

Christina Karababa

Międzyp
Interstit

ial Space
rzestrzeń

Christina Karababa
Międzyprzestrzeń
Interstitial Space

Christina Karababa

MIĘDZYPRZESTRZEŃ
INTERSTITIAL SPACE

Galeria Sztuki w Legnicy • 2025

MIĘDZYPRZESTRZEŃ

INTERSTITIAL SPACE

Christina Karababa podchodzi do projektowania biżuterii z perspektywy innowacyjnej i interdyscyplinarnej, świadomie podważając i rozszerzając tradycyjne podejście rzemieślnicze. Celowo odchodzi od konwencjonalnych technik i materiałów, co wynika z zainteresowania alternatywnymi metodami oraz współczesnymi technologiami. Zamiast trzymać się utartych tradycji wytwórczych, koncentruje się na eksploracji szerokiego spektrum nowoczesnych możliwości technologicznych.

Kluczowym aspektem jej praktyki twórczej jest wykorzystanie narzędzi cyfrowych, w szczególności technologii druku 3D. Dzięki nim jest w stanie realizować niezwykle złożone, trójwymiarowe formy, które byłyby trudne do osiągnięcia przy użyciu tradycyjnych metod i technik. Eksperymentując w tym zakresie, tworzy obiekty biżuteryjne o wyrafinowanej estetyce, nowej jakości przestrzennej i dotykowej. Tworząc formy, które przekraczają konwencje projektowania biżuterii, Karababa krytycznie analizuje zarówno możliwości, jak i ograniczenia technologii cyfrowej produkcji.

Kolejną charakterystyczną cechą jej twórczości jest zaangażowanie w badanie zjawisk naturalnych, a szczególnie zachowań zwierząt, takich jak kraby pustelniki. Sposób w jaki te stworzenia postrzegają i traktują swoje otoczenie, stanowi dla Karababy inspirację do opracowywania innowacyjnych elementów projektowych. Te refleksje materializują się w biżuterii o abstrakcyjnej, niemal organicznej formie, kwestionującej granice tradycyjnej estetyki. Jej interpretacja strategii naturalnych zachowań otwiera również nowe perspektywy w projektowaniu obiektów, rzeźb, a nawet w zastosowaniach architektonicznych.

Obok inspiracji zaczerpniętych z natury, Karababa opracowała także program generatywny, umożliwiający przekształcanie języka w obiekty przeznaczone do druku 3D. Pozwala on analizować słowa pod kątem lingwistycznym i przekładać je na namacalne, wizualne formy. Unikatowość tych projektów

Christina Karababa approaches jewellery design from an innovative and interdisciplinary perspective, deliberately questioning and expanding traditional approaches within the craft. Her work embodies a deliberate shift away from conventional techniques and materials, driven by her interest in exploring alternative methods and contemporary technologies. Instead of adhering to established artisanal traditions, she focuses on exploring modern technological possibilities in their broadest sense.

A central aspect of her practice is the intensive use of digital tools, particularly 3D printing technologies. These technologies enable her to realize highly complex, three-dimensional forms that would be difficult to achieve through traditional methods and technics. By experimentally pushing the technical boundaries of these tools, she creates jewellery objects that are not only aesthetically sophisticated but also exhibit a novel spatial and tactile quality. In this context, Karababa critically examines the possibilities and limitations of digital manufacturing technologies, developing forms that transcend the conventions of jewellery design.

Another distinctive feature of her work is her engagement with natural phenomena, particularly the behavior of animals such as hermit crabs. The hermit crab's process of perceiving its environment and interacting with its habitat serves as inspiration for Karababa's development of innovative design elements. These reflections manifest in jewellery pieces characterized by an abstract, almost organic formal language, challenging traditional aesthetic boundaries. Her interpretation of natural behavioral strategies also opens new perspectives for the design of objects, sculptures, and even architectural applications.

In addition to these nature-inspired approaches, Karababa has developed a generative program that enables the transformation of language into 3D-printable objects. This

podkreśla eksperymentalny charakter jej praktyki artystycznej. Innowacyjne wykorzystanie technologii pozwala artystce realizować koncepcje, które byłyby niemożliwe przy użyciu tradycyjnych środków, poszerzając rozumienie biżuterii jako medium.

Twórczość Christiny Karababy stanowi pionierską syntezę technologicznej innowacji, inspiracji naturą i eksperymentu artystycznego. Jej praktyka bada związki technologii, natury i sztuki, redefiniując znaczenie projektowania biżuterii we współczesnym świecie.

program allows her to analyze words linguistically and translate them into tangible, visual forms. The resulting designs are remarkable for their uniqueness and emphasize the experimental nature of her artistic practice. Through her innovative use of technology, she realizes concepts that would be difficult to envision using traditional means, thereby expanding the understanding of jewellery as a medium.

Christina Karababa’s work represents a pioneering synthesis of technological innovation, natural inspiration, and artistic experimentation. Her practice explores the intersections of technology, nature, and art, contributing to a redefinition of what jewellery design can signify in a contemporary context.

7 CYTATÓW Z BIŻUTERII

Zaprojektowałam narzędzie programistyczne, które analizuje cytaty pod kątem lingwistycznym i przekształca je w obiekty drukowalne w 3D. Są to wypowiedzi 6 projektantów biżuterii oraz Dyrektora Sztuki Medialnej w Muzeum w niemieckim Karlsruhe, którzy byli uprzejmi odpowiedzieć na moje pytanie „co dla Ciebie oznacza biżuteria?”. Obiekty mogą być postrzegane jako trójwymiarowy diagram, który ukazuje przyjęte parametry i ich relacje względem siebie. Jest to przestrzenny model, który dodatkowo może być badany haptycznie. Chodzi o przedmioty, które uwidaczniają relacje i związki między obiektami. Raczej nietypowo dla diagramów, te są konsekwentnie materialnie „ucieleśnione” jako biżuteria.

Nagroda Galerii Sztuki w Legnicy

31. Międzynarodowy Konkurs Sztuki Złotniczej JAKOŚĆ (2023)

7 JEWELLERY QUOTES

I designed a programmed generative tool that analyzes Quotes under linguistic aspects and can transform them into 3D-printable objects. These Objects are 3D printed statements from 6 jewelry designers and the Director of the Media Arts in Karlsruhe Museum, who kindly answered to my question “What does Jewelry mean to you?” The three-dimensional objects can be perceived as a three-dimensional diagram of cohesion, which makes predefined parameters and their relations to each other visible. It is a three-dimensional model with diagrammatic aspects, which can be additionally analyzed haptically. It is about objects that make relations and relationships between objects visible. Rather untypically for diagrams, these are consequently materially „embodied” here as jewelry.

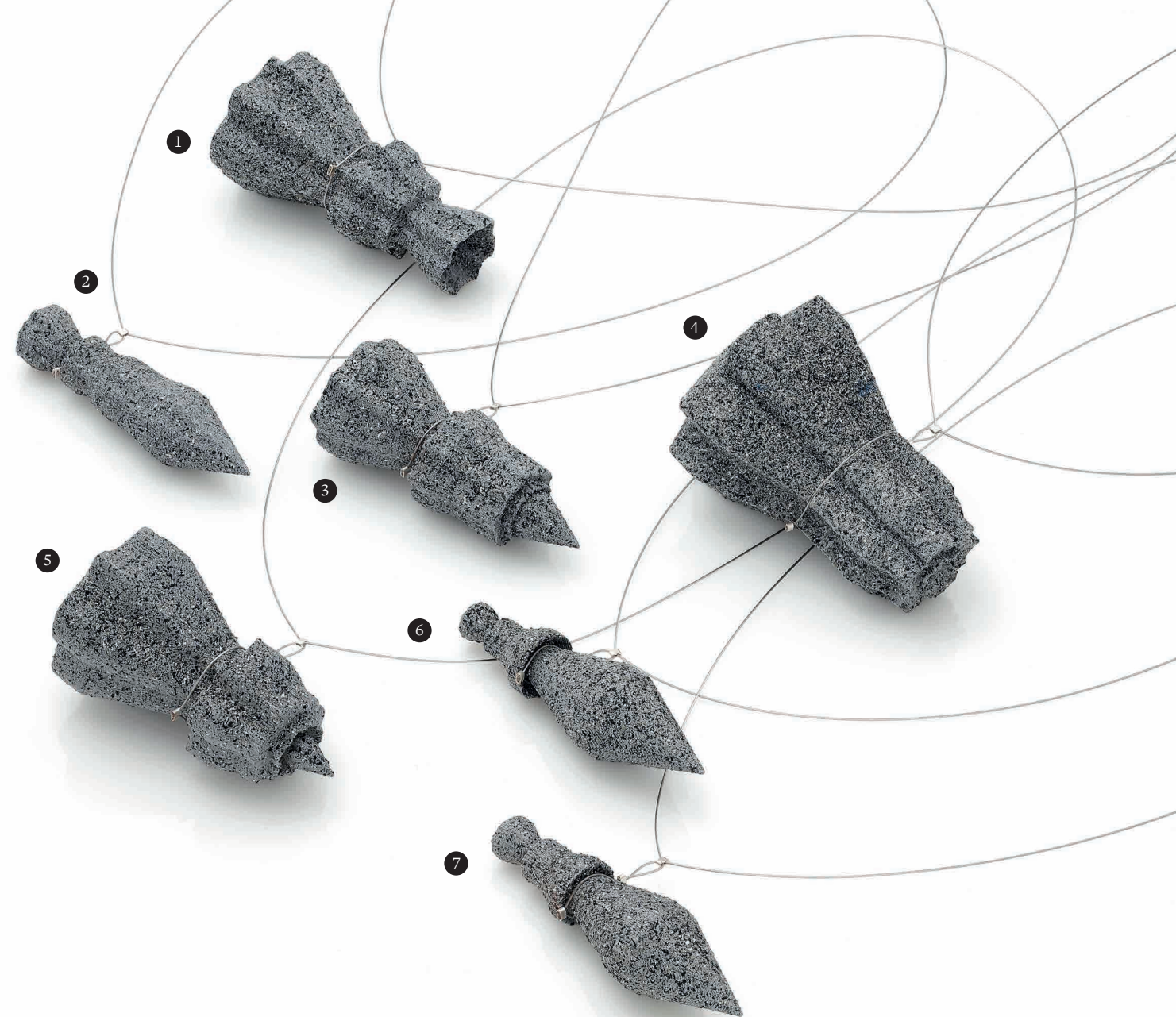
Award of the Gallery of Art in Legnica

31st International Jewellery Competition QUALITY (2023)

1. Karin Roy Andersson
2. Bernhard Schobinger

3. Peter Weibel
4. Ramon Puig Cuyàs

5. Ruudt Peters
6. Karl Fritsh
7. Lisa Walker



Naszyjniki
tworzywo ABS, farba
akrylowa, żyłka stalowa
90 × 40 × 30 mm, 2022

Necklaces
ABS-plastic, acrylic
paint, steel line
90 × 40 × 30 mm, 2022

PRZESTRZENIE SPEKULATYWNE:
BIZUTERIA PROCESUALNA –
BRANSOLETY
JAKO TRANSDYSCIPLINARNE
MODELE

Bransolety z serii *Speculative Spaces* nie są obiektami ukończonymi w tradycyjnym rozumieniu, lecz procesualnymi modelami, które pozostają w stanie „stawania się”. Nie zostały zaprojektowane jako statyczne, zamknięte formy lecz funkcjonują jako otwarte struktury, zawierające nieustanną transformację i ciągłą modyfikację kształtu. Ich materializacja nie jest zatem rozumiana jako pojedyncza forma, lecz raczej jako sekwencja stanów deformacji, ukazujących różne etapy rozwoju.

