

Marta Ipczyńska
Natalia Mrozkowiak

Do dzieta!

PODRĘCZNIK DO PLASTYKI
DLA KLASY SIÓDMEJ SZKOŁY PODSTAWOWEJ



Twoje mocne strony

Do dzieła!

Podręcznik dopuszczony do użytku szkolnego przez ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania i wpisany do wykazu podręczników przeznaczonych do kształcenia ogólnego do nauczania plastyki, na podstawie opinii rzeczoznawców: **dr. hab. Zbigniewa Bani, prof. dr hab. Wiesławy Limont, dr hab. Katarzyny Kłosińskiej.**

Etap edukacyjny: II

Typ szkoły: szkoła podstawowa

Rok dopuszczenia: 2020

Numer ewidencyjny w wykazie MEN: 903/4/2020/z1

Podręcznik został opracowany na podstawie *Programu nauczania plastyki w klasach 4–7 szkoły podstawowej „Do dzieła!”* autorstwa Jadwigi Lukas, Krystyny Onak, Marty Ipczyńskiej, Natalii Mrozkowiak.

Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Prosimy o przestrzeganie praw, jakie im przysługują. Zawartość publikacji możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie umieszczaj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, to nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Możesz skopiować część publikacji jedynie na własny użytek.

Szanujmy cudzą własność i prawo. Więcej na www.legalnakultura.pl



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2026
ISBN 978-83-267-5494-4

Koordinacja prac: Aneta Leśniewska.

Redakcja merytoryczna: Aneta Leśniewska. **Redakcja językowa:** Justyna Dobrowolska.

Nadzór koncepcyjno-redakcyjny: Agnieszka Piechowiak.

Nadzór artystyczny: Kaia Pichler. **Opieka graficzna:** Ewa Kaletyn.

Projekt okładki: Maciej Galiński. **Projekt graficzny:** Klaudia Jarocka.

Fotoedycja: Magdalena Dzwonkowska.

Realizacja projektu graficznego: Piotr Socha.

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl
Centrum Kontakt: 58 721 48 00

Druk i oprawa: P/mint Sp. z o. o.

Jak korzystać z podręcznika?

Podręcznik „Do dzieła! 7” zaznajomi Cię z różnymi rodzajami sztuki i formami dzieł. Pomoże zrozumieć, czym jest sztuka współczesna i jakie są jej najważniejsze zjawiska. W atrakcyjny sposób zaprezentuje najmłodsze dziedziny artystyczne, takie jak film, fotografia i nowe formy sztuki, a także zachęci do rozwijania zainteresowań plastycznych. Ciekawe reprodukcje ułatwią obserwację współczesnych zjawisk artystycznych i naukę analizy dzieł sztuki.

Dzieła sztuki pod lupą pozwalają uważnie przyrzeć się dziełom i zrozumieć, w jaki sposób i w jakim celu zastosowano w nich elementy języka plastyki.

O tym się dowiesz informuje, czego nauczysz się na danej lekcji.

Elementy **Sztuka wokół nas**, **Ciekawi sztuki**, **Między sztukami i epokami** zawierają wiadomości na temat inspirujących zjawisk artystycznych, odpowiedzi na pytania dotyczące różnych zagadnień ze świata sztuki oraz porównania dzieł, dzięki którym dostrzeżesz powiązania między sztuką dawną i współczesną.

Analiza dzieł sztuki to część podręcznika, dzięki której powtórzysz wiadomości na temat elementów abecadła plastycznego i nauczysz się omawiać dzieła sztuki.

Ćwiczenia **Do dzieła!** to propozycje działań inspirujących do twórczej aktywności plastycznej.

Projekt artystyczno-edukacyjny zawiera propozycje zespołowych działań twórczych nawiązujących do współczesnych zjawisk artystycznych.

Poznaję i zwiedzam to informacje na temat epok i stylów w sztuce oraz muzeów gromadzących pochodzące z nich dzieła.

Różnorodne **Ćwiczenia** rozwiną Twoje umiejętności plastyczne.

Podsumowania **Czy już wiesz?** ułatwią powtórzenie zdobytej wiedzy.

Ikony sztuki to zestawienia ważnych i ciekawych dzieł reprezentujących różne formy i rodzaje twórczości.

Znaki przy fotografiach dzieł sztuki informują o:

-  narzędziach rysunkowych i podłożu,
-  technice malarskiej,
-  materiale rzeźbiarskim,
-  technice mieszanej,

-  wymiarach dzieła,
-  miejscu, w którym znajduje się dzieło,
-  czasie, w którym powstało dzieło.



„Kluczem jest eksperymentowanie.
Stałymi są powierzchnia i narzędzie,
ale warianty ich wykorzystania
są nieograniczone”.

Julia Dault [czyt.: dżulja dolt]

Julian Schnabel [czyt.: sznabel], bez tytułu (*Martina*), fragment

Spis treści

■ ABC sztuki	6
Poznaję i zwiedzam – Sztuka nowoczesna: fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm	15
I. Nowoczesne dziedziny sztuki	
■ Fotografia	18
Dzieła sztuki pod lupą – Chris Niedenthal, <i>Czas Apokalipsy</i>	24
Ikony sztuki – fotografia	27
Poznaję i zwiedzam – Fotografia w sztuce nowoczesnej: dadaizm, surrealizm	28
■ Film	30
II. Współczesne formy wypowiedzi artystycznej	
■ Asamblaż i instalacja	36
Dzieła sztuki pod lupą – Robert Rauschenberg, <i>Skok</i>	42
Ikony sztuki – asamblaż i instalacja	45
■ Happening i performance	46
■ Nowe media w sztuce	53
III. Abecadło plastyczne w praktyce	
■ Analiza dawnych i współczesnych dzieł sztuki	60
■ Tworzenie z natury	74
Martwa natura	76
Ikony sztuki – martwa natura	77
Do dzieła! Mój pomysł na martwą naturę	78
Pejzaż	80
Ikony sztuki – pejzaż	81
Do dzieła! Mój pomysł na pejzaż	82
Portret	84
Ikony sztuki – portret	85
Do dzieła! Mój pomysł na portret	86
■ Projekt artystyczno-edukacyjny	88
■ To warto zobaczyć – Dzieła sztuki współczesnej	90
■ Słowniczek plastyczny	92
■ Spis reprodukcji	95

ABC sztuki

■ Rodzaje sztuki

W każdej epoce powstawała sztuka kierowana do odbiorców z różnych środowisk i warstw społecznych, a jej autorami byli wykształceni artyści lub amatorzy. Dostosowywali oni wygląd i tematykę prac do upodobań oraz wiedzy swoich widzów. W efekcie wyodrębniło się kilka rodzajów sztuki – sztuka elitarna, popularna i ludowa.

• Sztuka elitarna

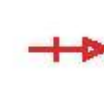
Sztuka elitarna obejmuje działalność profesjonalnych twórców, znawców sztuki i prace związane ze szkołami artystycznymi, najważniejszymi festiwalami sztuki, muzeami oraz galeriami. Współczesne przykłady sztuki elitarniej stawiają przed widzami wyzwania – zmuszają do zastanowienia, stawiania pytań i nie pozwalają na jednoznaczne odczytania. Zawierają krytykę rzeczywistości, wywołują silne przeżycia, dyskusje i spory. Dlatego wymagają od odbiorców posiadania pewnego zasobu wiedzy o kulturze oraz przygotowania do interpretacji współczesnych zjawisk w sztuce.

O tym się dowiesz

- Czym różni się sztuka elitarna od sztuki popularnej?
- Co charakteryzuje sztukę ludową?
- Jakie przemiany następowały w sztuce?
- Jakie nowości w sztuce przyniósł XX w.?
- Czym jest sztuka współczesna?



Georg Baselitz
[czyt.: bazellic],
My w domu

-  farby olejne na płótnie
-  300 × 400 cm
-  Muzeum Friedera [czyt.: fridera] Burdy, Baden-Baden
-  1996 r.

Niemiecki artysta, tworzący dzieła zaliczane do sztuki elitarniej, namalował rodzinny portret, jednak nadał swojej pracy nietypową dla tego rodzaju obrazów formę. Postanowił zaprezentować dzieło do góry nogami. Ponadto posłużył się pełną ekspresji techniką nakładania farb i wyrazistymi konturami. Z jednej strony zastosowane zabiegi utrudniają kontakt z dziełem, z drugiej jednak – zaciekawiają.

- Sztuka popularna

Sztuka popularna zapewnia widzom głównie rozrywkę, przyjemne odczucia i odpoczynek od obowiązków. Jest skierowana do szerokiej grupy odbiorców, niezależnie od wykształcenia, umiejętności i upodobań. Rozwija się głównie w miastach dzięki powszechnej dostępności instytucji kultury, centrów rozrywki i środków przekazu. Dzieła sztuki popularnej powstają według typowych wzorców, a więc w pewien sposób są do siebie podobne. Przekazują treści łatwe w odbiorze – dotyczące na ogół spraw codziennych albo fantastycznych przygód. Wiele wytworów sztuki popularnej jest tworzonych w celach komercyjnych i użytkowych.



Samochód pomalowany przez Roya Lichtensteina [czyt.: roja liktenstajna]

Przykładem sztuki popularnej jest produkowana od lat 70. XX w. seria samochodów, w której kolejne modele są malowane przez znanych współczesnych artystów. Do tej pory powstało 19 unikatowych dzieł. Auto pomalowane przez Roya Lichtensteina jest trzecim pojazdem z serii – było wystawiane w Centrum Pompidou [czyt.: pompidu] w Paryżu oraz brało udział w słynnym 24-godzinnym wyścigu Le Mans [czyt.: le ma].

- Sztuka ludowa

Sztuka ludowa wiąże się z życiem społeczności wiejskiej – jej świętami, tradycjami, obrzędami oraz praktycznymi potrzebami. Dzięki niej mieszkańcy danego regionu czują się bardziej z nim związani. Autorami dzieł są członkowie lokalnych wspólnot – często anonimowi, niewykształceni artystycznie twórcy z małych miejscowości. Wytwory sztuki ludowej powstają zgodnie z obowiązującymi w danym regionie wzorcami i typami przedstawień, zwłaszcza religijnych. Popularne formy tego rodzaju twórczości to malarstwo, rzeźba, grafika i rzemiosło artystyczne.

Badaniem sztuki ludowej z różnych regionów zajmują się **etnografia** i **etnologia**. Etnografowie podróżują do miejsc, w których zachowała się kultura ludowa, rozmawiają z jej przedstawicielami i gromadzą m.in. reprodukcje dzieł, przedmioty codziennego użytku, wzory haftów, zapisy mitów, legend i pieśni, a następnie szczegółowo opisują swoje znaleziska. Etnolodzy natomiast opracowują i porządkują zebrane w ten sposób materiały i informacje, by scharakteryzować i porównać poszczególne kultury.

Zabytki kultury ludowej możemy oglądać w **skansenach**, czyli **muzeach etnograficznych** w otwartej przestrzeni, prezentujących różne typy budowli regionalnych wraz z wyposażeniem. Natomiast kontakt z autentyczną, żywą sztuką i kulturą ludową jest coraz trudniejszy, ponieważ zanika ona w wyniku rozprzestrzeniania się wzorców kultury popularnej. Zjawisko to z jednej strony sprawia, że styl życia na wsi i w mieście staje się podobny, z drugiej strony powoduje, że niektóre elementy sztuki ludowej przenikają do współczesnej sztuki użytkowej i architektury.



Władysław Poręba,
Matka Boża Kalwaryjska

-  farby olejne na szkło
-  40 × 30 cm
-  Muzeum Sztuki Ludowej
im. ks. Edwarda Nitki,
Paszyn
-  XX w.



Figura Chrystusa Frasobliwego,
XIX/XX w.

Charakterystycznymi cechami malarstwa ludowego są żywe barwy, zdobienia w formie elementów roślinnych, wyraźne kontury oraz brak perspektywy i światłocienia. Postacie przedstawia się w sposób uproszczony. Często nie są zachowane rzeczywiste proporcje części ciała. Rzeźby ludowe przeważnie wykonuje się z drewna i maluje na jaskrawe kolory. Charakterystyczne dla tego rodzaju twórczości są **świętki** – figury Jezusa lub świętych umieszczane w przydrożnych kapliczkach – oraz **piety**, czyli przedstawienia Matki Boskiej płaczącej nad ciałem zmarłego Chrystusa.

Sztuka wokół nas

Współcześnie coraz popularniejszy staje się **etnodesign** [czyt.: etnodizajn], czyli nurt sztuki użytkowej (designu), który obejmuje nowoczesne przedmioty codziennego użytku inspirowane sztuką ludową. Przedmioty takie wyróżniają się przetworzonymi regionalnymi motywami zdobniczymi, często też tradycyjną techniką wykonania (haft, plecionka, malarstwo, rzeźba). Do ich wytwarzania używa się materiałów typowych dla sztuki ludowej, takich jak drewno, glina, wiklina, słoma czy filc. Ciekawym przykładem współczesnej sztuki użytkowej czerpiącej z dziedzictwa regionalnego jest biżuteria śląskich projektantów wykonywana z węgla.

Studio Moho Design [czyt.: dizajn], dywan „mohohej! DIA, 2004 r.



■ Przemiany w sztuce

Sztuka rozwija się wraz z człowiekiem od początków cywilizacji, czyli od czasów prehistorycznych, aż do dnia dzisiejszego. Na lekcjach plastyki mieliście okazję oglądać dzieła z tych wszystkich epok i mogliście zaobserwować, jak bardzo się między sobą różnią pod względem wyglądu, zastosowania abecadła plastycznego czy tematyki. Ta różnorodność wynika właśnie z czasu powstania dzieł. Epoki w sztuce można ująć w następujących przedziałach.

1 Sztuka prehistoryczna (od pojawienia się człowieka do ok. 4000 lat p.n.e.) **początki twórczości**

- malowidła i płaskorzeźby w jaskiniach oraz figurki
- budowle z kamiennych bloków
- zdobienie przedmiotów codziennego użytku

Malowidło jaskiniowe w Lascaux
[czyt.: lasko] **we Francji** (fragment)



3 Sztuka średniowieczna (V–XV w.) **sztuka ku chwale Boga**

- czasy powstawania państw i kształtowania się kultury europejskiej
- rozwój miast i handlu, rozkwit kultury dworskiej
- sztuka symbolicznie przekazująca prawdy wiary

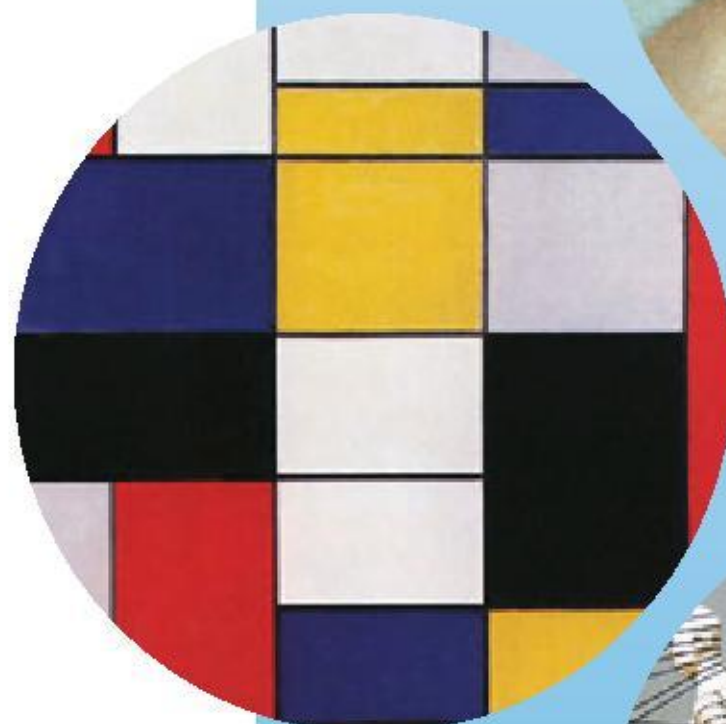
Malowidło ściennie w opactwie we Francji (fragment)



5 Sztuka nowoczesna (II poł. XIX w. – 1939 r.) **w poszukiwaniu nowych dróg sztuk**

- rewolucja przemysłowa, powstania narodowe, strajki, upadanie i powstawanie państw, I wojna światowa
- rewolucja w sztuce – zerwanie z tradycją i ideą piękna, odkrywanie nowych technik oraz sposobów wyrazu
- przełom abstrakcyjny – sztuka niezależna od rzeczywistości, oparta na formie

Piet [czyt.: pit] **Mondrian**,
Kompozycja A (fragment)



2 Sztuka starożytna (ok. 4000 lat p.n.e. – V w. n.e.) **źródło sztuki europejskiej**

- ukształtowanie reguł sztuki – naśladownictwa rzeczywistości, poruszania i pouczenia widza oraz ukazywania piękna
- wzorce rzeźb i budowli obowiązujące do XIX w.

Popiersie z czasów cesarstwa rzymskiego



4 Sztuka nowożytna (XV–XIX w.) **odkrycie antyku i utrwalenie zasad twórczości**

- zmiany w postrzeganiu świata, reformy Kościoła, rozwój nauki i wielkie odkrycia geograficzne
- człowiek w centrum rozważań filozoficznych i naukowych
- antyczne wzorce uznane za najdoskonalsze

Sandro Botticelli [czyt.: boticzelli],
Narodziny Wenus (fragment)



6 Sztuka współczesna (od 1945 r.) **wolność artystów i różnorodność sztuki**

- odbudowa po II wojnie światowej, kryzys wartości, odkrycia naukowe i techniczne, upowszechnienie nowych mediów
- swoboda działań twórczych, przekraczanie reguł i korzystanie z tradycji, łączenie dziedzin sztuki
- nietypowe narzędzia i tworzywa

Wystawa w Burlington
[czyt.: berlinkton]
Gardens Gallery w Londynie



Spośród omówionych epok największy wpływ na to, jaką sztukę oglądamy obecnie i będziemy poznawać w najbliższej przyszłości, mają nowoczesność i współczesność. Wtedy nastąpiły największe zmiany w wyglądzie dzieł sztuki. Najważniejsze etapy tej ewolucji zostały zebrane w następujących punktach.

1. Jako pierwsi do oficjalnych wystaw, zwanych salonami sztuki, nie zostali dopuszczeni **realiści** – znawcy i publiczność nie zaakceptowali, że ci artyści ukazywali zwykłe życie, robotników i chłopów, zamiast skupiać się na podniosłych tematach historycznych i mitologicznych bohaterach.
2. **Impresjoniści** wywoływali swoimi dziełami oburzenie, odrzucano ich obrazy z wystaw jako źle namalowane. Artystów tych krytykowano m.in. za niestaranne nakładanie farb i brak odpowiedniej kompozycji.
3. Na początku XX w. **sztuka nowoczesna** weszła w najważniejszy etap. W ciągu zaledwie 30 lat pojawiło się wiele grup artystycznych, o których możecie przeczytać na stronach „Poznaję i zwiedzam” (s. 15–17, 28–29). Zrzeszeni w tych grupach twórcy pragnęli, by sztuka odpowiadała ówczesnym intensywnym przemianom społecznym, politycznym i kulturowym. Dlatego odrzucili tradycję i wszystkie dotychczasowe zasady:
 - dzieła nie musiały już być piękne i kunsztownie wykonane,
 - prace nie ukazywały wiernie rzeczywistości ani ważnych idei,
 - jako dzieła zaczęto traktować zwykłe przedmioty produkowane fabrycznie, które były przetwarzane w zaskakujące obiekty,
 - tworzywem sztuki stały się fotografia i film.
4. Równolegle dokonywał się kolejny przełom: pojawiła się **sztuka abstrakcyjna**. Abstrakcjoniści zaczęli tworzyć dzieła – obrazy i rzeźby – które zamiast rzeczywistości prezentowały układy plam lub figur geometrycznych. Takie dzieła nie były wynikiem obserwacji świata, lecz skojarzeń i fantazji artysty oraz jego pracy nad kompozycją form, linii i barw.



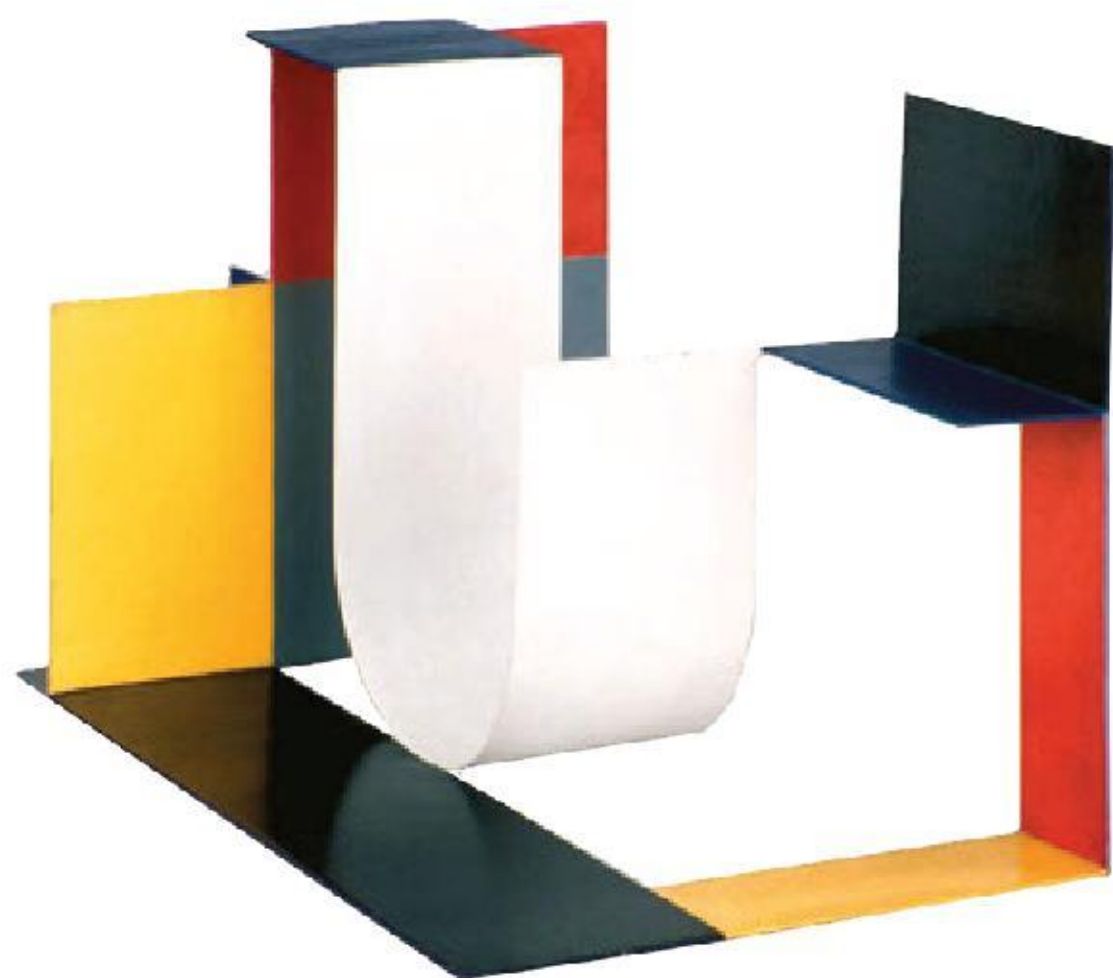
Wassily Kandinsky, bez tytułu

Tę akwarelę uznaje się za pierwsze dzieło abstrakcyjne. Kandinsky zaczął odtąd tworzyć głównie swobodne układy plam barwnych i linii. Dziś może się wydawać, że każdy potrafiłby wykonać taką pracę, jednak na początku XX w. odrzucenie tradycyjnego malarstwa i stworzenie obrazu, jakiego nikt wcześniej nie namalował ani nie widział, wymagało odwagi.

-  farby akwarelowe
-  49 × 65 cm
-  Centrum Pompidou w Paryżu
-  1910 r.

Nowości w sztuce początku XX w.

Abstrakcja



Katarzyna Kobro, *Kompozycja przestrzenna nr 4*, blacha, farba, Muzeum Sztuki w Łodzi, 1929 r.

Abstrakcyjna rzeźba polskiej artystki jest formą, w której najważniejsze są rytm i kolorystyka geometrycznych kształtów. Nowoczesny charakter dzieła podkreśla zastosowana technika – to gięta malowana blacha, czyli tworzywo obce dotychczasowej rzeźbie.

Zwykłe przedmioty



Man Ray [czyt.: man rej], *Podarunek*, 1921 r.

W sztuce pojawiły się zwykłe przedmioty przetwarzane przez artystów w obiekty artystyczne – żelazko z wbitymi gwoździami straciło praktyczne zastosowanie i stało się zaskakującym podarunkiem. Twórca chciał w ten sposób skłonić odbiorców do nowego spojrzenia na element codzienności i potraktowania go jako dzieło sztuki.

Silna ekspresja



Ernst Ludwig Kirchner [czyt.: kirśner], *Portret Otto Muellera* [czyt.: mylera], drzeworyt, 1915 r.

Artyści uznali brzydotę za tak samo potrzebną i ważną w dziełach sztuki jak piękno. Pozwalała im w autentyczny sposób ukazać rzeczywistość, a także wyrazić wywoływane przez nią przeżycia i uczucia. Prace stały się wyraziste, agresywne, ekspresywne – budziły skrajne reakcje widzów.

Fotografia i film



Philippe [czyt.: filip] **Halsman**, *Dalí Atomicus*, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1948 r.

Artyści odkryli dla sztuki fotografię i film – zaczęli je traktować jako tworzywo swojej pracy i metodę rejestracji artystycznych poczynąń. Nowe dziedziny stały się obszarem ich eksperymentów oraz środkiem autokreacji i promowania swojej działalności.

5. Czasy powojenne to początek **współczesności** – epoki wolności twórców, którzy przetwarzają dziedzictwo kulturowe oraz poszukują interesujących ich tematów i nowych środków wyrazu. Do charakterystycznych cech sztuki współczesnej zaliczamy:
- brak reguł dotyczących piękna i brzydoty,
 - brak zasad określających dobre czy złe wykonanie pracy,
 - brak ograniczeń wynikających z reguł tworzenia dotyczących m.in. tego, jak dzieła mają wyglądać, co przedstawiać i jakie idee prezentować,
 - wykorzystanie języka sztuki w nowy, nieznany dotąd sposób,
 - swobodne łączenie w projektach artystycznych różnych dziedzin sztuk plastycznych z muzyką, tańcem, literaturą i teatrem,
 - pojawianie się dzieł zaskakujących, zagadkowych, oburzających i budzących sprzeciw, zbudowanych z nietypowych elementów.



Duane Hanson
[czyt.: dlejn henson],
Turyści II

-  włókno szklane, stroje i rekwizyty
-  rozmiar naturalny
-  Galeria Saatchi [czyt.: saczi], Londyn
-  1988 r.

Wytwory sztuki współczesnej są odmienne od dzieł sztuki dawnej. Zazwyczaj od razu jesteśmy w stanie stwierdzić, czy mamy do czynienia np. ze średniowieczną rzeźbą, czy też z trudną do nazwania konstrukcją zbudowaną przez dzisiejszego artystę. W galeriach sztuki współczesnej możemy oglądać zaskakujące dzieła, które czasem trudno odróżnić od elementów wyposażenia wnętrza, a nawet od innych zwiedzających.

Takie właściwości dzieł wynikają z faktu, że istotne jest dziś poszukiwanie środków, które odpowiadają nowym treściom wyrażanym w działalności artystycznej – sztuka szybko reaguje na zmiany zachodzące w świecie i społeczeństwie. Jako efekt tych dążeń w drugiej połowie XX w. rozwinęły się **współczesne formy wypowiedzi artystycznej** – asamblaż, instalacja, happening, performance i sztuka nowych mediów. W pracach tego rodzaju dawne reguły dotyczące dzieł sztuki czy wyznaczniki piękna straciły znaczenie. Skutkiem tego stała się zmiana naszej roli jako widzów i potrzeba innego spojrzenia na efekty artystycznej działalności. O nowych formach sztuki i sposobach ich odbioru dowiecie się więcej z następnych rozdziałów podręcznika.

Jak zmieniły się dzieła sztuki?

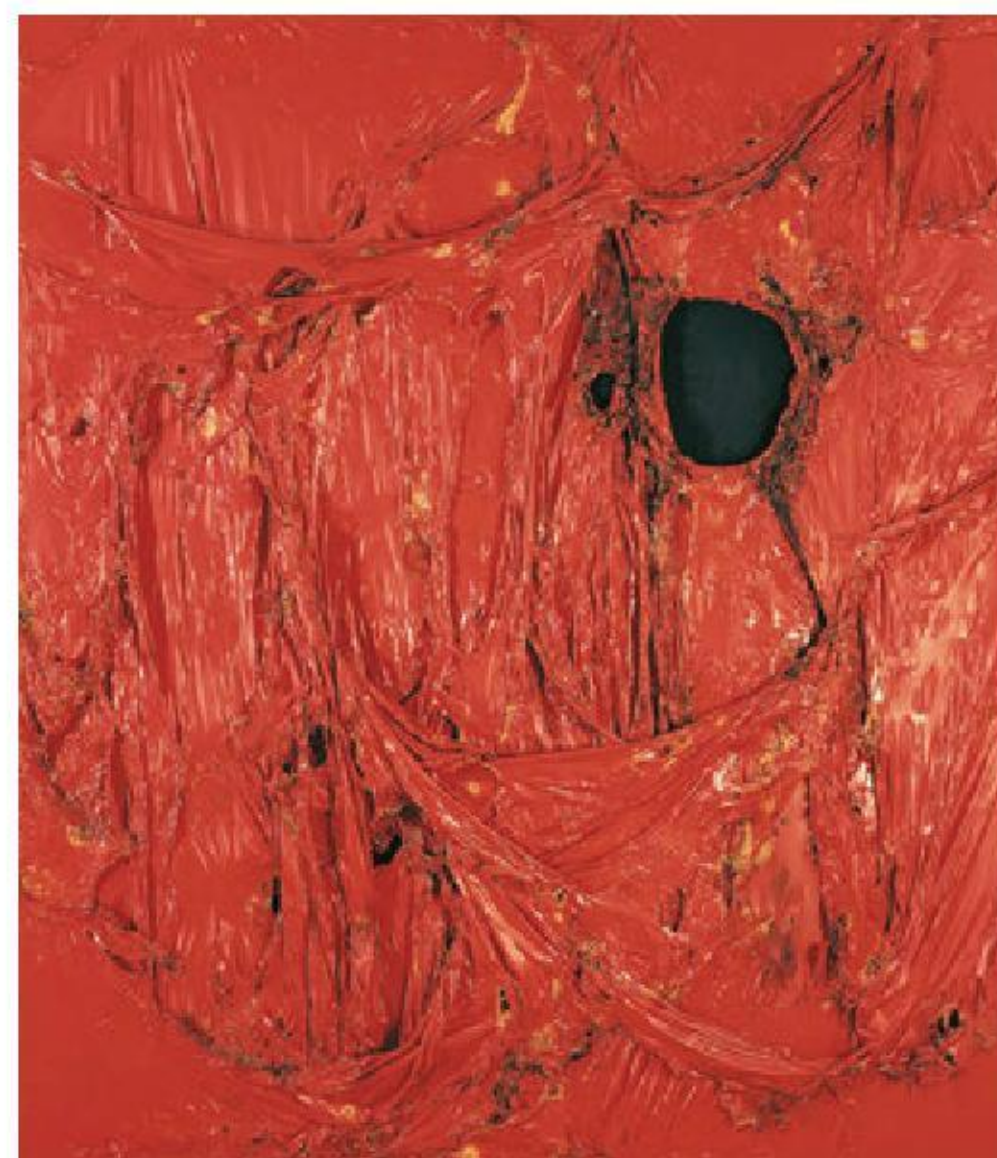
Dawne dzieło



Petrus Christus, *Złotnik w warsztacie*, farby olejne na drewnie, 100 × 86 cm, Metropolitane Muzeum Sztuki w Nowym Jorku, 1449 r.

- dzieło sztuki jest piękne
- dzieło sztuki naśladuje rzeczywistość i ukazuje uniwersalne prawdy na jej temat
- dzieło sztuki zostało wykonane przez artystę jako zupełnie nowy obiekt
- dzieło sztuki porusza odbiorcę, uczy go i sprawia mu przyjemność
- odczytanie pracy jest możliwe dzięki znajomości popularnych w epoce alegorii i symboli oraz typowych w tamtym czasie przedstawień

Współczesne dzieło



Alberto Burri, *Duże czerwone P nr 18*, stopiony plastik na tkaninie na drewnie, 200 × 180 cm, Narodowa Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej w Rzymie, 1964 r.

- dzieło może być piękne lub brzydkie
- dzieło nie musi ukazywać rzeczywistości – może być fantazją artysty, formą plastyczną lub wydarzeniem
- dzieło może być przedmiotem codziennego użytku albo projektem, działaniem, nagraniem
- dzieło wyraża poglądy i emocje twórcy, jest efektem eksperymentów z tworzywem, a od odbiorcy wymaga przeżywania, samodzielnego odczytywania oraz aktywnego udziału

Ciekawi sztuki

Czy słowa mogą stać się dziełem sztuki?

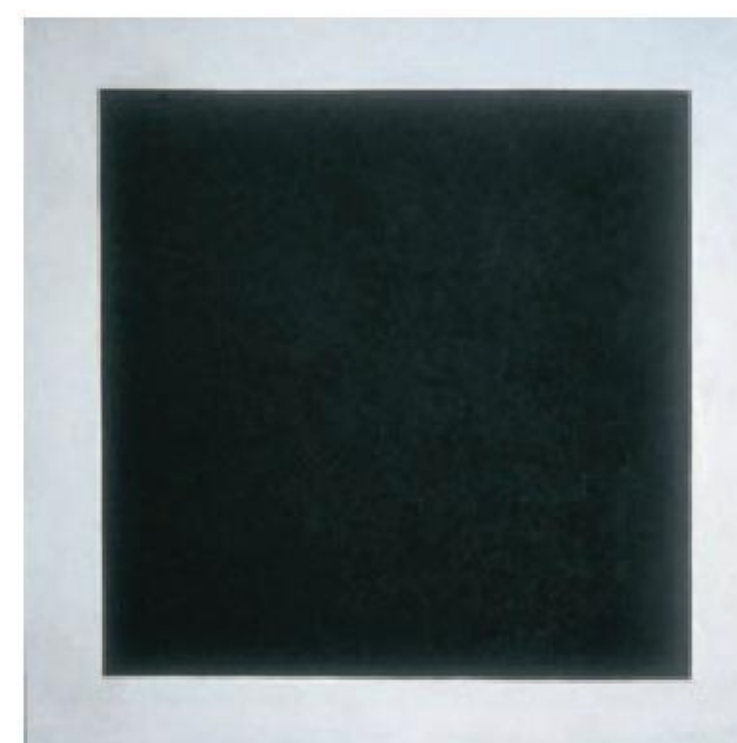
Polski artysta Stanisław Dróżdż był twórcą nurtu **poezji konkretnej**. Polegała ona na tworzeniu poematów w postaci kompozycji wizualnych, często trójwymiarowych, zbudowanych z układów liter i znaków. Autor dążył w ten sposób do ukazania słów w oderwaniu od ich związków ze zdaniami i z przyzwyczajeniami czytelników. Jedną z najbardziej znanych prac twórcy jest tekst-obiekt zatytułowany *między*. Wnętrze białego prostopadłościanu pokryto równymi rzędami przypadkowo ułożonych czarnych liter, z których składa się słowo *między*. Była to próba wprowadzenia widza do wnętrza tekstu.

Stanisław Dróżdż, *między*, 1977 r.



Ćwiczenia

1. Zanotuj jak najwięcej pomysłów na prace plastyczne, w których najważniejszym elementem byłby kwadrat. Potraktuj tę figurę jako płaski kształt lub bryłę, element pojedynczy albo wielokrotniony, wypełniony kolorem lub jedynie otoczony konturem. Wykonaj serię szkiców, a następnie przygotuj pracę według projektu, który uznasz za najciekawszy. Uzasadnij swój wybór.
2. Zaprojektuj w dowolnej technice billboard lub mural z wizerunkiem postaci ważnej dla współczesności. Może to być zasłużony człowiek albo bohater gry czy filmu. Określ, jakie przedmioty i napisy będą towarzyszyć postaci. Porównajcie w klasie Wasze prace i zastanówcie się, co mówią o dzisiejszym świecie.
3. Przedstaw własną wersję wybranego dzieła sztuki w określonej stylistyce, nawiązującej do tradycji sztuki elitarniej, popularnej albo ludowej.
4. Zaprojektuj reklamę dowolnego produktu, z którego korzystasz. W tym celu przygotuj reprodukcję znanego dzieła sztuki – np. portretu – w formie wydruku z internetu, wycinka z gazety, plakatu lub pocztówki. Posłuż się tym materiałem do stworzenia papierowego fotokolażu, w którym bohaterem będzie słynna postać z historii sztuki. Możesz także wykonać kolaż w formie cyfrowej.
5. Stwórz projekt graficzny inspirowany sztuką ludową albo legendami z Twojego regionu. Może to być nadruk na koszulkę, bawełnianą torbę lub naczynie. Wykonaj flamastrami bądź farbami zarys wzoru na wybranym podłożu.
6. W kilkusobowych zespołach wybierzcie interesujący obiekt, np. pomnik lub budowlę, znajdujący się w Waszej okolicy. Zgromadźcie najważniejsze informacje na jego temat oraz wykonajcie zdjęcia ukazujące jego charakterystyczne elementy. Następnie przygotujcie portfolio z fotografiami, rysunkami i opisami tego obiektu. Możecie je zaprezentować w formie plansz lub teczki albo w wersji elektronicznej.
7. Dobrani w kilkusobowe grupy, przygotujcie reportaż, w którym przedstawicie Waszą małą ojczyznę i codzienne życie jej mieszkańców. Wybierzcie takie dzieła i zwyczaje regionalne, o których warto opowiedzieć. Reportaż może być wykonany w formie fotograficzno-tekstowej albo jako relacja w mediach społecznościowych.
8. Opisz, jak wyobrażasz sobie galerię sztuki, w której widzowie mogliby współtworzyć dzieła. Jak wyglądałaby taka przestrzeń? Które ze znanych prac mogłyby się tam znaleźć?



Kazimierz Malewicz, *Czarny kwadrat*, farby olejne na płótnie, 1915 r.

Czy już wiesz?

- Sztuka elitarna obejmuje działalność twórców, znawców sztuki i dzieła związane ze szkołami artystycznymi, festiwalami sztuki, muzeami. Dzieła elitarne stawiają przed widzami wyzwania, wymagają od nich wiedzy i przygotowania.
- Sztuka popularna to sztuka zapewniająca rozrywkę. Dzieła popularne powstają według typowych wzorców, a ich treść jest prosta w odbiorze.
- Sztukę ludową tworzą mieszkańcy obszarów wiejskich. Jest ona związana z obyczajami, tradycjami i praktycznymi potrzebami społeczności regionalnej. Wytwory sztuki ludowej powstają według obowiązujących w danym regionie wzorców przedstawień.
- Dzieje sztuki możemy podzielić na epoki: sztuka prehistoryczna, sztuka starożytna, sztuka średniowieczna, sztuka nowożytna, sztuka nowoczesna, sztuka współczesna.
- Nowości w sztuce nowoczesnej to: ukształtowanie się abstrakcji, zastosowanie zwykłych przedmiotów, wprowadzenie fotografii i filmu do sztuki.
- Sztuka współczesna to ogół zjawisk w świecie artystycznym, które pojawiły się w połowie XX w. Cechuje ją brak ograniczeń i reguł. Współcześni twórcy wykorzystują elementy abecadła plastycznego w nowy sposób. Efektem tych poszukiwań było pojawienie się nowych form sztuki.

Sztuka nowoczesna

fowizm (1905–1908),
ekspresjonizm (1905–1930)

Fowiści działający we Francji zapoczątkowali ważny rozdział w rozwoju sztuki nowoczesnej. W ich dziełach uwagę przykuwają niezwykle barwy – jaskrawe, kontrastowe i często inne niż faktyczne kolory obiektów. Kształty zaś są uproszczone, powyginane, płaskie. Widoczne w obrazach rozchwiane, dynamiczne linie nadają pracom dużą siłę wyrazu. Fowiści nowatorsko używali barwy oraz odrzucili zasady kompozycji, perspektywy i światłocienia, ponieważ dążyli nie do odwzorowania świata, lecz do swobodnego ukazania własnej jego wizji.

Ekspresjonizm rozwinął się w Niemczech. Artyści tego nurtu przedstawiali – głównie w obrazach i grafikach – tematy wynikające z wewnętrznych odczuć i refleksji. Prace ekspresjonistów silnie oddziaływały na odbiorców i szokowały sposobem, w jaki ukazywały problemy społeczne, dramatyczne przeżycia człowieka oraz jego lęk przed zmieniającym się światem. Do wyrażania emocji w dziełach twórcy stosowali proste kształty, grube kontury oraz intensywne, kontrastowe barwy.



Ekspresjonizm – Oskar Kokoschka
[czyt.: kokoszka], plakat do przedstawienia
Morderstwo, nadzieja kobiet, litografia, 1909 r.



Fowizm – Henri Matisse [czyt.: anri matis], *Harmonia w czerwieni*,
farby olejne na płótnie, 1909 r.



Ekspresjonizm – Ernst Ludwig Kirchner
[czyt.: kiršner], *Dwie kobiety na ulicy*,
farby olejne na płótnie, 1914 r.

Ćwiczenie

Przedstaw widok przyrody lub swojego otoczenia w sposób charakterystyczny dla fowistów. Posłuż się żywymi, kontrastowymi barwami. Zastosuj uproszczone, umowne formy.

Sztuka nowoczesna

kubizm (1906–1915), futuryzm (1909–1918)

Kubiści działali we Francji. Znakiem rozpoznawczym ich twórczości było ukazywanie przedmiotów jako układów geometrycznych kształtów, wzajemnie nakładających się na siebie. Ta metoda sprawia wrażenie, że obiekt został zaprezentowany jednocześnie ze wszystkich stron. Kubiści przestali zatem ukazywać w dziełach trójwymiarową przestrzeń z zastosowaniem zasad perspektywy zbieżnej. Ich rzeźby również odznaczają się kanciastymi formami. Artyści tego nurtu jako pierwsi zaczęli wykorzystywać w sztuce przedmioty z codziennego życia – skrawki tapet, gazet, biletów czy opakowań. Tworzyli z ich użyciem kolaże i dzieła rzeźbiarskie.

Futuryści tworzyli we Włoszech. Krytykowali tradycję i zachwycali się nowoczesnością. Fascynowało ich szybkie tempo życia miasta, przemiany społeczne, postęp cywilizacyjny i maszyny. Tę atmosferę świata początku XX w. chcieli uchwycić w swoich dziełach. W tym celu przedstawiali obiekty w seriach powtórzeń, tak jakby w kolejnych fazach ruchu. Nadawało to ich pracom niemal abstrakcyjny charakter. Obrazy futurystów odznaczają się wyrazistymi kształtami, kontrastowymi kolorami oraz dynamiczną kompozycją. Równie pełne ruchu były futurystyczne rzeźby, podobne do przemieszczających się postaci i obiektów.



Futuryzm – Umberto Boccioni [czyt.: bocjoni], *Jedyna forma ciągłości w przestrzeni*, brąz, 1910 r.



Kubizm – Pablo Picasso [czyt.: pikasso], *Panny z Awinionu*, farby olejne na płótnie, 1907 r.



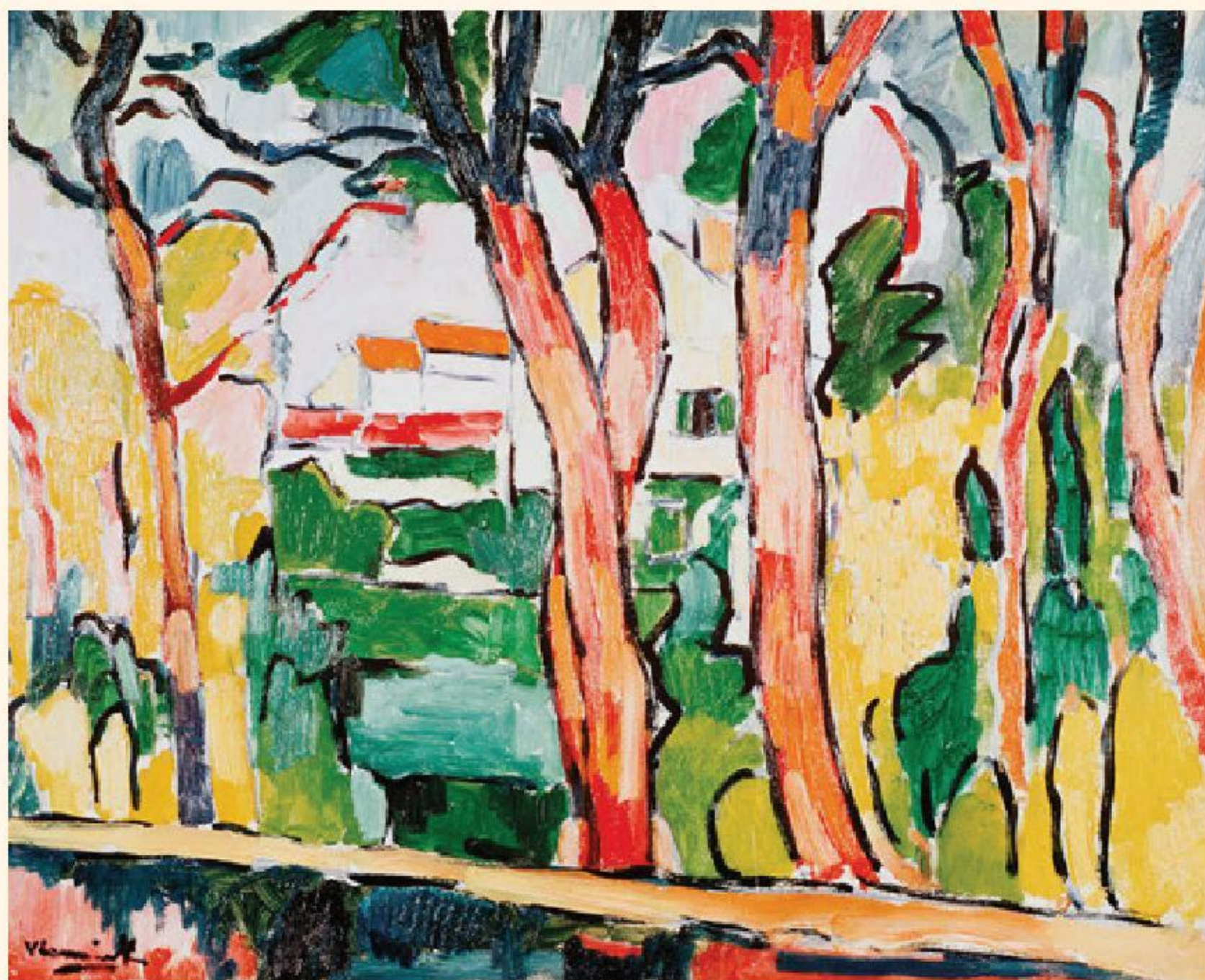
Kubizm – Juan Gris [czyt.: huan gris], *Butelka Banyul's* [czyt.: baniuls], gwasz i kolaż, 1914 r.

