STATE OF NOW

Wystawa biżuterii i obiektów autorstwa studentów oraz pedagogów Pracowni Designu Eksperymentalnego Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

The exhibition of jewellery and objects by students and faculty of the Experimental Design Studio, Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

STATE OF NOW

design:LAB - design:HUB | 2017-2027

Kolejne 10 lat projektowania biżuterii w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Another 10 years of jewellery design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Kurator / Curator:
Zuzanna Franczak

Współpraca / Cooperation:
prof. Sławomir Fijałkowski

design:LAB – design:HUB 2017-2027

Kolejne 10 lat projektowania biżuterii w Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

PL

Wystawy prac semestralnych, badawczych lub dyplomowych to zwykle efekt uboczny podstawowego celu działalności wyższych uczelni – kształcenia studentów. **W Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku** staramy się z tego zadania wywiązywać możliwie skutecznie, wyposażając naszych absolwentów w konieczną wiedzę z zakresu metodyki projektowania oraz w umiejętności kompleksowego posługiwania się współczesnymi narzędziami pozwalającymi na swobodną realizację dowolnych pomysłów własnego autorstwa.

Jesteśmy projektantami, a prowadzona przez nas **Pracownia Designu Eksperymentalnego** – mimo, że najmniej usługowa i najbardziej powiązana ze sztuką – ulokowana jest na Wydziale Wzornictwa, co powoduje, że tworzenie biżuterii nie odbiega u nas znacząco od procesu projektowania produktu, usług lub doświadczeń. Istotą naszej aktywności pozostają: tryb racjonalnego/analitycznego działania, funkcjonalizm, poszukiwanie efektywnych technologii i innowacyjnych materiałów, a podstawowym narzędziem pracy jest komputer.

Staramy się nie przeciwstawiać technologii CAD/CAM tradycyjnemu rzemiosłu – wręcz przeciwnie – poszukujemy możliwości ich symbiotycznego łączenia oraz rozszerzania obu obszarów z przekonaniem, że decydujące są zawsze aspekty kreatywne i autorskie decyzje – niezależnie od narzędzi, jakimi posługuje się artysta, projektant czy rzemieślnik.

Obecna prezentacja **„State of Now 2017–2027”** nawiązuje formułą do jednej z wcześniejszych naszych wystaw pt. **„design:LAB – design:HUB 2006–2016”** zorganizowanej dokładnie 10 lat temu w Muzeum Bursztynu w Gdańsku. Zawartość tamtej ekspozycji zaledwie zapowiadała zmianę, która w pełnym zakresie zmaterializowała się dopiero w obecnej dekadzie – ekspansję narzędzi cyfrowych oraz metod komputerowego prototypowania – zwłaszcza druku 3D. Mamy nadzieję, taka przynajmniej jest nasza edukacyjna intencja, że dostrzeżecie w pracach naszych studentów i absolwentów nie tylko zaawansowany potencjał projektowy, wdrożeniowy, inżynierski, ale także inspirujący obszar możliwości kreatywnych, eksperymentalnych, unikatowych.

Zerknijcie również na nasz Instagram, gdzie czekamy na Wasze opinie, spostrzeżenia i komentarze.

prof. Sławomir Fijałkowski
Gdańsk, 1 kwietnia 2026

@experimental_design_studio



design:LAB – design:HUB 2017-2027

Another 10 years of jewellery design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk

ENG

Exhibitions of semester, research, or diploma works are usually a by-product of the primary mission of higher education institutions – educating students. **At the Academy of Fine Arts in Gdańsk, Poland,** we strive to fulfill this task as effectively as possible by equipping our graduates with essential knowledge in design methodology, as well as with the skills required to comprehensively use modern tools that enable the free realization of their own ideas.

We are designers, and the **Experimental Design Studio** we run – although the least service-oriented and most closely related to art – is located within the Faculty of Design. As a result, the process of creating jewelry does not significantly differ from designing products, services, or experiences. The essence of our activity remains a rational and analytical approach, functionalism, the search for efficient technologies and innovative materials, with the computer as the primary working tool.

We do not seek to oppose CAD/CAM technologies to traditional craftsmanship – on the contrary – we explore ways of combining them symbiotically and expanding both areas, with the conviction that creative aspects and individual artistic decisions are always decisive, regardless of the tools used by the artist, designer or craftsman.

The current presentation **“State of Now 2017–2027”**, refers in its format to one of our earlier exhibitions titled **“design:LAB – design:HUB 2006–2016”**, organized exactly ten years ago at the Amber Museum in Gdańsk. The content of that exhibition merely foreshadowed the transformation that has fully materialized in the current decade – the expansion of digital tools and computer-based prototyping methods, especially 3D printing. We hope – and this is our educational intention – that in the works of our students and graduates you will recognize not only advanced design, implementation, and engineering potential, but also an inspiring field of creative, experimental, and unique possibilities.

Check out our Instagram profile, where we are waiting for your opinions, observations and comments.

prof. Sławomir Fijałkowski
Gdańsk, April 1st, 2026

@experimental_design_studio



STATE OF NOW

Wystawa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku
Exhibition of the Academy of Fine Arts in Gdańsk

PL

Są technologie, które wciąż nazywamy **„nowoczesnymi”**, choć od dawna należą do codziennej praktyki projektowej.

Wystawa **„State of Now”** nie opowiada już o przyszłościowej wizji jutra, lecz o **obecnym projektowaniu tu i teraz** – w świecie, w którym **narzędzia cyfrowe stały się naturalnym „warsztatem” pracy projektanta.**

Nasza **Pracownia Designu Eksperymentalnego**, ulokowana w strukturze **Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku**, to miejsce, w którym testujemy granice technologicznych możliwości.

Na wystawie prezentujemy biżuterię, produkty i obiekty **autorstwa najmłodszej generacji projektantów**, dla których pierwszym wyborem są dziś narzędzia cyfrowe (CAD/CAM), technologie addytywne (druk 3D) i subtraktywne (CNC), czy wirtualna i rozszerzona rzeczywistość (AR i VR). Wykorzystujemy je na co dzień, na niemal każdym etapie procesu twórczego – od opracowywania koncepcji, przez testowe projekty, aż po wdrażanie rozwiązań.

Zależy nam, by nie pozostawić widza z pytaniem: **„jak to jest zrobione?”**, lecz także dostarczyć mu sugestii pozwalających znaleźć odpowiedź. Dlatego obok gotowych obiektów **częściowo odsłaniamy proces projektowy** – od pierwszego pliku cyfrowego, przez modele generatywne i parametryczne, symulacje, animacje oraz materiały wideo, aż po modele i prototypy.

Mamy nadzieję, że efekty naszych projektowych wysiłków będą dla Was inspirującym odkryciem.

Zuzanna Franczak, kuratorka

ENG

There are technologies we still call **“modern”**, even though they have long been part of everyday design practice.