Formy generowane komputerowo na podstawie parametrów, nie istnieją jako pojedyncze, unikalne egzemplarze, lecz otwierają spektrum potencjalnych kształtów, które są zasadniczo nieskończone. Funkcjonują jako teoretyczne lub obiektywne abstrakcje, umożliwiające reinterpretację formy i otwierające dostęp do niej w różnych kontekstach dyscyplinarnych. W tym sensie są to obiekty transdyscyplinarne, sytuujące się na styku różnych dziedzin wiedzy i zastosowania. Ich komunikatywny potencjał odnosi się z jednej strony do możliwości realizacji i procesów produkcji, z drugiej – do „pierwotnego”, czy to jako konceptu, odniesienia historycznego czy materialnego artefaktu.

Poza swoją fizyczną obecnością, modele te posiadają również wymiar spekulatywny, który zostaje dodatkowo wzmocniony poprzez przejście do animacji i reprezentacji opartej na ruchu. W tej dynamicznej inscenizacji wprowadzona zostaje nie tylko dodatkowa warstwa informacji, ale również powstaje narracja wizualna, pozwalająca doświadczyć trójwymiarowych obiektów w ich zmienności i procesualności. Reprezentacja wideo pełni zatem funkcję rozszerzenia formy materialnej, oferując alternatywne spojrzenia na generowanie, modyfikację i potencjalność bransolet.

SPECULATIVE SPACES: PROCESSUAL
JEWELLERY BRACELETS AS
TRANSDISCIPLINARY
MODELS

The jewellery bracelets of the *Speculative Spaces* series are not finalized objects in the conventional sense but rather processual models that remain in a state of “becoming”. They are not conceived as static, completed forms but exist as open structures that encompass continuous transformation and ongoing modification of their shape. Thus, their materialization is not understood as a singular form but rather as a sequence of deformation states that reveal different stages of development.

The parameter-based, computer-generated forms do not exist as singular, unique pieces but instead open up a spectrum of potential formations that are, in principle, infinite. They function as theoretical or objective abstractions that enable a reinterpretation of form and facilitate access to it within various disciplinary contexts. In this sense, they are transdisciplinary objects situated at the intersection of different fields of knowledge and application. Their explanatory quality points, on the one hand, to feasibility and production processes, while on the other hand, they establish connections to the „original” – whether as a concept, a historical reference, or a material artifact.

Beyond their physical presence, these models also possess a speculative dimension, which is further enhanced through the shift to animation and motion-based representation. In the dynamic staging, not only is an additional layer of information introduced, but a visual narration is also created, allowing the three-dimensional objects to be experienced in their mutability and processual nature. The video representation thus functions as an extension of the material form, offering alternative perspectives on the generation, modification, and potentiality of these jewellery bracelets.



Bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
130 × 120 × 70 mm, 2025

Bracelet
PLA (Polylactic Acid),
130 × 120 × 70 mm, 2025



Bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
223 × 170 × 90 mm, 2025

Bracelet
PLA (Polylactic Acid),
223 × 170 × 90 mm, 2025



Bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
160 × 120 × 65 mm, 2025

Bracelet
PLA (Polylactic Acid),
160 × 120 × 65 mm, 2025



Bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
120 × 110 × 70 mm, 2025

Bracelet
PLA (Polylactic Acid),
120 × 110 × 70 mm, 2025



Bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
190 × 110 × 70 mm, 2025

Bracelet
PLA (Polylactic Acid),
190 × 110 × 70 mm, 2025

FRAME

Bransolety są żywymi, oddychającymi strukturami, które z czasem rosną, ewoluują, a nawet wpływają na zachowanie osoby, która je nosi.

FRAME

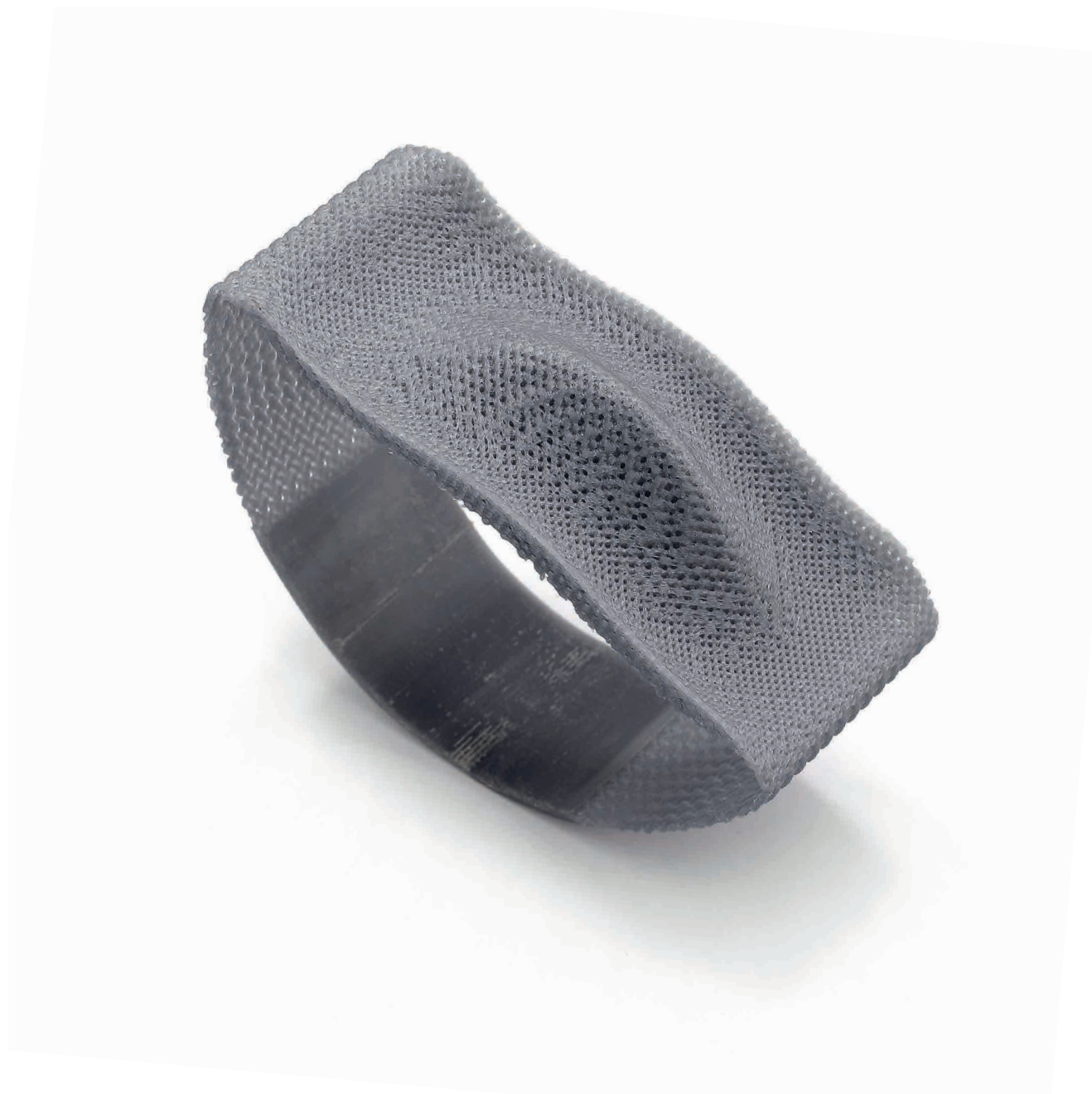
The bracelets are living, breathing structures that grow, evolve over time, and even influence the wearer's behaviour.



