

# Codziennik osobisty

## 2016/2017

---

„Codziennik osobisty” ma zachęcić do systematycznej pracy nad teorią i praktyką formułowania komunikatu wizualnego. Materiał podzielony jest na działy i łączy ze sobą hasła, tematy i opisy zagadnień plastycznych.

Twoim zadaniem jest podejmowanie prób samodzielnego formułowania problemów i eksperymentowanie w poszukiwaniu rozwiązań. Stopień złożoności dostosuj do swoich możliwości. Problemy rozwiązuj we właściwy Tobie sposób. Unikaj naśladowania cudzych osiągnięć. Mogą posłużyć wyłącznie jako źródło inspiracji dla twórczych poszukiwań.

Efektom działań są projekty w formacie A5, wykonane różnymi technikami plastycznymi przy użyciu najrozmaitszych narzędzi – tych znanych i tych, które dopiero odkryjesz.

Porównywanie się z innymi jest niekorzystne. Pamiętaj, że nie ma jedynie słusznych rozwiązań. Każde doświadczenie rozwija umiejętności i wrażliwość zgodnie z Twoimi potrzebami. Eksperymentuj i nie zapominaj o tym co najważniejsze – **pozytywna energia, dobra zabawa i poczucie własnej wartości**. Dzięki tym elementom Twoja kreatywność się rozwija.

Zaufaj własnej intuicji, zaglądaj zanurzaj w wyobraźni i czerp radość z twórczej zabawy.



Samodzielnie określ styl pracy. Dobierz odpowiednie środki stylistyczne. Eksperymentuj z różnorodnością nie ograniczając się tylko do tego co Tobie znane. Wybierz technikę i zagadnienia plastyczne, nad którymi będziesz pracować. Skup się na konkretnych zagadnieniach tak aby dla odbiorcy Twoje działania były czytelne.

**Pamiętaj, że nie ma złych pomysłów.** Jedynie dobór środków może być nieodpowiedni. Popętniaj błędy aby dzięki nim zdobywać wiedzę, umiejętności i rozwijać swoją kreatywność i wrażliwość.



TEORIA	zagadnienie	opis / aby dowiedzieć się więcej, kliknij na przycisk „więcej >>”. Potrzebne jest łącze internetowe.
	<b>FORMAT A5</b>	148 x 210 mm <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>KONTRAST</b>	uwidaczniona różnica, przeciwieństwo lub przeciwstawienie elementów obrazu bądź rzeźby. Kontrast służy do podkreślenia i zaakcentowania wybranych elementów. Może też służyć do podkreślenia nastroju pracy, na przykład przydawać niepokoju i niepewności. Różnica między dwoma zestawianymi ze sobą przedmiotami lub zjawiskami dotycząca na przykład barwy, kształtu lub faktury. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>KOMPOZYCJA</b>	układ elementów zestawionych ze sobą w taki sposób, aby tworzyły one harmonijną całość. Kompozycją określa się również samo dzieło, zawierające połączone ze sobą składniki. Celem kompozycji jest osiągnięcie zamierzonego efektu plastycznego poprzez umiejętne dobranie kolorów, kształtów, proporcji, faktur i położenia przedstawianych elementów, czasem na drodze porządkowania podobnych do siebie składników, a kiedy indziej poprzez zestawianie ich na zasadzie kontrastu. W kompozycji wykorzystuje się też często pewne konstrukcje znane z geometrii takie jak symetria czy złoty podział. Odpowiednie operowanie tymi narzędziami daje efekt w postaci różnych nastrojów, uczuć, przeżyć jakich może doświadczyć odbiorca - można uzyskać na przykład zarówno odczucie statyczności, porządku, równowagi, harmonii, jak i dynamiki, chaosu czy nierównowagi. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>ŚRODKI STYLISTYCZNE</b>	środki używane w szeroko pojętej sztuce, mające na celu wywołanie u odbiorcy pożądanych emocji, środki artystycznego wyrazu, do których zaliczamy m. in. metaforę, ironię, parafrazę itd. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>WODA</b>	(tlenek wodoru) - związek chemiczny o wzorze H <sub>2</sub> O, występujący w warunkach standardowych w stanie ciekłym. W stanie gazowym wodę określa się mianem pary wodnej, a w stałym stanie skupienia - lodem. Słowo wodą jako nazwa związku chemicznego może się odnosić do każdego stanu skupienia. Woda jest bardzo dobrym rozpuszczalnikiem dla substancji polarnych. Większość występującej na Ziemi wody jest „słona” (około 97,38%), tzn. zawiera dużo rozpuszczonych soli, głównie chlorku sodu. W naturalnej wodzie rozpuszczone są gazy atmosferyczne, z których w największym stężeniu znajduje się dwutlenek węgla. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>WASSILY KANDINSKY</b>	rosyjski malarz, grafik i teoretyk sztuki. Współtwórca i jeden z przedstawicieli abstrakcjonizmu. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>TEORIA KOLORU</b>	interdyscyplinarny dział wiedzy zajmujący się powstawaniem u człowieka wrażeń barwnych, oraz teoretycznymi i praktycznymi aspektami czynników zewnętrznych biorących udział w procesie powstawania tych wrażeń. Teorię koloru można również nazywać teorią barwy, jednak w praktyce zwykło używać się pierwszego terminu. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>KAPIZM</b>	kierunek malarski, który wykształcił się i zdominował polską sztukę w drugiej dekadzie dwudziestolecia międzywojennego. Nazwa pochodzi od liter K.P. - skrótu „Komitetu Paryskiego”, czyli Komitetu Paryskiej pomocy dla studentów wyjeżdżających na studia malarskie do Francji, zawiązanego w 1923 roku przez Józefa Pankiewicza na krakowskiej ASP. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>GRAFIKA / TECHNIKI GRAFICZNE</b>	Grafika artystyczna (warsztatowa) wyróżnia się skupieniem w rękach artysty całego procesu twórczego od projektu przez wykonanie matrycy do wykonania odbitek - rycin, które mają wartość oryginalnych dzieł sztuki. Liczba odbitek uzyskanych z jednej płyty zależy od techniki. Grafika użytkowa to dziedzina grafiki i druku artystycznego służąca celom użytkowym. Związana jest z rynkiem wydawniczym i reklamą. Grafika użytkowa obejmuje plakat, ilustracje, druki okolicznościowe, magazyny, gazety, znaczki pocztowe, banknoty, ekslibrisy i liternictwo. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>HIROSHIGE ANDŌ</b>	zwany także Hiroshige Utagawa - jeden z najbardziej znanych japońskich malarzy, grafików i twórców ukiyo-e. <b>więcej &gt;&gt;</b>

