Kata

og

2024

alejа artystów
i kolekcjonerów

PYRKON

FESTIWAL FANTASTYKI

Cyberpola / Dioramy / Fantasmagoria / Splątanie Geometryczne. Unikat Ubioru

Witajcie w strefie Alei Artystów i Kolekcjonerów!

Stworzyliśmy dla Was wystawę sztuki, która została podzielona na cztery wyjątkowe sekcje. Wybrane prace, tworzone w różnych mediach, nawiązują do świata oniryzmów, fantazji, rzeczywistości post-cyfrowych, a także figurkowych kreacji.

Pierwsza część ekspozycji, ***Cyberpola***, przeniesie Was w postcyfrową rzeczywistość, gdzie cyfrowe i fizyczne przenikają się, tworząc nową jakość. Ta ekspozycja przełamuje tradycyjną dychotomię między światem wirtualnym a materialnym, będąc odpowiedzią na cyfrową rewolucję i jej wpływ na kulturę, społeczeństwo oraz codzienne życie. Prace prezentowane na wystawie rozmywają granice między tym, co wirtualne, a tym, co namacalne, tworząc hybrydowe formy.

Tuż obok znajduje się ekspozycja dioram i figurek, przygotowana przez Maniaków Figurek i Figurowych Pasjonatów ⅙ plus. Precyzyjnie wykonane trójwymiarowe modele przedstawiają sceny z różnych światów. Na stoiskach odkryjecie modele, które imponują zaawansowanymi technikami modelarskimi oraz kreatywnością twórców, urzekając estetyką i szczegółowością wykonania.

Fantasmagoria, która skrywa się za ***Cyberpolami***, wprowadzi Was w tajemnicze zakamarki ludzkiej podświadomości. To podróż poprzez motywy oniryczne, eksperymentalne formy i wieloznaczne symbole. Tutaj fantazje i introspekcje stają się intensywnymi wizualnymi doświadczeniami, kwestionującymi samą naturę rzeczywistości. Osoby artystyczne prezentują różnorodne wizje, wykraczające poza granice codziennej egzystencji. Poprzez zniekształcenia i przemieszczenia badają nieograniczony potencjał wyobraźni, rozmywając rzeczywistość i fikcję.

Czwartą część Alei dopełnia wystawa prac ***Splątanie Geometryczne. Unikat Ubioru***, stworzonych przez osoby artystyczne w Pracowni Ubioru Unikatowego Prof. Sławomiry Chorążyczewskiej na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Łączą one kostiumografię, modę i sztukę projektowania, stosując progresywne podejście do interpretacji i prezentacji ubioru jako formy artystycznej. Wystawa bada bogate konteksty kulturowe i filozoficzne, które zawarte w materiałach, służą jako medium wyrażające indywidualność i kreatywność. Prace odzwierciedlają rozmaite podejścia – od referencji do historycznych kostiumów, po futurystyczne kreacje – ukazując, jak osoby artystyczne reinterpretują i aktualizują teorie sztuki oraz współczesny charakter tkaniny.

Cyberfields / Dioramas / Phantasmagoria / Geometric Entanglement

Welcome to the Artists and Collectors Alley!

We have curated an art exhibition for you, divided into four unique sections. Selected works, created in various media, explore themes of dreams, fantasies, post-digital realities, and figurine creations.

Step into the post-digital realm in the first section of the exhibition, ***Cyberfields***, where the digital and physical converge to create a new dimension. This section challenges the traditional dichotomy between the virtual and material worlds, responding to the digital revolution and its impact on culture, society, and everyday life. The artworks on display blur the lines between the virtual and the tangible, giving rise to hybrid forms.

Right next, you'll find an exhibition of dioramas and figurines, curated by the Figurine Maniacs and Figurine Enthusiasts ⅙ plus. Exquisitely crafted three-dimensional models showcase scenes from diverse worlds. Discover models that impress with their advanced modeling techniques and the creators' ingenuity, captivating visitors with their aesthetics and meticulous detail.

Phantasmagoria, lurking behind the ***Cyberfields,*** will lead you into the mysterious depths of the human subconscious. It is a journey through dreamlike motifs, experimental forms, and ambiguous symbols. Here, fantasies and introspections become intense visual experiences, challenging the very essence of reality. Artists present diverse visions, transcending the limitations of everyday existence. Through distortions and displacements, they delve into the boundless potential of imagination, merging the realms of reality and fiction.

Completing the fourth section of the Alley, ***Geometric Entanglemen***t presents unique garments created by artists under the guidance of Prof. Sławomira Chorążyczewska at the University of the Arts in Poznan. These works blur the lines between costume design, fashion, and art, employing a progressive approach to interpreting and presenting clothing as an artistic form. The exhibition explores the rich cultural and philosophical contexts embedded in the materials, which serve as a medium for expressing individuality and creativity. Reflecting diverse approaches – from references to historical costumes to futuristic creations – the works demonstrate how artists reinterpret and update art theories and the contemporary essence of textiles.

Osoby Artystyczne / Artists:
Bezimienny (Justyna Baśnik, Paweł Baśnik, Jędrzej Sierpiński), Agata Burnat, Julia Curyło, Mateusz Domasik, Agnieszka Filipek, Martyna Formela, Karol Gniazdowski, Julia Grucza, Emil Jamrozik, Laura Janik, Jędrzej Jeżykowski, Rafał Kucharczuk, Maria Klewiado, Zuzanna Michalska, Jagoda Matecka, Hanna Muszyńska, Małgorzata Oleszkiewicz, Dominika Paszkowska, Julka Plebańska, Karol Polak, Maria Próchnicka, Olivia Rosa, Joanna Śmielowska - Jaremin, Jędrzej Sierpiński, Oliwia Smoleń, Faustyna Stark, Monika Szczygieł, Anna Swiontek, Julia Tymańska, Eternal Engine (Jagoda Wójtowicz i Matrix Navrot), Marcelina Wierzbicka, Tomasz Wlaźlak, Izabela Walczak, Justyna Wiśniewska, Kamila Łukaszczyk, Bartosz Zaskórski, Maciek Zieliński

Zespół Kuratorski / Curatorial Team:
Magdalena Kłosowska, Jagoda Witkowska, Remigiusz Boruszewski, prof. Sławomira Chorążyczewska

Oprawa graficzna katalogu: Kseniya Dubiashchuk, Justyna Wiśniewska

Cyberpola

Bezimienny (Paweł Baśnik, Justyna Baśnik, Jędrzej Sierpiński)

Błotny wąż (obraz olejny na płótnie, 200x250 cm, 2022)

Teleport (obiekt/instalacja, akryl na styrodurze, 180x180x30 cm, 2024)

@bezimiennyart

Bezimienny to zarówno protagonista kultowej w Polsce serii komputerowych gier RPG *Gothic*, jak i wpisujący się w sztukę postcyfrową projekt artystyczny realizowany przez wrocławskie trio: Justynę Baśnik, Pawła Baśnika oraz Jędrzeja Sierpińskiego. Bezimienny to awatar z gry przeniesiony do naszej rzeczywistości – iluzja fikcyjnej postaci malującej prawdziwe obrazy. *Błotny wąż* to jeden z największych formatów namalowanych przez Bezimiennego, który coraz śmielej wykracza poza klasyczne malarstwo olejne, tworząc więcej instalacji i obiektów przestrzennych takich jak *Teleport*.

"Bezimienny" serves as both the protagonist of the iconic Polish RPG video game series *Gothic* and as an artistic project by the Wroclaw trio: Justyna Baśnik, Paweł Baśnik and Jędrzej Sierpiński in the realm of post-digital art. Bezimienny represents a game avatar transposed into our reality—an illusion of a fictional character creating tangible artworks. *Błotny wąż* stands as one of Bezimienny's largest painted formats. Bezimienny boldly expands beyond traditional oil painting to encompass installations and spatial objects such as *Teleport*.

Karol Gniazdowski

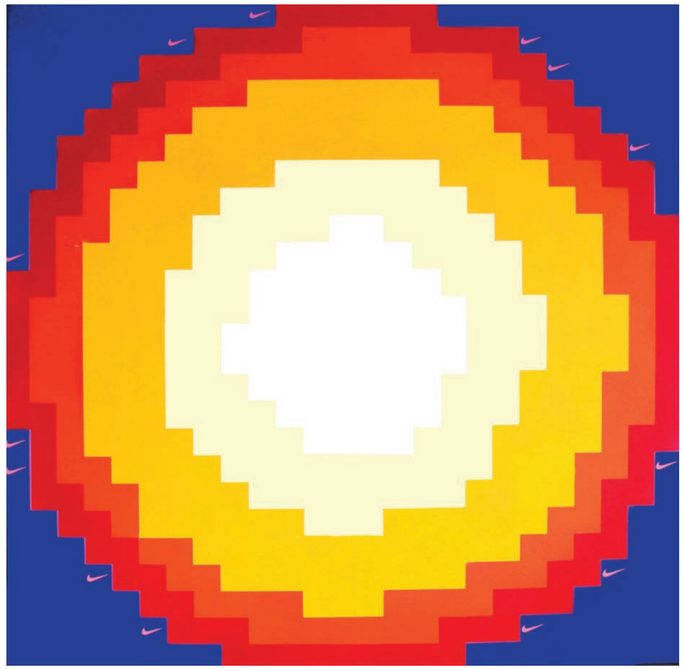
Twórcy proponują kształt współczesnej kultury i toczą o nią bitwę. Wojna jest atomowa, a dzielne rycerki jadą spuścić łomot.
W obrazie *Wojna o polską sztukę* Karol Gniazdowski próbuje zarejestrować ten charakterystyczny tumult propozycji, heroiczne postawy i ironiczną jałowość - wojnę znaków przekraczających czasy i konteksty. Rycerki są z pięknej, średniowiecznej iluminacji, wojna atomowa z naszych zbiorowych koszmarów, a zbita z tropu emotikona z nic nie znaczącego ciągu internetowych symboli, w których nikt już nie wygrywa. Gniazdowski uważa, że jako artysta żyje w świecie tej wojny, a następne pokolenia będą żyły na jej pobojowisku, w okopach przesuniętych na nowe pozycje.

Creators shape contemporary culture and battle for its essence. The conflict is atomic, with brave knights charging into the fray.
In his artwork, *Wojna o polską sztukę (eng. War for Polish art)* Karol Gniazdowski seeks to capture this distinctive tumult of proposals, heroic stances, and ironic futility – a clash of symbols transcending times and contexts. The knights draw from beautiful medieval illuminations, the atomic conflict from our collective nightmares, disrupted by emoticons from a meaningless string of internet symbols where no one emerges victorious. Gniazdowski believes that as an artist, he lives in this world of conflict, and future generations will inhabit its battlefield, entrenched in positions shifted anew.

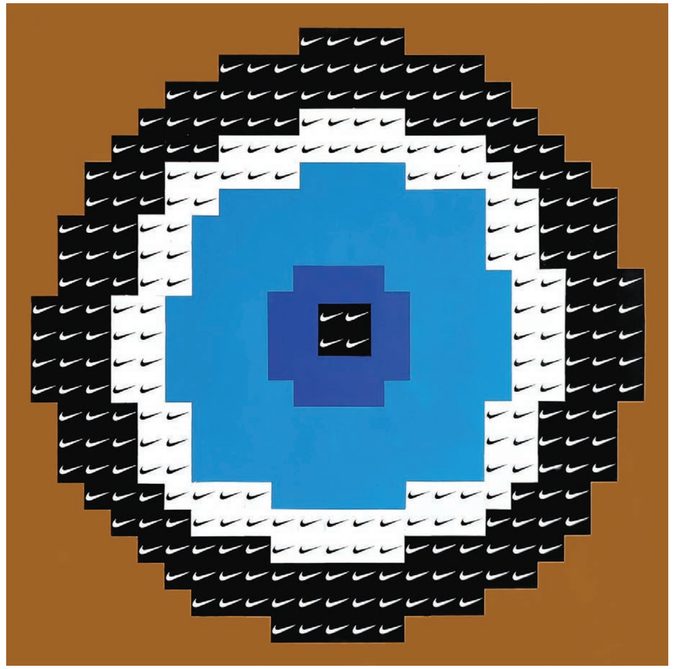
@karolgniazdowski
karolgniazdowski.pl

Wojna o polską sztukę (obraz, sztyft i farby olejne na płótnie, 145x114 cm, 2023)

Emil Jamrozik



Total 90 #1 (obraz akrylowy na płótnie, 100x100 cm, 2024)



Total 90 #1 (obraz akrylowy na płótnie, 100x100 cm, 2024)

W pracach Emila Jamrozika dominują elementy pół-abstrakcyjne, wynikające z kulturowych kodów związanych ze sportem, w których obserwuje się najważniejsze współczesne problemy społeczne, ekonomiczne i geopolityczne. W cyklu obrazów Total 90 artysta odwołuje się do wzorów najpopularniejszych piłek z czołowych lig piłkarskich oraz masowych imprez sportowych. W tych wzorach piłek i strojów sportowych odzwierciedlają się cykliczne zachowania konsumpcyjne, gdzie co roku nabywamy nowy, ale ciągle ten sam produkt. Cykl wydarzeń sportowych przypomina sezon wyprzedażowy w centrach handlowych — od poświątecznych promocji po Black Friday. Pod względem formalnym obrazy bezpośrednio nawiązują do twórczości Wojciecha Fangora.

Emil Jamrozik's artworks prominently feature semi-abstract elements rooted in cultural codes tied to sports, offering insights into contemporary social, economic, and geopolitical issues. In his series Total 90, Jamrozik draws inspiration from patterns found on the most popular soccer balls used in leading football leagues and major sports events. These designs on balls and sports uniforms reflect cyclic consumer behaviors, where annually acquiring a new but fundamentally identical product is commonplace. The rhythm of sports events echoes the seasonal sales cycles seen in shopping centers — from post-holiday promotions to Black Friday. Formally, the paintings directly evoke the artistic legacy of Wojciech Fangor.

Dominika Paszkowska

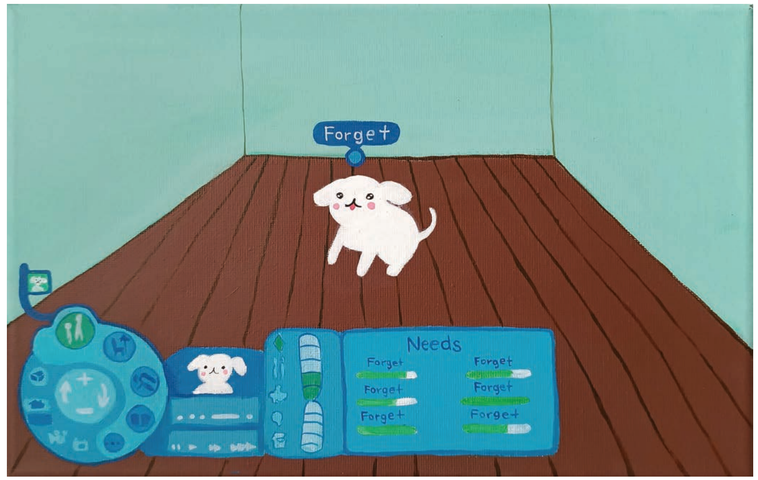
niedziela wieczur (obraz akrylowy na płótnie, 40x30 cm, 2023)

Prace Dominiki Paszkowskiej inspirowane są patologią, internetowymi ikonami czy ludźmi z komunikacji miejskiej. Wybiera takie tematy, bo obserwacja ludzi daje jej największe pole do interpretacji. Uważa że to, co zachodzi pomiędzy ich emocjami, a wyglądem i sposobem zachowania jest świetnym pretekstem do powstania obrazu. Obserwacja polskich pato-streamów przyczyniła się do powstania portretu jednego z ich prekursorów, Rafonixa.

Dominika Paszkowska's work is influenced by pathology, internet icons and individuals from public transportation. She is drawn to these themes as they provide a rich source for interpretation through observing people. She finds that the interplay between their emotions, appearance and behavior serves as a compelling foundation for her artworks.

@d.paszkowska

LOST DOG (obraz akrylowy na płótnie, 50x40 cm, 2023)



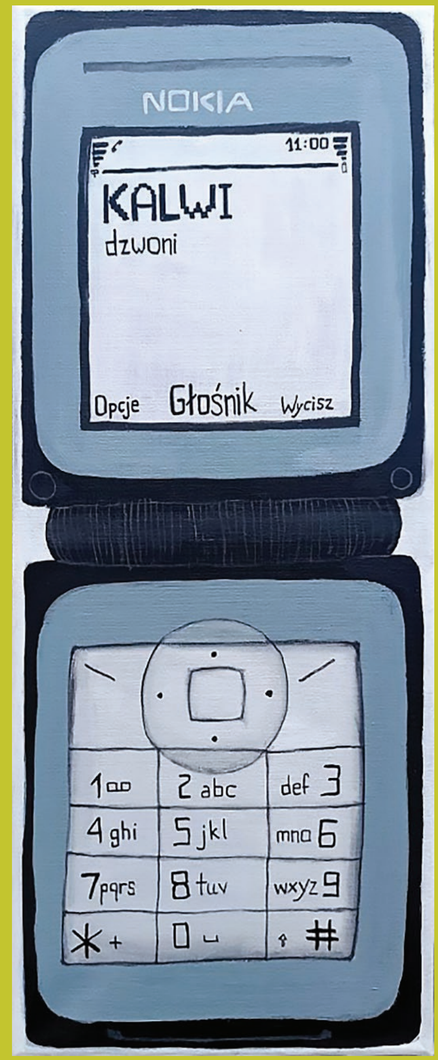
i want my brain to be perfectly smooth (obraz akrylowy na płótnie, 30x20 cm, 2024)

Julia Plebańska

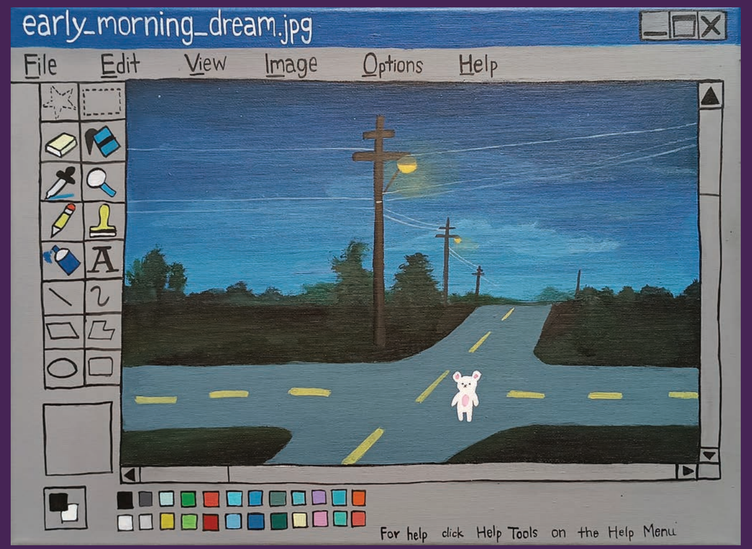
Twórczość Julii Plebańskiej czerpie z wątków pop-kulturowych oraz dialogu między różnymi tekstami kultury współczesnej. Jej prace pełne są odniesień do anime, mangi, przestrzeni gier online oraz wizualnych kodów znanych z interfejsów starego Windowsa. Stanowią one swoisty wizualny list do lat 90. i 00., często nasycony nutą nostalgii i odwołaniami do minionych czasów. Równocześnie artystka nie stroni od eksperymentów z para-poetyckim przekazem tekstowym. Jej prace emanują szeroką żartobliwością, oscylując niekiedy pomiędzy głębokim absurdem a melancholijnym spojrzeniem w przeszłość.

Julka Plebańska draws from elements of pop culture and the dialogue between various texts of contemporary culture. Her pieces are rich with references to anime, manga, online gaming space, and visual codes reminiscent of old Windows interfaces. They serve as a unique visual letter to the ‘90s and ‘00s, often infused with a hint of nostalgia and references to the past. Simultaneously, the artist experiments with para-poetic textual messages. Her work exudes a wide-ranging sense of humor, skillfully navigating between profound absurdity and a contemplative reflection on history.

Kalwi Dzwoni (obraz akrylowy na płótnie, 20x48 cm, 2024)



Finish Him Bears (obraz akrylowy na płótnie, 40x25 cm, 2021)



Early Morning Dream (obraz akrylowy na płótnie, 30x40 cm, 2024)

bez tytułu (obraz akrylowy na płótnie, 15x15 cm, 2024)

Z archiwum R *(obraz akrylowy na płótnie, 30x40 cm, 2023)*

Hello Shinji (obraz akrylowy na płótnie, 30x40 cm, 2023)

Karol Polak

@karolxpolak
karolpolak.com

Saturn Devouring His Son (grafika cyfrowa, technika własna, 50x50 cm, 2024)

Damned Souls (grafika cyfrowa, technika własna, 50x50 cm, 2024)

Judith Beheading Holofernes (grafika cyfrowa, technika własna, 50x50 cm, 2024)

W swoim cyklu *Ogród Deszczowy 8-bitowy*, Karol Polak koncentruje się głównie na poszukiwaniu malarskich walorów pikseli oraz przekształceniu doznań typowych dla ekranu w materialny obiekt w postaci druku na papierze. Jego prace, osadzone w obszarze sztuki postcyfrowej, mają na celu nadanie cyfrowemu krajobrazowi bardziej ludzkiej jakości. Motywy oparte są na języku kultury cyfrowej. Stare gry komputerowe, pikselart, a także temat lo-fi (ang. niska dokładność) były dla niego inspiracją do stworzenia kompozycji. Jego prace cechuje cyfrowa precyzja i organiczna niedoskonałość.

In his series *Ogród Deszczowy 8-bitowy*, Karol Polak primarily explores the painterly qualities of pixels, translating typical screen experiences into tangible prints on paper. Situated within the realm of post-digital art, his work aims to imbue the digital landscape with a more human touch. Inspired by the language of digital culture, his compositions draw from elements such as old computer games, pixel art, and the aesthetics of lo-fi. His works seamlessly blend digital precision with organic imperfection.

***Uświadomienie** (z serii smutnych kotków z internetu)*
(obraz wykonany z wełny czesankowej, 8x7 cm, 2024)

Olivia Rosa

Olivia Rosa czerpie inspiracje z nadwrażliwości na bodźce, ciągłego uczucia niepokoju i obsesyjnego patrzenia przez okno. Miękki i przyjemny w dotyku obraz z wełny, przedstawia moment chwilowego zaburzenia mechanizmu obronnego i zetknięcia świadomości z rzeczywistością.

Obraz *Uświadomienie* jest częścią serii *smutnych kotków z internetu*, w której artystka portretuje stany kryzysu egzystencjalnego.

