
DOKUMENTACJA PROJEKTU HABILITACYJNEGO

AUTOREFERAT

dr Magdalena Nazarkiewicz

spis treści

Autoreferat	5
część 1.	
Opis kariery zawodowej	8
Czym się zajmuję, co jest dla mnie ważne	9
Praktyka projektowa	10
Praca dydaktyczna	12
Praca badawcza	30
Praca organizacyjna i popularyzatorska	34
część 2.	
Opis wskazanych osiągnięć	38
Projekty z obszaru wizualnej reprezentacji tożsamości	39
1.	
Projekt publikacji <i>Portret Portretu. Transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności</i>	41
2.	
Innowacyjny program kształcenia Pracowni Działań Ogólnoplastycznych na zajęciach z rysunku i kompozycji. <i>Praca nad tworzeniem i projektowaniem różnych form książki artystycznej i komiksu</i>	79



Autoreferat

Magdalena Nazarkiewicz

Wykształcenie

Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/artystyczne

2002

magister sztuki: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, na kierunku: Grafika, w zakresie: grafiki warsztatowej, 5-letnie studia dzienne, ukończone z medalem

Dyplom główny w Pracowni Druku Wklęsłego. Cykl grafik w technice aquafory, aquatinty i mezzotinty.

Tytuł pracy dyplomowej *Ciało jak okiem sięgnąć*

PROMOTOR: prof. dr hab. Jan Szymatloch

Prezentacja dodatkowa w Pracowni Fotografii prof. dr hab. Waldemara Jamy

Cykl zdjęć pt. *Mamnekin*

TYTUŁ MAGISTRA NADANY: 15.07.2002

2003

pedagogiczne studia podyplomowe: Górnośląska Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Kardynała Augusta Hlonda w Mysłowicach – świadectwo ukończenia kursu kwalifikacyjnego specjalnego w zakresie przygotowania pedagogicznego do nauczania przedmiotów ogólnokształcących

2013

doktor sztuki: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Wydział Projektowy, w dziedzinie sztuki: sztuki plastyczne, w dyscyplinie artystycznej: sztuki piękne

Rozprawa doktorska pt. *M. na skraju. Wybrane typy męskości*

PROMOTOR: prof. dr hab. Stefan Spiel

RECENZENCI: prof. dr hab. W. Regulski, prof. dr hab. B. Król

PUBLICZNA OBRONA PRACY: 23.05.2013

Przebieg zatrudnienia w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

15.10.2002–30.03.2005, umowy cywilno-prawne, asystentka

01.04.2005–15.06.2005, ¼ etatu, wykładowczyni

14.10.2005–31.01.2006, ¼ etatu, wykładowczyni

01.02.2006–15.06.2006, ¼ etatu, wykładowczyni

01.10.2006–30.09.2007, pełny etat, wykładowczyni

01.10.2007–30.06.2008, pełny etat, wykładowczyni

01.10.2008–30.06.2009, pełny etat, wykładowczyni

01.07.2009–30.09.2009, ½ etatu, wykładowczyni

01.10.2009–30.06.2010, pełny etat, wykładowczyni

01.07.2010–30.09.2010, ½ etatu, wykładowczyni

01.10.2010–31.12.2010, pełny etat, wykładowczyni

01.01.2011–28.02.2013, ⅝ etatu, wykładowczyni

01.03.2013–30.09.2013, pełny etat, wykładowczyni

01.10.2013–obecnie, pełny etat, adiunktka

01.2011–02.2012

przebywałam na zwolnieniu lekarskim oraz urlopie macierzyńskim

2002–2005

asystentka w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na Wydziale Projektowym, w Katedrze Projektowania Graficznego

- Pracownia Wiedzy o Działaniach i Strukturach Wizualnych
- Pracownia Rysunku i Malarstwa pierwszego roku pod kierunkiem prof. dr hab. Stefana Speila

2004–2013

nauczycielka akademicka na stanowisku wykładowczyni w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na Wydziale Projektowym, w Katedrze Projektowania Graficznego

- Pracownia Działań Ogólnoplastycznych
- Pracownia Malarstwa Cyfrowego

2013 – obecnie

nauczycielka akademicka na stanowisku adiunktki w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na Wydziale Projektowym, w Katedrze Projektowania Graficznego

- Pracownia Działań Ogólnoplastycznych: kompozycja, rysunek, malarstwo
- Pracownia Ilustracji

**Informacje
o dotychczasowym
zatrudnieniu**

**Zatrudnienie w innych
placówkach**

2002–2006

nauczycielka kontraktowa w Zespole Ogólnokształcących Szkół Społecznych w Bytomiu, przedmioty: plastyka oraz wiedza o kulturze

2006–2018

nauczycielka mianowana w Zespole Ogólnokształcących Szkół Społecznych w Bytomiu, przedmioty: plastyka oraz wiedza o kulturze

2015–2019

nauczycielka akademicka na stanowisku wykładowczyni w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach, w pełnym wymiarze czasu pracy. Kierunek Grafika, Wydział Informatyki, przedmioty: kompozycja, rysunek, malarstwo

**Zatrudnienie na
podstawie umów
cywilno-prawnych
w innych jednostkach |
projektantka graficzna,
wykładowczyni**

2001–2007

współpraca z Wydziałem Kultury Urzędu Miejskiego w Bytomiu

2002

współpraca z Bytomskim Centrum Kultury

2004

współpraca z Wydziałem Kultury Urzędu Miejskiego w Rudzie Śląskiej

2002–2007

współpraca z firmami: Benefit, Teleko, Lifor, Aircom, ITAM, Imago

2003–2006

projektantka graficzna w firmie Liberty Poland S.A., partnera sieci komórkowej Polkomtel S.A. – Plus GSM, na stanowisku głównego grafika, w dziale marketingu i promocji

2014–2015

nauczycielka akademicka na stanowisku wykładowczyni w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach. Kierunek Grafika, Wydział Informatyki, prowadzenie zajęć z przedmiotu Projektowanie Publikacji oraz Seminarium Dyplomowe

część 1

Opis kariery zawodowej

Czym się zajmuję, co jest dla mnie ważne

Wprowadzenie

Jestem absolwentką Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Tytuł magistra sztuki uzyskałam w 2002 roku na podstawie dyplomu zrealizowanego w Pracowni Druku Wklęsłego prof. dr hab. Jana Szmatlocha oraz dyplomu dodatkowego zrealizowanego w Pracowni Fotografii prof. dr hab. Waldemara Jamy. Obie realizacje otrzymały oceny bardzo dobre, a ja otrzymałam wyróżnienie. W 2012 roku na podstawie rozprawy doktorskiej pod tytułem *M. na skraju. Wybrane typy męskości*, uchwałą Rady Wydziału Artystycznego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, uzyskałam tytuł doktora sztuki.

Moja działalność zawodowa oraz artystyczno-projektowa od uzyskania tytułu magistra sztuki związana jest z praktyką dydaktyczną w macierzystej uczelni. Od 2002 roku jestem zatrudniona w katowickiej Akademii Sztuk Pięknych, początkowo na stanowisku asystentki, później wykładowczyni, a od 2013 roku na stanowisku adiunktki.

Ponadto w tym samym czasie realizowałam prace o charakterze artystycznym – przede wszystkim dla potrzeb własnych. Było to związane z otrzymaniem dwóch stypendiów artystycznych. W 2006 roku Stypendium Ministra Kultury i Sztuki dla osób zajmujących się twórczością artystyczną oraz upowszechnianiem i ochroną dóbr kultury, a w roku 2007 Stypendium Marszałka woj. Śląskiego w dziedzinie kultury. Projekty, nad którymi wówczas pracowałam stanowiły próbę wykorzystania środowiska DTP (*desktop publishing* – komputerowy skład tekstu) i cyfrowych programów graficznych. Przez krótki czas przedmiotem mojego zainteresowania były grafiki cyfrowe, ostatecznie jednak zdecydowałam się, że skoncentruję się na działalności projektowej (okładkach książek, plakatach i innych elementach identyfikacji wizualnej).

Wielość podejmowanych wówczas tematów i działań istotnie wpłynęła na ukształtowanie mojej obecnej ścieżki zawodowej, którą charakteryzuje synergiczne połączenie trzech głównych obszarów: praktyki projektowej, pracy dydaktycznej oraz działalności badawczej. Obszary te są ze sobą ściśle powiązane, a ich wzajemne przenikanie stanowi istotny element mojego życia zawodowego. Dążę do zachowania równowagi pomiędzy nimi, co pozwala na efektywne wykorzystanie wyników badań zarówno w praktyce projektowej, jak i w procesie dydaktycznym. W swojej pracy szczególnie cenię projekty stanowiące wyzwanie intelektualne i merytoryczne, które jednocześnie stwarzają przestrzeń do poszerzania wiedzy, rozwijania kompetencji oraz nabywania nowych umiejętności.

Współpracując z wieloma instytucjami staram się każde zadanie projektowe traktować indywidualnie, dążąc do tego, aby proponowane rozwiązania stanowiły adekwatną odpowiedź na zidentyfikowaną potrzebę bądź konkretne wyzwanie. Rolę projektanta postrzegam jako pozycję mediatora – pośrednika w procesie komunikacji pomiędzy twórcą treści a ich odbiorcą, którego zadaniem jest tworzenie spójnych i czytelnych form przekazu.

Praktyka projektowa

Praktyka projektowa jako przestrzeń twórczości, refleksji i integracji z działalnością dydaktyczno-badawczą

Równoległe z aktywnością dydaktyczną prowadzoną w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, od momentu ukończenia studiów, intensywnie rozwijam działalność projektową, traktując ją jako integralną część swojej drogi zawodowej i twórczej. Przez kolejne kilkanaście lat zrealizowałam wiele projektów graficznych, w których pełniłam rolę autorki zarówno rozwiązań wizualnych, jak i strategicznych. Kluczowym obszarem mojej pracy jest projektowanie publikacji – zwłaszcza okładek książek naukowych i tomików poetyckich, a także projektowanie całych książek i katalogów. Moje zainteresowania projektowe obejmują również tworzenie plakatów, logotypów oraz złożonych systemów identyfikacji wizualnej.

Pierwsze indywidualne projekty realizowałam zaraz po studiach magisterskich we współpracy z instytucjami kultury. Współpracowałam z bardzo wieloma firmami i wydawnictwami realizując opracowania z zakresu grafiki wydawniczej obejmujące m.in. oprawę wizualną kampanii reklamowych, znaki graficzne, plakaty czy projekty okładek publikacji naukowych. Za najistotniejsze dla tego etapu mojej aktywności uważam:

- współpracę w firmie Liberty Poland S.A., partnera sieci komórkowej Polkomtel S.A. – Plus GSM, na stanowisku głównego grafika, w dziale marketingu i promocji, gdzie mogłam realizować całe kampanie reklamowe na skalę ogólnopolską. Byłam odpowiedzialna za opracowanie layoutów promocyjnych oraz współpracowałam z drukarniami, z biurami DTP przygotowując materiały do druku.
- współpracę z wydawnictwami naukowymi: Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach i Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej, dla których przygotowałam kilkadziesiąt projektów okładek publikacji naukowych.
- współpracę z Urzędem Miejskim w Bytomiu, dla którego zaprojektowałam wiele plakatów dotyczących wydarzeń kulturalnych, a dla UM w Rudzie Śląskiej – rebrending logotypu miasta z całą księgą znaku.

- współpracę z Kolegium Indywidualnych Studiów Międzyobszarowych na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, dla których zaprojektowałam szereg materiałów promocyjnych.

W realizowanych projektach szczególną wagę przywiązuję do świadomego budowania języka wizualnego, który nie tylko komunikuje określone treści, ale również nadaje im sens i formę. Postrzegam projektowanie graficzne jako praktykę interpretacyjną – proces, w którym projektant staje się mediatorem pomiędzy nadawcą a odbiorcą przekazu, uczestnicząc aktywnie w tworzeniu znaczeń. Taka perspektywa zakłada nie tylko wysoką wrażliwość estetyczną i umiejętność operowania środkami formalnymi, lecz także zdolność krytycznego namysłu nad rolą projektowania we współczesnej kulturze wizualnej.

W pracy nad publikacjami – zwłaszcza literackimi i naukowymi – istotne jest dla mnie myślenie o książce jako całościowym obiekcie kultury. Staram się, by warstwa graficzna była nie tylko nośnikiem informacji, ale też elementem pogłębiającym interpretację treści. W tym sensie projektowanie traktuję jako rodzaj współautorstwa – działanie, które nie sprowadza się do estetyzacji tekstu, lecz stanowi jego kontynuację w formie wizualnej. Przykładem mogą być realizacje okładek do serii publikacji naukowych, w których wizualna systematyka i typograficzna precyzja służą budowaniu spójnej tożsamości wydawniczej oraz wzmocnieniu wiarygodności treści merytorycznej.

Moje podejście do projektowania bazuje na przekonaniu o wyjątkowej odpowiedzialności projektanta za komunikację wizualną w przestrzeni publicznej. Każdy projekt traktuję jako specyficzną sytuację komunikacyjną, wymagającą analizy kontekstu, rozpoznania potrzeb użytkownika oraz znalezienia odpowiedniej formy wyrazu. Z takim założeniem podejmuję się również realizacji projektów z zakresu informacji wizualnej i identyfikacji (m.in. stworzone projekty dla szkoły czy instytucji kultury), gdzie konieczne jest projektowanie systemowe, uwzględniające różnorodne nośniki i scenariusze użytkowe.

W mojej praktyce projektowej wyraźnie widoczne są ślady refleksji badawczej i dydaktycznej – działania te wzajemnie się przenikają i wzmacniają. Praca z tekstem i treścią publikacji, projektowanie w oparciu o analizę kontekstu, a także eksperymenty z formą oraz strukturą książki to przykłady procesów, w których projektowanie staje się narzędziem poznania, porządkowania i interpretowania rzeczywistości. Projektant nie jest jedynie wykonawcą zleconych zadań, ale twórcą systemów wizualnych, które wpływają na sposób postrzegania i odbioru.

Moja działalność projektowa nie funkcjonuje w izolacji – stanowi istotny element szerszego systemu, w którym łączy się z pracą dydaktyczną i badawczą. Praktyczne doświadczenia zdobyte w trakcie realizacji projektów

komercyjnych przekładają się bezpośrednio na proces kształcenia studentek oraz studentów, zarówno pod względem warsztatowym, jak i metodologicznym. Praca nad realnymi projektami pozwala mi nie tylko dzielić się wiedzą, ale też modelować proces dydaktyczny w oparciu o aktualne wyzwania zawodowe i społeczne. Z drugiej strony, refleksja badawcza – zwłaszcza w obszarze historii i teorii projektowania oraz kultury wizualnej – wpływa na sposób, w jaki konstruuje projekty, nadając im głębię interpretacyjną. Praktyka projektowa jest więc dla mnie zarówno przedmiotem badań, jak i ich narzędziem – medium, przez które możliwe staje się testowanie hipotez, analiza konwencji oraz proponowanie alternatywnych rozwiązań.

W kontekście działalności habilitacyjnej praktyka projektowa stanowi dla mnie nie tylko przestrzeń realizacji zawodowej, ale także pole badawcze, w którym możliwe jest testowanie założeń teoretycznych, rozwijanie autorskich strategii komunikacyjnych oraz weryfikowanie założeń dydaktycznych w praktyce. Doświadczenie zdobyte w ramach pracy projektowej ma bezpośredni wpływ na prowadzoną przeze mnie dydaktykę oraz inspiruje do refleksji nad rolą grafiki użytkowej we współczesnej kulturze wizualnej.

Praca dydaktyczna

Od przeszło 20 lat jestem związana z macierzystą uczelnią – Akademią Sztuk Pięknych w Katowicach, gdzie prowadzę zajęcia na kierunku Projektowania Graficznego, a także okazjonalnie na Wydziale Artystycznym, na kierunku Grafiki Warsztatowej.

Pracę dydaktyczną rozpoczęłam bezpośrednio po ukończeniu studiów, obejmując stanowisko asystentki w Pracowni Rysunku oraz Wiedzy o Działaniach i Strukturach Wizualnych, prowadzonej przez prof. dr hab. Stefana Speila. W kolejnych latach, w wyniku rozwoju koncepcji programowej, pracownia przekształciła się w interdyscyplinarne środowisko edukacyjne, integrujące różne obszary twórczości plastycznej. Połączono w niej elementy rysunku, malarstwa, kompozycji, podstaw grafiki warsztatowej oraz rzeźby, tworząc spójną jednostkę dydaktyczną funkcjonującą pod nazwą Pracownia Działań Ogólnoplastycznych. Pracownię tworzy wielu nauczycieli akademickich, odpowiedzialnych za wybrane przedmioty. Ja od samego początku istnienia pracowni związana jestem z prowadzeniem rysunku, malarstwa oraz kompozycji. Jest to pracownia, której przedmioty realizowane są obligatoryjnie przez wszystkie osoby studiujące na I roku studiów pierwszego stopnia.

W ramach zajęć z malarstwa współpracowałam z dr hab. Justyną Szklarczyk-Lauer, asystując jej przy prowadzeniu zajęć. Po roku wspólnej pracy objęłam samodzielnie prowadzenie przedmiotu, który przez kolejne lata, aż do 2022 roku realizowałam we współpracy z asystentami: najpierw z mgr Zofią Osłisło-Piekarską, a następnie z mgr Joanną Sowulą, mgr Filipem Cieślakiem



Pracownia Działań Ogólnoplastycznych, zajęcia z rysunku, egzamin końcoworoczny oraz organizacja wystawy

i mgr Magdaleną Kilarską. Zajęcia z malarstwa były pierwszymi, za których program merytoryczny i sposób prowadzenia byłam odpowiedzialna w pełni samodzielnie. Szczegółowy program przedmiotu opracowałam w znacznej mierze samodzielnie na bazie literatury krajowej i zagranicznej oraz własnej znajomości zagadnień. Oprócz praktycznych zadań malarskich opracowany przeze mnie program obejmował autorskie wykłady przybliżające problematykę przedmiotu. Stanowiły one dla mnie istotny etap rozwoju dydaktycznego – zarówno jako forma praktyki pedagogicznej, jak i przestrzeń budowania własnej metodyki nauczania opartej na indywidualnym podejściu do osób studiujących oraz refleksji nad językiem malarskim jako narzędziem twórczej ekspresji i analizy wizualnej.

W latach 2010–2015 zostałam zaproszona przez dr hab. Dariusza Gajewskiego do prowadzenia zajęć z malarstwa cyfrowego na studiach niestacjonarnych (zaocznych). Była to dla mnie wyjątkowa okazja do poszerzenia horyzontów dydaktycznych oraz doświadczenia edukacji artystycznej w innym kontekście, różnym od pracy z grupą studentów studiów dziennych. Zajęcia z malarstwa cyfrowego wymagały dostosowania programu do specyfiki kształcenia niestacjonarnego, w tym do bardziej elastycznego podejścia do czasu zajęć, jak i do różnorodnych umiejętności oraz potrzeb osób studiujących.



←
Pracownia Działań
Ogólnoplastycznych,
zajęcia z malarstwa

Współpraca w ramach tego kursu była dla mnie interesującym doświadczeniem, które połączyło dotychczasową praktykę tradycyjnego malarstwa z nowymi technologiami. Praca z oprogramowaniem graficznym, takim jak Adobe Photoshop, pozwoliła na wprowadzenie nowych metod pracy w malarstwie, a także umożliwiła osobom studiującym eksperymentować z formą, kolorem oraz przestrzenią w cyfrowym środowisku. Dzięki tym doświadczeniom mogłam łączyć tradycyjne techniki malarskie z cyfrowymi narzędziami, co poszerzyło moje rozumienie sztuki i edukacji artystycznej.

Doświadczenie to pozwoliło mi także na rozwinięcie własnych umiejętności w obszarze sztuki cyfrowej i na lepsze zrozumienie, jak technologia może wpływać na proces twórczy. Dzięki tej współpracy udało mi się stworzyć spójny program zajęć, który łączył aspekty tradycyjnego warsztatu malarskiego z nowoczesnymi metodami cyfrowymi. W tym kontekście, zajęcia z malarstwa cyfrowego stały się dla mnie cennym doświadczeniem w zakresie innowacji w nauczaniu i wprowadzania nowych technologii do praktyki artystycznej, które kontynuowałam w samodzielnie prowadzonych zajęciach z malarstwa.

Od roku 2015 rozpoczęłam samodzielnie prowadzenie zajęć z kompozycji na pierwszym roku studiów wieczorowych, a później również na studiach niestacjonarnych (zaocznych). W ramach tych zajęć stworzyłam autorski program, który przez lata stanowił fundament mojej pracy dydaktycznej i pozwolił mi na rozwój unikalnego podejścia do nauczania kompozycji w kontekście szerokiego działania projektowo-artystycznego. Tworząc program, kierowałam się przekonaniem, że kompozycja jako element strukturalny każdej dziedziny sztuki wizualnej, nie powinna być traktowana jedynie jako zbiór zasad technicznych, lecz jako narzędzie umożliwiające głębsze zrozumienie procesów twórczych oraz jako język pozwalający na swobodną ekspresję projektowo-artystyczną.

Podstawowym założeniem programu było połączenie tradycyjnych zasad kompozycji z nowoczesnymi metodami, które pozwalały osobom studiującym na swobodniejsze eksperymentowanie w różnych mediach artystycznych. Program obejmował zarówno ćwiczenia formalne, skupiające się na podstawowych zasadach budowania kompozycji, jak i bardziej otwarte zadania, które zachęcały do twórczej refleksji, eksperymentowania z przestrzenią, formą i materiałem. Kluczowym elementem programu było również uwzględnienie różnych kontekstów kulturowych oraz historycznych w nauczaniu, co pozwalało osobom studiującym nie tylko przyswajać techniczne umiejętności, ale także poszerzać horyzonty artystyczne i pogłębiać rozumienie roli kompozycji w różnych epokach, stylach sztuki oraz w realizowanych zadaniach z projektowania graficznego.