**2016**  
**WRZESIEŃ**

**ŻYWIŁY** (linia/plama/kolor)

12	<b>PRZEDWIOŚNIE</b>
13	<b>WIOSNA</b>
14	<b>LATO</b>
15	<b>JESIEŃ</b>
16	<b>ZIMA</b>
19	<b>WODA</b>
20	<b>ZIEMIA</b>
21	<b>OGIEŃ</b>
22	<b>HURAGAN</b>
23	<b>POWIETRZE</b>
26	<b>NARYSUJ WZBURZONE MORZE</b>
27	<b>GDZIE SPADAJĄ KROPLE DESZCZU?</b>
28	<b>POTOK ŁEZ</b>
29	<b>PARASOLKI</b>
30	<b>RWAĆA RZEKA</b>

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

Spróbuj na kartce formatu A5 stworzyć kompozycję wypełnioną kolorami, które kojarzą Ci się z zadaniem okresem. Ważne aby kolory pochodziły z różnych materiałów i narzędzi. Mogą to być różnego rodzaju kredki (świecowe, pastele olejne, pastele suche itd.) i farby (akryle, akwarele lub tempery). Zestawiaj odcienie wybranego koloru. Im więcej kolorów i odcieni uda Ci się zgromadzić na jednej kartce tym ciekawszy efekt uzyskasz. tącz plamę i kreskę.

*Ciekawostka: rozmazując suchą pastel wilgotnym pędzlem uzyskasz efekt malowania temperą.*

Celem tego zestawu haseł jest wykorzystanie doświadczeń z poprzedniego tygodnia. W zależności od poziomu zaangażowania, posiadasz gamy kolorystyczne charakteryzujące poszczególne okresy roku. Teraz twórz kompozycje wykorzystując kolory z palet do zilustrowania poszczególnych haseł. Wykorzystuj figury geometryczne, plamy, plamki czy kropki. Poszukaj kontrastu wielkości pomiędzy sąsiadującymi figurami.

Ten tydzień zachęca do podsumowań. Woda ze swoimi przezroczystościami, błękitami, lazurami czy turkusami jest tematem przewodnim. Czasami w formie łzy, kropli deszczu czy rwącej rzeki. Zestaw ze sobą barwne plamy i linie. Błękitną teksturę pokryj odciskami sugerującymi morską pianę lub liniami wyznaczającymi trasę przepływu łzy. Poszukaj własnego pomysłu na udzielenie plastycznej odpowiedzi do zadanego hasła. Unikaj dosłowności i formułowania oczywistego komunikatu wizualnego.

