

# Trudno opowiedzieć słowami co studenci będą robić na tych studiach. Pokazujemy więc wybrane projekty dyplomowe naszych absolwentów.

## Tytuł:

Głos z Twin Towers

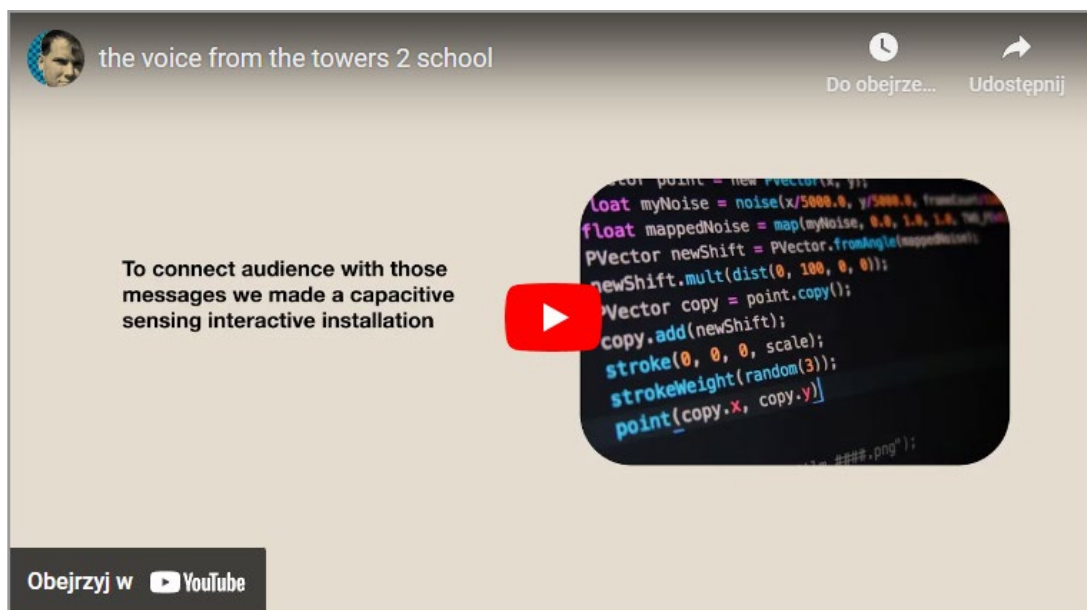
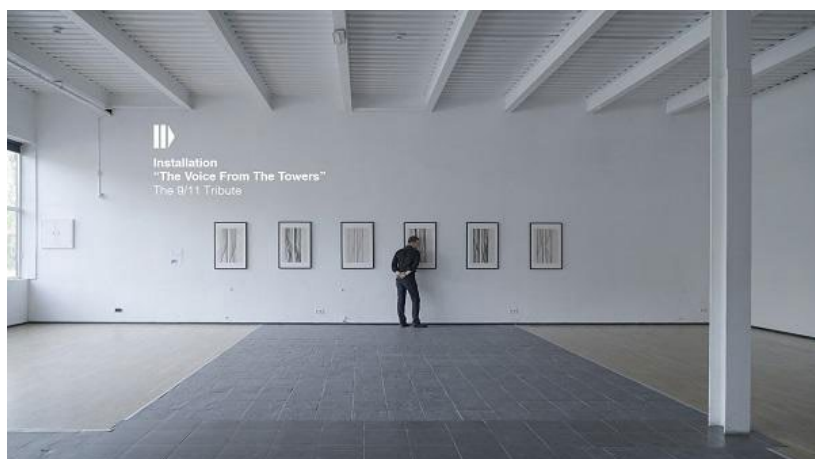
## Autor:

Michał Sęk

## Opis:

11 września 2001, ludzie uwięzieni nad strefą uderzenia mogli kontaktować się ze światem zewnętrznym tylko przy pomocy telefonu. Niektórzy z nich zadzwonili do swoich najbliższych, jednak jedyne co usłyszeli, to dźwięk automatycznej sekretarki. Przy pomocy generatywnego designu zamieniliśmy nagrania sześciu ofiar 9/11 w symboliczne wieże World Trade Center. Każdy z głosów można usłyszeć tylko poprzez zbliżenie się do grafiki. Instalacja zaprojektowana tak, by osiągnąć moment bliskości między słuchaczem i głosem.

