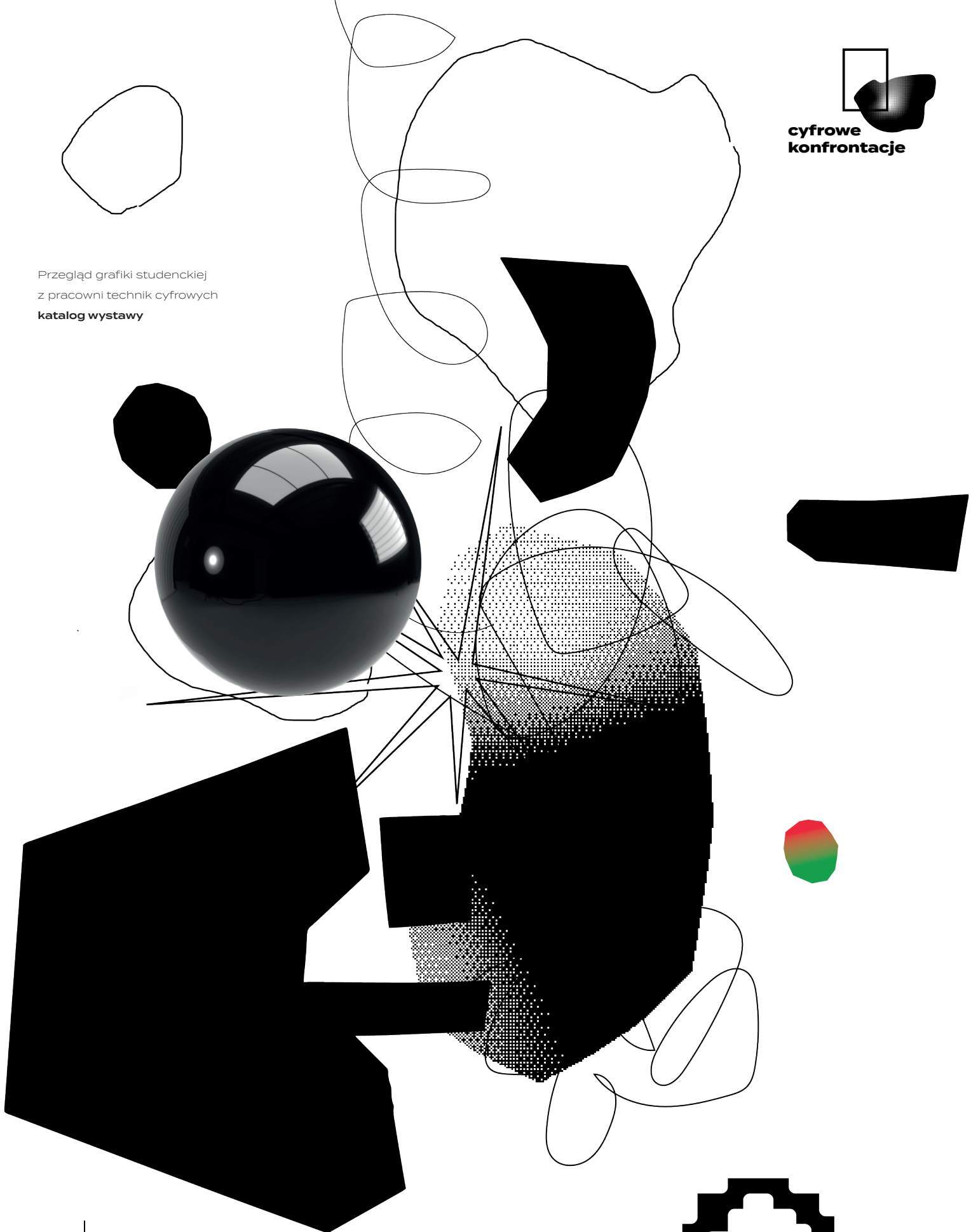
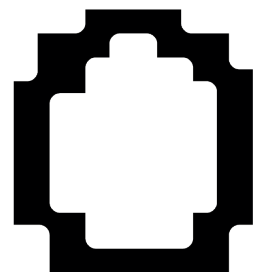


**cyfrowe  
konfrontacje**

Przegląd grafiki studenckiej  
z pracowni technik cyfrowych  
**katalog wystawy**



AKADEMIA  
SZTUK  
PIĘKNYCH  
W GDAŃSKU





## **cyfrowe konfrontacje**

Przegląd grafiki studenckiej  
z pracowni technik cyfrowych:

**Pracowni Technik Cyfrowych  
ASP Gdańsk**

**Pracowni Grafiki Cyfrowej  
ASP Katowice**

**Pracowni Druku Cyfrowego  
i Technik Eksperymentalnych  
ASP Wrocław**

**Pracowni Druku Cyfrowego  
Instytut Sztuk Pięknych  
Uniwersytetu Rzeszowskiego**

Główny organizator  
**Wydział Grafiki ASP Gdańsk**

### **wernisaż**

22 października 2020 r.

### **wystawa**

23 października–6 listopada 2020 r.



AKADEMIA  
SZTUK  
PIĘKNYCH  
W GDAŃSKU





## O wystawie ↓

**Cyfrowe Konfrontacje** – pomysł na zorganizowanie tego wydarzenia zrodził się w mojej głowie rok temu, gdy jako juror 6. Międzynarodowego Triennale Grafiki Cyfrowej w Gdyni miałem możliwość uczestniczenia w dyskusjach i rozmowach dotyczących dzisiejszej kondycji tej niezwykle fascynującej specjalności graficznej. Jej wyjątkowość wynika między innymi z faktu, że łącząc w swojej istocie wielowiekową tradycję klasycznych warsztatów graficznych z najnowszymi technologiami powielania i przenoszenia obrazu praktycznie na każde medium, i co najważniejsze, mogące istnieć w alternatywnych rzeczywistościach, uwalnia artystę z jakichkolwiek ograniczeń kreacyjnych. Ta szczególna symbioza daje twórcom możliwość przekraczania granic wizualizowania obrazu z obszarów 2D do przestrzeni trójwymiarowej, często uzupełniając ją o element czasu. Te nowe możliwości przyciągają studentów, dla których rzeczywistość cyfrowa: informacja, rozrywka i w końcu kreacja jest naturalnym stanem rzeczy, przestrzenią (środowiskiem) codziennego życia – powszechnej komunikacji.

Analizując zestaw autorów i ich prac, które zakwalifikowały się do finałowej wystawy 6 MTG w Gdyni, zauważyłem, że wśród polskich artystów dużą grupę stanowią studenci i nauczyciele uczelni artystycznych. Ta konkluzja sprowokowała mnie do działania. Postanowiłem zorganizować wystawę, która byłaby spotkaniem pracowni zajmujących się kształceniem młodych twórców w specjalności szeroko rozumianej grafiki cyfrowej. Sądzę, że możliwość prównania różnych postaw, sposobów realizacji programów dydaktycznych, ujawnianie najnowszych trendów ideowo-technologicznych, a co najważniejsze promowanie utalentowanych, najzdolniejszych młodych twórców będzie główną wartością gdańskich konfrontacji.

Siłą i determinacją do działania dał mi fakt, że w Polsce do chwili obecnej nie zorganizowano podobnej imprezy.

Dzięki zgodzie Rektora Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku prof. ASP dr. hab. Krzysztofa Polkowskiego i przyznaniem przez niego środków finansowych mogłem przejść z fazy projektu do działania. Wraz z mgr. Kamilem Kucurkiem i mgr. Vasylem Savchenko, którzy zostali kuratorami Cyfrowych Konfrontacji, przystąpiliśmy do organizacji wystawy. Do tegorocznego pokazu – mam głęboką nadzieję, że Cyfrowe Konfrontacje przyjmą formułę cyklicznej imprezy – zaprosiłem trzy bardzo mocne i wiodące ośrodki akademickie: ASP z Katowic – Pracownia Grafiki Cyfrowej prowadzona przez prof. Adama Romaniuka, ASP z Wrocławia – Pracownia Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych kierowana przez dr. hab. Aleksandrę Janik, prof. uczelni oraz Instytut Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego – Pracownia Druku Cyfrowego, na czele której stoi dr. hab. Joanna Janowska-Augustyn, prof. UR.

Warto zaznaczyć, że plakat i katalog do wystawy Cyfrowe Konfrontacje, który trzymacie Państwo w rękach, został zaprojektowany przez utalentowaną studentkę z Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku Katarzynę Miotkę.

Mimo przeciwności losu, który przyniósł światową pandemię COVID-19 ograniczającą w sposób fundamentalny możliwość bezpośredniego kontaktu, a więc między innymi swobodnej organizacji imprez wystawienniczych i kulturalnych, udało się zrealizować naszą ekspozycję. Dziękuję wszystkim, którzy przyczynili się do jej powstania. Bo przecież mimo faktu, iż grafika cyfrowa ze swojej natury powstaje i żyje w świecie wirtualnych matryc, a więc mogłoby się wydawać, że obecna zaraza, przenosząc ludzkie relacje do cyberprzestrzeni, stała się promotorką rzeczywistości wirtualnej, człowiek nigdy nie zaakceptuje ograniczenia swojej wolności do podejmowania decyzji, w jakim świecie chce żyć, niezależnie od tego, jaka siła będzie próbowała te wybory ograniczać.

Witam wszystkich studentów, dydaktyków i gości na Cyfrowych Konfrontacjach! Ufam, że spotkamy się jeszcze nieraz.

Dziekan Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku

**Prof. Sławomir Witkowski**

## Spis treści →

### PRACOWNIA DRUKU CYFROWEGO I TECHNIK EKSPERYMENTALNYCH ASP WROCŁAW

- 48 dr hab. Aleksandra Janik
- 50 mgr Paweł Puzio
- 52 mgr Wojciech Otecki
- 54 Andreea Andhel
- 56 Agata Ciuła
- 58 Karolina Pietrzyk
- 60 Patryk Gmerek
- 62 Radosław Suliga

### PRACOWNIA DRUKU CYFROWEGO INSTYTUT SZTUK PIĘKNYCH UNIWERSYTETU RZESZOWSKIEGO

- 66 dr hab. Joanna Janowska-Augustyn
- 68 mgr Anna Kamycka
- 70 mgr Marcin Dudek
- 72 Artur Futyma
- 74 Elżbieta Styrkowicz
- 76 Karolina Pociask
- 78 Lucyna Kubicka
- 80 Monika Chodur

### PRACOWNIA TECHNIK CYFROWYCH ASP GDAŃSK

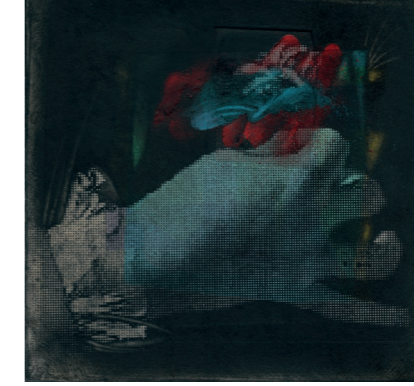
- 8 prof. Janusz Akermann
- 10 prof. Sławomir Witkowski
- 12 dr Robert Turło
- 14 mgr Kamil Kocurek
- 16 mgr Vasyl Savchenko
- 18 Aleksandra Godlewska
- 20 Karolina Kordowska
- 22 Natalia Szenborn
- 24 Paweł Pacholec
- 26 Paulina Wiczarowska

### PRACOWNIA GRAFIKI CYFROWEJ ASP KATOWICE

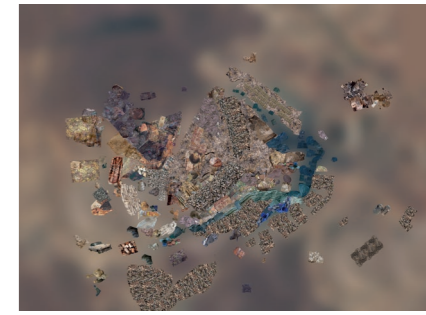
- 30 prof. Adam Romaniuk
- 32 dr Judyta Bernaś
- 34 dr Marta Pogorzelec
- 36 Emilia Fałek
- 38 Jakub Padula
- 40 Jan Kowal
- 42 Justyna Wolska
- 44 Paulina Bobak



32



16



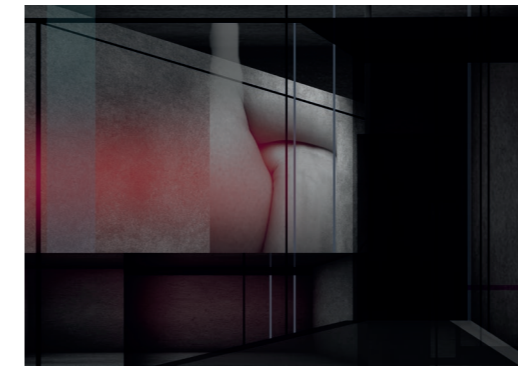
56



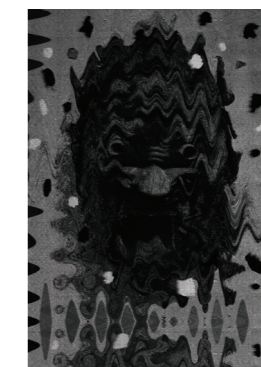
26



18

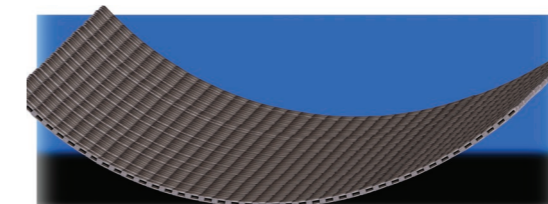


74



50

72



38



Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku →

## Pracownia Technik Cyfrowych

prowadzący pracownię

as. mgr **Vasyl Savchenko**

opiekun

prof. **Janusz Akermann**

Celem pracowni jest otwartość umysłu, eksperyment i chęć poszukiwania nowych ścieżek w grafice oraz szeroko pojętej sztuce. To zadawanie pytań i szukanie odpowiedzi przy użyciu różnych mediów plastycznych. Czasy, w których obecnie żyjemy, i świat, który nas otacza, z pewnością możemy nazwać „rzeczywistością hybrydową”. Jeszcze piętnaście lat temu, aby zaistnieć w innej, wirtualnej/cyfrowej rzeczywistości, musieliśmy wykonać szereg czynności, od siadania przy komputerze, przez włączanie go aż do wykonywania pewnych bardziej skomplikowanych procedur podłączenia do sieci internetowej. Dzisiaj nie myślimy już o tych wszystkich czynnościach, po prostu żyjemy równolegle w dwóch światach – cyfrowym oraz rzeczywistym.

Cyfrowa rewolucja zaczęła się dawno temu, a czasy cyfrowe już minęły. Przed nami zaś czasy post-cyfrowe. Korzystamy z oprogramowania komputerowego i grawera tak samo jak z dłutka, kredki czy ołówka. To zdecydowanie wzbogaca i wspiera tradycyjne media grafiki artystycznej, odświeża i pobudza rozwój.

Pracownia Technik Cyfrowych jest otwarta na międzywydziałową współpracę, zadania międzypracowniane i opracowywanie projektów grupowych. Łączymy elementy projektowania, malarstwa czy rysunku z takimi technikami, jak intaglio, litografia, linoryt, sitodruk czy drzeworyt lub animacja. W każdą z powyższych technik oraz metod można ingerować w sposób cyfrowy – bardzo różnorodny i niestandardowy. Korzystając z komputera jako narzędzia, posługując się wiedzą i umiejętnością używania barw i trybów kolorów, możemy opanować współczesną technologię druku cyfrowego, podłoże i pracę z maszynami do obróbki materiału (CNC, laser).

Vasyl Savchenko





**Kadra**

Urodził się w 1957 roku. Studiował w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Gdańsku (obecnie Akademia Sztuk Pięknych), na Wydziale Malarstwa, Grafiki i Rzeźby (1981-1985), uzyskując dyplom z malarstwa w pracowni prof. Kazimierza Śramkiewicza. Aneks do dyplomu realizował z grafiki (linoryt barwny) w pracowni prof. Czesława Tumielewicza.

Po ukończeniu studiów, w wyniku konkursu na asystenta do pracowni malarskiej na Wydziale AW, został zatrudniony i podjął pracę pedagogiczną na macierzystej uczelni. Był kierownikiem Pracowni Rysunku i Malarstwa (1994–2007) oraz Katedry Rysunku, Malarstwa i Rzeźby (od 2005) na Wydziale Architektury Wnętrz i Wzornictwa. Następnie kierował Pracownią Linorytu w Katedrze Grafiki Warsztatowej (od 2007) oraz Pracownią Linorytu i Serigrafii na Wydziale Grafiki (od 2009).

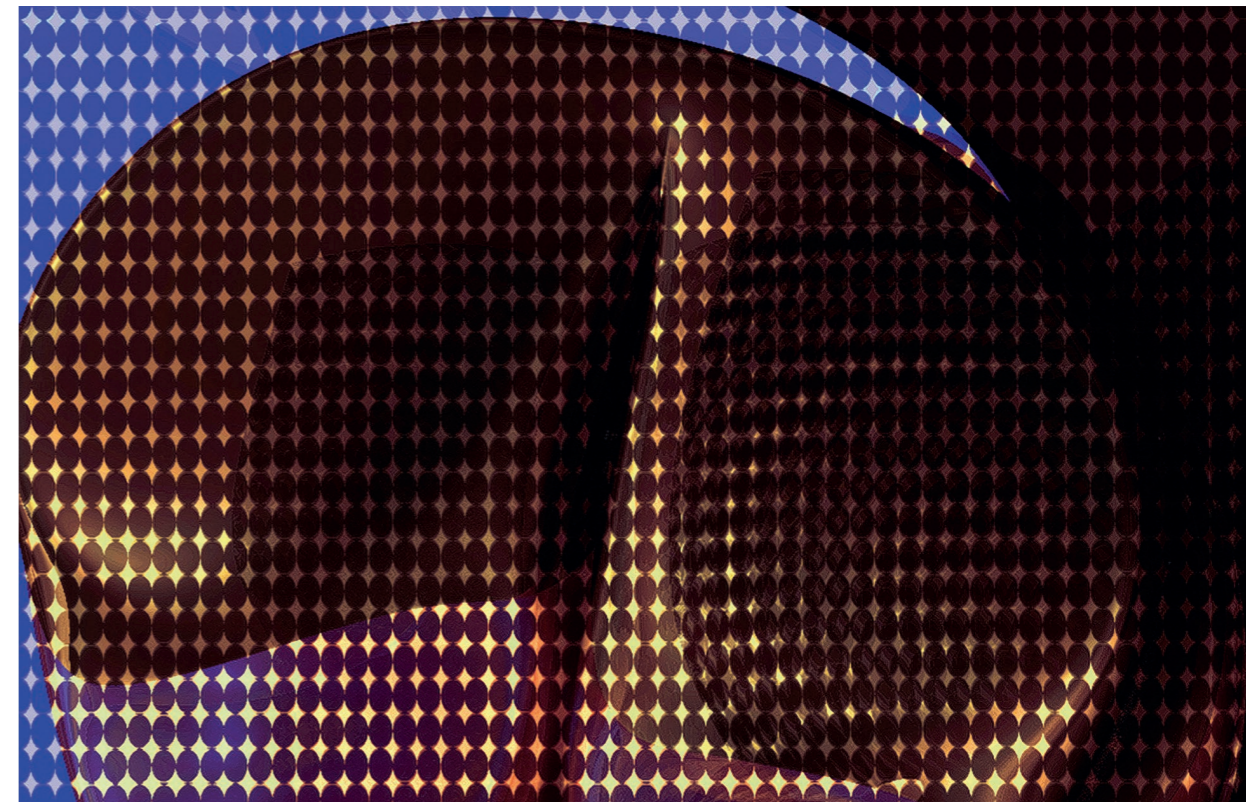
W 2006 roku otrzymał tytuł profesora. Pełnił funkcję: dziekana Wydziału Grafiki w kadencji 2008–2012 oraz 2012–2016, przewodniczącego Senackiej Komisji Budżetu i Finansów ASP w Gdańsku w latach 2008–2012 oraz 2012–2016. Senator ASP w Gdańsku od 2008. Obecnie członek Rady Uczelni ASP w Gdańsku w kadencji 2018–2020.

