

GRAFIKA

ARTYSTYCZNA



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

grafika — artystyczna

GRAFIKA PRZESTRZENNA
DZIAŁANIA PERFORMATYWNE
DZIAŁANIA INTERMEDIALNE
WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ
NARRACJE GRAFICZNE
GRAFIKA KONCEPCYJNA
ESEJ GRAFICZNY
INTROLIGATORSTWO
SZTUKA KSIĄŻKI
MULTIMEDIA
POLIGRAFIA / DTP
KOMIKS
POWIEŚĆ GRAFICZNA
ILUSTRACJA
ARTZIN
MODELUNEK 3D
KOLAŻ
WKŁĘŚŁODRUK
WYPUKŁODRUK
LITOGRAFIA
OFFSET
SITODRUK
DRUK CYFROWY
MALARSTWO
RYSUNEK

Grafika Artystyczna
rekrutacja.uap.edu.pl
grafikaart.pl

Grafika Artystyczna
© Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2024

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej
Uniwersytetu Artystycznego
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Redakcja:
Maciej Kurak
Monika Pich
Marta Chudy

Reprodukcje:
Sonia Bober, str. 11, 14, 40, 45, 47, 48
Archiwum artystów, str. 16–42
Mateusz Leszczyński, str. 49

Grafika na okładce:
Radosław Włodarski

Druk:
VMG PRINT Sp. z o.o.

Projekt graficzny i skład:
Kamila Łukaszczuk

grafikaart.pl
uap.edu.pl

Koordynator publikacji:
Witold Modrzejewski
Tomasz Jurek

ISBN 978-83-66608-64-1



WYDZIAŁ GRAFIKI
I KOMUNIKACJI WIZUALNEJ | UAP



KATEDRA
GRAFIKI
UAP



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

grafika ————— ————— artystyczna

Grafika Artystyczna – dziedzina sztuki związana z przekazem medialnym. Zalicza się do niej wszelkie formy aktywności twórczej wchodzące w relacje z powszechnym społecznie ukształtowanym językiem wizualnym. Obszar grafiki artystycznej obejmuje zarówno wszelkie formy druku (m.in. offset, ksero, druk cyfrowy) włącznie z klasycznymi technikami graficznymi (m.in. drzeworyt, linoryt, litografia, techniki metalowe, serigrafia), a także działania wykorzystujące współczesne nośniki informacyjne (m.in. prasa, książki, internet, telewizja, ekrany zewnętrzne). W jej skład wchodzi aktywność artystyczna związana z używaniem języka graficznego – stosowanie uproszczeń, syntezy, kondensacji, wykorzystująca komunikację wizualną – przyjęte i powszechnie zrozumiałe treści wizualne – do tworzenia nowych form wypowiedzi twórczej. Stąd grafika artystyczna to m.in. interwencje w przestrzeni miejskiej, artnet, szablony, techniki kolażowe, zapisy archiwalne, instalacje graficzne, akcje na billboardach, mura-
le, komentarze na istniejących nośnikach informacji, ulotki, plakaty autorskie, jak również prace graficzne na papierze lub na płótnie oraz na innych podłożach.

Maciej Kurak (red.), *Bunt. Nowe ekspresje*, Poznań:
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2021, s. 305



grafika.artystyczna.uap

KATEDRA

Katedra Grafiki – Dziekan WGiKW	08-11
Grafika Artystyczna – Prorektor ds. naukowo-artystycznych	12-13

PRACOWNIE

I Pracownia Grafiki – Wypukłódruk	16-17
II Pracownia Grafiki – Druk Płaski – Grafika Cyfrowa Serigrafia	18-19
III Pracownia Grafiki – Wklęsłódruk	20-21
IV Pracownia Grafiki – Litografia i Druk Offsetowy	22-23
V Pracownia Grafiki – Introligatorstwo i Sztuka Książki	24-25
VI Pracownia Grafiki – Grafika Przestrzenna i Intermedialna	26-27
VII Pracownia Grafiki – Komiks i Powieść Graficzna	28-29

PRZEDMIOTY

Grafika Konceptyjna	30-31
Art Zin	32-33
Portfolio	34-35
Warsztat Multimedialny	36-37
Warsztat Poligraficzny	38-39
Propedeutyka Grafiki	40-41
Kompozycja	42
Rysunek Graficzny	43
Warsztaty Komputerowe	43
Podstawy Projektowania	44
Modelowanie 3D	44

INNE

46-51



Kierunek Grafika Artystyczna na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu jest społecznością artystyczną, skupiającą osoby zajmujące się twórczością, teorią oraz edukacją w dziedzinie sztuki. Działania prowadzone na kierunku są ściśle powiązane z aktualnymi zjawiskami w sztuce, nowoczesnymi technologiami graficznymi i teorią sztuki. Program dydaktyczny uwzględnia kontekst społeczny, wobec którego konstruowane są główne cele działalności artystycznej i naukowej. Kadra kierunku uczestniczy w międzynarodowej dyskusji dotyczącej zmieniającego się sposobu definiowania grafiki oraz jej dynamicznych przemian technologicznych i medialnych.

Osoby studiujące mają dostęp do siedmiu pracowni: Wypukłodruku; Druku Płaskiego – Grafiki Cyfrowej | Serigrafii; Wklęsłodruku; Litografii i Druku Offsetowego; Introligatorstwa i Sztuki Książki; Grafiki Przestrzennej i Intermedialnej oraz Komiksu i Powieści Graficznej. Aktywności w pracowniach skupiają się na rozwoju osobowości twórczej, opracowywaniu autorskiego unikalnego języka oraz budowaniu świadomej wypowiedzi artystycznej. Uzupełnieniem programu studiów są zajęcia fakultatywne oraz charakterystyczne dla poznańskiej uczelni – pracownie wolnego wyboru. Dzięki otwartej strukturze, działania z zakresu Grafiki Artystycznej można łączyć z innymi dziedzinami sztuki m.in. ze scenografią, wzornictwem, malarstwem, fotografią, czy rzeźbą.

Prowadzone w ramach Kierunku przedmioty takie jak: Art Zin, Rysunek Graficzny, Warsztaty Komputerowe, dają osobom studiującym możliwość zapoznania się z kulturą niezależnych publikacji oraz pozwalają rozwijać świadomość twórczą o wątki sztuki w obszarach kreacji przestrzeni, postaci i narracji. Uzupełnieniem wiedzy są zajęcia z Warsztatu Multimedialnego i Grafiki 3D. Obejmują one tworzenie audiowizualnych projektów związanych z grafiką mobilną, videoartem, działaniami performatywnymi oraz modelowaniem obiektów trójwymiarowych. Zajęcia z Portfolio oraz Przygotowania do druku – Poligrafii uczą posługiwania się pakietem Adobe i przygotowują do współpracy z galeriami oraz przemysłem. Wiedza teoretyczna z zakresu historii sztuki, filozofii, psychofizjologii widzenia uzupełniana jest doświadczeniami praktycznymi związanymi z grafiką koncepcyjną i copywritingiem.

Osoby studiujące w ramach zajęć poddają analizie obrazy i komunikaty, próbując je rozumieć, łączyć i tworzyć nowe. Korzystają z kanałów medialnych takich jak Internet, artzin czy przestrzeń publiczna, które daleko wykraczają poza ramy galerii sztuki czy mury uniwersytetu. W każdym roku akademickim organizowane są plenery oraz wyjazdy artystyczne, które łączą się z projektami kuratorskimi, spotkaniami i wizytami na wystawach. Zwieńczeniem studiów jest praca dyplomowa stanowiąca istotne wydarzenie dla społeczności akademickiej.

