

prof. Henryk Gostyński

Autorski program Pracowni Malarstwa dla III, IV, V roku na Wydziale Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Studia stacjonarne (rok akademicki 2019/20).

Celem kształcenia w prowadzonej przeze mnie Pracowni Malarstwa jest nabycie umiejętności obserwacji, rozwój świadomości malarskiej i artystycznej, a co za tym idzie świadome konstruowanie przestrzeni obrazu i jego materii w oparciu o kreatywne, niestereotypowe postrzeganie natury. Stopniowe i pełne przygotowanie studentów do dalszych studiów w wybranych przez nich pracowniach specjalistycznych, a także do samodzielnej wypowiedzi artystycznej w obszarze malarstwa.

Program Pracowni:

1. Rozwój osobowości studenta i przede wszystkim kształtowanie jego świadomej kreacji artystycznej, u podstaw której jest wnikliwa obserwacja otaczającej rzeczywistości, penetracja jej złożoności, relatywizm form, przestrzeń, materia, kolor.
2. Rozwijanie i kształtowanie wrażliwości malarskiej; organizacja przestrzeni obrazu, rozumienie koloru i temperatury barwy, kontrast, materia malarska etc. (W trakcie zajęć korzystamy z urządzeń elektronicznych – telewizory, komputery, rzutniki. Przez cały czas wyświetlane są różnego rodzaju materiały filmowe, stanowiące mocną inspirację artystyczną. W pracowni zawsze pozuje model do aktu, ustawiane są przedmioty, aranżowane są zaskakujące sytuacje).
3. Kształtowanie kreatywnej, bezkompromisowej postawy wobec otaczającej rzeczywistości.
4. Rozmowa, dyskusja, prezentacja, traktowane jako forma wypowiedzi artystycznej.
5. Rozwój wyobraźni artystycznej.

Zalecany jest taki dobór środków malarskich, który będzie najlepiej pasował do wyrażenia osobistej ekspresji studenta. Pożądane są eksperymenty związane ze stosowaniem różnych mediów.

Przykładowe tematy zadań/problemów artystycznych obowiązujących naszych studentów (do wyboru jeden temat w semestrze):

- *Kamuflaż*
- *Portret efemeryczny*
- *Obraz zniszczony jako marzenie senne*
- *Słońce zgasić, ptaszki pozabijać*
- *Zło*

Studenci realizujący aneks do dyplomu z malarstwa, proponują własny problem natury artystycznej, który stanie się powodem ich poszukiwań i działań.

Ich praca powinna być samodzielną, osobistą wypowiedzią artystyczną.

Technika pracy jest absolutnie dowolna.

Ocenianie to: ocena jakości artystycznej prezentowanych prac; ocena posługiwania się malarskimi środkami wyrazu; ocena zaangażowania i uczestniczenia w przeglądach; ocena stopnia samodzielności w podejmowaniu działań artystycznych. Studenci, w zależności od stopnia aktywności w podejmowaniu i realizacji problemów artystycznych otrzymują ocenę podczas przeglądu prac na koniec każdego semestru. Skala ocen jest ustalona przez władze uczelni.

Opis Programu:

W XX wieku, w związku z zakwestionowaniem dotychczasowego wyobrażenia przestrzeni obrazu rozumianej jako pojemnik zawierający różne elementy, przed artystami stało zadanie skonstruowania jej własnej, nowej wizji. Obecnie malarstwo nie polega na pokazywaniu określonego wydarzenia, rozgrywanego się w ramach wyznaczonego wcześniej obszaru. Używane przedmioty nie istnieją na danej z góry scenie; mają zasugerować, określoną przez artystę, koncepcję przestrzeni. Bardzo często jest to przestrzeń wielowymiarowa, zmienna.

Istotą działań artystycznych, szczególnie ich postaci kształtowanej współcześnie, jest dążenie do ogarnięcia nowych obszarów wyobraźni, uwzględnienia jej nowych aspektów. W dzisiejszym świecie, to, co nazywa się „obiektem, czy przedmiotem sztuki”, nie jest obrazem, rzeźbą, rysunkiem, filmem. To, do jakiej dyscypliny należy, czy da się je w ogóle przyporządkować – nie ma większego znaczenia. Jest rodzajem instalacji, czy jak to teraz jest modne – jest intermedialne.

Jest – ciągłym dialogiem, rozmową z widzem, rodzajem prowokowania, wymuszaniem reakcji. Odbiorca, często wchodzi w przestrzeń „obrazu”, staje się jej istotnym uczestnikiem, jednym ze składowych materii – materią życia.

Obraz jest przedmiotem materialnym; oznacza to też, że jest on poddawany działaniom sił, nad którymi malarz nie zawsze panuje. Materia obrazu może obrócić się przeciwko sobie samej, walczyć z sobą i się wyniszczać, a wszystko to dzieje się bez kontroli malarza. Na pierwszy plan wychodzą autonomiczne, materialne procesy. Oczywiście artysta je inicjuje, dopuszcza do pewnych możliwości, ale później obraz jest pozostawiony samemu sobie, „maluje się sam”. Praca marzenia sennego polega zawsze na deformacji tego, co przedstawiane: obraz senny jest zniszczony.

Związek twórcy z materią nie wydaje się ani stosunkiem pełnego podporządkowania, ani też pełnej władzy. Ogramną rolę w akcie tworzenia odgrywa wyobraźnia. Musi być w samym środku procesu twórczego w ciągłej gotowości, w stanie napięcia, natychmiast reagować na to, co ujawnia się na zewnątrz. Rzeczywistość obrazu bez przerwy narasta. Materia przelewa się, burzy, pęka — cierpi, rozprze-strzenia się lub trwa w bezruchu. Przypadek jest bardzo ważnym czynnikiem, który pobudza wyobraźnię. Niezależnie od tego, czy źródłem inspiracji jest obserwowany fragment świata czy nawarstwiona, zaskorupiła farba, istotny jest konkret malarski — coś realnego, dotykającego, a nie wyobrażonego czy sugerowanego.

Dzisiaj istotą sztuki jest przekraczanie granic. Aby wyrazić pełnię artystycznej wizji studenci mojej pracowni powinni, oprócz klasycznego warsztatu malarskiego (blejtram, płótno, fraby olejne lub akrylowe), stosować rozwiązania z pogranicza dyscyplin sztuki, łączyć ze sobą różne media. Poprzez indywidualne korekty i rozmowy omawiające poszczególne prace, a także dyskusje dotyczące współczesnego świata sztuki i osobistej z nim konfrontacji, chcę pomóc studentom w przełożeniu ich percepcji rzeczywistości na język sztuki, wskazywać i rozwijać u nich charakterystyczne cechy ich osobowości. Dzięki temu studenci będą mogli określić własną tożsamość artystyczną.

(www.facebook.com/Malarstwo19). Strona Pracowni jest, moim zdaniem, doskonałą przestrzenią do prowadzenia mniej formalnych dyskusji artystycznych ze studentami naszej Pracowni. Poprzez prezentację prac uznanych artystów, również prowadzących Pracownię oraz prac naszych studentów i absolwentów, sprowokowaliśmy bardzo interesującą dyskusję, której głównym przedmiotem jest wspólne szukanie odpowiedzi na pytanie: Czym jest oraz czym może być współczesne malarstwo? Strona cieszy się sporym zainteresowaniem i jest bardzo pomocna w dydaktyce.

Załącznik do Programu Pracowni

Zadania/Problemy (jedno do wyboru w semestrze)
dla studentów III, IV, V roku studiów stacjonarnych;
rok akademicki 2015/2016

ZADANIE 1.

Kamuflaż.

Kamuflaż to zamaskowanie, przesłonięcie czegoś dla niepoznaki, mimikra – upodabnianie się do otoczenia; maskowanie się żołnierza lub okrywanie czymś maskującym środka bojowego na przykład czołgu, działa itd.

W działaniu ludzkiego wzroku, można wyróżnić dwa powiązane ze sobą procesy: widzenie przestrzenne oraz widzenie centralne.

Widzenie przestrzenne to swoisty „system nawigacyjno-ostrzegawczy”, w jaki wyposażyla nas natura, a jego podstawową rolą jest dostarczanie informacji „gdzie-coś-jest” (oraz ewentualnie czy przedmiot się porusza). Informacje te pochodzą głównie spoza obszaru przestrzeni, na którym skupiamy swój wzrok i myśli. Widzenie przestrzenne pozwala nam w miarę bezpiecznie poruszać się po chodniku, mimo iż idąc czytamy na przykład gazetę, zauważyć zwierze na łące, czy też na czas uchylić się przed dostrzeżonym kątem oka ciosem.

Natomiast widzenie centralne to system identyfikacji, polegający na umieszczeniu przedmiotów, na które zwróciliśmy uwagę, w kontekście naszej pamięci, czy szerzej – intelektu, dzięki czemu nasz mózg może ustalić „co to jest” (oraz inne szczegóły, takie jak kierunek i prędkość ruchu oraz stopień zagrożenia).

W ulicznym tłumie zwraca naszą uwagę na przykład intensywny kolor czerwony (widzenie przestrzenne), dopiero potem dostrzegamy, iż jest to osoba w czerwonym kapturze bądź czapce, mężczyzna bądź kobieta, istotna dla nas czy taka, której obecność za sekundę zignorujemy (widzenie centralne).