Od 1985 roku artysta uczestniczy w licznych wystawach zbiorowych i konkursach w Polsce i za granicą, prezentując grafikę i malarstwo (380 wystaw). Swoją twórczość, w różnych odsłonach, przedstawiał także na 80 wystawach indywidualnych. Jest laureatem prestiżowych nagród i wyróżnień o randze ogólnopolskiej i międzynarodowej (23), spośród których na podkreślenie zasługuje nagroda za grafikę na Ogólnopolskiej Wystawie Młodej Plastyki w warszawskim Arsenale (1988). Janusz Akermann jest autorem kilkudziesięciu recenzji dorobku twórczego, działalności artystycznej, pracy naukowo-dydaktycznej oraz aktywności organizacyjnej w postępowaniu o nadanie tytułów profesora, doktora habilitowanego i doktora dla artystów – pedagogów uczelni artystycznych w całym kraju.

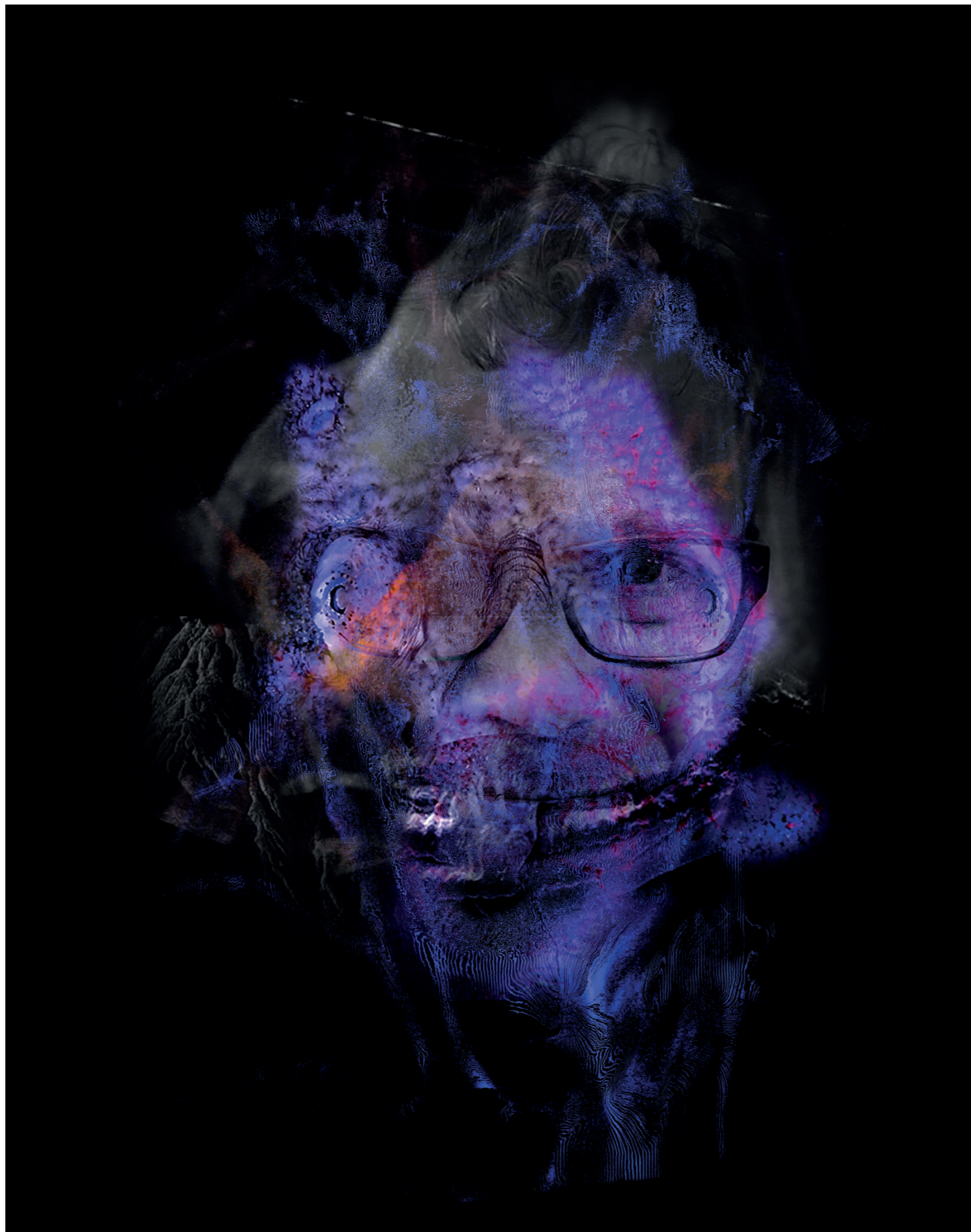
Po pierwsze! Nigdy nie wierzyłem komputerowi. Tysiące możliwości, tysiące różności na ekranie. Ale to w naszym czasie, w naszej rzeczywistości takie samo narzędzie jak dłuto czy pędzel. Kto nie popełnia błędów, ten nic nie robi. Czasami warto zrobić ten dziwny komputerowy krok. Dlatego – czemu nie! Po drugie! Czasami warto coś zmienić. Albo się upić, albo zmienić narzędzie. Albo to i to. Dlatego – czemu nie! I tak powstały grafiki cyfrowe.

2019  
→ *Kropy*  
druk cyfrowy  
120 x 80 cm

2011  
→ *Kropy*  
druk cyfrowy  
120 x 80 cm







2019/2020

↑ → Powidoki przyszłości, Cykl Sacco-corro

instalacja cyfrowa

animacja:

Robert Turło

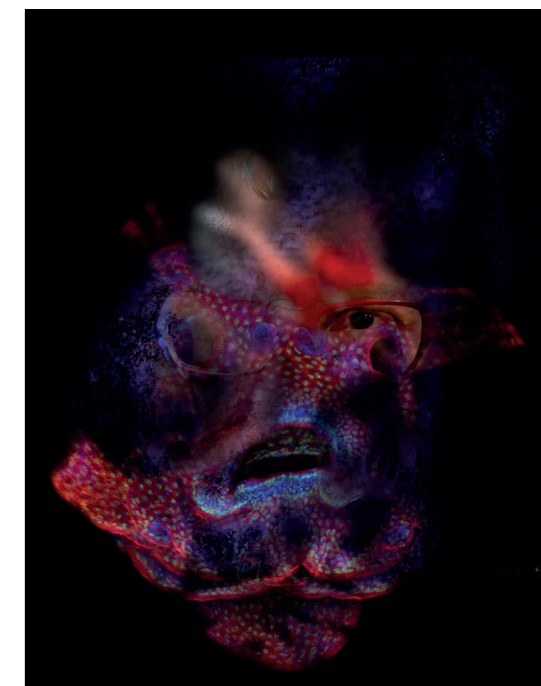
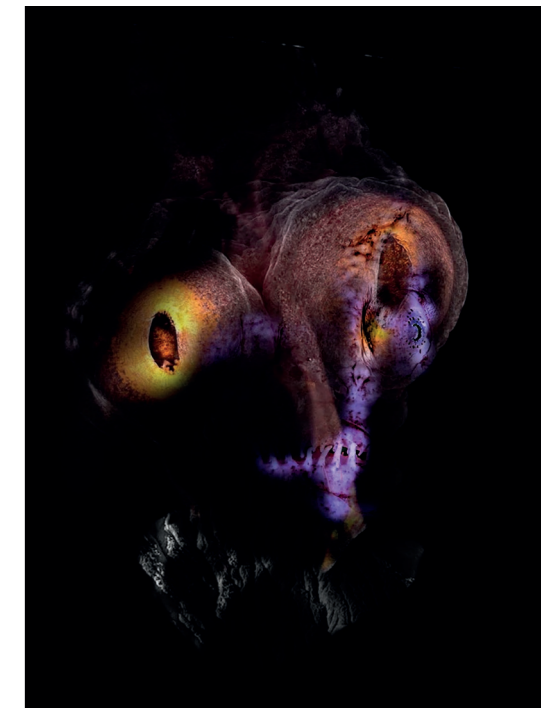


#### Kadra

Urodził się w 1961 roku w Gdańsku. W latach 1981–1986 studiował w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Gdańsku. Dyplom magistra sztuki uzyskał w pracowni prof. Cypriana Kościelniaka w 1986 roku. Współtwórca najważniejszego ruchu artystycznego lat 80. w Polsce: Nowej Ekspresji. Brał udział w słynnych wystawach twórców polskiej transawangardy: „Ekspresja lat 80.” (1986, Sopot); „Arsenał 88” (1988, W-wa); „Co słycać” (1988, W-wa). Współzałożyciel Grupy Czterech w 1987 roku, wprowadzającej w przestrzeń wystawienniczą Polski Północnej grafikę barwną przełamującą monopol i dyktat klasycznej grafiki czarno-białej.

Oprócz projektowania graficznego czynnie uprawia malarstwo, grafikę artystyczną, rysunek i fotografię. Uczestniczył w ponad 100 wystawach zbiorowych w Polsce i za granicą, ma na koncie blisko 40 wystaw indywidualnych. Od 1990 roku nauczyciel akademicki. W 2014 roku uzyskał tytuł profesora. Od 2016 roku pełni funkcję dziekana Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

W 2017 roku poinformowano o znalezieniu w Chinach skamienieliny stworzenia, które według naukowców jest najwcześniejszym znanym przodkiem grupy, która doprowadziła do rozwoju człowieka. Nazywa się *Saccorhytus coronarius* i liczy sobie 529 milionów lat. Cechy szczególne naszego praprzodka to – jak podkreślają odkrywcy – „wielka gęba i brak odbytu”. To odkrycie chińskich badaczy leży u podstaw powstania mojego artystycznego projektu zatytułowanego *Sacco-corro* (skrót nazwy praorganizmu). Obserwując dzisiejszy świat i człowieka, który ten świat stara się kontrolować, eksploatować i sobie podporządkowywać w szaleńczym pędzie do zwiększania ekonomicznych zysków, zatracając jednocześnie naturalny, pierwotny instynkt samozachowawczy i zmierzając tym samym do nieuchronnej samozagłady gatunku *Homo sapiens*, postanowiłem dołączyć do osób, które poprzez swoje działania – między innymi literaturę, sztuki wizualne – zadają pytania oraz ostrzegają przed konsekwencjami takiego sposobu życia. Moim zdaniem ewolucja zatacza koło. Człowiek staje się coraz bardziej prymitywny w swoich potrzebach pochłaniania wszystkiego w coraz krótszym czasie. Jako artysta działający w przestrzeni sztuk wizualnych postanowiłem zaprezentować cykl prac graficznych i multimedialnych, w których przedstawiam drogę przemian ewolucyjnych od *Saccorhytusa coronarius* do dnia dzisiejszego. Zadaję pytanie, czy dzisiejszy człowiek odziedziczył po swoim praprzodku przede wszystkim – mówiąc z przekorą i złośliwie – tylko „wielką gębę i brak odbytu”. W warstwie narracji wizualnej pomysł opieram na prostym schemacie. Przedstawicielem współczesnego *Homo sapiens* staje się moja osoba, a właściwie mój portret. Na ten obraz, będący *constansem* wizualnym i stałym elementem konstruującym kompozycję, nakładam wizerunki kolejnych form ewolucyjnych prowadzących do powstania współczesnego człowieka. Powstające wizerunki przedstawiają swoiste bestiariusz, kolekcję monstrów, których podstawową tkanką jest twarz autora cyklu. Moja twarz, ponieważ czuję się współodpowiedzialny za to, co dzisiaj robimy z Ziemią, a zatem sami ze sobą.







#### Kadra

Reżyser, scenarzysta, animator. Twórca animowanych teledysków i filmów (głównie dla dzieci). Zdobywca nagród, m.in. World Gold Medal na New York Festivals, nagrody specjalnej „REMI” w Houston czy nominacji filmu krótkometrażowego do „Złotej Palmy” w Cannes. Stale współpracuje z poznańskim studiem filmów animowanych. Współprowadzi otwarte warsztaty edukacyjne „Animowana Łaźnia” w CSW Łaźnia w Gdańsku. Z radością eksperymentuje video-mappingowo. Prowadzi (współprowadzi) Pracownię Animacji na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

#### Marek Kuczyński

Kompozytor muzyki współczesnej, współpracuje z Akademickim Studiem Animacji.



*Poza czasem* porusza kwestię świadomości przemijania, marzenia o przetrwaniu.

2019

↑ *Poza czasem*

kompozycja wizualna:

**Robert Turło**

kompozycja muzyczna:

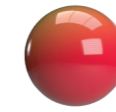
**Marek Kuczyński**

czas: 10 min – odtwarzanie w pętli  
dźwięk: słuchawki lub system stereo





mgr Kamil Kocurek



**Kadra**

Urodzony w 1990 roku w Tychach, jest absolwentem katowickiej Akademii Sztuk Pięknych. Dyplom z grafiki warsztatowej – wyróżniony i nagrodzony medalem – uzyskał w 2015 roku w pracowni Druku Wklęsłego prof. Jana Szmatlocha. Obecnie pracuje w gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych jako asystent w Pracowni Podstaw Grafiki Artystycznej dr hab. prof. ASP Magdaleny Hanysz-Stefańskiej. Kamil Kocurek jest laureatem licznych nagród krajowych i międzynarodowych. Ma na swoim koncie 11 zrealizowanych wystaw indywidualnych, między innymi w Polsce, Kanadzie, Rumuni oraz Serbii.

Zaprezentowana grafika cyfrowa w formie gry planszowej w sposób bezpośredni odnosi się do wielowątkowych schematów cyfrowego postrzegania współczesnego świata opartego na nieustannej rozgrywce. Elementy grafiki, zainspirowane estetyką dalekiego wschodu, nawiązują do zjawiska wyrażającego problem utożsamiania wojny z grą i zabawą. Ich przenikające i zacierające się wymiary stanowią jedne z najbardziej charakterystycznych cech współczesności.