„Frame I” bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
130 × 110 × 60 mm, 2025

“Frame I” bracelet
PLA (Polylactic Acid),
130 × 110 × 60 mm, 2025





„Frame II” bransolety
PLA (kwas polimlekowy),
125 × 55 × 85 mm, 2025

“Frame II” bracelets
PLA (Polylactic Acid),
125 × 55 × 85 mm, 2025



„Frame II” bransoleta
PLA (kwas polimlekowy),
125 × 100 × 40 mm, 2025

“Frame II” bracelet
PLA (Polylactic Acid),
125 × 100 × 40 mm, 2025

Projekt ten bada zagadnienia na styku pamięci kulturowej, technologii cyfrowej i sztuki użytkowej. Punktem wyjścia dla rozważań jest seria broszek inspirowanych ikonicznymi reliefami i rzeźbami historycznymi. Każdy obiekt wywodzi się z trójwymiarowego skanu fragmentu monumentalnego artefaktu: fryzu Partenonu zeskanowanego w British Museum w Londynie; Terakotowego Wojownika zdigitalizowanego w Xi'an w Chinach; oraz fryzu z Bazyliki św. Piotra w Watykanie.

Za pomocą technologii druku 3D te fragmenty zostały przekształcone w intymne, bliskie ciału obiekty – broszki. Pełnią one nie tylko funkcję estetyczną, ale również stanowią nośniki historycznego śladu, tworząc pomost między monumentalnym dziedzictwem publicznym a osobistą, przenośną pamięcią.

Poprzez miniaturyzację i nadanie nowego kontekstu tym kulturowo istotnym artefaktom, broszki inicjują dialog pomiędzy przeszłością a teraźniejszością, trwałością a ulotnością, oryginałem a repliką. Proces ich uchwycenia i reprodukcji za pomocą skanowania 3D i technologii addytywnych otwiera nowy typ zaangażowania: wielozmysłowego, ucieleśnionego i dostępnego poza tradycyjnymi granicami muzeum.

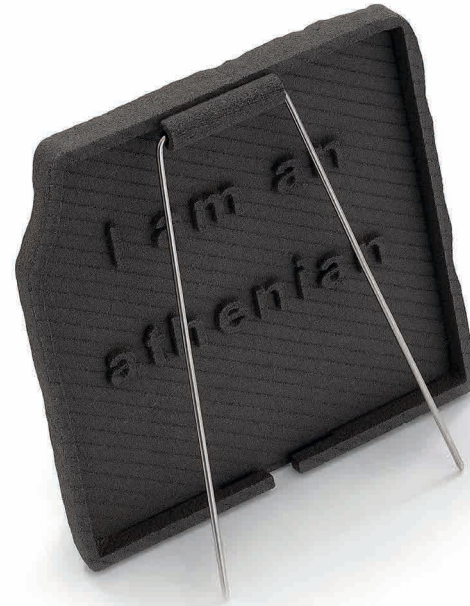
Takie podejście skłania również do refleksji nad rolą technologii cyfrowych w konserwacji, interpretacji i upowszechnianiu dziedzictwa kulturowego. Przekształcone w formy noszone, elementy te prowokują nowe sposoby opowiadania historii – przemieniając artefakty w obiekty relacyjne, niosące osobiste i zbiorowe znaczenia.

This project explores the intersection of cultural memory, digital technology, and wearable art through a series of brooches derived from iconic historical reliefs and sculptures. Each piece originates from a 3D-captured segment of a monumental cultural artefact: the Parthenon Frieze, scanned at the British Museum in London; a Terracotta Warrior, digitised in Xi'an, China; and a frieze from St. Peter's Basilica, recorded in Vatican City, Rome.

Through the medium of 3D printing, these fragments are transformed into intimate, tactile objects – brooches that can be worn and displayed on the body. They function not only as aesthetic expressions but also as vessels of historical imprint, bridging the gap between monumental public heritage and personal, portable memory.

By miniaturizing and recontextualizing these culturally significant artefacts, the brooches open a dialogue between past and present, permanence and ephemerality, original and replica. The process of capturing and reproducing these forms through 3D-scanning and additive manufacturing allows for a new type of engagement: one that is multisensory, embodied, and accessible beyond the traditional confines of the museum.