Jednym z najważniejszych elementów mojego autorskiego programu było także zwrócenie uwagi na rozwój indywidualnych umiejętności każdej osoby studiującej. W ramach zajęć starałam się zbudować atmosferę swobody twórczej, w której osoby studiujące nie tylko poznawały techniki



kompozycyjne, ale także miały możliwość wypracowania własnego, unikalnego języka artystycznego. Dążyłam do tego, by kompozycja stała się dla nich narzędziem do wyrażania ich osobistych idei, a nie tylko zbiorem sztywnych reguł.

Program obejmował zarówno prace indywidualne, jak i grupowe, które umożliwiały wymianę doświadczeń i wspólne poszukiwanie rozwiązań projektowo-artystycznych. Istotnym elementem zajęć były także analizy dzieł sztuki – zarówno klasycznych, jak i współczesnych – które miały na celu pokazanie, jak zasady kompozycji mogą być zastosowane w różnych kontekstach i jak zmieniały się w historii sztuki. Wprowadzenie takich teoretycznych elementów do programu pozwoliło osobom studiującym nie tylko zdobyć umiejętności praktyczne, ale także rozwinąć zdolność krytycznego myślenia o sztuce i projektowaniu graficznym.

Autorski program zajęć z kompozycji ukształtował moją pracę dydaktyczną na wielu poziomach. Pozwolił mi nie tylko na przekazanie wiedzy teoretycznej i technicznej, ale także na stworzenie przestrzeni, w której osoby

Pracownia Działań Ogólnoplastycznych, wystawa końcoworoczna – prezentacja prac osób studiujących z rysunku, malarstwa i kompozycji, ASP 2016

Pracownia Działań Ogólnoplastycznych, wystawa końcoworoczna, ASP 2015

studiujące mogły rozwijać swoje indywidualne podejście do projektów. To doświadczenie nauczyło mnie, jak ważne jest łączenie tradycyjnej wiedzy z otwartością na nowe idee i eksperymenty, co stało się fundamentem mojej filozofii pedagogicznej.

Po przejściu prof. Stefana Speila na emeryturę w 2018 roku objęłam kierownictwo Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, którą prowadzę do chwili obecnej. Struktura pracowni pozostała bez zmian, jedynie poszerzony został zakres programu na zajęciach z rzeźby dodając do programu podstawy modelowania przestrzennego, a do podstaw grafiki warsztatowej – techniki druku. Za te treści programowe odpowiadają odpowiednio dr hab. Weronika Siupka i dr Katarzyna Fober, z którymi intensywnie współpracuję, aby cały program Pracowni Ogólnoplastycznej posiadał interdyscyplinarny charakter i był jak najlepiej przystosowany dla osób studiujących na kierunku Projektowania Graficznego.

Obecnie skupiona jestem na zajęciach z rysunku i kompozycji. Program dydaktyczny Pracowni współtworzę z asystentką Magdaleną Kilarską. Wybrane elementy programu – w szczególności zagadnienia związane z kompozycją – stanowią przedmiot pogłębionej analizy, którą podejmuję w ramach drugiego osiągnięcia twórczego przedstawionego w procesie habilitacyjnym, opisanych w dalszej części niniejszej rozprawy.





←
przegląd końcoworoczny
z rysunku

wystawa końcoworoczna



zajęcia z rysunku

Ważnym źródłem inspiracji dla pracy dydaktycznej był dla mnie wyjazd do Wielkiej Brytanii w 2017 roku. Podczas wyjazdu miałam możliwość odwiedzić dwie wyższe uczelnie – Royal College of Arts w Londynie (The Helen Hamlyn Centre for Design) oraz School Art & Design w Cardiff (Cardiff Metropolitan University), gdzie zostałam zapoznana z innowacyjnymi programami nauczania. Pobyt w School of Art & Design okazał się dla mnie istotnym doświadczeniem, które znacząco wpłynęło na moje postrzeganie roli dydaktyka i samego procesu nauczania. Uczestnictwo w zajęciach opartych na interdyscyplinarnym programie nauczania otworzyło mnie na nowe sposoby pracy. Przekonałam się, że efektywne nauczanie w obszarze sztuki i designu nie powinno ograniczać się jedynie do przekazywania technicznych umiejętności, ale przede wszystkim powinno wspierać krytyczne myślenie, niezależność oraz odwagę w eksplorowaniu nowych rozwiązań.

Z czasem zaczęłam wprowadzać do swojej praktyki dydaktycznej elementy, które obserwowałam w Cardiff – większy nacisk na proces, eksperyment, dyskusję oraz samoświadomość twórczą studentek i studentów. Pracownia przestała być dla mnie miejscem jedynie realizacji projektów – stała się przestrzenią dialogu, poszukiwania i refleksji. Staram się tworzyć środowisko, w którym osoby studiujące nie tylko rozwijają swoje umiejętności, ale przede wszystkim uczą się analizować własne działania, wyciągać wnioski i stawiać pytania – również te niewygodne.

Doświadczenia wyniesione z tego wyjazdu umocniły mnie w przekonaniu, że dydaktyka powinna być dynamicznym i otwartym procesem, który odpowiada na zmieniające się realia kulturowe i społeczne. Od tamtej pory staram się nieustannie aktualizować swoje metody pracy, pozostając wrażliwą na potrzeby osób studiujących oraz specyfikę projektu i jego cele.

W praktyce dydaktycznej staram się zadbać o równomierny rozwój osób studiujących w zakresie zdobywanej wiedzy, doświadczeń warsztatowych, umiejętności oraz kompetencji miękkich. W tym celu wraz z asystentką Magdaleną Kilarską wprowadzamy różne metody nauczania podczas zajęć, od tradycyjnych, takich jak wykłady, praca warsztatowa, dyskusje na forum grupy, konsultacje indywidualne, po innowacyjne a nawet eksperymentalne: pracę grupową, zespoły interdyscyplinarne wraz z zaproszonymi ekspertami z zewnątrz.

Stale doskonalę kompetencje dydaktyczne, uczestnicząc w wielu kursach i szkoleniach, mając na uwadze pojawiające się wyzwania, związane z edukacją online, różnicami pokoleniowymi, ocenianiem czy wykorzystaniem nowych technologii w projektowaniu i badaniach.

Jednym z najbardziej znaczących aspektów, które uległy transformacji po przebytych kursach i szkoleniach, jest moje podejście do oceny pracy studentów. Tradycyjne modele oceniania, oparte głównie na efekcie końcowym, zaczęły wydawać mi się niewystarczające. Zainspirowana zaczęłam coraz większy nacisk kłaść na proces twórczy jako kluczowy element oceny.

W centrum mojej uwagi znalazło się nie tylko to, *co* osoba studiująca tworzy, ale *jak* do tego dochodzi – jakie podejmuje decyzje, jak reaguje na wyzwania, w jaki sposób rozwija własne idee i jak argumentuje swoje wybory.

To przesunięcie akcentów z produktu na proces pozwoliło mi bardziej świadomie towarzyszyć osobom studiującym w ich rozwoju. Zaczęłam prowadzić bardziej otwarte rozmowy ewaluacyjne, w których istotne miejsce zajmowały pytania pogłębiające i refleksja. Zamiast oceny zero-jedynkowej, promuję model partnerskiego feedbacku, w którym istotne są zarówno mocne strony, jak i obszary do dalszej pracy. Dzięki temu osoby studiujące czują się bardziej zaangażowane i odpowiedzialne za własną ścieżkę edukacyjną.

Równocześnie przeddefiniowałam sposób prowadzenia projektów w pracowni. Odeszłam od narzuconych z góry rozwiązań i zamkniętych tematów na rzecz otwartych, interdyscyplinarnych zadań, które stwarzają przestrzeń do indywidualnych poszukiwań. Coraz częściej stosuję metodę pracy opartej na badaniach własnych osoby studiującej, zachęcając do eksplorowania tematów bliskich ich osobistym zainteresowaniom i kontekstom kulturowym. Takie podejście nie tylko zwiększa motywację, ale również pozwala rozwijać umiejętność krytycznego myślenia oraz świadomego kształtowania własnej tożsamości artystycznej lub projektowej.

W moim rozumieniu dydaktyka w obszarze sztuki i dizajnu to nie tylko nauczanie techniki czy przekazywanie wiedzy, ale przede wszystkim wspieranie osób studiujących w stawianiu się samodzielnymi twórcami i myślącymi krytycznie obywatelami. Staram się tworzyć przestrzeń, w której nauczanie staje się wspólną podróżą, a nie jednostronnym procesem przekazywania informacji.

Ważnym etapem na mojej drodze dydaktycznej była możliwość prowadzenia zajęć z ilustracji na trzecim roku studiów na kierunku Projektowanie Graficzne. Nowa rola – nauczycielki ilustracji oraz promotorki prac dyplomowych – otworzyła przede mną kolejne możliwości rozwoju, a zarazem pozwoliła spojrzeć na proces kształcenia z nowej perspektywy. Był to szczególnie cenny moment, ponieważ miałam okazję współpracować z tymi samymi studentami i studentkami, których wcześniej uczyłam na pierwszym roku w ramach zajęć z Kompozycji. Możliwość obserwowania ich rozwoju, wzrostu świadomości twórczej i indywidualizacji języka artystycznego była niezwykle satysfakcjonująca i budująca.

Praca dydaktyczna w obszarze ilustracji stała się dla mnie nie tylko kontynuacją wcześniej podejmowanych zagadnień kompozycyjnych, ale również szansą na głębsze eksplorowanie narracyjności, symboliki i metafory wizualnej. Ilustracja – jako dziedzina usytuowana pomiędzy sztuką a projektowaniem – wymaga od osób studiujących nie tylko umiejętności technicznych, ale również rozwiniętej wyobraźni, umiejętności interpretacji tekstu oraz wrażliwości wizualnej. W swojej pracy dydaktycznej staram się wspierać te kompetencje, zachęcając osoby studiujące do tworzenia ilustracji



identyfikacja wizualna
DnB 2025

identyfikacja wizualna
DnB 2023

pogłębionych znaczeniowo, osobistych, ale jednocześnie komunikatywnych oraz świadomie wpisanych w kontekst kulturowy oraz użytkowy.

Pełnienie funkcji promotorki prac dyplomowych w zakresie ilustracji umożliwiło mi ścisłą współpracę z dyplomantkami i dyplomantami w ich końcowym etapie studiów. Towarzyszenie osobom studiującym w procesie budowania własnego projektu dyplomowego – od etapu koncepcji, przez badania, aż po realizację – traktuję jako jedno z najbardziej odpowiedzialnych i jednocześnie inspirujących zadań w pracy dydaktycznej. Każdy dyplom traktuję indywidualnie, dążąc do tego, by osoba studiująca miała poczucie, że tworzy projekt zgodny z własną wrażliwością, zainteresowaniami i tożsamością artystyczno-projektową.

Zajęcia z ilustracji oraz praca promotorska znacząco poszerzyły moje spojrzenie na dydaktykę – zwłaszcza w kontekście pracy z osobami dorosłymi, studiującymi w trybie zaocznym, często łączącymi naukę z życiem zawodowym. Ta specyfika wymagała ode mnie elastyczności, umiejętności słuchania oraz szukania indywidualnych dróg pracy, co wpłynęło również na mój rozwój jako mentorki i edukatorki.

Poza regularnym prowadzeniem zajęć dydaktycznych w Akademii Sztuk Pięknych aktywnie inicjuję i współorganizuję warsztaty edukacyjne, m.in. w ramach takich wydarzeń jak: *Design na BezTydzień*, *Akademii Młodego Wieku* oraz *Dni Otwartych ASP*. Szczególną rolę w mojej działalności dydaktycznej pełni *Design na BezTydzień* – tydzień warsztatowy realizowany od 2017 roku na Wydziale Projektowym, który współkoordynuję od początku jego istnienia.

Wydarzenie to stanowi alternatywną formę kształcenia, zastępującą tradycyjny model zajęć na kierunkach Projektowanie Graficzne i Wzornictwo. W tym czasie osoby studiujące uczestniczą w intensywnych warsztatach prowadzonych przez praktyków oraz nauczycieli akademickich, pracując indywidualnie lub zespołowo nad konkretnymi zagadnieniami projektowymi. Warsztaty trwają cały tydzień i dają możliwość pracy w grupach międzyrocznikowych oraz eksploracji nowych tematów. Integralną częścią wydarzenia jest również strefa integracji – przestrzeń sprzyjająca odpoczynkowi i wymianie doświadczeń między uczestnikami.

Od 2019 roku w ramach tygodnia warsztatowego jestem koordynatorką obowiązkowych warsztatów dla osób studiujących na pierwszym roku Projektowania Graficznego, dla których zrealizowałam kilkanaście autorskich zajęć z zakresu komiksu, będących ważnym elementem programu moich zajęć z rysunku. Komiks traktuję nie tylko jako formę narracyjną, ale również jako narzędzie rozwijające kreatywność, wyobraźnię oraz umiejętność wizualnego opowiadania historii. Pełny wykaz zrealizowanych warsztatów znajduje się w portfolio, w części: *kreatorska / organizatorska / koordynatorska*.

Jednym z najistotniejszych osiągnięć w mojej karierze dydaktycznej jest aktywny udział studentów i studentek w prestiżowych konkursach oraz



wystawach artystycznych. Szczególnie wyróżnia się udział Anny Brygider w Międzynarodowym Triennale Rysunku Studenckiego w Katowicach w 2023 roku. Zaprezentowany przez nią rysunek pt. *Siedząc na balkonie* powstał pod moją opieką w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych. Praca ta została opublikowana w katalogu wystawy dostępnym w Śląskiej Bibliotece Cyfrowej.

W 2021 roku grupa studentów w składzie: Oliwer Okręgliński, Weronika Król, Monika Przygodzka, Piotr Lisek oraz Piotr Staszak wzięła udział w wystawie ilustracji i plakatów pt. *Stanisław Lem*, zorganizowanej w ramach Śląskiego Festiwalu Nauki. Prezentowane tam prace to serie ilustracji, które powstały również na prowadzonych przeze mnie zajęciach z rysunku. Natomiast w roku 2025 szkicownik studentki Iwony Pietrowskiej został zakwalifikowany do pokonkursowej wystawy pt. *Szkic ma moc* w Legnickim Centrum Kultury.

Na szczególne podkreślenie zasługuje również regularna obecność prac moich studentów i studentek na międzynarodowej wystawie pokonkursowej *Książka dobrze zaprojektowana – zaczynamy od dzieci*. Wyróżnienie to jest wyjątkowe, ponieważ prezentowane prace powstały już na pierwszym roku studiów, świadcząc o dojrzałości twórczej i wysokim poziomie artystycznym uczestników.

koordynacja warsztatów z portretu, DnB 2021



koordynacja warsztatów z komiksu z Michałem Śledzińskim, DnB 2024

Długoletnia praca w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, a od 2018 roku pełnienie funkcji jej kierowniczk, mają fundamentalne znaczenie dla mojego rozwoju dydaktycznego, ale również osobistego i twórczego. Trwała obecność w strukturze pracowni pozwoliła mi nie tylko dogłębnie zrozumieć jej potencjał, ale również stopniowo i świadomie kształtować jej profil tak, aby odpowiadał na zmieniające się potrzeby osób studiujących oraz wyzwania stojące przed współczesnym projektowaniem graficznym. Pracownia stanowi dla mnie przestrzeń dydaktyczną, w której możliwe jest nie tylko rozwijanie umiejętności formalnych studentów, lecz także wspieranie ich w budowaniu indywidualnego języka wypowiedzi twórczej.

Poczucie ciągłości i odpowiedzialności za miejsce, które stało się dla mnie przestrzenią twórczej wymiany, umożliwiło mi rozwinięcie własnych kompetencji jako edukatorki, mentorki i organizatorki procesu dydaktycznego. Współpraca z wieloma nauczycielami akademickimi w jednej pracowni pozwoliła zbudować model nauczania oparty na wzajemnym zaufaniu, różnorodnych kompetencjach i wspólnym celu – tworzeniu interdyscyplinarnego, nowoczesnego programu, który nie tylko kształci, ale też inspiruje. Wprowadzenie podstaw modelowania przestrzennego oraz technik druku do programu studiów było wyrazem dążenia do poszerzania horyzontów

osób studiujących i dostarczania im narzędzi, które mogą z powodzeniem wykorzystywać w dalszej pracy projektowej. Pracownia stała się miejscem, gdzie rzeźba, grafika warsztatowa i działania koncepcyjne przenikają się z myśleniem graficznym, tworząc środowisko sprzyjające eksperymentom, ale też świadomej analizie procesów twórczych.

Ta długofalowa obecność w pracowni pozwoliła mi także lepiej rozumieć dynamikę grupy, potrzeby kolejnych roczników, a także wyzwania, jakie niosą ze sobą zmiany pokoleniowe i technologiczne. Dzięki temu zyskałam głębsze zaufanie do własnych intuicji dydaktycznych i większą elastyczność w kształtowaniu programów nauczania. Uważam, że to właśnie w tej ciągłości oraz konsekwencji – ale także gotowości do zmian – rozwijał się mój pełny potencjał jako dydaktyczki, otwartej na dialog, refleksję i twórczą współpracę.

Element interdyscyplinarności okazał się na tyle istotnym aspektem mojej pracy dydaktycznej, dzięki czemu w 2019 roku zdecydowałam się poszerzyć jego zakres o działania zewnętrzne. W ramach tej inicjatywy zaprosiłam do współpracy studentki i studentów z Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, co zapoczątkowało wartościową wymianę doświadczeń międzyuczelnianych oraz umożliwiło realizację projektów o charakterze integrującym różne podejścia twórcze i edukacyjne. Szczegóły tego przedsięwzięcia przedstawię w kolejnej części mojego autoreferatu habilitacyjnego.

Pozostałe doświadczenia dydaktyczne

Od momentu ukończenia studiów rozwijałam swoją karierę zawodową również jako nauczycielka plastyki w szkole podstawowej, gimnazjum oraz liceum w Zespole Ogólnokształcących Szkół Społecznych w Bytomiu. W związku z tym ukończyłam studia podyplomowe z zakresu pedagogiki. Po uzyskaniu awansu zawodowego na nauczycielkę mianowaną w 2006 roku, kontynuowałam swoją działalność dydaktyczną, ucząc plastyki oraz wiedzy o kulturze aż do 2018 roku.

W latach 2015–2018 prowadziłam zajęcia z rysunku, malarstwa i kompozycji w Wyższej Szkole Technologii Informatycznych w Katowicach. Ponadto prowadziłam Pracownię projektowania publikacji oraz Seminarium dyplomujące. Byłam promotorką i recenzentką kilkunastu dyplomów licencjackich na kierunku Grafika.

Od wielu lat prowadzę warsztaty dydaktyczne z obszaru tworzenia książki artystycznej i komiksu na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach oraz na zaproszenie w innych placówkach kultury.

Pracownia Działań
Ogólnoplastycznych,
regularne zajęcia
w towarzystwie
asystentki Magdaleny
Kilarskiej (po lewej) oraz
studentek

↓
koordynacja warsztatów
z portretu, DnB 2021





Praca badawcza

Prowadzenie badań uznaję za niezwykle istotny element własnego rozwoju twórczego i dydaktycznego. Aby jednak w pełni uchwycić ich charakter i znaczenie, konieczne jest spojrzenie na nie przez pryzmat mojej działalności interdyscyplinarnej, która przenika wszystkie obszary mojej aktywności – od pracy w pracowni, przez projekty edukacyjne i artystyczne, aż po inicjatywy realizowane we współpracy z innymi ośrodkami akademickimi. To właśnie na styku różnych dyscyplin i praktyk badawczych rodzą się pytania, które stają się impulsem do dalszych poszukiwań i refleksji, zarówno w kontekście własnej twórczości, jak i metod pracy z osobami studiującymi.

Realizuję projekty badawcze koncentrujące się na problematyce archiwizacji oraz systematycznym przeglądzie wybranego zagadnienia, traktowanych jako komplementarne procesy umożliwiające zachowanie, uporządkowanie i krytyczną analizę materiałów źródłowych. Celem projektów jest nie tylko zgromadzenie i utrwalenie wiedzy w określonym obszarze tematycznym, ale również opracowanie metodologii jej analizy i interpretacji w kontekście współczesnych potrzeb badawczych i projektowych.

Archiwizacja rozumiana jest tu nie tylko jako techniczny proces przechowywania danych, lecz również jako działanie kuratorskie, które wymaga świadomych decyzji dotyczących selekcji, kontekstualizacji i opisu materiałów. Przegląd zagadnienia stanowi natomiast próbę uporządkowania istniejącego stanu wiedzy, identyfikacji luk badawczych oraz sformułowania nowych perspektyw interpretacyjnych i problemowych.

Realizowane projekty badawcze po doktoracie są ściśle powiązane z moją pracą dydaktyczną, dzięki czemu pozwalają na poszerzenie i aktualizację własnych kompetencji.