Olivia Rosa finds inspiration in hypersensitivity to stimuli, a pesistent sense of anxiety and obsessive gazing out of the window. The soft and tactile wool work captures a moment of temporary disruption of defense mechanisms and an encounter with reality.

The artwork *Uświadomienie* is part of a series depicting sad internet cats, where the artist portrays states of existential crisis.

@olivjie

Jędrzej Sierpiński

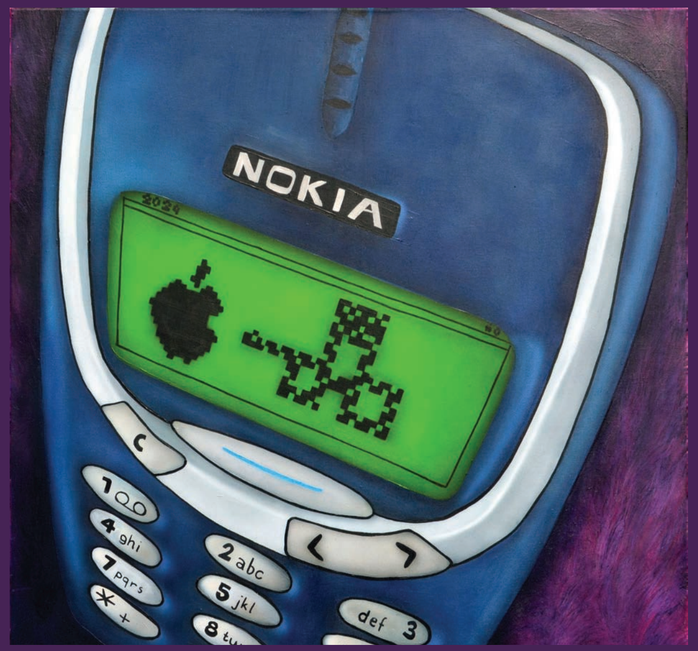
Jędrzej Sierpiński zestawia motyw z popularnej gry Overwatch (D.Va) z fotografią wież WTC podczas katastrofy 11 września 2001 roku. Jest to próba zinfantylizowania otaczającej rzeczywistości poprzez użycie kodów kulturowych. Artysta w swojej twórczości często miksuje motywy z gier komputerowych, mangi i anime do komentowania epokowych wydarzeń, które z czasem przerobione przez kulturę internetową stają się memiczne.

Jędrzej Sierpiński juxtaposes motifs from the popular game *Overwatch* (D.Va) with a photograph of the World Trade Center towers during 9/11. This artistic approach aims to trivialize the surrounding reality through the use of cultural references. Sierpiński frequently integrates themes from video games, manga, and anime into his work to reflect on pivotal events, which, over time, have become meme-worthy subjects due to internet culture.

@jedrzejsierpinski

Nerf this! (obraz olejny na plótnie, 200x150 cm, 2024)

Julia Tymańska



Nokia 3310 (obraz akrylowy na płótnie, 100x100 cm, 2024)

Prace Julii Tymańskiej dotyczą współczesnych problemów związanych z nadprodukcją, konsumpcjonizmem i kapitalizmem. Artystka często snuje futurystyczne wizje świata, który jest dominowany przez nowe technologie.

Nokia 3310 jest przedstawiona jako początek kryzysu kapitalistycznego, który rozpoczął się wraz z rozwojem technologii i wzrostem potęgi wielkich korporacji. Motyw zjadania jabłka przez węża nawiązuje do biblijnej opowieści o raju, gdzie jabłko symbolizuje grzech pierworodny i upadek człowieka. W ten sposób obraz odnosi się do tego, że rozwój technologii i kapitalizmu niesie ze sobą także negatywne konsekwencje, takie jak wzrost nierówności społecznych, wyzysk pracowników i degradacja środowiska.

Przedstawione obiekty *(Ciacho, Burger)* to pozostałości "szybkiego jedzenia", zatrzymane między produktem a odpadem. Wyglądają jakby czas się zatrzymał, dając nam chwilę na refleksję nad tym, co zostawiamy za sobą. Te formy zwracają uwagę na aktywne uczestnictwo człowieka w konsumpcji, czy to poprzez przyswajanie treści internetowych, czy dokonywanie zakupów online.

MY LIFE STATISTICS (obraz pół-przestrzenny; farba akrylowa, papier mache, pianka poliuretanowa na płótnie, 70x120 cm, 2023)

Julia Tymańska's art explores contemporary issues like overproduction, consumerism and capitalism through futuristic visions of a tech-dominated world.

Nokia 3310 symbolizes the onset of a capitalist crisis driven by technology and corporate power. The image of a snake eating an apple alludes to the biblical story of Eden, highlighting how technological and capitalist advances lead to social inequality, worker exploitation and environmental degradation.

The objects (*Ciacho*, *Burger*) portray remnants of fast food, suspended between consumption and waste, prompting reflection on their societal impact. These artworks underscore human engagement in consumption, from absorbing internet content to online shopping.

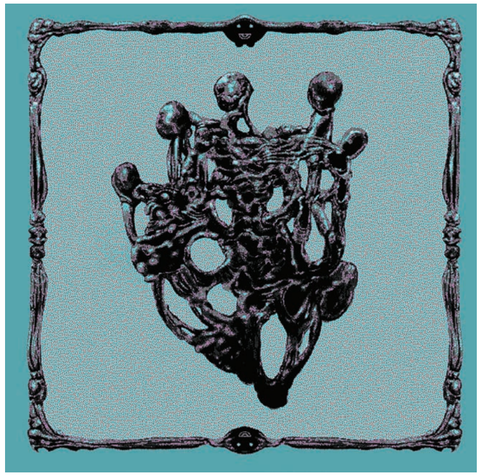
Burger (rzeźba z pianki poliuretanowej, 50x70x80 cm, 2022)

Ciacho (rzeźba z pianki poliuretanowej, 100x100x50 cm, 2022)

@bananowafontanna
juliatymanska.pl

Bartosz Zaskórski

A picture of an overwatch (grafika cyfrowa, 25x25 cm, 2022)



Jewellery (grafika cyfrowa, 25x25 cm, 2022)

Dog (grafika cyfrowa, 25x25 cm, 2022)

Toy for kids (grafika cyfrowa, 25x25 cm, 2022)

Seria rysunków digitalowych (wykonanych w Procreate) powstałych pierwotnie do komiksu Weird tales of postapoland (Hollow Press 2022) oraz gry wideo HUM pokazujących przedmioty codziennego użytku oraz osoby z dziwnej i okrutniej krainy Postapolski, w której każdy walczy z każdym w ramach nekrokapitalizmu i powszechnych megamutacji.

A series of digital drawings (created in Procreate) originally made for the comic “Weird Tales of Postapoland” (Hollow Press 2022) and the video game HUM depicts everyday objects and people from the strange and brutal land of Postapolska, where everyone battles each other in a world of necrocapitalism and widespread megamutations.

Jewellery
Now, it’s just jewelry, popular among narcissistic, sad youth. However, it used to be the limbic system of the suffering accelerator. This wetware governed the sensation of suffering. In some places, it used to be a mandatory augmentation for all living individuals. It continuously monitored the level of suffering in the world - if you fell below the norm, your suffering level was compensated. The norms were raised annually.

Toy for kids
A fun toy for kids. Comes with a funny creature but without any batteries. The creature sucks in the toy ball, which tries to escape. The creature then defecates the devoured ball. The process repeats itself. Fun to watch!’

Dog
A mongrel, not some fancy, expensive dog. Just a mutt. He’s a friend. Probably the first one you’ve ever had. He whispers looking deep into your evil eyes. What are these words coming from his double jaws? When you listen to him carefully, it sounds like “adopt… don’t shop… or I will beat the shit out of you”.

A picture of an overwatch
He just observes you.

@porosty_zaskorski
bartoszzaskorski.pl

Kogucik (obraz, farba akrylowa, aerograf, 60x70 cm, 2024)

Bagno (obraz, farba akrylowa, aerograf, 70x50 cm, 2024)

Wakacje w mieście (obraz, farba akrylowa, aerograf, 70x50 cm, 2024)

Maciek Zieliński

Cykl Maćka Zielińskiego *PRODIGY AUS POLEN* to sentymentalna wycieczka do początków ery polskiego youtube'a i czasów dawnej grafiki komputerowej. Post-internetowa opowieść jest jednocześnie zabawną karykaturą, jak i szczerym komentarzem odnośnie gwałtownych przemian społeczno-technologicznych, które nastąpiły na przestrzeni dwóch ostatnich dekad.

Maciek Zieliński's series *PRODIGY AUS POLEN* is a sentimental journey back to the early days of Polish YouTube and the era of old computer graphics. This post-internet narrative serves as both a humorous caricature and a commentary on the rapid socio-technological changes of the past two decades.

@milospokojnie

FANTASMAGORIA

Blue Monday (obraz akrylowy na płótnie, 24x30 cm, 2023)

Agata Burnat

Agata Burnat maluje w nurcie symbolizmu, a główną inspiracją artystki są jej wspomnienia, emocje, świat metafizyczny, okultyzm oraz koty. Obraz *Blue monday* wizualizuje skrywane na co dzień emocje, których nadmierne przetrzymywanie i niekontrolowane gromadzenie może nieść za sobą negatywne konsekwencje, na obrazie zmaterializowane w postaci czarnego łabędzia.

Agata Burnat is a symbolic painter whose main sources of inspiration include her memories, emotions, the metaphysical realm, occultism and cats. Her painting *Blue Monday* vividly portrays the emotions we often keep hidden in everyday life. It suggests that suppressing and accumulating these emotions without control can lead to negative consequences, symbolized in the painting by a black swan.

@agata_burnat.art

Julia Curyło

Kosmonauta w sukience (farba olejna i akrylowa na płótnie, 180x150 cm, 2023)

Bujanie w obłokach, kiedy odpłynę?
(obraz olejny na płótnie, 180x150 cm, 2023)

Wenus na różowym delfinie
(obraz olejny na płótnie, 180x150 cm, 2023)

@julia.curylo
www.porto.art/artists/25-julia-curylo/works

Julia Curyło w swoich pracach korzysta z ikonografii popkultury oraz tanich, masowo produkowanych gadżetów. Odnosi się również do motywów z historii sztuki, używając cytatów i pastiszu. Jej prace charakteryzują się inteligencją, humorem i narracyjnymi kalamburami. Curyło interesują trudne do zrozumienia zjawiska związane z nauką, kosmosem i religią, które bada z bezkompromisową, lecz szlachetną naiwnością. W lekkiej, kolorowej formie, balansującej na granicy kiczu, porusza poważne problemy, czule ukazując, jak próbujemy radzić sobie z rzeczywistością, korzystając z pozornie naiwnych, ale głęboko zagnieżdżonych idei.

Prace dzięki uprzejmości Porto.art

In her works, Julia Curyło utilizes pop culture iconography and mass-produced gadgets. She also references motifs from art history, employing pastiche. Her works are characterized by intelligence, humor, and narrative puns. Curyło is interested in understanding complex phenomena related to science, the cosmos, and religion, which she explores with uncompromising yet noble naivety. She addresses relevant issues in a light, colorful form, on the verge of kitsch, tenderly illustrating how we attempt to cope with reality by drawing on seemingly naive but deeply ingrained ideas.

Courtesy of Porto.art

Eternal Engine (Jagoda Wójtowicz, Martix Navrot)

Czarci krąg (instalacja artystyczna z tkaniny)

Eternal Engine to queerowo-artystyczne duo (Jagoda Wójtowicz & Martix Navrot), które łączy praktyki audiowizualne z prototypami wirtualności oraz spekulacjami dotyczącymi rzeczywistości (3D, AI, VR, XR).

