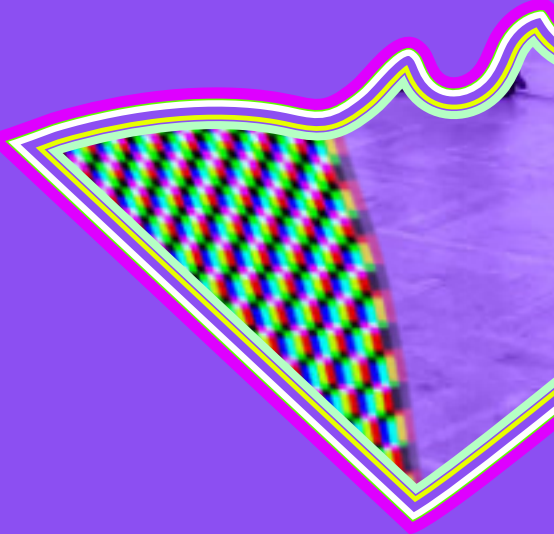
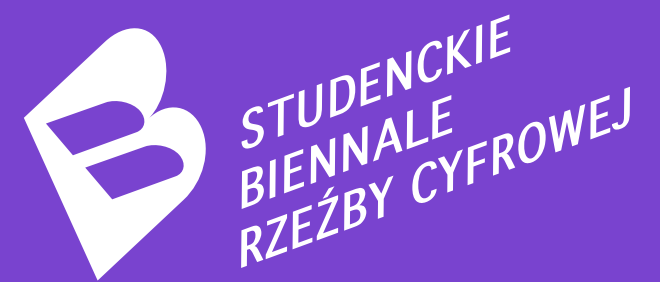




WWW.BRC.ASP.KRAKOW.PL

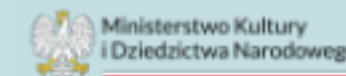
STUDENCKIE
BIENNALE
RZEŹBY CYFROWEJ







DOFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW MINISTRA KULTURY
I DZIEDZICTWA NARODOWEGO POCHODZĄCYCH
Z FUNDUSZU PROMOCJI KULTURY



ORGANIZATOR:



PATRONAT MEDIALNY:



Konkurs zorganizowany przez Pracownię Rzeźby Cyfrowej krakowskiej ASP miał na celu wyłonienie 30 najlepszych prac z zakresu rzeźby cyfrowej i ich prezentację w galerii sztuki Pryzmat w Krakowie. Wydarzeniu towarzyszył panel dyskusyjny z uznanymi międzynarodowo artystami i artystkami, który odbył się w auli ASP w Krakowie.

Idea Biennale zakładała wykorzystanie narzędzi cyfrowych jako centralnego punktu kreacji artystycznej (nie użytkowej). Zgłaszane obiekty prezentowały innowacyjne rozwiązania w kontekście współczesnej rzeźby cyfrowej. Na finałowej wystawie 10 października 2025 roku w galerii Pryzmat można było zobaczyć obiekty wykonane m.in. na drukarkach 3D i przy użyciu VR.

Jury w składzie Martnina Menegon, Rafał Kotwis, Janek Simon wybrało następujące prace:

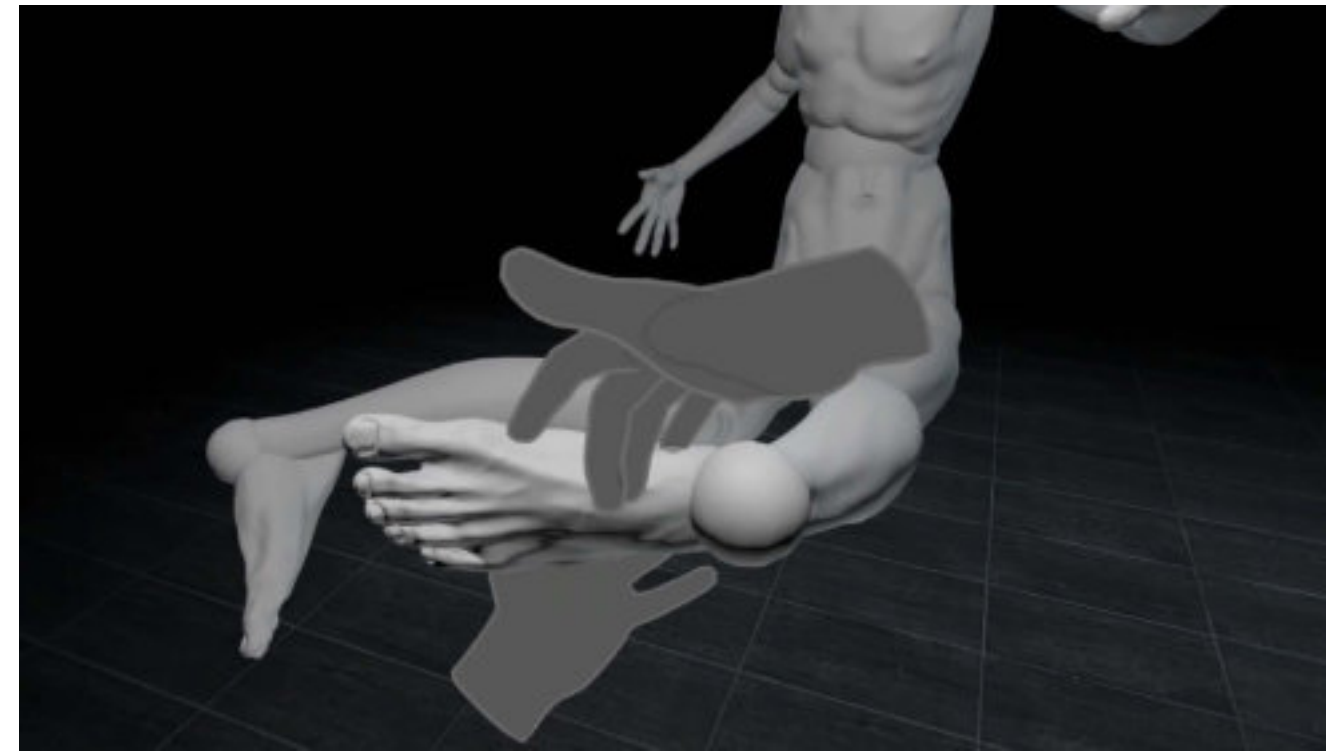
I Nagroda – *Łątka* – Bartosz Ługowski

II Nagroda – *Obiekt II* – Marcin Zonenberg

III Nagroda – *O pozytywce, która otworzyła się sama* – Anika Naporowska

Wyróżnienie – *Monster Prosthesis III* – Marianna Rodziewicz

Wyróżnienie – *Pulse of Humanity* – Jacek Portka



Jestem rzeźbiarzem, absolwentem Liceum Plastycznego w Bydgoszczy i Wydziału Rzeźby Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Doświadczając rzeźby sięgam również często po klasyczną materię jaką jest glina jak i do tabletu graficznego, dzięki któremu mogę modelować przestrzenne bryły w obszarze komputera. Posługując się własnym ciałem jako narzędziem rzeźbiarskim, określam otaczającą mnie przestrzeń, ważnym dla mnie aspektem rzeźby stał się dotyk. W swoich realizacjach często analizuję zależności między rzeźbą a odbiorcą pozostawiając często możliwość interakcji z rzeźbą. Łącząc te osobiste doświadczenia wyciągam wniosek o istocie kontaktu.

OBIEKT II

TECH CNC

II N AGRODA



MARCIN ZONENBERG

Marcin Zoenberg – (ur. 1999), artysta wizualny działający w medium obiektu, wideo i malarstwa. Absolwent Grafiki na ASP w Katowicach (2023) oraz student ASP w Krakowie na Wydziale Intermediów. W swoich projektach porusza się w tematyce problemów mieszkaniowych, doświadczeń biograficznych i obserwacji społecznych w zakresie ról społecznych i toksycznej męskości. W 2023 utworzył postać alter-ego Martina Sonnenberga, któremu przypisane są odrębne działania artystyczne. Swoje prace prezentował m.in. w Galerii Skala, Rondzie Sztuki, przestrzeni TŁO, Galerii 302, Art Industry Standard. Zrealizował projekt wystawienniczy razem z holenderskim kolektywem FORM. Zrealizował solową wystawę w Galerii Lescer w ramach Fringe Warszawa 2024 oraz brał udział w wystawie CrashClub podczas Warsaw Gallery Weekend 2024.

BIO



O POZYTYWCE
KTÓRA OTWORZYŁA SIĘ SAMĄ

TECH

Instalacja rzeźbiarska z wideo,
Druk 3D SLA

III N AGRODA

ANIKA NAPOROWSKA

A bsolwentka Wydziału Rzeźby Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu (dyplom magisterski 2024). Finalistka I Międzynarodowego Triennale Rzeźby Ceramicznej w Warszawie (2025). Dwukrotna laureatka Studenckiego Biennale Małej Formy Rzeźbiarskiej – w 2023 uhonorowana przez Rektora ASP w Krakowie, w 2021 wyróżniona przez magazyn Contemporary Lynx. Regularnie uczestniczy w wystawach zbiorowych. Ostatnio prezentowała swoje prace w: Nowym Rynku w Poznaniu (2025), Akceleratorze Kultury w Kaliszu (2025), Galerii Sztuki Rozruch w Poznaniu (2025), Galerii RASP w Krakowie (2024), Galerii Browar Mieszczański we Wrocławiu (2024), Muzeum Narodowym Rolnictwa w Szreniawie (2024). W 2022 roku stworzyła instalację site-specific dla Galerii Miejskiej Arsenał w Poznaniu w ramach projektu „Bieguny. Dialogi młodych: INNY” (kuratorka: Bogna Błażewicz). Uczestnicząca XXXII Międzynarodowego Pleneru POLE SZTUK w Rodowie (2023) oraz pleneru w Kremnicy (2019) z udziałem artystów z Czech i Słowacji. Udzieliła wywiadów na temat swojej twórczości dla portalu Kultura u Podstaw (2024) i magazynu Contemporary Lynx (2022). Na III roku studiów była asystentką prof. dr hab. Wiesława Koronowskiego w studyjnej pracowni rzeźby. Jej studium aktu kobiecego wykonane na I roku studiów było eksponowane na Placu Cyryla Ratajskiego jako element przestrzeni publicznej. Laureatka XLII Ogólnopolskiej Olimpiady Artystycznej (2018), stypendystka MKiDN (2017), zwyciężczyni regionalnego etapu konkursu CEA (2017).

BIO



MONSTER
PROSTHESIS III

TECH Druk 3D FDM

WYRÓŻNIENIE

MARIANNA RODZIEWICZ

Urodzona w 2001 r. w Warszawie, obecnie mieszka i pracuje w Krakowie. Posługuje się głównie medium cyfrowym, tworzy rzeźby i wykorzystuje fotografię.

W swojej praktyce artystycznej, czerpiąc z autobiograficznych doświadczeń, skupia się na człowieku jako jednostce osadzonej w społeczeństwie. Oscyluje wokół tematów cielesności, seksualności, przedmiotowości i podmiotowości. Szuka zależności między człowiekiem, a rzeczywistością, opowiadając o relacji z przestrzenią, innymi ludźmi, naturą i samą sobą.

Interesuje ją ciało oraz jego płynność, efemeryczność i ekspresja. Za pomocą jego deformacji i mutacji, opowiada o jego sile i zdolności oporu przed dyscypliną, narzuconą przez struktury władzy i społeczeństwo.

Inspirację znajduje w życiu codziennym, popkulturze, Internecie, filmach, ludziach, własnych fantazjach i we wszystkim, co wokół niej i w środku niej. Jej sposób wypowiedzi artystycznej jest często pełny humoru i zachowany w luźnej konwencji.

Jej praktyka artystyczna stanowi rodzaj autoterapii ekspozycyjnej- oswajania tego, czego się boi, a co jednocześnie ją fascynuje. Sztuka daje jej przestrzeń na swobodną komunikację z otoczeniem. Swoje prace porównałaby do listów adresowanych do świata. Wykorzystuje je do wypowiedzenia tego, czego nie potrafi zwerbalizować.

Uważa się za czułą obserwatkę rzeczywistości.

BIO



PULSE OF HUMANITY
(ANIMACJA)