Ćwiczenie

Przedstaw wybrany przedmiot w sposób nawiązujący do metody kubitów. Wykonaj zdjęcia ukazujące dany obiekt z kilku stron i je wydrukuj. Następnie posłuż się ich fragmentami, aby stworzyć fotokolaż.

Sztuka nowoczesna w Centrum Pompidou w Paryżu

Kolekcja Narodowego Muzeum Sztuki Nowoczesnej (Centrum Pompidou) liczy ponad 100 tysięcy dzieł powstałych w okresie od 1905 r. do dziś. Tym samym jest jednym z największych na świecie zbiorów dokumentujących rozwój sztuki w XX i XXI w. Muzeum prezentuje prace z takich dziedzin, jak rysunek, malarstwo, fotografia, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa i sztuka nowych mediów. Można w nim obejrzeć ok. 7 tysięcy dzieł najważniejszych przedstawicieli nurtów pierwszej połowy XX w.



Fowizm – Maurice de Vlaminck [czyt.: moris de wlamęk], *Czerwone drzewa*, farby olejne na płótnie, 1906 r.



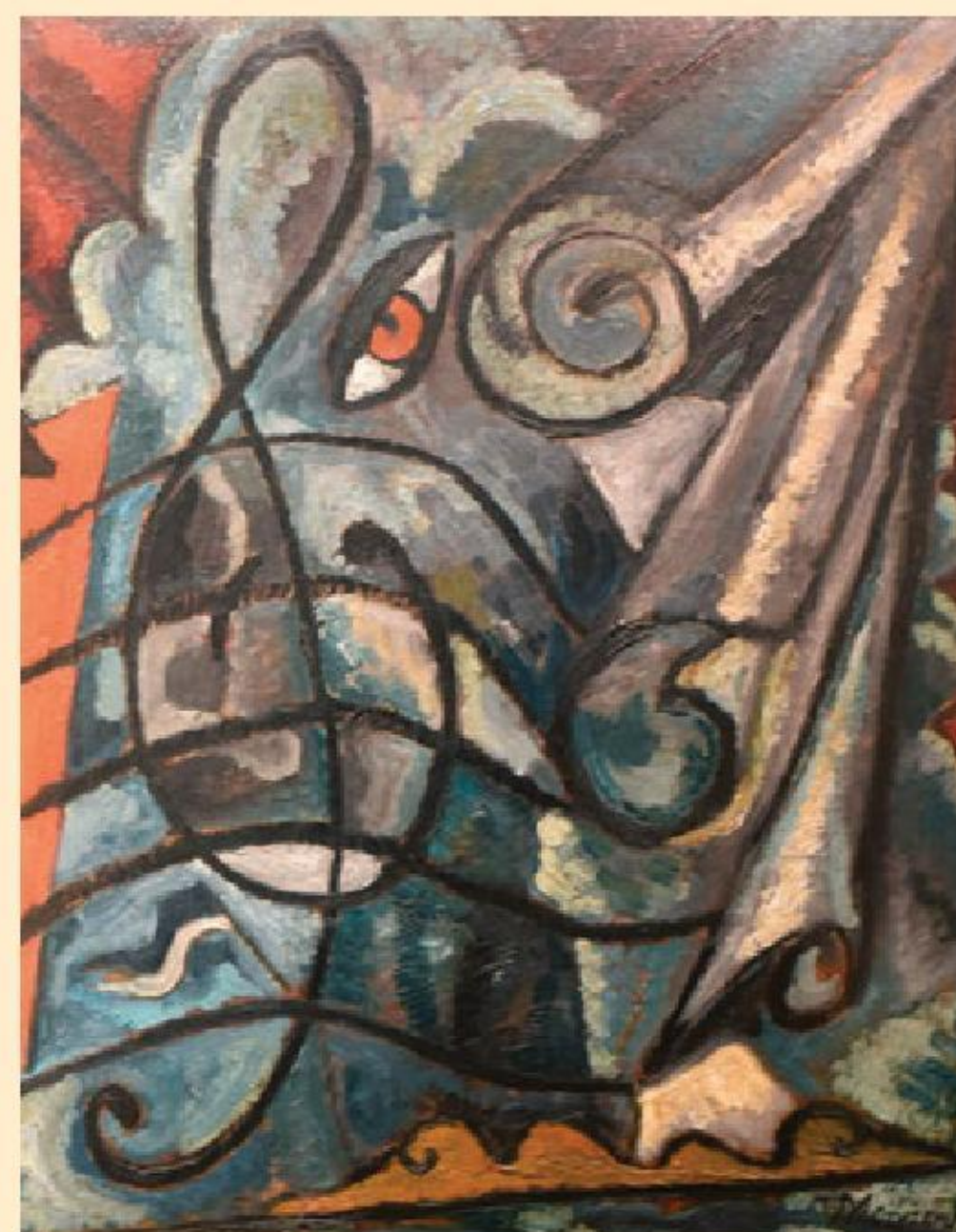
Muzeum otwarto w 1977 r. w nowym budynku zaprojektowanym przez Renza Piana [czyt.: renca pjana] i Richarda Rogersa [czyt.: riczarda rodżersa]

W Polsce

Sztuka nowoczesna w Muzeum Sztuki w Łodzi

Łódzka placówka jest pierwszym w Polsce muzeum sztuki nowoczesnej – otwarto je w 1931 r. Obecnie znajdują się w nim największe w naszym kraju zbiory światowej sztuki XX i XXI w. Muzeum powstało z inicjatywy artystów – Władysława Strzemińskiego, Katarzyny Kobro i Henryka Stażewskiego – którzy na przełomie lat 20. i 30. XX w. rozpoczęli akcję gromadzenia dzieł najważniejszych ówczesnych twórców.

Muzeum prezentuje m.in. dzieła pierwszego w Polsce nowatorskiego ugrupowania artystów zwanych **formistami**. W swojej twórczości stosowali oni – podobnie jak europejscy artyści sztuki nowoczesnej – uproszczone, zniekształcone formy oraz wyraziste barwy, ale ponadto inspirowali się rodzimą tradycją i dążyli do stworzenia nowoczesnego stylu narodowego.



Tytus Czyżewski, *Klucz wiolinowy*, farby olejne na tekturze, ok. 1921 r.

Fotografia

■ Fotografia jako dziedzina sztuki

Fotografią nazywamy technikę tworzenia, utrwalania i powielania obrazu rzeczywistości na podłożu pokrytym substancją światłoczułą, a obecnie także na nośniku elektronicznym – w postaci cyfrowej. Czasem mówi się, że to sztuka rysowania światłem, bo jest ono niezbędne, aby powstało zdjęcie. Fotografia jest formą twórczości zbliżoną do malarstwa, obraz uchwycony na zdjęciu przypomina bowiem dzieło malarskie, jednak jest tworzony przy użyciu urządzeń technicznych.

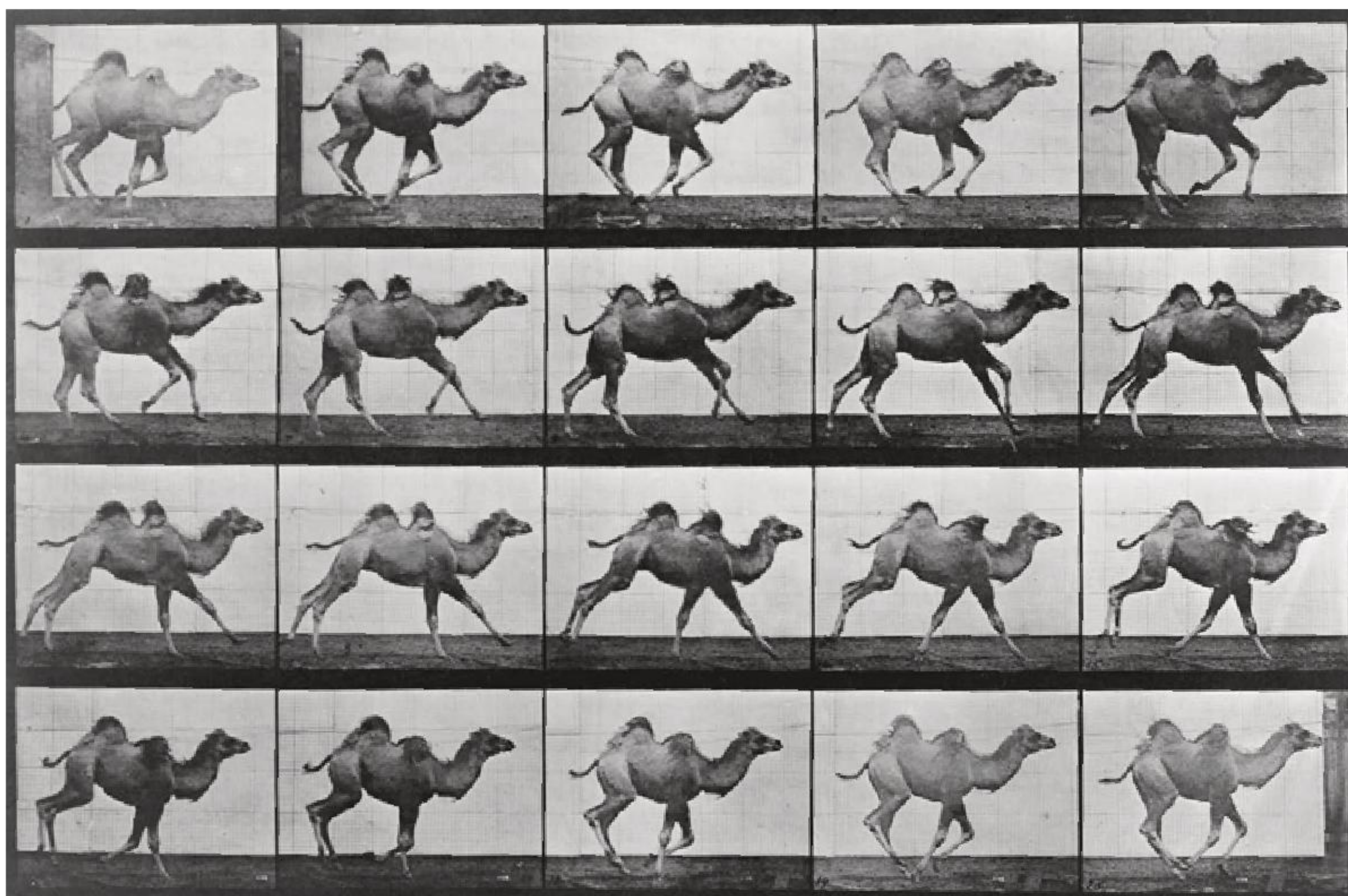
Fotografię wynaleziono na początku XIX w. Pierwsze zdjęcie powstawało aż 8 godzin – tak niedoskonałe były ówczesne metody. Najstarsze techniki fotograficzne umożliwiały otrzymanie jednego zdjęcia lub kilku odbitek na szklanej albo metalowej płytce. Fotografie te były czarno-białe, czasem kolorowano je ręcznie. Początkowo aparaty były duże, trudne do przenoszenia i wymagały unieruchomienia modeli na czas od kilku do kilkudziesięciu minut. Dlatego zdjęcia wykonywano wyłącznie w studiach (atelier) fotograficznych, a ukazywane na nich postacie ustawiano w sztywnych pozach. Wkrótce jednak postęp techniki umożliwił fotografom wyjście w plener i rejestrowanie bardziej autentycznych scen z życia. Pojawiły się małe i lekkie analogowe aparaty fotograficzne z filmem, z którego wywoływano odbitki na papierze. W latach 80. XX w. nastąpił przełom w historii dziedziny wraz z wynalezieniem aparatów cyfrowych, umożliwiających zapisywanie obrazów w pamięci urządzeń elektronicznych. Nowa technologia udoskonaliła jakość zdjęć i dała nieograniczone możliwości ich obróbki.

O tym się dowiesz

- Czym charakteryzuje się fotografia?
- Jakich wyróżniamy rodzaje fotografii?
- Na co zwracać uwagę, oglądając zdjęcie?
- Jakie są zasady kompozycji fotografii?



Jeden z pierwszych aparatów fotograficznych



Eadweard Muybridge
[czyt.: edłord majbridż],
Biegący wielbłąd

Serie fotografii brytyjskiego twórcy dokumentujące kolejne fazy przemieszczania się ludzi i zwierząt miały rewolucyjne znaczenie dla zrozumienia specyfiki ruchu i naszego postrzegania tego zjawiska. Zdjęcia te przyczyniły się do rozwoju nauki, ponieważ możliwości aparatu pozwoliły przekroczyć ograniczenia ludzkiego oka.

Pierwsi fotografowie naśladowali malarstwo – dostrzegalne na starych fotografiach studyjnych scenografie, rekwizyty, kostiumy i ustawienia postaci wzorowane były na dawnych obrazach. Wkrótce fotografowie zastąpili malarzy w zadaniu utrwalania rzeczywistości. Ponadto fotografia stała się niezbędna w dokumentowaniu ważnych wydarzeń i codziennego życia, wspomogła też rozwój nauki – np. zdjęcia mikroskopowe wywołały rewolucję w biologii. Dzięki reprodukcjom fotograficznym rozpowszechniła się znajomość dzieł sztuki, najnowszych odkryć i wynalazków. Niebawem uznano też fotografię za ważne dopełnienie wiadomości prasowych oraz narzędzie reklamy. Wszystkie te zastosowania są obecne również we współczesnej kulturze.

Od narodzin tej dziedziny aż do dziś artyści wykorzystują fotografię jako narzędzie do tworzenia dzieł oraz rejestracji swoich działań. Fascynują się nie tym, że zdjęcia pozwalają lepiej ukazać świat, lecz możliwościami stworzenia nowej rzeczywistości i osiągnięcia nieznanych dotychczas efektów za pomocą tego medium. Pionierami kreatywnego zastosowania fotografii byli dadaiści i surrealiści na początku XX w. Przekształcali oni zdjęcia w niezwykle, fantastyczne, a czasem abstrakcyjne przedstawienia. Tworzyli m.in. **fotomontaże** – przez nałożenie na siebie kilku obrazów w celu uzyskania nowej odbitki, **fotokolaże** z powycinanych fragmentów fotografii prasowych i napisów oraz **fotogramy** – obrazy fotograficzne powstałe bez użycia aparatu, jedynie dzięki ułożeniu przedmiotów na papierze światłoczułym i wystawieniu kompozycji na naturalne światło.



Man Ray, Rayografia

Rayografia to wynaleziona przez Mana Raya technika pokrewna fotogramom. Polega ona na umieszczaniu przedmiotów na papierze fotograficznym, a następnie na naświetlaniu kompozycji.



Gjon Mili [czyt.: żijon mili], Pablo Picasso malujący światłem

W zaciemnionym studiu artysta za pomocą latarki trzymanej w dłoni tworzył konturowe postacie i wzory, a aparat odpowiednio ustawiony przez fotografa rejestrował te ruchy jako świetlne smugi.

■ Rodzaje i tematy fotografii

Możemy wyodrębnić kilka rodzajów fotografii. Oprócz podziału na **fotografię analogową i cyfrową**, uwzględniającego typ stosowanego sprzętu i rodzaj nośnika (film fotograficzny, matryca cyfrowa), podstawowe rozróżnienie to podział na **fotografię amatorską i profesjonalną**. Obecnie większość ludzi amatorsko fotografuje, ale tylko część z nich jest **fotografikami** – profesjonalistami mającymi odpowiednie wykształcenie i przygotowanie do wykonywania dobrych technicznie oraz wizualnie zdjęć.

Wyróżniamy także dwa wielkie nurty fotografii: **artystyczną i użytkową**. W fotografii artystycznej można wyodrębnić zdjęcia ukazujące rzeczywistość z dbałością o przedstawienie jej w odkrywczy, ciekawy, piękny sposób. Do nurtu artystycznego zaliczamy również fotografie prezentujące nowy, wymyślony świat – tak jak kadry filmowe, obrazy czy scenografie teatralne. Fotografia użytkowa łączy wartości estetyczne z praktycznym zastosowaniem. Jest obecna np. w reklamie, internecie i prasie. Gazety wzbogaca **fotografia reportażowa**, która utrwała sceny z życia codziennego i ważne wydarzenia. Autorzy tego typu zdjęć dążą do połączenia funkcji użytkowej z artystycznym wymiarem przedstawienia.

Tematy zdjęć to m.in. **portret, akt, pejzaż, scena rodzajowa i wydarzenie, martwa natura i abstrakcja**. Przypominają one o tym, że fotografia jest dziedziną pokrewną malarstwu i czerpie z niego inspiracje.



Rolka z filmem fotograficznym, niezbędnym w fotografii analogowej



Henri Cartier-Bresson

[czyt.: anri kartie bresa],

Place de l'Europe

[czyt.: plas de lorop]

Francuski fotoreporter był jednym z najwybitniejszych twórców tej dziedziny w XX w. Zastąpił wyjątkowym wyczuciem chwili, w której należy zrobić zdjęcie.

Tę zasadę uchwycenia w jednym kadrze sensu danej sceny i zaintrygowania widza nazywamy **decydującym momentem**.

→ 1932 r.

■ Na co zwracać uwagę, oglądając zdjęcie?

Przy wykonywaniu i analizowaniu zdjęć bierze się pod uwagę wiele środków plastycznych typowych dla malarstwa. Podstawowym środkiem wyrazu tej dziedziny sztuki jest **kadr** o określonej **kompozycji**, czyli wybrany i utrwalony przez fotografa wycinek rzeczywistości. O jego zawartości decyduje **perspektywa**, z jakiej patrzy twórca – kadr może obejmować np. rozległy pejzaż lub detal rośliny. W fotografii duże znaczenie ma także **kolorystyka**. Wielu fotografików nawet po upowszechnieniu się fotografii kolorowej nadal stosuje technikę czarno-białą. Uważają ją oni za bardziej szlachetną, bliższą sztuce. W fotografii ważny jest też **światłocień**, podkreślający znaczące elementy przedstawienia i jego nastrój. Środkami typowymi dla fotografii jako techniki są **głębia ostrości** oraz **modyfikacje obrazu**. Fotograf decyduje, które elementy przedstawienia pozostawia wyraźne, a które – zostaną zatarte oraz jaką jasność czy tonację barwną nadać zdjęciu. Dzięki różnym rodzajom obiektywów i filtrów oraz innym ustawieniom aparatu można uzyskać **efekty specjalne**, zmieniające wygląd zdjęcia.



Efekty specjalne – świat w nierealnej, jednolitej kolorystyce, ryby o wyglądzie gumowych zabawek unoszące się w powietrzu

Kolorystyka – ograniczenie do dwóch mocnych, kontrastowych barw

Perspektywa – ukośna, fotograf znajduje się niedaleko portretowanych osób, obiektyw – na wysokości siedzącego chłopca

Sandy [czyt.: sendi] Skoglund, Zemsta złotej rybki
→ 1981 r.

Światłocień – unoszące się ryby rzucają delikatne cienie, światło odbijające się na ścianach pokoju wygląda tak, jakby pomieszczenie znajdowało się pod wodą

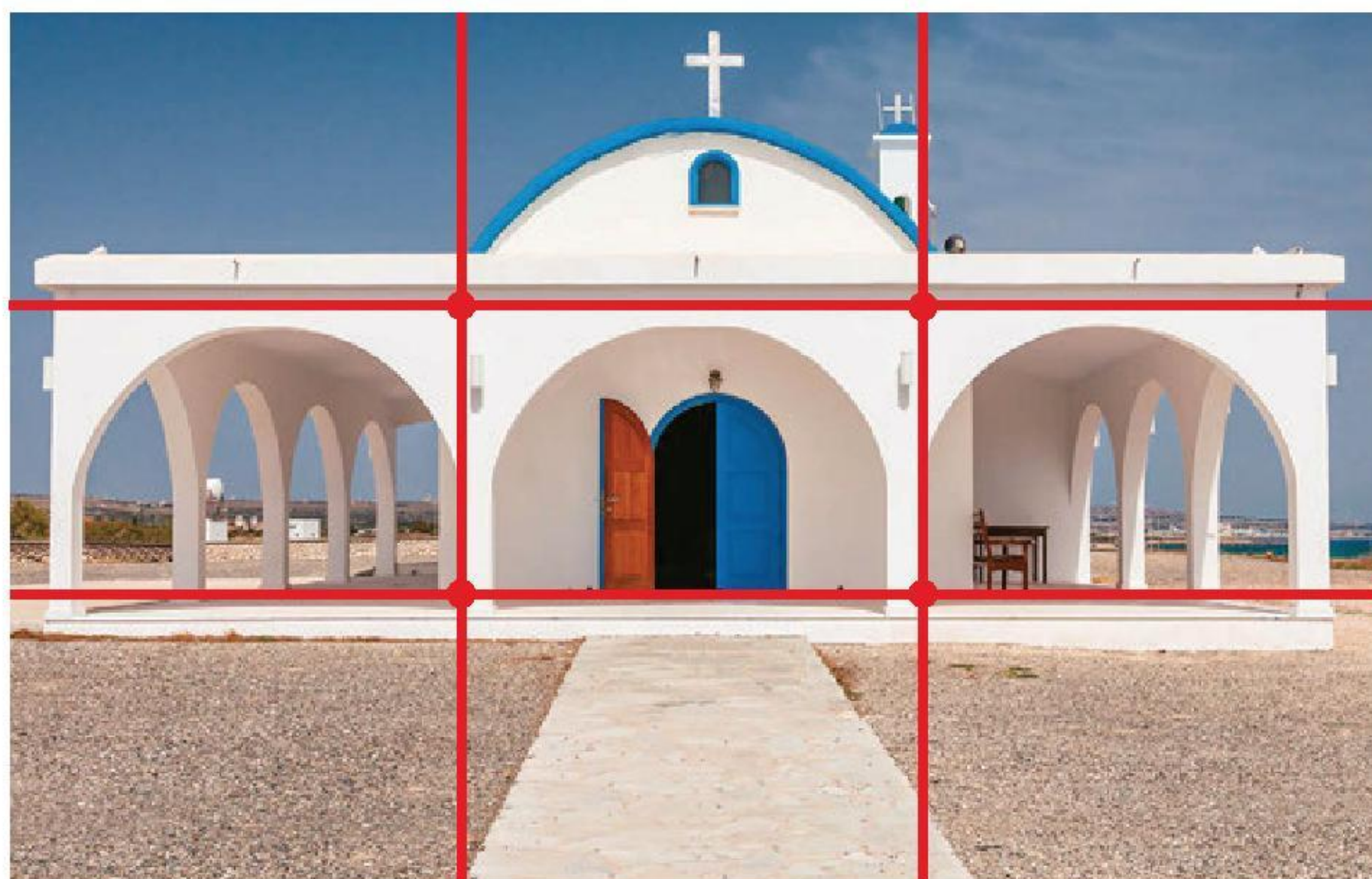
Kadr i kompozycja – kadr obejmuje część pokoju z bliskiej odległości, kompozycja jest ciasna i statyczna

■ Zasady kompozycji fotografii

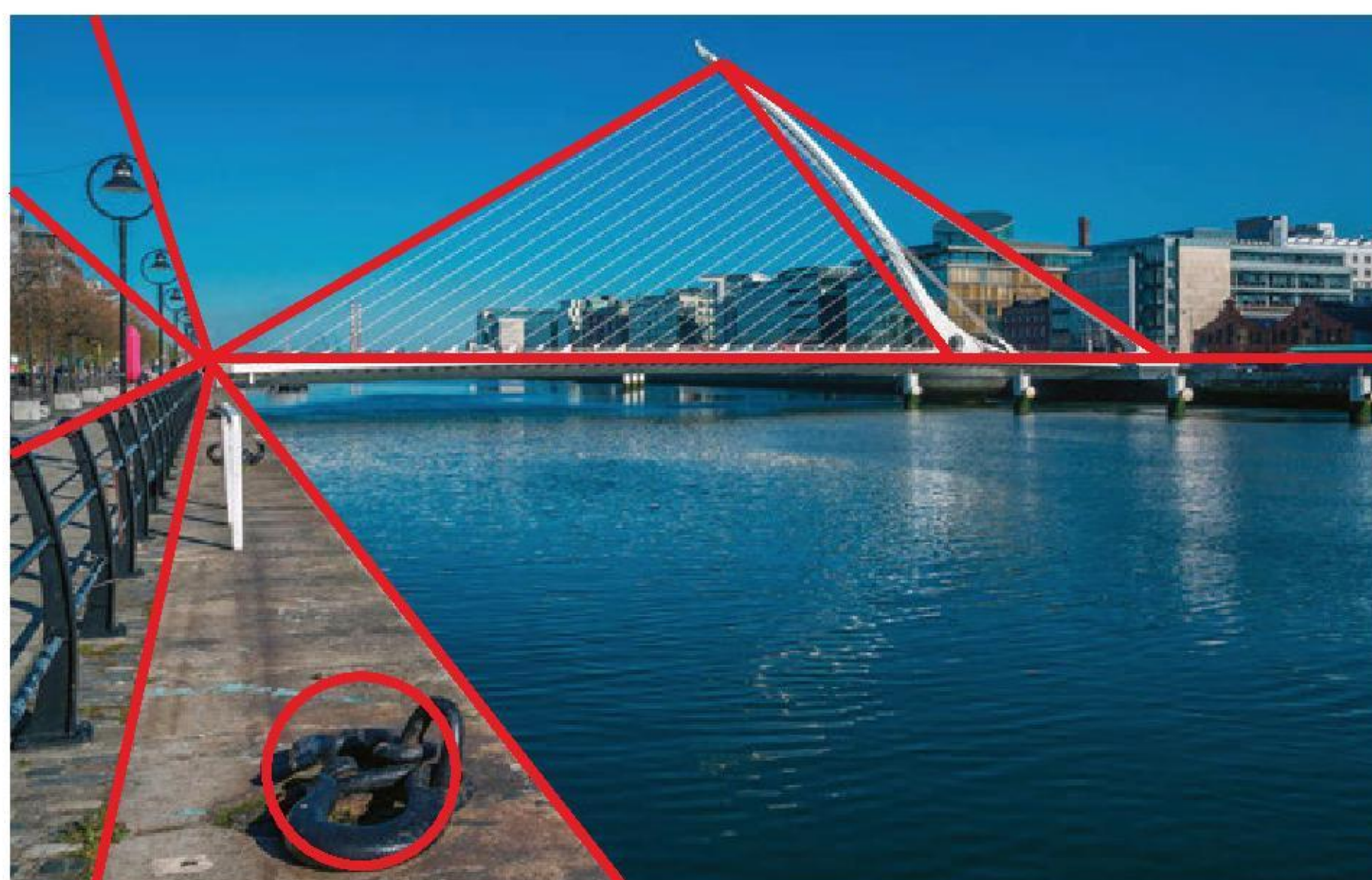
Kompozycja kadru to układ osób i obiektów na poszczególnych planach zdjęcia, a także rozmieszczenie linii, kierunków oraz płaszczyzn światła, cienia i kolorów. Można ją określić terminami zaczerpniętymi z malarstwa – jako dynamiczną lub statyczną, symetryczną bądź asymetryczną, otwartą albo zamkniętą, jednoplanową lub wieloplanową oraz rytmiczną.

- Jak wykonać dobre zdjęcie?

- Zastanów się, co chcesz pokazać: wyjątkowe wydarzenie, charakter osoby, urodę miejsca czy apetyczny wygląd potrawy. Jeśli ustalisz, w jakim celu robisz zdjęcie, łatwiej Ci będzie dobrać odpowiednie środki.
- Kontroluj **widoczność elementów** na poszczególnych planach kadru – nie powinny pojawić się w nim fragmenty przedmiotów, których nie zamierzasz przedstawić, oraz obiekty niepasujące do kompozycji.
- Zdecyduj, czy wypełnisz **cały kadr**, czy też pozostawisz **wolną przestrzeń** i ukażesz dany obiekt z większej odległości.
- Wybierz **jeden element** lub grupę kilku obiektów, które będą w Twoim zdjęciu najważniejsze.



Wrażenie równowagi, spokoju i harmonii pomaga w fotografii uzyskać reguła **trójpodziału**. Zgodnie z tą zasadą dzielimy kadr za pomocą dwóch pionowych i dwóch poziomych linii na dziewięć identycznych prostokątów. W miejscach przecięcia tych linii powstają tzw. **mocne punkty**. Jeżeli w ich okolicy umieszczone zostaną istotne elementy fotografii, widz zwróci na nie uwagę.



Ukośne linie i trójkąty nadają fotografii dynamikę i głębię. Wzrok widza podąża za **wiodącymi kierunkami** w przedstawieniu, a jednocześnie jego uwaga jest angażowana przez jeden czytelny element na pierwszym planie. Dzięki temu oglądający odczuwa wrażenie przestrzeni. Rzędy latarni i lin mostu nadają zdjęciu **rytm**, a poszczególne elementy współgrają ze sobą na zasadzie przeciwwagi.

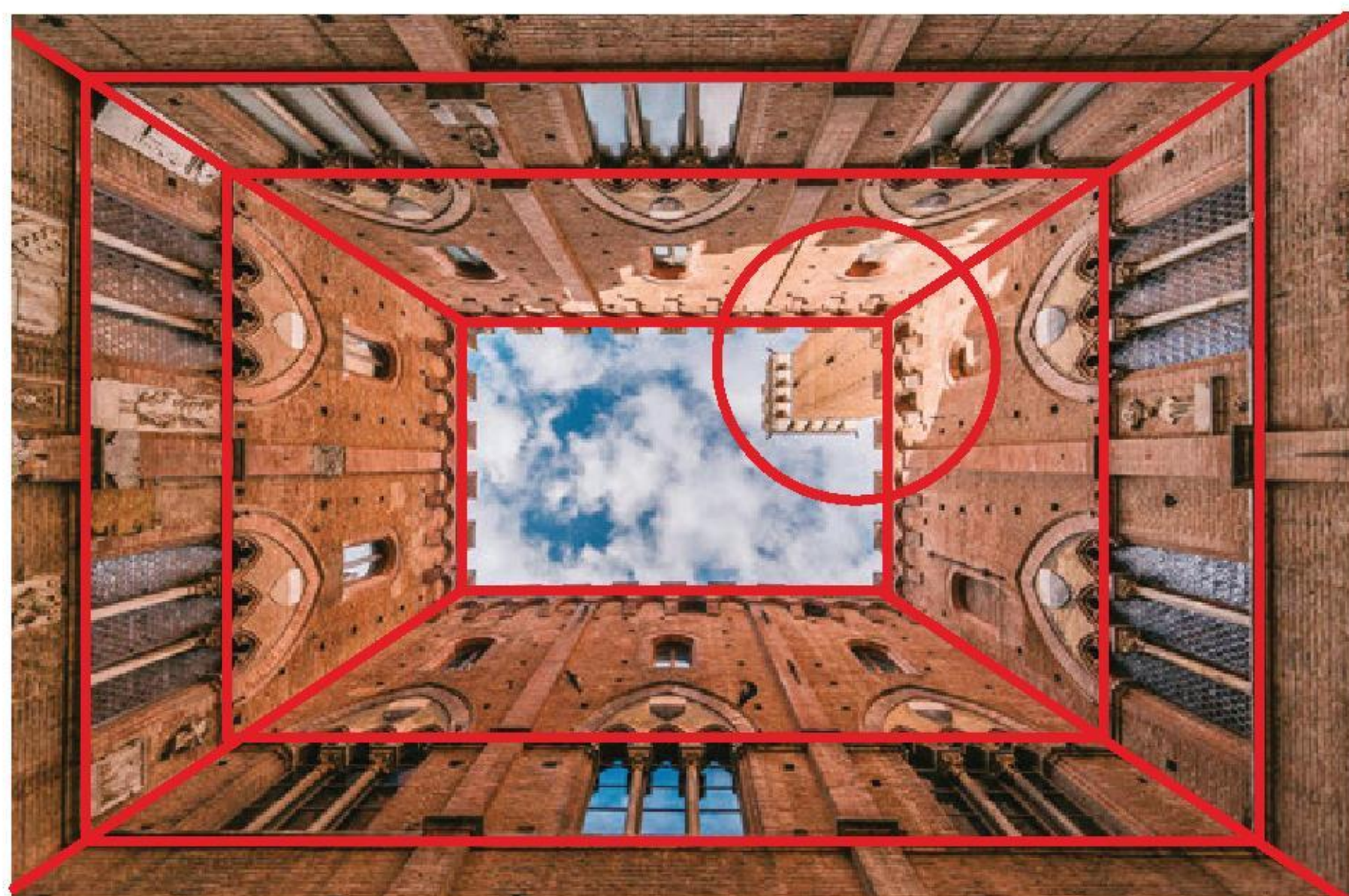
- Zwróć uwagę na **wiodące linie i rytm** Twojej kompozycji, tworzone np. przez rzędy drzew, fasady domów, ulice.
- Poszukaj ciekawych **kształtów, wzorów, faktur i zestawień kolorystycznych** – możesz uczynić je dominującym elementem przedstawienia.



Wyznaczenie naturalnej **ramy kadru** wpływa na atrakcyjność zdjęcia. Przy takim zabiegu warto przemyśleć, na który plan ustawić ostrość. W zaprezentowanej fotografii zwraca uwagę ozdobny kształt łuku, podkreślający egzotyczny charakter pejzażu. Ten mocny akcent jest równoważony przez potężną bryłę twierdzy na drugim planie. Jej ukośne usytuowanie dynamizuje statyczną kompozycję.



Kompozycja została oparta na **łukach i spiralach**, które wyznaczają wiodący kierunek w fotografii. Linie te powodują, że wzrok widza podąża w głąb przedstawienia. W ukazanym zdjęciu zastosowano też efekt lustrzanego odbicia w wodzie oraz **akcent kolorystyczny** – pas kwiatów podkreślający spiralną linię.



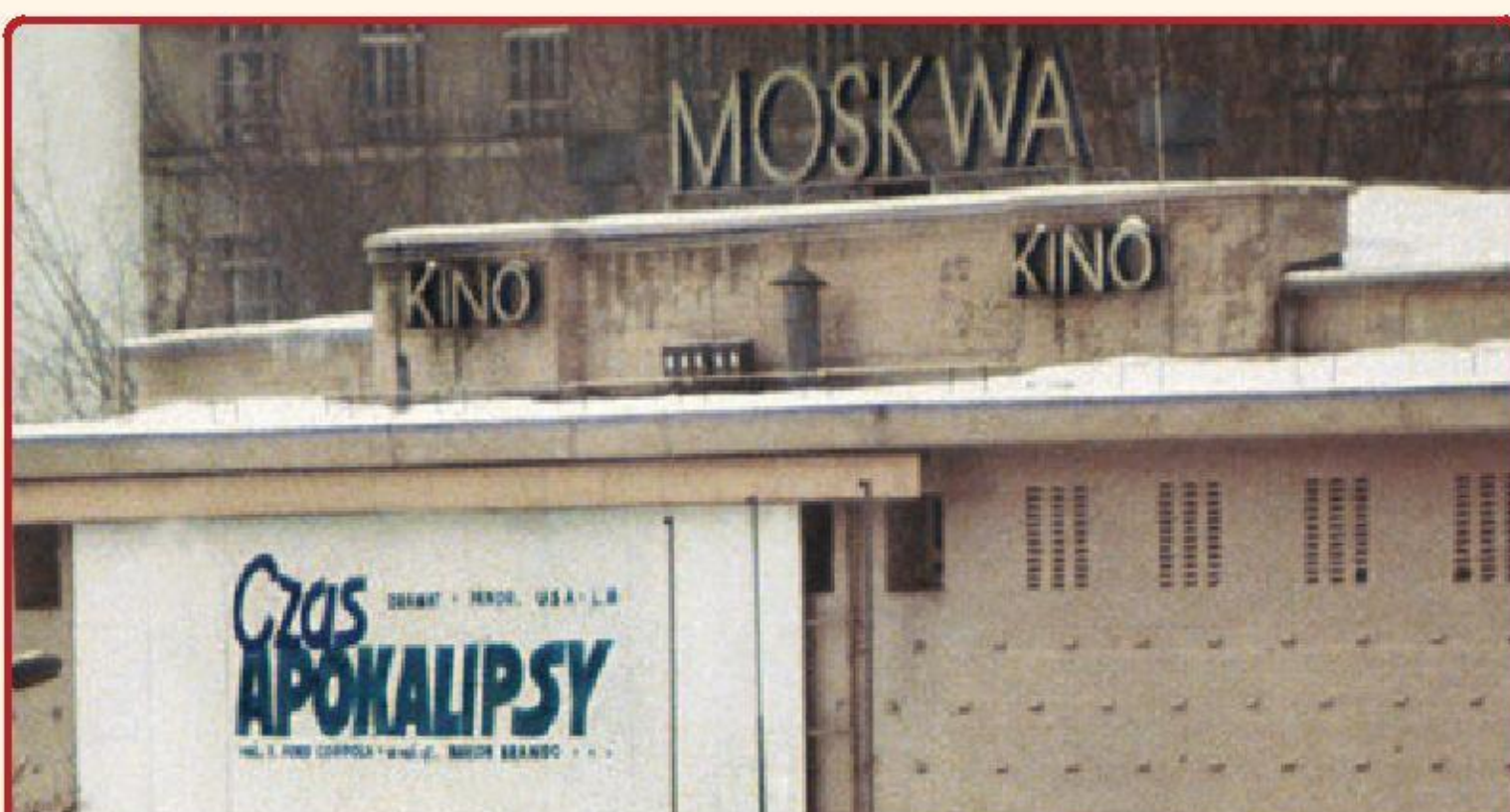
Ciekawym efektem jest **zmiana punktu widzenia** – autor zdjęcia nie patrzy przed siebie, tylko w górę, dzięki czemu bogata architektoniczna rama otwiera się na pustkę nieba. Ponadto taka perspektywa sprawia, że przestrzeń wydaje się przesuwać w głąb od miejsca zajmowanego przez widza. Regularna kompozycja została urozmaicona asymetrią – w jednym z rogów dziedzińca są widoczne wieża i odbłask słońca.

Chris Niedenthal, *Czas apokalipsy*

Chris Niedenthal [czyt.: kris nidental] jest polskim fotografem urodzonym w Wielkiej Brytanii. W połowie lat 70. XX w., po studiach w Londynie, zamieszkał w Polsce. Od tego czasu pracuje jako niezależny fotoreporter. Wiele jego zdjęć przeszło do historii fotografii jako symbole polskiej współczesności – były publikowane w najważniejszych światowych magazynach. Chris Niedenthal został także laureatem prestiżowego konkursu World Press Photo [czyt.: world pres foto] – najważniejszej nagrody w dziedzinie fotografii prasowej.

Przyjrzyj się uważnie zaprezentowanemu zdjęciu i zapoznaj się ze zbliżeniami jego fragmentów oraz ich opisami. Następnie odpowiedz na pytania.





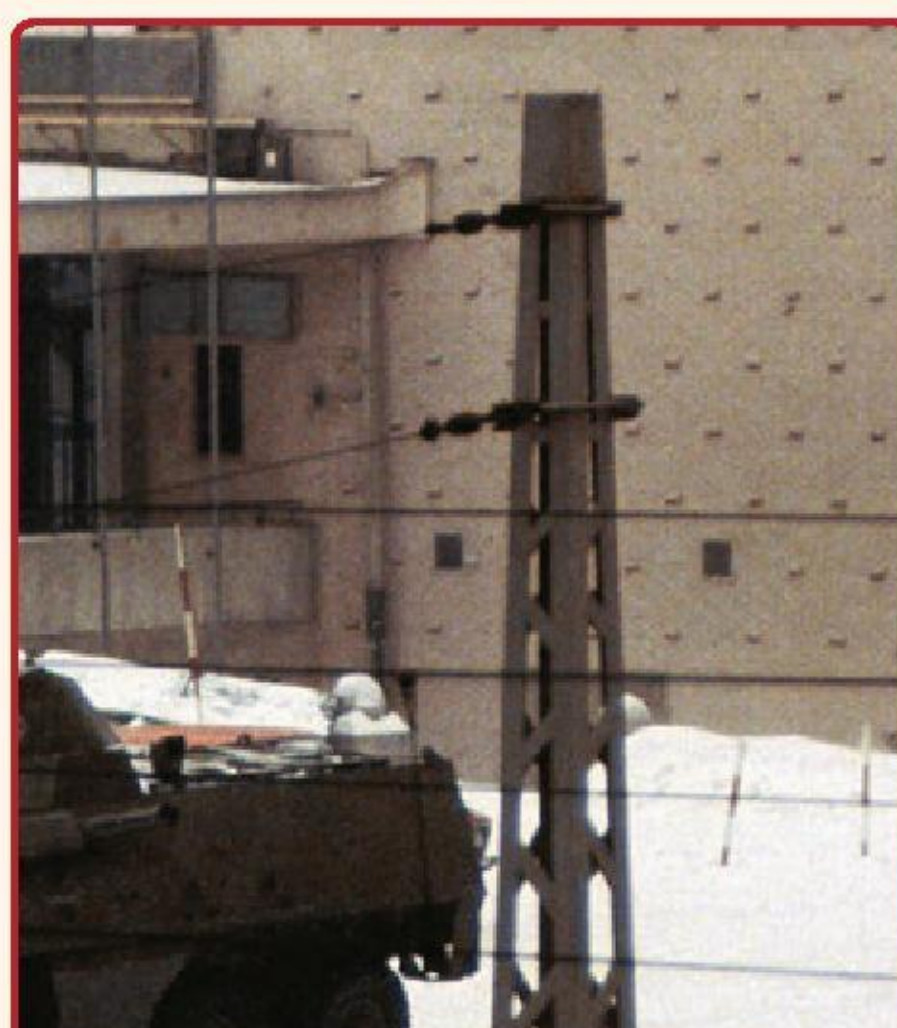
Fotografia powstała 14 grudnia 1981 r., dzień po wprowadzeniu stanu wojennego przez komunistyczne władze zależne od Moskwy. Na ekrany kin wszedł film Francisa Forda Coppoli o wojnie w Wietnamie pt. *Czas Apokalipsy*. W tej sytuacji kinowy afisz nieoczekiwanie stał się symbolem sytuacji politycznej. Dosadność komentarza wzmocnia widoczna w kadrze nazwa kina.



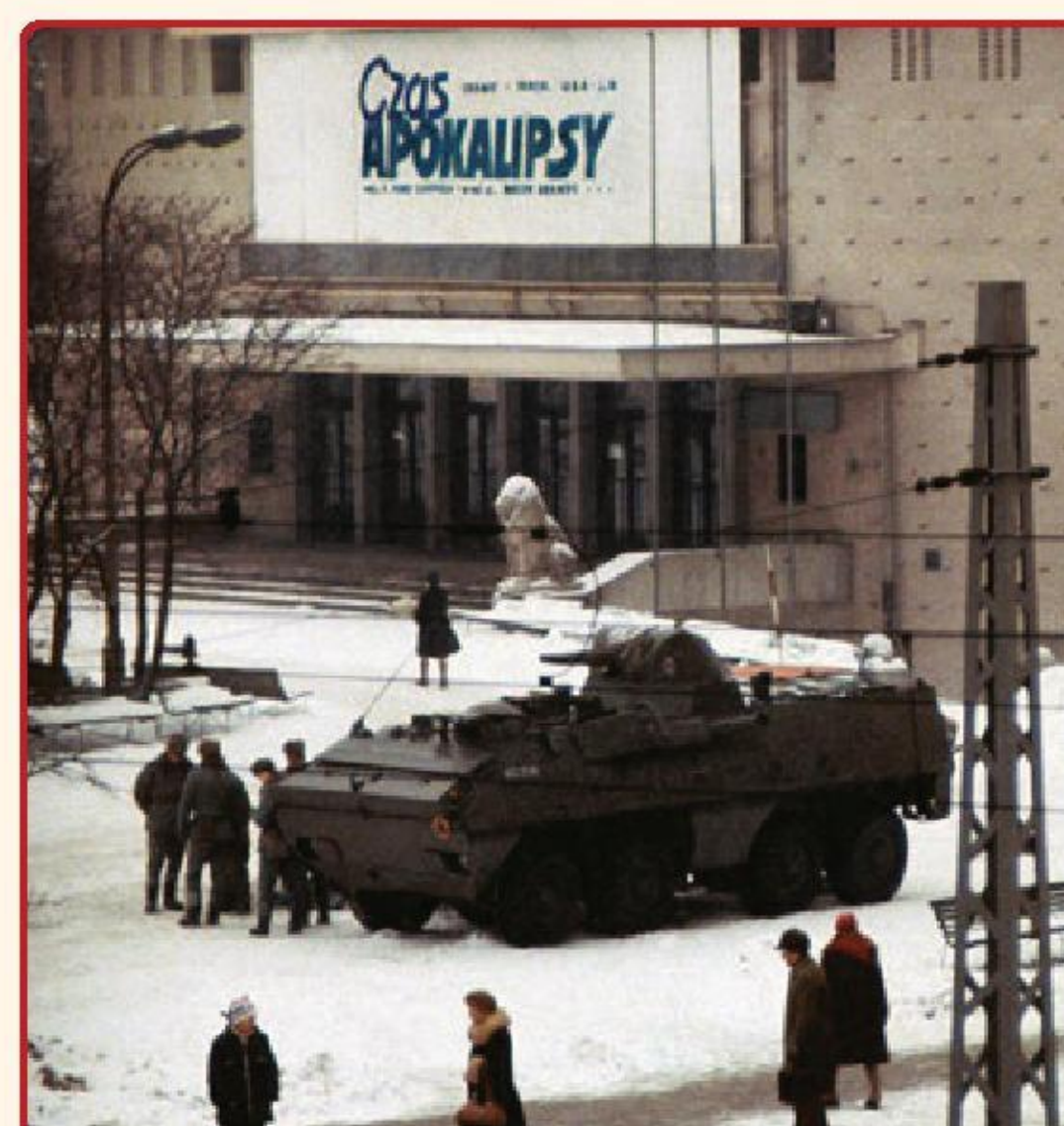
W centrum kadru znajduje się najmocniejszy punkt zdjęcia – na białym śniegu ciemna, duża plama wozu opancerzonego, otoczonego przez żołnierzy. Ten element przypomina, że to nie jest zwyczajny dzień. Sensem fotografii jest kontrastowe zestawienie normalności i niezwykłości, codziennego życia i groźby interwencji wojskowej.



