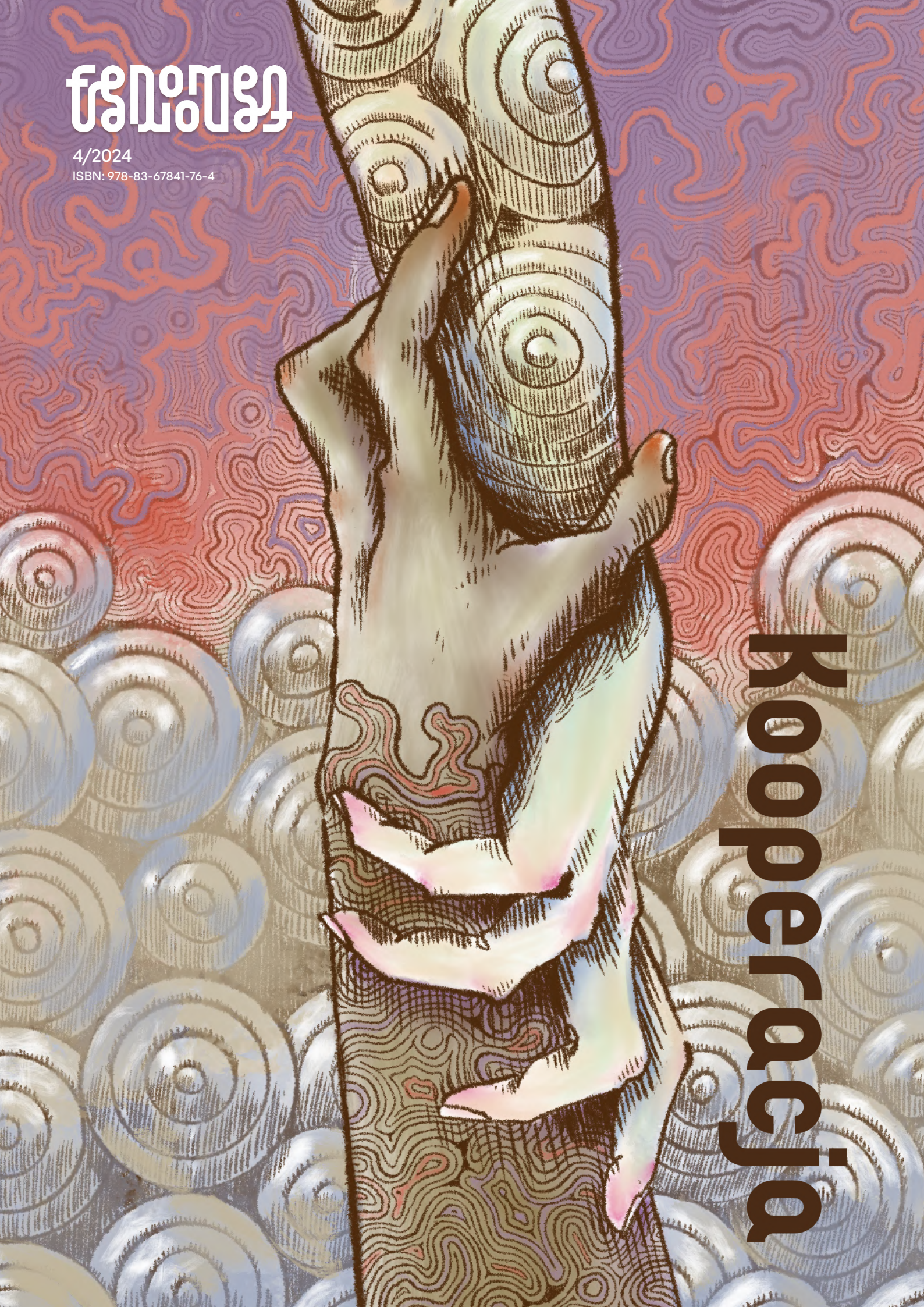


ՀԱՄԱՐԱԿ

4/2024

ISBN: 978-83-67841-76-4

Կոոպերաձյա



FENOMEN

Studencki magazyn Fenomen
Edycja 4 – Kooperacja
Student magazine Fenomen
Edycja 4 – Cooperation

Drodzy Czytelnicy,

wybierając Kooperację jako temat przewodni edycji, zdawaliśmy sobie sprawę z wagi tego terminu w obliczu – samotnego często – procesu twórczego indywidualnego artysty. Poza wkładem naszych studenckich rówieśników, niektóre dzieła przedstawione w niniejszym wydaniu zostały bowiem nadesłane w odpowiedzi na open call do uczelni zagranicznych, zaprzyjaźnionych z Akademią WIT. Z tego powodu ta edycja Fenomenowi jest dwujęzyczna: polskim i angielskim, by współpraca mogła dotrzeć do szerszego grona odbiorców. Edycję wzbogacają także promujące twórczość studencką wywiady, pozwalające czytelnikom na lepsze zapoznanie się z sylwetkami niektórych artystów. W przeprowadzonych z nimi rozmowach również nie zabrakło tematu różnych perspektyw, zalet i konsekwencji kooperacji oraz współpracy artystycznej.

Redakcja

Redakcja **Editorial team**

Markiz Kras
Mikołaj Żuraw
Zofia Gorbacz
Paweł Matusik
Kseniya Kustouskaya
Jakub Adamiec
Mikołaj Firych
Izaak Jeziorski

Współprace **Cooperations**

Joanna Bąk
Mikołaj Ślażyński

Mentorstwo **Mentorship**

dr Luiza Kwiatkowska
dr Małgorzata Sobocińska-Kiss
dr inż. Grzegorz Grodner
dr inż. Magdalena Mirkowicz

Okładka **Cover**

Jakub Adamiec




4/2024

ISBN: 978-83-67841-76-4

Dear Readers,

Choosing Cooperation as the theme of this edition, we were fully aware of the weight of this concept in the often solitary creative process of individual artists. In addition to contributions from our fellow students, some of the works featured in this issue were submitted in response to an open call addressed to international universities affiliated with the WIT Academy. For this reason, this edition of Fenomen is bilingual – Polish and English – allowing the spirit of collaboration to reach a wider audience. The edition is further enriched by interviews promoting student creativity, offering readers a closer look at some of the featured artists. These conversations also explore various perspectives, benefits, and challenges of cooperation and artistic collaboration.

The Editorial Team

 kolokwadratwit
 kolo_naukowe_kwadrat
 fenomen.wit.edu.pl



Spis Treści

Table of Contents

Sylwetki twórców **Creators silhouettes**

- 9 Tworzenie Światów, Piksel po Pikselu –
Wywiad z Janem Konarskim
Creating Worlds, One Pixel at a Time –
Interview with Jan Konarski
- 16 Wspólna Twórczość, Odrębne Głosy –
Wywiad z Natalią i Oliwią Dziadul
Collaborative Creativity, Distinct Voices –
Interview with Natalia and Oliwia Dziadul

Impresje twórców **Creators' Impressions**

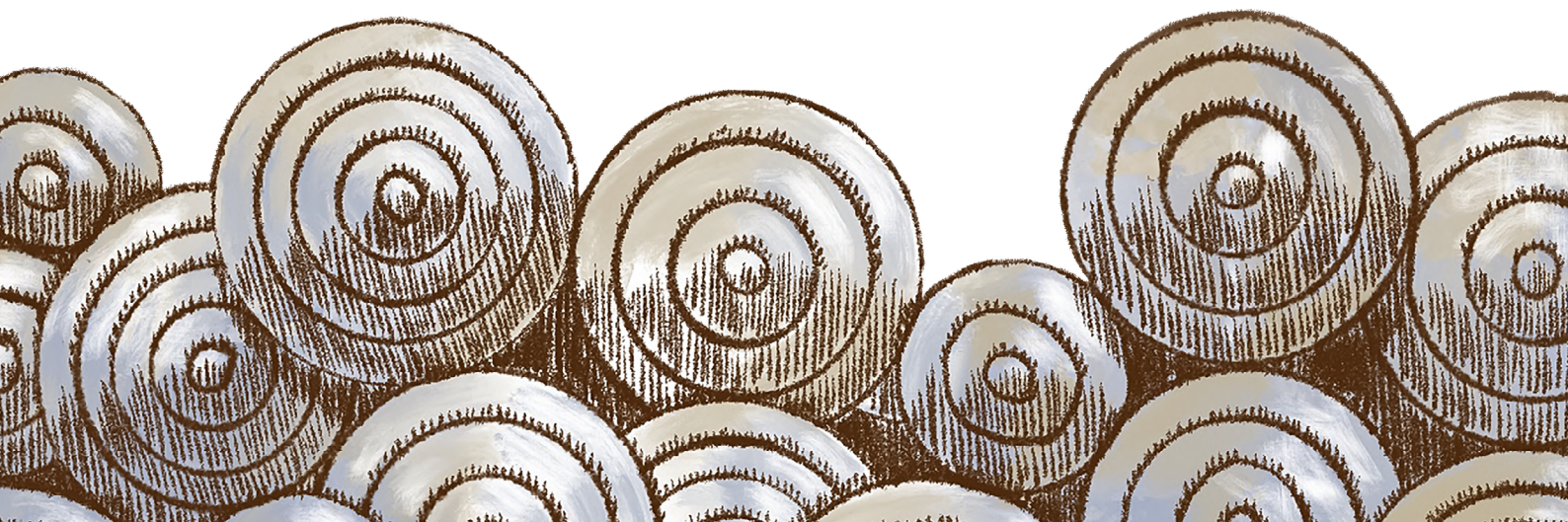
- | | | | |
|----|-------------------------|----|----------------------------|
| 25 | Katarzyna Stelmach | | Alicja Górską |
| 26 | Alicja Peczyńska | | Mary Iliaszuk |
| 27 | Wiktoria Stepnowska | | Aurora Imbrescia |
| | Michał Wielebski | 32 | Evelyne „Elwin” Krippner |
| 28 | Weronika Brycka | 33 | Jakub Gibała |
| | Monika Bruczko-Wróbicka | | Szymon Seroczyński |
| | Alessio Curi | 34 | Laura „laurynnka” Lauffová |
| | Oliwia Dziadul | 35 | Zofia Gorbacz |
| | Kamila Jaszczak | | Paweł Matusik |
| | Marta Marconi | 38 | Jakub „Moon” Adamiec |
| | Karolina Migacz | | Mikołaj Ślażyński |
| | Karolina Wójcik | 39 | Michał Kubanda |
| | Agnieszka Zawadzka | 42 | Gilbert Furmaniak |
| 30 | Marcelina Ochała | 43 | Małgorzata Wiewióra |
| | Amelia Duszak | 44 | Markiz Kras |
| | Milena Zbińkowska | 45 | Mikołaj Żuraw |
| | Jakub Głos | 46 | Kseniya Kustouskaya |
| | Natalia Dziadul | 48 | Kalina Furmańska |
| | Zuzanna Koczkodaj | | |

NIE OD RAZU RZYM ZBUDOWANO, A SAMOTNA PARA RĄK BUDOWAŁABY GO DO DZIŚ

Mikołaj Żuraw i Joanna Bąk

Współpraca między ludźmi od zarania dziejów jest fundamentem, który pozwolił nam wznieść się ponad resztę świata natury. Sztuka wszystkich wieków i cywilizacji jest żywym dowodem tej zależności – to przejaw tego, co możemy, a nie musimy; a razem zwyczajnie możemy więcej. Artysta tworzy dzieło, artyści – historię. Kooperacja między ludźmi sztuki nie musi jednak podlegać rygorowi fizyczności; może opierać się w całości

na luźnym przepływie pomysłów i uczuć. Od akademizmu przez impresjonizm aż po awangardę – przyjaźnie i rozmowy, giełdy myśli wybitnych twórców pchały świat sztuki w coraz to nowsze i odleglejsze horyzonty kreatywności. Teraz, kiedy z łatwością można utrzymywać znajomości z ludźmi z całego świata, to szczególnie ważne, aby pamiętać, jak piękny wpływ na nas i naszą sztukę może mieć kontakt z drugim człowiekiem.