<b>TEORIA</b>	<b>zagadnienie</b>	opis / aby dowiedzieć się więcej, kliknij na przycisk „więcej >>”. Potrzebne jest łącze internetowe.
	<b>KOLORYSTYKA</b>	chromatyka, koloryt, gama barwna w sztukach plastycznych dominacja lub specyficzne zestawienie barw, charakterystyczne dla danej kompozycji malarskiej, nadające ogólny ton dziełu sztuki, będące pewną całością estetyczną, stanowiące najistotniejszy element rozwiązania kolorystycznego dzieła. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>WALOR</b>	jasność barwy, natężenie światła względem cienia (ilość jasności i ciemności), jaka zawarta jest w tonie kolorystycznym.. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SALVADOR DALI</b>	kataloński malarz, jeden z najbardziej znanych surrealistów. Twórca logotypu marki „Chupa chups” <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>KRESKA / LINIA / KONTUR</b>	kreska / linia to ślad na płaszczyźnie, kreska buduje kształt, oddziela plamy i nadaje im formy. Kontur wyznacza kształt przedmiotu na płaszczyźnie
	<b>PLAMA</b>	fragment powierzchni kompozycji o określonym kształcie, wielkości i kolorze.
	<b>TEKSTURA</b>	to sposób ukształtowania powierzchni przedmiotu, obrazu, rzeźby wynikający z tworzywa, techniki. Faktura może być szorstka, gładka, chropowata, matowa, błyszcząca itp. Tekstury są dwuwymiarowymi obrazkami nakładanymi na obiekty lub ich części, w celu poprawienia realizmu rysowanych brył oraz dodatkowego określenia cech ich powierzchni np. przez nałożenie obrazka drewna lub marmuru. Tekstury mogą być również używane do różnego rodzaju efektów specjalnych
	<b>FOWIZM</b>	kierunek w malarstwie francuskim początku XX wieku o bardzo żywej i oderwanej od rzeczywistości kolorystyce dzieł. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SURREALIZM</b>	kierunek w sztuce powstały w 1924 roku we Francji, początkowo występujący wyłącznie w literaturze, później w sztukach plastycznych, filmie i teatrze. Termin ten stworzył w 1917 roku Guillaume Apollinaire. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>EKSPRESJONIZM</b>	terminu tego po raz pierwszy użył dla oznaczenia swojej sztuki francuski malarz J.A. Hervé w 1901 roku, nadając tę nazwę cyklowi swoich obrazów wystawianych w Salonie Niezależnych. Kierunek w sztuce rozwinął się na dobre na początku XX w. w Niemczech, ale korzeniami sięga do eksperymentów artystycznych wielkich twórców schyłku XIX w.: Vincenta van Gogha, Edwarda Muncha, Jamesa Ensora i Paula Gauguina, których można określić jako prekursorów ekspresjonizmu. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SZTUKA NAIWNA</b>	spontaniczna, instynktowna twórczość artystów (najczęściej samouków), którzy nie są związani z żadnymi kierunkami sztuki współczesnej ani tradycjami sztuki ludowej lub dziecięcej. Polega na upraszczaniu oraz często deformacji i stylizowaniu, skłonności do skrajnego realizmu. <b>więcej &gt;&gt;</b>



<b>2016 PAŹDZIERNIK</b>	<b>KOLORY</b>
<b>3</b>	<b>BIAŁY</b>
<b>4</b>	<b>CZERWONY</b>
<b>5</b>	<b>ZIELONY</b>
<b>6</b>	<b>NIEBIESKI</b>
<b>7</b>	<b>CZARNY</b>
<b>10</b>	<b>FIOLETOWO-ŻÓŁTY</b>
<b>11</b>	<b>NIEBIESKO-POMARAŃCZOWA</b>
<b>12</b>	<b>CZERWONO-ZIELONY</b>
<b>13</b>	<b>CZARNO-BIAŁA</b>
<b>14</b>	<b>CZERWONO-NIEBIESKO-ŻÓŁTY</b>
<b>17</b>	<b>BIAŁA DAMA</b>
<b>18</b>	<b>CZARNY KSIĄŻE</b>
<b>19</b>	<b>SZKARŁATNY JEŹDZIEC</b>
<b>20</b>	<b>CZARNA WDOWA</b>
<b>21</b>	<b>ZIELONA GĘŚ</b>
<b>24</b>	<b>NIEBIESKIE MIGDAŁY</b>
<b>25</b>	<b>ZŁOTE MYŚLI</b>
<b>26</b>	<b>CZERWONA FURIA</b>
<b>27</b>	<b>CZARNA ROZPACZ</b>
<b>28</b>	<b>BIAŁA GORĄCZKA</b>

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

Mysłąc o kolorze przywołaj pojęcia: tekstura, rytm, linia, plama, walor i kontrast. Eksperymentuj, łącząc wybrane pojęcia w ramach jednego projektu.

Np. realizując „BIAŁY”, znajdź kontrast (np. czerni), stawiaj rytmiczne linie, różnicuj ich grubość, odległość i długość. Zwróć uwagę na krycie barw. Mieszaj techniki stosując kolaż, wycinankę, szablon, pieczątkę czy przypadkowe chłapnięcia. Spróbuj znaleźć różne odcienie bieli. Możesz stworzyć kolaż, w którym zestawisz ze sobą różne materiały w odcieniach bieli. To może być bawełna z plastikiem, papierem, bibułą itd.