Na pierwszym planie, jakby niezależnie od słów na afiszu, toczy się zwykłe życie – anonimowi przechodnie spieszą, by załatwić codzienne sprawy. Wydaje się, że nie zauważają niczego nadzwyczajnego w swoim otoczeniu. W rzeczywistości takie zachowanie wynikało z obawy przed zatrzymaniem i represjami.



W kadrze dominuje jednolita, beżowoszara kolorystyka niemal bez akcentów barwnych. Tonacja podkreśla nie tylko nastrój miasta zimą, lecz także atmosferę społeczną tamtego czasu.



Kompozycja i perspektywa z lotu ptaka wynikają z okoliczności, w których powstało zdjęcie. Po wprowadzeniu stanu wojennego Niedenthal fotografował z ukrycia, z okien samochodów lub kamienic.

Przeglądam się...

1. Jakie cechy fotografii reportażowej dostrzegasz w zdjęciu?
2. Opisz związki zdjęcia Chrisa Niedenthala z zasadą decydującego momentu.
3. Jak własnymi słowami opiszysz perspektywę, kompozycję i kolorystykę fotografii?
4. Jak sobie wyobrażasz atmosferę tamtego dnia na podstawie ukazanego zdjęcia?
Jak mogli się czuć świadkowie tamtych wydarzeń?
5. Dlaczego ta fotografia stała się jedną z najważniejszych w historii Polski?
6. Na podstawie dostępnych źródeł omów związki słowa *apokalipsa* z wydarzeniami z grudnia 1981 r.

Ćwiczenia

1. Wykonaj kilka fotografii przedstawiających widok miasta lub przyrody. Zastosuj różne rodzaje kompozycji – możesz np. skorzystać z zasady trójkąta, wyznaczyć ramę architektoniczną lub użyć linii tworzących trójkąty, spirale i łuki. Zaprezentuj zdjęcia w klasie. Poproś kilka osób o zaznaczenie na fotografiach wiodących linii.
2. Zorganizujcie sesję zdjęciową. Ustalcie wcześniej, jaki będzie jej temat lub motyw przewodni. Możecie np. odtworzyć scenę ze znanego obrazu. Zgromadźcie stroje, rekwizyty, ułóżcie fryzury i wykonajcie makijaż. Wybierzcie odpowiednio oświetlone miejsce – w razie potrzeby zadbajcie o jednolite tło.
3. Przygotuj własny cykl fotografii ukazujących jeden wybrany przez Ciebie temat. W każdym zdjęciu z serii skoncentruj się na innym środku wyrazu fotografii: zastosuj nietypowy kadr, zwróć uwagę na światłocień, dobierz kolorystykę przedmiotów.

Między sztukami i epokami

Współczesny fotograf nawiązał do słynnego obrazu, jednak celem artysty nie było skopiowanie portretu grupowego. Zdjęcie odzwierciedla zagrożenia istniejące we współczesnym świecie – wyraża obawy przed przestępczością i terroryzmem. Aby zapobiegać tym zjawiskom, rządy poszczególnych państw i służby specjalne przyglądają się życiu prywatnemu obywateli równie uważnie i szczegółowo, jak lekarze z obrazu Rembrandta badali ludzkie ciało.



Rembrandt van Rijn [czyt.: rembrant fon rejn],
Lekcja anatomii doktora Tulpa, XVII w.



Nikita Shalenny [czyt.: szaleny], z cyklu *Gdzie jest twój brat?*,
fotografia cyfrowa, 2013 r.

Czy już wiesz?

- Fotografia powstaje dzięki utrwaleniu obrazu rzeczywistości na światłoczułym materiale lub w formie cyfrowej.
- Wyróżniamy fotografię analogową i cyfrową, fotografię amatorską i profesjonalną, fotografię artystyczną i użytkową.
- Tematy fotografii to: portret, akt, pejzaż, scena rodzajowa i wydarzenie, martwa natura oraz abstrakcja.
- Artystów wykonujących dzieła w technice fotograficznej nazywamy fotografikami.
- Środkami wyrazu fotografii są: kadr, kompozycja, kolorystyka, światłocień, głębia ostrości i modyfikacje obrazu.
- Kompozycję fotografii można określać w taki sam sposób jak kompozycję malarską – np. jako dynamiczną, symetryczną, otwartą, rytmiczną, jednoplanową.

■ Ikony sztuki – fotografia



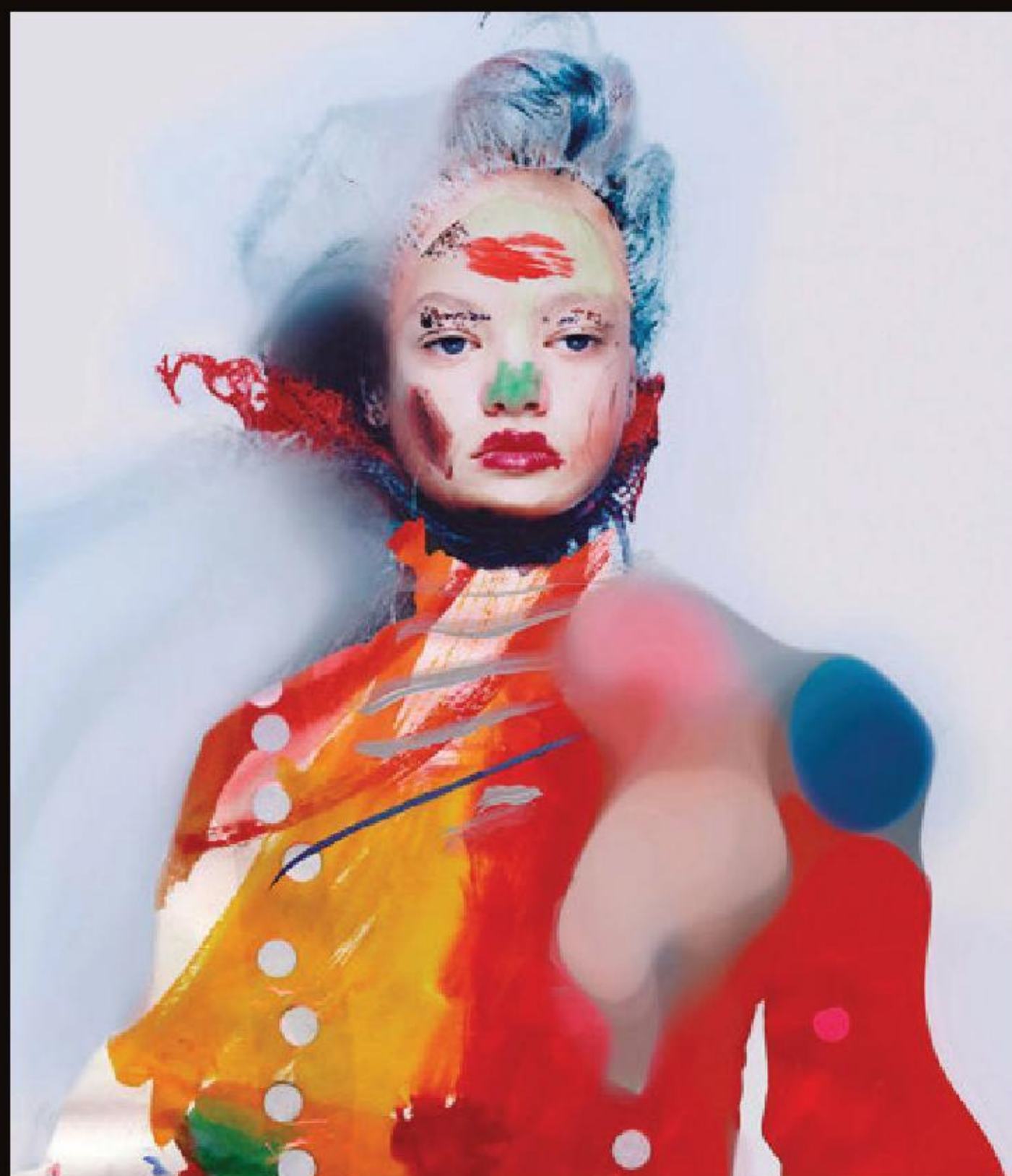
Aleksander Rodcenko, *Portret matki*

Artysta ukazał matkę realistycznie, w ujęciu reportażowym – w sytuacji codziennej. W wąskim kadrze widać skupienie, z jakim kobieta wytyża wzrok, wspomagając się okularami.



Zofia Kulik, *Wspaniałość siebie IIIb*

Technika fotomontażu umożliwiła artystce ułożenie zdjęć ludzi i przedmiotów w formę, która przypomina stroje władców w dawnym malarstwie. Dzieło jest autoportretem o znaczeniach związanych z władzą i miejscem kobiety w społeczeństwie.



Nick Knight [czyt.: nik najt], fotografia z cyklu *Lalki*

Artysta posłużył się środkami plastycznymi, aby upodobnić zdjęcie modelki do niemal abstrakcyjnego dzieła z pogranicza fotografii i malarstwa. Na zdjęciu widoczne są plamy, linie i punkty o różnej ostrości.



Man Ray, *Kiki z afrykańską maską*

Fotografik mistrzowsko wykorzystał oświetlenie, aby upodobnić głowę modelki do maski. Wydobył kontrastowe rozbłyski na ciemnym drewnianym przedmiocie i włosach kobiety, natomiast twarzy i fragmentom ciała portretowanej nadał miękkość, delikatnie zacierając kontury.

Fotografia w sztuce nowoczesnej

dadaizm (1916–1923), surrealizm (1920–1935)

Dadaści i surrealiści buntowali się przeciwko tradycyjnej twórczości i poszukiwali nowych środków wyrazu. Dążyli do powiązania sztuk plastycznych z literaturą, teatrem i zwykłym życiem. Dlatego w ich działaniach popularne były kolaże łączące obraz i słowo oraz publiczne wystąpienia podobne do kabaretów. Wykorzystywali także przedmioty codziennego użytku do tworzenia dzieł lub nawet ich zastępowania.

Dadaści i surrealiści jako pierwsi twórcy sztuki uczynili również fotografię. Eksperymentowali z nowym medium, dzięki czemu wynaleźli **fotokolaże**, **fotomontaże** i **fotogramy**. Za pomocą fotokolaży artyści manifestowali swoje poglądy i poczucie humoru. Fotomontaże nie ukazywały rzeczywistości, lecz niezwykle wizje i pomysły. W fotogramach zaś przedmioty pojawiały się na nowych zasadach – jako odbicia, cienie, przetworzone w tajemnicze kompozycje obiektów.

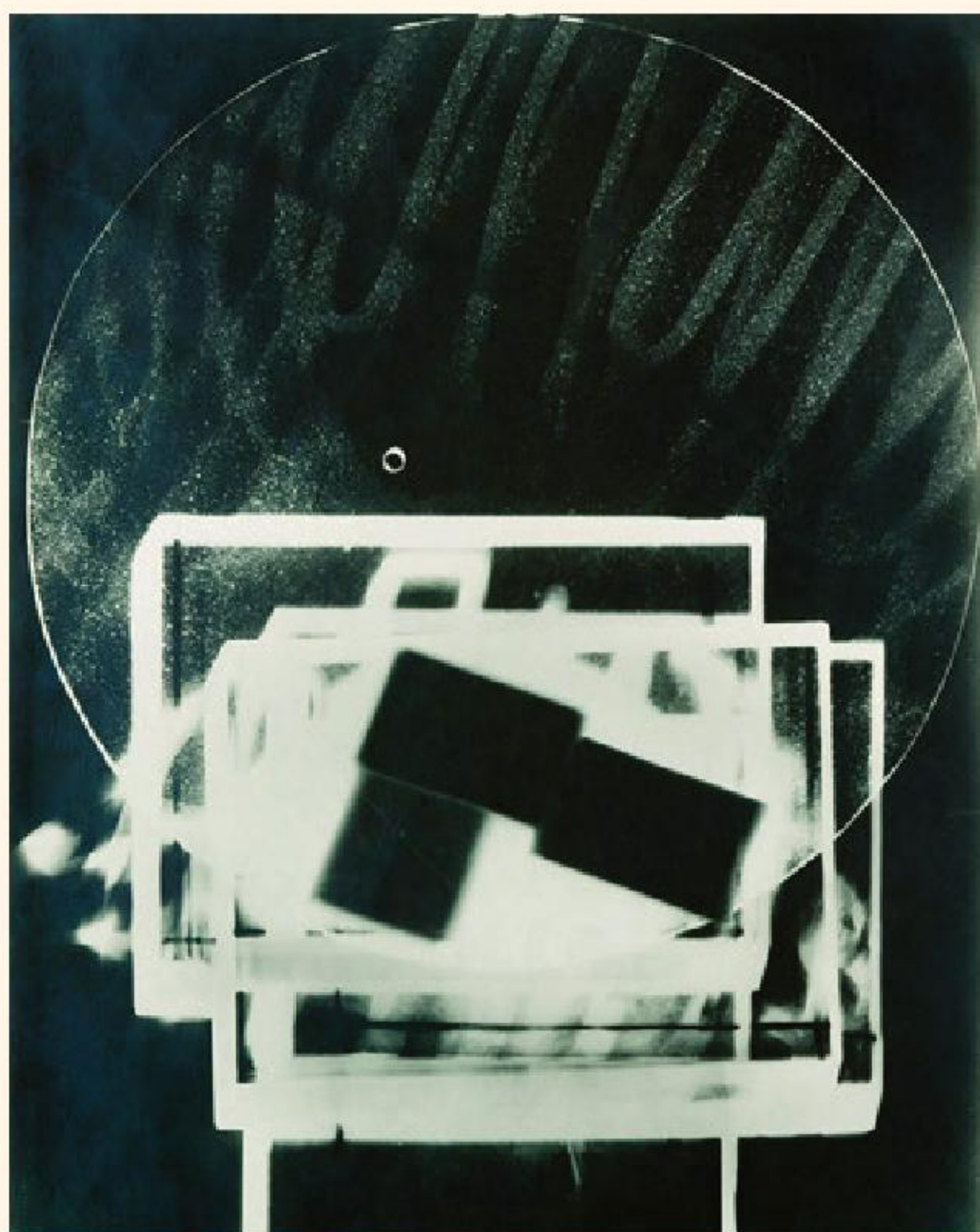
Dadaści i surrealiści wprowadzili w ten sposób do sztuki dzieła powstałe dzięki grze wyobraźni, poszukiwaniu ukrytych znaczeń w snach, a także dzięki przypadkowi i zabawie. Nawet malarstwo – będące tradycyjną dziedziną – nie było w wydaniu surrealistów typowe. Ich obrazy zaskakiwały dziwnymi zestawieniami elementów i fantastycznymi sceneriami.



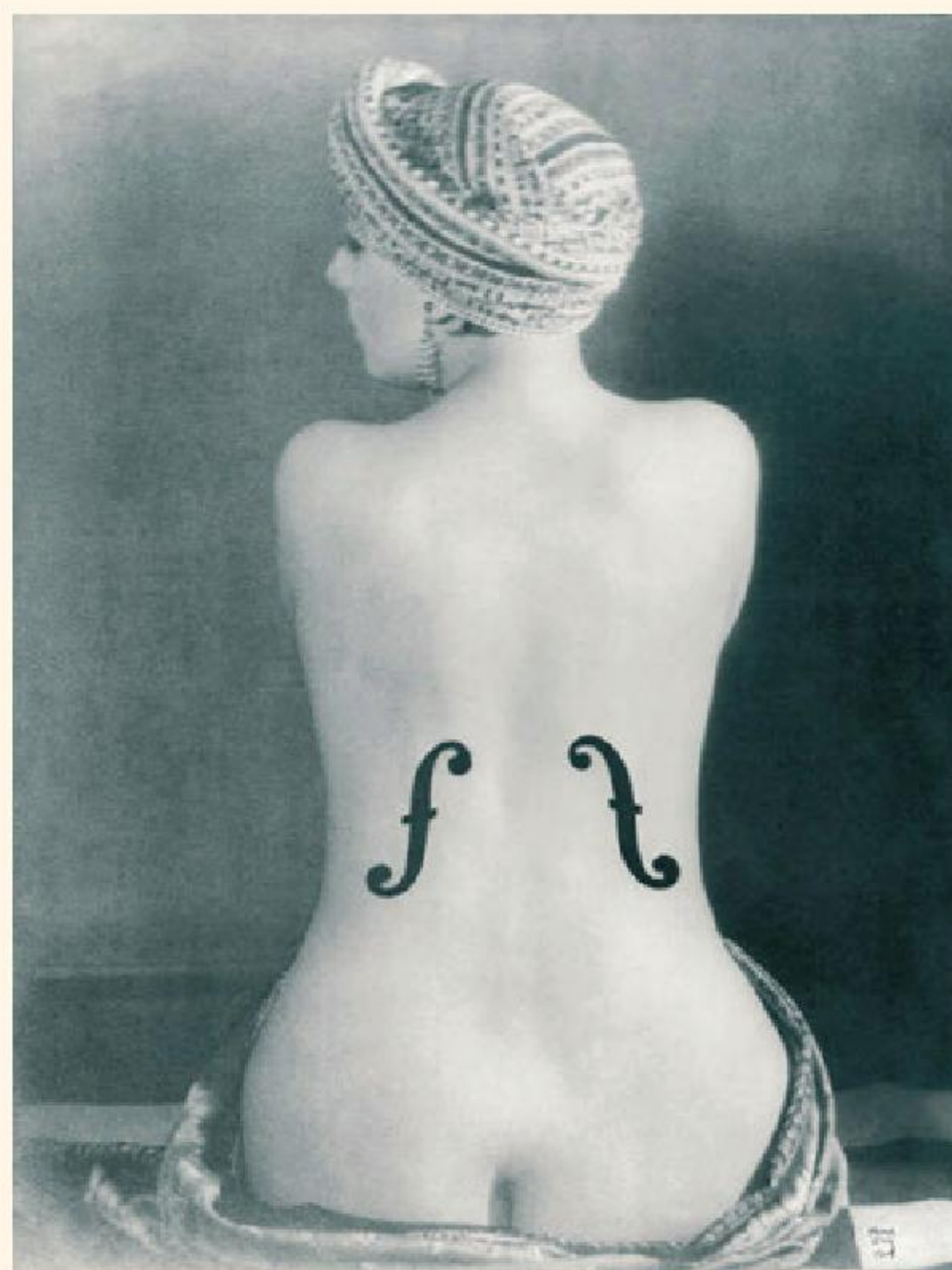
Meret Oppenheim [czyt.: openhajm], *Futrzane śniadanie*, przetworzony przedmiot, 1936 r.



Hannah Höch [czyt.: hana hyś], *Da-dandys*, fotokolaż, 1919 r.



László Moholy-Nagy [czyt.: laslo moholi nodź], *Fotogram 1*, fotogram, 1923 r.



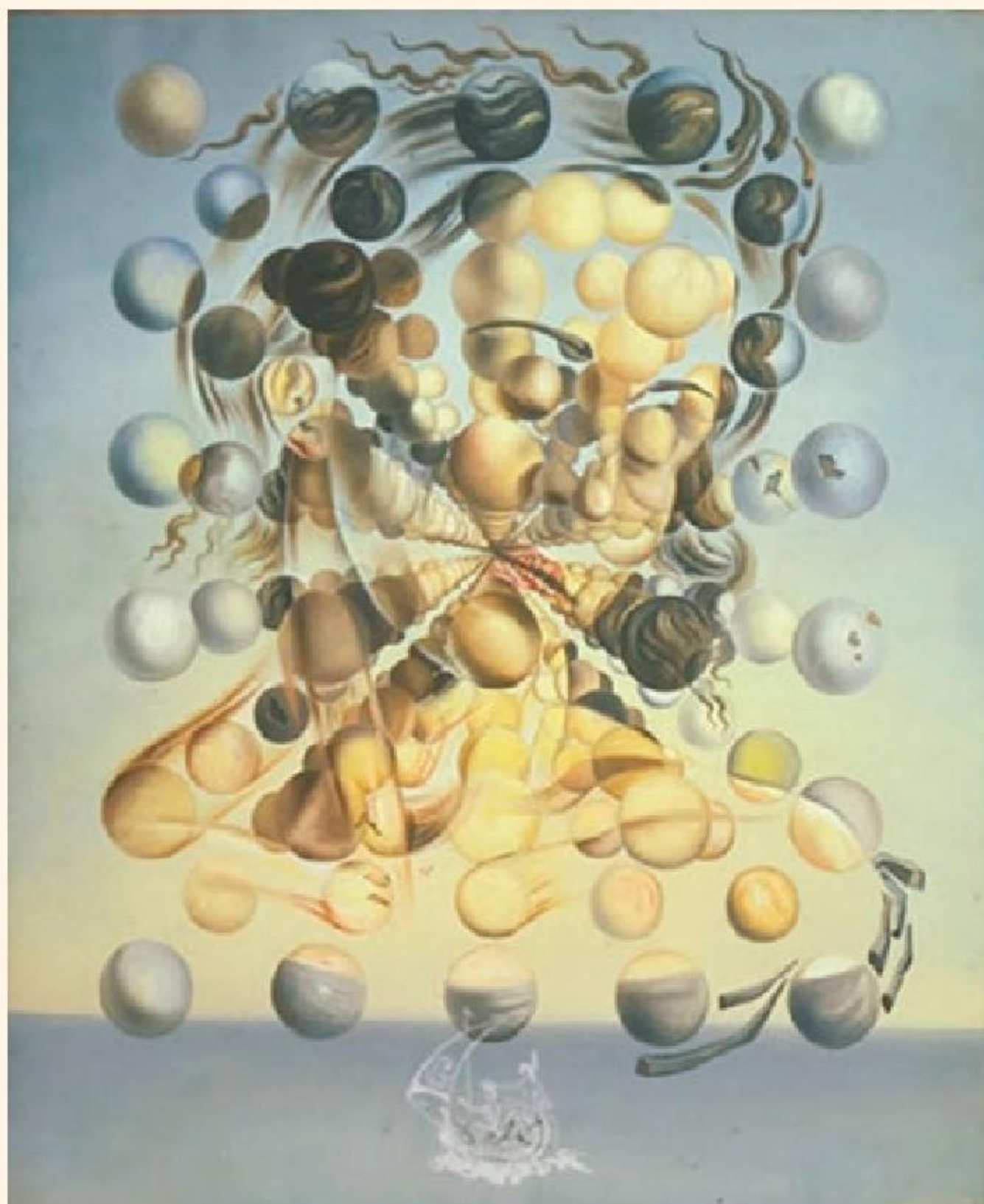
Man Ray, *Skrzypce Ingres'a* [czyt.: ęgra], fotomontaż, 1924 r.

Ćwiczenie

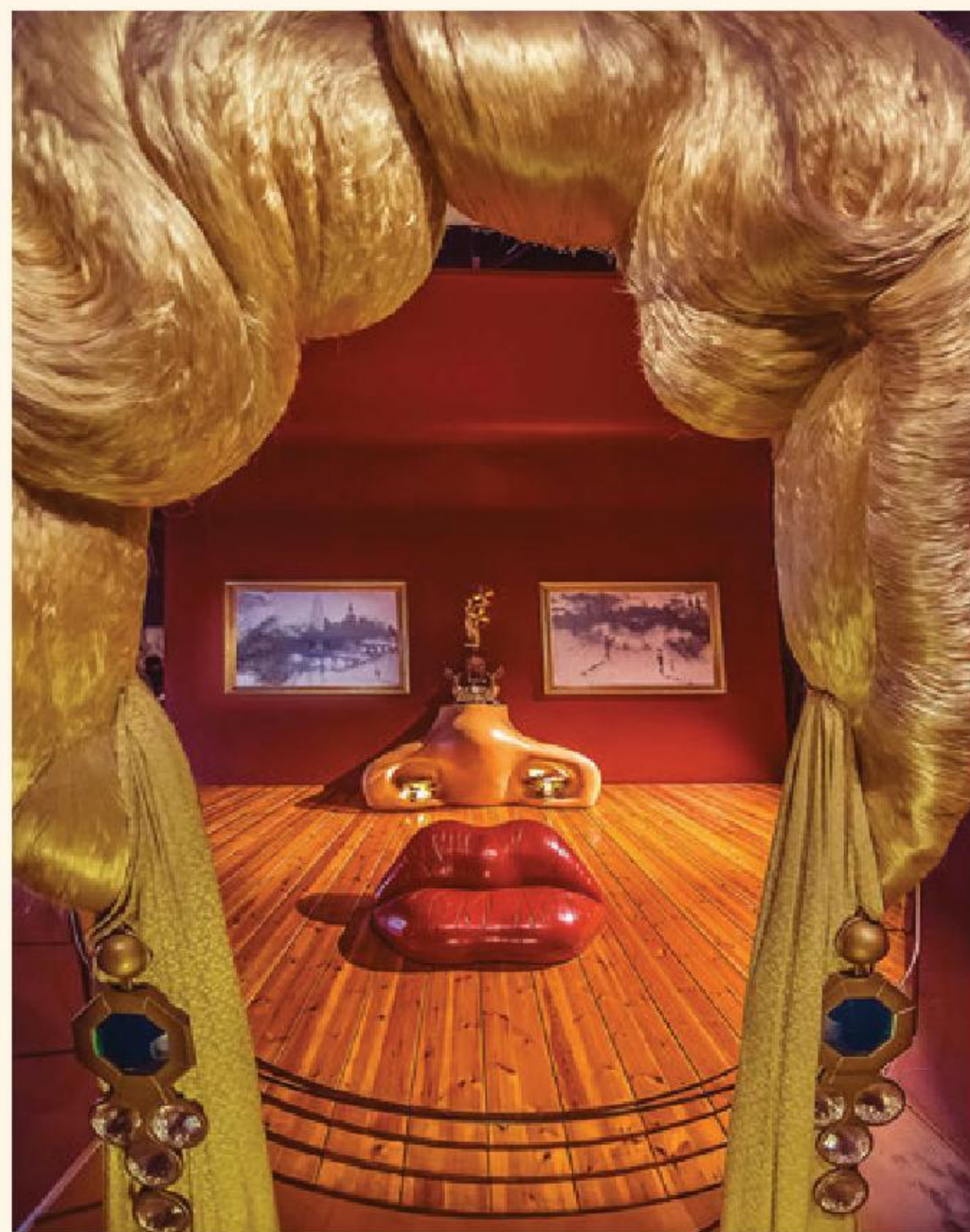
Wykonaj fotokolaż inspirowany metodami dadaistów i surrealistów. Uzupełnij kompozycję napisami i pomaluj niektóre elementy farbami. Nadaj swojej pracy tytuł.

Sztuka surrealizmu w Muzeum Salvadora Dalego w Figueres [czyt.: figeres]

Muzeum otwarto w 1974 r. w hiszpańskim miasteczku, w którym urodził się malarz. Artysta sam stworzył koncepcję budynku będącego siedzibą placówki. Muzeum powstało w miejscu dawnego teatru – na jego deskach twórca wystawiał swoje pierwsze spektakle. Budowla, w której mieści się ok. 360 prac Salvadora Dalego, sama w sobie jest dziełem sztuki i manifestem surrealizmu: można podziwiać jej charakterystyczną fasadę, a także zaprojektowane przez artystę niezwykle wnętrza i meble oraz nietypowe rzeźby i biżuterię.



Salvador Dalí, *Galatea sferyczna*, farby olejne na płótnie, 1952 r.



Salvador Dalí, *Twarz Mae West* [czyt.: mej łest] jako pokój, instalacja, 1976 r.

Siedziba muzeum
Najbardziej charakterystycznym elementem budowli są rzędy jajek zdobiących szczyt obiektu. Dla Salvadora Dalego miały one znaczenie związane z płodnością i nowym życiem – jajka można dostrzec w niektórych dziełach artysty.



Film

Film jako dziedzina sztuki

Film to forma twórczości powstała pod koniec XIX w. Jest techniką zapisu rzeczywistości na taśmie filmowej, której szybkie odtwarzanie wywołuje wrażenie ruchomego obrazu. Obrazy te przekazują opowieść, czyli **fabułę**. Można powiedzieć, że na każdy film składa się wielka liczba wprawionych w ruch zdjęć, zatem gdyby nie wynalazek fotografii, nie oglądalibyśmy filmów.

Początkowo kino było czarno-białe i nieme – dźwięk zastępowała muzyka wykonywana na żywo podczas pokazu w kinie. Najważniejsze były gestykulacja i mimika aktorów, których dialogi wyświetlano na planszach pomiędzy kolejnymi scenami. W latach 20. XX w. przełom w historii kina spowodowało pojawienie się filmów kolorowych i udźwiękowionych. Kilkadziesiąt lat później, podobnie jak w fotografii, filmy analogowe, nagrywane na taśmie filmowej, zostały zastąpione przez elektroniczne formy zapisu. Pozwoliło to poprawić jakość obrazu oraz umożliwiło jego komputerową obróbkę, dzięki czemu możemy dziś w kinie oglądać cyfrowe efekty specjalne i animacje.

Początkowo film nie był uznawany za dziedzinę sztuki, a jedynie za popularną rozrywkę. Filmowcy inspirowali się malarstwem, co było widoczne w kostiumach, scenografii i pozach aktorów, oraz czerpali z dziedzictwa teatru. Pierwsze filmy często przypominały jarmarczne widowiska i humorystyczne pokazy wędrownych grup aktorskich. Z czasem jednak eksperymenty wybitnych reżyserów i artystów przyczyniły się do udoskonalenia języka filmowego.

O tym się dowiesz

- Czym charakteryzuje się film?
- Na co zwracać uwagę, oglądając film?
- Czym są plany filmowe?



Model kamery z lat 40. XX w. – zastąpienie nieruchomych, ciężkich kamer lekkim sprzętem pozwoliło filmowcom wyjść ze studia na ulice miast.



Dorota Kobiela, Hugh Welchman [czyt.: hju łelczmen], *Twój Vincent*, Polska, Wielka Brytania, 2017 r.

Film reprezentuje nurt kina autorskiego, w którym najważniejsze są wizja, pomysły i styl reżysera. Twórców zainspirowały losy XIX-wiecznego neoimpresjonisty Vincenta van Gogha [czyt.: winsenta wan goga]. Reżyserzy zrealizowali oryginalny pomysł malarskiej animacji – ponad stu artystów malowało film klatka po klatce przez 7 lat. W tym czasie powstało ok. 65 tysięcy obrazów olejnych. Tak przygotowany materiał został zanimowany, czyli wprawiony w ruch, co daje niezwykle, unikatowy w historii kina efekt ożywionych malarskich płócien.

■ Na co zwracać uwagę, oglądając film?

Najmniejszą częścią dzieła filmowego jest **kadr** – pojedyncza, zatrzymana klatka filmowa o określonej **kompozycji**. Poszczególne klatki tworzą większe elementy konstrukcji filmu: **ujęcia**, które prezentują akcję zarejestrowaną w czasie od momentu uruchomienia kamery do zatrzymania jej pracy, **sceny** złożone z kilku ujęć nakręconych w tej samej scenerii i w identycznym oświetleniu oraz **sekwencje** obejmujące kilka scen następujących bezpośrednio po sobie.

Najważniejszym środkiem wyrazu filmu jest **montaż**, czyli sposób łączenia pojedynczych ujęć, scen i sekwencji. Ujęcia mogą się płynnie przenikać, nakładać na siebie lub szybko zmieniać. Od rodzaju montażu zależą dynamika i nastrój filmu, a także to, jak widz odbiera fabułę. Typowo filmowym środkiem wyrazu jest też **praca kamery**, czyli zmiany jej położenia względem ukazywanych obiektów. Dzieła filmowe wyróżnia także zastosowanie **efektów wizualnych** i **specjalnych**. Są to zabiegi polegające m.in. na zniekształcaniu obrazu, zmianach tonacji kolorystycznej i ostrości, stosowaniu niezwykle sposobów przedstawiania ruchu. Współcześnie efekty specjalne tworzy się komputerowo, dzięki czemu można ukazać nieistniejące postacie i obiekty oraz nieprawdopodobne wydarzenia. Inne środki wyrazu, takie jak: **scenografia** i **rekwizyty**, **oświetlenie**, **charakteryzacja**, **choreografia** oraz **dźwięk**, zostały zaczerpnięte z teatru. Sposób użycia wszystkich wymienionych środków wyrazu decyduje o atmosferze filmu oraz o obrazie ukazanych w nim ludzi i przedmiotów.



Tim Burton [czyt.: barton], *Alicja w Krainie Czarów*, USA, 2010 r.

Oświetlenie – z prawej strony, nieco zza postaci

Efekty wizualne – jednolita, nierealistyczna zielono-niebieska tonacja

Kadr – statyczna, prawie symetryczna kompozycja ukazująca postać wraz z otoczeniem

Efekty specjalne – niezwykła roślinność oraz fantastyczny świat, w którym przebywa bohaterka

Charakteryzacja – suknia nawiązująca kolorystyką do otoczenia, a stylem podkreślająca baśniowość sceny

Praca kamery – kamera blisko postaci i nieco poniżej poziomu jej wzroku, aby widać było mimikę i strój bohaterki oraz scenerię

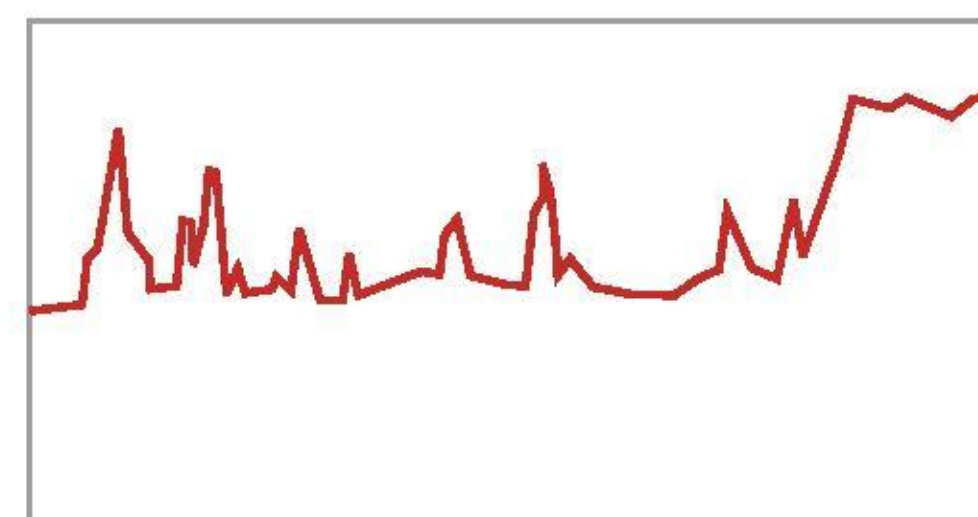
Scenografia – wykreowana komputerowo bajkowa kraina

■ Typy kompozycji kadru filmowego

Kompozycja kadru to sposób rozmieszczenia postaci i obiektów w obrazie filmowym oraz dostrzegalny w nim układ płaszczyzn światła, cienia i barw, tworzący linie i kierunki. Poszczególne obrazy tego rodzaju przypominają dzieła malarskie i możemy je opisywać w podobny sposób. Kompozycję kadru nazywamy **planem filmowym**. Jest on zależny od rozmiaru kadru i proporcji między jego wysokością a szerokością. Różnice między planami dotyczą wielkości prezentowanych przedmiotów oraz postaci. Odmienności te wynikają z odległości kamery od filmowanego obiektu albo z operowania funkcją zbliżenia obrazu w obiektywie urządzenia.

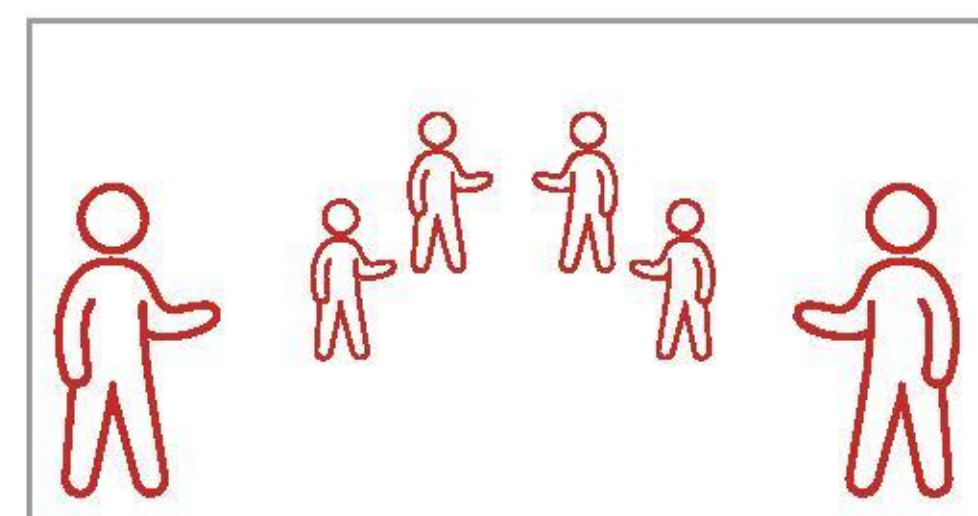
Wyróżniamy kilka typów kompozycji kadru filmowego.

- **Plan totalny** prezentuje najogólniejszy widok danego miejsca akcji. Umożliwia widzom poznanie świata, w którym toczy się fabuła. Najczęściej nie dostrzegamy w nim sylwetek bohaterów.



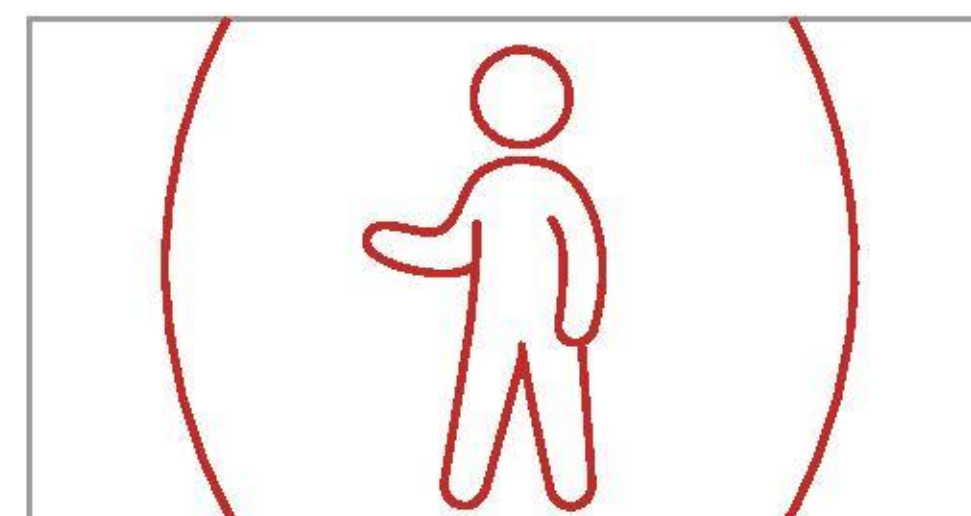
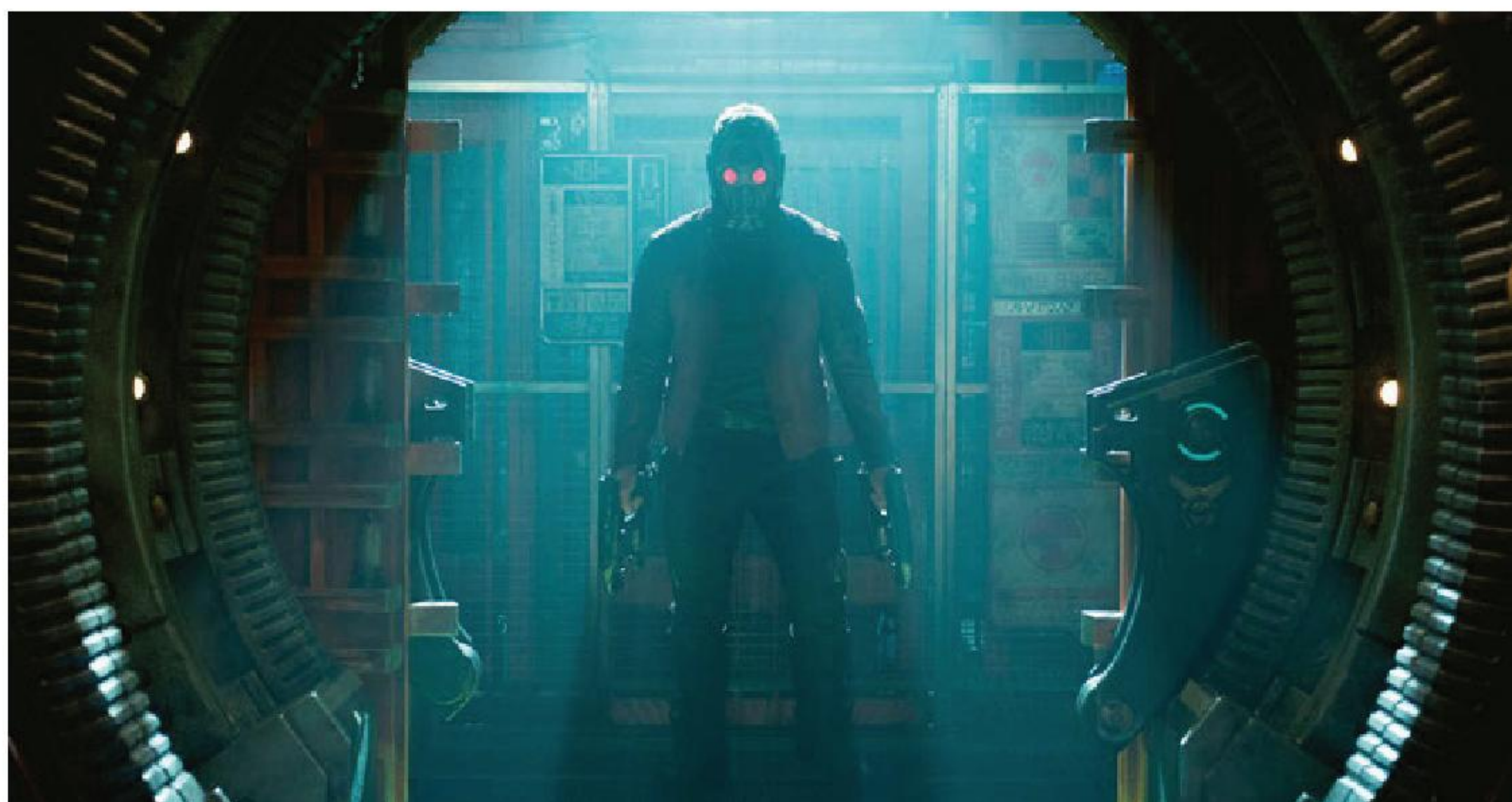
James Gunn [czyt.: dżejms gan],
Strażnicy Galaktyki cz. 2,
USA, 2017 r.

- **Plan ogólny** ukazuje pełny obraz miejsca akcji – pleneru lub wnętrza – w którym całe postacie zajmują niewielką część kadru.



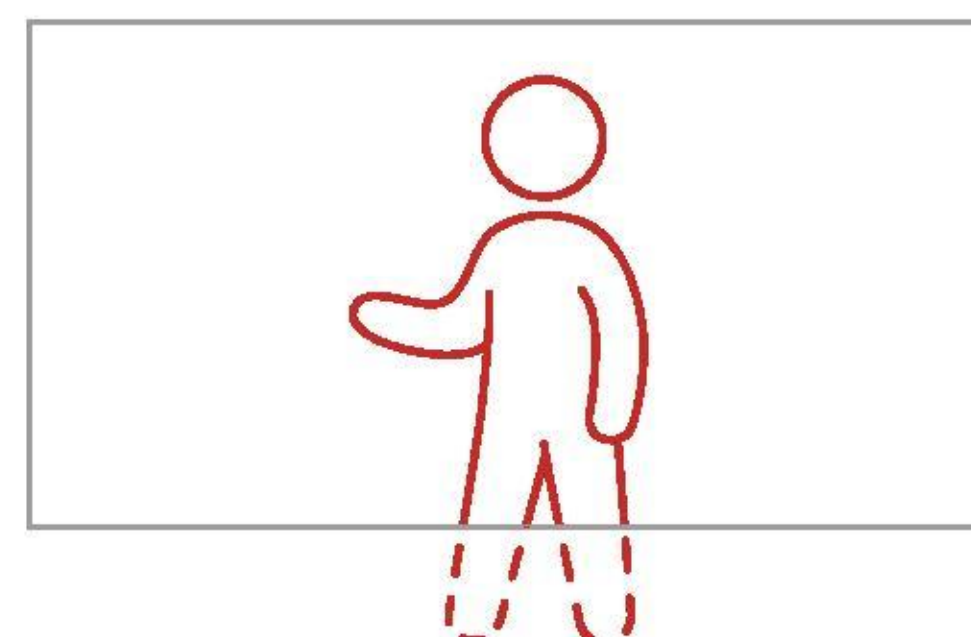
James Gunn,
Strażnicy Galaktyki cz. 2,
USA, 2017 r.

