

GRAFIKA

GENEZA

RYTM I AKTUALNOŚĆ

PROCESÓW TWÓRCZYCH

2024—2025

KAMIŃSKI—PODKOŚCIELNY

Projekt badawczy „GRAFIKA – GENEZA, RYTM i AKTUALNOŚĆ PROCESÓW TWÓRCZYCH”
realizowany jest ze środków z subwencji na działalność badawczą Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.
NUMER PROJEKTU: 03/WG/BN/2024 ISBN: 978-83-67720-55-7

Autorzy: PROF. ASP, DR HAB. ADAM KAMIŃSKI / MGR PATRYCJA PODKOŚCIELNY

Recenzja: DR PAWEŁ KRZYWDZIAK / DR AGNIESZKA ROKICKA

Konsultacje merytoryczne na potrzeby pozyskania wniosków badawczych projektu naukowego:

MGR PIOTR PALUCH / AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

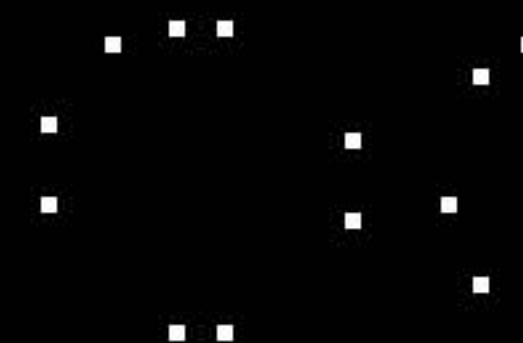
PABLO RODES PHD / ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE ALICANTE

Korekta: KATARZYNA JOPEK

Opracowanie typograficzne publikacji: ADAM KAMIŃSKI

Proces litograficzny – foto: PATRYCJA PODKOŚCIELNY

Wydawca: AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU / 2025



SPIS TREŚCI

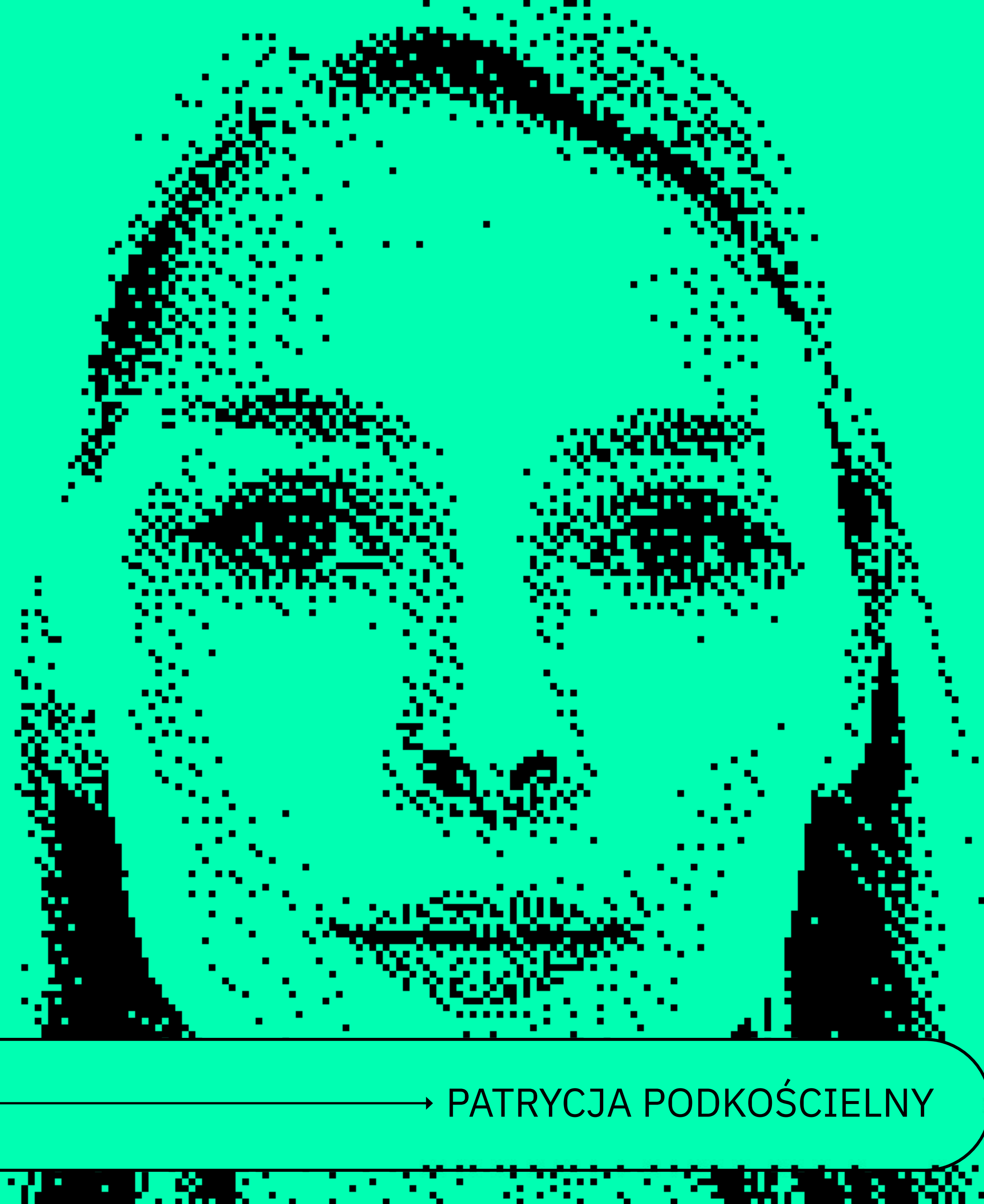
GRID / ZASADA

1×

$\frac{1}{2}\times$

$\frac{1}{4}\times$

$\frac{3}{4}\times$



ADAM KAMIŃSKI

PATRYCJA PODKOŚCIELNY

SPIS TREŚCI

WSTĘP	9
GENEZA	15
– Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku – społeczność, która buduje fundamenty twórczego rozwoju	15
– Proces a szybkość – dlaczego w świecie „na już” warto czasem zwolnić i pomyśleć?	33

RYTM	43
– Inspiracja to praca – świadoma obserwacja zamiast kapryśnego natchnienia	43
– Projektowanie humanistyczne – świadomość kontekstu i odpowiedzialne decyzje	54
– Integracja warsztatów – jak łączyć opór materiału z kontrolą	61
– Projektowanie mentalne – uruchamianie procesów myślowych dla dojrzałych decyzji twórczych	73

– Litografia – złożona technika jako model świadomego działania i pokory	88
– Proces litograficzny	96
 AKTUALNOŚĆ	 119
– Relacja z pracowni – od chaosu myśli do gotowej kompozycji	119
– Adam – w moim stylu	126
– Patrycja – w moim stylu	141

ZAKOŃCZENIE _____ 156

BIBLIOGRAFIA _____ 165

SPIS TREŚCI

WSTĘP

Adam Kamiński i Patrycja Podkościelny. Jesteśmy twórcami – projektantami w zakresie kreacji wizualnej – i nauczycielami akademickimi z doświadczeniem dydaktycznym zdobywanym w naszym miejscu pracy, czyli Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

× Niniejsza publikacja stanowi dla nas podwójne wyzwanie. Po pierwsze – jako syntetyczne ujęcie tego,

co w pracy twórczej i edukacyjnej uznajemy za najważniejsze. Po drugie – jako osobiste świadectwo o tym, czym były i powinny pozostać fundamenty świadomego projektowania graficznego. Odnosimy się zatem do wartości, które nas ukształtowały i nadal kształtują; które pozwalają prowadzić dialog z kolejnymi pokoleniami studentów sztuki i dizajnu graficznego.

✕ Nasza publikacja to propozycja innej ścieżki w kulturze natychmiastowości. Narzędzia cyfrowe obiecują

skrócenie drogi od koncepcji do realizacji, często prowadząc projektowanie do zestawu technicznych umiejętności. Szczegółowe opracowanie oferowanych przez nie rozwiązań potrafi bardzo zaskoczyć, a blichtr pozornej doskonałości nowego instrumentarium pozwala jego użytkownikowi poczuć szybkie zadowolenie.

✕ To jednak pułapka, która może odwrócić uwagę użytkownika – czyli twórcy – od kluczowych aspektów jego pracy, a tym samym prowadzić do braku istotnej głębi

w obszarze narracji, kompozycji i edycji. Celem naszej publikacji jest zaproszenie do spowolnienia – do procesu, który wymaga namysłu, cierpliwości i gotowości do eksperymentowania. Chcemy ukazać wartość warsztatu, w którym praca rąk jest nierozdzielnie związana z pracą umysłu, a zmiana środowiska pracy z analogowego na cyfrowe lub odwrotnie to naturalna konsekwencja postawy twórczej.

✕ Mamy głęboką świadomość tego, jak ważne jest

przypominanie aksjomatów pracy twórczej.
Nawet jeśli są one powszechnie znane, warto je stale
poddawać refleksji pedagogicznej i twórczej
– bo, jak pisze Peter Zumthor w *Myśleniu architekturą*,
„własne doświadczenie jest jedynym źródłem
autentycznej wiedzy”.



Piotr Paluch
Champion
90 × 70 cm
akryl na płótnie
2025

SPIS TREŚCI

GENEZA

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku – społeczność,
która buduje fundamenty twórczego rozwoju

*A może jest akurat odwrotnie: to ludzie nadają temu
pomieszczeniu swoisty nastrój?*

Peter Zumthor, *Myślenie architekturą*



Kamil Kocurek

Sandpit

75 × 125 cm

wklęśtodruk

2020

SPIS TREŚCI

Publikacja ta, choć jest wyrazem osobistych przemyśleń, nie powstała w próżni. Stanowi ona efekt wieloletniej praktyki, której źródło ulokowane jest w konkretnym miejscu – na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Wydział Grafiki, zarówno w swoim obecnym kształcie, jak i w wymiarze historycznym, to zespół profesjonalistów, artystów i dydaktyków. Każdy z nich poprzez codzienną pracę twórczą i pedagogiczną wnosi do tej wspólnoty unikalną wartość,

budując jej intelektualną i artystyczną siłę.

- ✕ Dla naszego artystycznego credo niezwykle ważne jest jednak przenikanie się myśli ludzi pracujących również w innych jednostkach Uczelni: na Wydziale Malarstwa, Rzeźby i Intermediów, Architektury Wnętrz czy Wzornictwa. Akademia to miejsce spotkań twórców – zarówno w formie wirtualnej, jak i w świecie realnym – a wykładowcy i studenci stanowią społeczność, która rozwijając rutynę dnia codziennego, kładzie stabilne

fundamenty pod twórczy rozwój na każdym poziomie i etapie, gdzie tli się iskra ciekawości, zainteresowania, zaangażowania i entuzjazmu. Dlatego ASP to naszym zdaniem nie tylko wykreowana oferta kształcenia, doprecyzowywane programy i dobrane tematy kursowe. Na uczelnianą wspólnotę składa się znacznie więcej elementów.

✕ Wszyscy chcemy poszanowania naszych najwyższych dóbr osobistych, w tym imienia i nazwiska.

W dobrej atmosferze, w której potrzeba ta jest zaspokojona, czujemy się obecni i nieanonimowi. A kiedy wzmacnia się nasze poczucie tożsamości, wspierane naturalnym zainteresowaniem otoczenia, nastaje tak ważny i oczekiwany dobry czas.

- × Naturalnie wyczuwalna dobra atmosfera to także podstawa do budowania dialogu. Stwarza możliwość rozbudzenia w studentach zainteresowania, a następnie zaangażowania ich do interakcji podczas pracy kreatywnej.

Z perspektywy czasu świadomość wyjątkowości chwil, których mieliśmy i nadal mamy zaszczyt doświadczać jako dydaktycy podczas spotkań z ludźmi pełnymi pytań i oczekiwań, uwalnia w nas dogłębne zrozumienie naszej roli jako tych, którzy oddanego w depozyt czasu studentów nie mogą zmarnować.

× Z głębokiego szacunku dla zespołu, który obecnie współtworzy to miejsce, pragniemy wymienić z imienia i nazwiska aktualny skład dydaktyczny Wydziału Grafiki,

pamiętając jednocześnie o tych, których już z nami nie ma – o naszych mistrzach i przyjaciółach, których mądrość wspierała nas w okresie studiów i później, kiedy sami rozpoczynaliśmy pracę na Wydziale.

Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku tworzą dziś:

Akermann Janusz prof.

Bem-Borucka Anna prof.

Bogusławski Tomasz prof.

Górski Janusz prof.

Jackiewicz-Kaczmarek Alina prof.

Marszałek Waldemar prof.

Witkowski Sławomir prof.

Hanysz-Stefańska Magdalena dr hab., prof. ASP

Kamiński Adam dr hab., prof. ASP

Kręczkowska Grażyna dr hab., prof. ASP

Łukasik Katarzyna dr hab., prof. ASP
Muszalski Piotr dr hab., prof. ASP
Protasiuk Grzegorz dr hab., prof. ASP
Radecki Grzegorz dr hab., prof. ASP
Staniszewski Jacek dr hab., prof. ASP
Syrkowski Dariusz dr hab., prof. ASP
Świerżewski Adam dr hab., prof. ASP
Królak Agata dr hab., prof. ASP
Butowski Łukasz dr

Kata Eurydyka dr
Kocurek Kamil dr
Lewalski Karol dr
Majewska-Rosińska Edyta dr
Pawlikowska Ada dr
Prusinowska Aleksandra dr
Turło Robert dr
Wasik Anita dr
Włodarek Dominik dr

Czaplewska Joanna mgr
Fedusio Rafał mgr
Weronika Dziurdziejewicz mgr
Hardziej Patryk mgr
Gawron Anna mgr
Kowalewska-Chojnowska Edyta mgr
Mielnik Alina mgr
Okrutny Kamila mgr
Paluch Piotr mgr

Pękalski Adam mgr
Podkościelny Patrycja mgr
Przybysz Adam mgr
Savchenko Vasyl mgr
Świerczek Magdalena mgr
Tynna Eugenia mgr
Wernicka Emilia mgr
Wirtel Michał mgr
Zajac Jakub mgr

Zielińska Adrianna mgr
Żywicki Mateusz mgr

To właśnie w pracowniach prowadzonych przez ten zespół, w bezpośrednim dialogu nauczyciela- lidera ze studentem badane są granice medium, a nierzadko kreowane autorskie wersje technologii i unikalne metodyki nauczania. Ten kierunek współpracy, dawniej określany jako relacja mistrz–uczeń, rozwijał się

od momentu utworzenia Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na kanwie Szkoły Sopotckiej i stał się dla niej fundamentalny. To postawa twórcza głęboko zakorzeniona w szacunku do rzemiosła, ale też w odwadze do eksperymentowania. Podwaliny dialogu i wszelkich kolejnych koncepcji dydaktycznych położyli bezpośrednio po mrocznym okresie II wojny światowej pionierzy wywodzący się z różnych dyscyplin artystycznych i aktywnie uczestniczący w odbudowie zrujnowanego

Gdańska. Ich determinacja i zrozumiała tęsknota za wspólnotą bliskich sobie ludzi, których ukierunkowane myślenie kreowało postawy wolnościowe, niewątpliwie dawały im siłę i radość z wszelkich aktywności twórczych.

- ✕ Pełne przedstawienie dorobku i filozofii pracy każdego z twórców związanych z tym miejscem wymagałoby wielotomowej monografii środowiska.

Tym bardziej dziękujemy Koleżankom i Kolegom,

którzy udostępnili nam swoje realizacje jako przykłady zróżnicowanych technik i technologii artystycznych stosowanych na przestrzeni lat w ASP w Gdańsku. Wierzymy, że publikacje ich autorstwa ukazują wielość możliwości i pozwalają w sposób pogłębiony zilustrować przemyslenia stanowiące oś tego wydawnictwa – indywidualne, humanistyczne i spowolnione podejście do procesu projektowego.



Sławomir Witkowski
Stworzenie człowieka
47 × 65,5 cm
szablon barwny
1993

SPIS TREŚCI

Proces a szybkość – dlaczego w świecie „na już” warto czasem zwolnić i pomyśleć?

Tekst ten kierujemy do studentów i młodych projektantów, naszych partnerów w dyskusji. Dla odpowiedniej dynamiki przekazu proponujemy w nim kilka autorskich, skutecznych rozwiązań, jakie stosujemy we własnych procesach twórczych. Przede wszystkim koncentrujemy się jednak na próbie udzielenia odpowiedzi na pytanie,



Michał Wirtel

Nieszpory

110 × 140 cm

akryl na płótnie

2024

SPIS TREŚCI

dlaczego humanistyczne podejście do projektowania – oparte na refleksji i świadomości – ma dzisiaj fundamentalne znaczenie i w jaki sposób pozwala cieszyć się nie tylko efektem, ale także wysiłkiem, który do niego prowadzi.