Czarci Krąg wywodzi się z legend opowiadających o grzybach rosnących w formie koła, które miały magiczną moc wpływania na nieostrożnych przechodniów. W projekcie "Eternal Engine", konotacje "halucynogenne" kręgu grzybowego stanowią pretekst do wyjścia poza logikę rynkową. To miejsce, gdzie technologia i magia się łączą, otwierając możliwość generowania alternatywnych światów o odmiennych społecznych i kulturowych parametrach. Projekt wykorzystuje technikę worldbuildingu, by wyjść poza tradycyjne ramy rozwiązań. Chociaż nie daje jednoznacznej odpowiedzi, czy ta wizja jest utopijna czy antyutopijna, to poszukiwanie nowych możliwości i spojrzenie w przyszłość z krytycznym podejściem. Poszczególne elementy projektu zakorzenione są w ideach technologicznego i feministycznego futuryzmu.

Eternal Engine – the queer artistic duo of Jagoda Wójtowicz (she/her) and Martix Navrot (he/him, xe/xem).

Czarci Krąg stems from legends of mushrooms growing in circular formations, believed to possess magical powers influencing unsuspecting passersby. In the project, the hallucinogenic connotations of the mushroom circle serve as a pretext for transcending market logic. It's a realm where technology and magic intertwine, opening avenues for generating alternative worlds with diverse social and cultural parameters. The project employs world-building techniques to break free from conventional frameworks. Although it doesn't offer a definitive answer as to whether this vision is utopian or dystopian, it represents an exploration of new possibilities and a critical outlook on the future. Individual elements of the project are rooted in the ideals of technological and feminist futurism.

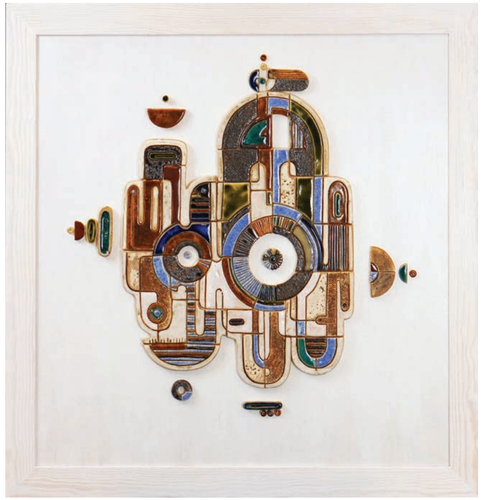
@eternal.enginee

Agnieszka Filipek

Dni i Noce z cyklu Bramy
(mozaika ceramiczna, 95x117 cm, 2023)

@agnieszka_filipek_art
agnieszkafilipek.pl

Na wystawie artystka prezentuje trzy główne cykle. Cykl *Bramy* przywołuje starożytne świątynie, miasta i portale, gdzie geometryczne formy układają się w tajemnicze kształty, przypominające bramy do nieznanych światów. Kolejny cykl, *Nieznany Panteon*, inspirowany jest zagadkowością posągów wotywnych z kultu kobiecych bóstw, takich jak Bogini Matka, Bogini Ziemi oraz Wenus. Ostatni cykl, *Industrialna*, prezentuje surowe formy i tekstury, które odzwierciedlają industrialny krajobraz i eksplorują fascynację technologicznymi strukturami oraz mechanicznymi elementami miejskiego środowiska.
Wszystkie dzieła artystki przenikają mistycyzm, tworząc narrację o nieznanym i niezdefiniowanym. Jej prace składają się ze zlepków elementów, które zdają się być zarówno bliskie i "ziemskie", jak i zupełnie obce. Artystka opisuje swoje prace jako "rysunki intuicyjne", tworzone bez długiego zastanawiania się nad tym, co chce przedstawić.



Fabryka II z cyklu Industrialnego
(mozaika ceramiczna, 67x67 cm, 2024)

Nocna zmiana z cyklu Industrialnego
(mozaika ceramiczna, 57x57 cm, 2024)

Pramatka z cyklu Nieznany Panteon
(mozaika ceramiczna, 97x97 cm, 2024)

The artist presents three main cycles at the exhibition. *Bramy* cycle evokes ancient temples, cities, and portals, where geometric forms blend into mysterious shapes resembling gates to unknown realms. The next cycle, *Nieznany Panteon*, draws inspiration from the enigmatic votive statues associated with the worship of female deities like the Mother Goddess, Earth Goddess, and Venus. The final cycle, *Industrialna*, presents raw forms and textures that mirror the industrial landscape, exploring a fascination with technological structures and mechanical elements of urban environments.

Each of the artist's works is imbued with mysticism, weaving a narrative of the unexplored and indefinable. Her compositions of elements seem both familiar and "earthy," yet entirely foreign. Describing her creations as "intuitive drawings," she crafts them without prolonged contemplation, allowing her hand to guide the final expression of each piece.

Jędrzej Jeżykowski

@jezworks

Obraz przedstawia dużą, nieruchomą postać obserwującą kluczowy moment, otoczoną tłumem ludzi wyrażającymi emocje poprzez krzyki, oczekującymi na ostateczny wyrok. Scena symbolizuje decydujący moment, gdy nie ma już czasu na pytania ani wątpliwości.

Kompozycja nawiązuje do klasycznych motywów sądui i decyzji, pokazując, jak zbiorowe emocje i napięcie dominują w momentach kryzysowych. Estetyka dzieła, inspirowana tradycjami malarstwa historycznego, podkreśla zarówno indywidualne, jak i społeczne aspekty oczekiwania na decyzje, które kształtują przyszłość.

Praca skłania do refleksji nad losowością i momentami niepewności, ukazując ludzką reakcję na nieznane i nieuchronne zmiany.

Wyrok (obraz akrylowy na płótnie, 130x200 cm, 2024)

The painting portrays a large, statuesque figure observing a pivotal moment, surrounded by a crowd expressing their emotions through desperate cries, anticipating the final verdict. The scene symbolizes a decisive moment where there is no room for questions or doubts.

The composition evokes classical themes of judgment and decision-making, depicting how collective emotions and tension dominate during crises. Inspired by the traditions of historical painting, the artwork's aesthetics highlight both individual and societal aspects of anticipation for decisions that shape the future.

The piece prompts reflection on randomness and moments of uncertainty, revealing human reactions to the unknown and inevitable changes.

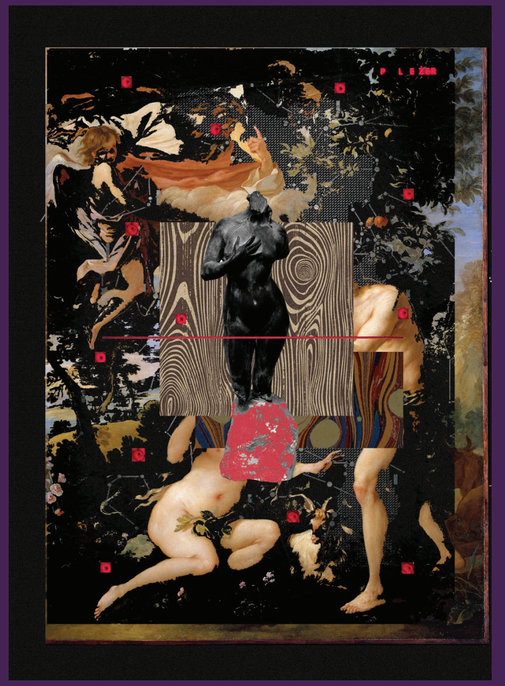
Rafał Kucharczuk

kucharczuk.eu/index.html
@kucharczuk

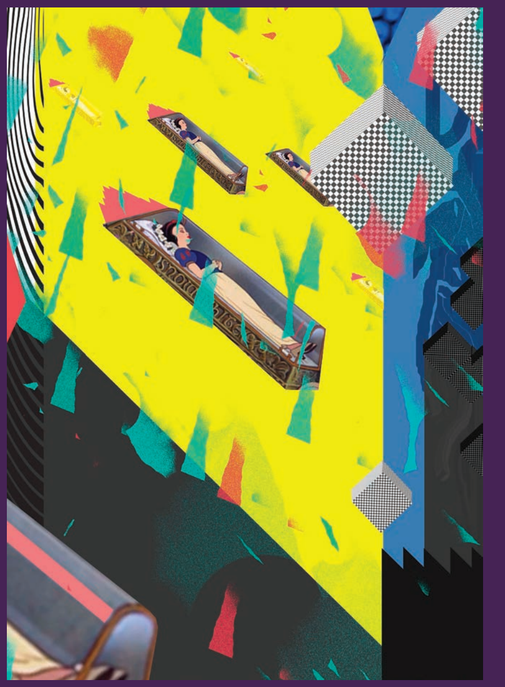
BULL (grafika cyfrowa, 100x70 cm, 2024)

Surreal Dream (grafika cyfrowa, 70x50 cm, 2020)

Tributte to Fritz Heinemann (grafika cyfrowa, 70x50 cm, 2020)



black on black (grafika cyfrowa, 70x50 cm, 2020)



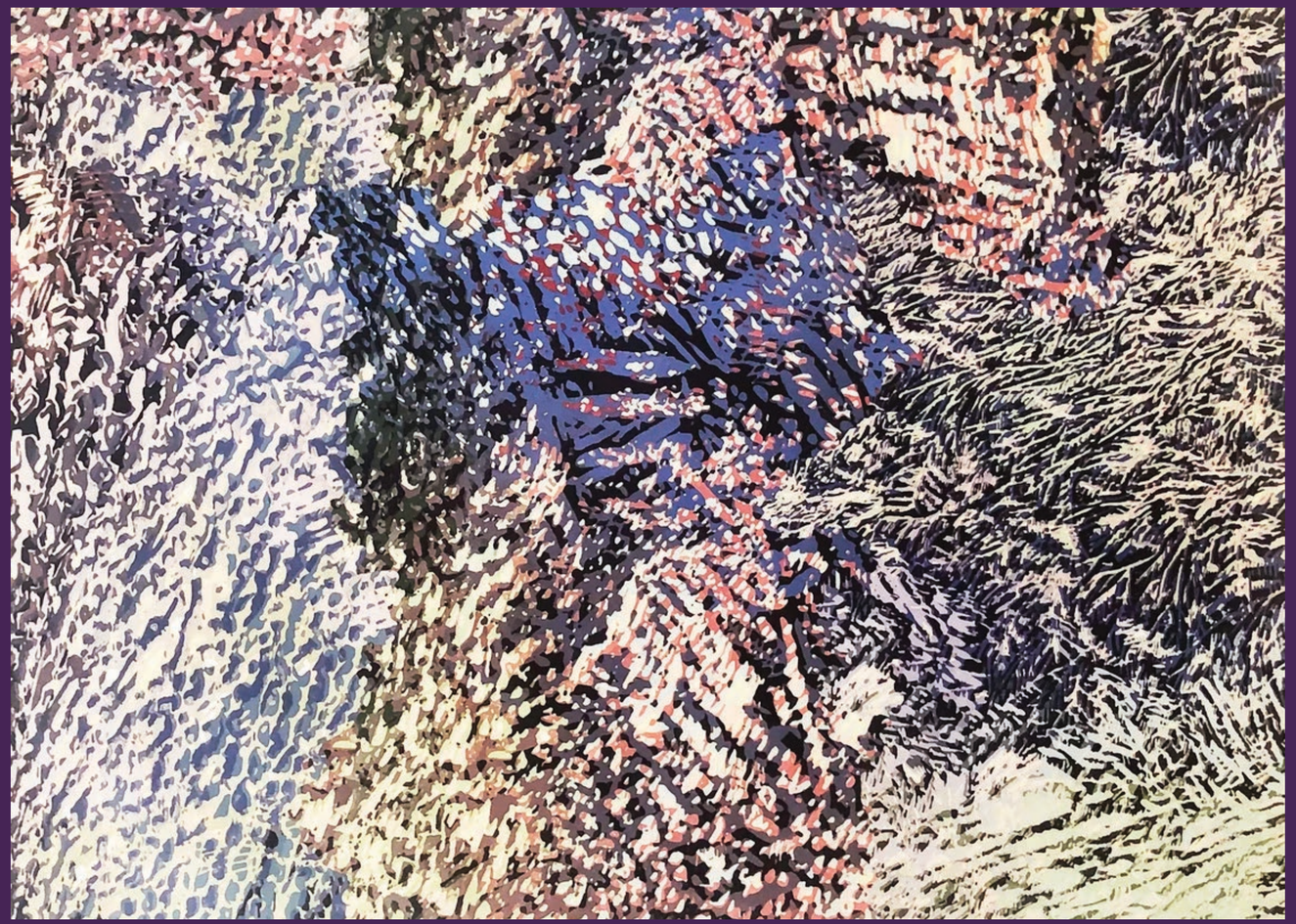
Princess Dispatch (grafika cyfrowa, 70x50 cm, 2018)