ROME WASN'T BUILT IN A DAY AND A LONELY PAIR OF HANDS WOULD BE BUILDING IT STILL

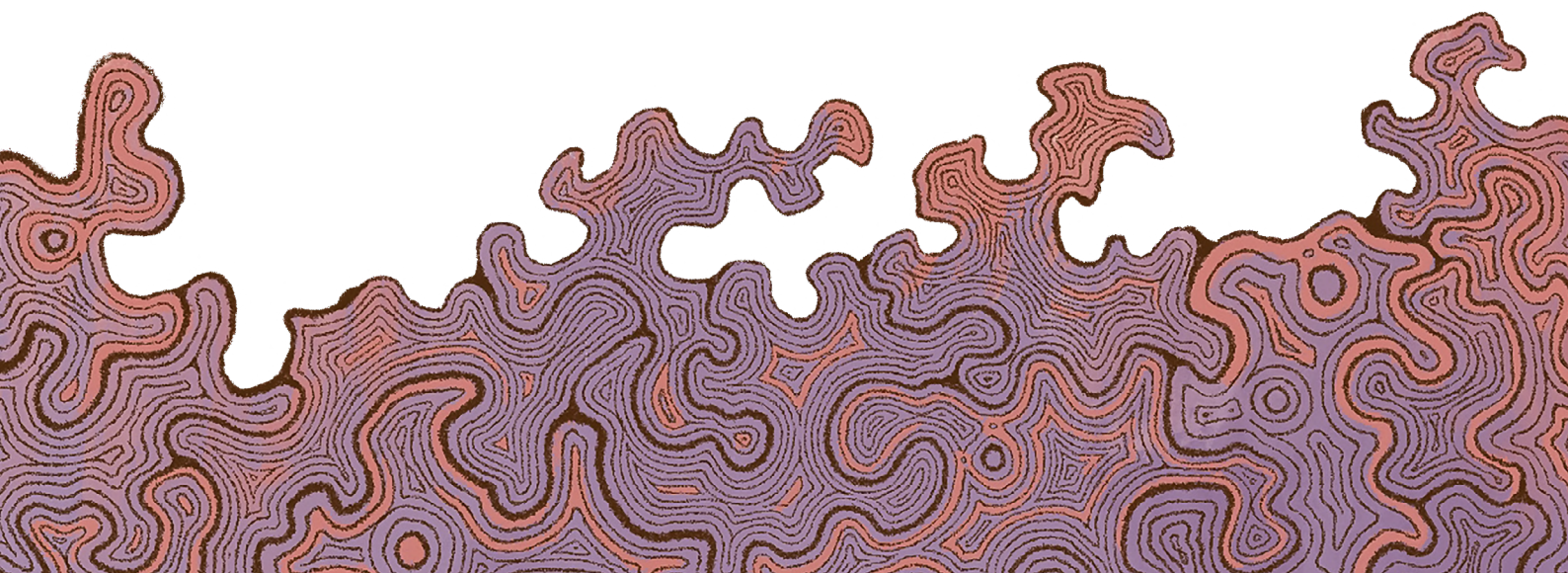
Mikołaj Żuraw i Joanna Bąk

Since the dawn of time, cooperation between people has allowed us to rise above the world of nature. The art of each century and every civilization is a living proof of this – it is a manifestation of what we can, not must, do; and together, we can simply do more.

An artist creates a masterpiece, artists – history. Cooperation between the people of the arts does not need to surrender itself to the rigour of physicality; it can rely entirely on a casual flow of ideas and

feelings. From academic art, through impressionism, past avant-garde – friendships and conversations, webs of thoughts of extraordinary artists pushed the world of art towards newer and further horizons of creativity.

Nowadays, when one can easily keep in touch with people from all around the world, it's especially important to remember what a beautiful influence contact with another human can have on us and our art.

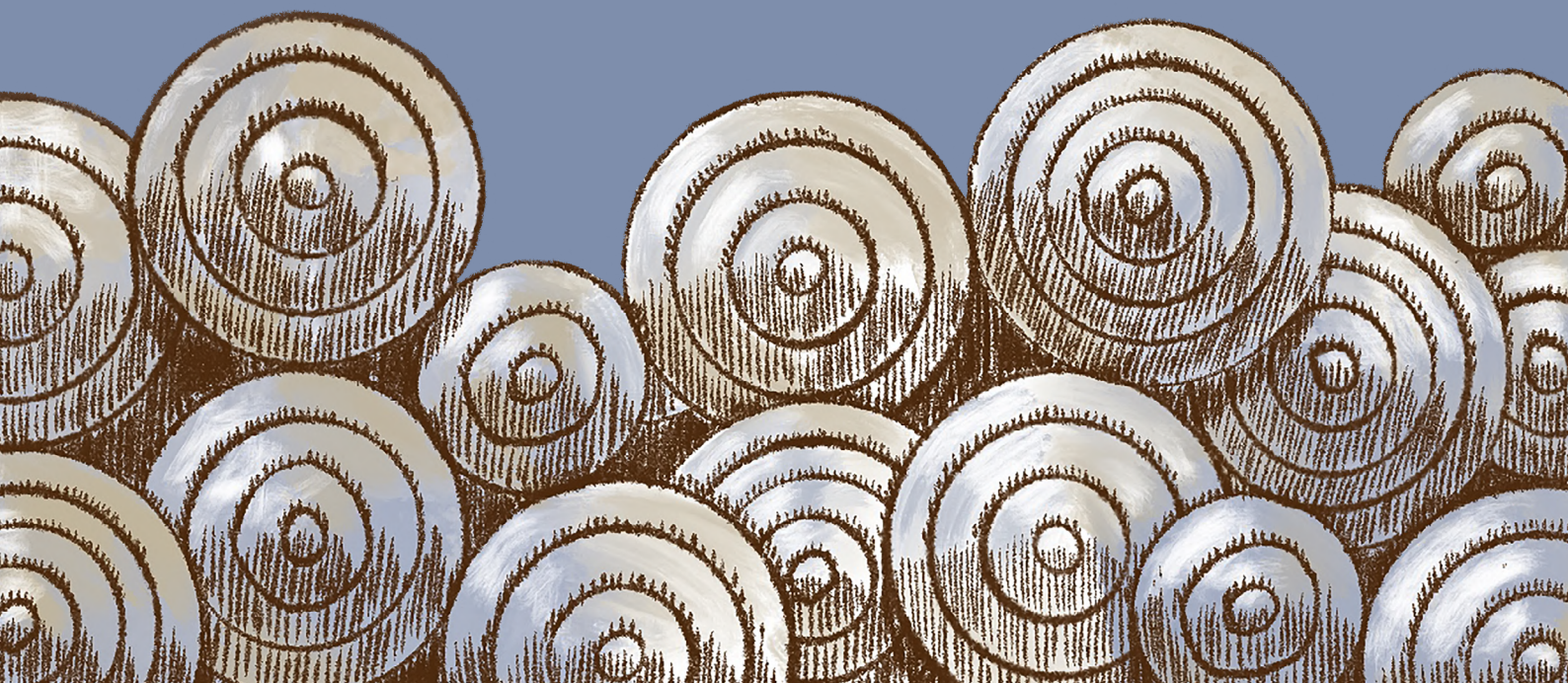


Sylwetki twórców

Kooperacja

Creators' silhouettes

Cooperation



Tworzenie Światów Piksel po Pikselu

Creating Worlds One Pixel at a Time

Wywiad z Janem Konarskim
Interview with Jan Konarski

Jan Konarski to student III roku informatyki w Akademii WIT. Interesuje się technologią, fotografią, sztuką cyfrową oraz geologią. Rozwija się w różnych dziedzinach.

Jan Konarski is a third-year computer science student at WIT Academy. He is interested in technology, photography, digital art and geology. He develops himself in various fields.



Jan Konarski

Markiz Kras: Czy możesz mi opowiedzieć o Twojej pracy „Przeprawa”? Jak wiąże się z tematem Kooperacja?

Jan Konarski: Chodziło o to, aby przedstawić potężną istotę z dwóch stron: taką, która może prowadzić człowieka jako bóstwo, ale z drugiej strony jako trochę zagubioną w nowym świecie. Jest ono prowadzone przez człowieka, który jest już przyzwyczajony do tego świata. Głównym tematem, który kryje się w tle jest motyw przemiany. Stary świat zmienił się w coś nowego, jest dziwny, niezrozumiały, zamieszkiwany przez dwie warstwy – ludzi i bóstwa, które w zasadzie mało mają w sobie sacrum. To stworzenia, które nie pasują do tego świata. Mimo że jestem na informatyce, to w międzyczasie tworzę to uniwersum. Inspiruję się odległymi nam kulturami, między innymi wywodzącymi się z Azji.

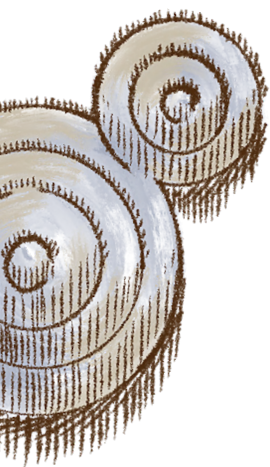
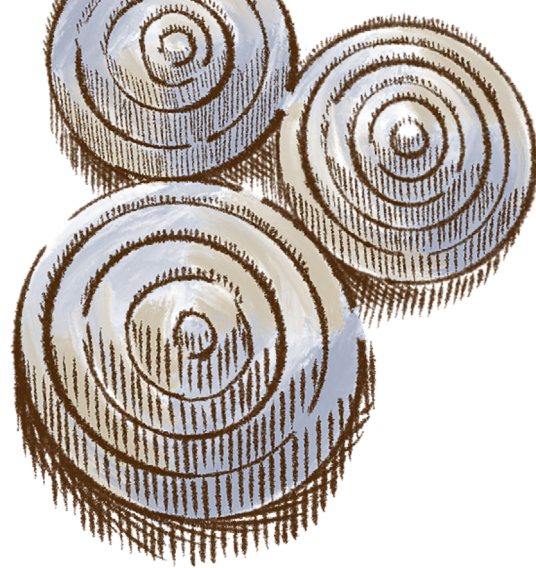
Markiz Kras: Can you tell me about your work “Passage”? How does it relate to the theme of Cooperation?

Jan Konarski: The idea was to present a powerful being from two sides: one that can lead man as a deity, and on the other side a being lost in the new world. It is guided by a man who is already accustomed to this world. The main theme hiding in the background is that of change. The old world has turned into something new, it is strange, incomprehensible, inhabited by two layers – humans and deities, who basically have little of the sacrum in them. They are creatures that do not fit into this world. Although I study computer science, in the meantime I create this universe. In this I take inspiration from cultures far from our, such as Hinduism or the island of Bali. I took some inspiration from my travels to Asia.

Przeprawa Passage

Pixel art

Pixel art



Jan „Nexreon” Konarski

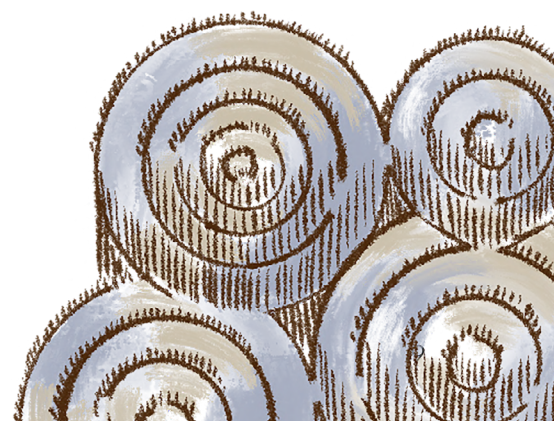
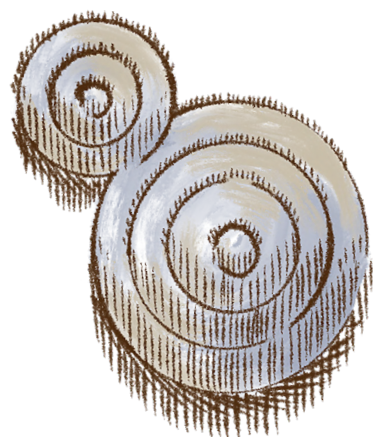
Rok III Year III

[bsky.app/profile/](https://bsky.app/profile/nexreon.bsky.social)

[nexreon.bsky.social](https://bsky.app/profile/nexreon.bsky.social)

Przeprawa jest terminem, który towarzyszy pokonywaniu przeszkód, na przykład tych fizycznych związanych ze środowiskiem naturalnym. W swojej pracy postanowiłem zinterpretować tę ideę dosłownie, pokazując kooperację między dwoma stworzeniami. Uważam, że pracę można zinterpretować na kilka sposobów, warto jest zastanowić się kto komu pomaga. Czy to postać pierwszoplanowa pomaga przebrnąć przez przeszkody człowiekowi znajdującego się na wielkiej dłoni? Czy też człowiek, być może doświadczony nawigator pomaga antycznej istocie dojść do nieokreślonego celu?

