

Pracownia Druku Cyfrowego Wydziału Sztuki UR

Kuratorzy:
Marcin Dudek
Joanna Janowska-Augustyn
Marcin Stachów

Wernisaż: 23.02.2017
Wystawa trwała: 24.02.2017 –12.03.2017

Najmłodsza pracownia dyplomowa na Wydziale Sztuki UR zajmuje się tworzeniem grafiki artystycznej wykorzystując techniki komputerowe. Jest to przede wszystkim grafika w postaci wydruku (zazwyczaj wysokiej jakości druk pigmentowy) na odpowiednim podłożu (papierze), spełniającym określone warunki, przyjmowane także dla grafiki warsztatowej w tradycyjnych technikach (trwałość, odporność na promienie UV). Technika druku cyfrowego daje możliwość stosowania dużych formatów (np. 100 × 140 cm i większe), drukowanych na ploterach, na specjalnych, powlekanych papierach z roli. Możliwy jest również druk na innych podłożach, wyjście poza klasyczne rozumienie pojedynczej odbitki/wydruku. Grafika cyfrowa może również funkcjonować w postaci wirtualnej, niematerializowanej – jako matryca cyfrowa statyczna bądź ruchoma (np. animacja), stanowiąca zazwyczaj dopełnienie obrazu wydrukowanego lub też funkcjonująca samodzielnie.

Praca twórcza odbywa się przede wszystkim z wykorzystaniem programów z rodziny Adobe: Photoshop oraz Illustrator (obrazy statyczne, wydruki), a także Adobe After Effects (w przypadku animacji). Studenci mogą również realizować zadania z użyciem innych znanych sobie programów (np. do grafiki 3D).

Oprócz podstawowej znajomości programów graficznych, istotna jest ogólna wrażliwość i umiejętność samodzielnego, kreatywnego myślenia, których efektem będzie stworzenie interesujących i wartościowych pod względem artystycznym prac. Studenci wykorzystują szerokie spectrum możliwości, jakie daje grafika cyfrowa – od tzw. kolażu graficznego (poprzez wprowadzenie obrazu rzeczywistości, fragmentu własnego rysunku bądź grafiki warsztatowej, itp. – przy użyciu urządzeń peryferyjnych, jak aparat cyfrowy czy skaner i dalsze cyfrowe przekształcenia) – po grafikę całkowicie generowaną w komputerze, nie wykluczając przy tym sporego zestawu narzędzi „manualnych” dostępnych w programach graficznych. Komputer pełni bowiem tutaj swego rodzaju funkcję kreatywną i w tym kontekście ważna okazuje się adekwatność użycia go jako narzędzia – niezbędnego i uzasadnionego – do zrealizowania danego projektu. Istotne jest więc zachowanie odpowiedniej równowagi pomiędzy formą a treścią powstającego dzieła przy jednoczesnym wyborze takiej, a nie innej technologii (w tym wypadku grafiki cyfrowej).



Wystawa pokazująca dorobek absolwentów oraz studentów Pracowni Druku Cyfrowego na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. Fot. z archiwum galerii



Znakomite efekty kilkuletniej działalności Pracowni Druku Cyfrowego na Wydziale Sztuki UR dowodzą, że najlepiej sprawdza się praca zespołowa pedagogów, którzy uzupełniają się nawzajem w kwestiach artystyczno-technologicznych.



Uniwersytet Rzeszowski
Galeria Wydziału Sztuki
im. prof. Włodzimierza Kotkowskiego

Wystawa Pracowni Druku Cyfrowego Wydziału Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego

Prowadzący pracownię / kuratorzy wystawy:

dr Joanna Janowska-Augustyn
mgr Marcin Dudek
mgr Marcin Stachów

Absolwenci:

Magdalena Bąk
Katarzyna Hardyl
Paulina Jakubczyk
Róża Kędziarska
Klaudia Kiełbasa
Monika Krzysiak
Marlena Mosior
Grzegorz Porada
Joanna Rokosz
Dawid Ryś
Monika Wolłowicz

Studenci:

Monika Chodur
Klaudia Cisek
Patrik Haloszka
Anna Kamycka
Piotr Kultys
Agnieszka Mazur
Agnieszka Mazurak
Izabela Oleksak
Gaja Orłowska
Jagoda Podleśna
Beata Pomianek
Sabina Popek
Angelika Prajsnar
Paulina Sarzyńska
Ewa Szal



Wernisaż: czwartek, 23 lutego 2017 r., godz. 17.00

Wystawa czynna do 12 marca 2017 r.

w Galerii Wydziału Sztuki UR im. prof. Włodzimierza Kotkowskiego
Rzeszów, al. mjr. W. Kopisto 2a

W tle fragment grafiki Ewy Szal pt. *Babel* / z cyklu *Dialog z mistrzem*

Patronat medialny:

