

# AKU.PRESSÚRA

1

Zborník z medzinárodnej konferencie o grafike  
*Proceedings of the International Conference on Graphics*

Vydavateľ / *Publisher*:

© Katedra grafiky, Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení v Banskej Bystrici

Zostavovateľ / *Compiler*:

© **Patrik Ševčík**

Texty / *Texts*:

© **Igor Benca, Dariusz Gajewski, Zbyněk Janáček, Iva Krupicová, Róbert Makar, Marek Sibinský, Martin Ševčovič, Andrea Uváčiková, Katarzyna Winczek**

Fotografie / *Photographs*:

© **Richard Bolčo, archív autorov**

Layout a predtlačová príprava / *Layout and Pre-print Preparation*:

© **Patrik Ševčík**

Použité písmo / *Font*:

**Capital, Steelfish**

Preklad slovenských a českých textov do anglického jazyka /

*Translation of Slovak and Czech texts into English*:

© **Roman Schwartz**

Rok vydania / *Year of publication*:

**2018**

Tlač / *Printed by*:

**EQUILIBRIA, s.r.o.**

Náklad / *Print run*:

230 ks

1. vydanie

*1<sup>st</sup> edition*

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tohto zborníka nesmie byť nijakou formou reprodukováná, kopírovaná a rozmnožovaná bez súhlasu vydavateľa.

*All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, copied or disseminated in any form without the consent of the publisher*

ISBN 978-80-8206-012-9

EAN 9788082060129

**u.** fond  
na podporu  
umenia

Podujatie z verejných zdrojov podporil Fond na podporu umenia

The event was supported from public funds by Slovak Arts Council

# Diverzita / Diversity

22.– 23. NOVEMBER 2018 / NOVEMBER 22– 23, 2018

Igor Benca (SK)

Zuzana Bodnárová (SK)

Dariusz Gajewski (PL)

Zbyněk Janáček (CZ)

Iva Krupicová (CZ)

Róbert Makar (SK)

Svätopluk Mikyta (SK)

Marek Sibinský (CZ)

Martin Ševčovič (SK)

Andrea Uváčiková (CZ)

Katarzyna Winczek (PL)

**6**

**Úvodné slovo**

**Foreword**

Patrik Ševčík

**14**

**Proměny vizuality**

**Visuality changes**

Zbyněk Janáček, Marek Sibinský

**38**

**ARSGRAFIA PRINTART KATOWICE**

Dariusz Gajewski

**48**

**RAW (Report, Art, Work)**

**Aktuálna tvorba / Current work**

Igor Benca

**62**

**Idea i warsztat. Artysta wobec zagadnienia ekologii w grafice.**

**The idea and workshop. Artist towards the issue of ecology  
in graphic art.**

Katarzyna Winczek

**72**

**Ateliér vizuálnej tvorby – koncentrovaný program**  
**Studio of visual production – concentrated programme**

Róbert Makar

**82**

**Kamenná kniha**  
**Stone book**

Iva Krupicová

**94**

**Skúmanie vlastností a hraníc média grafiky**  
**Examining the features and borders of the graphics media**

Andrea Uváčiková

**108**

**Tekutá matrica**  
**Liquid matrix**

Martin Ševčovič

# Úvodné slovo

Grafika ako pojem výrazne rezonuje v každodennej realite. Aká je však súčasná voľná grafika? Aké je postavenie tohto umeleckého druhu v aktuálnom umení. Je grafika periférnym médiom? Ako sa dá dnes grafika zadefinovať? Tieto a mnohé ďalšie otázky boli impulzom, ktorý nás podnietil k zorganizovaniu dvojdnovej medzinárodnej konferencie, ktorá v troch prednáškových blokoch priniesla prehľad tvorby umelcov z troch stredoeurópskych krajín – Česka, Poľska a Slovenska.

Vznik konferencie nebol náhodný. Myšlienka vytvorenia priestoru pre verejnú diskusiu sa objavila už skôr. Prvým podnetom bol projekt KEGA pod názvom Transmediálny priestor grafiky, asimilácia vs. originál (2008–2011, autor projektu: Igor Benca), ktorého sme spolu s kolegami boli aktívnou súčasťou. Cieľom tohto projektu bolo mapovanie tvorby na katedre grafiky FVU AU v BB a katedry grafiky VŠVU v Bratislave. Ďalším výrazným impulzom bola účasť na konferencii Intergrafia v poľských Katowiciach, kde sme spolu s Igorom Bencom a Róbertom Makarom v prednáške ponúkli súčasný pohľad na problematiku matrice. Príspevok, ktorý sme odprezentovali otvoril diskusiu o zadefinovaní a postavení súčasnej grafiky. Po tejto skúsenosti sme si uvedomili dôležitosť odbornej diskusie v oblasti grafiky. Okrem týchto impulzov to boli mnohé rozhovory medzi kolegami o stave aktuálnej tvorby a postavení grafiky v aktuálnom umení, ktoré nás naštartovali k rozhodnutiu zorganizovať medzinárodnú konferenciu. Témou úvodného ročníka konferencie bola Diverzita.

Hlavným cieľom konferencie bolo vytvoriť priestor - platformu pre diskusiu o otázkach smerovania grafickej tvorby, prezentovať modely, metódy a prístupy na umeleckých vysokých školách, ako aj ponúknuť priestor na prezen-

# Foreword

Graphics as a term is a frequented word in our everyday lives. But what is the current free graphics like? What is the position of this artistic kind in the current art? Is graphics a peripheral medium? How can we define graphics today? These and many other questions were an impulse that encouraged us to organize a two-day international conference that provided insight into the creation of artists from three Central European countries - Czech Republic, Poland and Slovakia in three lecture blocks.

The conference was not created accidentally. The idea of creating space for public debate appeared earlier. The first initiative was the KEGA project called Transmedial space of graphics, assimilation vs. original (2008-2011, project author: Igor Benca), in which we took active part with our colleagues. The aim of this project was to map the art work at the Department of Graphic Arts of the Faculty of Fine Arts, Academy of Arts in Banská Bystrica and the Department of Printmaking and Other media of the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava. Another significant impulse was the participation in the Intergrafia conference in Katowice, Poland, where together with Igor Benca and Robert Makar we offered a contemporary look at the issue of Matrix in a lecture. The contribution we presented has opened a discussion on defining and positioning contemporary graphics. After this experience, we realized the importance of professional discussion in the field of graphics. In addition to these impulses, there have been numerous conversations between colleagues about the current state of production and the position of graphics within contemporary art, which brought us to the decision to organize an international conference. The theme of the introductory conference was Diversity.

táciu tvorby umelcov z domova a zo zahraničia. To otvára aj rovinu lokálnej rôznorodosti prostredia, v ktorom umelci tvoria. Cieľom bolo aj rozšírenie a konfrontácia poznatkov v oblasti grafickej tvorby a stratégií v kontexte stredoeurópskeho priestoru a vzájomnom prepojení na celosvetovú tvorbu. Názov konferencie AKU.PRESSÚRA je slovnou hrou (AKU – skratka Akadémie umení, PRESS – tlak, nutný pri tlačení tradičnej grafiky) a zároveň aj metaforou. Grafiku chápeme ako živé médium a z tohto pohľadu je aku. pressúra vhodným pomenovaním pre mapovanie a „masírovanie“ vybraných bodov, či skôr tém a oblastí voľnej grafiky, ktoré chceme stimulovať...

Prvý ročník konferencie naplnil očakávania. Pozitívna spätná väzba prednášajúcich a účastníkov sú impulzom do budúcnosti. Ambíciou je pravidelne a verejne sprostredkovať aktuálne informácie o dianí, trendoch a impulzoch v tvorbe na poli grafiky. Veríme, že do budúcnosti sa podarí v tomto trende pokračovať, čím by sa v umení podarilo otvoriť priestor pre odbornú diskusiu na tému grafiky, ktorý na Slovensku zatiaľ chýba.

V závere by som rád poďakoval Fondu na podporu umenia za poskytnutie finančnej podpory, bez ktorej by realizácia konferencie nebola možná.

Patrik Ševčík

*organizátor*

The main objective of the conference was to create a platform for discussion on the issues of direction of graphic creation, to present models, methods and approaches at arts universities, as well as to offer a space for presentation of works by artists from home and abroad. This also opens up the level of local diversity of the environment in which artists create. The aim was to extend and confront the knowledge in the area of graphic production and strategies in the context of the Central European space and to interconnect with world-class production.

The title of the conference AKU.PRESSÚRA (Aku.pressure) is a play of words (AKU - the acronym for the Academy of Arts, PRESS - the pressure needed to print traditional graphics) and also a metaphor. We understand graphics as a living medium, and from this point of view, Aku.pressúra is a suitable name for mapping and „massaging“ selected points or rather themes and areas of free graphics that we want to use to stimulate...

The first year of the conference met the expectations. Positive feedback from lecturers and participants is an impulse for the future. The ambition is to regularly and publicly communicate current information about events, trends and impulses in graphic art. We believe that this trend will continue in the future and this will allow us to open up space for a professional discussion on graphics, which is still absent in Slovakia.

Finally, I would like to thank the Slovak Arts Council for providing financial support without which the conference would not have been possible.

Patrik Ševčík

*organizer*



Patrik Ševčík



Dariusz Gajewski



Marek Sibinský,  
Dariusz Gajewski



Andrea Uváčiková



Igor Benca



Svätopluk Mikyta  
a Zuzana Bodnárová



Zbyněk Janáček, Marek Sibinský



Katarzyna Winczek, Zbyněk Janáček



Iva Krupicová



Róbert Makar



Igor Benca



# Proměny vizuality

(SWO a ISSO – Ostrava 1997–2018)

## **Centrum serigrafie Ostravské univerzity a Serigrafie Workshop Ostrava**

Od počátku existence studia oboru Výtvarná tvorba a později Volná grafika, Grafika, tedy obecně grafiky, tj. od pol. 90 let, byla na Ostravské univerzitě mimořádná pozornost věnována vybudování a rozvoji pracoviště serigrafie, sítotisku, jež vyústila v založení Centra serigrafie (dále CS) u jehož zrodu stáli prof. Eduard Ovčáček, ak. mal. a prof. Zbyněk Janáček. (Na katedře výtvarné tvorby Pedagogické fakulty Ostravské univerzity byla v letech 1994 – 1995 vybudována pomocí grantu Ministerstva školství ČR a za štědré podpory sponzorů dobře vybavená a fungující serigrafická dílna). K tomu prof. E. Ovčáček konstatuje: „Fenomén serigrafie ve výtvarném provozu v naší zemi nebyl vždy tak frekventovaným pojmem, jako je tomu v současné době. Vzpomínám si na nesmělé počátky aktivit umělecké serigrafie v šedesátých letech, kdy technika serigrafie byla tak trochu dobrodružstvím spojeným se sháněním materiálních potřeb a prostorových možností, pro sítotisk nezbytně nutných. Tehdy vzniklo dnes již téměř neznámé, trochu pejorativní označení pro serigrafii: „garážový tisk“. Je ale pravdou, že aktivity spojené se sítotiskem se obvykle realizovaly na prapodivných místech. Důvody byly technické, neboť technologie sítotisku hodně souvisela s chemií, a ta zase pochopitelně s nepříjemným zápachem. Dále zde hrála roli i politická situace a vláda jedné strany, která jakékoliv rozmnožovací techniky tisku musela mít pod dozorem. Obrovským povzbuzením byla prezentace serigrafii Andy Warhola, které se poprvé v Evropě objevily na kasselských výstavách Documenta 3 (1964) a Documenta 4 (1968). Odrazovým můstkem pro český sítotisk, jak se zdá, byla situace po 2. světové válce, a to díky americkým vojákům, kteří svou bojovou techniku

# Visuality changes

(SWO and ISSO – Ostrava 1997–2018)

## **Center of serigraphy of the University of Ostrava and Serigraphy Workshop Ostrava**

From the beginning of the existence of the study field of Fine Arts and later of Free Graphics, Graphics, generally graphics, i.e. from mid the 90's, the University of Ostrava paid special attention to building and developing a workplace of serigraphy, screen printing. It resulted in the establishment of the Center of Serigraphy (CS) under the guidance of prof. Eduard Ověčáček and prof. Zbyněk Janáček. (The Department of Fine Arts at the Pedagogical Faculty of the University of Ostrava built a well-equipped and working serigraphy workshop with a grant from the Ministry of Education of the Czech Republic and other sponsors in the years 1994-1995). Prof. E. Ověčáček states: "The phenomenon of serigraphy in the visual arts in our country has not always been so frequent as it is at present. I remember the impetuous beginnings of art serigraphy activities in the 1960s, when serigraphy was a bit of an adventure of gathering material needs and spatial possibilities which are absolutely necessary for screen. That was also the time when the now almost unknown pejorative term for serigraphy was created: "garage print". It is true, however, that the screen printing activities were usually carried out in strange places. The reasons were technical, since screen printing technology was very much related to chemistry, and of course, with an unpleasant odor. In addition, the political situation and the government of one party played a part in the role of any reproduction printing technique. An enormous encouragement was the presentation of Andy Warhol's serigraphs, which first appeared in Europe at the Kassel exhibitions Documenta 3 (1964) and Documenta 4 (1968). A turning point for Czech screen printing seems to have been the situation after the Second

popisovali pomocí sítotisku a mnozí naši lidé se poučili. Poválečná inspirace zasáhla spíše užitkovou část výtvarného umění a technickou sféru, textil, keramiku, reklamu a spotřební zboží, kde se využíval později tzv. tamponový tisk. (Pozn: Eduard Ovčáček v textu k výstavě „Situace stítotisku“ Galerie Sokolská 26, Ostrava, 2018)

CS pak jako jednu z aktivit, vedle badatelské, především pak sbírkové a servisní činnosti, připravilo několik ročníků sympózií pod názvem Serigrafie workshop Ostrava (dále SWO). Od roku 1997, kdy proběhl první ročník, pak v letech 1998–2001 SWO pokračoval dalšími ročníky, zpravidla na přelomu srpna a září, až se konečné číslo zastavilo v roce 2001 na číslovce pět. Organizace všech ročníků byla vlastně velmi podobná: setkání několika zvaných osobností z řad nejen autorů, kteří se soustavně a soustředěně zabývali serigrafii, přes grafiky obecně. Od počátku existence SWO pak programově byli zváni i malíři, sochaři, atd. Tedy umělci, pro které například setkání se serigrafii jako grafickou technikou bylo zcela nové. Viz níže pak seznam jednotlivých účastníků. Základem SWO byly pochopitelně tvůrčí dílny, workshopy - ale nejen. Konala se setkání s technologií, přednášky, jednání se zástupci firem, které podporovaly opakovaně chod SWO nejen materiálně, například distributoři papíru, barev, (firma Visma ze Žďáru nad Sázavou), ale i síťoviny, apod., ale seznamovali účastníky sympózií s novinkami v oboru. Provázanost uměleckého a komerčního tisku byla zcela programová a nenesla v sobě pouze obecnou utilitaritu a pragmatičnost, ikdyž bez této podpory z privátní sféry by zcela jistě nemohly jednotlivé ročníky SWO proběhnout na námi požadované úrovni.

## **Účastníci jednotlivých ročníků SWO 1997 - 2001:**

### **SWO 97**

Eduard Halberštát, Olaf Hanel, Zbyněk Janáček, Jolana Jemelková, Zdeněk Kučera, Petr Lysáček, Josef Mžyk, Eduard Ovčáček, Berenika Ovčáčková, Petr Pastrňák, Oldřich Nytra, Rudolf Valenta, Jaroslava Severová

### **SWO 98**

Martin Adamec, Josef Hampl, Zbyněk Janáček, Luboš Jarcovják, Zdeněk Kučera, Rostislav Novák, Eduard Ovčáček, Berenika Ovčáčková, Marek Sibinský, Andrea Tachezyová, J. Jemelková – Zouharová

### **SWO 99**

Daniel Balabán, Josef Duchán, Pavel Hayek, Jiří Hůla, Roman Chmiel, Zbyněk Janáček, Vlastimil Krčmář, Andrea Krupočková, Zdeněk Kučera, Eduard Ovčáček, Berenika Ovčáčková, Jan Procházka, Marek Sibinský, Jana Šindelová

World War, thanks to American soldiers who have written texts on their military equipment using screen printing and many of our people have learned. The post-war inspiration affected the utility art and the technical sphere, textiles, ceramics, advertising and consumer goods, which later used so called tampon printing. (Note: Eduard Ovčáček in the text to the exhibition "The situation of screen printing" Gallery Sokolská 26, Ostrava, 2018) CS, as one of the activities, besides research, especially collection and service activities, prepared several symposia under the name Serigraphy workshop Ostrava (SWO). Since 1997, when the first year was held, in the years 1998–2001 the SWO continued with other years, usually at the end of August and September, until the final figure stopped in 2001 at number five. The organization of all the years was very similar: a meeting of several invited personalities from the ranks of not only authors who persistently dedicated lots of time to serigraphy and to printmaking in general. From the beginning of the SWO many painters and sculptors were invited. They were the artists for who serigraphy as a graphic technique were completely new. See below for a list of individual participants. SWO's foundations were, of course, creative workshops - but not only. There were a meeting with technologists, lectures, meetings with representatives of companies that supported SWO repeatedly not only materially, such as distributors of paper, paints (company Visma from Žďár nad Sázavou), but also of mesh, etc., but they introduced symposium participants with the latest trends in the field. The linkage of the artistic and commercial printing was entirely based on the programme, and did not bear in itself only general utility and pragmatism, although without this support from the private sphere it would certainly not be possible for the individual SWOs to run at the level required by us.

## **Participants of each year of the SWO 1997 -2001:**

### **SWO 97**

Eduard Halberštát, Olaf Hanel, Zbyněk Janáček, Jolana Jemelková, Zdeněk Kučera, Petr Lysáček, Josef Mžyk, Eduard Ovčáček, Berenika Ovčáčková, Petr Pastrňák, Oldřich Nytra, Rudolf Valenta, Jaroslava Severová

### **SWO 98**

Martin Adamec, Josef Hampl, Zbyněk Janáček, Luboš Jarcovják, Zdeněk Kučera, Rostislav Novák, Eduard Ovčáček, Berenika Ovčáčková, Marek Sibinský, Andrea Tachezyová, J. Jemelková – Zouharová

### **SWO 99**

Daniel Balabán, Josef Duchán, Pavel Hayek, Jiří Hůla, Roman Chmiel, Zbyněk Janáček, Vlastimil Krčmář, Andrea Krupochová, Zdeněk Kučera,

## SWO 2000

Jan Procházka, Aleš Rezler, Pavla Nekužová, Ivo Sedláček, Jiří Hůla, Pavel Noga, Zbyněk Janáček, Marek Sibinský, Eduard Ovčáček, Stanislav Balko SK, Ilona Kačorová-Carbucicchio I.

## SWO 2001

Česká republika: Jiří Hůla, Ivan Komárek – Praha, Pavel Korbička, Dáša Lasotová, Petr Lysáček, Patrik Nový, Pavel Noga, Berenika Ovčáčková, Ivan Ouhel, Petr Pastrňák, Ivo Sedláček, Jiří Smejkal, Jiří Surůvka, Jiří Šigut, Jakub Špaňhel, Jozef Jankovič SK, Lýdia Jergušová SK, Pavel Michalíček SK, Rudolf Sikora SK, Jaroslav Uhel SK, Krzysztof Dadak PL, Mariusz Mruczek PL, Leszek Zbijowski PL, Krzysztof Dadak PL, Mariusz Mruczek PL, Leszek Zbijowski PL

V. ročník SWO byl co do zastoupení zemí i účastníků nejelkoryseji zastoupený v celé krátké historii sympózií. Zároveň se po jeho ukončení ukázala potřeba určitého zastavení, oddechnutí a přehodnocení dosavadní organizace SWO, jež se ukázala organizačně, ekonomicky, logisticky a jinak pro tak malé pracoviště, jakým byla vlastně stále katedra výtvarné tvorby(!) na Pedagogické fakultě, neúnosně zatěžující. Jako určitý problém byla vnímána skutečnost, že se sympózia vlastně míjí s výukou v ateliéru, že se řada zajímavých osobností, až na výjimky ocitá v prostorách katedry mimo akademický rok, (ponejvíce srpen a září) tedy bez možnosti konfrontace s posluchači. Bylo to dáno především organizačními a prostorovými a nakonec i ekonomickými limity.

Spiritus agens všech ročníků byl prof. Eduard Ovčáček, ak. mal., který vnesl do organizace workshopů nejen akribii grafika - letitého serigrafu - vždyť E. Ovčáček byl jedním, kdo se v bývalém Československu serigrafii jako uměleckou grafickou technikou vážně zabýval. Ale rovněž cenné a nemalé kontakty na tuzemskou, v této době už česko - slovenskou serigrafickou komunitu, ale pochopitelně také na blízké zahraničí, především pak Polsko a Německo. Organizátoři SWO si kladli za cíl nejen kultivovat a zprostředkovat ve výtvarném provozu serigrafii současnou, ale usilovali i o vytvoření dnes už pozoruhodného sbírkového konvolutu středoevropské serigrafie. Tuto rozsáhlou sbírku pak spoluvytvářela nejen díla, jež vznikla postupně během jednotlivých ročníků SWO, ale také formou příležitostných akvizic a případně darů se rozšiřoval sbírkový soubor i o už např. nežijící autorů nebo ty, kterým okolnosti neumožnili se SWO zúčastnit. Za zlomovou z pohledu mezinárodního zastoupení lze považovat i vzájemnou výměnu grafických listů mezi SWO a Akademií Sztuk Pięknych v polských Katowicích. Na straně polské se o rozšíření sbírkového fondu o současnou polskou serigrafii zasadil profesor ASP Katowice Adam Romaniuk. Sbíрка je nejen cenným umělecko-historickým souborem, jež umožňuje učinit si představu o vývoji evropské serigrafie 2. pol. 20. století, ale její vznik na půdě vysoké

## **SWO 2000**

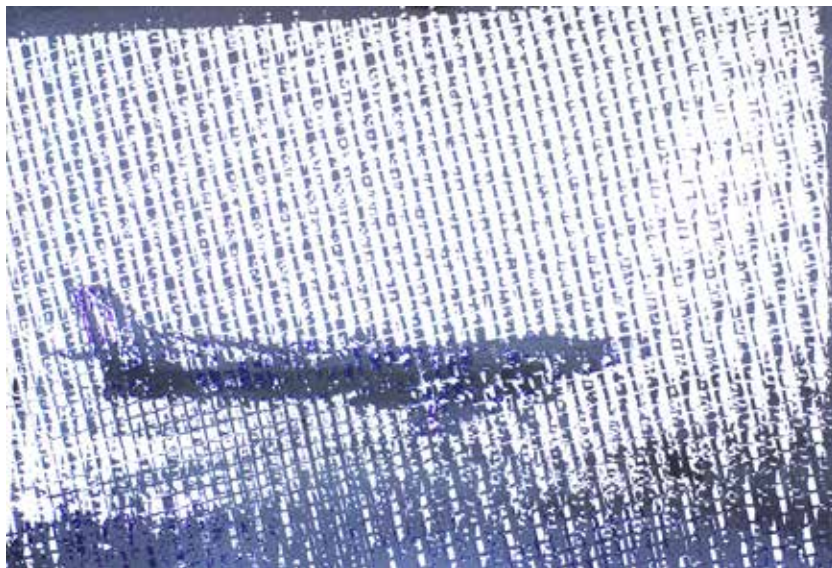
Jan Procházka, Aleš Rezler, Pavla Nekužová, Ivo Sedláček, Jiří Hůla, Pavel Noga, Zbyněk Janáček, Marek Sibinský, Eduard Ovčáček, Stanislav Balko SK, Ilona Kačorová-Carbuicchio I.

## **SWO 2001**

Czech republic: Jiří Hůla, Ivan Komárek – Prague, Pavel Korbička, Dáša Lasotová, Petr Lysáček, Patrik Nový, Pavel Noga, Berenika Ovčáčková, Ivan Ouhel, Petr Pastrňák, Ivo Sedláček, Jiří Smejkal, Jiří Surůvka, Jiří Šigut, Jakub Špaňhel, Jozef Jankovič SK, Lýdia Jergušová SK, Pavel Michalič SK, Rudolf Sikora SK, Jaroslav Uhel SK, Krzysztof Dadak PL, Mariusz Mruczek PL, Leszek Zbijowski PL, Krzysztof Dadak PL, Mariusz Mruczek PL, Leszek Zbijowski PL

The 5th SWO was the most successful in the short history of the symposium with the most participating countries and participants. At the same time, the need for a certain suspension, retirement and re-evaluation of the current SWO organization proved to be organizationally, economically, logistically and otherwise for such a small workplace as the Department of Fine Arts (!) At the Faculty of Education, which was unbearably burdensome. The fact that the symposium was not prepared in accordance with the studio work and that a group of interesting personalities, apart from a few exception, appear in the premises of the faculty out of the academic year (mostly August and September) without any possibility of confrontation with the audience. As a kind of a problem was matter of fact, the fact that the symposium actually goes with the teaching in the studio is that a number of interesting personalities, except for exceptions, find themselves in the premises outside the academic year (mostly August and September) without any possibility of confrontation with the audience. This was mainly due to organizational and spatial and ultimately economic limits.

Spiritus agens of all years was Prof. Eduard Ovčáček, who brought in the organization of workshops not only the thoroughness of a graphic- a long-time serigrapher – as he was among the ones who were seriously engaged in serigraphy as an art graphic technique in the former Czechoslovakia. But also valuable and vast network of contacts to the domestic, at that time Czech - Slovak serigraphy community, but of course also to foreign countries, especially Poland and Germany. The purpose of the SWO organizers was not only to cultivate and mediate in contemporary art serigraphy, but also to create a remarkable collection of Central European serigraphy. This extensive collection then included not only the works that were created gradually during each year of the SWO, but also the occasional acquisitions



**Marek Sibinský**

Above-2, 2017

umělecké školy ji pak přirozeně předurčuje k tomu, aby se stala i materiálem pro uměleckou edukaci již několika generací studentů oborů Výtvarná tvorba a později programu Výtvarná umění, oboru Volná grafika.

S výsledky SWO se formou kolektivních výstav měla možnost konfrontovat umělecká obec na řadě výstav spojených s prezentací části sbírky a výsledků sympózií, také s besedami atd. Zásadní byla řada výstav, jež pod názvem Česká serigrafie proběhla postupně v Nové síni GVUO Ostrava, prosinec 1998 / leden 1999, na ni navázala výstava ve Staroměstské radnici, Praha, 1999, v dubnu 1999 pak výstava v Domě umění v Opavě, v lednu a únoru 2000 v Galerii moderního umění v Hradci Králové a konečně v měsících březnu a dubnu téhož roku se putování konvolutu grafik završilo ve Státní galerii ve Zlíně. Po dvou letech následovala zahraniční výstava v italské Meranu.

## **Mezinárodní serigrafické sympóziium Ostrava 2013–2018 International Symposium Serigrafie Ostrava 2013–2018**

SWO se od počátku neuzavírala sama do sebe, ale vedla dialog, jež vedle tradice vstřebával i podněty s novými technologiemi, především pak na konci 90. let a počátkem nového milénia hlásící se bouřlivě digitálními technologiemi. A tak se stalo, a důvody nebyly pouze např. ekonomické, technologické, ale i proč to nepřiznat, určité autorské nebo umělecké vyčerpání na straně jedné a okouzlení možnostmi, jež právě ony skýtal i na poli nekomerčního digitálního tisku, že došlo k přerušení jisté tradice, viz výše. Proběhlo

or donations extended the collections of, for example, non-living authors or those who by various circumstances were not able to participate at SWO. The exchange of graphic sheets between SWO and the Academy of Fine Arts In Katowice, Poland, can also be considered as a breakthrough in terms of international representation. On the Polish side, the ASP Katowice Professor Adam Romaniuk was responsible for the extension of the collection by the current Polish serigraphs. The collection is not only a valuable collection of art history, which allows us to create an idea about the development of European serigraph of the 2nd half of the 20th century. The collection's creation on the grounds of art college naturally predisposes it to become even material for the artistic education of several generations of students of in the field of Fine arts production and later program of Fine Arts, Free Graphics field.

The artistic community was able to see the results of the SWO in the form of collective exhibitions connected with the presentation of a part of the collection and the results of the symposium, as well as with the talks, etc. A number of exhibitions, which took place under the title Czech serigraphy in the New Hall of the GVUO Ostrava in December 1998 / January 1999 had a crucial meaning, followed by an exhibition in the Old Town Hall, Prague, 1999, the exhibition at the Art House in Opava in April 1999, in the Gallery of Modern Art in Hradec Králové in January and February 2000, and finally in March and April of the same year, the collection of graphics completed its tour at the State Gallery in Zlín. After two years, the foreign exhibition was held in Merano, Italy.

### **International serigraphy symposium Ostrava 2013–2018**

Right from the beginning SWO did not close but led a dialogue that besides tradition also absorbed stimuli with new technologies, especially at the end of the 1990s and the beginning of the new millennium arriving new digital technologies. And so it happened that there was a break in a certain tradition and the reasons were not only economic, technological, but also a certain authorial or artistic exhaustion, on the one hand, and the enchantment of the possibilities that these new technologies offered in the field of non-commercial digital print, see above. Several "symposia" of the digital print took place. However, it proved that the easy availability of new technologies, but also at that time a small range of printing mats with uncertain durability, and/or the luminous consistency of the print colors, stripped the follow-up "symposium" of the digital print of the uniqueness that the previous several years of SWO undoubtedly had.

SWO event has been followed in the in the last five years (2013-2018) with a similar activity under the title International Serigraphy Symposium Ostrava (ISSO). Its organizers were prof. Zbyněk Janáček, together with the professor emeritus of the University of Ostrava, painter Eduard Ovčáček,

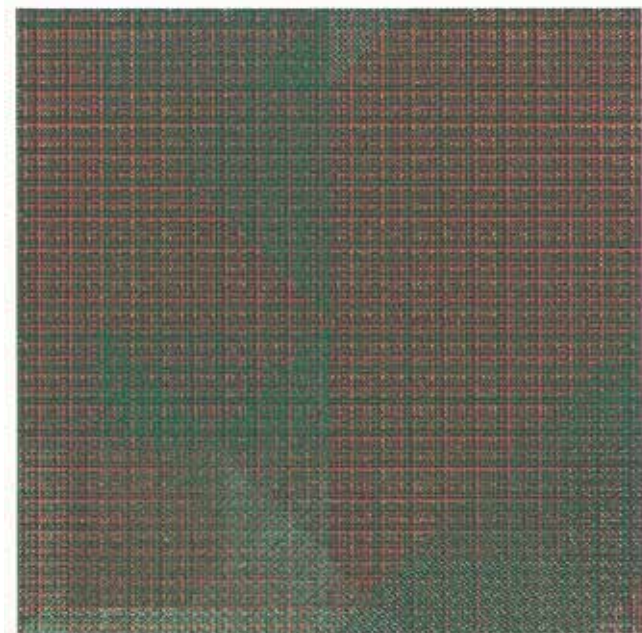
několik „sympózií“ digitálního tisku. Ukázalo se však, že snadná dostupnost nových technologií ale i v této době i jistá malá šíře nabídky tiskových podložek s nejasnostmi o trvanlivost resp. světelnou stálost tiskových barev, zbavila navazující „sympózia“ digitálního tisku výjimečnosti a unikátnosti, jež bezesporu předchozích několik ročníků SWO se sebou neslo.

Na SWO v posledních pěti letech (2013–2018) navázala obdobná aktivita pod názvem Mezinárodní serigrafické sympóziu Ostrava / International Symposium Serigrafie Ostrava (dále MSSO / ISSO). Jejimi organizátory se stali celkem logicky prof. Zbyněk Janáček, jež představoval spolu s už emeritním profesorem Ostravské univerzity ak. malířem Eduardem Ovčáčkem, jež doposud je našim ceněným mentorem a rádcem, a doc. Marek Sibinský, absolvent ateliéru Eduarda Ovčáčka a současný vedoucí katedry Grafiky a kresby Fakulty umění Ostravské univerzity.

Hektičnost doby, jež žijeme nejen na školách ale i v uměleckém provozu pak nás při definování nové formule a pravidel přivedla zákonitě výše uvedené zohlednit a přistoupili jsme vlastně k svého druhu „permanentnímu workshopu“, který sice i nadále určují roky a život akademického pracoviště, ale nevážeme jej už pevnými termíny pro větší skupiny autorů. Na straně druhé tato zásadní změna umožnila více jak v předešlém formátu SWO provázat ISSO s děním na katedře grafiky a kresby (KGK).

V letech 2013–2018 se ISSO zúčastnilo bezmála 80 autorů (uvádíme v abecedním řazení, nikoliv chronologicky podle roku účasti:

Pavel Albert CZ, Janusz Akerman PL, Zbigniew Bajek PL, Igor Benca SK, Andrzej Bobrowski PL, Šimon Brejcha CZ, Grzegorz Banaskiewicz PL, Sławomir Ćwiek PL, Peter Cvik SK, Oliver Comerford IRL, Agnieszka Cieślińska PL, Jakub Cikała PL, Nastazja Ciupa PL, Teodor Durski PL, Jan Drozd CZ, Josef Daněk CZ, Gregor Eldarb A, Bartosz Frączek PL, Michala Gorbunovová SK, Anna Glińska - Kupczyk PL, Mirosław Gugala PL, Dariusz Gajewski PL, Agata Gertchen PL, Eduard Halberštát CZ, Pavel Hayek CZ, Robert Jančovič Jr. SK, Robert Jančovič SK, Tomasz Jędrzejko PL, Zbyněk Janáček CZ, Luboš Jarcovjác CZ, Jakub Jakubowski PL, František Kowolowski CZ, Paweł Kwiatkowski PL, Andrzej Kalina PL, Łukasz Kliś PL, Sebastian Kubica PL, Iva Krupicová CZ, Marta Kubiak PL, Bedřich Kocman CZ, Pavel Korbička CZ, Krzysztof Kula PL, Katarzyna Łukasik PL, Błażej Ostoja Lniski PL, Małgorzata Łuszczak PL, Anthony Lyttle N, Robert Makar SK, Miloš Michálek CZ, Ondřej Michálek CZ, Olga Moravcová SK, Jan Měřička CZ, Andrzej Markiewicz PL, Dorota Nowak PL, Jakub Novák CZ, Eduard Ovčáček CZ, Mirosław Pawłowski PL, Jan Pamuła PL, Agnieszka Pótroła PL, Adam Romaniuk PL, Agata Stępień PL, Jacek Szewczyk PL, Marek Sibinský CZ, Ivo Sedláček CZ, Jakub Špaňhel CZ, Vladimír Škoda F, Patrik Ševčík SK, Tomasz Tobolewski PL, Andrea Uváčiková SK, Waldemar Węgrzyn PL, Małgorzata ET BER Warlikowska PL, Zdzisław Wiatr PL, Žaneta Wojtala PL, Andrzej Więctawski PL, Katarzyna Winczek PL, Kamil Zaleski PL, Witold Zaręba PL, Barbara Czapor-Zaręba PL.



**Zbyňek Janáček**

L+R, 2018

who is our valued mentor and adviser, and doc. Marek Sibinský, graduate of the studio of Eduard Ováček and current head of the Department of Graphics and Drawings of the Faculty of Arts of the University of Ostrava. The hecticcy of the time we live not only in schools but also in artistic operations has led us to take into account the above-mentioned formula and rules, and we have actually come to our kind of “permanent workshop”, which still determines the years and life of the academic workplace, but we do not bind it with fixed terms for larger groups of authors. On the other hand, this fundamental change allowed more than in the previous SWO format to link ISSO to the Department of Graphics and Drawing (KGK). In the years 2013-2018, almost 80 authors participated in the ISSO (listed in alphabetical order, not chronologically according to the year of participation: Pavel Albert CZ, Janusz Akerman PL, Zbigniew Bajek PL, Igor Benca SK, Andrzej Bobrowski PL, Šimon Brejcha CZ, Grzegorz Banaskiewicz PL, Sławomir Ćwiek PL, Peter Cvik SK, Oliver Comerford IRL, Agnieszka Cieslińska PL, Jakub Cikała PL, Nastazja Ciupa PL, Teodor Durski PL, Jan Drozd CZ, Josef Daněk CZ, Gregor Eldarb A, Bartosz Frączek PL, Michala



„S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kiełce, Poland

Pokud zohledníme v tomto víceméně kvantitativním přístupu skutečnost, že v regulích ISSO se nabízí autorům možnost v rámci tvůrčího pobytu vytvořit jednu až dvě práce a že někteří z výše uvedených autorů využili možnosti si pobyt v Ostravě i zopakovat a přispěli tedy více jak dvěma grafikami, pak je zřejmé, že máme co do činění se souborem čítajícím bezmála 180 grafických listů rozmanité provenience, ikdyž převaha autorů je z pochopitelných logistických důvodů převážně středoevropských, přičemž početně nejvíce jsou zastoupeni umělci z Polska. Rovněž generační zastoupení je téměř absolutní. Na sympóziích (a logicky ve sbírce takto vzniklé) se tak mají možnost potkat legendy evropské grafiky (Eduard Halberštát, Robert Jančovič, Eduard Ovčáček, Ondřej Michálek, Jan Pamuła, Adam Romaniuk...) s výraznými osobnostmi starší střední generace (Zbigniew Bajek, Igor Benca, Agnieszka Cieślińska, Gregor Eldarb, Zbyněk Janáček, Jan Měříčka, Miloš Michálek, Mirosław Pawłowski, Waldemar Węgrzyn, Andrzej Więctawski, Katarzyna Winczek...) až po nepřehlédnutelné osobnosti (často „odchovanců“) výše uvedených autorů, kteří se však rovněž zásadně prosadili v polyfonii středoevropské grafiky a vizuálního umění (Šimon Brejcha, Dariusz Gajewski, Agata Gertchen, Marta Kubiak, Pavel Korbička, Robert Makar, Błażej Ostojka Lniski, Marek Sibinský, Jakub Špaňhel, Patrik Ševčík, Małgorzata ET BER Warlikowska...)

Gorbunovová SK, Anna Glińska - Kupczyk PL, Mirosław Gugąła PL, Dariusz Gajewski PL, Agata Gertchen PL, Eduard Halberštát CZ, Pavel Hayek CZ, Robert Jančovič Jr. SK, Robert Jančovič SK, Tomasz Jędrzejko PL, Zbyněk Janáček CZ, Luboš Jarcovják CZ, Jakub Jakubowski PL, František Kowolowski CZ, Paweł Kwiatkowski PL, Andrzej Kalina PL, Łukasz Kliś PL, Sebastian Kubica PL, Iva Krupicová CZ, Marta Kubiak PL, Bedřich Kocman CZ, Pavel Korbička CZ, Krzysztof Kula PL, Katarzyna Łukasik PL, Błażej Ostoja Lniski PL, Małgorzata Łuszczak PL, Anthony Lyttle N, Robert Makar SK, Miloš Michálek CZ, Ondřej Michálek CZ, Olga Moravcová SK, Jan Měříčka CZ, Andrzej Markiewicz PL, Dorota Nowak PL, Jakub Novák CZ, Eduard Ovčáček CZ, Mirosław Pawłowski PL, Jan Pamuła PL, Agnieszka Półrola PL, Adam Romaniuk PL, Agata Stępień PL, Jacek Szewczyk PL, Marek Sibinský CZ, Ivo Sedláček CZ, Jakub Špaňhel CZ, Vladimír Škoda F, Patrik Ševčík SK, Tomasz Tobolewski PL, Andrea Uváčiková SK, Waldemar Węgrzyn PL, Małgorzata ET BER Warlikowska PL, Zdzisław Wiatr PL, Žaneta Wojtala PL, Andrzej Więclawski PL, Katarzyna Winczek PL, Kamil Zaleski PL, Witold Zaręba PL, Barbara Czapor-Zaręba PL.

If we take into account in this more or less quantitative approach the fact that in ISSO rules the authors are given the opportunity to create one or two works within their creative stay and that some of the above mentioned authors have used the opportunity to repeat their stay in Ostrava and thus have contributed more than two graphics, it is clear that we have to deal with a collection of almost 180 graphic works of varied provenance, even though the predominance of the authors is, for understandable logistic reasons, mostly of Central European origin, with the largest number of artists coming from Poland. Generation representation is also almost absolute. At the symposiums (and logically in the collection thus created), they have the opportunity to meet the legends of European graphics (Eduard Halberštát, Robert Jančovič, Eduard Ovčáček, Ondřej Michálek, Jan Pamuła, Adam Romaniuk...) with prominent personalities of older middle-aged generation (Zbigniew Bajek, Igor Benca, Agnieszka Cieślińska, Gregor Eldarb, Zbyněk Janáček, Jan Měříčka, Miloš Michálek, Mirosław Pawłowski, Waldemar Węgrzyn, Andrzej Więclawski, Katarzyna Winczek...) to the personalities impossible to overlook and who have also found their way into the polyphony of Central European graphic and visual art (Šimon Brejcha, Dariusz Gajewski, Agata Gertchen, Marta Kubiak, Pavel Korbička, Robert Makar, Błażej Ostoja Lniski, Marek Sibinský, Jakub Špaňhel, Patrik Ševčík, Małgorzata ET BER Warlikowska...)

Also an essential feature of contemporary symposia is the greater interconnectedness with the academic year, the Ostrava Department of Graphics and Drawing, the remarkable artistic and personal connections to similar artistic institutions of higher education, especially in Poland and Slovakia. The "Floating" form, (without fixed and difficult to fulfill terms for a larger group of participants), possibility of continuous workshops, con-

Rovněž podstatným rysem současných sympózií je větší provázanost s akademickým rokem, prostředím ostravské katedry grafiky a kresby, nepřehlédnutelným uměleckým a personálním propojením na obdobná umělecká vysokoškolská pracoviště především v Polsku a na Slovensku. „Plovoucí“ forma, (opakuji bez pevně stanovených a obtížně naplnitelných termínů pro početnější skupinu účastníků), možnost průběžných workshopů, napojení na provoz a termíny fakultní Galerie Koridor, a tedy i možnost souběžných přednášek a výstav mapujících dění v jiných ateliérech grafiky, které začasť vedou a profilují pozvané autorky a autoři, to vše představuje důležitou přidanou hodnotu plynoucí z takto organizovaných sympózií. Ostatně účast v menších skupinách, dva max. tři autoři v jednom termínu, se ukázala i s ohledem na „prostupnost“ a možnosti serigrafické dílny jako optimální. Za vše pak jistě nejvíce hovoří nejen uctihodný počet účastníků, ale rovněž o spokojenosti svědčící reflexe a ohlasy ostravského pracoviště mezi kolegyněmi a kolegy na Slovensku, v Polsku a pochopitelně v České republice. K problematice (nejen) serigrafie se u příležitosti už zmiňované výstavy Situace sítoticku v Galerii Sokolská 26 v Ostravě vyjádřil prof. Adam Romaniuk, vysokoškolský pedagog ASP Katowice a jeden z prekurzorů polské serigrafie (viz výše).

„Grafická technika serigrafie, již rychlý rozvoj nastal ve třicátých letech minulého století, především v USA, nabízela umělcům nové možnosti tvarování uměleckého díla. V roce 1942 v USA vznikla skupina „National Serigraph Society“, propagující umělecký sítotisk, která pořádala přes 300 výstav v Evropě a Japonsku a to jen v roce 1952. Jedním z prvních umělců, kteří na začátku šedesátých let tuto techniku plně využívali, byl Andy Warhol. Zatímco v Polsku začátkem sedmdesátých let na III., IV. a V. Mezinárodním bienále grafiky v Krakově se objevili umělci z celého světa, jejichž grafické práce odhalily veliký technologický potenciál serigrafie. Vyjmenuji pouze několik příjmení: Wolfgang Troschke, Raimo Kanerva, Ingrid Webendoerfer, Jaroslav Šváb nebo Hans D. Voss, který vytvořil a vyvinul techniku reliéfního sítotisku a také velká skupina Japonců, mimo jiné: Akira Matsumoto, Sadaiku Matsumura nebo Hironao Toyoshina. Nepochybuji o tom, že jejich umělecké pátrání po technice se stalo inspirací pro celou generaci debutujících evropských umělců. Uplynula tři desetiletí a přišel vhodný čas pro reflexi. S iniciativou nám vyšli vstříc lídři akademického centra Fakulty umění Ostravské univerzity, což vedlo k zahájení mezinárodního projektu výměny uměleckých zkušeností spojených se serigrafickou technikou. Díky tomu, že mají k dispozici bezvadně fungující technologické zázemí, zahájili také cyklus grafických workshopů, mimo jiné pro umělce z polských akademických center, jako třeba: Lodž, Krakov, Poznaň, Vratislav, Gdaňsk, Toruň, Těšín a Katowice. Shromážděná sbírka grafických prací je prezentována v mnoha galeriích umění a stává se podnětem k diskusím na pořádaných konferencích tematicky spojených s uměním, flirtujícím s tímto unikátním médiem. A je o čem mluvit. Všichni si přece každý den klademe otázky: zda



„Situace sitotisku“, Galerie Sokolská 26, Ostrava, Czech Republic

nection to the operation and academic dates of the faculty Gallery Koridor, and thus the possibility of simultaneous lectures and exhibitions mapping the events in other graphic arts studios, leading and profiling invited authors, all this represents an important added value from such organized symposia. Besides, the participation in smaller groups, two maximum of three authors at one time, proved to be even more optimal with regard to "permeability" and the possibilities of serigraphic workshop.

The number of participants and satisfactory response among the colleagues in Ostrava, Slovakia, Poland and in the Czech Republic speaks volumes of its perception. The issue of (not only) serigraphy on the occasion of the aforementioned exhibition "The situation of screen printing" at the Gallery Sokolská 26 in Ostrava was expressed by prof. Adam Romaniuk, academic teacher at ASP Katowice and one of the precursors of Polish serigraphy (see above):

"The graphic technique of serigraphy, which developed rapidly in the 1930s, especially in the US, offered artists new possibilities for shaping artwork. In 1942, the "National Serigraph Society", an art screen printing group was set up in the US; it organized more than 300 exhibitions in Europe and Japan in 1952. One of the first artists who used this technique in the early 1960s was Andy Warhol. Meanwhile in Poland of the beginning of the 1970's at III, IV and V International Biennale of Graphics in Krakow featured artists from around the world whose graphic works revealed the great technological potential of serigraphy. I will name only a few of the

serigrafická technika dokáže vyhovět potřebám současného umění? Odpověď zní ano, což také dokládá obrovský počet umělců-grafiků, kteří se touto technikou zabývají. Myslím, že o životaschopnosti této umělecké techniky rozhoduje ve velké míře to, že se může stát účinným strojem umělcových myšlenek a emocí, které jsou vystaveny rychlému proudu života. A ještě jedná otázka - do jaké míry je umění spojeno s realitou a co ovlivňuje jeho vývoj? Když opotřebená skutečnost nás pozvolna mívá, jako bankovka, jež se opotřebila při dlouhém oběhu, objevuje se nová skutečnost, která ji pak nahradí a odrazem tohoto neustálého procesu proměny je vždycky umění. V jednom z rozhovorů Henryk Stażewski v odpovědi na otázku, jaký je vztah umění s realitou, řekl: Umění nikdy nezastavuje své kroky, aby se dostalo na citovou poušť pohodlné kontemplanace nebo aby šlo po staré koleji, po níž se procházelo už včera. Proto také tvorba konstantního umění není možná. Pokud umělci vytvářejí ve svém umění kánony nebo konvence, trvají jen krátce, pak jsou nahrazeny dalšími konvencemi a získávají tak stále jiné tvary. Život se nachází v permanentním a mnohdy pro nás nesrozumitelném pohybu. Umění se tedy musí neustále obnovovat a hledat si nová předmostí. Díky ponoření se do něj umělec pátrá po skryté pravdě a když ji filtruje vlastní citlivostí, zároveň tak vytváří sdělení, jež má za cíl vtáhnout diváka do blízké mu interakce.“

„Situace sítotisku“, Galerie Sokolská 26, Ostrava, Czech Republic



names: Wolfgang Troschke, Raimo Kanerva, Ingrid Webendoerfer, Jaroslav Šváb or Hans D. Voss, who created and developed the technique of relief screen printing, as well as a large group of Japanese, including Akira Matsumoto, Sadaiku Matsumura or Hironao Toyoshina. I have no doubt that their artistic search for technique has become an inspiration for the whole generation of debuting European artists. Three decades have passed and the time for a reflection has come. The leaders of the academic center of the Faculty of Arts of Ostrava University approached us with the initiative, which led to the launch of an international project of exchange of art experience connected with serigraphic technique. Thanks to their flawless technological background, they also launched a series of graphic workshops, including artists from Polish academic centers such as Łódź, Krakow, Poznan, Wrocław, Gdańsk, Toruń, Cieszyn and Katowice. The collected collection of graphic works has been presented in many art galleries and is becoming an impulse for discussions at conferences thematically related to art flirting with this unique medium. And there is much to talk about. We all ask ourselves every day whether the serigraphic technique can meet the needs of contemporary art? The answer is it can, which is also evidenced by the huge number of graphic artists working with this technique. I think that this artistic technique is viable thanks to the fact that it can become an effective tool for the ideas and emotions of artists that are exposed to the rapid flow of life. And the question still arises - to what extent is art connected with reality and what influences its development? When the worn-out reality passes us by slowly, like a banknote that has worn out by being long in circulation, there is a new reality that replaces it, and the reflection of this constant process of transformation is always art. In one of the interviews, Henryk Stażewski, in an answer to the question of the relationship between art and reality, said: Art never stops its steps in order to get to the emotional desert a comfortable contemplation or to go down a beaten track that it had been using in the past. Consequently, the creation of constant art is not possible. If artists create canons or conventions in their art, they only last for a short time, then they are replaced by other conventions, and they always take on other shapes. Life is in a permanent and for us often incomprehensible movement. Art must therefore constantly renew and seek new bridgehead. By immersing oneself into it the artist searches for the hidden truth, and when he filters it with his own sensitivity, he creates a message aimed at bringing the viewer into an interaction which is close to him.”

## **SWO and ISSO in 2018**

With regard to the previous text, it is possible to compare both activities not only according to the conditions, but also diachronically, taking into account that the almost 20-year gap makes this comparison problematic. After all, certain differences, such as organizational ones, have



„S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Poland

## SWO a ISSO v roce 2018

S ohledem na předchozí text se nabízí potenciální možnost porovnat obě aktivity nejen podle podmínek, tedy diachronně s přihlédnutím k tomu, že bezmála dvacetiletý odstup činí takovou komparaci problematickou. Konečně určité rozdíly, např. organizační, byly zdůrazněny ať už explicitně nebo vyplývají z kontextu. Je zřejmé, že především technologický odstup je více než patrný, ikdyž vybavením ostravské serigrafické dílny (čtvrt automat formátu B1 byl doplněn větším tiskovým zařízením obdobného technologického řešení) a postupy se dnešní symposia od těch předešlých až tak neliší. Nezpochybnitelné ovšem je, že v předtiskové přípravě čím dál více vstupují do tvůrčího procesu digitální technologie, ale to bylo patrné už i v posledních ročnících SWO (2000–2001). Koneckonců bylo by s podivem, kdyby sama serigrafie odolávala právě nástupu digitalizace. Na straně druhé je cenné, že stále se lze setkat s „nedigitálními“ přístupy, s kresbou, s autentickou prací přímo na síti, atd. Není to konstatování naplněné sentimentální nostalgii, protože naopak skutečně autorské a novátorské přístupy s využitím bitmapových a částečně vektorových editorů ukazují perspektivy a sílu serigrafického média a jednoznačně prokazují a stvrzují jeho jedinečnou a neopakovatelnou pozici právě ve srovnání s digitálním tiskem. Pochopitelně pouze a jen tehdy, pokud autor nepřistupuje k serigrafii „reprodukčně“, mechanicky, což se nejčastěji děje prostým převodem do tradičních rastrů a s využitím barevnosti ve CMYKu. Ale ani v tomto případě nemusí být výsledek nezajímavý, ovšem pokud obsah díla je v souladu s takto zvoleným uměleckým a technickým řešením.

been highlighted either explicitly or as a result of the context. It is obvious that the technological distance is more than obvious, even though the equipment of the Ostrava serigraphic workshop (1/4 automatic serigraph machine of B1 format was supplemented by larger printing equipment of a similar technological solution) and the procedures of today's symposium do not differ from the previous ones so much. Undoubtedly, however, there is a growing tendency for digital technology to become involved in the digital printing process in pre-press preparation, but it was already evident in recent SWO (2000-2001). After all, it would be strange if the serigraphy itself would withstand the onset of digitization. On the other hand, it is valuable that you can still encounter "non-digital" approaches, with drawing, with authentic work on the mesh, etc. It is not a statement filled with sentimental nostalgia, as true authorial and innovative approaches using bitmap and partial vector editors show the prospects and power of the serigraphic medium, and unequivocally demonstrate and confirm its unique and unrepeatable position just when compared to digital printing. Of course, only if the author does not approach the serigraphs "reproductively", mechanically, which is usually done by simply transferring to traditional rasters and using CMYK coloring. But even in this case, the result may be interesting, if the content of the work is in accordance with the chosen artistic and technical solution.

Probably the most obvious is the comparison of the works from the two collections under review when we consider the convoluted work from SWO to be more or less closed and can be regarded as *sui generis* historically and therefore also axiologically. However, it should also be pointed out that the SWO 1997-2001 collection does not only contain the work of the five workshops mentioned, but also the donations and acquisitions that somewhat blur and, moreover, define this collection differently in time. At first glance, however, it is clear that the change of organization from one fixed and unchangeable date contributed to a greater variety of authors, especially the number of graphic artists and more generally visual artists who accepted the invitation in 2013-2018 and carried out their work in Ostrava is respectful and outnumbers the participants of SWO. ISSO is not focused on thematizing or redefining a predefined content or thesis. In this respect, debates were led at the department, but an opinion prevailed that openness and friendliness to the invited authors would be and is a priority. Although it is necessary to objectively point out that the authors (and sometimes the organizers) have not always been totally content- very often it turned out that the works are lackluster, uninventive and lacking one of the unspoken expectations of the organizers and curators, namely that ISSO opens new innovative approaches to push the boundaries of the media. And this can often be done only with the knowledge of serigraphy as a graphic medium (or graphics in general) or the courage to adventure, which not only this graphic technique, but the graphics itself carry. The



„S medium“, Mezinárodní grafické sympozium Ostrava, Galéria Medium, Bratislava, Slowakia

Asi nejprůkazněji vyzní porovnání prací z obou sledovaných sbírek, když budeme považovat konvolut prací z SWO za víceméně uzavřený a lze ho nahlížet jako *sui generis* už historicky a tedy i axiologicky. Ale i tu je třeba poukázat na skutečnost, že ve sbírce SWO 1997 – 2001 nejsou pouze práce vzniklé v rámci pěti ročníků zmiňovaných workshopů, ale rovněž dary a další akvizice, jež tento soubor poněkud rozostřují a především časově jinak definují. Na první pohled je však zřejmé, že změna organizace z jednoho pevného a kalendářově nepřekročitelného termínu přispěla k větší různorodosti autorů, především pak počet grafiků a obecněji vizuálních umělců, kteří přijali v letech 2013–2018 pozvání a skutečně svoje práce v Ostravě je respektu hodný a násobně převažuje počty účastníků z SWO. ISSO není postaveno na tematizaci či redefinování předem stanoveného obsahu nebo teze. V tomto ohledu sice byly vedeny v prostředí katedry rozpravy, ale převážil názor, že otevřenost a vstřícnost k pozvaným autorům bude a je prioritou... Když i tu je třeba objektivně podotknout, že ne vždy autoři samotní (a někdy i pořadatelé) byli zcela spokojeni – nezřídka se ukázalo, že vzniklé práce jsou nevýrazné, neinvenční a postrádající jedno z nevyřčených očekávání organizátorů a kurátorů, totiž aby se ISSO otvíralo novým inovativním přístupům, aby posouvalo hranice média. A to lze často pouze se znalostí serigrafie jako grafického média (nebo grafiky obecně) či odvahou k dobrodružství, jež nejen tato grafická technika ale samotná grafika přináší. Vazba na technologie v předtiskové přípravě a především suport odpovídajících obrazových editorů výrazně prohlubuje palimpsestový charakter výsledných děl, mnohovrstevnatou bohatost, vršení a kumulace fragmentů reality či fantazijních prvků, aditivní přístup, mnohomluvná



connection to technologies in pre-print preparation and especially the support of corresponding image editors greatly enhances the palimpsest character of the resulting works, the multilayered richness, the layering and the accumulation of fragments of reality or fantasy elements, additive approach, multi-word polysemy, intermittence and complicated reading are the accompanying features of many works. What is definitely interesting, and not only from the perspective of ISSO results, is the transformation of the format. It is, after all, a more general feature of contemporary graphics. Larger selection of paper, and of course printing options up to a width of 90 cm - a number of works conceived in two print formats - with acknowledgment of this fact even during installation, have resulted in remarkable exposure experiences comparable to painting. This, with the new possibilities of presenting graphics with respect to the haptic qualities of paper and the work itself (non-mediated approach to a work limited by, for example, reflection and other drawbacks that accompany adjustments under glass or plexiglass), makes ISSO exhibitions a real viewing experience. We therefore consider extremely valuable the possibility of exhibiting the results of exhibitions in the gallery spaces not only in the Czech Republic but also abroad. This is how we build on the previous SWO tradition. The rich material combining the rich imagination of today's graphic media with technological innovations makes such exhibitions not only a viewing experience, but also a valuable material for the professional public to compare and reflect on the status of graphics in the contemporary art. We mention several of the most important sample and selective exhibitions that have taken place in important galleries or institutions in Poland,

mnohovýznamovost, přerývanost a komplikované čtení jsou pak průvodním znaky řady děl. Co jednoznačně upoutá, a zase nikoliv pouze z pohledu na výsledky ISSO, je proměna formátu. Je to ostatně obecnější rys současné grafiky. Větší nabídka papírů a pochopitelně i možnost tisku až do šíře 90 cm – řada prací koncipovaných na dva tiskové formáty – s přiznáním této skutečnosti i při instalaci, vedly ve svém výsledku k pozoruhodným expozičním zážitkům srovnatelným např. s malbou. To s novými možnostmi, jak grafiky prezentovat s respektem k haptickým kvalitám papíru a díla samotného (nezprostředkovanému přístupu k dílu omezeném např. reflexem a dalšími nevýhodami, jež provázejí adjustace pod sklo nebo plexisklo) činí z výstav ISSO skutečný divácký zážitek.

Za nesmírně cenné tedy považujeme možnost prezenovat formou výstav výsledky sympózií v galerijních prostorách nejen v České republice ale i v zahraničí. I tím navazujeme na předchozí tradici SWO. Bohatý materiál propojující v sobě bohatou imaginaci současného grafického média s technologickými inovacemi činí z takových výstav nejen divácký zážitek, ale rovněž je pro odbornou veřejnost cenným materiálem ke komparaci a k úvahám o postavení grafiky v současném výtvarném provozu.

Pro ilustraci uvádíme některé z nejdůležitějších přehledných nebo výběrových výstav, jež proběhly v uplynulých letech ve významných galeriích nebo institucích v Polsku, na Slovensku a v České republice. V roce 2019 je pak plánovaná zatím nejrozsáhlejší výstava v Galerii středočeského kraje (GASK) v Kutné Hoře.

**2015** „ISSO“, International Serigraphy Symposium Ostrava, Galerie Kobro, Akademia Sztuk Pięknych, Łódź, Polsko

**2016** „S medium“, Mezinárodní grafické sympozium Ostrava, Galéria Medium, Bratislava, Slovensko

**2017** „S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2016, Akademia Sztuk Pięknych Katowice, Polsko

**2017** „S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Polsko

**2018** „Situace sítotisku“, Galerie Sokolská 26, Ostrava, Česká republika

Slovakia and the Czech Republic in recent years. The largest exhibition in the Gallery of the Central Bohemian Region (GASK) in Kutná Hora is planned for 2019.

**2015** „ISSO“, International Serigraphy Symposium Ostrava, Gallery Kobro, Academy of Fine Arts, Łódź, Poland

**2016** „S medium“, International graphics symposium Ostrava, Medium Gallery, Bratislava, Slovakia

**2017** „S for Serigraphy“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2016, Academy of Fine Arts in Katowice, Poland

**2017** „S for Serigraphy“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Poland

**2018** „The situation of screen printing“, Gallery Sokolská 26, Ostrava, Czech Republic





„Situace sítotisku“, Galerie Sokolská 26, Ostrava, Czech Republic



„S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Poland



„S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Poland



„S jak Serigrafia“, International Serigraphy Symposium Ostrava 2014 – 2017, BWA Kielce, Poland

# ARSGRAFIA PRINTART KATOWICE

Witoldowi Skuliczowi,  
pomysłodawcy Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie  
*In memory of Witold Skulicz,*  
*founder of International Print Triennial.*

„Horyzont *horizon* wyrażony pojęciowo w kontekście drugiego pojęcia odbitki printart prowadzi do otwarcia pola międzywartości, a nie zatrzymuje nas na schematach pojęć. Tak horyzont staje się zasięgiem różnie pojętych możliwości, podobnie jak odbitka inicjuje kreatywnie mentalność, kontekst zaś rozszerza rozpościeranie w nas możliwości aż po nieograniczenie.

Piszę słowo horyzont, a myślę o jawieniu się horyzontów u ptaka w locie. Ile niepochwytnych widoków powstaje, przecina się, nakłada i miesza się, a także znika jakoby zaraz nie istniały, albo przepadają wypierane przez kolejne widoki.

Przywoływane zostaje wyobrażenie „ptasiego doświadczenia horyzontów”, ponieważ jest ono bliskie kreacji przez ułamki czasu zaistnień i samowymazywanie się w ciągach następowania po sobie – podobnie jak moczenie i wysychanie śladów.

Pamięć potrafi pozostawić, niespodziewanie dla siebie, odbitkę światła słonecznego w postaci projekcji dwóch jasnych, nikłych krążków na plecach idącego przodem, odbitych przez szkietka okularów idącego za nim:

- i tak zamiast horyzontu jawi się jego zmienne spostrzeganie i znikanie
- słońce z okularami i spostrzeżeniem pracują na rzecz pamięci tak nikłego obrazu tej odbitki
- kontekst łączy zmienność widzenia, od zaistnienia do obrazu horyzontu ze spostrzeżeniem jego okularów jako źródła projekcji odbitki zależnej od kąta padania światła i pojawiania się ekranu.

Tak namysły, spostrzeżenia i zbiegi okoliczności zdarzeń czynią przemiany w myśleniu.”

*„Horizon horyzont expressed conceptually through the notion of impression printart opens up a field of inter-value instead of arresting us in formulaic notions. Thus horizon becomes the reach of variously defined possibilities, similarly to the way in which impression creatively initiates mentality, and context expands the broadening of possibilities in us to infinity.*

*When I say horizon, I mean the appearance of horizons to a bird in flight. So many fleeting images come into sight, intersect, overlap and merge, and so many disappear in an instant as if they have never existed, or are succeeded by other views.*

*The image of “bird’s experience of horizons” is evoked because it is close to the creation of instantaneous beings and their successive self-efacement, similar to the application and drying of graphic marks.*

*Memory can leave, unexpectedly to itself, an impression of sunlight in the form of two small, bright circles projected onto the back of a pedestrian, cast by the glasses of someone who follows:*

- and so, instead of a horizon there is its alternating perception and disappearance*
- sunlight, together with the glasses and perception work for the memory of such a faint image of this impression*
- context unites the mutability of vision, from origin to image of the horizon with perceiving its glasses as the source of an imprint depending on the light angle and the presence of a screen.*

*This is how considerations, observations and coincidences transform thought.”*

*Jan Berdyszak*

*Poznań, 5.VIII.2012*

*Poznań, August 5, 2012*

Na wystawach: Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków – Katowice BIS 2007, ArsGrafia PrintArt Kraków – Katowice 2009, Horyzont 2 Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków – Katowice 2012 i Codex Mundi 2015, pojawia się kilka „niepochwytnych<sup>1</sup> widoków”, które powstają, przecinają się, nakładają i mieszają, znikają i przepadają.

Projekty te nie są jedynie kolejną próbą podsumowania dotychczasowych działań artystycznych w dziedzinie grafiki, lecz wskazują na horyzonty, najdalsze linie wyznaczające obszary myślenia, a tym samym wskazują na możliwe kierunki rozwoju wizualności.

<sup>1</sup> niepochwytny (Słownik języka polskiego pod red. W. Doroszewskiego) 1. «nie dający się postrzec zmysłami, nie dający się określić» 2. «przestarzały nie dający się pochwycić, ująć, złapać; nieuchwytny»



**Christoph M. Loos**

*Codex Dissolutus # 7 The Palace at 3 a.m. (Ordo inversus) /*

*Codex Dissolutus # 7 The Palace at 3 a.m. (Ordo inversus), 2014*

drzeworyt na arkuszach z osikowego drewna. Wystawa Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy, Galeria Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach Rondo Sztuki, 12 września – 3 października 2015.

woodcut on aspen sheet whit printing block. Exhibition Codex Mundi. Light – the genesis of things, Academy of Fine Arts in Katowice Gallery Rondo Sztuki, September 12 – October 3, 2015.

Photo by Barbara Kubaska

Poszerzeniem ideowych horyzontów jest projekt CODEX<sup>2</sup> MUNDI<sup>3</sup>

„Codex Mundi jest wieloetapowym projektem realizowanym w ramach ArsGrafi, PrintArt Katowice. W swym założeniu ma to być cykl czterech panelowych wystaw podporządkowanych rozważaniom na temat istoty tworzenia sztuki rozumianej jako nieustanne podejmowanie próby opisanego i dekonstrukcji praw porządkujących wszechświat i świat, w którym żyjemy. Tytuł Codex Mundi nawiązuje zarówno do idei zbierania i porządkowania praw czy też zasad postępowania, jak i do symboliki starego kodeksu-księgi czyli scalonego w jedność zbioru informacji. Odniesienie do tego ostatniego ma w sposób sugestywny spinać przeszłość z teraźniejszością. To właśnie specyficzna struktura średniowiecznego kodeksu dała początek związkowi sztuki z nauką, wiedzą i poznaniem, a dzięki rozwojowi technologicznemu druku i technik graficznych w późniejszych czasach przyczyniła się też bezpośrednio do ich popularyzacji i rozpowszechnienia. W obecnych czasach podobny proces ekspansji i syntezy wspomnianych wyżej „światów” dokonuje się dzięki mediom cyfrowym. Mimo wielu różnic, sieciowa organizacja gromadzenia i przesyłu danych, potencjał scalania informacji z obrazem oraz ich nieskończonego modelowania, w swej istocie nadal doskonale realizują rudymenty idei kodeksu.”<sup>4</sup>

Cztery odsłony Codex Mundi mają być swoistą wizualną emanacją opisanych wyżej związków. W trakcie kolejnych odsłon powstawać będą składowe elementy kodeksu-katalogu łączącego w sobie sztukę (graficzną) z informacją. Tematyka wystaw ogniskuje wokół następujących zagadnień:

Światło - geneza rzeczy (Christoph M. Loos, Eduard Ovčaček, Jan Berdyszak. Wystawa zrealizowana – Galeria Akademii Sztuk Pięknych Rondo Sztuki w Katowicach, 2015 rok)

Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy tematycznie skupia się na problemach związków między genezą poznania i zaistnieniem, konstytuowaniem się oraz utrwalaniem informacji. W tych „genetycznych” rozważaniach kuratorzy<sup>5</sup> pragnęli zwrócić szczególną uwagę na kreatywny potencjał światła. Jest ono, zarówno w wymiarze fizycznym jak i symbolicznym, jednym z podstawowych czynników sprawczych. Daje początek, pozwala również na zdefiniowanie czasu i konstytuowanie się podstawowych praw.

W ramach kolejnych wystaw zostaną poruszone zagadnienia:

II. Forma

III. Struktura

IV. Spektrum – anatomia informacji.

2 Kodeks (łaciński „Codex” – spis, księga)

3 Mundus (język łaciński) znaczenia: rzeczownik, rodzaj męski (1.1) świat (1.2) wszechświat, kosmos (1.3) ludzkość; przymiotnik (2.1) czysty

4 Sebastian Dudzik (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu)

5 Darek Gajewski (Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach), Marek Sibinsky (Uniwersytet Ostrawski w Czechach), Sebastian Dudzik (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu)

## Spostrzeganie i znikanie

Grafika współczesna, tak samo jak większość dziedzin sztuk wizualnych, ulega ciągłym przemianom, spowodowanym wzrostem znaczenia technologii i jej wpływu na kulturę i życie jednostki. Przedstawienie obrazowane weszło w fazę całkowitej digitalizacji, zmieniając tym samym tradycyjne myślenie o obrazie. Nic więc dziwnego, że w takich warunkach tożsamość grafiki podlega nieustannemu redefiniowaniu. Jej wkroczenie na nowe terytoria sztuki przewartościowało sposób percepcji i odbioru dzieła. ArsGrafia PrintArt Katowice, jako wystawa towarzysząca wchodziła w skład Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie. MTG Kraków od 50 lat promuje i wspiera rozwój grafiki w Polsce i na całym świecie, począwszy od pierwszej jego edycji, w której pojawili się najwięksi twórcy tego okresu tacy, jak: Henry Moore, Robert Rauschenberg, Andy Warhol, Victor Vasarely, Marino Marini, Hans Hartung, Zao Wouki czy Josef Albers. MTG zawsze prezentowało bardzo wysoki poziom artystyczny, urastając do rangi wydarzenia światowego formatu, stawianego na równi z najsłynniejszymi tego typu imprezami w Lugano, Lublaniu czy Buenos Aires. W sierpniu 2007 roku, za sprawą profesora Witolda Skulicza i profesora Adama Romaniuka, MTG po raz pierwszy zawiązało do Katowic, jako Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2007 BIS.

„Od stycznia 2007 zaczęło się wielkie wędrowanie triennialowskich wystaw po Polsce i nagle pojawiła się niezwykła propozycja. W Katowicach ukończono budowę ogromnej Galerii Rondo Sztuki. Tam 7 sierpnia 2007 roku otwarto wielką wystawę obejmującą dwieście prac graficznych. Wystawa nosi nazwę – czytacie uważnie – Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków BIS 2007 i wejdzie na stałe do programu krakowskiego Triennale, które w ten sposób otrzymuje w prezencie od losu siostrzaną wystawę podwajającą możliwości prezentacji głównej, międzynarodowej ekspozycji” (prof. Witold Skulicz).

Fakt to znamieny o tyle, że to właśnie katowicka uczelnia (obecnie Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach) współtworzyła jedno z pierwszych w kraju centrów grafiki warsztatowej i projektowej. Klasyczne i cyfrowe techniki grafiki stały się jej domeną i znakiem rozpoznawczym.

## Pamięci obrazu i odbitki, zmienność widzenia

To co staje się obecnie widoczne w sztuce graficznej, szczególnie młodych twórców, to ciągłe poszukiwanie bardzo indywidualnego języka wypowiedzi. Artyści z jednej strony szukają autonomii, ale także widzą przemiany dokonujące się w kulturze, wpływające na procesy zachodzące w tej dziedzinie sztuki.

Widzenie graficzne dotyczy zapisu (druku<sup>6</sup>) wielości procesów związanych z ob-

6 Tak rozumiany druk dotyczy poszczególnych technik graficznych, są to m.in.: druk wkłękły (C – druk wkłękły, C1 – staloryt, C2 – miedzioryt, C3 – akwaforta, C4 – sucha igła, C5 – akwatinta, C6 – miękkie werniks, C7 – mezzotinta, C8 – ryt wkłękły na linoleum, plastiku i innych podłożach), druk wkłękły – techniki reprodukcyjne (P3 – heliograviura, fotogalwanografia, P4 – wielkonakładowa fotograviura, rotograviura, P10 – druk akwafortowy z płyt stalowych), druk wypukły (X – druk wypukły, X1 – drzeworyt wzdłużny (langowy), X2 – drzeworyt poprzeczny (sztorcowy), X3 – linoryt, X4

**Christoph M. Loos**

kadr z filmu Pałac o 3 nad ranem (*Ordo inversus*) / *still from the film The Palace at 3 a.m. (Ordo inversus)*

film i instalacja site-specific autorstwa Christopa M. Loosa. Klasztor Alpirsbach 12.10.2014–01.02.2015.

Drzeworyt na osikowych arkuszach stojaki, smoła, pióra, dzwon, audio-loop

a film & site-specific instalation by Christoph M. Loos. Cloister of the Alpirsbach Monastery

12.10.2014–01.02.2015. Woodcut on Aspen Wooden Leaves with Printing Block, Racks, Tar, Feathers, Empty Bell Form, Audio-Loop

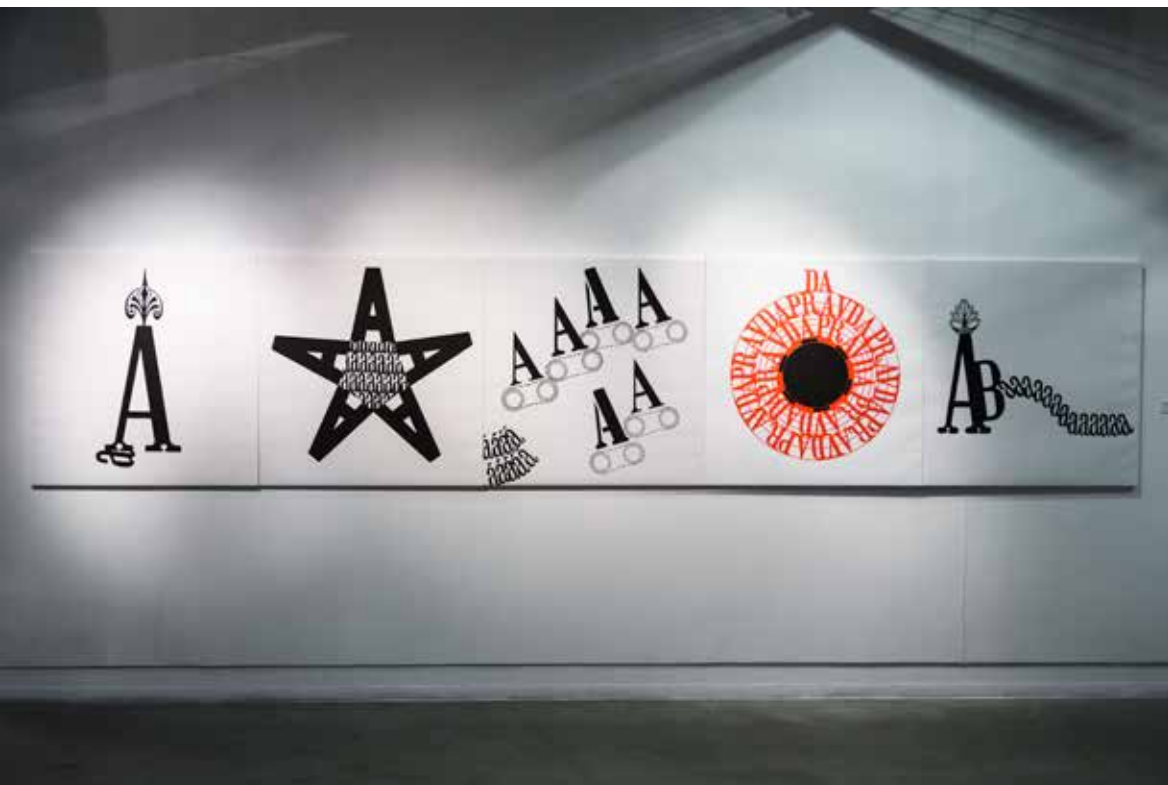
razem graficznym, są to m.in.: powierzchnia – odcisk – odbitka, matryca – ślad – odbicie, matryca – ryt – odbitka, matryca – rysunek – druk, matryca – zapis – odbitka, klisza – światło – odbitka. program – zapis – wyświetlacz, rysunek – zapis – druk, idea – zapis – projekcja. obraz – rejestracja – projekcja, materia – odbicie – obraz, forma przestrzenna – lustra – odbicia – druk, ubranie – druk – matryca – kompilacja, fotografia – program – matryca – druk, skaner – zapis – druk, program – odtwarzanie – faktura wizualna, matryca – zapis – odtwarzanie, rysunek – program – druk, matryca – zapis – druk – wycięcie, forma – proces – poznanie, obraz graficzny – transmisja dźwiękowa – utwór strukturalny, matryca – odcisk – struktura – obraz, prafotografia – graficzny zapis, wyobrażenia artysty – pomysł (idea) – pole możliwości – algorytmy – system komputerowy, program – maszyna – zapis, zakodowane znaki – urządzenie – grafika wirtualna.

Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie przebyło długą drogę. Otwarte na zmiany, przekroczyło granice nowego tysiąclecia i weszło w erę wirtualną, ale prezentując nowe odkrycia, nigdy nie traciło szacunku dla klasycznych technik graficznych i więzi z tradycją. Tę ideę w dalszym ciągu rozwija ArsGrafia PrintArt Katowice.

Dotychczasowe wystawy w ramach ArsGrafii PrinArt Katowice były pretekstem do postawienia wielu pytań o zasadność tworzenia grafiki w ponowoczesnym świecie oraz o rolę artysty w wyznaczaniu horyzontów grafiki. Integracja z miejscem wystaw, jakim jest Rondo Sztuki, przeobraziła tę dobrze znaną przestrzeń, przenosząc wydarzenia ArsGrafia PrintArt Katowice (BIS, Horyzont, Codex Mundi) w zupełnie nowe przestrzenie znaczeniowe. Dotykały one zagadnień na styku wartościowania i wciągania odbiorcy w nową przestrzeń dyskursu.

---

– druk wypukły z płyty metalowej ciętej lub trawionej, metaloryt, X5 – druk wypukły z płyt metalowych przygotowanych do druku wklęsłego, X6 – druk wypukły z płyt z innych materiałów, np. syntetycznych, X7 – stempel kamienny, kamienioryt), druk wypukły – techniki reprodukcyjne (T – typografia z użyciem znaków drukarskich, T1 – linotypia wykorzystanie czcionek drukarskich, T2 – fotoksylografia – fotochemiczna metoda reprodukcji matryc drzeworytowych, T3 – wielkonakładowe odbitki gumowe, pieczęć, P1 – cynkotypia kreskowa, P2 – cynkotypia siatkowa), druk płaski (L – litografia, L1 – autolitografia, litograficzne odbitki autorskie, L2 – autografia, przedruk litografii, L3 – cynkografiaO, L4 – algrafia), druk płaski – szablonowy, sitowy (S – druk z szablonu, S1 – serigrafia, S2 – mimeografia – druk z szablonów z batiku, S3 – katazome – druk szablonami z natłuszczonego papieru), techniki elektroniczne (CGD – grafika komputerowa, cyfrowa, algorytmiczna), druk płaski, szablonowy, sitowy, techniki elektroniczne – techniki reprodukcyjne (P – reprodukcje fotograficzne, P5 – światłodruk, kolotypia, P6 – fotolitografia, P7 – offset, P9 – reprodukcja serigraficzna, CRD – reprodukcja komputerowa, Y – fotokopia). Pozostałe symbole (/mon. – monotypia, /col. – ręcznie kolorowane, G – gipsoryt, H – hektografia, papier światłoczuły, K – kserotypia, ksero, N – odbitka negatywowa, NITR. – nitroxylografia, R, RS – risografia, rel. – relief, W, wyc. – wycinanka, TW – technika własna, TM – technika mieszana, ST – suchy tłok), druk wirtualny (druk 2D, druk 2,5D, druk 3D, PDF, postscript, faks – rządzenie przesyłające drukowany obraz za pomocą łączy telefonicznych, JPEG, TIFF)



**Eduard Ovčáček**

Lekcja wielkiego a / Lesson by Great a, 1968–2014

druk na płótnie, pentaptyk, 5 obrazów, 100 × 100 cm.

Wystawa Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy, Galeria Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach,

Rondo Sztuki, 12 września – 3 października 2015. Foto: Barbara Kubska

prints on canvas, pentaptych, 5 part, 100 × 100 cm.

Exhibition Codex Mundi. Light – the genesis of things, Academy of Fine Arts in Katowice Gallery

Rondo Sztuki, September 12 – October 3, 2015. Photo by Barbara Kubska



### **Eduard Ovčáček**

Konstelace ggs / *Constellations ggs*, 2014

dyptyk 120 × 200 cm, Odcisk z Meksyku, 2012, technika kombinowana, płótno, 100 × 100 cm.

Wystawa Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy, Galeria Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach Rondo Sztuki, 12 września – 3 października 2015. Foto: Barbara Kubska

diptych 120 × 200 cm, Imprint from Mexico, 2012, mixedmedia, canvas, 100 × 100 cm. Exhibition Codex Mundi. Light – the genesis of things, Academy of Fine Arts in Katowice Gallery Rondo Sztuki, September 12 – October 3, 2015. Photo by Barbara Kubska

↗

### **Jan Berdyszak**

Milczenie IV / *Silence IV*

autochemigrafia/papier, 52 x 86 cm., signatura i data 1974. Wystawa Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy, Galeria Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach Rondo Sztuki. Foto: Barbara Kubska

auto-chemigraphy/paper, 52 x 86 cm., signature and dated 1974. Exhibition Codex Mundi.

Light – the genesis of things, Academy of Fine Arts in Katowice Gallery Rondo Sztuki, September 12 – October 3, 2015. Photo by Barbara Kubska

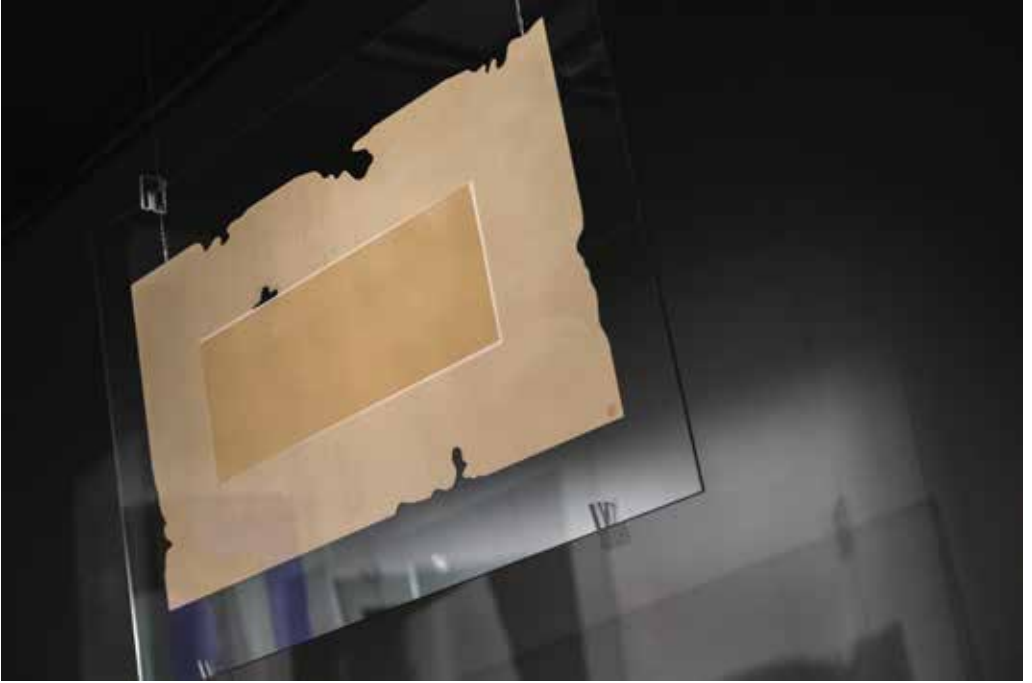
→

### **Jan Berdyszak**

Dwa reflektory naprzeciwko / *Two flood lights*

1000 w i 1000 w. Wystawa Codex Mundi. Światło – geneza rzeczy, Galeria Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach Rondo Sztuki. Foto: Barbara Kubska

1000 w and 1000 w. Exhibition Codex Mundi. Light – the genesis of things, Academy of Fine Arts in Katowice Gallery Rondo Sztuki, September 12 – October 3, 2015. Photo by Barbara Kubska



# RAW

## (Report, Art, Work)

Umelecko-pedagogický proces má vždy minimálne dvoch aktérov, ktorí na ňom participujú a to pedagóg a študenta. Toto spojenie je nevyhnutné a pokiaľ jeden absentuje, druhý stráca význam. Je to interaktívny proces, ktorého výsledok je dôležitý pre obidve strany. V projekte Transmedialny priestor grafiky realizovaného v rokoch 2009–2011, ktorého som bol autor a hlavný riešiteľ, sme spolu s kolegami realizovali výskum grafického média, kde sme sa zameriavali na technologickú diverzitu. Hlavným výsledkom výskumu bolo zadefinovanie typického znaku a povahy súčasnej grafiky akým je jej transmedialita. Okrem toho sa aj prvýkrát zadefinovali niektoré pojmy, ako absencia matrice, pohyblivé a nestále matrice, matrica ako definitívne dielo a ďalšie. Projekt naznačil veľa, ale už sa do neho nedostala ďalšia podstatná časť, ktorá je nevyhnutná pre tvorbu a tou je Téma a koncept grafického diela alebo projektu. Treba podotknúť, že koncept diela vzniká v špecifických podmienkach odborného ateliéru a to buď ako zadaná téma, kde autor idey je pedagóg, alebo ako vlastný projekt, kde autorom konceptu je študent. Otázka je, či zadávať témy, alebo to nechať výhradne na študentovi, ako autorovi konečného umeleckého výstupu? Myslím, že obidva prístupy sú dôležité a tým pádom aj akceptované, ako súčasť študijného programu, ale každý prístup má iné zacielenie, iné mentálne nasadenie, iný výsledok.

*Zadaná téma* je súčasťou teoreticko-praktickej platformy vyučovacieho procesu a sú ako „kompas“, ktorého cieľom je orientácia a pomoc pri formátovaní vlastných nápadov, postrehov, zážitkov, informácií, skúseností, do podoby budúceho umeleckého výstupu. Zadané témy urýchľujú proces formovania umeleckej identity študenta a jeho schopnosť kreovať vlastných koncepcných potenciál.

# RAW

## (Report, Art, Work)

The artistic and pedagogical process always has at least two participants involved in it, an educator and a student. This connection is inevitable and if one is absent, the other loses its meaning. It is an interactive process, the outcome of which is important for both parties. In the Transmedial space of graphics project, implemented between 2009-2011, of which I was the author and the main researcher, together with the colleagues we conducted a research of graphic media where we focused on technological diversity. The main result of the research was the definition of the typical character and nature of contemporary graphics, such as its transmediality. In addition, for the first time, some terms have been defined, such as the absence of a matrix, a moving and unstable matrix, a matrix as a definitive work, and others. The project implied a lot, but it did not cover the next substantial part that is necessary for the creation and that is the theme and concept of a graphic work or project. It should be noted that the concept of a work is created in the specific conditions of a professional studio, either as a given topic, where the author of the idea is a teacher or as one's own project where the author of the concept is a student. The question is whether to assign theme to students, or leave it entirely to the student, as the author of the final artistic output? I think both approaches are important and therefore accepted as part of the curriculum, but each approach has different targeting, other mental deployment, another result.

*The assigned theme* is a part of the theoretical and practical platform of the learning process and is like a „compass“ that aims to orientate and help in formatting one's own ideas, insights, experiences, information, into a form of future artistic output. *The assigned themes* accelerate the

Mať *vlastné témy*... mať vlastné dobré témy je podmienkou a prirodzenou intelektuálnou výbavou každého študenta – umelca, ktorý ma ambíciu tvoriť a komunikovať prostredníctvom umeleckého diela alebo umeleckého činu.

*Vlastná téma* je intelektuálna schopnosť autora spájať predstavy, pocity, zážitky, skúsenosti, poznatky, estetiku a osobný vkus do reťazcov logických súvislostí, ktoré je možné zmaterializovať do podoby umeleckého diela. *Vlastné témy* sú súčasťou identity, know-how, a špecifických vedomostí autora. Sú indikátorom jeho osobného postoja a vrodeneho či získaného statusu. Témy nevznikajú náhodne, sú výsledkom viacvrstvových procesov, faktorov a kontextov. V *Ateliéry voľnej tvorby*, ktorý vediem sa v prácach študentov najviac opakujú tieto témy:

**SMŔŤ** – Koncept smrti je pomerne častý a má rôzne formy prístupov od adorácie, strachu, až po smrť ako rozhranie medzi ňou a životom. Táto téma je zdrojovo napájaná z traumatických zážitkov, vlastných skúseností, inšpirácií od iného diela, jednoduchším vyvolaním waw efektu vzhľadom na jej emocionálny náboj. V poslednom čase sa objavuje myšlienka smrti prezentovaná médiami, sociálnymi sieťami a internetom, kde je smrť zobrazovaná ako virtuálna fikcia, často krát ako mistifikácia alebo smrť je výsledkom interaktívnej hry, prípadne opačný extrém, kde status mŕtveho človeka na sociálnej sieti je možné zdieľať, ako keby bol živý.

**CHOROBA** – Tématizácia ochorenia je ďalšie ideové východisko k tvorivému procesu, kde je koncept diela v mnohých prípadoch formovaný strachom, frustráciami a traumami získanými z prežitého a blízkeho ochorenia, alebo prítomnosti telesného hendikepu autora. Veľmi často sú východiskom pre tvorbu koncepčných riešení grafického diela psychické anomálie, alebo telesné deformácie a z toho následne vyplývajúca antiestetika.

**GENDER – ŽENA** – Koncept rodových stereotypov, sociálnych štruktúr ako rodina, výchova, tradície, zvyky, kultúra a náboženstvo sú častými témami, ktoré sa objavuje takmer výhradne u žien autoriek. Nerovnovážny stav medzi mužmi a ženami vytvára priestor pre rodovú diskrimináciu, ale objavuje sa opačný model, kedy emancipačný tlak nezvládajú samotné ženy, alebo kriticky vnímajú tlak reklamy a mainstreamových médií na prezentáciu ženy a pretláčanie obrazu ženského ideálu. Ďalšou aj keď menej častou témou je strach z materstva, pôrodu a obava mať deti.

**PROTAGONISTA** – Téma hrdinstva je dosť častá aj keď sa väčšinou jedná o skrytého hrdinu, ktorý je prekrytý inou témou, ako mediálna hviezda, športová star, obyčajný človek, rodina, bezdomovec, svätec. V Mediálnom priestore sa zviditeľňuje mnoho protagonistov, ktorí často tvorivo iritujú kritického ducha a tak iniciujú tvorbu u mnohých študentov.

process of forming the student's artistic identity and his ability to create their own conceptual potential.

*Having own themes...* Having your own good themes is a prerequisite and the natural intellectual capacity of every student - artist who has the ambition to create and communicate through an artwork or artistic act. *Own theme* is the intellectual ability of the author to combine ideas, feelings, experiences, knowledge, aesthetics, and personal taste into logical contexts that can be transformed into a work of art. Own themes are part of the identity, know-how, and specific knowledge of the author. They are an indicator of his personal attitude, inherited and acquired status. Themes do not arise randomly; they are the result of multi-layer processes, factors and contexts. In the Studio of Free Production, which I am a head of, the students' works most often repeat the following themes:

**DEATH** – The concept of death is quite common and has different forms of approaches from the concept of adoration, fear, to death as the borderline between itself and life. This theme is fueled by traumatic experience, inspiration from another work, easier to invoke the wow effect due to its emotional charge. Recently, the concept of death is presented by the media, social networks and the internet, where death is depicted as virtual fiction, often as a mystification, or death is the result of an interactive game or the opposite extreme where the status of a dead person on the social network can be shared, as if the person were alive.

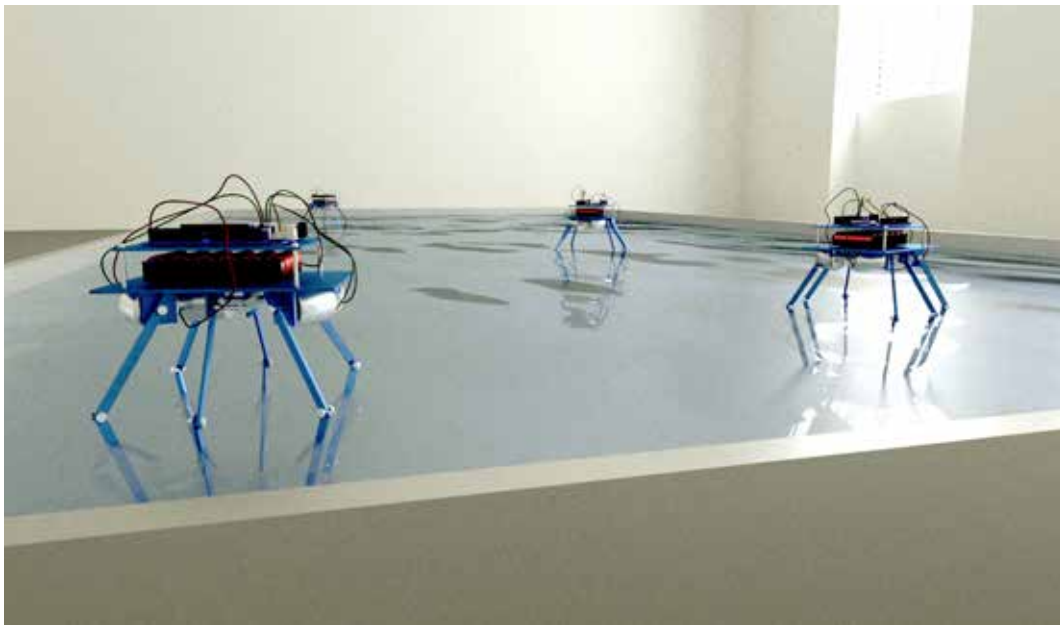
**DISEASE** – Thematization of diseases is another ideological starting point for a creative process where the concept of a work is in many cases formed by fear, frustration and trauma acquired from personally experiencing a disease or having a close person experiencing it; or the presence of a physical handicap on the author. Very often, psychological anomalies or physical deformations and consequent antiesthetic are the starting point for creating conceptual solutions to the graphic work.

**GENDER - WOMEN** – The concept of gender stereotypes, social structures such as family, education, traditions, customs, culture and religion are common themes that occur almost exclusively among female authors. The imbalance between men and women creates a space for gender discrimination, but an opposite pattern emerges when women themselves do not come to terms with the emancipatory pressures, or critically perceive the pressure of advertising and mainstream media on the presentation of the woman and the creation of the image of the female ideal. Another, though, less common topic is the fear of maternity, childbirth and fear of having children.

**PROTAGONIST** – The theme of heroism is quite common, although it is mostly a hidden hero, covered by another theme, such as a media star,

**URBEX** – je prienik medzi archeológiou, adrenalínovým športom a fotografovaním. Táto nová forma mestského prieskumu industriálnej architektúry si získava stále väčší okruh priaznivcov. Tematizácia a výtvarný transfér urbexu sa objavuje v rôznych polohách stále častejšie. Dynamicky sa meniace mestské centrá a periférie, rýchle zmeny v industriálnej zástavbe či v krajine, miznúce staré budovy, pozitívny trend revitalizácie industriálnych stavieb, hľadanie genia loci to sú témy rámcované fenoménom Urban exploration.

**BIO-ECO-ENVIRO** – Téma ekológie, ochrany životného prostredia, biodiverzity prírody, biorobotika to sú témy ktoré majú spoločný základ v pozitívnom prístupe k prostrediu v ktorom žijeme. Súčasťou širokého spektra názorov je aj environmentálny determinizmus, čo je presvedčenie, že kultúru určuje fyzické prostredie viac ako sociálne podmienky. Téma „ekológie vsťahov“ ako vznik a rozpad osobnej a sociálnej štruktúry je ďalším konceptným prístupom, ktorý umožňuje reflektovať často krát tému.



**Lukáš Krajčík**

*koncept roboticArt, 2015*

vodní pavúci

water spiders

a sport star, an ordinary person, a family, a homeless, a saint. In the media space, there are many protagonists who often creatively irritate the critical spirit and thus initiate the work of many students.

**URBEX** – is an intersection between archeology, adrenaline sports and photography. This new form of urban exploration of usually abandoned man-made structures is gaining an increasing number of supporters. The thematization and visual transcription of urbex appears more and more frequently in different positions. Dynamically changing city centers and peripheries, rapid changes in covering soil by industrial construction, disappearing old buildings, a positive trend in the revitalization of industrial buildings, the search for a genius loci, these are topics framed by the phenomenon of Urban exploration.

**BIO-ECO-ENVIRO** – The theme of ecology, environmental protection, biodiversity in nature, are the themes that have a common ground in a positive approach to the environment in which we live. A broad range of opinions also includes environmental determinism, which is the belief that culture determines the physical environment more than social conditions. The theme of „ecology of relationships“ as the origin and disintegration of the personal and social structure is yet another conceptual approach that makes it possible to often reflect on the theme public vs. intimate.

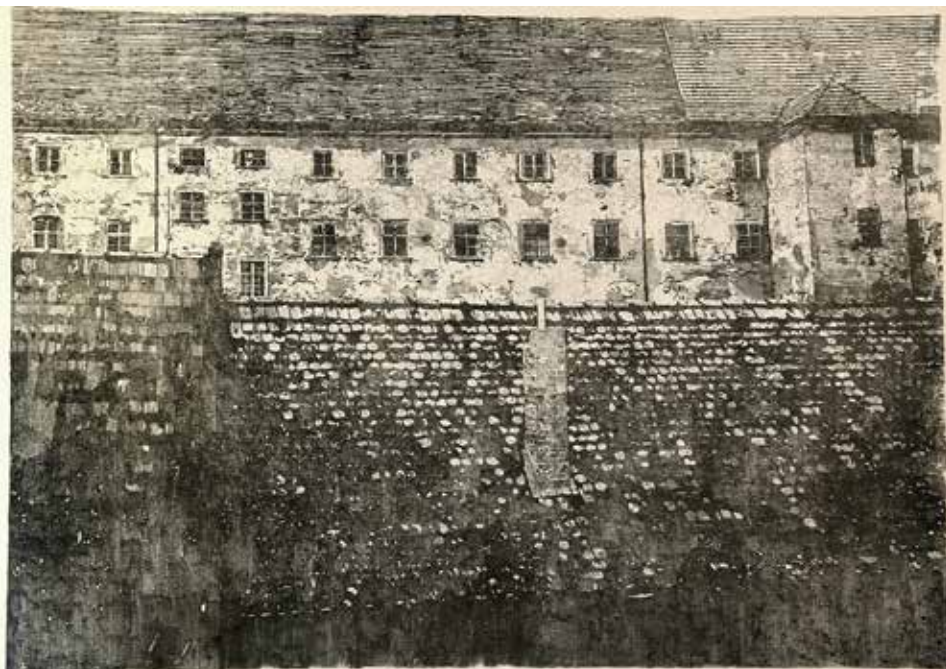


**Gabor Gyenes**

*BioArt, 2017*

huby, knihy

mushrooms mold, books



**Adam Šarvaic**

*Trnavastaré mesto, Trnava Old town, 2018*

monotyp na papieri, 50 x 70 cm

monotype on paper, 50 x 70 cm



**Kristína Cibulová**

*Rekonštrukcia/Reconstruction, 2015*

sadra, pletivo, frotovaná tlač

gypsum, mesh, frottage print

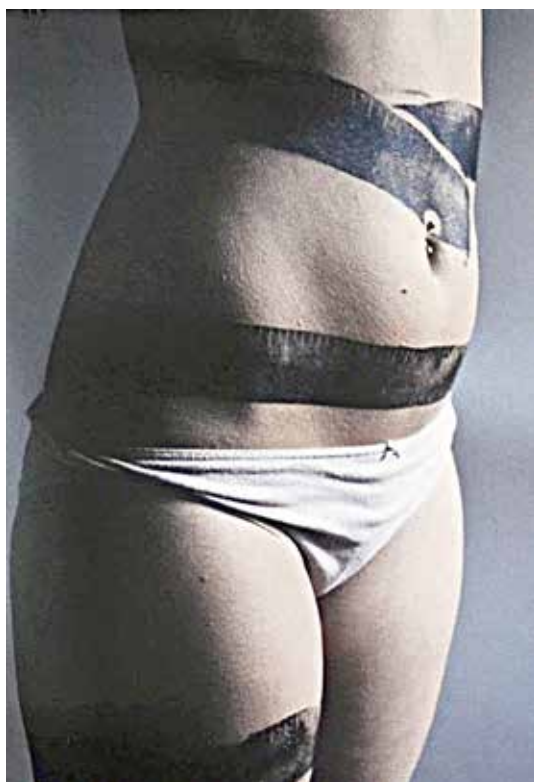


**Lenka Ladnáková**

*Pilot monopostu FI / Pilot of the FI, 2016*

objekt – inštalácia, rytina do plexiskla, kovová konštrukcia 200 x 250 cm

object – installation, engraving into plexiglass, metal construction 200 x 250 cm



**Andrea Purdová**

*Meter, 2017*

akcia, tlač na telo – digitálna tlač 70 x 50 cm

event, print on the body – digital printing 70 x 50 cm

# Aktuálna tvorba

V sériách grafík **CHEMICKÍ BRATIA** 2006 - 2012 a **POKEMONI** 2012-2015 sa venujem téme unifikácie a strate identity v mediálnom prostredí. Vnímam to ako problém ekológie vzťahov, ako prepojenosť socio-kultúrnych procesov, ktoré vytvárajú interaktivitu a komunikáciu všetkými smermi, na všetkých úrovniach medzi ľuďmi a prírodou.

## TRANS-FOR-MAN

je grafický projekt, ktorému sa venujem ostatných niekoľko rokov. Názov je parafrázou pop-kultových Transformers, ktorých význam je posunutý do podoby – transformovaný človek, zmenený človek, nový človek. Pod transformáciou rozumiem schopnosť zmeny, adaptácie, prispôsobenie sa novým podmienkam, schopnosť prežiť, byť silný. Zaujímajú ma limity človeka, jeho schopnosť robiť zmeny, jeho adaptabilita mentálna, fyzická, ale aj sociálna. Celá kolekcia grafík je tlačená technikou autorskej serigrafie. Každá nová grafika, každý námet musí prejsť procesom, ktorý má niekoľko tvorivých fáz. Na začiatku je autorská fotografia. Vždy záleží od konceptu a motívu. Fotografiu ďalej digitálne upravujem, konvertujem na vektorovú grafiku, a vytlačím na inkjetovej tlačiarni. Potom nasleduje tlač predlohy technikou serigrafie, čo je fotochemický proces prenosu grafickej predlohy na sito a z neho tlačenie grafiky na papier na stroji s ručným nakladaním. Sietotlač je dostupná technológia grafickej tlače, ale pokiaľ chceme tlačiť grafiky XXL, ako výstižne nazval veľkoformátové grafiky Mgr. art. Róbert Makar, ArtD., tak je nevyhnutné mať „poruke“ špičkové pracovisko, akým je Oddelenie serigrafie Katedry grafiky Fakulty umení Ostravskej University. Vďaka veľkorysej a ústretovej spolupráci s kolegami Fakulty Umenia a to s profesorom Zbyňkom Janáčkom, vedúcim katedry grafiky docentom Marekom Sibinským a v neposlednom rade majstrom tlačiarnom Lubošom Dvořákom sme mali možnosť spolu aj s Mgr. art. Patrikom Ševčíkom, ArtD. pracovať a realizovať svoje projekty na tomto pracovisku. Doteraz je to štandardný postup tlačenia grafiky. V tomto prípade som celý proces „skomplikoval“ tým, že sa tlač realizuje transparentnou farbou a obraz je negatívny. Tak vznikne odtlačok, na ktorom nie je skoro nič vidieť. To, čo na grafike je, sa objaví až v konečnej fáze procesu, ktorý je mojou autorskou technikou.

In the series of graphic works **CHEMICAL BROTHERS** 2006–2012 and **POKEMONS** 2012–2015, I deal with the topic of unification and loss of identity in a media environment. I perceive it as a problem of relationship ecology, as interconnectedness between socio-cultural processes that create interactivity and communication in all directions at all levels between people and nature.

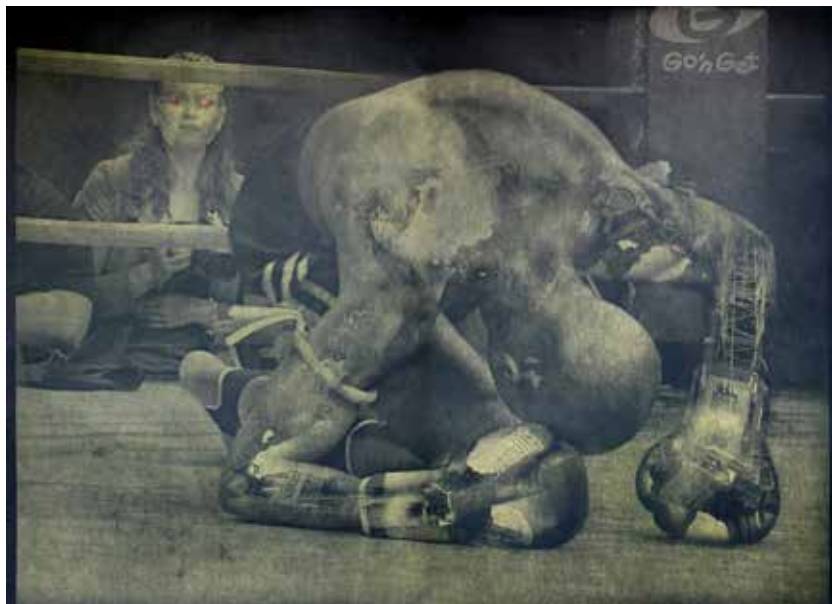
## **TRANS-FOR-MAN**

The title of the graphic cycle is a paraphrase for pop-cult Transformers whose meaning is shifted into a transformed human being, a changed person, a new person. Under transformation, I understand the ability to change, adapt, adjust to new conditions, ability to survive, be strong. I am interested in the limits of man, his ability to make changes, his mental, physical but also social adaptability. The entire collection of graphics is printed by authorial serigraphy technique. Each new graphic, each subject must go through a process that has several creative phases. The author's original photo is at the beginning. The concept and the motif are crucial for further work. I further digitally edit the photograph, convert it to vector graphics, and print it on an inkjet printer. This is followed by screen printing using a serigraphy technique, which is a photochemical process of transferring a graphic artwork onto a mesh and from there printing graphics on paper on a manually loaded machine. Up to now, this is a standard graphic printing process. In this case, I made the whole process more "complicated", because the print is made in transparent color and the image is negative. This creates a print on which almost nothing is visible. What's in the graphic will only appear in the final phase of the process, which is my authorial technique.

## **My Studio –Last Phase of Print**

### *Merging the matrix with the imprint*

Because the imprint on the paper is transparent and in the negative form it has to become "visible" in the final phase of printing. The whole process

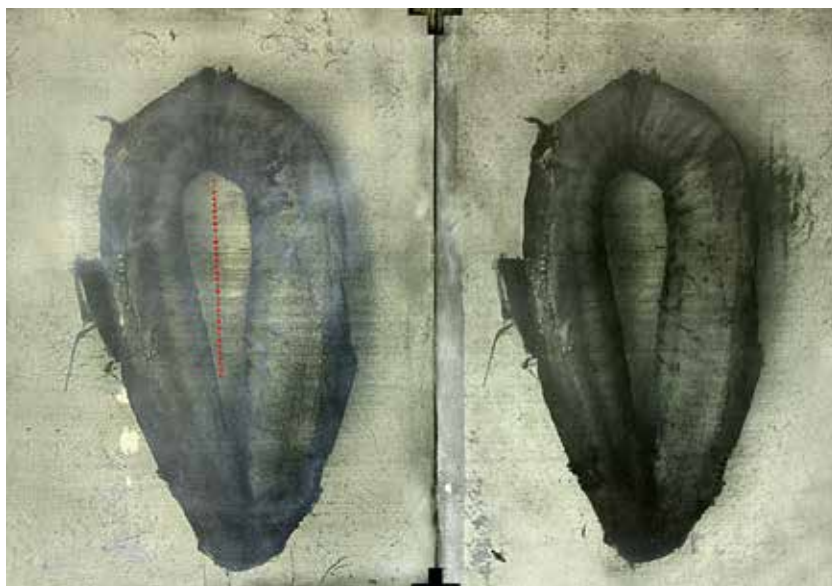


**Igor Benca**

*TRANS-FOR-MAN*

frotovaná serigrafia na papieri 142 x 110 cm

frottage, screen printing on paper 142 x 110 cm

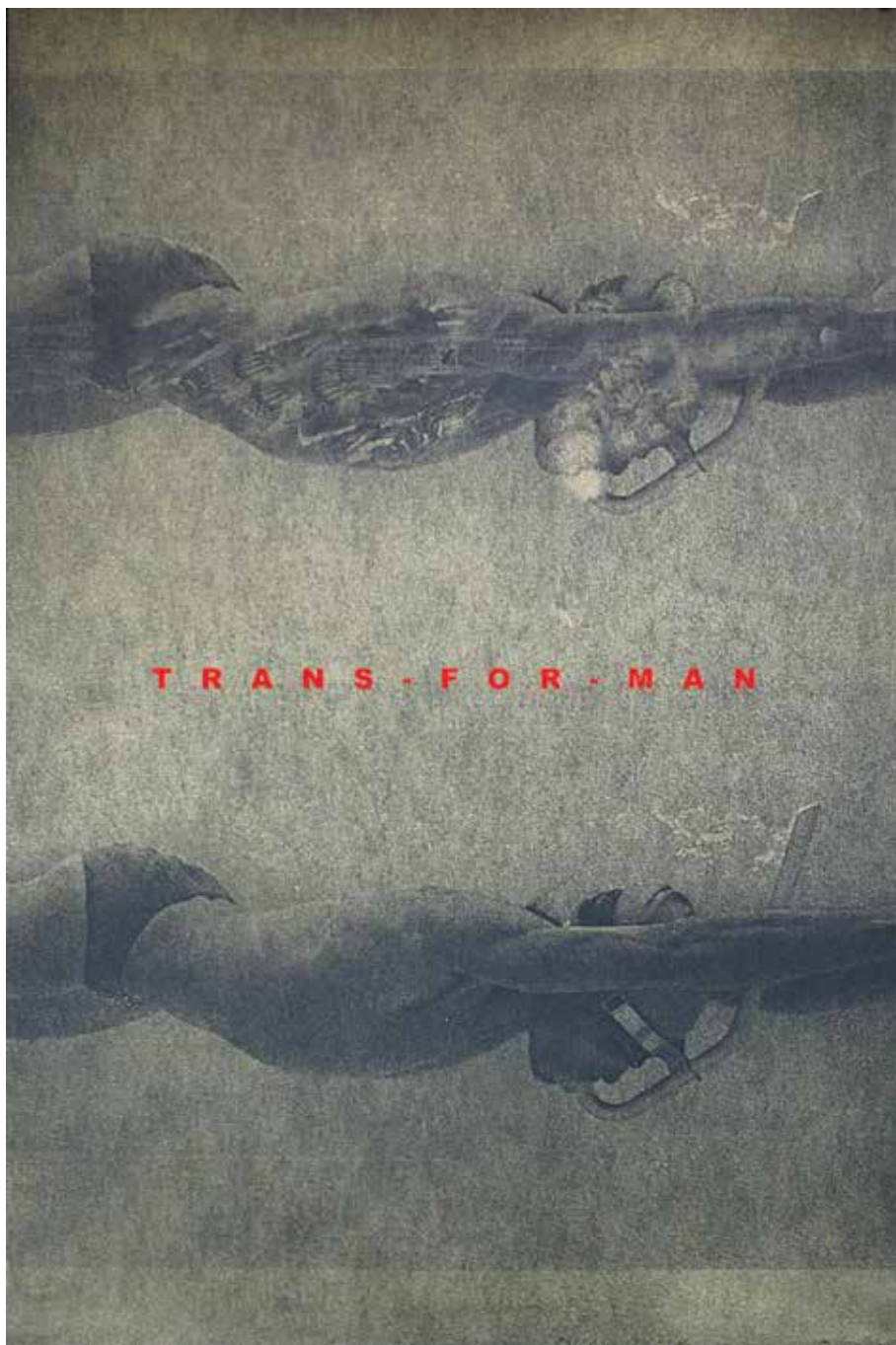


**Igor Benca**

*TRANS-FOR-MAN, 2015*

frotovaná serigrafia na papieri 80 x 120 cm

frottage, screen printing on paper 80 x 120 cm



**Igor Benca**

*TRANS-FOR-MAN*, 2015

frotovaná serigrafia na papieri 80 x 120 cm

frottage, screen printing on paper 80 x 120 cm

## Môj ateliér – posledná fáza tlače

### *Splynutie matrice s odtlačkom*

Keďže odtlačok na papieri je transparentný a v negatívnej forme v poslednej fáze tlačenia musí nastať jeho „zviditeľnenie“. Celý proces pripomína nanášanie, vtieranie a vytieranie tlačiarenskej farby z grafickej matrice – kovového štočku, z ktorého sa odstraňuje prebytočná farba dovtedy kým v matrici zostane iba farba, ktorá tvorí obraz. Takýmto procesom prejde grafický odtlačok, ktorý je v tomto prípade zároveň matricou aj grafikou. Povrch papiera, ktorý nebol potlačený, nasiakne farbou a vytvorí tak pozitívny obraz. Takto vytvorený odtlačok je zároveň aj matricou pre vznik finálneho obrazu grafiky. Serigrafia tak stráca jej typickú líniovú a bodovú presnosť a získava mäkké prechody línií s typickým valérom, charakteristickým pre tlači z hĺbky napríklad mezzotinty.



Majster tlačiar Luboš Dvořák doladuje výšky odtrhu sita a presne zameriava pozíciu rámu.

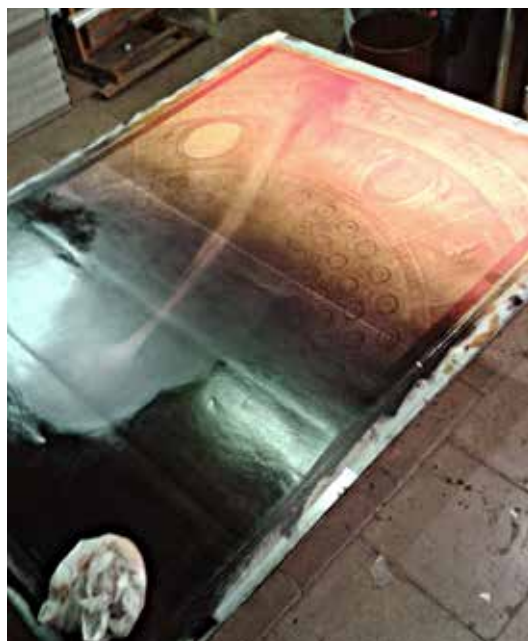
Luboš Dvořák, the master printer, adjusts the height of the screen and the position of the frame.



resembles the application of the printing ink from and on the printmaking matrix - the metal plate, when removing the excess ink until only the ink that forms the image remains in the matrix. A graphic imprint that goes through such a process is in this case both a matrix and also a graphics work. The paper surface, on which there was no print will get soaked with ink and thus creates a positive image. This imprint is also a matrix for creating the final image of the graphics. Serigraphy thus loses its typical line and point precision, and acquires soft transitions of lines with a typical valera, characteristic of intaglio printing, for example, mezzotint.



←  
 Navalovanie ofsetovej farby na  
 transparentnú matricu.  
 Applying offset paint on the  
 transparent matrix.



Proces vytierania a frotovania obrazovej časti  
 The process of wiping off and frottage of the image

# Idea i warsztat. Artysta wobec zagadnienia ekologii w grafice.

## The idea and workshop. Artist towards the issue of ecology in graphic art.

### **Abstract:**

*The new contemporary dimension of graphic art – the non-toxic printmaking – is a multidimensional and extensive phenomenon. Mainly based on the results of experimental research, but also including discussion of the literature, the subject of the considerations in this work is an analysis of possibilities and advantages of using non-toxic methods and means in the graphic art and draws their comparison with well-known classical techniques of relief and intaglio printmaking.*

*The scope of eco-friendly graphics can be investigated with regard to the use of non-toxic means and materials in the technology of image reproduction (relief and intaglio printmaking techniques), work method (electrolytic etching techniques) and the technical process of picture making (photopolymer techniques).*

*It is necessary to emphasize the interaction of fine arts with ecology, in terms of the transmission of ideas (ontological), health security and environmental threats.*

Ekologia to nauka o strukturze i funkcjonowaniu przyrody, zajmująca się badaniem oddziaływań pomiędzy organizmami a ich środowiskiem. Interpretując tę definicję, należy stwierdzić, że prawie każda działalność człowieka wiąże się z jego oddziaływaniem na środowisko, a więc jest ekologiczna. Przyjęto jednak, że działanie ekologiczne człowieka to takie, które nie zmienia jego naturalnego środowiska, nie powoduje negatywnych, degradacyjnych skutków. Pojęcie *ekologia* jest bardzo szerokie, a używa się go zarówno w kontekście nauk biologicznych, jak i w rozległym obszarze niezwiązanym z nauką. W relacji sztuka – ekologia kluczowe znaczenie ma postawa człowieka, artysty, sens jego współistnienia i jego działań w przestrzeni środowiska pracy, jak i wobec otoczenia naturalnego.

Współcześnie ekologiczne poszukiwania artystyczne zawierają się też w materialnym wymiarze, w stosowaniu technik i materiałów przyjaznych naturalnemu środowisku człowieka. Wiedzę, umiejętności i działania człowieka artysty w przestrzeni jego warsztatu i wobec otoczenia naturalnego możemy określić kulturą ekologiczną. Obszary wspólne między sztuką a ekologią mogą dotyczyć form wypowiedzi, tematyki przedstawienia – czyli idei, którą ma wyrażać sztuka – jak i metody kreacji, medium artystycznego wyrazu. Użyte medium, materiał twórczej ekspresji, może być z wyboru artysty ekologiczne. Ekologiczne, czyli jakie? Takie i inne pytania i wątpliwości rodzą się przy próbie klasyfikacji i przyporządkowania. Wydaje się jednak, że najważniejsze jest promowanie każdego aspektu związku sztuki i ekologii, czy to w zakresie funkcji edukacyjnej, zawartości ideowej, czy stosowania w artystycznym warsztacie nowoczesnych, nietoksycznych materiałów.

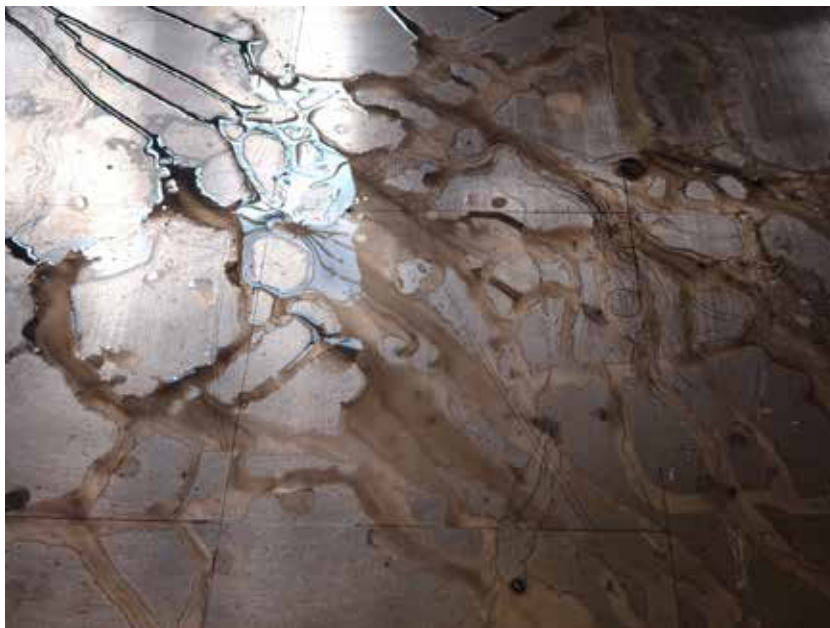
Spośród sztuk plastycznych, graficzne technologie są źródłem największych zagrożeń zdrowia artysty i środowiska, na wszystkich etapach tworzenia dzieła artystycznego. Szczególnie w technikach druku wklęsłego główne zagrożenia wynikają ze sposobu przygotowania matryc i wykorzystywania do ich trawienia silnych kwasów i zasad, zawierających smołę werniksów, pyłu kalafonii, farb drukarskich, rozpuszczalników benzynowych, nafty, denaturatu. Zasadnicze różnice między technikami nietoksycznymi a tradycyjnymi zawierają się w odmienności używanych substancji. Środki nietoksyczne oparte są na substancjach wodnych, akrylowych, tłuszczach roślinnych, solach trawiących i zasadach „mydlanych”. W odniesieniu do trawienia elektrolitycznego podstawowa różnica wynika z innej technologii uzyskiwania obrazu na matrycy – zamiast procesów chemicznych opartych na działaniu kwasów, są to zjawiska związane z przepływem prądu elektrycznego. W odniesieniu do klasycznych technik druku wklęsłego techniki nietoksyczne można zastosować dla uzyskania różnorodnych, znanych efektów typowych dla akwaforty, fotoakwaforty, akwatinty, miękkiego werniksu, odprysku, szablonu, ale też nowych wyrazowo, np. wymywanego gruntu (*wash resist*).

## Techniki trawione stosowane w grafice non-toxic:

- **Twardy grunt** (*ptylnny i staty*) (*hard ground*) – w technice akwaforty zamiast tradycyjnego werniksu stosuje się grunt akrylowy, płynny lub w postaci pasty.
- **Miękki grunt** (*soft ground*) – odpowiednik miękkiego werniksu. Miękki grunt otrzymujemy na pierwszym etapie nałożenia gruntu twardego w postaci pasty, którą uzyskuje się poprzez zmieszanie farby wodnej i medium akrylowego.
- **Wolnoschnący miękki grunt** (*slow-drying soft ground*) – wersja miękkiego werniksu, umożliwia długotrwałe opracowywanie rysunku na matrycy (mieszanka wosku, kalafonii, farby litograficznej i tłuszczu, np. smalcu). Do zmywania gruntu używa się oleju roślinnego.
- **Akwatinta** (*aquatint*) – substancją zastępującą sproszkowaną kalafonię jest koncentrat akrylowego medium, nakładany za pomocą aerografu. Aerograf może pełnić rolę plastycznego narzędzia kreacji, podobnie jak farba w sprayu i daje możliwość uzyskiwania gradacji tonalnych od najjaśniejszych do czerni.
- **Odprysk tłuszczowy** (*lift grounds*) – technika polegająca na wykorzystaniu zjawiska odpychania wody i oleju, zastępuje konwencjonalny odprysk cukrowy.
- **Wymywany grunt** (*wash resist*) – zasada techniki opiera się na wykorzystaniu właściwości odpowiednich substancji (farba, media akrylowe) w połączeniu z wodą. Technika ta, przeznaczona do trawienia, charakteryzuje się bogactwem efektów malarskich niemożliwych do uzyskania w tradycyjnych technikach metalowych.



Przygotowywanie i sposób nakładania akrylowego twardego gruntu  
Preparation and method of applying acrylic hard ground



Akwatinta akrylowa z szablonem wodnym  
Acrylic aquatint with water stencil

## **Techniki fotopolimerowe**

### *photopolymer film, solar plates*

Podstawą techniki fotopolimerowej jest naświetlanie płyty pokrytej folią fotopolimerową światłem UV. Metoda ta zawiera w sobie wiele możliwości kreacyjnych uzyskiwania różnorodnego obrazu, w zależności od wcześniej opracowanego pozytywu, poczynając od form rysunkowych, efektów malarskich, szablonu, transferu kopii kserograficznej, aż do wykorzystania obrazu fotograficznego. Tak wykonaną metalową matrycę fotopolimerową można również wytrawiać.

## **Technika trawienia elektrolitycznego**

### *electrolysis etching techniques, galvanic etch, electro-etching*

Istotę procesu elektrolitycznego stanowi przepływ ładunków elektrycznych od anody do katody. Są nimi dwie metalowe płyty umiejscowione równolegle i zanurzone w odpowiednim dla rodzaju metalu elektrolicie oraz podłączone do źródła prądu. Działanie prądu na odkryte powierzchnie metalu ma inny charakter niż przebieg reakcji chemicznej w roztworze trawiącym, co w efekcie warunkuje uzyskanie odmiennych wyrazowo śladów.