TECH Wideo, Animacja 3D

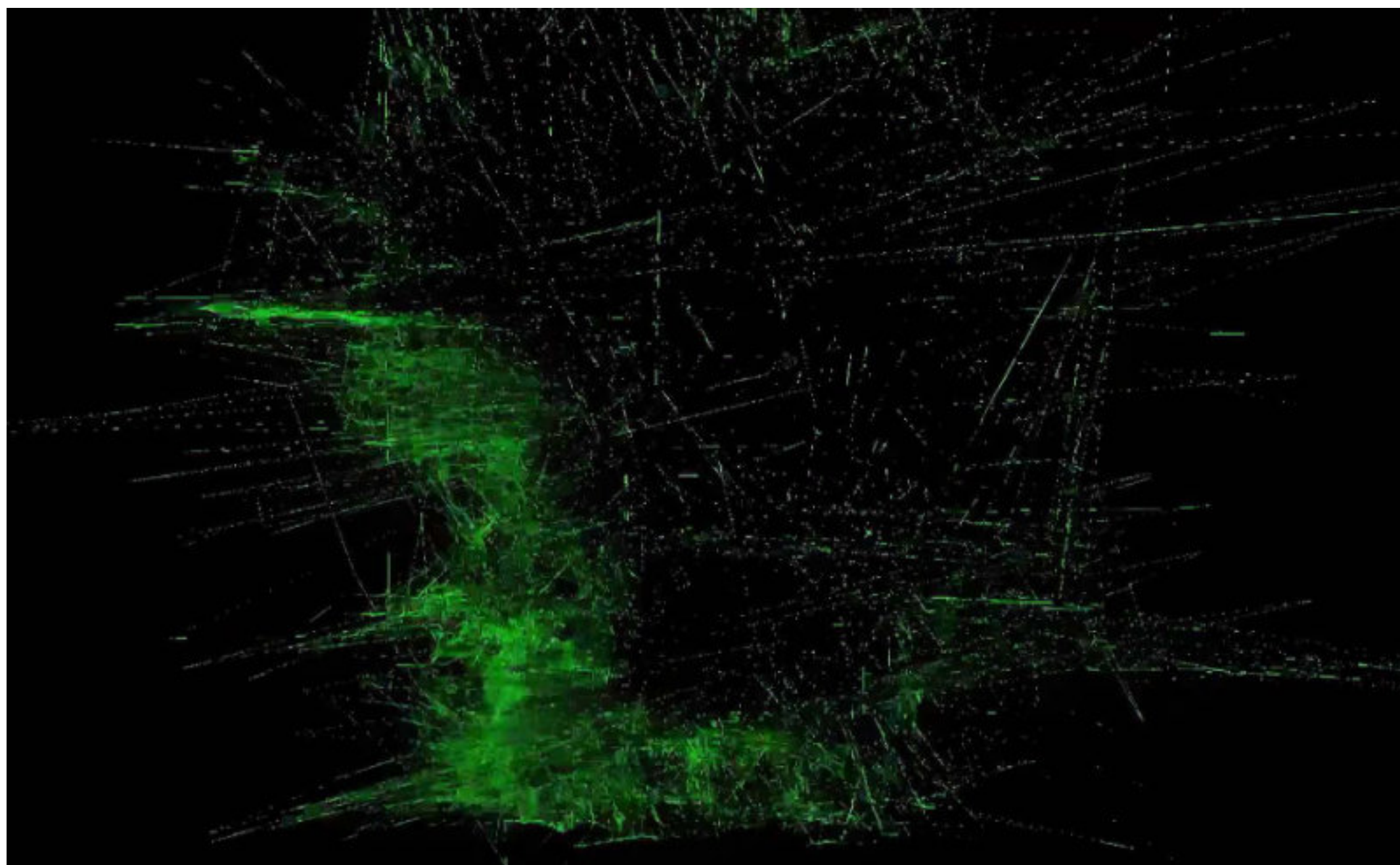
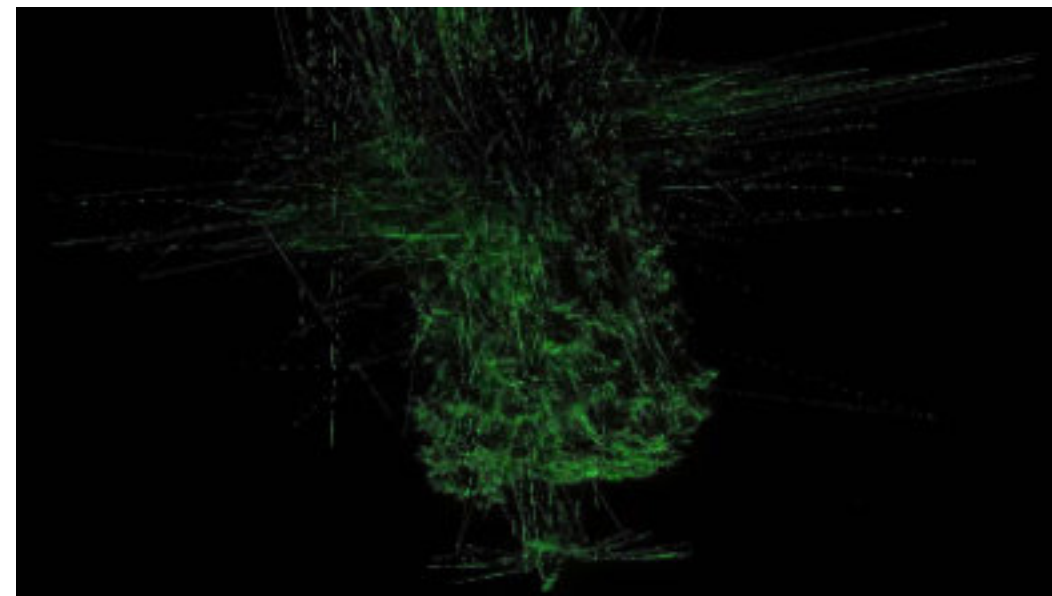
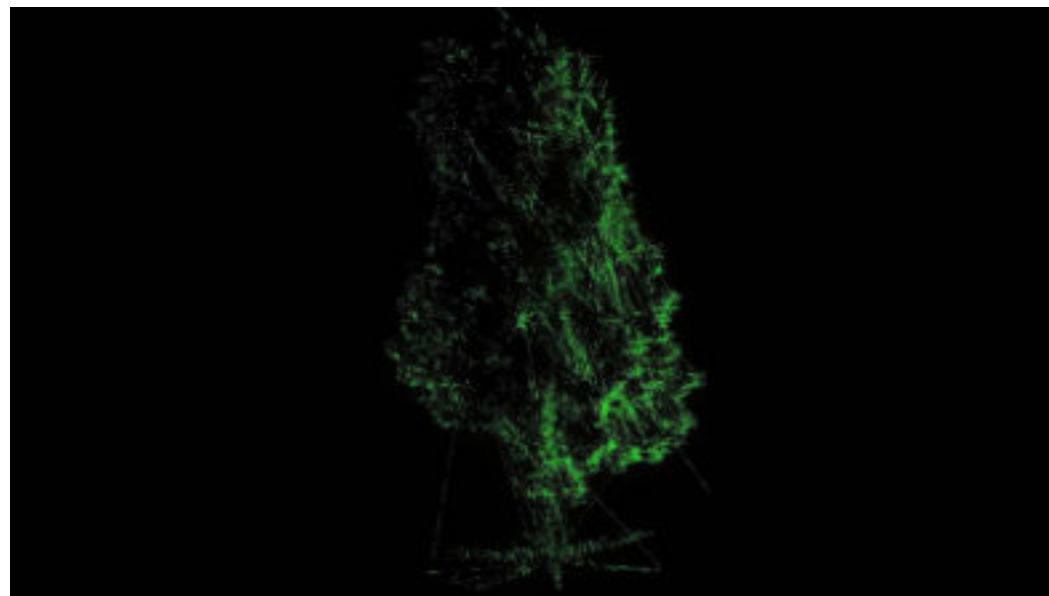
WYRÓŻNIENIE

JACEK PORTKA

Artysta wizualny, projektant. W 2025 roku uzyskał tytuł magistra na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. W swojej praktyce artystycznej Portka porusza się na styku świata cyfrowego i fizycznego. Centralnym punktem jego zainteresowań jest sztuka reaktywna, w której dzieło staje się dynamicznym systemem, nieustannie przekształcanym przez dane pochodzące z otaczającej rzeczywistości. Artysta eksploruje, w jaki sposób zjawiska takie jak dźwięk, ruch czy przepływ informacji mogą w czasie rzeczywistym rzeźbić cyfrowy obraz, tworząc efemeryczne i unikalne doświadczenia dla odbiorcy.