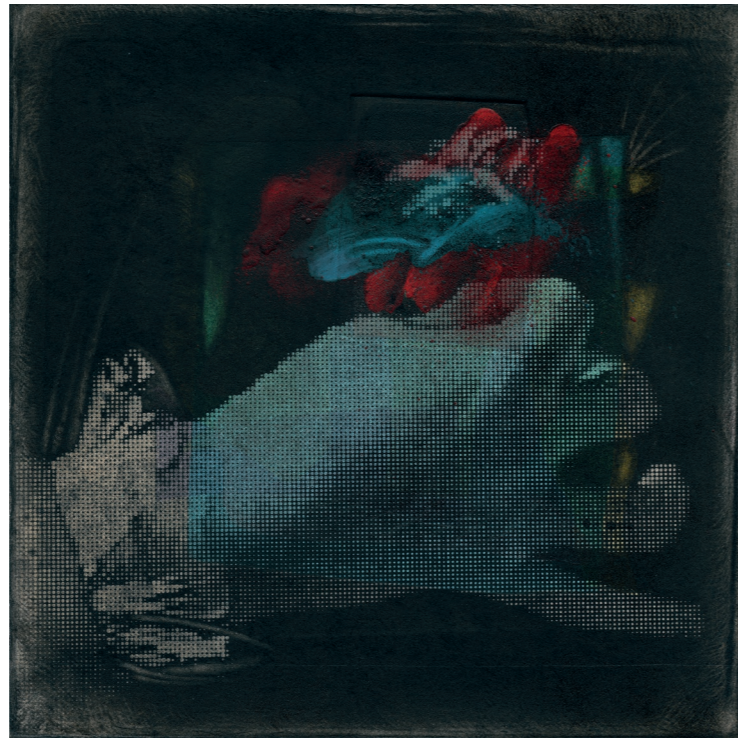
2015

← *Topografia wojny. Afganistan*

Grafika cyfrowa / instalacja graficzna

111 x 57 cm





2020  
← *Fragment VI*  
technika autorska, druk cyfrowy, blejtram  
100 x 70 cm

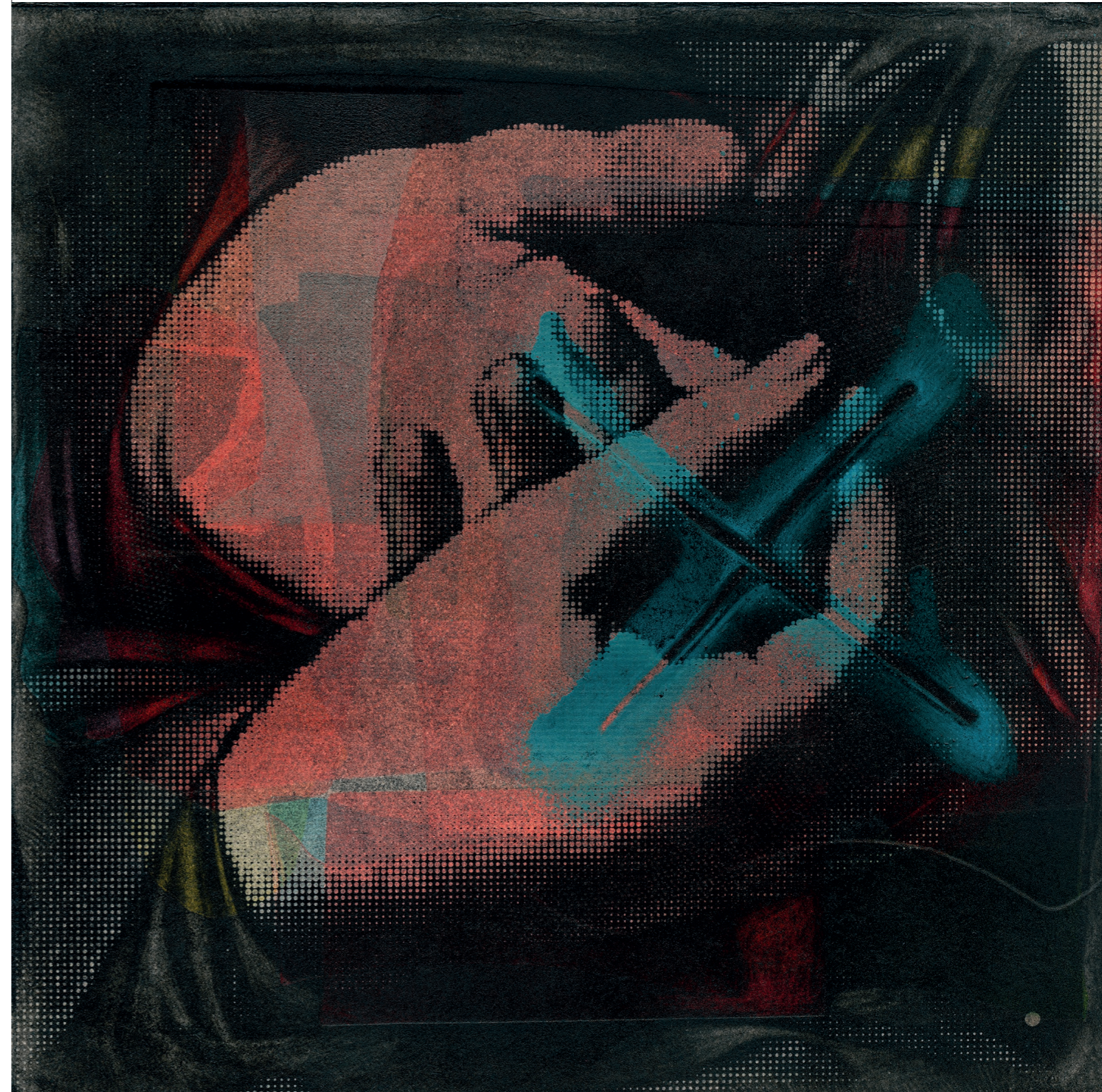
2020  
↓ *Fragment V*  
technika autorska, druk cyfrowy, blejtram  
100 x 100 cm



**Kadra**

Urodził się 1994 roku we Lwowie na Ukrainie. W 2017 roku obronił dyplom magisterski na Lwowskiej Narodowej Akademii Sztuk Pięknych. W roku 2018 uzyskał tytuł magisterski na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Od roku 2018 pracuje na stanowisku asystenta w pracowni Technik Cyfrowych Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Od 2009 roku wziął udział w około 70 międzynarodowych wystawach, projektach, sympozjach i rezydencjach. Autor scenografii do opery *Krakowiacy i Górale* w reż. Barbary Wiśniewskiej, której premiera odbyła się w 2017 roku w Operze Wrocławskiej.

Używam części ciała jako metafory wpływu wojny, która rozbija całość na części. Pomysł użycia ciała jako symbolu został zainspirowany malarstwem Caravaggia. W swoich pracach pokazuję współczesne społeczeństwo, podzielone przez przemoc informacyjną, presję społeczną i stereotypowe granice. Tworzę mieszaninę pomysłów postrzeganych jako nieistotne, podobnie jak nadmierne części ciała. Składam je razem i tworzę przestrzeń, która odkrywa ich możliwości rozwoju. Eksperymenty z kolorem, kształtem i kompozycją skłoniły mnie do myślenia o sztuce i grafice w aspektach technicznych oraz wizualnych.

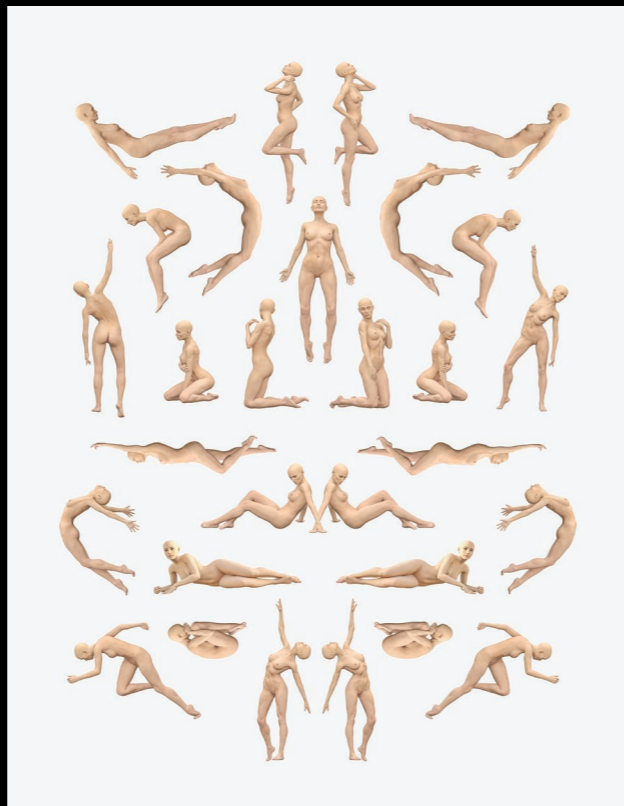






Multidyscyplinarna projektantka, studentka V roku projektowania graficznego na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Interesuje się zagadnieniami nowych technologii w projektowaniu oraz działaniami na styku sztuki i nauki. Kocha pieski.

Projekt artystyczno-badawczy, który porusza kwestię naszej cyfrowej tożsamości, problemów z jej odnalezieniem i budowaniem. Co oznacza „człowieczeństwo” w zdigitalizowanym świecie? Czy nasza cyfrowa tożsamość jest odzwierciedleniem tej rzeczywistej? Które „ja” staje się awatarem w momencie, kiedy rzeczywistość przenosi się do cyberprzestrzeni? Czy software może być emocjonalny? Czy technologia może sprawiać, że stajemy się bardziej ludzcy?



2020

← ↑ 01101000 01110101 01101101 01100001 01101110 00001010 – human in binary code  
m.in. nadruk na tkaninie, druk soczewkowy, nadruk na plexi, grawer na lustrze, animacja, filtr AR  
29,7 x 42 cm



Studentka IV roku Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na wydziale Grafiki. Od 5 lat tworzy w Gdańsku. Sztuką interesuje się, odkąd pamięta. Po skończonej szkole plastycznej zdała sobie sprawę, że chce rozwijać się dalej w kierunkach plastycznych. Od 2 lat prowadzi konto na instagramie @nie.byle.jak, gdzie dzieli się swoją pasją do starych gazet i książek z antykwariatów, z których tworzy również kolaże. Pracę nad nimi traktuje jako formę relaksu i rozluźnienia. Ciągłe poszukuje swojego stylu.

## Karolina Kordowska

2020  
→ *(Nie)legalne*  
technika własna  
159 x 90 x 10 cm

*(Nie)legalne* to praca przestrzenna, w której postać z powojennych zdjęć staje realnie naprzeciw obserwatora. Stroje kąpielowe, leżaki, gorący piasek i żar z nieba to swoiste atrybuty pełni lata. Pozytywna i uśmiechnięta postać zdaje się zapraszać nas do dialogu i wspólnej letniej zabawy. Konfrontacja dwóch ocenianych światów – powojennej rzeczywistości z pandemiczną. Przed widzem pojawia się pytanie, czym dla niego jest *(nie)legalne*.





Studentka IV roku grafiki projektowej, działająca głównie w świecie cyfrowym. Jej prace inspirowane są subiektywnymi wrażeniami i emocjami.

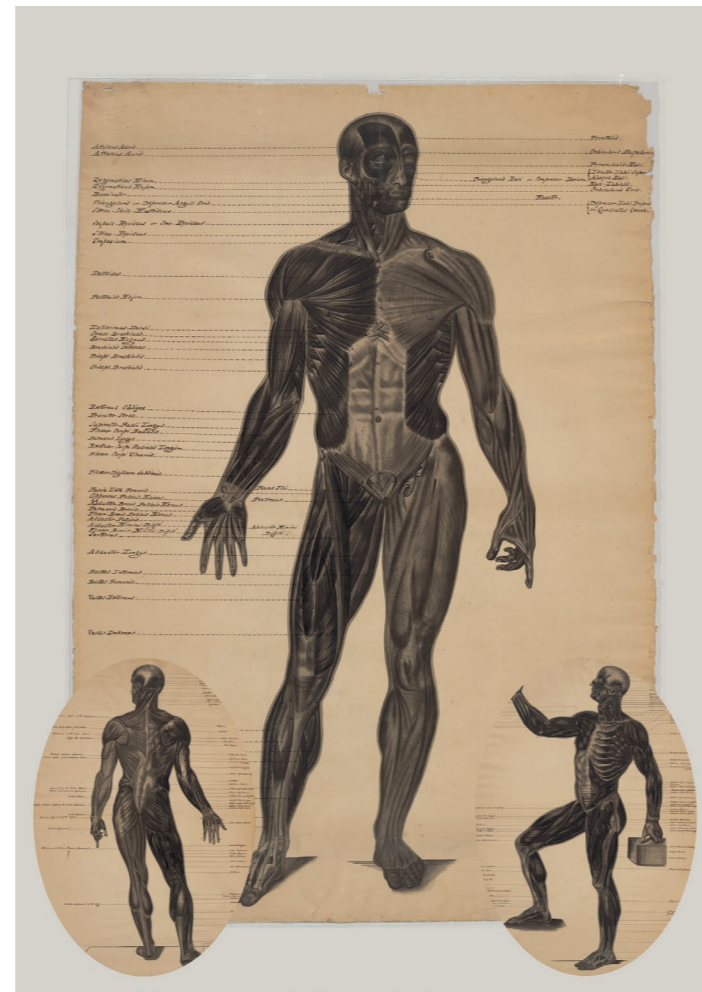
Instalacja złożona z odlewów gipsowych i mappingu przedstawiających twarze oraz przedmioty kojarzące się z daną osobą. Jest to przeniesienie wspomnień ze świata realnego, który został ograniczony z powodu pandemii COVID-19, do świata wirtualnego – który stał się naszą codziennością.







Urodzony w 1986 roku, student II roku grafiki. W swojej twórczości odwołuje się często do klasycznych, tradycyjnych technik oraz środków wyrazu. Swoje prace tworzy w sposób wyważony i przemyślany, opierając się na widocznych strukturach i formach. Inspiracji poszukuje w takich nurtach, jak konstruktywizm czy industrializm, a także tych z drugiego bieguna, jak dadaizm czy ekspresjonizm. Podczas tworzenia stara się odnosić do geometrii oraz proporcji matematycznych, które niekiedy przełamuje czymś zupełnie opozycyjnym, jak nieregularna plama lub kreska czy ekspresyjny gest. Często zaprzęga fotografię do działań graficznych (np. poprzez kolaż czy grafizację zdjęć). Woli prozę od poezji.



2020

κ ↑ *Stwarzanie męskości*  
kolaż i technika mieszana  
100 x 70 cm, seria



*Adlocutio!*

Praca jest niejako pomnikiem i hołdem dla męskości i jej przejawów. Jednak nie męskości, którą znamy i o której słyszymy w dzisiejszych czasach, ale tej, która sięga czasów Imperium rzymskiego, starożytnej Grecji, a nawet jeszcze dalej. Jest to także pewnego rodzaju *memento* dla męskiego etosu, dla sztandarowych męskich wartości i idei. Zbyt łatwo jest młodemu mężczyznom stracić dziś *partem* i *propositum* męskości, o które trzeba dbać i walczyć codziennie, o co chodziło w rzymskim pojęciu *disciplinam*. Nie ma także nic bardziej haniebnego dla mężczyzny niż utrata własnej męskości. *Frugalitas*, *Severitas*, *Fides*. Inspiracją do powstałej pracy były m.in. starożytne dyscypliny sportowe i waleczne, rzymskie legiony wojskowe, etos rycerski, wojskowe umundurowania, broń, lotnictwo, pojazdy oraz piechota, motoryzacja, strzelectwo sportowe, broń biała, boks i rugby, rakiety, wyprawy kosmiczne i inne. Projekt jest zachętą do interakcji autora z widzami. Każdy uczestnik może wziąć czynny udział w „Stwarzaniu męskości”, tak jak sam to widzi i rozumie. Każdą z naklejek można dowolnie wykorzystać, przyczyniając się do stworzenia unikalnej kompozycji.



## Paulina Wiczanowska



Jestem studentką IV roku Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na kierunku grafika projektowa. W twórczości digital artu lubię wychodzić poza przestrzeń płaszczyzny. Sfery moich inspiracji to social media, konsumpcjonizm, współczesne kanony piękna, diagnozy przyszłości świadomości społecznej.



*Green Screen* to aranżowany dekolaż renderu skóry na dobrze znanym medium, jakim jest *green screen*. Nawiązuję do działań artystów, takich jak Jacques de la Villeglé czy François Dufrène. Przestrzenią publiczną dla wymienionych artystów była ulica, w tym wypadku częścią publiczną są *mass media*, czego symbolem jest tytułowy *green screen* przebijający z tła, tak jak niegdyś kawałki ram i ścian. Poobdzierana skóra obnaża idealizacje obszarów, w których się współcześnie poruszamy.

2020  
↑ → *Green Screen*  
dekolaż / druk cyfrowy  
150 x 500 cm





## Pracownia Grafiki Cyfrowej

prowadzący pracownię

**prof. Adam Romaniuk**

**dr Marta Pogorzelec**

**dr Judyta Bernaś**

W czerwcu 1999 roku Senat ASP w Krakowie powołał w katowickim Wydziale Grafiki Pracownię Technik Cyfrowych. Program pracowni tworzony był pod kierunkiem prof. Adama Romaniuka oraz dr. Dariusza Gajewskiego. Już od roku 2000 pracownia prowadziła projekty badawcze, m.in. otrzymując grant na zakup japońskiego plotera do druku wielkoformatowego (Rolland 500 Hi-Fi JET PRO). Był to najnowocześniejszy, ośmiokolorowy ploter przeznaczony do druku wysokiej rozdzielczości. Na początku założeniem programowym było tworzenie pomostu pomiędzy technikami klasycznymi a grafiką cyfrową. W roku 2006 z wyżej wymienionej pracowni wydzielono Pracownię Działań Intermedialnych, poszerzając obszar poszukiwań o zagadnienia przestrzenne oraz intermedialne. W tym czasie do zespołu dołączyła mgr Katarzyna Dziuba. Prowadzący pracownię czynnie włączali się w działania związane z promocją grafiki artystycznej i poszukiwanie związków z innymi dziedzinami sztuki. Byli kuratorami Triennale Grafiki Polskiej i Międzynarodowego Triennale PrintArt Katowice, organizowali festiwal ArsGrafia, w którego skład wchodziły m.in. międzynarodowe projekty: Bieguny, Energia, Codex Mundi. W roku 2010 kierownictwo Pracowni Intermediów objął dr hab. Darek Gajewski, który wraz z asystentem mgr. Jakubem Cikałą realizuje własny program. Absolwentka tejże pracowni mgr Marta Pogorzelec dołączyła do naszego zespołu, wnosząc nowe, własne doświadczenie. Już ponad 20 lat pracownia organizuje wystawy prac studenckich w kraju i za granicą.

Każda z wystaw, wpisując się w nowe miejsce i integrując się z jego przestrzenią, podejmowała dialog, stawiając wiele trudnych pytań, a nawet wzbudzając kontrowersje wokół zasadności tworzenia grafiki w ponowoczesnym świecie oraz zadając pytania o nowatorstwo cyfrowych mediów w sztuce graficznej.

Adam Romaniuk

Celem prowadzonego w pracowni przedmiotu jest zarówno przygotowanie studentów do pracy z obrazem cyfrowym, jak również zwrócenie uwagi na umiejętność konstruowania własnej kreacji artystycznej wobec powierzonego tematu/problemu. Zajęcia praktyczne umożliwiają ponadto zdobycie wiedzy z dziedziny sztuki współczesnej, rozwinięcie zdolności samodzielnego podejmowania zadań twórczych, budowania własnej osobowości artystycznej poprzez realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji ideowych. Od października 2016 roku pracownia ma własne miejsce ekspozycyjne – Galerię 302 – przestrzeń dla twórczego dialogu i otwartości na nowe wyzwania, w której prezentowane są prace polskich oraz zagranicznych artystów. Proponowane wystawy często przygotowywane są pod kątem konkretnych zagadnień kierowanych do studentów, zawartych w tematach oraz ćwiczeniach pracownianych. Galeria promuje nie tylko doświadczonych artystów, ale i młodych, debiutujących studentów czy absolwentów katowickiej Akademii. Proces dydaktyczny wspierany jest również przez organizację wystaw studenckich. Celem tych przedsięwzięć jest rozwój twórczości studentów oraz upowszechnianie ich projektów poprzez realizację nowych dzieł, kreowanie nowych wydarzeń na bazie dyskursu artystów o zróżnicowanej metodzie twórczej. A oto wybrane tematy realizowane w Pracowni grafiki cyfrowej: „Obyś żył w ciekawszych czasach”, „Alienacja”, „Nie-miejsca”, „Zachwianie równowagi”, „Inny/Obcy”, „Korzenie”, „Pamięć jako wyzwanie”.