Passage is a term, which accompanies beating obstacles, for example these physical associated with natural environment. I my art piece I wanted to literally interpret that idea, showcasing cooperations between two beings. I believe, this piece can be interpreted in multitude of ways, it's worthwhile to think about who's helping who. Is it the character in foreground helping the human located on a giantic hand? Or perhaps the human, perhaps an experiences navigator, is helping the ancient creature reach it's uncertain goal?

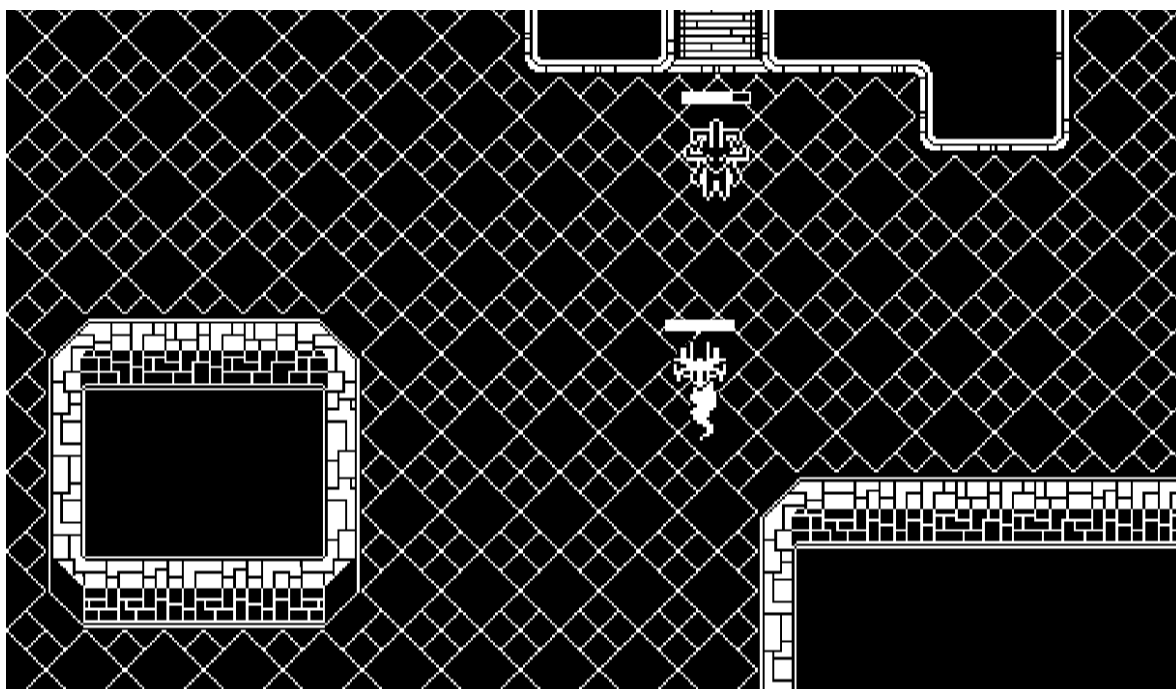


MK: Robisz dużo pixel artów, jak wyglądały Twoje początki z tym medium?

JK: Zaczynałem od emotikon. Szukałem w internecie obrazków, które jakoś by mnie zaciekały i próbowałem je przerysować w Gimpie. Na początku używałem bardzo dużej ilości kolorów; dopiero potem, jak zacząłem oglądać różne poradniki, dowiedziałem się, że sztuka polega na ograniczonej palecie barw. Na moment obecny mam pewne techniki, których używam. Wiem, że czasami działałem w pixel artcie tak, jak nie powinno się tego robić, ale próbuję wyznaczyć sobie własną ścieżkę. Duży wpływ na mnie miało dołączenie do różnych społeczności artystycznych. Zauważyłem wtedy, że faktycznie podoba się innym, co robię. Wcześniej tworzyłem tylko dla siebie.

MK: You do a lot of pixel art, what were your beginnings with this medium like?

JK: I started with emoticons. I looked on the internet for images that would somehow interest me and tried to redraw them in Gimp. In the beginning I used a very large number of colors; it was only later, when I started looking at various tutorials, that I learned that this art is about a limited color palette. At the moment I have some of my own techniques that I use. I know that sometimes I do things in pixel art the way it shouldn't be done, but I try to set my own path. Joining various art communities was a big influence on me was. I noticed then that others actually liked what I was doing. Before that, I only created for myself.



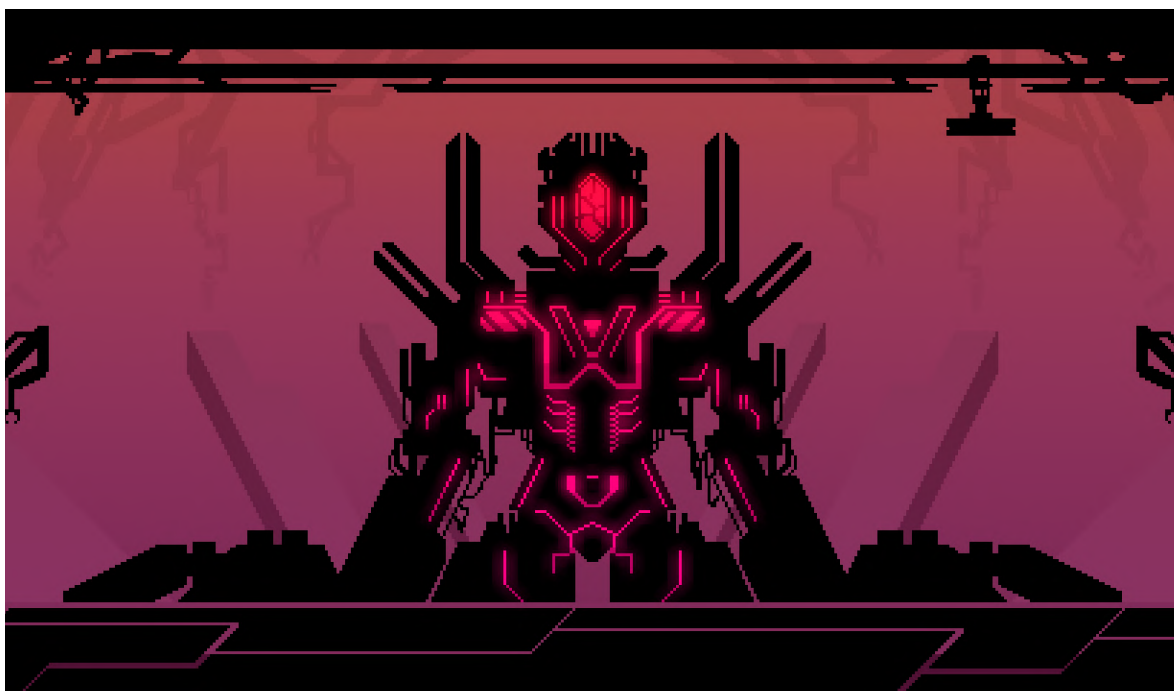
Zrzut ekranu z gry Lucent revival Screenshot from game Lucent revival

MK: Pracowałeś już nad czterema grami dostępnymi na itch.io. Jak zaczęło się Twoje zainteresowanie game devem?

MK: You have already worked on four games available on itch.io. How did your interest in game dev begin?

JK: Moje początki zaczęły się od modyfikacji Starbounda na dość niskim poziomie. Dodawałem jakiś przedmiot i byłem z tego bardzo zadowolony. Przełamanie bariery i wejście w teren game devu stało się w 2022 lub 2023. Zauważyłem, że kilka pixel artystów, których znałem, zajmowało się też gamedevem. Pomyślałem sobie, że ja też mógłbym tworzyć. Na itch.io jest zakładka „Game Jams”. Pierwszym game jamem w jakim brałem udział był „Black and White Jam”. Do niego stworzyłem pierwszą grę „Lucent Revival z 4-osobym zespołem.

JK: My beginnings started with modding Starbound at a fairly low level. I was adding an item and was very happy with it. Breaking through the barrier and entering the game dev field happened in 2022 or 2023. I noticed that several pixel artists I knew were also involved in gamedev. I thought to myself that I could also create that. On itch.io there is a tab called “Game Jams.” The first game jam I participated in was the “Black and White Jam”. For it I created my first game “Lucent Revival” with a team of 4 people.



Koncept art bossa Boss concept art

MK: Jaka jest twoja rola w tworzeniu gier?

MK: What is your role in game development?

JK: Dotychczasowo zajmowałem się tworzeniem assetów, czyli animacji postaci, kafelek do robienia poziomów, interfejsów, tworzeniem poziomów. Oprócz tego też zajmowałem się testowaniem gier czyli sprawdzaniem, czy wszystko działa, szukaniem błędów i ich zgłaszaniem. Miałem drobny wkład w programowanie. Mimo że jestem

JK: So far I have been involved in creating assets, that is, character animations, tiles for making levels, interfaces, creating levels. In addition to that, I also dealt with game testing, that is, checking that everything works, looking for bugs and reporting them. I had a small contribution to programming. Despite the fact that I'm in computer

na informatyce, niespecjalnie widzę siebie tutaj w roli programisty. Można powiedzieć, że głównie zajmuję się oprawą artystyczną.

science, I don't particularly see myself as a programmer here. You could say that I'm mainly involved in the artistic setting.



Cykl biegu postaci Character run cycle

MK: Co z tych wszystkich rzeczy sprawia Ci najwięcej frajdy?

MK: Of all these things, what do you find most fun?

JK: Myślę, że w zasadzie testowanie. Znalazienie długo przeoczanego błędu daje duże poczucie wynagrodzenia. Robiłem też quality assurance. Polega to na dawaniu feedbacku, mówieniu co się podoba, a co nie, co jest intuicyjne, a co nie, jak można by poprawić grę. Takie zdawanie raportu do programisty dawało mi dużą przyjemność przez to, że mogłem wspomóc ten projekt. Tworzenie animacji też było fajne, szczególnie środowiska.

JK: I think basically testing. Finding a long overlooked bug gives a great sense of reward. I've also done quality assurance. This involves giving feedback, saying what you like and what you don't like, what is intuitive and what is not, how the game could be improved. Such reporting back to the programmer gave me a lot of pleasure by being able to help the project. Creating animations was also fun, especially the environments.

MK: Wszystkie te gry zostały zrobione w ramach game jamów. W jaki sposób one działają?

MK: All of these games were made as part of game jams. How do they work?

JK: W dniu rozpoczęcia game jamu zdradzane jest jego hasło. Czasami mają nagrody. Trwają różną ilość czasu, mogą być jednodniowe, kilkudniowe lub trwać nawet miesiąc. Na początku znajduje się drużynę, na przykład przez Discorda takiego konkursu. Można próbować swoich sił w game jamie z umiejętnościami graficznymi, programistycznymi, nawet jeśli ma się po prostu pomysł na grę lub umiejętności zarządzania projektami. Z drużyną ustala się, jak często spotykamy się na sesje tworzenia i testowania – na przykład codziennie lub co drugi dzień o danej godzinie.

JK: On the day the game jam starts, its slogan is revealed. Sometimes they have prizes. They last a different amount of time, they can be one day, a few days or even last a month long. At the beginning one finds a team, for example, through the Discord of such a competition. You can try your hand at a game jam with graphic design skills, programming skills, even if you just have an idea for a game or project management skills. It is agreed with the team how often to meet for creation and testing sessions – for example, every day or every other day at a certain time. The results of the

Efekty pracy wrzuca się w jedno miejsce w chmurze, są one montowane do silnika gier. Testuje się wczesną wersję gry, szuka błędów, pyta innych członków drużyny, czego potrzebują. Kluczowe też jest wyrażanie tego, czego sami potrzebujemy, do utrzymania dobrej kooperacji.

MK: Czy po zakończeniu game jamu utrzymujesz kontakt z tymi ekipami?

JK: To zależy. Byłem na razie w trzech takich zespołach i z jednym mam nadal kontakt, zrobiliśmy już razem dwie gry. To dobry sposób na szukanie partnerów do tworzenia projektów i ich ewentualnego monetyzowania. Na ten moment robimy je tylko dla konkursów.

MK: Czy masz w planach pracę nad projektami komercyjnymi?

JK: Zastanawiałem się nad tym. Fajnie by było pracować nad jakimś projektem, który można by było zmonetyzować. Na ten moment jestem hobbystą i nie widzę tego jako pełnoprawnej pracy. Na pewno fajnie byłoby wykorzystać moje umiejętności, aby stworzyć projekt, który możnaby sprzedać. ■

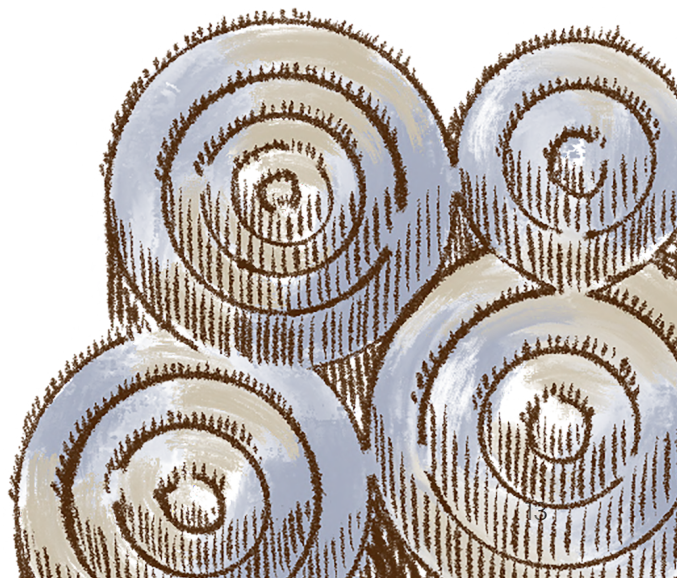
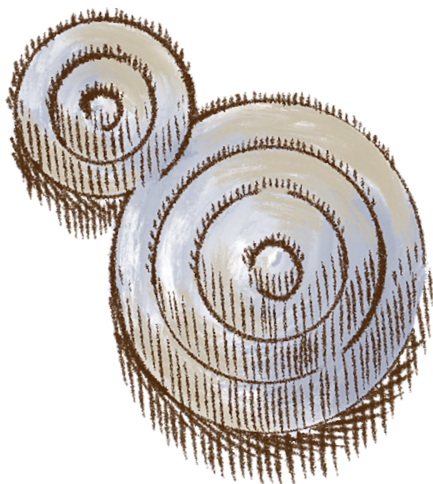
work are uploaded to one place in the cloud, they are assembled into a game engine. An early version of the game is tested, bugs are looked for, and other team members are asked what they need. It is also crucial to express what we ourselves need, to maintain good cooperation.

MK: Do you keep in touch with these teams after game jams?

JK: It depends. I've been in three such teams so far and I'm still in contact with one, we've already made two games together. It's a good way to look for partners to create projects and possibly monetize them. At this point we are only making them for competitions.

MK: Do you have plans to work on commercial projects?

JK: I have been thinking about it. It would be nice to work on some project that could be monetized. At the moment I'm a hobbyist and I don't see it as a full-fledged job. It would certainly be cool to use my skills to create a project that could be sold. ■



Wspólna Twórczość, Odrębne Głosy

Collaborative Creativity, Distinct Voices

Wywiad z Natalią Dziadul i Oliwią Dziadul

Interview with Natalia Dziadul and Oliwia Dziadul

Natalia Dziadul to zwykła dziewczyna, która eksploruje sztukę. Szuka w wielu dziedzinach w animacji, muzyce, instalacji po performansie. Uwielbia modę, podróże i gry w karty.

Natalia Dziadul is an ordinary girl who explores art. She searches in many fields in animation, music, installation and performance. She loves fashion, traveling and playing cards.

Oliwia Dziadul to Kaszubka z ziemi, zamojszozanka z krwi, warszawianka z serca. Eksploratorka życia, miłośniczka performansu, filmu, teatru Cricot2, animacji i mody.

Oliwia Dziadul is a Kashubian by soil, a Zamosc resident by blood, a Warsaw resident by heart. An explorer of life, a lover of performance, film, Cricot2 theater, animation and fashion.

Markiz Kras: Czy możecie mi opowiedzieć o Waszych pracach „Chińskie Dziady” i „Uwaga, bo gaszę światło”? Jak wiążą się z tematem Kooperacja?

Markiz Kras: Can you tell me about your works “Chinese Eldfathers” and “Watch out, I’m turning off the lights”? How do they relate to the theme of Cooperation?

Oliwia Dziadul: Mogę zacząć. Co jakiś czas mamy taki zryw, żeby wspólnie porysować. Po prostu co parę minut wymieniamy się szkicownikami – nie wiemy, co powstanie. Jest to flow miejsc, w których się znajdujemy, jakichś emocji, czasami jest to przypadkowe. „Chińskie dziady” powstały w Chinach, więc to było inspiracją. A ta druga praca... to możesz dalej powiedzieć.

Oliwia Dziadul: I can start. Every now and then we have a spurt to draw together. We just exchange sketchbooks every few minutes – we don’t know what will be created. It is a flow of the places we are in, some of it is emotions, sometimes it is accidental. “Chinese Eldfathers” was created in China, so that was the inspiration. And the other work... you can go on to say.

Natalia Dziadul: „Uwaga, bo gaszę światło” powstała jakoś ostatnio. To była jedna z naszych sesji, która mi się bardziej wizualnie podobała.

Natalia Dziadul: “Watch out, because I’m turning off the lights” was created somehow recently. It was one of our sessions that I liked more visually.

MK: Jak często podejmujecie współpracę kreatywną? Co decyduje o tym, czy podejmiecie współpracę tym razem?

MK: How often do you collaborate creatively? What determines whether you will collaborate on a particular work?



Chińskie Dziady

Chinese Eldfathers

Długopis, cienkopis, flamaster
Pen, fineliner, marker

Natalia Dziadul

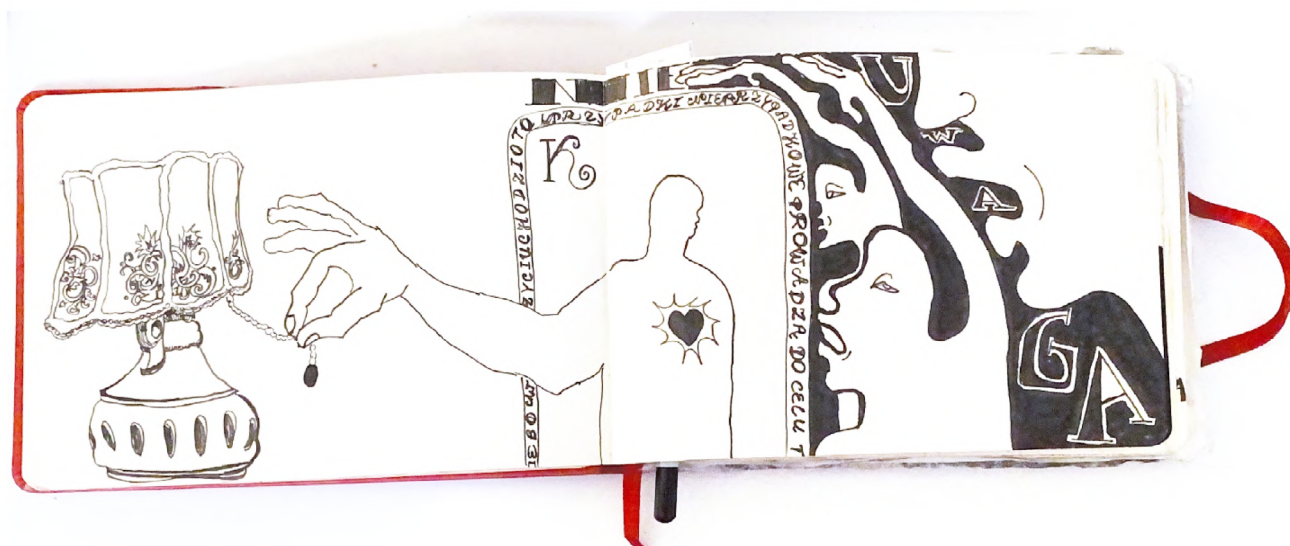
Rok III Year III

[instagram.com/naddziad](https://www.instagram.com/naddziad)

Oliwia Dziadul

Rok III Year III

[instagram.com/dziadullo](https://www.instagram.com/dziadullo)



Uwaga, bo gaszę światło

Watch out, I'm turning off the lights

Długopis, cienkopis, flamaster

Pen, fineliner, marker

Natalia Dziadul

Rok III Year III

[instagram.com/naddziad](https://www.instagram.com/naddziad)

Oliwia Dziadul

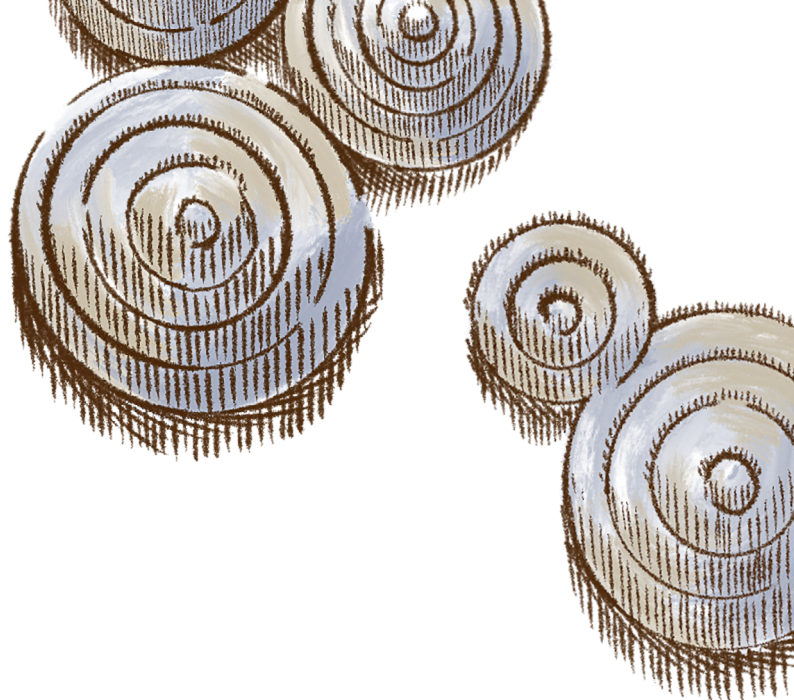
Rok III Year III

[instagram.com/dziadullo](https://www.instagram.com/dziadullo)

- ND:** Przez długi czas szczerze miałyśmy problem ze współpracą. Większość ludzi widzi mnie – nas – jako twór „bliźniaczki” i „bliźniaczka”. Często ludzie nie zdają sobie sprawy, że za jednym projektem stoi jedna osoba, a nie dwie. Często się tak zdarza, że ludzie do mnie podchodzą i chwalą za pracę, którą zrobiła Oliwia. Wiem, że się mylą, ale jest to czasem po prostu frustrujące. Albo zdarza się, że ludzie mówią do mnie w liczbie mnogiej, co jest ciekawe, kiedy jestem w danym momencie sama. Jestem z Oliwią przyzwyczajona do tego typu sytuacji. Dlatego właśnie trudno nam było współpracować przez jakiś czas, dopiero teraz się na to otwieramy i chcemy się w tym rozwijać, ponieważ daje to duże możliwości.
- MK:** Czy był jakiś moment zwrotny, kiedy stwierdziłyście, że jednak warto tę współpracę podejmować, czy to było coś raczej stopniowego?
- OD:** To zagadnienie jest złożone i dosyć ciężkie. Mam wrażenie, że taki moment zwrotny był; wynikał ze zrozumienia możliwości, jakie stoją przed nami i tego, jak potrafimy siebie ograniczać ze względu na niechęć do współpracy. Były przypadki, gdzie nie chciałyśmy współpracować albo w ogóle chciałyśmy odciąć się od siebie. Okazuje się jednak, że jest to niemożliwe bo działamy w tej samej dziedzinie. Co prawda teraz już podchodzimy bardziej indywidualnie do zagadnień, jakimi się zajmujemy, więc dlatego chcemy teraz bardziej wykorzystać nasze inne umiejętności, żeby stworzyć coś nowego. Żeby podejść do tego strategicznie.
- ND:** For a long time we honestly had a problem with cooperation. Most people see me – us – as a creation of “twins” and “twin”. Often people don’t realize that there is one person behind one project, not two. It often so happens that people come up to me and praise me for the work that Oliwia has done. I people can get it wrong, but sometimes it’s just frustrating. Or it happens that people speak to me in the plural, which is interesting when I am alone at a given time. But well, Oliwia and I are used to this type of situation. That’s why it was difficult for us to work together for a while, only now we are opening up to it and we want to develop in it, because it gives great opportunities.
- MK:** Was there a turning point when you decided that this cooperation was worth it after all, or was it something rather gradual?
- OD:** This issue is complex and quite heavy. I have a feeling that there was such a turning point; it came from understanding the opportunities in front of us and how we were able to limit ourselves because of our unwillingness to cooperate. There were instances where we didn’t want to cooperate or we wanted to cut ourselves off altogether. However, it turns out that this is impossible because we operate in the same field. Admittedly, now we approach creative subjects we deal with more individually, so now we want to use our other skills more to create something new. To approach it strategically.