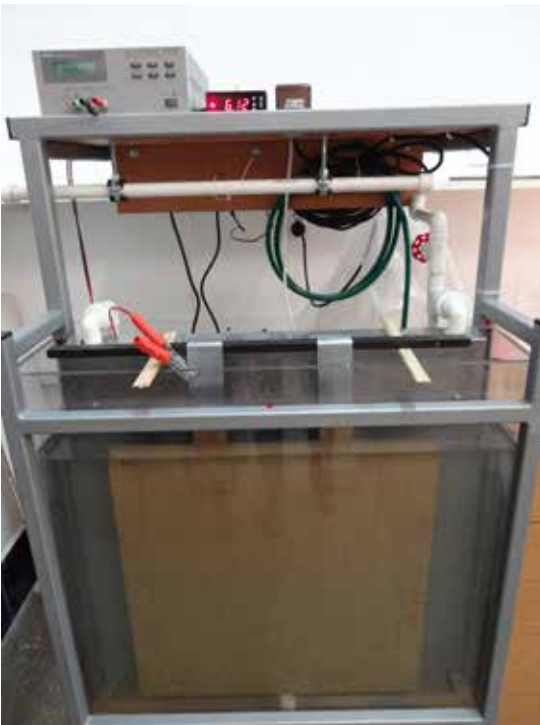
Technologia tradycyjnego warsztatu jest powszechnie stosowana w wielu pracowniach graficznych – artystycznych i szkolnych. Wraz z postępem technologicznym oraz rozwojem wiedzy w zakresie materiałoznawstwa i znajomością

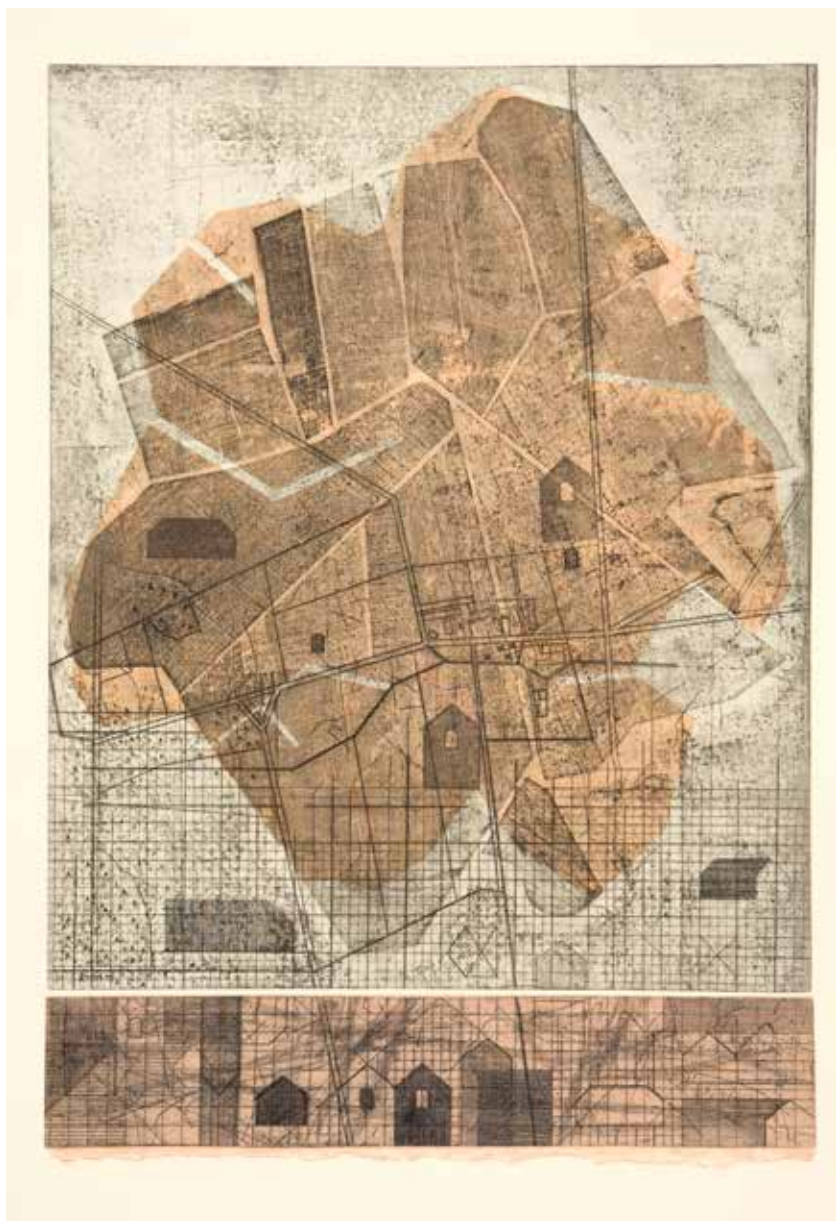
wcześniej wymienionych procesów rozpoczęto poszukiwanie rozwiązań, metod, technik i substancji obniżających ryzyko szkodliwości bądź likwidujących zagrożenia. Charakterystyczne w tych poszukiwaniach jest to, że ich prekursorami i popularyzatorami są sami artyści. Techniki nietoksyczne, m.in. te oparte na technologii akrylowej, zaczęto stosować w latach 90. w Kanadzie, Stanach Zjednoczonych, Danii i Finlandii.

Pracownia nietoksycznych technik grafiki warsztatowej, która powstała w Instytucie Sztuk Pięknych na Wydziale Sztuki Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, została zorganizowana i wyposażona w latach 2012–2013 w ramach realizacji projektu „Ekologiczne techniki sztuk graficznych”, sfinansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki. W pracowni znajdują się specjalistyczne stanowiska przeznaczone do pracy z matrycami, uwzględniające różnorodne potrzeby wynikające z technologii akrylowych gruntów, trawienia elektrolitycznego metali oraz procesu opracowywania płyt fotopolimerowych. Nie jestem zwolennikiem wzmocnienia kategoriycznych podziałów na grafikę tradycyjną i ekologiczną. Taka postawa nadmiernie skupia uwagę na wartościowaniu warsztatowych aspektów twórczości, podrzędnych wobec idei artystycznej. Ale znajomość zalet i ograniczeń procesu twórczego pozwala artyście zdecydować o wyborze drogi postępowania. Grafika ekologiczna, ze względu na swój młody wiek, nie jest jeszcze obszarem dostatecznie eksploatowanym, doświadczanym i rozwijanym. Zasluguje na popularyzację jako jednorodny warsztat graficzny, bądź jako uzupełnienie dobrze znanego warsztatu tradycyjnego. Na podstawie kilkuletniego doświadczenia w wykorzystywaniu warsztatu non-toxic we własnej praktyce artystycznej mam podstawy, aby zachęcić do spróbowania tych alternatywnych metod. Nowe sposoby opracowania matryc graficznych, jak również nowe materiały, są interesującą perspektywą i mogą z powodzeniem zastąpić wiele technik tradycyjnego warsztatu wklęsłodrukowego, inspirując do poszukiwań nowatorskich rozwiązań plastycznych, wzbogacających obraz współczesnej grafiki artystycznej.



Pionowa kufeta z aeratorem do trawienia matryc miedzianych w chlorku żelaza  
Vertical etching tank with aerator for etching copper matrices in iron chloride



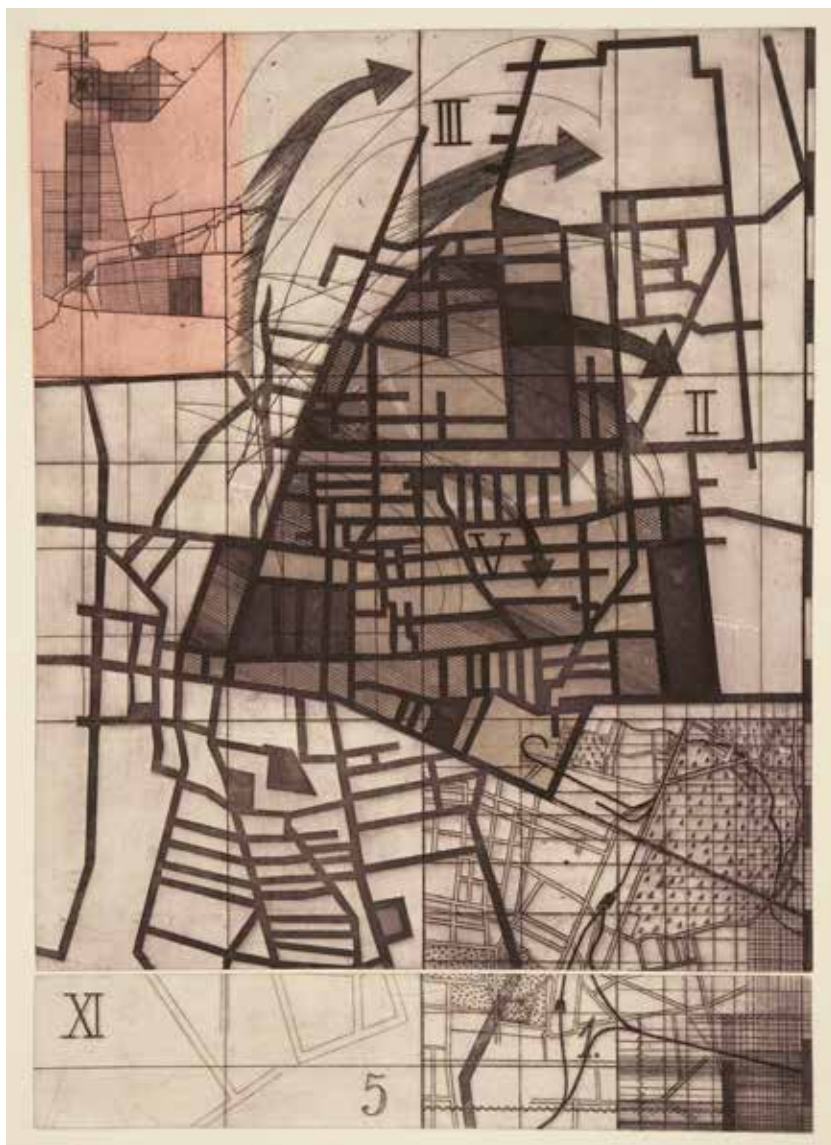


**Katarzyna Winczek**

Mappa VIII, 2017

akwaforta, miękki werniks, chine-collé, 70x50,

etching, soft ground, chine-collé, 70x50, printed with Aqua Wash

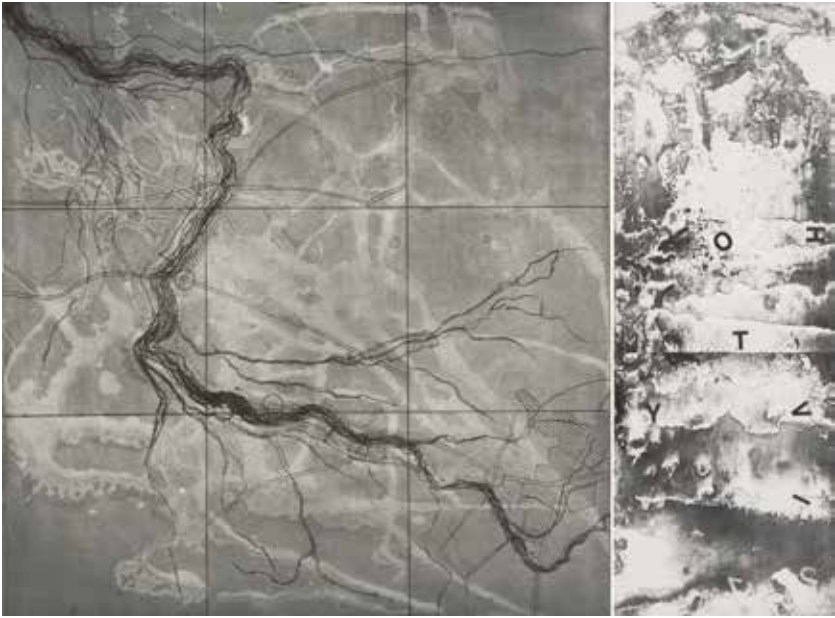


**Katarzyna Winczek**

Mapa XIII, 2017

akwaforta, chine-collé, szablon, 69x49, trawienie elektrolityczne

etching, chine-collé, stencil, 69x49, electrolytic etching, printed with Aqua Wash

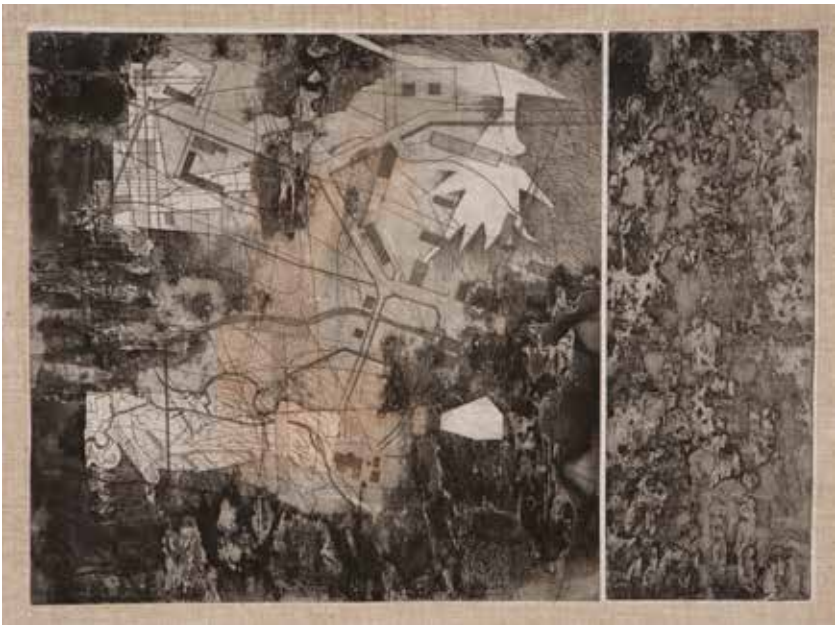


**Katarzyna Winczek**

*Mappa VII-2*, 2016

akwaforta, akwatinta, matryca fotopolimerowa, 50x68,

etching, aquatint, photopolymer matrix, 50x68, printed with Aqua Wash and Aqua Intaglio



**Katarzyna Winczek**

*Mappa V*, 2015

akwaforta, wash resist, 50x68; druk na papierze ryżowym, płótno, farby Aqua Wash  
etching, wash resist, 50x68; printed on ricepaper, work printed with Aqua Wash



**Wystawa Oikos-... / Oikos-... exhibition**

fragment wystawy, prace od lewej fragment of the exhibition, works from the left:  
Henryk Ozóg, Dariusz Kaca, Barbara Czapor-Zaręba, Igor Benca, Teresa Ślusarek



**Wystawa Oikos-... / Oikos-... exhibition**

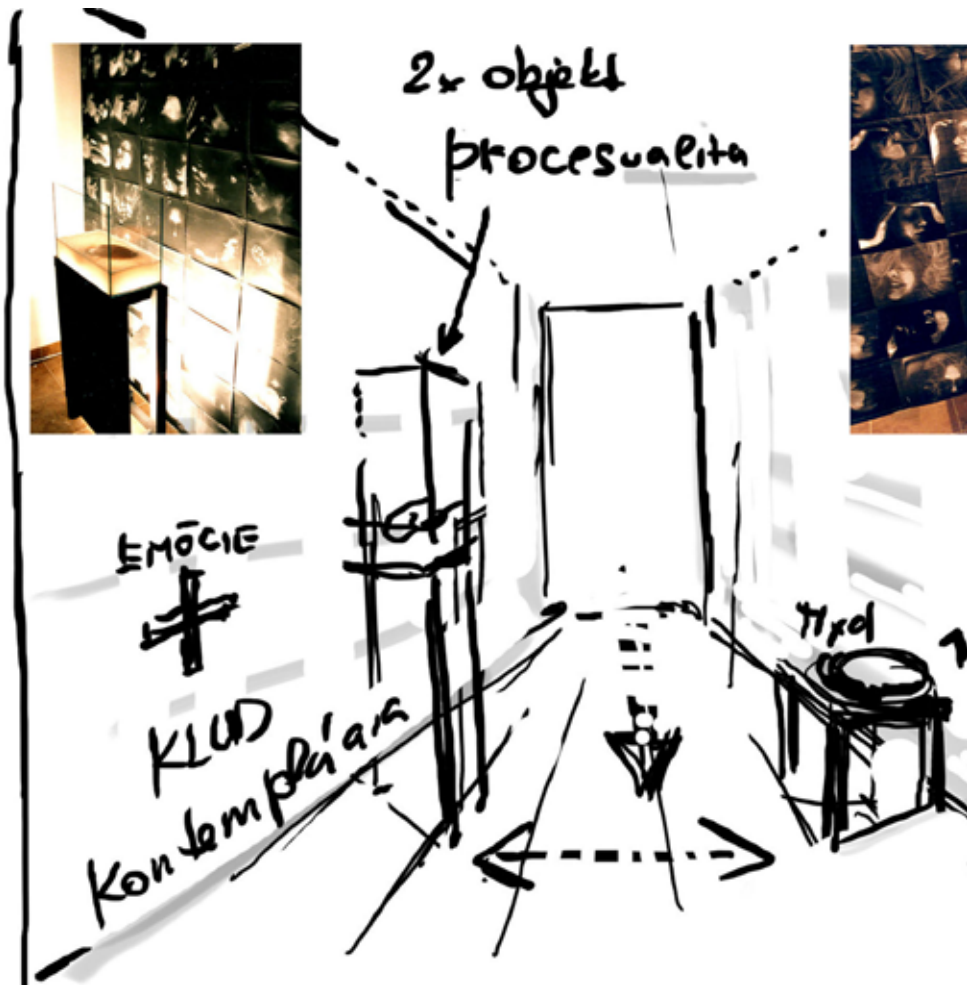
fragment wystawy, prace od lewej / fragment of the exhibition, works from the left: Dorota  
Nowak-Rodzińska, Judyta Bernaś, Jan Bujnowski

# Ateliér vizuálnej tvorby – koncentrovaný program

V programe ateliéru vizuálnej tvorby je otvárať dialóg o pojme umenia v najširšom zábere bez jednoznačného riešenia, bez očakávania definitívnej platnosti. Výraz je omnoho viac ako krása. Krása je omnoho viac ako estetika. Neexistuje dobrá alebo zlá grafika, dobrý alebo zlý artefakt. Výtvarný prejav je vždy presným zachytením charakteru človeka v okamihu prejavu. Nikto neurobí to, čím v danom okamihu nie je. Nemala by sa tvorivosť používať len na vyvažovanie osobnej rovnováhy. Umenie je rovnováha medzi intelektuálnou činnosťou, hmotnou realizáciou a citom. Rozrušovať hranice spôsobu tvorby čisto cez city a čisto rozumom. Synergicky využívať energiu inteligencie citu. To čo filozofi vyjadrujú slovnou formou, kde každé slovo musia vytvoriť špecifikovaním, výtvarník používa výtvarne prostriedky. Výtvarné prostriedky vyberá vedome i podvedome, náhodne i rutinérsky. Výtvarníci sa pomocou všetkých prostriedkov snažia dať pocit absolútna. Raz sa použije figurácia, raz pretvorenie videného, raz len svetlo, inokedy v snahe nezobraziť nič, čo by mohlo odpútať pozornosť, sa použijú len výtvarné prostriedky. Vtedy sa stotožňujú univerzálne princípy s maliarskymi. Je to obklúčenie nepredstaviteľného pomocou viditeľného predstavovania. Ako keď opíšete kruh a stred je vždy cítiť. Dôvody, v mene ktorých sa toto priblíženie – márna snaha o sprostredkovanie – deje, vychádzajú z náklonnosti k vznešenému alebo z nutkavej neurózy niečo tvoriť? Prehlbovať pocit inej (ďalšej) GENERÁCIE. Generácie, ktorá nevníma počítač, video, digitálnu fotografiu, ako „nové médiá“ voči „klasickým“ ako grafika, maľba či kresba. Všetky médiá rozdeľuje na vhodné pre vyjadrenie myšlienky alebo menej vhodné. Na dostupné a problematickejšie dostupné na drahé a menej drahé. Média sú aktuálne, ak sú prístupné v čase a priestore tvorby. Žiadne médium nemôže byť vyčerpané. Unavený a vyčerpaný môžu byť iba

# Studio of visual production – concentrated programme

Opening a dialogue on the concept of art in the broadest possible way without a clear solution, without awaiting definitive validity is in the program of Studio of visual production. The expression is much more than beauty. Beauty is much more than aesthetics. There is no good or bad graphics, good or bad artifact. Artistic expression is always an accurate record of man's character at the moment of expression. No one will do something they are not at that moment. Shouldn't creativity be used just to adjust the personal balance. Art is a balance between intellectual activity, material realization, and emotion. Break the boundaries of the way of creation purely without the feelings and with pure reason. Synergically use the energy of intelligence of sentiment. What philosophers express in a verbal form, where each word must be made by specifying, the artist uses art means. Art objects are chosen knowingly and subconsciously, randomly and routinely. Artists make every effort to create a feeling of absolute freedom. They sometimes use the figuration, then the transformation of seen, then only the light, sometimes in the effort not to show anything that could distract, only the means of art are used. At that time, the universal principles are the same as the painting principles. It is an unimaginable obstruction through visible imagery. Like when you draw a circle and you can feel its center. The reasons why this approach - the vain endeavor to mediate - is happening, comes from the affection for the noble or the urgent neurosis to create something? Deeping the feeling of different (another) GENERATION. The generation that does not know computer, video, digital photography, like "new media" versus "classical" like graphics, painting or drawing. All the media are divided into more or less suitable for expressing an idea. Available and more difficult to obtain, more expensive



tvorcovia a to z rôznych vonkajších i vnútorných príčin.

V procese tvorby podporovať nielen presahy medzi médiami a disciplínami, ale v mene idey kultivovať hľadanie vhodného súčasného jazyka. Špecifikom ateliéru Vizualnej tvorby sú paralelne konzultácie dvoch rovnocenných pedagogických názorov a postojov. Tak dostáva študent plastickejšiu predstavu o reakcii na svoju tvorbu. Vytvára si vlastný hodnotový súd. Zodpovednosť je a na jeho úsudku a odôvodnení postoja.

Ateliér je laboratórium pre najzákladnejšie utvorenie vlastného priestoru výtvarného myslenia a čítania, experimentovania s vyjadrovacími prostriedkami a kompozičnými princípmi. (Všetky techniky, ktoré kladú najmenší technologický odpor: kresba ... atď. Najmenej jedna práca realizovaná ku koncu semestra v grafickej technike. Postupne prechádzať na



and less expensive. The media are current if they are accessible in time and space of creation. No media can be exhausted. Only the creators can be tired and exhausted, for various external and internal reasons.

In the process of creation, not only to promote the overlaps between media and disciplines, but on behalf of the idea also cultivate the search for a suitable contemporary language. The Studio of visual arts' specificity are the parallel consultations of two equal pedagogical opinions and attitudes. This gives the student a more plastic idea about the reaction to his work. He creates his own value perception. Responsibility is on his judgment and reasoning of his attitude.

The studio is a laboratory for the most basic creation of its own space of art thinking and feeling, experimentation with expression means and

individuálny prístup; kontinuálny rozvoj vlastného programu poslucháča. Pedagogické pôsobenie je skôr „odkrývanie“ a „uvolňovanie“ než „formovanie“. Ťažisko hodnôt sa presunulo do stratégie na úrovni výtvarného jazyka, technických postupov a samozrejme postupov postprodukcie na všetkých úrovniach autorského konceptu. Vo väčšine grafických prác je vidieť prítomnosť kritického myslenia v reakcii na masmediálne manipulované vedomie. Nové výtvarné formy menili technológie myslenia a technologické postupy menili čítanie výtvarného jazyka. Súčasná generácia si priestor grafiky redefinovala do týchto podôb: Autorská tlač: označenie pre grafické práce, ktoré vznikli chránenou autorskou technológiou. Je to označenie pre výsledky experimentov pri príprave matrice alebo pri tlači grafiky na rôzne materiály alebo tlač na rôzne materiály a následné na papier. 3D grafika: grafika tvorená v 3d programoch, ktorá vo svojej finalizácii je prezentovaná ako séria digitálnych výtlačkov alebo ako prezentácia na elektronickom nosiči. Názvom 3D grafika označujeme aj práce s grafickým výtlačkom do objektovej podoby. Objekty vytvorené z výtlačkov sú autentické prejavy priestorového narábania a čítania. Do kategórie 3D grafika patria aj práce, pri ktorých je grafika aplikovaná v objekte a inštalácii. Je to nezameniteľná súčasť výtvarnej výpovede. Pixelizácia - klasická digitálna grafika: digitálne manipulovaný obraz, zmenená realita, sekundárna pixelizácia. Pre súčasnú generáciu je typické vnímanie elektronických médií na zaznamenávanie alebo finalizáciu výtvarných nápadov. Je to konceptualizácia uvažovania a dematerializácia výstupov. Povahu tohto prístupu vystihol Patrik Ševčík: *„Mení sa tiež funkcia samotnej matrice, ktorá je mnohokrát výsledným produktom, prípadne absentuje. Spôsob vytvorenia výtlačkov je možný v relatívne krátkom čase, bez aktívneho vstupu autora. Výsledným dielom už nemusí byť hmatateľný odtlačok. Spolu s inými médiami prešla grafika počas svojho vývoja transformáciou prejavujúcou sa vo vnútri samotného média i navonok. Vývoj obohatil témy, technický pokrok rozšíril grafické techniky, ako aj spôsob reprodukovania odtlačkov.“<sup>1</sup>*

Procesuálna grafika: tlač ako záznam rôznych štádií procesu, nestabilná matrica, posuvné tlače, procesuálna deformácia, Grafika XXL: rozmerné grafické práce nad 3m<sup>2</sup>, postkonceptuálne, konotácie, neredukovateľná Matrica - matica: Maticová grafika, matrica ako finálny produkt. Re-print: redefinícia, reaktualizácia, rekontextualizácia práce z dejín grafiky ako nájdený predmet. Povahu Re-print grafických výstupov vystihol Igor Benca: *„Ďalším dôležitým zdrojom tvorivých impulzov pre súčasného mladého autora je priestor sociálnych sietí, internetové a networkové databázy, subkulturné a komunitné prúdy, streetart a grafity. S novými tematickými okruhmi, ako globalizácia a environmentálne ohrozenia, civilizačné strety, politika*

1 BENCA I., VRBANOVÁ A., JANČOVIČ R., BRUN R., MAKAR R., ŠEVČÍK P.: Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. Originál, Banská Bystrica, 2011, AVU AUBB, 33 s. ISBN 978-80-89078-88-2

compositional principles. (All techniques that put the least technological resistance: drawing ... etc. At least one work done at the end of the semester with graphic technique. Gradually moving to an individual approach, continuous development of the student's own program. Pedagogical work is rather "uncovering" and "releasing" than "forming". The focus of values has shifted to strategies at the level of art language, technical procedures, and, of course, post-production techniques at all levels of the author's concept. In most graphic works we can see the presence of critical thinking in response to the consciousness manipulated by the mass media. The current generation has redefined the space of graphics in the following ways: Authorial's print: a designation for graphic works that originated in protected technology. It designates the results of experiments in the preparation of a matrix or in the printing of graphics on various materials or printing on different materials and subsequently on paper. 3D graphics: Graphics created in 3D programs, which in its finalization is presented as a series of digital prints or as a presentation on an electronic medium. Under the name of 3D graphics we also understand works with a graphic print in an object form. Objects created from prints are authentic expressions of spatial narration and feeling. The category of 3D graphics also includes works where the graphics are applied to the object and the installation. It is a recognizable part of artistic testimony. Pixelization - classical digital graphics: digitally manipulated image, altered reality, secondary pixelization. For today's generation, the perception of electronic media for recording or finalizing art ideas is typical. It is the conceptualization of thinking and dematerialization of outputs. The nature of this approach was captured by Patrik Ševčík:

*„The function of the matrix itself changes, it is many times the resulting product or it is absent. The method of producing prints is possible in a relatively short time without active author's input. The resulting work may no longer be a tangible print. Together with other media, during its evolution the graphics has been through a transformation which is made obvious within the medium itself and also externally. Development has enriched the themes; technical advances have expanded graphical techniques, as well as a way of print reproduction.”<sup>1</sup>*

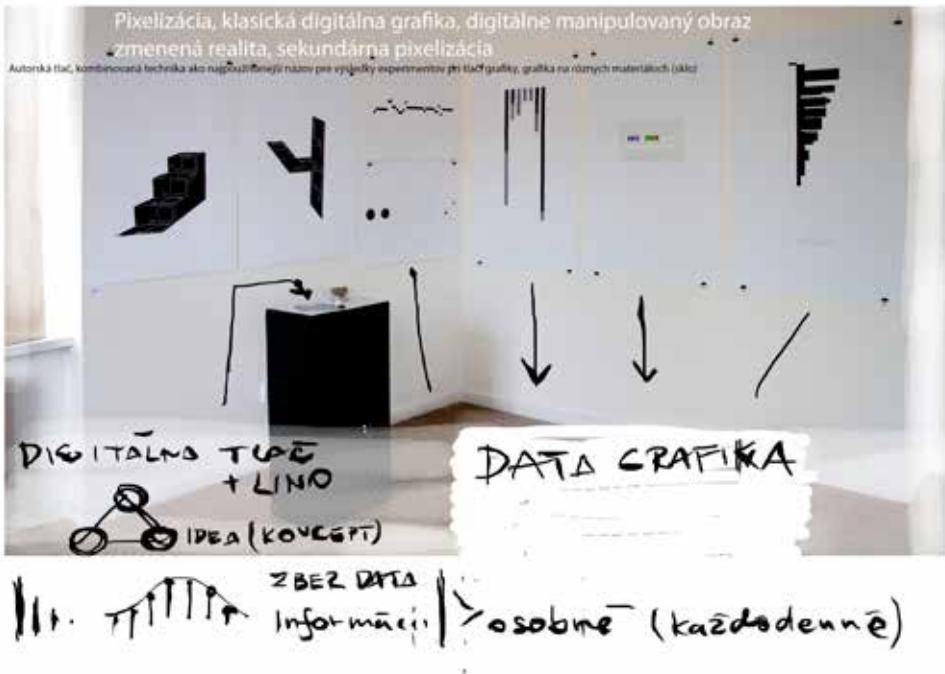
Processual Graphics: printing as a record of various stages of the process, unstable matrix, sliding print, process deformation, Graphics XXL: Graphics work over 3m<sup>2</sup>, postconceptual, connotations, nonreducible Matrix- matrix: Matrix graphics, matrix as a final product. Re-print: redefinition, retopicality, recontextualization of work from graphics history as a found object. The nature of Re-print graphical outputs was captured by Igor Benca:

*„Another important source of creative impulses for the current young*

<sup>1</sup> BENCA I, VRBANOVA A., JANČOVIČ R., BRUN R., MAKAR R., ŠEVČÍK P.: Transmedial space of graphics, Assimilation vs. Original, Banská Bystrica, 2011, Academy of Fine Arts at the Academy of Arts In Banská Bystrica, 33p. ISBN 978-80-89078-88-2

*a sociálno-kultúrne pasce, militarizmus a aktivizmus, hodnotový relativizmus, rodové stereotypy a identita spôsobujú zmeny prístupu k uchopeniu tém investigatívnym spôsobom.*<sup>42</sup>

Re-write grafika: prepis z iného média, napr.: maľba, fotka, Solitéry: solitérna tlač, snímanie povrchu, grafický postup s možnosťou neopakovania výtlačku, nerozmnožiteľný postup pri tvorbe grafických listov, taká kombinácia grafických postupov že vznikajú solitérne grafické výstupy. Lino: Najmasovejšia, najrozšírenejšia grafická technika, ktorej vizuálny jazyk nájdeme od animovaného filmu cez fonty až k vizuálnym identitám nezávislých značiek odevov či hudby. Rýpanie do lina, HPS, Komacel gumených technických hmôt, alebo do priemyselných dosiek na báze drevených pilín je za ostatných niekoľko rokov vášnivo obľúbený technologický spôsob, ktorý vniká na územie rôznych disciplín.



2 BENCA I., VRBANOVÁ A., JANČOVIČ R., BRUN R., MAKAR R., ŠEVČÍK P.: Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. Originál, Banská Bystrica, 2011, AVU AUBB, 5 s. ISBN 978-80-89078-88-2

author is the space of social networks, Internet and network databases, subcultural and community streams, street art and graffiti. With new thematic areas, such as globalization and environmental threats, civilization clashes, politics and socio-cultural traps, militarism and activism, value relativism, gender stereotypes and identity, create a change in the approach to grasping the themes in an investigative way”<sup>2</sup>

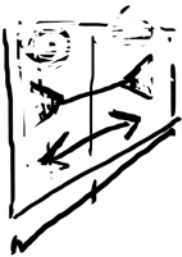
Re-write graphics: transcription from other media, e.g. painting, photo, Solitaires: solitary printing, surface scanning, graphic process with non-replica print, non-reproducible process of graphic sheets creation, a combination of graphic processes which produce solitary graphic outputs. Lino: The most massive, widest-spread graphic technique, whose visual language can be found from the animated film through the fonts to the visual identities of independent clothing or music brands. Cutting into line, HPS, Komacel technical rubber materials or into industrial wood-based sawdust boards has been a very popular technological process in the past few years that spreads over into the territory of different disciplines.