Praca zdobyła najwyższy laur w kategorii Best of Design w Konkursie KTR – najważniejszym i najbardziej prestiżowym konkursie kreatywności w Polsce. Przyznano jej również Złoto w kategorii Design in Public Spaces: Installation, Event, Exhibitions, Srebro w Data Visualization i Brąz za Use of Print.



**GRAND PRIX BEST OF DESIGN dla naszego absolwenta. [Więcej szczegółów](#)**

**Tytuł:**

Urban Echo

**Autorka:**

Klementyna Jankiewicz

**Opis:**

Urban Echo to instalacja interaktywna badająca naszą relację z technologią. Rój elektronicznych obiektów dekomponuje, a potem zrekonstruuje w przestrzeni twój głos. Unikalny ludzki głos stanie się głosem roju.

Jest to również deklaracji przeciwko idei czarnej skrzynki. Formę obiektów tworzy widoczne elektroniczne wnętrze, zazwyczaj ukrywane przed oczami użytkownika, tutaj specjalnie wyeksponowane.

Urban Echo to nieustające poszukiwania i badania. Jest otwartą platformą – zachowanie i charakter roju może się zmieniać w zależności od tego jak zostanie zaprogramowane i jakie podzespoły zostaną dodane.

Projekt był wykorzystany przez Monikę Popiel w sztuce Roja w Teatrze Powszechnym oraz był prezentowany podczas World Maker Faire w Nowym Jorku.



**Tytuł:**

Spotkanie, ogrzanie

**Autorka:**

Gosia Nierodzińska

**Opis:**

To sterowany kodem miejski piec. Przypomina koksownik przykryty porcelanowym wiekiem – cytatem z domowego pieca. Gdy dotkną go conajmniej dwie osoby piec rozgrzewa się. Jeśli jedna z osób odejdzie, temperatura spada. Spotkanie, ogrzanie to próba stworzenia „nieskończonego miejsca: otwartego, nieukończonego, trudnego do zdefiniowania, ponieważ jego główną cechą jest być otwartym na nieoczekiwane” (za Encore Heureux). W obliczu wyzwań naszych czasów, tym bardziej należy zachować nadzieję i podejmować próby zbliżenia się do siebie nawzajem. Potrzeba nam neoszamańskich ognisk, wspólnych rytuałów, miejsc bezpiecznych zbliżeń. Chciałabym żeby takim miejscem i wspólnym rytuałem stało się spotkanie, ogrzanie. Ma to być inspirujący eksperyment, efemeryczny, ale mimo to konkretny, oparty na solidarności i bliskości w obliczu wszechobecnej zimy.

**Tytuł:**

Blob

**Autorka:**

Martyna Chojnacka

**Opis:**

Blob to audioreaktywny, geometryczny twór, który zmienia swój kształt pod wpływem dźwięków, fizycznie je reprezentując. Blob jest wizualizacją przeniesioną z ekranu do świata fizycznego. Połączenie dźwięków, kształtów i ruchu za pomocą technologii, zajmuje zmysły, prowokuje do skupienia, eksploracji i bycia w sytuacji tu i teraz. Rzeźba może spełniać rozmaite funkcje wizualizacji danych. Aktualnie autorka zajmuje się głównie audioreakcją i wykorzystaniem Bloba przy performansach na żywo.

Repliki Bloba ze zmienioną geometrią i wymiarami grały w spektaklach teatralnych.