- **Plan pełny** obejmuje całą sylwetkę postaci i jej najbliższe otoczenie.



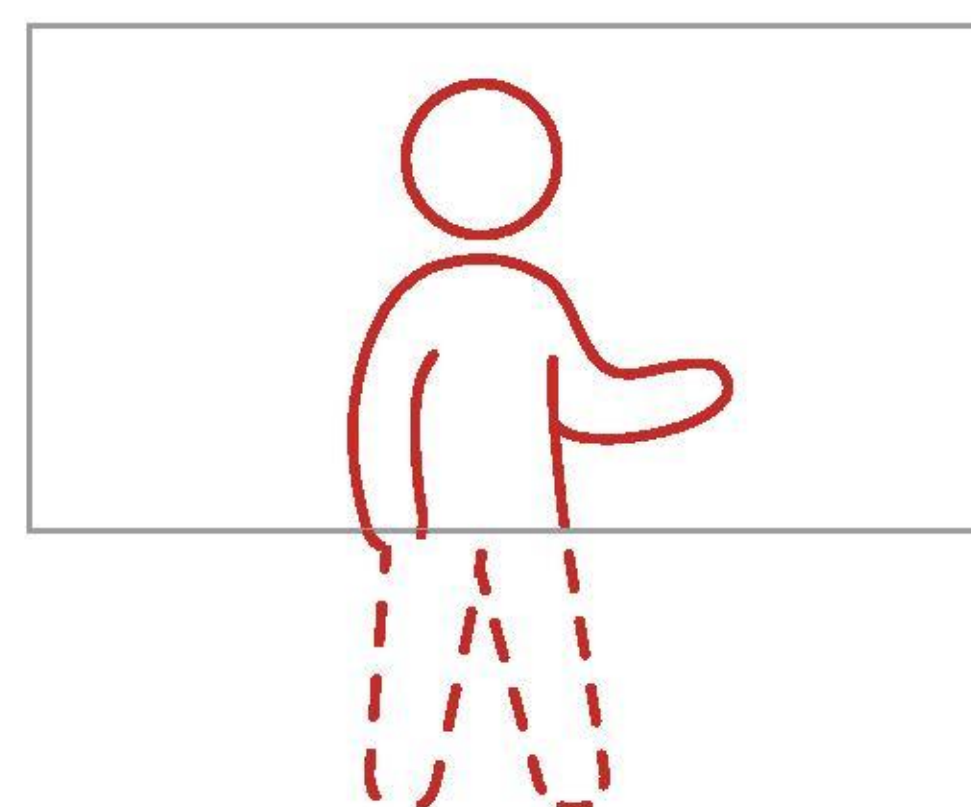
James Gunn,
Strażnicy Galaktyki,
USA, 2014 r.

- **Plan amerykański** przedstawia aktorów do kolan – często służy do filmowania dialogów.



James Gunn,
Strażnicy Galaktyki cz. 2,
USA, 2017 r.

- **Plan średni** prezentuje sylwetki do pasa – umożliwia obserwację mimiki aktorów.

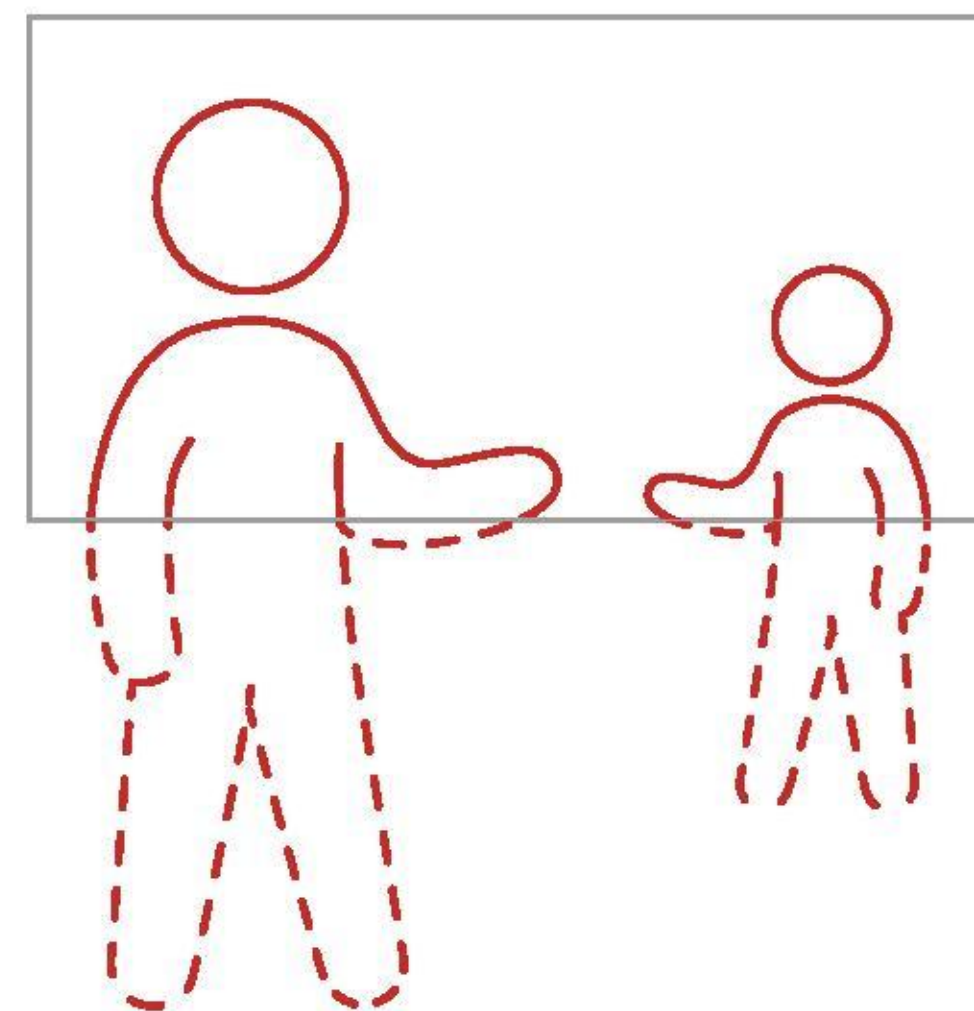


James Gunn,
Strażnicy Galaktyki,
USA, 2014 r.

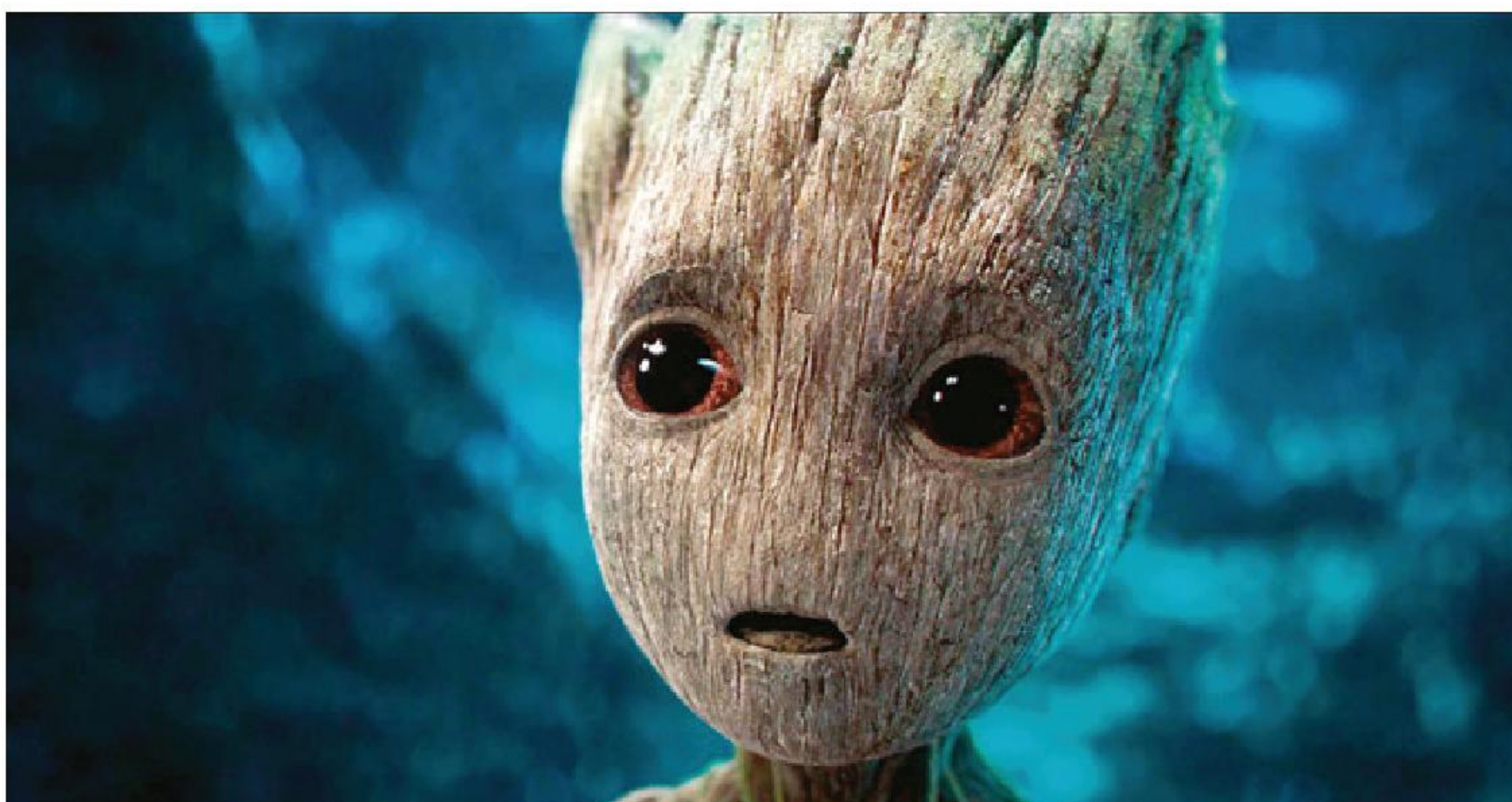
- **Półzblizenie** ukazuje aktora od głowy do ramion.



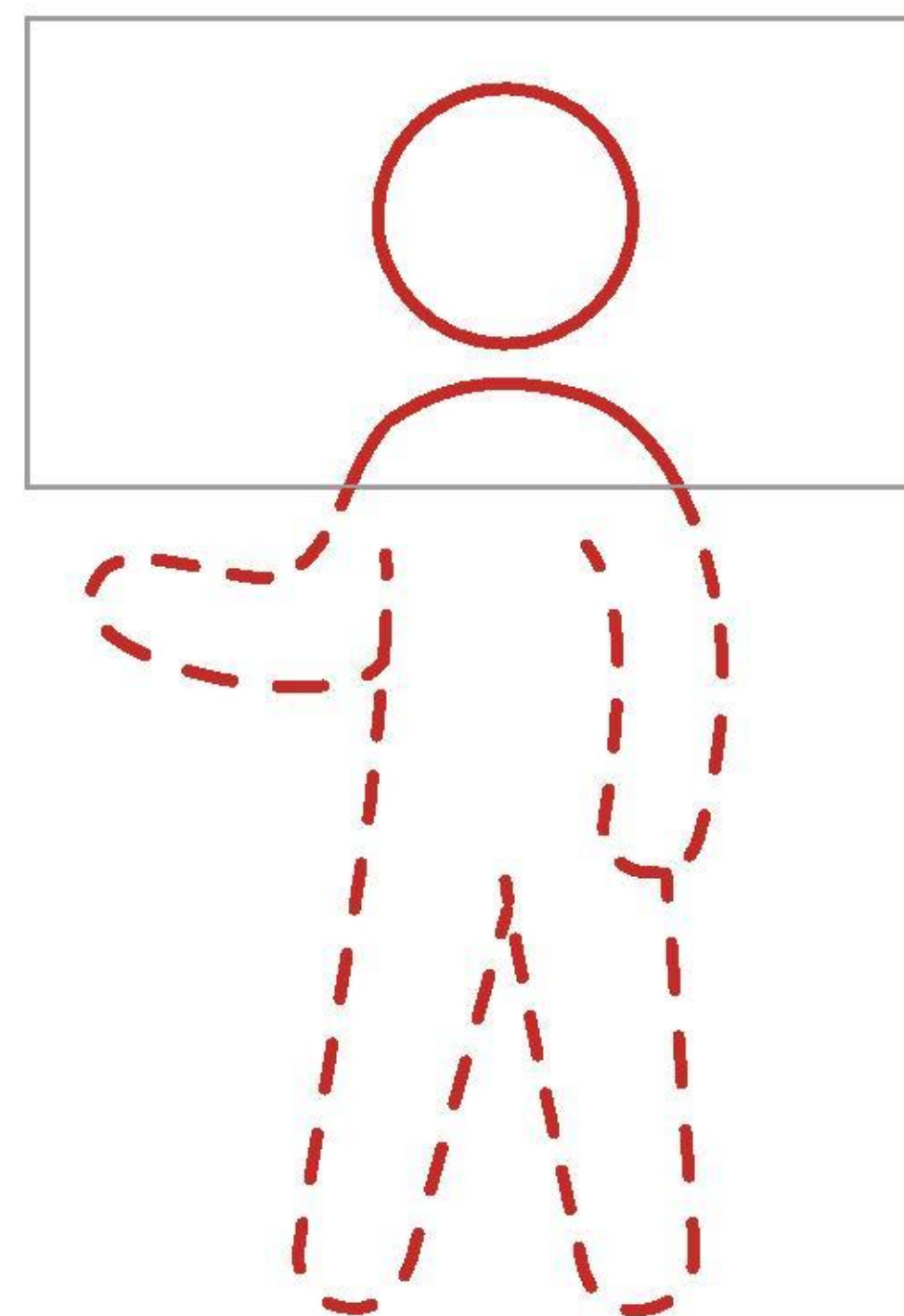
James Gunn, *Strażnicy Galaktyki cz. 2*, USA, 2017 r.



- **Zbliżenie** koncentruje się na twarzy bohatera.



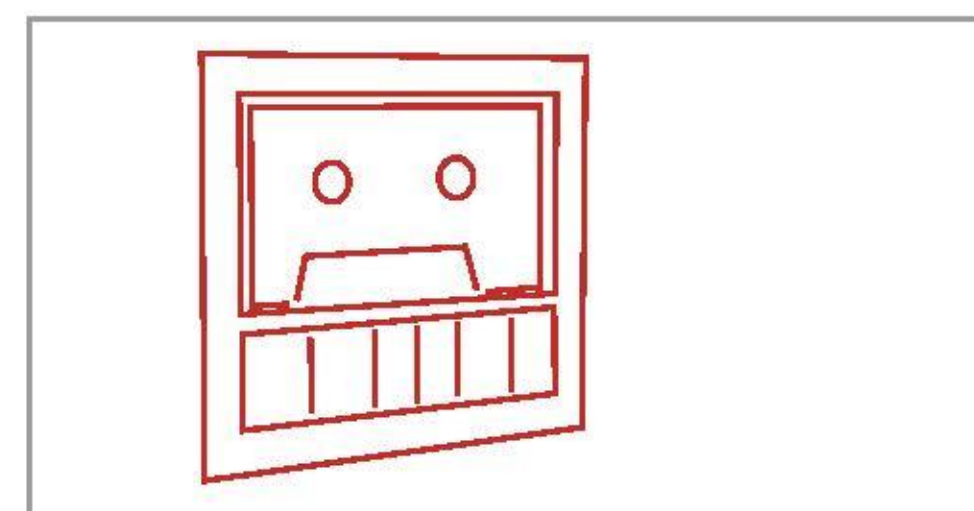
James Gunn, *Strażnicy Galaktyki cz. 2*, USA, 2017 r.



- **Detal** przedstawia drobne, ale znaczące elementy.



James Gunn, *Strażnicy Galaktyki*, USA, 2014 r.

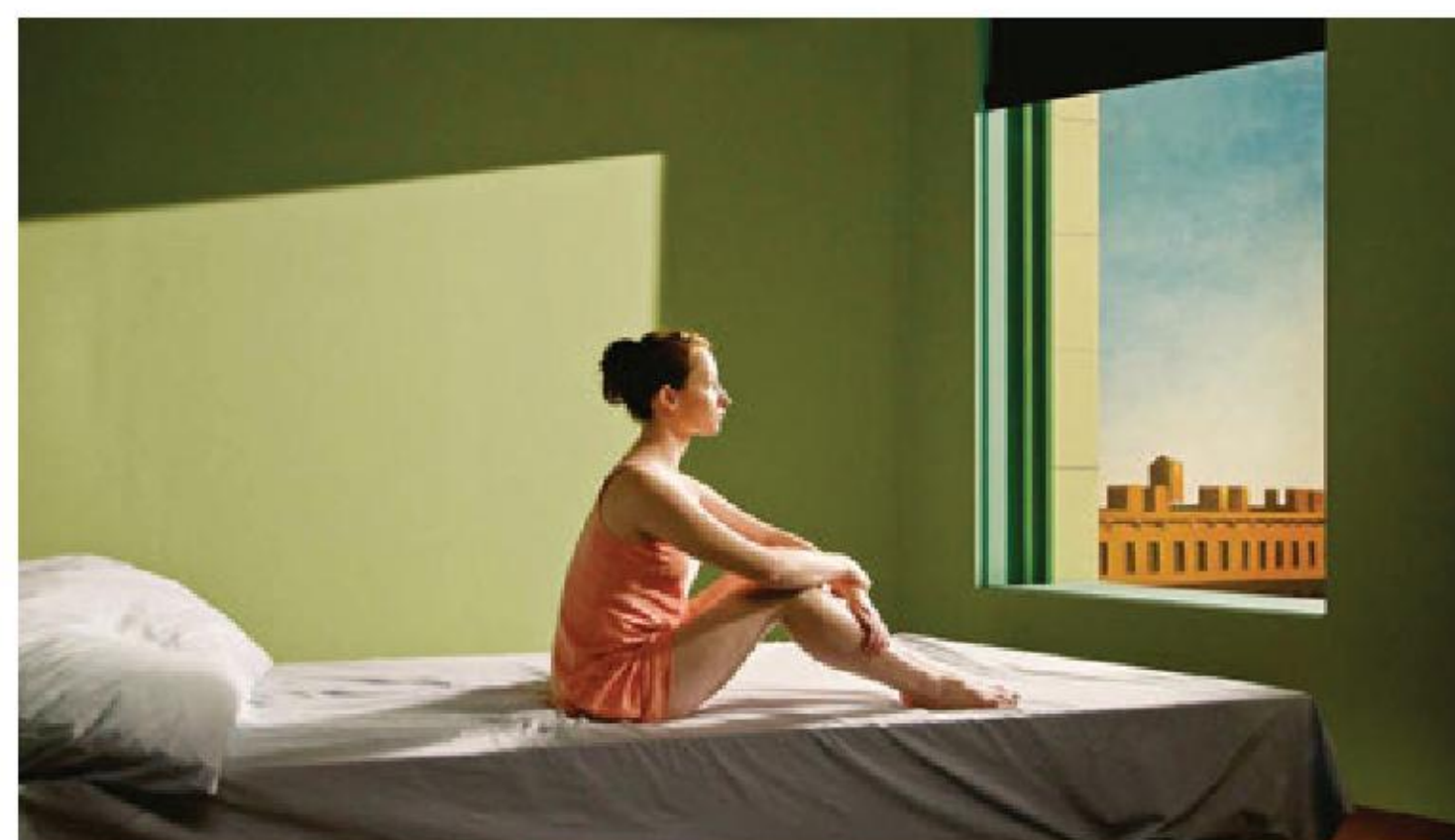


Między sztukami i epokami

Twórcy filmowi od początków kina fascynowali się malarstwem. Atmosfera, kompozycja i kolorystyka konkretnych obrazów stanowiły dla nich inspirację do tworzenia poszczególnych kadrów. W filmie *Shirley* [czyt.: szirlej] – *wizje rzeczywistości* reżyser Gustav Deutsch [czyt.: gustaw dojcz] nawiązał do najbardziej znanych płócien amerykańskiego malarza Edwarda Hoppera [czyt.: edłorda hamera], ukazujących samotność ludzi żyjących w nowoczesnym mieście. Uczynił te dzieła punktem wyjścia opowieści o młodej aktorce i jej życiu w Ameryce z pierwszej połowy XX w.



Edward Hopper, *Motel na zachodzie*, 1957 r.



Kadr z filmu *Shirley – wizje rzeczywistości*, Austria, 2013 r.

Ćwiczenia

1. Przeprowadź eksperyment z zastosowaniem kilku planów filmowych. Nagraj z różnych odległości ujęcia wybranej sceny lub otoczenia. Na zakończenie porównaj uzyskane efekty z nagraniami innych osób z klasy.
2. Nakręć samodzielnie lub wspólnie z koleżankami i kolegami z klasy krótki film. Może to być reportaż na temat wydarzenia kulturalnego w Twojej okolicy albo dokument opowiadający o ludziach ze szczególną pasją. Dobierz odpowiednie środki wyrazu, które pozwolą Ci zrealizować Twój pomysł.
3. Przygotuj plakat do wybranego filmu. Zadbaj o atrakcyjną i czytelną formę graficzną – dobierz elementy wizualne i napisy tak, by plakat odzwierciedlał charakter filmu oraz przekazywał najważniejsze informacje na jego temat (tytuł, nazwiska twórców i aktorów, data powstania).
4. Zaprojektuj scenografię lub kostiumy do filmu na podstawie książki albo gry komputerowej. Zastanów się nad wyborem scen i postaci charakterystycznych dla utworu. Uzupełnij swoją koncepcję komentarzami i krótkimi opisami.
5. Zastanówcie się, jakie filmy warto byłoby zaprezentować w czasie szkolnego maratonu filmowego. Przedstawcie swoje pomysły na forum klasy i je uzasadnijcie. Razem stwórzcie program takiego cyklu wydarzeń.

Czy już wiesz?

- Film to dziedzina sztuki, w której twórcy opowiadają historie za pomocą serii obrazów wzbogaconych o ruch i dźwięk.
- Do filmowych środków wyrazu należą: kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, praca kamery, dźwięk, scenografia i rekwizyty, oświetlenie, charakterystyka i choreografia, a także efekty specjalne.
- Wyróżnia się plany filmowe: totalny, ogólny, pełny, amerykański, średni, półzbliżenie, zbliżenie i detal.

Asamblaż i instalacja

■ Z czego wynika wygląd współczesnych dzieł?

Dzieła będące przykładami sztuki współczesnej, a więc powstałe w drugiej połowie XX w., często wyróżniają się nietypowymi formami. Mogą np. przypominać rzeźby, obrazy lub budowle, łączyć w sobie ich cechy, a nawet mieć postać nagrania audio-wideo czy pliku komputerowego. Nie zaliczamy ich wówczas do jednej dziedziny sztuki. Taki niezwykle wygląd dzieł wywodzi się z działań kubistów, dadaistów i surrealistów z początku XX w. Artyści tych nurtów jako pierwsi wykorzystywali w swoich pracach tworzywa z odpadów, przedmioty codziennego użytku, a czasem nawet zastępowali nimi tradycyjne dzieła sztuki. Powstawały w ten sposób **przedmioty gotowe (ready made)** – fabrycznie produkowane przedmioty, wybierane przez artystę i nazywane dziełami – oraz **przedmioty znalezione**, czyli zwykłe obiekty przetwarzane lub włączane do artystycznej kompozycji. Nieznane dotychczas sztuce przedmioty po wystawieniu w galerii lub muzeum traciły funkcję użytkową i zyskiwały nowe znaczenia, np. dzięki zagadkowemu tytułowi oraz dzięki temu, że widz patrzy na nie w innej sytuacji niż zazwyczaj.

O tym się dowiesz

- Dlaczego dzisiejsze dzieła różnią się od dawnych?
- Czym są asamblaż i instalacja?
- Jakie są charakterystyczne cechy tych form twórczości?
- Na co zwracać uwagę, oglądając nowe formy dzieł?
- Co odróżnia asamblaż i instalację od tradycyjnych dzieł sztuki?



Pablo Picasso, *Gitara*, tektura, blacha, drewno, drut, 1914 r. – kubizm



Marcel Duchamp [czyt.: marsel disza], *Fontanna*, porcelanowy pisuar, 1917 r. – dadaizm



Salvador Dalí, *Homar-telefon*, gipsowy odlew homara, telefon, 1938 r. – surrealizm

Pomysły kubistów, dadaistów i surrealistów są do dziś rozwijane przez współczesnych twórców, którzy nie szukają już w sztuce piękna czy przyjemności, lecz komentują to, co widzą na co dzień wokół siebie, oraz pytają o znaczenie i wartość sztuki. Pragną nas zaskoczyć, nakłonić do reakcji, zastanowienia, działania. Stosują w tym celu niespotykane wcześniej środki wyrazu, wciąż szukają nowych pomysłów oraz technik, gdyż nie chcą mówić o obecnej rzeczywistości językiem dawnych epok. Takie działania doprowadziły do ukształtowania się współczesnych form wypowiedzi artystycznej: asamblażu i instalacji.

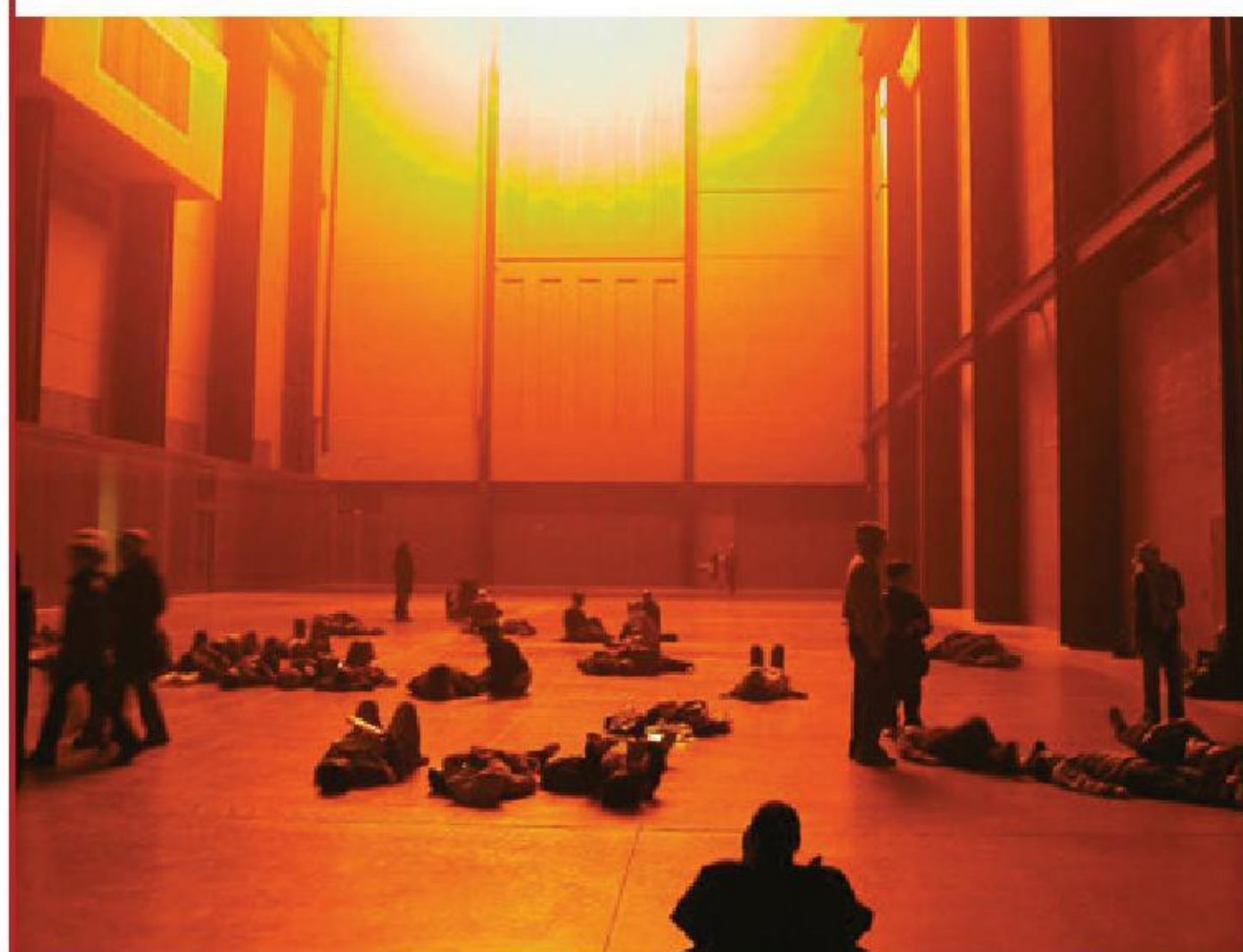
Współczesne formy wypowiedzi artystycznej

Asamblaż



Daniel Spoerri [czyt.: szperi], *Kto wie, gdzie są schody na górę i w dół*, 1964 r.

Instalacja



Olafur Eliasson, *Projekt Pogoda*, 2003 r.

■ Asamblaż

Asamblaż to rodzaj trójwymiarowego kolażu złożonego z różnych przedmiotów bądź ich fragmentów połączonych w całość na płaszczyźnie, np. na płycie wiszącej na ścianie jak obraz, lub w postaci obiektu przypominającego rzeźbę. Ta forma sztuki powstała w latach 50. XX w., a jej nazwa pochodzi od francuskiego słowa *assemblage* [czyt.: asamblaż], oznaczającego ‘łączenie’, ‘spajanie’. Asamblaż różni się od typowego kolażu tym, że przedmioty są w nim najważniejszymi elementami – nie stanowią jedynie uzupełnienia płaskiej kompozycji. Praca jest zbiorem gotowych, znalezionych lub wykonanych przez artystę obiektów. Mogą one być trwale zespolone, np. sklezione lub zatopione w przezroczystym plastiku, albo tworzyć luźny układ elementów niepołączonych w żaden sposób. Asamblaże ukazują abstrakcyjne kompozycje lub nawiązują do form znanych z rzeczywistości.

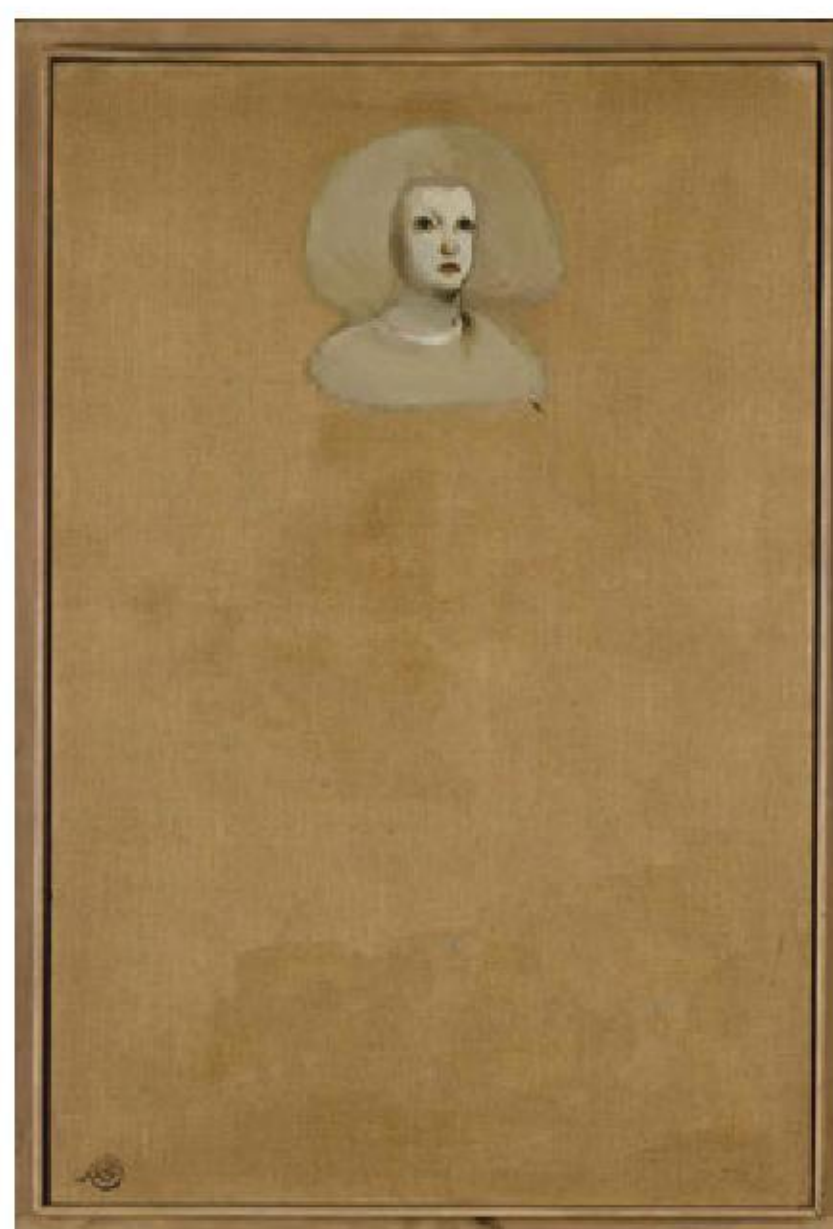
Asamblaże często są wykonane z takich elementów, jak przedmioty codziennego użytku, maszyny, tkaniny, plastik, blachy, materiały naturalne, rzeczy zużyte, zepsute, znalezione czy nawet odpady. Wykorzystywany bywa również sprzęt audiowizualny. Elementy tworzące asamblaż nie są przypadkowym zbiorem odpadków, choć czasem sprawiają takie wrażenie. Zostały starannie dobrane i opracowane zgodnie z pomysłem artysty, który dąży do ukazania nowych wartości plastycznych – np. barw lub faktur – przedmiotów i materiałów, których nie wykorzystano wcześniej w sztuce. Twórca asamblażu prezentuje wybrane przedmioty w zaskakującym kontekście, pozbawia je praktycznego zastosowania oraz skłania widza do poszukiwania w nich treści i skojarzeń zupełnie innych niż dotąd.

Z czego może składać się asamblaż?



Podstawa – przedmioty
(gotowe, znalezione, wykonane
przez artystę)

+



Uzupełnienie – malarstwo
(lub rysunek, grafika, rzeźba)

=



Asamblaż

Tadeusz Kantor, *Infantka wg Velázqueza* [czyt.: welaskeza],
przedmioty z drewna i metalu, torba, farby olejne na płótnie, 1966 r.



Andy Warhol, *Trzy pudełka Brillo*, sitodruk i farba
polimerowa na drewnie, 1968 r.



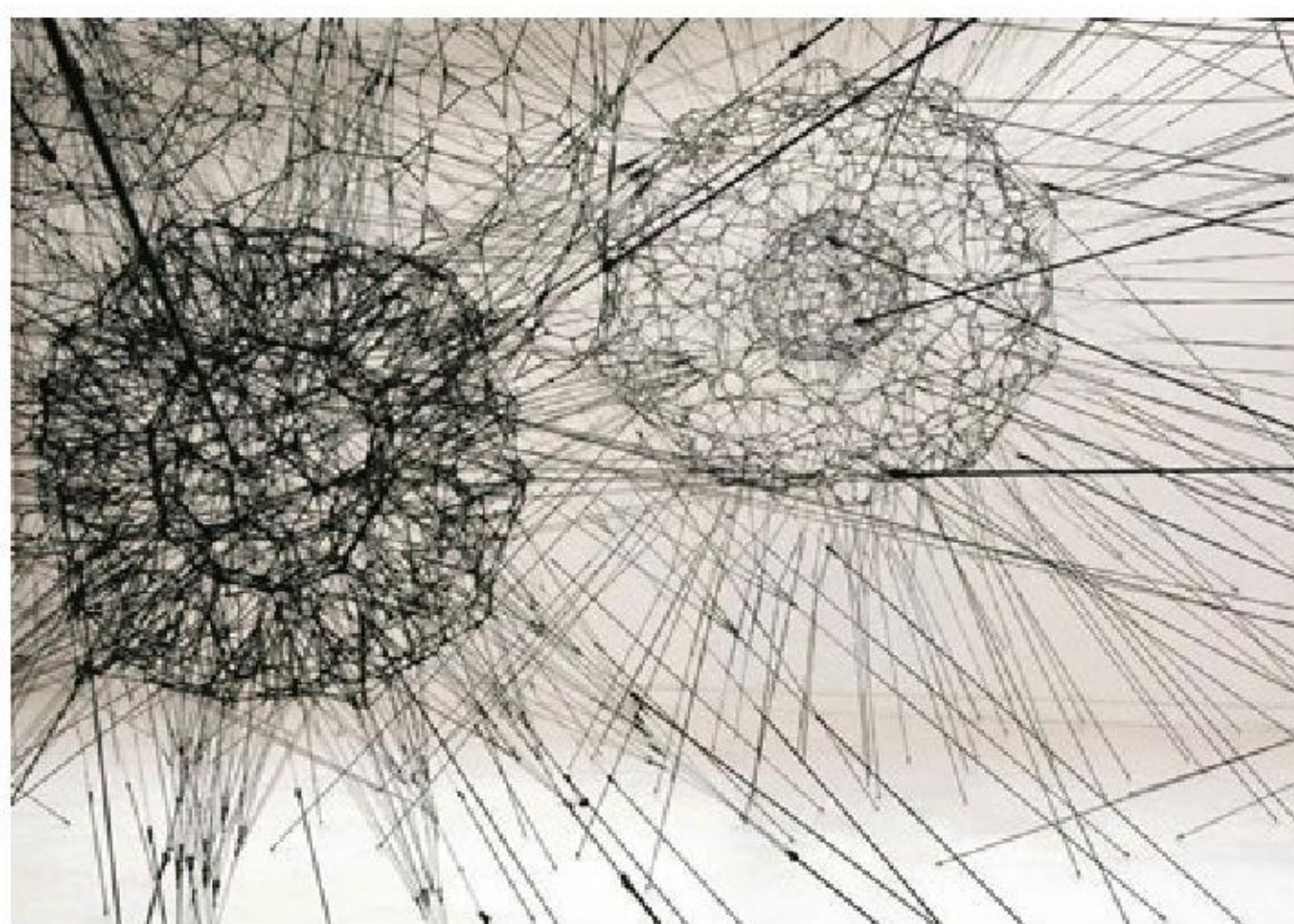
Claes [czyt.: klas] Oldenburg, *Mięso*, gips, metal,
emalia, przewód elektryczny, naczynia i blaty, 1964 r.

Współczesnymi artystami, którzy wykorzystywali codzienne przedmioty w swoich dziełach, wykonywali obiekty do złudzenia je przypominające czy też zastępowali nimi prace artystyczne, byli twórcy z nurtu **pop-art**. Popartyści obserwowali nadmiar produktów dostępnych w sklepach i takie zjawiska, jak kino, reklama, komiks i telewizja. Pragnęli, aby ich dzieła były równie atrakcyjne i dostępne dla szerokiego grona odbiorców jak wytwory kultury popularnej. Jednocześnie byli krytycznymi komentatorami rzeczywistości. Ich prace często zwracają uwagę na banalność, tandetność i brzydotę otaczających nas przedmiotów.

■ Instalacja

Instalacja to popularny od lat 70. XX w. trójwymiarowy układ elementów, który jest większy od asamblażu i przeznaczony do prezentowania nie tylko w pomieszczeniach, np. w galeriach, lecz także w przestrzeniach niekojarzonych ze sztuką: w mieście lub na tle przyrody. Istnieją również instalacje zaprojektowane dla konkretnego miejsca, uwzględniające jego położenie, historię czy przeznaczenie. Dzieła tego rodzaju mogą składać się – podobnie jak asambláže – z obiektów wykonanych przez artystę, gotowych przedmiotów, konstrukcji technicznych lub materiałów naturalnych. Czasem – dla wzmocnienia wrażeń odbiorców – towarzyszą im nagrania dźwiękowe i efekty wizualne. Mogą to być także konstrukcje złożone z telewizorów, komputerów, rzutników albo innych urządzeń wyposażonych w ekrany i wyświetlacze, które odtwarzają przygotowane przez artystów filmy i wizualizacje. Mówimy wówczas o **videoinstalacji**. Niektóre prace są tak duże, że widz może wejść do ich wnętrza – takie obiekty mają formę artystycznie zaaranżowanych miejsc, a odbiorca staje się częścią dzieła.

Z czego może składać się instalacja?



Przestrzeń przekształcona przez artystę
za pomocą konstrukcji z lin



Ludzie



Instalacja

Tomás Saraceno, *Galaktyki*
powstają wśród włókien,
jak krople na sieci pająka,
elastyczne nici i liny
rozciągnięte w galerii,
Wenecja, 2009 r.

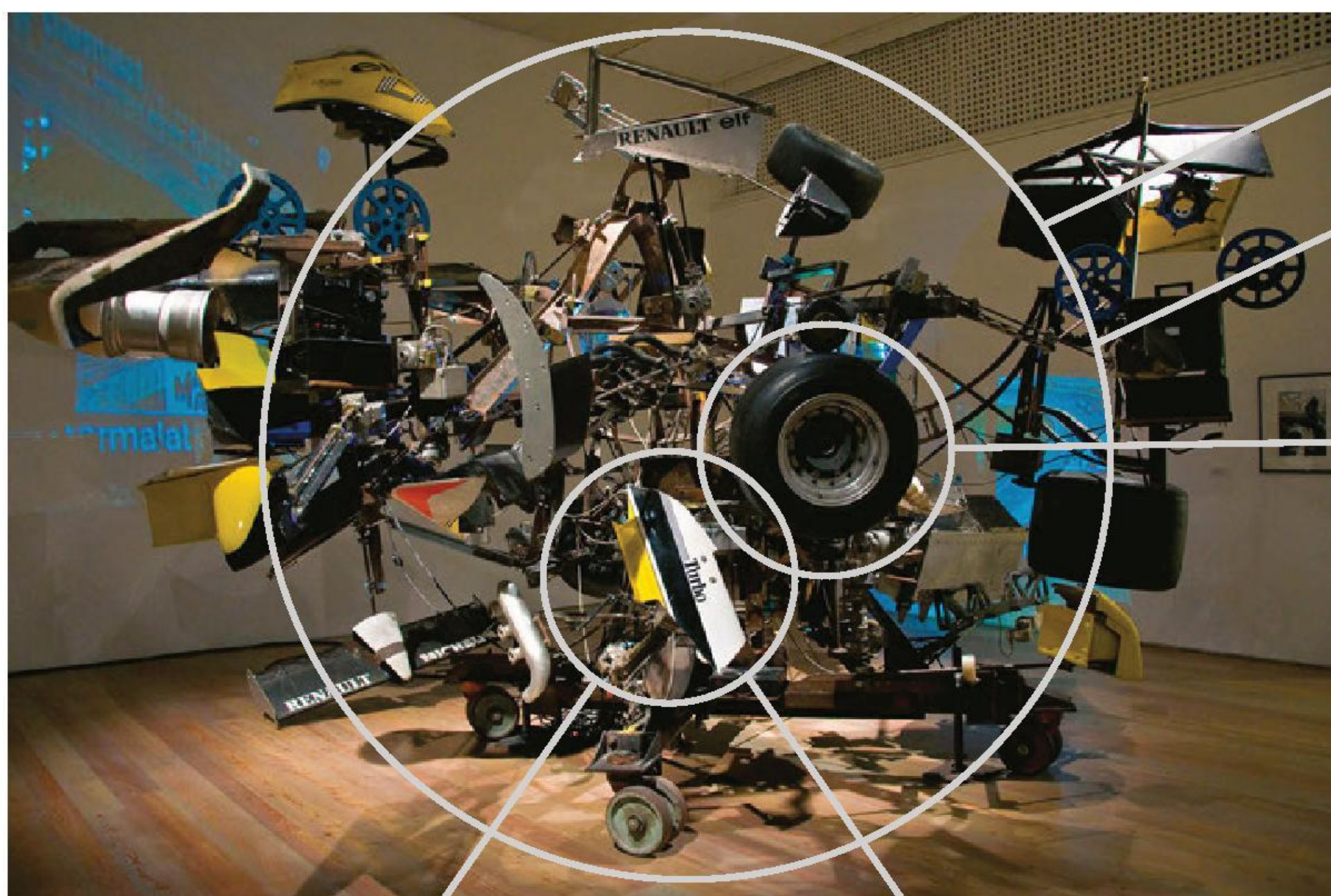


Christo i Jeanne-Claude [czyt.: żan kłod], *Bramy*, Central Park w Nowym Jorku, 2005 r.

Instalacje wielkich rozmiarów powstałe w otoczeniu przyrody to znaki rozpoznawcze współczesnego nurtu zwanego **land artem** – sztuką ziemi. Często zmieniają one fragment krajobrazu oraz są wykonane z naturalnych materiałów, takich jak kamień czy piasek, czasem zaś kontrastują z okolicą. Prace te są proste w formie i zwykle istnieją tylko przez określony czas.

■ Na co zwracać uwagę, oglądając nowe formy dzieł?

W przypadku asamblażu i instalacji możemy mówić o **kompozycji** złożonej z określonych **kształtów** umieszczonych w konkretnej przestrzeni, podobnie jak w obrazach czy rzeźbach. Każdy tego typu obiekt charakteryzuje się również specyficznymi **proporcjami** i **skalą**: niektóre dzieła są małym pudełkiem z zagadkową zawartością, a inne – wielkim kontenerem, do którego może wejść wiele osób. Ponadto każdy element asamblażu i instalacji ma



Skala – obiekt większy od człowieka

Kompozycja – dynamiczna

Tworzywo i technika – metalowe i gumowe części pojazdu wyścigowego zamocowane na stelażu

Jean Tinguely [czyt.: żan tęgłi], *Pit stop*, części bolidu Formuły 1, złom metalowy, 4 projektory, 360 × 600 × 600 cm, Muzeum Tinguely w Bazylei (Szwajcaria), 1984 r.

Kształty – ostre, kanciaste, nieregularne

Barwa – czerń, biel i akcenty żółci, czerwieni i błękitu

określoną **barwę** i **fakturę**. Właściwości te współgrają ze sobą bądź kontrastują, czym wpływają na nasz odbiór pracy. W kontakcie z nowymi formami sztuki należy też zwrócić uwagę na zastosowane przez artystę **tworzywo** i **technikę wykonania**. Od tego, ile przedmiotów czy sprzętów składających się na daną konstrukcję uda się nam dostrzec, zależą nasze skojarzenia i odczucia. W trakcie zapoznawania się z dziełem możemy się domyślić, czy artysta chciał nas zaszokować, rozbawić, zaskoczyć czy skłonić do przemyślenia danej kwestii albo do działania. Możemy sobie zadać pytanie, dlaczego twórca do tego dąży, co chce nam przekazać, i poszukać własnej odpowiedzi, ponieważ współczesne formy artystycznej wypowiedzi dają każdemu odbiorcy swobodę odczytywania ich znaczeń. Sens takiemu dziełu nadaje ten, kto na nie patrzy.

Czym się różni asamblaż od dawnego obrazu?

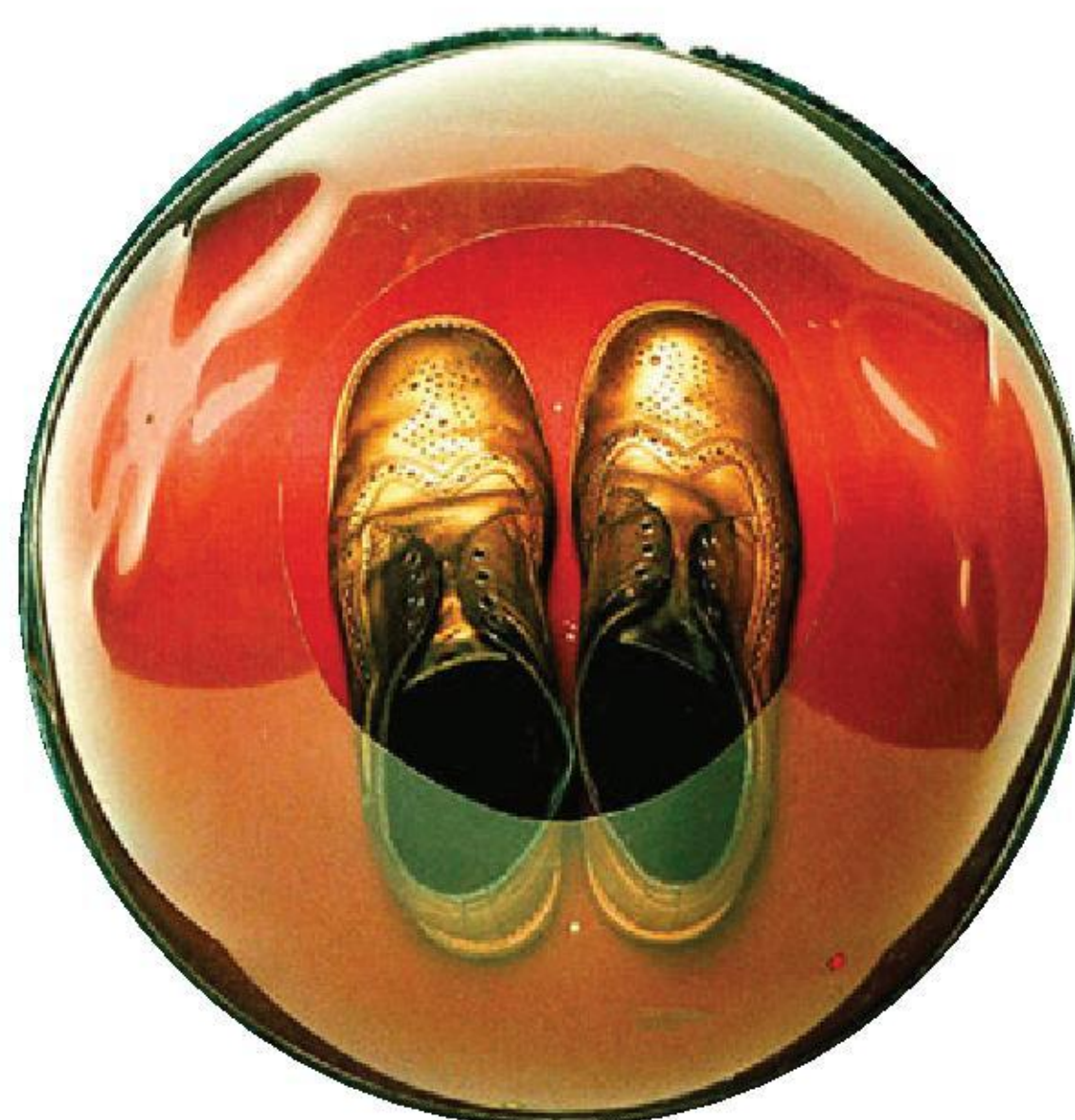
Obraz



Michał Anioł, *Święta Rodzina*,
Galeria Uffizi [czyt.: uffizi] we Florencji, 1505–1506 r.

- obraz namalowany przez twórcę z mistrzowską znajomością techniki w XVI w.
- podniosły temat powiązany z opowieścią biblijną
- uniwersalne, oficjalne przesłanie religijne
- piękno, wyjątkowość
- idealna rzeczywistość
- ustalony sposób analizy i interpretacji, podyktowany przez tradycję

Asamblaż



Władysław Hasior, *Moje złote buty*,
Muzeum Tatrzańskie w Zakopanem, 1960 r.

- gotowe, zużyte przedmioty zestawione razem przez twórcę w XX w.
- zwyczajny temat i brak opowieści przedstawianej przez pracę
- osobista refleksja twórcy i jego subiektywna idea dzieła
- nowe spojrzenie na przeciętność, banalność, brzydotę
- codzienność podniesiona do rangi sztuki
- brak jednoznacznego wyjaśnienia sensu pracy, indywidualne pomysły, odczucia, wrażenia każdego odbiorcy

Robert Rauschenberg, *Skok*

Robert Rauschenberg [czyt.: rałszynberg] był jednym z najważniejszych amerykańskich artystów – w 1964 r. jako pierwszy Amerykanin otrzymał główną nagrodę na Biennale w Wenecji, czyli na międzynarodowej wystawie organizowanej w tym mieście co dwa lata. To prestiżowe wyróżnienie było wyrazem docenienia sztuki pochodzącej ze Stanów Zjednoczonych i jej indywidualnego charakteru.

Przyjrzyj się zaprezentowanej reprodukcji dzieła i zapoznaj się z opisami jego fragmentów. Następnie odpowiedz na pytania.





Dominującym elementem asamblażu jest opona samochodowa. Jej bieżnik został przecięty, a w powstałym otworze umieszczono drewnianą barierę drogową, przymocowaną do powierzchni dzieła. Artysta wykorzystał fakt, że barwy bariery odpowiadają kolorom innych elementów asamblażu. Opona łączy pracę z podłożem, co można odczytać jako znak zespolenia sztuki i przyziemnej codzienności.



Kompozycja została starannie przemyślana: biały, okrągły, metalowy przedmiot przykuwa uwagę widza, kontrastuje bowiem z płótnem umieszczonym w tle i koresponduje kształtem oraz kolorem z oponą. Czarna taśma kieruje uwagę widza na kilka mniejszych elementów umieszczonych na jasnobrązowym podłożu.



Do zardzewiałej tablicy rejestracyjnej artysta przywiązał kawałek białego materiału. Po przeciwnej stronie umieścił elektryczną lampkę, która oświetla fragment pracy chłodnym, błękitnym światłem. Kontrastuje ono z kolorystyką asamblażu i stanowi akcent barwny. W zagadkowym doborze przedmiotów ujawnia się pełne dystansu, ironiczne nastawienie autora do sztuki.



W lewym dolnym rogu dzieła umieszczono męską koszulę nasączoną brunatną farbą. Pod krawędzią płyty widoczny jest kabel elektryczny, który zasilą lampkę i uzupełnia kompozycję. Artysta celowo ukazał sposób połączenia poszczególnych elementów – odsłonił przed widzami konstrukcję pracy, podkreślił zwyczajność jej elementów i pozorny brak tajemnicy.



Autor wyeksponował faktury i barwy przedmiotów tworzących asamblaż. Na tło dzieła składają się różne tkaniny – ułożone płasko lub pofałdowane, a w paru miejscach dodatkowo pomalowane przez artystę.

Przyglądam się...

1. Co sprawia, że dzieło Roberta Rauschenberga można nazwać asamblażem?
2. Jakie cechy obiektu świadczą o tym, że dzieło powstało w XX w. i przynależy do współczesnych form wypowiedzi artystycznej?
3. Co odróżnia Skok od znanych Ci obrazów i rzeźb?
4. Jakie dostrzegasz podobieństwa łączące asamblaż Rauschenberga z innymi dziełami sztuki?
5. Jak można – według Ciebie – rozumieć tytuł pracy? Czy poszczególne przedmioty umieszczone w dziele pomagają w roszyfrowaniu zagadki?
6. Wymień jak największą liczbę określeń, za pomocą których można by opisać zaprezentowany asamblaż. Uzasadnij swoje zdanie.

Ćwiczenia

1. Zaprojektuj wystawę widoczną w oknie sklepowym. Przygotuj kompozycję z wybranych przedmiotów oraz wykonanych przez Ciebie prac plastycznych.
2. Ustaw kilka przedmiotów z Twojego otoczenia, które już nie będą potrzebne, w taki sposób, aby utworzyły niecodzienną całość. Połącz poszczególne elementy za pomocą taśmy lub kleju. Zaprezentuj pracę przed koleżankami i kolegami z klasy. Uzasadnij swój wybór przedmiotów i wytłumacz pomysł na kompozycję. Co różni ją od tradycyjnych rzeźb oraz sprzętów codziennego użytku?
3. Wykonaj asamblaż ukazujący jedno z Twoich wspomnień. Połącz dowolną technikę malarską, graficzną lub rysunkową oraz fotografie, gazety, opakowania, materiały naturalne, znalezione przedmioty. Gotowej pracy nadaj tytuł i wyjaśnij jej znaczenie koleżankom i kolegom.
4. Przekształć zwykły przedmiot w pracę plastyczną. W tym celu możesz np. go opakować, pomalować czy połączyć z innymi elementami, tak aby stracił funkcję użytkową. Nadaj swojej pracy zabawny albo zagadkowy tytuł. Zorganizuj wspólnie z koleżankami i kolegami z klasy wystawę gotowych dzieł. Porozmawiajcie, czy nadal tak samo postrzegacie przedmioty użyte w nowy sposób.
5. Wykonajcie instalację ukazującą Wasze zainteresowania i plany na przyszłość. Użyjcie pudełek kartonowych i plastikowych o różnej wielkości. Sklejcie je lub połączcie za pomocą taśmy i sznurków, a następnie pomalujcie. W pojemnikach ukryjcie przedmioty związane z Waszymi marzeniami i hobby – mogą to być fotografie, rysunki, notatki lub urządzenia odtwarzające nagrania, w których opowiecie o swoich zainteresowaniach i pomysłach. Stwórzcie wystawę gotowych instalacji w klasie lub na szkolnym korytarzu. Zgromadźcie opinie widzów o Waszej pracy.
6. Przygotuj artystyczny notes albo pamiętnik – obiekt, który odzwierciedli Twój charakter i zainteresowania. Dobierz kolorystykę oraz wykorzystaj kawałki papieru i tektury o różnej grubości i fakturze. Zwiąż je sznurkiem lub sklej. Nadaj pracy ciekawy, nietypowy kształt. Możesz dołączyć do niej również niewielkie przedmioty, które mają dla Ciebie szczególne znaczenie.
7. Wybierz dowolny asamblaż lub instalację z podręcznika i opisz wygląd pracy z uwzględnieniem poznanych wiadomości na temat współczesnych form wypowiedzi artystycznej.
8. Przyjrzyjcie się pracom ukazanym na sąsiedniej stronie zatytułowanej „Ikony sztuki”. Podzielcie się Waszymi wrażeniami i skojarzeniami związanymi z tymi dziełami. Co odróżnia je do dawnych dzieł? Czy dostrzegacie cechy wspólne?

Czy już wiesz?

- Asamblaż i instalacja to formy z pogranicza tradycyjnych dziedzin sztuki – malarstwa, rzeźby, architektury – i nowych mediów, np. nagrań audiowizualnych. Wywodzą się z eksperymentów kubistów, dadaistów i surrealistów.
- Asamblaż to trójwymiarowy kolaż złożony z różnych codziennych, zwykłych przedmiotów lub ich fragmentów połączonych w całość na płaszczyźnie lub w niewielkiej formie przestrzennej.
- Instalacja to duży trójwymiarowy układ elementów prezentowany w pomieszczeniach lub w plenerze. Dziełom tego rodzaju mogą towarzyszyć nagrania dźwiękowe i efekty wizualne.
- Instalacje mogą być zaprojektowane do konkretnego miejsca. Często stają się też artystycznie zaaranżowaną przestrzenią.
- Środki wyrazu asamblażu i instalacji to: kompozycja, kształt, proporcje i skala, barwa i faktura oraz tworzywo i technika wykonania.

Ikony sztuki – asamblaż i instalacja



Władysław Hasior, *Golgota*

Artysta połączył tkaniny, druty, metalowe figurki z krzyży i bochenek chleba w dzieło mówiące o sensie męki Chrystusa. Asamblaż jest z jednej strony pejzażem ukazującym górę Golgotę z ukrzyżowanymi, a z drugiej – przywołuje symbolikę ciała Jezusa jako chleba dającego nam życie.



Tadeusz Kantor, *Ambalaż - przedmioty, postacie*

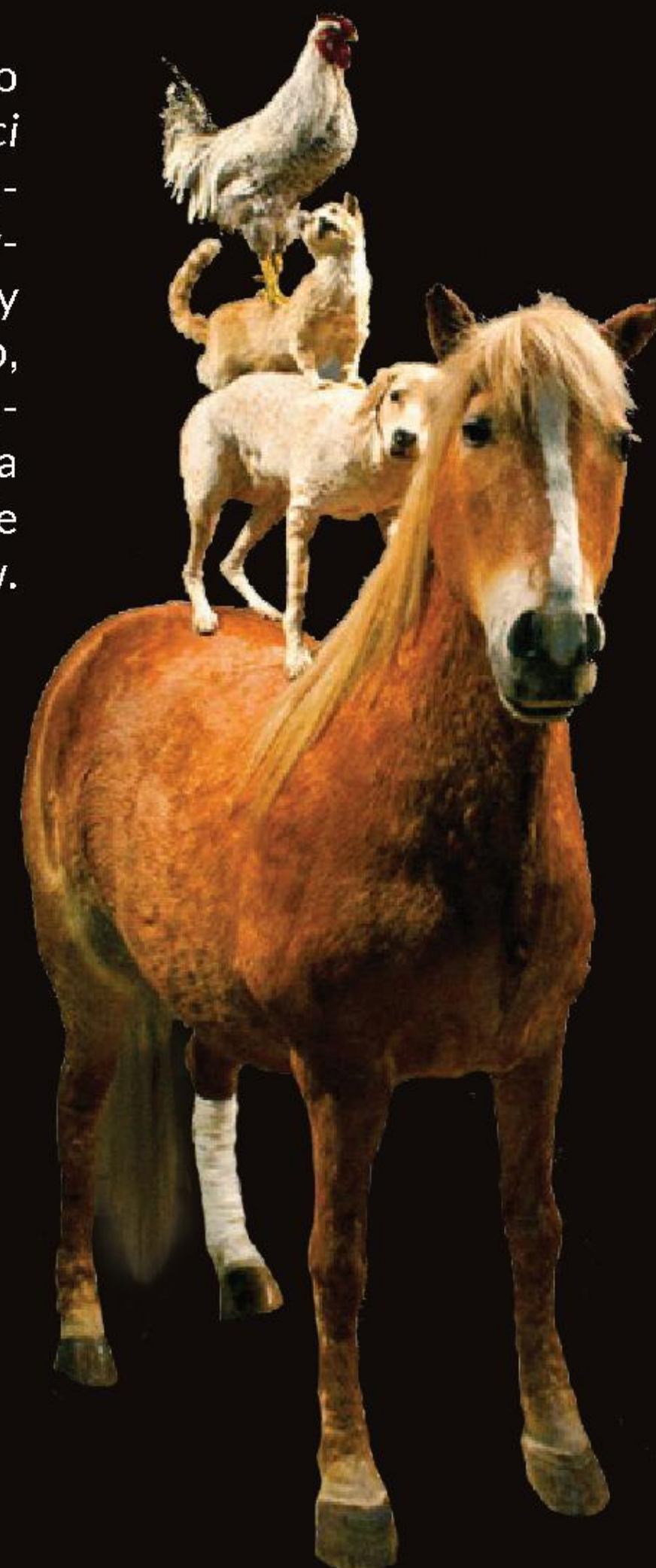
W powierzchni obrazu został umieszczony zniszczony parasol. Wielokrotne stosowanie tego przedmiotu jest jednym ze znaków rozpoznawczych twórczości polskiego artysty. W swoich asamblażach, które nazywał ambalażami, Kantor używał także papierowych toreb po farbach i cemencie oraz płóciennych worków i plecaków.



Yayoi [czyt.: jajoji] Kusama, *Obsesja kropek - dzień*

Instalacje japońskiej artystki wprowadzają widzów w świat iluzji – wchodzą oni w przestrzeń, w której dominują mocne barwy, zagadkowe formy i wszechobecne kropki. Yayoi Kusama traktuje jako element własnych dzieł także siebie – nakłada stroje najczęściej powielające wzory znane z jej prac.

Instalacja nawiązująca do baśni braci Grimm *Muzykanci z Bremy* składa się z wypchanych ciał zwierząt. Towarzyszy jej film dokumentujący powstawanie pracy. Sposób, w jaki artystka zwróciła uwagę na zagadnienie cyklu życia i śmierci, wzbudził wielkie kontrowersje wśród widzów.



Katarzyna Kozyra, *Piramida zwierząt*

Happening i performance

■ Skąd pomysły na działanie w sztuce współczesnej?

Dla dzisiejszej sztuki typowe są nowe przejawy aktywności artystów w obecności widzów. Jako pierwsi w przestrzeni publicznej zaczęli działać dadaiści i surrealiści na początku XX w. Nie chcieli tworzyć zamknięci w swoich pracowniach, oderwani od życia miasta, ani poświęcać się jedynie malarstwu czy rzeźbie, czyli dziedzinom, które – według nich – nie mogły wyrazić nowoczesności. Zamiast tego ośrodkami sztuki uczynili ulice, kawiarnie, teatry, kina i galerie – tam organizowali wystąpienia, odczyty manifestów, przedstawienia i kabarety. Pragnęli w ten sposób być bliżej publiczności, zaangażować widzów, a zatem zbliżyć twórczość do codzienności i sprawić, aby sztuką stały się wszystkie ludzkie aktywności.

O tym się dowiesz

- Czym są happening i performance?
- Jakie są charakterystyczne cechy tych form twórczości?
- Na co zwracać uwagę, będąc uczestnikiem happeningu lub performance'u?
- Co odróżnia happening i performance od tradycyjnych dzieł sztuki?



**Salvador Dalí, akcja
w paryskim zoo, 1955 r.**

Znany surrealista często organizował publiczne wystąpienia, które zapewniły mu sławę. W zoo zainscenizował malowanie własnej wersji słynnej *Koronczarki* Jana Vermeera. Uczynił to w pobliżu wybiegu nosorożców, którymi się fascynował. Efekt pracy Dalego w niczym nie przypominał XVII-wiecznego dzieła – ważniejsze było przygotowanie zaskakującego wydarzenia i zadziwienie odwiedzających zoo.

Eksperymenty dadaistów i surrealistów, często wzbudzające kontrowersje, oburzenie, zaskoczenie czy śmiech, w drugiej połowie XX w. przerodziły się w różnorodne formy akcji artystycznych przeprowadzanych w obecności i przy współudziale widzów. Efektem pracy artysty nie jest tradycyjne dzieło sztuki, czyli wykonany przez niego przedmiot, lecz samo działanie. Taka twórczość jest ulotna, chwilowa, jak codzienne wydarzenia i czynności w naszym życiu. Skłania odbiorców do stawiania pytań o granice i rozumienie sztuki. Jedynym śladem takiej aktywności mogą być fotografie, filmy lub nagrania dźwiękowe, podobnie jak w przypadku spektaklu teatralnego. Z czasem rozwinęły się zaistniałe w latach 60. XX w. dwie formy wypowiedzi artystycznej opartej na działaniu: happening i performance [czyt.: hepening i performens].

Współczesne formy wypowiedzi artystycznej

Happening



Allan Kaprow, *Płyny*, 2008 r.

Performance



Marina Abramović, *Dom z widokiem na ocean*, 2002 r.

■ Happening

Termin *happening* pochodzi z języka angielskiego i oznacza 'wydarzenie'. To słowo najlepiej oddaje sens nowej formy artystycznej, ponieważ stanowi ona niecodzienne, nietypowe zdarzenie w przestrzeni miejskiej, w którym bierze udział grupa osób. Happeningiem nazywamy spontaniczne i zwykle jednorazowe działanie twórcy oraz publiczności, przypominające grę miejską, zabawę, paradę czy spektakl teatralny. Najważniejsze w happeningu są wspólna aktywność oraz dzielenie emocji i przeżyć – nawet przez obce sobie, często przypadkowe osoby, a nie stworzenie przedmiotu, czyli dzieła sztuki. Zatem artysta z wykonawcy staje się pomysłodawcą i inicjatorem zdarzeń, w których czynnie uczestniczą odbiorcy. Happening nie jest reżyserowany, nikt w jego trakcie nie gra przygotowanych ról, nie ma podziału na występujących i widzów. Tematyka happeningów najczęściej dotyczy bieżących wydarzeń politycznych i problemów społecznych oraz spraw związanych z codziennością. Celem działań tego typu jest pokazanie, że sztuka może bezpośrednio wpływać na rzeczywistość wokół nas oraz że zwykłe życie można przekształcić w doświadczenie artystyczne.

Ćwiczenie

Zorganizujcie szkolny happening popularyzujący wybrany przez Was cel, np. charytatywny czy ekologiczny. Pocztówki, wlepki i ulotki, które rozdacie uczestnikom akcji, przygotujcie tak, aby odbiorcy mogli je dokończyć według własnego pomysłu. W ten sposób wspólnie stworzycie wiele różnorodnych wersji. Możecie wykonać dokumentację fotograficzną lub filmową wydarzenia – zgromadzony materiał posłuży do stworzenia fotoreportażu albo krótkiego filmu dokumentalnego.

Co się dzieje w czasie happeningu?

Spontaniczne wspólne działanie
w konkretnym miejscu i czasie,
emocje, przeżycia

Artysta – pomysłodawca,
inicjator



Odbiorcy – uczestnicy,
współtwórcy wydarzenia

Spontaniczne wspólne działanie
w konkretnym miejscu i czasie,
emocje, przeżycia

**Pomarańczowa Alternatywa –
akcja w Warszawie, 1988 r.**

Sztuka wokół nas

Happeninki zawsze rozgrywają się blisko zwykłych ludzi, w przestrzeni miasta. Pierwsze wydarzenia tego typu w Polsce organizował Tadeusz Kantor w latach 70. XX w. Realizowane przez niego działania artystyczne polegały m.in. na dyrygowaniu morskimi falami czy odtwarzaniu scen ze znanych obrazów, np. na plaży. Współcześni artyści również chętnie korzystają z formy happeningu, aby zwrócić uwagę odbiorców na ważne lub ciekawe zagadnienia. Ta metoda działania stała się także narzędziem różnych organizacji niezwiązanych ze sztuką, zajmujących się m.in. polityką czy ekologią.

Tadeusz Kantor, happening *Kapelusz czteroosobowy*,
Warszawa, 1969 r.



■ Performance

Performance, czyli z języka angielskiego ‘wykonanie, występ, przedstawienie’, to również forma aktywności artysty w obecności widzów. Różni się od happeningu tym, że publiczność nie bierze udziału w wystąpieniu twórcy, tylko je ogląda, zatem performance przypomina spektakl. Artysta nie odgrywa jednak żadnej roli, jak w teatrze, tylko wykonuje zaplanowane wcześniej działania, czasem inspirowane zwykłymi czynnościami, które na co dzień nie zwracają niczyjej uwagi. Działania te, często dziwne, trudne, bolesne czy kontrowersyjne, mają wywołać poruszenie widzów, skłonić ich do przemyślenia kwestii, które performer uważa za istotne. Zatem performance nie dostarcza publiczności łatwej rozrywki. Zamiast tego odbiorcy bywają stawiani w nietypowej, często niekomfortowej sytuacji, w której muszą porzucić swoje przyzwyczajenia i reakcje typowe dla wizyt w muzeum czy teatrze. Performer znajduje się blisko nich, dzieli się swoimi emocjami i osobistymi przeżyciami, wobec których trudno zachować dystans – uczestnik musi się zaangażować. Tematyka performance’ów [czyt.: performansów] odzwierciedla poglądy artysty komentującego rzeczywistość – dotyczy problemów społecznych i politycznych oraz relacji międzyludzkich. Czasem działania twórców są nagrywane, a widzom prezentowane są filmy dokumentujące zdarzenie.

Co się dzieje w czasie performance’u?

Zaplanowany występ,
działanie w określonym miejscu i czasie,
oglądane przez publiczność

Artysta – performer,
występujący, wykonawca



Odbiorcy – widzowie, obserwatorzy

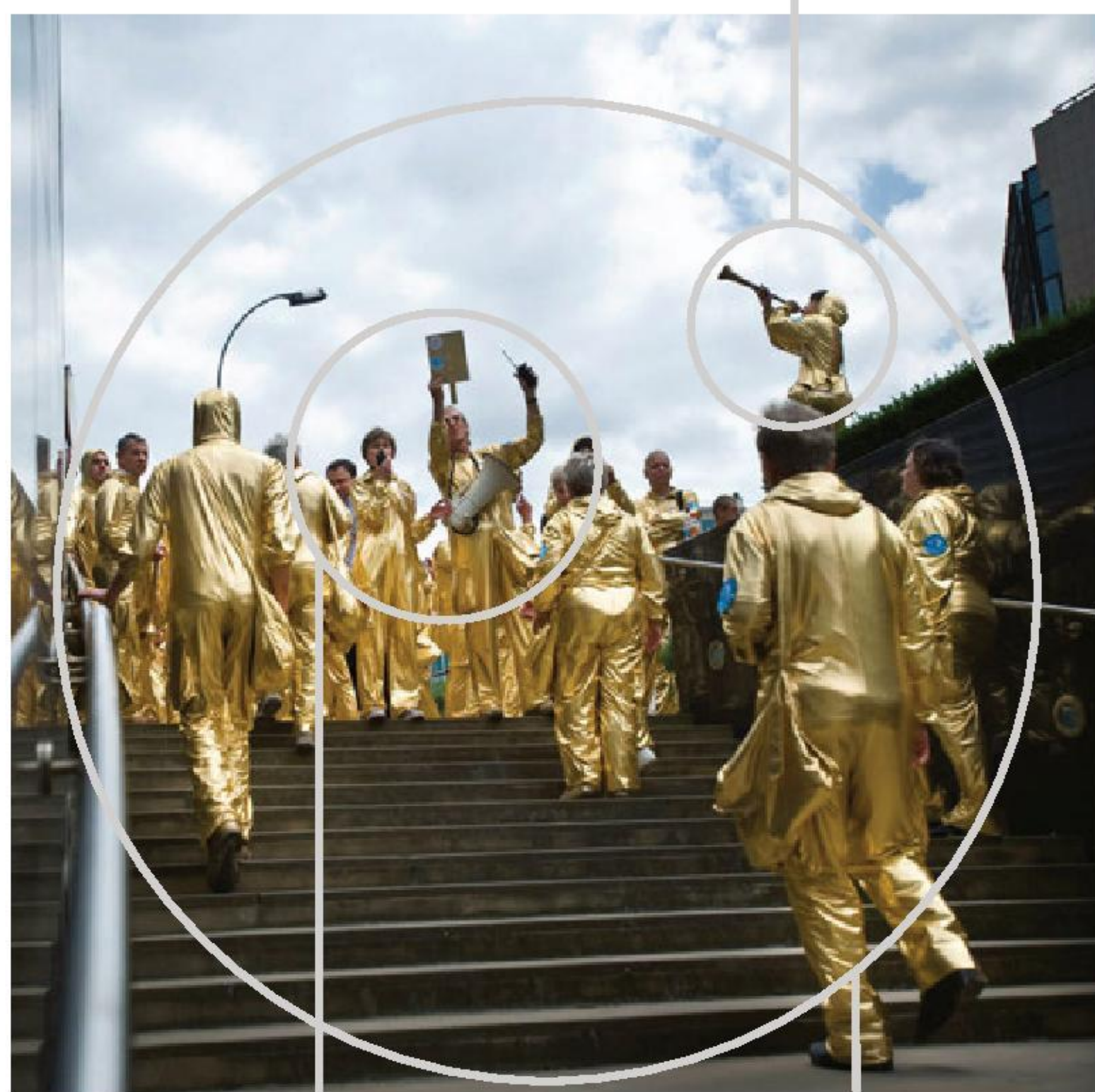
Marina Abramović, *Artystka jest obecna*, 2010 r.

■ Na co zwracać uwagę, będąc uczestnikiem happeningu lub performance'u?

W akcjach artystycznych typowych dla sztuki współczesnej tradycyjne środki wyrazu plastycznego łączą się z językiem teatru. Za elementy wspólne dla dzieł plastycznych oraz happeningu i performance'u możemy uznać **technikę** i **tworzywo**. Technika to sposób działania i jego rejestracji oraz metody wykonania przedmiotów używanych w trakcie wydarzenia. Tworzywem są wszystkie obiekty materialne i sprzęty wykorzystane przez twórców. Nowością jest, że artyści tworzywem swoich dzieł uczynili też własne ciała, słowa i pomysły. Do środków wyrazu zapożyczonych z teatru zaliczamy natomiast: elementy **gry aktorskiej**, **choreografię**, czyli ruch, **charakteryzację** i **kostiumy** – wygląd twórców i ich ubiór, **rekwizyty**, czyli specjalnie przygotowane przedmioty, a także **scenografię** – przestrzeń wykreowaną na potrzeby wydarzenia. Happeningom i performance'om towarzyszą czasem również **efekty świetlne** i **muzyka**.

Wszystkie te środki wyrazu są podporządkowane planom i celom twórcy, czyli jego **strategii** – najważniejszemu elementowi sztuki opartej na działaniu. Artysta najpierw opracowuje koncepcję wydarzenia. Ustala, jakie idee i poglądy wyrazi w trakcie występu, oraz decyduje, czy najistotniejsze będą jego własne aktywności (performance), czy działania podejmowane z innymi

Rekwizyty – m.in.
instrumenty muzyczne



Technika – działania
(happening) koordynowane,
rejestrowane fotograficznie

Charakteryzacja, kostiumy –
jednakowe dla wszystkich
złote skafandry

Choreografia – grupowa, spontaniczna
wędrowka przez miasto



Tworzywo – ciała,
gesty i zachowanie
uczestników

Strategia – przekraczanie granic geogra-
ficznych (wizyty w kilku krajach) i między-
ludzkich (sąsiedzi z bloku artyści zapozna-
wali się z mieszkańcami innych miast)

Paweł Althamer, *Wspólna sprawa*, 2009–2010 r.

ludźmi (happening). Określa też, jakie reakcje publiczności zamierza wywołać, np. czy będzie dążył do rozbawienia, zaskoczenia czy sprowokowania odbiorców. O wszystkich tych aspektach warto pamiętać podczas uczestniczenia w akcjach artystycznych. Pomoże to nam być bardziej świadomym odbiorcą i odszyfrować strategię twórcy. Jednak treść takim zdarzeniom każdy z nas nadaje sam – poprzez własne przeżycia, emocje i refleksje. Jeżeli podczas happeningu lub performance'u inaczej odbieramy codzienną rzeczywistość, dostrzegamy w niej sztukę, a dzięki własnemu działaniu doświadczamy czegoś nowego, wartego zapamiętania, to artysta osiągnął swój cel.

Czym się różni performance od dawnej rzeźby?

Rzeźba



Antonio Canova [czyt.: kanowa], *Amor i Psyche*, 1800–1803 r.

- materialny, trwały obiekt
- rzeźba
- posąg wykonany w XIX w. przez twórcę mistrzowsko panującego nad techniką i tworzywem
- jasny rozdział sztuki od życia
- powszechnie uznany, podniosły temat z mitologii
- ponadczasowy wydźwięk dzieła mówiącego o duchowości i miłości
- idealny wygląd postaci, boskie piękno
- szlachetny, kosztowny surowiec – marmur
- analiza i interpretacja zgodna z wykładnią mitologiczną i tradycją

Performance



Józef Robakowski, *Akcja kina rozszerzonego*, 1973 r.

- brak materialnego obiektu, akcja tocząca się w określonym czasie i przestrzeni
- działanie łączące elementy sztuk wizualnych i teatru
- osobiście występujący, działający artysta w XX w.
- zatarcie granic między sztuką a codziennym życiem
- tematy i oryginalne pomysły zaczerpnięte z prywatnego życia i osobistych doświadczeń
- wymowa akcji ważna w danym momencie dla konkretnego widza, treść to jego emocje i przeżycia
- wygląd artysty dostosowany do potrzeb akcji (codzienny ubiór, przebranie, oszpecenie)
- tworzywo to ciało i głos artysty oraz rekwizyty z codzienności
- indywidualny odbiór każdego uczestnika akcji, wielość odczytań, odczuć, przemyśleń

Ćwiczenia

1. Przeprowadźcie szkolną akcję popularyzującą ekologiczny styl życia. Wykonajcie dokumentację fotograficzną z przygotowań i z przebiegu wydarzenia.
2. Zorganizujcie happening lub performance, który odbędzie się np. z okazji Międzynarodowego Dnia Tańca, pierwszego dnia wiosny lub święta szkoły. Ustalcie, jaki temat zamierzacie zaprezentować, oraz przygotujcie rekwizyty i kostiumy. Zaplanujcie także, w jaki sposób włączycie do Waszych działań odbiorców. Poinformujcie o wydarzeniu na plakatach lub za pośrednictwem internetu. Zrealizujcie reportaż fotograficzny lub filmowy z przygotowań i występu.
3. Wytypujcie z Waszego grona kilka osób, które przedstawią na lekcji krótkie performance'y związane z ważnymi dla Was wydarzeniami. Niech każdy z występujących poświęci chwilę na przemyślenie swoich działań. Jako rekwizyty mogą posłużyć przedmioty z Waszego otoczenia.
4. Przygotujcie na lekcji happening w formie żywego obrazu lub rzeźby. Wybierzcie z podręcznika dzieło, które – w Waszej opinii – kryje ciekawą historię lub zagadkę. Akcję rozpocznie grupa inicjatorów, a pozostałe osoby z klasy dołączą do wspólnych działań.
5. Wyszukaj informacje na temat akcji nazywanych flash mob (z ang. 'błyskawiczny tłum') i zaprezentuj zebrane wiadomości na forum klasy. Porozmawiaj z koleżankami i kolegami z klasy o znanych Wam zdarzeniach tego typu. Następnie sami zaplanujcie flash mob. Ustalcie czas i miejsce akcji oraz ogólny zarys jej przebiegu.
6. Zgromadź jak największą liczbę interesujących Cię tematów, zagadnień i problemów, do których warto byłoby się odnieść w performansie albo happeningu. Wykonaj w ciekawej formie dokumentację swoich pomysłów.
7. Znajdź w dostępnych źródłach informacje dotyczące happeningów Tadeusza Kantora: *Tratwa „Meduzy”* i *Lekcja anatomii według Rembrandta*. Odszukaj słynne obrazy, które były inspiracją dla Kantora. W jaki sposób artysta wykorzystał i przetworzył te prace? Zaproponuj własną inscenizację znanego dzieła.
8. Odszukajcie w internecie dokumentacje fotograficzne z działań Christo i Jeanne-Claude. Niech prace duetu artystów posłużą Wam za inspirację do przeprowadzenia akcji artystycznej w Waszym otoczeniu. Przygotujcie projekt opakowania dla wybranego elementu z terenu szkoły. Powinno ono być wykonane z surowców wtórnych lub ekologicznych – materiałów, które nie powodują szkód i które można łatwo usunąć (ręczniki papierowe, papier pakowy, gazeta, wełna, sznurek, tkanina, folia). Najciekawsze koncepcje możecie zrealizować pod kierunkiem nauczyciela.

Czy już wiesz?

- Happening i performance pojawiły się w połowie XX w., wywodzą się z twórczości dadaistów oraz surrealistów. Stanowią połączenie sztuk wizualnych i teatru.
- Happening to jednorazowe, niewyreżyserowane wydarzenie polegające na spontanicznym współdziałaniu artystów i publiczności.
- Performance to forma wypowiedzi artystycznej podobna do przedstawienia teatralnego, oparta na działaniu twórcy w obecności widza – obserwatora zdarzenia, a nie jego uczestnika.
- Happening i performance nie prowadzą do stworzenia materialnego przedmiotu będącego dziełem sztuki. Ich istotą jest działanie, doświadczanie i przeżywanie.
- Środki wyrazu happeningu i performance'u to technika i tworzywo oraz niektóre środki wyrazu teatru, np.: elementy gry aktorskiej, choreografia, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty, scenografia, oświetlenie i muzyka. Zastosowanie tych elementów jest podporządkowane określonej strategii artystycznej, czyli celowi twórcy.

Nowe media w sztuce

■ Czym są media i nowe media w sztuce? Jak narodziła się sztuka nowych mediów?

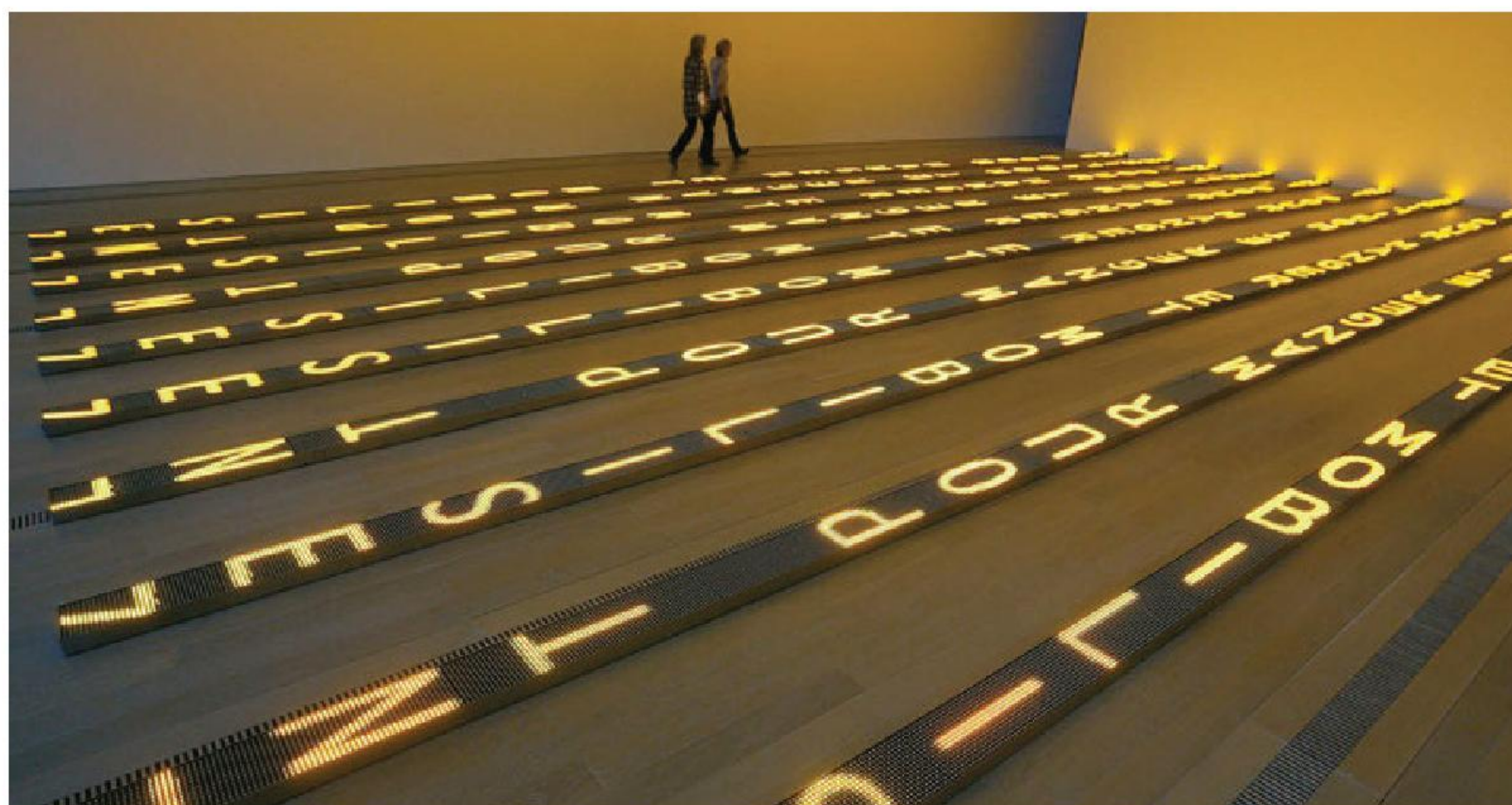
Media rozumiane jako środki wyrazu artystycznego są obecne w sztuce od jej początków. Do **mediów tradycyjnych** zaliczamy m.in. rysunek i malarstwo. **Nowymi mediami** nazywamy natomiast elektroniczne i cyfrowe techniki przekazu – w połowie minionego stulecia były to telewizja i radio, potem dołączyły do nich komputery z dostępem do internetu. W ostatnich dekadach mówi się raczej o **multimediach**, co oznacza ‘wielość mediów’ (łac. *multi* – ‘wiele’, *medium* – ‘środek przekazu’). Multimedia polegają na równoczesnym wykorzystaniu kilku środków przekazu w postaci cyfrowej – tekstu, dźwięku, grafiki, animacji i wideo – do stworzenia nowego komunikatu, którego celem może być informacja, rozrywka, edukacja czy wykreowanie dzieła sztuki.

Sztuka nowych mediów, zwana też **sztuką multimedialną** – twórczość wykorzystująca narzędzia cyfrowe, programy komputerowe oraz internet – pojawiła się w latach 90. XX w. Wywodzi się z twórczości lat 70. XX w. Artyści tamtych czasów fascynowali się telewizją i sprzętem wideo. Korzystali np. z magnetowidów na kasety VHS i przenośnych kamer czy z projektorów i telewizorów starego typu, wyposażonych w duże kineskopy, a nawet z kserokopiarek. Układali z nich obiekty przypominające rzeźby i tworzyli instalacje. Interesowała ich zarówno nieznana dotychczas technika przekazu, jak i nowe przedmioty codziennego użytku.

Współcześni artyści posługują się multimediami, by skomentować problemy współczesnej kultury oraz wpływ elektroniki na rzeczywistość i sposób naszego myślenia. Interesuje ich, jak przebywanie w środowisku wirtualnym wpływa na naszą tożsamość, ogląd otaczającego świata i innych ludzi. Twórcy swoimi działaniami skłaniają nas do krytycznej refleksji oraz do świadomego kształtowania rzeczywistości – zarówno tej realnej, jak i cyfrowej.

O tym się dowiesz

- Co nazywamy mediami i nowymi mediami?
- Czym jest sztuka nowych mediów?
- Jakie są cechy sztuki nowych mediów?
- Jakimi narzędziami i technikami posługują się artyści sztuki nowych mediów?
- Jak działa dzieło sztuki nowych mediów?
- Na co zwracać uwagę, będąc odbiorcą dzieł sztuki nowych mediów?
- Co odróżnia dzieła sztuki nowych mediów od wcześniejszych form twórczości?

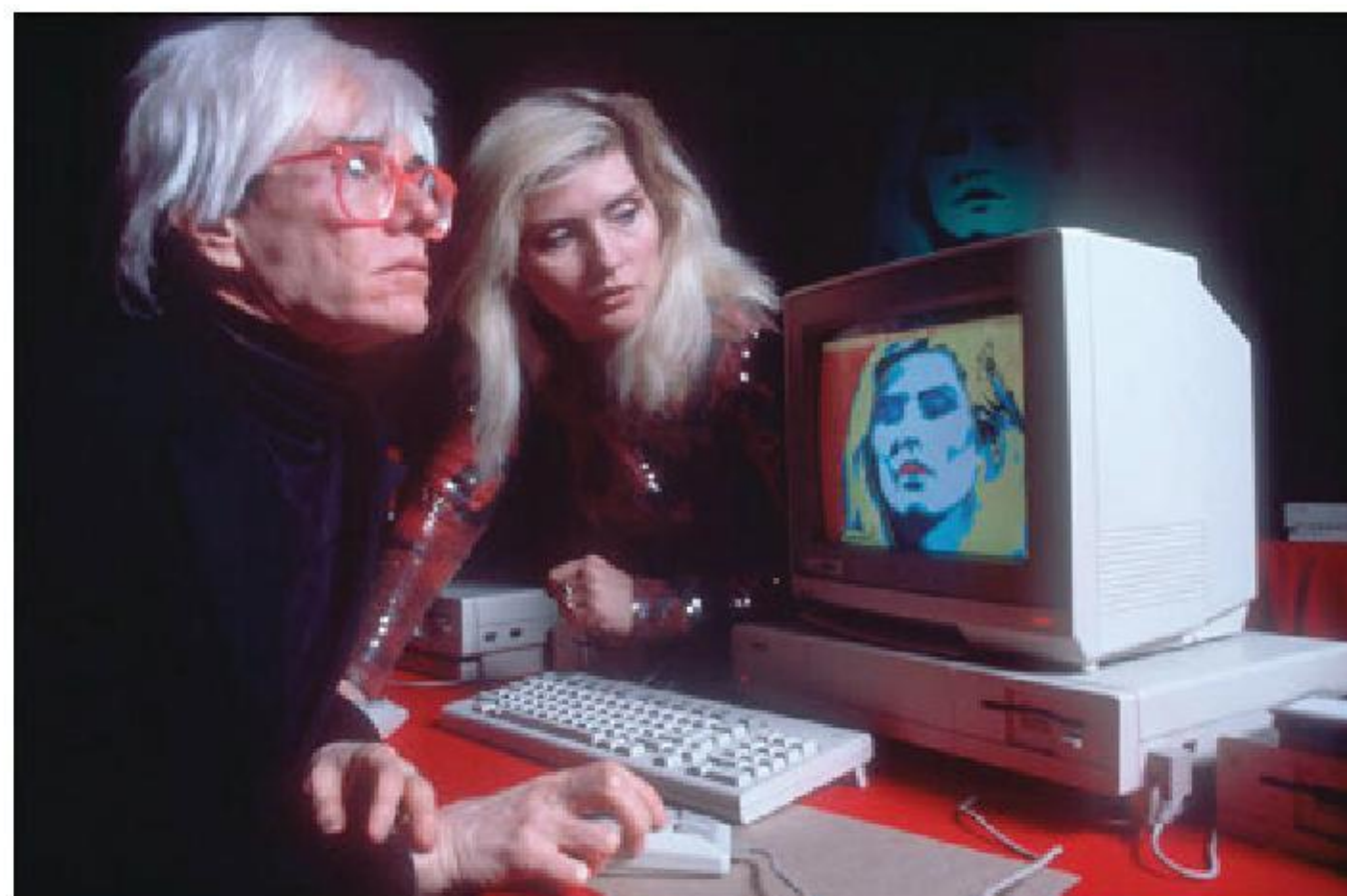


Jenny Holzer [czyt.: dżeni holcer], *Dla Chicago* [czyt.: szikago]

Amerykańska artystka tworzy prace z elektronicznych wyświetlaczy zwykle służących do przekazywania informacji i reklam. Prezentowane na nich treści przypominają hasła marketingowe. Holzer zwraca w ten sposób uwagę na niską wartość komunikatów pojawiających się w internecie oraz na niebezpieczeństwo manipulowania użytkownikami sieci.

Nowe media wczoraj i dziś

Badanie możliwości



Andy Warhol, przedstawiciel pop-artu, jako jeden z pierwszych artystów zainteresował się nowym typem urządzeń. W 1985 r. wykonał na komputerze Amiga m.in. portret wokalistki zespołu Blondie [czyt.: blondi].

Między nauką a sztuką



Technologia rzeczywistości wirtualnej powstała jako narzędzie na potrzeby NASA – Narodowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej. System służył do symulacji przebywania w stanie nieważkości.

Różne nośniki



Kaseta VHS (ang. *video home system*), czyli kaseta wideo, to pierwszy nośnik dzieł sztuki nowych mediów.

Kultowe gry



Wygląd gier komputerowych z lat 80. XX w. do dziś fascynuje nie tylko artystów sztuki nowych mediów, lecz także całą społeczność internetową oraz filmowców.

Wideoinstalacje



Sprzęt komputerowy starego typu do dziś jest tworzywem działań artystycznych – współcześnie powstają instalacje z tego typu urządzeń, czasem włączonych i odtwarzających nagrania.

Stary i nowy sprzęt



Artyści sztuki nowych mediów korzystają ze starego i nowego sprzętu oraz oprogramowania. Dążą w ten sposób do uzyskania ciekawych efektów i wyróżnienia swych dzieł spośród komercyjnych produktów cyfrowych.

Jak zmieniły się dzieła sztuki?

Cechy dzieł sztuki nowych mediów



- **multimedialność** – połączenie komunikatów, obrazów i dźwięków sterowanych za pomocą komputera
- **interaktywność** – wzajemne oddziaływanie na siebie użytkowników, aktywny współudział odbiorcy w tworzeniu dzieła, równość artysty i odbiorcy
- niematerialność dzieł, ich ciągła zmienność i czasowe trwanie
- elektroniczna lub cyfrowa forma prac, zmuszająca odbiorcę do zastosowania odpowiedniego nośnika, ekranu lub interfejsu
- możliwość wielokrotnego odtwarzania dzieł, ich reprodukcja, modyfikowania i rozpowszechniania
- najnowsze technologie cyfrowe i informatyczne oraz programy graficzne i animacyjne jako narzędzia artystów
- powszechna dostępność dla użytkowników na całym świecie
- personalizacja przekazu, wiele indywidualnych sposobów na poznanie dzieła
- wielu autorów: artysta, programista, informatyk, grafik i pozostali użytkownicy sieci

Nam June Paik [czyt.: nam džun pej], **Powel Crosley Junior** [czyt.: pałel krosli džunior], sprzęt audio-wideo firmy Crosley, 248,9 × 172,7 × 61 cm, Muzeum Sztuki Cincinnati w Ohio [czyt.: sinsinati w ohajo] w Stanach Zjednoczonych, 1992 r.

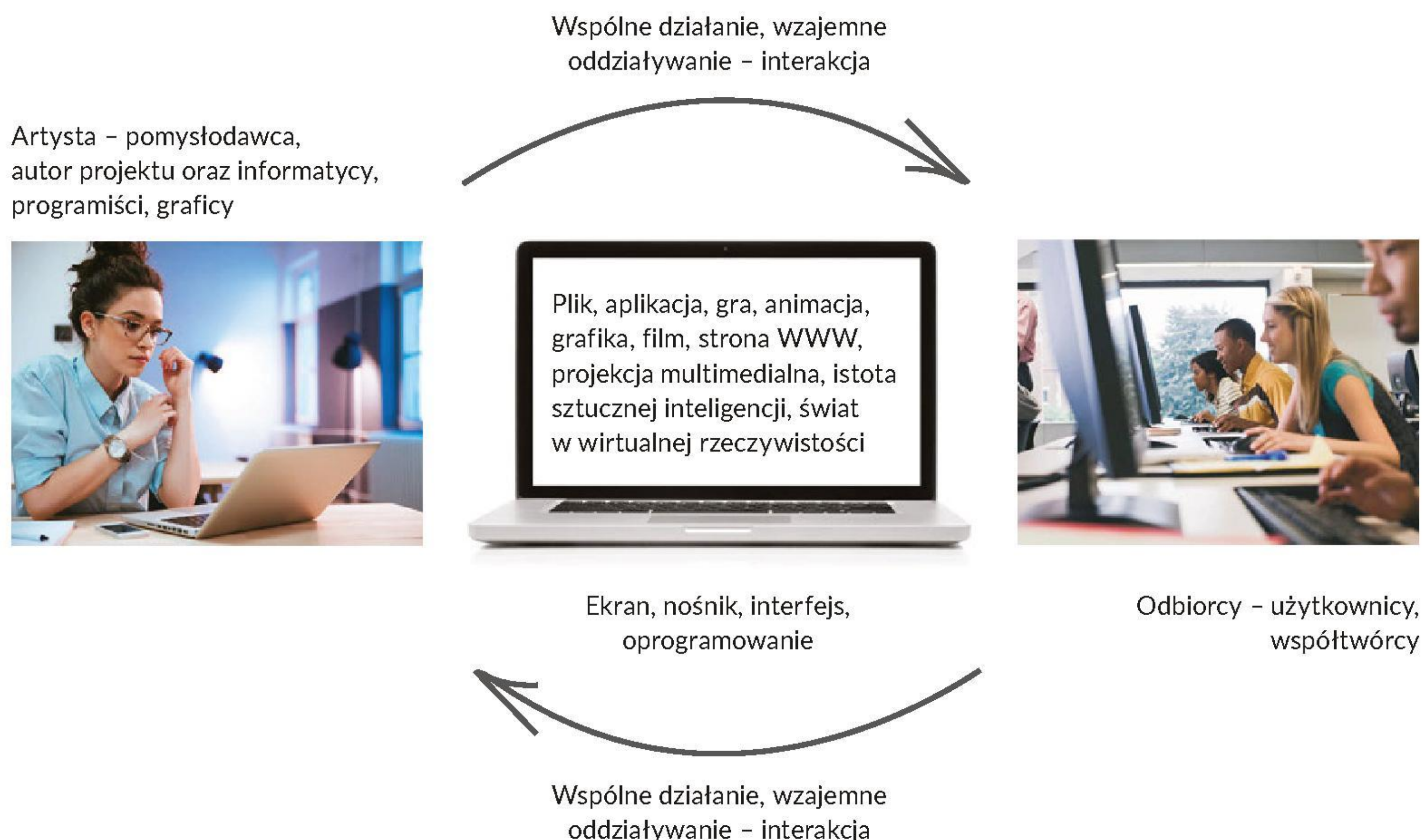
■ Narzędzia i techniki sztuki nowych mediów

Dziś zarówno artyści sztuki nowych mediów, jak i graficy, informatycy czy programiści pracują w podobny sposób. Jednym z najbardziej rozpowszechnionych cyfrowych narzędzi, które ma zastosowanie w wielu dziedzinach, jest **grafika komputerowa**. Dzięki niej powstają filmowe efekty specjalne, gry komputerowe, animacje, strony internetowe, reklamy, ilustracje, komiksy, plakaty czy projekty nadruków na ubraniach. Programy graficzne o różnym stopniu trudności są dostępne nie tylko dla profesjonalistów – dają możliwość nauki samodzielnego projektowania i tworzenia także zwykłym użytkownikom. Grafikę komputerową dzielimy w zależności od tego, jak powstaje obraz i jakie ma cechy. Wyróżniamy **grafikę rastrową**, w której obraz jest oparty na punktach, oraz **grafikę wektorową**, w której obrazy budowane są na liniach. Tworzona jest także **grafika dwuwymiarowa** (2D) ukazująca płaskie obiekty i **grafika trójwymiarowa** (3D) dająca iluzję przestrzeni. Cyfrowe realizacje powstają również przy użyciu programów do tworzenia publikacji multimedialnych, edycji obrazów, montażu i obróbki filmów. Efekty artystyczne zależą od pomysłu twórcy, umiejętności realizatorów oraz możliwości danego narzędzia, podobnie jak np. na wygląd tradycyjnego dzieła rzeźbiarskiego wpływ ma rodzaj dłuta, którym posługuje się rzeźbiarz.

Wśród technik sztuki nowych mediów wyróżniamy kilka następujących.

- **Cyfrowy kolaż** – cytowanie, przetwarzanie i łączenie fragmentów utworów (często znanych obrazów, tekstów, reklam, piosenek i filmów) pochodzących z różnych gatunków, dziedzin, mediów.
- **Cyfrowa modyfikacja** – przerabianie dzieł powstałych przy użyciu tradycyjnych mediów i technik. Takim działaniem jest też zmienianie istniejących systemów cyfrowych i dodawanie do nich błędów, co przypomina aktywność hakerów.
- **Hipertekst** – tworzenie takiego rodzaju tekstu, w którym zaznaczone słowa lub frazy są linkami (ang. *link* – ‘łączyć’), inaczej hiperłączami, czyli odsyłaczami do innych źródeł, które uzupełniają tekst bazowy. Najlepszym przykładem hipertekstu jest internet – oferuje nieskończone możliwości śledzenia hiperłączy, wyboru dowolnej ścieżki odkrywania i współtworzenia treści przez użytkowników.
- **Rzeczywistość wirtualna** (ang. *virtual reality*, VR) – symulacja rzeczywistości uzyskana dzięki połączeniu obrazów wideo, grafiki komputerowej i elektronicznych dźwięków. Odbiorca może w niej przebywać i poruszać się po nałożeniu specjalnych okularów, słuchawek czy kombinezonu. Czujniki w nich umieszczone pozwalają programowi reagować na działania użytkownika, tak aby jego zachowanie i gesty zmieniały wirtualny świat.

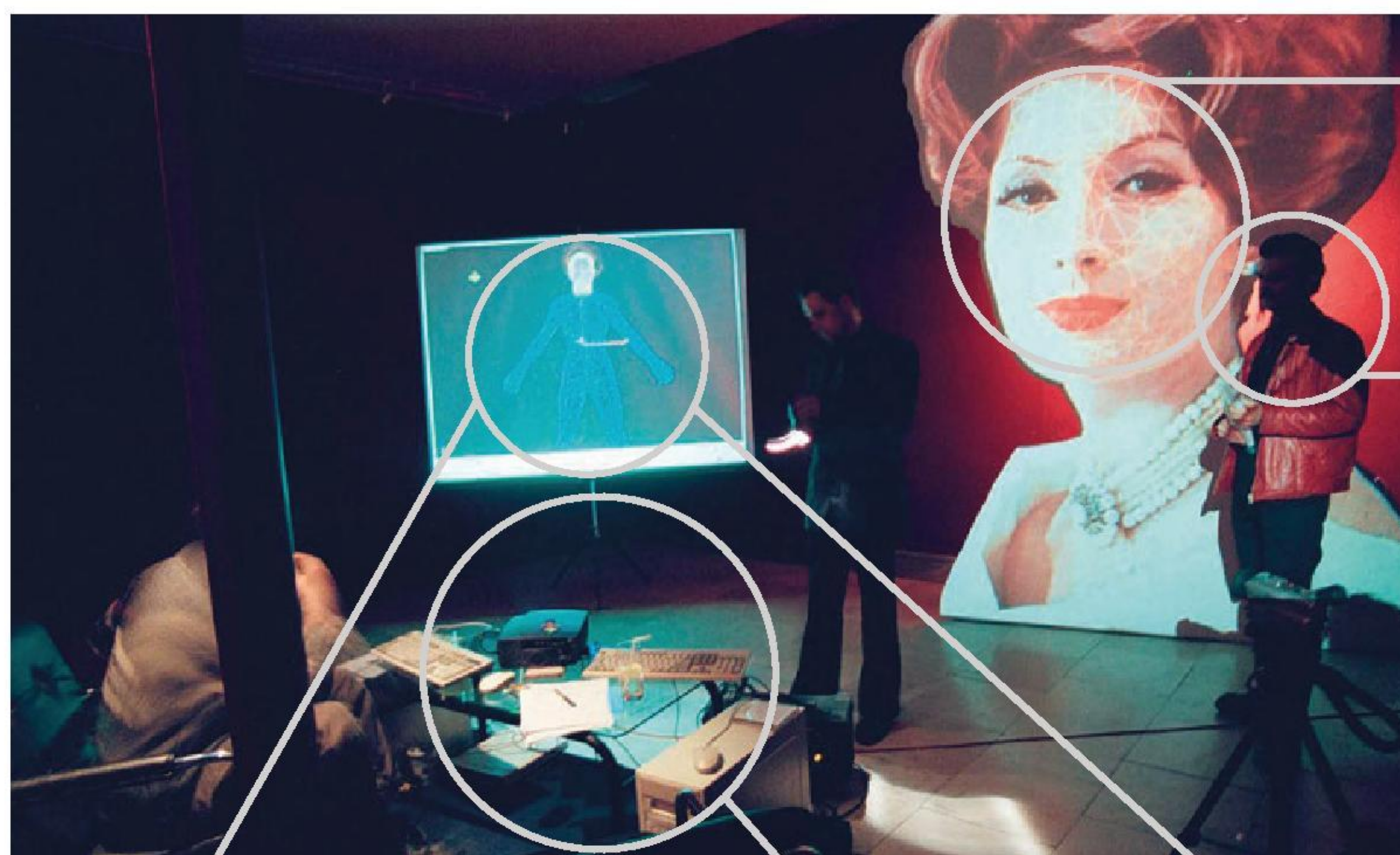
Jak działa dzieło sztuki nowych mediów?



■ Na co zwracać uwagę, będąc odbiorcą dzieł sztuki nowych mediów?

Wytworów sztuki nowych mediów nie można opisywać tak samo jak tradycyjnych, materialnych dzieł sztuki. Wynika to z najważniejszego środka ich wyrazu – cyfrowej **formy**, powiązanej z **narzędziami i technikami** (grafika komputerowa, cyfrowy kolaż, modyfikacja, hipertekst, rzeczywistość wirtualna). Tym zagadnieniom należy poświęcić najwięcej uwagi, będąc odbiorcą elektronicznych dzieł. Od formy, czyli od tego, czy praca jest plikiem, aplikacją, grą, animacją, grafiką, filmem, stroną WWW czy projekcją multimedialną, zależą **funkcjonalności i szata graficzna**. Należy zatem sprawdzić, jakie czynności możemy wykonać jako użytkownik oraz opisać wygląd dzieła, czyli kolorystykę, styl tekstu, znaków i symboli czy pojawiające się na ekranie kształty. Wartości plastyczne szaty graficznej najbardziej zbliżają dzieła sztuki nowych mediów do tradycyjnych prac artystycznych.

Wszystkie zastosowane przez twórcę środki wyrazu wynikają z jego **strategii**, czyli z zamierzeń dotyczących treści dzieła i jego wpływu na odbiorcę. To właśnie artystyczny cel odróżnia prace sztuki nowych mediów od używanych na co dzień serwisów czy gier. Komercyjne produkty cyfrowe zapewniają nam rozrywkę, usługi lub informacje, natomiast elektroniczne dzieła sztuki nie mają zastosowania praktycznego – zamiarem artysty może być samo badanie możliwości multimedii, wykreowanie zupełnie nowej rzeczywistości czy zachęcenie użytkowników do określonego typu aktywności w sieci. Często też twórcy posługują się sztuką nowych mediów, aby zwrócić uwagę odbiorców na problemy społeczne i polityczne oraz by nakłonić ich do zastanowienia się nad tym, jak cyfrowe środowisko życia nas zmienia.



Szata graficzna – wykreowanie wizerunku postaci na podstawie połączonych cech atrakcyjnej kobiety, zgłaszanych przez odbiorców

Strategia – stworzenie wirtualnej, idealnej kandydatki na urząd Prezydenta RP i przeprowadzenie jej kampanii wyborczej pod hasłem *Politycy są zbędni*

Spotkanie w ramach projektu *Wiktor Cuk*, 2001 r.

Funkcjonalności – wszyscy obywatele mogli tworzyć poglądy polityczne przyszłego prezydenta za pośrednictwem programu dostępnego na stronie internetowej

Narzędzia i techniki – grafika komputerowa, rzeczywistość wirtualna, strona internetowa

Forma – cyfrowy awatar zaprojektowany przez grupę artystów pod nazwą CUKT (Centralny Urząd Kultury Technicznej)

Czym się różni dzieło sztuki nowych mediów od fotografii?

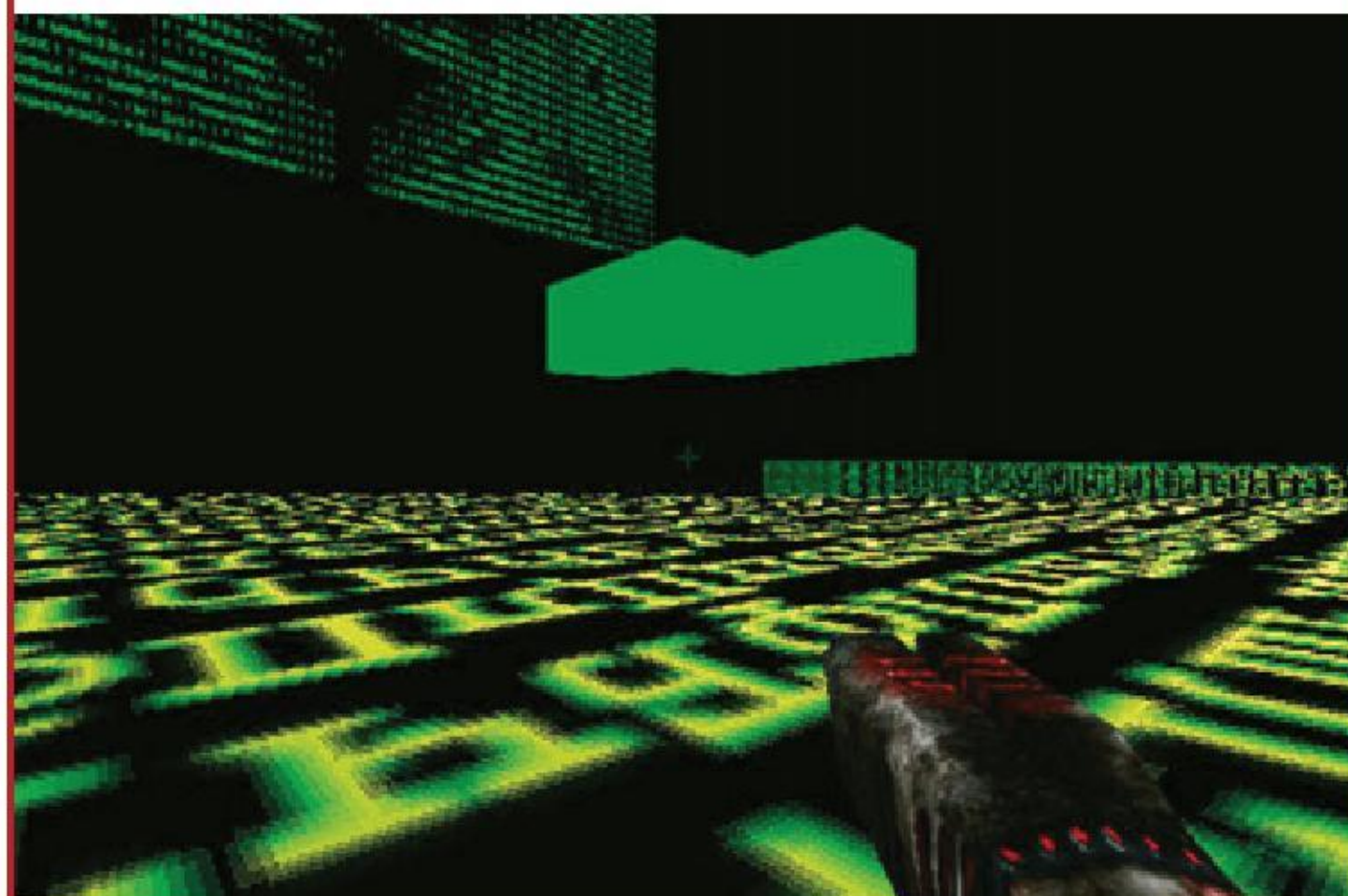
Fotografia



Elliott Erwitt [czyt.: eliot erlit],
Nowy Jork. Metropolitanne Muzeum Sztuki, 1988 r.

- dzieło powstałe w jednym medium i zależne od jego specyfiki
- praca wymagająca biernego odbioru – oglądania
- dzieło różni się formą i techniką od prywatnych fotografii amatorskich
- narzędziem artysty był analogowy aparat fotograficzny z filmem
- pracę można oglądać na żywo, jako materialną odbitkę fotograficzną
- bezpośredni kontakt z oryginalnym dziełem w galerii czy muzeum ma ograniczona grupa osób (powszechnie dostępne są jej cyfrowe i drukarskie reprodukcje)

Dzieło sztuki nowych mediów



Vuk Ćosić [czyt.: wuk czjosić],
ASCII Unreal [czyt.: aski anril], 1998 r.

- dzieło łączy elementy kilku mediów (pismo, obraz)
- artysta zakłada współudział odbiorców
- praca wygląda jak starsze gry komputerowe – artysta celowo wybrał jeden z pierwszych systemów kodowania
- narzędziami twórcy były urządzenia cyfrowe z odpowiednim oprogramowaniem
- pełny odbiór pracy jest możliwy tylko za pośrednictwem sprzętu elektronicznego
- dzięki internetowi artysta jest niezależny od muzeów – dzieło (a nie tylko reprodukcja) może docierać do szerokiego grona odbiorców

Ciekawi sztuki

Czy dzieła sztuki nowych mediów można przechowywać w muzeum?

Centrum Sztuki WRO we Wrocławiu to pierwsza w Polsce instytucja zajmująca się sztuką nowych mediów. Do jej zadań należy m.in. utrwalanie i przechowywanie przykładów twórczości elektronicznej oraz edukacja medialna. W kolekcji placówki znajdują się obiekty multimedialne, instalacje interaktywne i internetowe projekty artystyczne oraz dokumentacja performance'ów audiowizualnych. Zbiory można oglądać za pośrednictwem platformy wideo.



Strona wideoteki Centrum Sztuki WRO

Ćwiczenia

1. Przygotuj cyfrowy kolaż, w którym umieścisz swoją podobiznę jako postać uwiecznioną na jednym z malarskich arcydzieł. Uzasadnij wybór dzieła i sposób jego przetworzenia. Pamiętaj o zasadach prawa autorskiego – podaj autora i tytuł oryginalnej pracy, z której korzystasz.
2. Zaprojektuj planszę lub ekran startowy do gry komputerowej. Może to być Twoja wersja istniejącego produktu albo nowa propozycja.
3. Stwórz mem inspirowany znanym, powszechnie rozpoznawalnym dziełem sztuki. Następnie określ, jakie cyfrowe narzędzia i techniki okazały się przydatne.
4. Wskaż słowa, zdania lub fragmenty tekstów, które warto byłoby przedstawić w postaci wielkoformatowej projekcji wideo. Uzasadnij swój wybór. W jakich miejscach i na jakich budowlach można by zaprezentować to dzieło?
5. Wybierz się na wirtualny spacer po jednym z muzeów. Jakie zalety i jakie wady ma taka forma kontaktu ze sztuką? Jakie różnice dostrzegasz między oglądaniem dzieł w internecie a wizytą w instytucji sztuki?
6. Za pomocą dowolnego programu graficznego opracuj projekt okładki czasopisma poświęconego współczesnej kulturze. Przygotuj kolaż cyfrowy złożony ze zdjęć, z plakatów i reprodukcji, które najtrafniej przedstawiają otaczającą rzeczywistość.
7. Wykonaj fotografię zainspirowaną tradycyjnym dziełem sztuki. Ustaw modeli w pozach, w jakich znajdują się postacie przedstawione na wybranym obrazie. Dobierz także rekwizyty i stroje oraz odpowiednie oświetlenie. Gotowe zdjęcie opracuj za pomocą programu komputerowego – dodaj do niego ruchome elementy, dźwięki, animacje, napisy i inne efekty.
8. Przygotuj pracę, w której podstawowym środkiem wyrazu będzie błąd, usterka. Odszukaj w internecie dzieło sztuki, które uważasz za ciekawe, a następnie przetwórz reprodukcję w dostępnym programie graficznym. Weź pod uwagę zniekształcenia kształtów i modyfikacje kolorów. Omów efekty, które udało Ci się uzyskać.
9. Stwórzcie wspólnie wirtualne dzieło sztuki. Wybrana osoba przygotowuje pierwszy fragment pracy – np. zdjęcie albo obrazek wykonany w aplikacji graficznej – i zapisuje go w pamięci komputera. Następnie pocztą elektroniczną przesyła plik do kolejnego uczestnika. Każda osoba, która otrzyma plik, może go dowolnie przekształcić, np. dodać do niego tekst albo rysunek. Po zakończeniu pracy ostatniego ucznia zaprezentujcie gotowe dzieło i podzielcie się swoimi wrażeniami.

Czy już wiesz?

- Media w sztuce to środki wyrazu artystycznego.
- Nowymi mediami nazywamy elektroniczne, cyfrowe środki przekazu.
- Sztuka nowych mediów to twórczość wykorzystująca narzędzia elektroniczne i cyfrowe, głównie komputery i internet.
- Sztuka interaktywna zakłada współudział odbiorcy w tworzeniu i wzajemne oddziaływanie na siebie użytkowników.
- Dzieła multimedialne wykorzystują kilka rodzajów mediów w postaci cyfrowej.
- Sztuka nowych mediów wywodzi się z eksperymentów artystów z lat 70. XX w.
- Tematami dzieł sztuki nowych mediów są problemy współczesnej kultury oraz wpływ środowiska cyfrowego na rzeczywistość i sposób myślenia ludzi.
- Narzędziami twórców sztuki nowych mediów są m.in. programy do tworzenia publikacji multimedialnych, edytory obrazów, programy do projektowania grafiki, montażu i obróbki filmów, a także modelowania brył trójwymiarowych.

Analiza dawnych i współczesnych dzieł sztuki

■ Od abecadła plastycznego do zrozumienia dzieł sztuki

Poznane przez Was w ostatnich latach środki plastyczne pomagają tworzyć coraz lepsze prace, ale ich znajomość ułatwia również odbiór dzieł sztuki i ich opisywanie. Elementy abecadła plastycznego budują bowiem formę dzieła sztuki, czyli jego wygląd. Jest on uzależniony od tego, co artysta zamierza nam przekazać.

■ Co wpływa na nasz odbiór prac artystycznych?

Odbiór sztuki zależy od wielu czynników, przede wszystkim od wrażliwości i wiedzy odbiorców, czyli nas. Zanim zaczniemy opisywać środki plastyczne zastosowane w dziele, należy zwrócić uwagę na następujące czynniki, które również mają znaczenie w naszym kontakcie ze sztuką.

- Zróżnicowanie prac artystycznych w zależności od **dyscypliny sztuk plastycznych**. Obraz, grafika, rzeźba czy budowla oddziałują na odbiorcę odmiennymi środkami wyrazu, charakterystycznymi dla dziedziny, którą reprezentują.
- Podział dzieł sztuki na **realistyczne** i **abstrakcyjne**. W pracach realistycznych forma jest środkiem do stworzenia iluzji rzeczywistości, a także do ukazania określonego tematu, historii czy sceny, natomiast w dziełach abstrakcyjnych forma jest samodzielną całością, celem samym w sobie.

O tym się dowiesz

- Co wpływa na odbiór dzieł sztuki?
- Jak należy omawiać prace z poszczególnych dziedzin sztuki?
- Jak język plastyczny wpływa na odbiór dzieła?



Alessandro [czyt.: alesandro]
Mellini, Shama [czyt.: szama]

Instalacja włoskiego designera [czyt.: dizajnera] zaprasza widzów do aktywnego odbioru – zabawy w odnajdywanie kolejnych dzieł sztuki użytkowej, ukrytych na tle mozaiki pokrywającej wszystkie powierzchnie pokoju.



Muzeum w Groningen
→ 1992 r.

- Odmienność **dzieł dwuwymiarowych**, płaskich – operujących jedynie złudzeniem głębi (rysunek, malarstwo, grafika, fotografia) – oraz **dzieł trójwymiarowych**, przestrzennych (rzeźba, architektura, sztuka użytkowa).
- Podział na **sztukę dawną i współczesną**. Prace powstałe do końca XIX w. mają wiele cech wspólnych, które wynikają z obowiązujących od czasów antyku i renesansu reguł dotyczących m.in. tematyki, kompozycji, perspektywy czy sposobów ukazywania rzeczywistości i piękna. Natomiast w odbiorze dzieł współczesnych, których twórcy odrzucili dawne zasady, a abecadło plastyczne stosują w zupełnie inny sposób, ważniejsze są emocje i skojarzenia, jakie wzbudza dana praca, a także znajomość zjawisk XX-wiecznej sztuki i kultury oraz problemów dzisiejszego świata.



Robert Rauschenberg,
bez tytułu, z cyklu
Rzeźby elementarne

Niektóre dzieła sztuki współczesnej mają bardzo surową, skromną formę – składają się z zaledwie kilku elementów. Utrudnia to ich odbiór – widz zostaje zmuszony do głębszego namysłu nad tym, co oznaczają oglądane obiekty, oraz do zaobserwowania własnej reakcji na taki typ prac.

➔ 1953 r.

■ Środki plastyczne

W przypadku wszystkich dzieł sztuki możemy określić **technikę wykonania i materiał, fakturę, kształty, skalę i proporcje, barwy i kompozycję**. Natomiast takie środki wyrazu, jak **perspektywa, światłocień, plama barwna i linia**, są charakterystyczne głównie dla tych dziedzin sztuki, w których wytwory są dwuwymiarowe, płaskie. Rzadko zdarza się zaobserwować wszystkie elementy abecadła plastycznego zastosowane równie wyrażnie w danym dziele sztuki. Zadaniem artysty jest bowiem wybór tych kilku środków, na których się skoncentruje, tak aby najlepiej oddać to, co pragnie ukazać i wyrazić.

Technika wykonania i materiał

Przez technikę wykonania i materiał rozumiemy rodzaj użytych przez artystę narzędzi i tworzyw, czasem charakterystycznych dla danej dziedziny, a czasem – nietypowych. Czynniki te wpływają na budowę, wygląd, kolorystykę i fakturę dzieła sztuki. Artyści wykorzystują właściwości materiałów i metody ich obróbki, aby uzyskać zamierzony efekt, np. ukazać gładkość skóry postaci.



Puchar nautilus, XVI w.

Zwróć uwagę!

- różne faktury
- skomplikowane, ozdobne kształty
- jasne barwy
- wieloelementowa, uporządkowana kompozycja



César Baldaccini [czyt.: sezar baldaccini],
Kompresja, XX w.

Zwróć uwagę!

- lśniąca, wzorzysta powierzchnia
- kształt prostopadłościanu
- naturalna barwa materiału
- wieloelementowa kompozycja o przypadkowym układzie elementów

Przydatne określenia

- **tworzywo:** naturalne, tradycyjne (np. kamień, drewno), nowoczesne (np. beton, szkło, stal) i sztuczne (różne rodzaje mas plastikowych), mieszane
- **technika wykonania:** ołówki, węgiel, tusz, kredka, akwarela, tempera, gwasz, olej, akryl, pastel, kolaż, fotokolaż, rzeźbienie, skuwanie, rycie, polerowanie, odlew, gnienie, modelowanie, spawanie, niszczenie, klejenie, mieszanie technik

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?

Faktura

Fakturą nazywamy zbiór cech powierzchni dzieła sztuki. Cechy te wynikają z techniki i materiału, jakimi posłużył się artysta. W realistycznych rysunkach, obrazach i grafikach fakturę ukazanych obiektów jedynie wyobrażamy sobie na podstawie wrażeń wzrokowych. Natomiast rzeźby, przedmiotu sztuki użytkowej czy ściany budowli możemy dotknąć, dzięki czemu bezpośrednio odczuwamy właściwości ich płaszczyzn. W przypadku dzieł rzeźbiarskich faktura różnie opracowanego drewna, kamienia czy metalu to podstawowy środek wyrazu. Obrazy także wyróżniają się określoną fakturą, zależną od rodzaju płótna oraz od zastosowanych farb i narzędzi.



Jean-Auguste-Dominique Ingres
[czyt.: żan ogist dominik ęgr], *Portret księżniczki de Broglie* [czyt.: de broli]

-  farby olejne na płótnie
-  121,3 × 90,8 cm
-  Metropolitane Muzeum Sztuki, Nowy Jork
-  XIX w.

Zwróć uwagę!

- realistyczne kształty
- odcienie barw czystych, stonowana kolorystyka
- kompozycja centralna, statyczna
- oświetlenie z góry
- wyraźne plamy barwne zróżnicowane walorowo

Przydatne określenia

- **faktura:** szorstka, wypukła, chropowata, porowata, ziarnista, grudkowata, strukturalna, gładka, płaska, błyszcząca, połyskliwa, matowa, ażurowa, śliska, miła w dotyku, miękka, odbijająca światło, lustrzana, jednorodna, zróżnicowana

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?



Constantin Brâncuși
[czyt.: konstantin brankusz], *Danajda*

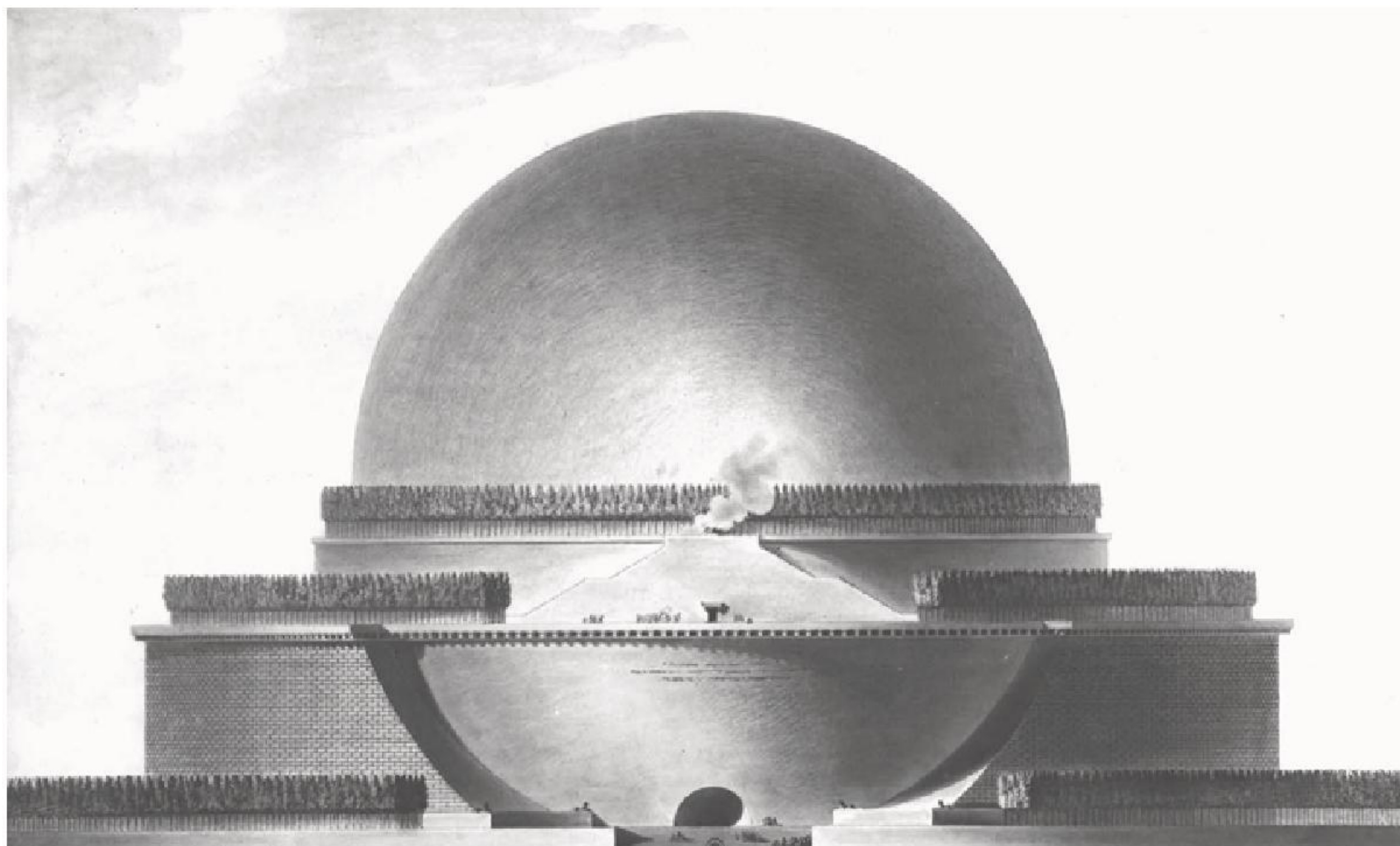
-  brąz i wapień
-  28 × 16,5 × 21 cm
-  Galeria Tate [czyt.: tejt], Londyn
-  XX w.

Zwróć uwagę!

- polerowany metal
- kształty organiczne, uproszczone
- naturalna barwa tworzywa
- spokojna, pionowa kompozycja oparta na łukach

Kształty

Kształtem nazywamy zewnętrzny wygląd dzieła sztuki lub poszczególnych składających się na nie elementów. Malarstwo, rysunek, grafika i fotografia posługują się kształtami płaskimi. Natomiast rzeźby, budowle i przedmioty codziennego użytku są tworzone z przestrzennych, trójwymiarowych brył i ich układów.



Étienne-Louis Boullée [czyt.: etien lui bule],
projekt mauzoleum Izaaka Newtona [czyt.: njutona], XVIII w.

Zwróć uwagę!

- gładka faktura dzieła i iluzja wypukłej powierzchni ukazanego obiektu
- skala monumentalna, harmonijne proporcje
- czarno-biała grafika
- kompozycja centralna, symetryczna, statyczna
- oświetlenie umowne, miękki modelunek światłocieniowy

Przydatne określenia

- **kształty**: realistyczne, abstrakcyjne, poziome, pionowe, ukośne, kanciaste, miękkie, geometryczne, uproszczone, inspirowane naturą, organiczne, asymetryczne, proste, schematyczne, skomplikowane, złożone, nieregularne, ozdobne, dynamiczne, statyczne, opływowe, falujące
- **bryła**: lekka, ciężka, proporcjonalna, zwarta, ażurowa, statyczna, dynamiczna, masywna, obła, kanciasta, dopasowana do otoczenia, wyróżniająca się, geometryczna, nieregularna, jednoelementowa, wieloelementowa

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?



Julia Keilowa,
cukiernica *Królewskie jabłko*, XX w.

Zwróć uwagę!

- lśniąca, śliska faktura
- przedmiot użytkowy w skali dostosowanej do wielkości człowieka
- naturalna barwa tworzywa
- symetryczna kompozycja

Skala i proporcje

Wszystkie dzieła sztuki mają skalę i proporcje. Oznacza to, że są one określonej wielkości, a pomiędzy rozmiarami ich poszczególnych części składowych można wskazać zależności liczbowe. Proporcje są szczególnie istotne w dziełach przestrzennych, będących układami brył: w rzeźbach, budynkach czy przedmiotach sztuki użytkowej. W ich przypadku skala odnosi się do rozmiarów ludzkiej sylwetki. W malarstwie, rysunku i grafice punktem odniesienia do ukazywania obiektów są ich realne skala i proporcje. Skala decyduje też o sposobie przedstawiania rzeczywistości w fotografii.



Jakub Szczesny, *Dom Kereta* w Warszawie, 2012 r.

Zwróć uwagę!

- budowla z prefabrykatów, gotowych elementów
- regularne, geometryczne, proste, lekkie formy
- neutralna kolorystyka

Przydatne określenia

- **obiekt:** mały, duży, wysoki, niski, miniaturowy, monumentalny, potężny, harmonijny, sprawiający wrażenie braku równowagi
- **przestrzeń:** funkcjonalna, dostosowana do potrzeb użytkowników, wygodna, ciasna, przyjazna, przynębiająca, wywołująca rozdrażnienie

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?



Anish Kapoor [czyt.: anisz kapur], *Brama chmur* w Chicago

- 📦 stal nierdzewna
- 📏 1000 × 1300 × 2000 cm
- ➡ 2004 r.

Zwróć uwagę!

- nowoczesne tworzywo
- błyszcząca, lustrzana faktura
- kształt abstrakcyjny, miękki, prosty
- bryła zwarta, masywna, obła, jednoelementowa, wyróżniająca się na tle otoczenia
- naturalna barwa materiału
- kompozycja zrównoważona, spokojna

Barwa

Barwa to wrażenie wzrokowe powstające pod wpływem światła. Otaczające nas przedmioty mają właściwe sobie kolory, wynikające z naturalnych cech ich tworzywa. Natomiast o kolorystyce dzieł sztuki decydują twórcy. W malarstwie, grafice i fotografii barwa ma podstawowe znaczenie – podkreśla elementy ukazane w dziele, pomaga budować iluzję przestrzeni, decyduje o nastroju pracy. W rzeźbie, architekturze i sztuce użytkowej barwa wzmacnia wrażenia wywoływane obserwacją kształtów oraz układów brył.



Rachel Ruysch [czyt.: raszel rasz],
Martwa natura z kwiatami

 farby olejne na płótnie → XVIII w.

Zwróć uwagę!

- gładka powierzchnia obrazu ukazującego różne faktury roślin
- kształty realistyczne, skomplikowane, ozdobne
- kompozycja pionowa, zamknięta, statyczna, wieloelementowa
- światło padające z boku
- plamy barwne wyraźne, różnorodne

Zwróć uwagę!

- tworzywa nowoczesne, sztuczne
- faktura zróżnicowana: gładka, połyskliwa, matowa, szorstka
- kształty nawiązujące do rzeczywistości, umowne, uproszczone, ozdobne
- masywna bryła kontrastująca z otoczeniem
- skala nienaturalnie powiększona



Niki de Saint Phalle [czyt.: niki du san fal], *Czaszka*

 Ogród Botaniczny Missouri, Saint Louis → XX w.
[czyt.: mizuri sent luis]

Przydatne określenia

- **barwy:** czyste, dopełniające, złamane, ciepłe, zimne, zgaszone, ponure, wesole, neutralne, intensywne, jaskrawe, stonowane, pastelowe, kontrastowe, harmonijne, jednolite, zróżnicowane, nasycone, dominujące, mocne, żywe, świetliste, optymistyczne, mieniające się, wibrujące, jasne, ciemne, realistyczne, zależne od oświetlenia, abstrakcyjne, naturalne

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?

Kompozycja

W malarstwie, rysunku, grafice i fotografii kompozycją nazywamy płaski układ kształtów, linii, kierunków i plam barwnych, a także rozłożenie stref światła i cienia oraz liczbę planów. W rzeźbie, architekturze i sztuce użytkowej kompozycja jest przestrzennym układem form i płaszczyzn łączących się i przecinających pod różnymi kątami, tworzących linie i krawędzie. W dziełach trójwymiarowych artyści komponują bryły z uwzględnieniem funkcji obiektu i miejsca, w którym ma się on znajdować.



Giambologna [czyt.: dżjambolonia],
Porwanie Sabinek

-  marmur
-  410 cm
-  Loggia dei Lanzi [czyt.: lodžia dej lanci], Florencja
-  XVI w.

Zwróć uwagę!

- rzeźba stworzona z kamienia
- gładka faktura naśladowająca skórę, zróżnicowana powierzchnia w miejscu, w którym ukazano włosy
- kształty realistyczne, złożone
- bryła wieloelementowa, nieregularna
- naturalna barwa tworzywa

Przydatne określenia

- **kompozycja:** centralna, symetryczna, asymetryczna, otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, rytmiczna, pionowa, pozioma, ukośna, spiralna, jednoplanowa, wieloplanowa, spokojna, pełna niepokoju, harmonijna, zaburzona, jednolita, wieloelementowa, lekka, ciężka, zrównoważona
- **wiodące kierunki (linie):** proste, krzywe, wyraźne, pionowe, poziome, ukośne, krzyżujące się, spiralne, wirujące, łukowate, pofalowane

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?



Warsaw Trade Tower [czyt.: łorsoł trejd tałer],
1999 r.

Zwróć uwagę!

- nowoczesne tworzywa i prefabrykaty
- zróżnicowana faktura
- geometryczne kształty połączone z opływowymi
- bryła zwarta, masywna, nieregularna
- budowla dużych rozmiarów, potężna
- kontrastowa kolorystyka

Perspektywa

Perspektywa to układ, wielkość i kolorystyka form w dziele dobrane w taki sposób, aby wywołać wrażenie trójwymiarowego świata. Stosują ją głównie malarze i rysownicy, by nadać głębię ukazywanej przestrzeni. Od perspektywy – czyli od punktu, z którego patrzy fotografik – zależy kompozycja kadru: to, jakie obiekty są widoczne na zdjęciu i w jaki sposób są one rozmieszczone.



Camille Pissarro [czyt.: kami pisaro], *Bulwar Montmartre* [czyt.: montmartr] *zimą o poranku*

Zwróć uwagę!

- faktura wypukła, z widocznymi śladami pędzla
- kształty realistyczne, uproszczone
- barwy złamane, zgaszone, stonowane, harmonijne
- kompozycja ukośna, asymetryczna, pozioma, otwarta
- światło rozproszone, delikatne, naturalne
- plamy barwne drobne, nieregularne, wyraźne

-  farby olejne na płótnie
-  64,8 × 81,3 cm
-  Metropolitalne Muzeum Sztuki, Nowy Jork
-  XIX w.

Przydatne określenia

- **perspektywa:** rzędowa, pasowa, kulisowa, zbieżna, czołowa, z lotu ptaka, żabia, ukośna, powietrzna, barwna, aksonometryczna, umowna, wielokierunkowa

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?



André Kertész [czyt.: kertes], *Pont des Arts* [czyt.: pon de ar]

-  25,2 × 20,3 cm
-  Międzynarodowe Centrum Fotografii, Nowy Jork
-  XX w.

Zwróć uwagę!

- realistyczne kształty
- kadr wąski, ale obejmujący daleką przestrzeń
- barwy ograniczone do czerni i bieli
- kompozycja asymetryczna, pionowa, wieloplanowa, zrównoważona
- światło jednolite, rozproszone

Światłocień

Światłocień, czyli układ płaszczyzn światła i cienia w dziele sztuki, tworzy w malarstwie, rysunku, grafice i fotografii wrażenie głębi oraz przestrzenności ukazywanych obiektów. Podkreśla też atmosferę dzieł i uwydatnia elementy o szczególnym znaczeniu. W rzeźbie i architekturze gra światła i cienia uwypukla właściwości materiałów konstrukcyjnych, kształty brył i elementy dekoracyjne. Dzięki obserwacji światłocienia można określić źródło, rodzaj i stopień natężenia światła.



Caravaggio [czyt.: karawadżjo], *Madonna z Loreto*

-  farby olejne na płótnie
-  260 × 150 cm
-  kościół św. Augustyna, Rzym
-  XVII w.

Zwróć uwagę!

- faktura płaska, niedostrzegalna, gładka
- kształty realistyczne, iluzja przestrzeni
- ciemna, ciepła tonacja barwna z akcentami bieli
- kompozycja zrównoważona, asymetryczna, statyczna, ukośna
- plamy barwne zróżnicowane walorowo



Aleksander Rodcenko, *Dziewczyna z leicą*
[czyt.: lajka]

Zwróć uwagę!

- kształty realistyczne
- ograniczenie do czerni i bieli
- kompozycja ukośna, asymetryczna, rytmiczna, dynamiczna

Przydatne określenia

- **światło**: boczne, dolne, górne, niewidoczne, rozproszone, delikatne, mocne, jaskrawe, naturalne, sztuczne, punktowe, przygaszone, jednolite, umowne
- **modelunek światłocieniowy**: miękki lub ostry, kontrastowy

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?

Plama barwna

Nazywamy tak sposób nałożenia warstw farby na podłoże w malarstwie lub metody ich odbicia z matrycy stosowanej przez grafików. Wygląd plam wynika zatem z techniki i użytych narzędzi. Jest także zależny od wybranych kolorów i ich sąsiedztwa.

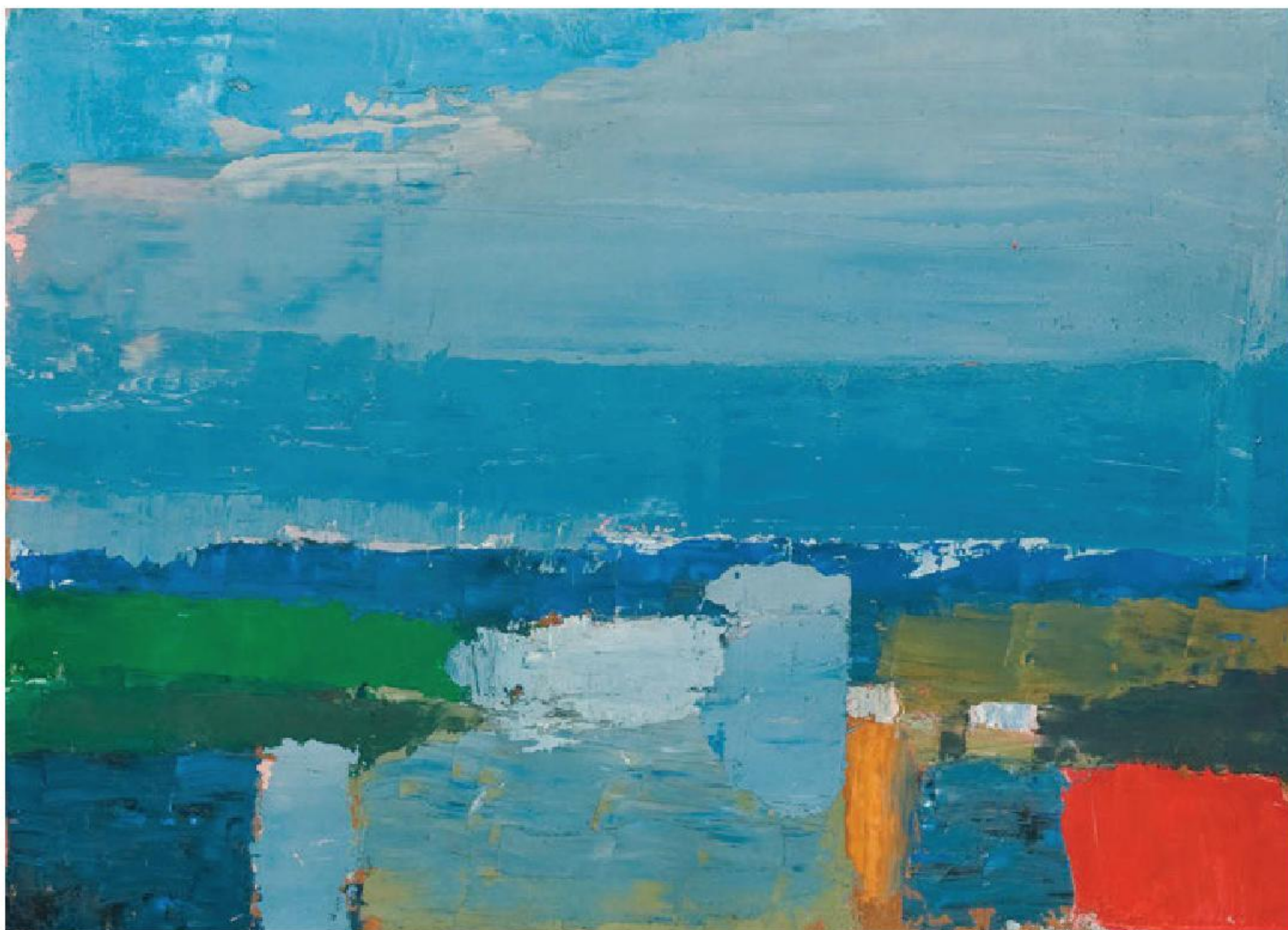


Pierre-Auguste Renoir [czyt.: pier ogist renułar], *Bal w Moulin de la Galette* [czyt.: mulan de la galet]

-  farby olejne na płótnie
-  131,1 × 175,3 cm
-  Muzeum Orsay [czyt.: orse], Paryż
-  XIX w.

Zwróć uwagę!

- kształty realistyczne
- barwy ciemne, stonowane oraz świetliste
- kompozycja otwarta, wieloplanowa, wieloelementowa
- światło rozproszone, padające z góry, umowne



Nicolas de Staël [czyt.: nikola du stael], *Pejzaż śródziemnomorski*

-  farby olejne na panelu
-  33 × 46 cm
-  XX w.

Zwróć uwagę!

- faktura strukturalna
- kształty abstrakcyjne, zróżnicowane, poziome, proste
- barwy zimne z ciepłymi akcentami, nasycone oraz stonowane
- kompozycja pozioma, zrównoważona

Przydatne określenia

- **plamy barwne:** płaskie, zróżnicowane walorowo, nieregularne, duże, małe, drobne, wyraźne, rozmyte, rozlewające się, grubo nałożone, z widocznymi śladami narzędzia plastycznego, podłużne, okrągłe, prześwitujące, kryjące, przenikające się, zmieszane, jasne, ciemne

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?

Linia

Linia, czyli ślad narzędzia rysunkowego, graficznego lub malarskiego, samodzielnie występuje jedynie w rysunku i grafice. Linie jako kontury są dostrzegalne również w malarstwie. Jednak ten środek wyrazu jest podstawą w projektowaniu – artyści często posługują się rysunkowymi szkicami np. podczas planowania kompozycji obrazu, wymyślania kształtu i konstrukcji rzeźby, przedmiotu lub budowli.



Leonardo da Vinci [czyt.: da winczi],
Studium kobiecych dłoni

-  metalowy rysik, kreda i węgiel na papierze
-  21,5 × 15 cm
-  Kolekcja Królewska, Zamek Windsor [czyt.: łinsor]
-  XV w.

Zwróć uwagę!

- realistyczne kształty
- skupienie na detalu
- ograniczenie do naturalnych barw narzędzi rysunkowych
- harmonijna kompozycja
- miękki modelunek światłocienowy



Piet Mondrian,
Kwitnąca jabłoń

-  farby olejne na płótnie
-  78 × 106 cm
-  Muzeum Miejskie, Haga
-  XX w.

Zwróć uwagę!

- kształty abstrakcyjne, umowne, nawiązujące do natury
- stonowana, chłodna, jasna kolorystyka z kontrastową barwą konturów
- kompozycja lekka, pełna ruchu, wielokierunkowa, rytmiczna
- plamy barwne regularne, konturowe, wyraźne, podłużne

Przydatne określenia

- **linie:** grube, cienkie, krótkie, długie, krzywe, proste, łukowate, łamane, nieregularne, wijące się, pofalowane, swobodne, poziome, pionowe, ukośne, krzyżujące się, zagęszczone, rzadkie, rozmazane, wyraźne, delikatne

Którymi z określeń opiszesz ukazane dzieła?

■ Refleksje w kontakcie z dziełami sztuki

Opis formy dzieła sztuki, czyli czynników i elementów abecadła plastycznego mających wpływ na jego wygląd, służy lepszemu zrozumieniu naszych wrażeń wywołanych przez kontakt z pracą artystyczną. Zatem na zakończenie omawiania formy danego dzieła sztuki warto zadać sobie następujące pytania.

- Co czuję, gdy patrzę na dzieło? Czy praca wywołuje silne emocje, czy raczej pozostawia obojętnym?
- Czy określone elementy w pracy zwracają moją uwagę bardziej niż inne? Z czego to wynika?
- Na jakie zmysły oddziałuje dzieło?
- Czy mogę zobaczyć pracę z każdej strony, wejść do jej wnętrza, dotknąć jej powierzchni? Jak to wpływa na mój odbiór?
- Czy praca zachęca mnie do dłuższego przyglądania się, czy niektóre jej elementy budzą mój sprzeciw, wywołują zniechęcenie? Z jakiego powodu?
- Czy dzieło mi się podoba? Co na to wpływa?
- Czy mogę o pracy powiedzieć, że jest piękna, brzydka? Jakie mam argumenty na poparcie mojej opinii?
- Czy uważam pracę za trudną w odbiorze, niezrozumiałą, kontrowersyjną? Do czego dążył artysta, który w ten sposób ją wykonał?
- Czy praca mogłaby wpłynąć na moje życie lub zmienić mój ogląd rzeczywistości?
- Czy w czasie kontaktu z dziełem dowiaduję się czegoś nowego o świecie, przeszłości, o ludziach, o artyście?
- Czy twórca nakłania mnie do refleksji lub działania, czy też ukazuje własne przeżycia?
- Jakie informacje są mi potrzebne do odczytania sensu dzieła?
- Czy zdarzało mi się widywać podobne prace? O czym to świadczy?



**Widzowie na wystawie
WIKIzeum w Muzeum Sztuki
w Łodzi**

We współczesnych muzeach widzowie mają coraz częściej dużą swobodę w kontakcie z dziełami. Wzmacnia to ich odczucia związane z obcowaniem ze sztuką i umożliwia pełniejszy, aktywny odbiór prac artystycznych.

Ćwiczenia

1. Skonstruuuj kompozycję przestrzenną, w której będzie dominować jeden wybrany przez Ciebie środek wyrazu, np. faktura, kompozycja lub barwa. Użyj dowolnych narzędzi i technik. Nadaj swojej pracy dwa tytuły: jeden nawiązujący do tematu i drugi, który będzie zabawą słowną, efektem skojarzeń.
2. Stwórz zestaw dwóch prac, w których przedstawisz kontrastowe zastosowanie wybranych środków plastycznych, np. kompozycji dynamicznej i statycznej czy gamy barwnej ciepłej i zimnej.
3. Zgromadźcie kilka par obrazów przedstawiających podobny temat, ale pochodzących z różnych epok. Obejrzyjcie je wspólnie oraz wskażcie podobieństwa i różnice pomiędzy dziełami z każdego zestawu. Następnie porównajcie Wasze odczucia wywoływane przez prace. Czy wszystkim podobają się te same obrazy?
4. Posłuchaj ulubionej piosenki, a następnie stwórz pracę inspirowaną Twoimi wrażeniami i przemyśleniami związanymi z tym utworem. Posłuż się formą abstrakcyjną – wyraż odczucia wyłącznie za pomocą takich plastycznych środków wyrazu, jak: linie, plamy barwne, kształty, kompozycja. Oddaj rytm utworu muzycznego, jego tempo, nastrój.
5. Przyjrzyj się uważnie przedstawionym dziełom. Opisz je, a następnie wskaż podobieństwa i różnice w zastosowaniu języka sztuki przez obydwu artystów. Jaki efekt uzyskał malarz dawny, a jakie wrażenie wywołuje praca współczesna?



Leonardo da Vinci, *Mona Lisa*, farby olejne na drewnie, XVI w.



Jean-Michel Basquiat [czyt.: żan miszel baskia], *Mona Lisa*, farby akrylowe i kredki olejne na płótnie, XX w.

Czy już wiesz?

- Język sztuki jest dla artystów narzędziem służącym do przekazywania określonych treści lub do eksperymentowania z formami dzieł.
- Odbiór dzieła zależy m.in. od tego, do jakiej dziedziny sztuki ono należy, czy jest realistyczne czy abstrakcyjne, dwuwymiarowe czy trójwymiarowe, dawne czy współczesne.
- Autorzy wszystkich dzieł sztuki wykorzystują następujące środki wyrazu: technikę wykonania i materiał, fakturę, kształty, skalę i proporcje, barwy i kompozycję.
- Elementami charakterystycznymi dla dwuwymiarowych prac plastycznych są: perspektywa, światło-cień, plama barwna i linia.

Tworzenie z natury

Abecadło plastyczne to nie tylko ogół środków wyrazu, które odnajdujemy w opisywanych dziełach sztuki, lecz także zestaw praktycznych narzędzi do samodzielnego tworzenia. Znajomość elementów języka sztuki jest potrzebna do wykonania rysunku czy obrazu zarówno z wyobraźni, jak i z natury. Czym jest tworzenie z natury? To ukazywanie rzeczywistości w dziele sztuki na podstawie bezpośredniej obserwacji otoczenia. Umiejętności tego typu zawsze wysoko ceniono – były miarą talentu artysty. Obrazy miały być dla widzów oknem na świat.

Jak osiągnąć dobre wyniki w tworzeniu z natury? Wymaga to ćwiczeń. Formą takiego treningu jest dla artystów wykonywanie **szkiców** kompozycji, wybranego elementu czy detalu. Szkice mogą powstawać w **plenerze**, czyli w otwartej przestrzeni – twórcy w podręcznych szkicownikach na bieżąco rysują ciekawe kompozycje i obiekty, a czasem do szybkiej rejestracji interesujących scen wykorzystują fotografię. Do umiejętnego prezentowania rzeczywistości jest potrzebna także znajomość budowy ludzkiego ciała i przedmiotów, która pozwala stworzyć **portret** czy **martwą naturę**. Warunkiem tworzenia **pejzaży** jest zaś wiedza na temat proporcji budowli i perspektywy.

Artyści tworzą z natury, by upamiętnić ludzi, zdarzenia i miejsca, wyrazić pochwałę piękna, utrwalić ulotne widoki i wrażenia, przedstawić ważne prawdy o świecie. Dzieła stanowią przychylny lub krytyczny komentarz autora do otaczającej go rzeczywistości, dlatego natura może być w nich upiększona, przedstawiona realistycznie lub zdeformowana, jak np. w karykaturze. W sposobie ukazywania świata można doszukać się cech stylu danego artysty.

Współcześni twórcy wolą przetwarzać rzeczywistość i akcentować własny sposób jej postrzegania, niż ją naśladować. Nie zmienia to jednak faktu, że martwa natura, pejzaż i portret nadal są popularnymi tematami w sztuce. Każdy z nas może spróbować swoich sił w tworzeniu z natury.

O tym się dowiesz

- Czym jest tworzenie z natury?
- Co warto wiedzieć, aby tworzyć z natury?
- W jakim celu artyści naśladują rzeczywistość?
- Czym są martwa natura, pejzaż i portret?
- Jakich wyróżniamy odmiany martwej natury, pejzażu i portretu?

Ciekawi sztuki

Jak tworzą z natury?

Dawnym artystom tak bardzo zależało na doskonałym ukazaniu świata, że zamiast ufać wzrokowi, zaczęli stosować specjalne urządzenie. Nazwano je **camera obscura** [czyt.: kamera obskura]. Miało formę skrzynki. Z przodu był otwór, a z tyłu – matowa szyba, na której odbijało się to, co znajdowało się przed urządzeniem. Powstający w ten sposób obraz można było odrysować. Camery obscury, uznawanej za przodka aparatu fotograficznego, używał m.in. Leonardo da Vinci – dowiedziono tego na podstawie analizy detali z jego dzieł.

Charles-Amédée-Philippe van Loo
[czyt.: szarl amede filip wan lo], *Camera obscura*





Pere Borrell del Caso
[czyt.: per borel del kaso],
Uciekający krytycyzm

Malarz satyrycznie odniósł się do mitu obrazu jako okna na prawdziwy świat. Ubogo ubrany chłopiec wychodzi z wnętrza płótna, żeby szukać autentyzmu poza sztuką. W ten sposób artysta skrytykował oddalenie malarstwa od nieupiększonych realiów, ucieczkę twórców od problemów codzienności i powtarzanie skostniałych, przestarzałych tematów odległych od życia.

-  farby olejne na płótnie
-  76 × 63 cm
-  kolekcja Banku Hiszpanii, Madryt
-  XIX w.

Między sztukami i epokami

Andrea Mantegna [czyt.: mantenia] stworzył *trompe l'oeil* [czyt.: trąp lej], czyli malowidło, które wygląda, jakby było trójwymiarową, otwartą przestrzenią (*trompe l'oeil* w języku francuskim oznacza dosłownie 'oszukanie oka'). Takie zabiegi stosowano w malarstwie, aby zaskoczyć widza niezwykle efektami i optycznie powiększyć zamkniętą przestrzeń. Pomieszczenia, w których znajdują się tego typu dzieła, sprawiają wrażenie obszerniejszych niż w rzeczywistości. Współcześnie zasady *trompe l'oeil* są wykorzystywane przez twórców wielkoformatowych murali na miejskich budynkach lub malowideł i rysunków wykonanych kredą na ulicach. Prace te urozmaicają przestrzeń i zachęcają przechodniów do zabawy. Umiejętność stworzenia doskonałej iluzji do dziś pozostaje oznaką talentu autora.



Andrea Mantegna, malowidło sufitowe, pałac książęcy w Mantui, Włochy, XV w.



Iluzjonistyczny mural w Lyonie [czyt.: ljonie] we Francji, XXI w.

■ Martwa natura

Martwa natura to rysunkowe, graficzne, malarskie lub fotograficzne przedstawienie przedmiotów codziennego użytku ustawionych w określony sposób. Kompozycje tego typu pojawiły się w sztuce starożytnej, jednak do XVII w. wykorzystywano je do uzupełnienia scen religijnych, historycznych czy portretów. Później martwą naturę zaczęto traktować jako samodzielny temat – dostrzeżono możliwości ukazywania za jej pośrednictwem treści symbolicznych. Wzrost popularności takich obrazów świadczył o przemianach w odbiorze sztuki – z czasem dzieła zaczęły być kupowane nie tylko do kościołów i pałaców, lecz także do mieszczańskich domów, gdzie miały cieszyć oko gospodarzy. Dlatego martwe natury są źródłem wiedzy o upodobaniach, obyczajach i stylu życia naszych przodków.

Wyróżniamy wiele odmian martwej natury, m.in.:

- przedstawienia stołu lub wnętrza kuchni, przypominające o radości dostatku i ucztowania lub o czasie postu;
- kompozycje kwiatowe, często urozmaicone wizerunkami owadów, ptaków;
- przedstawienia elementów wystroju wnętrz – np. książek, instrumentów;
- *vanitas* (w języku łacińskim ‘próżność’, ‘marność’), czyli kompozycje przedmiotów o symbolice związanej z przemijaniem, kruchością życia;
- alegorie pięciu zmysłów, odwołujące się do wrażeń wzrokowych, dotykowych, słuchowych, smakowych i węchowych;
- „gabinety osobliwości” ukazujące wnętrza bibliotek, galerie obrazów, cenne zbiory i kolekcje niezwykłych okazów naturalnych;
- iluzjonistyczne martwe natury będące formą zabawy z widzem;
- przedstawienia zwierząt.

Między sztukami i epokami

Współczesny artysta Daniel Spoerri nie tworzy malarskiej iluzji przedmiotów, lecz przymocowuje do drewnianych płyt prawdziwe zniszczone i brudne naczynia oraz pozostałości jedzenia. Nie podziwiamy zatem pięknych, kolorowych kompozycji typowych dla martwych natur. Zamiast tego widzimy przeniesiony z codziennego życia blat stołu po posiłku, na tyle nieatrakcyjny, że nie był tematem dawnych dzieł.



Reynier van Gherwen [czyt.: renir wan hirwyn], *Martwa natura z ostrygą i homarem*, XVII w.



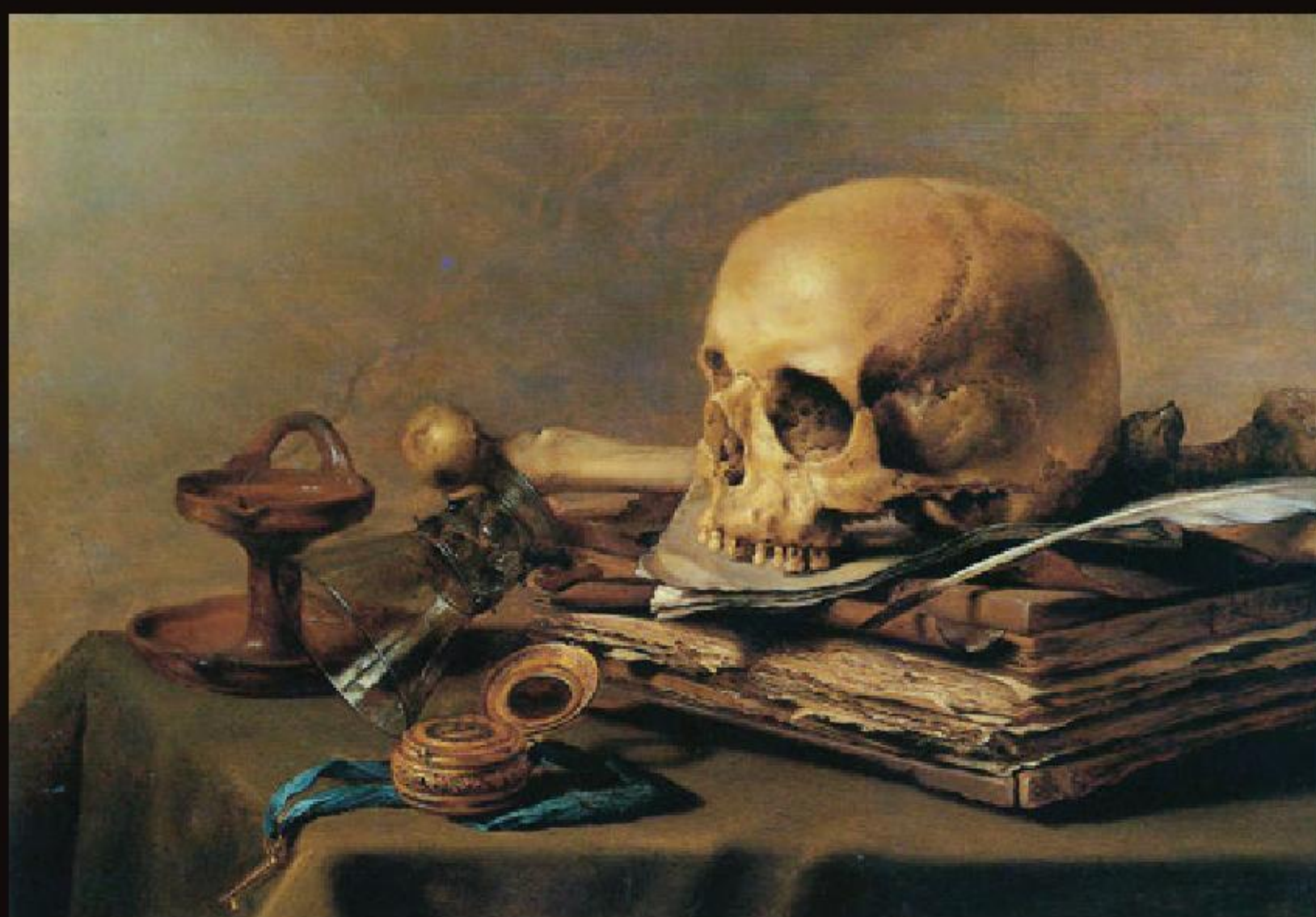
Daniel Spoerri, *Posiłek. Wariacja nr 4*, XX w.

Ikony sztuki – martwa natura



Frans Snyders [czyt.: frons snejders],
Targ rybny, XVII w.

Obraz przedstawia stragan sprzedawcy ryb i owoców morza. Nie jest to jednak realistyczna scena z targu, tylko pełna przepychu, fantazyjna kompozycja ukazująca bogactwo mórz oraz zasobność nadmorskich krajów. Artysta starannie zaplanował ułożenie elementów i dobrał różnorodne stworzenia tak, aby zadziwić i zaskoczyć odbiorcę egzotycznym widokiem.



Pieter Claesz [czyt.: piter klas], *Vanitas*, XVII w.

Temat *vanitas* rozpowszechnił się po wojnach, klęskach głodu i epidemiach, które przeszły przez Europę. Czaszka, zwykle umieszczana w tego typu przedstawieniach, wskazuje na nieuchronność śmierci. Zgromadzone wokół niej przedmioty przypominają o marności i nietrwałości władzy i bogactwa oraz przestrzegają przed zbytnim przywiązaniem do dóbr materialnych i rozrywek.



Paul Cézanne [czyt.: pol sezan], *Martwa natura z wazonem, cukiernicą i jabłkami*, XIX w.

Z jednej strony owoce symbolizowały bogactwo, obfitość darów natury, radość życia, płodność i pokusę, z drugiej strony widok ich rozkładu przypominał o przemijaniu. Cézanne jednak skupił się na ukazaniu samodzielnej kompozycji brył.

Nowoczesne martwe natury zerwały z iluzją i odwzorowaniem. Artyści umieszczali w swoich obrazach także prawdziwe przedmioty, jak w kolażach. W zaprezentowanej pracy obiekty zostały potraktowane jako bryły, które uległy rozbiciu na różne widoki, co nadało obrazowi rytm i dynamikę.

Ważna stała się namacalność całej przestrzeni, a nie tylko faktury poszczególnych przedmiotów.



Pablo Picasso, *Martwa natura z plecionym krzesłem*, XX w.

Mój pomysł na martwą naturę

- 1** Rozejrzyj się w swoim otoczeniu. Wybierz z niego najbardziej interesujące przedmioty, które są w określony sposób ze sobą związane, np. mają podobne przeznaczenie lub pochodzenie. Ustaw z wybranych obiektów martwą naturę.
- 2** Zwróć uwagę na kształty, barwy i fakturę elementów martwej natury. Określ, która część kompozycji jest najbardziej różnorodna. Wykonaj szkic tego fragmentu.
- 3** Użyj szkicu do przedstawienia martwej natury w wybrany przez Ciebie sposób. Możesz skorzystać z podanych propozycji.
 - Obserwuj elementy martwej natury z każdej strony. Następnie dorysuj poszczególne widoki na szkicu tak, aby nakładały się jeden na drugi. W ten sposób uzyskasz wrażenie jednoczesnego przedstawienia obiektów z różnych stron.
 - Użyj kontrastowych barw, aby podkreślić różnice między poszczególnymi elementami.
 - Możesz wkleić do pracy fragmenty różnych materiałów, aby uzyskać trójwymiarową fakturę ukazanych przedmiotów.
 - Nadaj mocne, wyraziste kontury obiektom, które według Ciebie powinny zwracać uwagę w kompozycji.

Aranżując martwą naturę, możesz zestawiać ze sobą przedmioty o zbliżonych lub kontrastujących barwach i kształtach. Możesz też wprowadzić jeden odmienny, zaskakujący element do układu podobnych obiektów.

Jeżeli nie masz możliwości ustawienia własnej martwej natury, wykonaj szkic fragmentu obrazu znalezionego w albumie bądź internecie. Możesz też skorzystać z fotografii zamieszczonej na sąsiedniej stronie podręcznika.

Możesz eksperymentować z fakturą wklejanych materiałów, nadając w ten sposób kompozycji fantazyjny charakter.

Pieter Claesz, *Martwa natura ze srebrnym pucharem* (fragment), farby olejne na desce, XVII w. Artysta podkreślił kontrast pomiędzy połyskliwymi, gładkimi i ozdobnymi naczyniami ze szkła oraz metalu a szorstką i matową powierzchnią produktów żywnościowych oraz obrusu.





Martwa natura złożona z owoców i naczyń

Kompozycja jest oszczędna, nie przypomina dawnych martwych natur zadziwiających bogactwem owoców i warzyw. Uwagę zwracają nie tylko kształty i nasycone barwy pomarańczy, lecz także światłocień, odgrywający w tym przedstawieniu istotną rolę. Mocne boczne światło akcentuje zróżnicowane faktury owoców – połyskliwą gładkość gruszki i porowatość pomarańczy.

■ Pejzaż

Pejzaż to rysunkowe, graficzne, malarskie lub fotograficzne przedstawienie widoków naturalnego krajobrazu oraz budowli. Jako typ malarstwa występuje w dziełach sztuki od czasów starożytnych. W sztuce średniowiecza i renesansu pejzaże wprowadzano do obrazów o różnej tematyce – były tłem scen rodzajowych, religijnych, mitologicznych czy portretów. W XVII w. twórcy zaczęli traktować pejzaż jako samodzielny temat malarski.

Artyści malujący krajobrazy dążą do pokazania piękna i potęgi natury – tego, co w danym widoku stałe i niezmiennie, albo przeciwnie: do uchwycenia ulotnego wrażenia, chwilowej emocji, efektu wywołanego grą światła i cienia. Jednocześnie występujące w pejzażach motywy często mają znaczenie symboliczne.

Wyróżniamy różne typy pejzażu, np.:

- **pejzaż realistyczny** – w dokładny sposób odtwarzający naturę; może zostać namalowany w plenerze albo w pracowni na podstawie szkiców lub fotografii;
- **pejzaż idealny (klasyczny)** – krajobraz ukazujący upiększone, nieistniejące w rzeczywistości miejsca, nawiązujący do antyku, m.in. przez obecność budowli o cechach architektury greckiej lub rzymskiej;
- **pejzaż fantastyczny** – skomponowany z zaskakujących elementów rodem z baśni i opowieści albo wymyślonych przez artystę;
- **pejzaż marynistyczny**, zwany także **mariną** (z języka włoskiego *marino* – ‘morski’) – ukazuje morze lub brzeg morski z łodziami i statkami;
- **weduta** – widok miasta przedstawiający budynki szczegółowo i zgodnie z regułami perspektywy;
- **pejzaż ze sztafajem**, czyli widok przyrody wzbogacony wizerunkami ludzi i zwierząt.

Ciekawi sztuki

Czy pejzaże mogą uratować miasto?

W XVIII w. na dworze króla Stanisława Augusta Poniatowskiego tworzył włoski malarz Bernardo Bellotto, zwany Canalettem [czyt.: kanalettem]. Jego głównym dziełem jest powstały w latach 1770–1780 cykl 26 wedut przedstawiających różne części Warszawy. Mistrzostwo odwzorowania rzeczywistego wyglądu miasta sprawiło, że po II wojnie światowej, w której polska stolica została całkowicie zniszczona, na podstawie obrazów Canaletta odbudowano wiele warszawskich zabytków.

Canaletto, Kościół Sakramentek



Ikony sztuki – pejzaż



Pieter Bruegel [czyt.: piter brojhel] starszy, *Strzelcy na śniegu*, XVI w. Realistyczne pejzaże powstające w pracowni na podstawie szkiców były pełne detali, ponieważ artysta miał czas na przemyślenie kompozycji. Ponadto obraz Bruegla wiernie odtwarza głębię przestrzeni dzięki zastosowaniu zabiegów perspektywicznych.



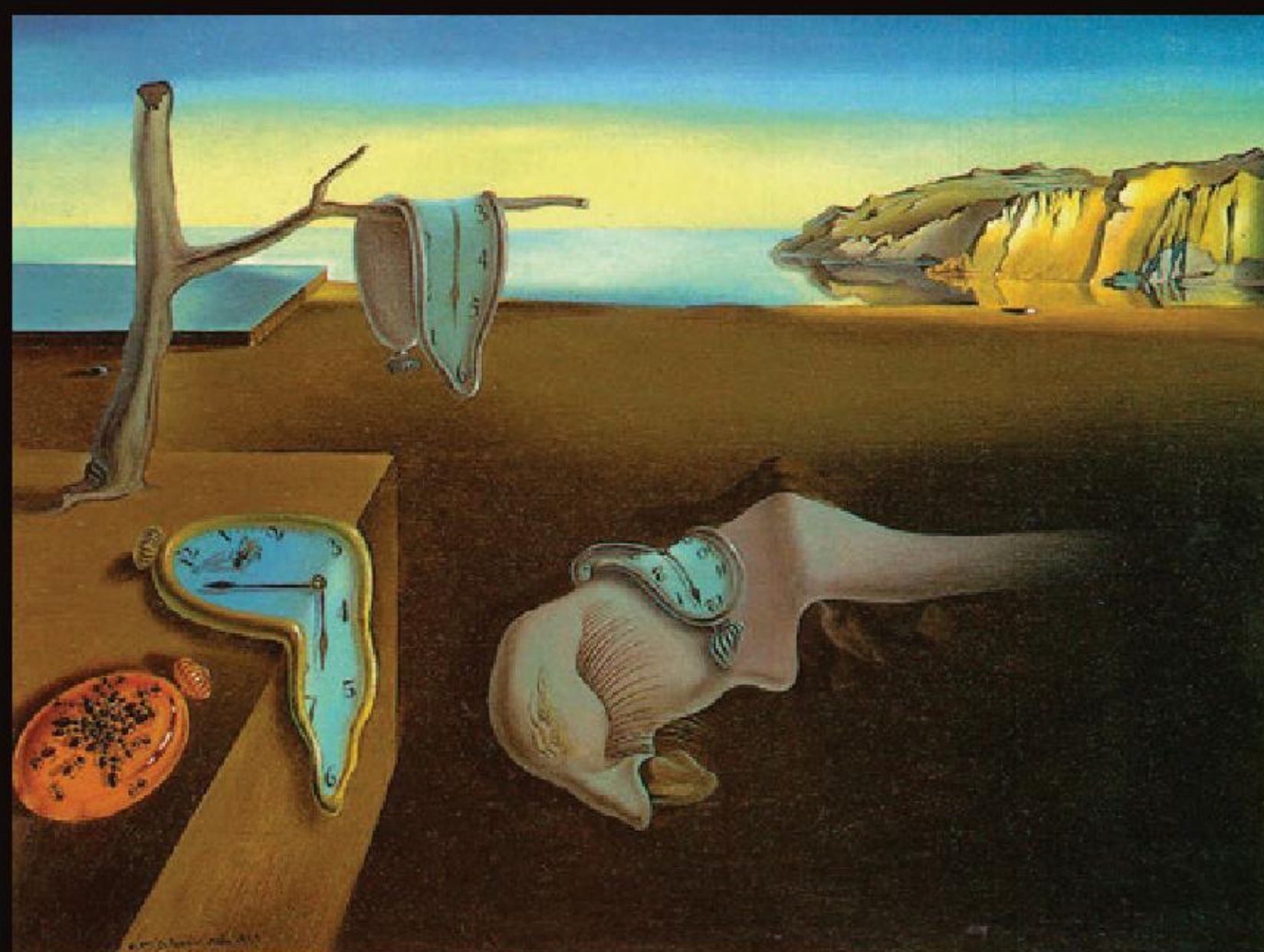
Władysław Podkowiński, *Ulica Nowy Świat*, XIX w.

Widok miejskiej ulicy został ukazany zgodnie z regułami perspektywy powietrznej i barwnej, dzięki czemu zyskał głębię. Malarz starannie oddał nasłonecznienie i zacielenie stref w pejzażu, mniej skupił się zaś na precyzji odtworzenia wyglądu architektury czy postaci.



Nicolas Poussin [czyt.: nikola pusę], *Orfeusz i Eurydyka*, XVII w.

Klasyczne pejzaże przedstawiają idealne, wyobrażone miejsca, stylizowane na czasy antyczne np. dzięki ukazaniu postaci mitologicznych. Dzieła takie są spokojne, statyczne, a ich barwy – stonowane.



Salvador Dalí, *Trwałość pamięci*, XX w.

Rzeczywiste motywy pejzażowe zostały przetworzone i połączone z niezwyklejmi obiektami, przez co krajobraz nabiera cech fantastycznych i zaskakuje widza niepokojącym nastrojem.



Richard [czyt.: riczard] Estes, *Bar Baby Doll* [czyt.: bejbi dol], XX w.

Część współczesnych artystów tworzy obrazy łudząco przypominające fotografie. Prezentowane na nich widoki wydają się samą rzeczywistością, istniejącą bez ingerencji twórcy.

Mój pomysł na pejzaż

- 1** Wyjdź na zewnątrz albo wyrzyj przez okno. Wybierz fragment otoczenia, który Cię zainteresował i wydaje Ci się warty przedstawienia w pracy. Następnie wykonaj zdjęcie i je wydrukuj.
- 2** Sprawdź na fotografii, z jakich elementów składa się wybrany przez Ciebie widok. Zwróć uwagę na ukształtowanie terenu. Jakie rośliny albo budynki go urozmaicają? Czy w krajobrazie można dostrzec ludzi i zwierzęta? Jakie jest oświetlenie tego widoku? Czy powietrze jest przejrzyste, czy zamglone?
- 3** Przekształć pejzaż w wybrany przez Ciebie sposób, np. tak, aby wyrażał konkretny nastrój. Możesz połączyć techniki lub skorzystać z podanych propozycji.
 - Zamaluj i zarysuj fragmenty zdjęcia, aby osłabić lub wzmocnić wyrazistość wybranych obszarów. W ten sposób oznaczysz to, co jest, Twoim zdaniem, najistotniejsze w kompozycji.
 - Nałóż warstwę farby na fragmenty, które uważasz za zbędne w ukazanym widoku.
 - Zestaw ze sobą barwy ciepłe, kontrastowe lub chłodne i jednolite, aby uzyskać wrażenie, że krajobraz jest dynamiczny albo melancholijny.

Przed wyborem ujęcia przypomnij sobie wskazówki dotyczące kadrowania, zamieszczone na s. 22–23 podręcznika.

Jeżeli nie możesz wykonać zdjęcia, skorzystaj np. z reprodukcji albo skseruj fotografię z sąsiedniej strony w podręczniku. Pamiętaj, aby nie upubliczniać pracy wykonanej w ten sposób.

Zaznaczone miejsca przyciągną uwagę widza.

W kilku wersjach pracy zamaluj różne elementy. Zwróć uwagę, jak wybór fragmentów wpływa na nastrój pejzażu.

Vincent van Gogh, *Drzewo morwy* (fragment), farby olejne na płótnie, XIX w.

Malarz mistrzowsko uchwycił bujność przyrody oraz barwy krajobrazu zmienione przez mocne światło słońca. Pełnię życia natury podkreślił wyraźnymi, dynamicznymi pociągnięciami pędzla.





Miasto Ilulissat na Grenlandii

Pejzaż jest zdominowany przez bryłę góry lodowej o poszarpanych krawędziach, która kontrastuje z taflą wody. Ślady obecności człowieka w takim otoczeniu wydają się małe. Powietrze jest przejrzyste, a światło – mocne, dzięki czemu kolory są żywe, a kształty widać wyraźnie.

■ Portret

W sztukach plastycznych portretem nazywamy rysunek, grafikę, obraz, rzeźbę lub fotografię, w których najważniejszym elementem jest twarz o rozpoznawalnych rysach. Ludzki wizerunek to najstarszy samodzielny temat sztuki – pierwsze przedstawienia bóstw miały formę portretów. Portrecista stara się uchwycić nie tylko charakterystyczne cechy wyglądu osoby, lecz także oznaki jej przeżyć, uczuć. Dąży do oddania nastroju lub usposobienia i charakteru modela. W mistrzowsko wykonanych wizerunkach uwagę widzów przykuwa spojrzenie sportretowanej osoby i jej indywidualność.

W portrecie istotne jest także ukazanie uczesania i ubioru postaci oraz jej otoczenia. Znajdujące się w dłoniach modela przedmioty mogą wskazywać na wykonywany zawód. Ozdoby lub elementy stroju również są znaczące – zwykle świadczą o pozycji społecznej i zamożności zamawiającego obraz.

Dostrzeganie takich detali pomaga odczytywać sensy zawarte w dawnych dziełach – rozpoznawać postacie królów, świętych czy mitycznych bohaterów. Portrety są ponadto źródłem wiedzy o życiu w danej epoce, ukazują np. modę danego czasu czy ideały urody.

Wyróżniamy kilka typów portretów:

- **głowę** modela przedstawioną z przodu, z boku lub w trzech czwartych, z twarzą zwróconą w prawo lub w lewo;
- **półpostać**, czyli ujęcie od pasa w górę (w rzeźbie nazywane **torsem**);
- **postać** stojącą, w ruchu, siedzącą, leżącą lub w swobodnej pozie;
- **portret grupowy**;
- **autoportret**, czyli dzieło, w którym artysta ukazuje samego siebie.

Ciekawi sztuki

Czy artyści mówią nam coś o sobie?

Włoski artysta Parmigianino [czyt.: parmidżianino] miał zaskakujący pomysł na zaprezentowanie siebie jako utalentowanego twórcy. Do obserwacji własnego ciała użył wypukłego lustra i odwzorował zniekształcenia kształtów i perspektywy na równie wypukłym podłożu. Zabieg zastosowany przez malarza sprawił, że jego dłoń, umieszczona na pierwszym planie, jest nienaturalnie powiększona i dominuje w przedstawieniu. Artysta podkreślił jej znaczenie jako narzędzia twórczej pracy. Udowodnił ponadto, że dzięki swoim mistrzowskim umiejętnościom potrafił wykonać nawet najbardziej niezwykle dzieło.