Uczestnik wystaw krajowych i międzynarodowych, w tym:
Biennale Grafiki Studenckiej "Przeciwciąta" (Galeria Miejska Arsenał, Poznań, 2021)
Międzynarodowe Triennale Grafiki w Cieszynie (2021)
Biennale Grafiki Szklerlandu (Rumunia, 2022)

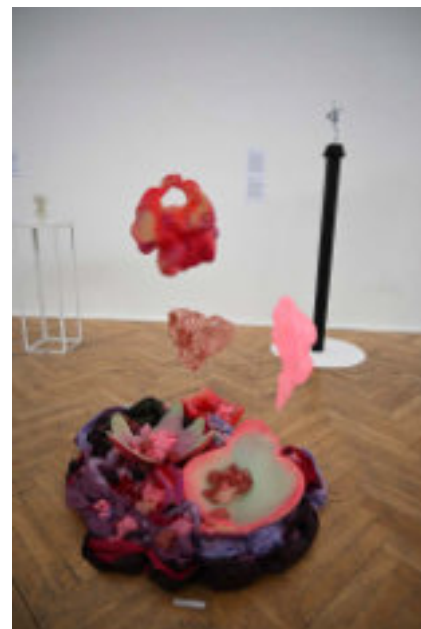
BIO



OBREALNIENIE

TECH

Wieloelementowa instalacja przestrzenna,
Druk 3D FDM



WERONIKA MICHALAK

BIO

Nazywam się Weronika Anna Michalak, zajmuję się instalacjami rzeźbiarskimi. W swoich pracach badam granice między formami organicznymi a syntetycznymi. Fascynuje mnie nieoczywiste zastosowanie tworzyw sztucznych oraz odlewnictwo artystyczne. W 2024 roku obroniłam Dyplom Magisterski w II Pracowni Rzeźby prowadzonej przez Prof. Katarzynę Józefowicz, Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.



Julia Alicja Gieracha – studentka IV roku ASP na wydziale rzeźby. Z silnym zamiłowaniem nawiązuje do form bionicznych, starając się je przetworzyć przez własne postrzeganie.



WĘZEŁ

TECH Druk 3D SLA



MAGDALENA ZIELIŃSKA



Jestem studentką kończącą 3 roku rzeźby na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. W rzeźbie najbardziej pociąga mnie efemeryczność projektów oraz wpływ obiektu artystycznego na otoczenie i odbiorców. Moim celem jest tworzenie prac, które będą zmieniać się pod wpływem interakcji z widzem. W swojej twórczości chciałbym skupić się rzeźbie cyfrowej oraz rzeźbie w architekturze i jej wpływie na urbanistykę miast.

BIO

VELVET MITES
WILL KEEP US WARM

TECH Druk 3D FDM

NICOLA MACHNIK

BIO

Studentka IV roku rzeźby na krakowskiej ASP, absolwentka Wydziału Sztuki UKEN w Krakowie. W swoich pracach z jednej strony eksploruje cyfrowe doświadczenia, dotyka sztuki społecznie krytycznej, a także tworzy przeplatające się formy abstrakcyjne w kamieniu. Uczestniczka Międzynarodowego Sympozjum Rzeźby w Kamieniu IMAGO MATERIAE w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku; pełni funkcję przewodniczącej studenckiego Koła Artystyczno-Naukowego "Stone Age".



EX TENEBRIS

TECH

Druk 3D FDM
Materiał: Polichromowane PLA



BARTOSZ SKRZYPIEC

Urodzony 1998 roku w Kowarach. Absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych im. Stanisława Kopystyńskiego we Wrocławiu (2018) oraz Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, gdzie w 2023 roku uzyskał dyplom z Rzeźby na Wydziale Rzeźby i Mediacji Sztuki. Obecnie związany z macierzystą uczelnią, gdzie współprowadzi międzywydziałową pracownię druku 3D – 3DLAB.

W swojej praktyce artystycznej koncentruje się na formach tworzonych podświadomie, silnie nacechowanych surrealizmem i emocjonalnym napięciem. Głównym obszarem jego eksploracji jest ludzkie ciało – jako medium przekazu wewnętrznych przeżyć, stanów i przemian. Twórczość Skrzypca inspirowana jest m.in. pracami Zdzisława Beksińskiego, H.R. Giger, Allena Williama i Milesa Johnstona. Aktualnie rozwija działania na styku rzeźby cyfrowej, druku 3D i klasycznych technik odlewniczych.

W 2021 roku otrzymał stypendium Rektora ASP. Brał udział w licznych plenerach artystycznych (m.in. Luboradów, Polanica-Zdrój). Jest autorem projektu i realizacji płyty chodnikowej upamiętniającej wydarzenia z historii Raciborza, odlanej w brązie i umieszczonej w przestrzeni miejskiej. W 2022 roku jego praca zajęła trzecie miejsce w konkursie „Super Formy” organizowanym przez Akademię. Brał udział w kilkunastu wystawach zbiorowych, m.in. na Lamar University w Teksasie (USA), w Salzwedel (Niemcy) oraz na Bulwarach we Wrocławiu.

BIO



STOJĘ W MIEJSCU

TECH

Instalacja multimedialna,
Druk 3D FDM, Wideo



KONRAD SMELA

BIO

Interesuje się szeroko pojętymi technikami rzeźbiarskimi oraz rysunkowymi – od tych klasycznych po nowe technologie. Formalnie posługuje się zarówno figuracją jak i abstrakcją. Nie do końca wierzy we wzajemne wykluczanie się tych pojęć, woli je traktować jako dwa przeciwległe bieguny w spektrum. Jego ostatnie działania ukierunkowane są na eksplorację potencjału nowych technologii w rzeźbie takich jak digital sculpting, skanowanie i druk 3d. Inspiracje czerpie z doświadczanych emocji (zwykle tych negatywnych), (pop)kulturowych wątków i rozważań egzystencjalnych.

TAKA SAMA; ALE INNA

TECH Instalacja przestrzenna,
Druk 3D FDM, Odlewy silikonowe

JULIA SOLECKA

Urodziłam się w 2001 roku w Łasku. Ukończyłam czwarty rok Wydziału Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Od 2024 roku pełnię funkcję przewodniczącej Samorządu Studenckiego Wydziału Rzeźby, a od 2025 roku przewodniczę Kołu Artystyczno-Naukowemu „Size of Matters”. W swojej praktyce koncentruję się na rzeźbie i instalacji, eksperymentując z materiałami i formami, które angażują zmysł dotyku, dźwięku czy ruchu. Szczególnie interesuje mnie praca z matrycą i powtarzalnością form. Dobieram materiały kierując się ich ekspresją i właściwościami. Moja twórczość porusza tematy społeczne, pamięci i wrażliwości zmysłowej, a inspiracje czerpię z codziennych obserwacji i doświadczeń.

Jestem laureatką wyróżnienia na VIII Zimowym Salonie Młodych z Akademii w Zofia Weiss Gallery. Uczestniczyłam w dwóch indywidualnych wystawach oraz licznych zbiorowych w Polsce i Czechach, m. in. RYSOWAĆ TERAZ – XI Międzynarodowa Wystawa Rysunku Studenckiego, IV edycja konkursu z cyklu Nowe Sytuacje pt. Wybrzmienie, 16. Jesienny Salon Sztuki „LOOSTRO” czy TECHNOMYTHOS / 15. sochańskie sympozium LAVY.