✕ Dalecy jesteśmy od wskazywania „jedynych słusznych” rozwiązań. Za słuszną uważamy jednak postawę otwartości na obserwację oraz – co ważne – na błąd, gdyż dostarcza ona nowych, zaskakujących wniosków i zasila

mechanizm kreacji. Chcemy zwrócić uwagę na moment, kiedy kreacja staje się GRA – fascynującą rozgrywką pomiędzy tym, co stare, a tym, co nowe; pomiędzy tym, co niedokładne, a tym, co precyzyjne. Towarzysząca temu postawa może bowiem wykraczać daleko poza dyscypliny artystyczne i realnie wspierać nas w codziennym funkcjonowaniu.

✕ Na przestrzeni dekad wiele napisano na temat projektowania graficznego i kreacji wizualnej. Powstało dużo

mądrych treści, z którymi można by dyskutować, my jednak nie chcemy tego robić. Chcielibyśmy przyjąć inną perspektywę – podzielić się sposobami postrzegania inspiracji i opowiedzieć, czym ona dla nas jest, a także przedstawić nasz proces projektowy i aktualną definicję projektowania. Aktualną, ponieważ wraz z upływem czasu perspektywa ewoluuje, wyostrza się i tępi zarazem. To, co kiedyś było brzydkie, dziś potrafi być piękne.

Oczywiście ta perspektywa potrafi się błyskawicznie zmieniać. Wystarczy rozpocząć trudno układającą się współpracę rynkową, aby natychmiast chcieć uciec od procesu twórczego – osiągnąć zamierzony cel i jak najszybciej wrócić do własnej krainy łagodności i bezpieczeństwa, do własnego programu, w którym nikt nie ocenia, nikt nie wymaga i nie myli pojęć... To właśnie dlatego publikacja ta ma taką, a nie inną formę. Ma ona stanowić utwór wizualny zaprojektowany tak,

aby inspirować do pracy z poszanowaniem własnych predyspozycji, zwłaszcza manualnych, jako najbardziej autentycznych i wartościowych twórczo. W kontekście ogólnodostępnych technologii praca manualna interesuje nas najbardziej. To właśnie tej trudnej, brudnej, ale wspaniałej pracy, będącej esencją wspomnianej krainy łagodności i kluczowym elementem koncepcji dydaktycznej Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku, poświęcamy najwięcej uwagi.

Zanim przejdziemy dalej, musimy odnieść się do pewnego paradoksu – w niniejszym opracowaniu gloryfikujemy bowiem wszelką ręczną pracę twórczą, lecz udostępniamy je wyłącznie w wersji cyfrowej. Fakt! Jednak wektor naszej koncentracji roboczej skierowaliśmy na zebranie przemyśleń i przekazanie ich w formie o jak najszerszym zasięgu – bez namacalnego, papierowego dowodu. Zdecydowaliśmy się na to, ponieważ publikacja ta nie ma być kolejnym pięknym obiektem,

ale katalizatorem myśli. Forma cyfrowa pozwala myśli dotrzeć najdalej, a materialne świadectwa naszej filozofii dostępne są w wielu innych opracowaniach artystycznych i projektowych, które mieliśmy i mamy okazję tworzyć.



Magdalena
Hanysz-Stefańska
Sąsiedzi
65 × 95 cm
linoryt kolorowy,
litografia
2025

SPIS TREŚCI

RYTM

Inspiracja to praca – świadoma obserwacja
zamiast kapryśnego natchnienia

W powszechnym przekonaniu inspiracja to kapryśne,
przychodzące z zewnątrz natchnienie. Czekaśmy na nią,
a ona albo się pojawia, albo nie. To jednak paraliżująca,
destruktywna perspektywa, która może zniechęcać do



Dominik Włodarek

Staircase I

59 × 89 cm

akwaforta,

akwatinta

2016

SPIS TREŚCI

działania – bo skoro „natchnienie” nie nadeszło, to nie mam nad czym pracować... Kolejną pułapką jest obcowanie z ogromem obrazów oglądanych w świetle emitowanym – najczęściej na smartfonie. Przytłaczająca ilość form, kolorów i koncepcji ruchu sieje spustoszenie mentalne i w istocie oddala nas od procesu twórczego. Wiele doskonałych realizacji bywa pomijanych; z drugiej strony, liczne rozwiązania wydają się łatwo osiągalne. Płynący z tego pozorny spokój ducha pryska jednak

w momencie, kiedy nawet odwzorowanie owych łatwych rozwiązań okazuje się dla nas niewykonalne.

✕ W rzeczywistości inspiracja jest aktywnym procesem intelektualnym. To wynik pracy, a nie jej *conditio sine qua non* (łac. warunek konieczny). To umiejętność docenienia chwili, w której czujemy się dobrze.

Ten moment wzmacnia nasze poczucie zaufania i bezpieczeństwa; zaczyna podsuwać nam słowa, obrazy, kolory, nastroje, światło, dzięki którym

jestemy w stanie uzyskać w naszych realizacjach
głębiej wrażliwości.

*Pomieszczenia, materiały, tekstury, farby, powierzchnie,
formy wystawiam na światło słońca, chwytam to światło,
odbijam, filtruję, zaciemniam, rozcieńczam, żeby
w odpowiednim miejscu zapłonął blask. Światło jako
substancja czynna – jestem z tym zaznajomiony.
Jednak kiedy naprawdę się nad tym zastanowię,*

prawie nic z tego nie rozumiem.

Peter Zumthor, *Myślenie architekturą*

Powyższy cytat doskonale obrazuje nasze pojęcie inspiracji. Przyznanie się do braku zrozumienia obserwowanych procesów naturalnych to przejaw fantastycznie dojrzałej postawy twórczej. Przypomina nam to o głębokich, instynktownych odczuciach, które wszyscy nosimy w sobie – mniej lub bardziej to sobie uświadamiając.

Ale inspiracja to także umiejętność świadomej obserwacji – struktury typograficznej w starym druku, skali średnic ceramicznych naczyń, relacji plam barwnych na obrazie, rytmu architektonicznego. To dostrzeganie powiązań tam, gdzie inni widzą chaos lub nie widzą nic. Inspirować się to znaczy nie bać się siebie i własnych ograniczeń, pozbyć się lęku przed brakiem umiejętności technicznych, których nabycie jest często wyłącznie kwestią czasu.

Źródłem inspiracji jest ciekawość. Wymaga ona wyjścia poza strefę bezpieczeństwa intelektualnego i własnej dyscypliny. Projektant-twórca musi być od czasu do czasu historykiem, socjologiem, a czasem rzemieślnikiem z młotkiem w ręku. Musi być zbieraczem – gromadzić szkice, notatki, fotografie i inne pozornie niepotrzebne obiekty, pozyskiwane w trybie, który on sam akceptuje. Postawa twórcza implikuje pytania, nakazuje kontestować i interpretować – każdy temat

(mikroświat) wymaga bowiem tego, aby się w nim głęboko zanurzyć, szukając własnego, osobistego przekazu.

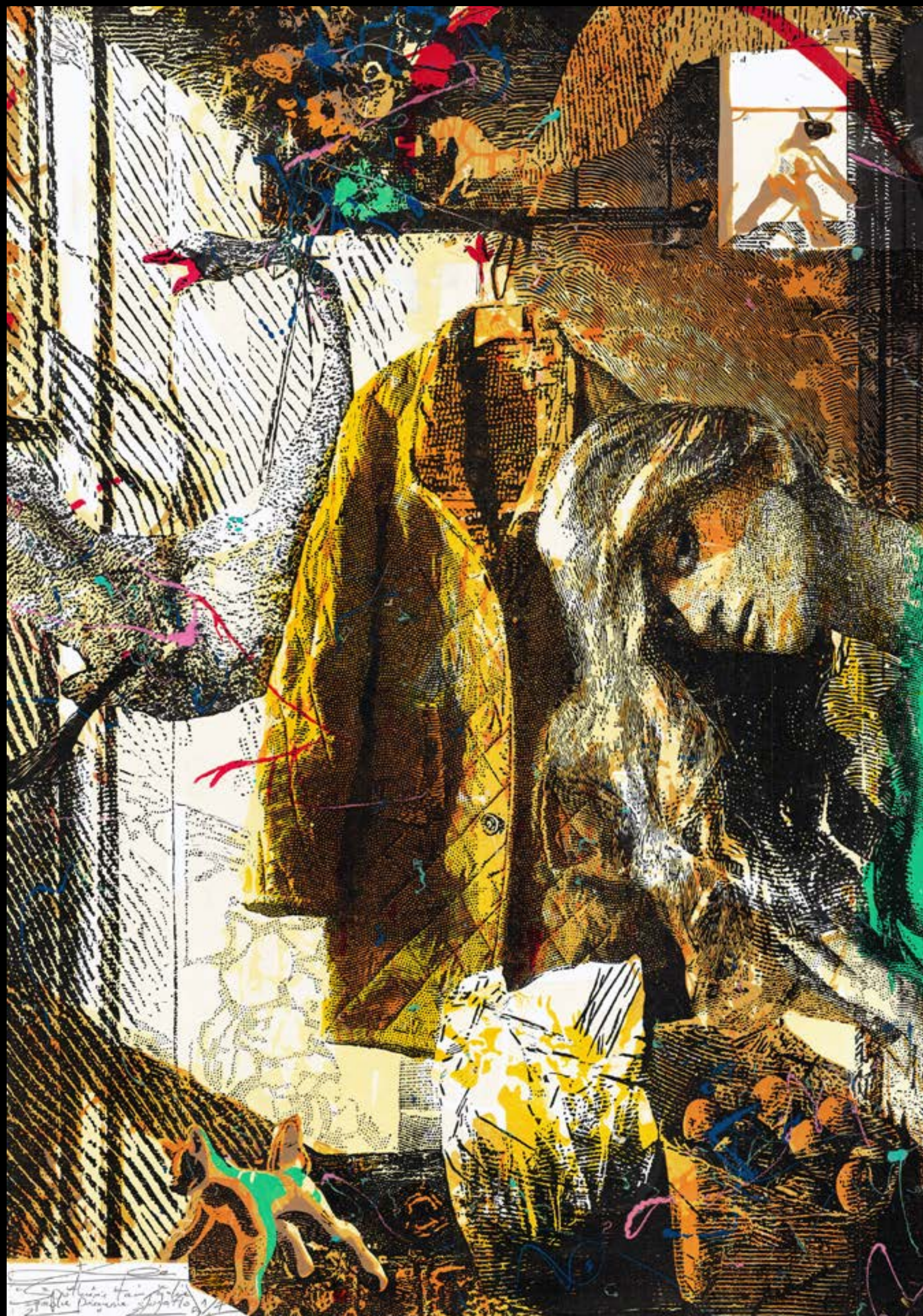
✕ Praca koncepcyjna często zaczyna się od pytania: „Czy mi się to podoba?”. Kolejne to: „Co jest moim celem?” i „Co jest istotne dla jego realizacji?”.

Inspiracja pozwala znaleźć wizualny język do opowiedzenia konkretnej historii – a wygrywają często ci, którzy nie ograniczają się do jednego już poznanego

stylu wypowiedzi twórczej.

*Siła dobrego projektu tkwi w nas i w naszej zdolności
postrzegania świata za pomocą uczucia i rozumu.*

Peter Zumthor, *Myślenie architekturą*



Karol Lewalski

Płaszcz

85 × 120 cm

2025

SPIS TREŚCI

Projektowanie humanistyczne – świadomość kontekstu i odpowiedzialne decyzje

Główne zadanie percepcji polega na tym, by wydobyć [z otoczenia] to, co istotne, ogólne, charakterystyczne.
Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa

Czym jest projektowanie? To aktywna obserwacja, która w pierwszej kolejności uruchamia procesy myślowe,



Magdalena Świerczek

Proces

59,4 × 84,1 cm

grafika cyfrowa CNC,

tusz

2025

SPIS TREŚCI

a następnie działania operacyjne, angażujące przeróżne środki wyrazu artystycznego. Rozdzielanie twórczego dizajnu (zwanego projektowaniem graficznym) od sztuki wydaje nam się zbędne. Projektowanie bywa mylnie postrzegane jako działanie estetyzujące, niejako czyniące rzeczy „ładnymi”. To fundamentalne nieporozumienie, ponieważ projektowanie ma na względzie aspekty użytkowe, musi być więc przede wszystkim rozumne i skuteczne. Intuicja i przeczucie twórcze mogą

odgrywać pewną rolę w projektowaniu, jest to jednak nade wszystko dyscyplina intelektualna, a to oznacza, że proces świadomego podejmowania decyzji, każdy wybór projektanta – od formatu, przez typografię i kompozycję, aż po wybór techniki realizacji – jest aktem odpowiedzialności. Kształtuje komunikat, wpływa na odbiorcę i definiuje relację między treścią a formą.

✕ W procesie tym trudno jednak dokładnie określić, na ile projektanci kierują się podejściem opartym

o metafizykę sztuki i jej właśnie hołdują.

Sztuka to kosmos, a projektowanie to konstelacje gwiazd wielu galaktyk.

× Projektowanie humanistyczne, o którym tutaj mówimy, to projektowanie świadome swojego kontekstu – kulturowego, społecznego i historycznego. W tym ujęciu projektant to nie tylko wykonawca, ale przede wszystkim człowiek intelektu. Publikacja ta przypomina o znaczeniu krytycznego myślenia, odwagi w podejmowaniu

własnych decyzji oraz brania za nie pełnej odpowiedzialności i ma na celu umocnienie tych wartości.

- ✕ Dlatego właśnie namawiamy do redefinicji pojęcia prymitywności i powrotu do rzeczy pierwszych, do fundamentów. Namawiamy do spowolnienia, do świadomego postrzegania, dotykania i gromadzenia inspiracji oraz doświadczeń, aby następnie w intencjonalny sposób uruchomić procesy myślowe prowadzące do dojrzałych i odpowiedzialnych decyzji twórczych.



Edyta Kowalewska-Chojnowska

Bez tytułu

z cyklu Jak poradzić sobie z nadmiarem

132 × 155 cm

tusz i akryl na ręcznie szytym płótnie

2022

SPIS TREŚCI

Integracja warsztatów – jak łączyć opór materiału z kontrolą

Słowa dzielą, obrazy łączą.

Otto Neurath

Debata „ołówki, tablety czy inny manipulator” jest jałowa i stawia nas przed fałszywym wyborem. Prawdziwa biegłość projektowa polega dziś na zrozumieniu wielu



"Jabłoń"

linoryt 6/47

Aleksandra Prusinowska 2022

Aleksandra Prusinowska

Jabłoń

70 × 100 cm

linoryt kolorowy

2023

SPIS TREŚCI

światów oraz umiejętności ich świadomego łączenia.

- × Warsztat klasyczny, analogowy – grafika warsztatowa, rysunek, kaligrafia, praca z materiałem – to niezastąpiona szkoła pokory. Uczy nas czegoś, co świat cyfrowy niemal wyeliminował – oporu materiału, a także reakcji naszego ciała na wysiłek fizyczny. To może szokować! Gdy używasz dłuta w linorycie, trawisz blachę w kwasie lub mieszasz farbę pędzlem, materia stawia opór. Konfrontuje cię z fizycznością, z przypadkiem,

z błędem, którego nie da się cofnąć, naciskając „ctrl+z”. Proces ten wymusza strategiczne myślenie, planowanie i akceptację. Uczy, że ograniczenie (jeden kolor, specyfika dłuta itp.) to często największy sprzymierzeniec kreatywności. Taka praca angażuje nie tylko rozum, który podejmuje decyzje, ale całe ciało i wszystkie zmysły. Co ważne, wysiłek ten dotyczy każdej pracy twórczej.

- ✕ Niezależnie od tego, czy pracujemy w świecie realnym, czy w środowisku cyfrowym, musimy być w stanie

realizować zadania. Kiedy uruchamiamy procesy myślowe, nasz organizm zużywa mnóstwo energii. Dbanie o vitalność (sen, dieta, ruch) to nie temat poboczny, ale warunek konieczny podtrzymania efektywnego procesu twórczego.