Działalność kierunku nie ogranicza się tylko do aspektów odbitki graficznej czy matrycy, lecz wychodzi daleko poza kwestie technologiczne. W ramach projektów artystycznych dyskusja na temat współczesnej grafiki rozszerzona jest o perspektywę społeczną, polityczną, filozoficzną, historyczną, oraz medioznawczą. Artystki i artyści wspólnie z teoretykami i teoretyczkami prowadzą twórczy dialog dotyczący społecznego potencjału grafiki, analizując, jak jest on kształtowany przez kulturę i technologię.

Historia Wydziału Grafiki na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu jest związana z Janem Jerzym Wronieckim – jednym z założycieli uczelni, pierwszym kierownikiem Wydziału Grafiki, wszechstronnym artystą o międzynarodowej renomie, działającym w grupie artystycznej Bunt. Odwołując się do idei grupy – aktywistycznego zaangażowania w rzeczywistość społeczną, od 2014 roku osoby związane z kierunkiem Grafika Artystyczna tworzą projekt **BUNT. Nowe Ekspresje**. Prezentowany był w najważniejszych centrach grafiki oraz podczas międzynarodowych wydarzeń m.in. obchodach 100-lecia istnienia Awangardy.

Katedra Grafiki organizuje również **Biennale Grafiki Poznań** – ważne cykliczne wydarzenie w świecie sztuki, będące międzynarodową platformą dla młodych twórczyń i twórców. Jest to przestrzeń prezentacji najnowszych tendencji oraz różnorodnych postaw artystycznych. Od 2019 roku każda edycja posiada temat, który odzwierciedla istotne zmiany społeczno-kulturalne, podkreślając znaczenie grafiki artystycznej we współczesnej sztuce.

Grafika artystyczna jest jedną z najbardziej rozpowszechnionych form ekspresji. Wykorzystywana jest w ramach współczesnego języka sztuki, mediów i projektowania. Studia na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu kładą nacisk na artystyczną wolność, umiejętność krytycznego myślenia i zapewniają gruntowne przygotowanie w zakresie technicznym oraz teorii sztuki. Program studiów doskonale przygotowuje do aktywnego funkcjonowania w świecie sztuki i na rynku pracy.



XIII Biennale Grafiki / ERROR, Galeria na Dziedzińcu Stary Browar, Poznań 2023

grafika — artystyczna

Grafika artystyczna jest formą wypowiedzi twórczej opartą na przekazie medialnym. Używa nośników informacyjnych, które pozwalają na dotarcie z komunikatem wizualnym do szerokiego grona odbiorców. W jednorodnej przestrzeni społecznej, gdzie „wszystko, co ważne może być tam zdobywane tylko na drodze wymiany towarowej”, grafika artystyczna umożliwia zaistnienie alternatywnych rozwiązań. Jej użyteczność polega na umiejętnym wykorzystaniu warsztatu do rozpropagowywania idei i poglądów społecznych, nawet tych, które wykraczają poza kulturowe wzorce. Dotyczy to zarówno funkcji medialnych grafiki (wydawnictw, internetu, informacji w przestrzeni miejskiej), funkcji warsztatowych (przygotowanie do druku, technologia i techniki druku, obraz cyfrowy, introligatorstwo, dźwięk), jak i walorów artystycznych (kompozycyjnych w tym rysunkowych, malarskich, przestrzennych, audio-wizualnych), które umożliwiają wprowadzanie nowych jakości estetycznych, jak i kształtowanie rzeczywistości. Grafika artystyczna jako odrębna dziedzina sztuki wywodzi się z grafiki warsztatowej. Nie ogranicza się jednak wyłącznie do poszukiwań nastawionych na estetyczną eksplorację technik druku. Polega na kreacji medialnej, która pozwala na uwzględnianie nowych funkcji sztuki, w tym działań postartystycznych.² Grafika artystyczna jest bliska codzienności poprzez koncentrowanie się na przekazie informacyjnym. Przyjmuje charakter wydarzenia oraz eksponuje potencjał procesualny stojący w opozycji do ściśle określonej podmiotowości, która odpowiedzialna jest m.in. za wpisywanie artefaktów w kulturę konsumpcyjną. Uczestniczy w procesie odprzedmiotawiania działań twórczych, eksponując kontekst – unika tym samym traktowania sztuki jako towaru.³

prof. dr hab. Maciej Kurak

Prorektor ds. naukowo-artystycznych

1. György Lukács, Wprowadzenie do ontologii bytu społecznego, t. II, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1984, s. 433.
2. Pojęcie Jerzego Ludwińskiego określające działania rozplywające się w codzienności, kreujące rzeczywistość. Działania postartystyczne obejmują zarówno realizacje użytkologiczne, sztukę 1:1, jak i przynależne do realizmu materialnego.
3. Sztuka jako przedmiot konsumpcyjny łatwo wpisuje się we wszelkie mechanizmy rynkowe. Pozwala uczestniczyć w procesie kwantyfikacji kultury podtrzymując zastany system oparty na idei gromadzenia kapitału.



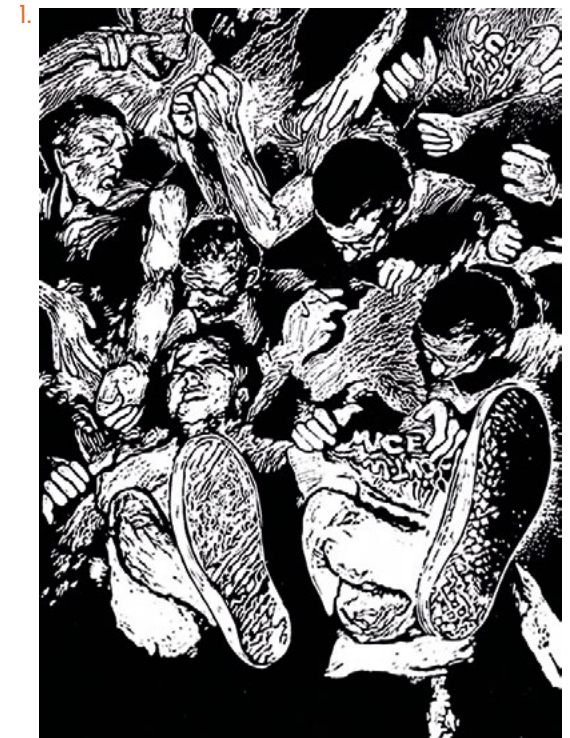
I Pracownia Grafiki

Wypukłodruk

Pracownia łączy aktualne zagadnienia kultury z tradycyjnymi technikami graficznymi oraz zjawiska społeczne z osobistymi doświadczeniami twórcy. Głównym założeniem jest syntetyzowanie graficznych wypowiedzi, poszukiwanie idei oraz podporządkowanie jej technice i materiałom drukarskim. Studenci zapoznają się z metodami i technikami druku wypukłego (drzeworyt, linoryt, gipsoryt) poprzez eksperyment do nowych propozycji multimedialnych. Procesualny charakter technik wypukłych wspomaga tworzenie własnego języka graficznego i indywidualnych form ekspresji. Przekazywana wiedza umożliwia zaplanowanie własnej niezależnej pracowni.