The exhibition **“State of Now”** no longer speaks about futuristic visions of tomorrow, but about **designing in the here and now** — in a world where **digital tools have become a natural part of the designer’s “workshop”**.

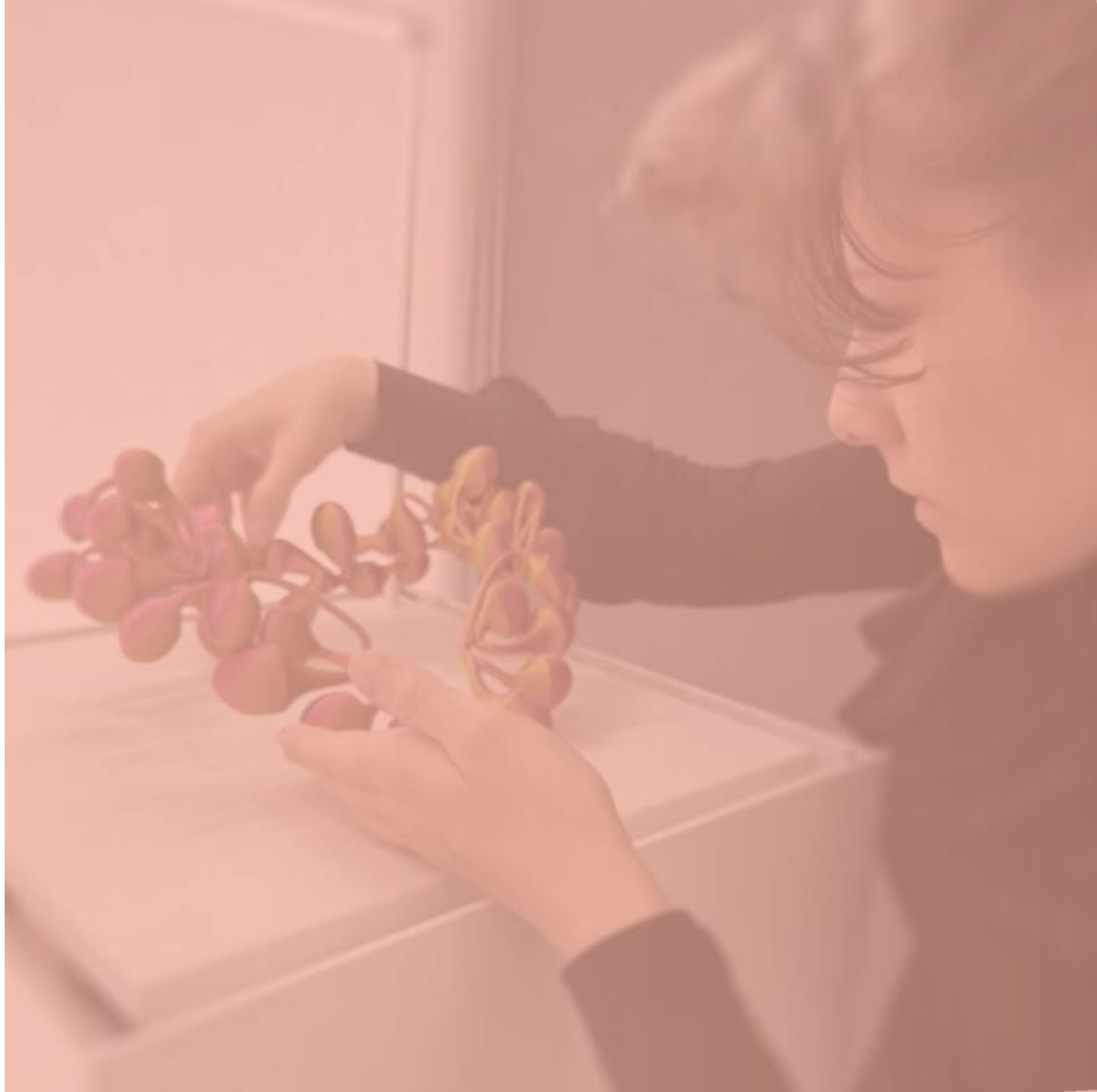
Our **Experimental Design Studio**, operating within the **Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk**, is a place where we test the boundaries of technological possibilities.

At the exhibition, we present jewellery, products, and objects **created by the youngest generation of designers**, for whom digital tools (CAD/CAM), additive technologies (3D printing), subtractive technologies (CNC), as well as virtual and augmented reality (AR and VR), are the primary choice today. We use them on a daily basis at nearly every stage of the creative process – from developing concepts, through test projects to the implementation of solutions.

Our goal is not to leave visitors only with the question **“how was this made?”**, but also to provide them with clues that help them find the answer. That is why, alongside the finished objects, **we partially reveal the design process** – from the first digital file, through generative and parametric models, simulations, animations and video materials, all the way to models and prototypes.

We hope that the results of our design efforts will be an inspiring discovery for you.

Zuzanna Franczak, curator



„Strongman unique ring” 2025

Technologia: tytan drukowany w 3D (DMLS), bursztyn frezowany CNC

Technology: titanium 3D printed (DLMS), CNC milled amber

Materiały: tytan, bursztyn bałtycki

Materials: titanium, Baltic amber





O bursztynie niefestyniarsko...
Obiekt zakupiono do stałej kolekcji Galerii Sztuki w Legnicy.

About amber beyond the festive cliché...
The object was purchased w for the permanent collection of the Gallery of Art in Legnica.

Sławomir Fijałkowski



„Studies on Absence” 2025

Technologia: druk 3D, Multi Jet Fusion (MJF), skanowanie 3D

Technology: 3D printing, Multi Jet Fusion (MJF), 3D scanning

Materiały: poliamid (PA12), stal

Materials: polyamide (PA12), steel





Seria jest próbą zachowania śladów nieobecności oraz rejestrowania sytuacji o ulotnym, nietrwałym charakterze. Formy obiektów powstały na podstawie skanów 3D rzeczywistych zdarzeń (efemerycznych układów materii).

The series is an attempt to preserve traces of disappearance and to record situations of a fleeting, impermanent nature. The forms of the pieces were based on 3D scans of real events (ephemeral arrangements of matter).

Marta Hryc



„Insensum” 2025

Technologia: frezowanie CNC, druk 3D, autorska technika utwardzania gąbki

Technology: CNC milling, 3D printing, original foam hardening technique



Materiały: korek naturalny, bursztyn bałtycki, gąbka, drewno, Corian, PLA

Materials: natural cork, Baltic amber, foam, wood, Corian, PLA



Seria brosz z różnych, kontrastujących materiałów. Bada, jak materia wpływa na emocjonalny i zmysłowy odbiór obiektów.
Praca eksploruje relacje między fizycznym materiałem, technologią a percepcją.

A series of brooches made from diverse, contrasting materials. It explores how material influences the emotional and sensory perception of objects. The work examines the relationships between physical material, technology, and perception.