MATKA

TECH Druk 3D FDM

EMILIA MARZAN



Jestem na przełomie trzeciego i czwartego roku studiów na wydziale rzeźby Krakowskiej ASP. Moje pierwsze, poważniejsze niż dziecięce zabawy doświadczenia z przestrzenną formą ekspresji przypadają na okres liceum plastycznego, do którego uczęszczałam w Warszawie. Dotychczas brałam udział w kilku projektach i wystawach zbiorowych, głównie w ramach kolektywu Oficyna Wydawnicza Przezrocza.

BIO

WSPÓŁLOKATORZY

TECH Druk 3D SLA



MARIA HALAMSKA

Jestem studentką Uniwersytetu im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Obecnie ukończyłam drugi rok nauki. Zaocznie studiuję informatykę ze specjalizacją programowanie. Mam wiele zainteresowań – rzeźba cyfrowa, animacja, muzyka (gram na gitarze i pianinie), botanika, psychologia. Jestem osobą znajdującą się na spektrum autyzmu – odbija się to na moich pracach artystycznych i nie tylko. Moim marzeniem jest stworzyć własną grę – skrupulatnie dążę do tego celu.

BIO



KONRAD KONSTANCJA SOBIERAJ

Pochodzę z Krakowa, jestem studentem IV roku, studiuje na Wydziale Rzeźby Krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki.

Inspiracją dla moich prac jest często anatomia i morfologia zarówno kręgowców jak i bezkręgowców. Często korzystam z pomocy moich 2 niezastąpionych modeli charcików włoskich. Zajmuję się entomologią, obiektem moich zainteresowań jest głównie koleopterologia i życie chrząszczy z rodziny ryjkowcowatych (curculionidae). Bardzo lubię przeglądać stare biologiczne i anatomiczne ryciny jak na przykład cykl rycin Charlesa le Bruna „studia fizjonomiczne”. Lubię szukać w naturze schematów i wzorców które mogę później przenieść na język sztuki. Szczególnie bliskim medium jest dla mnie sztuka cyfrowa, rzeźba cyfrowa



AMAFAMA
GR: AMALGAMA (AMALGAMAT)

TECH Druk 3D FDM



IRENEUSZ PACHLIŃSKI



Ireneusz Pachliński urodził się 1998 roku w Koninie. Absolwent Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych w Kościelcu. W 2018 roku uzyskał dyplom ze specjalności projektowanie graficzne. W 2023 roku obronił dyplom na Wydziale Rzeźby na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Od 2023 roku prowadzący zajęcia z Rysunku Anatomicznego na Wydziale Rzeźby Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Od 2025 roku laborant Wydziału Rzeźby. Jego pole zainteresowań skupia się na rzeźbie i rysunku, w rzeźbie dominuje studium portretowe oraz ogólnie pojęcie ludzkiej natury. Rozwija swoje umiejętności i warsztat poprzez indywidualne podejście do tematów. Doświadcza rozmaitych technik, które czasami dają nieprzewidywalne efekty, nie zawsze pożądane. Jest to ważne w jego twórczości ponieważ tak poszerza stopień swojego samorozwoju i dzięki temu jest bardziej wszechstronny. Ostatnie wydarzenia artystyczne:

- Laureat 43 edycji Konkursu im. Marii Dokowicz na Najlepszego Dyploma UAP. Nagroda im. Waldemara Idzikowskiego Fundacji Rozwoju Miasta Poznania – Poznań 2023
- Uczestnik wystawy zbiorowej "POZA – Refleksy IV" – Poznań 2024
- Uczestnik wystawy zbiorowej "LABORINTO SCULPTA" – Poznań 2025
- Uczestnik wystawy zbiorowej "Strategie przestrzenne #3" – Piła 2025
- Uczestnik wystawy zbiorowej "Strategie przestrzenne #4" – Śrem 2025
- Uczestnik wystawy zbiorowej "STAND/ART/3D" – Poznań 2025
- Wystawa indywidualna "UKRYTE" – Poznań 2025

BIO

PEPE:OBJ



TECH Druk 3D FDM

MATEUSZ JANIK

Mateusz Janik – urodzony w 1997 roku w Krakowie, w 2023 ukończył fotografię na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu, gdzie pracuje jako asystent na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa. Od 2024 jest członkiem międzynarodowego zespołu fundacji Art & Science Node w Berlinie.

Jego prace badają ewoluującą naturę tożsamości w erze, w której sfery cyfrowe i fizyczne coraz bardziej się przenikają. Osadzony na skrzyżowaniu nowych mediów i działań analogowych, porusza się po pejzażu figitalnym, gdzie materialne i wirtualne nieustannie się kształtują i redefiniują. Czerpiąc inspirację zarówno z kultury internetowej, jak i motywów popkultury, tworzy interdyscyplinarne projekty obejmujące obrazy ruchome, statyczne, obiekty oraz doświadczenia w rozszerzonej rzeczywistości, które ujawniają płynność i performatywne aspekty cyfrowej tożsamości. Wykorzystując strategie obrazowania fotograficznego, apropracji i re-kontekstualizacji, kwestionuje tradycyjne narracje autentyczności, odsłaniając konstruowaną naturę internetowych person i fizycznej obecności.

Jego prace wystawiane były m.in. w Poznaniu, Warszawie, Bratysławie i Berlinie.

W 2021 zdobył III nagrodę w I edycji Ogólnopolskiego Konkursu Sztuki Nowe Sytuacje. W 2022 otrzymał Nagrodę Publiczności w II edycji Konkursu Digital Ars. Był także nominowany w 43. Konkursie im. Marii Dokowicz na najlepszy dyplom UAP oraz w Międzynarodowym Konkursie Blurring The Lines na najlepszy dyplom

BIO



DIGITAL SOUL SHARDS = DUALITY

TECH Druk 3D SLA



JERZY GORCZYCA

Jerzy Gorczyca, artysta krakowski, urodzony w 1978 roku, swoją podróż w głąb sztuki cyfrowej rozpoczynał we wczesnych latach dwutysięcznych, ale dopiero eksploracja narzędzi 3D otworzyła przed nim nowe przestrzenie artystycznej komunikacji. Ukończył Uniwersytet Pedagogiczny obecnie Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej na kierunku Art and Design. Na swoim koncie ma wystawy w Polsce i za granicą. Grafik cyfrowy, rzeźbiarz, ilustrator i projektant, specjalizujący się w przenikaniu się świata cyfrowego i rzeczywistego. Bada sposoby reprodukcji sztuki cyfrowej, w tym druk 3D oraz techniki miks mediów. Zajmuje się wpływem sztucznej inteligencji na sztukę, analizując zarówno jej potencjalne zagrożenia, jak i szanse dla artystów. Interesuje się rozwojem narzędzi grafiki cyfrowej oraz formami multimedialnymi, łącząc obraz z dźwiękiem. W swojej pracy twórczej wykorzystuje różnorodne techniki cyfrowe, a także wirtualną i rozszerzoną rzeczywistość. Jest autorem kilku albumów muzyki eksperymentalnej. Na co dzień wprowadza studentów w świat sztuki cyfrowej na uniwersytecie SWPS.

BIO



OŚMIESZONY

TECH Druk 3D FDM



JAKUB LEWANDOWSKI

Jakub Lewandowski (ur. 1999 w Poznaniu) jest studentem kierunku Rzeźba na Wydziale Rzeźby Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. W roku 2017 ukończył Liceum Ogólnokształcące św. Marii Magdaleny w Poznaniu. W 2022 roku uzyskał tytuł magistra Chemii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, po czym rozpoczął studia na kierunku Rzeźba na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Zajmuje się tematyką autosadyzmu, pokuty oraz skrajnymi stanami emocjonalnymi. W twórczości łączy język wizualny form figuratywnych z elementami instalacji przestrzennej. Pracuje w medium rzeźby cyfrowej, którą urzeczywistnia z użyciem druku 3D. Interesuje się również grafiką cyfrową oraz pisarstwem.

BIO



ZNAMIE

TECH Odlew gipsowy z wydruku 3D

KRZYSZTOF PERZ



BIO

Uczęszczał do Liceum Plastycznego ZDZ Katowice z filią w Cieszynie w latach 2015–2019, gdzie obronił dyplom z grafiki projektowej. Obecnie jest studentem V roku rzeźby na Uniwersytecie im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Na swoim koncie mam kilka wystaw indywidualnych i zbiorowych. Prócz rzeźby zajmuje się rysunkiem oraz grafiką.

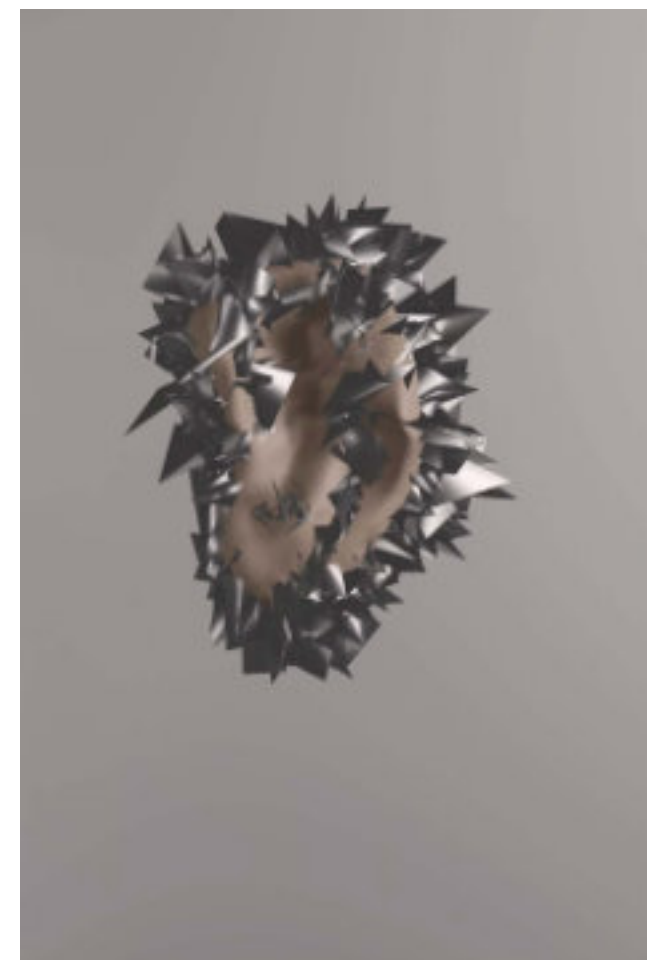
PROBABLY NEEDED A HUG
BUT INSTEAD I:::

TECH Instalacja rzeźbiarska z wideo

WERONIKA CHRZĄSTEK

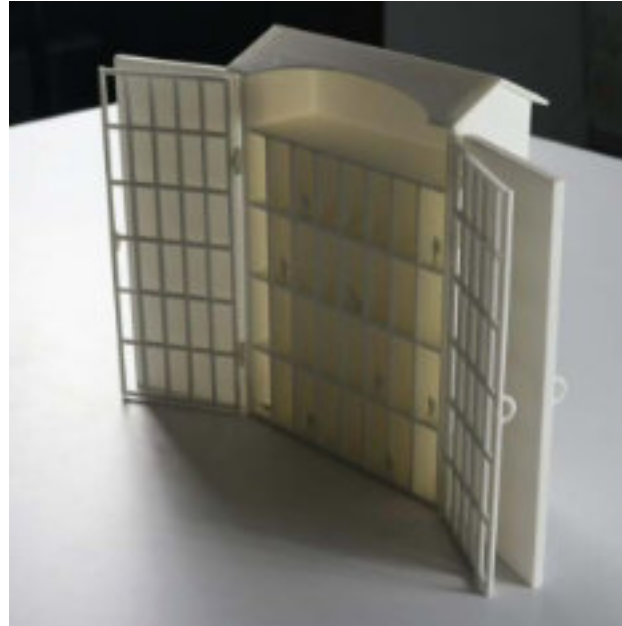
Weronika Chrząstek (ur. 1999 w Krakowie) – artystka wizualna i kuratorka. Moja twórczość koncentruje się na pogłębionej refleksji nad wielowymiarowością ludzkiego życia we współczesnym świecie. Absolwentka Prawa Własności Intelektualnej i Nowych Mediów na Uniwersytecie Jagiellońskim, obecnie kończę studia na kierunku Sztuka współczesna na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej oraz na Rzeźbie w Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Uczestniczka licznych wystawach w Polsce i za granicą. W swojej praktyce wykorzystuję różnorodne materiały – kamień, szkło, ceramikę, metal, narzędzia 3D – nadając im symboliczne znaczenia, które odnoszą się do stałości, duchowości, cielesności czy kontroli. Tworzę minimalistyczne pełne emocji i napięcia formy, zachęcające do introspekcji i refleksji nad współczesnym doświadczeniem egzystencjalnym. Punktem wyjścia jest dla mnie obserwacja siebie i otoczenia, a także badanie, jak technologia wpływa na sposób, w jaki doświadczamy świata. Poprzez moje prace staram się otwierać przestrzeń dialogu między tym, co materialne, a tym, co ułotne, dotykając relacji między ciałem a duchem, kontrolą a wolnością.

BIO



DOMEK NA PATODWEŁOPERA

TECH Druk 3D FDM



KLAUDIA KAZIMIERCZAK



Studentka Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na Wydziale Rzeźby (od 2023 roku). Swoją twórczość prezentowała na licznych wystawach zbiorowych, m.in. „Zwierzyńiec” (2024, Warszawa), „Rok dziury” (2024, Warszawa), „Proces ognia” (2024, Warszawa), „Artshow” (2024, Warszawa), „Znowu razem” (2025, Warszawa), „Polski związek artystów działkowców” (2025, Warszawa), „Romantyzm” (2025, Warszawa) oraz „Sztuka, Pamięć, Człowieczeństwo” (2025, Oświęcim), „Personifikacje celów” (2025, Warszawa). W swojej pracy artystycznej koncentruje się na rzeźbie, eksplorując różnorodne materiały i formy przestrzenne.