## prof. Adam Romaniuk

### kadra

Urodził się w 1949 roku w Gliwicach. Ukończył katowicki Wydział Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie (1968–1973). Uzyskał dyplom w Pracowni Grafiki Warsztatowej u prof. Andrzeja Pietscha i w Pracowni Przestrzennego Projektowania Graficznego u prof. Gerarda Labusa. Od 1974 roku jest związany z macierzystą uczelnią, a od 2008 roku również z Wydziałem Sztuki Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego w Radomiu. Uprawia grafikę warsztatową, grafikę cyfrową oraz projektową. Zorganizował ponad 90 wystaw indywidualnych oraz brał udział w ponad 300 wystawach w kraju i za granicą. W katowickiej ASP pełnił funkcje kierownika katedry, prodziekana oraz prorektora do spraw studenckich i badań naukowych.

Od 1973 roku pracował jako asystent, starszy asystent i adiunkt w Katedrze Projektowania Graficznego. W latach 1978–1991 prowadził kolejno Pracownię Projektowania Typograficznego, Zespoloną Pracownię Kompozycji Liternictwa i Typografii, Pracownię Projektowania Książki. W latach 1991–1997 kierował Pracownią Druku Płaskiego/Litografii. W roku 1997 uruchomił Pracownię Technik Nietradycyjnych, a w 1999 Pracownię Grafiki Cyfrowej.

W latach 2006–2011 był członkiem Zarządu Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie. Pełnił funkcję kuratora Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach w latach 2006–2012. W 2011 roku otrzymał Srebrny Medal „Zasłużony Kulturze Gloria Artis”. Był promotorem ponad 180 dyplomów magisterskich i ponad 100 dyplomów licencjackich.

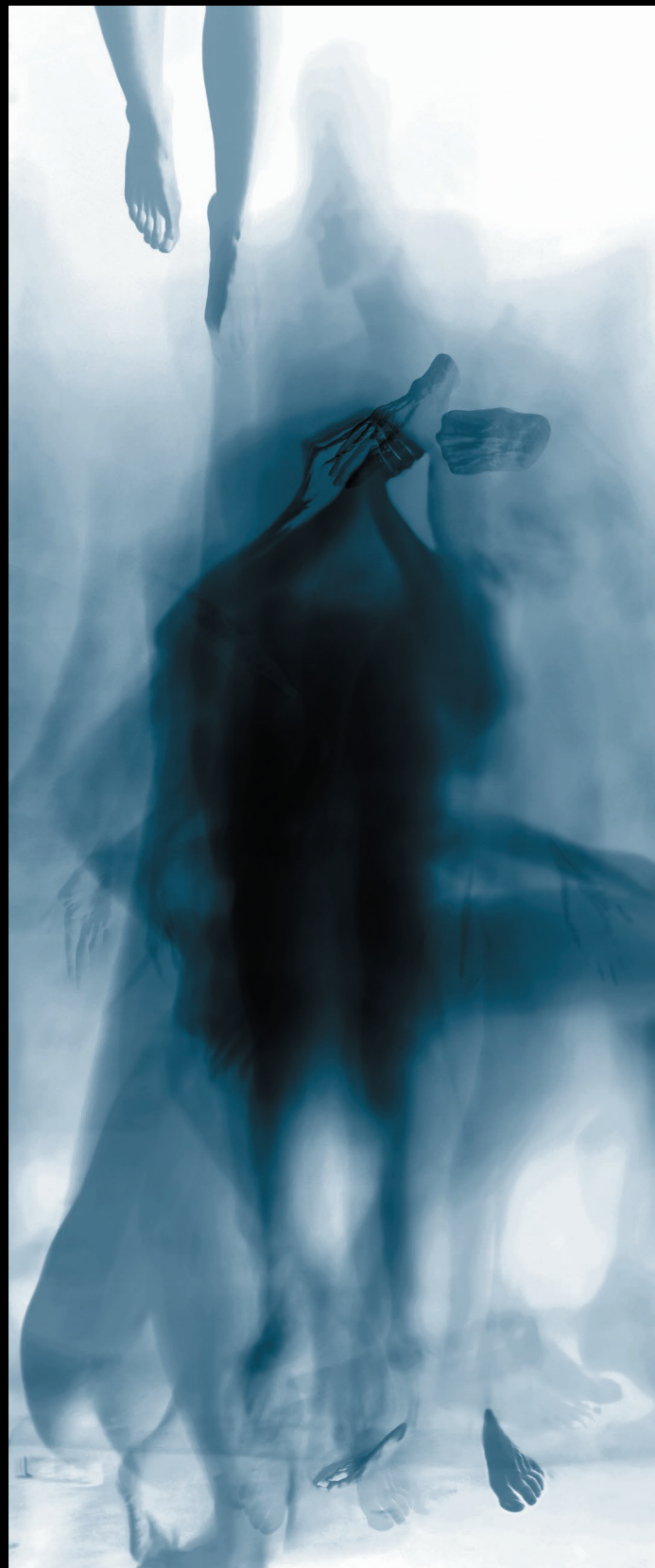
Rozdwojenie jaźni, przechodzenie z jednej osoby w drugą, kojarzone z chorobą dwubiegunową. Z tym problemem egzystuje spora część środowiska artystycznego. *Alter ego*, czyli my po drugiej stronie lustra. Pozornie te same postacie, ale odmienne w postrzeganiu rzeczywistości. Praca zrealizowana w technice druku cyfrowego (pigmentowy). W realizacji wykorzystałem trzy matryce pośrednie: fotograficzną, matrycę wkłęsłodrukową oraz matrycę naturalną.



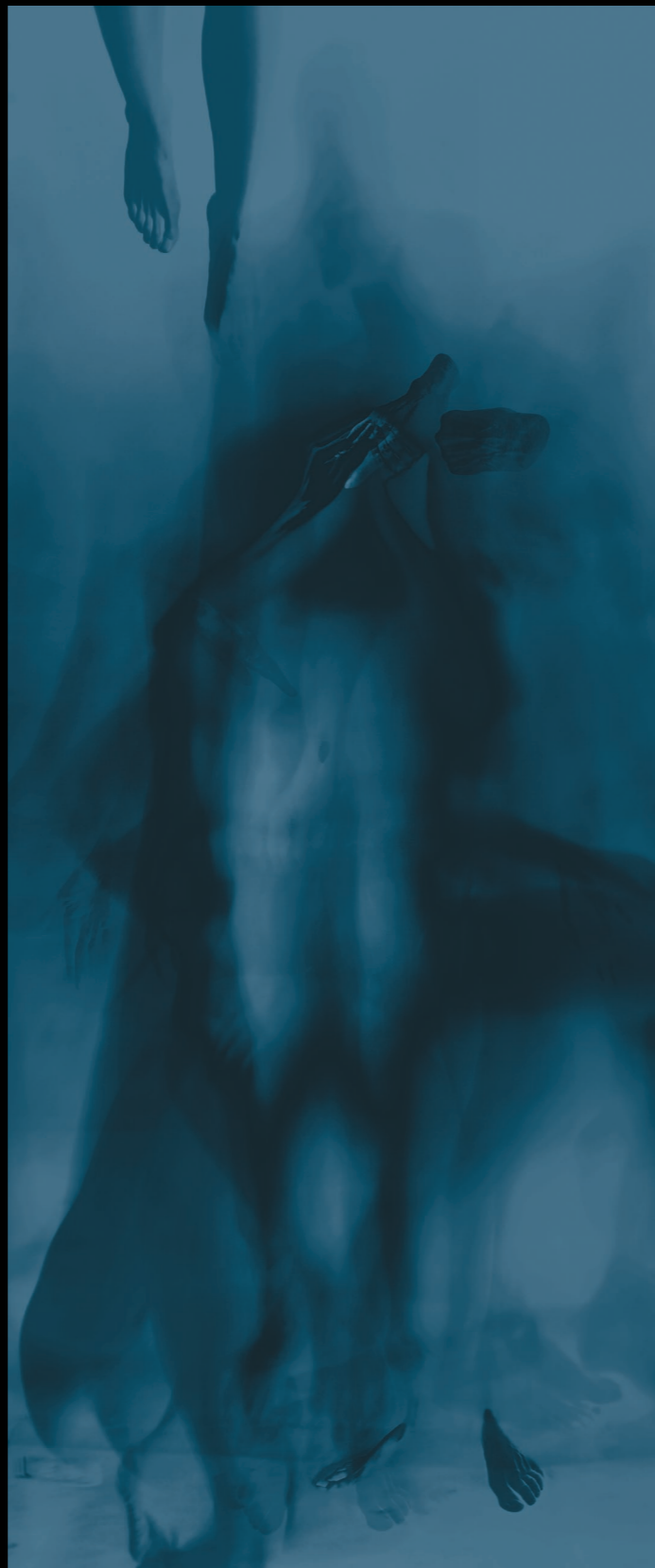
2020

↑ *Alter ego X*  
druk cyfrowy  
100 x 145 cm





2017  
 ↑ *Jednia\_O5\_alba*  
 druk uv, dibond  
 200 x 80 cm



2019  
 ↑ *Jednia\_O5\_blue*  
 druk uv, dibond  
 200 x 80 cm

## dr Judyta Bernaś



**kadra**

Polska artystka wizualna, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, 2005, doktor sztuki, 2012. W swej twórczości podejmuje problem cielesności jako dylematu opartego na dualizmie fizyczności i metafizyki. Wykorzystuje wieloznaczność interpretacji dzieła sztuki jako medium zmuszającego odbiorcę do ponownego przemyślenia relacji pomiędzy sacrum i profanum. Studiuje zagadnienie kobiecości w kontekstach kwestionujących jej dotychczasowe pojmowanie, usankcjonowane kulturową konwencją i religią.

Cykle graficzne: *Jednia, Jednia\_alba, Jednia\_blue* (2015–2018) zostały oparte na kontraście, scaleniu różnych dychotomii w jedność (kobiety i mężczyzny, człowieka i boga, ciała fizycznego i metafizycznego, sacrum i profanum) oraz na konfrontacji tradycyjnej grafiki artystycznej z drukiem na nieszlachetnych podłożach graficznych. By wyrazić tą ideę, artystka zaaprobowała transgresję, skłoniła się do poszukiwań unikatowych rozwiązań technologicznych i artystycznych. Umożliwiło to twórczyni podjęcie istotnego tematu, odbiorcy dzieła – indywidualnego osądu sprawy, a dzieła sztuki stanie się dziełem otwartym.

2018

↓ *Jednia\_alba, Jednia\_II*

druk solwentowy, backlight / druk pigmentowy, papier Canson / druk uv, folia  
 20 x 8,3 cm (każdy)  
 fot. Wojciech Baszterda







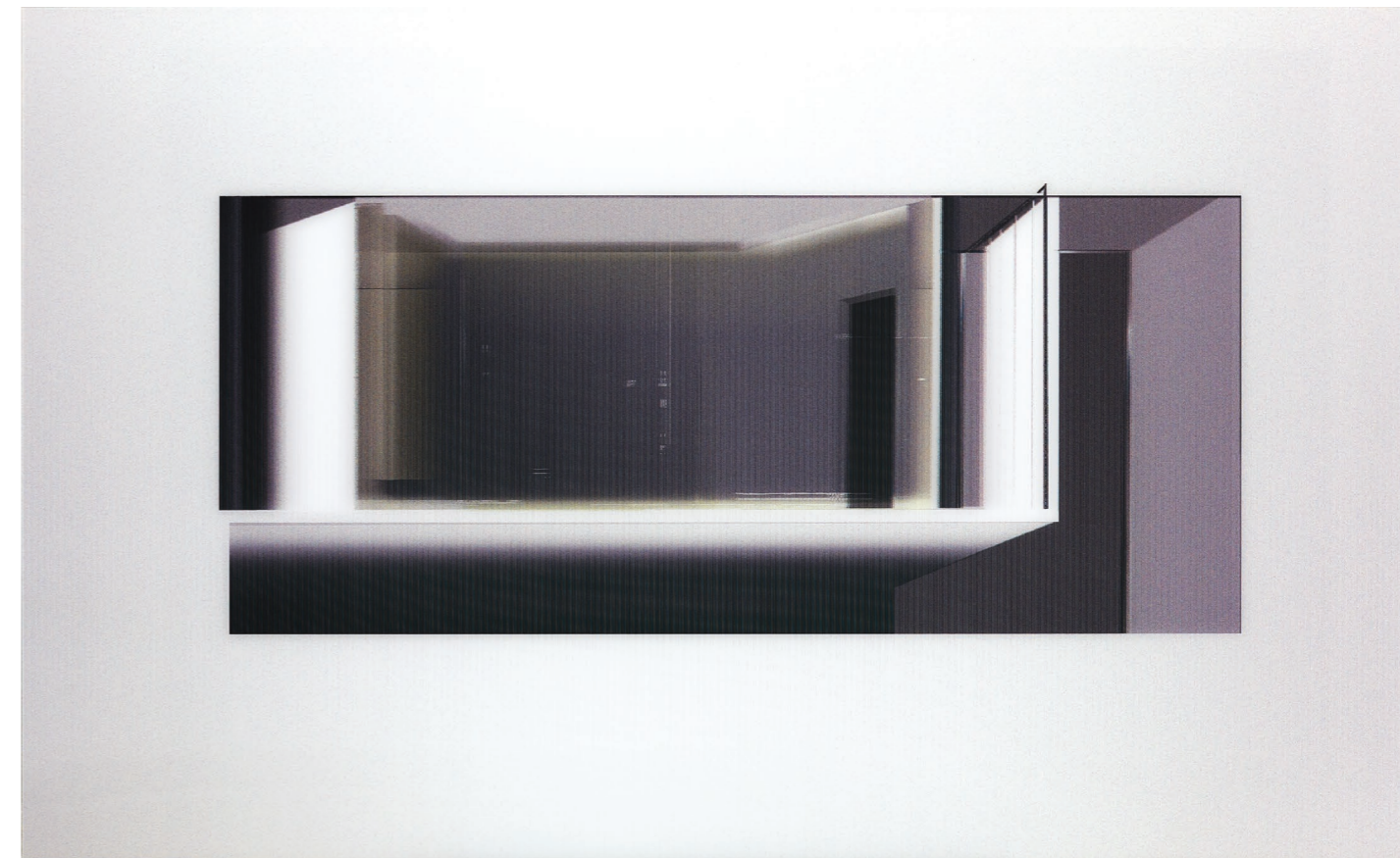
## dr Marta Pogorzelec

### kadra

Artystka i pedagoga. Kuratorka wystaw m.in.: Ingrid Ledent, Zbyněka Janáčka, Dariusza Vasiny, Jakuba Woynarowskiego oraz Studenów Pracowni Rysunku Narracyjnego. Laureatka nagród, uczestniczka wielu międzynarodowych wystaw, m.in.: 8th Splitgraphic International Graphic Art Biennial, Chorwacja; Międzynarodowe Triennale Grafiki; Immersed in images, Galeria Sztuki Współczesnej „Bunkier Sztuki”; High Resolution. Half a Century (1966–2015) of the International Print Triennial in Kraków, Muzeum Sztuki Nowoczesnej MODEM, Węgry. Laureatka Artist's Award i Nagrody Prezydenta Miasta Krakowa. Autorka wystaw indywidualnych w Galerii Sztuki „Wozownia” w Toruniu oraz w Galerii Miejskiej „Arsenał” w Poznaniu.

2017

↓ *Refugium IV*  
druk lentikularny  
180 x 360 cm  
fot. Piotr Pajak



2017

↑ *Refugium IX*  
druk lentikularny  
74 x 120 cm  
fot. Piotr Pajak

Świat zewnętrzny w stanie politycznego, ekonomicznego, klimatycznego i duchowego chaosu powoduje u mnie chęć zwrócenia się ku sferze metafizycznej, chęć odzyskania poczucia stabilności poprzez odniesienie się do świata wewnętrznego. Proces twórczy stanowi dla mnie możliwość zachowania wentylu bezpieczeństwa, gdy stężenie rzeczywistości okazuje się nie do wytrzymania. Refugia są bezpiecznymi miejscami, które pełnią funkcję schronienia, a praca nad nimi sprzyja refleksji, medytacji, zawieszeniu w czasie i przestrzeni. Są dla mnie niczym portale do metaforycznej ucieczki. Realizacje traktuję jako oniryczny konstrukt, przeważają formy prymarne, będące pewnego rodzaju kapsułą czasu.

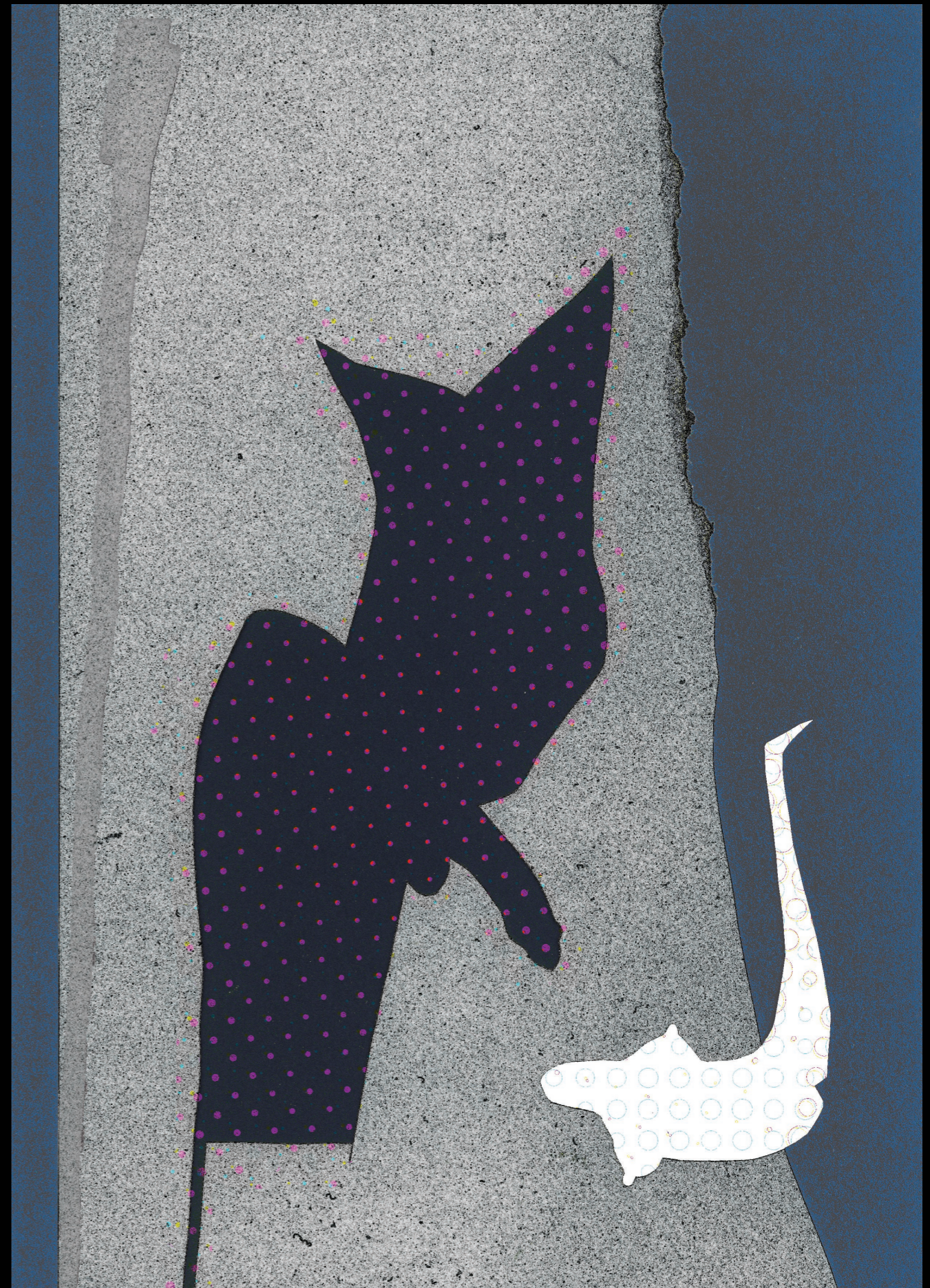




Urodzona w 1994 roku w Grecji. Ukończyła szkołę podstawową i średnią w Atenach. Rozpoczęła studia na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w 2013 roku na kierunku grafika, specjalność – grafika warsztatowa. Uczestniczka programu Erasmus na uczelni Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto w Portugalii w 2017 roku. Pracę magisterską wyróżnioną medalem obroniła w 2019 roku w katowickiej ASP. Obecnie mieszka i pracuje w Atenach.