Zuzanna Franczak



„Amberry Ring” 2025

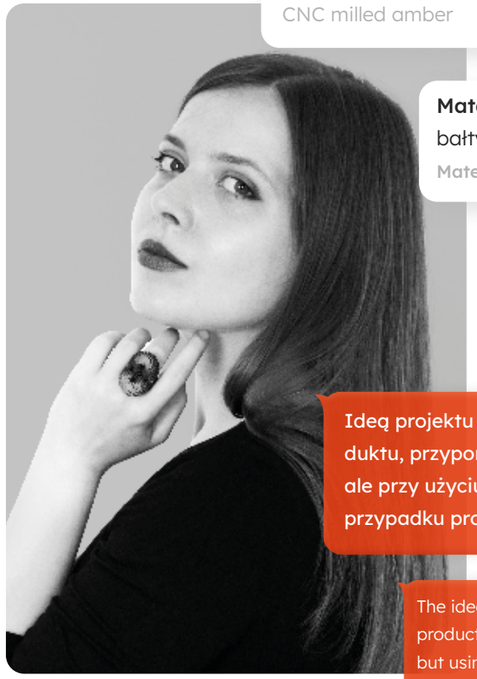
Technologia: odlew według pliku CAD, bursztyn frezowany CNC

Technology: casting based on a CAD file, CNC milled amber

Materiały: srebro złocone, bursztyn bałtycki

Materials: gold-plated silver, Baltic amber





Ideą projektu było uzyskanie jakościowego produktu, przypominającego tradycyjne złotnictwo, ale przy użyciu tylko cyfrowych technik – w tym przypadku programu cyfrowego Blender.

The idea of the project was to obtain a quality product, reminiscent of traditional goldsmithing, but using only digital techniques – in this case program Blender.

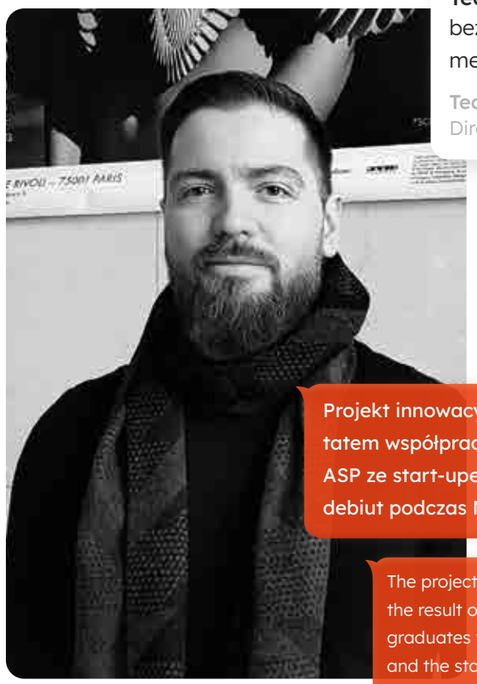
Martyna Golińska



„Kolekcja DLMS” 2017

“DLMS Collection” 2017





Technologia: druk 3D (DLMS – bezpośrednie spiekanie laserowe metali)

Technology: 3D printing (DMLS – Direct Metal Laser Sintering)

Materiały: tytan

Materials: tytan

Projekt innowacyjnej biżuterii z tytanu jest rezultatem współpracy grupy absolwentów gdańskiej ASP ze start-upem Fado Studio. Kolekcja miała debiut podczas Milan Design Week 2017.

The project of the innovative titanium jewellery is the result of a collaboration between a group of graduates from the Academy of Fine Arts in Gdańsk and the start-up Fado Studio. The collection made its debut during Milan Design Week 2017.

Nicholas Kościński



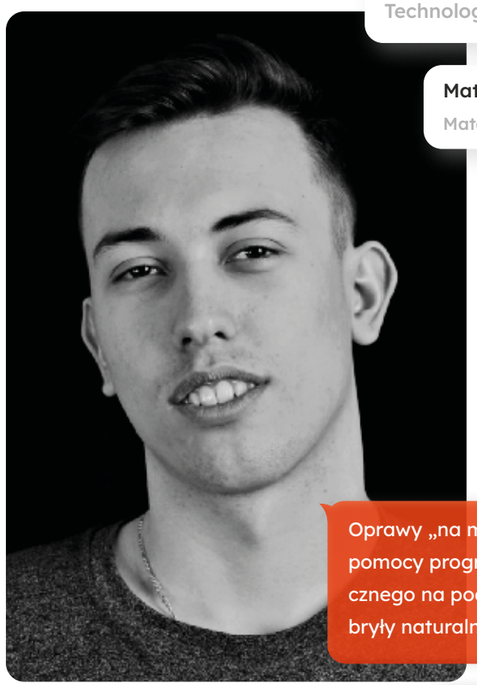
„Multipipe” 2025

Technologia: skanowanie 3D, projekt parametryczny

Technology: 3D scaning, parametric project

Materiały: srebro, bursztyn bałtycki

Materials: silver, Baltic amber





Oprawy „na miarę” zaprojektowane zostały przy pomocy programu do projektowania parametrycznego na podstawie trójwymiarowego skanu bryły naturalnych kamieni.

Jan Adamiak

The custom-designed settings were created using parametric design software, based on a three-dimensional scan of the natural stone forms.



„Relacje” 2025

“Relationships” 2025

Wykonanie: szkic VR (wirtualna rzeczywistość), modelowanie 3D, frezowanie CNC

Realization: VR sketch (virtual reality), 3D modeling, CNC milling





Ten projekt jest wizualnym zapisem wewnętrznego napięcia, niemego krzyku, który próbuje wydostać się na zewnątrz. Harmonia cierpienia i piękna.

This project is a visual record of internal tension, a silent scream trying to escape. Harmony of suffering and beauty.

Antonina Grabarczyk

Designer & Project info



Projekt cyfrowy | Digital project

„Flow” 2025

Wykonanie: animacja formy (Blender), druk 3D, odlew srebrny według pliku CAD

Production: form animation (Blender), 3D printing, silvercasting based on a CAD file





Moment transformacji formy uchwycony w cyfrowym procesie generatywnym. Każdy pierścionek jest zapisem unikalnego stanu przejściowego i materializacji ruchu.

A moment of transformation of form captured through a digital generative process. Each ring is a unique record of the transitional state and materialized movement.

Maciej Furtok









„Kolekcja taktylna” 2025

“Tactile Collection” 2025





Technologia: odlew według pliku CAD, bursztyn całkowicie rzeźbiony ręcznie

Technology: cast based on a CAD file, amber carved entirely by hand

Materiały: srebro, bursztyn bałtycki

Materials: silver, Baltic amber

Seria pierścionków taktylnych to rezultat badań w obszarze mikroergonomii dłoni. Część prototypów powstała dzięki technologii CAD/CAM, a wybrane kształty wyrzeźbione zostały ręcznie.

The series of tactile rings is the result of research in the field of hand microergonomics. Some prototypes were developed using CAD/CAM technology, while selected forms were sculped by hand.

Monika Lewandowska

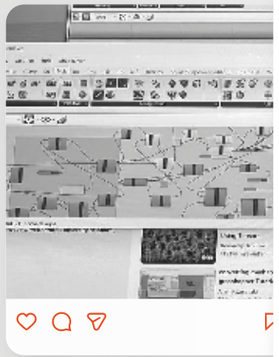






„Kwadratura koła” 2023

“Squaring the circle” 2023





Technologia: odlew według pliku CAD, bursztyn frezowany CNC

Technology: cast based on a CAD file, CNC milled amber

Materiały: srebro, bursztyn bałtycki, naturalna perła

Materials: silver, Baltic amber, natural pearl

Pierścionek łączący dwa tworzywa, kojarzone z morzem – bursztyn i perłę, to efekt zaawansowanej inżynierii CNC. Kamień bursztynowy wyfrezowany został wg pliku wygenerowanego w programie Grasshopper.

The ring, combining two materials associated with the sea – amber and pearl – is the result of advanced CNC engineering. The amber stone was milled according to a file generated in the Grasshopper software.

Szymon Mroczek





„Gwóźdź na nowo” 2018

“Reinventing the nail” 2018



Technologia: druk 3D (DMLS – bezpośrednie spiekanie laserowe metali)

Technology: 3D printing (DMLS – Direct Metal Laser Sintering)

Materiały: tytan

Materials: titanium



Odwrócenie „złotej zasady” ekip remontowych „wbity wkręt trzyma mocniej niż wkręcony gwóźdź” – projekt badawczo-wdrożeniowy gwoździa rozporowego (patent europejski).

Reversing the principle of renovation crews “a driven screw holds stronger than a screwed nail” – research and implementation project of an expansion nail (European patent).

Adam Zawiślak



„Proca” 2017

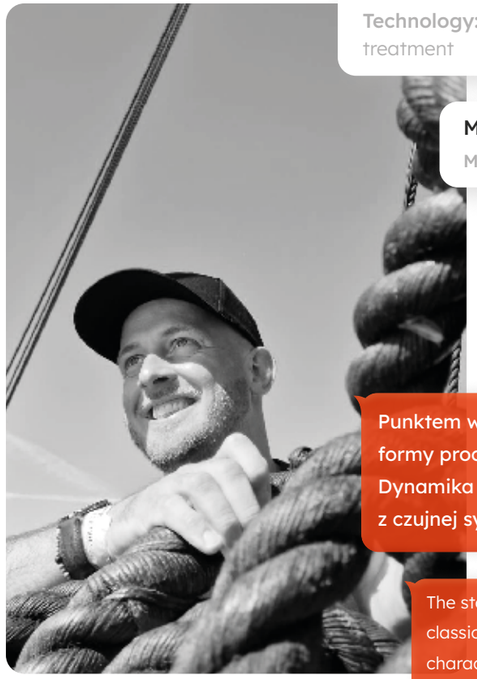
“Slingshot” 2017

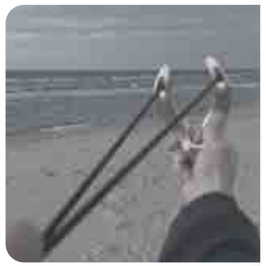
Technologia: odlew precyzyjny, ręczna obróbka powierzchni

Technology: precision casting, manual surface treatment

Materiały: mosiądz chromowany

Materials: chrome-plated brass





Punktem wyjścia było odejście od klasycznej formy procy z zachowaniem jej charakteru. Dynamika i linie obiektu czerpią inspirację z czujnej sylwetki oraz ruchu serwala.

The starting point was to depart from the classic form of a slingshot while retaining its character. The dynamics and lines of the object draw inspiration from the alert silhouette and movement of the serval.

Bartosz Jaroszek



„Strażnik” 2026

“Warden” 2026

Projekt postaci do gry komputerowej (kadr z animacji). Wykonany w programach ZBrush oraz Blender.

Character design for a computer game (frame from animation). Made in ZBrush + Blender.





Koncepcja „kata-strażnika” jako przeciwnika w grze, o celowo zniekształconej sylwetce dla podkreślenia brutalnego charakteru i siły postaci. Złamany topór zaprojektowałem jako broń dopasowaną do jego mechaniki walki.

Concept of the “executioner-guardian” as an enemy character in a game, with a deliberately distorted silhouette to emphasize his brutal nature and physical strength. The broken axe was designed as a weapon adapted to his combat mechanics.

Mikołaj Świętochowski



„Monstery Gamingowe” 2024

“Gaming Monsters” 2024





Projekt postaci do gry komputerowej (kadr z animacji). Wykonany w programie Blender.

Character design for a computer game (frame from animation). Made in Blender.

Projekt drapieżnika i ofiary został oparty na analizie anatomii rzeczywistych zwierząt oraz ich funkcji biologicznych. Modele 3D i tekstury są zoptymalizowane do wymagań branży gier komputerowych, z uwzględnieniem animacji.

The predator and prey project was based on the analysis of real animal anatomy and their biological functions. The 3D models and textures are optimized for the technical requirements of the game industry, with consideration for animation.

Patryk Laskowski

Designer & Project info



Projekt cyfrowy | Digital Project

„Bosmina Longispina” 2025

Technologia: wydruk według pliku CAD, druk FDM (osadzanie topionego materiału)

Technology: 3D printing based on a CAD file, FDM print (Fused Desposition Modeling)

Materiały: PLA (polilaktyd), komponenty elektroniczne

Materials: PLA (polylactide), electronic components



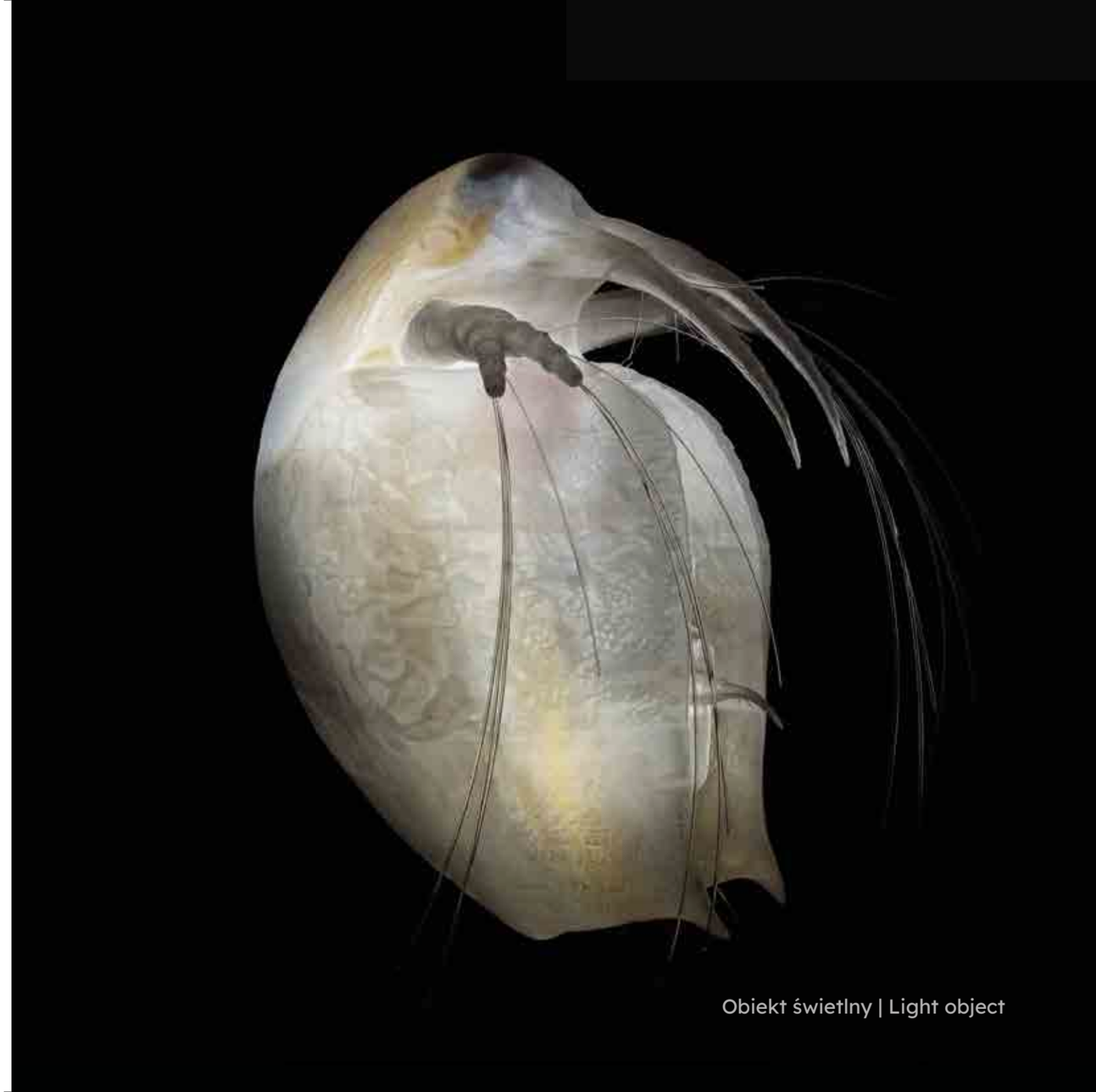


Fizyczny model wioślarki Bosminy Longispiny, żyjącej w Morzu Bałtyckim. Modelowany cyfrowo, wydruk 3D, z zastosowaniem wewnętrznej iluminacji w celu podkreślenia jego transparentności i anatomii.

A physical model of the copepod Bosmina longispina, native to the Baltic Sea. Digitally modeled and 3D-printed, featuring internal illumination to highlight its transparency and anatomical structure.

Klaudia Walkusz

Designer & Project info



Obiekt świetlny | Light object

„Inkluzja” 2025

“Inclusion” 2025





Technologia: bursztyn frezowany CNC

Technology: CNC milled amber

Materiały: bursztyn bałtycki, kompozyt mineralny

Materials: baltic amber, mineral composite

Projekt odchodzi od klasycznego motywu uwięzionych w bursztynie owadów, wprowadzając w jego strukturę sylwetki większych „schwytanych” zwierząt, które zdają się rozsadzać materię od środka.

The project departs from the classic motif of insects trapped in amber, introducing into its structure the silhouettes of larger “captured” animals that seem to burst through the material from within.

Paulina Śmigiel

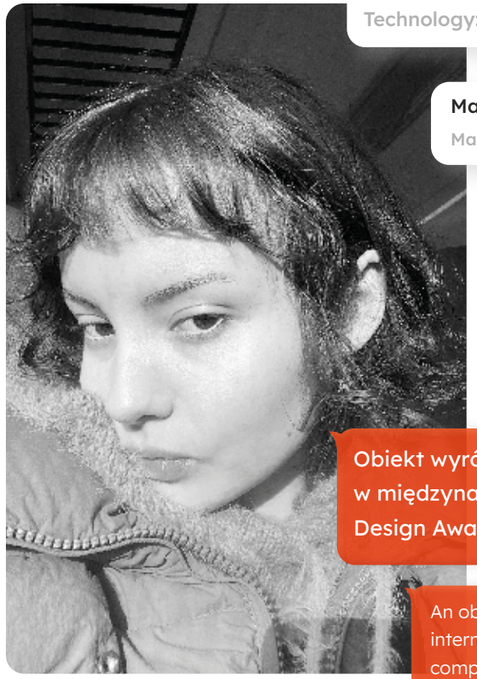
„My innermost voice” 2025

Technologia: frezowanie CNC według pliku CAD

Technology: CNC milling based on a CAD file

Materiały: naturalny bursztyn bałtycki

Materials: natural baltic amber





Obiekt wyróżniony Nagrodą Bursztynową w międzynarodowym konkursie Amberif Design Award 2025 *Relacje*.

An object awarded the Amber Prize in the international Amberif Design Award 2025 competition *Relations*.

Gabriela Kozłowska

Designer & Project info



Obiekt anatomiczny | Anatomical object

„Cierniste piękno” 2025

“Thorned Beauty” 2025





Technologia: druk 3D według pliku CAD

Technology: 3D printing based on a CAD file

Materiały: żywica UV światłoutwardzalna, miedziowanie galwaniczne

Materials: UV-curable resin, electroplated copper

Pierścionek o „niemożliwych”, organicznych formach rozlewających się na dłoni, inspirowanych naturą i opartych na eksperymencie projektowym, w którym ekspresja stanowi część końcowego efektu twórczego.

A ring with “impossible”, organic forms flowing across the hand, inspired by nature and based on a design experiment in which expression is part of the final creative outcome.

Martyna Bit



„Liquid Metal” 2025

Technologia: druk 3D na podstawie pliku CAD (SLA – stereolitografia)

Technology: 3D printing based on a CAD file (SLA – stereolithography)

Materiały: żywica, wewnętrzna przestrzeń: galinstan

Materials: resin, inner space: galinstan





Pierścionek stanowi opakowanie dla galinstanu – stopu metali, który w temperaturze pokojowej zachowuje płynny stan skupienia. Każdy ruch dłonią ujawnia potencjał kinetyczny przedmiotu.

The ring serves as a container for galinstan – a metals alloy that remains in a liquid state at room temperature. Each movement of the hand reveals the object’s kinetic potential.

Stanisław Sulik

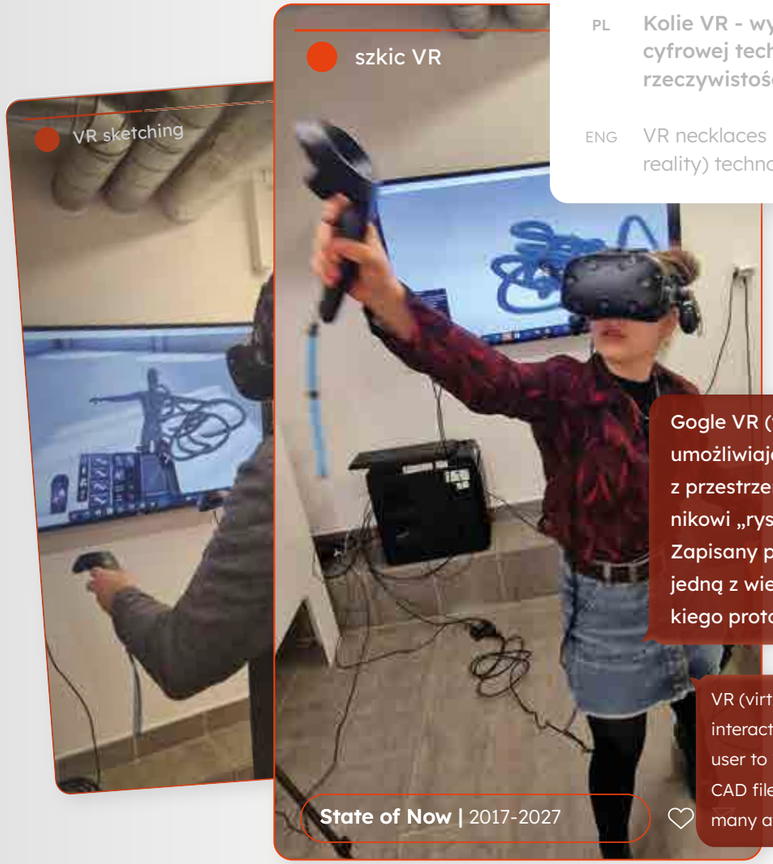


VIRTUAL REALITY

experimental_design_studio
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

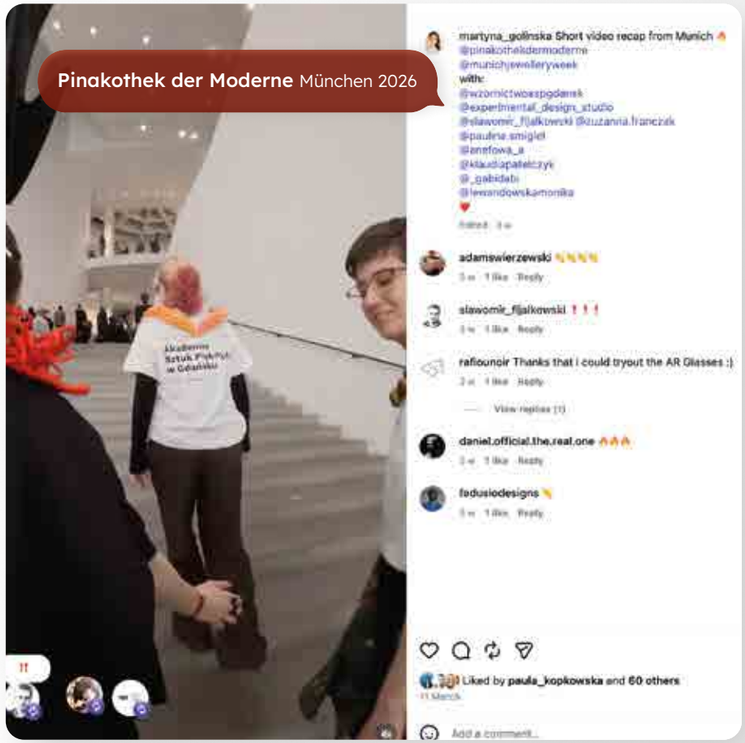
PL Kolie VR - wykonane przy pomocy cyfrowej technologii VR (wirtualnej rzeczywistości). Od szkicu do obiektu.

ENG VR necklaces - made using VR (virtual reality) technology. From sketch to object.



Gogle VR (wirtualnej rzeczywistości) umożliwiają bezpośrednią interakcję z przestrzenią cyfrową, pozwają użytkownikowi „rysować w powietrzu" obiekty 3D. Zapisany plik CAD można wydrukować jedną z wielu dostępnych metod szybkiego prototypowania .

VR (virtual reality) headsets enable direct interaction with digital space, allowing the user to "draw in the air" 3D objects. Then CAD file can be produced using one of many available rapid prototyping methods.





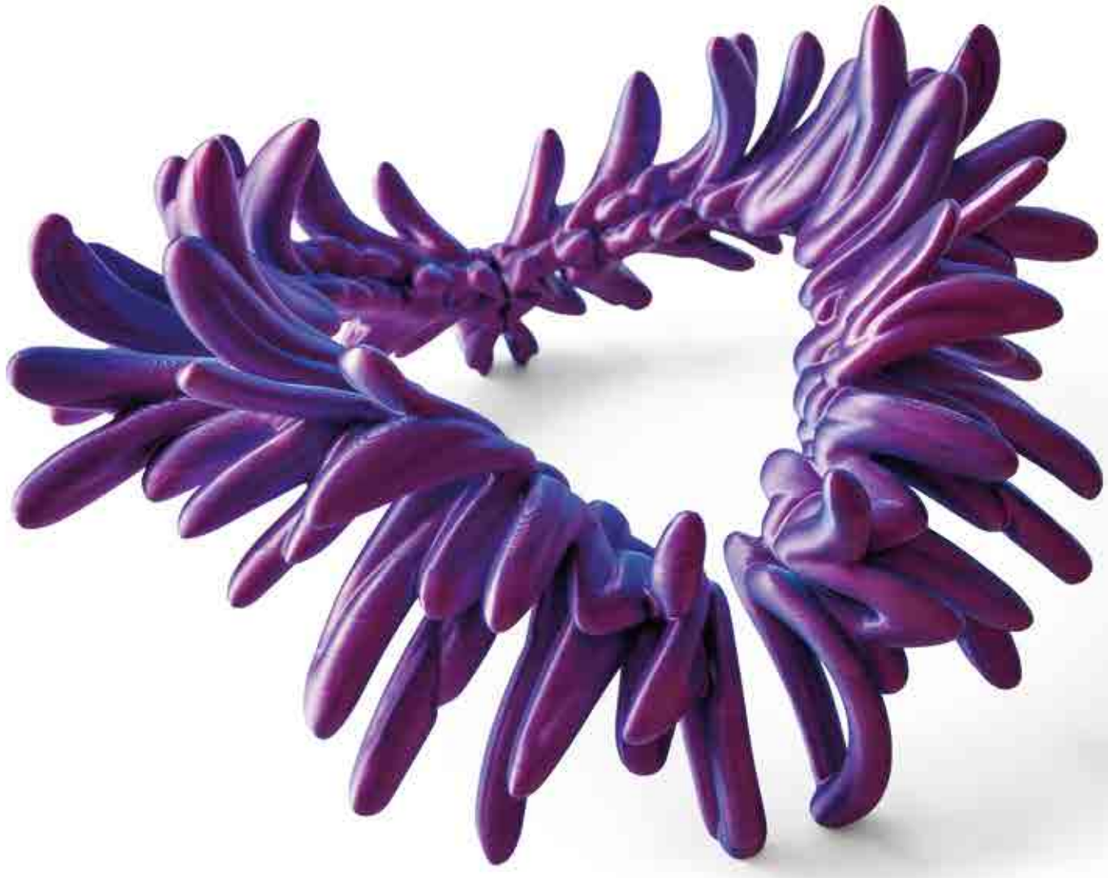
experimental_design_studio
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

PL Kolie VR oraz to w jaki sposób są wykonane (przy użyciu programu Gravity Sketch) również zaprezentowaliśmy podczas "1st International Summit of Jewellery Classes" w Pinakothek der Moderne (w ramach SCHMUCK München 2026).

ENG We also presented VR necklaces and how they are made (using the Gravity Sketch program) during the "1st International Summit of Jewellery Classes" at the Pinakothek der Moderne (as part of the SCHMUCK München 2026).







Martyna Golińska



Angelika Dzieciuch



Maja Latour



Gabriela Kozłowska



Paulina Śmigiel

Joanna Walecka

PRODUCT DESIGN

experimental.design.studio
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

PL **Projektujemy przedmioty codziennego i niecodziennego użytku.**

ENG We design ordinary and extraordinary object of everyday use.

Monika Delik



Robin Mazanek



State of Now | 2017-2027

Projektując, wyprowadzamy strategie działania z analizy sytuacji, a nie z analizy konkurencji. Wymagamy niezależności oraz gotowości podjęcia ryzyka bez asekuranckiego rozważania wszystkich „za i przeciw”.

When designing, we derive operational strategies from situational analysis, not competitive analysis. We require independence and a willingness to take risks without cautiously weighing the “pros & cons”.



Jakub Pastuszak



Agnieszka Sulkowska





Sandra Misiak



Bartosz Jaroszek



Karolina Navus Wysocka



„Polish Party” - wystawa w Centrum Designu PMQ, Hongkong 2019

“Polish Party” - exhibition at PMQ Design Center, Hong Kong 2019



Julia Ponczek



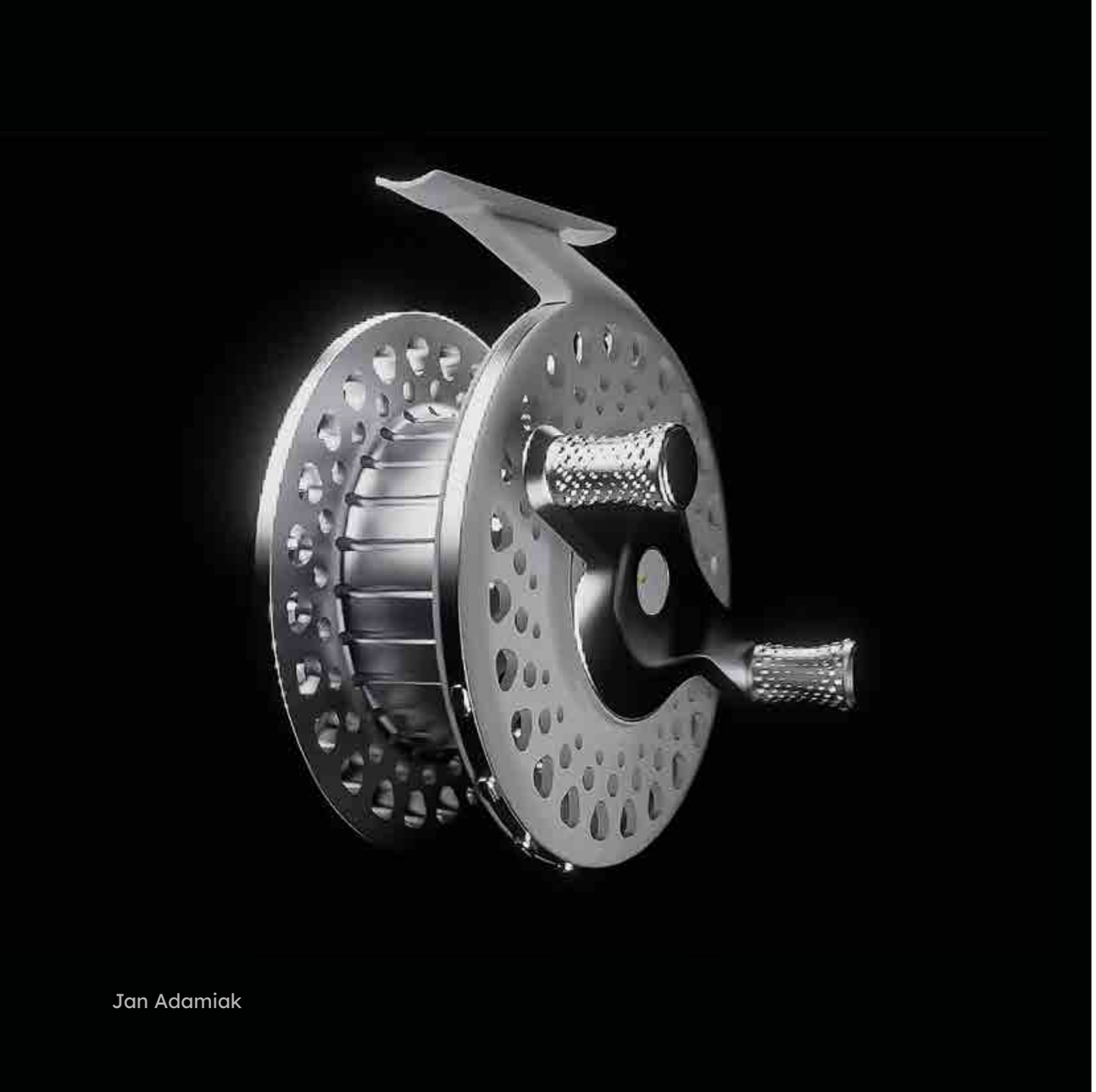
Karolina Narkiewicz



Justyna Chodnikiewicz



Justyna Chodnikiewicz



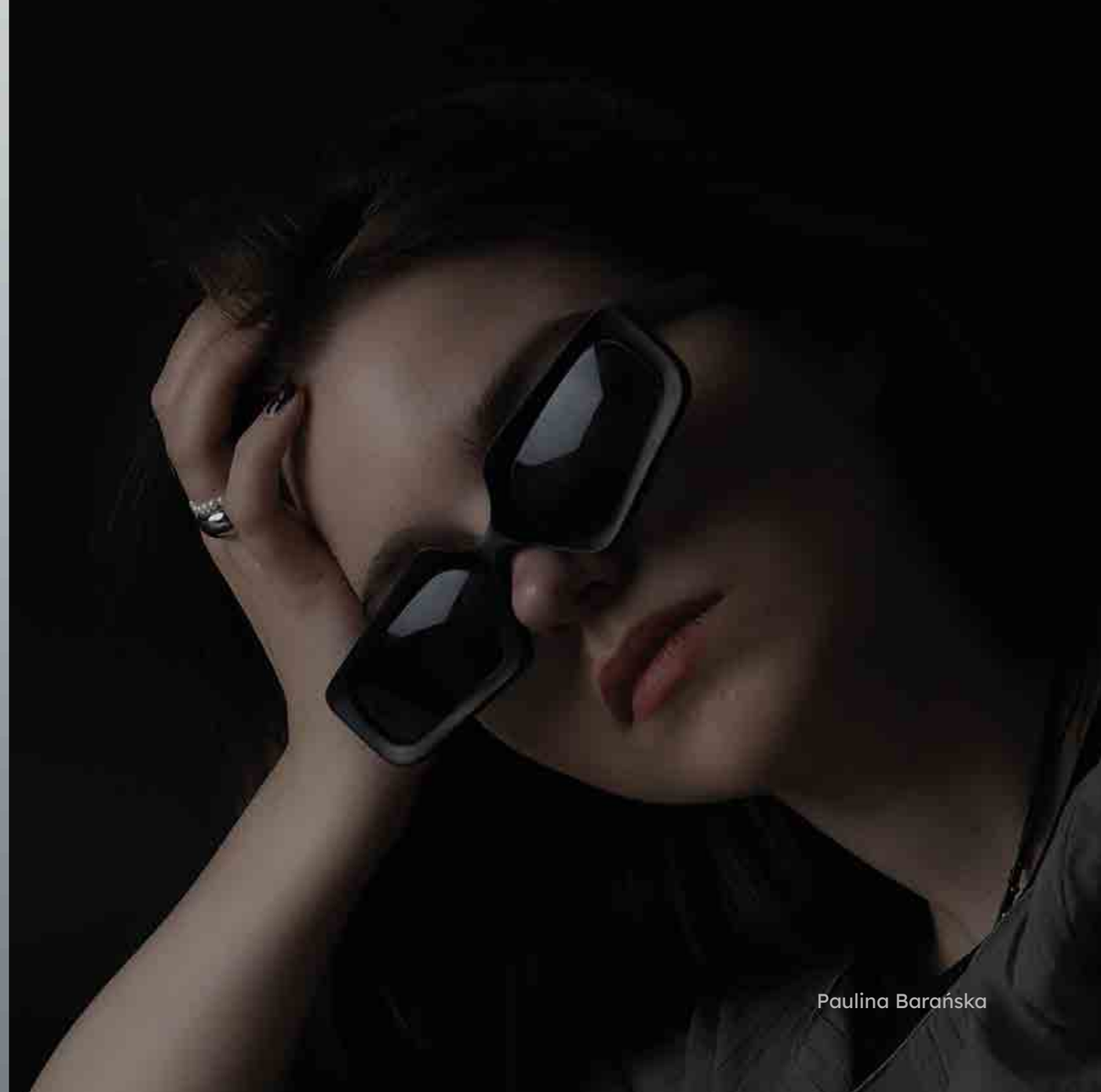
Jan Adamiak



Maja Góralczyk



Maja Konczakowska



Paulina Barańska



Eyewear - prototypy | prototypes



Paulina Śmigiel

Experimental Design

Prowadzący / Leading:
prof. Sławomir Fijałkowski

Asystentka / Assistant:
mgr **Zuzanna Franczak**

Wydział Wzornictwa
Faculty of Design



Nasz warsztat złotniczy
Our goldsmith workshop



ASP w Gdańsku

Punktem odniesienia dla programu dydaktycznego naszej Pracowni są współczesne sztuki użytkowe, w których równolegle do aspektów systemowych, utylitarnych i funkcjonalnych uprawnione są także strategie autorskie, unikatowe, kontekstualne.

The reference point for the teaching program of our Studio is contemporary applied arts, in which, in parallel to systemic, utilitarian and functional aspects, authorial, unique and contextual strategies are also valid.



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

silver.legnica.eu

Dyrektorka | Art Director:
Justyna Teodorczyk

Koordynatorka festiwalu | Festival coordinator:
Julita Kamińska

Kuratorka wystawy | Exhibition curator:
Zuzanna Franczak

Koordynatorka wystawy | Exhibition coordinator:
Maja Bielakowicz

Teksty wstępu | Introduction texts:
Zuzanna Franczak / prof. Sławomir Fijałkowski

Fotografie | Photographs:
Autorzy prac | Authors of the works

Projekt graficzny i skład | Graphic design and DTP:
Zuzanna Franczak

Wystawa | Presentation:
Galeria Ring | Ring Gallery
11 kwietnia–7 czerwca 2026 | April 11–June 7, 2026

Druk | Printing by:
JAKS Wrocław

Prawa autorskie | Copyright by:
© Galeria Sztuki w Legnicy 2026

Wydanie pierwsze | First edition

Nakład | Edition:
200 egzemplarzy | copies

ISBN: 978-83-68755-04-6

Wystawa zrealizowana w ramach Legnickiego Festiwalu SREBRO 2026 dzięki pomocy finansowej Fundacji KGHM Polska Miedź i Prezydenta Miasta Legnicy.

The exhibition was realized in the framework of the Legnica Jewellery Festival SILVER 2026 with the support of the KGHM Polska Miedź Foundation and the Mayor of Legnica City.

GALERIA SZTUKI
Legnicki Festiwal srebro Legnica Jewellery Festival silver

Patronat honorowy / Honorary Patronage:

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
DOLNY ŚLĄSK
LEGNICA

Sponsor festiwalu Festival sponsorMecenas festiwalu Patron of the Festival

KGHM POLSKA MIEDŹ
FUNDACJA KGHM POLSKA MIEDŹ

Sponsorzy i Partnerzy / Sponsors & Partners:

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego
INHORGENTA
CLUSTER
MoJA
HOPEA
PB group
amber expo
GOLDEXPO
KOPERNIK
ATRIUM
Qubus Hotel Legnica

Patronat medialny / Media Patronage:

Klimt02
format
INHORGENTA
Presto
amber.com.pl
TVP 3 WROCŁAW
RADIO WROCŁAW KULTURA
PANORAMA LEGNICKA