Pierwszym projektem badawczym, do którego chciałam się odwołać, jest moja rozprawa doktorska zatytułowana *M. na skraju... Wybrane typy męskości*. Już wtedy moim głównym celem było stworzenie swego rodzaju katalogu współczesnych przedstawień męskości – zarówno tych kreowanych przez media i sztukę, jak i obecnych w codziennym otoczeniu. Analizowałam różne typy wizualizacji męskich wizerunków, przyglądając się nie tylko ich estetyce, ale również kontekstom kulturowym i społecznym. Projekt ten stanowił dla mnie punkt wyjścia do dalszych badań nad wizualną reprezentacją tożsamości.

Zagadnienie to kontynuowałam także w kolejnych latach. Temat wizualizacji, różnorodnych form przedstawiania, a także sam sposób „czytania” obrazu, pozostał w centrum moich zainteresowań. Powrócił szczególnie silnie w latach 2017–2022, kiedy realizowałam projekt badawczy poświęcony przedstawieniom twarzy oraz współczesnym formom przekraczania

jej wizualności. Projekt ten, finansowany w ramach działalności statutowej uczelni, pozwolił mi pogłębić refleksję nad wizerunkiem jako konstruktem kulturowym, emocjonalnym i performatywnym.

W ten sposób, począwszy od doktoratu, przez projekt dotyczący twarzy, aż po obecny projekt habilitacyjny, moja droga badawcza układa się w spójną opowieść – o tym, jak obraz (zwłaszcza obraz człowieka) nieustannie negocjuje swoją formę, znaczenie i odbiór. Każdy z tych etapów był rozwinięciem poprzedniego, a zarazem odpowiedzią na zmieniające się zjawiska kulturowe i wizualne, które coraz wyraźniej stawiają pytania o to, jak patrzymy i po co patrzymy, ale też bazują na próbie rekonstrukcji wizualnych imaginariów budowanych na podstawie sztuki.

Obecnie kieruję projektem *Rysunek z charakterem. Fenomen wyjątkowych bohaterów komiksu* w ramach otrzymanego grantu Rektora w roku akademickim 2024/25. Sądzę, że i w tych badaniach rozpocznę proces katalogowania wybranych typów bohaterów (tym razem ze świata komiksów) oraz poruszę temat ich wizualnego funkcjonowania, pogłębię analizę związaną z performatywnością i estetyką cielesności.

Projekt badawczy: *M. na skraju... Wybrane typy męskości* – praca doktorska 2008–2013

Celem projektu *M. na skraju...* była artystyczna analiza współczesnych wizerunków mężczyzn i męskości. W kontrze do dominującego wówczas w sztuce i dyskursie społeczno-kulturowym zainteresowania kobiecością, skupiałam się na pytaniach: kim jest dzisiejszy mężczyzna? czym jest męskość? jak się ją przedstawia i wizualizuje?

Efektem tych badań był zaprojektowany autorski magazyn/żurnal, zawierający prace wykonane różnymi technikami – od malarstwa po grafikę i fotografię – które pokazują zarówno medialne obrazy mężczyzn, jak i ich codzienne wizerunki spotykane w przestrzeni miejskiej. Projekt łączył elementy sztuki i designu, a jego celem nie było stworzenie jednej, uniwersalnej definicji męskości, lecz ukazanie jej wielości i złożoności.

W mojej pracy badawczo-artystycznej sięgnęłam do historii przedstawień męskości w sztuce, koncentrując się na jednej z kluczowych postaci europejskiej historii sztuki – Joachima Winckelmanna. Ten osiemnastowieczny uczony, zafascynowany antycznymi rzeźbami, uczynił z ciała młodzieńczego Apolla nie tylko ideał piękna, ale również symbol zmysłowej męskości. W swoich pismach opisywał męskie ciało z niezwykłą pasją, podważając obowiązujące wówczas estetyczne kategorie, które przypisywały piękno kobiecie, a mężczyźnie wzniosłość, siłę i heroizm.

Z perspektywy współczesnej wydało mi się szczególnie interesujące to, że idealny wizerunek mężczyzny – wyparty w XIX wieku przez muskularnego Herkulesa – dziś powraca w nowej odsłonie. Ciało mężczyzny, jak pokazują

w kolejnych częściach mojego projektu, ponownie staje się obiektem estetyzacji, ekspozycji, wizualnego zachwyty. W kulturze popularnej i mediach dominują wizerunki mężczyzn zadbanych, świadomych swojego wyglądu, estetycznych – bliższych Apollowi niż Herkulesowi.

Zgromadzone przeze mnie materiały i obrazy zaprezentowane w zaprojektowanym katalogu – od fotografii, przez grafikę, po przetworzenia malarskie – ukazują przemiany wizualnego języka męskości. Pokazuję, że ciało nie służy dziś już tylko jako wyraz siły, ale staje się przede wszystkim medium tożsamości, autoprezentacji i kulturowej gry z odbiorcą. To męskość, która nie boi się być widziana – i która sama chce patrzeć.

W ramach mojego projektu podjęłam refleksję nad zmieniającymi się formami i znaczeniami męskości, traktując je jako konstrukty społeczno-kulturowe, a nie naturalne i niezmiennie cechy. Punktem wyjścia było odwołanie się do kluczowego w teorii gender rozróżnienia pomiędzy płcią biologiczną (sex) a płcią kulturową (gender), zaproponowanego najpierw przez Roberta Stollera, a następnie rozwiniętego przez Anne Oakley.

W projekcie przyjmuję, że pojęcia takie jak „męskość” czy „kobiecość” mają charakter dynamiczny, historyczny i lokalny – ich znaczenia są zależne od kontekstu kulturowego, społecznego i medialnego. Zakładam również, że kategorie te nie są jedynie opisem tożsamości jednostkowej, lecz pełnią funkcję performatywną, czyli są nieustannie konstruowane i odgrywane w przestrzeni społecznej i wizualnej.

Moje badania koncentrowały się na analizie współczesnych wizerunków męskości w mediach i sztuce, ze szczególnym uwzględnieniem sposobów ich przedstawiania, estetyzacji i recepcji.

W swych badaniach wyszłam z założenia, że refleksja nad płcią – zarówno w ujęciu teoretycznym, jak i artystycznym – stanowi kluczowy kontekst dla wielu współczesnych praktyk artystycznych. Dzieła artystów poruszających problematykę męskości czy kobiecości funkcjonują na styku sztuki i teorii – podejmują dialog zarówno z klasycznymi przedstawieniami płci w historii sztuki, jak i z aktualnymi koncepcjami genderowymi. Transfer ten ma charakter dwukierunkowy: artyści czerpią inspirację z teorii naukowych, jednocześnie jednak ich twórczość staje się materiałem badawczym i źródłem refleksji dla teoretyków. Praktyka artystyczna i teoria wzajemnie się przenikają, co czyni wizualne reprezentacje płci nie tylko estetycznym, ale też poznawczym narzędziem interpretacji współczesnej tożsamości.

Z perspektywy dzisiejszego czasu projekt *M. na skraju...* można uznać za nowatorski, ponieważ już wtedy podejmował temat męskości w sposób krytyczny i wielowymiarowy, wyprzedzając późniejsze dyskusje na temat płci, tożsamości i wizualnych reprezentacji mężczyzn w sztuce i kulturze.

Projekt badawczy: Transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności realizowany w latach 2017–2022

Celem realizowanego projektu naukowo-artystycznego pt. *Portret/Autoportret – transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności* było zbadanie oraz twórcze przepracowanie zjawiska portretu i autoportretu w kontekście współczesnych praktyk artystycznych. Projekt z założenia miał na celu stworzenie interdyscyplinarnej przestrzeni do dialogu pomiędzy sztukami plastycznymi, historią sztuki, literaturoznawstwem i literaturą, umożliwiając znalezienie wspólnego pola interpretacji i ekspresji.

Wskazane osiągnięcie, w połączeniu z zaprojektowaną i zredagowaną przeze mnie publikacją, przedstawiam w drugiej części autoreferatu jako rezultat badań i pracy twórczej, stanowiący podstawę postępowania habilitacyjnego.

Projekt badawczy: Praca nad tworzeniem i projektowaniem różnych form książki artystycznej i komiksu realizowany od roku 2019 – obecnie

Pełne omówienie wraz z zakresem badań przedstawiam w autoreferacie jako drugie osiągnięcie naukowo-dydaktyczne, włączone do zgłaszanych w ramach postępowania habilitacyjnego.

Projekt badawczy: Rysunek z charakterem. Fenomen wyjątkowych bohaterów komiksu rozpoczęty w roku akademickim 2024/2025 – obecnie realizowany

Celem projektu jest zbadanie i analiza, co sprawia, że wybrane postaci komiksowe stają się ikonami popkultury. Projekt ma za zadanie zgłębić zarówno artystyczne, jak i narracyjne aspekty, które przyczyniają się do unikalności i popularności bohaterów komiksowych. Projekt realizowany jest w formie interdyscyplinarnej, łącząc perspektywę artystyczną, literacką i kulturoznawczą.

Celem projektu jest zbadanie wykreowanych już postaci charakterystycznych wśród polskich twórców, głównie zrzeszonych wokół Międzynarodowego Festiwalu Komiksów i Gier w Łodzi. Międzynarodowy Festiwal Komiksów i Gier istnieje od 1991 roku i jest największą tego typu imprezą w Polsce oraz Europie Środkowo-Wschodniej. MFKiG to przede wszystkim miejsce spotkań twórców i miłośników sekwencyjnych historii obrazkowych oraz elektronicznych mediów interaktywnych. Wśród nagradzanych twórców komiksu w ostatnich latach znalazły się również osoby studiujące w ASP w Katowicach, które już na pierwszym roku studiów realizowały komiks w prowadzonej przeze mnie Pracowni Działań Ogólnoplastycznych. Aby sprostać ich potrzebom i zainteresowaniom, realizuję ćwiczenia, które

przygotowują osoby studiujące do tworzenia profesjonalnych „rysunków z charakterem” przedstawiających bohaterów komiksowych. To wskazuje, że komiks jako medium z powodzeniem wybierany jest do realizowania pracy dyplomowej, które niejednokrotnie zdobywają prestiżowe nagrody i wyróżnienia (przykłady: 1. Nagroda za komiks Agnieszki Świętek pt. *Obiecanki* zrealizowany jako licencjacka praca dyplomowa, 2018 – wydana przez wydawnictwo Kultura Gniewu; 1. Nagroda za komiks Marty Staciwy pt. *Jaka piękna jest Odessa* zrealizowany jako licencjacka praca dyplomowa, 2023; Grand Prix za projekt publikacji komiksowej Aleksandry Bylicy pt. *Maria Sibylla Merian. Kobieta i jej motyle* zrealizowany jako licencjacka praca dyplomowa, 2024; internetowy komiks Julii Kapes pt. *Kłębek nerwów* zrealizowany jako magisterski dyplom, 2024).

Dodatkowo, w trakcie corocznych warsztatów organizowanych w ramach *Designu na Beztydzień*, przeprowadzam spotkania, wykłady i warsztaty z wybitnymi twórcami, poszerzającymi wiedzę na temat kreowania postaci komiksowych. Wśród zaproszonych gości znaleźli się m.in. Michał Śledziński, Katarzyna Wittersheim, Rafał Szłapa, Kuba Babczyński oraz Jacek Frąś – przedstawiciele czołówki polskiego komiksu.

Praca organizacyjna i popularyzatorska

Praca organizacyjna stanowi dużą część mojej pracy zawodowej. Dobrze czuję się w tej roli i jest ona zgodna z moim charakterem i kompetencjami. W Akademii Sztuk Pięknych od samego początku angażowałam się w różnego rodzaju przedsięwzięcia i prace organizacyjne, mające na celu usprawnienie procesu dydaktycznego. Zorganizowałam dwa plenery studenckie dla studentów pierwszego roku Projektowania Graficznego, wielokrotnie pomagałam przy organizacji egzaminów wstępnych lub byłam ich sekretarzem do czasu otrzymania tytułu doktora. Koordynowałam przygotowania do wystawy dla osób studiujących, absolwentów i nauczycieli akademickich z ASP z Katowic we Wrocławiu w Galerii Neon i Geppert w 2025 roku, a także co roku uczestniczę w tworzeniu wystawy końcoworocznej wraz z grupą studencką, dając im możliwość doświadczania sytuacji wystawienniczej, a także wzmacniając ich kompetencje.

Ponadto współtworzyłam Akademię Młodego Wieku dla najmłodszych organizując autorskie warsztaty dla dzieci i młodzieży.

Od wielu lat jestem zaangażowana w dwa najważniejsze wydarzenia w Akademii, tj. *Dni Otwarte ASP* oraz tydzień warsztatowy *Design na Beztydzień*, podczas których zorganizowałam kilkanaście warsztatów z obszaru komiksu, rysunku i książki artystycznej. Od początku powstania *Designu na BezTydzień* w 2017 roku byłam zaangażowana w jego organizację, natomiast od 3 edycji w 2019 roku zostałam koordynatorką wszystkich wydarzeń

→
wernisaż wystawy
Dyplomy'25, Rondo
Sztuki Katowice



skierowanych do osób studiujących na pierwszym roku na kierunku Projektowania Graficznego. W ramach tygodnia warsztatowego regularnie organizuję spotkania z ekspertami zewnętrznymi (m.in. Rafałem Szłapą, Katarzyną Witterschein, Michałem Śledzińskim, Jackiem Frąsiem, Grzegorzem Olszańskim, Tomkiem Kontnym i z wieloma innymi), które mają na celu wzbogacenie i uzupełnienie regularnej edukacji.

Pełny opis i wykaz kilkunastu zorganizowanych warsztatów z okazji *Designu na Beztydzień* wykazuję w portfolio w dziale *kreatorka / organizatorka / koordynatorka* (str. 73).

Poza organizacją na rzecz dydaktyki w ASP uczestniczę w bardzo wielu uczelnianych komisjach. Jestem członkinią Rady Wydziału Projektowego, Senackiej Komisji ds. struktury i jakości kształcenia, Senackiej Komisji ds. gospodarczo-budżetowej, Komisji ds. stypendium Rektora, Zespołu przygotowującego raport samooceny ASP w Katowicach dla Polskiej Komisji Akredytacyjnej w roku 2025. Od roku 2018 do nadal jestem członkinią Komisji Rekrutacyjnej na kierunku Projektowania Graficznego studiów I stopnia, a także byłam przewodniczącą Komisji Rekrutacyjnej na kierunku Projektowania Graficznego studiów I stopnia, studiów niestacjonarnych zaocznych w latach 2019–2020. Byłam pełnomocniczką Rektora ds. osób niepełnosprawnych w latach 2016–2019, a także pełniłam funkcję opiekunki osób studiujących na pierwszym roku studiów licencjackich w katedrze Projektowania Graficznego w latach 2019–2024.

Przez ponad siedem lat pełniłam funkcję kierowniczki studiów niestacjonarnych – aż do ich wygaszenia w roku 2025. Był to dla mnie niezwykle rozwijający okres, zarówno pod względem zawodowym, jak i osobistym. Praca na tym stanowisku pozwoliła mi doskonalić umiejętności organizacyjne, komunikacyjne i zarządcze, a także pogłębić wiedzę z zakresu dydaktyki i współpracy akademickiej. Codzienny kontakt z osobami studiującymi o zróżnicowanych doświadczeniach i oczekiwaniach uczył mnie elastyczności, empatii oraz skutecznego reagowania na zmieniające się potrzeby środowiska akademickiego. To doświadczenie, a także funkcja kierowniczki Pracowni Działań Ogólnoplastycznych (o czym wiele pisałam w rozdziale o rozwoju kariery dydaktycznej), dało mi ogromną satysfakcję i wzmocniło moje poczucie odpowiedzialności za jakość kształcenia.

Z zaangażowaniem uczestniczę w działaniach na rzecz rozwoju programów kształcenia zarówno na poziomie Wydziału, jak i całej Akademii. Współpracując z ekspertami zewnętrznymi oraz przy wsparciu Działu ds. Kształcenia i Studentów, opracowałam kilka programów studiów podyplomowych, dostosowanych do aktualnych potrzeb rynku oraz specyfiki współczesnego kształcenia artystycznego i projektowego.

Na Wydziale Projektowym, we współpracy z zewnętrznym ekspertem – Joanną Myszor, współtworzyłam program studiów podyplomowych na kierunku Kierownik Postprodukcji, odpowiadający na rosnące zapotrzebowanie

branży kreatywnej w obszarze zarządzania procesem postprodukcji audio-wizualnej. Z kolei na Wydziale Artystycznym, razem z Dariuszem Rzontkowskim – szefem agencji kreatywnej Huta19, opracowaliśmy program kierunku Creative Maker – innowacyjnego profilu kształcenia skierowanego do osób łączących twórcze podejście z umiejętnościami projektowo-technologicznymi.

Te działania organizacyjne i programowe zaowocowały również moją współpracą z pełnomocnikiem Dziekana ds. programowych, dr hab. Jackiem Mrowczykiem, oraz zespołem organizacyjnym w pracach nad nową strukturą studiów na kierunku Projektowanie Graficzne (realizowanych od 2024 roku do chwili obecnej). Udział w tych inicjatywach stanowi dla mnie cenne doświadczenie, umożliwiające aktywne współtworzenie oferty edukacyjnej uczelni w oparciu o aktualne potrzeby osób studiujących, środowisk twórczych i rynku pracy.

Szeroki zakres mojej działalności w Akademii Sztuk Pięknych przyczynił się do uzyskania w 2024 roku powołania na stanowisko Prodziekanki. Decyzja ta została podjęta przez Rektora na wniosek Rady Wydziału, która wydała pozytywną opinię. Kadencja obejmuje lata 2024–2028.



Międzyuczelniana
Inauguracja Roku
Akademickiego,
Katowice 2024/2025

część 2

Opis wskazanych osiągnięć

Projekty z obszaru wizualnej reprezentacji tożsamości

Wskazując realizacje aspirujące do spełnienia warunków osiągnięcia habilitacyjnego zdecydowałam się na wybór dwóch projektów, w których koncentruję się na problematyce archiwizacji oraz systematycznym przeglądzie wybranego zagadnienia, traktowanych jako komplementarne procesy umożliwiające zachowanie, uporządkowanie i krytyczną analizę materiałów źródłowych. Celem projektów jest nie tylko zgromadzenie i utrwalenie wiedzy w określonym obszarze tematycznym, ale również opracowanie metodologii jej analizy i interpretacji w kontekście współczesnych potrzeb badawczych i projektowych.

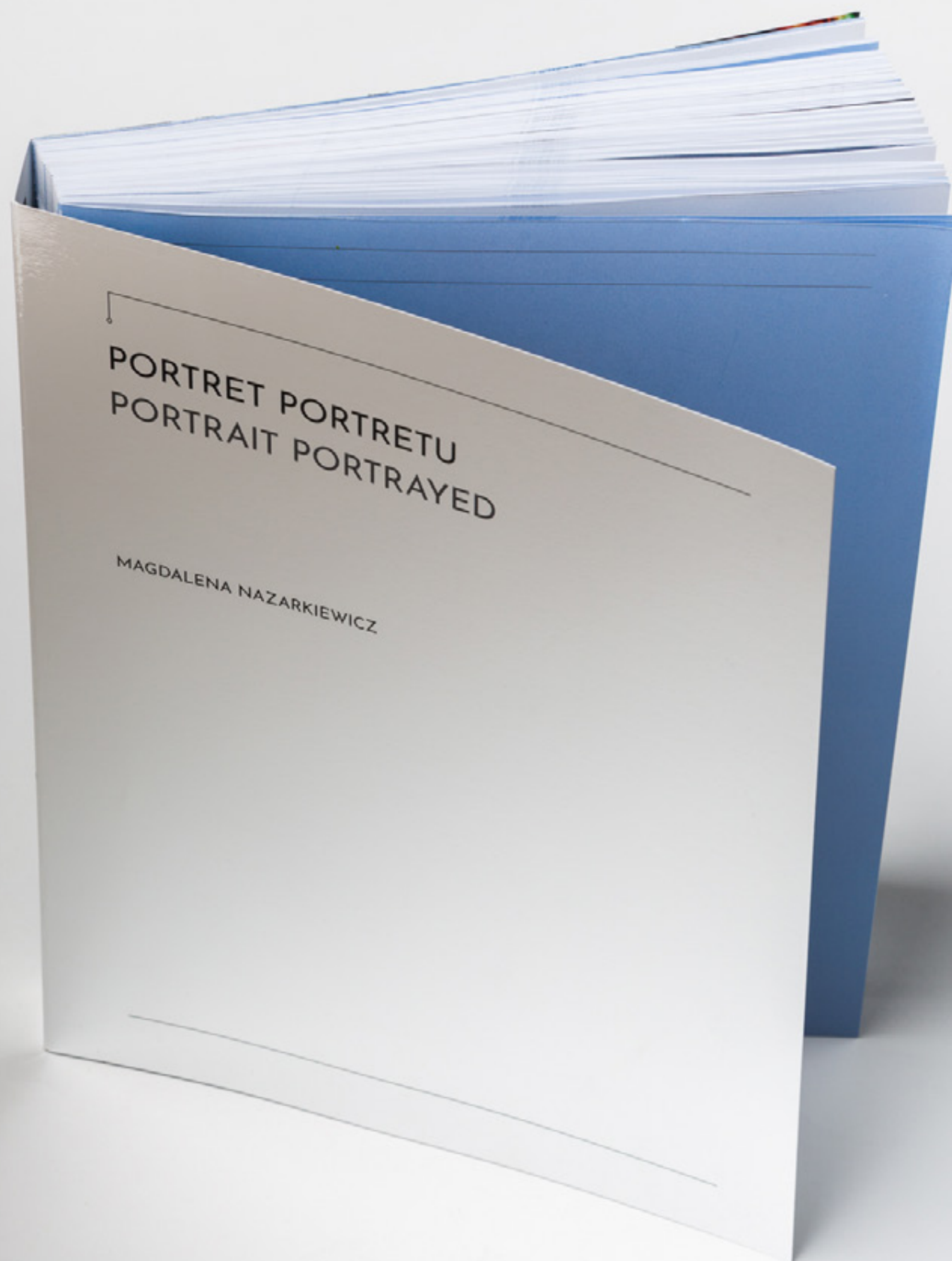
W ramach tych projektów pełniłam różnorodne role, w tym: projektantki, która zaprojektowała monografię; organizatorki i koordynatorki warsztatów oraz zespołów interdyscyplinarnych; badaczki oraz edukatorki.

