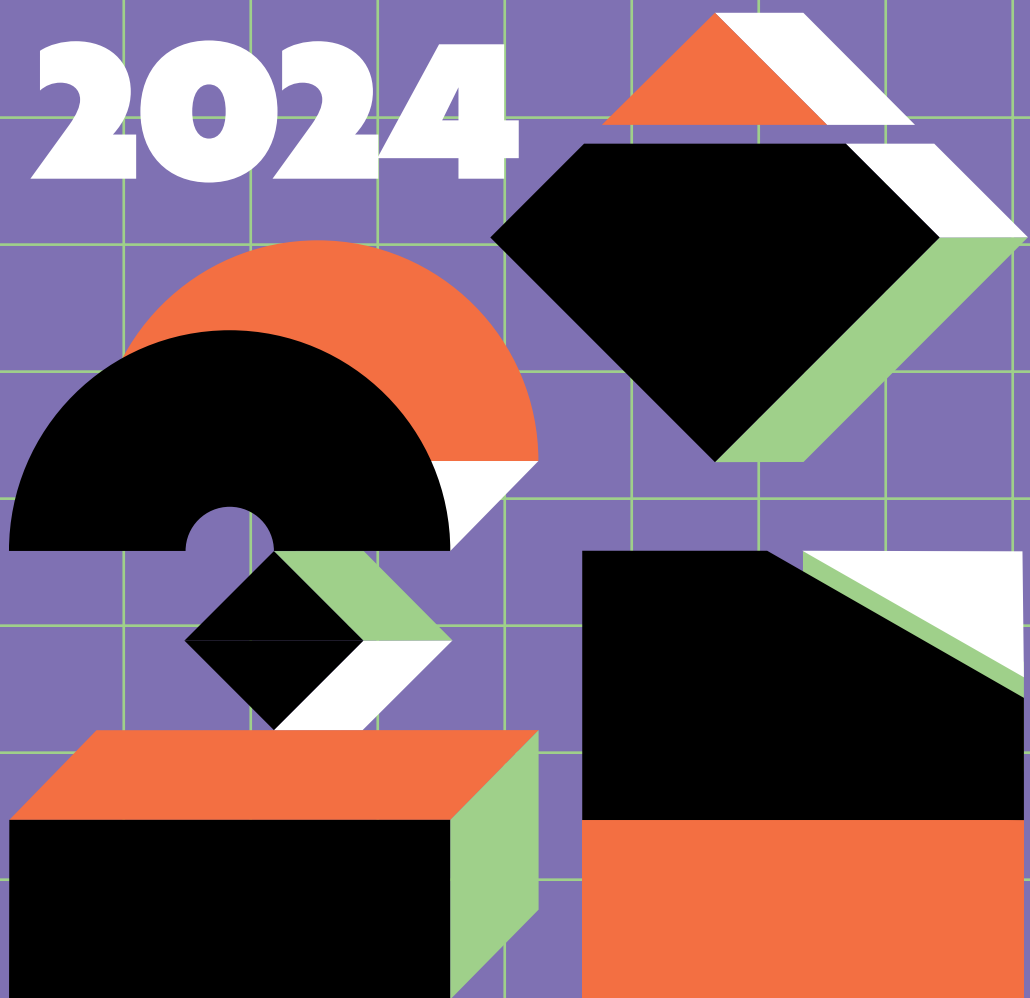


2024



**ŚLĄSKA
RZECZ**



20 JUBILEUSZOWA EDYCJA KONKURSU ŚLĄSKA RZECZ

Po raz dwudziesty przyznaliśmy nagrody i wyróżnienia w konkursie Śląska Rzecz. Tegoroczna jubileuszowa odsłona konkursu, tak jak i poprzednie, udowadnia, iż wzornictwo odpowiada na nasze potrzeby. Innowacyjne i funkcjonalne projekty ułatwiają codzienne życie. Ważną rolę odgrywają w nich również wartości społeczne.

Laureat w kategorii „produkt” – pompa ciepła Varmero – dzięki swojej prostej, eleganckiej i neutralnej formie w dyskretny sposób dopasowuje się do otoczenia budynku. Nie przypomina typowych technicznych urządzeń infrastrukturalnych.

Integralność projektu wyróżnia nagrodzony w kategorii „grafika użytkowa” system informacji wizualnej dla Pixel XL w Katowicach. Koncepcja systemu nawigacji przestrzennej idealnie pasuje do wnętrza, przez co pozwala sprawnie poruszać się po centrum gier.

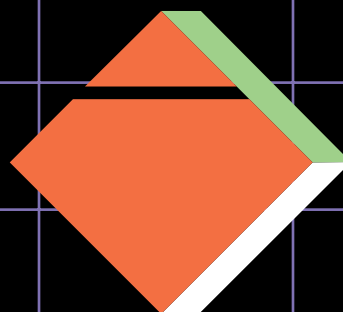
W kategorii „wystawiennictwo” nagrodziliśmy wystawę „Krzycz, Siostró, krzycz!”. Projekt ten pokazuje, że silne emocje można przekazywać nawet za pomocą bardzo oszczędnych środków.

W pozostałych kategoriach przyznaliśmy wyróżnienia.
Po raz pierwszy w konkursie pojawiła się nowa kategoria: „mała architektura”.

Jury konkursu postanowiło wyodrębnić w tej edycji kategorię specjalną – „twórczy biznes”, uznając, iż wyróżnione w niej dwa projekty są czymś więcej niż samą usługą.

Zapraszam do bliższego poznania tegorocznych laureatów, wyróżnionych i nominowanych w konkursie.

Magdalena Chorąży-Suchy
Dyrektor Zamku Cieszyn



THE 20TH EDITION OF THE SILESIAN ICON AWARD

This is the 20th anniversary of the Silesian Icon competition. Just like in previous years, this round edition proves that design can successfully meet users' needs. Innovative and functional projects are developed to make our lives easier. Importantly, social values play a key role here as well.

The winner in the Product Design category – the Varmero heat pump – blends elegantly into buildings and surroundings thanks to its simple, discreet, and neutral form. It looks nothing like typical elements of technical infrastructure.

The visual identity design for Pixel XL in Katowice, the winner in the Graphic Design category, is characterised by its coherence. The concept of the wayfinding system is skilfully combined with the interior of the entertainment centre to help visitors move around easily.

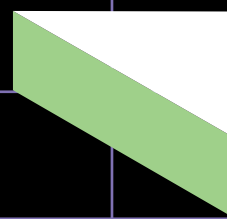
The winner in the Exhibition Design category is “Shout, Sister, Shout!”. The exhibition shows that powerful emotions can be conveyed even with minimalist means of expression.

Projects in the remaining categories have received honourable mentions. For the first time in the history of the competition, we have awarded projects in a new category: Small-scale Architecture design.

Moreover, the jury members have created a special subcategory within Service Design for two outstanding projects in this edition: Creative Business.

Dive deep into this catalogue to learn more about this year's Silesian Icon winners, honourable mentions, and nominees.

Magdalena Chorąży-Suchy
Director of Zamek Cieszyn



Śląska Rzecz 2024

- 1 Jedyny w kraju regionalny konkurs, w którym nagradzane i wyróżniane są innowacyjne, wysokojakościowe projekty w szeroko pojętym obszarze designu.
- 2 Promuje lokalną działalność, docenia funkcjonalność oraz ergonomiczność produktów i usług w codziennym życiu, a także wspiera odważne, przełomowe rozwiązania.
- 3 Zwraca uwagę na potrzeby użytkowników, w tym grup wykluczonych (osób starszych i z niepełnościami) – stawia sobie za cel wyrównywanie szans i dawanie coraz to nowszych możliwości uczestnictwa w życiu społecznym.
- 4 Zgłaszające swoje projekty firmy, projektanci, organizacje pozarządowe oraz instytucje publiczne dbają nie tylko o skuteczność proponowanych narzędzi, ale również ich najlepszą jakość, oryginalną formę oraz walory estetyczne.
- 5 Warunkiem zgłoszenia projektu jest wdrożenie go w życie w poprzedzającym roku kalendarzowym na terenie województwa śląskiego lub opolskiego (z wyjątkiem kategorii wystawiennictwo).

Silesian Icon 2024

- 1 This is the only regional competition in Poland which awards innovative, top-quality design projects.
- 2 We promote local values, recognise the functional and ergonomic qualities of everyday products and services, and foster bold and groundbreaking solutions.
- 3 The goal of the competition is to turn the spotlight on users' needs, especially those of socially-excluded groups (such as elderly persons or persons with disabilities) and to support inclusive projects that ensure novel equal opportunities for everybody.
- 4 The companies, designers, NGOs, and public institutions that submit their projects to the competition focus not only on the effectiveness of the tools they offer but also on their high quality, original design, and unique aesthetics.
- 5 Submitted projects must be implemented in the calendar year preceding the competition, in the Silesian or Opole Voivodeship (except for the exhibition design category).

KATEGORIE KONKURSOWE / COMPETITION CATEGORIES:

- Produkt / Product design
- Grafika użytkowa / Graphic design
- Usługa / Service design
- Wystawiennictwo / Exhibition design
- Mała architektura / Small-scale Architecture design
- * Twórczy Biznes / Creative Business

UCZESTNIKAMI MOGĄ BYĆ / COMPETITION PARTICIPANTS:

- firmy / companies,
- projektanci / designers,
- organizacje pozarządowe / NGOs,
- instytucje publiczne / public institutions.

Zgłaszane projekty muszą być wdrożone w życie w poprzedzającym roku kalendarzowym w woj. śląskim lub opolskim – wyjątek stanowi kategoria wystawiennictwo.

Submitted projects must be implemented in the calendar year preceding the competition, in the Silesian or Opole Voivodeship (except for the exhibition design category).

PROJEKTY SĄ OCENIANE POD KĄTEM / COMPETITION CRITERIA:

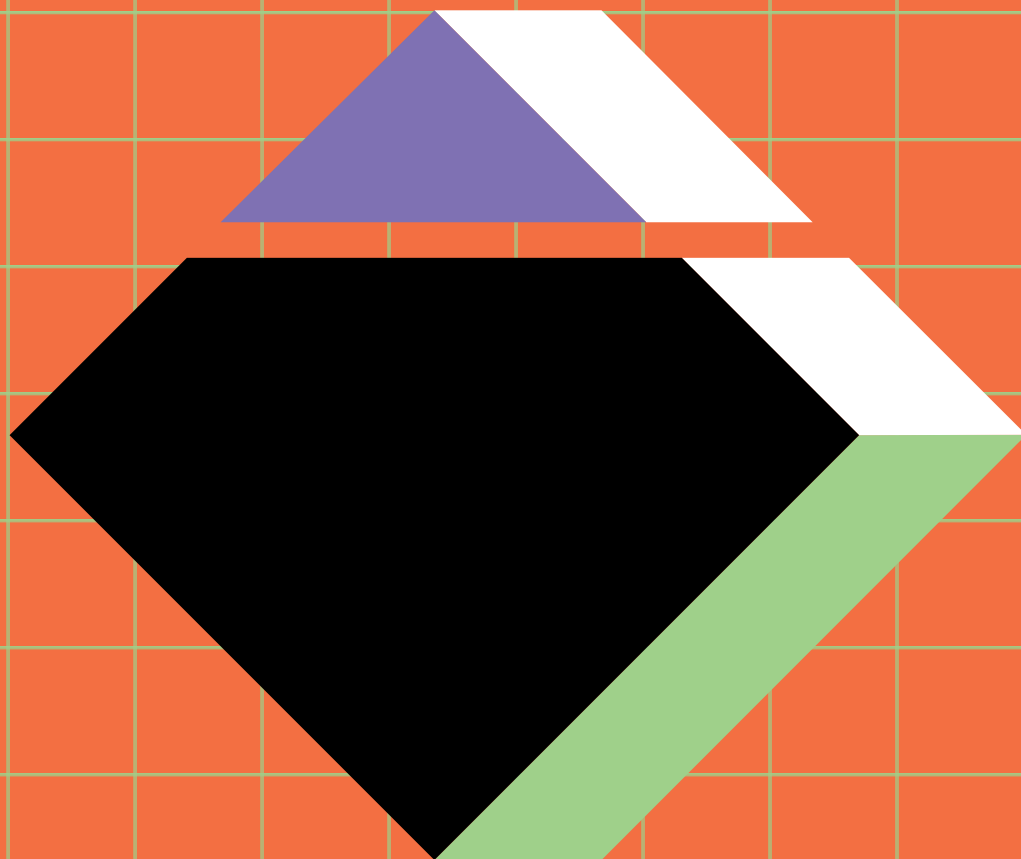
- innowacyjności rozwiązań / innovativeness of the solution,
- zrównoważonego rozwoju / sustainable development,
- dostrzeżenia potrzeb użytkowników, w tym osób starszych i z niepełnosprawnościami / responding to users' needs, including elderly people and persons with disabilities,

- procesu projektowego / design process,
- funkcjonalności i ergonomii / functionality and ergonomics,
- jakości wykonania i użytych materiałów / quality of the output and the used materials,
- estetyki / aesthetics.