Druk wypukły daje szeroki wachlarz możliwości technicznych, co umożliwia realizowanie prac na zróżnicowanych podłożach: wysokiej jakości papierach, foliach, tkaninach, formach przestrzennych, drewnie, metalu czy szkle. Techniki druku wykorzystywane są w realizacji projektów użytkowych, m.in. plakatów i druków akcydensowych. Pracownia wyposażona jest w prasy hydrauliczne i walcowe dające możliwość realizacji bardzo dużych formatów prac oraz suchego tłoku.

Zdobyte umiejętności pozwalają na swobodne wykorzystanie grafiki we własnej twórczości artystycznej oraz przydają się w drukarniach, agencjach reklamowych, wydawnictwach, w studiach kreatywnych, m.in. na stanowiskach: grafik kreatywny, koncepcyjny, projektant, dyrektor artystyczny. Kompetencje dodatkowo ułatwiają pracę w instytucjach związanych z kulturą i sztuką.



1. Małgorzata Rydlewska, *Pogo*, linoryt

2. Ema Lavříková, *Celowa premia*, linoryt redukcyjny



II Pracownia Grafiki

Druk Płaski – Grafika Cyfrowa | Serigrafia

W II Pracowni Grafiki podejmowane są zagadnienia związane z przekazem medialnym w kontekście procesu twórczego. Koncentrują się na współczesnych zjawiskach sztuki, w tym praktykach postartystycznych kształtujących realne, społecznie zaangażowane zjawiska. Działania w pracowni zwracają uwagę na potencjał komunikacji wizualnej oraz tradycyjnej sztuki, wykorzystując język graficzny jako narzędzie społecznie użyteczne. Wyznaczają wartości kulturotwórcze opierające się na technice serigrafii i grafiki cyfrowej.

Technika serigrafii pozwala na wytwarzanie syntetycznych obrazów powiązanych z analizą zjawisk codziennych, a także umożliwia szybkie rozpowszechnianie informacji wizualnej (plakat, afisz, ulotka). Wyposażenie pracowni w sprzęt do serigrafii (półautomat duży i średni format, karuzela do sitodruku) daje szansę na wykonywanie wydruków na różnych podłożach (m.in. na: tkaninie, koszulkach, ubraniach, papierze, kartonie, płycie, szybie, metalu, tworzywach sztucznych...).

Technika cyfrowa sprzyja kształtowaniu powszechnych treści medialnych oraz pomaga w ich masowym propagowaniu za pomocą nośników cyfrowych (internet, radio, mapping, druk akcydensowy). Drukarki cyfrowe będące na wyposażeniu uczelni (12 i 8 kolorów) oraz ploter hybrydowy wielkoformatowy umożliwia wykonywanie odbitki na różnych podłożach płaskich (m.in. na: wysokojakościowym papierze, kartonie, tkaninie, płycie wiórowej, metalu, pleksi).

Umiejętności zdobyte w pracowni dają swobodę wykorzystywania grafiki w twórczości artystycznej oraz przydają się w drukarniach, agencjach reklamowych, wydawnictwach, w studiach kreatywnych, instytucjach kultury, m.in. na stanowiskach: grafik kreatywny, koncepcyjny, projektant, dyrektor artystyczny czy animator.

1.



1. Monika Nowicka, *Wyprzedaj*, serigrafia, obiekt

2.



2. Anna Tomczyk, *Dziękuję za nic*, szablon, obiekt

III Pracownia Grafiki

Wklęsłodruk

III Pracownia Grafiki jest otwarta dla wszystkich studentek i studentów UAP. Jest miejscem spotkań, dyskusji, wymiany myśli i doświadczeń, a przede wszystkim pracy twórczej. Tutaj osoby studiujące realizują własne zamierzenia artystyczne i podejmują próbę odnalezienia czy ukształtowania indywidualnej formy ekspresji opartej na wklęsłodruku, używając także innych technik i sposobów artystycznej artykulacji.

Studenci realizują zaproponowane przez nas tematy, a także podejmują własne, w tym często trudne, ale ważne i aktualne tematy społeczne czy polityczne. Zróżnicowane postawy twórcze znajdują swoje odzwierciedlenie w prezentowanych pracach. Towarzyszy temu poznawanie technik druku wklęsłego. Studenci eksperymentują z akwafortą, akwatintą, miękkim werniksem i współczesnymi możliwościami druku cyfrowego. Opracowują też techniki autorskie. Częścią procesu dydaktycznego są organizowane przez pracownię plenery oraz wystawy studentów i absolwentów, w kraju i za granicą.

Techniki wklęsłodruku wykorzystywane są do realizacji własnych projektów: ilustracji, komiksów, druków akcydensowych, publikacji, książek artystycznych, obiektów i instalacji. Możliwy jest druk na różnorodnych papierach, tkaninach, foliach, ubraniach, metalach itp. Istotną może być także rola matrycy i możliwości wykorzystania jej w procesie twórczym, np. do multiplikacji i zapisu w czasie. Obiektem artystycznym może być także sama matryca.

Wiedza i doświadczenie zdobyte podczas studiów pozwalają na samodzielną pracę artystyczną, a także w studiach reklamowych, wydawnictwach, drukarniach, instytucjach kultury itp.

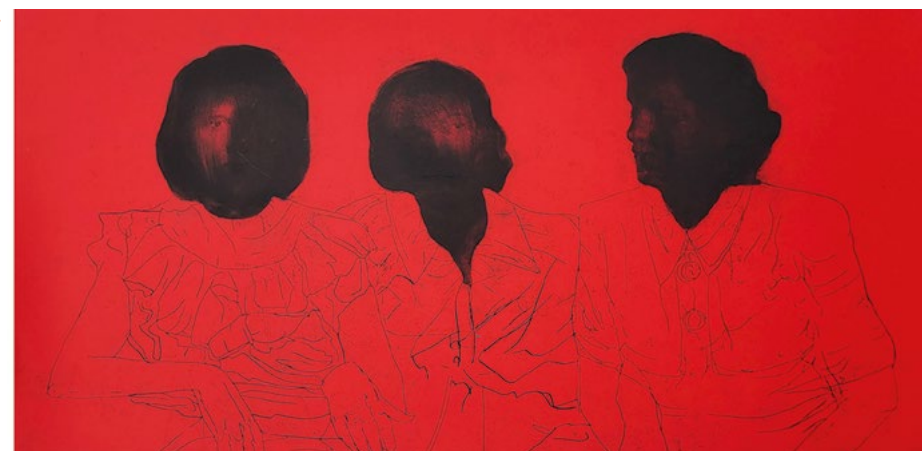
1.



1. Iga Kwas, *Happiness/hopelessness*, wklęsłodruk, obiekt

2. Aleksandra Czarnota, *Ład naturalny*, wklęsłodruk

2.