1. Projekt publikacji

- *Portret Portretu. Transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności*
- Projekt badawczy i edytorski, 2017–2022
- Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, grudzień 2022

2. Innowacyjny program kształcenia Pracowni Działań Ogólnoplastycznych na zajęciach z rysunku i kompozycji

- *Praca nad tworzeniem i projektowaniem różnych form książki artystycznej i komiksu*
- Interdyscyplinarne warsztaty jako projekt badawczo-dydaktyczny realizowany we współpracy z Uniwersytetem Śląskim, kierunek Sztuka Pisania, 2019–2025



1. Projekt publikacji

Portret Portretu. Transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności

- INSTYTUCJA FINANSUJĄCA: badania statutowe Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach
- WDROŻENIE: grudzień 2022 (realizacja projektu 2017–2022)
- UPOWSZECZNIENIE: 2023
- CHARAKTER PROJEKTU: badawczy, edukacyjny, popularyzatorski
- REDAKCJA: Magdalena Nazarkiewicz
- TEKSTY: Anna Kałuża, Mikołaj Marcela, Magdalena Nazarkiewicz, Ryszard Solik, Stefan Speil, Ewa Skorupa
- RECENZENCI: dr hab. Ireneusz Gielata, prof. UŚ; dr hab. Olga Pałka-Ślaska, prof. ASP
- REDAKCJA JĘZYKOWA: Alicja Gorgoń, Dawid Matuszek
- TŁUMACZENIE: Alicja Gorgoń oraz Biuro tłumaczeń Groy
- AUTORSTWO PROJEKTU GRAFICZNEGO, WYBÓR ILUSTRACJI I SKŁAD PUBLIKACJI: Magdalena Nazarkiewicz
- SKŁAD TYPOGRAFICZNY: Katarzyna Wolny-Grządziel
- WYDAWCA: Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, grudzień 2022
- Publikacja w języku polskim i angielskim

Szczegółowy opis przebiegu projektu

Wybór tematu

Moja przygoda z portretem rozpoczęła się już na pierwszym roku studiów w Akademii Sztuk Pięknych, w Pracowni Zespólonej prowadzonej przez prof. Speila. Jednym z pierwszych tematów semestralnych był właśnie portret. Wtedy realizowałam go jeszcze bez pełnej świadomości, jak głęboko mnie ten temat zainteresuje i poruszy. Z czasem zaczęłam rozumieć, że portret to nie tylko obraz osoby, ale też sposób na uchwycenie emocji, relacji i tożsamości.

...nie szukaj daleko, spójrz w lustro – ta zapamiętana sentencja, którą przekazał mi Profesor Speil, skłoniła mnie do wnikliwego przyjrzenia się portretowi w dziejach sztuki oraz potraktowania go zarówno jako ważnego dla siebie tematu badań, jak i ćwiczenia dla osób studiujących rozpoczynających studia. Oto bowiem forma przedstawienia, gatunek równie oczywisty, co zaskakująco różnorodny, posiadający bogatą, intrygującą i inspirującą ikonografię we wszystkich technikach plastycznych.

Po latach, gdy zostałam zaproszona do współpracy jako asystentka w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, temat portretu wciąż pozostawał aktualny w ramach zajęć z rysunku i kompozycji. Początkowo traktowałam to jako naturalną kontynuację akademickiej i artystycznej tradycji – z przyjemnością podejmowałam rozmowy na ten temat z kolejnymi rocznikami osób studiujących. Nie przypuszczałam jednak, że po tylu latach portret nadal będzie tak żywy, inspirujący i artystycznie inwencyjny. Co więcej – nie tylko się nie nudzi, ale każdego roku przynosi nowe, zaskakujące rozwiązania artystyczne. Przez kolejne lata pracy nad zagadnieniem portretu konsekwentnie rozwijałam ten temat zarówno pod kątem formalnym, jak i interpretacyjnym. Początkowo skupiałam się na technikach manualnych – rysunku, malarstwie czy klasycznych metodach kompozycji. Z czasem jednak zauważyłam, że rozwój technologii otwiera zupełnie nowe perspektywy dla pracy nad portretem. Włączyłam do procesu twórczego fotografię, która pozwoliła mi uchwycić inne aspekty postaci – chwilowość wyrazu, światło, relację z otoczeniem. Kolejnym krokiem było sięgnięcie po technologię cyfrową – dającą niemal nieograniczone możliwości przekształcania, kolażowania, przetwarzania obrazu. Dzięki temu portret zaczął funkcjonować nie tylko jako odwzorowanie fizyczności, lecz także jako pole do refleksji nad tożsamością, pamięcią, emocją czy obecnością w świecie cyfrowym.

Równolegle z rozwojem środków wyrazu pogłębiała się także warstwa znaczeniowa moich realizacji. Portret stawał się dla mnie nie tylko wizualnym przedstawieniem osoby, ale także modelowym medium do zadawania pytań: kim jesteśmy, jak chcemy być postrzegani, co mówi o nas nasza twarz, poza, wybór otoczenia, tła. Ten temat – choć pozornie znany i oswojony – okazał się nieskończenie pojemny i nieustannie inspirujący. Daje możliwość





pracy na wielu poziomach – od formalnego eksperymentu po głęboką, osobistą wypowiedź artystyczną.

Dziś już wiem, że moje zainteresowanie portretem wynika z połączenia fascynacji jego ponadczasowością z nieograniczonymi możliwościami interpretacyjnymi tej formy. Portret od wieków zaspokaja naszą naturalną, głęboko ludzką ciekawość – pozwala zobaczyć, jak ktoś wygląda lub wyglądał, zapoznać się z jego twarzą, spojrzeniem, postawą, gestami, strojem czy otoczeniem. Jednocześnie jest to forma głęboko zakorzeniona w tradycji, nieustannie podejmowana i reinterpretowana przez kolejne pokolenia artystek i artystów oraz odbiorców sztuki.

To właśnie ten dialog z przeszłością, przy jednoczesnej otwartości na eksperyment i przekraczanie granic gatunkowych, najbardziej mnie fascynuje. Portret daje ogromną swobodę twórczą – można go przekształcać, rozbijać, budować na nowo, nadawać mu nowe znaczenia i konteksty. To napięcie między klasycznym ujęciem a współczesną wolnością wypowiedzi sprawia, że temat ten wciąż pozostaje dla mnie żywy, inspirujący i niewyczerpany.

Opis badań nad portretem

W 2017 roku stanęłam przed momentem, który uznałam za przełomowy w mojej pracy twórczej i dydaktycznej. Zdałam sobie sprawę, że zgromadzone

przez lata archiwum prac – zarówno moich, jak i powstałych pod moją opieką dydaktyczną – nie tylko osiągnęło imponującą skalę, ale także ma ogromną wartość merytoryczną, dokumentacyjną i artystyczną. Uporządkowanie tego materiału stało się dla mnie nie tylko kwestią organizacyjną, lecz przede wszystkim impulsem do rozpoczęcia projektu o charakterze badawczo-artystycznym.

Jako nauczycielka akademicka dostrzegłam w tym archiwum nieoceniony potencjał badawczy i intelektualny – zbiór ten ukazuje bowiem, jak zmieniały się formy wyrazu, podejście do tematów, wrażliwość estetyczna i techniczna osób studiujących na przestrzeni lat. Jako projektantka natomiast zrozumiałam, że mam do czynienia z wyjątkowym materiałem, który zasługuje na odpowiednią oprawę – zarówno edytorską, jak i graficzną. Tak narodził się pomysł stworzenia publikacji w formie monografii, która nie tylko udokumentowała wybrane realizacje, lecz także stała się formą opowieści o procesie badawczo-dydaktycznym, różnych formach transformacji, współpracy, rozwoju i poszukiwaniu.

Projekt badawczy, który rozpoczęłam miał poszerzyć moje dotychczasowe doświadczenia i realizacje związane z plastyczną interpretacją wizerunku twarzy, ale również przekroczenie jego tradycyjnej wizualności poprzez współczesne środki wyrazu i różnorodne konteksty kulturowe. W tym przypadku nowatorski charakter tych działań polegał na poszukiwaniu wspólnego pola dla sztuk plastycznych, historii sztuki, refleksji literaturoznawczych i literatury. Zapewniło to zarówno cykl planowanych wykładów na temat podstaw semiologii i fizjonomiki, jak i pasmo warsztatów, których przedmiotem była kooperacja osób studiujących różnych dziedzin – plastyków oraz osób związanych z literaturą – polegająca na wspólnym tworzeniu dzieł plastyczno-literackich. Wartością nadrzędną projektu była dogłębna analiza literatury dotyczącej różnych aspektów portretu, jak również uzupełnienie jej o obraz wizualny wykreowany w wyniku przeprowadzonych warsztatów.

Będąc pod ogromnym wrażeniem książki Ewy Skorupy pt. *Twarze. Emocje. Charaktery. Literacka przygoda z wiedzą o wyglądzie człowieka* (Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013) zaprosiłam Panią Profesor do współpracy przy realizacji mojego projektu.

Fizjonomika, którą opisuje autorka – dawniej uznawana za naukę o zależnościach między wyglądem a charakterem – skupiała się przede wszystkim na twarzy jako zwierciadle emocji, osobowości i przeżyć. Już w starożytności uważano, że cechy fizyczne, takie jak budowa czoła, oczu, ust czy nosa, mogą ujawniać wewnętrzną naturę człowieka. W portrecie to właśnie fizjonomia stanowi klucz do zrozumienia postaci – jej psychiki, emocji i duchowych predyspozycji. Z tego względu portret nie tylko rejestruje wygląd, lecz także interpretuje osobowość, stając się narzędziem do odkrywania ukrytej warstwy człowieczeństwa. Te refleksje idealnie wpisały się w moje poszukiwania twórcze i potrzeby pogłębionej pracy nad postrzeganiem portretu we współczesnym świecie.



←
prowadzenie warsztatów
pt. *Potworne oblicze*,
ASP Katowice 2018

←
prowadzenie
warsztatów pt. *Portret
pozytywistyczny*,
ASP Katowice 2018

Pełny artykuł naukowy autorstwa prof. E. Skorupy skupiony wokół rozważań nad fizjonomiką znajduje się w ostatnim rozdziale mojej publikacji – aneksie – pod tytułem *Fizjonomika w sztuce portretowej* (strony 299–316).

Projekt badawczo-artystyczny, jak już powyżej wspominałam, przede wszystkim skupiony był na warsztatach artystycznych, podczas których powstawały dzieła w zespołach interdyscyplinarnych – pierwszą grupę tworzyły osoby studiujące w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, drugą – z Uniwersytetu Śląskiego, z kierunku Sztuka Pisania. Pierwsze warsztaty zostały poprzedzone autorskim wykładem prof. Skorupy zatytułowanym *Portretowanie fizjonomiczne w historii i literaturze*, którego przedmiotem było zapoznanie z podstawami semiotyki, semiologii oraz fizjonomiki i frenologii. Dzięki pani Profesor dowiedzieliśmy się na ile utwory literatury światowej, zawierające obszerne opisy portretowanych, wpływają na powstające dzieło plastyczne. Treści wygłoszone podczas spotkania dały ogromną wiedzę wybranych zagadnień, jak np. cechy charakteru, anatomia, psychika czy wygląd, mających bezpośredni wpływ na obraz artystyczny. Po wykładzie prof. Ewy Skorupy przeprowadziłam z grupą studencką warsztaty mające na celu stworzenie dzieł plastycznych na podstawie przygotowanych opisów portretów fizjonomicznych z literatury

pozytywistycznej, między innymi bohaterów z powieści Elizy Orzeszkowej pt. *Na dnie sumienia*. Rezultaty prac zaprezentowane są w aneksie publikacji *Portret Portretu* (strony 339–341).

Kolejnym elementem cyklicznych warsztatów były spotkania z dr Mikołajem Marcelą z Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, który z kolei przeniósł nas w świat literatury współczesnej. Tym razem przedmiotem warsztatów pod nazwą *Potworne oblicze* był namysł nad „twarzą” potwora i jej rozmaitymi portretami obecnymi w literaturze popularnej. Nieludzkie wizerunki rozmaitych monstrów rozpowszechnione zostały przez kino, seriale i inne media wizualne. Zastanawiając się nad tymi aspektami podczas warsztatów postawione zostały pytania: jak mają się one do swoich literackich pierwowzorów, co portrety potworów zawarte w literaturze mówią o ich naturze, a jak twórcy je widzą i opisują? Warsztaty były okazją do zastanowienia się nad tym, jak przedstawić wizualnie to, co nieprzedstawialne i nieopisywalne – monstra bez twarzy, które wymykają się językowi opisu przez wyłamywanie się jakichkolwiek klasyfikacji.

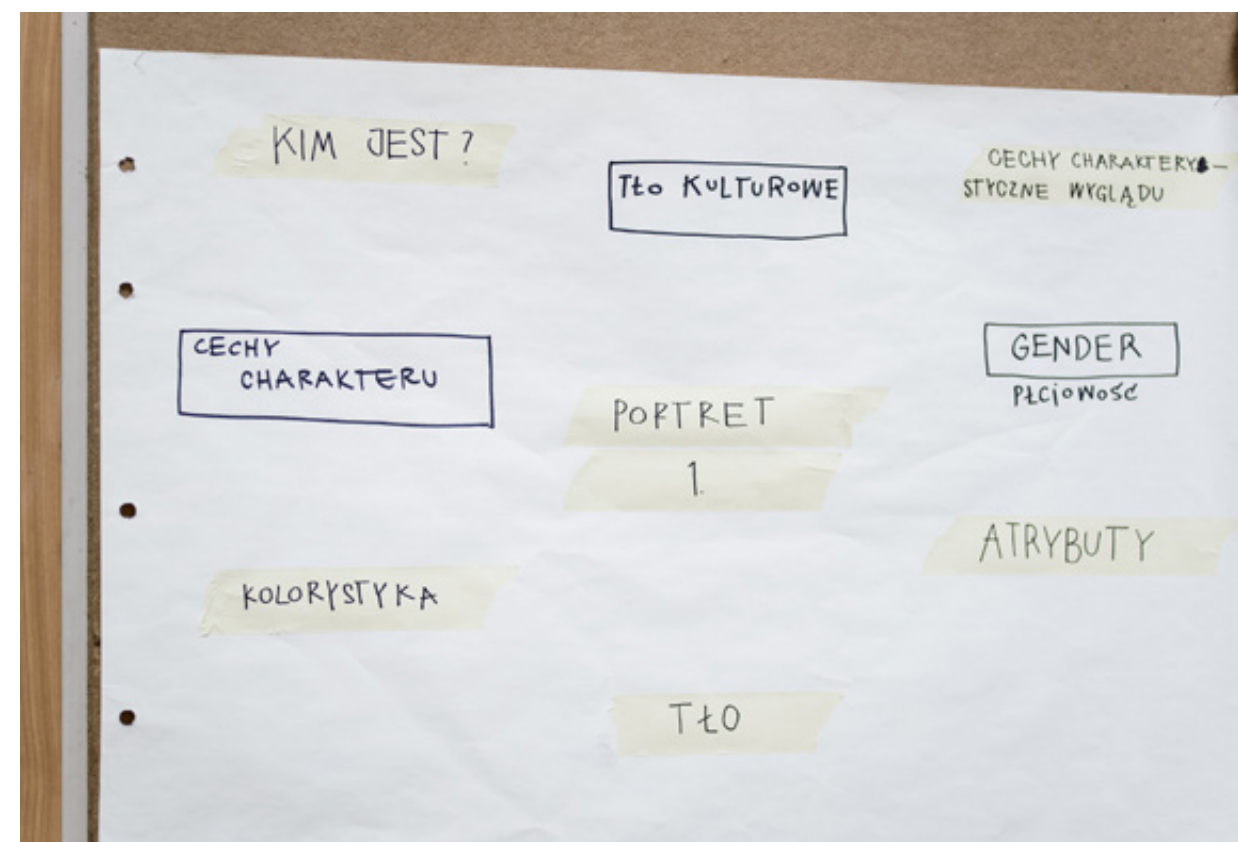
Efektom końcowym warsztatów była seria monstrualnych portretów, które powstawały na podstawie przygotowanego uprzednio fragmentu literackiego opisu pochodzącego z dzieł literatury klasycznej. Wykonane portrety okazały się nie być „potwarzami” czyli obraźliwymi przedstawieniami, a wręcz przeciwnie w wielu przypadkach były to obrazy do bólu ludzkie i „odpotwornione”. Przeprowadzone warsztaty bardzo wyraźnie podkreśliły, że takie projekty międzyobszarowe łączące dziedziny wiedzy i sztuki, na co dzień od siebie odseparowane, były niezwykle źródłem inspiracji zarówno dla osób parających się literaturą, jak i sztuką.

Ponownie kilka powstałych w trakcie warsztatów dzieł z obliczami potworów – Frankensteina, Draculi czy Kurta Barlowa – znalazły swoje miejsce w mojej publikacji (strony 358–359), które poprzedza artykuł naukowy dr Mikołaja Marcelli, poświęcony współczesnym literackim portretom potworów o nazwie *Po-twarze* (strony 343–349).

Dodatkowym celem podczas wszystkich spotkań pracy twórczej było prześledzenie wpływu wybranego warsztatu plastycznego na sposób myślenia osób studiujących – twórców wizualnych – oraz zbadanie, w jaki sposób technika i forma oddziałują na narrację literacką. Integralną część projektu stanowiła konfrontacja nowych realizacji z archiwalnymi pracami dotyczącymi portretu, powstałymi wcześniej w ramach Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, co umożliwiło refleksję nad zmianami w podejściu do przedstawienia twarzy na przestrzeni lat.

Należy również wspomnieć, że w trakcie warsztatów zaproszona grupa osób studiujących z Uniwersytetu Śląskiego (kierunek Sztuka Pisania) przygotowywała literackie opisy postaci na podstawie portretów wykonanych w trakcie warsztatów w Akademii Sztuk Pięknych. Powstałe teksty nie zostały włączone do publikacji, ponieważ założeniem monografii było skupienie

→
karty pracy
wykorzystywane
podczas warsztatów
pt. *Potworne oblicze*





←
prowadzenie
warsztatów pt. *Portret
pozytywistyczny*,
ASP Katowice 2018

Pracownia Działań
Ogólnoplastycznych,
zajęcia z kompozycji –
podsumowanie zadania
pt. *Portret i...*,
ASP Katowice 2022



się przede wszystkim na warstwie wizualnej. Publikacja ma stanowić kompendium wiedzy i artystycznych przedstawień portretu, koncentrując się na jego wizualnym potencjale oraz roli w interpretacji tożsamości i emocji. Niemniej jednak były to niezwykle interesujące utwory literackie, które spotkały się z uznaniem i pozytywną oceną ze strony nauczycieli akademickich Uniwersytetu Śląskiego.

Wykorzystane innowacyjne metody tworzenia dzieła artystycznego – polegającej na korelacji literatury i sztuki – okazały się niezmiernie fascynujące i przynoszące świetne efekty. Była to jedyna w swoim rodzaju okazja, aby zastanowić się na ile dzieła literatury światowej, zawierające obszernie opisy portretowanych, wpływają na powstające dzieło plastyczne, a na ile dzieło plastyczne inspirowane do pracy twórcę-pisarza.

Proces projektowy publikacji

Założeniem projektowym było jak najszerze zaprezentowanie portretów powstałych pod moją opieką w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, zarówno tych archiwalnych od roku 2002, jak i tych wykonywanych na bieżąco oraz powstałych w trakcie specjalnie przygotowanych warsztatów.

Projektowanie graficzne, choć tradycyjnie lokowane na styku sztuki i aktywności użytkowej, coraz częściej uznawane jest za formę kulturowego działania – narzędzie komunikacji, interpretacji oraz budowania relacji pomiędzy nadawcą i odbiorcą przekazu. W mojej praktyce zawodowej traktuję projektowanie nie tylko jako czynność techniczną czy estetyczną, ale jako proces twórczy, zakorzeniony w analizie treści, zrozumieniu kontekstu i świadomości społecznego znaczenia form wizualnych.

Proces projektowy opieram na dialogu – zarówno z tekstem, który stanowi materiał wyjściowy, jak i z odbiorcą, do którego projekt jest kierowany. Każdy projekt wymaga więc opracowania indywidualnej strategii wizualnej, która z jednej strony będzie funkcjonalna i czytelna, a z drugiej – znaczeniowo nośna i estetycznie dopracowana. Jako projektantka staję się w tym procesie mediatorem, który musi zrozumieć treść i przekuć ją w formę, nie tracąc jej złożoności, a zarazem czyniąc ją przystępną wizualnie.

W związku z powyższym zaprojektowanie tak obszernej publikacji wiązało się z podjęciem następujących decyzji redakcyjnych i czynności z zakresu projektowania graficznego:

- Praca kuratorska – przeanalizowanie całego ogromnego archiwum prac (historycznego i współczesnego) oraz wybranie odpowiedniej ilości, aby przedstawić temat rozważań.
- Zdigitalizowanie materiału wizualnego, który nigdy nie został zeskanowany – obróbka cyfrowa archiwalnych portretów.
- Praca redakcyjna – zaproszenie do współpracy pisarzy, którzy w przystępny sposób opiszą zjawisko portretu na szczególne wybranych

przykładach, w odniesieniu do założeń wcześniej podjętych badań naukowych.

- Praca projektowa – wydanie publikacji w wersji drukowanej, w odpowiednim formacie, aby zaprezentowane prace niejednokrotnie mogły odwzorowywać portrety w skali 1:1.
- Przygotowanie publikacji w wersji dwujęzycznej: polskiej i angielskiej.
- Wydanie książki wspomagającej proces dydaktyczny Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, ale także jako publikacja dla szerokiego grona odbiorcy (nie koniecznie tylko osób studiujących), które interesują się zagadnieniem portretu.

Wdrożenie

Wdrożenie projektu miało następujący przebieg:

- badanie wstępne, określenie stanu wiedzy i zakresu projektu
- weryfikacja stanu archiwum
- porządkowanie, katalogowanie, inwentaryzacja prac
- digitalizowanie większości materiału wizualnego z archiwum oraz obróbka cyfrowa
- zaproszenie do współpracy osób prowadzących warsztaty i wykłady oraz podział pracy na podstawie wspólnie wypracowanych założeń
- praca badawcza
- opracowanie kryteriów dotyczących wyboru prac wchodzących w skład publikacji, ograniczenie ilości
- pisanie artykułów
- tłumaczenie artykułów oraz ich redakcja
- projekt graficzny publikacji
- skład projektu do druku
- wybór drukarni – dobór papieru, sposobu szycia bloku do oprawy książkowej
- promocja publikacji
- prezentacje i wykłady upowszechniające wiedzę

Wyzwania procesu redakcyjnego, kuratorskiego i projektowego

Projekt publikacji *Portret Portretu. Transformacja przedstawień twarzy oraz współczesne przekraczanie jej wizualności* ma dla mnie szczególne znaczenie – łączy różne role, które pełnię: badaczki, kuratorki i projektantki. Jest również próbą uchwycenia tego, co w dydaktyce trudne do zarejestrowania – relacji, inspiracji, dynamiki pracy twórczej. Powstała monografia ma nie tylko prezentować efekty, ale też budować szerszy kontekst dla rozmowy o edukacji artystycznej, rysunku jako narzędziu rozwoju i o tym, jak przez obraz budujemy zrozumienie siebie i świata.

Największym wyzwaniem podczas pracy nad publikacją było opracowanie niezwykle obszernego archiwum, obejmującego kilkaset portretów.





Proces ten wymagał nie tylko szczegółowej analizy zgromadzonych materiałów, ale również ich selekcji, uporządkowania i opisu w sposób spójny i merytoryczny. W wielu przypadkach, po zeskanowaniu prac, konieczne było podjęcie prac nad cyfrowym retuszem zniszczonych lub uszkodzonych dzieł. Retusz wymagał ogromnej precyzji oraz wyczucia, by zachować autorski język plastyczny i nie naruszyć oryginalnej ekspresji prac.

Obróbka cyfrowa odegrała kluczową rolę nie tylko w przygotowaniu materiału do publikacji, ale także w szerszym kontekście archiwizacyjnym. Dzięki tym działaniom udało mi się stworzyć wysokiej jakości cyfrowe repozytorium, które obecnie stanowi cenny zasób uczelni – zarówno jako dokumentacja dorobku artystycznego osób studiujących, jak i jako materiał dydaktyczny i badawczy dostępny w formie elektronicznej.

Kolejnym istotnym wyzwaniem było opracowanie struktury publikacji w taki sposób, by nie opierała się na chronologicznym układzie powstałych portretów, lecz została podzielona na rozdziały tematyczne, które wiążą obrazy z konkretnymi, zaproponowanymi przeze mnie zagadnieniami. Taki układ miał na celu nie tylko uporządkowanie materiału, ale przede wszystkim nadanie mu klarownej i logicznej struktury, która sprzyja interpretacji i uwydatnieniu zakresu podjętego tematu.

Zrezygnowałam z układu chronologicznego, ponieważ w przypadku tego typu publikacji – skupionej na znaczeniach i tożsamości wyrażanej poprzez portret – porządek czasowy nie oddawałby istoty dzieł. Chronologia mogłaby zaciemniać przekaz, zacierając powiązania między tematyką prac a ich wyrazem emocjonalnym i ideowym. Tymczasem podział tematyczny pozwolił na wydobywanie głębszych warstw znaczeniowych, umożliwiając odbiorcy wejście w dialog z przedstawieniami poprzez wspólne dla nich konteksty: psychologiczne, społeczne czy symboliczne. Taki sposób uporządkowania prac pozwolił mi również ukazać ponadczasowość tematu portretu – niezależnie od czasu powstania, jakość wykonania nie traci na wartości. Przeciwnie, zróżnicowanie czasowe ujawnia, że środki wyrazu plastycznego pozostają aktualne i wciąż skutecznie oddziałują na odbiorcę, potwierdzając uniwersalność portretu jako formy artystycznej. Portret pozostaje ponadczasowym medium – skutecznie komunikuje niezmiennie aspekty ludzkiego doświadczenia, pozwalając widzowi dostrzec to, co indywidualne i autentyczne. W różnorodności stylów, technik i wrażliwości twórców odbijają się nie tylko estetyczne przemiany, ale przede wszystkim głęboko osobiste przeżycia. Portret nie traci więc swojej siły oddziaływania – przeciwnie, potwierdza swoją rolę jako narzędzie do ukazywania złożoności jednostki, jej relacji ze światem oraz wewnętrznego pejzażu emocjonalnego.

Jedynie pierwszy rozdział, zatytułowany *Archiwum sprzed 2000 roku*, odbiega od ogólnej koncepcji książki i został uporządkowany w sposób niemal chronologiczny. Stanowi on swoisty hołd złożony pracom odnalezionym podczas porządkowania archiwum pracowni – dziełom często pozbawionym

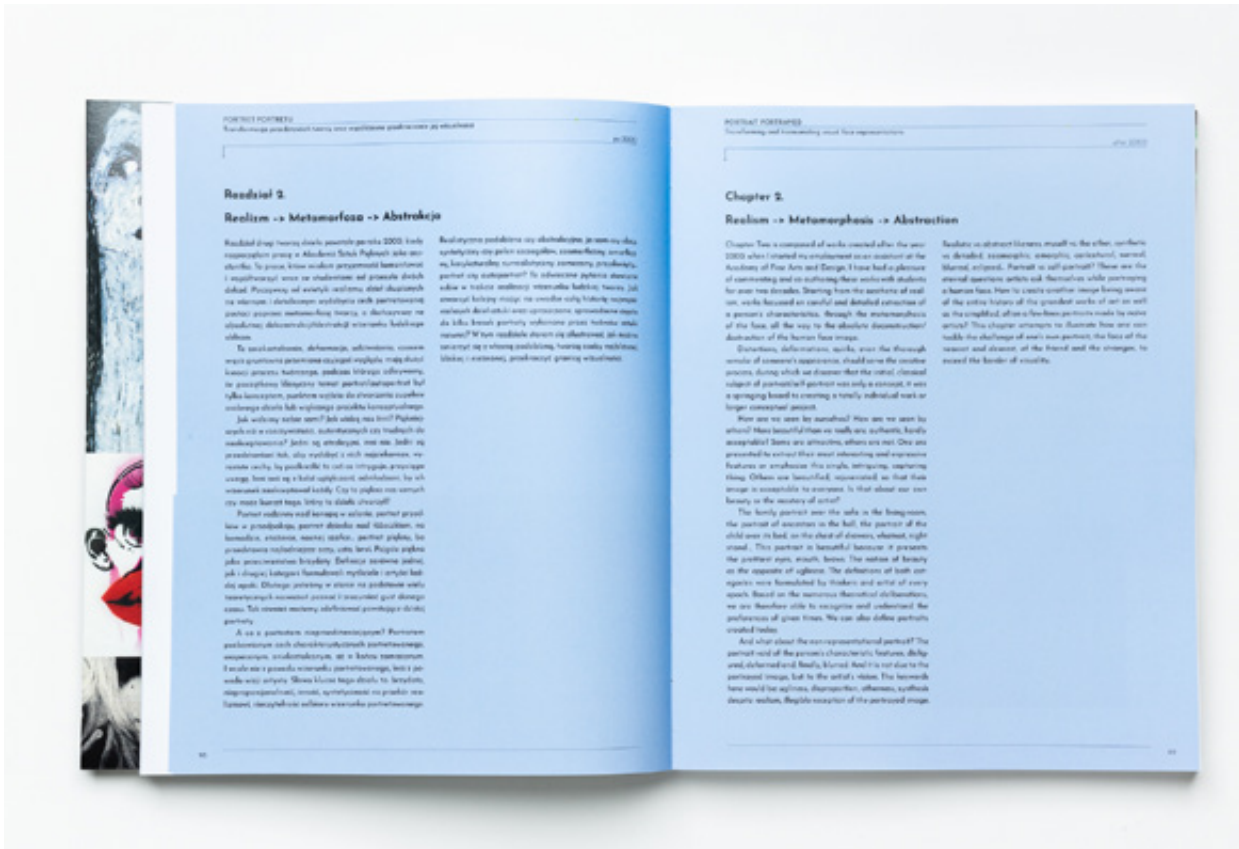
dokładnej daty powstania, lecz bez wątpienia wykonany przed moim zatrudnieniem w Akademii. Ich obecność w publikacji ma charakter symboliczny – to ukłon w stronę twórczości minionych lat i wyraz szacunku dla historii miejsca, które nadal inspiruje kolejne pokolenia artystów.

Publikacja, oprócz rozbudowanej warstwy wizualnej, zawiera również zestaw tekstów naukowych opracowanych specjalnie na potrzeby tego wydawnictwa. Artykuły te w sposób wieloaspektowy i pogłębiony analizują problematykę portretu – zarówno w kontekście historycznym, estetycznym, jak i kulturowym czy psychologicznym. Autorzy poruszają zagadnienia tożsamości, emocji oraz relacji między wyglądem zewnętrznym a wnętrzem człowieka, co czyni publikację wartościowym źródłem wiedzy dla osób zainteresowanych sztuką, antropologią wizualną, historią kultury oraz literaturą. Dodatkowym atutem monografii jest obszerna i starannie opracowana bibliografia, stanowiąca bogaty zbiór materiałów źródłowych i opracowań pomocnych w dalszych badaniach nad tematyką portretu i jego wielowymiarowym znaczeniem.

Publikacja została zaprojektowana w dość dużm formacie zbliżonym do A4 (220×280 milimetrów), który zapewnia harmonijny układ tekstu i obrazu, a jednocześnie umożliwia odbiorcy komfortowe obcowanie z treścią – podobnie jak w przypadku albumu artystycznego. Decyzja o formacie albumowym dała jednocześnie możliwość zaprezentowania reprodukcji prac w wielu przypadkach w skali 1:1. Wybrałam papier w tonie czystej bieli (Pergraphica High White Smooth, 120 gram), aby nie zakłócał i nie zmieniał kolorystyki reprodukcji – dzięki temu obrazy zachowują swoją oryginalną intensywność i subtelność, a całość pozostaje wierna zamysłowi artystów. Natomiast wykorzystany karton na okładce, który oddaje efekt lustrzanego odbicia, to papier Splendorlux Mirror Argento.

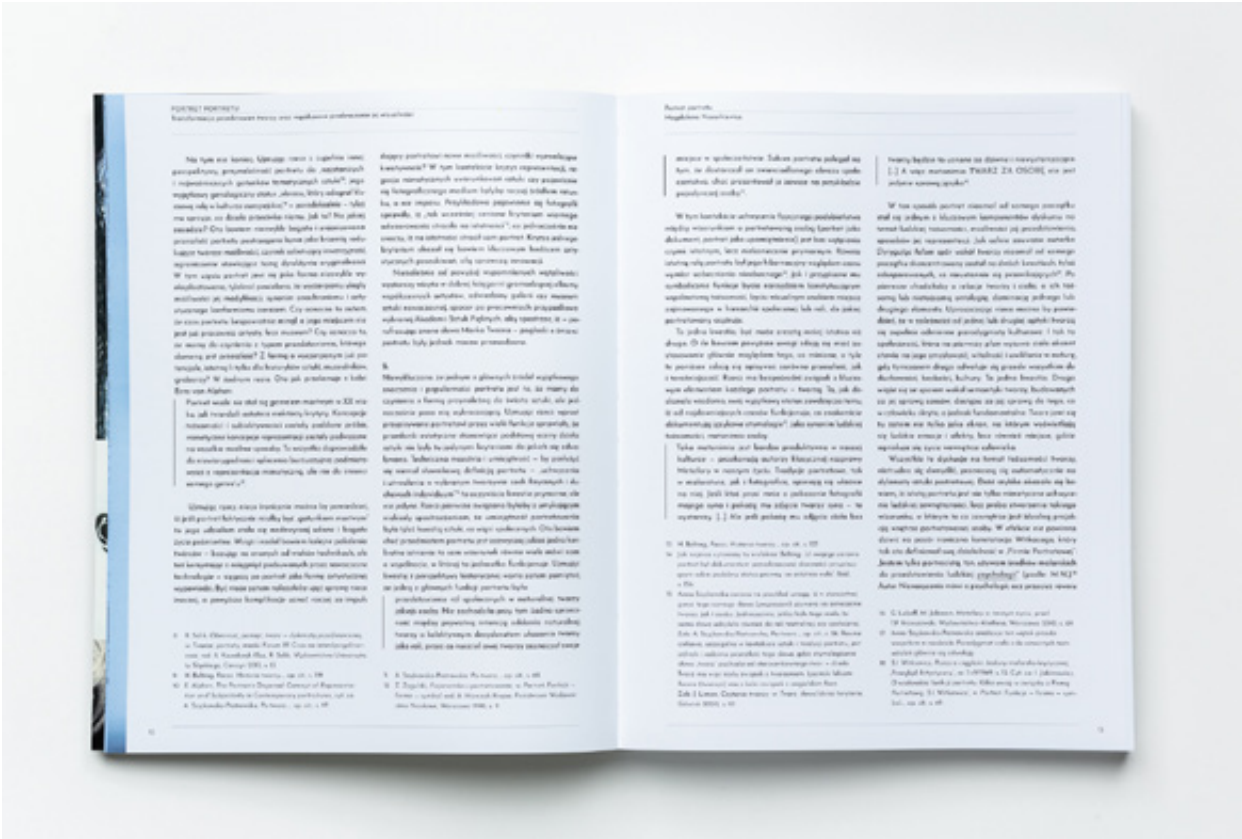
Typografia została pomyślana tak, by nie dominowała nad obrazami. W całej publikacji tekst złożony jest krojem pisma – Josefin Sans. Josefin Sans to geometryczny krój bezszeryfowy zaprojektowany przez Santiago Orozco. Inspirowany modernizmem lat 20. i 30. XX wieku, łączy prostotę formy z elegancką lekkością. Wykorzystałam ów krój, gdyż znakomicie działa w projektach wymagających harmonii między prostotą a charakterem, między funkcjonalnością a stylem. Dodatkowo krój ten oferuje bogactwo odmian, co umożliwiło mi wprowadzenie wyraźnego zróżnicowania w projekcie – od dostosowania grubości liter w żywej paginie, przez nagłówki, aż po główny tekst.

Układ dwóch kolumn i marginesów podporządkowałam przejrzystości – zostawiłam szerokie marginesy, które nie tylko porządkują przestrzeń, ale także tworzą miejsce na oddech, sprawiając, że zarówno tekst, jak i obraz mogą wybrzmieć w swojej pełni. Proporcje łamu inspirowane są klasycznymi zasadami składu, ale zastosowane w taki sposób, aby czytelnik czuł się prowadzony, a nie przytłoczony. Interlinia została dobrana tak,



PORTRET PORTRETU
PORTRAIT PORTRAYED

MAGDALENA NAZARKIEWICZ



aby czytanie było rytmiczne, nieprzerywane wizualnym zmęczeniem. Wszystkie te decyzje – od formatu, przez papier, po kroje pisma i interlinię – podporządkowane były jednemu celowi: aby publikacja była nie tylko nośnikiem treści, lecz także doświadczeniem estetycznym, w którym forma podkśla znaczenie.

Ostatnim etapem pracy nad publikacją było podjęcie decyzji dotyczącej formy jej zamknięcia – a więc opracowania okładki, która w sposób symboliczny podsumowałaby całość projektu. Początkowo rozważałam wybór jednego portretu, który mógłby stać się wizualnym znakiem rozpoznawczym publikacji i nadawać ton jej odbiorowi już od pierwszej strony. Szybko jednak zorientowałam się, że nie sposób wybrać jednego wizerunku, który reprezentowałby wielogłosowość, różnorodność stylistyczną i emocjonalną całego zbioru. W tym momencie przypomniałam sobie słowa: *...nie szukaj daleko, spójrz w lustro* – które stały się dla mnie impulsem do opracowania koncepcji okładki jako symbolicznego zwierciadła. Zamiast narzucać odbiorcy konkretny obraz, zdecydowałam się zaprojektować okładkę w sposób, który umożliwi każdemu jej współtworzenie – poprzez odbicie siebie. Zamiast portretu, który jednoznacznie identyfikowałby książkę, pojawiła się powierzchnia symbolizująca lustro, otwierająca interpretację, zachęcająca do refleksji nad sobą i nad relacją między widzem a wizerunkiem. Mam nadzieję, że była to decyzja trafna – nie tylko przełamująca tradycyjne schematy projektowania publikacji naukowej, ale także wzmacniająca ideę portretu jako narzędzia poznania, autorefleksji i dialogu z drugim człowiekiem.

Upowszechnienie dzieła oraz współpraca międzynarodowa

Projekt został bardzo dobrze przyjęty przez społeczność zainteresowaną problematyką portretu, a także ze względu na samą jakość wydawnictwa. Dwujęzyczną polsko-angielską publikację *Portret Portretu* miałam okazję zaprezentować, a także wygłosić wykłady w wielu miejscach, m.in. na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, Uniwersytecie w Ostrawie w Czechach oraz w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Na Uniwersytecie w Ostrawie miałam przyjemność również pracować warsztatowo ze studentkami czeskimi, proponując autorski program tworzenia portretu oraz dokonując analizy wybranych oryginalnych prac, które zaprezentowałam w ramach spotkania. Podczas warsztatów z osobami studiującymi szczególny nacisk położyłam na analizę portretu jako medium nie tylko artystycznego, ale również kulturowego i tożsamościowego. Prace osób studiujących poddawane były wspólnej, pogłębionej interpretacji – zarówno pod kątem formalnym (kompozycja, światło, kolorystyka), jak i kontekstualnym (znaczenia symboliczne, inspiracje, relacje z modelem). Szczególnie interesujące okazało się zestawienie różnych perspektyw kulturowych – czeskiej i polskiej – co pozwoliło na szersze spojrzenie na funkcję portretu w sztuce współczesnej.



Międzynarodowa analiza wybranych prac studenckich stała się pretekstem do refleksji nad tym, jak portret może być narzędziem opowiadania o sobie, ale też o swojej przynależności – do miejsca, języka, pamięci zbiorowej. Rozmawialiśmy o tym, jak świadome (lub nieświadome) wybory artystyczne – takie jak spojrzenie postaci, użyta paleta barw – mogą ujawniać głębokie warstwy emocji, historii rodzinnych czy przemysłów o współczesnym świecie.

Tego rodzaju dialog międzykulturowy okazał się niezwykle cenny – nie tylko poszerzył horyzonty osób uczestniczących warsztaty, ale również pokazał, że sztuka portretu wciąż pozostaje aktualnym i niezwykle pojemnym medium do wyrażania tego, kim jesteśmy – i jak chcemy być widziani przez innych.