This approach also invites reflection on the role of digital technologies in conservation, interpretation, and dissemination of cultural heritage. As these historical elements are distilled into wearable forms, they encourage new modes of storytelling – transforming artefacts into relational objects that hold personal and collective meaning.



Brosza
poliamid, stal,
57 × 57 × 14,7 mm, 2019
Fryz z Partenonu (Metopa,
Centaur i Lapita) uchwycony w 3D
w British Museum, Londyn,
Wielka Brytania

Brooch
polyamide, steel,
57 × 57 × 14,7 mm, 2019
Parthenon Frieze (Metope,
a Centaur and a Lapith)
3D-captured in British Museum,
London, United Kingdom



Brosza

druk ceramiczny 3D, stal,
100 × 50 × 20 mm, 2014
Terakotowy żołnierz zeskanowany
w 3D w X'ian, prowincja Shaanxi,
Chiny

Brooch

3D-printed ceramic, steel,
100 × 50 × 20 mm, 2014
Terracotta Soldier 3D-captured in
X'ian, Shaanxi province, China



Brosza

druk ceramiczny 3D, stal,
80 × 55 × 14 mm, 2019
Fryz uchwycony w 3D w Bazylice
św. Piotra, Watykan, Rzym

Brooch

3D-printed ceramic, steel,
80 × 55 × 14 mm, 2019
Frieze 3D-captured at St. Peter's
Basilica, Vatican City, Rome

MARMUROWE PIERŚCIENIE

Seria pierścieni wykonana z ceramicznego druku 3D, inspirowana naturalnymi warstwami i misternymi żyłkowaniami marmurowych formacji występujących w kamieniołomach na terenie Włoch.



The series of rings, produced in 3D-printed ceramic, draws inspiration from the natural stratification and intricate veining of marble formations found in quarries of Italy.

MARBLE RINGS



Pierścienie
druk ceramiczny 3D,
35 × 25 × 25 mm, 2025

Rings
3D-printed ceramic,
35 × 25 × 25 mm, 2025

NA WYPADEK

IN CASE

Bizuteria jako prze-nośny kapitał, zaprojektowana jako cenny zestaw przetrwania.

Jewellery as wearable capital, designed as a transportable and valuable survival kit.



Naszyjnik
czarny poliamid, 125 g złota, srebrny
łańcuch (barwiony na czarno),
80 × 80 × 7 mm, 2011

Necklace
black polyamide, 125 g of gold,
black-coated silver chain,
80 × 80 × 7 mm, 2011

Postępy w dziedzinie sztucznej inteligencji (AI) umożliwiają uchwycenie fragmentarycznych idei lub myśli oraz generowanie spójnych i merytorycznych tekstów. Główną ideą projektu *Cliché* było zbadanie w jakim stopniu systemy oparte na AI mogą przekształcać rozproszone informacje w uporządkowaną i koncepcyjnie istotną całość oraz w jaki sposób sztuczna inteligencja może być wykorzystywana w projektowaniu zarówno kreatywnych, jak i funkcjonalnych rozwiązań.

W ramach tego badania poprosiłam AI o wygenerowanie biżuterii inspirowanej „efektem Wow”. Sztuczna inteligencja stworzyła różne warianty, które wykazywały stylistyczne podobieństwa i pewne powtarzające się cechy. Co istotne, wygenerowane projekty wyraźnie przypominały klasyczną biżuterię, uwzględniając takie elementy jak oprawa punktowa czy brylantowe szlify diamentów. Sugeruje to, że dane trenin-gowe, na których się opiera pochodzą w dużej mierze z tradycyjnej dziedziny jubilerstwa. Pierścienie miały amorficzne kształty, niczym uformowane z biżuteryjnej masy.

Systemy AI w tej konkretnej dziedzinie projektowania są obecnie trenowane na stosunkowo ograniczonych zbiorach danych, co jest wyraźnie zauważalne. Na przykład, gdy poprosimy ChatGPT lub model generujący obrazy o stworzenie

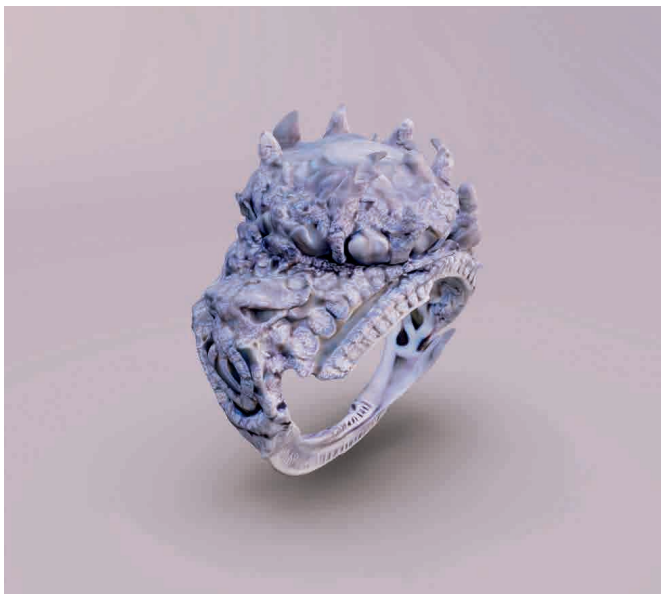
Advancements in artificial intelligence (AI) enable the capture of fragmented ideas or thoughts and the generation of coherent and meaningful texts. The central question of this project was to examine the extent to which AI-powered systems can transform fragmented information into a structured and conceptual-

ly meaningful design, as well as how AI can be employed in design processes to create both creative and functional solutions.

For this study, I prompted the AI to generate jewellery inspired by the “Wow effect”. The AI subsequently produced various design variations that shared stylistic similarities and certain recurring design features. Notably, the generated designs were strongly reminiscent of classical fine jewellery, incorporating prong settings and brilliant-cut diamonds. This suggests that the underlying training data predominantly originated from the traditional jewellery sector. The

rings appeared amorphously shaped, as if formed from a jewellery-like mass.

Currently, AI systems in this specific design segment are still trained on relatively limited datasets, which is clearly noticeable. For example, when prompting an AI system such as ChatGPT or an image-generation model to create a “jewellery design based on the best universities in Europe,” the



„projektu biżuterii inspirowanego najlepszymi uniwersytetami w Europie”, otrzymamy wyniki, które w większości przypadków przypominają klasyczną biżuterię wykonaną ze złota, często z tradycyjnymi lub antycznymi elementami.

Co ciekawe, pojawia się pewne zróżnicowanie, gdy zapytanie dotyczy konkretnie niemieckich uniwersytetów: wówczas wygenerowane projekty częściej uwzględniają perły i bursztyn. Sugeruje to, że niemieckie wzornictwo jubilerskie jest kształtowane przez regionalne materiały i lokalną historię rzemiosła. To uwiadamia, w jaki sposób sztuczna inteligencja jest uwarunkowana danymi treningowymi oraz estetycznymi preferencjami, które odtwarza.

A gdyby wykorzystać bardziej ukierunkowane zbiory danych z zakresu współczesnego designu biżuterii, aby wygenerować prawdziwie innowacyjną lub awangardową biżuterię? Czy innowacja i kreatywność to coś więcej niż tylko logika i zdolność do rekombinacji istniejącej wiedzy? Czy AI jedynie reprodukuje kanony, czy też – poprzez świadome ukierunkowanie – może wygenerować zupełnie nowe i radykalne koncepcje projektowe? Czy to ograniczenie jest jedynie tymczasowe i zostanie przewyżczone wraz z przyszłym rozwojem technologii, co pozwoli stać się jej istotną siłą w praktyce dizajnerskiej i innowacji wzorniczej?

Ponieważ możliwości projektowania wspomaganego sztuczną inteligencją pozostają w dużej mierze otwarte, a jej rola w badaniach i teorii designu wciąż nie jest możliwa do jednoznacznego przewidzenia, zdecydowałam się pokryć wygenerowane formy czarną farbą, aby celowo zredukować ich głębię przestrzenną. Ponieważ absolutna czerń pochłania do 99,4% światła widzialnego, jej powierzchnia wydaje się niemal pustką – pozbawioną konturów i refleksów. Interwencja ta ma na celu nadanie kontemplacji formy biżuterii bardziej abstrakcyjnego i koncepcyjnego wymiaru, by skłonić nas do krytycznej refleksji nad rolą AI w procesie twórczym.

results primarily consist of designs resembling classical fine jewellery made of gold, often incorporating traditional or antique elements.

Interestingly, a differentiation emerges when specifically asking about German universities: here, the generated designs more frequently incorporate pearls and amber. This suggests that German jewellery design is shaped by regional materials and historical influences. This observation highlights how artificial intelligence is molded by its training data and the aesthetic preferences it tends to reproduce.

Could truly innovative or avant-garde jewellery be generated if more targeted datasets from contemporary jewellery design were utilized? Is innovation and creativity more than just logic and the ability to recombine existing knowledge, or is that already sufficient? Does AI merely reproduce canonical knowledge, or can it, through deliberate guidance, also generate entirely new and radical design concepts? Is this limitation merely temporary, one that will be overcome with future advancements, allowing AI to become a significant force in design practice and design innovation?

Since the possibilities of AI-driven design remain largely open, and no definitive prediction can yet be made about its role in design research and theory, I chose to coat the generated forms in absolute black paint to deliberately reduce their spatial depth. Given that absolute black absorbs up to 99,4 % of visible light, the surface appears almost like a void – devoid of contours or reflections. This intervention is intended to shift the perception of form into a more abstract and conceptual dimension, encouraging critical reflection on AI’s role in the creative process.



Pierścienie
Nylon 12, srebro, czarna farba,
45 × 27 × 26 mm, 2025

Rings
Nylon 12, silver, black paint,
45 × 27 × 26 mm, 2025

Pustelnik pospolity (*Pagurus bernhardus*) to krab szeroko rozpowszechniony na obszarze atlantyckim i śródziemnomorskim Europy. Cechuje się miękkim odwłokiem, co wymusza korzystanie z pustych muszli ślimaków jako formy ochrony. Muszle te pełnią funkcję schronienia, jednak są wymieniane podczas linienia. Pomimo tej adaptacji, gatunek wykazuje dużą ruchliwość, szczególnie podczas żerowania na rafach skalnych. Jego asymetryczne szczypce pełnią różne funkcje: mniejszy służy do chwytania, natomiast większy zamyka otwór muszli i dostosowuje się do nowego lokum w trakcie linienia.

Eksperymentalne badania przeprowadzone na Queen’s University w Belfaście wykazały, że *Pagurus bernhardus* odczuwa ból i posiada pamięć bólową¹. Osobniki poddane działaniu bodźców elektrycznych szybciej decydowały się na zmianę muszli i mniej uważnie oceniały nowe schronienia. Sugeruje to poznawcze przetwarzanie nieprzyjemnych doświadczeń, wykraczające poza czysto odruchowe reakcje.

OBSERWACJA PERFORMATYWNA

Miałam okazję obserwować współistnienie krabów pustelników z parzydełkowcami, takimi jak pasożytnicze ukwiały w naturalnym środowisku Morza Śródziemnego. Ta symbiotyczna relacja zwiększa bezpieczeństwo kraba, a jednocześnie zapewnia ukwiałowi większą mobilność i lepsze warunki do zdobywania pożywienia. Interakcja ta stanowi przykład ewolucyjnie stabilnej strategii kooperatywnej.

Zebrane na brzegu przedmioty posłużyły jako podstawa do wyobrażeniowych i analitycznych procesów translacji.