Cyfrowe kolaże Rafała Kucharczuka to mieszanka doświadczeń, emocji i bodźców zewnętrznych. Artysta próbuje przesuwać granice medium, tworząc mozaiką technik zdolną nadążyć za coraz szybszym tempem świata i nowymi technologiami. Kolaż, swobodny od ograniczeń, staje się idealnym nośnikiem dla różnorodnych form sztuki. Przechwytuje ducha współczesności, pełnego informacji i obrazów.

Artysta bada wpływ mitów na kulturę oraz nasze powiązania z przodkami, tworząc w swoich dziełach wielowarstwowy, połączony wizualny świat, pełen nawarstwiających się rzeczywistości.

Rafał Kucharczuk's life mirrors a collage—a blend of experiences, emotions, and external influences. The artist pushes the boundaries of artistic mediums, exploring their structures to transform messages and express diverse thoughts and times. Unconfined by specific mediums, the addictive nature of collage embodies a mosaic of techniques, adept at capturing the modern world's rapid pace and overflowing information. The artist questions inspiration, influence, and our cultural ties to myths and ancestors.
Collage, with its randomness and layered construction, reflects the complexity of human existence. Within their works lies a fusion of past experiences, forming a multi-layered visual world.

Kamila Lukaszczyk



Migotki z ogrodu Hedone (obraz, druk UV na płótnie, 150x240 cm, 2020)

Praca *Migotki z ogrodu Hedone* inspirowana jest cyklem wielobarwnych linorytów artystki *Ogród Hedone*, miejscem miłości, przyjemności i zmysłowego uniesienia w otoczeniu natury. *Migotki* oddaje ulotne chwile światła migoczącego na roślinach, tworząc harmonijną symfonię barw i kształtów. To hołd dla piękna natury i momentów, gdy światło i cień ożywiają codzienność, wprowadzając spokój i zachwyt.

The work *Migotki z ogrodu Hedone* was inspired by the artist's series of multicolored linocuts titled *The Garden of Hedone*, a place of love, pleasure, and sensual delight amidst nature. *Migotki* captures fleeting moments of light flickering on plants, creating a harmonious symphony of colors and shapes. It is a tribute to the beauty of nature and the moments when light and shadow enliven everyday life, bringing peace and wonder.

@lordkama
kamalukaszczyk.com

Zuzanna Michalska

Lalka, zdobiona białymi i złotymi motywami oraz złotymi tatuażami.Jej włosy pochodzą z syntetycznej peruki. Lalka posiada ręcznie wykonane ubrania ozdobione brokatem, koralikami oraz kryształkami. Dodatkowo, trzyma złote berło wykonane m.in. z żywicy UV.

The doll is adorned with white and golden motifs as well as tattoos. Her hair was made from a synthetic wig. She wears handmade clothes embellished with glitter, beads, and crystals, and she holds a golden scepter crafted from UV resin and other materials.

Lalka Bogini Słońca (technika własna, 2024)

Lalka Demon (technika własna, 2024)

Fioletowo-czarna lalka demon, trwale ustawiona w pozycji siedzącej. Jej uszy zostały przedłużone, a nogi unieruchomione za pomocą masy epoksydowej. Lalka została zmodyfikowana za pomocą farb akrylowych, suchych pasteli oraz kredek akwarelowych. Jej włosy wykonano z akrylowej włóczki. Lalka jest ubrana w ręcznie robione bikini ozdobione łańcuchami.

The purple and black demon doll is permanently seated, with elongated ears and legs secured in place with epoxy resin. It has been modified using acrylic paints, dry pastels, and watercolor pencils. The doll's hair is crafted from acrylic yarn. She wears a handmade bikini adorned with chains.

Lalka Wróżka (technika własna, 2024)

Lalka, zdobiona białymi i złotymi motywami oraz złotymi tatuażami.Jej włosy pochodzą z syntetycznej peruki. Lalka posiada ręcznie wykonane ubrania ozdobione brokatem, koralikami oraz kryształkami. Dodatkowo, trzyma złote berło wykonane m.in. z żywicy UV.

The doll is adorned with white and golden motifs as well as tattoos. Her hair was made from a synthetic wig. She wears handmade clothes embellished with glitter, beads, and crystals, and she holds a golden scepter crafted from UV resin and other materials.

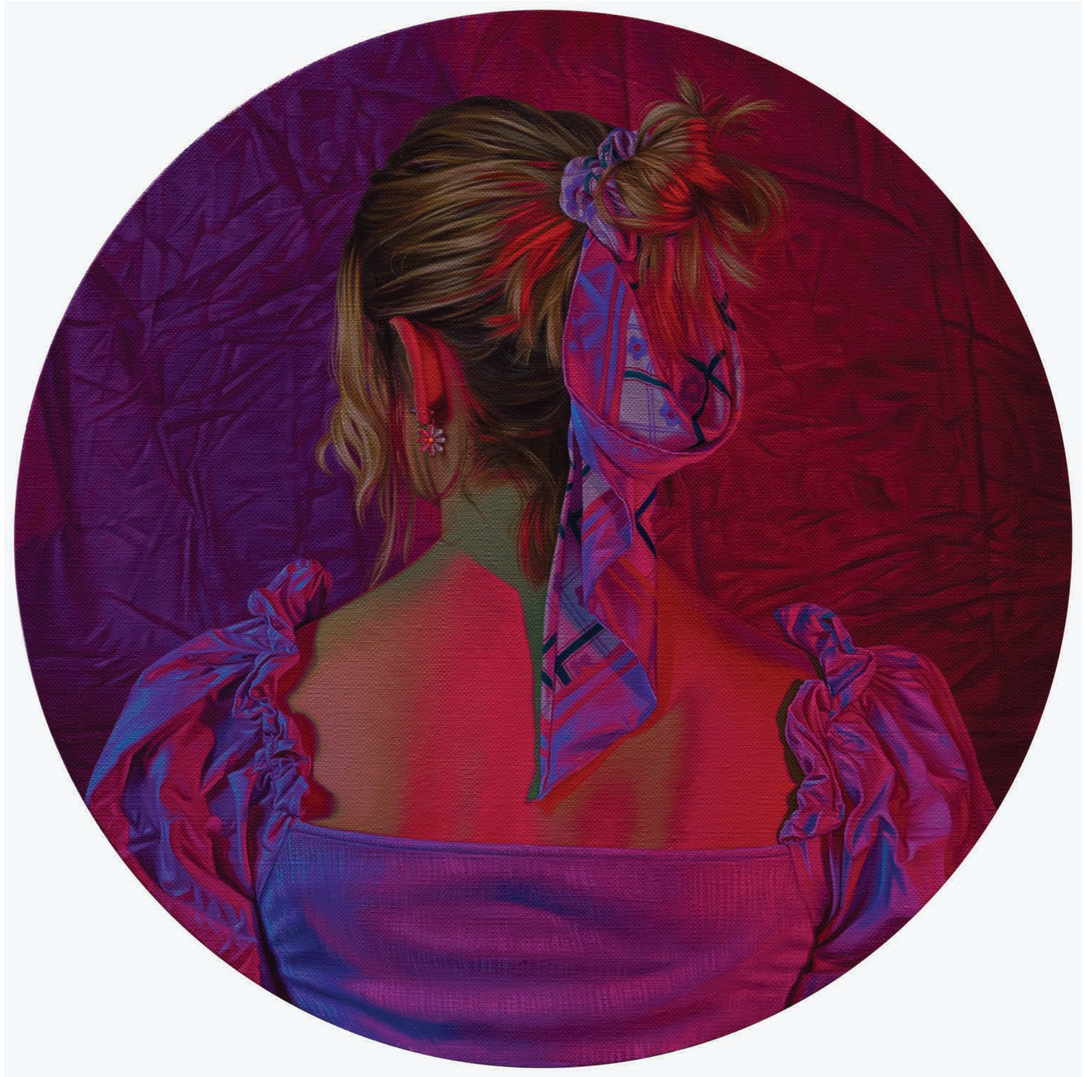
Graphics by Małgorzata Oleszkiewicz inspired by the tapestry *The Lady and the Unicorn* offer a modern reinterpretation of the themes of the five senses. The series consists of six tapestries, blending a mystical atmosphere with delicacy.
Digitally crafted artworks transport us into a realm of dreamlike visions, where unicorn motifs symbolize purity and mysterious strength. The dominance of pink introduces a new layer of romanticism, contrasting with the traditional colors of medieval art.
These works reinterpret classical pieces and reflect on universal themes of emotions, interpersonal relationships, and human sensitivity.

@malgorzata_oleszkiewicz
www.malgorzataoleszkiewicz.com

Małgorzata Oleszkiewicz

cykl ***Dama z jednorożcem*** (grafika cyfrowa, 6 plakatów 50x90 cm, 2024)

Grafiki inspirowane tapiserią *Dama z jednorożcem* to nowoczesna reinterpretacja średniowiecznych motywów pięciu zmysłów oraz Mojemu jedynemu pragnieniu. Cykl składa się sześciu prac, łączących mistyczną atmosferę snów z delikatnością dziewczęcości.
Wykonane cyfrowo prace przenoszą nas w świat onirycznych wizji, gdzie motywy jednorożców symbolizują czystość i tajemniczą siłę. Dominacja różowego koloru wprowadza nową warstwę romantyzmu, kontrastując z tradycyjnymi barwami średniowiecznej sztuki. Prace te to nie tylko reinterpretacja klasycznych dzieł, lecz także refleksja nad uniwersalnymi tematami emocji, relacji międzyludzkich oraz ludzkiej wrażliwości.



Stokrotka (obraz olejny na płótnie, 40 cm średnicy, 2024)

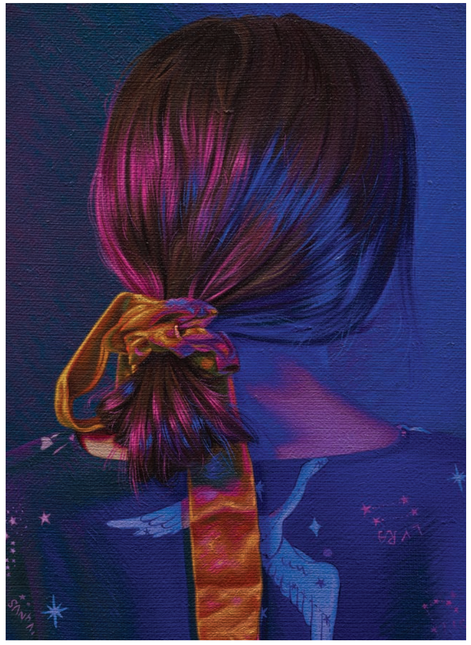
Oliwia Smoleń

Seria obrazów Oliwii Smoleń koncentruje się na tematyce snu i jego atmosferze. Na niewielkich płótnach artystka eksperymentuje ze światłem, kolorem i kompozycją, aby wyrazić swoje skojarzenia ze snem. Charakterystyczne jest konsekwentne przedstawienie postaci człowieka. Dla artystki sen stanowi ucieczkę od chaosu codzienności, umożliwiającą wejście w alternatywną rzeczywistość. W tym stanie, pozbawionym refleksji, racjonalnej oceny sytuacji i konieczności podejmowania decyzji, panuje akceptacja tego, co nieznane i nieoczekiwane.

Oliwia Smoleń's series of paintings delves into the theme of dreams and their atmospheric qualities. Using small canvases, the artist experiments with light, color, and composition to articulate her associations with the realm of dreams. A distinctive feature is the consistent portrayal of human figures. For Smoleń, dreams serve as an escape from the chaos of everyday life, offering a gateway to an alternative reality. In this state, devoid of reflection, rational assessment, and the necessity of decision-making, there is an embrace of the unknown and unexpected.

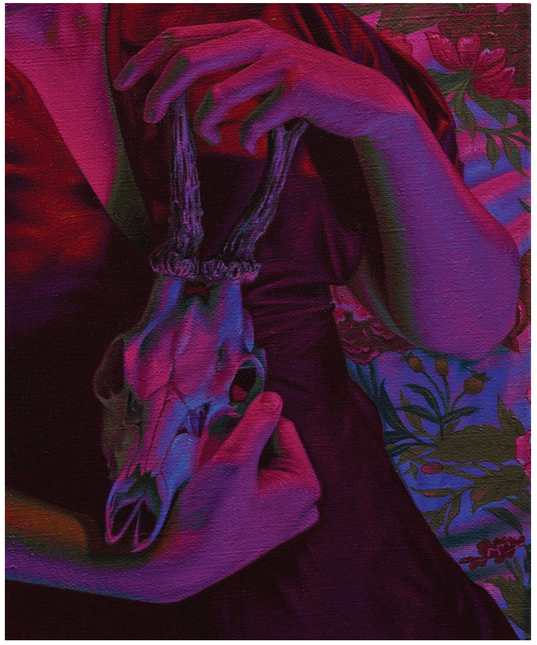
@oliwia_smolen

Perełki (obraz olejny na płótnie, 25x25 cm, 2024)

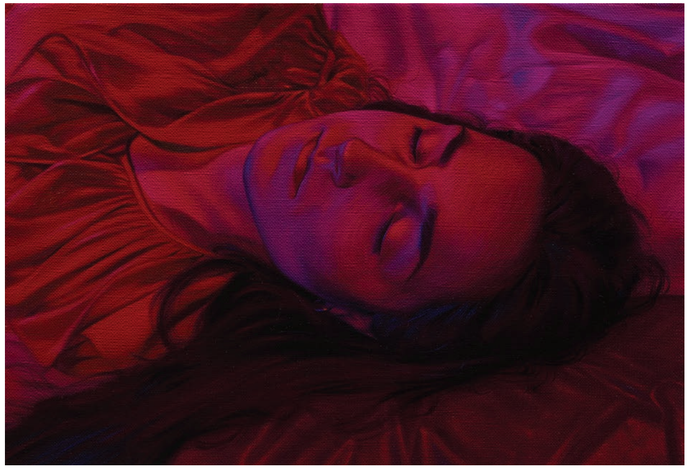


Złota wstążka (Cygnus) (obraz olejny na płótnie, 29x19 cm, 2024)

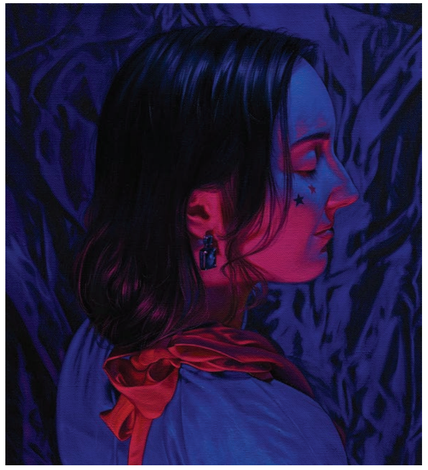
Sen (w czerwieni i błękicie) III (obraz olejny na płótnie, 35x35 cm, 2024)



Z czaszką (w różu i fiolecie) (obraz olejny na płótnie, 30x30 cm, 2024)



Sen (w różu i czerwieni) (obraz olejny na płótnie, 30x40 cm, 2024)



Sen (z gwiazdkami) (obraz olejny na płótnie, 40x35 cm, 2024)

Tam i tu/Rejs (obraz olejny na panelu, 50x50 cm, 2018)

Joanna Śmielowska-Jaremin

Artystka, zainspirowana poezją i motywami sennymi, umiejętnie łączy elementy codziennej obserwacji z subtelną abstrakcją. Scena z pociągu, choć przyziemna, ożywa dzięki rozmytym konturom i delikatnym przejściom barw. Obraz przenosi atmosferę przemijania i ruchu, tworząc wrażenie ulotności chwili, co prowokuje widza do refleksji nad naturą percepcji i pamięci.

Drawing inspiration from poetry and dream motifs, the artist adeptly merges elements of everyday observation with delicate abstraction. Despite its commonplace subject, a scene from a train takes on new significance through blurred contours and subtle color transitions. The painting evokes a sense of transience and motion, capturing fleeting moments and inviting contemplation on the nature of perception and memory.

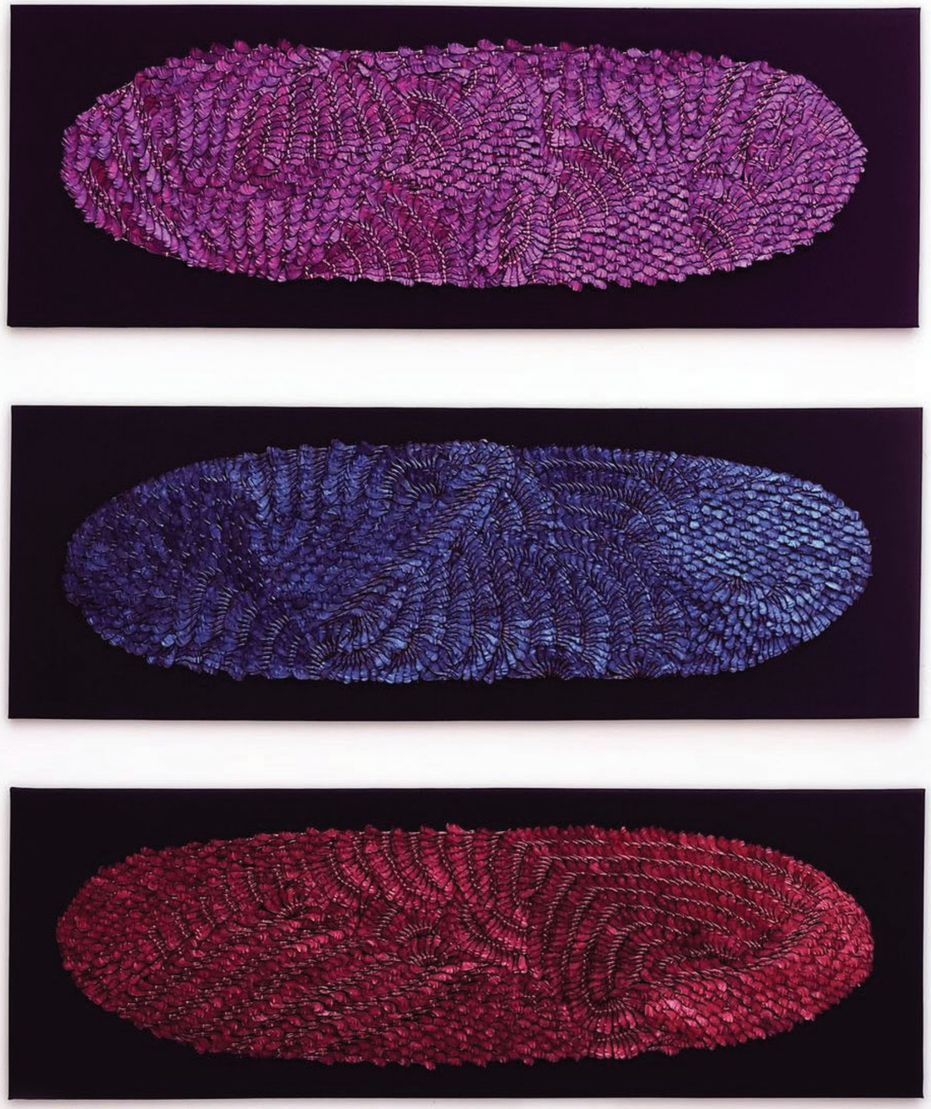
@joannasmielowska
www.smielowska.com

Monika Szczygieł

W obrazie *Leżenie na trawie* cyfrowe ciało kobiety przenika przez trawy przypominające kolce, tworząc niepokojący efekt. Scena odzwierciedla rozczarowanie niespełnionymi wizjami technologicznej przyszłości oraz porusza temat niedoskonałości cyfrowego ciała, rezonując z przemyśleniami artystki na temat tożsamości płciowej.

In the painting *Leżenie na trawie* a digital woman's body merges with grass that resembles spikes, creating a disturbing effect. The scene reflects disappointment with unfulfilled visions of a technological future and touches on the theme of the digital body's imperfection, resonating with the artist's reflections on gender identity.

Leżenie na trawie (obraz akrylowy na płótnie, 105x85 cm, 2022)



Mistral (tryptyk wykonany techniką haftu; bawełna, preparowane nasienniki klonowe, każdy z paneli 40x120 cm, 2023)

Izabela Walczak

Twórczość Izabeli Walczak to refleksja nad relacją człowieka z naturą, inspirowana dawnymi wierzeniami i szacunkiem do przyrody, przeniesionymi w nowoczesny kontekst. Jej prace, wykonane z nosków klonowych, symbolizują nieśmiertelność i mądrość natury. Artystka zaprasza widza do odkrycia na nowo i oddania hołdu naturze, podkreślając potrzebę jej ochrony. Jej dzieła to krytyczny komentarz na temat naszego związku z naturą. Poprzez twórcze byty, artystka bada, jak wierzenia i mity mogą być reinterpretowane i integrowane we współczesnym dyskursie artystycznym.

The work of Izabela Walczak is a reflection on the relationship between humans and nature, inspired by ancient beliefs and respect for the natural world, brought into a modern context. Her pieces, crafted from maple seeds, symbolize the immortality and wisdom of nature. The artist invites viewers to rediscover and pay homage to nature, emphasizing the need for its protection. Her works are a critical commentary on our connection with the natural world. Through her creative expressions, she explores how beliefs and myths can be reinterpreted and integrated into contemporary artistic discourse.