Zabawa kolorami pozwala znaleźć nieograniczoną ilość rozwiązań. Celem realizowania tych haseł jest znalezienie realnego motywu i zilustrowanie przy użyciu zadanych kolorów. Realizując np: „FIOLETOWO-ŻÓŁTY” spróbuj stworzyć autoportret. Światła, które padają na Twoją twarz budują odcieniami żółci, a cienie – odcieniami fioletów. Stosuj tylko te dwa zadane kolory. Eksperymentuj z materiałami i technikami. Wykorzystaj suchą lub olejną pastel, którą możesz rozmyć terpentyną uzyskując dodatkowy efekt laserunku. Wykorzystaj żółtą i fioletową kredkę lub znajdź fioletowy i żółty papier. Wydzieraj żółte kawałki papieru i przyklejaj na fioletową kartkę w miejscu gdzie światło pada na Twoją twarz.

Celem tego zestawu haseł jest podsumowanie doświadczeń zdobytych we wcześniejszych eksperymentach. Masz do czynienia z przymiotnikiem opisującym rzeczownik. Przymiotnik określa kolor konkretnego podmiotu. Realizując np: „BIAŁA DAMA” znajdź symbol charakterystyczny lub opisujący pojęcie damy. Pomyśl o wskazanym rzeczowniku i przywołaj skojarzenia z nim związane. Spisuj wszystko na kartce. Skup się na pojedynczym przedmiocie i przedstaw go za pomocą opisującego koloru. Wykorzystaj doświadczenia z eksperymentów z technikami i pojęciami plastycznymi z poprzednich tygodni.

Jak narysować coś abstrakcyjnego, nierealnego lub trudnego do wyobrażenia? Sprawa jest niezwykle prosta – ZWYCZAJNIE. Pomyśl o zadanym temacie i spisuj wszystkie związane z nim skojarzenia, które się pojawiają. Nie ma złych lub dobrych skojarzeń. Każde z nich jest właściwe Tobie i stanowi wartość. Z listy skojarzeń wybierz te, które są najbardziej Tobie bliskie i przenieś na kartkę. Celem zestawu jest wzbudzić wewnętrzne przekonanie, że takie działanie jest możliwe. Należy zaufać własnej wyobraźni i przekroczyć własne ograniczenia.

*Do następnego tygodnia przygotuj klej w szyfcie lub płynny, czerwoną i żółtą nitkę oraz niebieski kordonek.*

<b>TEORIA</b>	<b>zagadnienie</b>	opis / aby dowiedzieć się więcej, kliknij na przycisk „więcej >>” lub „szczegóły”. Potrzebne jest łącze internetowe.
	<b>MATERIAŁY MALARSKIE</b>	<b>szczegóły &gt;&gt;</b>
	<b>PASTEL</b>	<p>środek rysunkowy i malarski w formie kolorowego szyftu, służący do nanoszenia kolorowych pigmentów na podłoże. Mianem pastelu określa się także kompozycję malarską wykonaną tą techniką. <b>więcej &gt;&gt;</b></p>
	<b>RAPIDOGRAF</b>	<p>pisak kreślarski w postaci pióra, który pozwala na rysowanie tuszem linii o stałej grubości. Służy do wykreślenia rysunków i ich opisywania na papierze (brystolu) lub kalce technicznej. W skład kompletu wchodzi kilka piór kreślących linie o różnej grubości. Standardowo końcówki piór oznaczają się różnymi kolorami w zależności od grubości. <b>więcej &gt;&gt;</b></p>
	<b>GWASZ</b>	<p>farba wodna z domieszką kredy lub bieli (od XIX wieku ołowiowej lub cynkowej), nadającej jej właściwości kryjące, oraz gumy arabskiej będącej spoiwem. Znana w Europie od średniowiecza, stosowana głównie w XVII i XVIII wieku, choć jest ona popularna do dzisiaj. Mianem tym określa się technikę malowania gwaszami, a także same obrazy nimi namalowane. <b>więcej &gt;&gt;</b></p>