2019  
→ *Hegemonia*  
druk cyfrowy  
155 x 110 cm

Ciało kobiece jest jednym z głównych motywów w sztuce i przez wieki było „skazane” na pędzel męskiego artysty. Renoir na pytanie: „jak to możliwe, że jeszcze tworzy obrazy?”, miał odpowiedzieć: „maluję za pomocą kutasa”. Ciało kobiety zostało zamknięte w rygorystyczne ramy obrazowania bezpiecznej nagości, która ma symbolizować piękno, a nie seksualność. W pracy *Hegemonia* fallus symbolizuje męską moc w ujęciu patriarchy i opresji. Penis reprezentuje męską dumę i moc generatywną, jest potężnym „świadcstwem” męskości i siły.





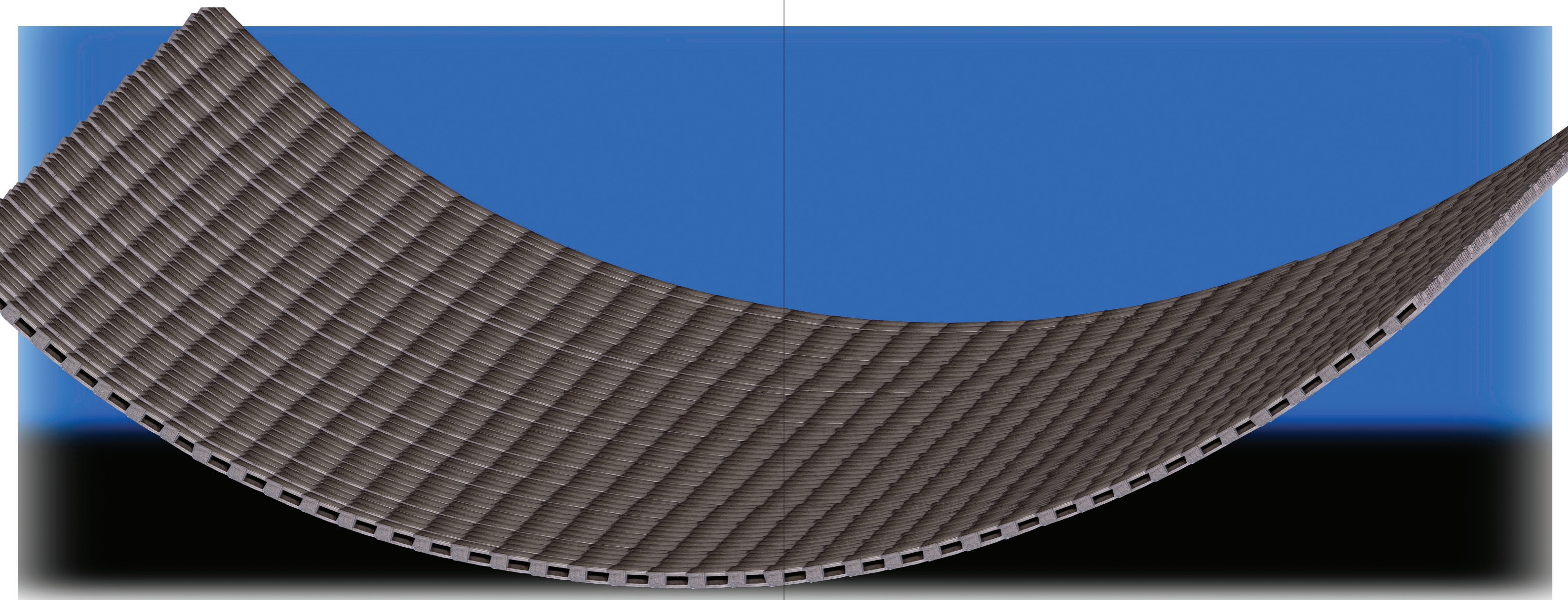
2020  
↓ *Naos-leżenie*  
druk cyfrowy  
80 x 201 cm

## Jakub Padula



Urodzony w 1997 roku, student III roku grafiki katowickiej ASP. Tworzy instalacje, obiekty, grafiki i wideo. W swoich pracach stawia na proces twórczy i odkrywanie odpowiedniej formy poprzez pracę, często powtarzalną, stosując pewne założenia czy kryteria.

Prace są refleksją nad spotkaniami na przestrzeni dziejów starożytnych artefaktów, świątyń czy budowli ze współczesnością i jej postępem technologicznym. Te przemiany odległych kontekstów, zmian kulturowych czy ideowych badam za pomocą aspektów materialnych, tj. materii, kształtu czy formy. Używam do tego starożytnych artefaktów, już poddanych pewnym zmianom (zdigitalizowanym, repetetywnym), przeniesionych ze swojego oryginalnego miejsca i pozbawionych swego rodzaju sacrum.





2020  
→ *Konflikt*  
druk cyfrowy  
165 x 108 cm



Urodzony w 1997 roku w Piotrówce. Student III roku grafiki katowickiej ASP. Eksperymentuje z pracą nad realizacjami intermedialnymi i złożonymi projektami. Cały czas szuka nowych środków wyrazu. Lubi wracać na swoją wieś.

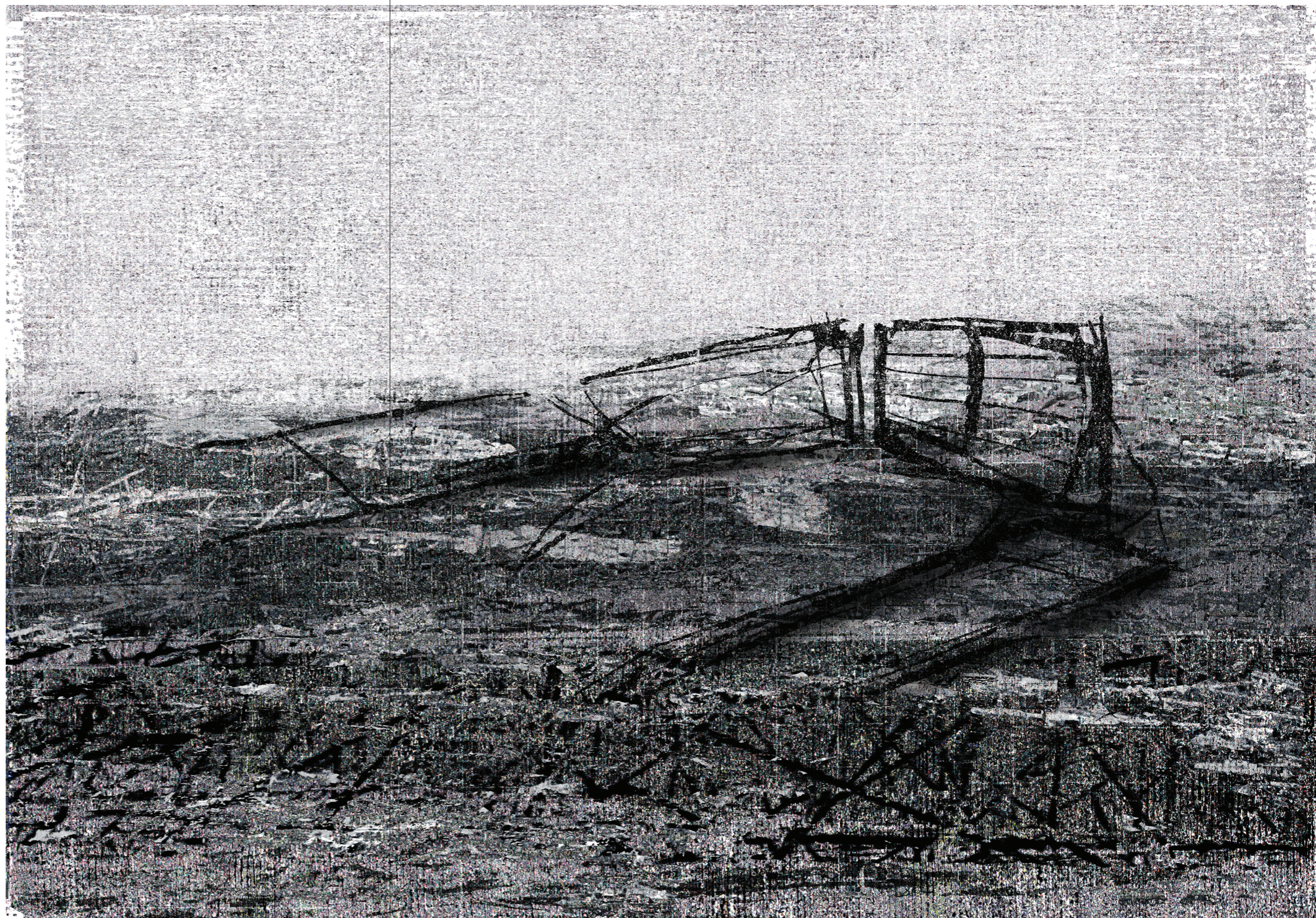
Przestrzeń miasta nieustannie mnie inspiruje. Wielość materii i faktur daje początek graficznym realizacjom. Spoglądam często na ziemię. Chwile braku pewności siebie łączą się wówczas z fascynacją geometrią pasów ruchu i przejść dla pieszych. Podstawą realizacji graficznych jest frottage.





Urodzona w 1995 roku w Prudniku, studentka IV roku grafiki na Wydziale Artystycznym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Swoje inspiracje czerpie z otoczenia, rzeczywistości, którą przetwarza emocjonalnie i tworzy na jej bazie nowy subiektywny świat.

W moich grafikach głównym motywem jest krajobraz. Pejzaż subiektywny, który jest emocjonalnym przetworzeniem otaczającego mnie świata. Jego części, które najbardziej zachowują się w pamięci, lub fragmenty, które wydają się być tymi zapamiętanymi z rzeczywistości, ale i tak są już przetworzone emocjonalnie. Dążę do jak najbardziej uproszczonej formy krajobrazu, który będzie wydobywał najgłębiej skrywane emocje u widza, a jednocześnie do tego, by sam pejzaż stał się pozostałością, śladem przeszłości, śladem istnienia, bycia.



2020

↑ *Niepamięć*  
druk cyfrowy  
80 x 110 cm





Cykl prac *Formy antropologiczne* prezentuje formy rozumiane jako organizmy biologiczne będące zlepkiem materii cielesnej, łączące w sobie cechy ludzkie i zwierzęce. Formują się one w większe wspólnoty i współtworzą społeczeństwa polis uzyskujące hegemonię nad innymi organizmami. Organizmy, uwikłane w różnorodne relacje, oddziałują na siebie wzajemnie – nieznacznie bądź bardzo mocno, inwazyjnie. Kształtują swoje ja, charakter sprawcy bądź ofiary. Formy antropologiczne, pomimo poczucia wyobcowania, podejmują próby asymilacji, wychodzenia naprzeciw Innemu.

Studentka IV roku grafiki katowickiej ASP. Media, w których działa z sukcesami: rysunek, malarstwo, wklęsłodruk, grafika cyfrowa.



2019  
← *Formy antropologiczne III*  
druk cyfrowy  
100 x 167 cm

Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu →

**Pracownia Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych**

prowadzący pracownię

**dr hab. Aleksandra Janik, prof. uczelni**

asystenci

**mgr Wojciech Kołacz**

**mgr Paweł Puzio**

Pracownia Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych wrocławskiej ASP jest otwarta dla wszystkich, którzy źle reagują na nudę. Zapraszamy indywidualistów i eksperymentatorów, dla których błąd czy przypadek stają się impulsem i siłą sprawczą procesu twórczego, młodych artystów poszukujących własnego sposobu wypowiedzi czy też nowego medium. W program pracowni wpisana jest swoboda decyzji i działań. Jest tu miejsce dla wszystkich, którzy mają otwarty i refleksyjny (poznawczy i krytyczny) stosunek do różnorodnych przejawów i form życia oraz kultury współczesnej. Celem kształcenia w pracowni jest rozwijanie umiejętności doboru i posługiwania się środkami graficznymi w sposób umożliwiający wyrażenie myśli i sformułowanie problemu artystycznego. Główny nacisk kładziony jest na zagadnienia formy i idei w obrazie cyfrowym oraz nabycie umiejętności i pogłębianie wiedzy z zakresu wykorzystania technologii druku cyfrowego w kreacji artystycznej. Specyfiką pracowni jest również współistnienie tradycyjnego warsztatu graficznego z nowymi technologiami (drzeworyt cyfrowy), fotochemiczne metody transferu obrazu (techniki polimerowe, farby światłoczułe) oraz adoptowanie i poszukiwanie nowych technik i rozwiązań. Program pracowni jest ściśle powiązany z tematami badawczymi pracowników, które skupiają się na działaniach artystycznych i opracowaniu materiału teoretycznego; próbach nowej klasyfikacji i redefinicji grafiki. Przedmiotem uwagi jest grafika post-cyfrowa i grafika hybrydowa, transgresje grafiki – fotografia, eksperymenty formalne z łączeniem klasycznych technik graficznych z drukiem cyfrowym, z trzecim wymiarem – grafika w instalacji i przestrzeni publicznej; grafika generatywna; eksperymenty formalne związane z drukiem na podłożach alternatywnych; wykorzystanie komercyjnych technologii druku (np. druk UV, druk lenticularny, hydrografika) w grafice artystycznej.





**kadra**

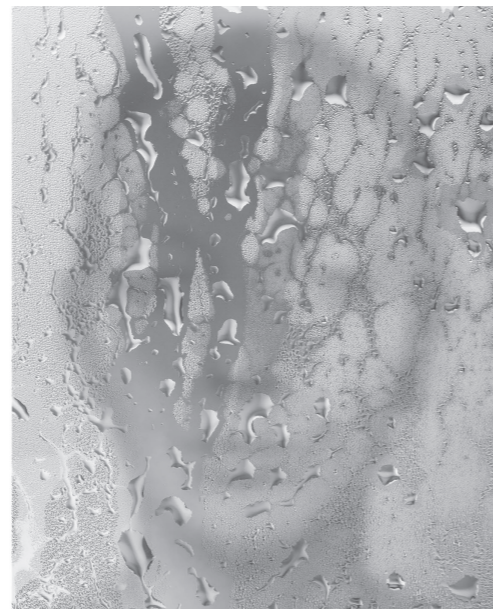
Urodzona w 1971 roku. Absolwentka Wydziału Grafiki wrocławskiej ASP. Dyplom z wyróżnieniem uzyskała w Pracowni Grafiki Artystycznej prof. Haliny Pawlikowskiej w 1996 roku. Stypendystka DAAD Hochschule für Bildende Künste, Braunschweig, Niemcy w latach 1996–1997. Od 2010 roku kieruje Pracownią Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych w Katedrze Grafiki Artystycznej na Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów, Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu. Zajmuje się grafiką, fotografią, projektowaniem graficznym.



Inspiruje mnie przemijanie jako złożony splot przeszłości, przyszłości i teraźniejszości. Seria prac *Wszystko ma swój czas* w metaforyczny sposób nawiązuje do wymyślonej krainy Limbusa Księżyca, gdzie przechowywało się wszystko, co zmarnowano na Ziemi: stracony czas, niedotrzymane obietnice, niespełnione prośby, daremne łyżki, zmarnowany talent, niezrealizowane plany, nieureczywistnione marzenia...

2018

↻ ↓ *Wszystko ma swój czas*  
druk pigmentowy, poliptyk  
50 x 40 cm, 6 prac







#### kadra

Urodzony w 1986 roku w Kowarach. W roku 2012 roku ukończył edukację na Uniwersytecie Opolskim, zdobywając tytuł licencjata z Edukacji Artystycznej w zakresie sztuk plastycznych. W roku 2014 obronił dyplom magisterski w Katedrze Sztuki Mediów pod opieką prof. Ryszarda Jędrasia, prowadzącego Pracownię Kreacji Przestrzeni Multimedialnej (Akademia Sztuk Pięknych we Wrocławiu).

Od 2012 roku pracuje jako referent naukowo-techniczny w Katedrze Grafiki Artystycznej w Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu. Od 2016 roku jest asystentem w Pracowni Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych w tej samej akademii. Uczestniczył w ponad trzydziestu wystawach w kraju oraz za granicą.

*Bakemono* jest serią 12 wydruków cyfrowych inspirowanych Jungowskim modelem osobowości człowieka jako systemu konkurujących ze sobą podosobowości. Inspiracją dla cyklu był również folklor japoński i wywodzące się z niego tytułowe Bakemono (lub Obake czy Yokai) potwór lub stworzenie nadprzyrodzone posiadające umiejętności zmiany swojej postaci i kształtu. Zderzenie tych dwóch sfer pojęciowych zaowocowało stworzeniem cyklu zniekształconych cyfrowo portretów, prezentujących osobiste wyobrażenia podosobowości kierujących motywacjami, decyzjami oraz działaniami człowieka.

