

Agnieszka Mazek

Pracownia Sztuki UwS

## Grafika w Pracowni Sztuki Uniwersytetu w Siedlcach

Szkice Podlaskie, nr 1 (21), 2024

**P**ytając młodych ludzi, z czym kojarzy im się słowo „grafika”, najczęściej można usłyszeć: „z komputerem” i zapewne taka odpowiedź nikogo dziś nie dziwi. A jednak!

Niejednokrotnie napotykamy zaskoczenie wśród studentów kierunku sztuki plastyczne, którzy po raz pierwszy mają do czynienia z grafiką w jej tradycyjnym wymiarze. Co to oznacza? Wróćmy zatem do etymologii samego słowa „grafika”, które pochodzi z greckiego „graphein”, co znaczy pisać lub rysować. Grafika to działanie manualne wykorzystujące kreskę, plamę, punkt do stworzenia pewnego obrazu. Cechą charakterystyczną grafiki jest możliwość jej powielania. Najpierw powstaje tak zwana matryca (metalowa, drewniana, z płyty pleksi itp.), dopiero z niej tworzy się odbitki na papierze z charakterystycznym dla danej techniki graficznym obrazem. Grafika na przestrzeni stuleci zatoczyła ogromne koło.

Poczynając od wypukłodrukowych technik wykorzystywanych w pierw do celów użytkowych (np. karty do gry), potem również artystycznych, poprzez techniki wkłesłodrukowe, techniki druku płaskiego, eksperymentalnego aż do druku cyfrowego, który dziś również często kojarzony jest przeznaczeniem typu reklama, plakat. Dlatego warto powtórzyć za Danutą Wróblew-

ską: „(...) grafika bardziej niż którakolwiek inna dyscyplina nosi w sobie tradycję i do niej się odwołuje”.

W toku studiów studenci poznają najważniejsze techniki grafiki warsztatowej. Za pomocą plamy, kreski tworzą graficzne obrazy do wybranych konkretnych tematów, które mają na celu pobudzić wyobraźnię i zachęcić do refleksji. Łączą przy tym tradycję ze współczesnym językiem i formą wypowiedzi artystycznej.

W ubiegłym roku (2023) udało się pokazać efekty twórczych graficznych zmaganiań studenckich na trzech wystawach. Jedna z nich odbyła się w maju



w Galerii Ściana w budynku Wydziału Nauk Humanistycznych UwS, druga miała miejsce na przełomie marca i kwietnia w Galerii Po 111 schodach w Lublinie, a trzecia we wrześniu w Muzeum Regionalnym w Siedlcach. Wystawa prezentowana na Wydziale ukazywała prace powstałe na zajęciach z trzech pracowni graficznych: dr Weroniki Marszałewskiej, dr Agnieszki Mazek i mgr Aleksandry Rykały. Stąd tytuł wystawy: „GRAFIKA3”. Można było zobaczyć trzy różne spojrzenia i podejścia do grafiki, trzy różne ścieżki dydaktyczne, co w połączeniu z indywidualną pracą i pomysłami studentów dało zaskakujący i szeroki wachlarz efektów wizualnych. Lubelska wystawa pokazywała prace powstałe na drugim roku studiów i prace licencjackie – dlatego tytuł wystawy brzmiał „Od drugiego do trzeciego”. Natomiast wystawa siedlecka nosiła tytuł „Nasze światy” i prezentowała prace dyplomowe. Biorący w niej udział młodzi artyści poprzez pryzmat bogactwa osobistych przeżyć, wykorzystując umiejętności warsztatowe, ukazywali w pracach swoje postrzeżenie świata i zapraszali odbiorców do wejścia w ten ich *nasz świat*.

Zarówno wystawa w Lublinie, jak i w Muzeum w Siedlcach prezentowały grafiki wykonane w pracowni wklęsłodruku pod kierunkiem dr Agnieszki Mazek. Głównie były to techniki: akwaforta i akwatinta.

Mimo iż obie techniki nie należą do łatwych, to jednak budzą ogromne zainteresowanie wśród młodych adeptów sztuki. Ponieważ są to techniki trawione i często zaskakujące powstałymi efektami wizualnymi wynikającymi z procesu trawienia blachy, często wśród studentów pojawia się ciekawość i tym samym chęć twórczego działania.

W świecie sztuki ogromną popularnością cieszą się media cyfrowe. Nie dziwne, skoro często narzekamy na brak czasu, gonimy w pośpiechu, by zdążyć z wypełnieniem zaplanowanych obowiązków. Łatwiej bowiem i szybciej można stworzyć grafikę cyfrową niż na przykład grafikę powstałą z połączenia akwaforty i akwatinty. Tradycyjne techniki graficzne nie tylko uczą łączenia tradycji ze współczesnością, ale przez sam fakt długiego procesu powstawania, oczekiwania na pożądaną efekt wizualny, kształtują także cierpliwość i wytrwałość w działaniu. Zatem fenomen zainteresowania młodych ludzi dawnymi technikami grafiki warsztatowej, w obecnej rzeczywistości zdominowanej przez ekrany telefonów czy komputerów, cieszy i rozpala nadzieję.