2016 LISTOPAD	LINIA	Każdy projekt zrealizuj w formacie A5. Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.
7	<b>NITKA CZERWONA</b>	Przygotuj but, sztucze, filiżankę ze spodeczkiem, okulary, telefon komórkowy i zacznij działać. Każdego dnia, wybierz sobie jeden z przedmiotów i zrealizuj rysunek za pomocą zadanego zestawu nici. Najprościej delikatnie pokryć klejem miejsca na kartce aby nitki kleiły się do papieru. Nie obawiaj się użyć zagruntowanego kartonu. Sprawdź jak będzie wyglądał rysunek z żółtej nici na pomalowanej czerwonym akrylem kartce. Rysunek wykonuj pojedynczą nitką lub ścinkami kłębków nici. Nitki mogą być różnej długości. Celem tego zestawu haseł jest doświadczanie nietypowych materiałów i wykorzystywanie ich jako narzędzie plastyczne.
8	<b>KORDONEK NIEBIESKI</b>	
9	<b>NITKA ŻÓŁTA</b>	
10	<b>NITKA CZERWONA I NIEBIESKA</b>	
11	<b>NITKA ŻÓŁTA I NIEBIESKA</b>	
14	<b>PIZZA</b>	Zostało jeszcze trochę nici? Gdyby zabrakło, wykorzystaj dowolne nitki lub sznurki jakie uda Ci się zdobyć. W tym tygodniu połącz rysunek niciami z plamą wykonaną bezpośrednio na papierze. Możesz wykorzystać kredki lub farby. Zacznij od stworzenia rysunku związanego z tematem zaznaczając plamą cienie, a kontury rysuj, wykorzystując nici. Poszukaj ilustracji na zadane hasła. Unikaj „google” jak ognia! Zanurzaj się w swojej wyobraźni i realizuj tylko te obrazy, które Ci podpowie. Pamiętaj o kontraście i akcencie.
15	<b>DŁUGOPIS</b>	
16	<b>KIŚĆ BABANÓW</b>	
17	<b>KAPUSTA</b>	
18	<b>SAMOCHÓD</b>	
21	<b>DZISIAJ ŚNIŁ MI SIĘ...</b>	Niektórzy ludzie nie śnią lecz wszyscy ludzie mają wyobraźnię. Jeżeli nie pamiętasz swoich snów, spróbuj je sobie wyobrazić. Zrealizuj hasła rysując swoje wyobrażenia lub emocje. Wykorzystuj linie różnej grubości i pochodzące z różnych narzędzi. Inne linie zostawi rapidograf, inne stalówka, a jeszcze inne patyk czy pędzel. Eksperymentuj i nie oceniaj efektów. Staraj się szukać w nich tego co dla Ciebie ciekawe lub zaskakujące. Wykorzystuj kolorowe podłoża i różnicuj tekstury i konsystencję farby. <b>inspiracja &gt;&gt;</b>
22	<b>NAJSTRASZNIJSZY SEN</b>	
23	<b>O CZYM CHCIAŁBYM ŚNIĆ?</b>	
24	<b>PIĘKNY SEN</b>	
25	<b>JAWA CZY SEN?</b>	
28	<b>5 DOWOLNYCH PRZEDMIOTÓW</b>	Na jednej kartce zmieść zadaną ilość przedmiotów. Rysuj liniami w taki sposób aby dostosować skalę przedmiotu do formatu i aby znaleźć ich podobieństwo w prostych kształtach. Celem tego zestawu jest zachęcić Cię do codziennych gryzmołów, szybkich notatek, które pozwolą rozwijać umiejętności manualne i utrzymywać na właściwym poziomie zmysł obserwacji. Ważne abyś znalazł najważniejsze cechy danego przedmiotu i w uproszczonej formie zanotował je aby były rozpoznawalne. Aby osiągnąć pożądaną efekt ustaw stoper na 1 min. Ten czas przeznacz na narysowanie jednego przedmiotu. Po minucie rozpocznij rysowanie kolejnego przedmiotu. Traktuj to ograniczenie poważnie. <b>inspiracja &gt;&gt;</b>
29	<b>10 CZERWONYCH PRZEDMIOTÓW</b>	
30	<b>15 NIEBIESKICH PRZEDMIOTÓW</b>	



<b>TEORIA</b>	<b>zagadnienie</b>	opis / aby dowiedzieć się więcej, kliknij na przycisk „więcej >>”. Potrzebne jest łącze internetowe.
	<b>KOLORYSTYKA</b>	chromatyka, koloryt, gama barwna w sztukach plastycznych dominacja lub specyficzne zestawienie barw, charakterystyczne dla danej kompozycji malarskiej, nadające ogólny ton dziełu sztuki, będące pewną całością estetyczną, stanowiące najistotniejszy element rozwiązania kolorystycznego dzieła. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>WALOR</b>	jasność barwy, natężenie światła względem cienia (ilość jasności i ciemności), jaka zawarta jest w tonie kolorystycznym.. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SALVADOR DALI</b>	kataloński malarz, jeden z najbardziej znanych surrealistów. Twórca logotypu marki „Chupa chups” <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>KRESKA / LINIA / KONTUR</b>	kreska / linia to ślad na płaszczyźnie, kreska buduje kształt, oddziela plamy i nadaje im formy. Kontur wyznacza kształt przedmiotu na płaszczyźnie
	<b>PLAMA</b>	fragment powierzchni kompozycji o określonym kształcie, wielkości i kolorze.
	<b>TEKSTURA</b>	to sposób ukształtowania powierzchni przedmiotu, obrazu, rzeźby wynikający z tworzywa, techniki. Faktura może być szorstka, gładka, chropowata, matowa, błyszcząca itp. Tekstury są dwuwymiarowymi obrazkami nakładanymi na obiekty lub ich części, w celu poprawienia realizmu rysowanych brył oraz dodatkowego określenia cech ich powierzchni np. przez nałożenie obrazka drewna lub marmuru. Tekstury mogą być również używane do różnego rodzaju efektów specjalnych
	<b>FOWIZM</b>	kierunek w malarstwie francuskim początku XX wieku o bardzo żywej i oderwanej od rzeczywistości kolorystyce dzieł. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SURREALIZM</b>	kierunek w sztuce powstały w 1924 roku we Francji, początkowo występujący wyłącznie w literaturze, później w sztukach plastycznych, filmie i teatrze. Termin ten stworzył w 1917 roku Guillaume Apollinaire. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>EKSPRESJONIZM</b>	terminu tego po raz pierwszy użył dla oznaczenia swojej sztuki francuski malarz J.A. Hervé w 1901 roku, nadając tę nazwę cyklowi swoich obrazów wystawianych w Salonie Niezależnych. Kierunek w sztuce rozwinął się na dobre na początku XX w. w Niemczech, ale korzeniami sięga do eksperymentów artystycznych wielkich twórców schyłku XIX w.: Vincenta van Gogha, Edwarda Muncha, Jamesa Ensora i Paula Gauguina, których można określić jako prekursorów ekspresjonizmu. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SZTUKA NAIWNA</b>	spontaniczna, instynktowna twórczość artystów (najczęściej samouków), którzy nie są związani z żadnymi kierunkami sztuki współczesnej ani tradycjami sztuki ludowej lub dziecięcej. Polega na upraszczaniu oraz często deformacji i stylizowaniu, skłonności do skrajnego realizmu. <b>więcej &gt;&gt;</b>