2017/2018

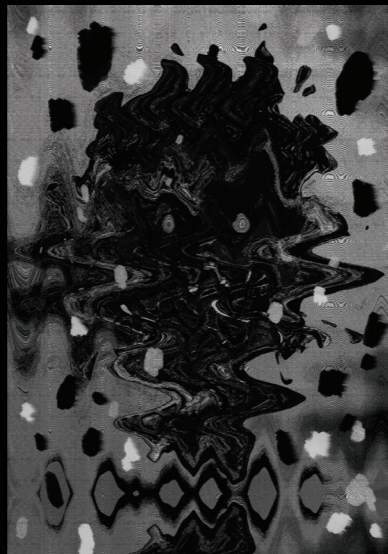
↓ → *Bakemono*

technika cyfrowa

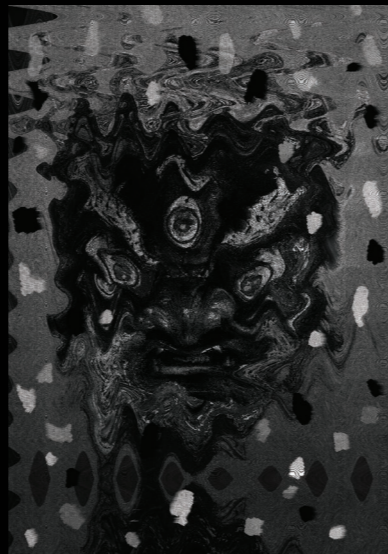
100 x 70 cm, seria



↑ *The Suffocating One*



↑ *The Glaring One*



↑ *The Enlightening One*



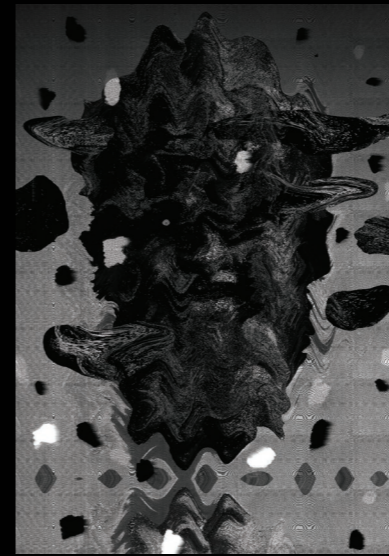
↑ *The Ravening One*



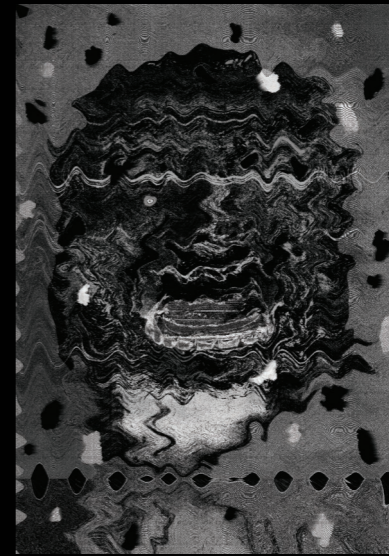
↑ *The Abolishing One*



↑ *The Ascending One*



↑ *The Awakening One*



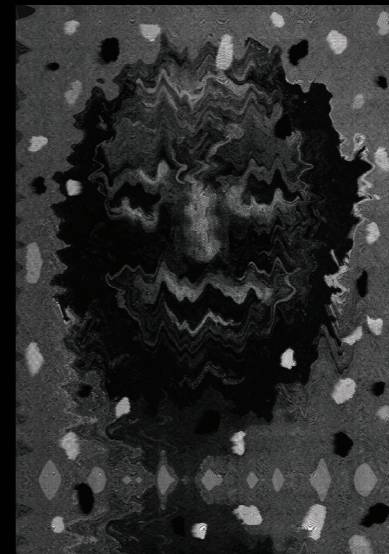
↑ *The Bellowing One*



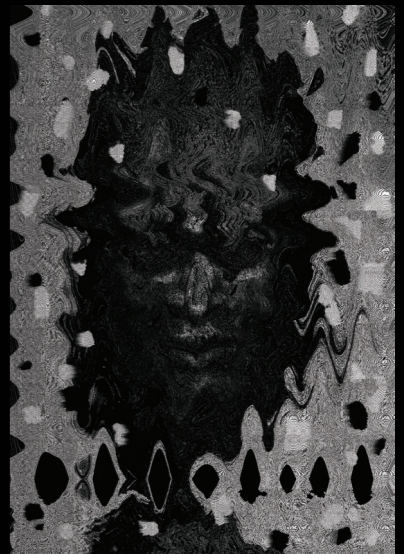
↑ *The Bewildering One*



↑ *The Denouncing One*



↑ *The Diminishing One*



↑ *The Dreaming One*





**kadra**

Absolwent Wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta, od 2012 roku asystent w Pracowni Druku Cyfrowego i Techniek Eksperymentalnych. Zajmuje się grafiką artystyczną, malarstwem oraz ilustracją. Działa w przestrzeni publicznej, wykonał

liczne murale – m.in w Lyonie, Dreźnie, Helsinkach, Bredzie, Buffalo, Wrocławiu, Besancon, Lille, Gdańsku, Warszawie, Gdyni. Brał udział w festiwalach związanych ze StreetArtem, m.in Creature Festival, Lodi, Włochy; FortyForty, Warszawa; OutOfSth, Wrocław. Zaznaczył się na mapie polskich twórców współczesnego muralizmu. W jego dziełach elementy zmyślonego folkloru są niekiedy wyrazem poszukiwań nadnaturalnych właściwości człowieka oraz odkrywania ponadczasowych prawd, które interpretuje za pomocą osobistego języka symboli. Czerpie z folkloru, w przedstawieniach figuratywnych często grawituje w stronę abstrakcji.

Prezentowane formy to technika hybrydowa na drewnie, kolaż cyfrowy i druk UV na wybarwianej i podmalowywanej sklejce drewnianej. Stanowią one fragmenty wystawy Hortus. Inspiracje formami – głównie z przydomowego ogródka – stały się strefą poszukiwań cyfrowej organiczności, a wykreowany tak Hortus, pierwotnie miał być wyrazem tęsknoty za „lepszym”, w efekcie stał się obrazem jedności świata wyobrazonego i otaczającego.



2017

← *Forma post-botaniczna*, fragment wystawy Hortus  
technika hybrydowa  
172 x 130 cm

2017

↓ *Forma post-botaniczna*, fragment wystawy Hortus  
technika hybrydowa  
120 x 160 cm







2015  
→ *Goethite Limonite*  
skan kamienia z ekranu tabletu, druk cyfrowy  
200 x 184 cm

Studiowała we wrocławskiej ASP na kierunku MFA in Printmaking (studia w języku angielskim). Dyplom artystyczny zrealizowała w Pracowni Druku Cyfrowego i Technik Eksperymentalnych w 2015 roku.

Tworzy prace społecznie i politycznie zaangażowane. Eksperymentuje, poszukuje najbardziej adekwatnych środków do przedstawienia ważnych dla siebie treści, w wyniku czego jej warsztat ulega często zmianom z zakresie użytego medium i techniki.







Urodzona w 1995 roku w Nowym Sączu. W roku 2019 ukończyła studia licencjackie na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie na kierunku Sztuka i Media. Obecnie kontynuuje studia magisterskie na ASP we Wrocławiu.

Postępując się motywem kamuflażu, który jest często kojarzony z dominacją, wojną i destrukcją, podjęłam temat ludzkiego dążenia do dominacji nad środowiskiem, którego śladem są różnego rodzaju śmieci i odpadki produkowane przez nas. Ziemia nie poddaje się jednak łatwo i bezustannie próbuje rozkładać i neutralizować ślady tych destrukcyjnych działań.

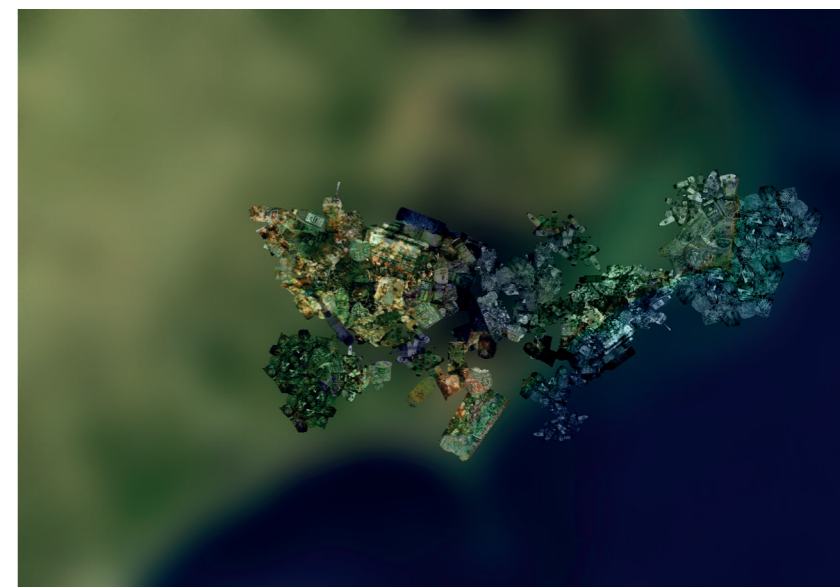
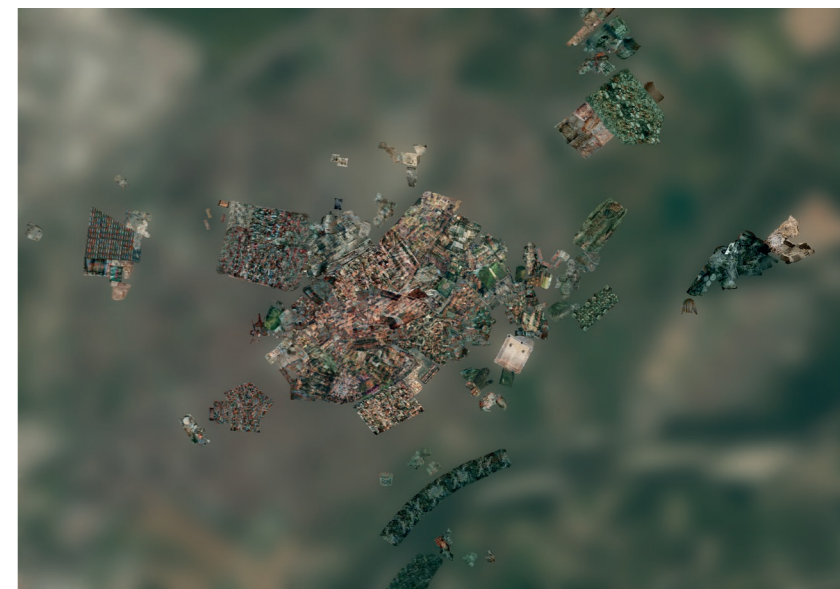
2020  
↓ *Mapa 1*  
grafika cyfrowa  
100 x 70 cm



→ 2020  
*Mapa 2*  
grafika cyfrowa  
100 x 70 cm

2020  
↘ *Mapa 3*  
grafika cyfrowa  
50 x 70 cm

2020  
↘ *Mapa 4*  
grafika cyfrowa  
50 x 70 cm

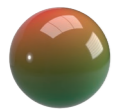




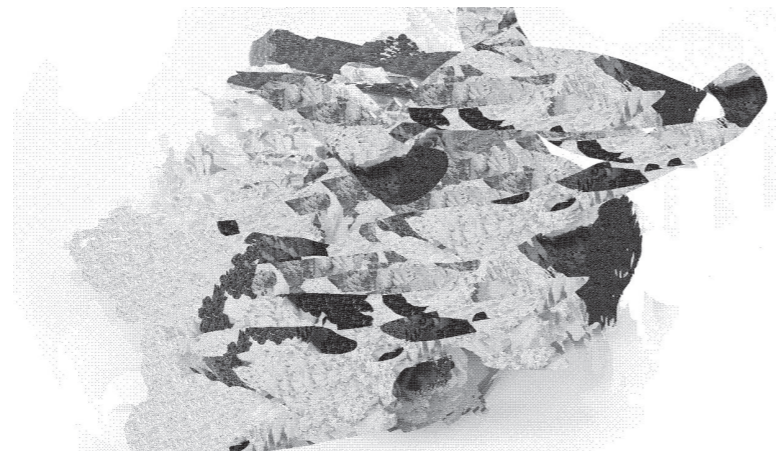
Urodzona w 1990 roku we Wrocławiu graficzka i ilustratorka. Członkini kolektywu DWA. Mieszka i pracuje w Berlinie.

*Zapach*

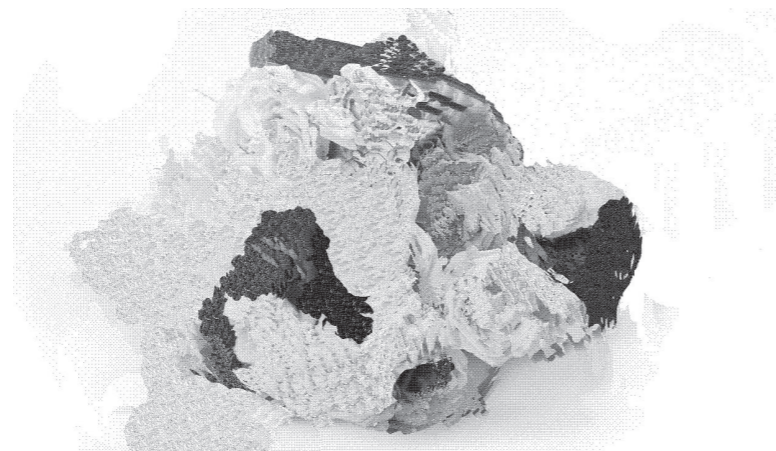
Seria prac inspirowana ciężkim zapachem bukietów. Zdjęcia przypadkowych bukietów ślubnych z wyszukiwarki Google zostały poddane wielokrotnym deformacjom, w taki sposób, by z ich pierwotnego zarysu została tona przypominająca unoszący się zapach.



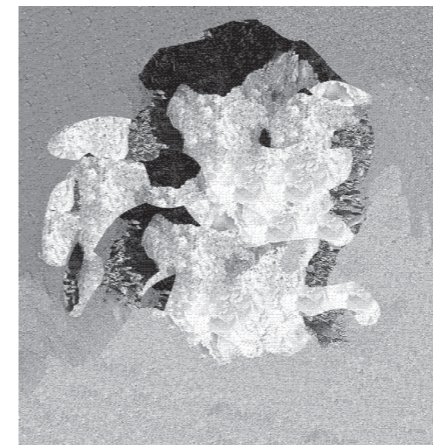
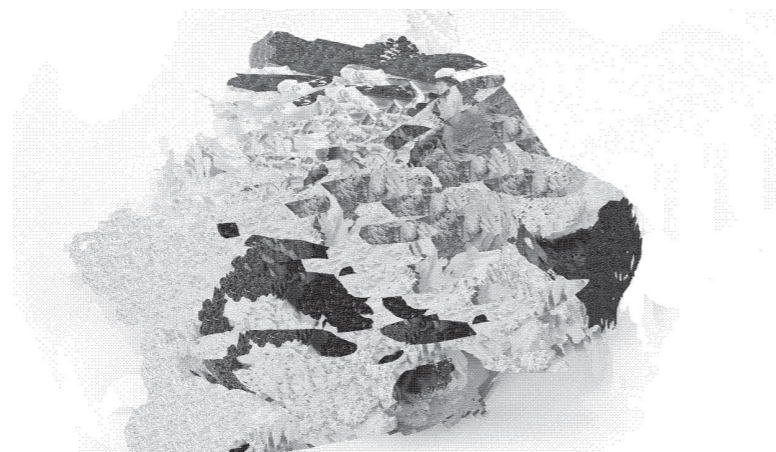
2013/2014  
→ *Bukiety 001*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
67 x 38 cm



2013/2014  
→ *Bukiety 002*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
67 x 38 cm

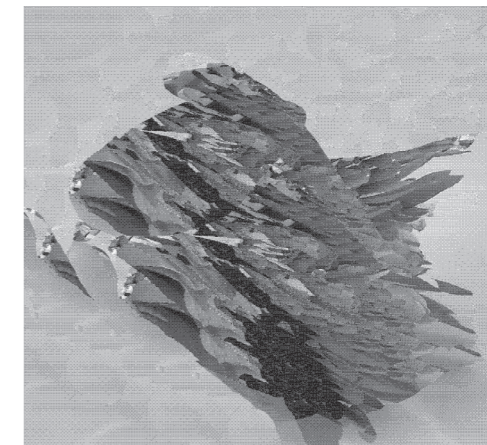


2013/2014  
↘ *Bukiety 003*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
67 x 38 cm