IV Pracownia Grafiki

Litografia i Druk Offsetowy

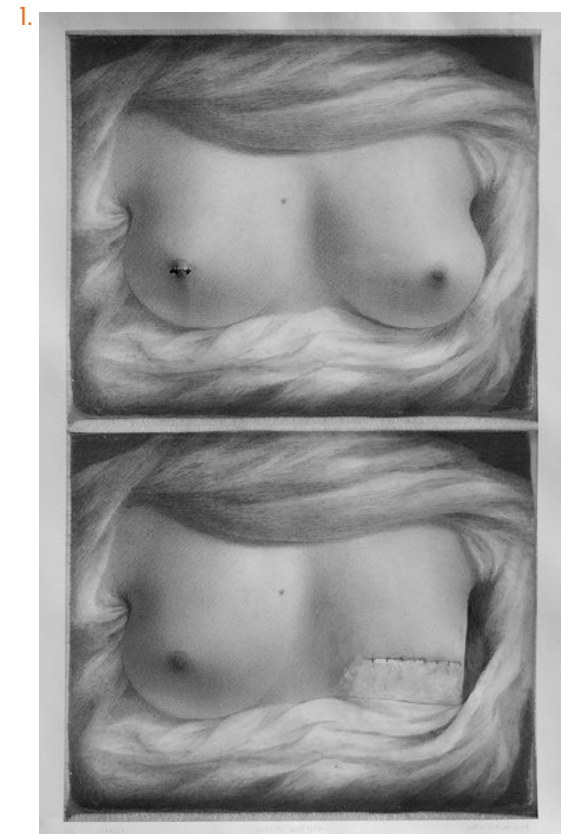
Pracownia zapoznaje studentów z warsztatem graficznym, a także pojęciowym umożliwiającym swobodne wypowiedzanie się w sztuce. Program koncentruje się na kształtowaniu świadomości twórczej. Opiera się na indywidualnych konsultacjach, korektach i rozmowach. Pracownia kładzie nacisk na treść i kontekst dzieła, a nie dogmatycznie traktowany warsztat. Punktem wyjścia do pracy nad projektem są zainteresowania studentów, nawet te odbiegające od sztuki graficznej takie jak: literatura, muzyka, film i taniec.

Litografia i Offset są technikami graficznymi dającymi bardzo szerokie możliwości druku (również w kolorze). Celem pracowni jest przygotowanie studentów do sprawnego wykorzystywania techniki druku płaskiego (technologii stosowanej w poligrafii) w autorskich wypowiedziach twórczych. Poza znajomością warsztatu litograficznego i offsetowego student uczy się łączenia i kojarzenia różnych zaawansowanych technik graficznych takich jak: techniki lawowane, kamienioryty, kwasoryty czy druk negatywowy. Prace drukowane są na papierze, tkaninach i drewnie.

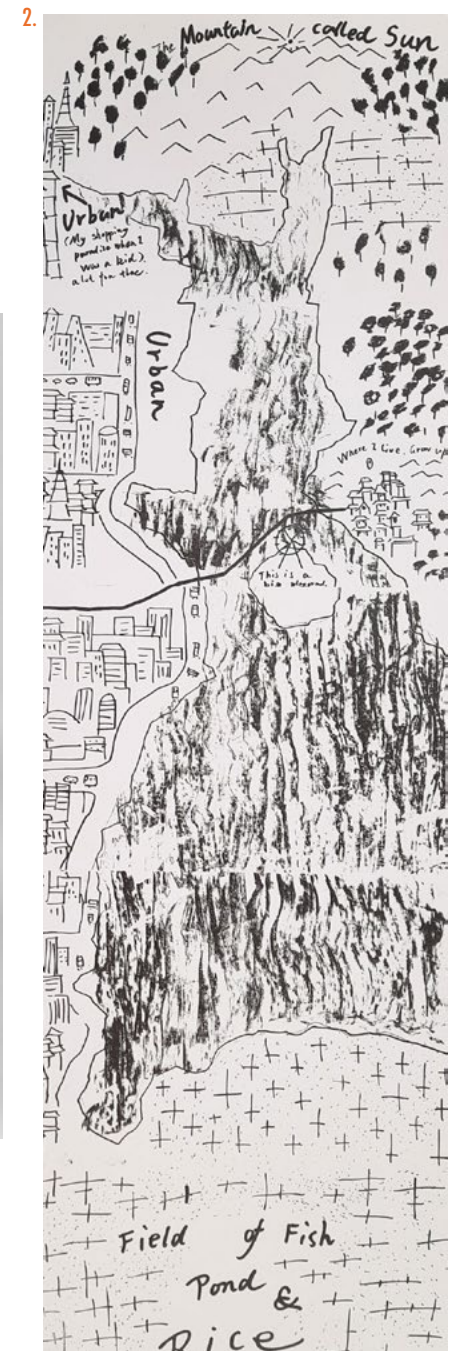
Wiedza i doświadczenie zdobyte podczas studiów pozwalają na samodzielną pracę artystyczną, a także współpracę z instytucjami kultury, agencjami projektowymi i reklamowymi, wydawnictwami, drukarniami, m.in. na stanowiskach: grafik, ilustrator czy grafik DTP.

Profesorzy wizytujący

prof. dr hab. Stefan Ficner
 prof. dr hab. Grzegorz Nowicki



1. Karol Ruszała,
Reality revealed after Sarah Goodridge, offset



2. Wu Junnan, *Bez tytułu*, offset

V Pracownia Grafiki

Introligatorstwo i Sztuka Książki

Celem zajęć jest praktyczne wykorzystanie wiedzy introligatorskiej w świadomym tworzeniu powiązań między sztuką i rzemiosłem oraz zdobycie umiejętności niezbędnych do wykonywania książek artystycznych.

Zajęcia odbywają się w formie warsztatów, podczas których studenci samodzielnie szyją i oprawiają blok książki. Obok opraw książkowych wykonuje się również różnego rodzaju: zeszyty, albumy, teki i pudełka. Na zajęciach realizuje się prace, korzystając z pras i narzędzi introligatorskich oraz z materiałów takich jak: papier, płótno introligatorskie czy folie do złożenia. Pracownia wyposażona jest w sprzęt umożliwiający wykonywanie suchego tłoku, papieru kłajstrowego i innych technik zdobniczych. Introligatorstwo stanowi część współczesnego języka sztuki oraz znajduje swoją przestrzeń głównie w przemyśle poligraficznym. Umożliwia pracę w drukarniach, wydawnictwach, agencjach reklamowych, bibliotekach i archiwach.

Sztuka książki obejmuje kilka poddziedzin, m.in. książkę artystyczną – pole działań artystycznych – esej graficzny prezentujący punkt widzenia artysty. Książka artystyczna jest dziełem autonomicznym – produktem rozwoju naszej kultury. Nie chodzi tu o tzw. „piękne książki”, przedmiot zbytku, lecz o książki stanowiące integralną wypowiedź artysty. Książka to graficzny dokument, której użyteczność polega na umiejętnym wykorzystaniu warsztatu do rozpropagowania idei i poglądów społecznych, nawet tych, które wykraczają poza kulturowe wzorce.

Introligatorstwo i Sztuka Książki stanowią część współczesnego języka sztuki oraz znajduje swoją przestrzeń głównie w przemyśle poligraficznym. Umożliwia pracę w drukarniach, wydawnictwach, agencjach reklamowych, bibliotekach i archiwach.



1. Joanna Kempaska, *Errata*

2. Katsiaryna Patsouskaya, *Ja adčuvaju*

VI Pracownia Grafiki

Grafika Przestrzenna i Intermedialna

VI Pracownia Grafiki zajmuje się najnowocześniejszymi zagadnieniami związanymi ze współczesną kulturą oraz drukiem. Pracownia ma charakter otwarty i interdyscyplinarny, gdzie grafikę traktuje się jako sposób pracy z mediami, wykorzystując eksperyment artystyczny i najnowocześniejsze środki wyrazu. Realizacje w pracowni powstają z uwzględnieniem aktualnego dyskursu w sztuce oraz wchodzą w aktywny dialog z uwarunkowaniami społecznymi, estetycznymi, medialnymi i politycznymi. Studenci podczas prezentacji, warsztatów i wykładów zapoznają się z funkcjonowaniem świata sztuki oraz rolą grafiki we współczesnej kulturze.