<sup>2</sup> BENČAI, VRBANOVÁ A., JANČOVIČ R., BRUN R., MAKAR R., ŠEVČIK P.: Transmedial space of graphics, Assimilation vs. Original, Banská Bystrica, 2011, Academy of Fine Arts at the Academy of Arts In Banská Bystrica, 5p. ISBN 978-80-89078-88-2



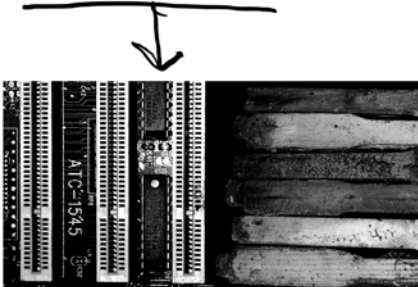
- DIGITÁLNA MANIPULÁCIA
- NEREÁLNE SITUÁCIE
- VNÚTORNE vs VOUKAŠIE
- TEKUTOSŤ



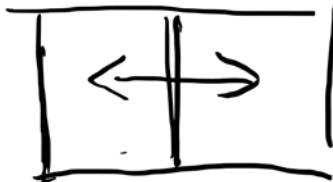
- Papier
- Ceruzka
- 100x50



PC VS DREVENICA.



LA' DIFERANKE



TVAROVÉ PODOBNOSTI  
MENTÁLNE ROZDIELY

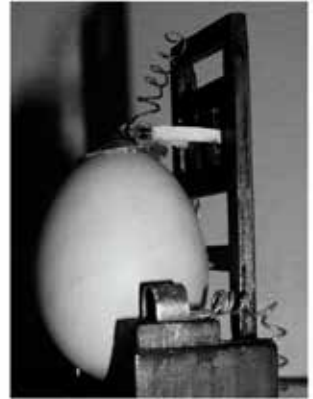


- klasická téma
- portrét (Heaven +)
- šivilizační trendy "TERMINIZMUS"

Atci + Foto → GRAFIKA  
 HEPANUS



ART OBJEKT also  
 Predložka



Vajce na  
 elektrickom  
 kresle.



# Kamenná kniha

## LITOGRAFIE

*„Každá z těchto hornin v sobě nese příběh o svém vzniku,  
v němž lze číst jako v knize.“*

Redfern, Martin / *ZEMĚ – 50 myšlenek, které musíte znát*

Litografie je unikátní grafická technika. Nejvýstižnější definicí je vlastní překlad slova pocházejícího z řečtiny: lithos – kámen, grafein – psát.

Kámen je uzavřená kniha, ve které se nedá listovat. Kámen se neopotřebovává samotným tiskem, pouze procesem přípravy matrice k tisku. Strháváme z ní pozůstalou kresbu jako vytržení předchozí strany z jádra knihy.

Technologický proces dává tvůrci rozmanité možnosti, jak tvořit nekonečný příběh, který přetrvá.

Litografie je nejstarší planografická technika – technika tisku z plochy, kterou objevil roku 1796 Alois Senefelder (právník, dramatik a herec narozený v Praze).

Je založena na principu odpuzování mastnoty a vody. Jemnozrnný vápenc díky svým chemickým vlastnostech v místech pokreslených mastnou barvou absorbuje tiskařskou barvu, zatímco nepokreslená místa zůstávají hydrofilní a barvu odpuzují. Výsledná kresba takové techniky může mít mnoho podob. Pod litografií řadíme formy zpracování kresbou křídovou, lavírovanou, škrábanou, autografii nebo přetisk.

Umožňuje věrně zaznamenávat různé projevy, od měkké kresby vlastního rukopisu až po expresivní stopy.

# Stone Book

## **LITHOGRAPHY**

*„Each of these rocks carries the story of its origin,  
which can be read like a book.”*

Redfern, Martin / *Earth: 50 Ideas You Really Need to Know*

Lithography is a unique graphic technique. The most precise definition is the translation of a word originally from Greek: lithos – stone, grafein – to write. The stone is a closed book in which you cannot browse. The stone does not break during the printings, only by the process of preparing the matrix for printing. We take the remaining drawing off of it like tearing out a page from the core of a book. The technological process gives creators a variety of possibilities to form an endless story that will last.

Lithography is the oldest planographic technique - a printing technique from flat surface discovered in 1796 by Alois Senefelder (a lawyer, playwright and actor born in Prague).

It is based on the principle of oil and water repellency. Fine-grained limestone, thanks to its chemical properties absorbs the printing ink in places painted with greasy paint, while the places not drawn on remain hydrophilic and repel color. The resulting drawing of such technique can take many forms. Under lithography, we also include drawing processes with chalk, wash, scratching, autograph or overprint.

It allows faithful recording of different expressions, from soft drawings of your own handwriting to expressive traces.

Pomocí litografie můžeme ztvárnit kontrast něžné, citlivé kresby na straně jedné a sytých, výrazných, expresivních tónů na straně druhé.

Vlastní technologická příprava kamenné matrice je pozoruhodná. Na cestě k výslednému záměru je důležitý každý krok, kdy můžeme využívat:

Různorodost rastru při úpravě povrchu kamenné matrice.

Různorodost budování tiskové formy kresebného záznamu ubíráním či dokládáním mastného materiálu na povrch matrice.

Různorodost volby potiskovaných médií.

Různorodost intenzity barevných pigmentů a tvoření výsledné kompozice.

## Malé světy

Světy střetávající se, prolínající se, oddalující se.

Projekt se zabývá tématem bytí a lidské existence. Obecně problematikou vrstvení – narůstání formy, změny, pohybu, překrývání, vzestupu, pádu, vytráčení se.

Cyklus „*Malé světy*“ je zkoncentrovaný litografický cyklus, který se soustřeďuje na různé formy světů, jejich střetů, odstupů a proměn, levitujících na grafických listech i v autorských knihách.

Všechny práce jsou na papíře, za použití rozdílných struktur a gramáží.

Pracuji s transparentností média v různé tónové intenzitě, převážně s japonským papírem. Průhlednost papíru ovlivňuje obraz a dovoluje divákovi nahlížet pouze na intenzivnější tóny. Díky vrstvení jednotlivých tisků komponuji výsledný list, kdy zanikají další vrstvy, které se postupně vytrácejí a ztrácí svůj konkrétní tvar a význam.

V knize „*Malé světy*“ se zabývám propojováním organických tvarů. Postupné narůstání a tvarování hmoty, která se rozpíná na povrchu kamenné matrice. Levitující formy se pozvolna přibližují z jedné i druhé strany, až se nakonec setkají a otisk se střetne na povrchu tiskového média.

Realizace byla prováděna na dvou kamenných maticích, kdy první část vycházející z levého horního rohu je postupně dotvářena litografickou tuší. Tuš pozvolně zasychá na povrchu vápence a sama dotváří výslednou kresbu, stopu otisku. Při listování knihou, se objevuje na každé následující straně o pozměněný tvar, který postupně mění i své usazení v podlouhlém formátu knihy. Evokuje jemně klesající význam, když se uprostřed najednou zjeví střet s formou druhou, které má naopak vzestupnou polohu, avšak postupně ubývající a vytrácející se význam.

Using lithography, we can portray the contrast of a gentle, sensitive drawing on the one hand and the rich, strong, expressive tones on the other.

The actual technological preparation of the stone matrix is remarkable. On the way to the resulting goal, every step that when we can use the following is important:

Variety of grids when arranging the surface of the stone matrix.

Variety in building the print form of a drawing by removing or adding the greasy material on the surface of the matrix.

Variety of print media selection.

Variety of color pigment intensity and formation of final composition.

## **Little worlds**

Worlds colliding, intersecting, drawing apart.

The project deals with the subject of being and human existence. Generally with issues of layering – the growth of form, change, movement, overlapping, ascending, falling, fading.

The “*Little Worlds*” cycle is a concentrated lithographic cycle that focuses on various forms of worlds, their clashes, distancing and changes, levitating on graphic sheets and author's books.

All work is on paper, using different structures and weights. I work with media transparency in different tone intensity, mostly with Japanese paper. Paper transparency affects the image and allows the viewer to look only at more intense tones. Thanks to layering of individual prints I compose the resulting sheet where other layers cease to exist, gradually disappearing and losing their particular shape and meaning.

In the book “*Little Worlds*” I deal with the interconnection of organic shapes. Gradual growth and shaping of matter that expands on the surface of the stone matrix. The levitating forms gradually come closer from both sides until they eventually meet and the imprint stays on the surface of the print media.

The work was carried out on two stone matrices, where the first part, coming from the upper left corner, is gradually completed with lithographic ink. It slowly dries on the surface of the limestone and produces the final drawing itself, a trace of the print. When browsing through the book, it appears on each subsequent page with a slightly modified shape that gradually changes its layout in the long format of the book. It evokes a slightly declining significance when suddenly it collides in the middle with a second form, which has an ascending position, but gradually diminishing and fading meaning.



**Iva Krupicová**

*Malé světy / Little worlds, 2017*

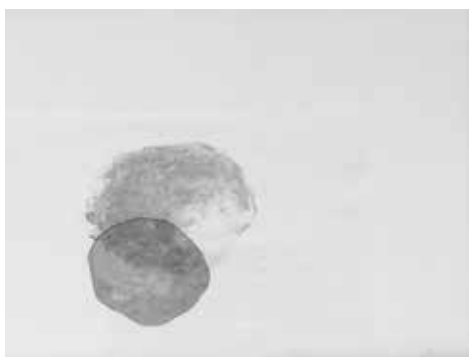
### **Nic tam není**

Cyklus pojednává o prostředí kolem nás, o životních proměnách, vzestupech či pádech. Užívám škrábané litografie, jejímž výsledkem je negativní kresba na tmavém pozadí. Z jednotné černé plochy se pozvolna vynořují světlá oblaka. Postupným prorýváním ubývá tisková plocha a kompozice se utváří pomocí přibívajících se světlých tónů.

Výsledná forma má různé čtení, pravolevé versus levoprávé čtení, vzestupné či sestupné, rozzaňující či zatemňující se. Instalace je variabilní a je možné ji uzpůsobit dle prostředí. Spodní okraj vždy pozvolna navazuje na následující světlejší nebo temnější obraz.

### **Technologický proces:**

Při tvorbě cyklu „*Nic tam není*“ byl pro mě nejzásadnější samotný proces vzniku. Z počátku jsem netušila, jak bude těžké vytisknout jedolitou černou plochu technikou škrábané litografie ve velkém formátu. Při procesu jsem se setkala s vážnými technologickými otázkami, jako správnost vybroušení



**Iva Krupicová**

*Malé světy / Little worlds, 2017*

24 x 31 cm

### **There is nothing there**

The cycle deals with the environment around us, about life changes, ups and downs. I use scratched lithography, resulting in a negative drawing on a dark background. The light clouds slowly emerge from a uniform black area. Gradually, the print area is distorted, and the composition is formed using increasing light tones.

The resulting form has different readings, right-to-left versus left-to-right reading, ascending or descending, brightening or darkening. The installation is variable and can be customized according to the environment. The bottom edge always freely refers to the next lighter or darker image.

### **Technological process:**

When creating the *“There is nothing there”* cycle, the very process of creation was the most important thing for me. At first I did not know how hard it would be to print a single black surface using a scratch lithography technique in a large format. During the process, I encountered serious technological



povrchu kamene, dopasování tříče přímo na povrch kamene, volba užitě barvy, nakládání barvy. Ukázalo se, že nejdůležitější krok bylo samotné nakládání barvy na velkou plochu. To znamená, určit správné množství navalované barvy a její přenos na kresbu v rovnoměrné vrstvě.

## **AUTORSKÁ KNIHA**

*„Autorská kniha není kniha o umění.*

*Autorská kniha není umělecká kniha.*

*Autorská kniha je sama uměleckým dílem.“*

Guy Schraenen (1995)

## **LITERA**

Od počátku historie má kniha informační hodnotu sloužící k zápisu zpráv a příběhů. V tomto projektu se zaměřuji na problematiku významu knihy a převracím jej. Symbol, který byl vždy uzavřen uvnitř knihy přetvářím do tvaru knihy. Pracuji s instalací výsledné formy.

## **Znak**

/knižní objekty ve tvaru písmen – papír, knihařské plátno, cca 50 x 70 cm  
2015/

Pomocí knižní vazby vytvářím jednotlivé symboly. Na první pohled hybridní knihy po rozevření a výsledné instalaci objektu utváří konkrétní symbol, který je již zcela čitelný.



**Iva Krupicová**

*Nic tam není / There is nothing there, 2017*

68 x 75 cm

issues such as the accuracy of grinding of the surface of a stone, adjusting the scraper directly onto the surface of the stone, selection of the used color, application of the paint. It turned out that the most important step was the application of paint onto the big surface. That means determining the correct amount of the painted color and its transfer onto the artwork in even layer.

## **AUTHOR'S BOOK**

*"Author's book is not a book about art.*

*Author's book is not an artistic book.*

*Author's book is a work of art by itself."*

Guy Schraenen (1995)

## **LETTER**

Since the beginning of history, the book has an informative value and is used for recording news and stories. In this project, I focus on the issue of the meaning of the book and overturn it. The symbol that was always closed inside the book is transformed into a book shape. I work with installing the final form.

## **Mark**

/book-like objects in the form of letters – paper, bookbinding cloth, approx. 50 x 70 cm 2015/

Using book binding, I create individual symbols. At first sight, the hybrid



## List

/knižní objekt – koptská vazba, 8 x 3 x 369 cm 2018/

Listy sešité jako vinoucí se had, v postupně zmenšujících se formátech jako symbol vytrácení se psaného znaku. Aplikuji zde neviditelné číselné hodnoty, kdy při každém zmenšení formátu dodávám další tři složky pro pozvolný přechod. Instalace objektu je opět možná ve více variantách, kdy můžeme psát knihou různá slova.

## Černý čtverec

/knižní objekt – koptská vazba, papír, nit, plast, silon, 45 x 45 x 3 cm 2017/

Knižní objekt vznikl v rámci projektu „Kafka - Przełamywanie granic“ jako reakce na Aforismus č. 72 od Franze Kafky.

„Wewnętrzne przekonania jednego człowieka, mimo zupełnej różnorodności, jednakowo się uprzedmiotawiają z czego płynie wniosek, że człowiek jest wielopodmiotowy.“

„Člověk může získat poznatky, které, ač naprosto rozdílné, vycházejí z jednoho objektu, takže zpětně u jednoho člověka můžeme předpokládat rozdílné vnímání v různém čase a rozpoložení.“

Na první pohled vidíme pouze černý čtverec. Jak se postupně přibližujeme, zaznamenáme dělení čtverce na dva díly díky odstínům černé. Konfrontuji dva materiály, papír a plast, přírodní a umělou hmotu – dva zdánlivě stejné subjekty, avšak naprosto rozdílné v užití.



**Iva Krupicová**

Znak / *Mark*, 2015

knižní objekty ve tvaru písmen – papír, knihařské plátno, cca 50 x 70 cm

book-like objects in the form of letters – paper, bookbinding cloth, approx. 50 x 70 cm

books create a specific symbol upon opening and the following exhibition that is already completely legible.

**Letter**

/book object - Coptic binding, 8 x 3 x 369 cm 2018/

Sheets of paper bound as a winding serpent, in gradually shrinking formats, as a symbol of vanishing written fading with a written character. I apply invisible numeric values here, each time I shrink the form, I add three additional components for a gradual transition. The installation of the object is again possible in several variants where we can write different words with a book.

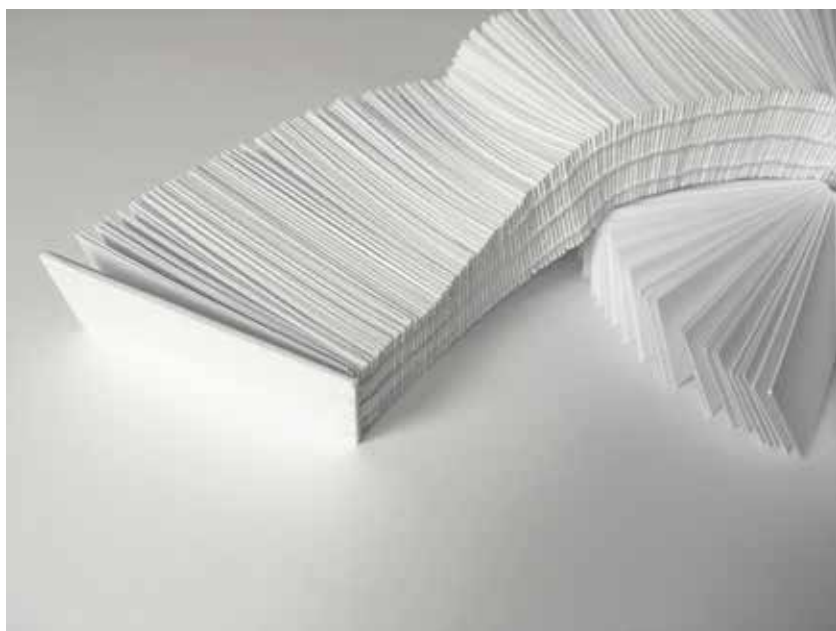
**Black square**

/book object - Coptic binding, paper, thread, plastic, nylon line, 45 x 45 x 3 cm 2017/

The book object was created as part of the “Kafka - Przełamywanie granic” project in response to Aphorism No. 72 by Franz Kafka.

“The inner conviction of one person, despite complete diversity, is equally objectified and the conclusion is that one has multiple faces.”

“A person may get knowledge that, although totally different, comes from one object, so we can assume a different perception at different time and states.”



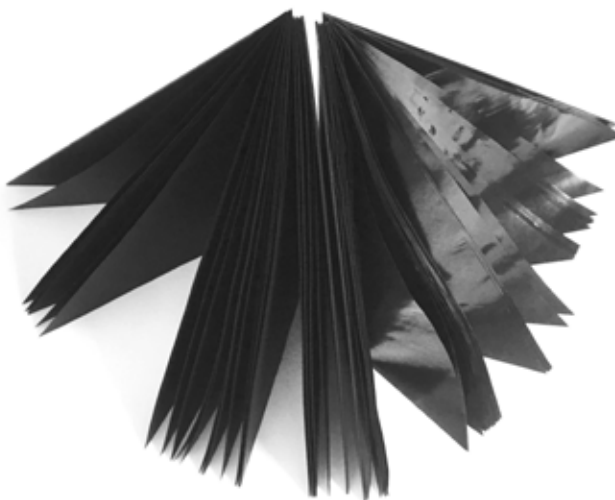
**Iva Krupicová**

List / Letter, 2018

knižní objekt – koptská vazba, 8 x 3 x 369 cm

book object – Coptic binding, 8 x 3 x 369 cm

At first glance, we see only a black square. As we slowly come closer, we notice the division of the square into two parts thanks to the shades of black. I confront two materials, paper and plastic, natural and artificial matter - two seemingly identical subjects, but totally different in use.



**Iva Krupicová**

Černý čtverec/ *Blacksquare*, 2017

knižní objekt – koptská vazba, papír, nit, plast, silon, 45 x 45 x 3 cm

book object – Coptic binding, paper, thread, plastic, nylon line, 45 x 45 x 3 cm

# Skúmanie vlastností a hraníc média grafiky

**Anotácia:** *Prezentácia autorských projektov, ocitajúcich sa na pomedzí grafiky a iných médií. Grafika ako jeden z nástrojov pre skúmanie vlastností a hraníc jej samotnej a iných médií a rola média v postigitálnej ére. Materiálny základ grafiky ako protipól k virtuálnym prístupom k tvorbe. Matrica ako kód. Je odtlačok ešte dôkazom existujúceho?*

Dnes, v dobe pokročilých digitálnych technológií a progredujúceho vývoja virtuálnej reality je takmer nemožné vyhnúť sa kontaktu s nimi. Výtvarné umenie je jednou z oblastí, kde sú tieto trendy najviditeľnejšie. Pri pohľade do dejín vizuálnej kultúry si môžeme všimnúť, že technologický pokrok sa vždy v istej forme prejavil aj vo vizuálnom jazyku umelcov. Zmeny v spoločnosti sa vždy prirodzene odzrkadľovali v umení, a tak je tomu i dnes.

Za jeden z prvých výrazných technologických míľnikov z pohľadu zmeny percepcie obrazu môžeme považovať fotografiu. „Technický obraz“, ako ho nazval teoretik médií Vilém Flusser, vyvolal diskusiu o originalite, reprodukovateľnosti, či o „aure umeleckého diela“. Fotografia taktiež podnietila diskusiu na poli maľby, ktorá sa ňou dlhé roky cítila ohrozená, pretože fotografický obraz bol schopný (zdanlivo) verne reprodukovat realitu, a teda nastoloval otázku o zmysle maliarskeho realizmu. Diskusia na poli maľby bola bezpochyby legitímna, o to zarážajúcejšie je, že podobne búrlivá diskusia nenastala na poli grafiky. Grafika bola veľmi úzko spätá s vývojom fotografie. Po dlhé stáročia bolo jednou z funkcií grafiky reprodukovat umelecké (hlavne maliarske) diela. Táto funkcia sa s vynálezom fotografie stala bezpredmetnou, čo na druhej strane oslobodilo grafiku od maliarstva a stala sa autonómnou. Prvé fotografie, daguerrotypie, majú

# Examining the features and borders of the graphics media

**Annotation:** *Presentation of artistic projects which appear on the fringe of the of graphic arts and other media. Graphics as one of the tools for exploring the properties and its own boundaries and other media, the role of the media in the postdigital era. The material basis of graphics as a counterpart to virtual approaches to creation. Matrix as a code. Is the print still a proof of the existing?*

Today, at the time of advanced digital technologies and the increasing development of virtual reality, it is almost impossible to avoid contact with them. Art is one of the areas where these trends are most visible. When looking at the history of visual culture, we can see that technological progress has always in some form manifested in the visual language of artists. Changes in society have always naturally been reflected in art, and it is also the case nowadays.

As one of the first significant technological milestones in terms of image perceptions we can consider a photograph titled "Technical image", named by a media theorist Vilém Flusser. It sparked a debate about the originality, reproducibility, or "aura of the artwork". The photograph also prompted a discussion in the field of painting, which had felt endangered by it for many years because the photographic image was able to (seemingly) truly reproduce reality and thus raised the question of the meaning of painting realism. The discussion in the field of painting was undoubtedly legitimate; what is more striking is that such a stormy debate did not arise in the field of graphics. The graphics were very closely connected with the development of photography. For many centuries, one of the functions of

taktiež množstvo technologických podobností s grafikou, napríklad, že ich základ spočíva v hmotnej forme (môžeme ju nazvať matrica), alebo podobnosť so svetlocitlivým materiálom a spôsobom kopírovania predlohy na sito pri osvite u sieťotlač. Aj napriek týmto a mnohým iným podobnostiam a súvislostiam s počiatkami fotografie, sa tieto neobjavili v žiadnych teoretických reflexiách o grafike, čo je známkou absentujúcej diskusie na túto tému v odborných a umeleckých kruhoch. Dnes tieto súvislosti nabierajú na aktuálnosti v kontexte vývoja počítačovej grafiky a mnohých ďalších foriem digitálnych a virtuálnych prístupov k tvorbe, pričom sú stierané hranice medzi fotografiou, počítačovou grafikou a inými formami digitálnej grafiky. Tieto pojmové nejasnosti nie sú len akousi hrou na poli lingvistiky, ale sú odrazom problematiky sťaženej schopnosti diváka rozlišovať jednotlivé prístupy k tvorbe a následne dielo interpretovať. Nejasnosti sa môžu odraziť v tvorení obsahov pre obsahy: neschopnosťou dešifrovať obsah diela zapríčinenou nejasným pozadím jeho vzniku. Jednotlivé prístupy k tvorbe sú vždy determinované médium, pomocou ktorého vytvárame umelecké diela. Média vo všeobecnom, spoločensko-kultúrnom slova zmysle podľa Engella „definujú priestor jako celek, ve kterém se pohybujeme kulturně, myšlením, vnímáním, vizuálně. Média určují, co je myslitelné, vnímatelné, co lze vůbec sdělit atd.“ Skúsme túto definíciu aplikovať na médium v zmysle prostriedku umeleckého vyjadrenia, ktorým sa snažíme zdeliť informáciu divákovi. Médium by v uvedenom zmysle slova definovalo priestor ako celok, v ktorom sa pohybuje tvorca obsahu (umelec) a recipient (divák). Médium (médium maľby, kresby, grafiky a pod.) určuje prostredníctvom konkrétneho diela, čo je mysliteľné, vnímateľné, determinuje zdelenie informácie. A pretože „člověk ve skutečnosti vidí jen to, čeho jsi je vědom“, považujem za podstatné zaoberať sa otázkou média. Pri pohľade na dielo si uvedomovať zároveň médium, a kritiku smerovať taktiež na jeho spochybnenie. Na poli umeleckej kritiky sa toto z istej časti deje, no podobná kritika absentuje na poli grafiky, ktorá v súčasnosti prechádza snáď najväčšou transformáciou od doby svojho vzniku. Infiltrácia technického obrazu (nielen fotografie ale i nových foriem digitálneho obrazu) na pole grafiky, nové prístupy k tvorbe matrice (matrica vo forme kódu), virtuálne spôsoby tvorby... Tieto a mnohé ďalšie faktory prispeli k tomu, že grafika expanduje na pole intermediality a mnohé grafické diela stoja na pomyslenej hranici samotného média. Ak hovoríme o médiu grafiky, máme na mysli predovšetkým grafiku umeleckú s jej signifikantnými znakmi, ktoré sú jej určovateľom. Za takéto znaky považuje Aleš Krejča, jedna z posledných osobností, ktorí sa v tomto smere ku grafike vyjadrili, za:

1. „Kresba predlohy či námet musia byť pôvodné.
2. Umelec sám manuálne spracoval tlačovú formu (výnimočne s tlačiarom-napríklad pri litografii)
3. Umelec citlivo zvolil výrazové prostriedky a rešpektoval použitý materiál.

graphics had been a reproduction of artworks (especially in painting). This function became obsolete with the invention of photography, which, on the other hand, freed graphics from painting and it became autonomous. The first photographs, daguerreotypes, also have a lot of technological similarities with graphics, for example, their basis lies in a material form (we can call it a matrix) or similarity with the use of a light-sensitive material and a way of copying an image onto a mesh at screen printing. Despite these and many other similarities and contexts with the origins of photography, they have not appeared in any theoretical reflections on graphics, which is a sign of absent discussion on this subject in professional and artistic circles. Today, these contexts draw on topicality in the context of the development of computer graphics and many other forms of digital and virtual production approaches, removing the boundaries between photography, computer graphics and other forms of digital graphics. These ambiguities in terminology are not only a word play in the field of linguistics, but are also a reflection of the issue where the spectator has a bigger difficulty to distinguish individual approaches to creation and subsequently to interpret the work. Uncertainties may be reflected in creating the content for content: Inability to decipher the content of a work due to the vague background of its creation. Individual approaches to creation are always determined by the medium through which we create works of art. According to Engell, the media in the general, sociocultural meaning "define the space as a whole in which we move in a cultural, thinking, perceptive, visual way. The media determine what is conceivable, perceptible, what can be communicated at all, etc." Let us try to apply this definition to the medium in terms of the means of artistic expression through which we are trying to convey the information to the audience. In that sense of the word, the medium would define the space as a whole in which the creator of the content (artist) and recipient (viewer) move. The medium (the medium of painting, drawings, graphics, etc.) determines, by means of a particular work, what is conceivable, perceptible, it determines the sharing of information. And because "man really sees only what he is aware of", I consider it essential to address the issue of the media. When looking at an artwork, to be at the same time aware of the medium, and also to direct the criticism to challenge it. In the field of art criticism, this is partly what is happening, but similar criticism is absent in the field of graphics, which is currently undergoing the greatest transformation since its inception. Infiltration of a technical image (not just photography but also new forms of digital image) to the field of graphics, new approaches to matrix creation (matrix in a form of a code), virtual ways of creation... These and many other factors contributed to the expansion of the graphics into the field of intermediality and many graphic works stand at the imagined borderline of the media itself. When we talk about the medium of graphics, we mean mainly artistic graphics with its significant features, which determine it. Aleš Krejča, one of the latest personali-

4. Umelec vytlačil celý náklad z originálnej dosky, a to sám alebo za účasti profesionálneho tlačiaru pomocou tradičných remeselných postupov.

5. Umelec autorizoval všetky odtlačky, označil výšku nákladu a dodržal jeho limit.“

O vyššie uvedených vlastnostiach umeleckej grafiky by sa v mnohých prípadoch dalo polemizovať. O pôvodnosti námetu by sa dalo diskutovať napríklad u generovanej grafiky, kde k tvorbe obrazu dochádza prostredníctvom autorom vopred nadefinovaných pravidiel, avšak výstup je naprogramovaný počítačom. Počítačové výpočty „generujú výsledky, presahujúci vše mysliteľné“, píše Kittler. Spracovanie matrice samotným umelcom, ako ďalší zo znakov podľa Krejčcu, môže byť taktiež relativizované hlavne u počítačovej grafiky, kde nie je jasné, čo pod pojmom matrica vlastne rozumieme. Počítačové výpočty „dělajú z reálného v Lacanovšom smyslu manipulovateľný kód.“ Takýto kód v kombinácii s hmotným úložiskom, na ktorom sú uložené podklady pre tlač, môže byť považovaný u počítačovej grafiky alebo grafiky vytvorenej prostredníctvom iného aparátu za maticu. Dáta sú vo svojej podstate manipulovateľné, preto sa jedná o nestály typ matrice a dovedené do krajnosti: s ohľadom na dodržanie limitu nákladu by bolo potrebné túto maticu (jej hmotnú i virtuálnu časť) zničiť. Dodržanie limitu nákladu sa tiež zdá byť kľúčovým najmä pre tie grafické diela, kde pri tvorbe námetu, či spracovaní matrice používame rôzne druhy zariadení, pričom podstata obrazu je v kóde. Alois Bauer píše: „Právě výše nákladu je mnohdy kritériem odlišujícím umělecké grafiky od tisku průmyslového, který vznikl v tiskárně.“ Následne však spochybňuje legitimitu „strojovej“ grafiky na poli umeleckej grafiky takto: „V dnešní době plně nejmodernější kopírovací techniky je ale možno získat rozmnoženou kresbu pouhým stisknutím tlačítka kopírovacího stroje a všechny kopie jsou naprosto stejné. Tyto kopie ale za grafiku nepovažujeme.“ Táto polemika ohľadne legitimity počítačovej grafiky sa v našich krajinách odohrala práve s nástupom kopírovacej techniky a počítačov, čo však už patrí minulému storočiu. Od tej doby sme až na malé výnimky, nezaznamenali v našich krajinách výraznejší posun v diskusii na túto tému. Zaiste to súvisí s postavením grafiky v diskurze súčasného českého a slovenského výtvarného umenia, kde, ako sa zdá, je grafika stále okrajovým „žánrom“. Práve ono fúzovanie grafiky s inými médiami a kontextualizácia so súčasným umením môžu byť kľúčovými faktormi pre jej ďalší vývoj.

Vybrané projekty sa ocitajú na hranici média grafiky, a to hlavne s ohľadom na jej, už horeuvedené, signifikantné znaky. Hlavnou podmienkou výberu týchto diel bolo, aby zachovávali základný princíp umeleckej grafiky, ktorý popisuje Bauer: „Základním principem grafiky je tedy rozmnožování díla tiskem“. Časť vybraných projektov sa ocitá celkom mimo média umeleckej grafiky, avšak tieto projekty sa vždy istým spôsobom dotýkajú podstaty, či určovateľov digitálneho obrazu, ktorý je úzko spätý práve s grafikou.

ties who have expressed their opinion in this regard about the graphics and he claims that:

1. Drawing of the model or the subject must be original.
2. The artist has manually processed the print form (exceptionally with the printer, for example in lithography) by himself
3. The artist has sensitively chosen the means of expression and respected the used material
4. The artist has printed the entire load out of the original matrix, either alone or with the help of a professional printer using traditional craftsmanship.
5. The artist authorized all prints, set the quantity limit and kept it"

The abovementioned features of artistic graphics are in many cases debatable. The originality of the subject could be discussed, for example, in the generated graphics, where image creation occurs through predefined rules by the author, but the output is programmed by the computer. Computer calculations "generate results that go beyond anything conceivable," Kittler writes. The processing of the matrix by the artist himself, as another of the features according to Krejča, can also be relativized especially in computer graphics, where it is not clear what we understand under the term matrix. Computer calculations "make manipulable code out of realistic in Lacan's sense." This code, in combination with the physical storage on which the print templates are stored, can be considered with computer graphics or graphics created by another device, as the matrix. The data are in their essence manipulable; therefore they create an unstable type of matrix and brought to the extreme: with respect to the set quantity limit, it would be necessary to destroy this matrix (both tangible and virtual part). Keeping the set number of prints within limits also seems to be of particular importance for those graphic works where we use different types of devices when creating a theme or processing a matrix, while the nature of the image is in the code. Alois Bauer writes: "It is the limited number of prints that is often a criterion that distinguishes art graphics from the industrial printing that originated in the printing house." But later, he questions the legitimacy of "machine" graphics in the field of art graphics as follows: "In today's world full of state-of-the-art copying technology it is possible to acquire copies of a drawing just by pressing the copier button and all the copies are exactly the same. But we do not consider these copies as graphics." This controversy over the legitimacy of computer graphics took place in our countries with the onset of copying technology and computers, but this already happened in the past century. Since then, except for a few small exceptions, we have not seen a significant shift in discussions on this topic in our countries. It must be related to the positioning of graphics in the discourse of contemporary Czech and Slovak art, where graphic art seems to be still a fringe "genre". The fusion of graphics with other media and contextualization with contemporary art can be key factors for its further development.

## GeneRace

GeneRace, App, vizualizácia pre Šopa Gallery, Košice, 2018

Kolaboratívny projekt autorky a publika. Jedná sa o generovanie minimalistických geometrických portrétov návštevníkov galérie, ktorí sú ochotní poskytnúť predom svoju fotografiu, prípadne nechať sa vyfotiť na mieste. Fotografia následne prechádza softwarom, ktorý vyvinul programátor na základe mnou definovaných kritérií. Software spája kľúčové body na tvári do geometrickej kompozície. Následne je možné si svoje vygenerované portréty vytlačiť na tlačiarni, ktorá je súčasťou inštalácie. Každý výtlačok je signovaný ako autorská grafika.

## VRozhraní

VRozhraní, serigrafia, digitálna tlač, 100x70, Vizualizácia pre Industrial Gallery Ostrava, 2018

V projekte skúmam vychodzie rozhranie, ktoré sa zobrazuje človeku po vstupe do virtuálnej reality. Všetok virtuálny obsah (z VR aplikácií) je možné printscreenom vyfotografovať, data vytvorené v 3D virtuálnych aplikáciách je možné vytlačiť, avšak tieto rozhrania, ktoré sú priamym určovateľom virtuálneho obsahu, nie je možné nijakým spôsobom zachytiť a preniesť do reality. Zosobňujú nekonečnosť virtuálnej krajiny a vyprázdnený priestor, nepoškvrnenú krajinu pripravenú na vstup virtuálneho stvoriteľa.

## „Dr Mozek“

Dr Mozek, digitálna grafika, 297x420, Jonáš Strouhal, Andrea Uváčiková, 2017

„Dr Mozek“ je projektom vizuálneho umelca Jonáša Strouhala. Jedná sa o technológiu neurofeedbacku, využívanú v medicíne. Zjednodušene ide o kresbu vo virtuálnej realite pomocou snímania aktivity mozgových vĺn. Cieľom je vytvoriť súvislú neprerušovanú líniu. Preruší sa vždy, keď človek poľaví v sústreďení. Opomenúc všetky pôvodné aspekty diela, jedná sa o tlačenú grafiku. Vytvorená je priamo pomocou môjho mozgu, avšak prostredníkom sa stáva médium virtuálnej reality a aplikácie, ktorú vyvinul Jonáš. Ten je v tomto prípade taktiež tlačiarom, grafika je digitálne vytlačená. Tento modelový príklad otvára otázku autorstva, ktoré je bezpochyby sporné. Námet je celkom pôvodný, môj, avšak prostriedok je cudzí. Dnes máme k dispozícii bežne tisícky aplikácií, ktoré na základe nášho vstupu vygenerujú obraz. Sú programátori tvorcovia budúcich obsahov?

## Digitálna hmota

Digitálna hmota, (Kodak), linoryt, 100x70 (matrica), výsledné rozmery variabilné, Pragovka Gallery, Praha, 2018

Pracujem s tzv. image test targets – testovacími obrazmi pre fotoaparáty, kamery a projektory. Tieto obrazy majú slúžiť na nastavenie ostrosti, či iných parametrov aparátov, aby tieto prístroje následne mohli vytvárať čo najdokonalejšie technické obrazy. Konkrétne v diele Kodak používam tester

Selected projects appear on the fringe of graphics media, especially with regard to its already mentioned, significant features. The main condition for choosing these works was to preserve the basic principle of artistic graphics, described by Bauer: "The basic principle of graphics is therefore the reproduction of the work by printing." Part of the selected projects appear completely away from the media of art graphics, but these projects always touch upon the essence of digital images or their determiners, which are closely related to graphics.

## **GeneRace**

GeneRace, App, visualization for Šopa Gallery, Košice, 2018

Collaborative project of the author and the audience. It's about generating minimalist geometric portraits of gallery visitors who are willing to provide their photos before coming to the gallery or have a photo of them taken on the spot. The photo then goes through the software developed by the programmer on the basis of criteria defined by myself. The software combines the key points on the face into the geometric composition. It is then possible to print the generated portraits on the printer that is part of the installation. Each copy is signed as the original graphic work.

## **VRozhraní (InInterface)**

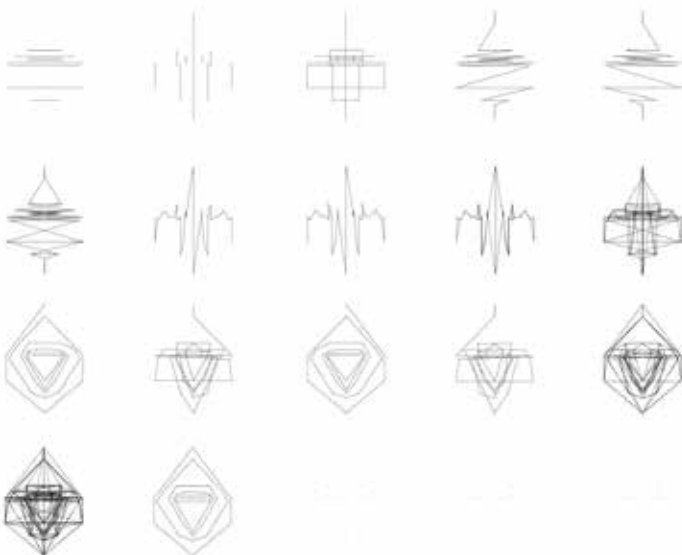
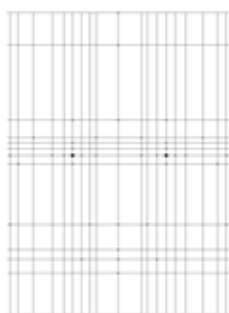
InInterface, serigraphy, digital print, 100x70, Visualization for Industrial Gallery Ostrava, 2018

In the project, I explore the original interface that is shown to a person after entering virtual reality. All virtual content (from VR applications) can be photographed by printscreen, data created in 3D virtual applications can be printed, but these interfaces, which are the direct determiners of virtual content, cannot be captured and transferred to reality in any way. They impersonate the infinite virtual landscape and empty space, an unspoiled country ready for the virtual creator to enter.

## **„Dr Brain“**

Dr Brain, digital graphic, 297x420, Jonáš Strouhal, Andrea Uváčiková, 2017

"Dr. Brain" is a project by visual artist Jonáš Strouhal. It is a neurofeedback technology used in medicine. In simple terms it is a drawing in virtual reality drawn by sensing activity of brain waves. The goal is to create a continuous uninterrupted line. It is interrupted whenever a person stops focusing. Ignoring all original aspects of the work, it is a printed graphic. It is created directly by my brain, but the virtual reality and application developed by Jonáš become a medium. He is also a printer in this case, graphics are digitally printed. This model example raises a question of authorship, which is undoubtedly questionable. The subject is totally original, mine, but the medium is foreign. Nowadays we have thousands of applications available that generate an image based on our input. Are programmers the creators of future content?

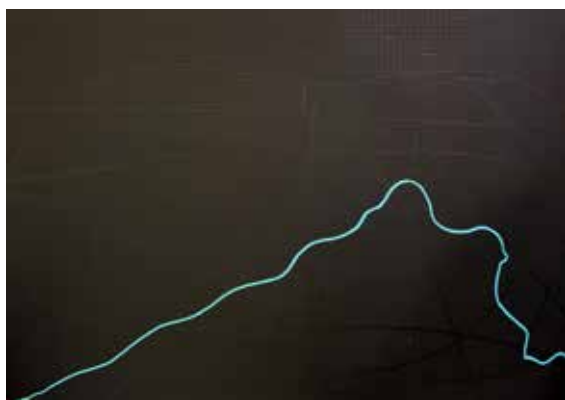
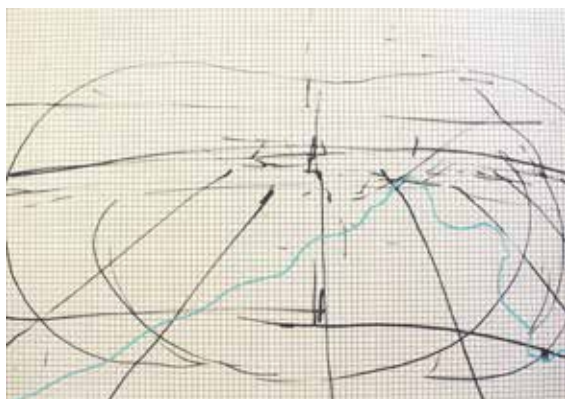
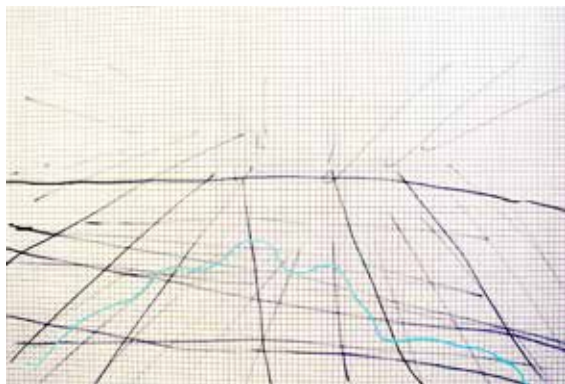


**Andrea Uváčiková**

*GeneRace*, 2018

App, vizualizácia pre Šopa Gallery, Košice

App, visualization for Šopa Gallery, Košice



**Andrea Uváčiková**

*VRozhraní / InInterface*, 2018

serigrafia, digitálna tlač, 70x100 cm

serigraphy, digital print, 100x70cm

Vizualizácia pre Industrial Gallery

Ostrava, 2018

Visualization for Industrial Gallery

Ostrava, 2018

od firmy Kodak pre fotoaparát, ktorý prevádzam do linorytu a grafický list následne režem na štandardizované fotografické formáty a adjustujem jednotlivu do fotorámikov. V diele *All White* sa jedná o vyrámovanie bieleho miesta na stene v mieste kde je nerovnosť (stĺp). Pôvodný tester slúžil na premietnutie bielej plochy na stenu kvôli nastaveniu pravých uhlov (proti skoseným líniám). Séria *Flipbooks* pozostáva z testerov vo forme autor-ských kníh, flipbookov. Pôvodne sa jednálo o pohyblivé gify, ktoré mali byť nápomocné pri testovaní projektoru.

### **Black Square**

*Black Square*, vizualizácia matrice pre 3D tlač, rozmery variabilné, 2018  
3D tlač štvorca, ktorý je následne odtlačaný tradičnými postupmi klasickej umeleckej grafiky, tlačou z výšky a tlačou z hĺbky. Z oboch strán. Výtlačok ako matrica. Výtlačok výtlačku. Štvorec ako narážka na bezpredmetnosť.

### **Absence matérie v materiálním svete**

*Absence matérie v materiálním svete*, vizualizácia pre Meetfactory gallery, Praha, 2018

Pohrávam sa s myšlienkou futuristickej koncepcie sveta, ako základne indexiálnych stôp, ktoré ostali na zemi ako dôkaz niekdajšej existencie objektov. Naša planéta je založená na uhlíku. Je základom každého živého organizmu a aj základom pre objekty, s ktorými denne manipulujeme. Je teda možné hovoriť o virtualizácii objektu, ak je jeho základom vždy hmotná „matrica“? Aj základom počítačového obrazu, alebo digitálnej fotografie je hmotná matrica, a to aj napriek tomu, že počítačový obraz považujeme za virtuálny. Inštalácia pozostáva z kopy jemne mletého grafitu uprostred miestnosti, ďalej sa v priestore nachádzajú police. U polic sú otisky predmetov dennej spotreby (napr. poháru s vodou). Tieto odtlačky (indexiálne stopy predmetov vytvorené pomocou uhlíkoveho pigmentu) slúžia zároveň ako markery, na základe ktorých si môže divák za pomoci aplikácie pre augmented reality zobrazíť objekt v priestore v reálnom čase na svojom mobilnom zariadení.

## **Digital matter**

Digital matter, (Kodak), linocut, 100x70 (matrix), the resulting dimensions vary, Pragovka Gallery, Prague, 2018

I work with so-called image test targets - test images for cameras, video cameras and projectors. These images serve to adjust the sharpness or other device parameters so that these devices could subsequently produce the most advanced technical images. Specifically, in my work titled Kodak I use Kodak camera tester, which I turn to linocut and afterwards I cut the graphic sheet to standardized photographic formats and adjust individually to photo frames. In All White, it's about creating a white space on the wall at the site where it is uneven (column). The original tester served to project the white area onto the wall to adjust the right angles (against the curved lines). The Flipbooks series consists of testers in the form of original's books, flipbooks. Initially, they were moving gifs that were supposed to be helpful in testing the projector.

## **Black Square**

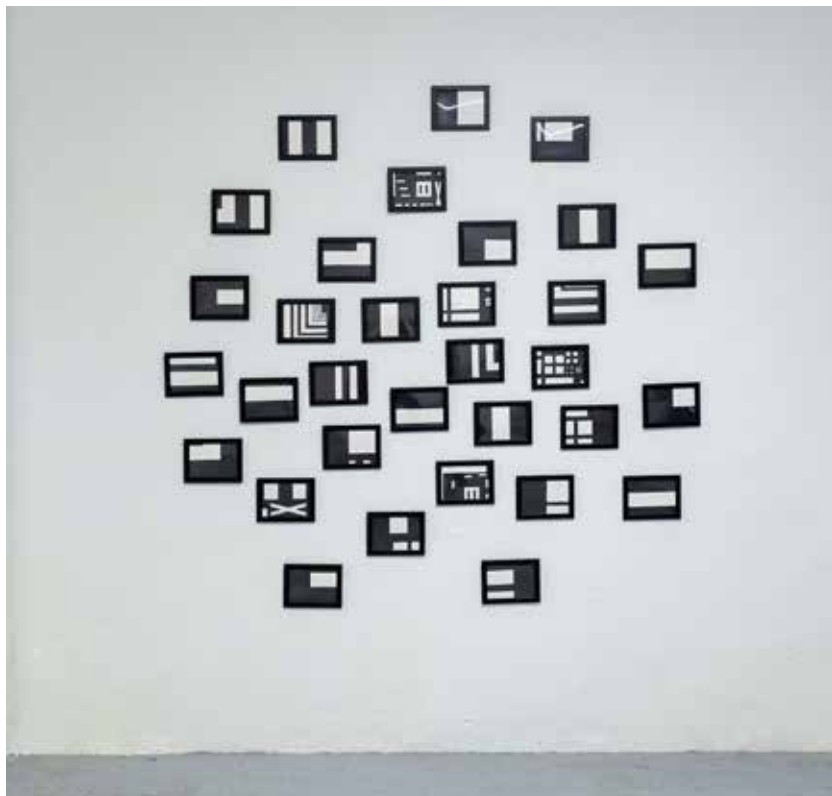
Black Square, visualization of a matrix for 3D printing, variable dimensions, 2018

3D printing of a square, which is then used for printing by the traditional techniques of classic graphic arts, relief and intaglio printing, and from both sides. The print as a matrix. Print of a print. Square as an allusion to purposelessness.

## **Absence of matter in material world**

Absence of matter in material world, visualization for Meetfactory gallery, Prague, 2018

I am playing with the idea of a futuristic concept of the world, as the basis of the index tracks that remained on the ground as the evidence of the former existence of objects. Our planet is carbon-based. It is the foundation of every living organism and also the basis for the objects we manipulate daily. Is it possible to talk about virtualization of an object, if its foundation is always a material "matrix"? Even the basis of a computer image or digital photograph is a material matrix, even though we consider the computer image to be virtual. The installation consists of a pile of finely ground graphite in the middle of the room, further there are some shelves in the room. By the shelves there are imprints of daily consumption items (e.g. a glass of water). These imprints (index traces of objects created using a carbon pigment) serve as markers for the viewer to use an augmented reality application to display an object in the space in real time on his mobile device.

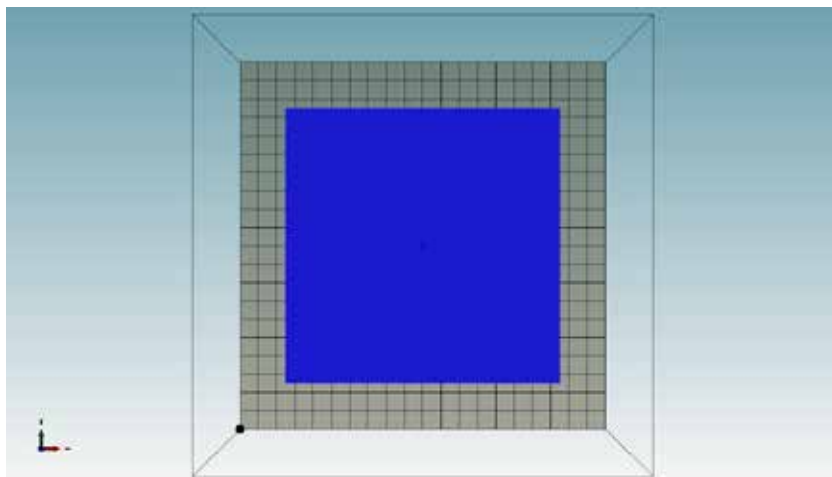


**Andrea Uváčiková**

*Digitálna hmota / Digital matter*, 2018

(Kodak), linoryt, 100x70 (matrica), výsledné rozmery variabilné, Pragovka Gallery, Praha

(Kodak), linocut, 100x70 (matrix), the resulting dimensions vary, Pragovka Gallery, Prague

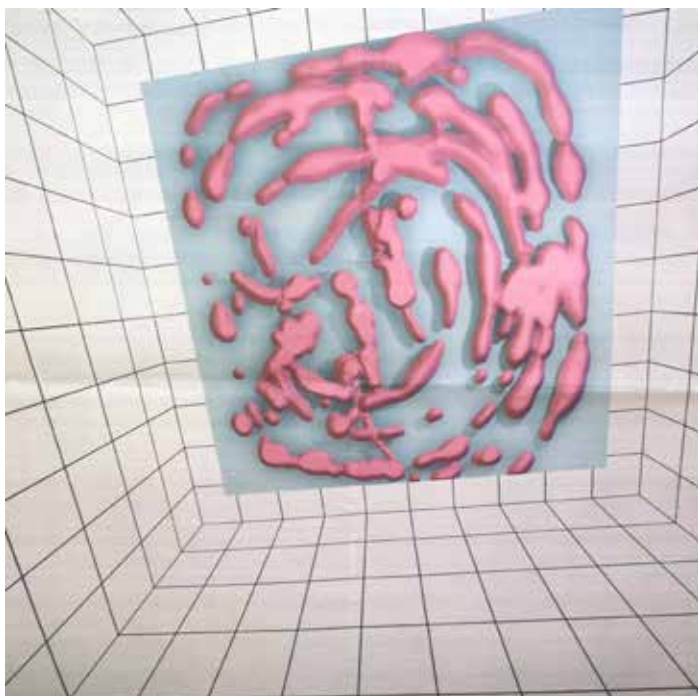


**Andrea Uváčiková**

*BlackSquare*, 2018

vizualizácia matrice pre 3D tlač, rozmery variabilné

visualization of a matrix for 3D printing, variable dimensions



**Andrea Uváčiková**

*Dr Mozek / Dr Brain*, 2017

digitálna grafika, 297x420, Jonáš Strouhal, Andrea Uváčiková

digital graphic, 297x420, Jonáš Strouhal, Andrea Uváčiková, 2017



**Andrea Uváčiková**

*Absence matérie v materiálném světě / Absence of matter in material world*, 2018

vizualizácia pre Meetfactory gallery, Praha

visualization for Meetfactory gallery, Prague

# Tekutá matrica

## **Abstrakt**

*Príspevok s názvom Tekutá matrica sa zaoberá objasnením technologického postupu odtlačania z tekutej matrice. V úvodnej časti ponúka vybrané definície grafického média pomocou ktorých objasňujem súčasné formálne kategórie média, ako ich definovali vybraní odborníci. V ďalšej časti príspevku sa už venujem samotnému pojmu tekutá matrica. Vysvetľujem cestu formálneho bádania a chronológiu postupov, ako som sa k experimentálnej polohe odtlačania matrice tekutého skupenstva dostal.*

## **Kľúčové slová:**

matrica, tekutá matrica, grafika, grafické médium, odtlačok, tlač, experiment

V predloženom texte by som rád čitateľov oboznámil s pojmom *tekutá matrica*, ktorým som začal označovať výsledky môjho bádania v oblasti grafického média, ktorému som sa začal venovať počas doktorandského štúdia na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave, a teraz v tomto bádání pokračujem v rámci môjho tvorivého programu. Text je zostavený z definícií a recyklácie textov, ktoré som publikoval v teoretickej časti dizertačnej práce. *Tekutá matrica* je netradičný spôsob vytvárania odtlačku z minerálnych roztokov, vďaka ktorým získavam odtlačok, ktorý je v procese. Práve proces zmeny je kľúčovým v prepojení na obsahovú stránku výtvarného programu autora. Hlavným cieľom predmetných odtlačkov je vytvorenie abstraktných zobrazení - vizuálnych znakov, ktoré odkazujú na takzvané *Stavebné prvky mentálnych individualít*. Jedná sa o výtvarné zobrazenie ľudskej osobnosti, ktorá má možnosť zmeny, tak ako sedimenty odtlač-

# Liquid matrix

## **Abstract**

*The paper titled Liquid matrix deals with clarification of the technological process of printing from liquid matrix. In the introductory part, it offers selected graphic media definitions to illustrate the current formal media categories as defined by the selected experts. In the next part of the paper I already deal with the term liquid matrix itself. I explain the path of formal exploration and the chronology of procedures as I got to the experimental position of printing from liquid matrix.*

## **Keywords:**

matrix, liquid matrix, graphics, graphic media, imprint, print, experiment

In the text I present I would like to inform readers about the term *liquid matrix* which I began to use to mark the results of my research in the field of graphic media. I started to pursue this research during the postgraduate studies at the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava, and now I continue in this research within my creative program. The text is compiled from the definitions and recycled texts that I published in the theoretical part of my dissertation thesis. *Liquid matrix* is an untraditional way of making a print from mineral solutions to obtain the imprint that is in the process. The process of change is crucial in linking to the content side of the authorial art program. The main purpose of the imprints is to create abstract images - visual symbols that refer to so-called *Building elements of mental individualities*. It is a visual representation of human personality that has the possibility of change, just like the sediments of the liquid ma-

kov z tekutej matrice, ktoré sú neustále v procese transformácie. „V jeho dielach nachádzame reflexie druhej prírody (Hegel) - civilizačnej, umelej, produkovanej, pričom hľadá obrazy jej zvyškovej sublimovanej krásy..., sub-tílné kumulované vrstvy, ktoré asociujú pomalé, no nezvratné procesy zmien (transformácie) a ich sedimenty.”<sup>1</sup>

V prvej časti textu ponúkam vybrané vysvetlenia k definíciám súvisiacich s problematikou grafického média, s cieľom objasnenia legitímnosti zaradenia procesu, ktorý označujem pojmom *tekutá matrica* do oblasti grafického média. Jedná sa o definície „aktuálne formovo-výrazovými kategóriami média grafiky”<sup>2</sup> ako ich definovala výtvarná teoretička Alena Vrbanová, dlhodobo skúmajúca vývoj grafiky na Slovensku. Tieto definície vznikli na základe výskumu, ktorý prebiehal niekoľko rokov na Slovensku s cieľom sledovať tvorivú a edukačnú bázu dvoch vysokoškolských pracovísk zameriavajúcich sa na médium grafiky. „**Grafika na báze klasických techník** - autonómny výtvarný druh založený na autorskom vytvorení a spracovaní matrice rôznymi technikami od kresby, maľby, cez tradičné výškotlačové alebo hĺbkotlačové techniky, až po vytvorenie autorskej elektronickej „nehmotnej” matrice, z ktorých autor následne mechanicky odtlačá alebo ručne tlačí multiplikáty - autorské kópie pôvodiny diela.”<sup>3</sup> Množina klasických grafických techník tvorí akúsi sústavu základných remeselných postupov, pomocou ktorých dokážeme vytvoriť reliéf vo vybraných materiáloch (matriciach) a ich následnou tlačou môžeme získať odtlačok. Druhou vybranou definíciou je popisanie postupov, ktoré dopĺňajú „klasickú, množinu vytvorenia odtlačku, alebo jeho aproprivovania, pričom viacej kladú dôraz na obsahovú stránku použitia tlače, či odtlačku, ako vizuálneho znaku v komunikácii. „**Alternatívne prístupy k médiu** - súbor autorských experimentálnych alebo netradičných (neetablovaných, nerozšírených) technicko-realizačných postupov pri vzniku grafickej matrice a odtlačku, ktoré spĺňajú elementárnu podmienku odtlačania z matrice, nemusia však splniť podmienku multiplikovateľnosti.”<sup>4</sup> Podmienka multiplikovateľnosti bola dlhodobo otázkou v rámci grafického média, najmä v spojení s monotypiou a jej zaradením. Dôraz sa kládol na možnosť opakovateľnosti, čím sa dlhodobo odlišovala od iných médií. Monotypia stála vždy niekde na hrane, medzi maľbou a grafikou. „vymyká z oblasti grafiky, mohol by som ju zaradiť tiež do oblasti maľby.”<sup>5</sup> Má maliarske kvality, ale sa otláčala čo ju zas spájalo s grafickým médiom. Využívanie alternatívnych princípov v grafike sledujem od druhej polovice 20. storočia aj na Slovensku. Ako uvádza vo svojej dizertačnej práci Alena Vrbanová, najvýznamnejšiu úlohu zohral „... zrod konceptuálneho umenia v slovenskom umení okolo roku 1965, ktorý

1 VRBANOVÁ, Alena. In *Methexis*, s. 4.

2 VRBANOVÁ, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, s. 24.

3 VRBANOVÁ, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, s. 24.

4 VRBANOVÁ, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, s. 24.

5 KREJČA, Aleš. In *Grafika: Výtvarné techniky*, s. 191.

trix prints, which are constantly in the process of transformation. *“We find reflection of the second nature in his works (Hegel) – reflecting civilization, art, production, while looking for images of its remaining sublime beauty ..., subtle accumulated layers that associate slow but irreversible processes of changes (transformation) and their sediments.”*<sup>1</sup>

In the first part of the text I offer selected explanations to definitions related to the graphic media issue, in order to clarify the legitimacy of the process, which I refer to as *the liquid matrix* in the graphic media area.

These are the definitions of the *“current form-expressive categories of graphic media”*<sup>2</sup> as defined by art theorist Alena Vrbanová, who has long been exploring the development of graphics in Slovakia. These definitions are based on research that has been going on for several years in Slovakia with the goal to follow the creative and educational basis of two higher education institutions focusing on the graphic media. **“Graphics based on classical techniques** - an autonomous artistic type based on the creation and processing of the matrix by various techniques, from drawing, painting, traditional relief and intaglio printing techniques, all the way to the creation of an authorial electronic “intangible” matrix, which the author subsequently uses to mechanically or manually print copies - authorial copies of the original work.”<sup>3</sup>

A collection of classical graphic techniques creates a set of basic craftsmanship techniques, which we can use to create a relief in selected materials (matrices) and by subsequent printing we can obtain an imprint. The second selected definition is a description of procedures that complement the “classical” group of imprinting or its appropriation, with more emphasis on the content side of the use of the print or the imprint as a visual symbol in the communication. **“Alternative approaches to the medium** - a set of experimental or non-traditional (unestablished, not widely used) technical and production authorial techniques to create a matrix and imprint that meet the elementary condition of printing from a matrix but may not fulfill the multiplicability condition.”<sup>4</sup> The multiplicability condition has long been an issue in the graphic media, especially in connection with the monotype and its placement. The emphasis was placed on the possibility of repeatability, which has long distinguished it from other media. Monotype has always been standing on the edge, between painting and graphics *“it escapes the field of graphics and it could be placed into the field of painting.”*<sup>5</sup> It has painting qualities, but because it is printed it is connected with the graphic media. I have been following the use of alternative principles in the graphics in Slovakia since the second half of the 20th century. Like Alena Vrbanová says in her dissertation thesis,

1 VRBANOVA, Alena. In *Methexis*, p. 4.

2 VRBANOVA, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, p. 24.

3 VRBANOVA, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, p. 24.

4 VRBANOVA, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, p. 24.

5 KREJČA, Aleš. In *Grafika: Výtvarné techniky*, p. 191.

podnietil vznik inovatívnych a hraničných foriem a techník alternatívnej grafiky, až po privlastnenú, prevzatú a interpretovanú.“<sup>6</sup> Tieto definície by som označil ako hlavné polohy vnímania transformácie grafického média za obdobie posledných 60 rokov. Na jednej strane množina klasických, dlhodobo akceptovaných výtvarných techník a na druhej strane označenie pre novú množinu, alternatívnu, inú voči klasickej množine. Spoločne zahŕňajú všetky v dnešnej dobe akceptované a využívané postupy, ktorých spojovacím prvkom je princíp odtlačku. Už nezáleží na tom, či bol vytvorený autorom pomocou remeselných techník, softvérovými programami, alebo privlastnený a jeho význam redefinovaný v rámci koncepcie tvorcu. Je dôležité spomenúť skutočnosť, že nielen v množine alternatívnych postupov sledujeme experiment v oblasti grafického média, ale aj v množine klasických techník. Experimentovanie, hľadanie nových materiálových možností a k tomu prispôsobovanie formálneho výrazu nesúceho vložený obsah autora pozorujeme výrazne aj medzi školenými grafikmi, používajúcimi programovo grafické médium pre realizovanie svojich umeleckých programov. Tým, že poznali remeselné možnosti grafických postupov, vytvorili si pôdu aby mohli experimentovať a posúvať hranice využitia poznaných grafických techník. Mohol by som povedať, že stavali na tradícii a vedomostiach vyvíjajúcich sa niekoľko storočí a tieto vedomosti im dovolili hľadať nové možnosti v dobou prinášaných moderných materiáloch a technológiách. „**Za hranicou grafiky** - oblasť voľnej grafiky, v rámci ktorej pracuje umelec súčasne viacerými stratégiami z oblasti ostatných umeleckých druhov alebo vo svojom výraze sleduje prvky ostatných umeleckých druhov, no výsledné dielo je buď prevažne grafickým alebo sa ocitá na pomedzí dvoch alebo viacerých umeleckých druhov.“<sup>7</sup> Samotná definícia napovedá o rozmanitosti a schopnosti transformovania sa grafického média. Mnohé výsledné práce, najčastejšie v podobe akcií, či inštalácií zahŕňajú zapojenie rôznych charakteristických prvkov iných médií pri realizácii. Problematikými sa stávajú pri potrebe ich zaradenia do jednotlivých výtvarných druhov. „Historik umenia by sa mal podľa Gombricha zmieriť s tým, že na niektoré otázky súvisiace s tvorbou a vznikom umeleckého diela nebudeme nikdy schopní dať uspokojivú odpoveď.“<sup>8</sup> Dôležité je ale, že vznikli a pokiaľ nesú základné princípy grafického média v zmysle odtlačku, spadajú aj do sféry grafického média. Transmediálnosť ako „priepustnosť a premenlivosť grafiky a jejschopnosť interakcie naprieč médiami“<sup>9</sup> v súčasnej grafike definuje Igor Benca, pričom jasne stanovuje obsah významu **signifikantné znaky grafiky**. „Transmediálnosť... schopnosť interakcie naprieč médiami.