Natalia Dziadul



MK: Natalia, czy miałaś formacyjny moment, który wpłynął na Twoją twórczość kreatywną?

ND: Ciężko mi stwierdzić; wszystko się skumulowało. Najpierw byłam w szkole muzycznej. Nagle moja mama powiedziała mi kiedyś, czy nie chciałabym studiować architektury. Sztukę zawsze lubiłam i zawsze była mi bliska. Odkąd pamiętam wołałam artystyczne przedmioty. Po prostu czułam się na nich dobrze; natomiast nie czułam, że mogę to rozwijać, i nie czułam, że jestem wykształcona z tego. Później – na początku przygotowania do architektury – rozumiałam, że to nie jest zbytnio dla mnie, jest za mało „kreatywnie”. Nastawiłam się tylko na grafikę i chciałam iść na ASP, ale nie dostałam się. To mnie jakoś nie powstrzymało. Po prostu zaczęłam się dalej rozwijać.

MK: Jaki rodzaj twórczości daje ci najwięcej frajdy?

ND: Uwielbiam performance, muzykę i animację. Ostatnio nawet rysowanie daje mi frajdę. Też wymyślanie ogólnie konceptu i tego, co ma być. To jest zdecydowanie też coś dobrego.

MK: Natalia, did you have a formative moment that influenced your creative work?

ND: It's hard for me to say; everything was cumulative. First, I was in music school. Suddenly, my mother asked me if I wanted to study architecture. I've always liked art and I've always been so "oh my, that's great." I always preferred artistic subjects. I just felt good at them; whereas I didn't feel that I could develop it, and I didn't feel that I was educated in it. Later – sort of at the beginning of my preparation for architecture – I realized that it wasn't really for me, it wasn't "creative" enough. I only set my sights on graphic design and wanted to go to the Academy of Fine Arts, but, well, I didn't get in. Somehow that didn't stop me. I just started to develop myself further.

MK: What kind of creative work gives you the most fun?

ND: I love performance, music and animation. Lately even drawing gives me fun. Also coming up with a concept in general and what it should be. This is definitely something good too.

MK: Dasz jakiś przykład performance'u, który ostatnio robiłaś?

ND: Ostatni performance, który organizowałam z Oliwią, był w Muzeum Sztuki Nowoczesnej nad Wisłą. Wisiąca wtedy wystawa Marii Prymachenko i akurat była Noc Kupały. To mnie zainspirowało, aby stworzyć performance, który adaptuje głos, dźwięki. Ideą było zinterpretowanie zwierząt z jej obrazów.

MK: Could you give an example of a performance you've done recently?

ND: The last performance I organized with Oliwia was at the Museum of Modern Art by the Vistula River. Maria Prymachenko's exhibition was hanging at the time and it happened to be Kupala Night. This inspired me to create a performance that adapts voice, sounds. The idea was to interpret animals from her paintings.



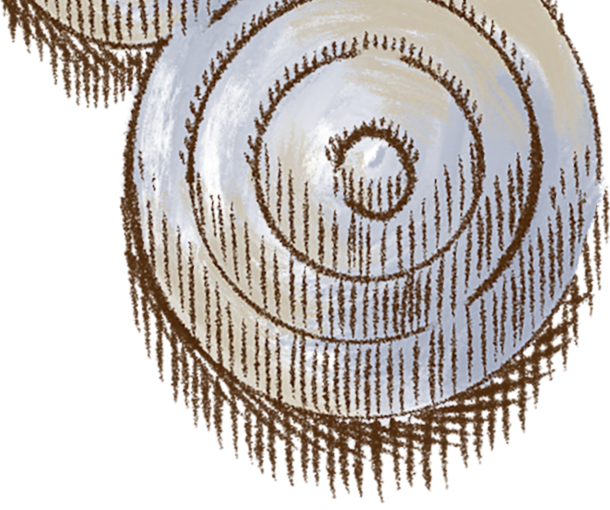
Klatki z animacji „Letarg” Frames from animation “Lethargy”

MK: Twoja animacja „Letarg” wygrała w kategorii „Muzyka autorska” oraz otrzymała wyróżnienie w kategorii „Animacja” w Ogólnopolskim Młodzieżowym Festiwalu Filmowym „reAKCJA!”. Czy możesz mi opowiedzieć więcej o tej pracy?

ND: „Letarg” jest pierwszą poważniejszą animacją jaką zrobiłam. Było to zadanie na uczelnię. Po jej skończeniu wysyłałam ją na konkursy i na jeden z nich się dostała. Pojechałam specjalnie na rozdanie nagród do Poznania. Czuję się z tego bardzo zadowolona, szczególnie przez wyróżnienie z animacji. Jury wybierało w kategorii muzycznej spośród 36 prac, więc byłam zaskoczona wygraną. Zresztą ta muzyka była elektroniczna, więc pokazuje to, że ma ona pewną przyszłość.

MK: Your animation “Lethargy” won in the “Original Music” category and received an honorable mention in the “Animation” category at the National Youth Film Festival “reAKCJA!”. Can you tell me more about this work?

ND: “Lethargy” is the first more serious animation I have done. It was a college assignment. After finishing it, I sent it to competitions, and well, it got in. I went to the awards ceremony in Poznań. I feel very happy about it, especially because of the honorable mention in animation. The jury chose from 36 works in the music category, so I was surprised to win. Anyway, the music was electronic, so this shows that it has a certain future.



Oliwia Dziadul

MK: Oliwia, czy miałaś formatywny moment, który wpłynął na twoją twórczość kreatywną?

OD: Myślę, że co jakiś czas mam takie momenty zmieniające perspektywę. Pierwszym z nich był podczas pandemii, kiedy zdecydowałam, że nauczę się rysować. Pamiętam, że dostałam książkę rysunku od moich rodziców. To był formujący dla mnie moment. Wcześniej niewiele robiłam, powiedzmy, na poważnie ze sztuką. W ogóle nie myślałam, że mogłabym kiedykolwiek się tym zajmować, tak szczerze mówiąc. To było w mojej głowie takie... niepraktyczne. Myślę, że ten pobyt w Chinach też na mnie wpłynął. To był totalnie inny świat. Też życie w Warszawie, i wchodzenie w to artystyczne środowisko.

MK: Jaki rodzaj twórczości daje ci najwięcej frajdy?

OD: Hmm, to się zmienia co jakiś czas. Mam wrażenie, że rysunek został tym przez cały czas. Bardzo lubię robić szkicowniki, takie zaplanowane. Zgłębiając też ostatnio temat performansu. Miałam też mega zajawkę na film, animację lalkową, animację przez metodę pikselacji.

MK: Oliwia, did you have a formative moment that influenced your creative work?

OD: I think every now and then I have such moments that change my perspective. The first one was during the pandemic, when I decided that I would learn to draw. I remember getting a book about drawing from my parents. It was a formative moment for me. Before that I hadn't done much, shall we say, serious things with art. I didn't think at all that I could ever be involved in it, to be honest. It was in my mind so... impractical. I think this stay in China also affected me. It was a totally different world. Also living in Warsaw, and getting into this artistic environment.

MK: What kind of artwork gives you the most fun?

OD: Hmm, it changes from time to time. I feel like drawing has stayed that way all the time. I really like to make sketchbooks, the planned kind. I've also been delving into the topic of performance recently. I've also had a phase of interest in film, puppet animation, animation through the pixelation method.



„Obiekt bezpieczeństwa” “Object of safety”

MK: Na Spokój Festiwal i wystawie „Stare dobre czasy trwają teraz” prezentowałaś swoją pracę „Obiekt bezpieczeństwa”. Jaka jest idea za tą pracą?

OD: Kaftan powstał podczas warsztatów w Stołecznym Centrum Edukacji Kulturalnej o dobrostanie. Ta praca symbolizuje wykluczenie i narzucane ograniczenia. Nawiązuje do izolacji i odzwierciedla wykluczenie osób, które nie mieszczą się w normach. Zawiązywanie rękawów kaftana wbrew woli przypomina o kontrolach społeczeństwa pozbawiających jednostkę wolności. To bolesne przypomnienie, jak łatwo można odebrać komuś prawo do samostanowienia. Kojarzony równocześnie z ochroną i koniecznością odpoczynku. Na otwartym terenie staje się metaforą ochronnego uścisku, jednak pozwalającym na chwilę spokoju od presji życia. Obiekt skłania do refleksji nad granicą między wolnością a przymusem, podkreślając kruchość tej równowagi. ■

MK: You presented your work “Object of Safety” at the Peace Festival and the exhibition “Old Good Times Last Now.” What is the idea behind this work?

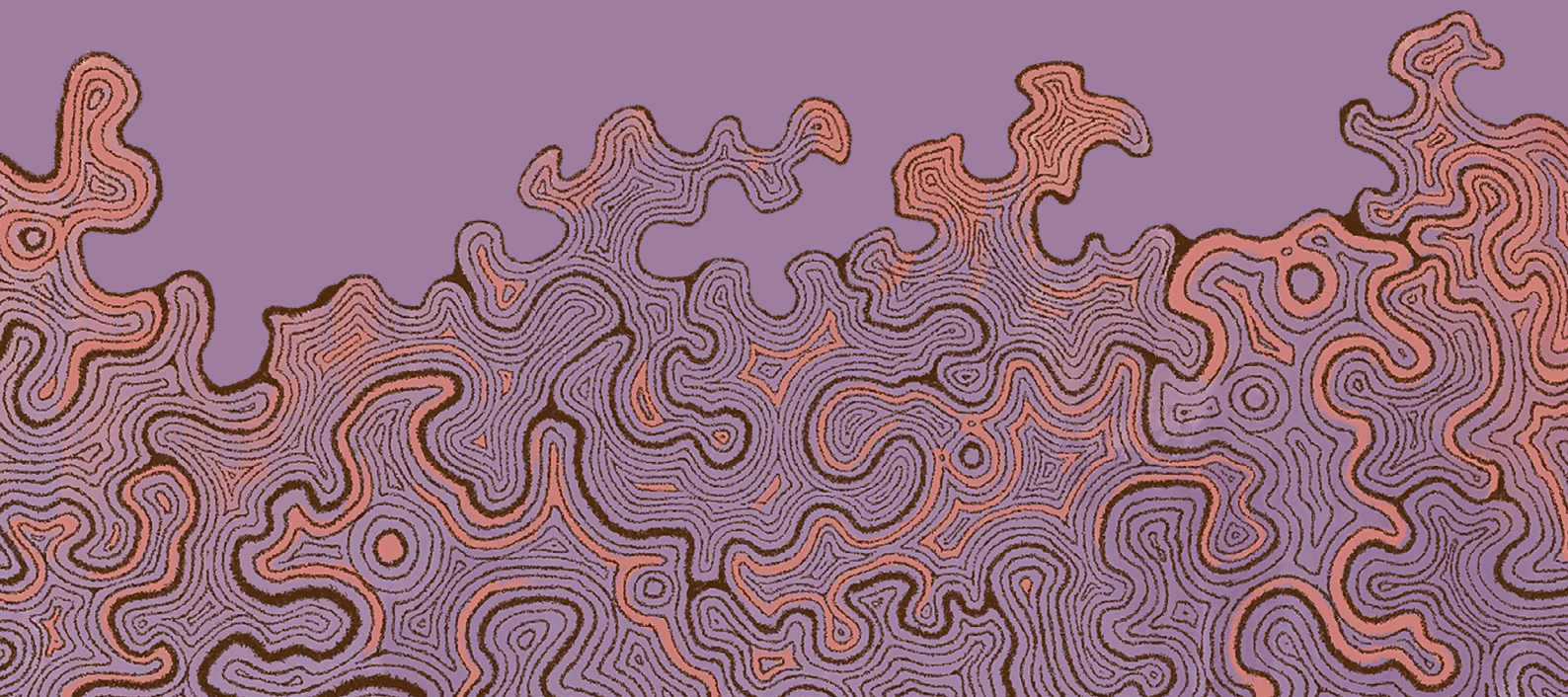
OD: Kaftan was created during a workshop at the Capital Center for Cultural Education about welfare. This work symbolizes exclusion and imposed restrictions. It alludes to isolation and reflects the exclusion of people who do not fit into the norms. Tying the sleeves of the straitjacket against one’s will is a reminder of society’s controls that deprive the individual of freedom. It is a painful reminder of how easily someone’s right to self-determination can be taken away. It is simultaneously associated with protection and the need for rest. In the open, it becomes a metaphor for a protective embrace, yet one that allows a moment of peace from the pressures of life. The object prompts reflection on the boundary between freedom and coercion, highlighting the fragility of this balance. ■