¹ <https://cordis.europa.eu/news/rcn/30702-crabs-feel-pain-too-study-shows/de> (dostęp: 10 lutego 2025 r.)

The common hermit crab (*Pagurus bernhardus*) is widely distributed in the European Atlantic and Mediterranean regions. It is characterized by a soft-bodied abdomen, which necessitates the use of empty gastropod shells for protection. These shells serve as a form of shelter but are exchanged during molting. Despite this adaptation, the species exhibits a high degree of mobility, particularly when foraging on reef rocks. Its asymmetrical claws serve distinct functions: the smaller claw is used for grasping, while the larger one seals the shell opening and adapts to the new dwelling during the molting process.

Experimental studies conducted at Queen’s University Belfast have demonstrated that *Pagurus bernhardus* experiences pain and possesses pain memory¹. Individuals exposed to electrical stimuli exhibited a quicker willingness to change shells and inspected new shelters less thoroughly. This suggests a cognitive processing of unpleasant experiences that extends beyond mere reflexive reactions.

PERFORMATIVE OBSERVATION

In the natural habitat of the Mediterranean, I was able to observe the coexistence of hermit crabs with cnidarians such as parasitic anemones. This symbiotic relationship enhances the crab’s protection while providing the anemone with increased mobility and improved predation opportunities. This interaction represents an example of a cooperative, evolutionarily stable strategy.

Collected objects found on the shore served as the basis for imaginative and analytical translation processes.

¹ <https://cordis.europa.eu/news/rcn/30702-crabs-feel-pain-too-study-shows/de> (Last accessed: 10 February, 2025)

Kilka drobnych muszli ślimaków poddałam analizie za pomocą przenośnego tomografu komputerowego (CT-Portable), który pozwolił na cyfrowe obrazowanie przekrojowe potencjalnych mieszkań dla krabów. Muszla pełni funkcję tymczasowej przestrzeni ochronnej i – poprzez swoją cykliczną wymianę – symbolizuje nieustanną strukturę przejścia. Jej logarytmiczna spiralna forma występuje również w dynamice płynów oraz w modelach układów wielociałowych, będąc inspiracją dla koncepcji technicznych i architektonicznych.

Tym samym postać kraba pustelnika staje się organiczną alegorią istnienia, które nie jest ściśle zdeterminowane, lecz adaptacyjne i relacyjne – idea, którą można odnieść także do życia ludzkiego. Ponieważ muszla nie jest wytwarzana samodzielnie lecz pozyskiwana z zewnątrz, „organiczność” nie odnosi się tutaj do naturalności, ale do formy określonej poprzez konstrukcję. W tym sensie krab pustelnik wyznacza punkt styku między naturą, technologią a interakcją społeczną.

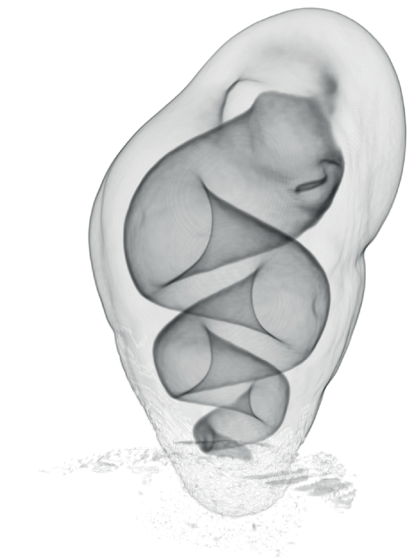
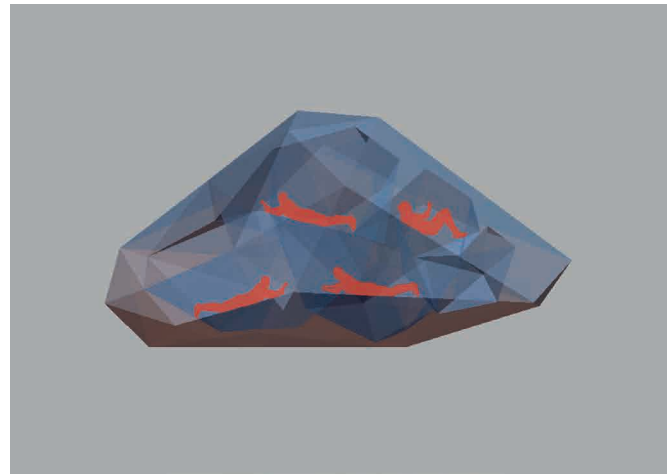
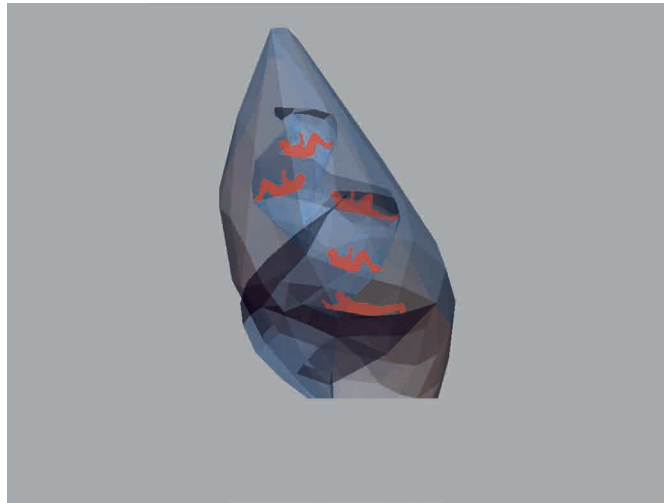
Dane z tomografii zinterpretowałam, przetworzyłam i przekształciłam za pomocą druku 3D w obiekty do noszenia, pełniące funkcję modeli architektonicznych dla koncepcji zamieszkiwania.

Consequently, I analyzed several tiny gastropod shells using a portable CT scanner (CT-Portable) to capture potential hermit crab dwellings through digital cross-sectional imaging. The shell functions as a temporary protective space and, through its cyclical replacement, signifies a continuous structure of transition. Its logarithmic spiral form is also found in fluid dynamics and multi-body system models and serves as an inspiration for both technical and architectural concepts.

Thus, the figure of the hermit crab becomes an organic allegory of an existence that is not strictly predetermined but rather adaptive and relational – an idea that can be extended to human life. Since the shell is not self-generated but externally acquired, the “organic” here does not refer to naturalness but to a form defined by construction. In this sense, the hermit crab marks an intersection between nature, technology, and social interaction.

The CT data were abstracted, further processed, and transformed into wearable elements through 3D printing, serving as architectural models for housing concepts.





Tomografia komputerowa
muszli ślimaka
o długości ok. 3 mm

Computed tomography of
a gastropod shell
approx. 3 mm in length



Brooches
PETG (glikol tereftalanowy
polietylenowy), stal,
100 × 60 × 55 mm, 2025

Brooches
PETG (Polyethylene
Terephthalate Glycol), steel,
100 × 60 × 55 mm, 2025

Urodzona w Atenach (Grecja), mieszka w Düsseldorfie (Niemcy). Projektantka i interdyscyplinarna badaczka wpływów designu, sztuki, biżuterii, nauki i technologii.

Absolwentka projektowania na kierunku Projektowanie na Uniwersytecie Nauk Stosowanych w Düsseldorfie (Niemcy). W 2019 roku ukończyła studia doktoranckie na Uniwersytecie Bauhaus w Weimarze w Niemczech w dziedzinie sztuki i projektowania w kontekście strategii projektowania artystycznego, metod i możliwości zastosowania technologii 3D.

Laureatka Nagrody Galerii Sztuki w Legnicy w 31. Międzynarodowym Konkursie Sztuki Złotniczej JAKOŚĆ (2023), I Nagrody w Międzynarodowym Konkursie „Nowa Biżuteria Tradycyjna” w Amsterdamie (2006), Nagrody DAAD na Uniwersytecie Nauk Stosowanych w Düsseldorfie (2006), stypendium projektowego oraz stypendium „Sztuka, Nauka, Gospodarka” Fundacji Artystycznej Künstlerdorf Schöppingen (2009). W 2019 roku brała udział w rezydencji artystycznej podczas 25. Międzynarodowego Sympozjum Sztuki Złotniczej w Kremnicy (Słowacja).

Prowadziła gościnne wykłady m.in. na Uniwersytecie Sztuk Pięknych w Berlinie (2023), Międzynarodowej Konferencji „Electronic Visualisation and the Arts” w Londynie (2020), Uniwersytecie Xijing, Uniwersytecie Technicznym Hubei, Uniwersytecie Technologicznym w Brnie, Czechy (2012) i Uniwersytecie Yuxi w Chinach (2014).

Born in Athens (Greece), currently lives in Düsseldorf (Germany). She is a designer and an interdisciplinary researcher whose work focuses on the interplay between design, art, jewellery, science and technology.

The artist graduated in Design from the University of Applied Sciences in Düsseldorf (Germany). In 2019, she completed her PhD studies at the Bauhaus University in Weimar, Germany, specialising in art and design within the context of artistic design strategies, methods, and the potential applications of 3D technologies.

She is the recipient of the Award of the Gallery of Art in Legnica at the 31st International Jewellery Competition QUALITY (2023), First Prize at the International Competition New Traditional Jewellery in Amsterdam (2006), the DAAD Award at the University of Applied Sciences in Düsseldorf (2006), as well as a design scholarship and the Art, Science, Economy scholarship from the Künstlerdorf Schöppingen Art Foundation (2009). In 2019, she participated in an artist residency during the 25th International Jewellery Symposium in Kremnica (Slovakia).

She has given guest lectures at the institutions including: Berlin University of the Arts (2023), the International Conference Electronic Visualisation and the Arts in London (2020), Xijing University, Hubei University of Technology, Brno University of Technology, Czech Republic (2012), and Yuxi University in China (2014).

Organizator i wydawca | Organizer and Editor
Galeria Sztuki w Legnicy | The Gallery of Art in Legnica
pl. Katedralny 1 | 1 Katedralny Square 59-220 Legnica, Poland

silver.legnica.eu

Dyrektorka | Director
Justyna Teodorczyk

Koordynatorka festiwalu | Festival coordinator
Anna Wójcik-Korbas

Tekst wstępu | Introduction text
Herman Hermesen

Fotografie | Photographs
pb-group.eu

Projekt graficzny i skład | Graphic design and DTP
Olaf Schindler (orkana39.pl)

Miejsce i czas prezentacji | Place and time of presentation
Galeria Sztuki w Legnicy | The Gallery of Art in Legnica
26 kwietnia–20 lipca 2025 | April 26–July 20, 2025

Druk | Printing by
JAKS Wrocław ©

Prawa autorskie | Copyright by
Galeria Sztuki w Legnicy 2025

Wydanie pierwsze | First edition

Nakład | Edition
200 egzemplarzy | copies

ISBN 978-83-65841-34-6

Wystawa zrealizowana w ramach Legnickiego Festiwalu SREBRO 2025 dzięki pomocy finansowej Prezydenta Miasta Legnicy.

The exhibition was realized in the framework of the Legnica Jewellery Festival SILVER 2025 with the support of the Mayor of Legnica City.

Wystawa jest częścią Festiwalu BWA Europa organizowanego przez Narodowe Centrum Kultury i Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie w ramach obchodów Polskiej Prezydencji w Radzie Unii Europejskiej w 2025 roku.

The exhibition is part of the BWA Europa Festival organized by the National Cultural Center and the University of the National Education Commission in Cracow as part of the celebration of the Polish Presidency of the Council of the European Union in 2025.



Patronat honorowy | Honorary Patronage



Sponsor festiwalu | Festival sponsor



Sponsorzy i Partnerzy | Sponsors & Partners



Patronat medialny / Media Patronage:



