w. to okres wzmożonej działalności fotograficznej. W swych czarno-białych zdjęciach artysta podejmuje niemalże każdy możliwy temat: od aktu, poprzez pejzaż, portret, do nurtu, który Wiesław Banach nazywa „pseudo-reportażowym”. Często stosowanym zabiegiem kompozycyjnym w fotografiach Beksińskiego jest zdominowanie postaci przez jej otoczenie. Niewielkie figury ludzkie błąkają się w pustych przestrzeniach. Dramatyczny sposób podkreśla ich samotność i wyobcowanie. Justyna Budzik w kontekście fotografii artysty koncentrującej się na człowieku pisała o „antyportretach” – Beksiński, nawet gdy zbliża się do postaci ludzkich, niemalże nigdy nie uchwytuje ich twarzy – rozpadają się one w wielości lustrzanych odbić, są ucinane, zasłaniane, zakrywane lub wręcz w ich miejscu znajduje się niepokojąca pustka. Nie interesuje go psychologia czy też konkretna osoba. Być może nieprzypadkowo tak często w jego zdjęciach pojawia się zwierciadło. Fotografia jest dla Beksińskiego bowiem przede wszystkim lustrem, w którym odbija się on sam, jego emocje i uczucia, nie



fotografuje więc niemalże nigdy rzeczywistości zewnętrznej (z wyjątkiem wspomnianego nurtu „pseudo-reportażowego”). Beksiński fotografik działał jak reżyser, inscenizując najpierw sytuacje, ustawiając aktorów, światło – świat, zanim został sfotografowany, musiał najpierw zostać stworzony. Niemożliwość całkowitego „odcięcia” fotografii od rzeczywistości spowodowała, że medium to przestało być dla niego wystarczające. W tekście „Kryzys w fotografice i próby jego przezwyciężenia” artysta próbował wskazywać jeszcze na możliwości przekroczenia sygnalizowanego impasu – dostrzegał je w fotografii abstrakcyjnej oraz zestawieniach montażowych, w których znaczenie powstaje niejako „na styku”, pomiędzy poszczególnymi fotografiami. Artysta zrealizował cykl ciekawych fotograficznych zestawień, ostatecznie jednak, fotografia przestała mu wystarczać jako medium wypowiedzi artystycznej.

W tym czasie powstają również chyba najmniej znane prace artysty – grafiki, pastele, heliotypie oraz obrazy malowane na szkle. Z lat 50. pochodzi również wiele rysunków o charakterze ekspresjonistycznym – ukazujących silnie zgeometryzowane postaci ludzkie w konwulsyjnych gestach. Powstaje także cały cykl pasteli, w których pojawia się mocno przekształcona ludzka głowa. Podziurawiona, wygląda, jakby przeszzyta została kulami, które pozostawiły otwory ujawniające tkwiącą pod powierzchnią pustkę. Chociaż sam artysta unikał tego typu skojarzeń i wzbraniał się przed interpretacjami „wojennymi”, to jednak nie mogą powstrzymać się od zestawienia ich z „Cieniem Hiroszimy” Andrzeja Wróblewskiego, w którym również zarys postaci ludzkiej zostaje pokryty ranami-otworami, spod których wyziera niepokojąca czerń. Grafiki artysty z tego okresu ukazują drapieżne zwierzęta, a ich ostre dzioby i pazury w ciekawy sposób korespondują z ostrością zastosowanych linii. W tym czasie pojawiają się również rysunki i grafiki o wątkach sadomasochistycznych, w których ciała są krępowane, wiązane, uwięzione, jak miało to miejsce również w fotografii znanej pod tytułem „Gorset sadysty”.

Ciekawym odkryciem było odnalezienie w 2007 roku w mieszkaniu artysty zupełnie nieznanymi prac, ukrytych dotychczas za szafą. Prace malowane farbą olejną na szybie mają w sobie coś z dziecięcej wyobraźni Tadeusza Makowskiego. Jednocześnie te uproszczone, zbudowane z figur geometrycznych postaci otwierają swoje paszcze, ukazując rzędy ostrych kłów. Dodatkowo artysta wydrapuje linie w zaschniętej farbie, jakby

chcąc podkreślić agresywny i niepokojący charakter malowanych postaci.

Tworzone przez Beksińskiego rzeźby udowadniają, że jego ulubionym motywem zawsze pozostawała figura ludzka. Celowo używam określenia „figura ludzka”, a nie „człowiek”. Nie interesował go bowiem człowiek w swej indywidualności, ze swoimi przeżyciami i psychologią. W takim rozumieniu twórczość Beksińskiego zawsze pozostawała skrajnie introwertyczna, skoncentrowana przede wszystkim na jego własnych wizjach i przeżyciach. Figura ludzka staje się dla niego obiektem, który ulega kolejnym przekształceniom – rozpoznajemy kształt twarzy, jednak w przypadku rzeźb-czaszek, które eksponowane były niegdyś w sieni jego sanockiego domu, twarz pozostaje jedynie bliższą lub dalszą aluzją. Również w przypadku rzeźby „Hamlet”, pomimo znaczących przekształceń, rozpoznajemy zarys ludzkiej postaci. Artysta zdecydował się na rezygnację z twórczości rzeźbiarskiej ze względów pozaartystycznych – wymaga ona bowiem posiadania odpowiedniej przestrzeni. W latach 60. w twórczości Beksińskiego pojawiają się również eksperymenty z literaturą, jednak w związku z ich chłodnym przyjęciem przez znajomych, artysta porzuca pisanie opowiadań.

Jednym z bardziej popularnych nurtów w polskiej sztuce powojennej było malarstwo materii. Artyści eksperymentowali z „niemalarskimi” mediami, wykorzystując tkaniny, beton czy blachy do tworzenia kompozycji. Bez użycia farb dążyli do uzyskania efektów fakturowych i pożądanego zestawienia kolorystycznych. Beksiński także włącza się w nurt abstrakcyjny, nawarstwia metalowe blachy, szlifuje je, trawi kwasami. Dzięki temu uzyskiwał wielowymiarowe efekty, a tworzone przez niego obrazy-reliefy nasuwały skojarzenia z ruinami spalonych miast lub strukturami organicznymi. Stwierdzenia artysty, że nawet w późniejszej twórczości pozostał abstrakcjonistą, mogą wydawać się zaskakujące w kontekście jego sugestywnej twórczości figuratywnej. Jednak nawet w czasie słynnego okresu fantastycznego Beksiński uporczywie powtarzał: „znaczenie jest dla mnie bez znaczenia”. Głównym celem malarstwa tego okresu jest przeniesienie wizji na jej nośnik, jakim jest obraz. Malując, artysta nigdy nie zastanawiał się nad symboliką, miał na celu jedynie przeniesienie obrazu, który pojawiał się w jego głowie, na płytę pilśniową. W efekcie pozostawał zawsze niechętny wobec prób odczytywania swoich obrazów jako zestawu znaków. Zamiast tego



zachęcał do odbierania ich niczym symfonii muzycznej, otwierając się na własne nastroje i emocje.

W okresie fantastycznym charakterystycznym wątkiem jego malarstwa były rozbudowane pejzaże. Nie bez przyczyny w refleksjach nad twórczością Beksińskiego pojawiają się odwołania do XIX-wiecznego malarstwa romantycznego, przede wszystkim pejzaży Caspara Davida Friedricha. Podobny jest w nich morowy, melancholijny nastrój oraz wszechobecność tematyki przemijania – u niemieckiego malarza sygnalizowanych między innymi poprzez ruiny czy cmentarze. We wspomnianych pejzażach Beksiński niejednokrotnie umieszcza postaci. Ponownie, nigdy nie są to istoty w pełni ludzkie. Człowiek zawsze podlega u niego deformacjom. Postaci są nadmiernie wychudzone, do tego stopnia, że ich ręce i nogi przypominają kończyny pająka, jak w słynnym dziele „Pełzająca śmierć” (nazwę tę nadali mu odbiorcy, artysta nie nadawał swym pracom tytułów). Nazywane niejednokrotnie postapokaliptycznymi, niepokojące światy artysty nie są zamieszkiwane przez człowieka, lecz raczej to, co z niego zostało – zdeformowane monstra, żywe trupy, ciała, które rozpadają się na naszych oczach. W niektórych przypadkach mamy wrażenie, że Beksiński zdejmuje z nich skórę, by ujawnić pajęczynowate, kostne struktury lub ponownie odsłonić ziejącą pod powierzchnią pustkę. Rozpad ukazywanego świata nie dotyczy tylko tego, co go zamieszkuje – dosięga on każdy jego element. Wszystko zdaje się rdzewieć, odpryskiwać, świat trzeszczy w szwach. Istotą każdego bytu jest jego przemijalność – zdaje się mówić tym samym artysta. Pomimo ogromnego powodzenia, którym cieszyła się jego twórczość, artysta w latach 90. XX w. ponownie zmienia stylistykę swych prac. Kolorystyka jego obrazów ulega wysubtelnieniu, zanika rozbudowany pejzaż. Beksiński w niemalże monochromatycznych kompozycjach koncentruje się na pojedynczej postaci lub twarzy ludzkiej. Prace z tego okresu są o wiele bardziej skupione i wyciszone. W tym czasie artysta zaczyna również interesować się nowymi możliwościami, które oferuje komputer, eksperymentuje z fotomontażem, programami graficznymi, kserokopiarką. Programy graficzne otwierają mu furtkę powrotu do fotografii, która dzięki nim staje się o wiele bardziej podatna na kształtowanie jej według wewnętrznej wizji.