BIO

SZARCIA ŁAPA

TECH Druk 3D FDM



EMILIA FAJT

Jestem studentką V roku na Wydziale Rzeźby Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Pochodzę z Lublina. Dorastałam pod dużym wpływem kultury ludowej. W swojej sztuce często wracam do korzeni, inspirując się naturą. Tworzę rzeźby abstrakcyjne i przedstawiające. Cenię sobie tradycyjne rzemiosło i umiejętności, które są podstawą w mojej twórczości. Drewno jest moim ulubionym materiałem do pracy. W swojej twórczości często pochylam się nad problemami i emocjami, które mnie w danej chwili nurtują. Moją ideą jest sprawienie, by odbiorca moich prac mógł odczuć to, co tli się wewnątrz mnie.

BIO



ZAPIS FORMY

TECH Instalacja multimedialna



ARTEMIJ KOPACH

Urodzony w 2003 roku. Mieszka i pracuje w Warszawie, Polska. Od 2022–obecnie studiuje na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

Wystawy indywidualne

2025 —Bez tytułu, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, Polska

Wystawy zbiorowe

2025 – Hydra, Warszawa, Polska

2025 – Znowu Razem, Warszawa, Polska

2025 – Personifikacje Celów, Warszawa, Polska

2025 – Sztuka, Pamięć, Człowieczeństwo, Oświęcim, Polska

2024 – U-jazdowski Open, Warszawa, Polska

2024 – ArtShow, Warszawa, Polska

2024 – Dynastia, Warszawa, Polska

2024 – Dynastia, Kalmthout, Belgia

2023 – Art from the Future, Warszawa, Polska

2022 – Asystent na Międzynarodowym Sympozjum Rzeźby w Kamieniu, Stambuł, Turcja

BIO

HUMAN TOTEM

TECH Druk 3D SLA



YANA MAROZ

Yana Maroz to artystka interdyscyplinarna, absolwentka Wydziału Intermediów krakowskiej ASP, urodzona na Białorusi w 1997 roku. Zajmuje się tworzeniem interaktywnych trójwymiarowych przestrzeni, wizualizacji i grafik 3D, muzyką eksperymentalną. W 2020 roku została stypendystką Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, a w 2023 otrzymała grant MEiN "Perły nauki". Prezentowała swoje prace artystyczne zarówno w Polsce jak i w Atenach i Berlinie. Jest autorką wizualizacji i wideo do spektakli teatralnych, takich jak: "Frankenstein"(2022), "KARNawał" (2022), "Utracona Cześć Katarzyny W." (2021), "12 prac Marii Byrd"(2023), "Nie wszyscy pójdziemy do raju" (2023), "Stany mieszane" (2023) i czytań performatywnych, takich jak: "Wygnanie" i "Wielki wybuch" w TRWarszawa, oraz "Internat" w Teatrze im. S. Żeromskiego w Kielcach

BIO



W OCEKIWANIU

TECH Druk 3D FDM

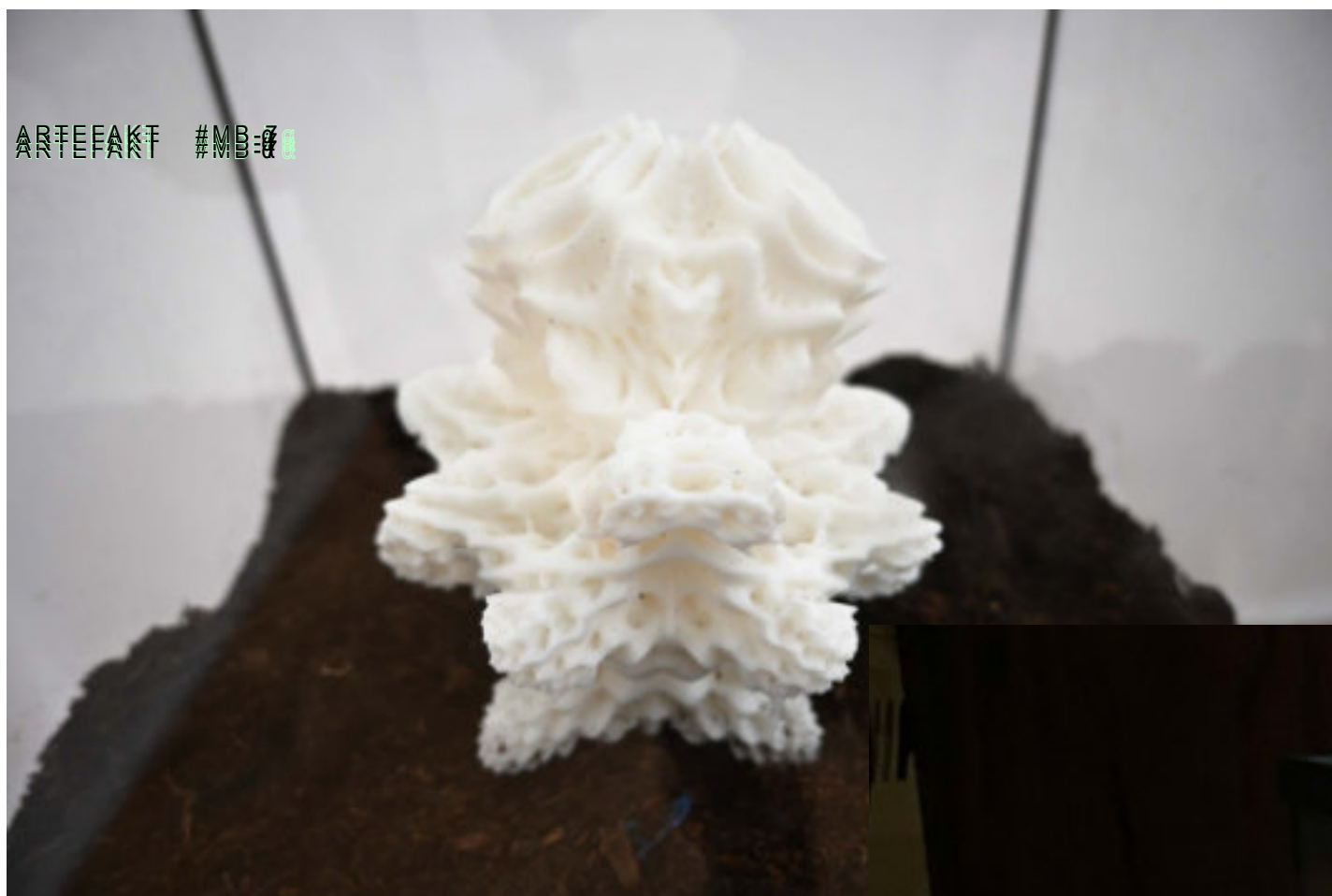
ANDREI NOVAKOVSKI

Student I roku rzeźby na Akademii Sztuk Pięknych, związany z Polską od ośmiu lat. Ukończył szkołę artystyczną oraz studia wyższe na kierunku projektowania wnętrz za granicą. Po przeprowadzce do Polski kontynuował rozwój artystyczny w lokalnej szkole plastycznej, co pozwoliło pogłębić warsztat i przygotować się do studiów rzeźbiarskich. Praktyka twórcza opiera się na podstawach tradycyjnego rysunku, studium anatomii oraz klasycznych zasad kompozycji. W swojej pracy łączy doświadczenia zdobyte w pracowniach rzeźby tradycyjnej z nowoczesnym podejściem do formy w środowisku cyfrowym. Zawodowo zajmuje się modelowaniem 3D, specjalizując się w projektowaniu rzeźb metalowych. Studiowanie rzeźby traktuje jako szansę na dalszy rozwój warsztatu, pogłębienie wiedzy o materiałach oraz zdobycie umiejętności fizycznej realizacji rzeźb.