Impresje twórców

Kooperacja

Creators' impressions

Cooperation





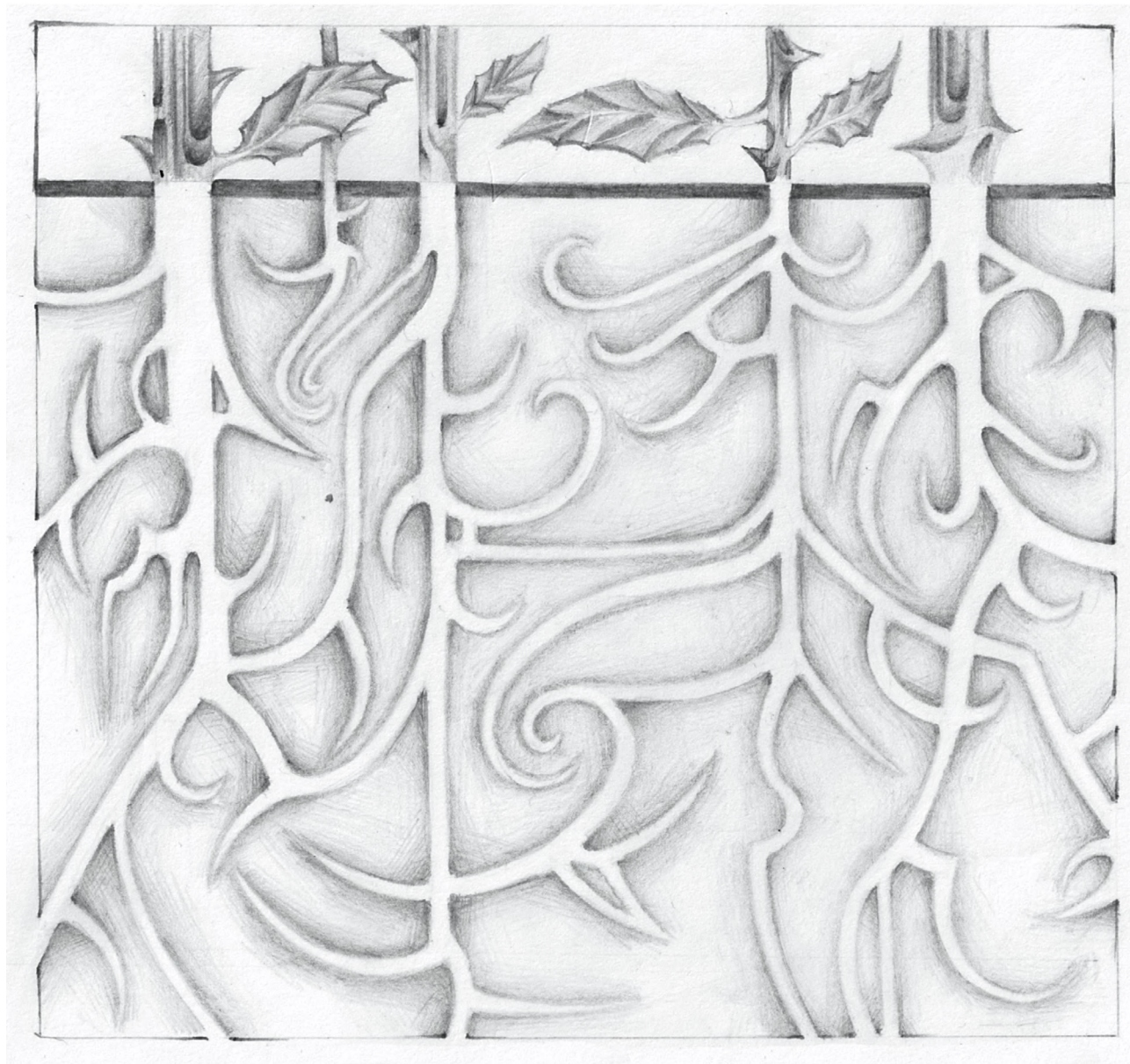
Nasze światła błyszczą jaśniej razem

Our lights shine brighter together

Grafika cyfrowa Digital graphics

Katarzyna Stelmach
Absolwentka Graduate

Inspirowane grą „Sky: Children of the Light”
Inspired by the game „Sky: Children of the Light”



Roots

Roots

Ołówek na papierze
Pencil on paper

Alicja Peczyńska

Rok II Year II
[instagram.com/sice_ttts](https://www.instagram.com/sice_ttts)



Désir

Désir

Grafika cyfrowa i grafika 3D
Digital painting and 3D graphics

Wiktoria Stepnowska

Rok IV Year IV
[instagram.com/maniagania](https://www.instagram.com/maniagania)

Michał Wielebski

Absolwent Graduate
linktr.ee/wieleb



Pragnienie to nieuchwytna iskra, która płonie w głębi serca, budząc tęsknotę za czymś, czego nie mamy. Jest cichym głosem, który nie ustaje, a każda jego spełniona chwila staje się tylko zapowiedzią nowego, nieosiągalnego celu.

Desire is an elusive spark that burns deep in the heart, awakening a longing for something we don't have. It is a quiet voice that does not cease, and every fulfilled moment of it only becomes a harbinger of a new, unattainable goal.



Kooperacja

Cooperation

Tusz Ink

Weronika Brycka

Rok III Year III

Monika Bruczko-Wróbicka

Absolwent Graduate

Alessio Curi

Rok II Year II

Accademia di Belle Arti

Macerata Macerata

Oliwia Dziadul

Rok III Year III

Kamila Jaszczak

Rok III Year III

Marta Marconi

Rok II Year II

Accademia di Belle Arti

Macerata Macerata

Karolina Migacz

Rok III Year III

Karolina Wójcik

Rok III Year III

Agnieszka Zawadzka

Rok III Year III

IDEA PRACY: Praca była wykonana we współpracy ze studentami Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz Accademia di Belle Arti di Macerata podczas Erasmus. Tematyką zajęć były Warsztaty Kaligrafii Eksperymentalnej Śladami Pokoju, gdzie naszym zadaniem było wymyślenie własnej serii znaków graficznych oraz hasła, w przypadku naszej grupy hasłem była KOOPERACJA. Naszym pomysłem było stworzenie własnych kartek o różnej strukturze i połączenie je w jedną oraz zespojenie ich naszą serią znaków (każdy miał swoje znaki), miało to na celu pokazać naszą jedność mimo różnic oraz współpracę.

IDEA OF THE PIECE: This art piece was created in collaboration with students from the Academy of Fine Arts in Warsaw as well as Accademia di Belle Arti di Macerata during Erasmus. The theme of classes was Traces of Peace Experimental Calligraphy Workshop where our job was to create our own set of characters and a keyword, and in our case it was COOPERATION. Our idea was to create from pieces of paper of various structures and connect them into one, as well as fusing them into our series of characters (everyone had their own). The goal was to show our unity despite our differences, and our collaboration.

Personal Peace Proposal

Personal Peace Proposal

Czarny tusz, różne narzędzia piśmiennicze Black ink, various calligraphy tools

Marcelina Ochała

Rok III Year III

Akademia Sztuk Pięknych

Warszawa Warsaw

[instagram.com/its_marcelina_design_](https://www.instagram.com/its_marcelina_design_)

Amelia Duszak

Rok IV Year IV

Akademia Sztuk Pięknych

Warszawa Warsaw

[instagram.com/duszakamelia](https://www.instagram.com/duszakamelia)

Milena Zbińkowska

Rok III Year III

Akademia Sztuk Pięknych

Warszawa Warsaw

[instagram.com/mila_zbinx](https://www.instagram.com/mila_zbinx)

Jakub Głos

Rok III Year III

[instagram.com/ulicznyfanatyk](https://www.instagram.com/ulicznyfanatyk)

Natalia Dziadul

Rok III Year III

[instagram.com/naddziad](https://www.instagram.com/naddziad)

Zuzanna Koczkodaj

Rok II Year II

Alicja Górska

Rok II Year II

Mary Iliaszuk

Rok III Year III

[instagram.com/iliazsuk](https://www.instagram.com/iliazsuk)

Aurora Imbrescia

Rok III Year III

Accademia di Belle Arti

Macerata Macerata

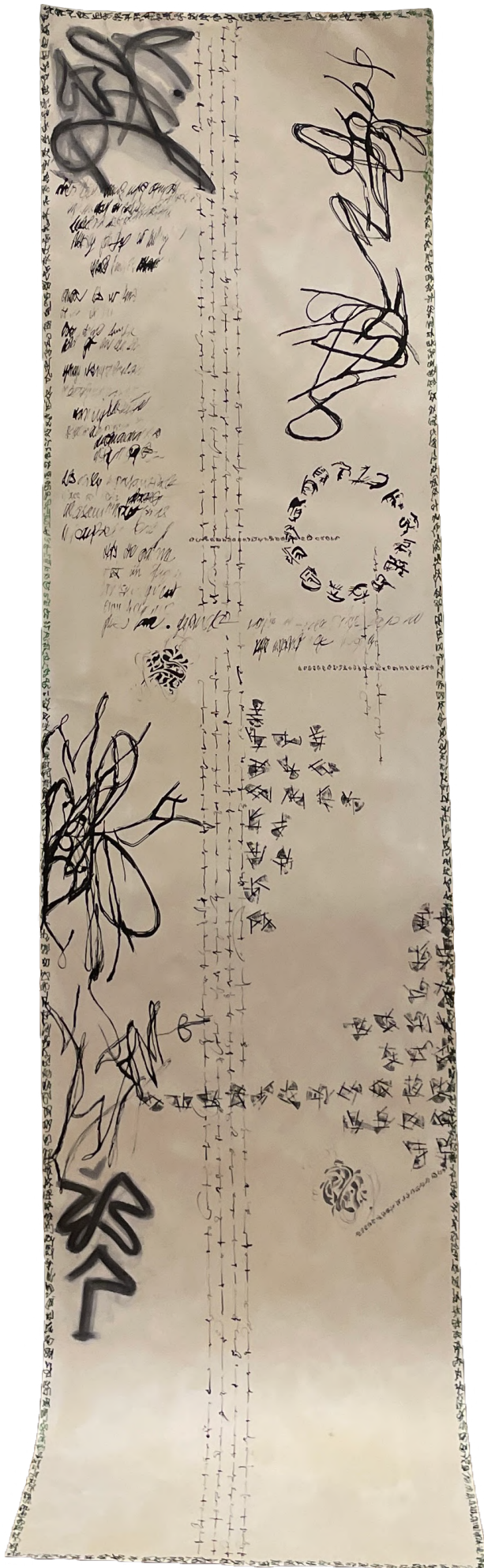
[instagram.com/roory.ai](https://www.instagram.com/roory.ai)

Nasz projekt bazuje na piśmie asemicznym, czyli formie zapisu, w której główną rolę odgrywają abstrakcyjne znaki graficzne, a nie tradycyjne litery. Te znaki, ułożone w sekwencje przypominające zdania, są pozbawione określonego znaczenia semantycznego, co pozostawia odbiorcy pełną swobodę interpretacji.