Beksiński wciąż opowiada przede wszystkim o materii i materialności, która nieustannie podlega przemianom i powolnej destrukcji. W efekcie w jego malarstwie tkaniny są poszarpane, dziurawe, metal pokrywa się rdzą, a cienka powierzchnia

skóry rozrywa się, ukazując strukturę kości lub wręcz ziejącą pod nią pustkę. Przemiany, którym podlega rzeczywistość są nieuchronne. Świadomy tego artysta zastanawia się nad możliwością powstrzymania wszechobecnej destrukcji. „Nagrobek, list w butelce, mumia faraona” – tak określał swoją twórczość, jednocześnie zadając pytanie o to, czy tak jak te obiekty, dzieło sztuki jest w stanie oprzeć się działaniu czasu. W wielu wypowiedziach artysty powraca wątek chęci przetrwania w swoich dziełach, choć jednocześnie zdaje się on dyskredytować taką wizję – tak jakby chciał wierzyć w taką możliwość, a jednocześnie nie był w stanie zaufać w przetrwanie dzieła, które może wszak również podlegać destrukcji.

Wszystko jest tylko powierzchnią, która obleka pustkę. U Beksińskiego pustka jest ukrytą strukturą wszechświata. Nieostrzegalna, przedziera się jednak przez zasłony, wyziera spod skóry, rozrasta się i pęcznieje. Uwidacznia się poprzez unicestwianie. W tej nierównej walce materia skazana jest na porażkę. W dużej mierze twórczość artysty była narracją o heroicznych zmaganiach z nicością – zarówno własnych, jak i wszystkiego, co istnieje.

Bibliografia:

- M. Grzebałkowska, *Beksińscy. Portret podwójny*, Kraków 2014.
- W. Banach, *Zdzisław Beksiński. Prace z lat 1955–65*, Sanok 2008.
- W. Banach, *Zdzisław Beksiński 1929–2005*, Olszanica 2011.
- W. Banach, J. Barycki, *Zdzisław Beksiński: antologia twórczości, cz. 1. Fotografia*, Rzeszów 2007.
- Z. Beksiński, *Kryzys w fotografii i próby jego przezwyciężenia*, „Fotografia”, nr 11–65, 1958.
- J. Budzik, „W fotografii, zdaje się, nie będzie ze mnie »ludzi« (...)”. *Zdzisława Beksińskiego przetwarzanie widzenia*. w: *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewił, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016.
- B. Schulz, *Do Stanisława Ignacego Witkiewicza*, „Tygodnik Ilustrowany” 1935, nr 17.

Agata Stronciwiłk – dr nauk humanistycznych, kulturoznawczyni, historyczka sztuki, asystentka w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego im. Jana Długosza w Częstochowie. Ukończyła Międzywydziałowe Indywidualne Studia Humanistyczne na Uniwersytecie Śląskim oraz historię sztuki na Uniwersytecie Wrocławskim. Współredaktorka książki „Pomiędzy tożsamością a obrazem” (Katowice 2016).

Piękna katastrofa

Pytania: Roksana Bęczarska
Odpowiedzi: Jakub Kowalczyk

Jakub Kowalczyk jest absolwentem ASP w Katowicach. Aktualnie pracuje jako koncept artysta i ilustrator. Jego prace odznaczają się niesamowitym klimatem i dbałością o szczegóły. Rozbudowane krajobrazy, intrygujące postapokaliptyczne scenerie i fascynujące wnętrza opuszczonych pomieszczeń – to tylko część jego dorobku.

Mieliśmy okazję poznać Jakuba na styczniowym wykładzie w WSTI „Na co komu Digital Painting?”. Udało się także zadać kilka pytań i dowiedzieć się nieco więcej o jego karierze i twórczości.

Jak wyglądała Twoja ścieżka? Przez co musiałeś przejść, żeby znaleźć się tu, gdzie jesteś teraz? Kiedy zdałeś sobie sprawę, że chcesz zostać koncept artystą?

Odkąd pamiętam, zawsze coś tam rysowałem podczas nudnych lekcji w szkole, ale były to po prostu zwykłe bazgroły. Zaraz po napisaniu matury, w przerwie wakacyjnej, pojechałem z kolegą do Anglii w poszukiwaniu przyzwoitej pracy. Skończyłem jako sortownica odpadów na śmietniku, z którego i tak mnie później wyrzucili! Było to dosyć ciężkie doświadczenie: zdać sobie sprawę, że nawet na śmietniku nie ma dla mnie miejsca. Myślę, że od tego momentu zacząłem się o wiele bardziej do wszystkiego przykładac. Będąc już na pierwszym roku studiów, zauważyłem, że nie ma na nich zajęć, które by mnie fascynowały. Nie miałem możliwości robić tego, co tak naprawdę chciałem, i to było bardzo przytłaczające. Podczas wakacji między pierwszym, a drugim rokiem studiów znalazłem swojego „internetowego guru” – Fenga Zhu! Wyjaśnia

on w darmowych tutorialach, jak robić świetne grafiki do gier i czym charakteryzuje się zawód koncept artysty. Od tamtego momentu zacząłem naprawdę ciężko pracować i rozwijać swoje umiejętności.

Jak na swój wiek osiągnąłeś już bardzo dużo. Jesteś zadowolony ze swoich aktualnych umiejętności i pracy, czy chcesz się dalej rozwijać?

Myślę, że w moim przypadku jedno nie wpływa za bardzo na drugie. Długoterminowo, jak najbardziej jestem zadowolony ze swojego progresu i aktualnych umiejętności, a krótkoterminowo, zależy od humoru i ostatniej zrobionej pracy. Zamierzam rozwijać się cały czas, do momentu kopnięcia w kalendarz! Niekoniecznie wyłącznie w kwestii koncept artu. Interesuję się również animacją, muzyką i tworzeniem scenariuszy do filmów i gier. Nigdy nie wiadomo, jak to się dalej potoczy :)

Zdobyłeś popularność dzięki stworzeniu serii grafik o postapokaliptycznych Katowicach. Ile czasu zajęło Ci stworzenie ich i skąd pomysł na taką serię? Dlaczego akurat Katowice?

To było dawno i nieprawda! Tak szczerze, to nie pamiętam dokładnie, skąd pojawił się pomysł, ale wiem, że po części była to odpowiedź na fakt, że Hollywood nie „niszczy” takich mało interesujących miejsc jak Europa Wschodnia (swoją drogą nic dziwnego, nie opłaca im się to). W swoich grafikach zniszczyłem Katowice, bo tam studiowałem, więc naturalnie był to dla mnie najlepszy punkt odniesienia.





Gdzie aktualnie pracujesz i jak wygląda taki Twój dzień w pracy?

Pracuję przy tworzeniu gier komputerowych, w Warszawie w 11 bit studios. Typowy dzień wygląda tak, że rano otrzymuję informacje od działu designu lub jednej z położonych wyżej osób w dziale artu: co trzeba zrobić, po co, dlaczego i jak to wpływa na mechanikę gry. Przykładowo: powiedzmy, że muszę zrobić pięć konceptów budynków od zewnątrz. Po pierwsze, robię research odnośnie funkcjonalności każdego z nich, szukam przykładowych zdjęć, a następnie robię szkice na papierze lub w Photoshopie. Najciekawsze szkice modeluję 3D w VR (Virtual Reality), później wszystko renderuję i podmalowuję, co daje efekt finalnej grafiki.

Z jakich programów graficznych korzystasz najczęściej?

Moimi ulubionymi programami są Blender i Gravity Sketch. Ten pierwszy jest programem 3D dosłownie do wszystkiego, można w nim modelować, sculptować, renderować itd. Jest niesamowicie szybki, w wielu kwestiach bardzo zaawansowany oraz szybko rozwijają się w nim nowe funkcje. Dodam jeszcze, że jest w pełni darmowy. Z kolei Gravity Sketch to program wirtualnej rzeczywistości, w którym można bardzo szybko modelować przedmioty w przestrzeni 3D. Często może zupełnie zastąpić pracę na papierze czy w Photoshopie.

Dlaczego zacząłeś częściej korzystać z 3D? Tworzenie w programach do 3D ułatwia w jakiś sposób pracę?

Zdecydowanie ułatwia i przyspiesza pracę, oraz daje dużo więcej możliwości! Można szybko zmienić kadr i kąt widzenia przedmiotu oraz nie trzeba się martwić perspektywą i światłem, ponieważ zawsze będą się zgadzały. Jeżeli miałbym przykładowo narysować od zera fotorealistyczny szklany fortepian, w moim przypadku byłoby to praktycznie niemożliwe. Po pierwsze nie ma na to czasu, po drugie, nie

mam takich umiejętności – i tu do pomocy wkraczają programy do grafiki 3D.

Korzystasz z techniki VR (Virtual Reality) jako narzędzia, czy bardziej służy Ci jako rozrywka?

