

Pracownia Interdyscyplinarna Technik Klasycznych 2019 / 2020

Program nauczania Dla studentów III - V roku

Prowadzący pracownię Prof. Agnieszka Cieślińska

Asystent mgr Karolina Zimna

Celem kształcenia studentów jest przekazywanie doświadczeń oraz wiedzy na temat współczesnej sztuki graficznej. Kształtowanie różnorodnych postaw artystycznych, rozwijanie kreatywnego sposobu myślenia w oparciu o elementy warsztatu graficznego. *(Współcześnie prezentowane na wystawach prace, pokazują jak myślenie graficzne a przede wszystkim pojęcie matrycy – idei, zakodowanego wzoru, przenika do wielu działań artystycznych.)* Program pracowni otwarty jest na eksperymenty warsztatowe związane z użyciem nowych narzędzi, technologii czy materiałów. Tworzenie nowych metod opracowywania matrycy czy autorskich technik warsztatu graficznego. Prezentowane warsztaty i wykłady dotyczące nowych metod w zakresie technik graficznych i metod transferu obrazu graficznego na różnorodne podłoża wprowadzane są w proces nauczania stopniowo zgodnie z indywidualnym rozwojem studenta.

Przebieg pracy, założenia formalne oraz użycie środków czy wybór techniki są ustalane jednostkowo, stosownie do poziomu zaawansowania pracy oraz zainteresowań studenta. Studenci wykorzystują poznane techniki graficzne do własnych rozwiązań i koncepcji artystycznych. Praca ze studentem przebiega indywidualnie. Począwszy od idei, korekty projektu, koncepcji założeń pracy lub cyklu prac, poprzez dobór właściwych środków wyrazu aż po wykonanie dzieła. Studenci III roku otrzymują zadania do wyboru.

Zagadnienia, tematy do omówienia w czasie roku akademickiego dla studentów III roku

NATURA JAKO MATRYCA

Pojęcie matrycy – idei zakodowanego wzoru, możemy odnaleźć w otaczającej nas naturze. Ekologiczny aspekt dzieła.

Poszukiwanie form i struktur w materii otaczającego nas świata, które mogą posłużyć za elementy matrycy. Tworzenie obiektów graficznych.

MUNDUS ADMIRABILIS / Wspaniały świat

<https://alchetron.com/Regina-Silveira>

Odnosząc się do dzieła graficznego Reginy Silveira pod tym tytułem, temat ukazuje inspiracje dawnymi dziełami oraz nawiązuje do wykorzystania kolażu jako metody realizacji dzieła.

PLAGI EGIPSKIE

10 plag egipskich: krew zamiast wody (Wj 7,19-210); żaby (Wj 8,1-10); komary (Wj 8,12-15); muchy (Wj 8,17-20); choroba bydła (Wj 9,3-7); pryszczce i wrzody (Wj 9,8-10); grad (Wj 9,22-32); szarańcza (Wj 10,12-20); ciemność (Wj 10,21-23); śmierć pierworodnych synów (Wj 12,29-30)

ORNAMENT / Wykorzystanie potencjału matrycy graficznej.

Proces. Etapy trawienia jako zapis upływu czasu, destrukcji.

http://www.zsplast.gdynia.pl/historia_sztuki/prezentacje/Ornamenty.pdf

Ornament (z łac. *ornare* - zaopatrzyć, ozdabiać) – motyw lub zespół motywów zdobniczych.

Użycie elementu wybranego ornamentu do stworzenia własnego dekoracyjnego wzoru.

Każda z wybranych prac zostanie uzupełniona odautorskim komentarzem pozwalającym na lepsze zrozumienie przez publiczność szczególnych kontekstów, w ramach których został stworzony obraz – projekt oraz podejścia artysty do wybranej tematyki.

Warszawa X 2019 Prof. Agnieszka Cieślińska