Projekt, który zrealizowaliśmy, przedstawia dialog między artystami pragnącymi zaistnieć zarówno w obrębie własnej grupy, jak i na szerszym forum artystycznym. Podkreśla on wzajemne zrozumienie twórców, którzy współuczestniczyli w jego powstaniu. W swej najprostszej formie dzieło stanowi zestawienie naszych unikalnych pism asemicznych, które razem tworzą harmonijną, niekonwencjonalną całość.

Our project finds its roots in asemic writing, which is a form of writing, in which the main role take abstract characters and not traditional letters. These characters, put together in a sequence resembling a sentence, are devoid of any semantic meaning, which is something we leave up to viewer to freely interpret.

The project, which we realized, showcases dialogue between artists whom wish to be seen in their own groups as well as in wider artistic forum. It emphasises the mutual understanding between artists, who worked together in its creation. In its simplest form, this art piece is juxtaposition of our unique asemic writing, which together create harmonious, unconventional whole.





Głębia

Depth

Akryl na kartonie Acrylic paint on cardboard

Evelyne „Elwin” Krippner

Rok II Year II

[instagram.com/elwin_the_penguin](https://www.instagram.com/elwin_the_penguin)

Zaczął się od malowania rąk na lekcje malarstwa, a skończyło na próbie uchwycenia marzenia o prawdziwej głębi uczuć, której można doświadczyć dzięki kooperacji dusz.

It started with hands for painting classes and ended with an attempt to capture the dream of the true depth of feelings that can be experienced through the cooperation of souls.



Nowa Era Lepszej Przyszłości

New Age of Better Future

Grafika cyfrowa Digital painting

Jakub Gibała

Rok I Year I

[instagram.com/bubu.pixels](https://www.instagram.com/bubu.pixels)

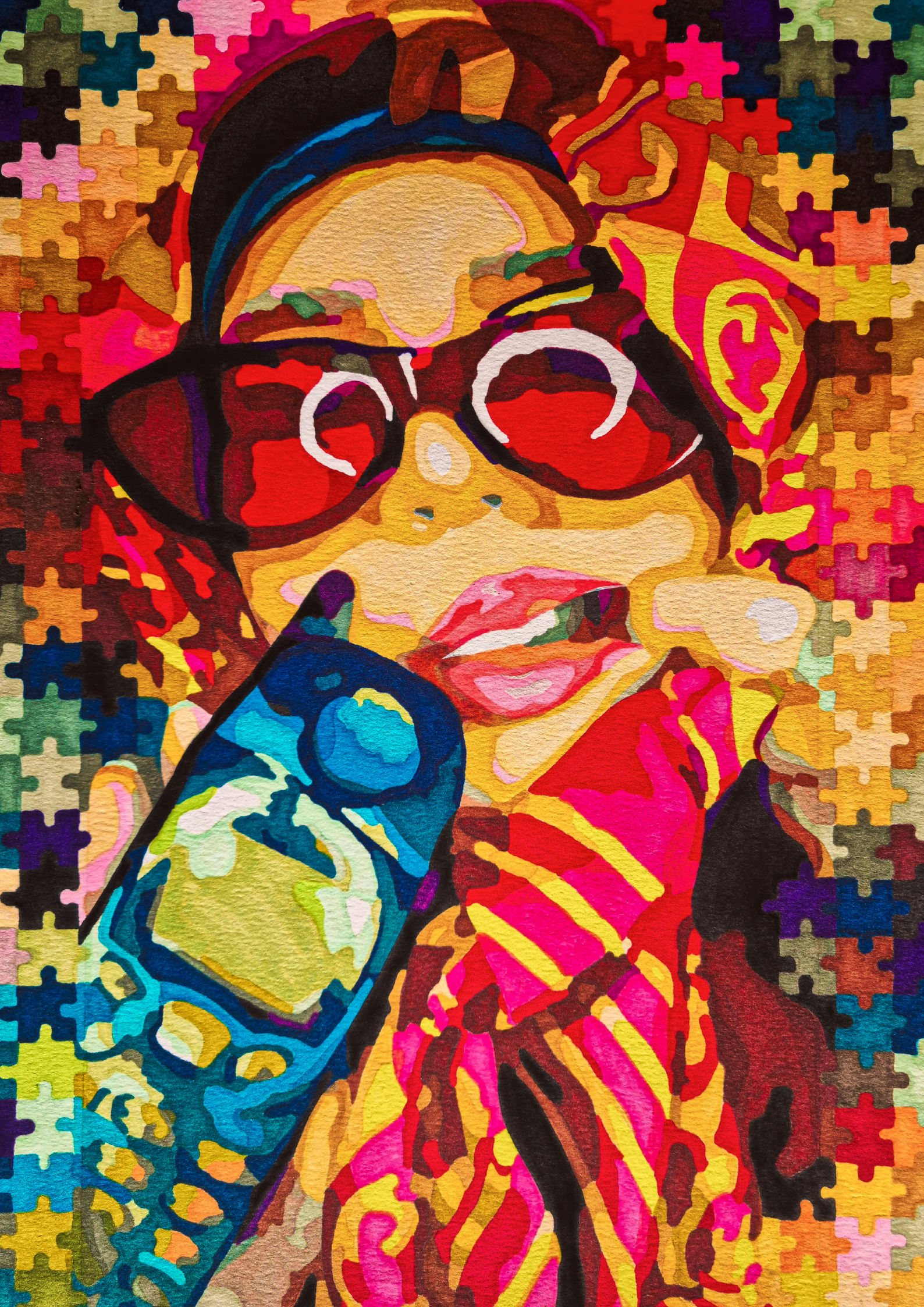
Szymon Seroczyński

Rok I Year I

[x.com/Szymi_bymi](https://www.x.com/Szymi_bymi)

Chcieliśmy sprawdzić, jak uda nam się połączyć dwa różne style graficzne (Szymon robiący w stylu kreskówkowym i Jakub w stylu gradientowo/grainowo/wektorowym) i jesteśmy obaj bardzo zadowoleni z rezultatów i chętnie kiedyś tą współpracę powtórzymy.

We wanted to see if we could combine two distinct styles (Szymon creating in cartoon style and Jakub in gradient/grain/vector style) and we're both very pleased with our results and we'd like to repeat this collaboration at some point.



Część mnie

A piece of me

Markery alkoholowe Alcohol markers

Starodrzew

Ancient Tree

Grafika cyfrowa i grafika 3D
Digital painting and 3D graphics

Zofia Gorbacz

Rok IV Year IV

[instagram.com/rerobaki](https://www.instagram.com/rerobaki)

Paweł Matusik

Rok IV Year IV

Laura laurynnka Lauffová

Rok I Year I

Slovenská technická univerzita

Bratysława Bratislava

[instagram.com/laurynnka](https://www.instagram.com/laurynnka)

Jesteśmy otoczeni przez proces kreacji idealnego obrazu i następującej demonstracji osobowości. Internet przekształcił nas w społeczeństwo goniące za „katalogowym ja”. Młodsze pokolenie powierzchownie bawi się lalkami z obsesją na punkcie perfekcji, ale tak naprawdę to tylko tworzy chaos i dzikość w głowie. Nie wybieramy sceptycznego nastawienia, kiedy mamy inne opcje. Myślimy, że bycie innym jest dziwne i nie do zaakceptowania. Nie porównujemy się do reklam. Każda z twoich cech jest jak fragment układanki. Skończysz swoją mozaikę, kiedy przestaniesz patrzeć na negatywną dziwność innych ludzi. Nikt nie może zdecydować, czym możesz, a czym nie możesz być. Nie bój się pokazać odrobiny siebie. Fragmentu siebie. Daję ci FRAGMENT SIEBIE.

We are surrounded by the process of creating a perfect image and the subsequent demonstration of identity. The Internet has shaped us into a society chasing its „catalogue self”. The young generation seemingly plays with dummies obsessed with perfectionism, but in reality, it only causes chaos and wildness in the head. Let's not choose a sceptical mindset when we have other options. We think that being different is strange and unacceptable. Let's get our bearings and don't compare ourselves to advertisements. Each of your qualities is like a piece of a puzzle. You will complete the mosaic when you stop looking at the negative bizarreness of other people. No one determines who you can and cannot be. Don't be afraid to show a little bit of yourself. A piece of you. Here you have A PIECE OF ME.





Nie tak zostaniesz pochowany You will not be buried this way

Piasek na plaży Beach sand

Jakub „Moon” Adamiec

Rok III Year III

[instagram.com/moon_cr4fts](https://www.instagram.com/moon_cr4fts)

Mikołaj Ślażyński

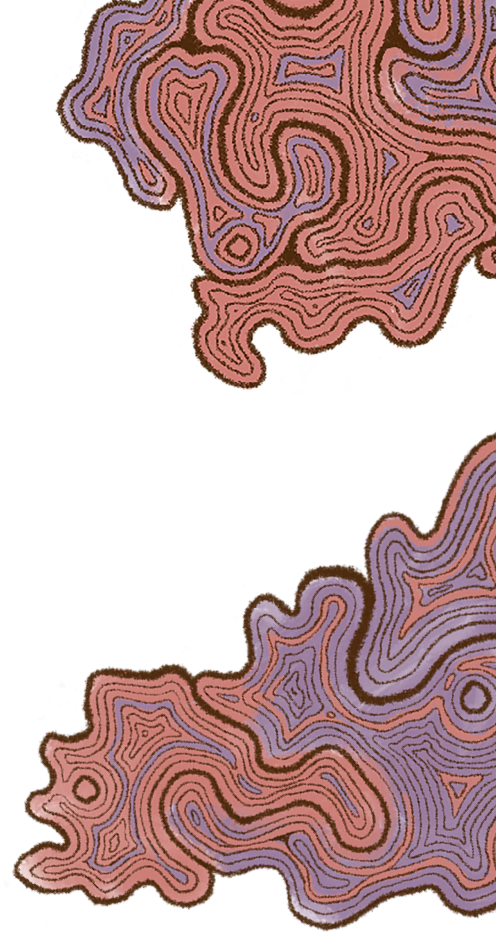
Rok IV Year IV



WYNAJEM MIESZKAŃ

RENTAL HOUSING

Studium architektury, digital art
Architecture study, digital art



Michal Kubanda

Rok V Year V

Slovenská technická univerzita

Bratysława Bratislava

[instagram.com/michal_kubanda](https://www.instagram.com/michal_kubanda)

Mieszkania są prawem, nie przywilejem. Kraj, który prosperuje ekonomicznie, powinien ludziom zapewniać to prawo. Pomimo tego, widzimy, że tak nie jest w Bratysławie. Mieszkania są drogie nie tylko dla klasy niższej, ale także dla klasy średniej. To decyduje nie tylko o tym, gdzie i jak mieszkamy, ale też jak żyjemy. Oferty mieszkalne nie odzwierciedlają zmian społecznych ostatnich dekad. Sądzimy, że mieszkalnictwo publiczne powinno być skierowane przede wszystkim do osób z marginesu społecznego, ponieważ wolny rynek obejmuje tylko środkowy segment. Powinno ono być ekonomicznie, kulturowo i społecznie inkluzywne.

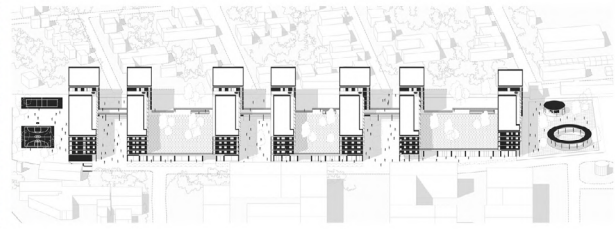
Housing is a right, not a privilege. A country that is economically prosperous is responsible for ensuring this right. Despite this, we see that it is not a matter of course in Bratislava. Housing is expensive not only for the lower class, but also for the middle class. It determines not only where and how we reside, but also how we live. The housing offer does not reflect the changes in society in recent decades. We think that public housing should primarily address people on the fringes of society, because the free market only covers a certain middle segment. It should be economically, culturally and socially inclusive.