VR jest nie do zastąpienia. Żadne inne medium nie pozwala na robienie obiektów w 3D, pozwalając myśleć równocześnie o ich designie. Dzięki niemu omijam krok konceptowania w 2D, co jest ogromną oszczędnością czasu. Rozrywka w VR to równie ciekawa sprawa. „Beat Saber” to gra, w której rozbija się nadlatujące bloki mieczami świetlnymi w rytm muzyki. Daje tyle samo frajdy, co prawdziwa jazda na snowboardzie!

Czym się inspirujesz podczas tworzenia swoich prac?

Myślę, że wszystkim, co mnie otacza, jednak natura jest zdecydowanie najlepszą inspiracją.

Masz jakiegoś ulubionego twórcę/artystę? Udało Ci się z nim kiedyś spotkać?

Tak i tak. Zdecydowanie prace Daniela Dociu spowodowały, że chciałem podążać tą ścieżką kariery już ponad osiem lat temu. Najciekawsze jest to, że od tamtego momentu widziałem już naprawdę wiele świetnych prac innych artystów i do tej pory uważam jego obrazy za najbardziej ciekawe i oryginalne. Udało mi się z nim spotkać ponad rok temu w Poznaniu na GDC, gdzie mieliśmy okazję długo porozmawiać – i od tamtej pory jestem również fanem jego osobowości!

Posiadasz jakiś własny system pracy? Wolisz tworzyć w dzień czy w nocy? Może słuchasz jakiejś konkretnej muzyki?

Zdecydowanie noc! Jest ciemno i cicho. Podczas tworzenia lubię posłuchać sobie głośnej muzyki. Głównie rock'n'rolla, czasami również elektronicznej i klasycznej – interesują mnie ciekawe muzyczne rozwiązania.



Odczuwasz czasami stres? Jeśli tak to jak sobie z nim radzisz?

Tak, jak najbardziej odczuwam czasami stres. Kiedyś było go naprawdę dużo. Zastanawiałem się czy dam sobie radę, czy w ogóle powinienem się tym zajmować, czy może nie lepiej byłoby pracować na tej sortowni odpadów i tak dalej :) Teraz jest go na szczęście coraz mniej. Myślę, że stres maleje wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Im więcej uczę się nowych rzeczy i ulepszam swoje nabyte umiejętności, tym jest lżej!

Jaka gra komputerowa kojarzy Ci się z dzieciństwem? Masz taką grę, w którą przez długi czas grałeś jako dziecko?

„Ghotic”! Ta gra miała w sobie niesamowity zbiór oryginalności pod różnymi względami: klimatu, fabuły, krajobrazu, postaci, potworów, mechaniki gry, muzyki i dźwięków. To jest naprawdę gra na celującym poziomie!

Jakie jest Twoje największe marzenie?

Myślę, że zrobić coś wielkiego (głównie w moich oczach), a przy okazji dostać za to odpowiednie wynagrodzenie! :) Nie jestem jeszcze pewien, co to może być, ale coś na pewno będzie.

Jakich rad udzieliłbyś młodym grafikom, którzy dopiero zaczynają swoją karierę?

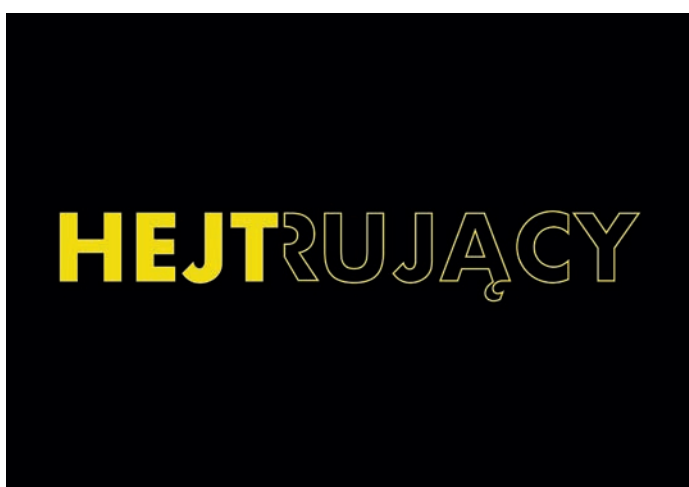
Przed wszystkim spróbować wszystkiego, czego się da. Tradycyjnych technik graficznych, animacji, digital paintingu, modelowania 3D, systemów cząsteczkowych efektów specjalnych – wszystkiego po trochu i któraś z dziedzin na pewno prędzej czy później wciągnie bezpowrotnie. Oraz inwestować w to jak najwięcej czasu podczas studiów, ponieważ z wiekiem, niestety, coraz bardziej go ubywa. Pracować dużo i nie poddawać się!



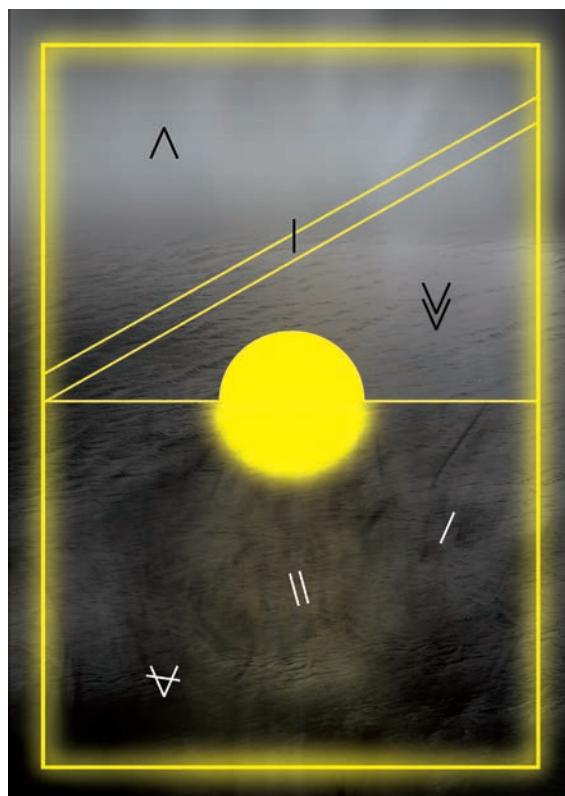
PRACE STUDENTÓW *



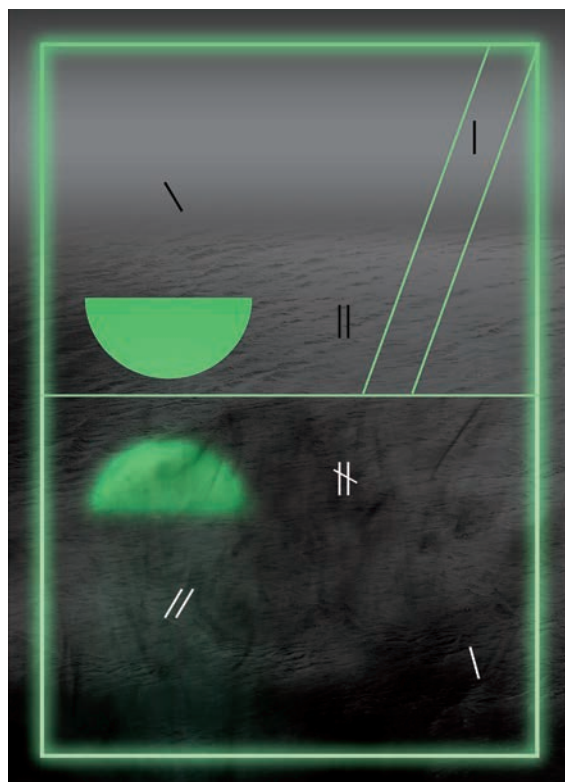
Szymon Florek



Monika Cywińska



Olga Kortas





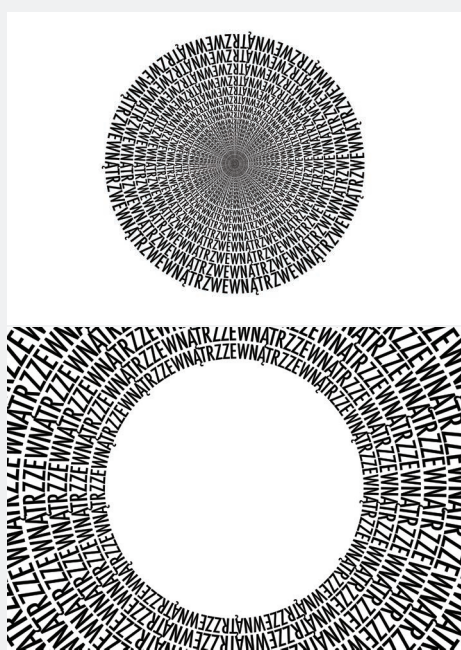
23. MIĘDZYNARODOWE
TARGI KSIĄŻKI
W KRAKOWIE