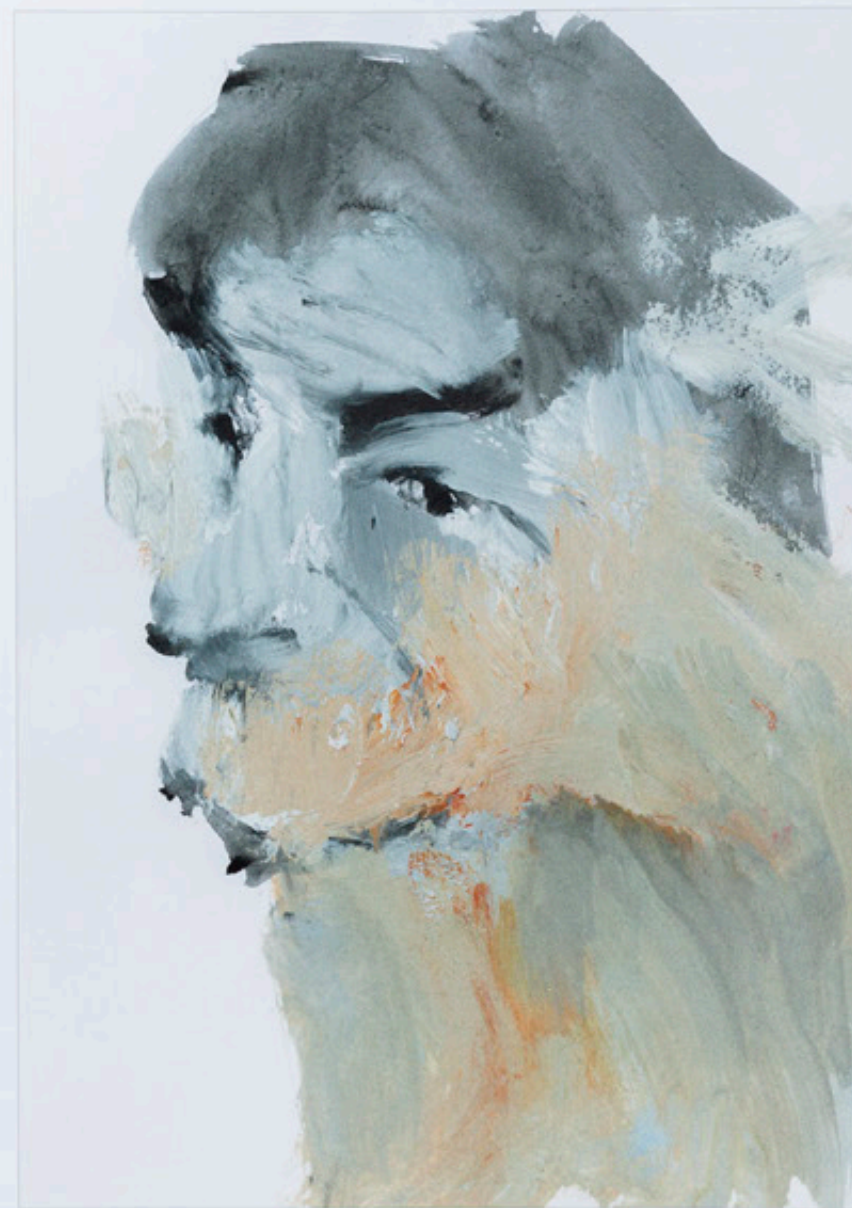
Największym osiągnięciem publikacji *Portret Portretu* była nominacja w 2023 roku do nagrody Śląska Rzecz 2022 w kategorii grafika użytkowa – w prestiżowym konkursie designu organizowanym przez Zamek Cieszyn. Konkurs docenia innowacyjne i wysokiej jakości projekty, stawiając na lokalność, funkcjonalność i odważne rozwiązania. Ponadto publikacja była zaprezentowana podczas wystawy pokonkursowej w Zamku Cieszyn od czerwca do października 2023 roku.

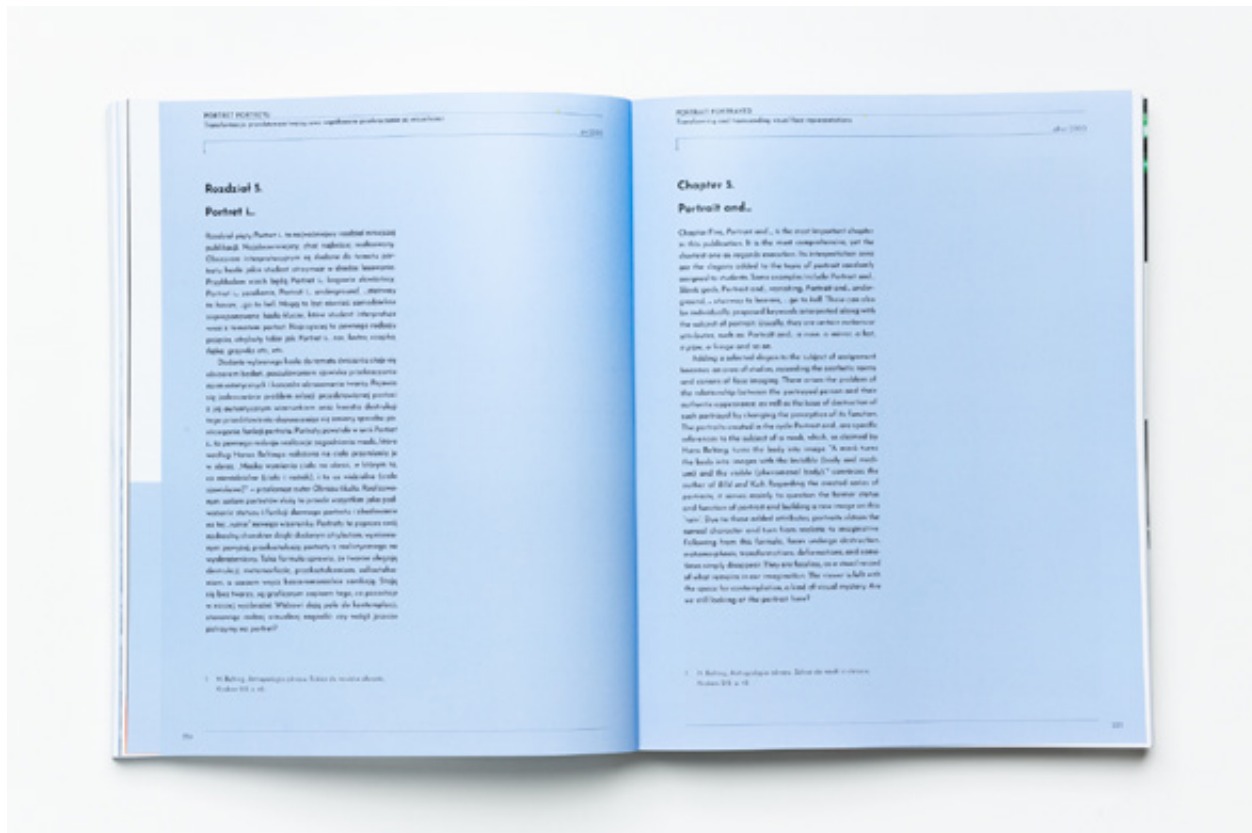




PORTRET PORTRET

PORTRET PORTRET









realizm ->
Magdalena
128

realizm -> metamorfoza -> abstrakcja
Jakub Wajda

130



158 PORTR

160 PORTRAIT PORTRAIT

Realizm 2

realizm -> metamorphosis -> abstraction
Jacek Malinowski

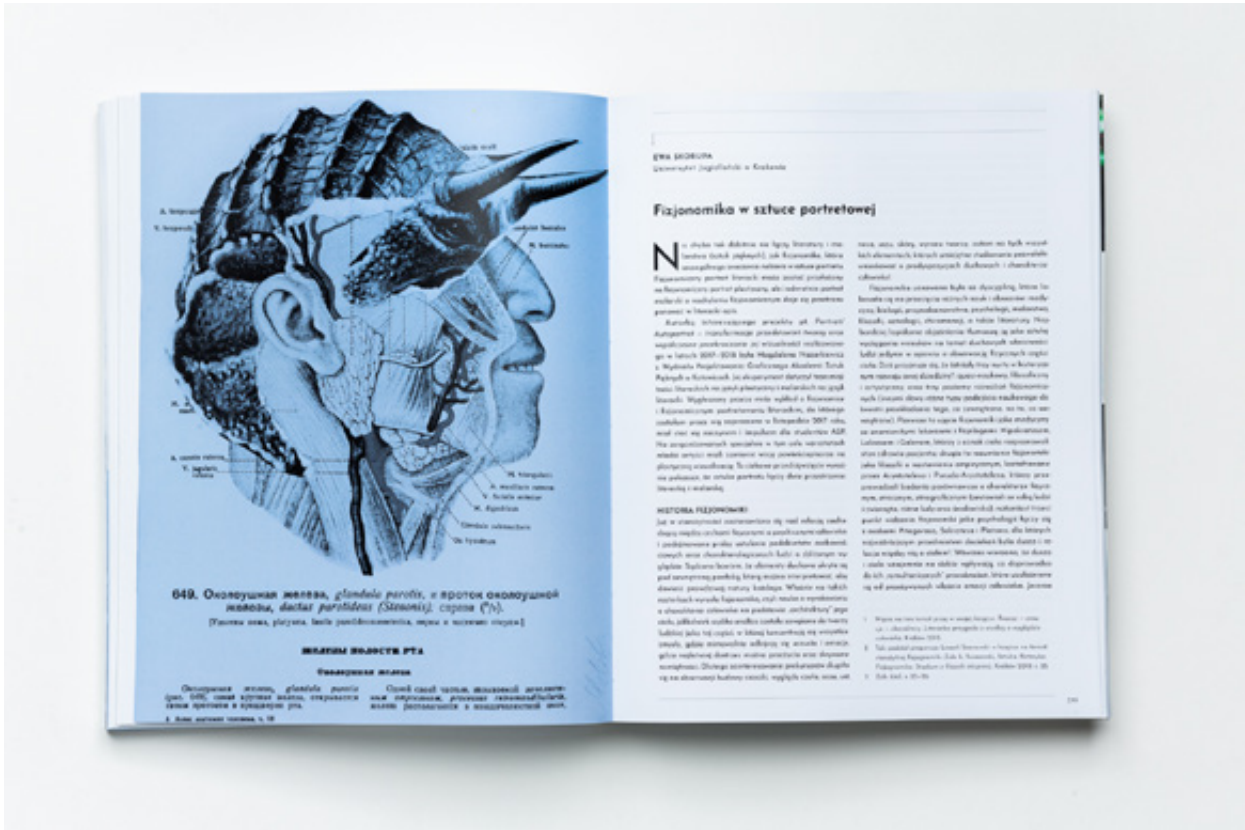
131



PORTRAIT PORTRAYED

Chapter 2 161

63



realizm -> metamorfoza -> abstrakcja
autor nieznany | author unknown

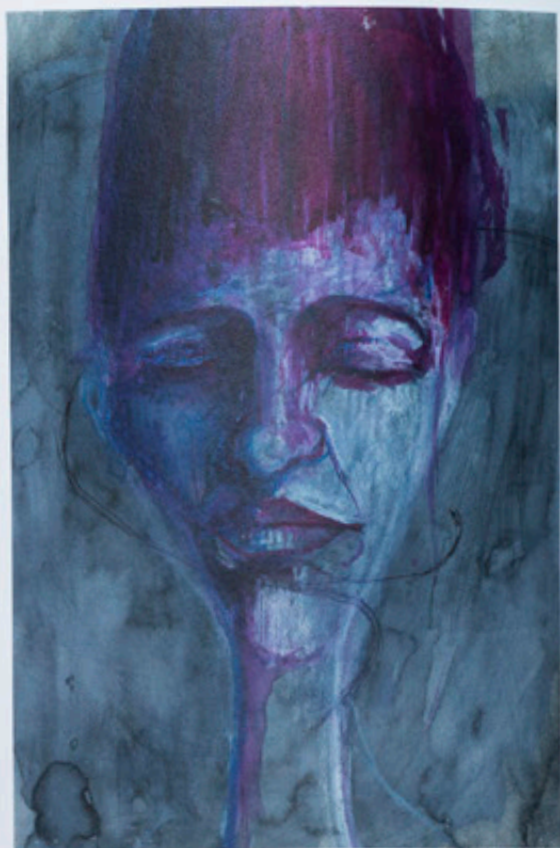
044

045

046

047

po | after 2000



realism -> metamorphosis -> abstraction
autor nieznany | author unknown

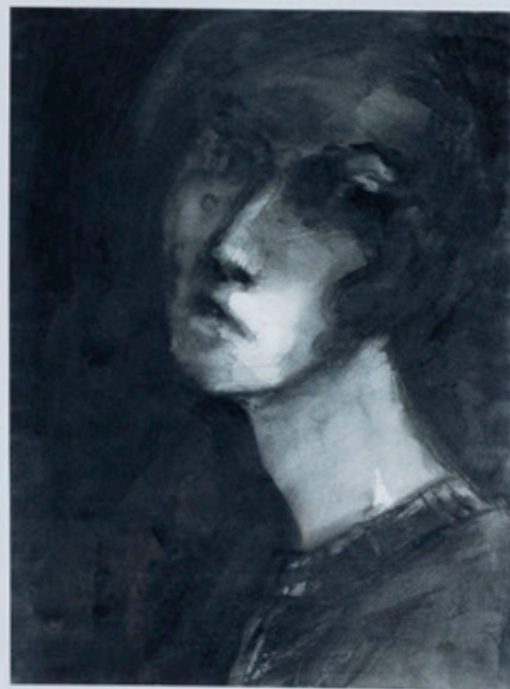
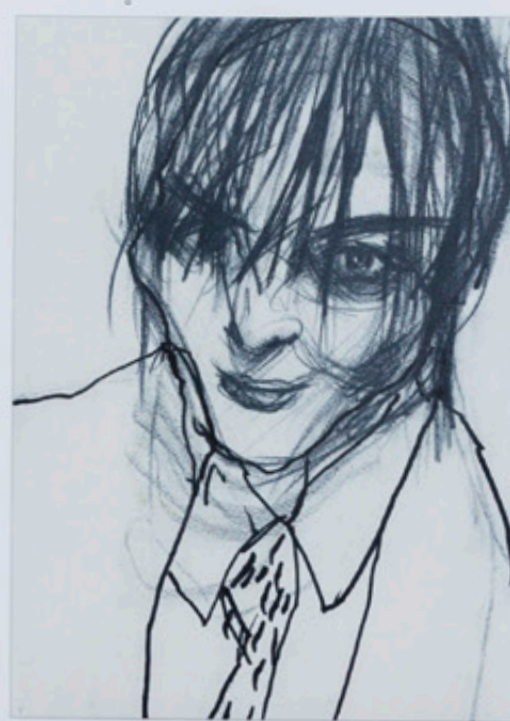
048

049

050

051

po | after 2000





2. Innowacyjny program kształcenia Pracowni Działów Ogólnoplastycznych na zajęciach z rysunku i kompozycji.

Praca nad tworzeniem i projektowaniem różnych form książki artystycznej i komiksu

UCZELNIA: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

REALIZACJA PROJEKTU: 2019 – obecnie

AUTORKA: Magdalena Nazarkiewicz

ASYSTENTKA: Magdalena Kilarska

CHARAKTER PROJEKTU: edukacyjny, badawczy, popularyzatorski

WSPÓŁPRACA ZEWNĘTRZNA: Uniwersytet Śląski, kierunek Sztuki Pisania

MIEJSCE: Pracownia Działów Ogólnoplastycznych, ASP w Katowicach

Proces edukacyjny w Pracowni Działów Ogólnoplastycznych jako integracja różnorodnych kompetencji twórczych

Proces dydaktyczny realizowany w ramach Pracowni Działów Ogólnoplastycznych oparty jest na założeniu synergii pomiędzy różnymi kompetencjami twórczymi: wizualnymi, literackimi, narracyjnymi, edytorskimi i projektowymi. Pracownia funkcjonuje jako przestrzeń eksperymentalna, w której osoby studiujące uczą się nie tylko rozwijać indywidualny warsztat artystyczny, ale również świadomie uczestniczyć w pracy zespołowej, wymagającej wzajemnej komunikacji, adaptacji i odpowiedzialności za wspólne dzieło.

Zaprojektowany program modułowy, ukierunkowany na projektowanie komiksu lub książki artystycznej, umożliwia stopniowe pogłębianie wiedzy oraz rozwijanie kompetencji miękkich i twardych. Początkowe moduły skupione są na pracy indywidualnej – kształceniu umiejętności obserwacji, wyrażania ruchu i emocji, tworzenia postaci oraz ich kontekstualizacji. Kolejne etapy pracy wprowadzają komponent zespołowy, w którym kluczowe staje się współdziałanie pomiędzy twórcami wizualnymi (osoby studiujące w ASP) a autorami tekstów (kierunek Sztuka Pisania), co w naturalny sposób odzwierciedla realia funkcjonowania zespołów projektowych w profesjonalnym świecie sztuki, designu czy wydawnictw.

Celem współpracy jest poszerzenie horyzontów, networking oraz przede wszystkim umożliwienie doświadczenia złożonego procesu współpracy interdyscyplinarnej. Jednocześnie jako praca grupowa, świetnie rozwija kompetencje współpracy zawodowej zarówno w środowisku wewnętrznym (inni

projektanci i ilustratorzy), jak i zewnętrznym (osoby odpowiedzialne za treść, brief projektowy, etc.) przygotowując do samodzielności zawodowej oraz inscenizując prawdopodobne sytuacje zawodowe w karierze osoby projektującej.

Uczestnicy uczą się negocjowania znaczeń, interpretowania wizji innego twórcy, a także precyzyjnego dostosowania własnych rozwiązań formalnych do założeń narracyjnych. Proces twórczy z jednej strony wymaga dyscypliny w pracy nad spójną koncepcją (np. wspólna postać, wspólna fabuła), z drugiej zaś umożliwia zachowanie indywidualnego języka wizualnego. Taka struktura sprzyja zarówno kształtowaniu postaw twórczych, jak i nabywaniu kompetencji społecznych – umiejętności pracy w zespole, przyjmowania krytyki, dzielenia się obowiązkami, czy rozwiązywania problemów w dialogu międzydziedzinowym.

W ostatnim etapie – przygotowania komiksu lub książki artystycznej do druku – osoby studiujące zdobywają również praktyczne umiejętności z zakresu edytorstwa, składu komputerowego, przygotowania materiałów do druku, co wpisuje się bezpośrednio w kompetencje oczekiwane od przyszłych projektantów graficznych, ilustratorów czy autorów publikacji. Proces ten uczy odpowiedzialności za własną część pracy, przy jednoczesnym rozumieniu integralności całego projektu.

Dzięki takiemu modelowi dydaktycznemu Pracownia staje się miejscem realnej integracji sztuki słowa i obrazu, a także przestrzenią, w której możliwe jest kształcenie młodych twórców w sposób holistyczny – przygotowując ich nie tylko do pracy indywidualnej, ale także do świadomego funkcjonowania w interdyscyplinarnych zespołach kreatywnych.

Idea koncepcji programu kształcenia na przykładzie komiksu

Moja rola w procesie budowania programu Pracowni

BADACZKA: poszukiwanie metod badawczych i rysunkowo-projektowych z obszaru komiksu

PROJEKTANTKA: tworzenie całego procesu projektowego, projektowanie komiksów

KOORDYNATORKA: kierowniczka programu, koordynatorka współpracy międzyuczelnianej

EDUKATORKA: prowadzenie zajęć i warsztatów z osobami studiującymi

Moja działalność dydaktyczna od początku koncentrowała się na zagadnieniach związanych z rysunkiem, malarstwem, kompozycją oraz ilustracją – zarówno w ujęciu klasycznym, jak i projektowym. Jako adiunktka w Katedrze Projektowania Graficznego opracowuję i realizuję autorskie programy nauczania dostosowane do potrzeb przyszłych projektantów i projektantek graficznych. Programy te mają na celu rozwijanie zarówno kompetencji plastycznych, jak i umiejętności myślenia wizualnego, kluczowych w kontekście współczesnej praktyki projektowej.

W ramach procesu dydaktycznego w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych podejmuję działania mające na celu uświadomienie studentom i studentkom, jak istotne znaczenie ma rozwijanie własnego, oryginalnego stylu artystycznego. To właśnie indywidualny charakter wypowiedzi plastycznej nadaje projektom graficznym unikalny wyraz i podnosi ich wartość estetyczną oraz komunikacyjną. Podjęmuję działania zmierzające do integracji klasycznych technik plastycznych z zagadnieniami charakterystycznymi dla współczesnego projektowania graficznego. W szczególności wprowadzane były ćwiczenia przygotowujące studentów do pracy z ilustracją użytkową – traktowaną jako istotny element komunikacji wizualnej i integralna część procesu projektowego.

Ilustracja tworzona przez osobę projektującą to forma wizualnej wypowiedzi, która powstaje na styku sztuki i projektowania graficznego. W przeciwieństwie do ilustracji czysto artystycznej, której głównym celem jest ekspresja twórcza autora, ilustracja stworzona przez projektanta służy przede wszystkim komunikacji wizualnej w określonym kontekście użytkowym – np. w książce, magazynie, reklamie, identyfikacji wizualnej, aplikacjach czy opakowaniach. To forma sztuki użytkowej, której celem jest przekaz, estetyka i funkcja w ramach całościowego projektu graficznego. Wychodząc z takimi założeniami realizuję z grupą studencką nie tylko rysunek będący czymś autonomicznym, swoistą *sztuką dla sztuki*, a taki, który osoba studiująca będzie wiedziała w jakim kontekście go wykorzysta.

Z chwilą objęcia Pracowni Działań Ogólnoplastycznych w 2018 roku rozpoczęłam intensywną pracę nad budowaniem programu. Aktualizacja programu i metod dydaktycznych odbywała się we współpracy z asystentami i asystentkami, z którymi miałam przyjemność współpracować, i którzy wnosili do programu nowe kompetencje, w szczególności mgr Magdalena Kilarska – projektantka graficzna, ale przede wszystkim ilustratorka.

Z uwagi na fakt, iż zajęcia wprowadzające z rysunku, malarstwa i kompozycji realizowane są wyłącznie na pierwszym roku studiów, czas przeznaczony na rozwój osobistego warsztatu twórczego jest ograniczony. W związku z tym już od samego początku procesu kształcenia kluczowe stają się świadome wprowadzanie odpowiedniego kontekstu merytorycznego nawet w ramach najprostszych ćwiczeń manualnych, np. rysunkowych. Tego rodzaju podejście umożliwia osobom studiującym szybsze wypracowanie indywidualnego języka wizualnego oraz ugruntowanie nawyków twórczych opartych na refleksji nad formą, treścią i przekazem dzieła. Celem tych działań jest nie tylko rozwijanie umiejętności manualnych i technicznych, ale także kształtowanie postawy artystycznej opartej na autentyczności, konsekwencji formalnej oraz zdolności do samodzielnego formułowania wypowiedzi plastycznych w szerszym kontekście kulturowym i projektowym.