BIO



TECH Druk 3D SLA



ARTEFAKT #MB-07

RADOSŁAW HADA-JASIKOWSKI

Radosław Hada-Jasikowski – Artysta interdyscyplinarny pracujący na pograniczu sztuki dźwięku, obiektu i technologii. Jego praktyka wyrasta z zaangażowania w eksperymentalne formy muzyczne – od dekonstruowanej elektroniki po kompozycje o charakterze rytualnym – oraz z poszukiwań w obszarze współczesnej rzeźby, gdzie tradycyjne materiały spotykają się z cyfrowymi procesami projektowymi i wytwórczymi.

W centrum zainteresowań artysty znajduje się badanie relacji między materialnością a doświadczeniem immersyjnym. Tworzy sytuacje, w których obiekty przestrzenne nie są jedynie przedmiotami kontemplacji, ale aktywnymi elementami generującymi doświadczenie. Wykorzystuje przy tym zarówno analogowe techniki rzeźbiarskie, jak i najnowsze technologie – skanowanie 3D, modelowanie cyfrowe.

Równolegle rozwija autorską praktykę dźwiękową, w której łączy podejście konceptualne z intensywnością doświadczenia słuchowego. Jego kompozycje balansują między precyzyjną konstrukcją a organiczną nieprzewidywalnością.

W projektach site-specific tworzy przestrzenie liminalne – miejsca przejścia między tym, co namacalne, a tym, co ulotne. Te realizacje, łączące obiekt, dźwięk i często element performatywny, kwestionują tradycyjne podziały między dyscyplinami artystycznymi i zapraszają odbiorcę do aktywnego uczestnictwa.

Obecnie eksploruje możliwości, jakie dla praktyki artystycznej stwarza dialog między tradycyjnym rzemiosłem a emergentnymi technologiami, szczególnie w kontekście tworzenia immersyjnych środowisk dźwiękowo-przestrzennych.

BIO



PRAWDIWSZE EMOCJE

TECH Wideo, Animacja 3D

KAMIL WIKTOR

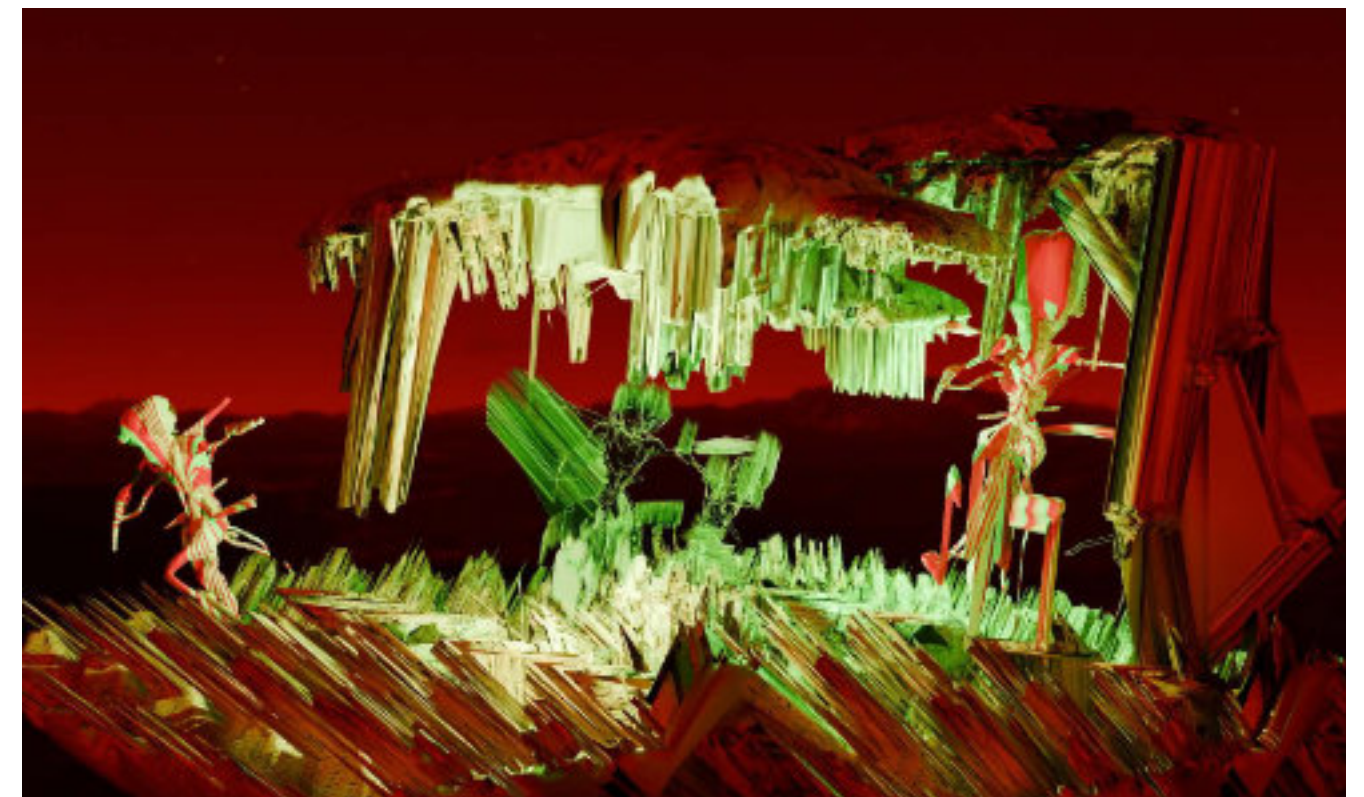


Urodzony w Nowym Sączu. Absolwent Liceum Plastycznego im. Antoniego Kenara w Zakopanem. Obronił dyplom z Rzeźby na Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Zajmuje się rzeźbą. Tworzy i realizuje obiekty w drewnie, ceramice, tworzywach sztucznych. Poza tradycyjną rzeźbą działa w przestrzeni cyfrowej 3D. W poszukiwaniach tematycznych interesuje się humorem w sztuce.

KRAJOBRAZ WYOBRAŻONY

TECH Wideo, Animacja 3D

JĘDRZEJ BEKIER



Jędrzej Bekier – rzeźbiarz i artysta wizualny urodzony w Gorzowie Wielkopolskim. Absolwent Liceum Sztuk Plastycznych w Gorzowie, obecnie student czwartego roku Akademii Sztuk Pięknych. Moja praktyka artystyczna koncentruje się na poszukiwaniu ekspresyjnych i surrealistycznych form, często operujących silnym kontrastem kolorystycznym oraz dynamiczną, złożoną kompozycją. Pracuje zarówno w medium rzeźby klasycznej, jak i cyfrowej.

TECH Wideo, Animacja 3D

KRZYSZTOF PUŁAWSKI