6 Vrbánová sa odvoláva na Iniciatívu Bratislavských Konfrontácií, ktorá uviedla nové chápanie výtvarných médií a usilovala sa o stieranie predtým striktno vymedzených hraníc výtvarných druhov. In VRBÁNOVÁ, Alena. *Alternatívna slovenská grafika k problematike modelov interpretácie výtvarného diela*, s. 40.

7 VRBÁNOVÁ, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, s. 24.

8 MIKŠ, František. *Gombrich, tajomstvá obrazu a jazyk umění - Pozvání k dějinám a teorii umění*, s. 101.

9 BENCA, Igor. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, s. 190.

the most important role played “... *the birth of conceptual art in Slovak art around 1965, which led to the emergence of innovative and border forms and techniques of alternative graphics, to appropriated, reproduced and interpreted.*”<sup>6</sup> I would describe these definitions as the main positions of perception of the transformation of graphic media over the last 60 years. On the one hand, a set of classical, long accepted art techniques, and on the other, the designation for a new set, alternative, different from the classical set. Together they include all the currently accepted and used processes, the connecting element of which is the principle of the imprint. It does not really matter if it was created by the author using craft techniques, software programs, or appropriated and its meaning redefined within the concept of the author. It is important to note the fact that we see the experiment not only in the set of alternative processes in the field of graphic media, but also in a set of classical techniques. Experimenting, searching for new material possibilities and adjusting the formal expression bearing the embedded content of the author can be seen also among trained graphic artists using the graphic medium for the realization of their artistic programs. By learning the craftsmanship possibilities of graphic techniques, they have created the ground to experiment and move the boundaries of graphic techniques utilization. I could say that they have been building on the tradition and knowledge that has been developing for centuries, and that knowledge has allowed them to look for new opportunities in modern materials and technologies brought over by the current era. **“Beyond Graphics – a field of free graphics art, in which the artist works simultaneously with several strategies from the field of other artistic styles, or in his expression he follows the elements of other artistic practices, but the resulting work is either mostly graphic or is on the edge of two or more artistic practices.”**<sup>7</sup> The very definition defines the diversity and the ability of transformation of the graphic media. Many works, most often in the form of actions or installations cover the involvement of different characteristics of other media in the making. *“The art historian, according to Gombrich, should accept that we will never be able to give a satisfactory answer to some questions related to the creation of a work of art.”*<sup>8</sup> However, it is important that they have been created and, as long as they bear the basic principles of the graphics media in terms of an imprint, they fall within the sphere of the graphics media. Transmediality as *“the permeability and variability of graphic art and its ability to interact across the media”*<sup>9</sup> in the current graphics is defined by Igor Benca, clearly defining the meaning of **significant graphics attributes**.

6 Vrbanová refers to Iniciatíva Bratislavských Konfrontácií (the Initiative of Bratislava Confrontations), which introduced a new understanding of the art media and sought to blur the previously strictly defined boundaries of art types. In VRBANOVÁ, Alena. *Alternatívna slovenská grafika k problematike modelov interpretácie výtvarného diela*, p. 40.

7 VRBANOVÁ, Alena. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, p. 24.

8 MIKŠ, František. *Gombrich, tajomstvo obrazu a jazyk umění - Pozvání k dějinám a teorii umění*, p. 101.

9 BENCA, Igor. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, p. 190.





...Schopnosť adaptácie a asimilácie s prostredím ostatných umeleckých druhov. Pričom nemusí, ale aj môže prísť k asimilácii, čiže k splynutiu s inými médiami, a tým k marginalizácii alebo k strate niektorého alebo všetkých **signifikantných znakov grafiky**, ktorými sú: **matrica, odtlačok, tlač, stopa, multiplikácia alebo vizuálny jazyk.**“<sup>10</sup>

Zámerom predstavených definícií a ich vysvetlení je objasnenie súčasného chápania problematiky grafického média s cieľom vytvoriť pôdu pre lepšie porozumenie prínosu princípu *tekutej matrice* do predmetnej oblasti. Signifikantom celej oblasti je odtlačok, ktorý je možné vytvoriť pomocou rôznych postupov s použitím matrice. Matrica môže byť buď hmotná, využívaná najmä v oblasti takzvanej grafike na báze klasických techník, vytvorená z odolných materiálov ako napríklad: kameň (litografia), kov (hlbkotlačové techniky), drevo, linoleum (výškotlačové techniky), textil (sieťotlačové techniky). Opačným pólom oproti *hmotnej matrici* je takzvaná *nehmotná matrica*, teda elektronická, či rovnako tiež označovaná ako počítačová matrica. Jej výroba sa deje vo virtuálnom svete počítačových softvérov a k tlači dochádza pomocou hardvérových zariadení – tlačiarňí. Mojou snahou v ďalšej časti textu bude objasnenie princípu takzvanej *tekutej matrice*. Celý technologický proces začal počas skúmania možností využitia roztokov pre proces leptania matrice. Začal som sa zaoberať problematikou hydrolýzy a elektrolýzy s cieľom aplikovať na povrch matrice nové abstraktné vrstvy. Experimentoval som s rôznymi zmesami a formami minerálnych roztokov s cieľom pozorovať ich následné reakcie s vybranými druhmi kovov. Realizácia opisovaných postupov mi umožnila vytvárať nové vrstvy v závislosti od chemického zloženia roztoku, kovov zapojených do rozkladového deja a v prípade elektrolýzy od pridelenia pólov napätia elektród. Opísaným spôsobom získané vrstvy nechám pôsobiť vymedzenú dobu, kým nastane kryštalizácia nanosených minerálov z roztokov. Proces zmeny vrstiev, vytvárajúcich abstraktné obrazy prerušujem ich fixáciou. Niektoré vybrané vrstvy zámerne nefixujem, čím ponechávam voľný priebeh pokračovaniu procesuálnych zmien, ktoré sa prejavujú ako zmeny formy abstraktného zobrazenia. Opísané postupy sa pohybujú v rovine, za *hranicou grafiky*, označujem ich ako tlač z *tekutej matrice*. Na to, aby som mohol uvažovať o zaradení pojmu *tekutá matrica* do oblasti grafického média, je dôležité objasniť konotáciu na významné znaky grafiky. Ako som vyššie v texte uviedol, Benca definoval základné významné znaky grafiky nasledovne: matrica, odtlačok, tlač, stopa, multiplikácia, alebo vizuálny jazyk. Prvým znakom je matrica. Z názvu *tekutá matrica* vyplýva poznatok, že matrica nebude mať pevné skupenstvo a hustotu, ako pri kovoch, dreve, kameni, či plaste. Ale má merateľnú hustotu a dokonca hmotnejšiu ako *nehmotná matrica* vo virtuálnom svete digitálneho prostredia. Odtlačok vzniká vo forme štruktúr abstraktného obrazu na plochu kovu, ktorý je

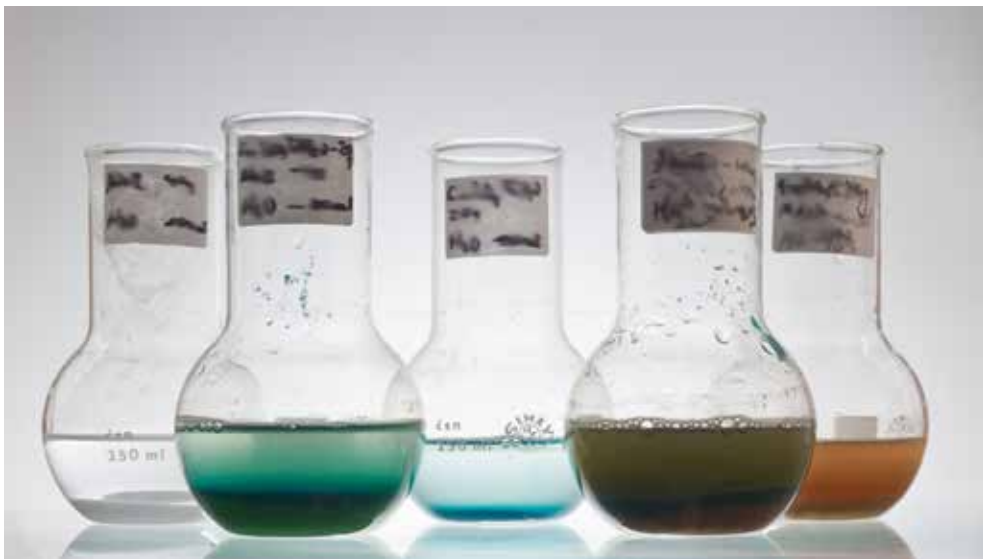
<sup>10</sup> BENCA, Igor. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*. s. 7.

“Transmediality...the ability to interact across the media. ...Ability to adapt and assimilate with the environment of other artistic practices. The assimilation, merging with other media causing marginalization or loss of some or all of the **significant graphics attributes** such as **matrix, imprint, print, trace, multiplication, or visual language**, may or may not occur”<sup>10</sup>

The purpose of the introduced definitions and their explanation is to clarify the current understanding of the graphic media problem in order to create the ground for a better understanding of the contribution of the *liquid matrix* principle to the subject area. The significant notion of the whole field is an imprint that can be created using different matrix methods. The matrix can be either tangible, especially used in the area of so-called graphics techniques based on classical techniques, made of durable materials such as stone (lithography), metal (intaglio printing), wood, linoleum (relief printing), textiles (screen printing techniques). The opposite pole to the *tangible matrix* is the so-called *intangible matrix*, i.e. electronic one, or also referred to as a computer matrix. Its production takes place in the virtual world of computer software, and printing takes place using hardware devices - printers. My attempt in the following paragraphs will be to clarify the principle of the so-called *liquid matrix*.

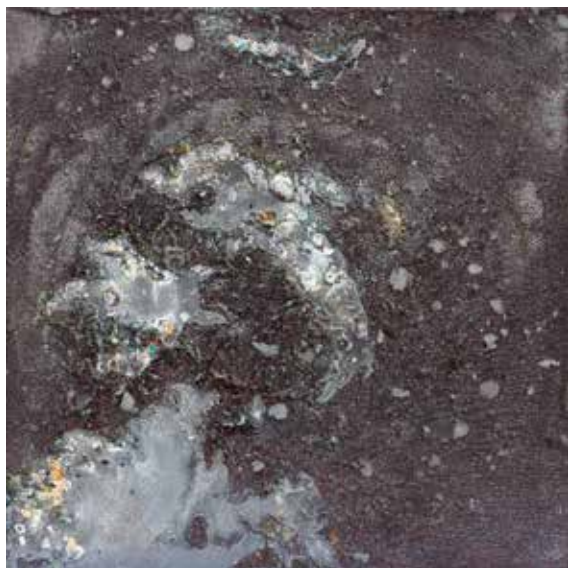
The entire technological process began during the exploration of the possibilities of using solutions for the etching process of the matrix. I began to deal with the issue of hydrolysis and electrolysis in order to apply a new abstract layer to the surface of the matrix. I experimented with various mixtures and forms of mineral solutions in order to observe their subsequent reactions with selected types of metals. The implementation of the described processes allowed me to create new layers depending on the chemical composition of the solution, the metals involved in the corrosion and in the case of electrolysis from the assignment of the poles of the electrode voltage. The layers obtained by the described process are treated for a given time until the process of crystallization of deposited minerals from the solutions goes through. The process of changing layers that create abstract images is interrupted by their fixation. I intentionally do not fix some selected layers, letting them to take their course with processual changes that are show as changes in the form of abstract view. The described processes move within a plane, *beyond the boundaries of graphics*, I refer to them as printing from the liquid matrix. In order to consider the inclusion of the term *liquid matrix* in the graphic media area, it is important to clarify the connotation to significant attributes of graphics. As I mentioned above in the text, Benca defined the basic significant attributes of graphics as follows: matrix, imprint, print, trace, multiplication, or visual language. The first attribute is a matrix. The name of the liquid matrix implies that the matrix will not have a solid state and density, contrary to metal, wood,

<sup>10</sup> BENCA, Igor. In *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*. p. 7.



**Martin Ševčovič**

Tekuté matrice / *Liquid matrix*, 2012



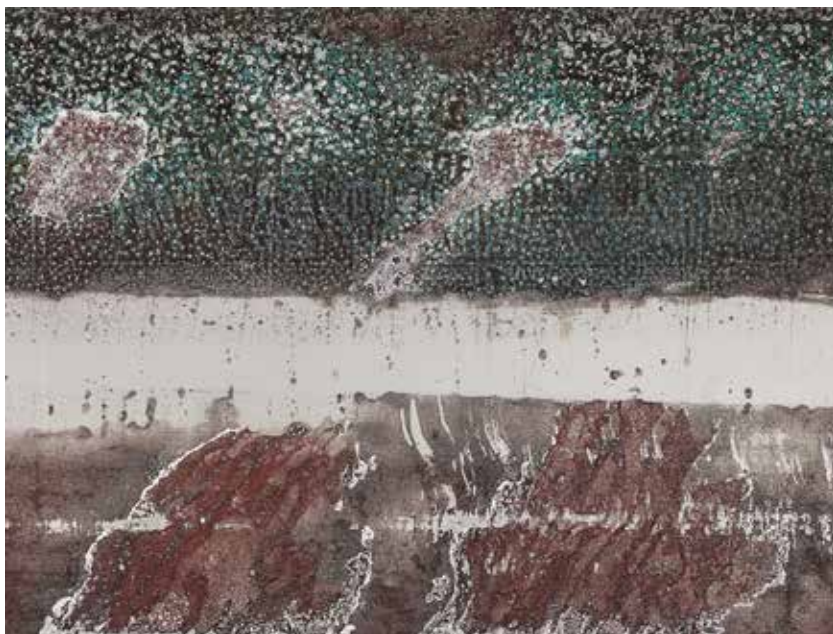
**Martin Ševčovič**

Stavebné prvky mentálnych individualít /  
*Building elements of mental individuals*, 2014  
odtlačok z tekutej matrice, 68 x 68 cm  
imprint of liquid matrix, 68 x 68 cm



**Martin Ševčovič**

Stavebné prvky mentálnych individualít /  
*Building elements of mental individuals*, 2016  
 odtlačok z tekutej matrice, 60 x 60 cm  
 imprint of liquid matrix, 60 x 60 cm



**Martin Ševčovič**

Stavebné prvky mentálnych individualít (detail) /  
*Building elements of mental individuals (detail)*, 2017  
 odtlačok z tekutej matrice, 30 x 120 cm  
 imprint of liquid matrix, 30 x 120 cm

vedome aplikovaný do procesu reakcie s tekutinou. Nazvem ho *materiál snímania odtlačku*. Vykryvaním plôch *materiálu snímania odtlačku*, akoby sme aplikovali šablónu medzi matricu (tekutinu) a materiál, na ktorý sa odtláča, čím dosiahneme možnosť vytvárania nielen abstraktných obrazov. Tlač pri klasických grafických technikách predstavuje proces odtlačania nanesej farby z reliéfu na papier, pričom vzniká odtlačok. Pre dosiahnutie potrebnej kvality odtlačku je dôležitý tlak, teda *médium prenosu* medzi matricou a plochou, na ktorú sa tlačí. V prípade *tekutej matrice* a prenosu obrazu na *materiál snímania odtlačku* je *médiom prenosu* tlak vznikajúci medzi molekulami<sup>11</sup> a v prípade elektrolyzy je tento tlak usmernený polarizáciou elektród a umocnený elektrickým prúdom a napätím. Teda v našom ponímaní tlač prebieha prostredníctvom tlaku fyzikálno-chemickej reakcie. Sporným zostáva otázka aplikácia farby, ktorá sa pri klasických postupoch odtláča a vzniká stopa, odtlačok. Z pohľadu fyziky je farba psychofyziologický vnem. Získaný odtlačok z tekutej matrice ponúka širokú škálu spomínaných vnemov vznikajúcich pri dopade do oka. Charakter odtlačku z tekutej matrice závisí od opracovania matrice, teda zostavenia požadovaných kombinácie chemických prvkov v roztoku. Multiplikácia procesu je zachovaná, kým sa matrica „neunaví“,“<sup>12</sup> teda aj v prípade tekutej matrice, kým nenastane výrazná zmena chemického zloženia roztoku spôsobená fyzikálno-chemickými reakciami. Pri zachovaní podmienok a zloženia matrice, môžeme realizovať odtlačok viacnásobne, čím je podmienka multiplikácie zachovaná.

*Tekutá matrica*, ako som ju nazval funguje na báze vlastností chemických prvkov, takzvané Beketovo radenie kovov.<sup>13</sup> Z môjho pohľadu vytváranie obrazu s využitím chemických reakcií ušľachtilých a neušľachtilých kovov, konotujúcich s obsahovou stránkou v zmysle stavebných prvkov mentálnej individuality. Tieto stavebné prvky vnímam z pohľadu dvoch polarít, kladnej a zápornej. Prevaha jednotlivkej polarity voči celku ovplyvňuje samotnú individualitu subjektu, čo vnímam ako negatívne alebo pozitívne vlastnosti subjektu. Ušľachtilé kovy spájam s významom pozitívnych vlastností a neušľachtilé kovy s negatívnymi vlastnosťami. Pre mňa ako autora je najväčším prínosom opisovaného postupu získaný **odtlačok**, ktorý je **v procese**. Oproti bežným odtlačkom snímajúcich farbu, či reliéf sa mi podarilo nájsť spôsob vyvárať povrchov, meniacich sa podľa vplyvu prostredia. Nikdy nekončiaci proces zániku a tým vzniku niečoho nového.

V predchádzajúcom texte ponúkam čitateľovi objasnenie postupu vytvá-

11 Brownov pohyb – kinetická teória látok

12 výraz spájaný v rétorike grafikov s významom opotrebovania, zničenia grafickej dosky pod vplyvom tlaku z lisu a iných vplyvov, čím stráca schopnosť vytvárať odtlačok v požadovanej kvalite.

13 Kovy možno na základe ich správania sa v roztokoch obsahujúcich kationy kovov zoradiť do radu, tzv. Beketovov rad kovov. (Li – K – Ca – Mg – Al – Mn – Zn – Cr – Fe – Cd – Co – Ni – Sn – Pb – H – Cu – Ag – Pt – Au) Kovy naľavo od vodíka (Li, K, Ca, Mg, Al, Mn, Zn, Cr, Fe, Cd, Co, Ni, Sn, Pb) sa nazývajú neušľachtilé a kovy napravo (Cu, Ag, Pt, Au) sa nazývajú ušľachtilé. Pri styku kovu umiestneného v rade viacej vľavo (neušľachtilejší) s roztokom kovu umiestneného v rade viacej vpravo (ušľachtilejší), sa z roztoku začne vylučovať ušľachtilejší kov (vyredukuje sa) a naopak neušľachtilejší sa bude rozpúšťať.

stone or plastic. But it has a measurable density and even more tangible than the intangible matrix in the virtual world of the digital environment. The imprint is created in the form of abstract image structures on a metal surface that is consciously applied to the fluid reaction process. I call it the *imprint application material*. By covering the surface of the imprint application material it is as if we applied a stencil between the matrix (liquid) and the material onto which it is printed; thus getting a chance to create not only abstract images. Printing with conventional graphics techniques is the process of printing ink from relief onto paper producing an imprint. To achieve the necessary quality of the imprint, the pressure is important, i.e. the transfer medium between the matrix and the plane on which it is pressed. In the case of the *liquid matrix* and an image transfer to the *imprint application material*, the *transfer medium* is the pressure generated between the molecules<sup>11</sup> and, in the case of electrolysis; this pressure is guided by the polarization of the electrodes and increased by the electric current and the voltage. So, in our understanding the printing is done through the pressure of the physical-chemical reaction. The paint application remains questionable, in the case of conventional printing techniques it is imprinted and a trace and an imprint are created. From the physics point of view, color is psychophysiological sensation. The obtained imprint from the liquid matrix offers a wide range of aforementioned sensations occurring when entering the eye. The character of the imprint from the liquid matrix depends on the matrix processing, i.e. the assembly of the desired chemical element combinations in the solution. Process multiplication is maintained until the matrix gets "worn out,"<sup>12</sup> which is also the case of the liquid matrix, until there is a significant change in the chemical composition of the solution due to physicochemical reactions. While preserving the conditions and matrix composition, we can make multiple duplicates, so the multiplication condition is preserved.

The *liquid matrix*, as I named it, works on the basis of the properties of the chemical elements, the so-called Beketov's metal displacement series.<sup>13</sup> From my point of view, creating images using chemical reactions of noble and base metals, conveys the content side in terms of building elements of mental individuality. I see these building elements in terms of two polarities, positive and negative. The predominance of an individual polarity as a whole influences the individuality of the subject, which I perceive

11 Brownian motion - kinetic theory of matter

12 an expression used in the rhetoric of graphic artists and associated with the meaning of *deterioration*, the destruction of the graphic matrix under the influence of pressure of the press and other influences, thus losing the ability to create a print in the required quality.

13 Metals can be classified into a series based on their behavior in metal cation-based solutions, so called Beketov's metal displacement series (Li - K - Ca - Mg - Al - Mn - Zn - Cr - Fe - Cd - Co - Ni - Sn - Pb - H - Cu - Ag - Pt - Au). Metals to the left of hydrogen (Li, K, Ca, Mg, Al, Mn, Zn, Cr, Fe, Cd, Co, Ni, Sn, Pb) are called base metals and metals to the right (Cu, Ag, Pt, Au) are called noble metals. When contacting a metal placed in a series more to the left (more base) with a metal solution placed in a series more to the right (more noble), a noble metal (deoxidized) will emerge from the solution and, on the contrary, the base metal will start dissolving.

rania odtlačku pomocou *tekutej matrice*, ideové pozadie procesu a objasnenie, prečo predmetný postup spájam s problematikou grafického média. V prvej časti textu ponúkam niekoľko súčasných definícií týkajúcich sa problematiky definovania oblasti grafického média. V druhej časti textu ponúkam vysvetlenia dôvodov, prečo som sa danej problematike venujem a akou cestou som prišiel až princípu, ktorý som začal označovať pojmom tlač z tekutej matrice, pomocou ktorého získavam procesuálny odtlačok.

## Zoznam použitých bibliografických zdrojov

- BENČA, Igor: a kol. *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, 1. vyd. Banská Bystrica: FVU AVU, 2011. 192 s. ISBN 978-80-89078-88-2
- BÖHMEROVÁ, Zuzana – JANČÁR Ivan. *Slovenská grafika 20. storočia*, Bratislava: GMB a Roman Fečík, 2007. 431 s. ISBN 978-80-88762-90-4
- COLDWELL, Paul. *Printmaking a contemporary perspective*, London: Black Dog Publishing, 2010. ISBN 978-1-906155-43-8
- GRABOWSKI, Beth – FICK, Bill. *Printmaking: A Complet Guide to Materials and Processes*, London: Laurence King, 2009. 240 s. ISBN 978-1-85669-600-5
- HOURA, Miroslav. *Jak se dívat na grafiku*, 1.vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1971. 199 s. ISBN 14-317-71
- KREJČA, Aleš. *Grafika: Výtvarné techniky*, Praha: AVENTINUM, 2010. 205 s. ISBN 978-80-7442-003-0
- KUBIČKA, Roman – ZELINGER Jiří. *Výkladový slovník malířství, grafiky a restaurátorství*, 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2004. 344 str. ISBN 80-247-9046-7
- KOLEKTÍV AUTOROV. *Slovník světové kresby a grafiky*, 1. vyd. Praha: ODEON, 1997. ISBN 80-207-0550-3
- MIKŠ, František. *Gombrich, tajemství obrazu a jazyk umění - Pozvání k dějinám a teorii umění*, 2. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2010. ISBN 978-80-87029-86-2
- NOYCE, Richard. *Printmaking at the Edge*, A&C Black, London 2006. ISBN 978-07-13667-84-4
- ŠEVČOVIČ, Martin. *Projekt, experiment, náhoda. Materializácia vlastného diela od idey po finálnu verziu*: dizertačná práca, Bratislava: VŠVU, 2014. 77 s.
- VRBANOVÁ, Alena. *Alternatívna slovenská grafika k problematike modelov interpretácie výtvarného diela*: dizertačná práca. Nitra: UKF FF, 2012. 164 s.
- VRBANOVÁ, Alena – MYSLIVCOVÁ, Zora. *Slovenská grafika 20. storočia*, Banská Bystrica: Stredoslovenská galéria, 2006. ISBN 80-88681-57-X
- VRBANOVÁ, Alena. *Methexis*: katalóg k výstave, Třebatice: OZ Young art show, 2017. 37 s. ISBN 978-80-972813-0-4

Tento príspevok vznikol v rámci riešenia projektu I/O179/17 Výskum identifikátorov výtvarného nadania a talentu detí a mládeže.

Reprodukcie k príspevku *Tekutá matrica* sú z archívu autora. Autorom reprodukcí je Peter Čintalan.

as the negative or positive qualities of the subject. The noble metals are associated with the meaning of positive properties and base metals with negative properties. For me as an author, the most important contribution to the process described is **the imprint** that is **in the process**. In contrast to conventional imprint which print the ink or the relief I have managed to find a way of creating surfaces that vary according to the influence of the environment. The never-ending process of decay and the emergence of something new.

In the text above I offer the reader an explanation of how to make a print using *a liquid matrix*, the idea background of the process and clarifying why I'm linking the process to the graphic media. In the first part of the text I offer several current definitions regarding the definition of a graphic media area. In the second part of the text I offer an explanation of the reasons why I am dealing with the issue and the road I have travelled, all the way to the principle I named printing from the liquid matrix which I use to obtain a processual imprint.

## Bibliography

- BENCA, Igor. a kol. *Trans/mediálny priestor grafiky, Asimilácia vs. originál*, 1. vyd. Banská Bystrica : FVU AVU, 2011. 192 s. ISBN 978-80-89078-88-2
- BÖHMEROVÁ, Zuzana – JANČÁR Ivan. *Slovenská grafika 20. storočia*, Bratislava : GMB a Roman Fečík, 2007. 431 s. ISBN 978-80-88762-90-4
- COLDWELL, Paul. *Printmaking a contemporary perspective*, London : Black Dog Publishing, 2010. ISBN 978-1-906155-43-8
- GRABOWSKI, Beth – FICK, Bill. *Printmaking : A Compleat Guide to Materials and Processes*, London : Laurence King, 2009. 240 s. ISBN 978-1-85669-600-5
- HOURA, Miroslav. *Jak se dívat na grafiku*, 1.vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1971. 199 s. ISBN 14-317-71
- KREJČA, Aleš. *Grafika: Výtvarné techniky*, Praha : AVENTINUM, 2010. 205 s. ISBN 978-80-7442-003-0
- KUBIČKA, Roman – ZELINGER Jiří. *Výkladový slovník malířství, grafiky a restaurátorství*, 1. vyd. Praha: Grada Publishing, a.s., 2004. 344 str. ISBN 80-247-9046-7
- KOLEKTÍV AUTOROV. *Slovník světové kresby a grafiky*, 1. vyd. Praha : ODEON, 1997. ISBN 80-207-0550-3
- MIKŠ, František. *Gombrich, tajemství obrazu a jazyk umění - Pozvání k dějinám a teorii umění*, 2. vyd. Brno : Barrister & Principal, 2010. ISBN 978-80-87029-86-2
- NOYCE, Richard. *Printmaking at the Edge*, A&C Black, London 2006. ISBN 978-07-13667-84-4
- ŠEVČOVIČ, Martin. *Projekt, experiment, náhoda. Materializácia vlastného diela od idey po finálnu verziu*: dizertačná práca, Bratislava : VŠVU, 2014. 77 s.
- VRBANOVÁ, Alena. *Alternatívna slovenská grafika k problematike modelov interpretácie výtvarného diela*: dizertačná práca. Nitra : UKF FF, 2012. 164 s.
- VRBANOVÁ, Alena – MYSLIVCOVÁ, Zora. *Slovenská grafika 20. storočia*, Banská Bystrica : Stredoslovenská galéria, 2006. ISBN 80-88681-57-X
- VRBANOVÁ, Alena. *Methexis* : katalóg k výstave, Trebatice : OZ Young art show, 2017. 37 s. ISBN 978-80-972813-0-4

This contribution was created in the framework of the project I/O179/17 Research on Identifiers of Art and Child and Youth Talents.

Reproductions to the contribution Liquid Matrix come from the author's archive. The author of the reproductions is Peter Čintalan.



**Martin Ševčovič**

Stavebné prvky mentálnych individualít /  
*Building elements of mental individuals*, 2018  
odtlačok z tekutej matrice, 70 x 30 cm  
imprint of liquid matrix, 70 x 30 cm



**Martin Ševčovič**

*Sonda / A drill core*, 2014

grafický objekt, 340 x 68 x 68 cm

graphic object, 340 x 68 x 68 cm



**Martin Ševčovič**

Sonda / *A drill core (detail)*, 2014  
grafický objekt, 276 x 30 x 30 cm  
graphic object, 276 x 30 x 30 cm

→

**Martin Ševčovič**

Sonda / *A drill core*, 2014  
grafický objekt, 276 x 30 x 30 cm  
graphic object, 276 x 30 x 30 cm



ISBN 978-80-8206-012-9  
EAN 9788082060129