- × Warsztat cyfrowy oferuje niemal nieskończone możliwości – precyzję, szybkość, iteracyjność (powtarzalność), kontrolę i globalny zasięg. Oprogramowanie to potężne narzędzie do organizacji złożonych struktur,

testowania wariantów i finalnego przygotowania projektu. Problem pojawia się wtedy, gdy narzędzie zaczyna dyktować sposób myślenia. Gdy projektowanie ogranicza się do biegłej obsługi oprogramowania, traci oryginalność i ludzki wymiar – ślad niedoskonałości, który buduje autentyczność.

✕ To prowadzi nas do kluczowego pojęcia – projektowania mentalnego. Co to takiego? To nasze robocze określenie na stan, podczas którego aktywności fizyczne

– kreślenie lub klikanie – ustają na rzecz rozumowania. Czynności nie poprzedzone głębokimi przemyśleniami to najczęściej jałowe ruchy – zdawanie się na algorytmy w nadziei, że program „coś wymyśli”. Polegamy wówczas na twórcach oprogramowania bardziej niż na sobie samych.

✕ Świadomość projektowa, o której pisaliśmy w poprzednim rozdziale, to właśnie budowanie ciągów przyczynowo-skutkowych – proces intelektualny

wspierany właściwymi inspiracjami. Projektowanie mentalne to umiejętność zestawiania obserwacji i skojarzeń ze specyfiką tematu, nad którym pracujemy. Wymaga ono tego, byśmy dali sobie czas na abstrahowanie, na to, by myśli i z pozoru nieistotne skojarzenia krążyły nam wokół głowy, aż zaczną układać się w grę słów i fraz kierujących nasz intelekt w stronę zwartych koncepcji. Takie podejście całkowicie zmienia proporcje w procesie twórczym. Zamiast biernie sprawdzać,

co się stanie, kiedy obiekt A poddamy efektowi B, świadome zbieramy dane w formie autorskich przemyśleń. Może to trwać dłużej, ale całkowity czas wykonania projektu się nie zmienia. Po prostu inaczej go dzielimy i wykorzystujemy.

- ✕ Po tym etapie przychodzi faza wykonawcza. Nasze przemyślenia stają się szkicami, po czym przechodzą w proces kreacji – budowania relacji obrazu, litery i innych parametrów, takich jak skala, kolor, rola

detalu czy ruch. Takie wydłużenie fazy „mentalnej” to wręcz podejście ekonomiczne – oszczędne. Prowadzi do unikania pasywnych aktywności, podczas których raczej pozorujemy pracę niż faktycznie świadomie ją wykonujemy. W dalszej części opracowania pokażemy, jak myśli wyniesione z etapu projektowania mentalnego pozwalają nam zrozumieć kompozycję, światło czy ciężar plamy oraz przenosić je z technik analogowych na ekran

i odwrotnie. Jak cyfrowa precyzja może pomóc w przygotowaniu matryc do tradycyjnego druku i jak druk może zostać wykorzystany w cyfrowym obrazie ruchomym – animacji.



Vasyl Savchenko

Wojownicy

210 × 210 cm

węgiel na płótnie

2025

SPIS TREŚCI

Projektowanie mentalne – uruchamianie procesów myślowych dla dojrzałych decyzji twórczych

Nie da się jednoznacznie określić, co wpływa na pogłębienie zrozumienia czynności wykonywanych w trakcie procesu projektowego. Do tego potrzeba czasu – długiej perspektywy podbudowanej obserwacjami, rozmowami, błędami, powtórkami... To właśnie dystans jest często parametrem, dzięki któremu po prostu wiemy.



Adam Pękalski

Circus

60 × 60 cm

tusz na papierze + Photoshop
(kompilacja odręcznych rysunków)

2015

SPIS TREŚCI

Następuje wtedy synchronizacja procesów myślowych. Uruchomione ciągi przyczynowo-skutkowe i wspomina-
ne projektowanie mentalne nadają wreszcie sens
narzędziom. Stają się skuteczne, ponieważ nie korzy-
stamy z nich tylko dlatego, że są nam dostępne.

✕ To wszystko zmienia – doprowadza do stanu, w którym
realizację niejako „odkuwamy” z materii złożonej
z myśli, obrazów, słów i zapachów. To właśnie początek
– załączek koncepcji naszego stylu oraz nowego wymiaru

głębi kreatywności i płynącej z niej satysfakcji. Zaczynamy rozumieć, że każda technika to odrębny język wizualny, który narzuca własną logikę. To, co zaczyna nas interesować, to stojąca za każdą czynnością filozofia, która określa ową logikę.

- × Samo dostrzeżenie tej logiki uwalnia nas od wątpliwości, czy postępujemy właściwie, ponieważ każda świadoma decyzja twórcza trafia w punkt. Podnosi jakość projektów w stopniu istotnym i niekwestionowanym.

Od tego momentu to właśnie ograniczenia są kluczem do końcowego i kompletnego utworu wizualnego.

✕ Nasz cel to nie przeszkadzać błądzić myślom, abstrahować i dać tej abstrakcji dyrygować logiką w celu określenia kierunku prac twórczych. Tego staramy się pilnować. Fundamentem są koncepcja i szkic. To moment, w którym myśl walczy o formę. Odręczny rysunek alla prima, zwykły bazgroł jest najbardziej bezpośrednim zapisem procesu myślowego. To etap pytań,

wątpliwości i pierwszych decyzji.

- × Następnie szukamy matrycy i określamy zobowiązania. Projekt przestaje być płynny. Decyzje stają się materialne. To praca wymagająca skupienia i przewidywania – często myślenia w negatywie, planowania warstw, rozumienia, jak narzędzie wpłynie na finalną kreskę. Proces manualny (czy to rysowanie, cięcie, trawienie czy naświetlanie) to nieustanny dialog z fizyką, chemią i przypadkiem. Efekt trawienia kwasem zależy

od temperatury, dłuto potrafi ześlizgnąć się z zaplanowanej linii. Projektant-twórca musi reagować na te wydarzenia na bieżąco, niekiedy tracąc pełną kontrolę na rzecz procesu.

- ✕ Teraz nadchodzi moment prawdy – druk. Pierwsza odbitka jest zawsze niespodzianką, to „stan próby”, wynik wszystkich poprzednich decyzji i przypadków. To chwila weryfikacji, która uczy krytycznej oceny własnej pracy i prowadzi do dalszych etapów, kolejnych decyzji

– korekty matrycy, zmiany koloru, a wreszcie (prawdopodobnie) akceptacji efektu.

✕ Ten spowolniony proces manualny to model świadomego działania – wybór i sprzeciw jednocześnie.

Wybór humanistycznego podejścia, odczuwania wysiłku i doświadczania wszystkich składowych procesu.

Sprzeciw wobec braku głębi, porzucenia refleksji i doszukiwania się kolejnych interpretacji pozornie już rozwiązanych problemów projektowych.

Działyśmy zarówno konwencjonalnie, wykorzystując stare techniki manualne (graficzne), jak i eksperymentalnie, szukając nowych sposobów ekspresji. Podstawą jest jednak zawsze rysunek. Tak określamy wszelkie akty postawienia choć jednej linii na podłożu – papierze, desce, ścianie czy tablecie. Na przestrzeni tysiącleci rysunek definiowano oczywiście rozmaicie – dla nas stanowi on po prostu podstawę. To technika elementarna, obecna we wszystkich dyscyplinach wizualnych

i – z naszego punktu widzenia – we wszystkich najważniejsza. Rysunek to puenta inteligentnego podejścia twórcy, dowód procesów myślowych, a czasem zwykły gest powodowany intuicją – chwilą. To ślad, który pozostawiło ramię trzymające w dłoni narzędzie, ponieważ na drodze pomiędzy mózgiem a palcami doszło do mikroeksplozji – ruch wyzwolił piękno. Kontur wykonany narzędziem lub palcem zanurzonym w farbie – dynamiczny, drapieżny lub precyzyjny, wręcz anatomiczny.

Prymitywna, wspaniała moc szlachetnej kreski jest dla nas podstawowym kryterium oceny jakości pracy już od pierwszych śladów na podłożu. To właśnie nasz swoisty paradoks – że w dobie nieograniczonych możliwości cyfrowych spokój czujemy dopiero wtedy, kiedy manualny rysunek się „zgadza”. I to właśnie nazywamy podejściem humanistycznym.

✕ Konkluzją naszych działań – począwszy od poszukiwań manualnych – będą kompozycje z zakresu

projektowania graficznego przetworzone z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego, który będziemy świadomie zasilać własnoręcznie wyprodukowanymi komponentami. My, autorzy – dwoje twórców, rysowników, grafików – siadamy do maszyn i zaczynamy klikać, aby nadać sens algorytmom i standardowym narzędziom cyfrowym.

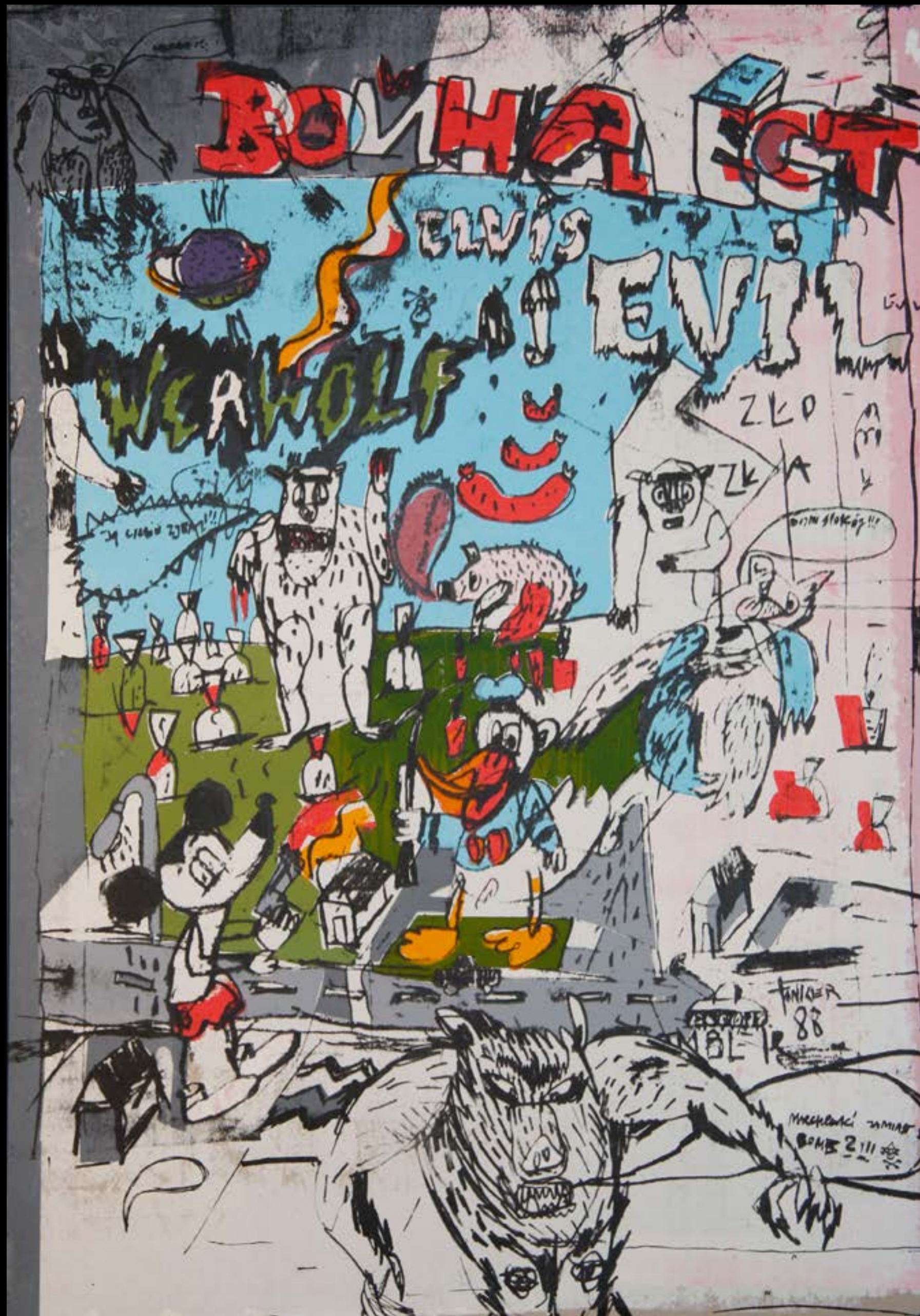
Dla pogłębienia przemysłów przedstawionych w tej części naszej publikacji chcielibyśmy przedstawić

wnioski z naszej pracy „zremiksowane” w formie autorskiej animacji, pomyślanej jako przykład dalszego etapu prac i rozwinięcia potencjału wcześniej określonych decyzji twórczych. O jej stworzenie poprosiliśmy Aleksandrę Godlewską, absolwentkę Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku i projektantkę z ogromnym doświadczeniem, uznaną i docenioną wieloma nagrodami w aktualnym obiegu sztuki i dizajnu. Realizację tę prezentujemy w przestrzeni internetu – wirtualnej

wersji tego opracowania.

Różne zdolności umysłu podlegają tym samym prawom, ponieważ umysł zawsze działa jako całość. Każde postrzeganie jest również myśleniem, każde rozumowanie – intuicją, każda obserwacja – odkryciem.

Rudolf Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa*



Jakub Zając

Werwolf

100 × 70 cm

serigrafia

2011

SPIS TREŚCI

Litografia – złożona technika jako model świadomego działania i pokory

Określenie i rozwijanie manualnych technik twórczych należących do rysunku klasycznego czy eksperymentalnego jest, w porównaniu z innymi, stosunkowo łatwe. Naszym zdaniem wynika to z tego, że rysunek to wręcz atawistyczna aktywność, która stanowi podstawę nie tylko sfery plastycznej, ale też



Patrycja Podkościelny

Last one

76 × 56 cm

litografia

2025

SPIS TREŚCI

komunikacji pozawerbalnej.

- × Każdy człowiek od dnia narodzin uczy się rozpoznawać mechanizmy funkcjonowania świata oraz poznaje opisujący je język. Słowa służą werbalizacji świadomości i obserwacji. Zanim jednak zaczniemy się nimi biegle posługiwać, naszą wolę wyrażamy za pośrednictwem dotyku – działań manualnych. Do nich właśnie zaliczamy wszelkie formy rysowania, a raczej – pozostawiania śladów wizualnych naszego autorstwa.

To nasz punkt zero.