Po dokładnym określeniu sobie celów kształcenia, szczególnie na zajęciach z rysunku i kompozycji, zrodził się pomysł ćwiczeń, które będą integrować środowisko twórców wizualnych – osób studiujących Projektowanie Graficzne

z przyszłymi twórcami literatury – osobami studiującymi Sztukę Pisaną. W tym celu w roku 2019 zaprosiłam do współpracy dr hab. Grzegorza Olszańskiego, prof. Uniwersytetu Śląskiego – współtwórcę pierwszego w Polsce akademickiego kierunku studiów adresowanego do osób chcących w przyszłości zajmować się tworzeniem tekstów literackich. Współpraca miała polegać na interdyscyplinarnej wymianie doświadczeń prowadzących do powstania takich dzieł jak: książka ilustrowana (artystyczna), silent/picture book, powieść graficzna i komiks. W początkowych latach, czyli od 2019–2020 roku, w ramach projektu powstawały głównie książki artystyczne. Po 2020 roku, w odpowiedzi na rosnące zainteresowanie młodych twórców medium komiksu, działalność dydaktyczna Pracowni Działań Ogólnoplastycznych koncentruje się, spośród wymienionych form książki, przede wszystkim na kompleksowym procesie tworzenia krótkich form komiksowych. Jednocześnie studentom oferowana jest możliwość wyboru alternatywnych ścieżek artystycznych, takich jak silent/picture book, przeznaczonych dla osób, które nie identyfikują się z wizualnym językiem komiksu lub preferują inne formy wypowiedzi plastycznej.

W dalszej części opisu autorskiego programu dydaktycznego przedstawiam szczegółowo proces twórczy związany z realizacją form komiksowych, ze szczególnym uwzględnieniem etapów koncepcyjnych, narracyjnych i graficznych.

Etapy pracy

Wychodząc od doświadczeń wyniesionych z wcześniejszych warsztatów realizowanych w ramach projektu badawczego *Portret Portretu*, uznałam, że w tym przypadku tradycyjny, sekwencyjny układ zajęć nie będzie wystarczająco efektywny, ponieważ ograniczałby swobodę eksperymentowania, utrudniał elastyczne reagowanie na potrzeby uczestników oraz hamował możliwość wprowadzania wielowątkowych działań twórczych w odpowiedzi na bieżące odkrycia i inspiracje. Kluczowym założeniem było stworzenie przestrzeni współpracy dla dwóch grup studenckich o odmiennych kompetencjach – tak, aby mogły one jednocześnie współdziałać w ramach wspólnego procesu twórczego i projektowego. Szczególne znaczenie miało wyraźne rozróżnienie ról: z jednej strony – zleceniodawców, z drugiej – odbiorców końcowego dzieła.

W odpowiedzi na te potrzeby opracowałam szczegółowy program dydaktyczny obejmujący podział na semestry z harmonogramem zajęć oraz opisałam zakładane efekty kształcenia. Program ten został wdrożony jako integralna część Pracowni Działań Ogólnoplastycznych i jest z powodzeniem realizowany do chwili obecnej, ciesząc się dużym zainteresowaniem i uznaniem zarówno wśród osób studiujących, jak i kadry dydaktycznej.

Cel zespołu projektowego

- Stworzenie planu i harmonogramu działań zgodnego z celami projektu
- Integracja zespołu projektowego, podział zadań i wypracowanie

- skutecznych metod pracy w grupie
- Doskonalenie umiejętności pracy w grupie
- Sumienne i samodzielne wykonywanie zadań zgodnie z przyjętym przez grupę harmonogramem
- Pozostawanie w kontakcie z opiekunem projektu, informowanie go podczas spotkań konsultacyjnych o postępach prac oraz pojawiających się problemach
- Przygotowanie dokumentacji projektu, która może być pomocna przy tworzeniu końcowej prezentacji efektów pracy
- Przygotowanie atrakcyjnej prezentacji efektów pracy nad projektem

Plan zajęć

- Dobór zespołu projektowego
- Ustalenie harmonogramu pracy w zespole projektowym
- Integracja zespołu projektowego
- Prezentacja różnych typów książki artystycznej, silent booka, powieści graficznej, komiksu i jej historii – wariant awangardowy i postawangardowy
- Sztuka koncepcyjna – główne założenia
- Podstawy pracy nad książką artystyczną – na czym polega praca koncepcyjna?
- Literatura wobec wynalazku fotografii – strategie łączenia słowa i obrazu
- Fotobooki – nowa forma wypowiedzi artystycznej
- Poezja instagramowa – nowe medium jako forma promocji literatury
- Komiks a powieść graficzna
- Historia i rodzaje komiksów
- Narracja w komiksie a narracja w powieści
- Systematyczna ocena postępów w projekcie. Weryfikacja zmian.
- Sformułowanie sposobu prezentacji wyników projektu. Przygotowanie prezentacji dokumentującej przebieg i realizację projektu
- Podsumowanie projektu i prezentacja efektów pracy. Dyskusja nad realizacją projektu
- Ewaluacja i ocena projektów zgodnie z wybranymi metodami badań ewaluacyjnych
- Wystawa prezentująca zaprojektowane książki, silent booki i komiksy

Przebieg pracy przy tworzeniu i projektowaniu komiksu

Podejmowane zagadnienia przy tworzeniu komiksu realizowane są w kilku modułach programowych, uwzględniających wiedzę i umiejętności z obszarów: rysunku, projektowania postaci charakterystycznej (character design), budowania narracji i tworzenia tekstu oraz projektowania krótkiej formy komiksowej jako końcowego dzieła.

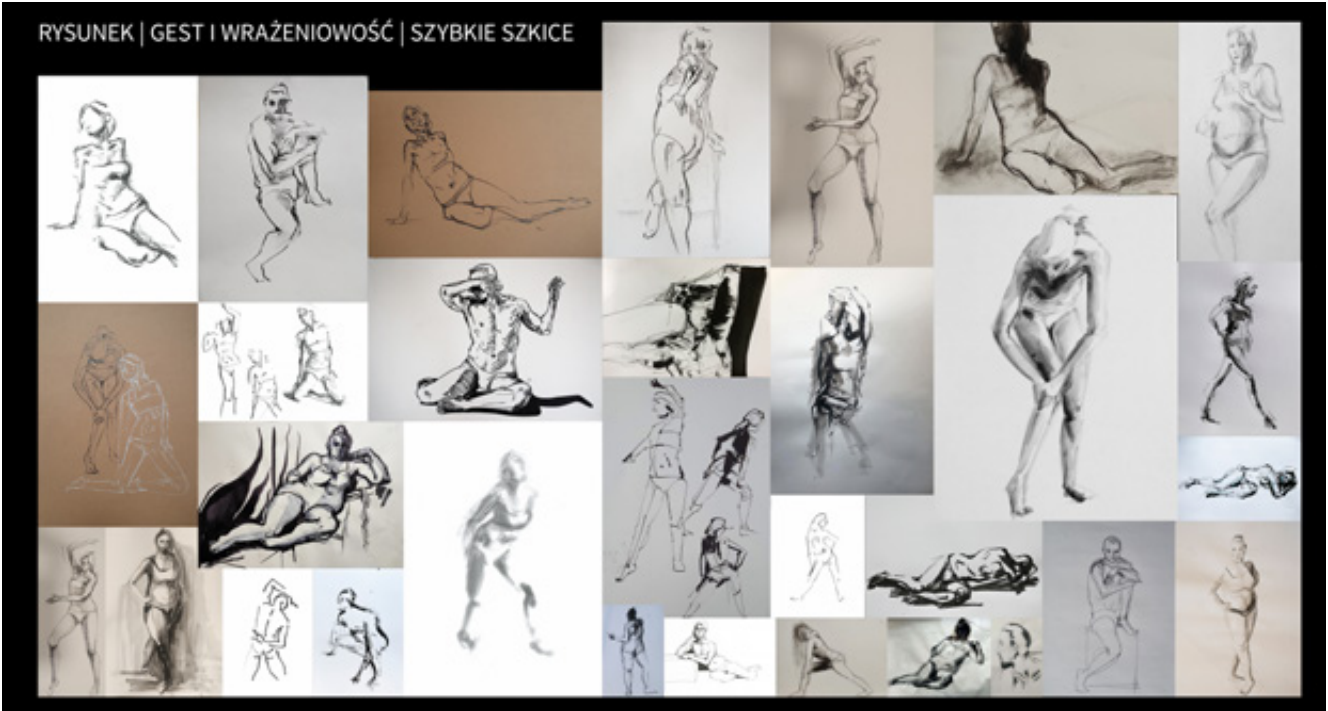
Harmonogram / I semestr (zima)				
I moduł	II moduł	III moduł	IV moduł	V moduł
realizacja zadania z osobami studiującymi w ASP	realizacja zadania z osobami studiującymi w ASP	realizacja zadania z osobami studiującymi w ASP i UŚ, kierunek Sztuka Pisania	realizacja zadania z osobami studiującymi w ASP i UŚ, kierunek Sztuka Pisania	realizacja zadania z osobami studiującymi w ASP
poszukiwanie stylu graficznego oraz opanowanie anatomii i ruchu człowieka	praca w 4–5 osobowych grupach	praca w zespołach interdyscyplinarnych	praca w zespołach interdyscyplinarnych	opracowanie techniczne i edytorskie komiksów
WYKŁAD: wprowadzenie do tematu o rysowaniu człowieka z natury	tworzenie postaci charakterystycznej	tworzenie historii w oparciu o narysowanego głównego bohatera – scenariusz	tworzenie narracji wizualnej komiksu	ćwiczenie: opracowanie layoutu
ĆWICZENIE: 4 tygodnie rysowania modela w ruchu	WYKŁAD: projektowanie <i>character design</i>	WYKŁAD: projektowanie <i>character design</i>	WYKŁAD: wprowadzenie do zagadnienia Komiksu	ĆWICZENIE: skład i przygotowanie komiksów do druku
	ĆWICZENIE: wieloaspektowy proces projektowania postaci	ĆWICZENIE: wieloaspektowy proces projektowania postaci – manualny i cyfrowy	ĆWICZENIE: tworzenie storyboardów	
		<i>Design na Bezłtydźleń</i> spotkania i warsztaty z zaproszonymi ekspertami		
szkicowanie rysowanie postaci	konceptyjne szkice postaci	tworzenie scenariusza, projektowanie postaci	storyboard, rysowanie komiksu	prototypowanie, dokumentacja, wystawa
STYCZEŃ	LUTY	MARZEC	KWIECIEŃ	MAJ/CZERWIEC

Moduł I: poszukiwanie stylu graficznego oraz opanowanie anatomii i ruchu człowieka

Pierwszy moduł zajęć dotyczy analizy stylu graficznego, koncentrującej się na serii figuratywnych rysunków wrażeniowych, tworzonych z uwzględnieniem ruchu modela. Prace powstają bezpośrednio w pracowni, na podstawie obserwacji żywego modela. Ćwiczenia te stanowią wprowadzenie do podstawowych zagadnień z zakresu anatomii człowieka, a także umożliwiają eksplorację różnorodnych narzędzi i technik rysunkowych – w kontekście ich przydatności do budowania nastroju, ekspresji oraz indywidualnego języka wizualnego. Głównym celem tego etapu jest rozwijanie umiejętności szybkiego rejestrowania gestu, emocji oraz dynamiki postaci, co stanowi fundament dla dalszych prac narracyjnych, w tym projektów komiksowych i ilustracyjnych.

W kolejnych czterech tygodniach osoby studiujące pracują nad rozwijaniem świadomości warsztatowej, realizując rysunki w oparciu o otrzymane wytyczne dotyczące zestawu narzędzi rysunkowych. Na tym etapie samodzielnie podejmują decyzje dotyczące interpretacji wybranych póz oraz ruchu postaci, dobierając odpowiednie środki wyrazu – takie jak węgiel, sepia, tusz czy inne media ekspresyjne.

Równie istotnym elementem procesu twórczego jest świadomy wybór rodzaju papieru oraz formatu pracy, które powinny wspierać zamierzony efekt artystyczny oraz podkreślać charakter podejmowanego tematu. Ćwiczenia te mają na celu rozwijanie indywidualnego języka plastycznego, a także umiejętności podejmowania decyzji projektowych w oparciu o założone cele narracyjne i ekspresyjne.



Moduł II: tworzenie postaci charakterystycznej (*character design*)

Drugi moduł zajęć koncentruje się na wieloetapowym procesie projektowania postaci charakterystycznej, stanowiącej punkt wyjścia do dalszej pracy zespołowej. W ramach tego etapu grupa osób studiujących – zazwyczaj licząca około dwudziestu osób – zostaje podzielona na cztery mniejsze zespoły projektowe. Każdy zespół, złożony z młodych twórców o kompetencjach wizualnych, podejmuje wspólne działania mające na celu opracowanie pełnego profilu jednej, fikcyjnej postaci.

W tym celu uczestnicy otrzymują przygotowane wcześniej karty opisu postaci, które pełnią funkcję formalnego narzędzia projektowego. Karta ta – zawierająca pola dotyczące m.in. cech fizycznych, psychologicznych, stylu ubioru, charakterystycznych gestów czy preferowanych atrybutów – stanowi swego rodzaju kontrakt, który zespół wspólnie wypełnia i na którego podstawie opiera się dalsza indywidualna praca rysunkowa. Ten dokument projektowy ma za zadanie ujednolicić wizję postaci w ramach zespołu i zapobiec jej przypadkowym modyfikacjom w kolejnych fazach projektu.

W trakcie tego etapu osoby studiujące przystępują do tworzenia manualnych szkiców koncepcyjnych, których zadaniem jest możliwie wierne odwzorowanie ustalonych cech postaci. Rysunki te zawierają detale dotyczące wyglądu, proporcji ciała, mimiki, a także elementów ubioru czy rekwizytów. Grupa ma w tym momencie możliwość dokonania rewizji przyjętych założeń – np. poprzez korektę wcześniej ustalonych atrybutów lub doprecyzowanie cech charakterystycznych – jeżeli zaistnieje potrzeba ich dostosowania w celu osiągnięcia spójności i wyrazistości projektu.

Każdemu zespołowi przydzielana jest również propozycja imienia i tożsamości postaci – np. *Kot Panicz*, *Szalony Szop*, *Flegmatyczna Foka*, *Bażancia Pańcia*, *etc.* – które mają nie tylko pobudzać kreatywność, ale również stanowić wyraźny punkt odniesienia dla dalszych narracyjnych i wizualnych działań projektowych. Nazwy te mają charakter roboczy, a ich celem jest wzmocnienie identyfikacji zespołu z tworzonym bohaterem oraz pogłębienie refleksji nad jego funkcją w potencjalnej opowieści graficznej.

W ramach corocznego cyklu zajęć przygotowywane są cztery unikatowe propozycje nazw postaci, które od momentu rozpoczęcia projektu w 2019 roku nigdy się nie powtórzyły. Oznacza to, że w ciągu ostatnich lat powstało co najmniej dwadzieścia cztery oryginalne osobowości, przy czym każda z nich zachowała odniesienie do zwierzęcej formy.

Należy jednak podkreślić, że przyjęcie zwierzęcej tożsamości nie jest obligatoryjne w sensie wizualnym. Forma ta pełni przede wszystkim funkcję konceptualnego bodźca, który ma pobudzić refleksję nad charakterem postaci. Osoby studiujące mają pełną swobodę decyzyjną w zakresie tego, czy opracowana przez nich postać przyjmie formę zoomorficzną, czy też będzie postacią ludzką wyposażoną w wybrane cechy zwierzęce – zarówno w sensie psychologicznym, jak i wizualnym.



postacie
charakterystyczne
rys. Piotr Staszak, 2022
rys. Dawid Mortka, 2025
rys. Monika Przygodzka,
2021

Decyzje te podejmowane są przez zespoły projektowe na etapie analizy charakterologicznej, co pozwala na pogłębione rozważenie relacji między formą zewnętrzną a tożsamością narracyjną postaci. Tego typu podejście sprzyja świadomemu modelowaniu bohatera graficznego i rozwija umiejętność pracy z metaforą wizualną w projektowaniu postaci.





prezentacje zadania pt.
Postać charakterystyczna
podczas wystaw
końcoworocznych,
Pracownia Działań
Ogólnoplastycznych,
ASP Katowice

Moduł III: tworzenie historii w oparciu o narysowanego głównego bohatera

Moduł trzeci stanowi kluczowy etap w procesie dydaktycznym, w którym następuje rozpoczęcie współpracy interdyscyplinarnej z zaproszonymi studentkami i studentami kierunku Sztuka Pisania Uniwersytetu Śląskiego. Do każdego zespołu projektowego złożonego z twórców wizualnych dołączają zazwyczaj dwie osoby odpowiedzialne za opracowanie narracyjnej warstwy projektu – napisanie historii i stworzenie scenariusza komiksu.

Od tego momentu zespoły rozpoczynają cykl wspólnych spotkań roboczych, których celem jest wypracowanie wstępnej koncepcji opowieści, bazującej na wcześniej przygotowanej postaci charakterystycznej. Nadane wcześniej cechy bohatera stanowią punkt wyjścia i inspirację do budowania fabuły, jednak twórcy tekstu mają pełną swobodę w rozwijaniu narracji – zarówno w kontekście gatunkowym (dramat, komedia, dziennik, baśń), jak i formalnym (chronologia, narrator, konstrukcja scen).

Bardzo istotnym aspektem tej współpracy jest wyraźne rozgraniczenie odpowiedzialności: pisarze odpowiadają za stronę literacką projektu, w tym logikę fabularną, rozwój wydarzeń i budowę dialogów, natomiast graficy koncentrują się na interpretacji wizualnej postaci oraz kreowaniu spójnej i ekspresyjnej warstwy graficznej. Spotkania warsztatowe stanowią przestrzeń negocjacji oraz wspólnego rozwoju koncepcji, podczas których ścierają się różne sposoby myślenia o opowieści – narracyjne i plastyczne – co sprzyja tworzeniu bogatszych, bardziej wielowymiarowych realizacji.

W trakcie tych spotkań postać charakterystyczna poddawana jest dalszej rozwiniętej analizie plastycznej: graficy przygotowują liczne szkice prezentujące postać w różnych pozach, ekspresjach oraz kontekstach narracyjnych. Często na tym etapie powstają również projekty postaci drugoplanowych, które pojawiają się w opracowanej historii. Taka ścisła współpraca umożliwia stworzenie spójnego projektu, w którym narracja słowna i wizualna wzajemnie się uzupełniają i wspierają.

Współpraca pomiędzy osobami studiującymi kierunek Sztuka Pisania a twórcami wizualnymi odgrywa fundamentalną rolę w całym procesie dydaktycznym. To nie tylko połączenie dwóch odmiennych kompetencji – literackiej i graficznej – ale przede wszystkim świadome wprowadzenie przyszłych projektantów i autorów w realia pracy zespołowej, która jest integralną częścią zawodowej praktyki twórczej w obszarze szeroko pojętych sztuk narracyjnych.

Już na etapie planowania historii zespoły muszą wypracować wspólny język komunikacji – nauczyć się wzajemnego słuchania, argumentowania swoich decyzji, ale również kompromisu. Twórca wizualny często przedstawia rozwiązania graficzne, które wpływają na decyzje narracyjne, natomiast autor tekstu może zaproponować zwroty akcji lub rozwój postaci wymagający nowych, dynamicznych przedstawień graficznych. Ten proces ścisłego przenikania się kompetencji powoduje, że granice między tekstem



prorowadzenie zajęć interdyscyplinarnych dla studentów Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach oraz Uniwersytetu Śląskiego, poświęcone pracy nad tworzeniem postaci charakterystycznej oraz opracowywanie na ich podstawie scenariuszy komiksów, ASP Katowice 2023



a obrazem zaczynają się zacierać, natomiast projekt staje się efektem rzeczywistej współautorskiej pracy.

Jednocześnie każdy członek zespołu pozostaje odpowiedzialny za swoją część: pisarze – za spójność i siłę narracji, jej tempo, ton i styl, natomiast projektanci graficzni – za wizualne oddanie charakteru opowieści, tworzenie atmosfery, ekspresji postaci i rytmu wizualnego. Taka struktura współpracy pozwala osobom studiującym doświadczyć symetrii odpowiedzialności i siły synergii twórczej.

Ważnym aspektem tego modułu jest również fakt, że spotkania nie mają charakteru jedynie konsultacyjnego – są aktywną, roboczą formą pracy. Uczestnicy regularnie prezentują sobie efekty swoich działań, na bieżąco komentując, poprawiając i wspólnie analizując postępy. Taka dynamika pracy rozwija u osób studiujących umiejętności miękkie – komunikację interpersonalną, zarządzanie czasem, podział obowiązków i zdolność rozwiązywania konfliktów kreatywnych.

Z dydaktycznego punktu widzenia, moduł ten nie tylko pozwala zrealizować pełnowartościowy projekt komiksowy, ale również uczy, czym jest odpowiedzialność za wspólny efekt końcowy, jak wygląda proces projektowania złożonego dzieła oraz jak ważna jest rola zespołu i współpracy w tworzeniu kultury wizualnej i literackiej.

Moduł IV: tworzenie narracji wizualnej komiksu (lub opcjonalnie *picture/silent booka*)

Czwarty moduł programu dydaktycznego koncentruje się na wizualnym etapie pracy nad komiksem – przeniesieniu opracowanej wspólnie historii na język scenariusza graficznego, a następnie na stworzeniu szczegółowego storyboardu, który stanowi podstawę do realizacji finalnych plansz komiksowych.