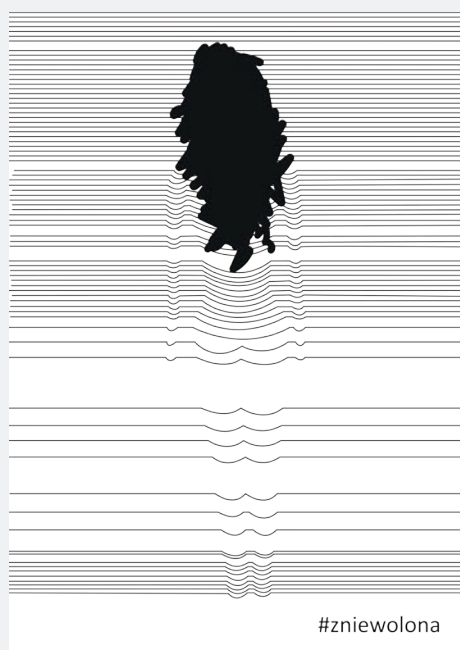
Mariana Mamikonya



Martyna Grzybek



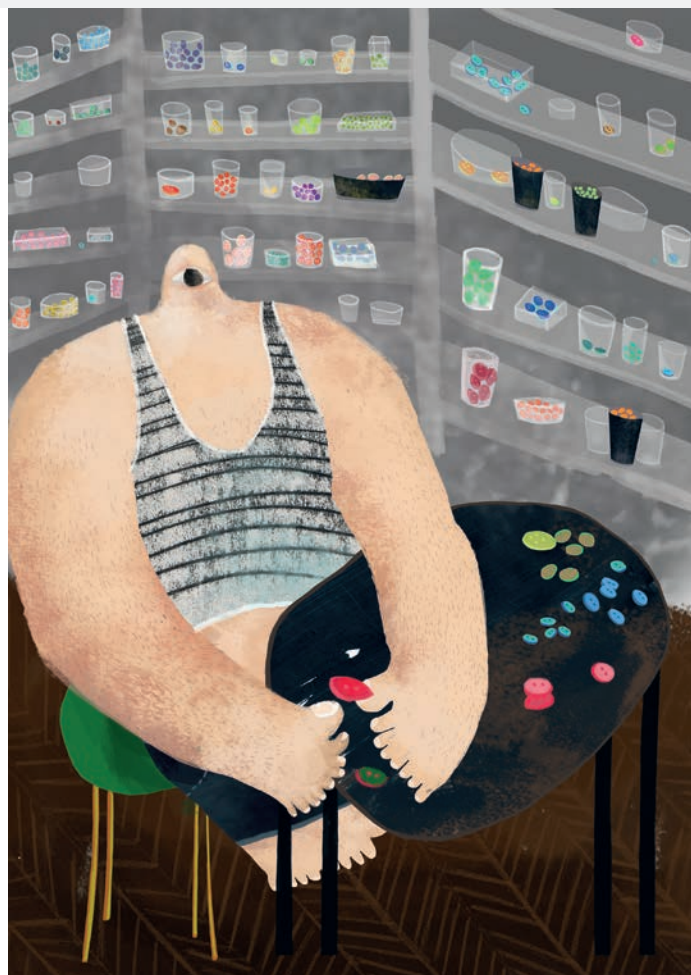
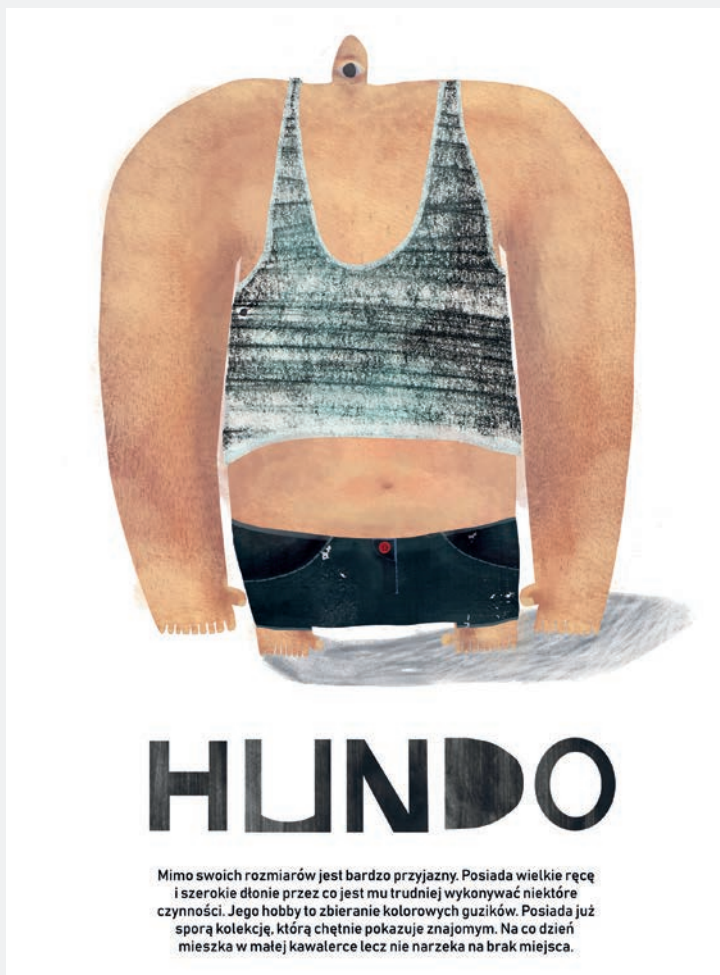
Roksana Bęczarska



Aleksandra Grabowska



Sandra Jastrzębska



Daria Pyrchała



Anna Krajcarz



Marlena Siemieniak



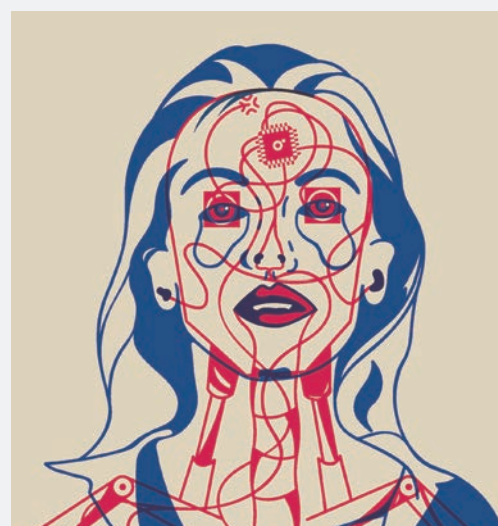
Daria Pyrchała



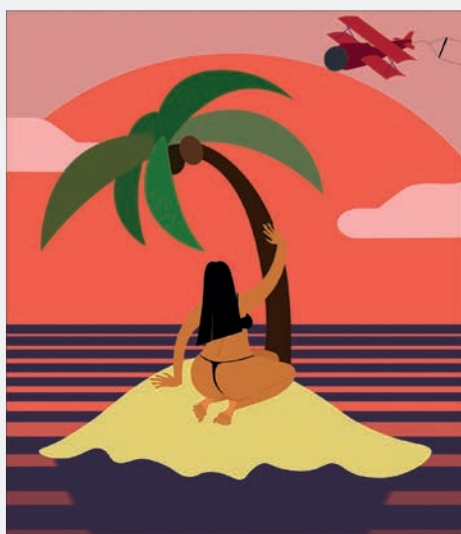
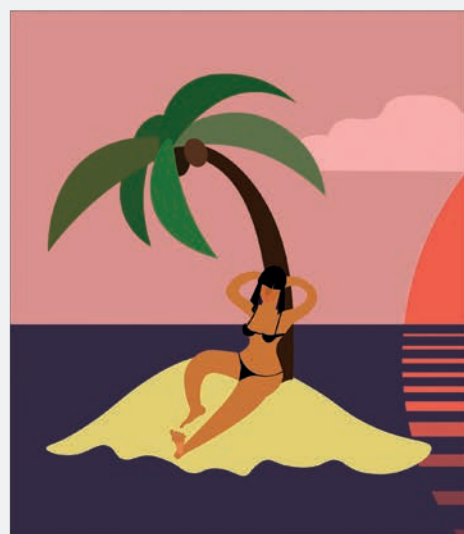
Adrian Maciata



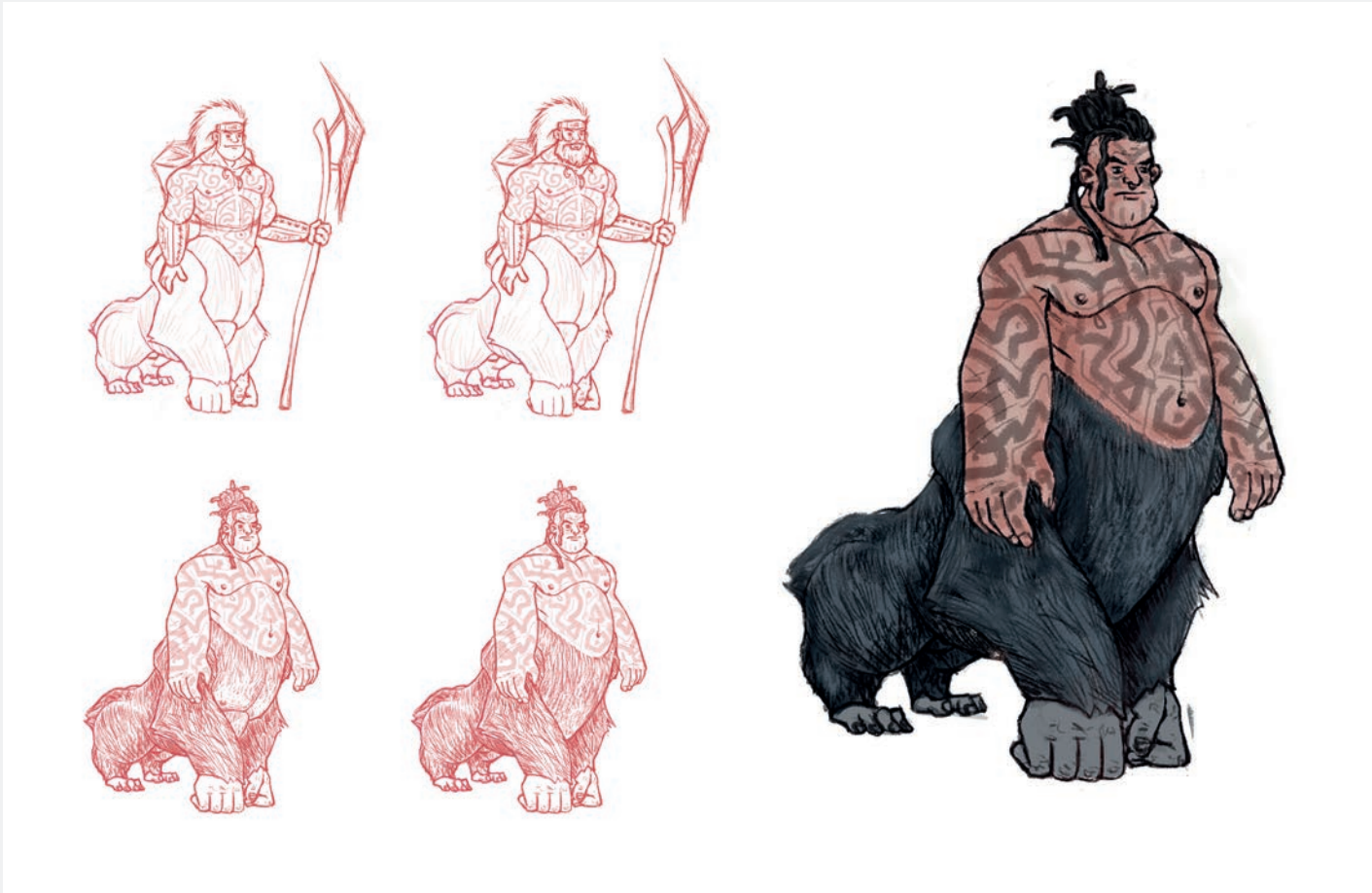
Mikołaj Czyżowski



Szymon Mol



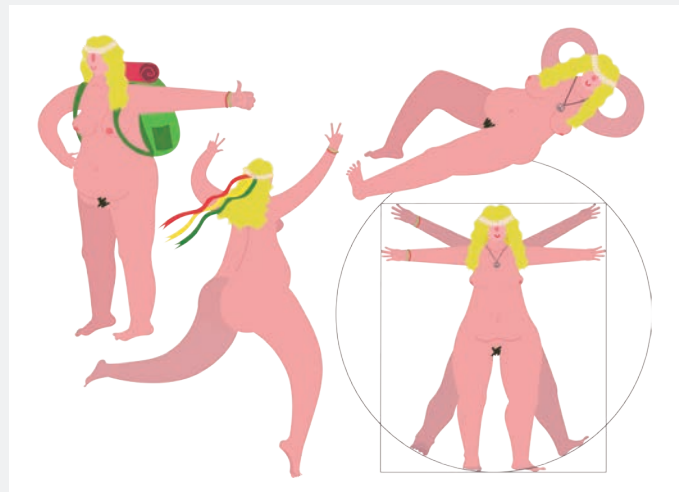
Michał Wac



Szymon Mlka



Marlena Miśtalv



Michał Wac



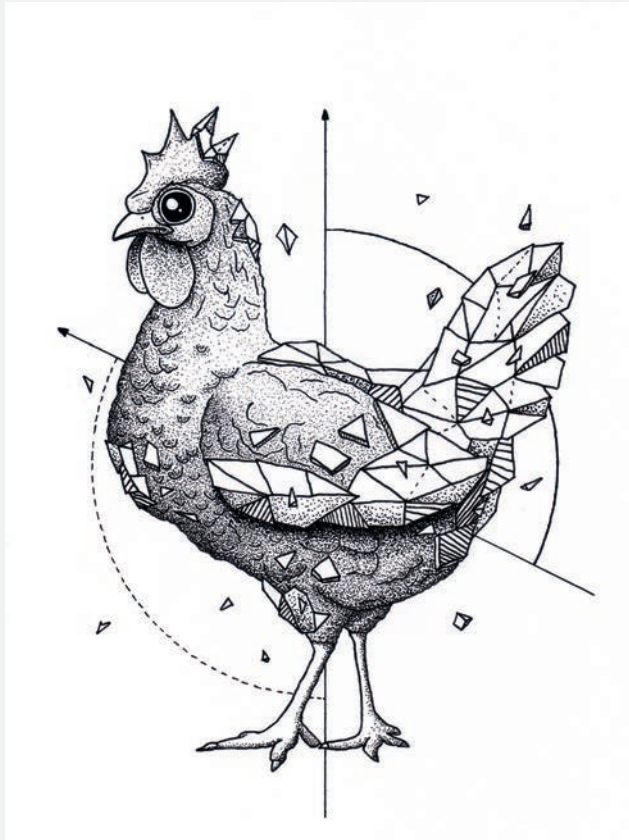
Marlena Kania



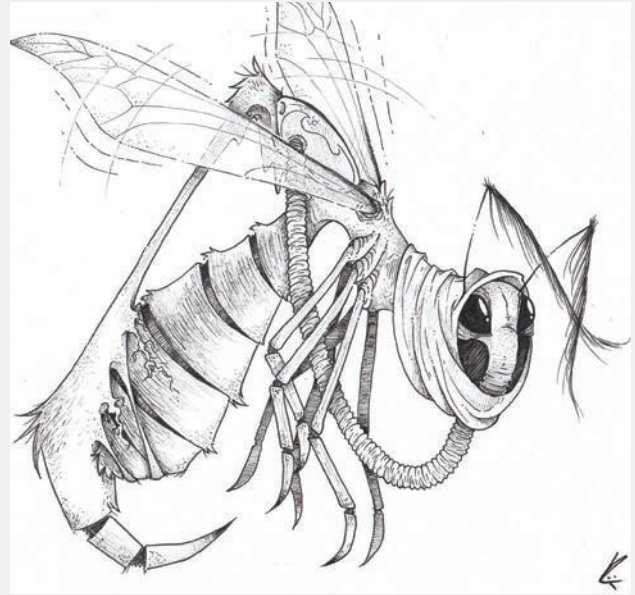
Piotr Charchut



Szymon Til



Kamil Kupczyk



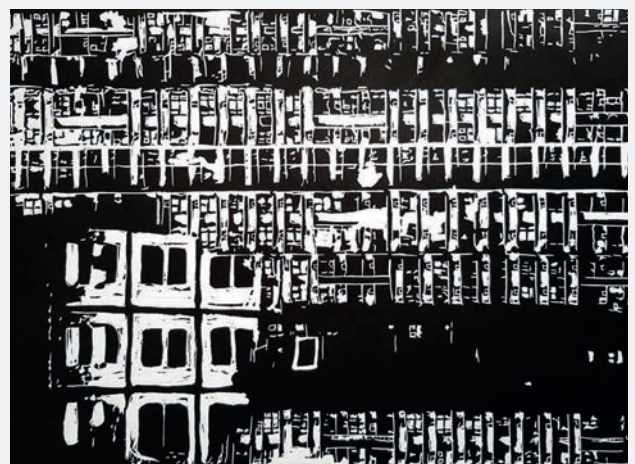
Dominika Krasa



Barbara Krypczyk



Zuzanna Jaźwińska



Justyna Grubka



Wiktoria Odziomek



Anna Hajduk



Michał Majcher



Krystyna Dylla



Wiktoria Odziomek



Krystyna Dylla



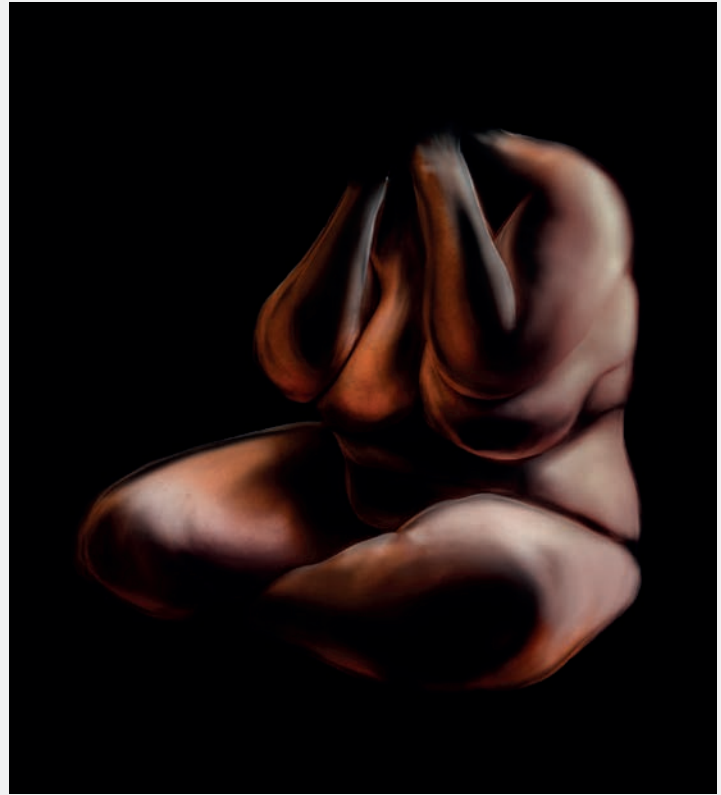
Magdalena Miller



Magdalena Miller



Iwona Stojek



Aurelia Marciszek



Mateusz Bartoszek



Anna Hajduk



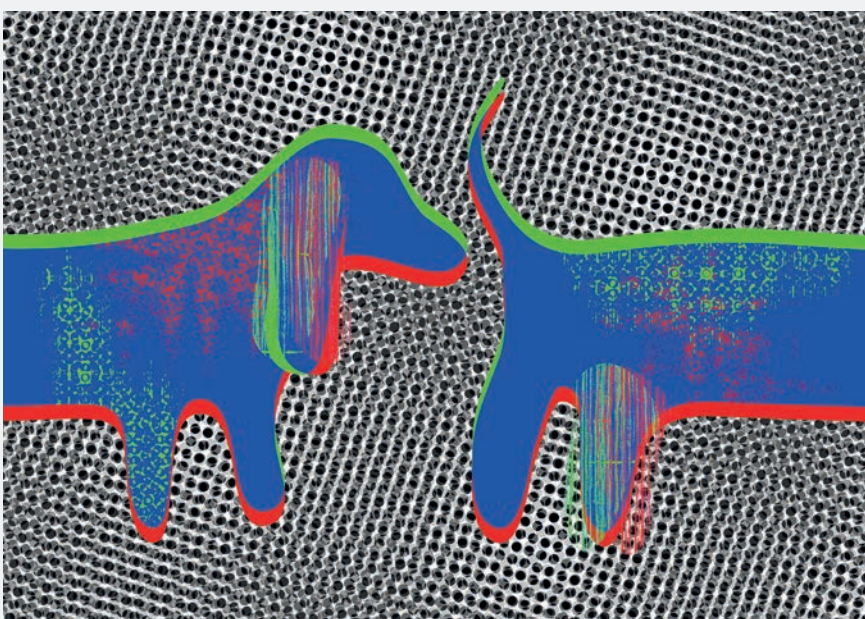
Roksana Bęczarska



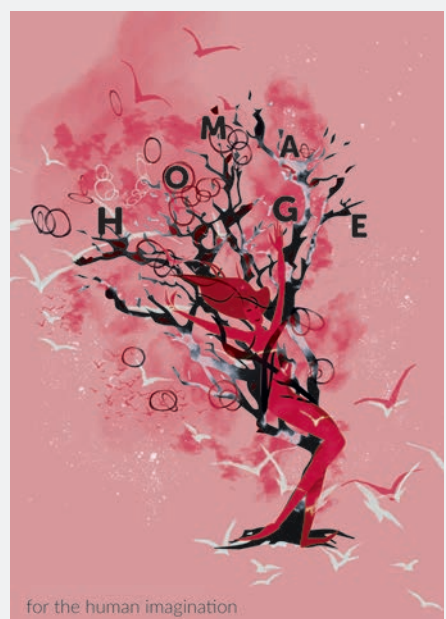
Zuzanna Pająk



Roksana Bęczarska



Marta Różycka



Agata Flakus

Nie tylko potwory

Pytania: Patryk Żyła

Odpowiedzi: Tomasz Radziewicz

Tomasz Radziewicz, polski rzeźbiarz, który w świecie zasłynął głównie dzięki projektowi rzeźby Geralta z Rivii promującej grę „Wiedźmin III: Dziki Gon” na całym świecie oraz figurkom dołączonym do edycji kolekcjonerskiej. Projektuje potwory rodem z filmów fantasy, ale także poważne rzeźby. Jest autorem pomnika Józefa Piłsudskiego w Gdańsku i w Namysłowie, pomnika Jana Pawła II w Przemyślu, czy pomnika Kazimierza Deyny przed stadionem Legii Warszawa.

Jak wyglądały początki? Kiedy i od czego zaczynałeś swoją przygodę z rzeźbą?

Powiem, że szczerze nie pamiętam, to było tak dawno. Jeśli chodzi o samo uprawianie rzeźby, to robiłem to od zawsze, od małego, nie pamiętam, żebym kiedykolwiek nie kleił. Więc powiedzmy, że od nieskończoności.

Co najbardziej ekscytuje Cię w twojej pracy?

Odnosnie do tej ekscytacji, to chyba jak we wszystkim, najbardziej lubię zaskakiwać siebie. Praca twórcza polega przede wszystkim na byciu w jakimś sensie odkrywczym. Trzeba po prostu się rozwijać, podnosić poprzeczkę, i mieć poczucie, że z czymś się człowiek mierzy i rozwiązuje jakieś zagadnienia, problemy, myśli, czy idee. Więc to jest to co najbardziej lubię. Lubię rozwiązywać jakieś zagadnienia twórcze podczas pracy i w tym samym czasie pracować nad sobą.