**2016**  
**GRUDZIEŃ**

**KONTRASTY**

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

1	<b>2 PRZEDMIOTY OBŁĘ</b>
2	<b>7 PRZEDMIOTÓW OSTRYCH</b>
5	<b>BÓL GŁOWY</b>
6	<b>UCIECZKA</b>
7	<b>ROZDARCIE</b>
8	<b>HAŁAS</b>
9	<b>GORĄCZKA</b>
12	<b>ROZSĄDEK</b>
13	<b>TĘSKNOTA</b>
14	<b>BRZEMIE</b>
15	<b>EKSTAZA</b>
16	<b>MIŁOŚĆ</b>

Miesiąc grudzień to czas emocji. Wykorzystamy je przy realizacji kolejnych projektów. Zwróć uwagę z jakimi emocjami kojarzysz poszczególne hasła i spróbuj nadać im symboliczną formę. Jeżeli rysujesz np. „BÓL GŁOWY” - spersonifikuj ból, możesz przedstawić go jako syntetyczną postać, która pojawia się niczym niespodziewany gość. Taka uproszczona postać, nierealnie przeskalowana może przyjść do wielkiej głowy w odwiedziny. Stosuj uproszczenia, plamy, przerysowania i w nienaturalny sposób skaluj wielkości obiektów. Dzięki tym zabiegom Twoje przedstawienie nabierze indywidualnego charakteru. Wykorzystaj przygotowaną dotąd bazę wiedzy i doświadczeń czas wykorzystać!  
**inspiracja >>**

**inspiracja 1 >>**  
**inspiracja 2 >>**

<b>TEORIA</b>	<b>zagadnienie</b>	opis / aby dowiedzieć się więcej, kliknij na przycisk „więcej >>”. Potrzebne jest łącze internetowe.
	<b>GROTESKA</b>	kategoria estetyczna, charakteryzująca się połączeniem w jednym dziele (literackim, plastycznym, muzycznym, tanecznym, dramatycznym itp.) jednocześnie występujących pierwiastków przeciwstawnych, takich jak m.in. tragizm i komizm, fantastyka i realizm, piękno i brzydota. Utwory groteskowe charakteryzują się najczęściej niejednorodnością stylistyczną, obecnością kategorii absurdu, elementów karnawalizacji i atmosferą dziwności. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>IRONIA</b>	sposób wypowiedzania się, oparty na zamierzonej niezgodności, najczęściej przeciwieństwie, dwóch poziomów wypowiedzi: dosłownego i ukrytego, np. w zdaniu Jaka piękna pogoda wypowiedzianym w trakcie ulewy. W klasycznej retoryce ironia stanowi jeden z tropów, jest zaliczana także do podstawowych kategorii w estetyce. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>SYMBOLIZM</b>	kierunek w poezji i sztukach plastycznych, powstały we Francji i Belgii w drugiej połowie XIX wieku, zakładał, że świat poznawany zmysłami (materialny) jest złudą skrywającą prawdziwy, idealny świat, którego zmysłami i rozumem nie można zinterpretować. Pojęć ze świata prawdziwego nie da się opisać za pomocą zwykłego języka, może to zrobić tylko symbol. <b>więcej &gt;&gt;</b>
	<b>MAURITS CORNELIS ESCHER</b>	Pierwsze nauki z zakresu malarstwa pobierał w szkole średniej w Arnhem. Przeniósł się do miasta Haarlem i zaczął studiować w Szkole Architektury i Sztuk Dekoracyjnych. W 1922 roku Escher ukończył szkołę. Następnie 13 lat mieszkał we Włoszech, tam poznał żonę i urodziło mu się dwóch synów. We Włoszech powstała ponad połowa jego prac. Starał się przedstawić w swych dziełach wszystko to, co go otaczało i ocalić to od zapomnienia. Po dojściu do władzy Mussoliniego, Escher zdecydował się opuścić Włochy i w 1935 roku przeniósł się do Szwajcarii. Nie mogąc się tam zadomowić w 1937 roku przeniósł się do małego miasteczka koło Brukseli. Po raz ostatni przeprowadził się w 1941 roku do Holandii, gdzie mieszkał aż do śmierci. <b>więcej &gt;&gt;</b>