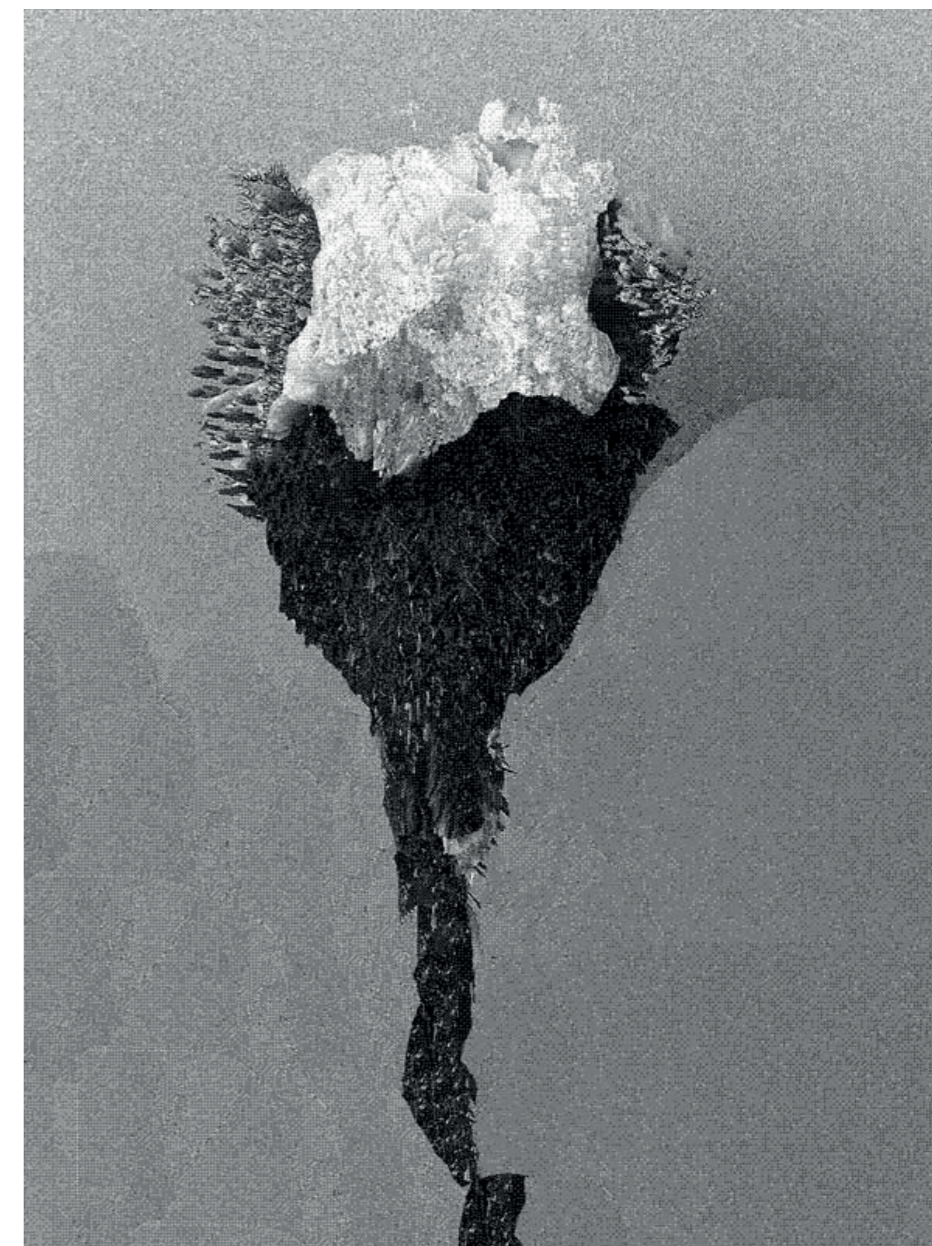


2013/2014  
↑ *Bukiety 004*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
36 x 37 cm

2013/2014  
→ *Bukiety 005*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
42 x 56 cm



2013/2014  
↑ *Bukiety 006*  
druk cyfrowy (bitmapy)  
44 x 38 cm



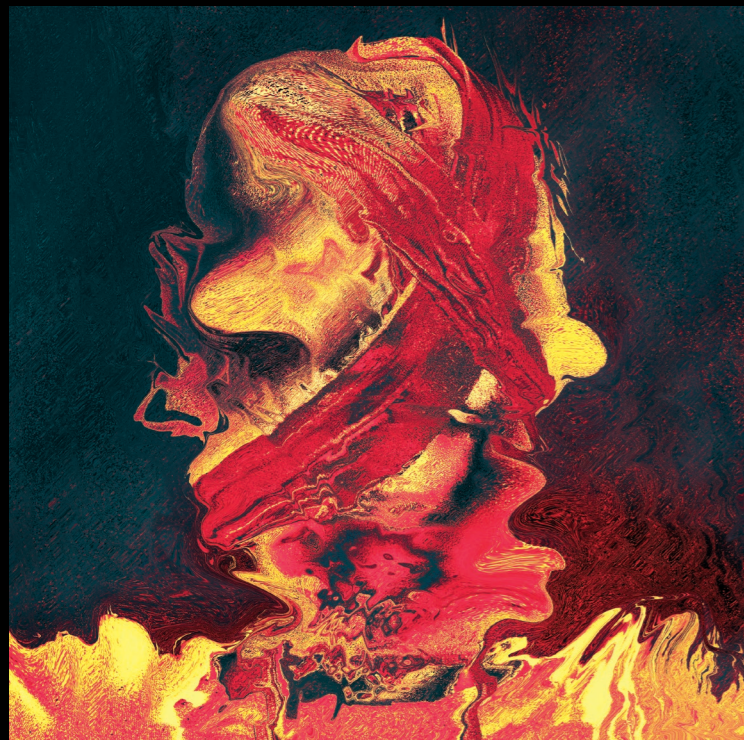




2020  
← *Maska I*  
druk pigmentowy  
100 x 100 cm

2020  
↓ *Maska III*  
druk pigmentowy  
100 x 100 cm

Seria *Maska* to druki pigmentowe oparte na fotografiach ludzkiej twarzy. Ideą było pokazanie surowego i pierwotnego charakteru człowieka za pomocą środków formalnych, takich jak kontrastowe kolory, deformacja i odrealnienie tego, co zwykliśmy postrzegać. Wierzę w to, że każdy człowiek przejawia inne reakcje i zachowania zależne od tego, z kim aktualnie przebywa, a ja starałem się obnażyć te, które pojawiają się wyłącznie wtedy, kiedy człowiek zostaje sam na sam ze sobą.



● Urodzony w 1998 roku w Częstochowie. Student Wydziału Grafiki i Sztuki Mediów na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu od 2017 roku. Głównie zainteresowany projektowaniem graficznym, sztuką i drukiem cyfrowym oraz malarstwem.

2020  
← *Maska II*  
druk pigmentowy  
100 x 100 cm







Urodzony w 1995 roku. Absolwent grafiki na wrocławskiej ASP (2020). Trzykrotnie otrzymał stypendium rektora dla najlepszych studentów oraz dwukrotnie został nagrodzony Stypendium Prezydenta Miasta Wrocławia. Jego głównym polem aktywności jest projektowanie graficzne, ilustracja i malarstwo. Inspiracje do tworzenia czerpie przede wszystkim z architektury, której elementy przetwarza i wykorzystuje w swoich pracach.

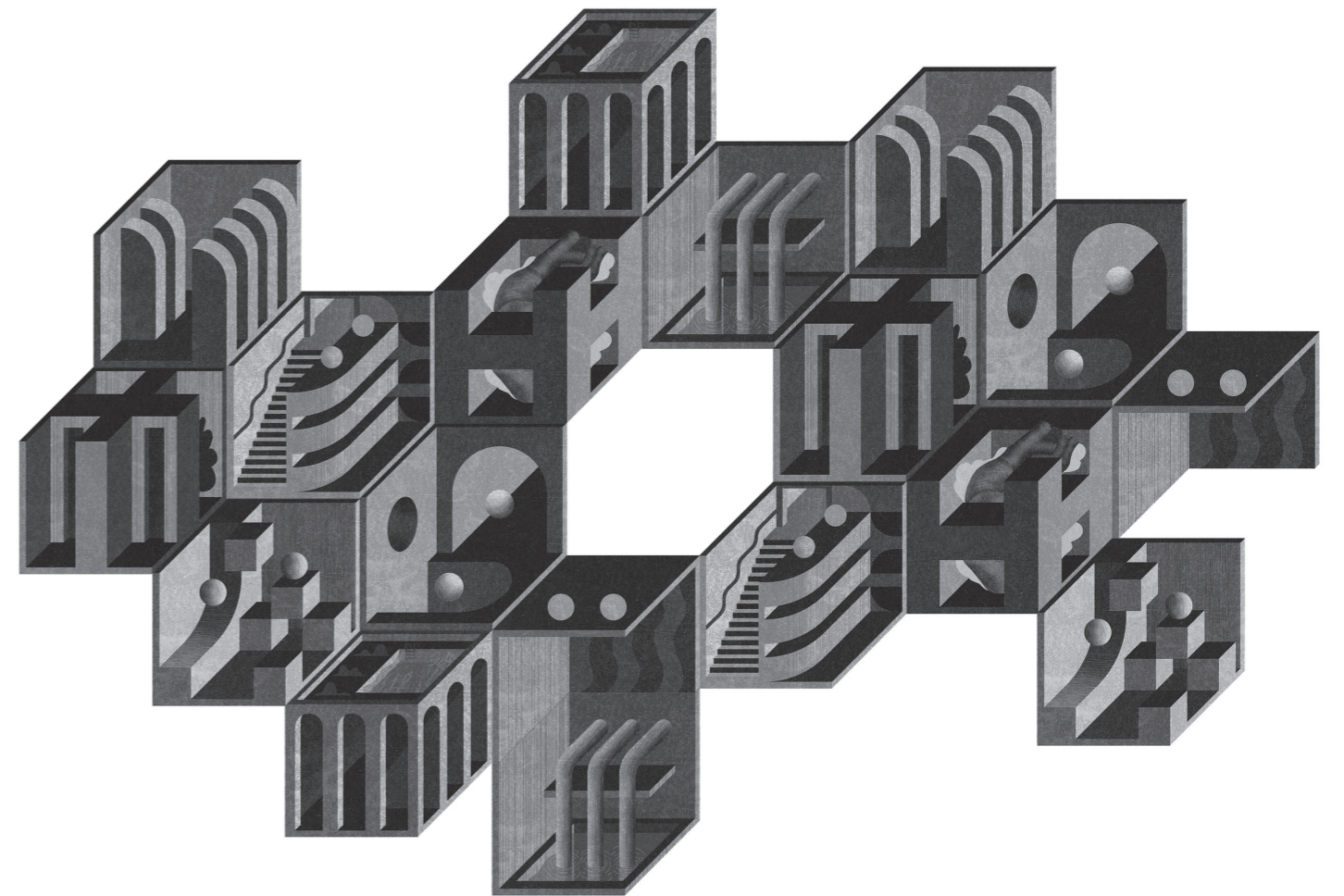
Tytułowa *Struktura Modułowa* to seria grafik inspirowanych architekturą modernizmu. Realizacja zbudowana jest z niezależnych grafik, których układ można zmieniać, tworząc swoje własne kompozycje. Młody artysta swoją pracą nawiązuje do wspomnień z dzieciństwa i pierwszych przejawów zainteresowania architekturą.

2020

↓ *Struktura Modułowa*

druk cyfrowy

360 x 225 cm



### Pracownia Druku Cyfrowego

prowadzący pracownię

**dr hab. Joanna Janowska-Augustyn, prof. UR**

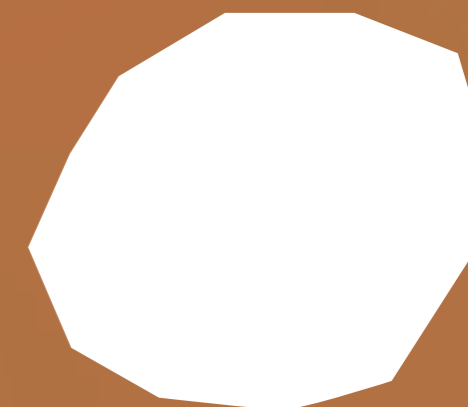
asystent

**mgr Marcin Dudek**

Działająca od 2011 roku Pracownia Druku Cyfrowego jest najmłodszą z pracowni grafiki artystycznej w Instytucie Sztuk Pięknych (dawnym Wydziale Sztuki) Uniwersytetu Rzeszowskiego. Zajmuje się tworzeniem grafik z wykorzystaniem techniki komputerowej. Są to przede wszystkim prace w postaci wydruków (zazwyczaj wysokiej jakości druk pigmentowy) na odpowiednim podłożu (papierze, kalce, folii), spełniającym określone warunki. Podobnie jak w przypadku grafiki warsztatowej realizowanej w tradycyjnych technikach prace te charakteryzują się trwałością i odpornością na promieniowanie UV. W pracowni powstają również grafiki będące z założenia formą wirtualnej, niematerializowanej matrycy cyfrowej. Stanowią one dopełnienie obrazu wydrukowanego lub też funkcjonują samodzielnie. Proces twórczy odbywa się najczęściej z użyciem programów z rodziny Adobe: Photoshop oraz Illustrator. Można również realizować zadania z wykorzystaniem innych znanych sobie programów (np. do grafiki 3D). Oprócz podstawowej znajomości programów graficznych istotna jest ogólna wrażliwość i umiejętność samodzielnego, kreatywnego myślenia. W pracy twórczej studenci eksplorują szerokie spectrum możliwości, jakie daje grafika cyfrowa – od tzw. kolażu graficznego (polegającego na wprowadzeniu obrazu rzeczywistości, fragmentu własnego rysunku bądź grafiki warsztatowej, itp. – przy użyciu urządzeń peryferyjnych, jak aparat cyfro-

wy czy skaner – i dalszych cyfrowych przekształceniach) – po grafikę całkowicie generowaną w komputerze, nie wykluczając przy tym sporego zestawu narzędzi „manualnych” dostępnych w programach graficznych. Komputer pełni swego rodzaju funkcję kreacyjną i w tym kontekście ważna okazuje się adekwatność użycia go jako narzędzia – niezbędnego i uzasadnionego – do zrealizowania danego projektu. Chodzi zatem o zachowanie równowagi pomiędzy formą a treścią powstającego dzieła – przy jednoczesnym świadomym wyborze języka cyfrowego i jego specyfiki. Pracownia ma charakter otwarty i poszukujący. Decydując się na jej wybór, student nie znajdzie gotowych odpowiedzi, ale raczej zostanie sprowokowany do stawiania pytań. Wydaje się bowiem, że nowe horyzonty twórczych możliwości najpełniej odsłaniają się w procesie dialogu – rezonującego pomiędzy uczniem a nauczycielem. Spotkanie to jest nieustannym ruchem, który rodzi przede wszystkim satysfakcję z odkrywania czegoś ważnego w osobistej i zarazem uniwersalnej przestrzeni sztuki, otwiera na konfrontację z innymi dziedzinami i postawami, a także przynosi wymierne efekty w postaci zauważalnych sukcesów

Joanna Janowska-Augustyn







**kadra**

Urodzona w Rzeszowie. W latach 1991–1994 odbyła studia na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego, a w kolejnych latach (1994–1999) kontynuowała kształcenie na Wydziale Grafiki ASP w Krakowie. Dyplom z wyróżnieniem w Pracowni Litografii prof. Romana Żygulskiego, medal Rektora ASP. Stypendium w Kent Institute of Art and Design w Canterbury w Anglii (1998). Doktorat na Wydziale Grafiki ASP w Krakowie (2008). Habilitacja na Wydziale Artystycznym ASP w Katowicach (2018). Obecnie pracuje w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego jako profesor nadzwyczajny, prowadząc zajęcia w Pracowni Druku Cyfrowego. Bierze udział w licznych wystawach ogólnopolskich i międzynarodowych. Prace w kolekcjach w kraju i za granicą. Laureatka wielu nagród i wyróżnień, w tym Grand Prix Międzynarodowego Triennale Grafiki – Kraków 2012.

*Inny* przychodzi ku nam z zewnątrz, jako odrębna rzeczywistość. W spotkaniu z nią staje się możliwe przekroczenie własnej samotności. Człowiek pragnie wyjścia ze swej kryjówki, a równocześnie się tego boi. We wzajemnym ruchu relacji pomiędzy wydarza się wszystko, co najważniejsze. Jest to przestrzeń spotkania z Absolutem/Bogiem, drugim człowiekiem, dziełem sztuki czy potęgą natury. Nie ma tu miejsca na pozór, grę, kalkulację. Każde z tych spotkań staje się obietnicą dotknięcia nieskończoności, transcendującej nas samych. Dotknięcie – zarówno pozytywne, jak i negatywne – pozostawia ślad. Jest „sytuacją graniczną” odsłaniającą Ślad Innego, który staje się prześwitem tego, co prawdziwe.

2020  
↓ *Ślad Innego I*  
druk cyfrowy  
100 x 140 cm





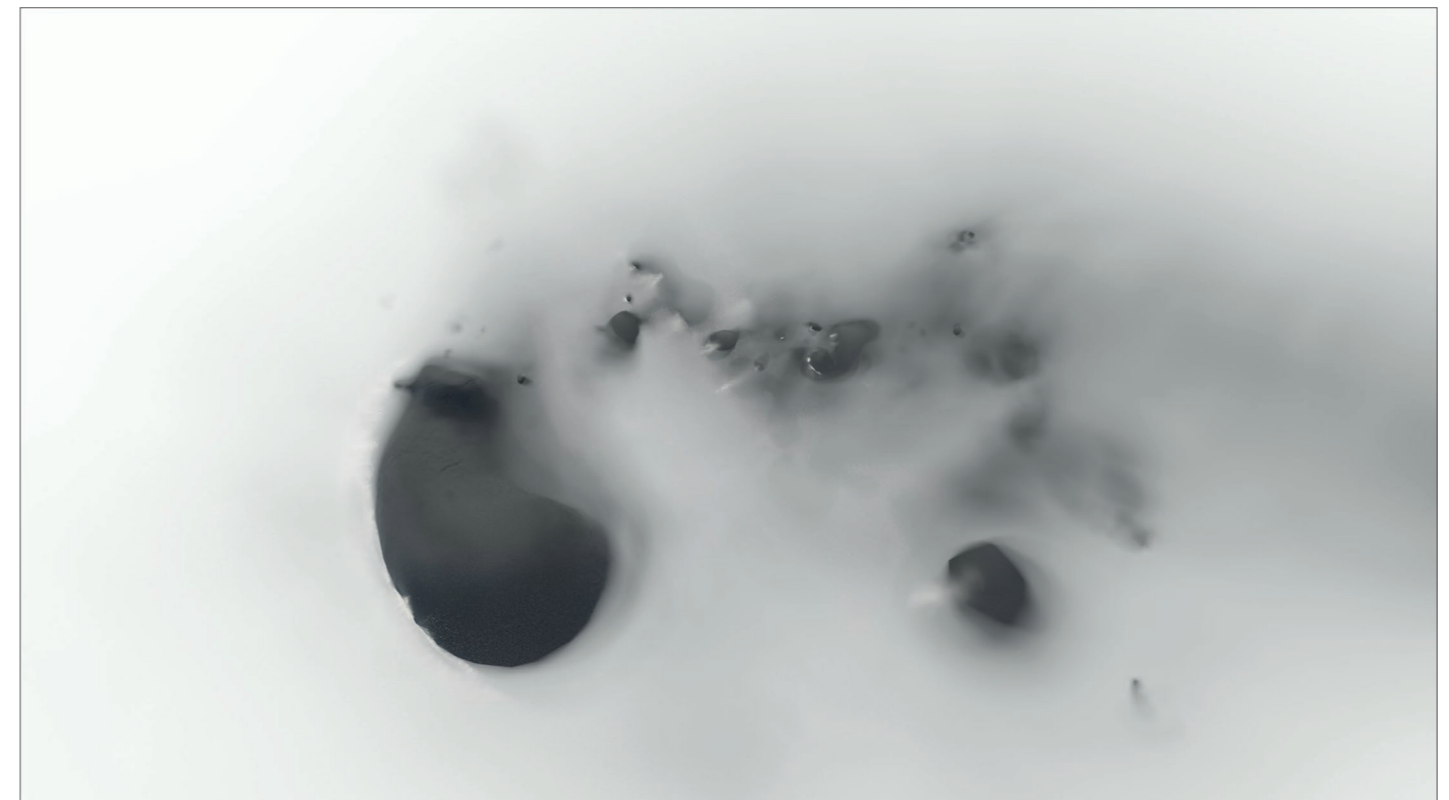
Cykl prac *Orby* powstał w 2020 roku. Grafiki są próbą interpretacji anomalnych zjawisk mentalnych. Podobnie jak na zdjęciach „uwieczniających” te zjawiska, niektórzy widzą tylko dymy czy cienie, a inni odbiorcy mogą doszukać się humanoidalnych kształtów lub dziwnych istot. Prace powstały z wykorzystaniem technologii fotogrametrii i grafiki 3D.