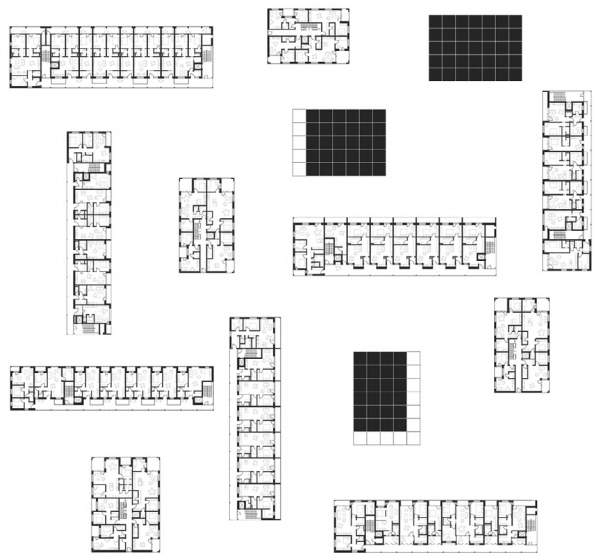
RENTAL HOUSING

Michal Kubanda
Architecture study, Bratislava STU FAD

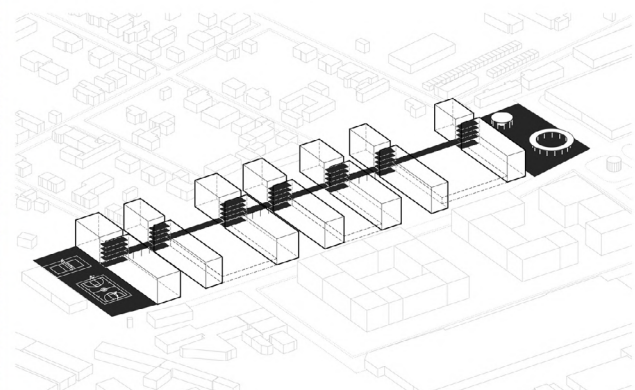
Housing is a right, not a privilege. A society that is economically prosperous is responsible for ensuring this right. Despite this, I see that it is not a matter of course in Bratislava. Housing is expensive not only for the lower class, but also for the middle class. It determines not only where we live, but also how we live. The housing offer does not reflect the changes in society in recent decades. I think that public housing should primarily address people on the fringes of society, because the free market only covers a certain middle segment. It should be economically, culturally and socially inclusive.



01 variety of housing typologies



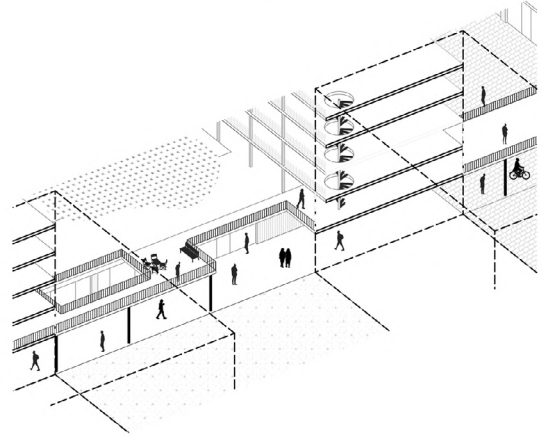
02 creating community spaces



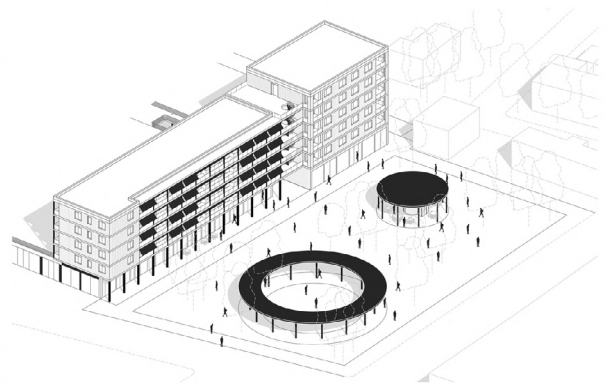


03 not just a sidewalk

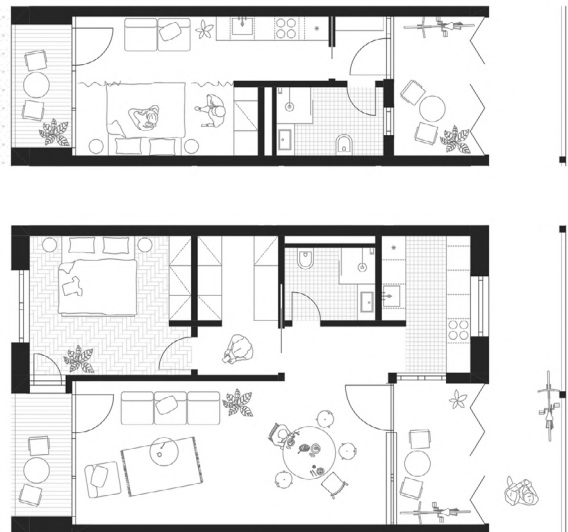
The footbridge at the raised courtyard creates openings that help to let in light parterre under the yard. It thus opens line communication under the footbridge. On the level footbridges create nooks and crannies that have the potential to be a space for people to meet and relax while moving along the footbridge



04 public space cannot be missing



05 infinity of possibilities





Widzą Żercy Seeing Eaters

Grafika cyfrowa Digital graphics

Gilbert Furmaniak

Rok III Year III

➤ Opatrzność Providence

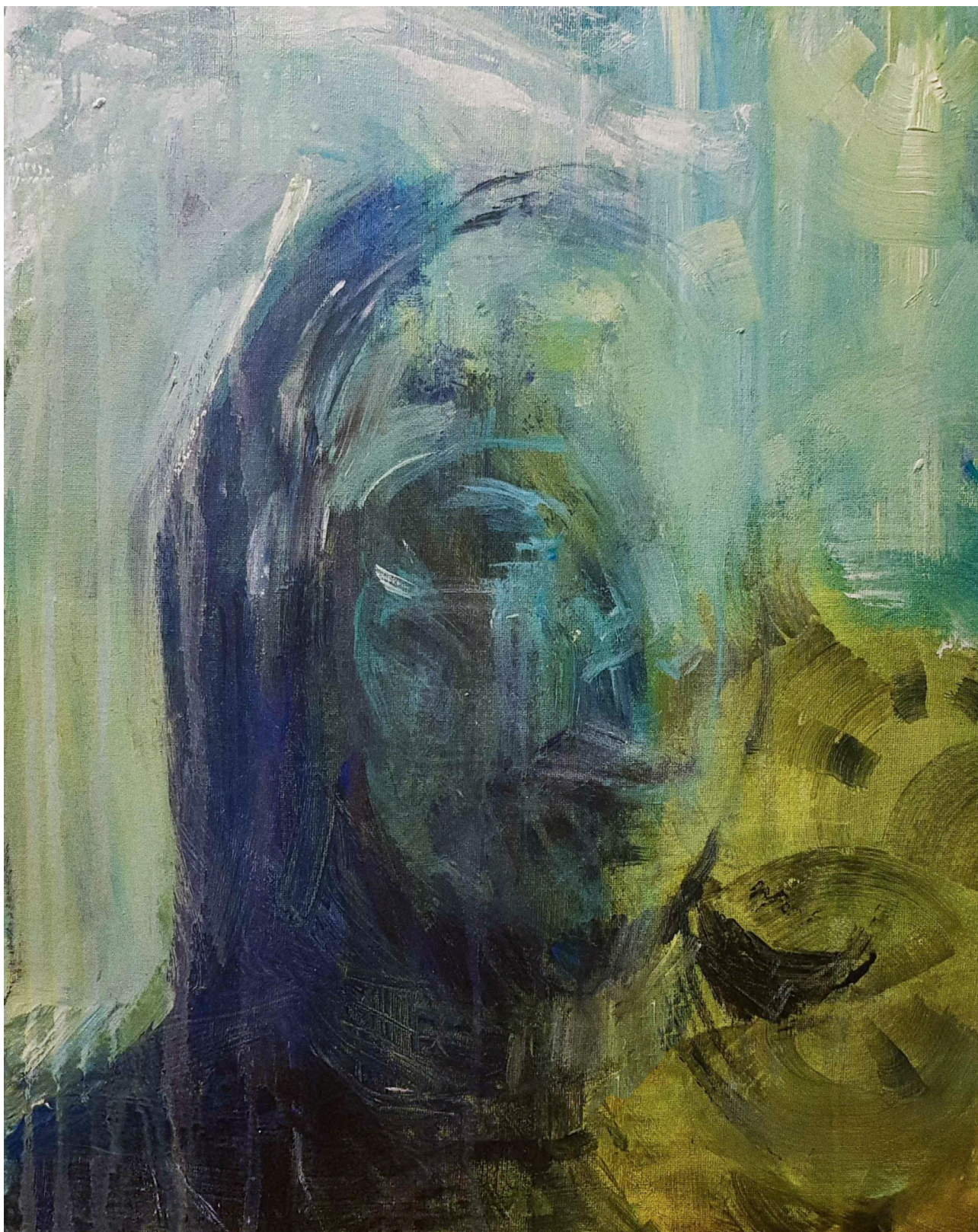
Grafika cyfrowa Digital painting

Małgorzata Wiewióra

Rok III Year III

wiewiormal.artstation.com





Mikołaj

Mikołaj

Akryl na płótnie Acrylic paint on canvas

Markiz Kras

Rok IV Year IV

[instagram.com/markiz_kras](https://www.instagram.com/markiz_kras)



Markiz

Markiz

Akryl na płótnie Acrylic paint on canvas

Mikołaj Żuraw

Rok IV Year IV

[instagram.com/paxical](https://www.instagram.com/paxical)

Truskawkowe góry

Strawberry hills

Mixed media Mixed media

Kseniya Kustouskaya

Rok IV Year IV

Krowa Malina i jej wędrówki po truskawkowych górkach pokazują, jak z wyrzuconych śmieci może powstać coś. Aby stworzyć to чудо, zebrano śmieci od wszystkich mieszkańców schroniska w rumuńskich górach.

Malina the cow and her wanderings across the strawberry hills show how something can be created from trash. To bring this wonder to life, rubbish was collected from all the residents of the mountain shelter in the romanian hills.





Kanapka Atlantycka

Atlantic Sandwich

Fotografia Photography



Kalina Furmańska
Rok II Year II

Zdjęcie przedstawia pracę zbiorową w kawiarni i wytrzymałość deski.

The photo shows collective work in a cafe and the strength of the board.

OPEN CALL Interpretacja

Sztuka nie może istnieć w próżni, a zwierciadła dusz odbijały jej blask od powstania pierwszych gwiazd po błysk ekranów tabletów graficznych. Mimo różnic językowych i niepodobnych warunków bytowych, ludzkość wciąż komunikuje się ze sobą za pomocą nici znaczeń i symboli – obrazów, rzeźb, fotografii czy komiksów. Dzięki unikatowej zdolności swojego gatunku, człowiek potrafi przypisać im moc przekazu równą słowu pisanemu. Mowa o umiejętności interpretacji, która ma tutaj podwójne znaczenie – występuje zarówno jako wydobywanie sensu zamkniętego w głębi istniejącego utworu, jak i stworzenie nowego znaczenia w oparciu o znaną bazę.

Temat przewodni tej edycji zachęca Was do wyboru utworu literackiego dowolnego rodzaju (epika, liryka lub dramat) i przedstawienia jego interpretacji w formie sztuki wizualnej. Prace zostaną opublikowane wraz ze wskazanym przez Was fragmentem tekstu-inspiracji. W procesie twórczym możecie posłkować się całością utworu, jednakże wybrany do publikacji wycinek ilustrujący nie powinien mieć więcej niż 300 znaków.

Zgłoś prace do:

21.03

Więcej na fenomen.wit.edu.pl/open_call

fenomen

fenomen

fenomen.wit.edu.pl



AKADEMIAWIT
w WARSZAWIE