- ✕ Nieco inaczej przebiega stopniowanie trudności, gdy wchodzimy na profesjonalne pola twórcze. Profesjonalne – zarówno w rozumieniu akademickim, jak i komercyjnym – czyli takie, gdzie efekt końcowy musi zyskać podwójną akceptację – spełniać nie tylko nasze standardy jako autorów, ale i oczekiwania odbiorców.
- ✕ Na drodze profesjonalnej wszelkie tzw. warsztatowe techniki graficzne obarczone są niewątpliwie większymi

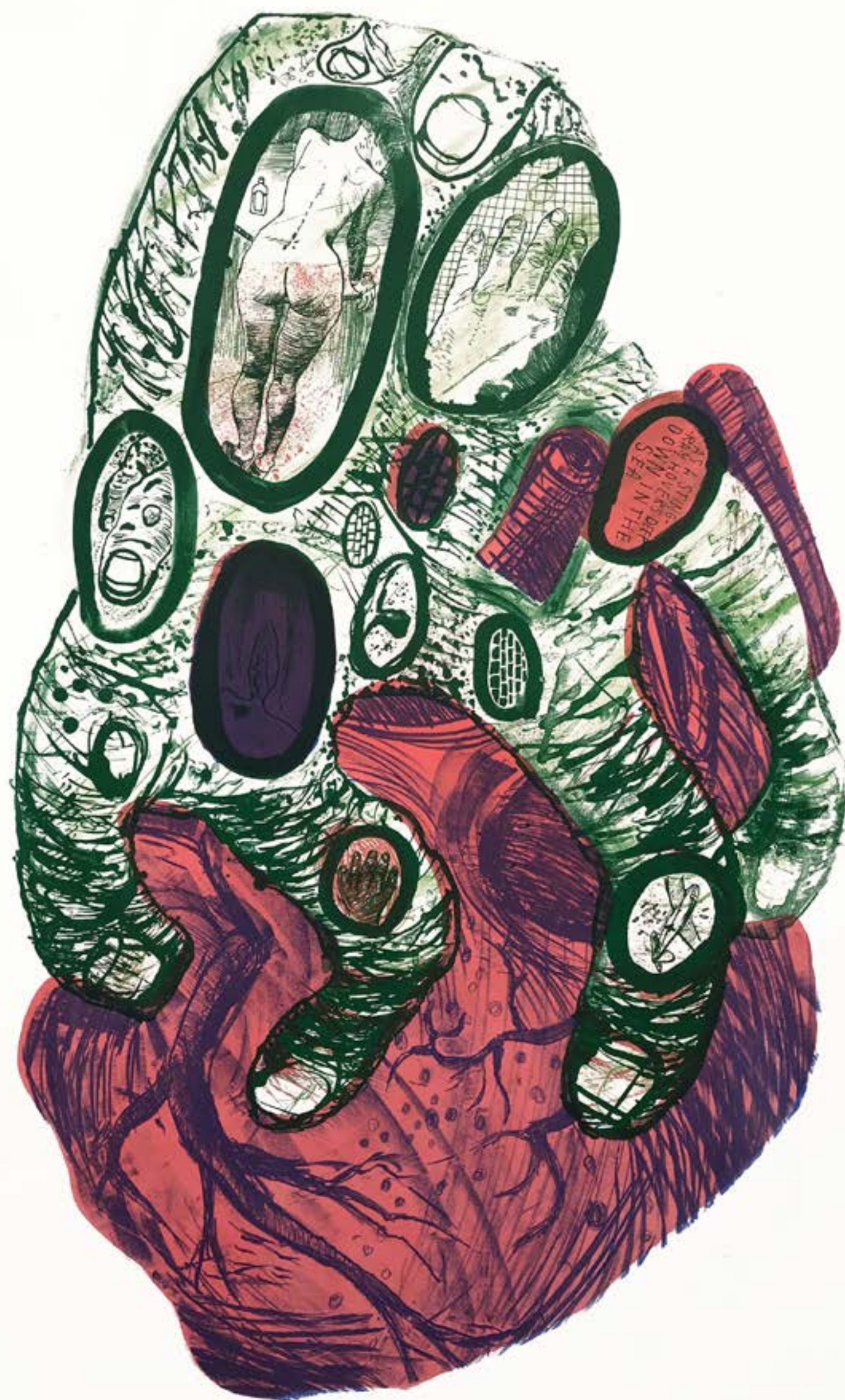
trudnościami technicznymi. Wymagają konkretnej wiedzy z zakresu teorii i praktyki posługiwania się niezbędnymi narzędziami. Rozwijanie kompetencji w zakresie wykorzystania klasycznego warsztatu graficznego w kierunku twórczości artystycznej to długotrwały proces. Potrzeba lat i – ponownie – właściwego „spowolnienia”, aby w łączeniu myśli, chemii i mechaniki pras osiągnąć poziom mistrzowski.

✕ Wspaniałe wizualne efekty osiągalne są jednak

już od postawienia na tej drodze pierwszych kroków.

- × Przykłady prac autorstwa naszych Koleżanek i Kolegów z Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku, które publikujemy w tym wydawnictwie, unaoczniają możliwości, jakie daje rysunek, linoryt, litografia, akwaforta czy technika łączona. Projektanci ci osiągnęli mistrzostwo w postępowaniu się „swoją” techniką (czy wręcz technologią), lecz efekty pracy studentów uczęszczających na zajęcia i realizujących zadania kursowe również bardzo często

zachwycają szlachetnością. Aby zobrazować tę różnicę – przeskok od spontanicznej, atawistycznej aktywności takiej jak rysunek do konkretnej, złożonej techniki graficznej – przypominamy poniżej krok po kroku etapy pracy w technice litografii. Ta osiemnastowieczna złożona metoda niezmiennie uczy pokory i gwarantuje wspaniałe rezultaty, jeśli tylko uszanujemy jej niuanse.



Łukasz Butowski
Heart of all sorrows
112 × 78 cm
litografia
2019

SPIS TREŚCI

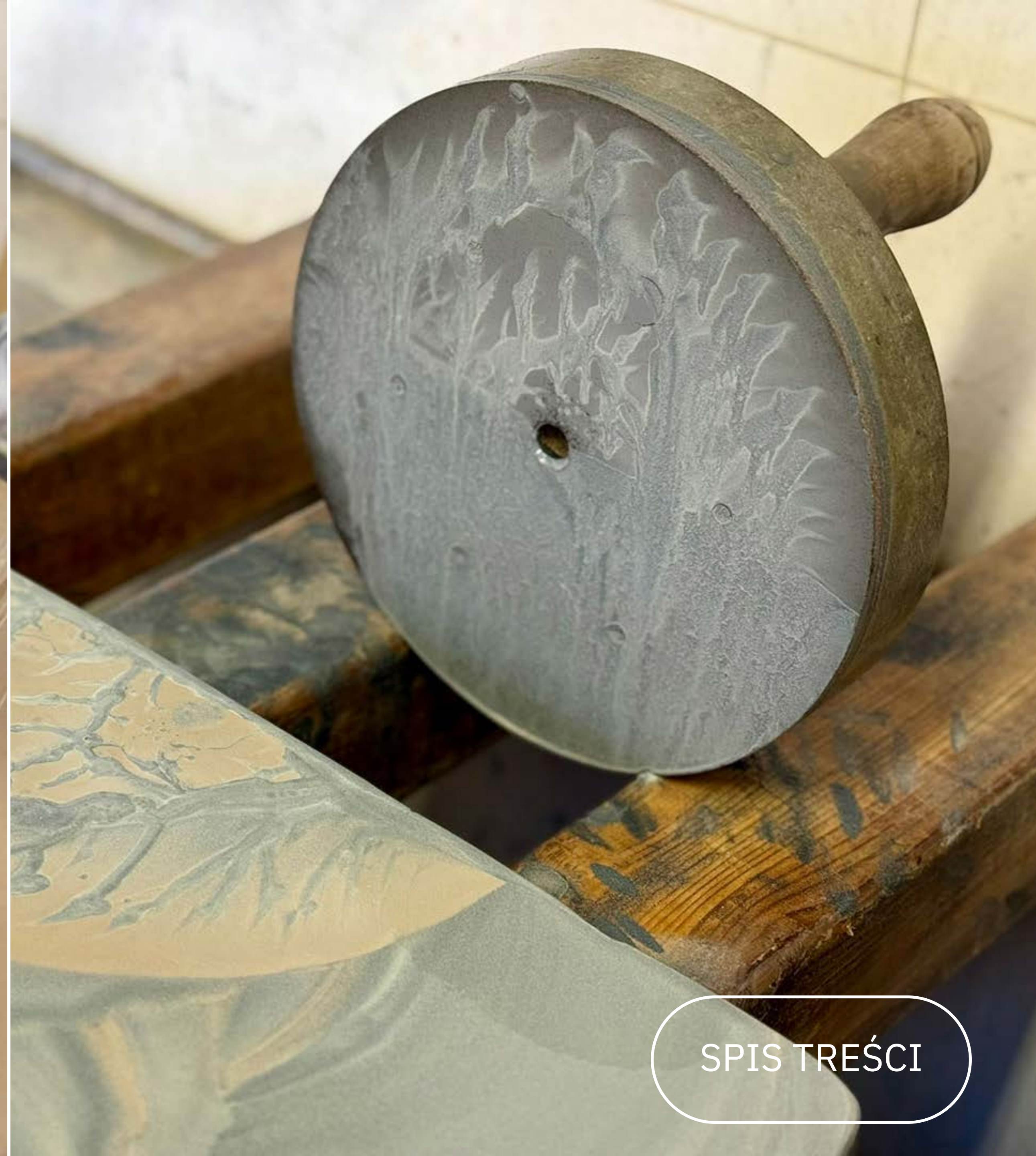
Proces litograficzny

Litografia to technika druku płaskiego oparta na fundamentalnej zasadzie wzajemnego odpychania się wody i tłuszczu. Proces ten jest dialogiem pomiędzy precyzyjnym rysunkiem a chemiczną naturą matrycy.

× 1. Przygotowanie kamienia (szlifowanie)

Proces rozpoczyna się od przygotowania matrycy

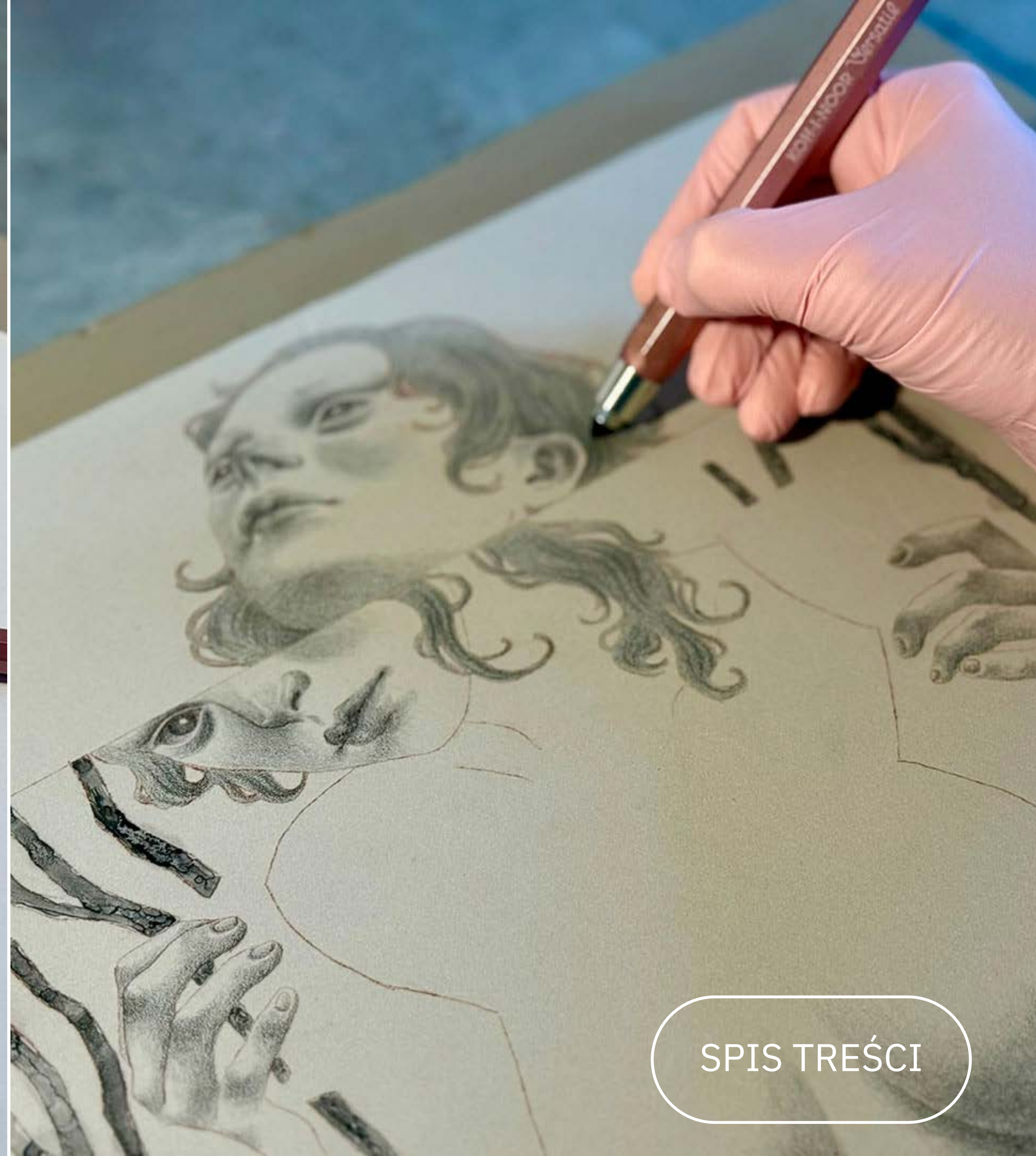
- kamienia litograficznego (tupka wapiennego).
Jego powierzchnia musi zostać idealnie zeszlifowana
- nazywamy to ucieraniem lub gradacją – przy użyciu piasku lub karborundu. Celem jest uzyskanie idealnie równej, czystej i lekko porowatej płaszczyzny gotowej na przyjęcie rysunku.



SPIS TREŚCI

× 2. Rysunek

Artysta nanosi swoją wizję bezpośrednio na przygotowany kamień. Używa do tego specjalistycznych, tłustych materiałów: kredek litograficznych (o różnym stopniu twardości), tuszu litograficznego lub asfaltu. Każda kreska i plama to bezpośredni zapis decyzji twórczej, który chemicznie wiąże się z wapiennym podłożem.



SPIS TREŚCI



SPIS TREŚCI

× 3. Preparacja chemiczna (trawienie)

Trawienie to kluczowy, wieloetapowy proces chemiczny.

Rysunek pokrywa się najpierw kalafonią i talkiem, a następnie roztworem gumy arabskiej z precyzyjnie odmierzoną ilością kwasu azotowego. Nadmiar gumy wciera się do sucha przy użyciu gazy. Preparat ma dwojakie zadanie:

– utrwalenie: trwałe związanie tłuszczu zawartego w rysunku z wapieniem (reakcja chemiczna),

- uwrażliwienie (sensybilizacja): uczynienie niezarysowanych partii kamienia silnie hydrofilowymi (chłonnącymi wodę).



SPIS TREŚCI

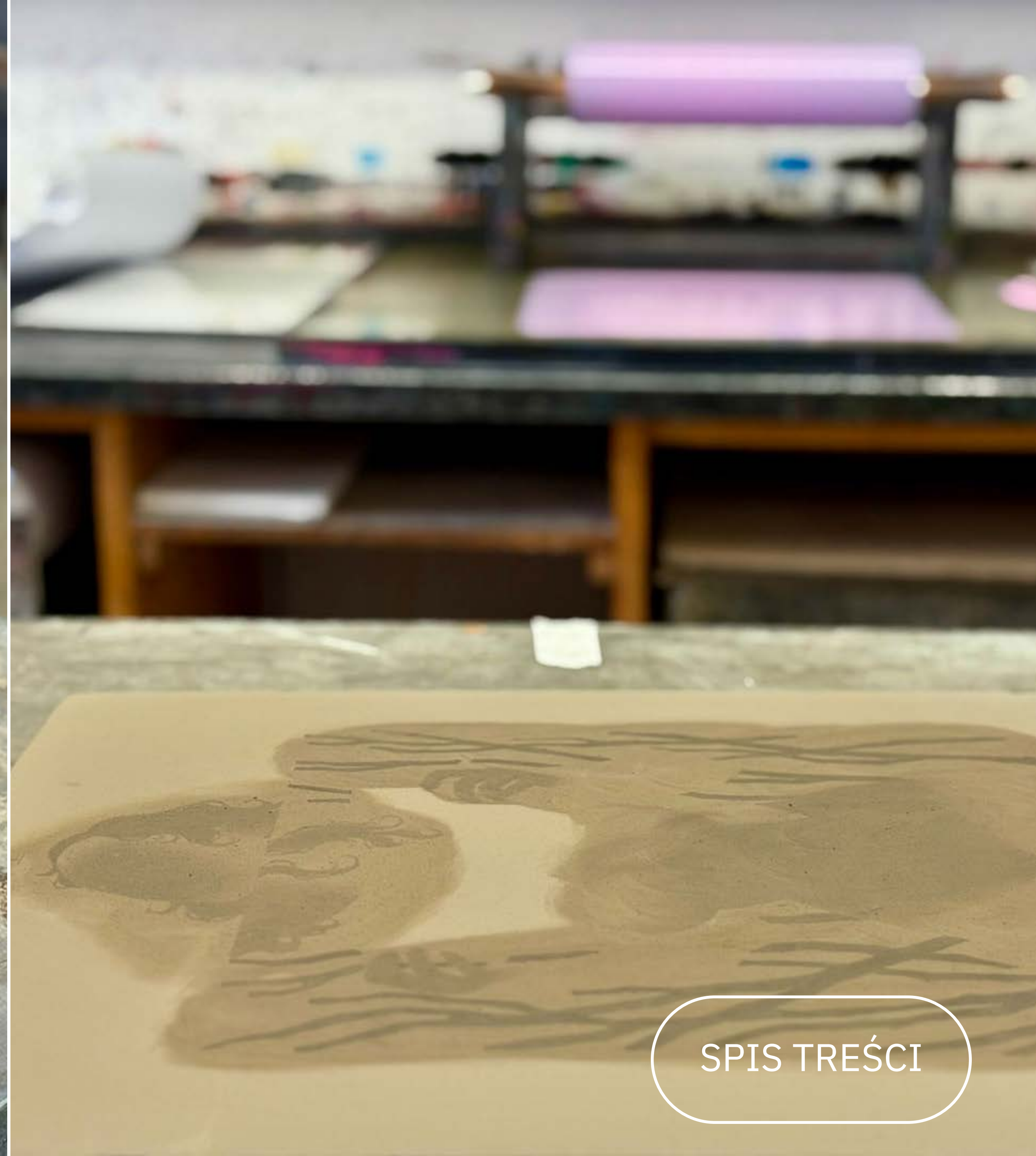


SPIS TREŚCI

× 4. Wymywanie rysunku

Po wyschnięciu preparatu, oryginalny, widoczny rysunek (kredka, tusz) jest zmywany z powierzchni kamienia za pomocą rozpuszczalnika (np. terpentyny, nafty, benzyny ekstrakcyjnej). Na kamieniu pozostaje jedynie delikatnie widoczny „duch” – to warstwa mydła wapiennego (oleomanganatu wapnia) o właściwościach hydrofobowych. Po odparowaniu rozpuszczalnika w powierzchnię wciiera się cienką, równomierną