@izabela_walczak_ilia

SPLĄTANIE GEOMETRYCZNE.

Unikat Ubioru

Mateusz Domasik

bez tytułu

Głównym kierunkiem myślenia artysty podczas projektowania było potraktowanie ubioru jako samodzielnego obiektu. Całkowite odejście od ludzkiej sylwetki miało na celu wyeksponowanie plastyczności, jaką może zapewnić kostium. Wynikiem tego podejścia było stworzenie autorskiego określenia ‘obiekt ubiorowy’ - forma na pograniczu rzeźby i odzieży.

The primary focus of the artist throughout the design process was to treat clothing as an independent object—a complete departure from the human silhouette aimed to highlight the plasticity that a costume can provide. The result of this approach was the creation of the author’s term ‘garment object’ - a form on the border between sculpture and clothing.

@doman.atrix

bez tytułu

Za pomocą kolorowego patchworku wykonanego ze swetrów z drugiego obiegu ukształtowana została sylwetka kobieca z fantastycznymi elementami jakimi są rogi czy nieludzkie kończyny. Inspiracją były liczne portrety autorstwa Stanisława Ignacego Witkiewicza.

In this project, a vibrant patchwork of second-hand sweaters was used to sculpt a female silhouette, adorned with fantastical elements like horns or otherworldly limbs. The inspiration behind this came from numerous portraits by Stanisław Ignacy Witkiewicz.

bez tytułu

Projekt odpowiada na hasło metafory jako zjawiska pomiędzy fizycznością i dosłownym znaczeniem, a przestrzenią domysłów. Za pomocą licznych deformacji sylwetki nasuwa pytanie: czy wciąż obserwujemy obraz człowieka?

The project delves into the concept of metaphor, bridging physicality and literal interpretation, leaving space for speculation. Through an array of silhouette distortions, it prompts the question: do we still perceive the image of a human?

Martyna Formela

Splątana botanika to projekt zainspirowany impresjonistycznymi obrazami Claude'a Moneta, przedstawiającymi faunę i florę. Sylwetka została stworzona z pasków dartej organzy, które poprzez szydełkowanie imitują pnące się łodygi i barwne kwiaty. Suknia składa się z modułów, gdzie każda roślina została osobno wykonana i wkomponowana wcałość.Użytatechnikamanaśladować dywizjonizm, a zastosowane kolory mają oddawać wrażenie budzącej się do życia wiosny.

The project was inspired by Claude Monet's Impressionist paintings depicting flora and fauna. The silhouette is created from strips of torn organza, which, through crocheting, mimic climbing stems and colorful flowers. The dress consists of modules, with each plant individually crafted and then integrated into the whole. The technique used aims to emulate divisionism, and the chosen colors are intended to evoke the feeling of spring coming to life.

@martynaformela_

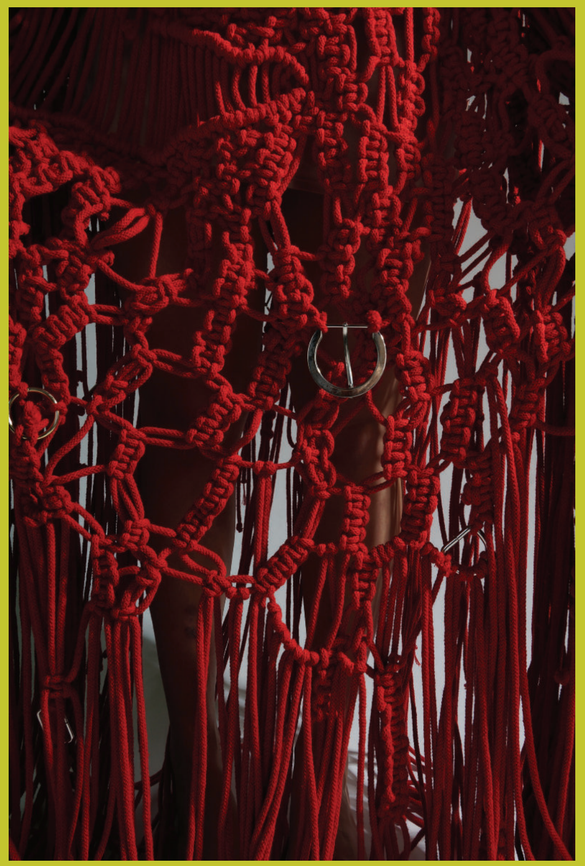
Splątana botanika

Julia Grucza

Przyczyną do powstania projektu była dla artystki nietypowa i inspirująca twórczość I.S. Witkiewicza. Podczas procesu twórczego zależało jej na znalezieniu swojej drogi kreowania kostiumu, nie tracąc jednak z oczu twórczości wspomnianego artysty. Poprzez nagromadzone obok siebie różnorodne supły i wyplecione wzory zaczynała kształtować kompozycję oraz decydować o stopniu zakrycia ciała.

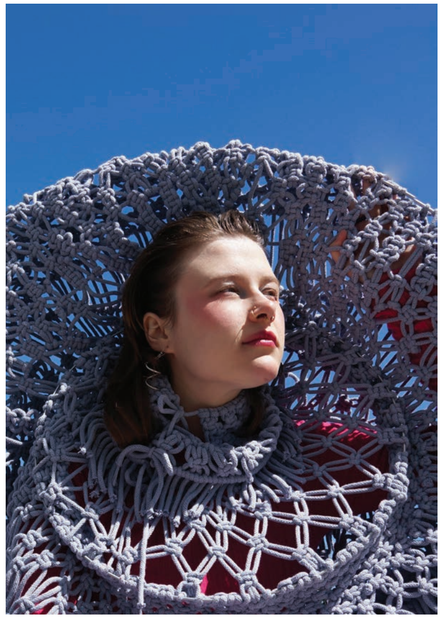
The artist was inspired by the unconventional and thought-provoking works of I.S. Witkiewicz. Throughout the creative process, her goal was to find her own path in costume design while still honoring Witkiewicz's creativity. By accumulating various knots and woven patterns, she began to shape the composition and determine the degree of body coverage.

(Nie)czysta forma



@j.grucza

Kostium inspirowany baletem triadycznym



Głównym celem projektu artystki było podkreślenie prostoty formy, barw i geometrii, inspirowanej dziełem Schlemmera *Balet Triadyczny*. Aktorzy nosili rzeźbiarskie kostiumy, ograniczające ich ruchy, wykonane z kontrastujących materiałów, co przekształcało ich w żywe dzieła sztuki, nadając baletowi unikalny, awangardowy charakter.

The artist's main objective with the project was to emphasize simplicity in form, color, and geometry, drawing inspiration from Schlemmer's work *Triadic Ballet*. Actors wore sculptural costumes that restricted their movements, crafted from contrasting materials, transforming them into living works of art and giving the ballet a unique, avant-garde character.

Oszukać przeznaczenie

W projekcie została wykorzystana tkanina fabryczna/obiciowa. Artystce udało się stworzyć nietypowy i inspirujący materiał. Za pomocą nowej konstrukcji, fastrygowania, malowania oraz naciągania kordonka, powstała „własna tkanina", która stała się punktem wyjścia do tworzenia unikalnych i teatralnych ubrań. Inspiracją do tego tworzywa był styl klasyczny w płaskorzeźbie, znany jako „styl mokrych szat".

The project utilized factory/upholstery fabric. The artist succeeded in crafting an unconventional material. Through new construction techniques, tacking, painting, and using cotton fillet, they created their own type of fabric, serving as the foundation for crafting unique and theatrical garments. The inspiration for this material stemmed from the classical effect in sculpture, known as the

(NIE) CZYSTA FORMA

Laura Janik

Wpływ Witkiewicza odegrał istotną rolę w projekcie, obejmując zarówno jego artystyczną twórczość, jak i atmosferę epoki lat 1920. Suknia, wykonana z niezliczonych guzików, staje się swoistym płótnem, na którym ukazane są różnorodne barwy, dodając malarskiego charakteru i głębi całemu projektowi.

The impact of Witkiewicz was pivotal to the project, capturing the essence of both his artistic legacy and the ambiance of the 1920s era. Crafted from an abundance of buttons, the dress transforms into a canvas, rich with a spectrum of colors, imbuing the project with a vivid painterly depth.

Głównym celem projektu to dekonstrukcja tkaniny fabrycznej. Forma powstała przy użyciu overlocka mereżki, który pozwolił artystce na uformowanie ostrego rysunku tkaniny.

The primary goal of the project was to deconstruct factory-made fabric. The artist utilized an overlock to craft the form, enabling her to sculpt the crisp fabric pattern.

@laux_ik

Maria Klewiado

@radi0maryja

Odkształcanie/dekonstrukcja

Odkształcanie/dekonstrukcja to projekt, który stanowi próbę redefinicji pierwotnych funkcji przedmiotów codziennego użytku. Zdekonstruowane parasolki oraz zmultiplikowane paski tworzą unikalną kompozycję, która stara się wyjść poza tradycyjne ramy klasyfikowania ubioru.

This project aims to redefine the original functions of everyday objects. Deconstructed umbrellas and multiplied straps create a unique composition that strives to transcend the traditional boundaries of garment classification.

Colombina

Jagoda Matecka

Maska *Colombiny* zasłaniała jedynie górną część twarzy. Udekorowana Piórami, srebrem i złotem zwracała na siebie uwagę pozostałych uczestników karnawału. Wywodzi się z teatru Commedia dell'Arte, gdzie *Colombina* była główną postacią kobiecą.

The Colombina mask, covering only the upper part of the face, was decorated with feathers, silver, and gold, drawing the attention of fellow carnival-goers. It has its origins in the Commedia dell'Arte theater, where *Colombina* was the principal female character.

@seadlessberry

Narcyz

Zbyt długie patrzenie we własne odbicie może sprawić, że stracisz z oczu otaczający świat.

Staring at your reflection for too long can make you lose sight of the world around you.

Tabarro e bauta

Typ popularnego męskiego przebrania podczas weneckiego karnawału. Składa się na niego wełniany płaszcz tabarro, kaptur bauta oraz trójrożny kapelusz. Do zestawu zakładano spiczaście zakończoną białą maskę.

A popular type of male costume during the Venetian Carnival consists of a woolen tabarro cloak, a bauta hood, and a tricorn hat. The ensemble is completed with a sharply pointed white mask.

Moretta

Orginalna maska określana jako *Moretta* wykonana jest z czarnej satyny lub aksamitu. Noszona była jedynie przez kobiety. Utrzymywała się na twarzy w nietypowy sposób – przytrzymywano ją ustami za specjalny uchwyt, co uniemożliwiało mówienie.

The original mask known as the *Moretta* was made of black satin or velvet. It was worn exclusively by women and was secured in an unusual manner – by gripping a special button with the mouth, which prevented the wearer from speaking.

Hanna Muszyńska

Ultrakontinuum

Wzory na tkaninie tworzą ciągły, uporządkowany zbiór powtarzających się elementów, które budują skalę i formę ubioru. Projekt inspirowany jest twórczością Grażyny Hase z okresu PRL, która często wykorzystywała peleryny o zmiennym kroju i długości. Użyto techniki przeszywania trzech warstw tkanin za pomocą maszyny do szycia z specjalistyczną stopką do rysowania igłą. Pikowanie materiału wykonano haftem "z wolnej ręki", zwanym "lotem trzmiela". Kostium łączy starą technikę z nowoczesnym wzorem, wprowadzając nutę nostalgii za „czasami słusznie minionymi".