**2017**  
**STYCZEŃ**

**ISTOTA RZECZY**

9	<b>ZAMEK</b>
10	<b>GOLF</b>
11	<b>KOLEJKA</b>
12	<b>MUCHA</b>
13	<b>LASKA</b>
16	<b>DLACZEGO OGIEŃ PŁONIE?</b>
17	<b>CZY WSZYSTKIE PLANETY SĄ OKRĄGŁE?</b>
18	<b>PO CO SIĘ ZŁOŚCIMY?</b>
19	<b>CZY MOŻNA BYĆ NIEWIDZIALNYM?</b>
20	<b>DLACZEGO JEST MI SMUTNO?</b>
23	<b>CO TERAZ CZUJĘ?</b>
24	<b>CO MNIE BOLI?</b>
25	<b>CZEGO SIĘ BOJĘ?</b>
26	<b>CO DAJE MI RADOŚĆ?</b>
27	<b>JAK POMÓC INNYM?</b>

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

Słowa bywają wieloznaczne. Wykorzystaj tę cechę i spróbuj połączyć w jednej kompozycji wszystkie możliwe znaczenia. Ciesz się procesem tworzenia obrazu, unikaj perfekcji i nadmiernej staranności. Odważnie poszukuj wyobrażeń określających poszczególne słowa.

Zadawanie pytań jest kluczowe aby zachować naturalną ciekawość świata. Tylko pytając, możemy dociekać spraw błahych i ważnych. Nie zawsze udaje się znaleźć odpowiedź, dlatego w tym tygodniu pozwól sobie na odrobinę żartu. Groteska, ironia, dowcip będą hasłami przewodnimi. Udzielając odpowiedzi na zadane pytania spróbuj w sposób żartobliwy przedstawić rozwiązanie. Jedynym ograniczeniem jest szacunek dla odbiorcy – zawsze staraj się aby Twoja wypowiedź nie poniżała i nie obrażała odbiorcy. Szukaj uniwersalnego języka humoru i zabawy.

W ubiegłym miesiącu pochylaliśmy się nad emocjami. W tym tygodniu powracamy do uczuć. Przypomnij sobie w jaki sposób przedstawiałeś plastycznie abstrakcyjne pojęcia. Odpowiedzi na zadane pytania mogą dotyczyć złożonych uczuć i emocji. Zapamiętaj, że mówiąc o wielu rzeczach jednocześnie popadamy w chaos, który przestaje być komunikatem. Aby Twoja praca przekazywała treść, skup się na konkretnym odczuciu. To pozwoli poszukiwać formy plastycznej i nie zatracić komunikacji z odbiorcą. Mówi się, że projekt jest skończony gdy nie ma już nic, co można z niego usunąć. Sprawdź czy to prawda?

<b>2017 LUTY</b>		<b>KOMPOZYCJA</b>	Każdy projekt zrealizuj w formacie A5. Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.	
13	<b>DETAL</b>	<p>Hasła w miesiącu lutym mają na celu zachęcić Cię do eksperymentów z kompozycją i kadrowaniem obrazu. Jedynym hasłem, które narzuca ciasne kadrowanie obrazu jest „DETAL”. Każdy rodzaj kadru możemy możemy komponować w ujęciu zamkniętym lub otwartym. Pozostałe tematy pozwalają, w zależności od indywidualnych potrzeb, dostosować rodzaj kadru. Jedną z ciekawszych metod pracy nad kadrem jest poszukiwanie właściwej kompozycji korzystając z wyciętego okienka w kartce papieru. <b>więcej &gt;&gt;</b> Wykorzystując wiedzę dotyczącą kadrów filmowych możemy tworzyć zróżnicowane kompozycje w ramach jednego hasła. Realizując np. „OGRÓD”, spróbuj stworzyć szybki szkic w planie ogólnym, następnie poszukaj ciekawego kadru i spróbuj zakomponować go we właściwy sposób. Staraj się świadomie łamać wszystkie zasady i obserwuj jakie uzyskujesz efekty. Wróć do zagadnień kompozycji i spróbuj jeszcze raz utrwalić sobie wiedzę na temat tego zagadnienia</p>		
14	<b>PEJZAŻ</b>			
15	<b>WIDOK Z OKNA</b>			
16	<b>STARY DOM</b>			
17	<b>OGRÓD</b>			
20	<b>MIASTO</b>			
21	<b>PTAKI NA NIEBIE</b>			
22	<b>PORTET STARUSZKI</b>			
23	<b>DRUTY WYSOKIEGO NAPIĘCIA</b>			
24	<b>WIEŚ</b>			
27	<b>PROFIL</b>			
28	<b>STODOŁA</b>			
<b>2017 MARZEC</b>			<b>ILOŚĆ</b>	
1	<b>11 OSÓB SIEDZI NA KRZEŚLE</b>		<p>Ten zestaw to prowokacja. Doskonałe ćwiczenie, które uświadomi Ci relację między ilością, linią, plamą i teksturą. Rysując kompozycję wielopostaciową zauważysz, że nałożenie wielu kresek skupionych na nieiwejkiej przestrzeni daje wrażenie plamy. Ta zagęszczona liniatura pełni rolę tekstury. Eksperymentuj z tematami dostosowując środki plastyczne i technikę.</p>	
2	<b>23 KOBIETY NA ROWERZE</b>			
3	<b>3.364 MRÓWKI W MROWISKU</b>			