Na swojej drodze z pewnością napotkałeś wiele przeszkód i krytyki, jak sobie z nimi radziłeś?

Recepta na krytykę jest jedna, trzeba mieć to w dupie, być konsekwentnym i po prostu robić swoje. Oczywiście nie chodzi o to, żeby krytykę po prostu zlewać i nie wsłuchiwać się w to co ludzie mówią, ale generalnie, nie dać się zachwiać swoim filarom, bo człowiek może się w tym totalnie pogubić. Mam taką grupę ludzi artystów którą obserwuję na świecie. Tych którzy dzisiaj działają i artystów, którzy kiedyś działali, którzy mnie inspirowali i którzy mnie inspirują. Ci, których szanuję i cenię, oraz tacy którzy wnoszą coś do mojej pracy twórczej. Oni są dla mnie punktem odniesienia, czyli jeżeli artysta

współczesny zwraca mi na coś uwagę, to ja bardzo mocno się nad tym zastanawiam, i ta krytyka jest dla mnie często właśnie mocnym punktem odniesienia. To nie jest zawsze tak, że człowiek jest chwalony, czasami jest tak, że ktoś mu zwraca uwagę i jest takie: kurde, patrz, cholera rzeczywiście można było spojrzeć na to w ten sposób. To jest taki rodzaj relacji, który sprawia, że jeżeli ma się otwartość w tym kierunku to człowiek może się rozwijać. Ale pamiętajmy, że ludzie są różni, są też tacy którzy uprawiają tą krytykę w złośliwy sposób. Ona jest mało konstruktywna i tym właśnie nie należy się przejmować. Z krytyką jest tak, że każdy zawsze ocenia przez pryzmat swojej wrażliwości, swojego postrzegania rzeczywistości. To jest właśnie piękne, że każdy praktycznie temat będziemy rozpatrywać z innej strony. Jeśli krytyka jest konstruktywna to należy ją przyjmować i ją sobie przeanalizować. Zobaczyć co ona wniesie do pracy twórczej. Ale czasami trzeba twardo postawić na swoim i konsekwentnie realizować jakiś projekt. No i nie dać się złamać, swojego charakteru, swojej osoby. Zawsze znajdą się tacy, którzy będą krytykować, będą chcieli nas zniszczyć z zawiści. Ale będą też tacy, którzy z czystej sympatii, z jakąś pasją będą chcieli z nas wydobyć więcej. W takich ludzi warto się wsłuchiwać.

Jesteś autorem figurek kolekcjonerskich, oraz rzeźby promującej Wiedźmina III na całym świecie. Jak się to wszystko zaczęło, i jak potoczyła się współpraca z „Redami”?