The fabric patterns form an orderly, repetitive arrangement that defines the garment's structure. This project is inspired by Grażyna Hase's work during the Polish People's Republic, a time when she frequently experimented with cape designs. The technique involved stitching three layers of fabric using a sewing machine with free-motion embroidery, resulting in a distinctive form that merges traditional craftsmanship with modern patterns, evoking a sense of nostalgia.

@ko_hanie

Maria Próchnicka

TRANSFORMACJE

@silimaku

TRANSFORMACJE to kolekcja czterech sylwetek, których forma balansuje pomiędzy obiektem a kostiumem. Koncepcja pracy jest inspirowana ideą teatru plastyki. Punktem wyjścia jest tkanina, która po eksperymentalnej transformacji stała się bazowym materiałem budującym kolekcję. Organiczny charakter został uzyskany dzięki zastosowaniu struktury opracowanej własną techniką marszczenia tkanin. Zwiększają one plastyczność form oraz sprawiają, że jest interaktywna.

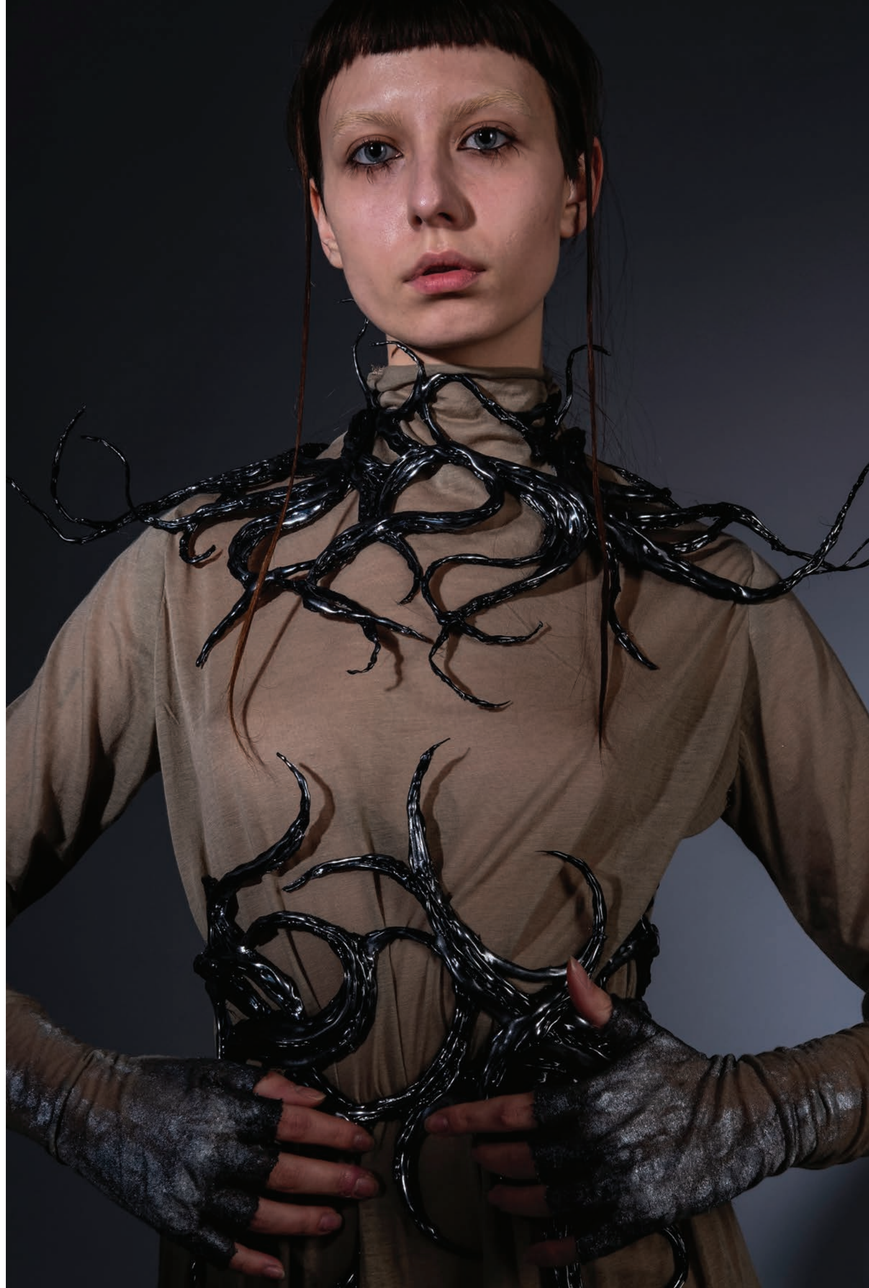
TRANSFORMACJE collection comprises four silhouettes, their form balancing between object and costume. The project's concept centers around fabric, which, after experimental transformation, became the foundational material of the collection. The organic character was achieved through a structure developed through the artist's unique fabric-gathering technique. It enhances the plasticity of the forms and makes them interactive.

Anna Swiontek

Kolekcja inspirowana autorską serią rysunków, rzeźb oraz projektów biżuterii. W atmosferze przesiąkniętej biżuteryjnością, harmonię zakłócają niepokojące mutacje wdzierając się w ciało żywiciela. Człowiek staje się ofiarą piękna, które stworzył.

Collection inspired by an original series of drawings, sculptures, and jewelry designs. In an atmosphere suffused with jewelry, the harmony is disrupted by unsettling mutations infiltrating the host's body. Humanity becomes the victim of the beauty it has created.

@aniaswiontek



Faustyna Stark

@starkfaustyna

Kostium stanowi zapis podróży wielu nieznanych sobie ludzi. Każda z dętek towarzyszyła innej historii. Gdy spełniła swoją rolę w pierwotnej formie, mogła stać się fragmentem nowej struktury, nadal będąc trwałym materiałem i nośnikiem pamięci.

The costume symbolizes the journey of countless unknown individuals. Each inner tube carries its own unique story. Once it fulfilled its original purpose, it could seamlessly integrate into a new structure, remaining a resilient material and a vessel of memories.

Marcelina Wierzbicka

Ryoko

Ryoko to strój smoczego jeźdźca w wersji damskiej. Artystka czerpała Inspirację z literatury o smokach, starych japońskich ilustracji oraz animacji zapamiętanych z dzieciństwa. Struktura materiałów oraz wypukłości rogów imitują łuskowatą skórę gada, przywodząc na myśl tajemniczość i potęgę tych mitycznych stworzeń. Złote elementy wplecione w strój, odzwierciedlają fascynację smoków błyszczącymi przedmiotami, jak to często opisane jest w legendach i mitach.

Ryoko embodies the attire of a female dragon rider. The artist found inspiration in dragon literature, ancient Japanese illustrations, and childhood animations. The fabric's texture and horn protrusions emulate the scaly skin of dragons, evoking the mysterious and majestic nature of these mythical beings. Incorporating golden elements into the costume reflects the dragons' allure for shiny objects, as often depicted in legends and myths.

@cinnamonchaotic

Pani Akne

Ta praca odnosi się do koncepcji S. I. Witkiewicza i idei "formy czystej", w myśl której sztuka powinna odsunąć się od konwencjonalnych wzorców, kładąc nacisk na samą formę, a nie treść. Forma ta powinna być dziwna, nieliniowa i pozbawiona harmonii, aby wstrząsnąć widzem i zmusić go do głębszych przeżyć. W tym projekcie główną rolę odgrywa kapelusz, wykonany z rolek kartonowych i związany sznurkiem, aby nadać mu unikalny kształt. To on jest w centrum uwagi. Jednakże, aby ujrzeć twarz ukrytą pod kapeluszem i poznać prawdziwą formę człowieka, trzeba zajrzeć przez otwory wytworzone w kapeluszu. Tytuł pracy pochodzi z cytatu, który był inspiracją dla tej pracy, opisując tytułową postać pani Akne. (S. I. Witkiewicz, *622 upadki Bunga, czyli Demoniczna kobieta*, Warszawa 1974, s. 277.)

This piece delves into S. I. Witkiewicz's concept of 'pure form,' advocating for art to break away from conventional patterns, prioritizing the form itself over content. This form should be peculiar, nonlinear, and discordant to jolt the viewer and provoke deeper contemplation. In this project, the spotlight falls on the hat, crafted from cardboard rolls intricately tied with string to give it a distinct shape. It takes center stage. However, to uncover the face concealed beneath the hat and grasp the true form of a human, one must peer through the apertures crafted within. The title of the piece is drawn from a quote that served as its inspiration, portraying the character of Mrs. Akne.

WARRIOR

Justyna Wiśniewska stworzyła eklektyczną suknię inspirowana zdobionymi zbrojami oraz XIX wiecznym ubiorem damskim w nowej, współczesnej odsłonie. Tajemnicza kolorystyka i zaskakująca reinterpretacja epok historycznych daje kostiumowi potencjał zaistnienia w przestrzeni związanej z szeroko rozumianą fantastyką – jako oryginalna postać z filmu, gry lub inspiracja do ilustracji z książki. Materiał, z którego wykonano suknię, został odpowiednio przetworzony: pomalowany sprayem akrylowym oraz pokryty ręczno-maszynowym i haftami i ozdobami z kleju na gorąco imitującymi metal.

Justyna Wiśniewska created an eclectic gown inspired by ornate armors and 19th-century women's attire, reimagined in a modern context. The enigmatic color scheme and surprising reinterpretation of historical eras give the costume the potential to thrive in the realm of fantasy—as an original character for a film, game, or as inspiration for a book illustration. The fabric used for the gown has been meticulously processed: painted with acrylic spray and adorned with hand and machine embroidery, as well as hot glue embellishments that mimic metal.

Justyna Wiśniewska

Zdjęcia: Błażej Recki
Modelka: Natalia Glińska
Makijaż: Monika Mikosik i Adam Muzeja

(NIE)CZYSTA FORMA

Suknia inspirowana cytatem Ignacego Witkiewicza, w którym zakłada, że to forma jest esencją sztuki, a pojęcie piękna nie istnieje. Artysta często sięgał po wątki erotyczne lub związane z kobiecością, intymnością.

The artist, inspired by a quote from Ignacy Witkiewicz asserting that form is the essence of art and beauty does not exist, created the gown with a focus on this philosophical perspective. Witkacy often delved into themes of eroticism, femininity and intimacy

@ylukorb_studio

Tomasz Wlaźlak

PAD (WERY GOOD GAME)

Projekt niezależnego studia gier *WERY GOOD GAME* jest zapowiedzią gry *PAD*, satyry politycznej pozwalającej wcielić się w postać superbohatera - patrioty, służącego ukochanej ojczyźnie. Na stanowisku zaprezentowana zostanie grywalna wersja prototypu gry, której ukończenie będzie możliwe dzięki wsparciu poprzez zbiórkę croudfundingową. Goście *Pyrkonu* będą mieli okazję zmierzyć się w wyścigu na skuterze wodnym, którym po lazurowej tafli wody mknie bohater gry wraz ze swoją ukochaną.

The independent game studio *WERY GOOD GAME* is announcing their new project, *PAD*, a political satire that lets players step into the shoes of a superhero-patriot serving their beloved homeland. At their booth, a playable prototype of the game will be showcased, with completion made possible through crowdfunding support. *Pyrkon* attendees will have the opportunity to compete in a water scooter race, navigating the azure waters alongside the game's protagonist and his beloved.

@wlazlak_tomasz