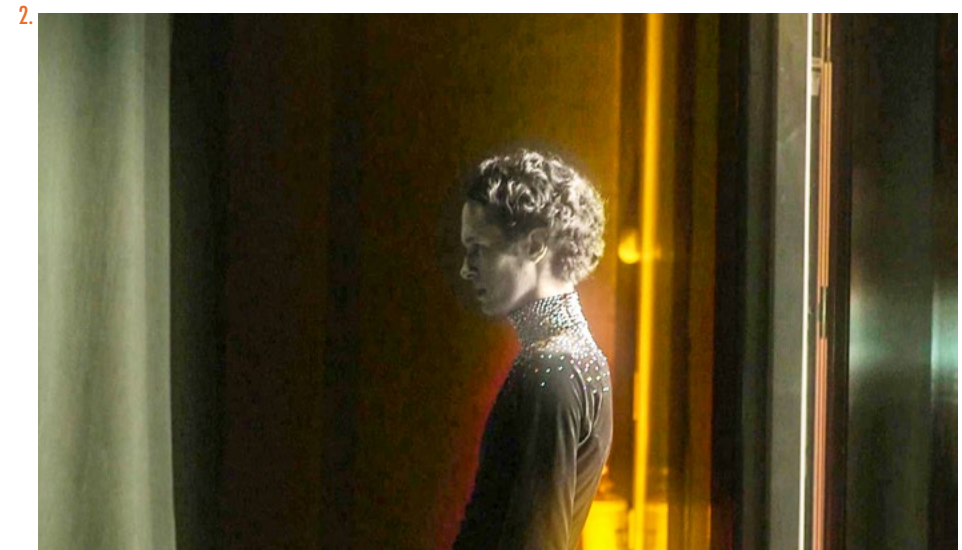
W pracowni studenci poznają techniki umożliwiające tworzenie druków przestrzennych: przygotowanie pliku do druku UV oraz druku cyfrowego, cięcie na ploterach CNC oraz druk 3D. Techniki te wykorzystywane są m.in. w realizacji graficznych form przestrzennych – ekspozytorów, billboardów, folii do oklejania pojazdów, obiektów drukowanych w technologii 3D czy instalacji interaktywnych. Dodatkowo studenci zapoznają się z warsztatem intermedialnym – umiejętnościami rejestracji dźwięku, podstawami montażu oraz pracą w przestrzeni wirtualnej. W pracowni realizowane są druki na zróżnicowanych podłożach: wysokojakościowych papierach, foliach, tkaninach, materiałach klejących, formach przestrzennych, drewnie, metalu i szkłe. Studenci pracują w przestrzeni wirtualnej (net art), dźwiękowej i filmowej.

Zdobyte umiejętności stanowią część współczesnego języka sztuki. Przydatne są w agencjach reklamowych/eventowych, studiach projektowych, drukarniach i wydawnictwach. Warsztat intermedialny dodatkowo ułatwia pracę w sektorach związanych z gramami komputerowymi, mediami społecznościowymi, instytucjami kultury, realizacją scenografii oraz współpracą z przemysłem w tym z modą.



1. Klaudia Figura, *Certyfikat*, obiekt

2. Mateusz Sak, *Błyszczycy – taniec*, kadr z filmu



VII Pracownia Grafiki

Komiks i Powieść Graficzna

Przedmiot zajmuje się wprowadzeniem w tematykę powieści graficznej. Podstawowym założeniem jest stworzenie autorskiej formy publikacji. Program skupia się na indywidualnych lub kolektywnych działaniach studenckich oraz współpracy przy projektach z autorami scenariuszy. Podejmowane są zadania zbudowania formy graficznej, a także tworzenia fabuły czy narracji. Efektem realizowanego programu są powieści graficzne – komiksy, będące eksperymentem z formą i treścią, wielokrotnie wykraczające poza przyjęty schemat. Aktywnie wspieramy Poznański Festiwal Komiksu i współpracujemy z Czytelnią Komiksów i Gazet Nova przy Bibliotece Uniwersyteckiej UAM.

W pracowni powstają różnorodne wydawnictwa (książki, ziny, formy przestrzenne, jak i krótkie narracje graficzne). Prace realizowane są przy użyciu różnych technik drukarskich, a także w formie cyfrowych e-booków czy realizacji video.

Zdobyte umiejętności pozwolą na swobodne poruszanie się we współczesnych zagadnieniach sztuki. Po ukończeniu studiów absolwent może podjąć samodzielną pracę w zakresie autorskiej publikacji. Zajęcia pozwalają na podjęcie współpracy z wydawnictwami, jak i pracy w agencji reklamowej, na planach filmowych czy w studiach animacji lub produkcji gier komputerowych – np. przy tworzeniu storyboardów.

1.



2.



1. Jan Stachowiak, TSETSERESA

2. Aleksandra Kwiatkowska, Bleaching

Grafika koncepcyjna

Grafika koncepcyjna to przedmiot, który polega przede wszystkim na kształceniu umiejętności tworzenia tekstów autorskich (m.in. opisów prac, esejów, felietonów, opowieści, nagłówków, haseł). Praktykowane jest również opracowywanie oraz analiza konceptów twórczych i ich odniesień. Przedmiot rozwija świadomość budowania idei nie tylko za pomocą obrazu, ale również samego tekstu jako środka artystycznego wyrazu.

Działania skoncentrowane są na tworzeniu dokumentów tekstowo-graficznych, w których elementy strukturalne (tytuł, opis, wizualny komunikat oraz kontekst) tworzą integralne dzieło. Praktyka w pracowni dotyczy zagadnień z zakresu grafiki artystycznej, sztuki społecznej – aktywności wykorzystującej elementy grafiki w przestrzeni publicznej (m.in. plakat, billboard, mural, ilustracja prasowa, komiks, film, animacja, performance, instalacja, ulotka, scenografia) – oraz wielu innych działań medialnych z zakresu różnych dziedzin sztuki w połączeniu z przekazem graficznym. Działania procesualne opierają się na eksperymentach twórczych, nastawionych na doświadczanie i pogłębianie progresywnych myśli. Efektem poszukiwań, analiz i opracowań są rozmaite pozycje wydawnicze (m.in. książki, czasopisma, artykuły, obiekty, wzory), które scalają język (komunikat), pisanie, czytanie, umiejętność interpretacji oraz graficzne praktyki artystyczne.

Nabyte umiejętności przydatne są w działaniach artystycznych oraz w zawodzie copywritera, dyrektora artystycznego czy grafika kreatywnego.

1. Ostatni gryz kanapki

Ema Lavrikova

Wstaje, ale czuje się jakbym znów miała zasnąć po ciepłym dniu pracy. Szczerk śmieciarki przeszywa mi głowę, jak szpilą. Kot myśli tylko o jedzeniu. Nie chce go karmić. Nie chce być w kuchni, dziewczyny tworzą tam chaos, silny rozgardasz. Totalny dom wariatów. Trzask talerzy jest gorszy niż śmieciarka. Maszę wstać, muszę tam iść. Kot zawodzi coraz głośniejsze, się tam. Po drodze między nogami płacze mi się Churchill, nie znam drugiego tak nachalnego kota. Nakarmione, już po wszystkim. Prowanie trzęsie w podłogę. Oczekuję się, zamykam oczy chociaż wiem, że ze snania nic nie będzie. Zaciśnięcie powiek, dźwięk przychodzącej wiadomości krzyżuje moje zamyślenia. Ostatecznie słychać podnoszący telefon. To ona! Oczywiście, to Rybka do mnie pisze.

- Jak tam, Kotek? Wypadasz do mnie?

Zaklepa mnie łada pozytywną energią. Jędo do niej. Zawsze tam będę. W drzwiach wita mnie jej promienny uśmiech. Kiedy bierze mnie w ramiona, jej włosy muskają moje policzki. Ona zawsze wyzyskuje mój martwy stan...

- Chcesz herbatkę?

- Tak poproszę.

- Może poproszę Magię nagięci.

- A co to jest, Rybko?

- Zobaczysz, na pewno ci się spodoba. Kotku.

Rybka syczy mi herbatkę, a ja zabieram się za jointa.

Ję napary z miodem i cytrynką, idealnie wyważone, ogrzewają moje wnętrza. Rybka układa się obok, zawiązuje się w kocię.

Wszystko nieładnie. Kamera stopniowo wspina się po ich nagich ciałach. Nikt nie jest taki sam, każdy jest inny - ludzie są z różnych środowisk. Nie są wyjątkowo atrakcyjni. W sumie nie wiem jak oni się tam znaleźli. Gdy patrzę na nich moje kompleksy przesłaniają być istotne.

Patrzę na Rybkę i uświadamiam sobie, że to ona jest powodem tego, że się tak czuję.

To ona zawsze pewna siebie, gotowa na wszystko, zawsze zaskoczy zartem czy anegdota.

Od deana mnie inspirowe.

Biorę tyka herbaty, odpalam jointa. Moje zmęczenie trochę ustępuje.

Ona zawsze sprawia, że czuję się bardzo komfortowo jak z nikim innym. Patrzę ponownie na nią.

Uśmiecha się. Nie mogę oderwać od niej wzroku. Jej uśmiech czaruje - pewnie dlatego każdy się w niej bój.

Mnie też to spotkało. Ale nie czuję zazdrości. Nigdy jej nie czułem. Przy niej zawsze czuję się najwężniejsza na świecie. Dzieki niej wiem, że muszę pamiatać o swojej wartości, bo nikt za mnie tego nie zrobi. Od niej nauczyłam się być sobą - oczekiwać od ludzi respektu zamiast obrażać swoje standardy. Nauczyły mnie emanować seksem.

- Chciałabym może kanapkę, Kotek?

- Od ciebie zawsze, Rybko.

Czasami martwię się, że stracę Rybkę... Może powinienam jej więcej pomagać i być dla niej większym wsparciem? A co, jeśli jest to jednostronne.

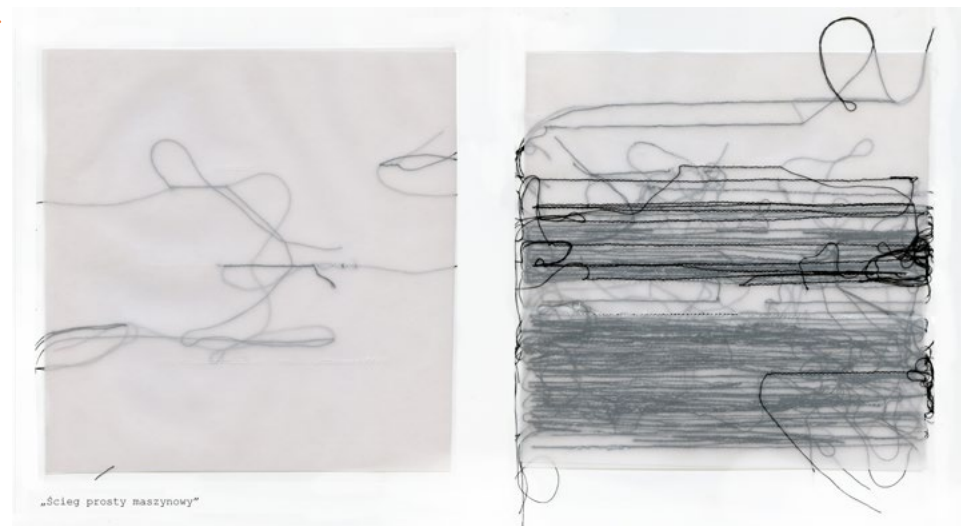
Ostatni gryz kanapki dla ciebie, Rybko.

Rybko, mam do ciebie pytanie. Czym dla ciebie jest miłość?

Miłość. Kotku, jest wówczas, kiedy ktoś daje ci ostatni gryz swojej kanapki.



2.



1. Ema Lavrikova, *Ostatni gryz kanapki*, obiekt ceramiczny

2. Karolina Piotrowska, *Ścieg prosty maszynowy*, obiekt graficzny

Art Zin

Celem przedmiotu jest przybliżenie idei wydawniczej zwanej Artzin – druku ulotnego powstającego w duchu filozofii *Do It Yourself* (DIY) i związanych z tym zjawiskiem niezależnych publikacji, których przekaz jest w pełni autorski. Artzin to mała forma edytorska umożliwiająca rozpowszechnianie treści dotyczących zjawisk kulturowych, społecznych i politycznych.

Studenci w ramach zajęć i konsultacji mają za zadanie stworzenie artzina w różnych technikach artystycznych (grafika, rysunek, malarstwo, kolaż). Prace powstają w nakładzie kilku egzemplarzy powielanych za pomocą ksero lub druku cyfrowego, przy wsparciu technik introligatorskich (dobór papieru, sposób łączenia stron, oprawa) i grafiki koncepcyjnej (opracowywanie tekstów, tytułów, sloganów). Nabyte umiejętności pomocne są we współpracy z instytucjami kultury i sztuki, wydawnictwami książkowymi i gazetowymi, drukarniami, przemysłem fonograficznym i reklamowym.



1. Wiktoria Kamińska, *Piesek*

2. Barbara Borysewicz, *Riot girl mixtape*

Portfolio

Podczas zajęć z Portfolio osoby studenckie uczą się tworzenia profesjonalnej i niestandardowej publikacji służącej do autopromocji. Dokonują selekcji własnych prac i wyboru najważniejszych osiągnięć. W wyniku działań powstają dwie formy edytorskie – cyfrowa, w postaci wielostronicowej prezentacji w pliku PDF, i drukowana (książka, folder, katalog, gazeta). Doświadczenie nabyte podczas zajęć pomoże studentowi w przyszłości przedstawiać w komunikatywny sposób swoje osiągnięcia artystyczne.

Program zajęć dotyczy zagadnień związanych z poligrafią (składem, drukiem, kompozycją) i narzędziami do edycji cyfrowej (pakiet Adobe). Nabyte umiejętności przydadzą się we współpracy z instytucjami sztuki i kultury, wydawnictwami, studiami graficznymi/projektowymi, agencjami reklamowymi/eventowymi i drukarniami.

1.



1. Jagoda Kalisz

2. Weronika Musiał

2.



KADRA

mgr Oskar Dawicki
mgr Kamila Lukaszczuk
mgr Borys Szadkowski

Warsztat Multimedialny

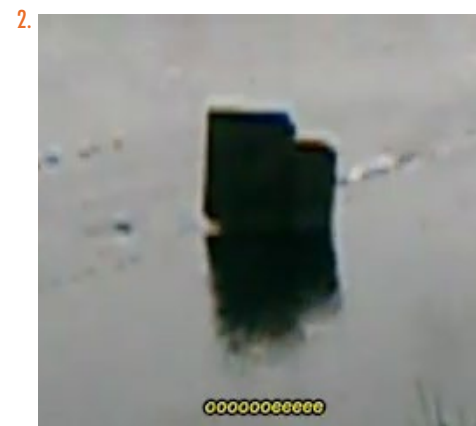
Zajęcia wspomagają proces twórczy oparty na działaniach multimedialnych. Opracowywane są koncepty twórcze, powstają storyboardy, krótkie animacje, artgify, etiudy audiowizualne, działania performatywne, wideoinstalacje. Warsztaty mają na celu zapoznanie osób studiujących z obsługą programów do obróbki obrazu, dźwięku i montażu filmowego. Doświadczenie zdobyte w ramach zajęć stanowi podstawę świadomego konstruowania obrazu ruchomego w przestrzeni publicznej.