To jest fajny team, generalnie bardzo lubię CDPR, tych chłopaków, tą ekipę, to co tam robią. Robią to fajni ludzie, dobrzy fachowcy, różnej mazi artyści, konglomerat różnych twórców związanych z animacją, rzeźbą, rysunkiem, czy concept artem, w którym, po prostu chcę się przebywać. W każdym bądź razie, ja się cieszyłem, że do tego teamu w jakimś sensie dołączyłem, oczywiście jako freelancer. No ale jest fajnie współpracować z takimi markami jak CDPR. Bo poza taką pracą twórczą kreatywną, to właśnie fajnie też mieć w CV jakieś takie poważne projekty jak w wypadku właśnie Wiedźmina. To jednak jest wartość taka nie do przecenienia, że ma się na koncie właśnie figurę kolekcjonerską do takiego szlagieru, jesli



chodzi o polski, zresztą nie tylko polski, ale rynek gier RPG. Z nimi to taka ciekawa historia bo ja przez wiele lat pracowałem jako rzeźbiarz, do tego świata fantasy wróciłem właśnie po wielu latach, to był wynik min tej edukacji polskiej. Więc to się stało tak właściwie z jednej strony przypadkiem, a z drugiej strony poprzez konsekwentne dążenie do realizacji jakichś innych projektów niż tylko tych pomnikowych, czy takich stricte rzeźbiarskich. Któregoś dnia z kumplami, wpadliśmy na pomysł, że fajnie by było zrobić coś wspólnie, stworzyliśmy taki team Video Creative Studio, wtedy też zrodził się pomysł żeby uderzyć do CDPR, to był chyba 2013, o ile dokładnie pamiętam, wiedzieliśmy że niebawem będzie wychodzić najnowsza część Wiedźmina właśnie The Wild Hunt i tak po prostu uderzyliśmy, ni z gruszki ni z pietruszki. Mieliliśmy już duże doświadczenie w swoich poszczególnych dziedzinach, ale nigdy nie mieliśmy wspólnego projektu, a już napewno nie związanego z figurami kolekcjonerskimi czy z małą rzeźbą. Uderzyliśmy do CDPR, bezpośrednio napisaliśmy, że chcemy się z nimi spotkać, że wiemy że pracują nad III częścią Wiedźmina i że jako team chcielibyśmy im zaproponować wykonanie edycji kolekcjonerskiej. Po prostu 3 gości się zebrało, wpadło na pomysł konsekwentnie do tego dążyło i w końcu spotkaliśmy się u nich w siedzibie. To pierwsze spotkanie to było takie stricte badawcze, przynieśliśmy ze sobą prace, pokazaliśmy co robimy. Byli pod ogromnym wrażeniem, padła propozycja, że może wykonamy jakieś projekty tego Wiedźmina, w tym czasie jeszcze nie była zapadnięta decyzja, kto będzie robił figurę kolekcjonerską, więc dobrze się wstrzelili-

śmy. Umówiliśmy się na drugie spotkanie, w którym min ja przygotowałem projekty figury wiedźmina. Mogę powiedzieć, że byli powaleni. Dla mnie to był taki miły feedback, te komplementy, które dostaliśmy dały nam taki powiew energii, power do dalszej pracy. Na tym spotkaniu, zrozumieli że mają po drugiej stronie partnera, który potrafi odpowiedzieć na ich potrzeby. My z kolei widzieliśmy klienta, który chciałby w nas zainwestować, jest w stanie zaryzykować, wejść w układ. Tak się to właśnie zaczęło, ten moment był o tyle ważny, gdyż uswiadomił mi, że chcę wrócić do projektowania tych stworów, potworów.

Jednak nie ograniczasz się tylko i wyłącznie do światów fantastycznych, spod Twojej ręki wyszły min. Pomnik Józefa Piłsudskiego w Gdańsku, czy pomnik Jana Pawła II w Przemyślu. Czy takie zlecenia różnią się od siebie diametralnie, względem twoich „potworów”?

Wszystko zależy jakie punkty odniesienia byśmy przyjęli. Przyjmijmy, że one się diametralnie różnią, chociażby z tego względu, że świat pomnikowy, to jest świat który najczęściej opiera się na realiach, na prawdziwym świecie. Świat pomnikowy, który realizuje, Piłsudski czy Papież to projekty, w których trzeba się wykazać dużymi zdolnościami rzeźbiarskimi, trzeba mieć dużą wrażliwość, to jest takie klasyczne rozumienie rzeźby, natomiast świat fantasy, science-fiction, to światy które są w pełni wykreowane, zupełnie nierealne żeby być dobrym rzeźbiarzem w tej materii, trzeba robić rzeźby, które sprawiają wrażenie prawdziwych w nieprawdziwym



świecie. Generalnie świat fantasy, różni się tym, że trzeba myśleć bardziej strukturalnie, teksturalnie, narracyjnie, pop kulturowo o rzeźbie. To są światy naprawdę inne, co nie zmienia faktu że są to światy, które mogą się fajnie w jakimś sensie uzupełniać. Dlatego właśnie tak skacze między jednym, a drugim, wywodzę się z tej szkoły która uczyła myślenia rzeźbienia pomnikowego. Lubię to robić, dla rzeźbiarza w polskiej rzeczywistości wypowiedzenie się w przestrzeni publicznej jest bardzo trudne, a to jest okazja która daje szansę to zrobić. Na szczęście mam tę przestrzeń świata fantasy, gdzie mogę się wyżyć, dlatego lubię dotykać te dwa światy.

Czy jest coś, co doradziłbyś młodszemu sobie?

Nie wiem czy bym dał jakąś radę, jestem w taki miejscu w którym nie da się przeżyć innego życia. Ja w tym momencie, w którym jestem jestem zadowolony. Wiem, że mogę zrobić więcej, chciałbym zrobić więcej, to jest też mój zamiar, a to sprawia, że chcę się dalej rozwijać, więc trudno byłoby dać sobie jakąś radę, dlatego że ja przez całe życie, bardzo ciężko pracowałem na to, żeby być w miejscu, w którym jestem. No może czasami jak sobie o tym pomyślę, to powinienem może troszkę częściej imprezować, spotykać się z ludźmi, przeżywać dany moment z przyjaciółmi, z różnymi znajomymi. Ale

TOMASZ RADZIEWICZ



generalnie raczej nic bym nie zmieniał. Z dawaniem rad trzeba być ostrożnym, nawet względem siebie, a już w szczególności dając radę komuś innemu.

Co Twoim zdaniem powinno się zmienić „w polskim, patologicznym systemie edukacji”?

Pierwsza podstawowa zasada, to trzeba się wśluchiwać w ucznia, i nie urabiać go na swoją modłę, bo to jest taka typowa tendencja w polskiej edukacji. Istnieją takie dwa niebezpieczne zjawiska z jednej strony wykładowcy mają to do siebie, że tak mocno wywierają wpływ na swoich uczniach, świadomie, bądź nie świadomie to już nie mnie rozstrzygać, że narzucają swój sposób postrzegania i rozumienia sztuki, nie wśluchując się w poszczególnych studentów. Młodzi ludzie z kolei bardzo często tak wpatrzeni w tych swoich liderów, zapominają o tym, że to wszystko co mówi im wykładowca, ma być tylko pretekstem do tego, aby odkrywać siebie, co im

w duszy gra i czym chcą się zajmować. To jest rzecz, która jest totalnie pomijana w systemie edukacji w Polsce, bo ona jest taką pruską wykładnią edukacji, ja z pozycji profesora mówię wam co macie robić, a wy po prostu to róbcie. Przez 2.5 roku uczyłem na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, to jest oczywiście małe doświadczenie w porównaniu z ludźmi którzy tam siedzą przez lata, jednak kiedy wśluchiwałem się jak moi koledzy, mojego pokolenia uczyli młodsze pokolenie, to byłem przerażony, tym anachronicznym podejściem do edukacji. To jest zupełnie jakaś pomyłka jak się dzisiaj uczy, no bo kurcze mamy XXI wiek, to nie można kształcić systemem XIX wiecznym, bo przecież to jest zupełnie inna rzeczywistość, mimo że wiele wartości cały czas jest aktualnych.

Agrafa 2019

Tekst: Anna Hajduk

Już po raz trzynasty, międzynarodowy konkurs Agrafa, przyciągnął grono studentów grafiki projektowej chcących konkurować o miano najlepszego projektu studenckiego.

Organizowany od lat 90 XX w. przedstawia najnowsze dokonania szeroko pojętego projektowania graficznego, ukazuje różnorodne postawy twórcze oraz wyłania te najbardziej użyteczne. W tym roku młodzi ludzie, zarówno z Polski jak i z zagranicy, zmierzli w sześciu kategoriach: animacja, identyfikacja wizualna, informacja wizualna, grafika edytorska, krój pisma oraz strony www/aplikacje/publikacje cyfrowe. Dołączyć do rywalizacji mogli studenci I i II stopnia oraz jednolitych magisterskich, wszystkich trybów studiów projektowych i artystycznych oraz absolwenci z lat 2017 i 2018. Przyjmowane były tylko prace powstałe w 2017 i 2018. Przeszły one przez trzyetapowy proces oceny jury w którego skład weszli: Aysegül İzer (TR), Mateusz Kosma (PL), Jan Krzysztofak (PL), Lucia Mlynčková (SK/CZ), Zuzanna Rogaty (PL) oraz Filip Tofil (PL). Brano pod uwagę takie czynniki jak różnorodności przekazu, potencjał projektu, jego złożoność oraz innowacyjność. Nadesłane prace prezentowały wysoki poziom, a wyłonienie zwycięzców było nie lada wyzwaniem, co potwierdzają sami organizatorzy. Jednak sama Agrafa to nie tylko konkurs, ale również kulturalne wydarzenie łączące ludzi z całego świata. Od lutego do kwietnia odbyła się seria wystaw, wydarzeń i konferencji towarzyszących. Ważnym elementem wydarzenia stała się Międzynarodowa konferencja Projektowa – Możliwości/Opportunities, zorganizowana po raz szósty w katowickiej Akademii Sztuk Pięknych. W tym roku skupiała się ona na wpływie projektowania graficznego na współczesny świat, jaką rolę może odegrać w przyszłości oraz tego jak możemy wykorzystać możliwości pojawiających się w XXI w. Nowością było spotkanie z młodymi projektantami poprzedzające konferencję. Składało się ono z 15-minutowych prezentacji uczestników, zakończonych debatą. Podczas samego wernisażu ogłoszono trzech zwycięzców. I tak pierwsze miejsce otrzymała Paulina Hanzel, za stworzenie aplikacji wspomagającej pracę terapeutyczną. Drugie miejsce otrzymała Olga Kulish za publikację pt. „Between the words: emotional punctuation”. Trzecie miejsce otrzymał Jakub Pechta za projekt identyfikacji wizualnej konferencji poruszającej problem uchodźców. Poza głównymi nagrodami jury przyznało po kilka wyróżnień w każdej z kategorii. Nagrodzone prace można było oglądać w rondzie sztuki. Agrafa stała się wydarzeniem multikulturalnym obrazującym aktualne nurty projektowe wśród projektantów nowego pokolenia. Z powo-



dzeniem przyciąga zagranicznych uczestników zachęcając do dyskusji na temat kształtu współczesnego projektowania. Jednak mimo ogromnego sukcesu nie obeszło się bez słów krytyki. Folder informacyjny rozdawany podczas konferencji czy samej wystawy po konkursowej, został wydany tylko w języku angielskim. Dodatkowo bilety na wydarzenie, nawet ze zniżką studencką, okazały się sporym wydatkiem dla młodych ludzi co znacznie ograniczyło ich udział w wydarzeniach. Oba te czynniki sprawiły, że coś co miało być ogólnodostępne, okazało się w jakimś stopniu ograniczone do mniejszej grupy bardziej uprzywilejowanych osób. Czy decyzje organizatorów były słuszne, czy też nie, nie podlega dyskusji że agrafa stała się ważnym wydarzeniem na mapie Polski, które pokazuje, że wiek nie ma znaczenia w projektowaniu. Samych studentów zachęca do pracy nad swoimi umiejętnościami, aby osiągać równie wysokie wyniki jak ich rówieśnicy. Agrafa ukazuje nam w jakim kierunku rozwija się przyszłość projektowania, a patrząc na nadesłane prace, możemy być o nią spokojni.

! KOŁA NAUKOWE WSTI ! *

Tworzenia 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 koncepty, 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 udzielaniu 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 \(Koło gier WSTI\)](#)

Grafiki Cyfrowej

W ramach Koła Grafiki Cyfrowej działa grupa „Beznazwy.jpg”, zrzeszająca młodych, ambitnych pasjonatów rysunku digitalnego oraz zklasycznej ilustracji, którzy nie boją się żadnych rysunkowych wyzwań, a wręcz się ich domagają. Obecnie są w trakcie przygotowywania wystawy „Beboki śląskie”, która będzie miała miejsce pod koniec października w „Wielokranie” w Tychach. Ich prace są komentarzem do otaczającej rzeczywistości, życia studenckiego, problemów społecznych, a często wyrażają bardzo osobiste poglądy, czy opowiadają o subiektywnych doświadczeniach. Koło daje możliwości rozwinięcia umiejętności rysunkowych w oparciu o techniki cyfrowe, m.in. digital painting, nabycia doświadczenia pracy w grupie, w określonych ramach czasowych, rozwinięcia swojej kreatywności oraz obowiązkowości a przede wszystkim jest okazją do dobrej zabawy. **NR**

👤 **opiekun: dr Natalia Romaniuk**
📄 [facebook.com \(Grafika Cyfrowa – Koło WSTI\)](#)

Robotyki 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. Dotychczas najważniejszym projektem w historii działalności Koła „B13” był udział w międzynarodowym projekcie konstruowania i programowania ruchu sztucznej 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”.

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. Informacje o terminie kolejnego spotkania są publikowane na stronie: [www.robotyka.wsti.pl](#)

👤 **opiekun: mgr inż. Witold Brandys**
➔ [www.robotyka.wsti.pl](#)

UX Design

Koło Naukowe UX Design zajmuje się szeroko pojętym projektowaniem użyteczności. Główny obszar zainteresowania to strony WWW, aplikacje internetowe, mobilne, a także desktopowe. Aktywność koła to analiza, projektowanie i prototypowanie przeróżnych aspektów komunikacji z użytkownikiem, ponadto poznawanie specjalistycznych narzędzi, dyskusje tematyczne oraz spotkania ze specjalistami z branży spoza uczelni.

 **opiekun: dr Łukasz Adamczyk**

Programowania

Koło Naukowe Programowania koncentruje swoją działalność na rozwijaniu umiejętności projektowania i tworzenia oprogramowania. Koło prowadzone jest przez studentów, dla studentów. Działalność koła jest animowana przez studentów o dużym doświadczeniu zawodowym, spotkania koła stanowią platformę wymiany wiedzy, fascynacji oraz doświadczeń praktycznych związanych z programowaniem. Aktualnie spotkania odbywają się w dwóch grupach: podstawowej i zaawansowanej. Grupa podstawowa zajmuje się fundamentami oraz praktyką programowania obiektowego, grupa zaawansowana poznaje wzorce projektowe, nowoczesne metodyki programowania oraz zgłębia tajniki realizacji nowoczesnych aplikacji internetowych, uczenia maszynowego i analizy dużych zbiorów danych.



 **opiekun: Roman Simiński**

KIDA

Koło Integracji Działań Artystycznych zrzesza osoby które w aktywny i kreatywny sposób chcą promować sztukę. Jednym z głównych zadań jakie stawiają sobie studenci to integracja środowisk artystycznych we współpracy ze środowiskiem lokalnym. Jej celem jest kreowanie nowych i wspieranie istniejących przedsięwzięć w środowisku artystycznym we współpracy z innymi uczelniami i instytucjami kultury. W ramach swojej działalności koło organizuje oraz uczestniczy w projektach artystycznych, wystawach, konkursach, konferencjach, debatach, projekcjach/prezentacjach, warsztatach oraz imprezach integracyjnych. Koło działa w ramach Wydziału Grafiki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach.

Koło realizuje swoje cele poprzez:

1. Rozwijanie zainteresowań i poszerzanie zakresu wiedzy członków Koła z zakresu sztuki.
2. Organizacja oraz uczestnictwo w projektach artystycznych, wystawach, konkursach, konferencjach, debatach, projekcjach/prezentacjach, warsztatach oraz imprezach integracyjnych.
3. Kreowanie nowych i wspieranie istniejących przedsięwzięć w środowisku artystycznym we współpracy z innymi uczelniami i instytucjami kultury.
4. Promowanie wszelkich materiałów związanych z indywidualną lub zespołową działalnością członków Koła.
5. Współpracę z organizacjami studenckimi WSTI oraz z innych ośrodków naukowymi w kraju i zagranicą.

 **opiekun: dr Agnieszka Jaworek**
 **facebook.com (Koło Integracji Działań Artystycznych – KIDA)**

Sztuk Audiowizualnych

Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych jest organizacją studencką o charakterze naukowym i samokształceniowym, działającą w ramach Wydziału Grafiki Wyższej Szkoły Technologii Informatycznych w Katowicach. Celem koła jest rozbudzenie wśród studentów zainteresowań naukowych, artystycznych, projektowych oraz pasji badawczych i twórczych. Koło organizuje i bierze udział w imprezach promujących artystów, zwłaszcza twórców wizualnych. Studenci doskonalą swoje umiejętności artystyczne, poszerzają wiedzę na temat sztuk wizualnych, poszukują nowych form wypowiedzi. Koło realizuje działania artystyczne w przestrzeni publicznej, projektuje grafiki na formy użytkowe oraz działa na rzecz upowszechniania sztuki współczesnej.



Koło realizuje swoje cele poprzez:

1. Tworzenie projektów graficznych na formy użytkowe.
2. Realizacja działań artystycznych w przestrzeni publicznej.
3. Promowanie działalności artystycznej członków koła.
4. Organizowanie i udział w imprezach promujących artystów, zwłaszcza twórców wizualnych.
5. Dla osiągnięcia swych celów Koło może wspierać działalność innych osób i instytucji zbieżną z jej celami.

 **opiekun: dr Agnieszka Jaworek**
 **facebook.com (WSTI – Koło Naukowe Sztuk Audiowizualnych – Anonimowi Artyści)**

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.

 **opiekun: mgr Marcin Kasperek**
 **facebook.com (typografika WSTI)**

I **STUDIUM** W WSTI I

STUDIA INŻYNIERSKIE

INFORMATYKA

- Mechatronika i robotyka
- Grafika komputerowa i budowa multimedialnych serwisów internetowych
- Technologie internetowe i sieci komputerowe
- Inżynieria oprogramowania

STUDIA LICENCJACKIE

GRAFIKA

- Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej
- Projektowanie graficzne
- Multimedia

STUDIA MAGISTERSKIE

INFORMATYKA

- Bezpieczeństwo sieci i systemów teleinformatycznych
- Inżynieria oprogramowania

STUDIA

PODYDIPLOMOWE

- 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



WSTI.PL

32 207 27 20

REKRUTACJA@WSTI.PL