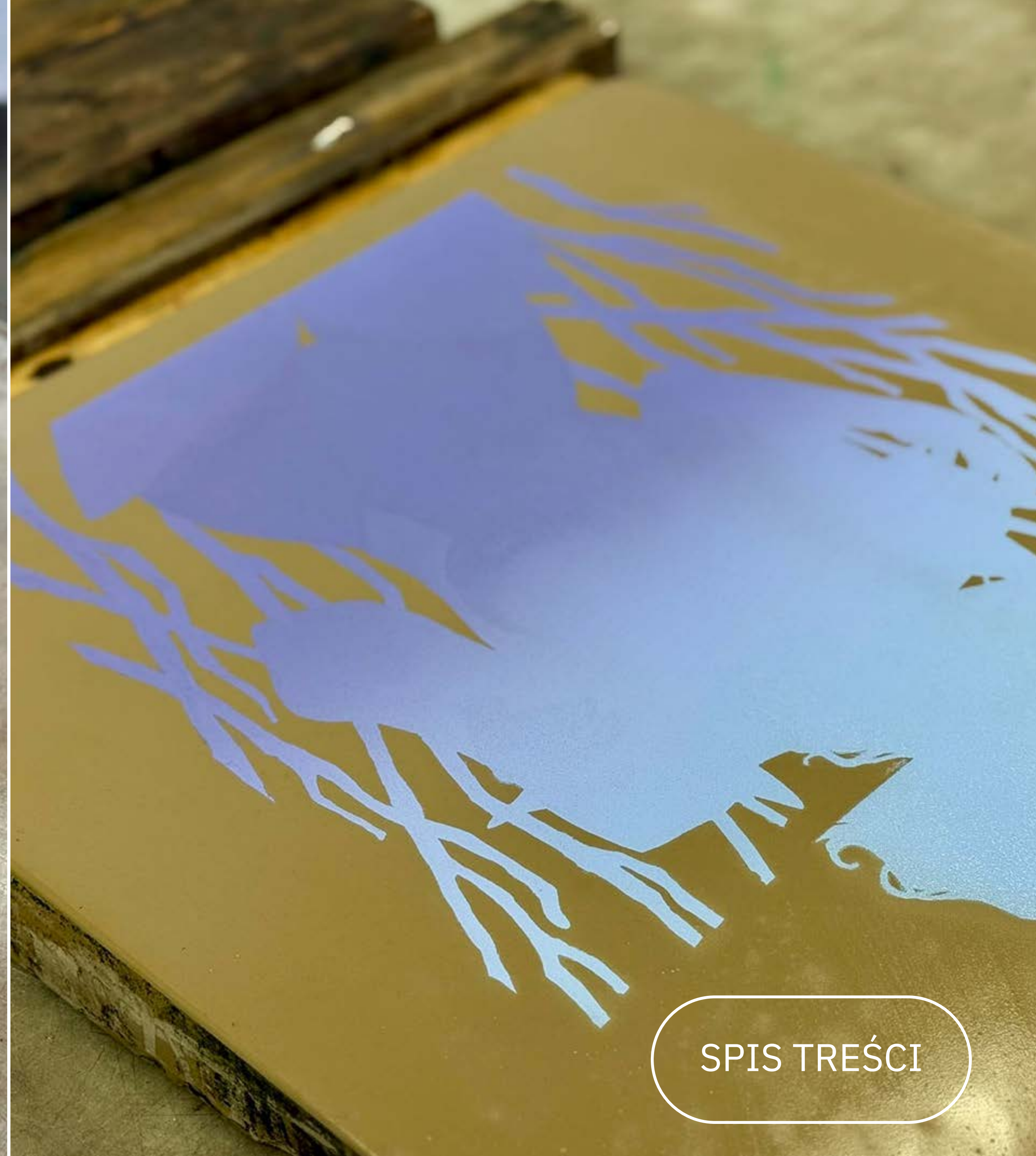
warstwę asfaltu, którego zadaniem jest stabilizacja
zatłuszczenia kamienia oraz impregnacja rysunku.



- × 5. Zwilżanie i wzmacnianie (zasada litografii)
Kamień zwilża się wodą za pomocą gąbki. Woda przylega wyłącznie do pustych, niezatłuszczonych miejsc, które dzięki preparacji zyskały właściwości hydrofilowe. Następnie przy użyciu skórzanego lub gumowego wałka наносzona jest tłusta farba. Jest ona odpychana przez wilgotne obszary kamienia i przylega ona tylko do zatłuszczonych partii rysunku („ducha”). Aby ustabilizować wytrawiony rysunek, na zwilżony

kamień nanosi się farbę wzmacniającą. Po wysuszeniu rysunek po raz drugi pokrywa się kalafonią oraz talkiem i ponownie przeprowadza proces trawienia.

Przed właściwym drukiem rysunek raz jeszcze wymywa się rozpuszczalnikiem, wciera asfalt, zwilża kamień wodą i nanosi wałkiem farbę – tym razem drukarską.



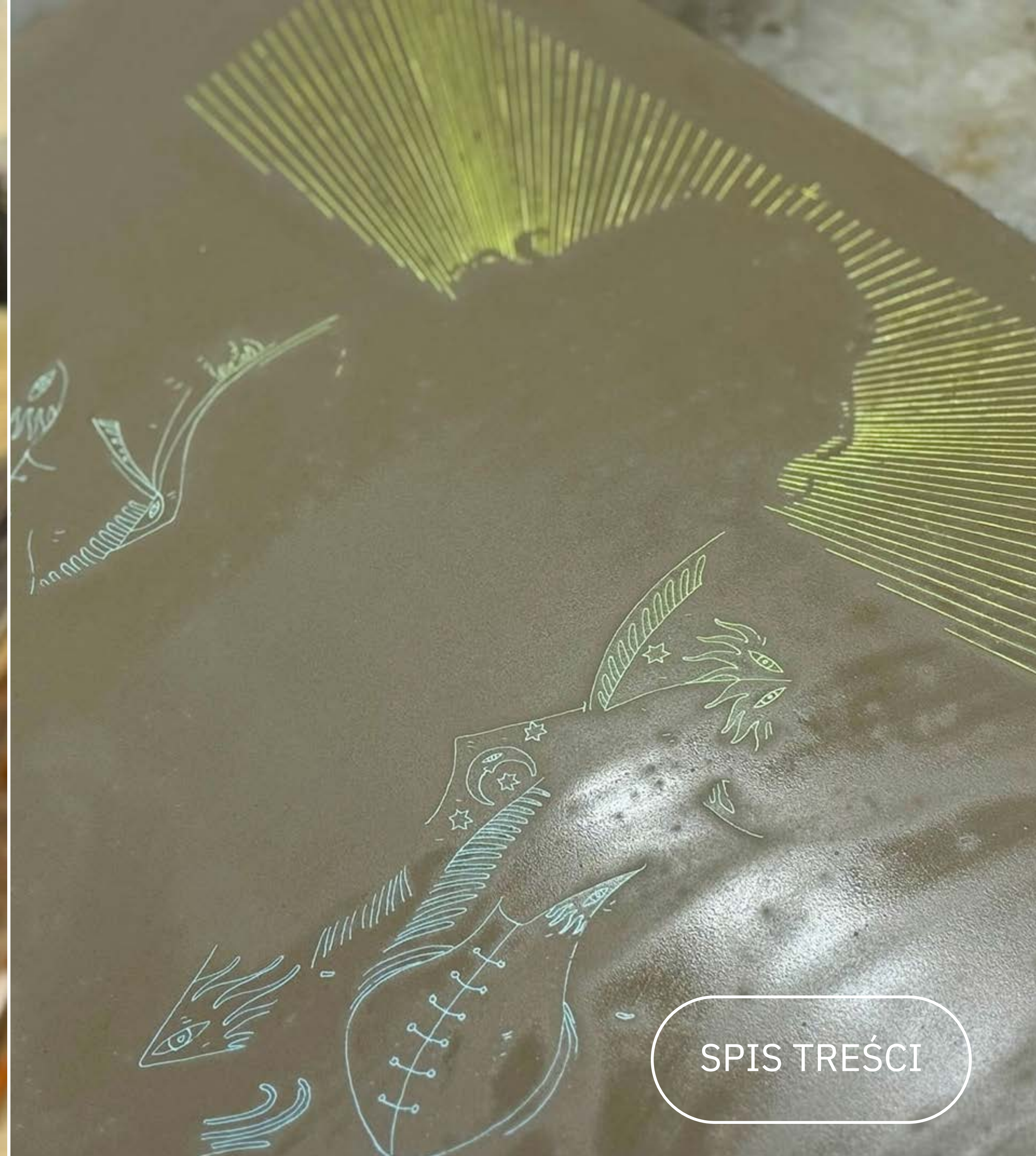
SPIS TREŚCI

× 6. Druk

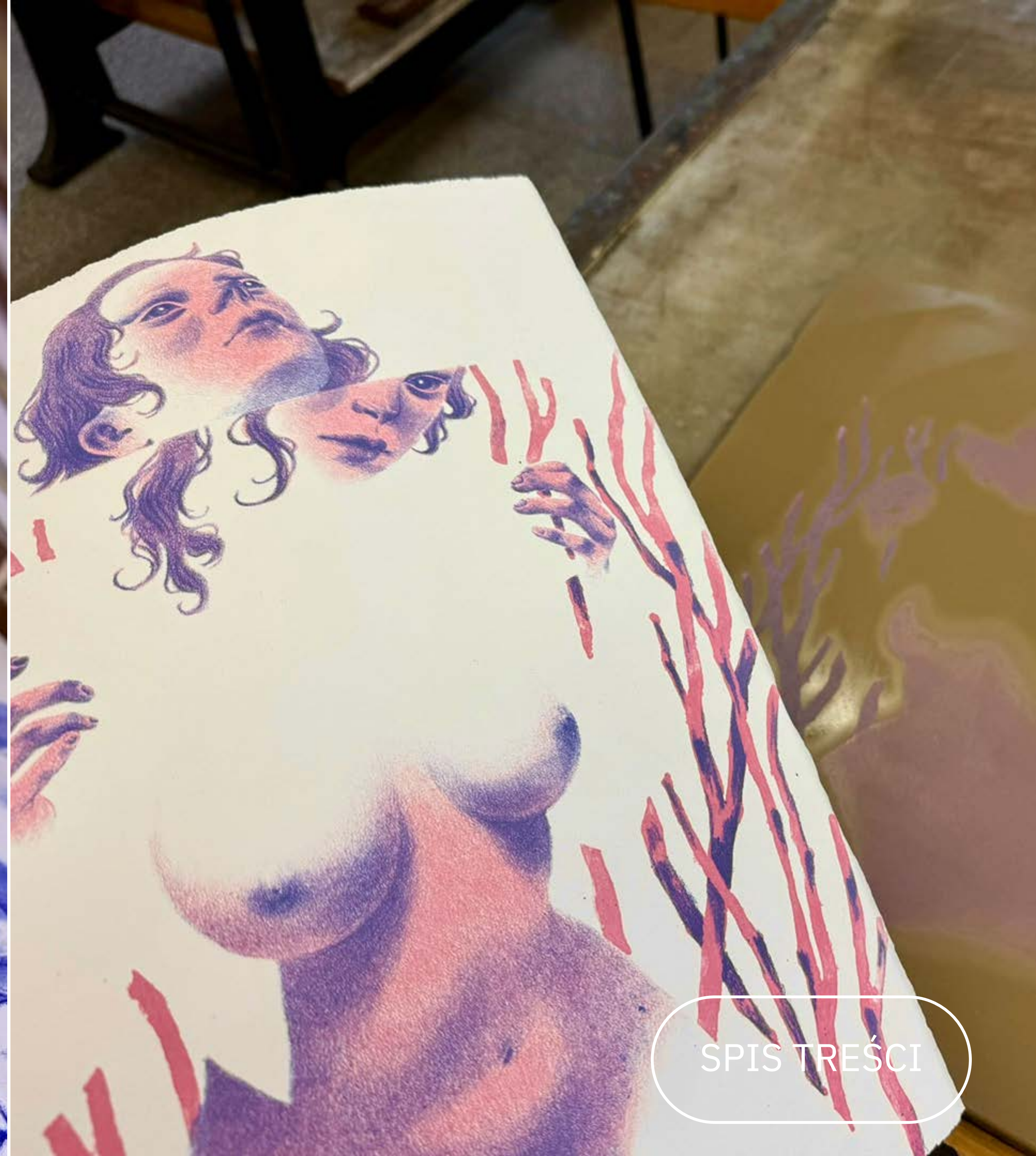
Na tak przygotowaną, pokrytą farbą matrycę nakłada się arkusz papieru. Całość (kamień, papier, przekładki, preszpan) przesuwana się przez specjalistyczną prasę litograficzną. W odróżnieniu od innych technik graficznych, prasa ta wykorzystuje silny nacisk ślizgowy (tarcie za pomocą tzw. tarnika), który precyzyjnie przenosi farbę z kamienia na papier.



SPIS TREŚCI



SPIS TREŚCI



× 7. Odbitka

Ostatnim krokiem jest ostrożne zdjęcie z kamienia gotowej odbitki. Cykl nawilżania, nanoszenia farby i druku jest powtarzany wielokrotnie, aż do uzyskania pełnego nakładu.

Należy podkreślić, że efekt końcowy – odbitka – w przypadku działalności artystycznej i projektowej Patrycji staje się często początkiem kolejnego etapu.

To unikalnym materiał wyjściowy do dalszych prac,
włączany w proces ilustrowania książek czy innych
złożonych form projektowych.



SPIS TREŚCI

AKTUALNOŚĆ

Relacja z pracowni – od chaosu myśli do gotowej kompozycji

W tej części publikacji przedstawimy dwie koncepcje kreacji graficznej – studia przypadku, w których omówimy zakres naszych indywidualnych procesów twórczych, pokazując, jak pracujemy w środowisku manu-



Katarzyna Łukasik

Nadmiar

200 × 210 cm

serigrafia

2024

SPIS TREŚCI

alnym i cyfrowym. Aby móc świadomie projektować – oceniać relacje, sprawdzać założenia, podejmować decyzje i rezygnować ze zbędności – trzeba działać tak metodycznie, jak i intuicyjnie. Dlatego w reportażowym stylu pokażemy i objaśnimy każdy krok projektowy.

✕ Aby przedstawić ten proces od kuchni i bez filtra, posłużyliśmy się transkrypcją nagrań własnych wypowiedzi. Celowo nie poddaliśmy ich edycji i korekcie językowej. Dzięki temu uwidocznimy surową myśl i przytoczymy

dokładnie te określenia, które towarzyszyły nam w trakcie pracy – z całym ich chaosem i wahaniem.

× Każde z nas opracuje też własną kompozycję – będzie to praca „po coś” lub „po nic”, jednak chcemy, aby niezależnie od tego była dla nas ważna. Tak jest zawsze.

Do naszych prac – jak i do wszystkiego, co nas dotyczy – podchodzimy osobiście. Są dla ważne już w momencie, kiedy pierwsze skrawki myśli zaczynają krążyć wokół naszej głowy. A kiedy w procesie pracy twórczej czuje-

my, że zaczynają nas pochłaniać – gdy cieszą i dają satysfakcję – stają się dla nas najważniejsze.

✕ Ten moment, w którym zaczynamy utożsamiać się z efektami pracy naszych rąk, to moment metafizyczny. Umysł i ciało na równi odnotowują zmianę; coś na kształt przyrostu energii. Czujemy sprawczość. Czujemy pokonaną drogę i zdobyte doświadczenia, o których nagle potrafimy mówić. Jesteśmy w stanie patrzeć na efekty swojej pracy i składać słowa w celu elokwentne-

go opisanie procesu i jego skutków. Te chwile wzmacniają naszą wiarygodność i sprawiają, że jesteśmy autentyczni – przede wszystkim przed samymi sobą.

✕ Zaznaczamy, że w przedstawionych poniżej reportażach nie omawiamy narzędzi cyfrowych. To nie jest naszą rolą. Każda aplikacja daje możliwość wypracowania własnego stylu jej obsługi – to Wasza droga. Koncentrujemy się raczej na wskazaniu, które zależności elementów naszych koncepcji graficznych stają się

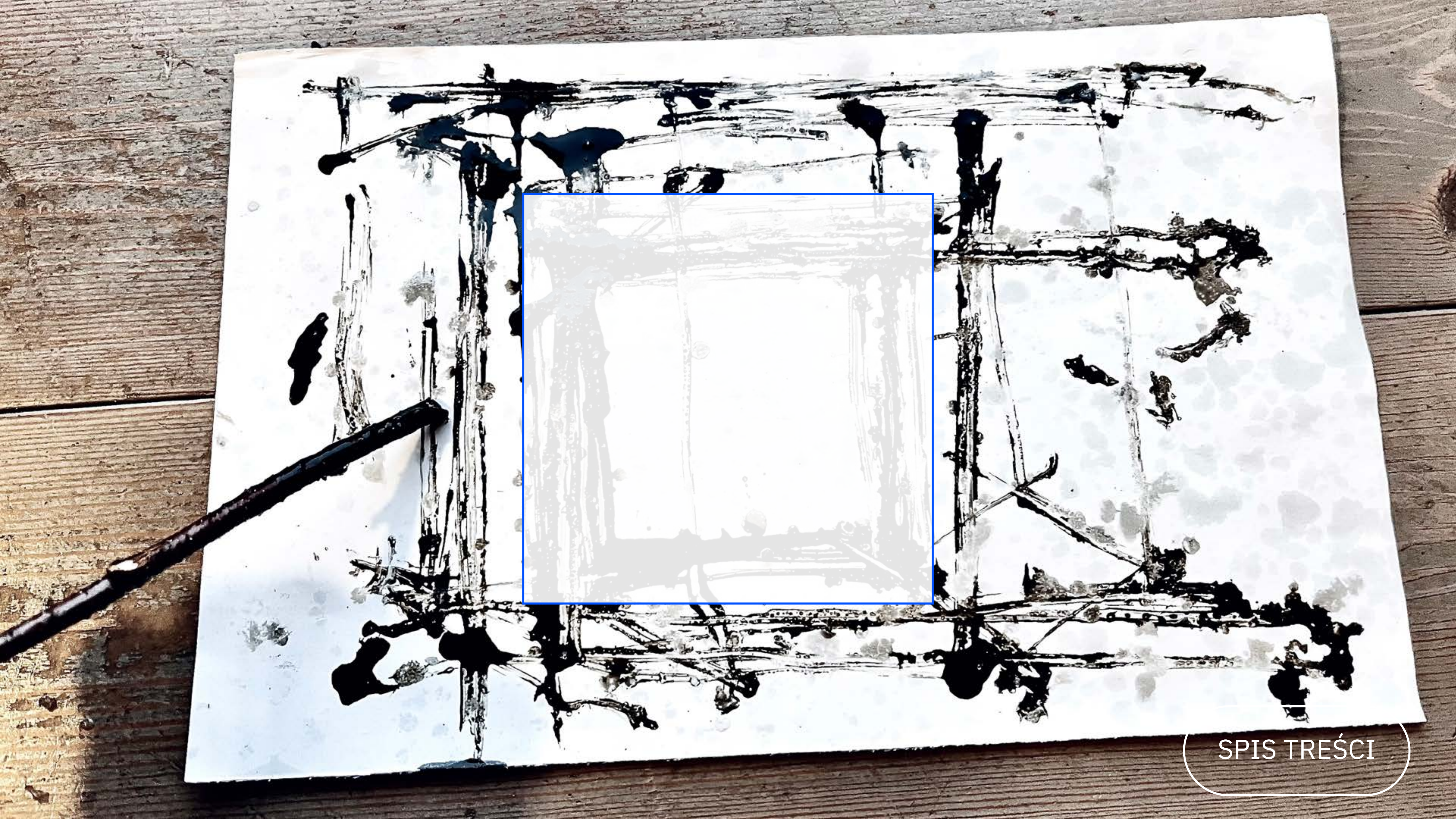
parametrami ważnymi dla rozwijania kompozycji. Jak forma, kolor, rola detalu i skala przyczyniają się do bardziej świadomego komponowania literą i – co równie istotne – na odwrót. Chcemy pokazać, że wszystko jest ważne i wszystko z czegoś wynika.

Adam – w moim stylu

W tej części przedstawiamy nasze podejście do projektowania i kreacji wizualnej – w sposób, który autorsko uznajemy za satysfakcjonujący. Nie ustalaliśmy wiele. Krótka rozmowa i jedno przytaknięcie:
Dobrze, niech kwadrat odgrywa tu główną rolę.



Każde z nas zaczęło pracę we własnym stylu, w swoim rozumieniu tej wytycznej. Ja wyszedłem od rysunku. Z premedytacją szukałem formy, która mnie zainspiruje, czując podskórnie, że chcę wykorzystać typografię. To obszar moich zainteresowań – tematem mojej rozprawy doktorskiej była intuicja w projektowaniu znaku literalicznego. I ta intuicja dochodzi do głosu za każdym razem, kiedy „klikam” swoje impresje. Litera mnie prowadzi – tak chyba mogę to ująć.

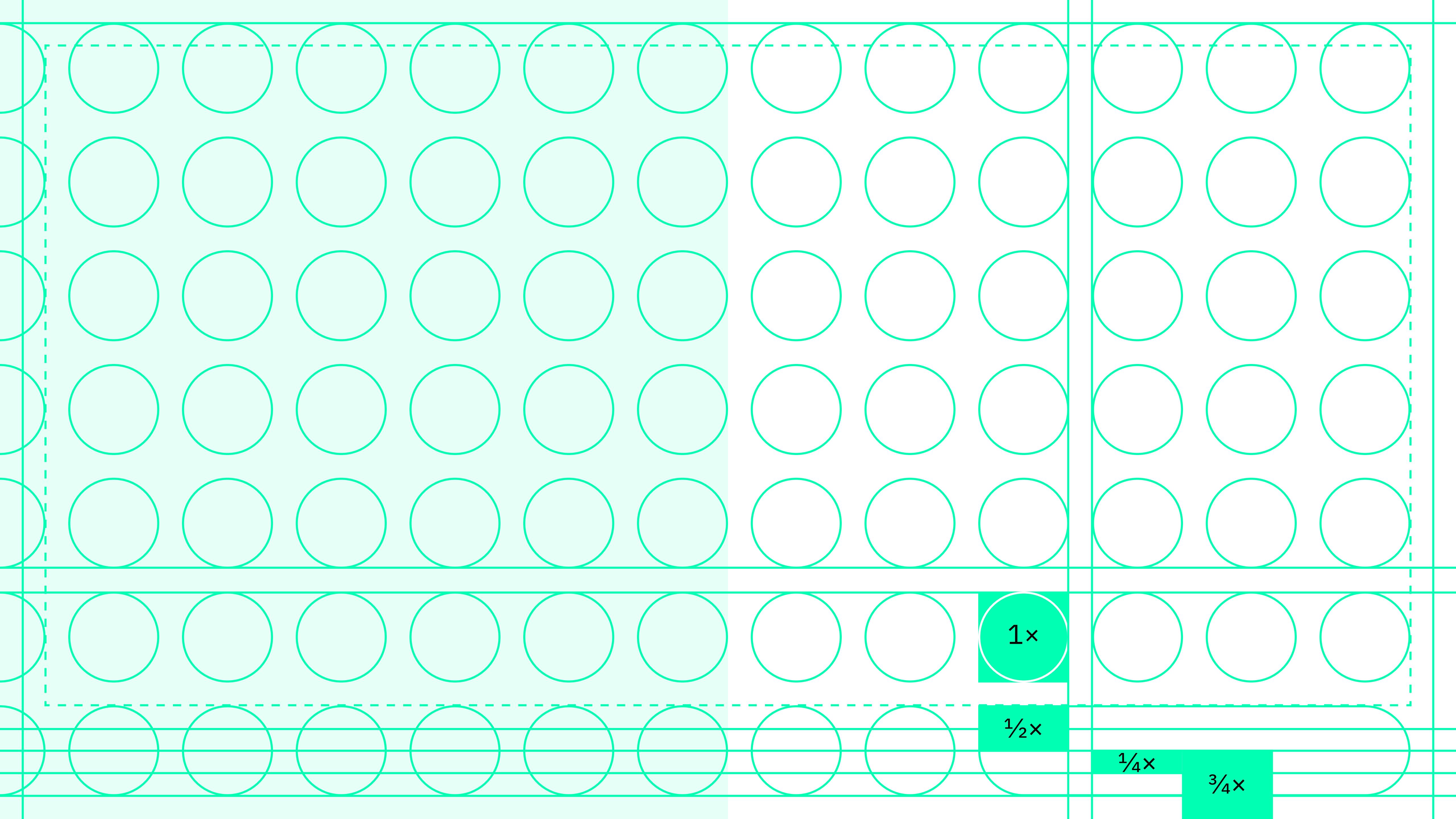


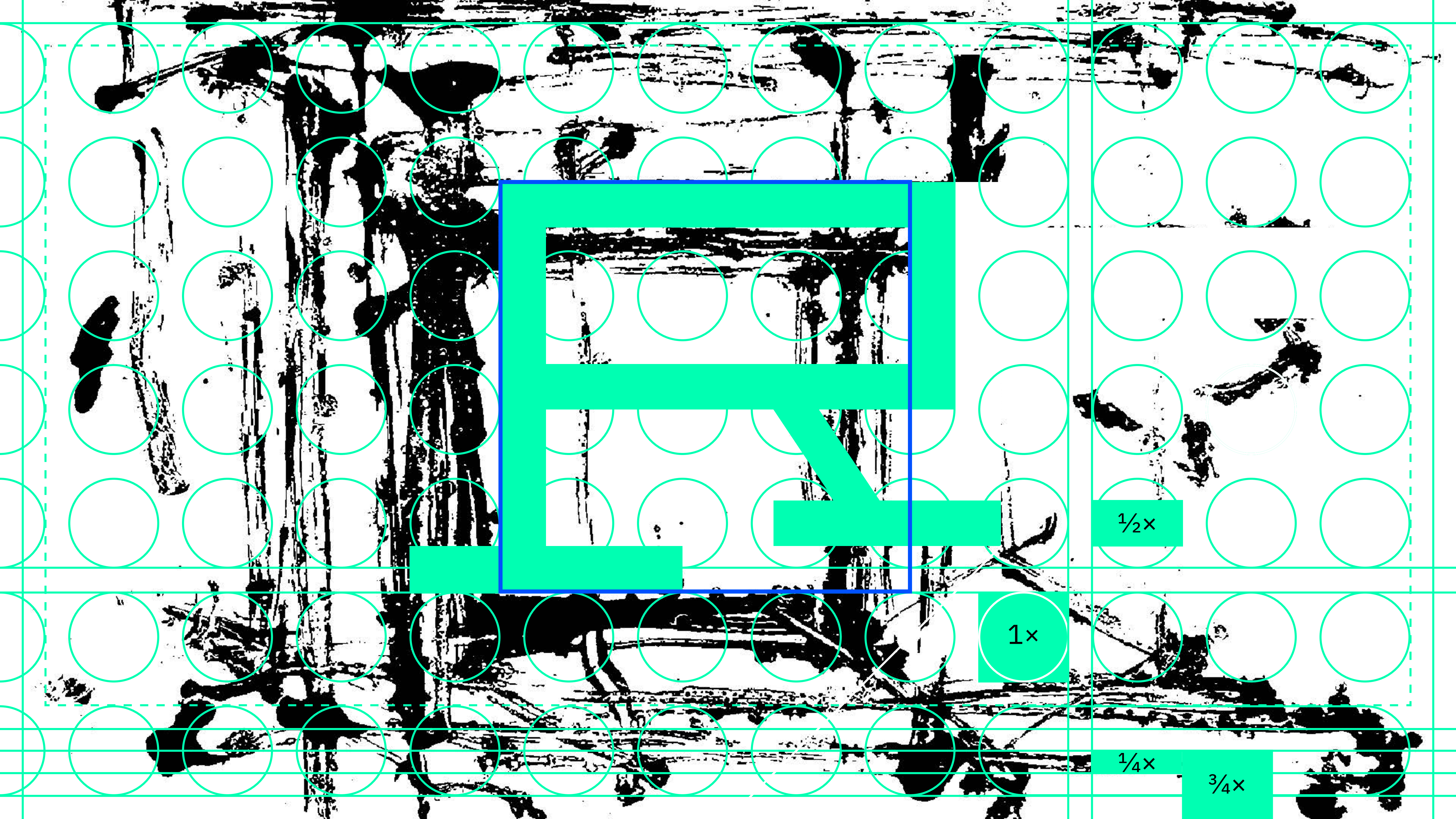
SPIS TREŚCI

Całość buduję na gridzie. Ta siatka wyjściowa jest fundamentem kompozycji całej publikacji. Pojawia się kwadrat, a ja określłam metodykę szukania punktów odniesienia. Kolor? Na początku nieistotny, służy jedynie do odróżnienia elementów. Siatka ma dla mnie znaczenie kluczowe, bo zarówno z intuicji, jak i potrzeb twórczych, projektuję zazwyczaj ściśle.

Staram się być precyzyjny, ale interesuje mnie przenikanie się linii, kształtów i kolorów – przechodzenie form

jednej w drugą. Interesuje mnie interpretacja przestrzeni, rytm i równowaga, którą wyczuwam bardziej „brzuchem” niż miarką.





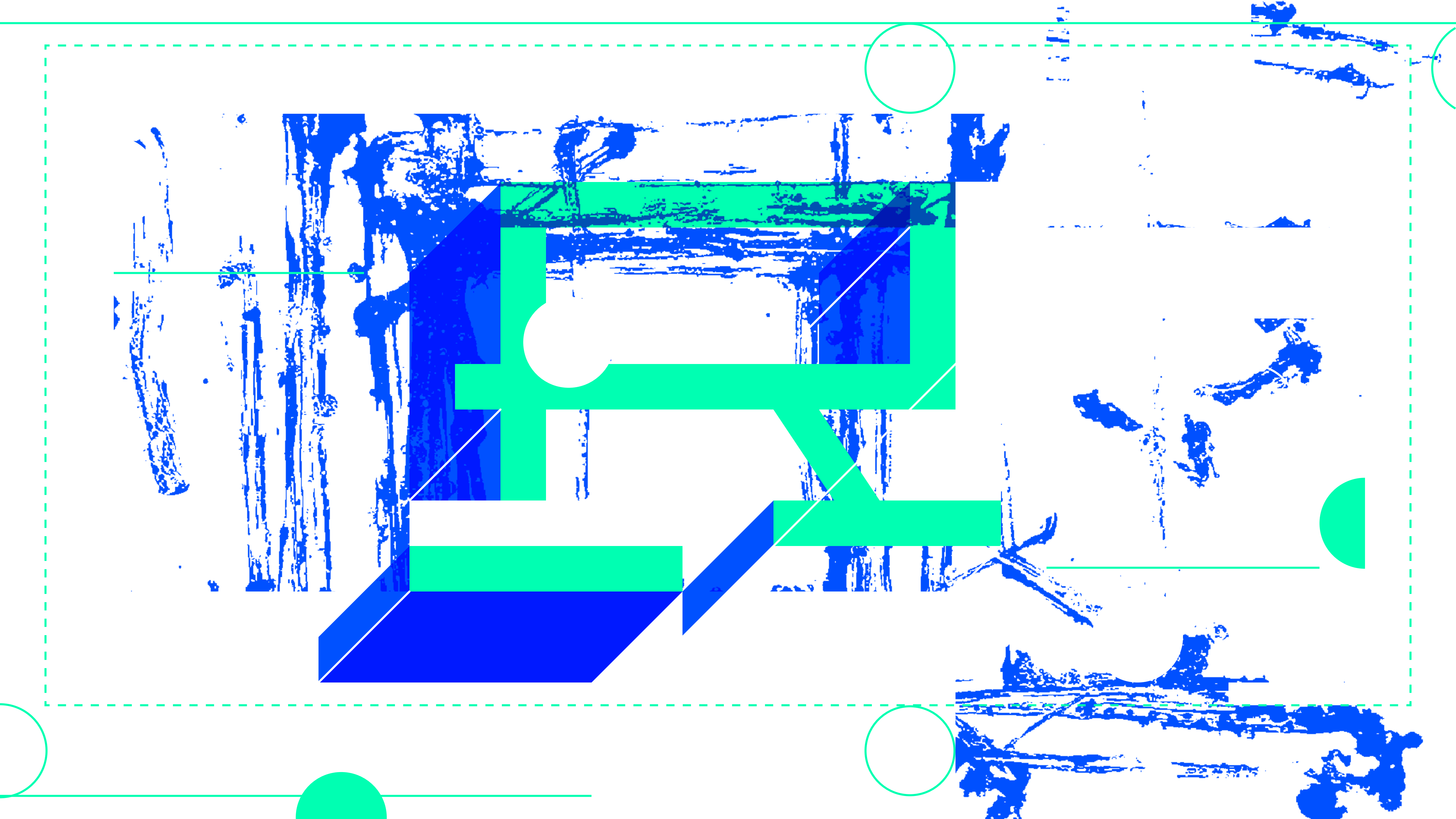
$\frac{1}{2}\times$

1×

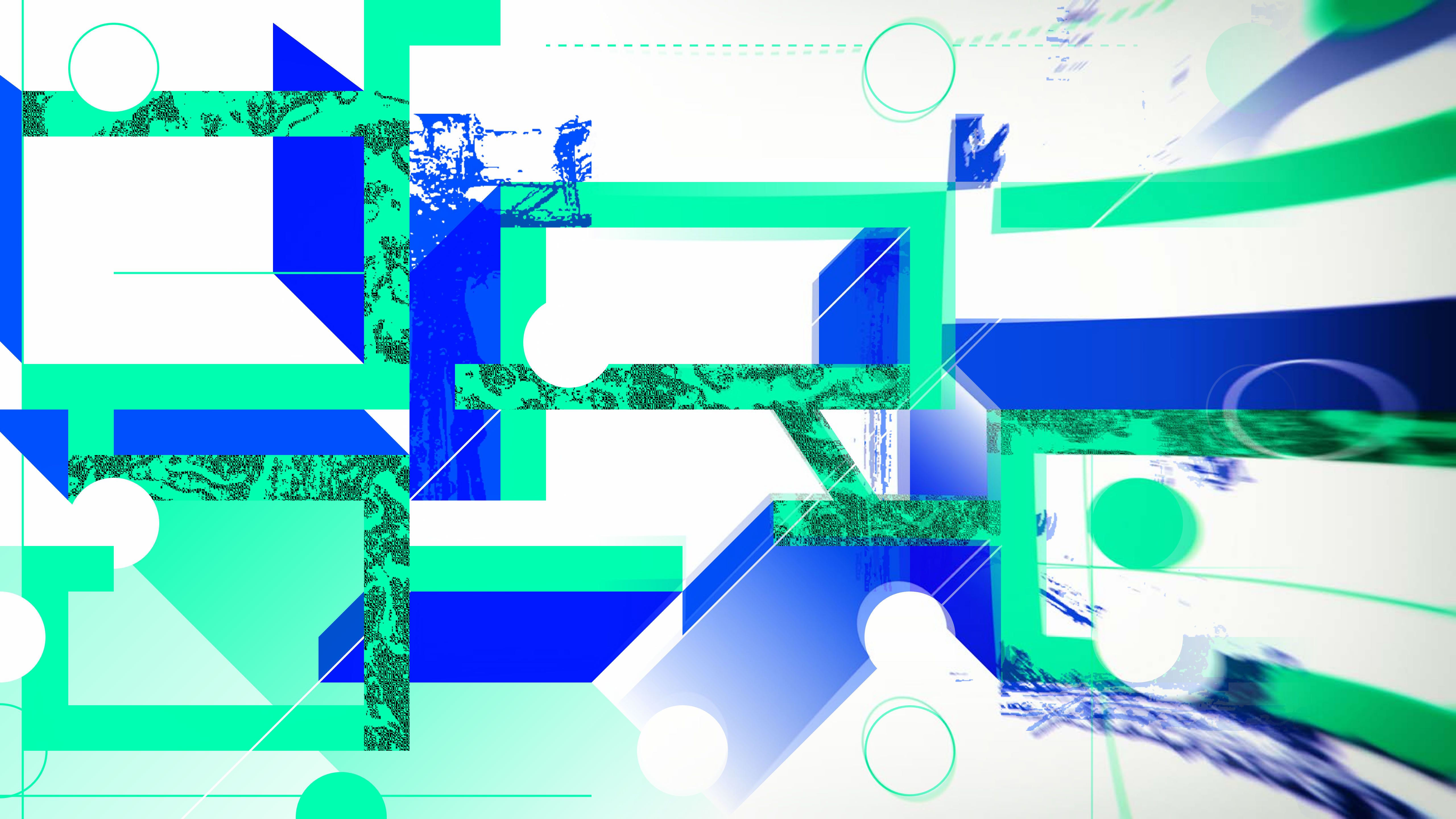
$\frac{1}{4}\times$

$\frac{3}{4}\times$

Litera jest tu interpretacją kwadratu. To znak, który morfuje i zmienia się w poszukiwaniu balansu. Choć zaczynam od rysunku, finał odbywa się w środowisku cyfrowym. Projektuję głównie w InDesignie, ale nie traktuję go jak narzędzia do DTP, lecz jak precyzyjny stół kreślarski. To środowisko, które z jednej strony mnie ogranicza, a z drugiej – właśnie tym ograniczeniem inspiruje, zmuszając do używania głowy i intuicji.

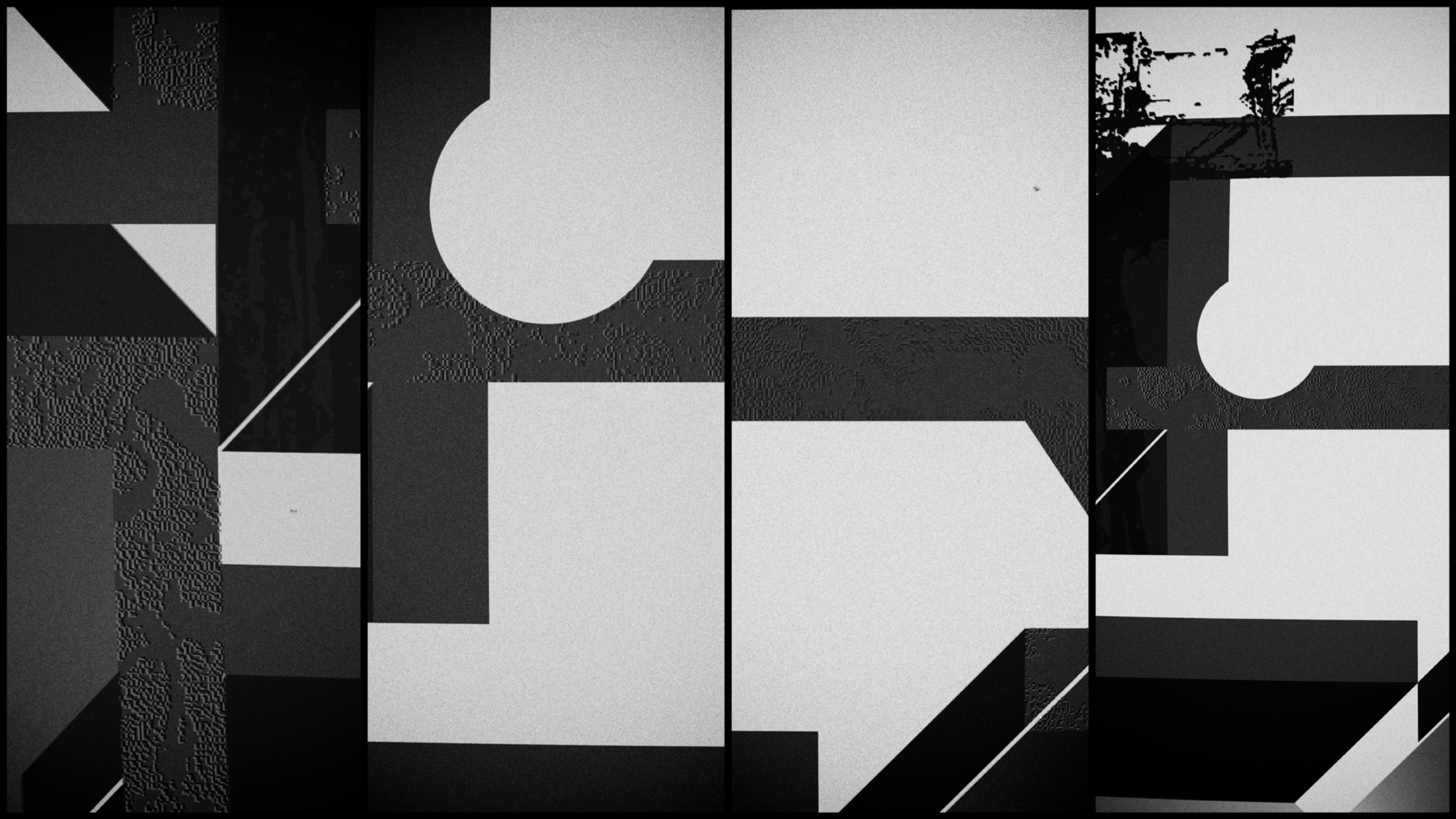


Ten projekt ma cieszyć oko. Ma sprawiać przyjemność estetyczną. Chcę go „powiesić na ścianie” – to dla mnie dowód satysfakcji i utożsamienia się z utworem. Kreślenie elementów alfabetu zawsze jest przyjemnością. Daleko tu jednak do fontu; to są grafemy. Powstają odruchowo, pozwalając budować zrytmizowaną strukturę graficzną przy użyciu ograniczonych środków. Szukajmy własnych, interesujących rozwiązań i bądźmy w tym konsekwentni.



Analizujemy swoje działania, wyciągamy wnioski, dokładamy bądź odejmujemy. Moja praca to w gruncie rzeczy odejmowanie ze znacznie większego zbioru. Finalna konkluzja jest wyborem, który nazywam „autorską równowagą” – to moment, w którym wiem, że praca jest skończona. W następstwie pojawia się wizualizacja, analogowa interpretacja czy wręcz improwizacja na bazie powstałego projektu. To już czysta przyjemność generowa-

nia „powidoków” i radość, że uzyskany kapitał wizualny daje się odmieniać przez graficzne przypadki. Staje się „samograjem”. Jakbym go nie przyciął, nie wykadrował czy wręcz nie „zepsuł” – wciąż pozostaje dla mnie interesujący.



Patrycja – w moim stylu

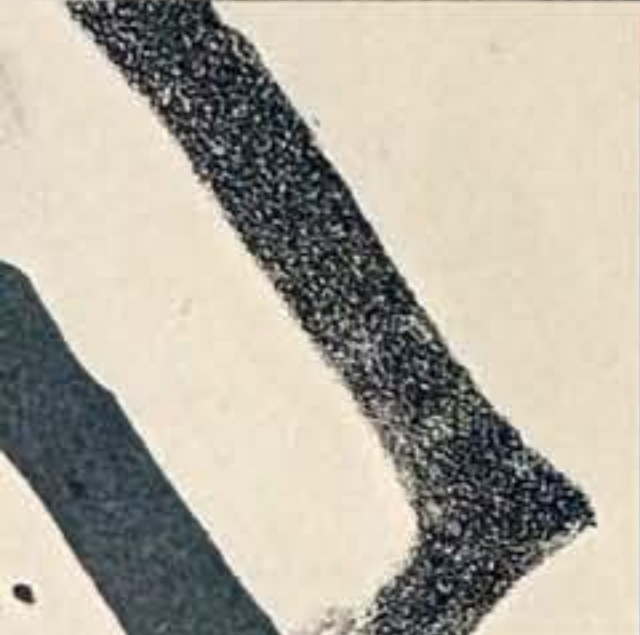
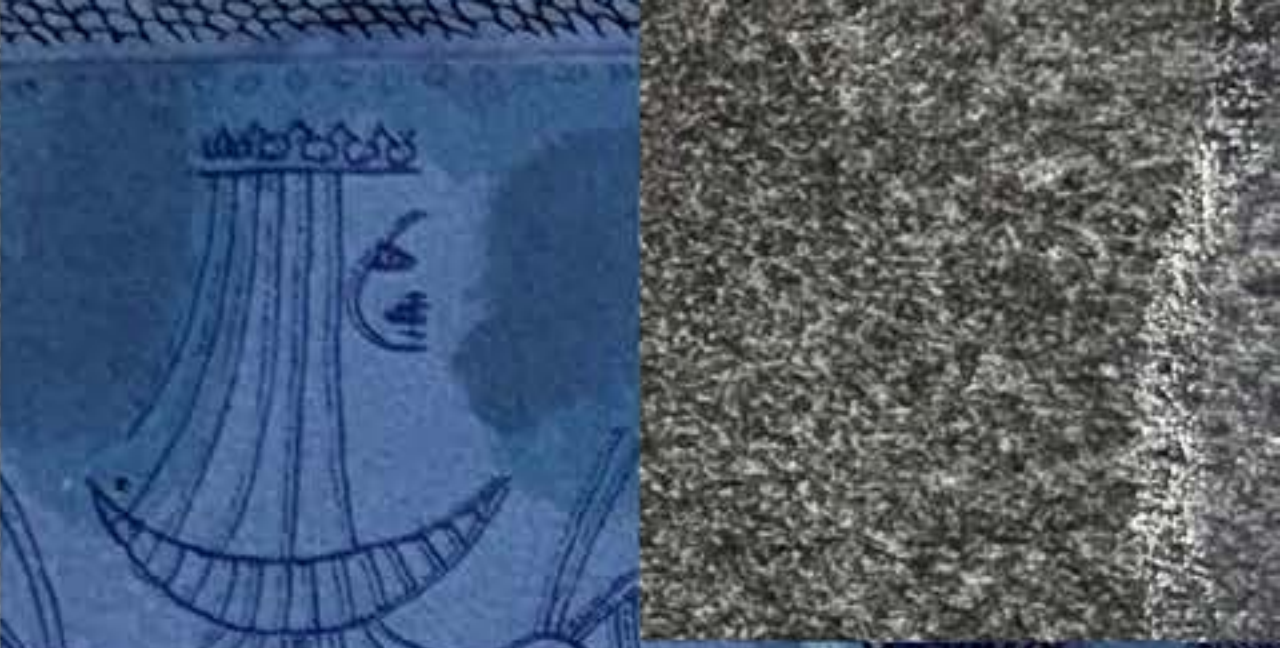
Uznałam, że jako punkt wyjścia przy swoim projekcie wykorzystam próbne odbitki litograficzne, które zazwyczaj oprócz artysty nikt nie widzi. Czasami farba nie posiada oczekiwanego krycia, temperatury bądź nawet umiejscowienia. W swojej wadliwości wymieszanej z przypadkiem emanują czymś intrygującym.

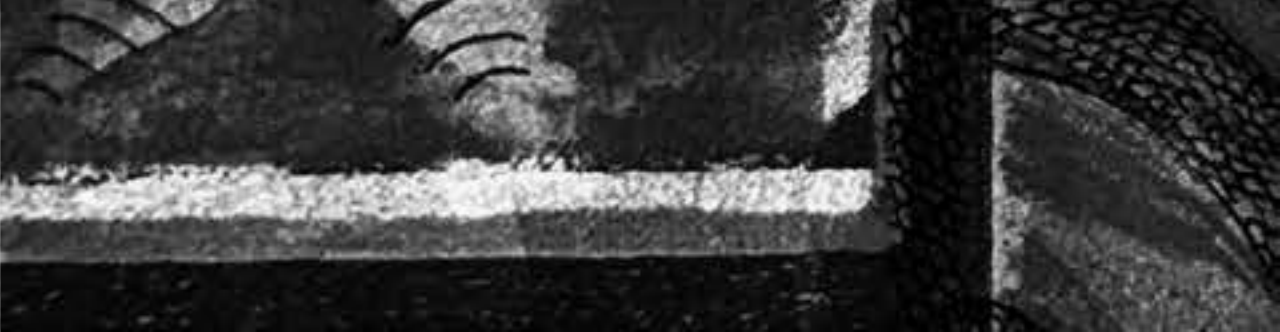
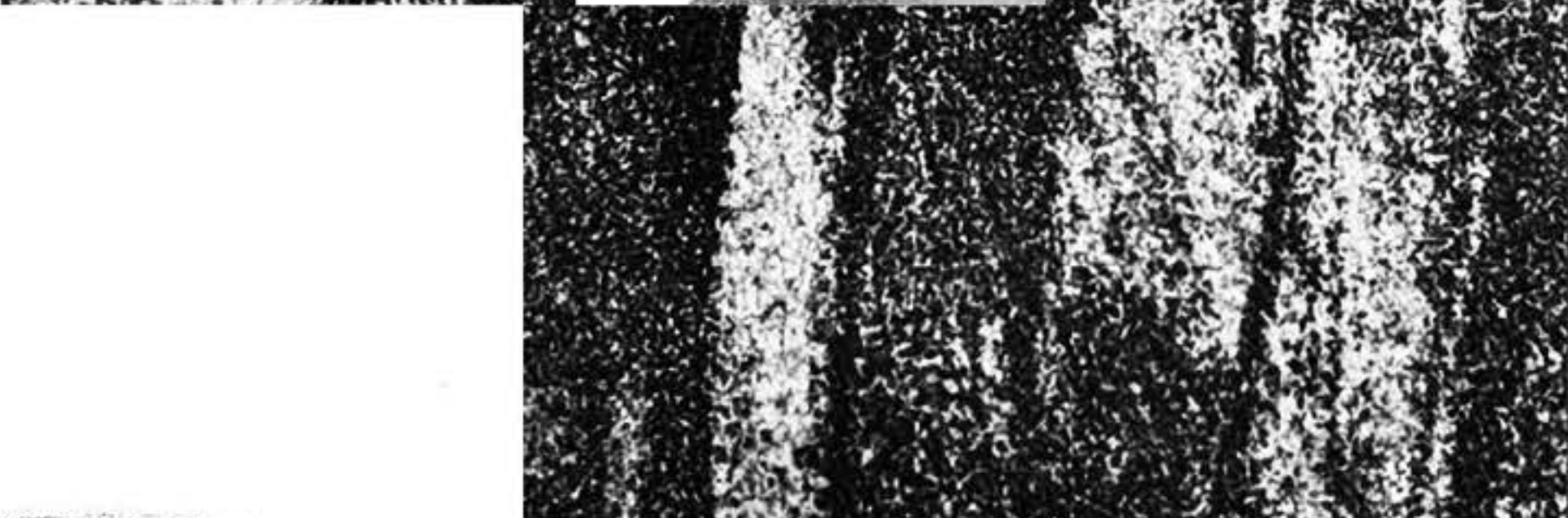
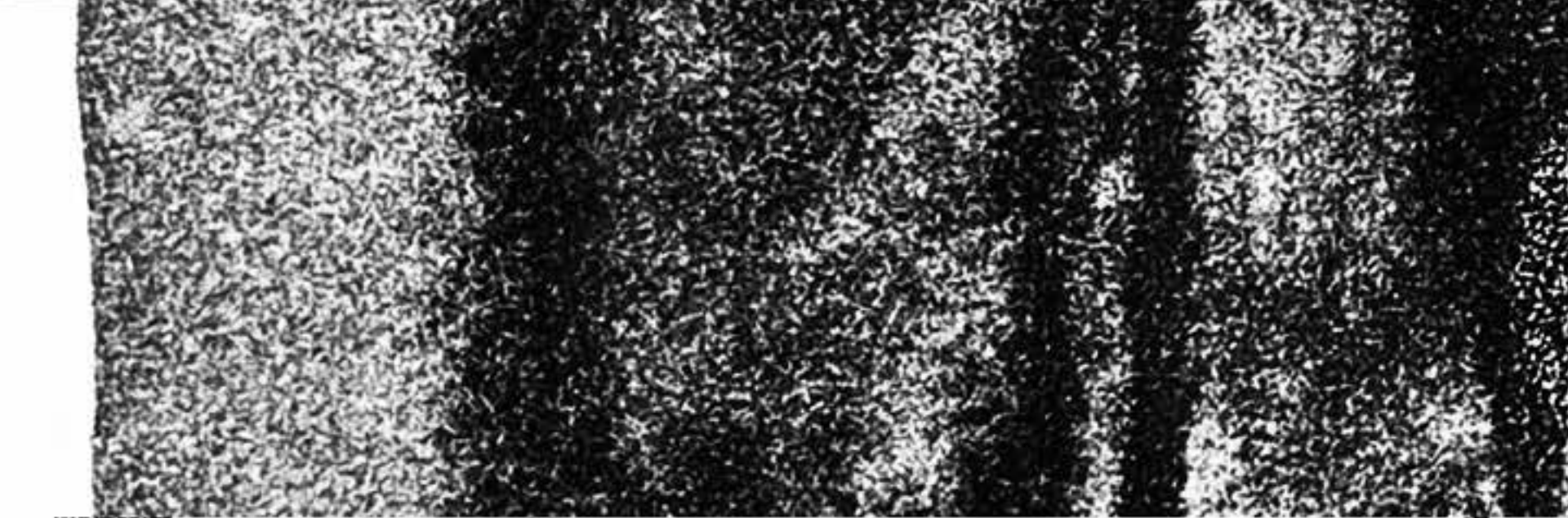
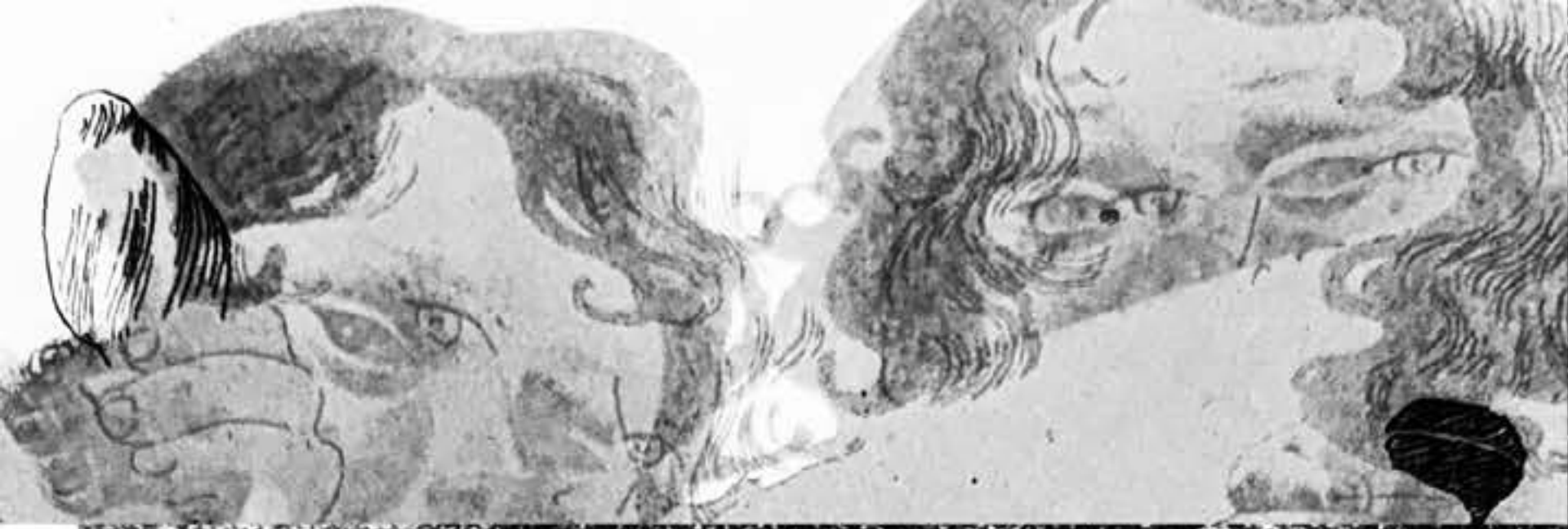


Stworzyłam najprostszy grid bazujący na kwadracie,
który ułatwił mi poruszanie się z projektem na prze-
strzeni roboczej pracy.

Sfotografowane fragmenty odbitek próbnych zaczęłam układać „na czuja” zgodnie z wewnętrznym poczuciem estetyki do momentu, aż byłam zadowolona z ciężaru optycznego jaki pojawił się na pracy. Ten projekt stał się dla mnie zabawą wizualną, pewnego rodzaju oddechem od projektów komercyjnych.

Następnie usunęłam z projektu kolory aby zunifikować go i przygotować do kolejnych etapów twórczych.





Pracę przekształciłam na bitmapę o małej rozdzielczości. Co ciekawe to taka forma nie jest aż tak daleka od natury litografii. Przez delikatną chropowatość kamienia litograficznego również uzyskujemy pewnego rodzaju raster, tylko o mikroskopijnej wielkości. Przez ten proces chciałam pozbyć się detali, aby zupełnie inaczej spojrzeć na projekt.



Pracę z komputera przeniosłam do świata analogowego drukując ją na zwykłej drukarce pigmentowej i zaczęłam ją dekonstruować poprzez zalewanie papieru wodą i płynem do dezynfekcji rąk. Co ciekawe w tym momencie powrócił kolor z czystego przypadku. Grafika zaczęła się przekształcać za pomocą nie do końca kontrolowanych ruchów (jak to często zdarza się w grafice warsztatowej).



Jednak najciekawsza dla mnie stała się praca, która utworzyła się po drugiej stronie kartki, w lustrzanym odbiciu. Zupełnie przypadkowa kompozycja bez nadmiernej szczegółowości. Ponownie praca trafiła do środowiska cyfrowego przez zeskanowanie wydruku.



Grafikę znowu przekształciłam na bitmapę po czym nadałam konkretne kolory i małe detale.

Ten proces tak naprawdę mógłby trwać bez końca, ale tu postawię kropkę. Myślę, że w aktualnych czasach zapominamy się po prostu bawić projektami.

Gonieni przez deadline'y przestajemy się cieszyć pracą twórczą. Teraz każdy może generować obrazy za pomocą sztucznej inteligencji, więc stosownym byłoby

powrócić do naszych analogowych korzeni, gdzie okazja do wystąpienia (częściowo kontrolowanego) błędu nadaje naszym pracom niepodrabialnej indywidualności.



ZAKOŃCZENIE

„Humanistyczne podejście” w kreacji wizualnej to określenie, które dla nas samych jest zaklęciem, hasłem spowalniającym. Łączymy je z dobrze rozumianym dystansem do siebie, do pracy i do świata, pozwalającym złapać oddech i wrócić do „tu i teraz”.

✕ Piszemy w liczbie mnogiej, ponieważ, choć z pewnością nie jesteśmy pozbawieni indywidualnej, bogatej

w niuanse percepcji, co do zasady się ze sobą zgadzamy. Zdecydowaliśmy się na tę współpracę z kilku powodów, z których najważniejszym jest to, że – jak zaznaczyliśmy we wstępie – oboje jesteśmy grafikami z doświadczeniem na różnych polach: zarówno w pracy twórczej, jak i akademickiej.

✕ Mówiąc o spowolnionym, świadomym projektowaniu i istotnej roli technik manualnych, chcemy zwrócić Waszą uwagę na coś, co w naszej ocenie nie jest już

wyłącznie możliwością, a zaczyna być koniecznością.

- ✕ Ponieważ mamy świadomość zaznaczenia się wyraźnej linii polaryzacyjnej pomiędzy tym, co ludzkie (z całą tego wspaniałą „ułomnością”), a nowym, hiperprecyzyjnym systemem obsługi świata w oparciu o technologię sztucznej inteligencji, chcielibyśmy, aby z naszego opracowania wybrzmiała potrzeba dostrzeżenia proporcji.
- ✕ Mówimy tu oczywiście o kreacji wizualnej – grafice

warsztatowej i projektowaniu graficznym – lecz ową potrzebę autentycznej, fizycznej obecności odczuwamy w wielu obszarach. Wątkiem, którego do tej pory szerzej nie rozwijaliśmy, jest czas – nadrzędny parametr, który kontroluje naszą pracę. Jakkolwiek pojęta praca komercyjna (projektowanie zorientowane na współpracę na polach profesjonalnych) nie pozwala bowiem nie brać czasu pod uwagę. Jego dostępność lub – częściej – brak unaocznia wielowątkowość zagadnień

dotyczących procesów projektowych.

- ✕ Zakres projektowania mentalnego, o którym pisaliśmy w kontekście pracy w środowisku manualnym lub cyfrowym, jest brutalnie uzależniony od kalendarza i planów naszych kontrahentów.

W odniesieniu do pracy dydaktycznej determinantą naszej postawy zawodowej jest z kolei kalendarz akademicki. To on określa interwały pomiędzy spotkaniami ze studentami w ramach określonego pensum.

Ten sam kalendarz wyznacza (lub zabiera) czas na pogłębianie pracy kreatywnej, gdy podejmujemy się różnych realizacji pozauczelnianych.

- ✕ Nazywamy to dualizmem planowania. Planowanie nadrzędne to rozdział czasu pomiędzy życiem i pracą. Planowanie drugiego stopnia dotyczy realizacji konkretnych wyzwań projektowych w czasie, który nam pozostał. To oczywiście mocno uproszczona wizja, w której nie-trudno dotknąć banału; i – tak, zgadza się – stosunek

do roli czasu jest kwestią skrajnie indywidualną.

✕ Dokładnie tak samo jest z koncepcją będącą sercem tej publikacji.

Opisana tutaj postawa twórcza, którą określamy jako „humanistyczną”, to również indywidualny wybór.

Nie należy jej traktować jako metody uniwersalnej, złotego przepisu dla każdej osoby zajmującej się projektowaniem. Zdajemy sobie w pełni sprawę, że istotą kreacji jest właśnie indywidualne podejście oparte na tym,

co sprawdza się u danego twórcy.

- × Chcieliśmy jednak podzielić się z Wami tym, co odkryliśmy. Taka „spowolniona” postawa po prostu w naszym przypadku działa. Oboje widzimy w niej wiele wartości, które bezpośrednio przekładają się na nasze realizacje i satysfakcję z pracy.
- × Na wspólne napisanie tego opracowania zdecydowaliśmy się również dlatego, że kolejnym istotnym parametrem stymulującym pracę grafika-projektanta

wizualnego jest praca zespołowa, ze wszystkimi jej plusami i minusami. Tym i innym zjawiskom wpływającym na kształtowanie współczesnej postawy projektanta na rynku pracy chcielibyśmy poświęcić więcej uwagi – ale już w kolejnym wydawnictwie.

BIBLIOGRAFIA

- × Albers Josef, *Interaction of Color*
- × Arnheim Rudolf, *Sztuka i Percepcja Wzrokowa: Psychologia twórczego oka*
- × Bokhua George, *Principles of Logo Design*
- × Bosshard Hans Rudolf, *Reguła i intuicja*
- × Catafal Jordi, *Techniki graficzne*
- × Couldwell Andrew, *Laying the Foundations*

- × Elam Kimberly, *Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji*
- × Elam Kimberly, *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*
- × Francuz Piotr, *Komunikacja wizualna*
- × Gropius Walter, *Pełnia architektury*
- × Hochuli Jost, *Detal w typografii*
- × Hoeks Henk, Lenties Ewan, *Triumf typografii*
- × Kolesar Zdeno, Mrowczyk Jacek,

Historia projektowania graficznego

- × Krejca Ales, *Techniki sztuk graficznych*
- × Llop Rosa, *System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów*
- × Lorenz Martin, Kahl Julia, Weinreich Clara,
- × Harmsen Lars, Asensio Lupi, *Flexible Visual Systems*
- × Mrowczyk Jacek, Dębowski Przemek,
Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie

- × Müller Jens, Wiedemann Julius, *Logo Modernism*
- × Muller-Brockmann Josef, *Grid Systems in Graphic Design*
- × Neurath Otto, *The Language of the Global Polis*
- × Noordzij Gerrit, *Kreska. Teoria pisma*
- × Papanek Victor, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*
- × Rasmussen Steen Eiler, *Odczuwanie architektury*
- × Rubin Rick, *Akt twórczy. Nowy sposób bycia*

- × Rutter Richard, *Web Typography*
- × Rypson Piotr, *Nie gęsi.*
Polskie projektowanie graficzne 1919–1949
- × Satalecka Ewa, *Podaj dalej*
- × Schulz Bruno, *Księga obrazów*
- × Starakiewicz Maja, *Model i metafora, komunikacja wizualna w humanistyce*
- × Sudjic Deyan, *B jak Bauhaus. Alfabet współczesności*
- × Voelker Jean Ulysses, *Porządek w projektowaniu.*

Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka

- × Wathan Adam, Schoger Steve, *Refactoring UI*
- × Werner Jerzy, *Technika i technologia sztuk graficznych*
- × Zumthor Peter, *Myślenie architekturą*

ISBN: 978-83-67720-55-7



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDAŃSKU



GDAŃSK 2025

SPIS TREŚCI