**2017**  
**MARZEC**

**ŚWIATŁO i CIEŃ**

6	<b>EKSPLOZJA</b>
7	<b>CIEŃ</b>
8	<b>ŚWIATŁO</b>
9	<b>KOSMOS</b>
10	<b>OGIEŃ</b>
13	<b>ZOO</b>
14	<b>MUCHY</b>
15	<b>BOCIANIE GNIAZDO</b>
16	<b>ĆMA</b>
17	<b>KROKODYL</b>
20	<b>POD WODĄ</b>
21	<b>NA NIEBIE</b>
22	<b>ZA CHMURAMI</b>
23	<b>NA PUSTYNI</b>
24	<b>WŚRÓD GWIAZD</b>
27	<b>MUZYKA</b>
28	<b>WIOLONCZELA</b>
29	<b>DZWONKI</b>
30	<b>TRĄBKA</b>
31	<b>PIĘCIOLINIA</b>

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

Poprzednie zadania podejmowały zagadnienie rodzaju barw i sposoby zestawiania w kompozycji. W tym tygodniu hasła mają Cię zachęcić do eksperymentowania z kolejną cechą koloru jaką jest **walor**. Kolory, które odbijają dużo światła cechuje jasny walor, barwy ciemne, które pochłaniają dużo światła są walorowo mocne. Kompozycja, w której występuje mocny walor jest odczytywana jako poważna i dostojna. Aby przedstawić temat radosny, korzysta się z barw jasnych o słabym walorze. Pamiętaj jednak, że podstawą ciekawej kompozycji jest zawsze kontrast.

Świat zwierząt to furia kolorów, inspirujących zestawień szerokiej gamy barw. Zachęcam w tym tygodniu do świadomej rezygnacji z koloru na rzecz monochromatycznych rozwiązań walorowych. Patrząc na czarno-białe dzieło nie zawsze mamy potrzebę aby dowiedzieć się jakie były prawdziwe kolory. Świat czerni i bieli nie musi być uboższy od świata żywych barw. Posługując się jedynie walorem można stworzyć dzieło równie atrakcyjne jak wielobarwny obraz.

Pomyśl o tym co znajduje się głęboko w oceanie. Tam gdzie człowiek jeszcze nie zaglądał. Otwórz się na wszystkie wyobrażenia. Rejestruj na papierze w formie komunikatu wizualnego. Wykorzystaj proste środki.

**inspiracja 1 >>**

Muzykę i plastykę charakteryzuje wiele wspólnych elementów. Kompozycja, nastrój, walor itd. W tym tygodniu poszukaj swojej inspiracji zanurzając się w muzyce. Realizując np. „WIOLONCZELA” poszukaj utworów na wiolonczelę i wsłuchaj się w jej głębokie brzmienie. Buduj kompozycję dobierając właściwą stylistykę. Dostosuj technikę i narzędzia. Unikaj dosłowności. Możesz zachwycić się budową i konstrukcją instrumentu lub zilustrować to co niewidzialne czyli wydobywające się dźwięki.



**2017**  
**KWIECIEŃ**

**POTĘGA WYOBRAŹNI**

3	<b>SZAFA</b>
4	<b>4 RYBY Z OCEANU</b>
5	<b>SZCZĘKI</b>
6	<b>PRZYJACIELE Z DZIECIŃSTWA</b>
7	<b>WĄŻ W KIESZENI</b>
24	<b>UTOPIA</b>
25	<b>ZAZDROŚĆ</b>
26	<b>MGŁAWICA</b>
27	<b>LEŚNE RUNO</b>
28	<b>UKOJENIE</b>

Każdy projekt zrealizuj w formacie A5.  
Podpisz na rewersie imieniem, nazwiskiem i tematem.

Rysunek w ilustracji odgrywa kluczową rolę, a podstawowym elementem warsztatu ilustratora jest umiejętność wizualizowania. Tylko systematyczna praca umożliwia rozwój umiejętności. Dzięki cyfryzacji tradycyjnych technik, istnieje możliwość szybkiego doświadczania zmian zachodzących w projekcie. Korzystając z technik komputerowych pamiętaj, że bez warsztatu osiągnięcie satysfakcjonującego rozwoju jest niemożliwe.

Poszukaj analogii w twórczości mistrzów minionych epok. Pamiętaj, że dobór odpowiednich środków umoliwia formułowanie czytelnego komunikatu i gwarantuje, że zostanie właściwie odczytany. Zawsze forma powinna wynikać z funkcji jaką obraz ma spełnić.