Po zatwierdzeniu ostatecznej wersji scenariusza, zespoły twórców wizualnych przystępują do pracy nad storyboardem, czyli szkicowym planem poszczególnych scen. Etap ten wymaga precyzyjnego przełożenia narracji literackiej na język obrazu – rozrysowania rytmu kadrów, planów kompozycyjnych, układu stron, a także decyzji o wizualnym tempie opowieści. Na tym etapie niezwykle ważna staje się współpraca i wzajemne zrozumienie w zespole, ponieważ storyboard stanowi wspólne terytorium, w którym zespala się wizja całej grupy.

Po opracowaniu storyboardu następuje faza podziału pracy – osoby studiujące, tworzący zespół ilustratorów, dzielą się odpowiedzialnością za wykonanie określonych fragmentów komiksu. Każdy uczestnik zespołu realizuje wybrane plansze, przy czym ważnym założeniem dydaktycznym jest ciągłość narracji i stylu: poszczególne sceny muszą płynnie przechodzić jedna w drugą, nawet jeśli są wykonywane przez różne osoby. Ten element programu ma na celu uświadomienie osobom studiującym, jak istotne są



←
przykłady realizacji
komiksu z postacią
charakterystyczną

Mysz Baronowa, rys.
Małgorzata Kandziora,
2022

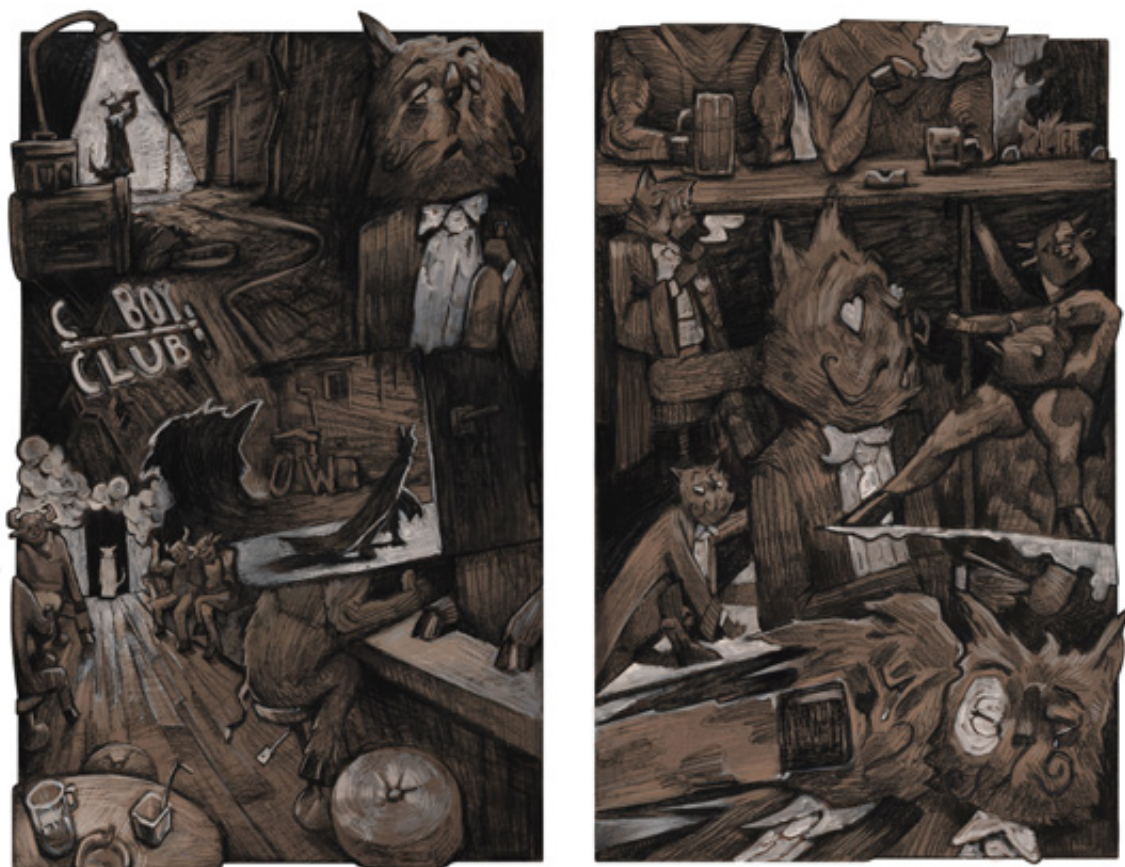
Panicz Kot, rys. Piotr
Pochwalski, 2021

↓
Sir Bociek, rys. Alicja Pohl,
2022

koordynacja, konsekwencja formalna oraz odpowiedzialność za realizację własnego fragmentu większego dzieła.

Dzięki takiej strukturze pracy uczestnicy uczą się nie tylko samodzielnego podejmowania decyzji plastycznych, ale także współodpowiedzialności za jakość całego projektu. Każda niedopatrzona decyzja – niezgodność w charakterze postaci, zaburzenie rytmu narracyjnego, brak spójności wizualnej – może wpłynąć na odbiór całości. Z tego powodu nacisk kładziony jest zarówno na indywidualny warsztat, jak i na umiejętność pracy w zespole, w którym konieczne jest respektowanie wspólnych ustaleń, stylistycznych wytycznych oraz terminów.

W praktyce edukacyjnej ten moduł spełnia niezwykle istotną funkcję: kształtuje kompetencje projektowe oraz społeczne, przygotowując osoby studiujące do rzeczywistych warunków pracy w środowiskach kreatywnych, gdzie projekty zespołowe są normą. Moduł ten rozwija też świadomość, że sztuka narracji graficznej to nie tylko kwestia indywidualnej ekspresji, ale również efekt zespołowego wysiłku, który wymaga dialogu, planowania i wzajemnego zaufania.



Moduł V: opracowanie techniczne i edytorskie wykonanej pracy

Piąty, finalny moduł programu dydaktycznego poświęcony jest kompleksowemu przygotowaniu ukończonych projektów komiksowych do druku i publikacji. Stanowi on podsumowanie całego procesu twórczego oraz moment przejścia od pracy koncepcyjno-warsztatowej do profesjonalnej realizacji edytorskiej.

Na tym etapie pojawia się konieczność zrozumienia technicznych aspektów procesu wydawniczego: rozdzielczości, profili kolorystycznych, doboru papieru, formatu publikacji czy układu typograficznego. Studenci i studentki pracują z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, ucząc się podstaw składu publikacji, przygotowania plików w odpowiednich formatach (CMYK, rozdzielczość 300 dpi, marginesy, spadły, siatki kolumn), a także zagadnień związanych z typografią, układem treści, organizacją przestrzeni wizualnej na stronie oraz kompozycją rozkładówek. Duży nacisk kładzie się również na korektę kolorystyczną, wyrównanie kontrastu, precyzyjne wykończenie linii i balansu bieli oraz czerni, w zależności od stylu.

Równolegle omawiane są kwestie związane z publikowaniem: od wyboru formatu i rodzaju papieru, przez opcje intrologatorskie, po omówienie podstawowych różnic między publikacją artystyczną a wydawnictwem użytkowym. Osoby studiujące poznają również podstawowe zasady przygotowania publikacji w formacie PDF do druku offsetowego i cyfrowego.

Zwieńczeniem modułu jest finalny skład i opracowanie wspólnej publikacji, która trafia do druku jako fizyczny dowód pracy zespołowej – w postaci zbioru komiksów lub jednej spójnej publikacji, w zależności od przyjętego modelu. Każda osoba studiująca podpisuje swój wkład zgodnie z zasadami pracy zespołowej i uwzględnia go w portfolio.

W wymiarze dydaktycznym moduł ten odgrywa strategiczną rolę w rozwijaniu kompetencji edytorskich, niezbędnych w pracy projektanta graficznego, ilustratora czy autora publikacji autorskich. Pokazuje, jak twórcza wizja może zostać przekuta w profesjonalny produkt wydawniczy, a także uczy odpowiedzialności za jakość finalnej realizacji. Moduł ten zamyka cały proces edukacyjny w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, akcentując wagę konsekwencji, staranności i świadomości medium drukowanego jako nośnika narracji wizualno-literackiej.

→

okładka komiksu pt. *Gbur Gawron*; rozkładówka komiksu pt. *Szczur z Gór*, rys. Martyna Fierdonek, 2023

rozkładówka komiksu pt. *Ryś Fiś*, rys. Julia Kutz, 2023; rozkładówka komiksu, *Radosny Rosomak*, rys. Emilia Dyszkant, 2024





okładki komiksów

wystawa końcoworoczna
prezentująca postaci
charakterystyczne
oraz komiksy,
Pracownia Działań
Ogólnoplastycznych,
ASP Katowice 2023

Efekty współpracy

Na przestrzeni ostatnich lat uczestnicy projektu stworzyli kilkadziesiąt oryginalnych historii komiksowych, w których forma graficzna i narracja słowna przenikały się w sposób dojrzały oraz zaskakująco spójny. Powstały m.in. poruszające historie o samotności, pełne humoru opowieści absurda, a także krytyczne wobec współczesności narracje dystopijne. Szczególnie interesujące były przypadki, w których tekst i obraz wzajemnie się komentowały lub pozostawały w świadomej sprzeczności – np. melancholijna narracja pisarska została zderzona z ekspresyjnym, groteskowym językiem rysunkowym, co tworzyło ciekawy głębszy dysonans interpretacyjny. Często zdarzało się także, że jedna z grup – literacka lub wizualna – inspirowała drugą do wyjścia poza pierwotnie zakładane ramy. Przykładowo, propozycje graficzne doprowadziły do wprowadzenia nowych wątków fabularnych lub zmiany zakończenia historii. W ten sposób osoby studiujące doświadczały procesu twórczego jako działania otwartego, dynamicznego i dialogicznego.

Refleksja pedagogiczna i projektowa

Z perspektywy dydaktycznej, praca zespołowa w formule interdyscyplinarnej pełni funkcję nie tylko edukacyjną, ale również wychowawczą. Osoby studiujące uczą się, że proces twórczy nie musi być samotnym aktem ekspresji, lecz może być formą współistnienia różnych wrażliwości, kompetencji i punktów widzenia. Taka postawa buduje postawy otwartości, elastyczności myślenia i gotowości do współpracy – cech niezwykle cennych na rynku pracy kreatywnej.

Zajęcia te rozwijają również świadomość projektową – zarówno w kontekście organizacji pracy, jak i planowania działań w zespole. Uczestnicy uczą się negocjowania sensów, argumentowania swoich decyzji, ale też przyjmowania krytyki i ponownego przemyślenia własnych pomysłów. W efekcie nabywają umiejętności, które są często kluczowe w pracy zespołowej przy większych projektach wydawniczych, reklamowych czy multimedialnych.

Z perspektywy dydaktycznej projekt ten spełnia szereg celów kształcenia wykraczających poza kompetencje stricte plastyczne. Uczy myślenia projektowego, zarządzania zespołem, umiejętności komunikacyjnych i negocjacyjnych oraz odpowiedzialności za wspólny efekt końcowy. Jest także ważnym ćwiczeniem z zakresu kultury pracy, etyki współtworzenia i rozwoju indywidualnej wrażliwości artystycznej w ramach zespołu.

Współpraca ta ma również wymiar długofalowy: niektóre zespoły kontynuują współpracę po zakończeniu projektu akademickiego, rozwijając swoje historie w formie publikacji, ziów lub wspólnych wystaw. Tym samym projekt staje się także platformą dla realnego rozwoju artystycznego i profesjonalnego młodych twórców.

Opis zakładanych efektów uczenia

Wiedza:

- Ma podstawową wiedzę na temat różnych form interakcji między literaturą a sztuką.
- Zna idee korespondencji sztuk i potrafi wskazać różne jej przykłady.
- Wie czym jest książką artystyczna, silent book, powieść graficzna, komiks i zna różnorakie kryteria ich systematyzacji.
- Posiada podstawową wiedzę na temat sposobów indywidualnej pracy nad książką artystyczną i komiksem.
- Wie, na czym polega specyfika pracy w grupie.
- Zna różne metody i środki techniczne służące realizacji książki artystycznej i komiksu.
- Posiada wiedzę o odbiorcach działań artystycznych, zna specyfikę oraz najlepsze sposoby dotarcia do grupy docelowej.

Umiejętności:

- Potrafi samodzielnie pracować nad różnymi formami artystycznymi, których głównym walorem jest interesemiotyczność.
- Potrafi wykorzystać różne typu dzieł plastycznych, muzycznych czy filmowych na potrzeby tekstu literackiego.
- Potrafi posłużyć się wybranym medium do popularyzacji stworzonego przez siebie tekstu artystycznego (osoby studiujące kierunek Sztuki Pisania).
- Potrafi posłużyć się odpowiednim stylem graficznym do stworzenia przez siebie dzieła plastycznego (osoby studiujące Projektowanie Graficzne).
- Potrafi zdefiniować cele działania oraz skutecznie dobiera metody realizacji zadania.
- Myśli koncepcyjnie, potrafi w sposób innowacyjny i efektywny rozwiązywać problemy.

Kompetencje społeczne:

- Ma wysoko rozwinięte kompetencje komunikacyjne. Skutecznie porozumiewa się z członkami zespołu oraz otoczeniem.
- Rozumie wartość dialogu w komunikacji i postępuje zgodnie z jego zasadami. Potrafi artykułować problemy w grupie i panuje nad emocjami.
- Rozumie wartość nieustannego kształcenia i nabywania wiedzy.
- Współdziała w grupie w rolach dostosowanych do potrzeb i sytuacji, reaguje elastycznie, dostosowując działania do zmieniających się warunków.
- Dąży do integracji w zespole. Potrafi dostosować się do kultury organizacyjnej zespołu.
- Rozumie zmienność rynku i potrafi adaptować się do nowych trendów.
- Rozumie potrzeby i specyfikę grupy docelowej realizowanego projektu.

Formy prowadzenia zajęć – metodyka

W pracach zespołu projektowego dominuje metoda projektowa i warsztatowa. Obie metody są ściśle ze sobą powiązane – projektowanie traktowane jest jako proces problemowy, a warsztat jako jego narzędzie realizacyjne. To sprawdzone narzędzia dydaktyczne, które pozwalają na przejęcie inicjatywny przez uczestniczki i uczestników zajęć projektowych, dzięki czemu zachęca ich do samodzielności oraz aktywności. To z kolei pozwala na rozwijanie kompetencji pracy w grupie, skutecznej komunikacji, ale również brania odpowiedzialności za wspólny projekt.

Metoda projektowa zakłada, że uczestnicy zajęć są współodpowiedzialni za planowanie i przebieg procesu twórczego. Od samego początku są angażowani w analizę problemu, definiowanie celów, opracowywanie koncepcji, a także podejmowanie decyzji projektowych – zarówno indywidualnie, jak i zespołowo. Taki model nauczania kładzie nacisk na praktyczne zastosowanie wiedzy oraz rozwój kompetencji kluczowych we współczesnym świecie sztuki i projektowania: komunikacji, negocjacji, zarządzania czasem, organizacji pracy własnej i zespołowej.

Metoda warsztatowa wprowadza elementy pracy manualnej, eksperymentu oraz doświadczenia z narzędziami plastycznymi i technologicznymi. Pozwala to uczestnikom na rozwijanie kompetencji formalnych, takich jak rysunek, ilustracja, kompozycja czy edycja cyfrowa. Warsztat traktowany jest jako przestrzeń do testowania pomysłów, weryfikowania ich w praktyce, dokonywania korekt oraz rozwijania indywidualnego języka wypowiedzi wizualnej. W ramach zajęć stosowane są również elementy nauczania problemowego i konsultacji typu mistrz–uczeń, wspierające rozwój świadomości twórczej i krytycznej refleksji.

Ponadto, w ramach zajęć wdrażane są także elementy refleksji i autoanalizy, m.in. poprzez prowadzenie dokumentacji procesu twórczego, analizę case studies oraz prezentacje etapów pracy przed grupą. Tego typu działania uczą autorefleksji, uzasadniania własnych decyzji projektowych oraz umiejętności prezentacji i obrony swojego stanowiska – co stanowi istotny komponent procesu dydaktycznego w szkolnictwie artystycznym.

Proces edukacyjny jako integracja kompetencji interdyscyplinarnych
Program ma na celu rozwijanie nie tylko umiejętności formalnych i warsztatowych, ale także kompetencji komunikacyjnych, organizacyjnych i społecznych – kluczowych dla współczesnych twórców działających w złożonym, międzysektorowym świecie kultury wizualnej.

Cennym aspektem stosowanej metodyki jest interdyscyplinarność i praca zespołowa. Pracownia staje się miejscem realnej współpracy pomiędzy

↓
[koordynacja wykładu i warsztatów z komiksu z Michałem Śledzińskim, ASP Katowice 2024](#)





koordynacja warsztatów
z komiksu pt. *Nie
nauczysz się pływać
teoretycznie z Jackiem
Frąsiem*, ASP Katowice
2025



różnymi środowiskami – studentami sztuk wizualnych i sztuki pisania – dzięki czemu uczestnicy uczą się nie tylko komunikować i dzielić zadaniami, ale także respektować inne punkty widzenia, styl pracy czy system wartości artystycznych. Tak skonstruowany model dydaktyczny naśladuje rzeczywiste warunki pracy w branży kreatywnej, przygotowując studentki i studentów do wyzwań związanych z funkcjonowaniem w złożonych zespołach twórczych.

Osoby studiujące są konfrontowani z koniecznością współdziałania – muszą negocjować wspólne cele artystyczne, podejmować decyzje w zespole, rozdzielać odpowiedzialności oraz wzajemnie się wspierać. Taki model nauczania pozwala na stopniowe przejście od pracy indywidualnej do złożonego, kolektywnego procesu twórczego, w którym każdy z uczestników wnosi swoją ekspertyzę – pisarską, ilustracyjną, edytorską czy projektową. W praktyce oznacza to modelowanie sytuacji zawodowej, w której przyszli projektanci i projektantki muszą nie tylko wykazać się jako autorzy, ale także jako partnerzy zespołu kreatywnego.

Eksperci zewnętrzni

Praktyka współpracy z różnorodnymi środowiskami twórczymi stała się impulsem do poszukiwania kolejnych nowych, rozwijających form dydaktycznych. W odpowiedzi na tę potrzebę zrodził się pomysł poszerzenia regularnych zajęć w Pracowni Działań Ogólnoplastycznych poprzez zapraszanie do współpracy gości specjalnych. W ramach tych działań regularnie zapraszam ekspertów z Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego. Ich obecność pozwala osobom studiującym poszerzyć perspektywę twórczą, skonfrontować własne pomysły z doświadczeniem praktyków słowa oraz poznać aktualne trendy i metody pracy w obszarze literatury i scenariusza. Spotkania te mają charakter otwarty i dyskusyjny – sprzyjają wymianie idei, inspirują do eksperymentów z językiem i formą, a także budują mosty pomiędzy edukacją artystyczną a środowiskiem twórczym.

Ponadto dzięki cyklicznym warsztatom organizowanym w ramach wydarzenia o nazwie *Design na BezTydzień*, udało mi się poszerzyć grono specjalistów ze świata komiksu i scenariuszopisarstwa, którzy wspomagali nas swoją wiedzą i doświadczeniem podczas realizacji zadania z komiksu. Dzięki ich obecności osoby studiujące mają możliwość bezpośredniego kontaktu z praktykami branży, co nie tylko wzbogaca proces dydaktyczny, ale również otwiera uczestników na nowe perspektywy zawodowe i horyzonty artystyczne. Ta inicjatywa skutecznie wspiera kształtowanie postawy otwartości na nowe zjawiska oraz ciągły rozwój, która zdaje się być cechą kluczową dla przyszłych projektantek i projektantów funkcjonujących w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości.



←
koordynacja wykładu
i warsztatów pt. *Narracja
w komiksie i storyboardzie*
z Rafałem Szłapą, ASP
Katowice 2019

Design na BezTydzień jest celowo zsynchronizowany z programem mojej Pracowni Działań Ogólnoplastycznych, co pozwala mi zaplanować spotkania z zaproszonymi ekspertami, aby idealnie wpisywały się w kolejne etapy pracy nad scenariuszem oraz fazą rysowania komiksu.

W trakcie wieloletniej organizacji wydarzenia miałam okazję zaprosić bardzo wielu ekspertów przede wszystkim skupiając się na twórcach polskiego komiksu, docenionych i nagradzanych w trakcie Międzynarodowego Festiwalu Komiksów i Gier w Łodzi. Wśród zaproszonych gości znaleźli się m.in. Michał *Śledziu* Śledziński, Katarzyna Wittersheim, Rafał Szłapa, Kuba Babczyński oraz Jacek Frąś. Przedstawiciele polskiej czołówki sceny komiksowej dzielili się swoją wiedzą, doświadczeniem i umiejętnościami podczas specjalnie przygotowanych warsztatów (pełny wykaz przedstawiam w portfolio w części: *kreаторka / organizatorka / koordynatorka* – str. 71), jak i w trakcie otwartych wykładów adresowanych do całej społeczności akademickiej.

Magdalena Nazarkiewicz

DOKUMENTACJA PROJEKTU HABILITACYJNEGO

AUTOREFERAT

projekt graficzny i skład: Magdalena Nazarkiewicz
skład typograficzny: Katarzyna Wolny-Grządziel
zdjęcia: Magdalena Nazarkiewicz, Barbara Kubska, Michał Jędrzejowski, Piotr Muschalik
korekta: Grzegorz Olszański

publikację złożono krojami: Karmina Sans i Serif
papier: Pergraphica High White 120 g (środek), Color Style Fresh 2 x 300 g (oprawa)
druk: DuoColor, Katowice
oprawa: Angelika Rumińska

Katowice 2025