STATUETKA KONKURSOWA / THE SILESIA I CON AWARD

Zdobywcy głównej nagrody w konkursie otrzymują statuetkę, która ma kształt sześcianu z białej porcelany. Ma ona czystą formę, jest symboliczną carte blanche. Tegoroczna statuetka to efekt pracy projektantki Marty Gawin oraz Bogdana Kosaka (Modelarnia Ceramiczna KOSAK).

The winners in the competition receive a cube-shaped award made of white porcelain. It has a pure form, like a symbolic carte blanche. This year, the main award was designed by Marta Gawin and Bogdan Kosak (Modelarnia Ceramiczna KOSAK).



Jury konkursu Competition jury

- **PROF. CZESŁAWA FREJLICH**
Przewodnicząca jury, wykładowca Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie i Warszawie / Chair of the Jury Panel, Lecturer at the Academies of Fine Arts in Kraków and Warsaw
- **MAGDALENA CHORAŻY-SUCHY**
Dyrektor Zamku Cieszyn / Director at Zamek Cieszyn
- **GABRIELA GROS**
Dyrektor Departamentu Kultury i Dziedzictwa Kulturowego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Śląskiego / Director of the Department of Culture and Cultural Heritage at the Marshal Office of the Silesian Voivodeship
- **BOŻENA CICHECKA**
Członek Zarządu Stowarzyszenia Twórców Grafiki Użytkowej (STGU) / Board Member of STGU (Association of Applied Graphic Designers)
- **JAKUB SZCZĘSNY**
Architekt / Architect
- **STEFAN MAŃKA**
Sekretarz obrad jury / competition jury secretary,
Sekretarz przeglądu Graduation Projects / Secretary of Graduation Projects

8

9

Produkt / Product design



Pompa ciepła Varmero

Varmero heat pump

**NAGRODA
GŁÓWNA /
MAIN
AWARD**

Produkowana w Polsce pompa ciepła jest odpowiedzią na pożądane przez odbiorców parametry. Wyróżnia się nowoczesną estetyką, może być postawiona w dowolny sposób w stosunku do budynku i z każdej strony prezentuje się elegancko. Analiza jej pracy opiera się na algorytmach sztucznej inteligencji – urządzenie przetwarza dane zbierane w czasie pracy, uczy się najefektywniejszych ustawień i zapobiega potencjalnym usterkom. Funkcjonalnym uzupełnieniem Varmero jest dotykowy, przemysłowy panel sterowania. Dodatkowo pompa współpracuje z różnymi systemami grzewczymi, dostarcza ekologiczne ciepło i jest w pełni dostosowana do wyzwań pogodowych.

Varmero is a heat pump produced in Poland. Its technical specifications were developed to respond to users' needs. Thanks to its unique modern design, it can be set up anywhere near the external wall of the building, and it will always look elegant. The pump operates using artificial intelligence algorithms: the machine processes the collected data, develops the most effective settings, and prevents possible errors. Varmero comes with a functional industrial touch control panel. What is more, the pump is a sustainable device suitable for a variety of heating systems, fully adapted to different weather conditions.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Prosta, oszczędna, elegancka forma. Projekt dobrze wpisuje się we współczesną architekturę, stanowi dyskretny element otoczenia budynku. Jest neutralny, pasuje do różnych stylów. Komunikuje dobrą jakość. Pokazuje, że nawet techniczne narzędzie infrastrukturalne może stać się nobilitującym dodatkiem do przestrzeni. Funkcjonalne sterowanie przez aplikację, możliwość zaprogramowania przez użytkownika.

The product has a simple, minimalist, and elegant form. It matches modern architecture as a discreet part of the building and its surroundings. Its neutral shape goes well with numerous styles. It also conveys a message of good quality. Moreover, it shows that even a heating appliance – an element of technical infrastructure – can become a fine feature of the space. Last but not least, the device can be controlled through an app and programmed by the user.

10

11



PROJEKTANT / DESIGNER:

Michał Latko

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

OEM Energy Sp. z o.o., ul. Składowa 17,

41-500 Chorzów

www.varmero.pl





**WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION**



PROJEKTANTKA / DESIGNER:
Katarzyna Śliwa (Ergo Design)

WPROŹENIE / IMPLEMENTATION:
Prosperplast 1 Sp. z o.o.,
ul. Wilkowska 968,
43-378 Rybarzowice,
www.prosperplast.pl,
www.ferne.pl

Kolekcja mebli RIMO

RIMO – furniture collection

RIMO to jedna z pierwszych kolekcji mebli marki FERNE, która powstała z potrzeby połączenia estetyki, funkcjonalności i odpowiedzialnego projektowania. Inicjatywa stanowi manifest filozofii producenta – wprowadza do świata designu świeże spojrzenie i odwagę w interpretowaniu tradycji. Inspiracją stała się ponadczasowa forma mebli giętych, mająca silne korzenie w regionie Beskidów. Twórcy sięgnęli do spuścizny stylu Thoneta, reinterpreterując go z wykorzystaniem innowacyjnych technologii, nowoczesnych materiałów oraz współczesnej palety kolorów. Spójność stylistyczna i modułowa konstrukcja mebli pozwalają na dowolne komponowanie przestrzeni.

RIMO is one of the first furniture collections by the FERNE brand. It was created with the intention to combine aesthetics, functionality, and sustainable design. The project is a manifesto of the producer's philosophy. It brings a breath of fresh air into design and shows a bold interpretation of tradition. The producer was inspired by the timeless form of bentwood furniture, strongly rooted in the regional heritage of the Beskid Mountains. The designer drew from the legacy of Thonet furniture, recreating it with the use of innovative technologies, modern materials, and contemporary colours. The stylistic cohesion and modular structure allow users to arrange their interiors in any way they like.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Alternatywna propozycja dla mebli zewnętrznych, która ze względu na wysoki poziom estetyczny może być również wykorzystywana we wnętrzach. Dobrze dobrana, zgaszona gama kolorystyczna, zastosowanie matowej barwy, która jest bardziej uniwersalna. Meble częściowo wykonane z materiałów pochodzących z recyklingu, w całości nadające się do powtórnego obiegu. Wygodne w transporcie, ergonomiczne. Łatwo skompletować zestaw z poszczególnych elementów, który będzie odpowiadał konkretnym potrzebom.

This is a great alternative to outdoor furniture. Thanks to its aesthetic value, it can also be successfully used in interiors. A well-matched, subdued, matte colour palette makes the project universal. The objects are partly made from recycled materials, and they are fully recyclable. The furniture is ergonomic and easy to transport. Moreover, users can easily create a set of selected elements to match their individual needs.

PRODUKT / PRODUCT DESIGN

14

15



Krzeseło Nimm

Nimm Chair

Nimm łączy domowy charakter drewnianego krzesła jadalnianego z trwałością i funkcjonalnością krzesła kontraktowego. Miękkie detale oparcia i zaokrąglone nogi tworzą przyjazną, ponadczasową formę. Wygodne, szerokie siedzisko (w wersji gładkiej lub tapicerowanej) oraz stabilność krzesła zapewniają komfort użytkowania. Charakterystyczny kształt umożliwia sztaplowanie (zarówno w wersji bez podłokietników, jak i z nimi), co pozwala na przechowywanie nawet w niewielkiej przestrzeni. Nimm doskonale sprawdzi się w restauracjach – szczególnie w wariacie z podłokietnikami – natomiast model podstawowy idealnie pasuje do nowoczesnych biur i kawiarni.

Nimm combines the homelike feel of a wooden dining chair with the durability and functionality of a contract chair. The soft details of the backrest and the rounded legs create a friendly and timeless form. The wide seat (smooth or upholstered) and stable legs ensure the comfort of use. The distinctive shape makes the chair stackable (both with and without armrests), which means that the furniture can be stored even in compact spaces. Nimm is perfect for restaurants, especially in the option with armrests. The basic version is excellent for modern offices and cafés.

16

17

PROJEKTANT / DESIGNER:

Maciej Karpiak

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Paged Meble Sp. z o.o.,
ul. Cieszyńska 99, 43-385 Jasienica,
www.pagedmeble.pl**



Gra w osiedle – gra karciana, gra planszowa

Housing Estate Game – card board game

Projekt zwraca uwagę na problematykę intensyfikowania zabudowy mieszkaniowej oraz kształtowania przestrzeni osiedli. Daje możliwość zestawiania modeli, tworzenia z nich różnych planów osiedli przyszłości, wizualizowania ich oraz znajdowania możliwości i zagrożeń dotyczących stworzonego układu. Celem gry jest zbudowanie miniosiedla o jak najlepszych parametrach. Połączenie dwóch talii kart (2D i 3D) pozwala na kreowanie interakcji jednocześnie w świecie rzeczywistym i cyfrowym. Gra ma potencjał do wielu zastosowań – znakomicie sprawdza się w zakresie kształcenia studentów, może być też przydatna w pracy deweloperów, planistów, urbanistów i architektów.

The project calls attention to the problem of urban sprawl and intensification and to the way residential districts are designed and developed. Players can arrange models to create and visualise different land use plans for housing estates of the future. The game offers them various opportunities and highlights threats connected with a given arrangement. The goal is to build a miniature housing complex with the best parameters. There are two card decks (2D and 3D) which allow users to form interactions in both the real and digital world. The game has a number of potential applications: it can be used by students in university classes or support real estate developers, urban planners, and architects in their work.

PROJEKTANCI / DESIGNERS:

SKN URBANMODEL – Tomasz Bradecki, Błażej Mól, Marta Sanigórska, Daria Bal, Aleksandra Barańska, Paulina Siudyka, Igor Gdula, Justyna Nowak, Izabela Mularczyk, Magdalena Sikora, Oskar Rosikoń, Amelia Gałas, Paulina Miszczak, Małgorzata Wasik, Katarzyna Kotarska, Karolina Wąsińska, Karolina Dębczak, Magdalena Fijał, Natalia Dymarska, Monika Broł, Marta Klekotka, Julia Stachura

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Politechnika Śląska, ul. Akademicka 2a, 44-100 Gliwice,
www.polsl.pl**



Loopo green system

Loopo green system

Nowoczesny, modułowy system mebli został zaprojektowany z myślą o elastycznych, wielofunkcyjnych przestrzeniach przyszłości. Występuje w dwóch głównych wariantach: podwieszanym i stojącym. Obejmuje donice, półki, eleganckie elementy wieńczące, a także nóżki lub kółka, które umożliwiają łatwe przemieszczanie całej konstrukcji. Różnorodne kształty modułów pozwalają na tworzenie układów dopasowanych do każdej przestrzeni i nowych potrzeb. Dzięki uniwersalnej, lekkiej wizualnie formie meble łatwo wpisują się w wystrój zarówno nowoczesny, jak i klasyczny. Rośliny stają się tu nie tylko ozdobą, ale także integralnym elementem architektury wnętrza.

This modern modular furniture collection was designed with flexible and multifunctional interiors in mind. The system consists of hanging and standing components. It includes plant stands and hangers, shelves, and elegant finishing parts, as well as support legs and wheels that help move the furniture. Thanks to the variety of shapes, the modules can be composed into structures that will fit any space and respond to emerging needs. With their universal design and visual lightness, the objects will look great in both modern and classic rooms. As a result, plants become more than just decoration: they are integral elements of the interior design.

PROJEKTANTKI / DESIGNERS:

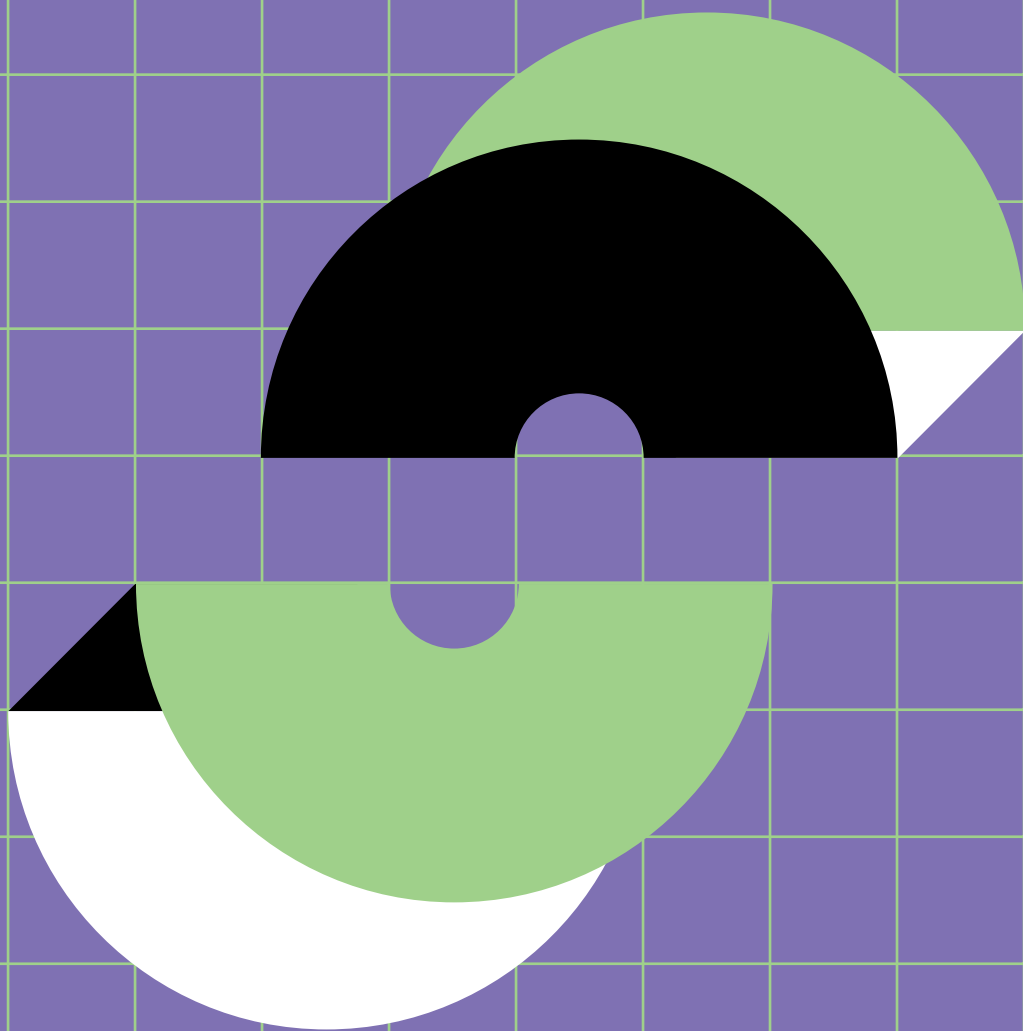
Aleksandra Majdzik-Cisowska, Izabela Serej

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Bujnie / Grow Idea Group,
ul. Pod Lasem 78, 44-210 Rybnik,
www.bujnie.pl**



Grafika użytkowa / Graphic design



System informacji wizualnej dla Pixel XL w Katowicach

Visual identity for Pixel XL in Katowice



22

23

Pixel XL to wyjątkowe centrum gier, w którym za sprawą interaktywnych mat zawodnicy bezpośrednio uczestniczą w rozgrywce. Tradycyjne rozwiązania spotykają się tu z multimedialnymi, co pozwala na immersyjne doświadczenie. Nazwa centrum nawiązuje do klasycznej grafiki pikselowej – symbolu gier wideo z minionych dekad – która została rozbudowana o nowoczesne, efektowne technologie. Dla konceptu przygotowano system informacji wizualnej – katowicka filia jest pierwszą, w której został on w całości wdrożony. Wszystkie jego elementy nawiązują do wiodącej stylistyki: nośniki informacji, unikatowe pikselowe piktogramy czy kolorowe neony.

Pixel XL is a unique entertainment centre where visitors can play a variety of games using special interactive mats. Traditional techniques are coupled with multimedia solutions to create an immersive experience. The name refers to classic pixel art games from the past decades. Here, they are enriched with impressive modern technologies. The concept is accompanied by a special visual identity design. The game centre in Katowice is the first branch to have implemented it fully. All the elements of the design align with the main motif: the signage, unique pixel pictograms, and colourful neon lights.



UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Największą wartością projektu jest jego integralność. Połączenie koncepcji wayfinding (systemu nawigacji przestrzennej) z wnętrzem pozwala sprawnie poruszać się po centrum. Spojrzenie na środowisko graczy z nowej, nieszablonowej perspektywy – inicjatywa nie powiela schematów wizualnych świata gamingu, lecz nadaje im oryginalną wartość. Ciekawe, niestandardowe odniesienie się do pixela. Ważnym atutem jest również modyfikacja kroju pisma, co jeszcze bardziej podkreśla charakter wnętrza.

The greatest value of the project is the way it integrates various qualities. The combination of the wayfinding system and the interior design allows visitors to move around the facility easily. The project offers a new, unconventional look at the gaming community: rather than replicate schematic visuals associated with the gaming world, it adds an original value to them. It also involves an interesting and extraordinary take on pixel art. Another strength of the design is the typeface modification, which enhances the character of the place.

24

25

PROJEKTANTKI / DESIGNERS:

**Aleksandra Krupa, Martyna Berger,
Dobrosława Rafalska, Oliwia Otremba**

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Pixel Arcadium Sp. z o.o.,
ul. Sokolska 31, 40-086 Katowice,
www.pixel-xl.com**

Zeszyt Obserwacji Terenowych

Field Observation Notebook

Publikacja towarzyszy projektowi „Niebo w papiloty. Sztuka jako piąty żywioł” – był to cykl warsztatów, podczas których uczestnicy wspólnie pracowali nad różnymi sposobami wyrażania myśli oraz emocji poprzez sztukę i naturę. Zeszyt zawiera propozycje działań warsztatowych, które inspirują do odkrywania miejskiej przyrody. Powstał jako narzędzie i pretekst do zabawy, obserwacji i twórczości, co przejawia się w niezobowiązującej formie. Szereg zabiegów graficznych ma nam pomóc z przełamaniem się do wypełnienia bieli kart. Kolejne strony natomiast odkrywają animacje zachęcające dzieci do chwili skupienia przy tworzeniu swoich ruchomych historii.

The publication accompanied a project named “Sky in paper curls. Art as the fifth element”. The event was a series of workshops. The participants worked together to develop various ways of expressing their thoughts and feelings through art and nature. The workbook contains ideas for workshop activities aimed at inspiring users to explore urban nature and wildlife. It was designed as a tool that invites people to have fun and be creative while observing their environment. This is reflected in the casual form of the notebook. The graphic solutions used are meant to encourage urban explorers to fill the blank pages with their input. Other pages create stop motion animations that help children focus as they create their own moving stories.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Piękny projekt, idealny skład, świetny wydruk. Zaskakujące rozwiązania do czytania, pisania i organizacji warsztatów. Kalendarz rozpisany aż na trzy lata, nie standardowo na rok. Projekt wyróżnia duża kultura wizualna i wrażliwość, w tym na osoby z niepełnosprawnością. Ważnym atutem jest również więź z przyrodą, połączenie ze światem roślin i zwierząt. Publikacja z wyczuciem wykonstrastowana.

This is a beautiful project with a perfect layout and excellent print. It is a compilation of surprising solutions for reading and writing activities and various workshops. The calendar covers three years rather than the standard one-year format. The design is characterised by a high level of visual competence and sensitivity, as it is also suitable for persons with disabilities. Another value of the project is that it encourages users to deepen their bond with nature, to be in touch with the world of plants and animals. Moreover, the publication features a well-balanced use of contrast.



26

27

**WYRÓŻNIENIE STGU /
STGU HONOURABLE
MENTION**

PROJEKTANT / DESIGNER:

Marcin Wysocki

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Centrum Sztuki Współczesnej Kronika,
ul. Rynek 26, 41-902 Bytom,
www.kronika.org.pl**

WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION



PROJEKTANT / DESIGNER:
Grzegorz Wypych

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:
Arcyksiążęcy Browar Zamkowy Cieszyn,
ul. Dojazdowa 2, 43-400 Cieszyn,
www.browarcieszyn.pl

Specjalności Arcyksiążęcego Browaru Zamkowego Cieszyn

Specialities of the Archduke's Castle Brewery in Cieszyn

Projekt etykiet cieszyńskiego browaru jest świadomą reinterpretacją tożsamości marki – głęboko osadzonej w historii i lokalnym dziedzictwie. Stanowi spójny, funkcjonalny system opakowań, łączący klarowność przekazu z wysoką kulturą wizualną. Punktem wyjścia było odwołanie się do źródeł – kluczowym elementem graficznym stała się rycina Cieszyna z 1650 roku. W warstwie estetycznej klasyczne detale (inspirowane tradycją arcyksiążęcą) łączą się z nowoczesną dyscypliną projektową. Projekt nie pełni wyłącznie funkcji informacyjnej – ma sugerować jakość i zapraszać do kontaktu z historią, która nie odeszła w zapomnienie, lecz została przemyślana na nowo.

The design for new beer labels for the Cieszyn Brewery is a conscious reinterpretation of the brand identity, which is deeply rooted in history and local heritage. The consistent and functional system of packaging combines a clear message with high visual quality. The starting point for the concept was found right at the source: the key graphic element of the design draws from an engraving presenting Cieszyn, dating from 1650. Aesthetically, the classic details, inspired by the archducal tradition, are combined with modern design discipline. The project goes beyond an informative function: it is meant to allude to the high quality of the product and invite consumers to get to know and rethink history, to save it from oblivion.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Nawiązanie do wielowiekowej tradycji przy dużym nacisku na współczesność. Projekt spójny graficznie, wyważony. Grafika nobilituje i podkreśla jakość piwa, nadaje mu historyczną rangę. Druk jest wypukły, przyjemny w dotyku. Etykiety pasują do Cieszyna, a zestaw użytych kolorów tworzy ciekawą gamę.

The project invokes centuries of tradition while placing emphasis on the present day. It is visually consistent and balanced. The graphic design elevates and emphasises the quality of the beer, endowing it with historical value. The raised print is pleasant to the touch, the labels match the character of the town of Cieszyn, and the colours create an interesting palette.

Identyfikacja wizualna międzynarodowej konferencji projektowej AGRAFA'2024

Visual identity for the AGRAFA'2024 international conference

Projekt identyfikacji wizualnej AGRAFA'2024 został opracowany przez zespół studentów wyłonionych w konkursie. Hasło przewodnie „Refleksja” odzwierciedlono w dwóch warstwach: wizualnej i merytorycznej, związanej z wizualizacją danych. Logo konferencji zostało przekształcone w bohatera – małą Agrafę; wprowadzono również swobodne ilustracje i bazgroły. Głównym celem działań było zaangażowanie i integracja lokalnej społeczności, a także zaproszenie do ekspresji twórczej. Lekka forma i humorystyczny aspekt zachęciły do refleksji nad rolą projektowania we współczesnym świecie oraz umożliwiły snucie angażujących narracji w ramach promocji konferencji.

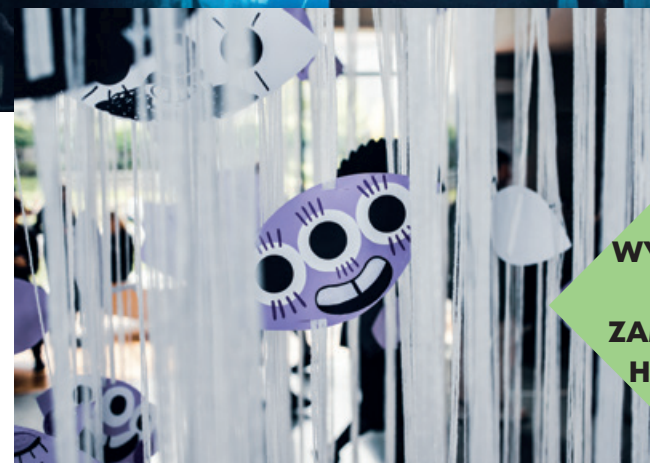
The visual identity for AGRAFA'2024 was designed by a team of students as part of a competition. Its central theme, “Reflection”, was communicated in both the graphic layer and the factual content, related to data visualisation. The conference logo turned into a protagonist: a small safety pin (in line with the conference name). The design was also enriched with freestyle illustrations and doodles. The main goal of the project was to include and integrate local communities and to invite them to express themselves in a creative way. The relaxed and witty character of the design encouraged everyone involved to reflect on the role of design in the contemporary world. Moreover, it gave room for the creation of engaging narratives as part of promotional activities.

PROJEKTANCI / DESIGNERS:

Aleksandra Sacha, Julia Famuła, Anna Karasińska, Julia Moruń, Kinga Klisz, Jakub Russak

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, ul. Raciborska 37, 40-074 Katowice, www.asp.katowice.pl

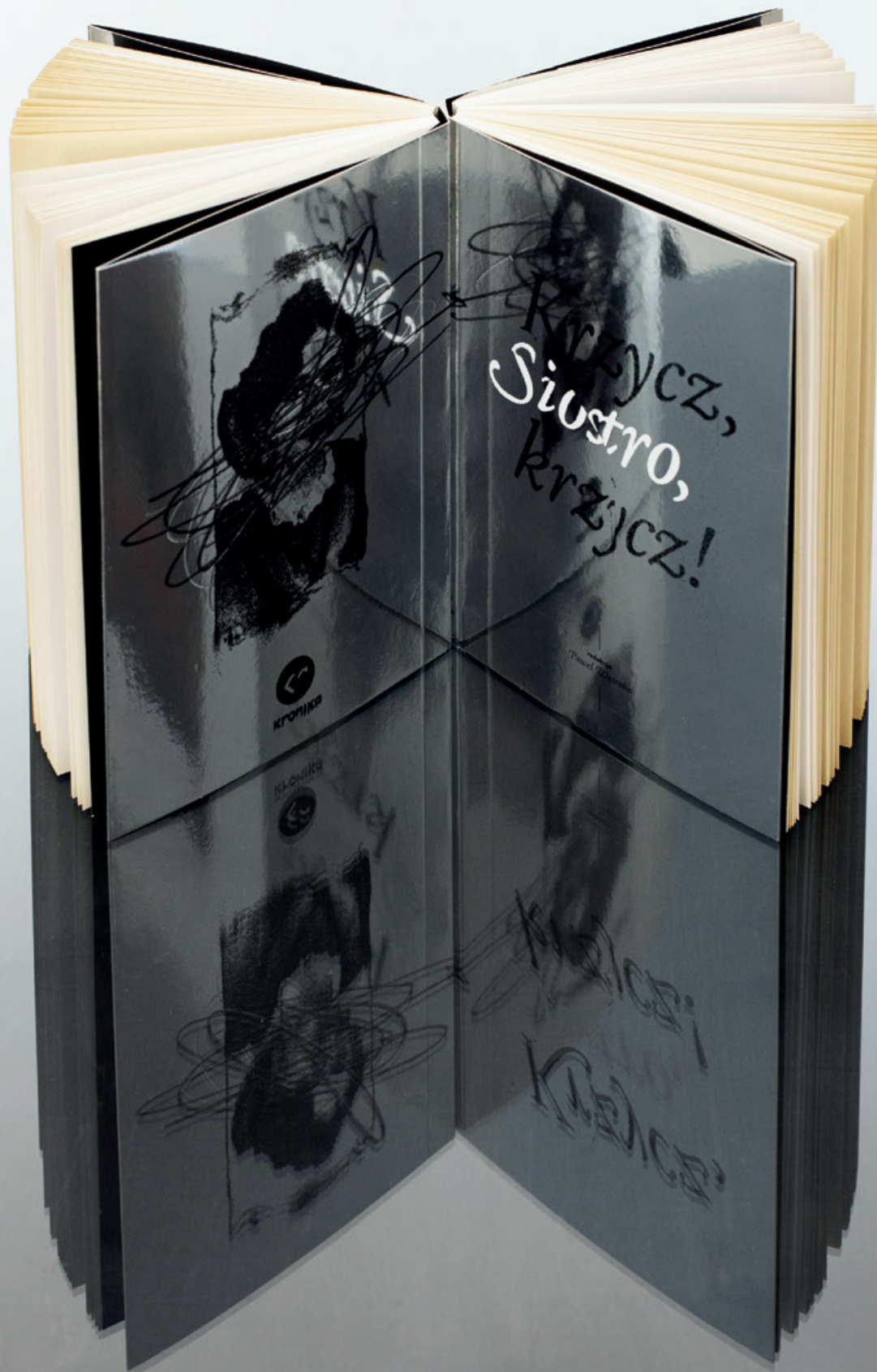


**WYRÓŻNIENIE DYREKTORA
ZAMKU CIESZYN /
ZAMEK CIESZYN DIRECTOR'S
HONOURABLE MENTION**

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Projekt lekki, autentyczny, energetyczny, witalny, pełen młodzieńczej energii. Powstał jako spójna część konferencji, a przy tym proces tworzenia nie był pozbawiony elementów improwizacji. Dał przestrzeń do tego, by zostawić swój ślad jako uczestnik wydarzenia. Efekt osiągnięty z wykorzystaniem niedrogich środków technicznych.

This is a light-hearted and authentic project, full of youthful energy and vigour. It constituted an integral part of the conference. At the same time, the creative process featured elements of improvisation. It allowed the participants to make their own contributions. The final effect was created with the use of cost-effective technical means.



Krzycz, Siostrzo, krzycz!

Shout, Sister, shout!

Publikacja herstoryczna i queerstoryczna podsumowuje projekt i wystawę, które dają wgląd w traumatyczne losy kobiet w czasach narodowego socjalizmu. Ideą było stworzenie kontrastu. Z jednej strony książka, poprzez wyszukane formy, przywołuje błogie wspomnienia tradycji, elegancji i porządku. Z drugiej zaś prezentuje ilustracje, które wydają się zniszczone przez czas – z powodu złej jakości techniki reprodukcyjnej, ale też czyjegoś intencjonalnego, destrukcyjnego działania. Składające się na treść eseje, scenariusze warsztatów oraz opisy prac prezentowanych na wystawie oddają głos kobietom, które przeważnie nie mogły opowiedzieć własnej historii.

32

The publication is a summary of a herstorical and queerstorical project and exhibition exploring the traumatic experience of women in times of National Socialism. The main idea behind the design was to create contrast. On the one hand, the book invokes memories associated with tradition, elegance, and order through its sophisticated form. On the other hand, it features illustrations that seem to be destroyed by time, whether due to the poor copy quality or someone's ill-meant interference. The essays, workshop scripts, and descriptions of the works presented at the exhibition constitute the contents of the publication. They all give voice to the stories of women who had no chance to tell them and be heard in the past.

33

PROJEKTANT / DESIGNER:

Marcin Wysocki

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Centrum Sztuki Współczesnej Kronika,
ul. Rynek 26, 41-902 Bytom,
www.kronika.org.pl**



Światła miasta. Historia katowickich neonów

City Lights. The History of Neon Signs in Katowice

Album poświęcony jest historii katowickich neonów, które przez dekady kształtowały wizualną tożsamość miasta – od pierwszych przedwojennych szyldów świetlnych, przez realizacje z okresu PRL-u, aż po współczesne. Książka łączy walory dokumentalne z przemyślaną i zachęcającą formą graficzną, która ma uwrażliwiać na światło, detale i warstwę wizualną. Głównym wyzwaniem była niska jakość fotografii – wiele z nich nie przedstawiało neonów bezpośrednio, lecz jako element miejskiego pejzażu. Dlatego istotnym elementem projektu stały się przerysowane rekonstrukcje, umożliwiające pokazanie szczegółów, których często nie widać na zdjęciach.

34

35



The album presents the history of neon lights in Katowice, which have shaped the visual identity of the city for decades: starting from the first prewar illuminated signboards, throughout the communist period, to the modern neon signs. The book combines a documentary value and a carefully designed and appealing graphic form, with a special focus on light, detail, and other visual aspects. The main challenge in the project was the low quality of the preserved photographs. Most of them showed neon signs as elements of the cityscape rather than as centrepieces. This is why one of the essential characteristics of the project is the exaggerated reconstruction of photos, emphasising the hidden details.

PROJEKTANTKI / DESIGNERS:

Weronika Mehr, Maria Prochaczek

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Fundacja Neon Katowice,
ul. Orłąt Lwowskich 8a, 41-902 Bytom,
www.silesianeon.pl**



**INSTYTUT
IM. WOJCIECHA
KORFANTEGO**



Nowa identyfikacja wizualna Regionalnego Instytutu Kultury im. Wojciecha Korfantego

New visual identity for the Wojciech Korfanty Institute

Nowa identyfikacja wizualna Instytutu im. Wojciecha Korfantego opiera się na zmianach wizerunkowych i programowych wprowadzonych w obszarze funkcjonowania platform tematycznych: kultury, dziedzictwa, edukacji i nauki. Punktem wyjścia do tych działań było nowe logo, które transponuje kształt Pomnika Powstańców Śląskich w znak literniczy „IK” – można go czytać jako monogram Instytutu Korfantego, skrzydła wolności lub samą postać śląskiego działacza i polityka. Spójna, kompleksowa identyfikacja posługuje się świeżą, wyrazistą oraz progresywną formą poprzez kodowanie słowne, wizualne i kolorystyczne.

36

37

The new visual identity system designed for the Wojciech Korfanty Institute is based on the recent changes in branding and programme, introduced for various thematic platforms (culture, heritage, education, and science). The starting point in the project was the new logo: it translates the shape of the Silesian Insurgents Memorial in Katowice into a logotype composed of the letters “IK”. It can be read as the monogram of the Korfanty Institute, symbolic wings of freedom, or the figure of Korfanty – a Silesian activist and politician. The new visual identity is complex and coherent. Its fresh, distinct, and progressive form is conveyed through verbal, visual, and colour codes.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Marta Gawin

REALIZACJA I SKŁAD MATERIAŁÓW GRAFICZNYCH:

**Zespół Regionalnego Instytutu Kultury
im. Wojciecha Korfantego**

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Regionalny Instytut Kultury im. Wojciecha Korfantego,
ul. Teatralna 4, 40-003 Katowice,
www.instytutkorfantego.pl**

Tychy od A do Z – identyfikacja materiałów promujących Miasto Tychy

Tychy from A to Z – visual identity for the promotional materials for the city of Tychy

Wieloetapowy projekt artystyczny stanowi opowieść o tożsamości miasta widzianej przez pryzmat kolażu – formy, która jak żadna inna potrafi uchwycić złożoność, emocje i ducha miejsca. Inicjatywa jest próbą stworzenia czegoś więcej niż materiały promocyjne – to wizualna narracja o Tychach, spleciona z historią i nowoczesnością. Punktem wyjścia było sporządzenie bazy zdjęć, z których za pośrednictwem techniki cyfrowego kolażu powstały unikalne kompozycje. Prace prezentujące ikoniczne miejsca i obiekty w zupełnie nowym, artystycznym świetle trafiły na gadzety promujące miasto.

This multistage art project presents the identity of a city through collage: a form that reflects the complexity, emotions, and spirit of a place like no other. The project is an attempt at creating something that would be more than regular promotional materials: it is a visual narrative about Tychy, intertwining the past and the present. The starting point in the project was the creation of a photo base. Then, the photos were turned into unique compositions using the digital collage technique. The artworks show iconic sites and buildings from a new perspective. The designs were used to make promotional gadgets for the city.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Agnieszka Seidel-Kożuch

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Urząd Miasta Tychy, al. Niepodległości 49,
43-100 Tychy, www.umtychy.pl**



38

39



Projekt graficzny publikacji prac Sławomira Brzoski *Circumambulatio*. Prace 1994–2024

Graphic design for a publication presenting the art of Sławomir Brzoska: *Circumambulatio*. Works from 1994–2024

Publikacja stanowi podsumowanie 30-lecia działalności artystycznej prof. dr. hab. Sławomira Brzoski. Projekt graficzny powstał w dialogu z zawartością merytoryczną oraz filozofią twórczości artysty. Kluczowym założeniem było stworzenie przejrzystej i elastycznej struktury, która pomieści i wyeksponuje różnorodność formalną oraz czasową prac Brzoski. Poszczególne sekcje płynnie i wyraźnie się rozdzielają, dzięki czemu publikacja zachowuje lekkość. Wybrany sposób nawigacji i subtelne środki graficzne budują spójny język wizualny, który wspiera narrację o artystycznej podróży i wewnętrznym okrążaniu, zgodnie z ideą *circumambulatio*.

The publication wraps up 30 years of Professor Sławomir Brzoska's artistic activity. The graphic design aligns with the themes of his art and philosophy. The main idea behind the project was to create a transparent and flexible structure that could contain and accentuate the formal and temporal versatility of Brzoska's works. Particular sections are separated smoothly but clearly, adding lightness to the book. The navigation system is used alongside subtle graphics to create a cohesive visual language that supports the narrative, focusing on the artist's journey and inner circumambulation.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Paulina Urbańska-Kaczmarczyk

WYDAWCA / PUBLISHER:

**Wydział Rzeźby Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu,
ul. 23 Lutego 20, budynek B, 61-742 Poznań,
www.uap.edu.pl**

WSPÓŁWYDAWCA / CO-PUBLISHER:

**Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, ul. Raciborska 37,
40-074 Katowice, www.asp.katowice.pl**



40

41





Projekt graficzny publikacji **Toshihiro Hamano. Piękno Japonii – tradycja i współczesność**

Graphic design for a publication: **Toshihiro Hamano. Beauty of Japan – Tradition and Modernity**

Publikacja towarzyszyła wystawie poświęconej twórczości Toshihiro Hamano. Grafiki artysty charakteryzują się lapidarnymi formami i ograniczoną paletą kolorów, które tworzą minimalistyczne, zgeometryzowane kompozycje. Publikacja składa się z dwóch części – reprodukcji prac prezentowanych na ekspozycji oraz tekstów krytycznych pozwalających lepiej zrozumieć proces twórczy Hamano i kontekst kulturowy, w którym powstają jego dzieła. Podstawowym założeniem całości było wykorzystanie ekologicznych papierów. Podział publikacji został odzwierciedlony w doborze materiałów, projekcie i sposobie druku – dla kontrastu z tekstami reprodukcje skomponowano asymetrycznie.

42

43



The publication accompanied an exhibition of works by Toshihiro Hamano. His art is characterised by the use of simple forms and a limited colour palette that create minimalist, geometric compositions. The publication consists of two parts: reproductions of the artworks presented at the exhibition and critical essays that help the audience get an insight into Hamano's creative process and the cultural context that surrounds it. The basic requirement in the project was to use ecological paper. The division of the book into two parts is reflected in the selected materials, layout, and printing methods: to create contrast with the texts, the artwork reproductions were arranged asymmetrically.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Katarzyna Wolny-Grzędziel

WYDAWCA / PUBLISHER:

**Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, ul. Raciborska 37,
40-074 Katowice, www.asp.katowice.pl**

Projekt graficzny publikacji *Wiersz o Sędziwym Żeglarzu w siedmiu częściach* (Samuel Taylor Coleridge, przeł. Tadeusz Sławek)

Graphic design for *The Rime of the Ancient Mariner* by Samuel Taylor Coleridge (translated by Tadeusz Sławek)

Dzieło Samuela Taylora Coleridge'a – będące manifestem angielskiego romantyzmu – zostało ponownie opracowane i przetłumaczone przez prof. Tadeusza Sławka, a jego treść zaprojektowano i opublikowano w formie książki. Gatunek literacki oraz specyfika i struktura tekstu wymagały opracowania szczególnych warunków sprzyjających zrozumieniu i interpretacji dzieła. Uwzględniono szerokie konteksty użytkowe publikacji, a także motywacje i kompetencje kulturowe czytelników. Chociaż wiersz pochodzi z określonej epoki, założeniem było zaprojektowanie rozwiązania możliwie ahistorycznego, tj. niepowielającego stylistyki książek z przełomu XVIII i XIX wieku.

Samuel Taylor Coleridge's famous poem, which heralded the English Romantic movement, has a new Polish translation by Professor Tadeusz Sławek, published as a standalone book. To help readers understand and interpret the poem, it had to be edited in a way that aligned with the genre and structure of the text. The book was designed with a broad range of functional contexts in mind, also addressing various motivations and cultural skills of potential readers. Although the poem is rooted in a certain period, the goal was to design a possibly ahistorical solution that would not reproduce the style that was typical of the late 18th and early 19th centuries.

PROJEKTANT / DESIGNER:

Tomasz Bierkowski

WYDAWCA / PUBLISHER:

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, ul. Raciborska 37, 40-074 Katowice, www.asp.katowice.pl



44

45





Nie tylko dla dzieci. Studio Filmów Rysunkowych w Bielsku-Białej 1947–2021 **Patryka Ocзки**

Not only for children. The SFR Animated Film Studio in Bielsko Biała 1947–2021 **by Patryk Ocżko**

Monografia stanowi kompleksowe opracowanie historii oraz dorobku wytwórni animacyjnej. Ukazuje rozwój stylistyki bielskich filmów animowanych, ewolucję technik animacji, różnorodność podejmowanych tematów, a także zmieniającą się recepcję. Publikacja dostarcza pełny obraz specyfiki studia w odniesieniu do krajowej i zagranicznej animacji. Projekt graficzny, oparty na zróżnicowanych materiałach wizualnych, tworzy narrację, która harmonijnie współgra z treścią, wzbogacając ją o kontekst historyczny i artystyczny. Klarowny projekt typograficzny pozwala doświadczyć treści podczas lektury zarówno ciągłej, jak i wrywkowej, nielinarnej.

46

47

The monograph is a complex study of the history and accomplishments of the SFR Animated Film Studio. It presents the stylistic development of the animated films made in Bielsko-Biała, the evolution of animation techniques, the versatility of film themes, and the changing perceptions of the audience. The book creates a complete picture of the character of the studio in relation to animated films made in Poland and other countries. The graphic design is based on a variety of visual materials, building a narrative in which form harmonises with content, and adding a historical and artistic context. Thanks to the clear typography, readers are able to experience the text in both a continuous and non-linear, fragmentary manner.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Zofia Oslisło-Piekarska

WYDAWCA / PUBLISHER:

**Wydawnictwo Uniwersytetu
Śląskiego, ul. Jordana 18,
40-043 Katowice,
www.wydawnictwo.us.edu.pl;
Książnica Beskidzka,
ul. Słowackiego 17a,
43-300 Bielsko-Biała**





Tomasz Kulka. Liber Stultorum: katalog wystawy „Piramida głupców”

Tomasz Kulka. Liber Stultorum: The Pyramid of Fools – exhibition catalogue

Polsko-angielski, bogato ilustrowany katalog zawiera reprodukcje prac Tomasza Kulki – laureata Grand Prix Bielskiej Jesieni 2021. Po dwóch latach od zdobycia nagrody podczas 45. Biennale Malarstwa Bielska Jesień 2021 za tryptyk *Game over*, który przedstawia monumentalną wizję końca antropocenu, artysta zaprezentował swoje obrazy, jak również ceramikę, obiekty i instalacje na wystawie pt. „Piramida głupców”. W projekcie użyto wysokiej jakości materiałów: twardej oprawy, złotonych tłoczeń oraz papieru kredowego. Wizualna strona katalogu (kolory, układ, typografia) została zaprojektowana tak, by odzwierciedlać charakter ekspozycji.

48

49



This lavishly illustrated catalogue, published in Polish and in English, presents reproductions of works by Tomasz Kulka, the winner of the Grand Prix at the 45th Bielsko Biennale in 2021. Two years after winning the main prize for his triptych *Game Over*, which depicts a monumental vision of the end of the Anthropocene, the artist displayed his paintings alongside his ceramics and other art objects and installations at an exhibition titled “The Pyramid of Fools”. The publication was made using high-quality materials: a hardback cover, gold-coloured embossing, and art paper. The visual aspects of the catalogue (colours, layout, and typography) were designed with the character of the exhibition in mind.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

Kamila Widz

WYDAWCA / IMPLEMENTATION:

**Galeria Bielska BWA, ul. 3 Maja 11, 43-300 Bielsko-Biała,
www.galeriabielska.pl**



Książeczka muzyczna **Patrzcie, dzieci, kruszec leci...**

Look, children, the ore is flying... – music book

Publikacja skierowana jest do dzieci w wieku wczesnoszkolnym, a także ich opiekunów oraz nauczycieli, którzy chcą prowadzić edukację regionalną czy muzyczną. W książeczce znalazły się pieśni górników, hutników i kowali pochodzące ze zbiorów prof. Adolfa Dygacza, propozycje zabaw muzyczno-ruchowych powiązanych z treścią utworów oraz wskazówki zachęcające do korzystania z zasobów dziedzictwa kulturowego. Historie przedstawione w pieśniach zostały okraszone rysunkami. Dołączono do nich również zapisy nutowe oraz kody QR odsyłające do podkładów muzycznych, co ułatwia szybkie zapoznanie się z melodiami.

50

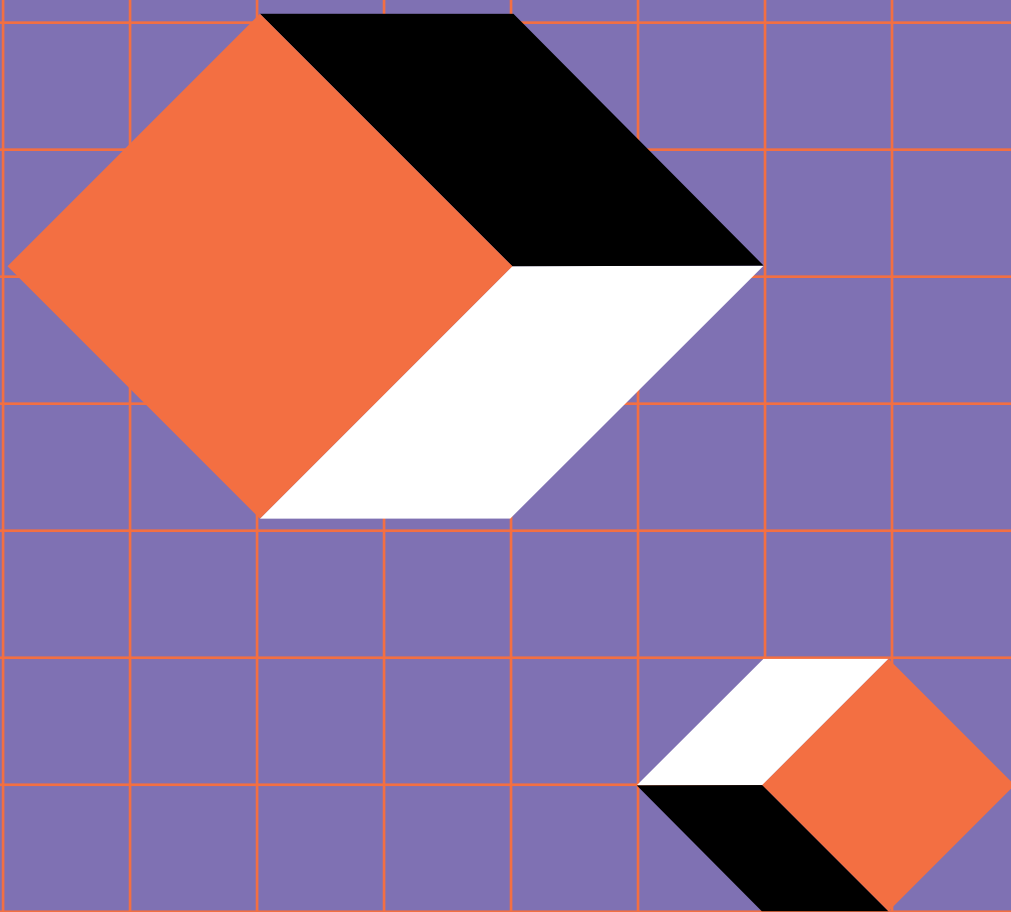
51

The publication is addressed to young children as well as their parents, guardians, and teachers who organise activities in the field of regional and music education. The booklet features folk songs, typical of local miners, steelworkers, and smiths, from the collection of Professor Adolf Dygacz. It also presents ideas for music and movement activities related to the songs and guidelines on the use of cultural heritage resources in education. The stories told in the songs are accompanied by illustrations. They come with musical notations and QR codes that link to backing tracks, so users can easily learn the melodies.

PROJEKTANTKA / DESIGNER:
Agnieszka Iłaszczuk

WYDAWCA / IMPLEMENTATION:
**Muzeum „Górnośląski Park Etnograficzny w Chorzowie”,
ul. Parkowa 25, 41-500 Chorzów,
www.muzeumgpe-chorzow.pl**

Usługa / Service design



Kolekcja Naczyń

Remember

Remember – ceramics collection

WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION

Projekt Remember to zachowanie pamięci o produkcie ceramicznym. Pozwala umieścić potłuczone części przedmiotu z ceramiki, który jest nam bliski emocjonalnie, w specjalnie zaprojektowanej i przeznaczonej do tego paterze lub misie użytkowej. W takim nowym produkcie znajduje się uformowane wgłębienie – kieszonka, do której wkłada się części potłuczonego przedmiotu. Następnie całość zostaje pokryta przezroczystą, lodową pokrywą, która zastyga. Dzięki użyciu recyklingowanej ceramiki produkt staje się trwalszy, wydłuża się jego czas użytkowania. Remember zwraca uwagę na to, jak ważne są dla nas niektóre przedmioty i jak bardzo chcemy o nich pamiętać.

52

53

The main idea behind the Remember project is to preserve the memory of ceramics. This is a collection of special bowls and plates where users can store broken pieces of ceramic objects which they used to hold dear. The shards are put into a socket designed specifically for that purpose. Next, the whole composition is covered with a transparent icy coating, which then sets in. Thanks to the use of recycled ceramics, the product becomes stronger and lasts longer. The collection is meant to emphasise the importance that some objects may have to people and the their will to remember.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Innowacyjny, uniwersalny pomysł. Włącza odbiorcę w proces projektowy, dzięki czemu daje poczucie sprawczości. Usługa staje się obiektem dekoracyjnym i estetycznym, tworzy sentymentalną opowieść. Pełni również funkcję swoistego passe-partout.

This is an innovative and universal project. It involves users in the design process, providing them with a sense of agency. The service becomes a decorative aesthetic object, creating a sentimental story. It also plays the role of a unique passe-partout.



54

55

PROJEKTANTKA / DESIGNER:

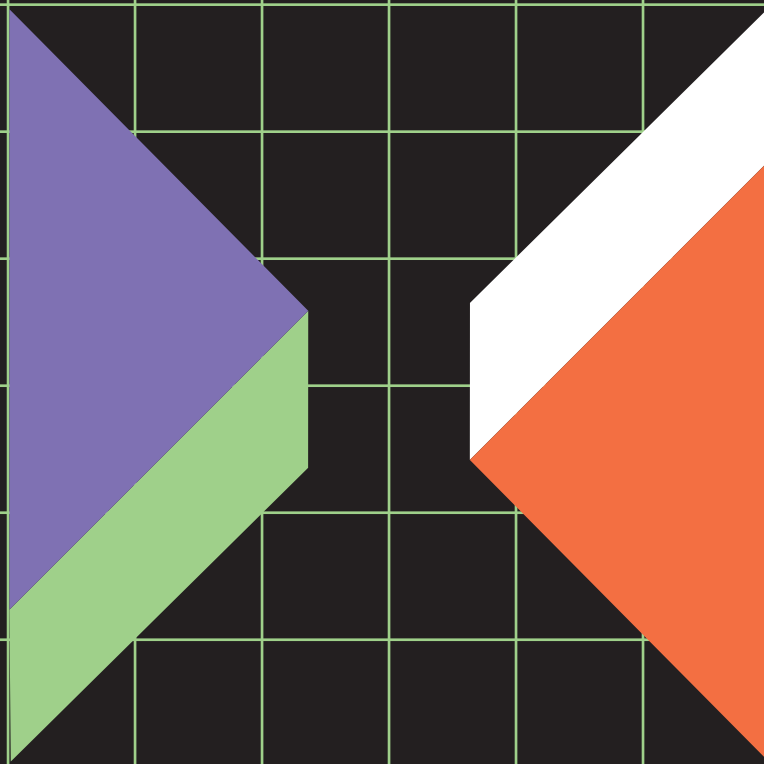
Klaudyna Marciniak

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Studio Klaudyna Marciniak,
ul. Główna 2b, 42-270 Garnek,
www.klaudynamarciniak.com**

USŁUGA / SERVICE DESIGN

Wystawiennictwo / Exhibition design



Krzycz, Siostró, krzycz!

Shout, Sister, Shout!

**NAGRODA
GŁÓWNA /
MAIN
AWARD**

Tytuł projektu, zaczerpnięty z utworu Siostry Rosetty Tharpe, to wezwanie do działania, pochwała otwartego wypowiedzania się, nieskrępowanego wyrażania siebie i odważnego przełamywania społecznych barier. Inicjatywa składa się z rezydencji artystycznych, wystawy oraz programu edukacyjnego dla różnych grup wiekowych. Punktem wyjścia podjętych działań była optyka feministyczna – zestawienie ze sobą historii z czasów II wojny światowej oraz współczesnych, dziejących się tu i teraz w Bytomiu. Projekt i wystawa miały rozbudzić krytyczne myślenie i świadomość społeczną, a także zadawać trudne pytania o indywidualną i zbiorową odpowiedzialność.

56

57

The title of the project is taken from a song by Sister Rosetta Tharpe. This is a call to action and a praise of speaking openly, unrestrained self-expression, and the courage to break social barriers. The initiative comprises art residencies, exhibitions, and educational programmes for various age groups. The starting point for the activities within the project is the feminist perspective, linking the stories of women from the time of World War II with those living here and now in Bytom. The goal of the project and the exhibition is to encourage critical thinking and foster social awareness by asking difficult questions about individual and collective responsibility.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Scenariusz i aranżacja stanowią integralną całość – zarówno merytorycznie, jak i wizualnie. Wystawa porusza ważny temat bolesnych doświadczeń kobiet wykluczonych przez pochodzenie, bezrobocie, choroby, zaangażowanie polityczne, orientację seksualną itp. Przekaz wzmacnia właściwy język wizualny. Projekt udowadnia, że silne emocje można przekazywać nawet za pomocą bardzo oszczędnych środków.

The scripts and the layout create a coherent whole, both thematically and visually. The publication explores an important subject: the painful experience of women who were excluded from society due to their ancestry, unemployment, diseases, political involvement, sexual orientation, or on other grounds. The message of the project is enhanced by the visual language used. The project demonstrates that powerful emotions can be conveyed even with minimalist means of expression.



PROJEKTANTKI / DESIGNERS:

**Agata Cukierska,
Katarzyna Kalina**

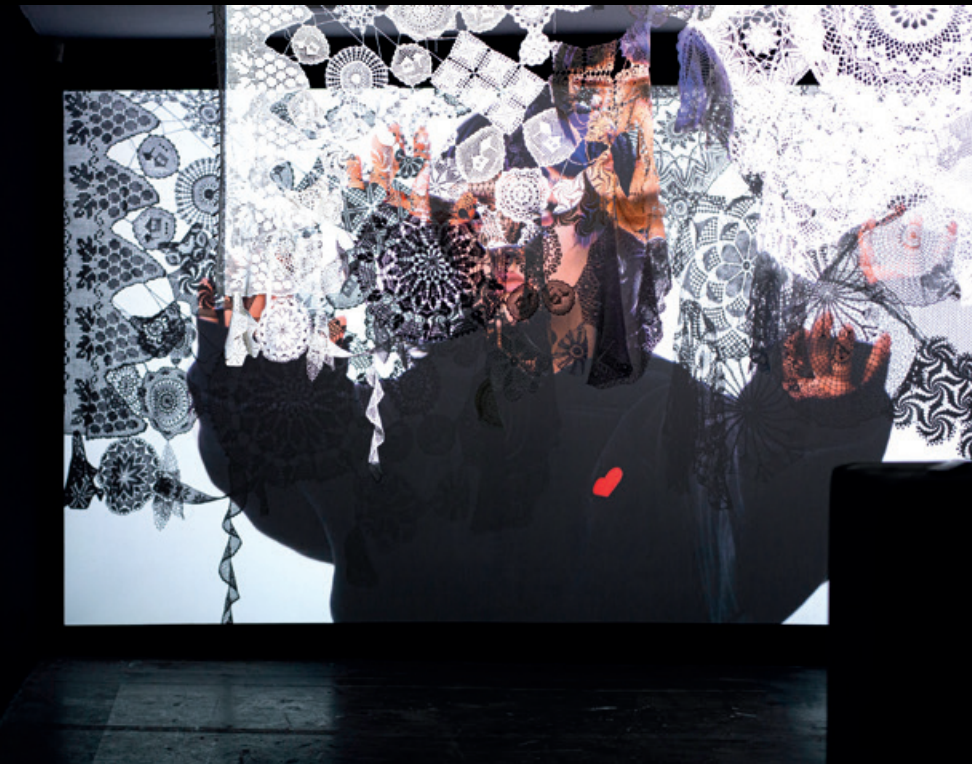
PRODUCENT / IMPLEMENTATION:

**Centrum Sztuki Współczesnej
Kronika,
ul. Rynek 26, 41-902 Bytom,
www.kronika.org.pl**



58

59



Prawo do miasta

Claiming the City

Ekspozycja podjęła temat relacji skateboardingu z przestrzenią miasta – zarówno jego architekturą, jak i społecznością. Miejska okolica to dla skaterów nieskończone pole możliwości: odkrywania nowych spotów, nawiązywania spontanicznych relacji czy budowania przeszkód zgodnie z ideą DIY. Wystawa opisała uniwersalną historię buntu oraz przeanalizowała sposoby tworzenia otwartych wspólnot. Obejmowała fotografie, filmy, dokumenty i artefakty związane ze skateboardingiem, a przede wszystkim jego relacją z przestrzenią. Znaczącą rolę odgrywała instalacja umieszczona pośrodku wystawy, która służyła jako murek do przejazdów na deskorolce lub rolkach.

The exhibition explored the interconnection between skateboarding and urban spaces in terms of both the architecture and community of a city. The urban environment is an arena of endless possibilities for skateboarders, who can discover new spots, establish spontaneous relationships, or build DIY obstacles. The exhibition presented the universal history of rebellion and analysed the ways in which open communities are created. It comprised photos, videos, documents, and artefacts related to skateboarding and, above all, its interactions with space. The central piece of the exhibition was an installation that served as a skateboarding or inline skating ledge.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Wystawa pokazuje aktywność skateboardingową młodzieży w galerii sztuki, zaprasza młodych odbiorców do miejsca, w którym zazwyczaj nie bywają. Prezentuje odmienną grupę społeczną, ma walory poznawcze. Język wizualny i sposób ekspozycji są autentyczne dla omawianej subkultury.

The exhibition presents the skateboarding activities of young people in the space of an art gallery, inviting them to a place which they would not normally visit. It depicts a certain social group, so it has an educational value. The visual language and form of the exhibition align with the presented subculture.

PROJEKTANT / DESIGNER:

Mateusz Goławski

PRODUCENT / IMPLEMENTATION:

**Galeria Bielska BWA, ul. 3 Maja 11, 43-300 Bielsko-Biała,
www.galeriabielska.pl**

WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION



60

61



WYSTAWIENICTWO / EXHIBITION DESIGN



Projekt wystawy „Janina, Henryk, Anna. Ludzie i porcelana”

Janina, Henryk, Anna. People and Porcelain

Wystawa ukazała proces produkcji porcelany w fabryce Bogucice przez pryzmat wspomnień jej pracowników. Scenografia nawiązywała do przestrzeni fabrycznych, łącząc prostotę i surowość zastosowanych materiałów z elegancją eksponatów. Głównym założeniem kuratorów było podkreślenie roli całego zespołu w procesie wytwarzania porcelany poprzez wywiady uzupełnione dokumentacją fotograficzną. Równoległe wyeksponowano efekty wspólnej pracy, czyli porcelanę wytwarzaną przez lata w bogucickiej fabryce. Projekt zrealizowano przy minimalnym budżecie i z troską o środowisko, stosując materiały możliwe do ponownego wykorzystania.

62

63

The exhibition presented the porcelain production process from the perspective of the Bogucice porcelain factory employees and their memories. The design resembled factory spaces, combining simple, austere materials with the elegance of the exhibits. The main goal of the curators was to underscore the role of the workers in the production process. To do that, they made use of a selection of interviews and photographs. Parallely, the exhibition designers displayed the outcomes of the workers' efforts: the porcelain objects that used to be manufactured at the Bogucice factory. The project was implemented within a tight budget, with care for the environment and a variety of reusable materials.



PROJEKTANCI / DESIGNERS:

Marcin Jójko, Bartłomiej Nawrocki, Agnieszka Weber

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Muzeum Śląskie w Katowicach,
ul. T. Dobrowolskiego 1, 40-205 Katowice,
www.muzeumslaskie.pl**

I wkroczyłam w świat pełen zmartwień

And I Walked into a World of Worries

Ekspozycja była częścią projektu „Niebo w papiloty. Sztuka jako piąty żywioł”. Została zaprojektowana jako narzędzie edukacyjne, a proces jej przygotowywania i transformacji w toku trwania był równie istotny co prezentowane obiekty. Prace powstały w ramach warsztatów odbywających się głównie w terenie. Inspiracją były lokalne ekosystemy, ze szczególnym wskazaniem na siedliska ruderalne (hałdy, przemysłowe nieużytki, zaniedbane skwery itp.). Na wystawę złożyły się cztery duże instalacje (każda poświęcona innemu żywiołowi) wraz z rozbudowaną architekturą – poszczególne elementy zaprojektowano tak, by dało się wejść z nimi w interakcje.

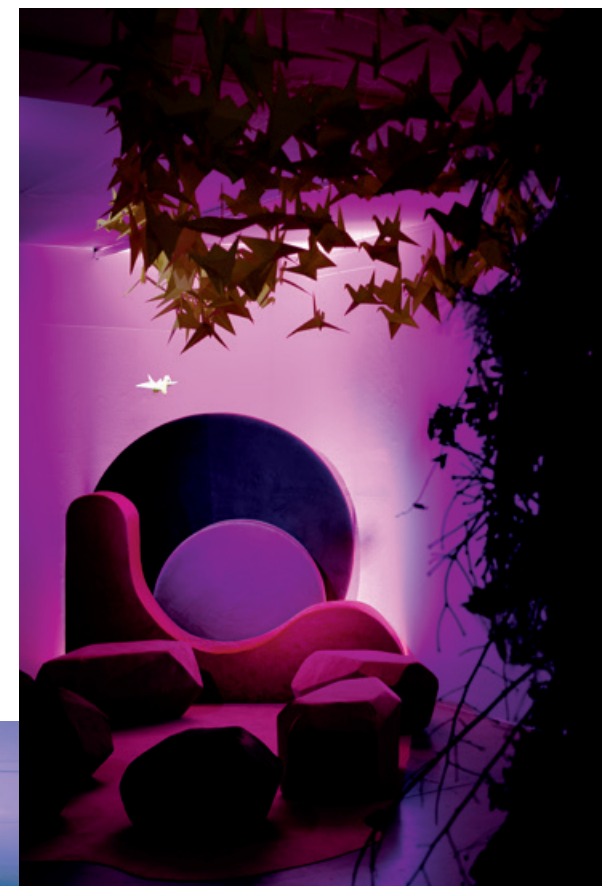
The exhibition was part of a project named “Sky in paper curls. Art as the fifth element”. It was designed as an educational tool. The preparation and transformation process was just as important as the exhibited objects. The works were created as part of workshops, which took place mostly outdoors. They were inspired by local ecosystems, especially ruderal habitats, such as slag heaps, post-industrial brownfields, and untended garden squares. The exhibition consisted of four large exhibitions (each relating to a different natural element) with extended architecture comprising interactive components.

PROJEKTANCI / DESIGNERS:

Katarzyna Kalina, Dominika Malska, Iwona Sobczyk, Agata Cukierska, Paweł Wątroba, Marcin Wysocki

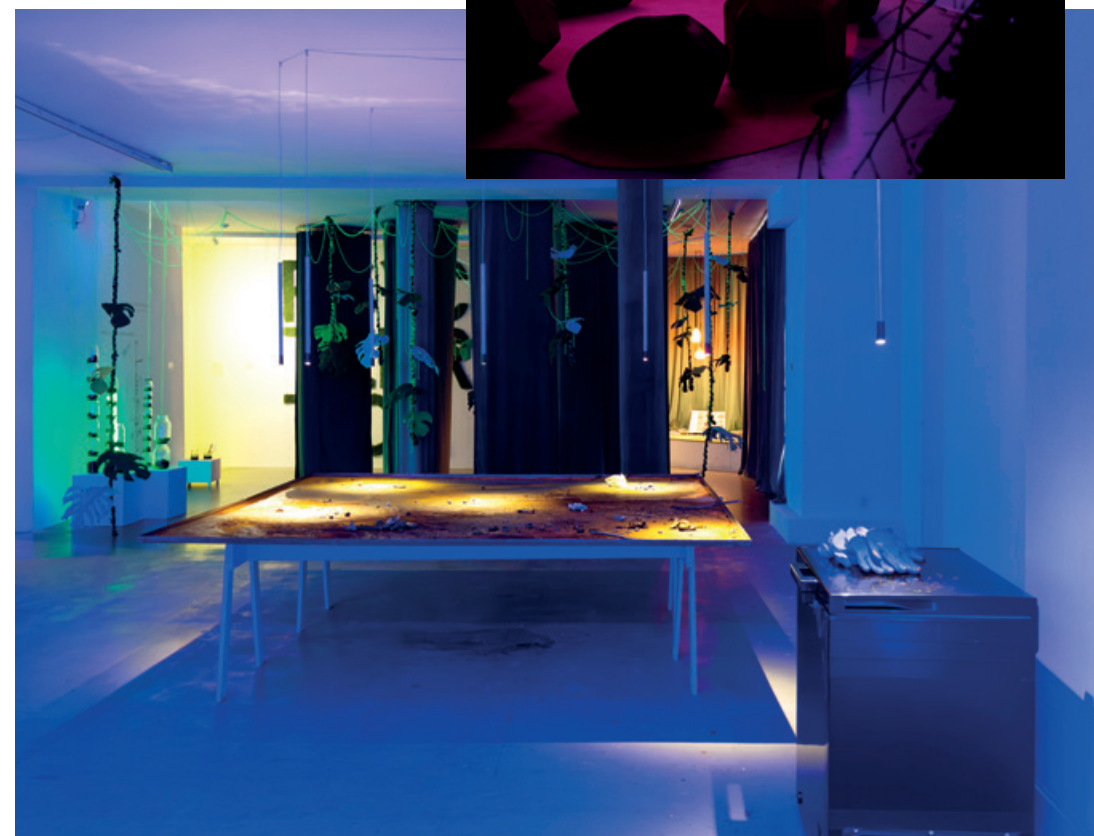
PRODUCENT / IMPLEMENTATION:

**Centrum Sztuki Współczesnej Kronika, ul. Rynek 26,
41-902 Bytom,
www.kronika.org.pl**



64

65





Przyleganie

Adhesion

Multisensoryczna, międzynarodowa wystawa towarzyszyła uroczystości nadania przez ASP w Katowicach tytułu doktora honoris causa Richardowi Longowi, artyście zajmującemu się land artem (sztuką ziemi). Punktem wyjścia dla ekspozycji była praktyka twórcy, który wydeptując linie w terenie, rozszczał tradycyjne pojęcie rzeźby. Jego przyglądanie się krajobrazowi w zwolnionym tempie chodu uświadamia wypartą sieć środowiskowych zależności. To odmierzanie odległości przy użyciu własnego ciała stało się na wystawie impulsem do przyjrzenia się archiwum ruchów, wykonywanych przez zaproszonych artystów w ramach prywatnych kartografii.

This multisensory international exhibition was part of the celebrations of awarding the honorary doctorate of the Academy of Fine Arts and Design in Katowice to the British land artist Sir Richard Long. The main reference point for the exhibition was the artist's unconventional approach to sculpture. He creates his works based on lines made by walking in nature. He observes the landscape in slow motion, becoming aware of the repressed environmental interconnections. His practice of pacing the distance with his own body served as an invitation and inspiration for other artists who presented their works at the exhibition. They took a closer look at the archives of their movements, creating their personal maps.

PROJEKTANCI / DESIGNERS:

**Marta Lisok,
Roman Kaczmarczyk**

PRODUCENT / IMPLEMENTATION:

**Akademia Sztuk Pięknych
w Katowicach,
ul. Raciborska 37,
40-074 Katowice,
www.asp.katowice.pl**

Mała architektura / Small-scale architecture design

Plac zabaw Nolmo Garden

Nolmo Garden playground

WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION

Nowoczesny i wszechstronny plac zabaw zaprojektowano z myślą o potrzebach zarówno dzieci, jak i rodziców. Sercem projektu jest modułowa budowa, która pozwala dowolnie konfigurować poszczególne elementy. Dzięki temu obiekt nie tylko dostarcza radości przez wiele lat, ale również zmienia się wraz z rozwojem dziecka. Nolmo Garden to nie tylko miejsce zabawy – to przestrzeń, która sprzyja budowaniu więzi rodzinnych, wspólnemu spędzaniu czasu na świeżym powietrzu i odkrywaniu świata w bezpiecznym otoczeniu.

This modern and versatile playground was designed with the needs of both children and adults in mind. The key characteristic of the project is its modular structure, which makes it possible to set up all the elements in a desired manner. Thanks to that, individual components remain in use for many years while also adapting to the child's age. Nolmo Garden is actually more than a playground: it is a space which fosters family interactions by encouraging users to spend time together outdoors and explore the area in a safe environment.

UZASADNIENIE/ JUSTIFICATION:

Projekt daje nadzieję na poprawę estetyki polskich przedmieść. Zastępuje plastikowe obiekty dla dzieci prostymi formami wykonanymi ze szlachetnych, naturalnych materiałów (takich jak sklejka). Przy wielu zaletach placu zabaw warto jednak zwrócić uwagę na wykorzystanie zbyt dosłownych elementów, które nie dają dzieciom przestrzeni na twórcze, pobudzające wyobraźnię interpretacje.

The project offers hope for the future of Polish suburbs in terms of their aesthetics. Plastic objects are replaced with simple forms made of top-quality natural materials, including plywood. The playground has a number of strong points. However, it uses many literal elements, which may prevent children from engaging in creative and imaginative interpretations of the setup.

68

69



PROJEKTANCI / DESIGNERS:

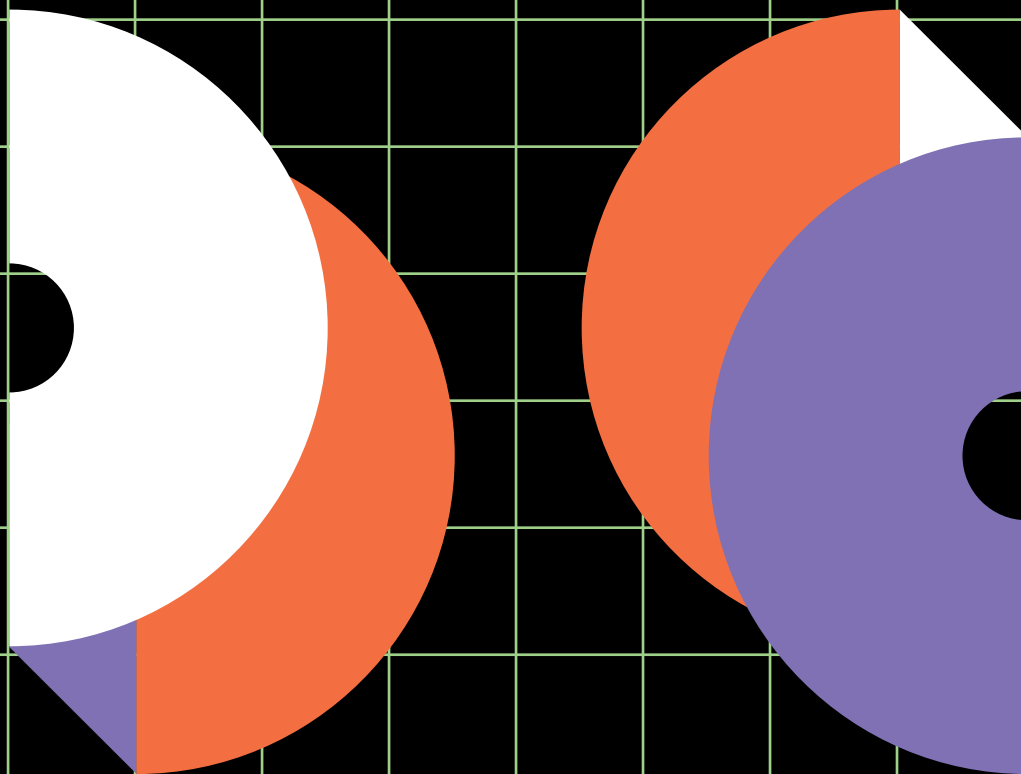
**Marlena Kostrzewa, Aleksandra
Kwaśniewska, Miroslav Milinković,
Adrianna Michalak, Justyna Bzdyk**

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Nolmo Sp. z o.o., ul. 1 Maja 35,
41-706 Ruda Śląska, www.nolmo.pl**



Twórczy Biznes / Creative Business



Chlebomat Piekarni Croma

Croma bread vending machine

WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION

Croma od 10 lat wypieka zdrowe, tradycyjne pieczywo na żytnim zakwasie według autorskiej receptury. Piekarnia uruchomiła nowy sposób dystrybucji – chlebomaty, czyli samoobsługowe, całodobowe punkty sprzedaży na terenie województwa śląskiego. Pieczywo dostarcza się tu codziennie, prosto z pieca, dzięki czemu jest ono zawsze świeże i najwyższej jakości. Chlebomat zawiera funkcje grzania oraz chłodzenia, co pozwala utrzymywać odpowiednią temperaturę oraz wilgotność – niezależnie od pory roku i warunków atmosferycznych. Usługa odpowiada na potrzeby dzisiejszych czasów, dając możliwość szybkiego i wygodnego nabycia jakościowego produktu.

72

73

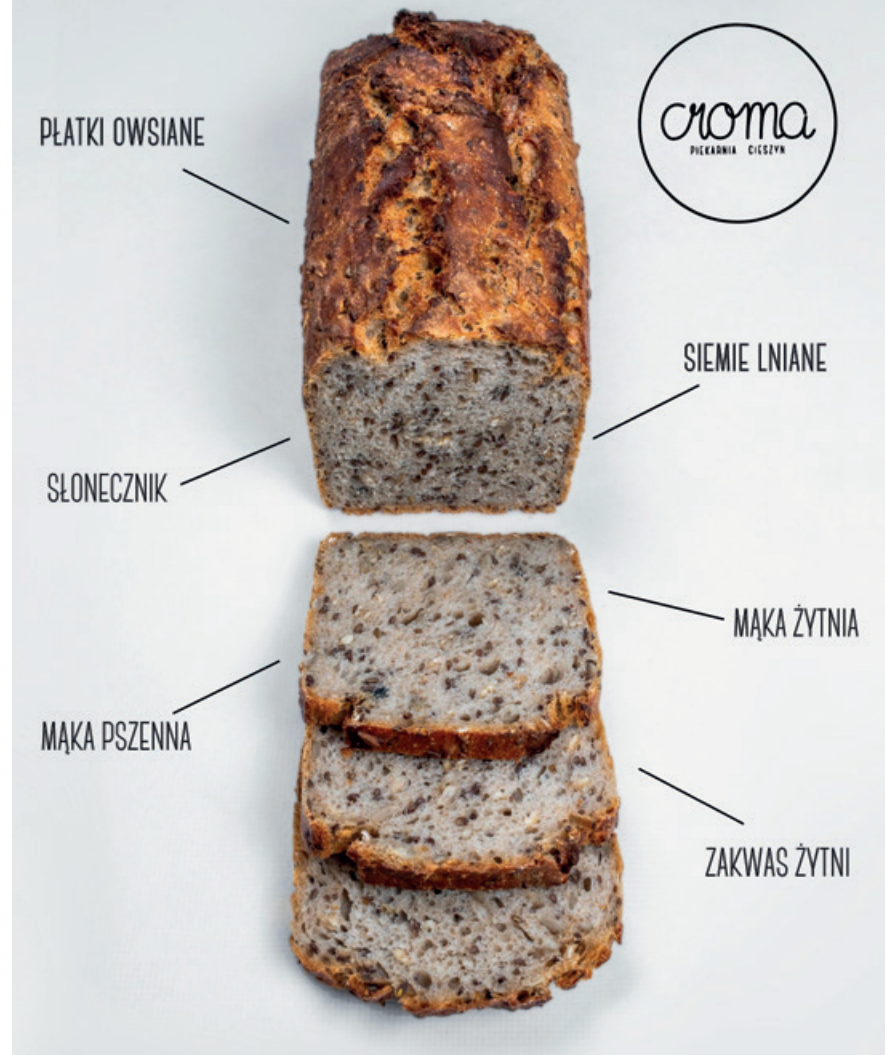
Croma is a bakery established 10 years ago, offering healthy traditional rye bread, made with sourdough according to the company's original recipe. The bakery launched new points of sale: 24/7 self-service bread vending machines, located in various parts of the region. Freshly-baked top-quality bread is delivered daily to the machines. Moreover, the machines are equipped with temperature and humidity control systems, so the loaves are stored in adequate conditions regardless of the weather and the season. The service is an excellent response to modern needs as it gives users an opportunity to buy high-quality food in a quick and convenient way.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Użytkownicy bardzo chwalą sobie pomysł. Oferowany chleb rzemieślniczy jest towarem premium. Szczególnie warto docenić dopracowanie projektu, np. zapewnienie odpowiedniej temperatury czy wizualne oddanie charakteru chleba. Jednocześnie należy zwrócić uwagę na konieczność polepszenia estetyki obiektu, zwłaszcza pod względem graficznym. Jury jest świadome ograniczonej kontroli nad przestrzenią, w której stawiane są chlebomaty.

Users are very fond of the concept. The artisan bread is a top-quality product. The detailed design is worth special praise: for instance, the machine is thermoregulated, and the characteristics of bread are rendered visually. However, there is room for improvement when it comes to the overall aesthetics of the object, especially in terms of the graphic design. Nevertheless, the jury members are aware that the producer's impact on the spaces where the machines are installed is limited.

ROZSKAMUJ SIĘ W CROMIE



PROJEKTANCI / DESIGNERS:

Maciej Fros, Małgorzata Penkala, Dominika Kania, Paulina Fros-Pasz

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Piekarnia Croma Maciej Fros,
ul. Wiśniowa 30a, 43-410 Kończyce Małe;
Piekarnia Croma S.C. Małgorzata Penkala,
Dominika Kania, Paulina Fros-Pasz,
ul. Mostowa 4, 43-400 Cieszyn,
www.piekarniacroma.pl**





PROJEKTANTKI / DESIGNERS:

**Martyna Ściebior,
Joanna Pastusińska**

WDROŻENIE / IMPLEMENTATION:

**Mess Bebe Atelier,
ul. Paderewskiego 30,
40-282 Katowice,
www.messbebeatelier.pl**

Mess Bebe Atelier

Mess Bebe Atelier

**WYRÓŻNIENIE /
HONOURABLE
MENTION**

Projekt łączy funkcję społeczną z wysokim poziomem wzornictwa i świadomego podejścia do projektowania usług. Jest odpowiedzią na potrzeby rodzin – to przestrzeń swobodnej, bezpiecznej zabawy dla dzieci, a zarazem komfortowa strefa relaksu dla dorosłych oraz strefa kreatywna, gdzie odbywają się zajęcia, wydarzenia i warsztaty. Bałagan w nazwie zwraca uwagę na niezwykle istotną kwestię w rozwoju najmłodszych, którzy uczą się przez odkrywanie i tworzenie zabaw, napełniając się radością. Wysokiej jakości zabawki i elementy wyposażenia zostały starannie dobrane, by wspierać rozwój sensoryczny, ruchowy i społeczny.

76

77

The project is a combination of social value with a high level of aesthetic quality and a conscious approach to service design. It responds to the common needs of families, offering a safe space for unrestricted fun and play while providing adults with a comfortable relaxation zone. It is also a space for creative activities, classes, events, and workshops. As the name suggests, "mess" is an important element of children's development. The place encourages the youngest visitors to learn through exploration and enjoy creating their own games. The designers have carefully selected high-quality toys and equipment to support children's sensory, motor, and social development.

UZASADNIENIE / JUSTIFICATION:

Konsekwencja w realizacji koncepcji estetycznej, przejawiająca się we wszystkich wymiarach projektu – od funkcjonalności strony internetowej po identyfikację wizualną. Tradycyjnie rozumiana kawiarnia połączona z bawialnią oraz przestrzenią organizacji warsztatów czy koncertów staje się miejscem integracyjnym i kulturowym.

The project is consistent in all its dimensions when it comes to design and aesthetics: from the website functionalities to the visual identity. A traditional cafe is combined with a playroom, workshop space, and concert venue, which creates a cultural spot supporting integration.

Śląska Rzecz 2024 SILESIA ICON 2024

WYDAWCA / PUBLISHER

Zamek Cieszyn
ul. Zamkowa 3 abc, 43-400 Cieszyn
tel. +48 33 851 08 21
www.zamekcieszyn.pl

REDAKCJA / EDITOR

Natalia Kubicius

TŁUMACZENIE / TRANSLATION

Translatorion
Martyna Szczepaniak-Woźnikowska
www.translatorion.com

ZDJĘCIA / PHOTOS

materiały firm i projektantów /
courtesy of the companies and designers

IDENTYFIKACJA WIZUALNA / KEY VISUAL

Marta Gawin

PROJEKT I SKŁAD KATALOGU / CATALOGUE TYPESETTING AND DESIGN

Katarzyna Wolny-Grzędziel

ARANŻACJA WYSTAWY POKONKURSOWEJ / ARRANGEMENT OF THE COMPETITION EXHIBITION

Joanna Pastusińska

SEKRETARZ KONKURSU I KOORDYNACJA WYSTAWY POKONKURSOWEJ / COMPETITION SECRETARY AND COORDINATOR OF THE COMPETITION EXHIBITION

Lucyna Michalak-Gajda, Aleksandra Mendroch,
Natalia Rzeźniczek-Riess

DRUK / PRINT

Drukarnia Akapit Sp. z o.o.

NAKŁAD / PRINT RUN

300 egz. / copies

PUBLIKACJA BEZPŁATNA / FREE ISSUE

ISBN 978-83-68407-03-7

Cieszyn, czerwiec / June 2025



Województwo
Śląskie



zamek cieszyn

Zamek Cieszyn jest instytucją kultury współprowadzoną
przez Samorząd Województwa Śląskiego



Patronat Honorowy
Burmistrza Miasta Cieszyna
Gabrieli Staszkievicz



Województwo
Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Wojciecha Saługi



Patronat Honorowy
MARSZAŁEK
Województwa Opolskiego
Szymon Oglaza



SPFP Stowarzyszenie
Projektowe

STGU

Stowarzyszenie Twórców
Grafiki Użytkowej

RIG

REGIONALNA
IZBA GOSPODARCZA
W KATOWICACH

MAGAZIF