2020  
↓ *Orby III*  
druk cyfrowy, fotogrametria  
56 x 100 cm



**kadra**

Urodzona w 1993 roku w Rzeszowie. W 2017 roku ukończyła z wyróżnieniem studia na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. Uhonorowana dyplomem uznania rektora. Odnosiła liczne sukcesy w konkursach projektowych i artystycznych. Od 2014 roku wzięła udział w ponad 20 wystawach indywidualnych i zbiorowych. Specjalizuje się w tworzeniu modeli 3D wykorzystywanych do animacji, gier i grafik VR. Prowadzi zajęcia z grafiki 3D i designu w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego oraz tworzy projekty komercyjne.



2020  
↑ *Orby V*  
druk cyfrowy, fotogrametria  
56 x 100 cm





#### kadra

Urodzony w 1986 roku w Rzeszowie. Ukończył Ogólnokształcącą Szkołę Sztuk Pięknych w Rzeszowie ze specjalizacją reklama wizualna. Absolwent Wydziału Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. W 2010 roku otrzymał dyplom uznania rektora za realizację w Pracowni Projektowania Graficznego prof. Tadeusza Nuckowskiego. Od 2013 roku pracuje jako asystent w Zakładzie Grafiki Warsztatowej i Projektowej na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego (aktualnie Instytut Sztuk Pięknych). Obecnie jest asystentem w Pracowni Projektowej II i Pracowni Druku Cyfrowego. Zajmuje się projektowaniem graficznym identyfikacji wizualnych, plakatów, infografik, folderów, katalogów oraz reklam. Tworzy grafiki artystyczne w technice druku cyfrowego opartego na wykorzystaniu narzędzi wektorowych. Autor licznych realizacji z dziedziny grafiki projektowej oraz druku cyfrowego.



2020  
← *Horyzont Materii III*  
druk cyfrowy  
100 x 70 cm

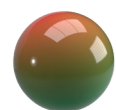
2020

→ *Horyzont Materii IV*  
druk cyfrowy  
100 x 70 cm



Praca wykonana w technologii obiektów wektorowych jako druk cyfrowy na papierze. Złożona struktura wielu elementów tworzy abstrakcyjną formę zawieszoną w przestrzeni. Praca budowana na zasadzie zwielokrotnienia linii – od drobnych struktur po większe, masywniejsze obiekty. Całość stanowi zestaw przenikających się układów i elementów tworzących przestrzenną grę z widzem. Praca jest rezultatem poszukiwań nowych rozwiązań oraz zastosowań narzędzi projektowo-graficznych w realizacji grafiki artystycznej. Grafika tworzona przy użyciu programów wektorowych daje nieograniczone możliwości w kreowaniu własnej nieskrępowanej wizji artystycznej.





Urodzony w 1995 roku w Brzozowie. Absolwent grafiki na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. W 2019 roku uzyskał dyplom z wyróżnieniem w Pracowni Druku Cyfrowego u dr hab. Joanny Janowskiej-Augustyn, prof.

UR oraz w Pracowni Projektowej I u prof. zw. Mirosława Pawłowskiego. Laureat XI Edycji Nagrody im. Jerzego Panka za Najlepszy Dyplom Wydziału Sztuki UR.

Zajmuje się rysunkiem, malarstwem tradycyjnym/cyfrowym, grafiką cyfrową/projektową, animacją oraz produkcją muzyki elektronicznej pod pseudonimem artystycznym Arthur Forrest. Na koncie ma 6 wystaw indywidualnych. Brał udział w licznych wystawach zbiorowych w kraju i za granicą.

*Autoportret II* to jedna z 8 grafik cyfrowych tworzących dyplomowy cykl *Portret rodzinny*. Przestrzenna instalacja graficzna przedstawia 4-osobową rodzinę. Awers naturalnych rozmiarów sylwetek (rzeczywiste skany postaci) ukazany został w wersji chromatycznej, natomiast rewers w achromatycznej. Główne założenia cyklu to zaprezentowanie surrealistycznej wizji zatrzymania chwili, wzajemnych relacji członków rodziny, a w konsekwencji nawiązanie z nimi emocjonalnego kontaktu. Cyklowi towarzyszy również krótki animacja 3D w wirtualnej rzeczywistości z autorskim podkładem dźwiękowym.

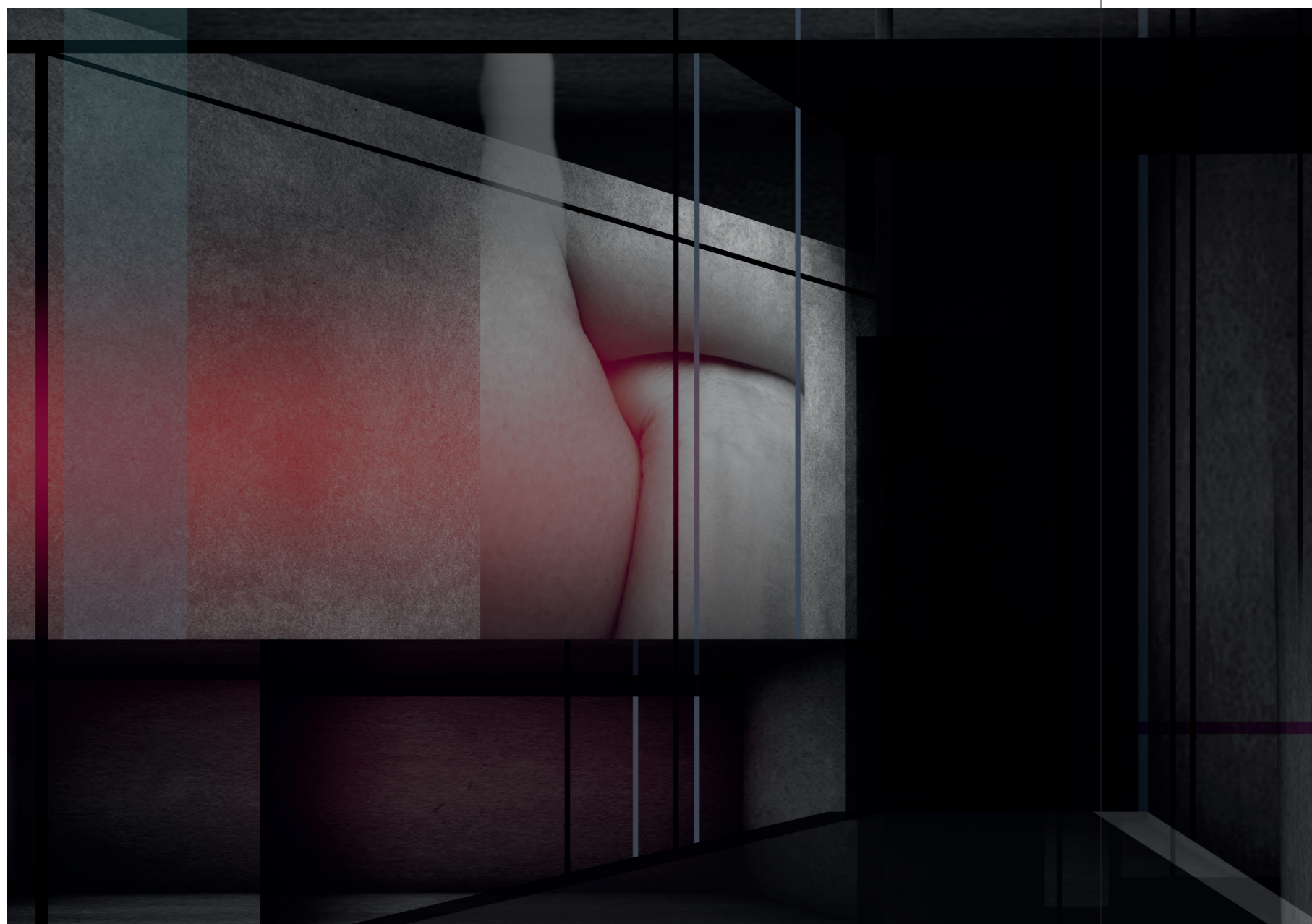
Przy powstawaniu prac wykorzystano oprogramowanie Skanect, Blender, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere oraz FL Studio. Do prezentacji VR został użyty komputer stacjonarny, sensor Kinect dla Xbox 360 oraz okulary wirtualnej rzeczywistości Oculus Rift.

2019  
→ *Autoportret II*  
fragment pracy dyplomowej *Portret rodzinny*  
druk cyfrowy  
200 x 100 cm





Urodzona w 1996 roku w Gorlicach. Studentka IV roku grafiki Instytutu Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego. Absolwentka ZSOiZ im. Jana Pawła II w Gromniku. Uczestniczka wystaw zbiorowych w latach 2018–2019.



## Elżbieta Styrkiewicz

*Dziennik czasów pandemii* obejmuje zestaw pięciu grafik. Prace zarówno formalnie, jak i tematycznie odnoszą się do sytuacji zagrożenia pandemią koronawirusa. Cykl porusza problem przymusowego zamknięcia, które symbolizuje motyw ciała ograniczonego geometrycznym kształtem architektury. Każdy z nas został zniewolony, zmuszony do zmiany dotychczasowego stylu życia. Czas pandemii to czas odosobnienia, refleksji – ale też moment kiedy to, co żywe, chce zostać uwolnione.

2020

← *Dziennik czasów pandemii II*

druk cyfrowy

100 x 70 cm





Urodzona W 1997 roku w Rzeszowie. Studiuje grafikę w Instytucie Sztuk Pięknych na Uniwersytecie Rzeszowskim. Od 2018 roku uczęszcza do Pracowni Druku Cyfrowego, gdzie pod profesjonalnym nadzorem realizuje swoje projekty.

Prezentowana praca jest częścią większego cyklu poruszającego temat sfery sacrum jako wyższego porządku i dobra otwierającego na to, co istotowo prawdziwe – oraz sfery profanum jako cieni istniejących pozornie. Rozmycie i niemalże trójwymiarowa głębia wewnętrznej przestrzeni obrazu odnoszą się do nieskończoności, która przekracza ograniczenia, symbolizowane przez zarys ramy zamykającej kompozycję.

2020  
→ *Skończone–nieskończone IV*  
druk cyfrowy  
100 x 100 cm





2020  
→ *Do-wolne III*  
druk cyfrowy  
100 x 70 cm



Urodzona w 1995 roku w Przeworsku. W 2015 roku ukończyła Liceum Sztuk Plastycznych im. Stanisława Wyspiańskiego w Jarosławiu. Obecnie studiuje grafikę na Uniwersytecie Rzeszowskim.

Cykl prac *Do-wolne* przedstawia delikatne i kruche formy. Zawieszane w nieokreślonej przestrzeni – bez początku i końca – wydają się zatrzymane, a jednocześnie poruszone, tak jakby chciały podjąć próbę uwolnienia się z łączących je więzi. W tej pustej i zimnej przestrzeni główną rolę odgrywa światło. Staje się ono źródłem życia – pełniąc funkcję kreatora, wydobywającego kształty z mroku.





Urodzona w 1993 roku w Przeworsku. W 2013 roku ukończyła Liceum Plastyczne w Jarosławiu, kierunek: techniki graficzne. W latach 2013–2018 odbyła studia na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego, kierunek: grafika, gdzie uzyskała tytuł magistra sztuki (Pracownia Druku Cyfrowego oraz Pracownia Transformacji Obrazu/Multimedia). Od 2019 roku zatrudniona jako nauczyciel projektowania graficznego, multimedialnego oraz podstaw projektowania w Zespole Szkół Plastycznych w Jarosławiu. Uprawia grafikę cyfrową, rysunek oraz fotografię krajobrazową.

2018  
▼ *Skupienie I*  
fragment pracy dyplomowej *Tożsamo i inne*  
druk cyfrowy  
100 x 70 cm



Praca *Skupienie I* jest częścią dyplomowego cyklu, tematycznie ukierunkowanego w stronę ciała – poznania jego wnętrza, znaczenia, sensu, własnej tożsamości. Brak cech konkretyzujących modela ma na celu zobrazowanie go jako bytu dążącego do uzyskania wewnętrznej harmonii. Osiągnięcie jej możliwe jest nawet w wielorakości emocji – często niemalże skrajnych, osobistych pragnień oraz intymnych doświadczeń. Postać człowieka ujęta w takim wymiarze staje się pretekstem do subiektywnych interpretacji, refleksji nad tym, co autentyczne, a co jedynie wyobrażone.



projekt

→ Katarzyna Miotke

opieka artystyczna

→ prof. Sławomir Witkowski

redakcja i korekta tekstu

→ Aleksandra Piechnik

wydawca i organizator

→ Wydział Grafiki ASP w Gdańsku

katalog współfinansowany przez:

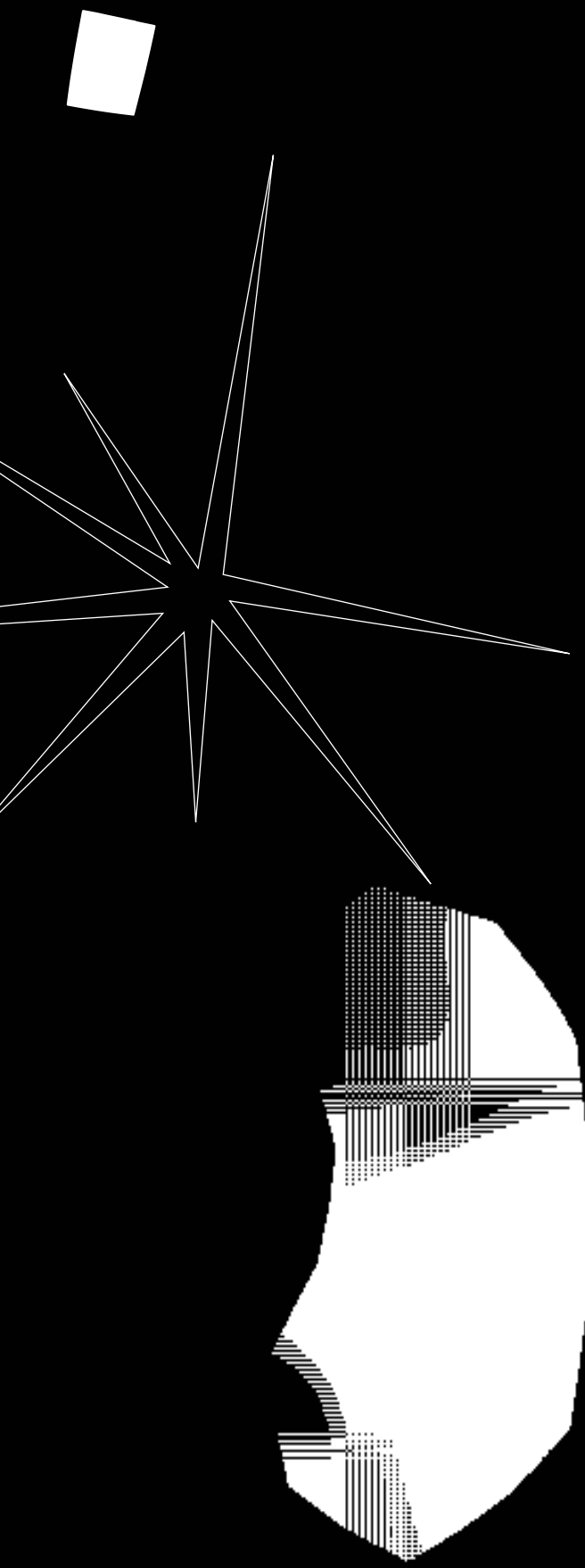
→ Wydział Grafiki ASP im. Eugeniusza Gepperta  
we Wrocławiu

ISBN 978-83-66271-46-3

Gdańsk 2020

© Wydział Grafiki ASP w Gdańsku





AKADEMIA  
SZTUK  
PIĘKNYCH  
W GDAŃSKU



THE EUGENIUSZ GEPPERT  
ACADEMY OF ART AND DESIGN  
IN WROCLAW



Uniwersytet Rzeszowski  
Instytut Sztuk Pięknych



PRACOWNIA TECHNIK CYFROWYCH  
ASP GDAŃSK

prof. Janusz Akermann  
mgr Vasyl Savchenko  
Aleksandra Godlewska  
Karolina Kordowska  
Natalia Szenborn  
Paweł Pacholec  
Paulina Wiczanowska

GOŚCINNIE:

prof. Sławomir Witkowski  
dr Robert Turło  
mgr Kamil Kocurek

PRACOWNIA GRAFIKI CYFROWEJ  
ASP KATOWICE

prof. Adam Romaniuk  
dr Judyta Bernaś  
dr Marta Pogorzelec  
Emilia Fałek  
Jakub Padula  
Jan Kowal  
Justyna Wolska  
Paulina Bobak

PRACOWNIA DRUKU CYFROWEGO  
I TECHNIK EKSPERYMENTALNYCH  
ASP WROCŁAW

dr hab. Aleksandra Janik  
mgr Paweł Puzio  
mgr Wojciech Otecki  
Andreea Andhel  
Agata Ciula  
Karolina Pietrzyk  
Patryk Gmerek  
Radosław Suliga

PRACOWNIA DRUKU CYFROWEGO  
INSTYTUT SZTUK PIĘKNYCH  
UNIwersytetu RZESZOWSKIEGO

dr hab. Joanna Janowska-Augustyn  
mgr Anna Kamycka  
mgr Marcin Dudek  
Artur Futyma  
Elzbieta Styrcowicz  
Karolina Pociask  
Lucyna Kubicka  
Monika Chodur