Uzyskane umiejętności mogą być wykorzystywane w samodzielnej pracy artystycznej, we współpracy z instytucjami kultury, agencjami reklamowymi, studiami animacji, w sektorach związanych z mediami społecznościowymi oraz grami komputerowymi.



1. Weronika Jagielka, *Stworzenie*, kadr z filmu

2. Kajetan Śliwowski, *Obrazy dźwiękonaśladowcze*, kadr z filmu



Poligrafia

Przygotowanie do druku

Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z praktyką przygotowania do druku w oparciu o techniki i technologie cyfrowe (programy graficzne, proces druku). Studenci poznają tajniki warsztatu poligraficznego – druku cyfrowego, offsetowego i serigrafii.

Opanowanie technik druku wysokonakładowego przy użyciu nośników poligraficznych, takich jak: ulotka, plakat, gazeta/zin, folder, wspomaga proces twórczy skoncentrowany na działaniach graficznych. Odpowiednio użyte formy poligraficzne mogą stać się obiektami nie tylko informacji, ale i sztuki.

Zajęcia przygotowują studentów do samodzielnej pracy związanej z komputerowym przygotowaniem plików do druku (DTP) oraz zarządzaniem pracą grupową (przygotowanie matryc, wybór podłoża drukowego, sterowanie urządzeniami drukarskimi, współpraca z drukarnią).

Zdobyte umiejętności mogą być wykorzystywane w samodzielnej pracy artystycznej oraz we współpracy z przemysłem, np. opakowaniowym czy tekstylnym. Znajdą również zastosowanie w miejscach pracy takich jak: studia graficzne/projektowe, agencje reklamowe, wydawnictwa, drukarnie oraz instytucje związane z kulturą i sztuką.



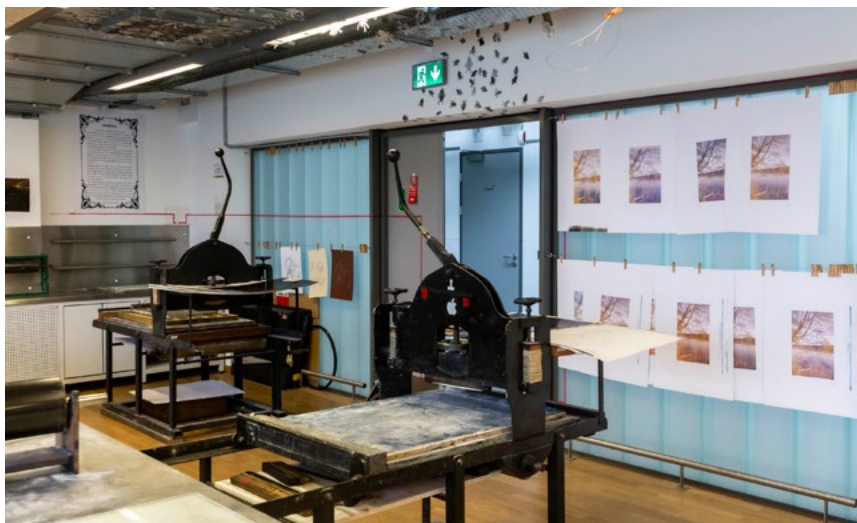
1. Małgorzata Bubnowicz,
Aliaksandra Smal, *Extra Big*, gazeta
2. Iga Kwas, Maria Lis, *Babel*, gazeta



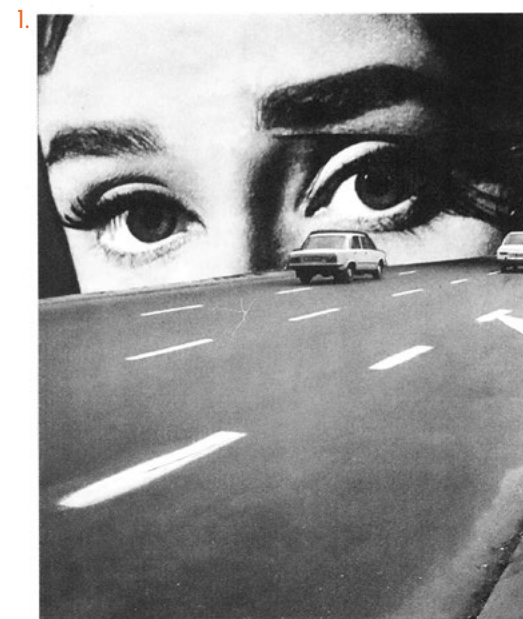
Propedeutyka Grafiki

Propedeutyka Grafiki jest przedmiotem obowiązkowym dla studentów pierwszego roku Wydziału Grafiki i Komunikacji Wizualnej.

Celem zajęć jest bezpośrednie kształcenie podstawowych umiejętności w zakresie właściwego posługiwania się tradycyjnymi technikami graficznymi - drukiem płaskim (litografia, offset, serigrafia, druk cyfrowy), wklęsłym (techniki metalowe) oraz wypukłym (linoryt, drzeworyt).



IV Pracownia Grafiki - Litografia



offset
"The Road"
Laura Skibicka
grafika artystyczna
2023



"Far far away"
litografia 1/2
Jagoda Urbaniak 23

1. Laura Skibicka, *The Road*, offset
2. Jagoda Urbaniak, *Far far away*, litografia

Kompozycja

Kompozycja jest sposobem powiązania elementów strukturalnych dzieła plastycznego (kolorów, kształtów, proporcji, faktur), tworzącym całość zgodnie z intencją twórcy. W ramach zajęć studenci zapoznają się ze schematami kompozycyjnymi (m. in. kompozycją otwartą, zamkniętą, dynamiczną, rytmiczną, diagonalną, symetryczną).

Przy użyciu różnych technik artystycznych (grafiki, rysunku, malarstwa, kolażu) tworzona jest wypowiedź twórcza. Przedmiot łączy zagadnienia współczesnej kultury oraz wiedzę z zakresu psychofizjologii widzenia. Doświadczenie zdobyte na zajęciach stanowi podstawę świadomego konstruowania obrazu w dalszym procesie kształcenia.



Karolina Sproska, *Widzenie ruchu*, kolaż

Rysunek Graficzny

Głównym obszarem aktywności w ramach przedmiotu są zadania, które pozwalają zbadać granice wyobraźni, poszerzyć je, w razie konieczności/możliwości: przekroczyć. Opracowywane są alternatywne światy/państwa/planety/wszechświat ze specyficzną dla wymyślonej formuły fizyką, biochemią, kulturą i logiką.

Praca odbywa się zarówno indywidualnie, jak i przy wsparciu grupy; przy użyciu narzędzi takich jak: opis, budowanie postaci, strategię fabularną, architektura społeczna, ewaluacja projektu. W efekcie działań powstają między innymi szkice koncepcyjne, formy graficzne, malarskie, rzeźbiarskie, video-art, performance itp.