Zadanie polega na poszukaniu takiego rodzaju deformacji modelu (cała postać lub sam portret) – wykorzystując zakrycie, ukrycie, zamaskowanie – aby poprzez kamuflaż, zmianę kontekstu, nowe, inne użycie, oderwanie od pierwszej formy, nadać jej nowe znaczenie, inny sens.

Technika dowolna (tradycyjne techniki malarskie, instalacja, forma przestrzenna, praca intermedialna).

Czas: jeden semestr.

ZADANIE 2.

Portret efemeryczny.

Efemeryczny, czyli złudny, szybko przemijający, krótkotrwały.

Zadanie polega na stworzeniu kreacji – portretu modelu lub przedmiotu lub przestrzeni etc. będącego dziełem przemijającym, chwilowym, nietrwałym.

Albert Einstein: Znane są tysiące sposobów zabijania czasu, ale nikt nie zna sposobu, aby go wskrzesić. Czas i przemijanie to podstawowe pojęcia filozoficzne. Przemiany zachodzące we współczesnym świecie mają niezwykle dynamiczny charakter. Świat rozwija się w zaskakującym tempie, dzięki nowoczesnym technologiom. Bardzo szybko starzeje się wiedza. Stąd konieczność kształcenia ustawicznego. Jednostki, a nawet kraje, które nie nadążają za nowoczesnością, zagrożone są wykluczeniem.

Wymogi:

Technika: dowolna – klasyczne środki malarskie (płótno, papier, tektura, farba olejna lub akryl); instalacja przestrzenna, fotografia, film, zapis cyfrowy.

Format nie mniejszy niż 100 x 100 cm (jednej pracy z cyklu minimum czterech); ewentualnie 3 minuty filmu.

Czas: jeden semstr.



ZADANIE 3.

Obraz zniszczony jako marzenie senne.

Wytworzona przez Freuda wizja uniwersum urazów, dziecięcych lęków czy antropologiczna wizja dziedzicznych schematów zachowań, człowieczeństwa sprzed historii, które nosi w sobie każdy z nas to wyjaśnienia fantastyczne, wyobrażenia tego, co przenika każdą działalność twórczą obdarzone ogromną siłą sugestii, „naukowym pięknem”, lecz także i niebezpieczne – akceptujące przede wszystkim to, co wspólne, obiektywne, subiektywne. Obrazy marzeń sennych i obrazy – dzieła sztuki zrównane w swojej funkcji wyrażania wewnętrznych dramatów jednostki są symbolami tajemniczych mroków podświadomości, popędów, kompleksów (Freud) lub archetypów – dziedzicznych struktur myślenia należących do sfery podświadomości zbiorowej (Jung).

W teoriach psychoanalizy i w romantycznych teoriach tworzenia mówi się o tajemniczym darze przekształcania marzeń w dzieła artystyczne.

Natchnienie jest jak je za Freudem określa Breton, „...idealnym momentem, kiedy człowiek we władzy szczególnej emocji zostaje nagle pochwycony przez coś, co jest silniejsze od niego i rzucony wbrew sobie w nieśmiertelność...”. * Natchnienie to moment, w którym wytwarza się wyobraźniowe przedstawienie dzieła. Jest ono relacją ze snu, kształtem nadanym marzeniu a nie marzeniem i światem samo w sobie. Kreacja odbywa się właściwie poza płaszczyznę obrazu, jego znaczenie formuje się przed nim samym.

Teorie podświadomości zmieniły obraz sztuki. Nie tylko to, co postrzegane, lecz także i to, co ukryte, co doznawane – „model wewnętrzny” zostało ujawnione jako materiał sztuki.

Dla Gastona Bachelarda poemat to „lekką podretuszowany obłąd”, „inteligentny umiar w zastosowaniu narkotyków zrodzonych z wyobraźni”. W akcie kreacji twórca zachowuje świadomość tego, że wyobraża. Droga od rzeczywistości do obrazu obejmuje doświadczenie, marzenie i retuszowanie obrazów w zapisie. Wywiedziony z teorii psychoanalizy automatyzm surrealistów wydaje się jednak złudzeniem. Dzieło plastyczne nie daje się potraktować jako „przekład” zrodzonych w umyśle obrazów. Materia stawia opór: jest kształtowana, lecz i kształtuje się sama.

Tworzywo nie jest zaledwie nośnikiem marzenia lecz równouprawnionym przedmiotem wizji, ogarnianym przez sny na jawie, wyrywany przez nie ze stanu potencjalności, deformowany i przekształcanym.

Imaginacja tworząca obejmuje pejzaż, odbicie w lustrze, światło, przestrzeń, jak i kamień, farbę, tusz, grafit, kartkę papieru. Stwarzaniu świata marzeniem nie można wyznaczyć ani początku, ani końca, nie przebiega ono według porządku poprzedzającego doznania i następującego podporządkowania materii wyobrażonemu kształtowi. Dzieło plastyczne to nie farba, płótno, rama i idea.

Praca marzenia sennego polega zawsze na deformacji tego, co przedstawiane: obraz senny jest zniszczony.

Wymogi:

Technika: dowolna – klasyczne środki malarskie (płótno, papier, tektura, farba olejna lub akryl); collage; assemblage; obiekt; instalacja; fotografia; zapis cyfrowy.

Format nie mniejszy niż 120 x 100 cm (jednej pracy z cyklu minimum czterech); ewentualnie instalacja składająca się z prac różnego formatu (nie mniejsza niż 250 x 160 cm).

Czas: jeden semestr.

ZADANIE 4.

Słońce zgasić, ptaszki pozabijać.

Zadanie polega na stworzeniu kreacji – w oparciu o studium modelu lub przedmiotu lub przestrzeni etc. będącego dziełem przeciwstawiającym się konwencjonalnym wartościom estetycznym.

Turpizm to nazwa nurtu występującego w malarstwie, muzyce (black metal, death metal), lecz przede wszystkim w niektórych kierunkach poetyckich 2. połowy XX wieku. Zabieg polegający na wprowadzeniu do utworu elementów brzydoty w celu wywołania szoku estetycznego.

Programowo przedstawiciele turpizmu włączyli do swoich utworów motywy kalektwa, choroby, brzydoty, śmierci protestując przeciwko konwencjonalnym wartościom estetycznym, które ich zdaniem fałszowały dramatyczną rzeczywistość współczesnego świata. Opisywali przedmioty, krajobrazy i zjawiska odrażające (zniszczenie, przemijanie, starzenie się, rozkład), co miało służyć uwiarygodnieniu przedstawionej wizji świata, pomóc w afirmacji rzeczywistości ze wszystkimi jej aspektami.

Stanisław Grochowiak w wierszu *Czyści* napisał:

*Wolę brzydotę
Jest bliżej krwiobiegu
Słów gdy prześwietlać
Je i udręczać*

Z kolei w artykule *Turpizm, realizm, mistycyzm* odpierał oskarżenia o efekciarstwo: „...„Turpiści - o ile rozumiem nas, turpistów, dobrze - nawet w najdalej posuniętym akcie buntu (czy przeciwko życiu, czy przeciw tradycji literackiej) wyrażają ostatecznie postawę afirmatywną. Żaden turpista nie przeraża tylko po to, by przerażać, żaden nie krzyczy, aby usłyszano, jaki ma silny głos. I znowu nie rekwizyty decydują, ale postawy.”

Wymogi:

Technika: dowolna – klasyczne środki malarskie (płótno, papier, tektura, farba olejna lub akryl); collage; assemblage; obiekt; instalacja; fotografia; zapis cyfrowy; film.

Format nie mniejszy niż 120 x 100 cm (jednej pracy z cyklu minimum czterech); instalacja składająca się z prac różnego formatu (nie mniejsza niż 250 x 160 cm); film nie krótszy niż 2 minuty.

Czas: jeden semestr.

ZADANIE 5. (III i IV roku)

Złoto.

"Nothing is original. Steal from anywhere that resonates with inspiration or fuels your imagination. Devour old films, new films, music, books, paintings, photographs, poems, dreams, random conversations, architecture, bridges, street signs, trees, clouds, bodies of water, light and shadows. Select only things to steal from that speak directly to your soul. If you do this, your work (and theft) will be authentic. Authenticity is invaluable; originality is non-existent. And don't bother concealing your thievery - celebrate it if you feel like it. In any case, always remember what Jean-Luc Godard said: "It's not where you take things from - it's where you take them to."

J. Jarmusch.

[MovieMaker Magazine #53 - Winter, January 22, 2004]"

a/ Zadanie polega na stworzeniu autorskiej kompozycji z wykorzystaniem zapożyczonych realizacji. Indywidualna interpretacja filmowych, fotograficznych, malarskich prac.

Celem jest nadanie nowego znaczenia obrazom funkcjonującym w kulturze i popkulturze (od Rembrandta do Richtera).

Technika: cyfrowe środki obrazowania (fotografia, film, gif).

b/ Zadanie polega na autorskim wykorzystaniu materiału funkcjonującego w ogólnodostępnym obiegu. Twórcze zapożyczenia materiału, od Pudelka do Tarantino. Celem projektu jest zmienienie kontekstu wybranego materiału, nadanie mu indywidualnego charakteru. Może być to osiągnięte za pomocą montażu filmowego, kompozycji z użyciem fotografii, kolażu.

Wymogi:

Cyfrowe lub analogowe środki obrazowania. Film lub kompozycja fotograficzna.

Format nie mniejszy niż 100x100 cm, lub 2 minuty filmu.

Czas: dwa semstry.