Warsztaty Komputerowe

Przedmiot przygotowuje osoby studiujące do umiejętnego posługiwania się narzędziami do cyfrowej edycji obrazów (Illustrator, Photoshop). Pozwala na realizację autorskich prac graficznych i świadome konstruowanie obrazów w dalszym procesie kształcenia.

Podstawy Projektowania

Osoby studiujące uzyskują podstawowe umiejętności w zakresie projektowania graficznego. Poznają zasady formułowania rozwiązań wizualnych w odniesieniu do kompozycji, typografii, teorii koloru, historii grafiki i pokrewnych dyscyplin artystycznych. Doświadczenia zdobyte na zajęciach stanowią bazę do świadomego konstruowania obrazu w dalszym procesie kształcenia.

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, wykłady, pokazy, wystawy, korekty indywidualne i grupowe dyskusje dotyczące realizowanych projektów.

Modelowanie 3D

W ramach zajęć osoby studiujące zapoznają się z narzędziami do modelowania 3D, pozwalającymi na konstruowanie przestrzeni wirtualnych i wykonywanie druków.





Projekty badawcze/ artystyczne

W ramach kierunku Grafika Artystyczna podejmowane są działania (między innymi wystawy, akcje, konferencje, spotkania, warsztaty, publikacje), które pozwalają na analizę zmian w sposobach artykulacji graficznej. Odnoszą się w zarysie do społecznych zagadnień w kontekście współczesnych zjawisk kultury. Badają rolę współczesnej grafiki w publicznym kontekście.

Od 2014 roku, artyści związani z Katedrą Grafiki UAP zorganizowali szereg wystaw, akcji, dyskusji, które odnosiły się do twórczości artystycznej grupy Bunt. Nawiązanie do ekspresjonizmu poznańskiego miało na celu analizę idei awangardowych postaw artystycznych, w kontekście współczesnych form wypowiedzi twórczych.

Od 2022 roku wydawana jest gazeta graficzna, rozpowszechniana w miejskiej przestrzeni publicznej. Prezentujemy różne sposoby widzenia codziennych zjawisk kształtujących się w lokalnej, współczesnej kulturze.

Biennale Grafiki

Biennale Grafiki jest konkursem adresowanym do młodych artystów grafików, organizowanym przez Katedrę Grafiki Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. W jury konkursu zasiadają głównie artyści, osoby związane z czasopismami i instytucjami sztuki.

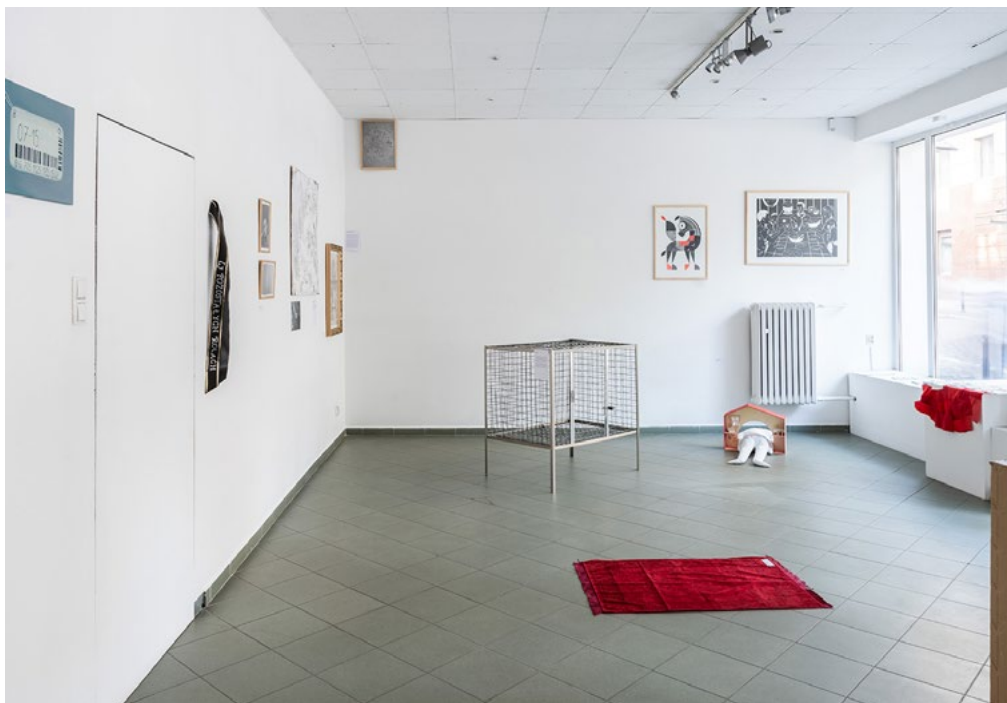


XIII Biennale Grafiki / ERROR, Galeria na Dziedzińcu Stary Browar, Poznań 2023

Wystawy studenckie

Wystawy studenckie stanowią istotny element programu kierunku Grafiki Artystycznej. Organizowane są prezentacje pracowni, wystawy indywidualne osób studiujących, projekty kuratorskie. Zebrane doświadczenia są pomocne przy realizacji wystawy dyplomowej będącej podsumowaniem studiów.

grafika.artystyczna.uap



Wystawa Uroczysta Minuta, Curators'LAB / Miejska Galeria UAP, Poznań 2023



Koło Naukowe PUNKT GRAFIKI

@ punkt_grafiki

PUNKT GRAFIKI jest aktywnie działającym kołem naukowym. Należące do niego osoby studenckie organizują warsztaty, wyjazdy i wystawy. Koło naukowe stanowi pole dyskusji, w którym ścierają się postawy i idee dotyczące współczesnej ekspresji graficznej. Działania często wychodzą poza program studiów. Związane są z festiwalami, konkursami, wydarzeniami artystycznymi i aktywnością społeczną.

Drukarnia UAP

Drukarnia UAP jest profesjonalnym laboratorium druku cyfrowego. Wyposażona w nowoczesny sprzęt daje możliwość realizacji najwyższej jakości druku atramentowego (giclée), druku UV i druku 3D. W drukarni znajduje się nowoczesny ploter frezujący CNC, umożliwiający cięcie papieru oraz materiałów twardych (np. drewno, plexi).

Warsztaty

Uczestnictwo w warsztatach organizowanych przez kierunek Grafika Artystyczna umożliwia nabycie praktycznych umiejętności wyrażania się w medium graficznym. Warsztaty to czas twórczych interdyscyplinarnych działań i wymiany doświadczeń.

Drzwi Otwarte

Drzwi Otwarte UAP to spotkanie z wykładowcami, laborantami oraz studentami pracowni warsztatowych. Podczas wydarzenia można uzyskać informacje o kierunkach studiów, egzaminach wstępnych i skonsultować teczkę prac. Pracownie artystyczne zapraszają do uczestnictwa w organizowanych warsztatach, prezentacjach oraz wykładach.



KATEDRA
GRAFIKI
UAP



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

grafikaart.pl

Egzamin wstępny:

rekrutacja.uap.edu.pl

- **portfolio**
(teczka pdf)
- **rozmowa kwalifikacyjna**
(online)

Drzwi Otwarte UAP 9 marca 2024
oraz edycja online w marcu i kwietniu 2024

Studia Stacjonarne

Studia Niestacjonarne I i II stopnia

Studia Podyplomowe

grafika — artystyczna

[Instagram](https://www.instagram.com/grafika.artystyczna.uap) [Facebook](https://www.facebook.com/grafika.artystyczna.uap) grafika.artystyczna.uap



grafikaart.pl



Na dodatek



KATEDRA
GRAFIKI
UAP