Parmigianino,
Autoportret w wypukłym lustrze, XVI w.

Ikony sztuki – portret



Domenico Ghirlandaio [czyt.: domeniko girlandajo], *Starzec z dzieckiem*, XV w.

Rodzinny portret stał się okazją do zaprezentowania kunsztu artysty w ukazywaniu zarówno starości, jak i młodości. Kontrastowe zestawienie starca i dziecka skłania do refleksji nad czasem i zmianami, które on wywołuje. Jednocześnie malarz trafnie uchwycił serdeczność między portretowanymi.



Na większości portretów można zobaczyć kobiety, których wygląd uważano w danej epoce za ideał piękna. W dawnych czasach urodę najczęściej wiązano z czystością moralną i dobrem duchowym, dlatego Madonna – wzór zalet – zawsze była ukazywana na obrazach jako piękna i młoda kobieta.

Rafaël, *Dama z jednorożcem*, XVI w.



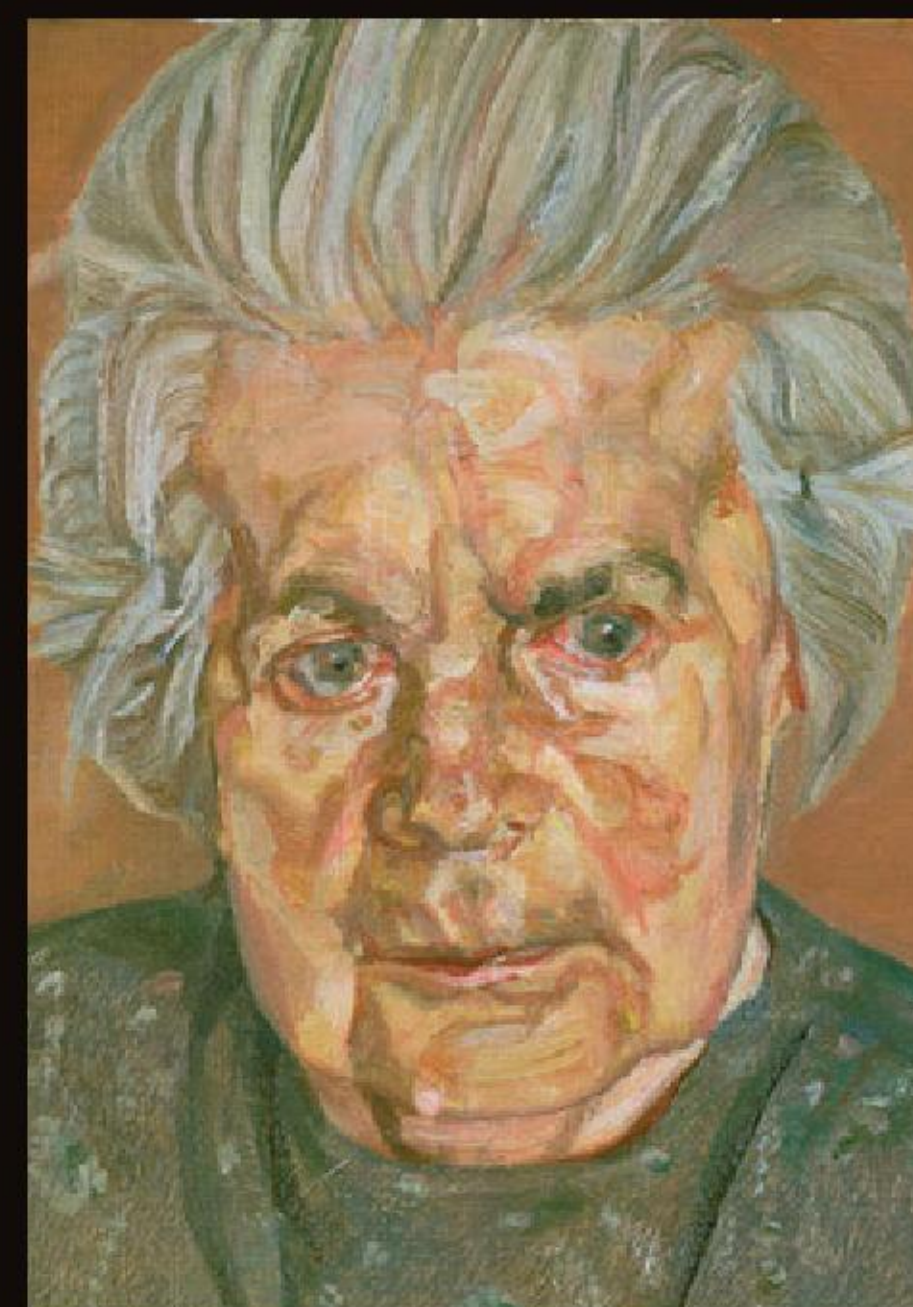
Antoon van Dyck [czyt.: anton wan dek], *Karol I*, XVII w.

Artysta wykorzystał formę portretu do zaprezentowania swoich mistrzowskich umiejętności. Wyidealizowana postać została ukazana z trzech stron – za każdym razem w innym stroju. Stało się to okazją do zanalizowania wyglądu modela.



Wygląd modelki był pretekstem do eksperymentów z formą i kolorem. Ciało i twarz przybrały postać układu kolorowych kształtów, linii i konturów, co nadaje dziełu dynamikę oraz wzmacnia wrażenia wywołane emocjami portretowanej kobiety.

Pablo Picasso, *Płacząca kobieta*, XX w.



Współczesne portrety nie idealizują modeli. Osoby na nich ukazane często są brzydkie czy przygnębione. Dzisiejsze obrazy skłaniają tym samym do refleksji nad sytuacją człowieka i nad tym, jacy jesteśmy.

Lucian Freud [czyt.: lucjen frojd], *Matka malarza*, XX w.

Mój pomysł na portret

- 1** Wykonaj fotografię swojej twarzy lub zdjęcie przedstawiające dowolną osobę. Wybierz kadr, który pozwoli Ci uchwycić ważne elementy wizerunku. Wydrukuj fotografię.
- 2** Zaobserwuj na zdjęciu, jaki jest kształt głowy i jak wyglądają poszczególne elementy twarzy. Które z nich przyciągają wzrok? Pamiętaj, że rozmieszczenie oczu, brwi i nosa oraz kształt policzków czy wysokość czoła u każdego człowieka są inne. Sprawia to, że każda twarz jest odmiennie postrzegana.
- 3** Przetwórz zdjęcie za pomocą wybranych technik. Możesz sprawić, by twarz przybrała określony wyraz, a także umieścić w swojej pracy przedmiot będący znakiem rozpoznawczym sportretowanej osoby. Podkreśl charakterystyczne cechy modela.
Wykonaj portret w wybrany przez Ciebie sposób. Możesz skorzystać z podanych propozycji.
 - Dodaj do portretu ciekawe, znaczące elementy. Użyj różnych technik plastycznych.
 - Narysuj na arkuszu kalki technicznej siatkę z kratkami o wymiarach 5×5 mm, a następnie nałóż ją na fotografię. Zakreskuj wybrane kwadraty, aby uwypuklić rozmieszczenie światła i cienia. Zmienisz w ten sposób charakter pracy.

Jeśli nie masz możliwości wykonania zdjęcia, wykorzystaj portret np. z gazety. Możesz też wydrukować fotografię z internetu albo sporządzić kserokopię portretu z sąsiedniej strony podręcznika. Pamiętaj, że nie wolno upubliczniać pracy wykonanej w ten sposób.

Przedmiot trzymany przez postać możesz namalować białą farbą. Kontury obiektu popraw tuszem. Skseruj tak przetworzone zdjęcie – zatrzesz w ten sposób ślady zmian. Kserokopię możesz poddać dalszym przekształceniom.

Rembrandt van Rijn, *Autoportret z zaciekawioną miną* (fragment), akwaforta na papierze, XVII w.

Artysta prawdopodobnie długo obserwował mimikę swojej twarzy w lustrze, zanim wykonał kolejny z kilkudziesięciu autoportretów. Za najciekawszą tym razem uznał zabawną, zdziwioną minę.





Roger Higgins [czyt.: rodżer higins], portret Salvadora Dalego

W fotograficznym portrecie twórcy odznaczają się charakterystyczne dla niego wąsy i ozdobny uchwyt laski. Malarz kreował swój wizerunek także poprzez pozowanie z egzotycznymi zwierzętami – uwagę widza w równej mierze przykuwają żartobliwy wyraz twarzy artysty i głowa drapieżnego kota.

Projekt artystyczno-edukacyjny

■ Etap I – faza przygotowawcza

Pierwszym etapem jest wspólne opracowanie koncepcji wydarzenia – musicie ustalić, jakie działania chcecie podjąć, w jakim czasie zrealizujecie swój projekt i do kogo będzie skierowana Wasza propozycja. Niezbędne jest także uzyskanie pomocy od osób dorosłych, zgromadzenie informacji z dostępnych źródeł oraz zachęcenie odbiorców do wzięcia udziału w wydarzeniu.

Formy i strategie działań

Elementami, które mogą się znaleźć w scenariuszu wydarzenia, są m.in.: spektakl teatru plastycznego, happening, performance, warsztaty, konkursy, parada czy wystawa prac uczniów.

Teatr plastyczny to rodzaj widowiska, w którym najważniejsze są wartości plastyczne zawarte w tańcu i ruchu aktorów oraz w kostiumach, scenografii, rekwizytach i efektach świetlnych. W spektaklach tego typu często zamiast dialogów postaci wykorzystuje się elementy pantomimy i muzykę. Scenografia może zostać wykonana z przedmiotów poddanych recyklingowi, obiektów gotowych i znalezionych, asamblaży oraz instalacji.

Happening może polegać np. na opakowywaniu wybranego elementu otoczenia, przekazywaniu treści w formie listów lub notatek, wymianie książek czy zabawie w „żywe obrazy”.

Warsztaty warto poświęcić np. tworzeniu recyklingowych kolaży i asamblaży, projektowaniu kostiumów i rekwizytów inspirowanych książkami, filmami, gramami komputerowymi czy modą, wykonywaniu origami, latawców z makulatury lub masek inspirowanych wybranymi nurtami sztuki XX w.

Przykładowe tytuły:

- *Dzień ze sztuką współczesną.*
- *Wszędzie można znaleźć sztukę.*
- *Artystyczna majówka – wszyscy możemy tworzyć.*
- *Pomiędzy plastyką, teatrem i tańcem.*
- *Mała ojczyzna sztuki.*

Hasła przewodnie:

- Strategie współczesnych nurtów artystycznych.
- Miejsce współczesnej sztuki w codziennym życiu.
- Związki pomiędzy dziedzinami sztuki.
- Recykling, czyli drugie (artystyczne) życie przedmiotów.
- Sztuka jako element lokalnego dziedzictwa kulturowego.

Odbiorcy: uczniowie oraz nauczyciele, członkowie rodziny i sąsiedzi, mieszkańcy danej miejscowości, koledzy i koleżanki spoza szkoły.

Terminy:

- przygotowanie i realizacja projektu: semestr letni,
- finał projektu: Światowy Dzień Sztuki, Międzynarodowy Dzień Teatru, Międzynarodowy Dzień Tańca, Dzień Ziemi, święto szkoły, dzień wiosny.

Cele projektu:

- zachęcenie do aktywności uczniów szkoły i członków lokalnej społeczności,
- popularyzacja twórczej formy spędzania czasu wolnego,
- rozwój zainteresowań artystycznych i wrażliwości estetycznej – zarówno organizatorów, jak i uczestników wydarzenia,
- kształtowanie postaw proekologicznych,
- popularyzowanie tradycji charakterystycznych dla małej ojczyzny,
- promocja lokalnej sztuki i dziedzictwa kulturowego regionu.

Źródła wsparcia i informacji:

- wychowawca, nauczyciele różnych przedmiotów,
- dyrekcja szkoły, samorząd szkolny,
- bibliotekarze,
- pracownicy domu kultury,
- lokalni artyści i pracownicy organizacji pozarządowych,
- publikacje papierowe oraz informacje z internetu.

Strategie promocyjne:

- plakaty, ulotki (np. listy rozsyłane do zaproszonych gości), wlepki (karteczki nalepiane w miejscach publicznych),
- informacje przesyłane w formie elektronicznej.

Formy dokumentacji:

- reportaż fotograficzny lub filmowy,
- vlog, blog, relacja w mediach społecznościowych,
- prezentacja multimedialna zawierająca główne informacje dotyczące wydarzenia i jego opis.

■ Etap II – faza realizacyjna zakończona zaplanowanym wydarzeniem

Na tym etapie należy rozdzielić zadania między poszczególne grupy, tak aby równolegle toczyły się prace nad przygotowaniem scenariusza wydarzenia, scenografii, kostiumów, stoisk warsztatowych itp. Niezbędnym elementem są także działania promocyjne i dokumentacyjne.

■ Etap III – podsumowanie projektu

Przygotowania i przebieg wydarzenia można podsumować np. w formie spotkania twórców i widzów, wystawy prezentującej prace plastyczne, elementy scenografii i dokumentację fotograficzną albo projekcji filmowej. Na stronie internetowej szkoły należy także zamieścić sprawozdanie z realizacji projektu i podziękowania skierowane do wszystkich uczestników oraz osób i instytucji, które udzieliły wsparcia organizatorom.

Dzieła sztuki współczesnej

W całej Polsce można znaleźć ciekawe dzieła reprezentujące różne dziedziny i formy sztuki współczesnej. Budowle, rzeźby, instalacje oraz murale polskich i zagranicznych twórców drugiej połowy XX w. stały się elementem krajobrazu wielu miast. Plenerowe dzieła można napotkać w nietypowych miejscach, niekojarzonych ze sztuką. Często prace te nawiązują do wydarzeń ważnych dla mieszkańców danego miejsca czy regionu. Warto dowiedzieć się, jakie obiekty sztuki najnowszej znajdują się w Twojej okolicy albo w miejscu, do którego się wybierasz.



1 Biały Bór – Cerkiew Narodzenia Przenajświętszej Bogarodzicy



Cerkiew projektu Jerzego Nowosielskiego i Bogdana Kotarby

Bryła budowli oraz jej wnętrze zostały zaprojektowane przez jednego z najważniejszych polskich malarzy XX w. – Jerzego Nowosielskiego, we współpracy z architektem Bogdanem Kotarbą. Wygląd cerkwi łączy cechy tradycyjnej architektury sakralnej z typową dla współczesnych budynków surową formą pozbawioną ozdób. Jerzy Nowosielski stworzył freski i ikony zdobiące wnętrze świątyni. Obiekt jest całościowym dziełem sztuki – wyróżnia się prostotą i ograniczoną kolorystyką, które nawiązują do twórczości artysty.

2 Orońsko – Centrum Rzeźby Polskiej



Wojciech Fangor, *Sygnatura*

Placówka jest zespołem galerii i pracowni udostępnianych artystom, którzy przyjeżdżają do Orońska, by tworzyć. W czasie swojego pobytu mogą korzystać z odlewni, warsztatu ceramicznego i stolarskiego oraz pracowni rzeźb monumentalnych. Mają również możliwość tworzenia w plenerze, gdzie materiałem są wielkie kamienne bloki. Powstałe na miejscu dzieła trafiają do kolekcji centrum prezentowanej w pobliskim parku.

3 Gdańsk – murale

Ściany bloków w dzielnicy Zaspa ozdabia 59 murali, których autorami są artyści z całego świata. Pierwsze malowidła powstały w 1997 r. podczas obchodów tysiąclecia Gdańska. Po szlaku murali oprowadzają mieszkańcy Zaspy, działający w grupie o nazwie „Lokalni przewodnicy i przewodniczki”.



Mural autorstwa Zosena [czyt.: sosena] Bandida

4 Elbląg – publiczna kolekcja rzeźb

W różnych miejscach w Elblągu znajduje się ok. 30 dużych metalowych rzeźb. Powstały one w latach 1965–1973 z okazji Biennale Form Przestrzennych zorganizowanego przez miejscową galerię EL. Są wśród nich m.in. dzieła autorstwa Magdaleny Abakanowicz, Katarzyny Kobro i Henryka Stażewskiego.



Forma przestrzenna autorstwa Ewerdta Hilgemanna [czyt.: ewerta hilgemana]

5 Poznań – *Nierozpoznani* Magdaleny Abakanowicz

Artystka stworzyła kompozycję plenerową złożoną ze 112 osobnych rzeźb odlanych z żeliwa. Pracę zaprezentowano publiczności w 2002 r. z okazji 750-lecia miasta. Dzieło jest przestrzennym układem podobnych do siebie form. Wywołuje skojarzenia z tłumem bezimiennych, anonimowych, pozbawionych indywidualnych cech postaci, które kroczą w różnych kierunkach.



Magdalena Abakanowicz, *Nierozpoznani*

6 Kraków – *Auschwitz-Wieliczka* Mirosława Bałki

instalacja nawiązująca do położenia na jednym szlaku turystycznym tak różnych zabytków, jak obóz koncentracyjny i kopalnia soli

7 Łódź – *Cisza* Łukasza Bergera Cekasa

instalacja składająca się ze stalowych prętów rozmieszczonych na ścianie kamienicy w taki sposób, że ich cienie układają się w słowo *cisza*

8 Poznań – *Golem* Davida Černego [czyt.: czernego]

rzeźba przedstawia postać znaną z żydowskich legend – olbrzymia o ogromnej sile

9 Przemyśl – *Organy* Władysława Hasióra

rzeźba będąca pomnikiem upamiętniającym mieszkańców Podhala poległych w obronie ojczyzny

10 Wrocław – *Przejście* Jerzego Kaliny

rzeźba odlana z brązu, której pierwowzorem było dzieło tego samego twórcy wykonane w proteście przeciwko nadużyciom komunistycznej władzy

11 Gdańsk – *Bramy* Grzegorza Klamana

instalacja i rzeźba odnoszące się do walki stoczniovców z komunistyczną władzą, przygotowane na wystawę *Drogi do wolności* zorganizowaną na terenie Stoczni Gdańskiej

12 Łódź – *Pasaż Róży* Joanny Rajkowskiej

instalacja – mozaika z luster ułożonych na ścianach kamienic – zwraca uwagę przechodniów na konkretne miejsce w mieście i jest próbą uczynienia tego obszaru bardziej przyjaznym dla mieszkańców

13 Tarnów – *28.03.1983* Wilhelma Sasnała

instalacja nawiązująca do obaw mieszkańców dotyczących przyszłości ich miasta

Słowniczek plastyczny

- A** **Abstrakcjonizm** – nurt w sztuce XX w., w którym artyści nie dążą do ukazania elementów znanych z rzeczywistości, lecz koncentrują się na pracy nad samym układem kształtów, linii i barw w dziele. Kompozycje te mogą przyjmować kształty miękkie, podobne do form żywych organizmów, lub geometryczne.
- Akt** – dzieło sztuki przedstawiające nagą postać.
- Asamblaż** – forma dzieła typowa dla sztuki współczesnej: trójwymiarowa kompozycja powstała na płaskim podłożu albo jako obiekt dzięki połączeniu różnorodnych elementów, m.in. przedmiotów codziennego użytku oraz dzieł plastycznych.
- Autoportret** – portret artysty wykonany przez niego samego.
- C** **Charakteryzacja** – elementy, które umożliwiają nadanie aktorowi filmowemu i teatralnemu wyglądu odgrywanej postaci, w tym: fryzura, makijaż, kostium i maska.
- Choreografia** – układ ruchów tanecznych w spektaklu teatralnym i filmie, a także zaplanowany ruch postaci na scenie lub planie filmowym.
- D** **Dadaizm** – ruch artystyczny z początku XX w., którego przedstawiciele posługiwali się elementami fantazji, absurdalnym dowcipem i metodą swobodnych skojarzeń. Wprowadzili do sztuki przedmioty codziennego użytku, czasem zastępowali nimi dzieła powstałe w tradycyjny sposób.
- Decydujący moment** – w fotografii reportażowej: najistotniejsza chwila w wydarzeniu utrwalona na zdjęciu. W decydującym momencie ujawnia się sens sfotografowanej sytuacji.
- Detal** – niewielki element ukazany z bliska w kadrze filmowym, na który twórcy chcą zwrócić uwagę widza w danym momencie.
- Dzieło interaktywne** – dzieło sztuki, którego forma lub treść są uzależnione od reakcji oraz działań odbiorcy.
- Dzieło sztuki** – wyjątkowy, niepowtarzalny efekt ludzkiej twórczości, postrzegany przez znawców sztuki jako piękny, dobrze wykonany i zaskakujący. Współcześnie dziełami sztuki nazywamy zarówno prace stworzone przez artystów, jak i wybrane lub przetworzone przez nich przedmioty. Dziełem jest także działanie twórcy lub jego pomysł, uznane za dzieło przez specjalistów.
- E** **Ekspresjonizm** – nurt w sztuce z początku XX w., w którym dzieła stanowiły wyraz osobistych doświadczeń oraz emocji artysty, dlatego kolory i formy w nich były wyraziste, kontrastowe i odbiegające od rzeczywistości.
- Etnografia** – dyscyplina naukowa zajmująca się badaniem kultury ludowej. Etnografowie gromadzą opisy wierzeń i obyczajów, a także dzieła i wytwory charakterystyczne dla danej kultury.
- Etnologia** – dyscyplina naukowa, w której badacze tworzą charakterystykę kultury ludowej na podstawie zgromadzonej dokumentacji oraz bezpośrednich kontaktów z przedstawicielami danej społeczności.
- F** **Fabula** – w literaturze lub w filmie: układ zdarzeń logicznie rozwijający się w czasie i przestrzeni.
- Film** – dziedzina sztuk wizualnych, w której środkiem wyrazu są ruchome i udźwiękowione obrazy. Dzieła filmowe przedstawiają zazwyczaj fikcyjne lub prawdziwe wydarzenia nagrane za pomocą kamery.
- Fotografia** – dziedzina twórczości, w której obraz rzeczywistości jest utrwalany na światłoczułym materiale (np. filmie fotograficznym) za pomocą specjalnych substancji lub w postaci cyfrowej w pamięci komputera.
- Fotografia analogowa** – technika fotografowania, w której wykorzystuje się aparaty bez cyfrowego oprogramowania oraz światłoczułe filmy fotograficzne.
- Fotografia artystyczna** – odmiana fotografii, w której prezentowany jest zarówno świat rzeczywisty, jak i wymyślony. Świat rzeczywisty pokazuje się z dbałością o przedstawienie go w ciekawy sposób, zaś do stworzenia świata wymyślonego wykorzystuje się efekty specjalne.
- Fotografia cyfrowa** – technika fotografowania, w której używa się aparatu wyposażonego w cyfrową matrycę, oprogramowanie oraz nośnik pamięci.
- Fotografia reportażowa** – odmiana fotografii, w której tematami są życie prawdziwych ludzi i rzeczywiste wydarzenia.
- Fotogram** – obraz fotograficzny utworzony bez użycia aparatu przez naświetlanie papieru światłoczułego, na którym uprzednio ułożono kompozycję z wybranych przedmiotów.
- Fotokolaż** – układ elementów na podłożu, w którym przeważają fragmenty fotografii w formie papierowych odbitek.
- Fotomontaż** – dzieło powstałe w wyniku nakładania na siebie różnych fotografii w procesie tworzenia nowej odbitki albo praca skomponowana z kilku fotografii za pomocą specjalnego programu komputerowego.

Fowizm – nurt w sztuce z początku XX w., którego przedstawiciele ukazywali świat w subiektywny, uproszczony sposób. Dzieła fowistów wyróżniały się dzięki zastosowaniu kontrastowych barw czystych, odmiennych od rzeczywistych kolorów prezentowanych obiektów.

Futuryzm – kierunek w sztuce z początku XX w., którego przedstawiciele starali się ukazać dynamizm nowoczesnego świata. Głównymi tematami ich dzieł były miasto, ruch i nowoczesna technika.

H **Happening** – forma twórczości typowa dla sztuki współczesnej: widowisko odbywające się w przestrzeni publicznej, które polega na jednorazowym współdziałaniu twórcy i widzów. Happening często opiera się na przypadku i improwizacji oraz wykorzystuje elementy spektaklu teatralnego.

I **Instalacja** – forma dzieła typowa dla sztuki współczesnej: przestrzenny układ elementów zaprojektowany przez twórcę. Instalacja składa się zazwyczaj z przedmiotów gotowych lub wytworzonych przez artystę.

K **Kadr** – pojedyncza, zatrzymana klatka filmowa, będąca najmniejszą częścią filmu.

Kolaż – technika, która polega na przyklejaniu do podłoża materiałów o zróżnicowanych fakturach, kształtach i kolorach. Składniki kolażu często są łączone z elementami rysowanymi oraz malowanymi.

Kompozycja – układ elementów plastycznych na płaszczyźnie lub w przestrzeni.

Kubizm – kierunek w sztuce z początku XX w., którego przedstawiciele posługiwali się geometrycznymi formami i dążyli do ukazania przedmiotów oraz postaci z kilku stron jednocześnie.

L **Land art (sztuka ziemi)** – kierunek w sztuce współczesnej, w którym prace w zróżnicowanej skali są wykonywane w środowisku naturalnym z materiałów dostępnych w danym miejscu, np. piasku i kamieni, lub z tworzyw sztucznych.

M **Martwa natura** – kompozycja utworzona z różnorodnych przedmiotów (m.in. naczyń, owoców, kwiatów), zestawionych przez twórcę zgodnie z artystycznym zamysłem. Poszczególne elementy mają często znaczenie symboliczne.

Mocne punkty kompozycji – punkty przecięcia się linii w obrazie podzielonym według zasady trójkątnego podziału. Ukazane w tych miejscach przedmioty zwracają uwagę widza. Fotograficy komponują kadr w taki sposób, aby w mocnych punktach znalazły się najistotniejsze elementy przedstawione na zdjęciu.

Montaż – podstawowy środek wyrazu filmu: sposób łączenia pojedynczych ujęć, scen i sekwencji. Dawniej wykonywany był mechanicznie poprzez cięcie i sklekanie taśmy filmowej, współcześnie odbywa się komputerowo.

Mural – malowidło ściennie dużych rozmiarów, umieszczone najczęściej na budynkach użyteczności publicznej.

Muzeum – miejsce, w którym są gromadzone i prezentowane szczególnie cenne, ważne lub ciekawe obiekty z różnych dziedzin życia człowieka (np. dzieła sztuki, eksponaty naukowe, wynalazki techniki albo wytwory naturalne).

N **Nowe formy sztuki** – dziedziny sztuki i techniki artystyczne, które pojawiły się w drugiej połowie XX w. i wykraczają poza tradycyjne rozumienie dzieł oraz materiałów w działalności twórczej.

Nowe media – elektroniczne i cyfrowe środki przekazu oraz wykorzystujące je dziedziny twórczości.

O **Obiektyw** – element budowy aparatu fotograficznego i kamery filmowej – światło pada przez niego na materiał światłoczuły umieszczony wewnątrz urządzenia. Obiektyw umożliwia regulację ostrości i zbliżenie obrazu.

P **Pejzaż** – dzieło sztuki przedstawiające krajobraz naturalny lub obiekty architektoniczne.

Performance – forma twórczości typowa dla sztuki współczesnej: widowisko polegające na podejmowaniu przez twórcę działań artystycznych w obecności widzów, jednak bez ich aktywnego udziału. Artysta jest autorem koncepcji wydarzenia i jedynym wykonawcą zaplanowanych czynności.

Perspektywa – sposób ukazania głębi i przestrzeni na płaszczyźnie.

Plan – w sztukach plastycznych: miejsce zajmowane przez ukazane w dziele postacie i przedmioty, znajdujące się w różnej odległości od oka widza. Wyróżniamy plany: bliski, środkowy lub daleki.

Plan amerykański – w filmie: ujęcie ukazujące postać aktora od kolan w górę. Służy do nagrywania scen z dialogami.

Plan ogólny – w filmie: ujęcie przedstawiające pełny obraz miejsca akcji, w którym sylwetki ludzkie zajmują niewielką część kadru.

Plan pełny – w filmie: ujęcie ukazujące całą postać na tle fragmentu scenografii.

Plan średni – w filmie: ujęcie prezentujące sylwetkę aktora do pasa. Pozwala dostrzec mimikę postaci.

Plan totalny – w filmie: ogólny widok miejsca akcji, w którym postacie ludzkie są niewielkie lub w ogóle nie są widoczne.

Plany filmowe – rodzaje kompozycji kadru stosowane w filmie. Różnice między poszczególnymi planami dotyczą rozmiarów prezentowanych przedmiotów oraz postaci i wynikają z oddalenia kamery od filmowanych obiektów.

Pop-art – kierunek w sztuce współczesnej, którego przedstawiciele czerpali inspirację z kultury popularnej: reklamy, prasy, komiksu, telewizji, kina. Posługiwali się czytelnymi wizerunkami i wyrazistymi barwami, często używali technik stosowanych w reklamie, np. sitodruku. Ukazywali zwielokrotnione symbole popkultury – zarówno gwiazdy kina, jak i przedmioty. Ich dzieła często przypominały przedmioty codziennego użytku lub były nimi zastępowane.

Półzbliżenie – inaczej plan bliski, w filmie: ujęcie przedstawiające twarz postaci wraz z ramionami, umożliwiające zaprezentowanie w kadrze jej mimiki i emocji. W półzbliżeniu można pokazać twarze maksymalnie trzech osób.

Przedmiot gotowy (*ready made*) – przedmiot codziennego użytku wyprodukowany fabrycznie, który zostaje podniesiony do rangi dzieła sztuki przez twórcę. Artysta pozbawia wybrany obiekt funkcji użytkowych, czasem łączy go z innymi przedmiotami w nietypową konstrukcję. W ten sposób nadaje mu nowe, artystyczne znaczenie.

Przedmiot znaleziony – przypadkowy przedmiot, wyprodukowany fabrycznie lub naturalny, znany z codziennego życia, wykorzystany przez twórcę jako element dzieła sztuki.

S Scena – w filmie: następujące po sobie ujęcia tworzące zamkniętą całość i ukazujące zazwyczaj jedno wydarzenie, najczęściej w tej samej scenerii i podobnym oświetleniu.

Scenografia – plastyczne i architektoniczne opracowanie wyglądu miejsca, w którym rozgrywa się scena ukazana w fotografii, spektaklu teatralnym lub filmie.

Sekwencja – w filmie: następujące po sobie sceny tworzące odrębny fragment fabuły.

Surrealizm – nurt w sztuce z początku XX w., którego przedstawiciele odrzucali w dziełach reguły rządzące rzeczywistością i dążyli do ukazania świata z fantazji, podświadomości i marzeń sennych. Wprowadzili do sztuki przedmioty codziennego użytku, czasem zastępowali nimi dzieła wykonywane tradycyjnymi metodami.

Sztuka interaktywna – forma twórczości, w której odbiorca wpływa na wygląd i ostateczny kształt dzieła. Widz może wykonywać czynności według scenariusza opracowanego przez artystę lub samodzielnie decydować o podejmowanych działaniach i o formie artystycznej.

Sztuka ludowa – twórczość związana z tradycjami i obrzędami danej społeczności regionalnej. Dzieła sztuki ludowej mają charakter praktyczny.

Sztuka nowoczesna, modernistyczna – okres w sztuce zainicjowany pod koniec XIX w. przez artystów odrzucających tradycyjne metody tworzenia i eksperymentujących z formą dzieł.

Sztuka nowych mediów (*new media art*) – nurt współczesnej twórczości artystycznej, w której tworzywem są nowe media.

Sztuka popularna – sztuka przeznaczona dla szerokiego grona odbiorców, zapewniająca rozrywkę i przyjemne odczucia estetyczne.

Sztuka współczesna – ogół zjawisk artystycznych, które zaistniały w drugiej połowie XX w.

Sztuka wysoka (*elitarna, oficjalna*) – do początku XX w.: twórczość przeznaczona dla elit społecznych; współcześnie: sztuka, której odbiór jest zależny od odpowiedniego przygotowania – odbiorca powinien posiadać wiedzę o historii sztuki i nowych formach twórczości.

T Trompe l'oeil – (w języku francuskim ‘zmylenie oka’); rodzaj malarstwa iluzjonistycznego polegający na przedstawianiu obiektów z taką dokładnością i w takich układach, że powstaje złudzenie przestrzeni, a odbiorca nie jest w stanie odróżnić malowidła od rzeczywistości.

U Ujęcie – w filmie: fragment nagrania zarejestrowany w czasie od momentu włączenia kamery do zakończenia jej pracy.

V Vanitas – (w łacinie ‘marność’); motyw w sztuce, zwłaszcza w martwej naturze, obrazujący nie-trwałość rzeczy doczesnych i przemijanie życia. Przedmioty ukazywane w tym rodzaju dzieł to np. czaszka, gasnąca świeca, więdnące kwiaty.

W Wideoinstalacja – kompozycja złożona z jednego lub kilku ekranów wyświetlających nagrania i obrazy. Dzieło tego typu może zostać wzbogacone różnymi elementami świetlnymi.

Z Zasada trójpodziału – reguła kompozycji, według której każdy obraz można podzielić na dwie trzecie równych części za pomocą czterech linii. W miejscach ich przecięcia znajdują się mocne punkty kompozycji.

Zbliżenie – zwane też wielkim planem, w filmie: ujęcie skoncentrowane na twarzy aktora, pozwalające ukazać emocje postaci.

Spis reprodukcji

Abakanowicz Magdalena <i>Nierozpoznani</i>	91	Gherwen Reynier van	
Abramović Marina		<i>Martwa natura z ostrygą i homarem</i>	76
<i>Artystka jest obecna</i>	49	Ghirlandaio Domenico <i>Starzec z dzieckiem</i>	85
<i>Dom z widokiem na ocean</i>	47	Giambologna <i>Porwanie Sabinek</i>	67
Althamer Paweł <i>Wspólna sprawa</i>	50	Gogh Vincent van <i>Drzewo morwy</i>	82
Baldaccini César <i>Kompresja</i>	62	Gris Juan <i>Butelka Banyul's</i>	16
Bandido Zosen <i>Mural</i>	91	Gunn James	
Baselitz Georg <i>My w domu</i>	6	<i>Strażnicy Galaktyki</i>	33, 34
Basquiat Jean-Michel <i>Mona Lisa</i>	73	<i>Strażnicy Galaktyki cz. 2</i>	32, 33, 34
Boccioni Umberto		Halsman Philippe <i>Dalí Atomicus</i>	11
<i>Jedyna forma ciągłości w przestrzeni</i>	16	Hanson Duane <i>Turyści II</i>	12
Botticelli Sandro <i>Narodziny Wenus</i>	9	Hasior Władysław	
Boullée Étienne-Louis		<i>Golgota</i>	45
<i>projekt mauzoleum Izaaka Newtona</i>	64	<i>Moje złote buty</i>	41
Brâncuși Constantin <i>Danajda</i>	63	Higgins Roger <i>portret Salvadora Dalego</i>	87
Bruegel Pieter starszy <i>Strzelcy na śniegu</i>	81	Hilgemann Ewerdt <i>Forma przestrzenna</i>	91
Burri Alberto <i>Duże czerwone P nr 18</i>	13	Holzer Jenny <i>Dla Chicago</i>	53
Burton Tim <i>Alicja w Krainie Czarów</i>	31	Hopper Edward <i>Motel na zachodzie</i>	35
Canaletto <i>Kościół Sakramentek</i>	80	Höch Hannah <i>Da-dandys</i>	28
Canova Antonio <i>Amor i Psyche</i>	51	Ingres Jean-Auguste-Dominique	
Caravaggio <i>Madonna z Loreto</i>	69	<i>Portret księżniczki de Broglie</i>	63
Cartier-Bresson Henri <i>Place de l'Europe</i>	20	Kandinsky Wassily <i>bez tytułu</i>	10
Caso Pere Borrell del <i>Uciekający krytycyzm</i>	75	Kantor Tadeusz	
Cézanne Paul		<i>Ambalaż – przedmioty, postacie</i>	45
<i>Martwa natura z wazonem, cukiernicą i jabłkami</i> ..	77	<i>Infantka wg Velázquez</i>	38
Christo i Jeanne-Claude <i>Bramy</i>	40	<i>Kapelusz czteroosobowy</i>	48
Christus Petrus <i>Złotnik w warsztacie</i>	13	Kapoor Anish <i>Brama chmur w Chicago</i>	65
Claesz Pieter		Kaprow Allan <i>Płyny</i>	47
<i>Martwa natura ze srebrnym pucharem</i>	78	Keilowa Julia <i>cukiernica Królewskie jabłko</i>	64
<i>Vanitas</i>	77	Kertész André <i>Pont des Arts</i>	68
CUKT projekt <i>Wiktor Cukt</i>	57	Kirchner Ernst Ludwig	
Czyżewski Tytus <i>Klucz wiolinowy</i>	17	<i>Dwie kobiety na ulicy</i>	15
Ćosić Vuk <i>ASCII Unreal</i>	58	<i>Portret Otto Muellera</i>	11
Dalí Salvador		Knight Nick <i>fotografia z cyklu Lalki</i>	27
<i>akcja w paryskim zoo</i>	46	Kobiela Dorota, Welchman Hugh	
<i>Galatea sferyczna</i>	29	<i>Twój Vincent</i>	30
<i>Homar-telefon</i>	36	Kobro Katarzyna	
<i>Trwałość pamięci</i>	81	<i>Kompozycja przestrzenna nr 4</i>	11
<i>Twarz Mae West jako pokój</i>	29	Kokoschka Oskar	
Deutsch Gustav		<i>plakat do przedstawienia Morderstwo,</i>	
<i>Shirley – wizje rzeczywistości</i>	35	<i>nadzieja kobiet</i>	15
Drózd Stanisław <i>między</i>	13	Kozyra Katarzyna <i>Piramida zwierząt</i>	45
Duchamp Marcel <i>Fontanna</i>	36	Kulik Zofia <i>Wspaniałość siebie IIIb</i>	27
Dyck Antoon van <i>Karol I</i>	85	Kusama Yayoi <i>Obsesja kropek – dzień</i>	45
Eliasson Olafur <i>Projekt Pogoda</i>	37	Leonardo da Vinci	
Erwitt Elliott		<i>Mona Lisa</i>	73
<i>Nowy Jork. Metropolitanne Muzeum Sztuki</i>	58	<i>Studium kobiecych dłoni</i>	71
Estes Richard <i>Bar Baby Doll</i>	81	Lichtenstein Roy	
Fangor Wojciech <i>Sygnatura</i>	90	<i>samochód pomalowany przez artystę</i>	7
Freud Lucian <i>Matka malarza</i>	85		

Loo Charles-Amédée-Philippe van		Rauschenberg Robert	
<i>Camera obscura</i>	74	bez tytułu z cyklu <i>Rzeźby elementarne</i>	61
Malewicz Kazimierz <i>Czarny kwadrat</i>	14	<i>Skok</i>	42
Mantegna Andrea		Ray Man	
malowidło sufitowe w pałacu książęcym		<i>Kiki z afrykańską maską</i>	27
w Mantui	75	<i>Podarunek</i>	11
Matisse Henri <i>Harmonia w czerwieni</i>	15	<i>Rayografia</i>	19
Mendini Alessandro <i>Shama</i>	60	<i>Skrzypce Ingres'a</i>	28
Michał Anioł <i>Święta Rodzina</i>	41	Rembrandt van Rijn	
Mili Gjon <i>Pablo Picasso malujący światłem</i>	19	<i>Autoportret z zaciekawioną miną</i>	86
Moholy-Nagy László <i>Fotogram 1</i>	28	<i>Lekcja anatomii doktora Tulpa</i>	26
Mondrian Piet		Renoir Pierre-Auguste	
<i>Kompozycja A</i>	9	<i>Bal w Moulin de la Galette</i>	70
<i>Kwitnąca jabłoń</i>	71	Robakowski Józef <i>Akcja kina rozszerzonego</i>	51
Muybridge Eadweard <i>Biegnący wielbłąd</i>	18	Rodczenko Aleksander	
Niedenthal Chris <i>Czas apokalipsy</i>	24	<i>Dziewczyna z leicą</i>	69
Nowosielski Jerzy, Kotarba Bogdan		<i>Portret matki</i>	27
<i>Cerkiew Narodzenia Przenajświętszej</i>		Ruysch Rachel <i>Martwa natura z kwiatami</i>	66
<i>Bogarodzicy</i>	90	Saint Phalle Niki de <i>Czaszka</i>	66
Oldenburg Claes <i>Mięso</i>	38	Saraceno Tomás	
Oppenheim Meret <i>Futrzane śniadanie</i>	28	<i>Galaktyki powstają wśród włókien,</i>	
Paik Nam June <i>Powel Crosley Junior</i>	55	<i>jak krople na sieci pająka</i>	39
Parmigianino <i>Autoportret w wypukłym lustrze</i> ...	84	Schnabel Julian <i>bez tytułu (Martina)</i>	4
Picasso Pablo		Shalenny Nikita <i>Gdzie jest twój brat?</i>	26
<i>Gitara</i>	36	Skoglund Sandy <i>Zemsta złotej rybki</i>	21
<i>Martwa natura z plecionym krzesłem</i>	77	Snyders Frans <i>Targ rybny</i>	77
<i>Panny z Awinionu</i>	16	Spoerri Daniel	
<i>Płacząca kobieta</i>	85	<i>Kto wie, gdzie są schody na górę i w dół</i>	37
Pissarro Camille		<i>Posiłek. Wariacja nr 4</i>	76
<i>Bulwar Montmartre zimą o poranku</i>	68	Staël Nicolas de <i>Pejzaż śródziemnomorski</i>	70
Podkowiński Władysław <i>Ulica Nowy Świat</i>	81	Szczęśny Jakub <i>Dom Kereta w Warszawie</i>	65
Poręba Władysława <i>Matka Boża Kalwaryjska</i>	8	Tinguely Jean <i>Pit stop</i>	40
Poussin Nicolas <i>Orfeusz i Eurydyka</i>	81	Vlaminck Maurice de <i>Czerwone drzewa</i>	17
Rafael <i>Dama z jednorożcem</i>	85	Warhol Andy <i>Trzy pudełka Brillo</i>	38

Imię i nazwisko	Klasa	Rok szkolny	Podpis
1.			
2.			
3.			

Zojęcia: Agencja Gazeta: Anna Jarecka – s. 90 (Fangor), Jacek Balk – s. 57, Małgorzata Kujawka – s. 72 (WIKIzeum), Tadeusz Rolke – s. 48 (*Kapelusz cztereoosobowy*); **Archiwum Centrum Sztuki Galeria EL:** s. 91 (Hilgemann); **Archiwum Ilustracji PWN:** J. Kilian – s. 8 (Porgęba); **Archiwum Nowej Ery:** s. 6, 9 (Mondrian), 10, 14, 15 (Matisse), 16 (Picasso), 26 (Rembrandt), 28 (Oppenheim), 35 (Hopper), 36 (Dali), 70 (Renoir), 73 (da Vinci), 75 (del Caso), 77 (Claesz), 78, 81 (Bruegel, Dali), 84, 85 (Santi); **BE&W:** s. 64 (Boullée), AISA – s. 18 (aparati), AKG Images – s. 27 (Man Ray), Archives du 7e Art/KGP Kranzelbinder Gabriele Production – s. 35 (Shirley), Artothek – s. 71 (Mondrian), bpk/Nationalgalerie, SMB/ Jürg P. Anders – s. 38 (Kantor), Fine Art Images – s. 66 (Ruysch), Heritageimages/The Print Collector – s. 71 (da Vinci), Landmark Media – s. 32 (plan ogólny), 34 (zbliżenie), Maciej Andrzejewski – s. 65 (Szczęsny), Mary Evans Picture Library/ Ferrero Labat/ardea.com – s. 9 (Lascaux), Picturélux – s. 33 (plan amerykański), 34 (pózbliżenie), RMN – s. 77 (Cézanne), 81 (Poussin), Sintesi – s. 39 (instalacja); **BE&W/Alamy:** s. 41 (Michał Anioł), 69 (Caravaggio), 85 (Ghirlandaio), Alamy/ Bernie Epstein – s. 40 (brama z ludźmi), BÖT/YA – s. 27 (Rodzenko), Isaac74 – s. 23 (rama architektoniczna), Maciej Wojtkowiak – s. 91 (Abakanowicz), Melba Photo Agency – s. 67 (Giambologna), Patricia White 3 – s. 40 (Tinguely), The Picture Art Collection – s. 77 (Snyders), Urbanmyth – s. 54 (wideoinstalacje); **East News:** AKG Images – s. 15 (Kirchner), 28 (Man Ray), 36 (Duchamp), 86, Album/Erich Lessing – s. 85 (Picasso), Album/Walt Disney Pictures – s. 31, Collection Christophel/Marvel 2014/DR – s. 33 (plan pełny, plan średni), 34 (detal), Everett Collection – s. 87, Jacek Barcz – s. 27 (Kulik), Piotr Drożdżik – s. 41 (Hasiór), Polaris Archiwum/Allan Tannenbaum – s. 54 (badanie możliwości), Shutterstock/ REX/Kobal – s. 30 (*Twój Vincent*); © **Ewa Sapka-Pawliczak & Muzeum Sztuki w Łodzi:** s. 11 (Kobro); **Forum:** Chris Niedenthal – s. 24, 25, Film Stills/Capital Pictures – s. 47 (Abramović), Fine Art Images/Alexander Mikhailovich Rodchenko – s. 69 (Rodzenko), Jan Rolke – s. 45 (Kozyra), Łukasz Dejnarowicz – s. 91 (Bandido), Magnum Photos/Elliott Erwitt – s. 58 (Erwitt), Magnum Photos/Henri Cartier-Bresson – s. 20 (Cartier-Bresson), Magnum Photos/Philippe Halsman – s. 11 (Halsman), Marvel/Planet – s. 32 (plan totalny), Piotr Kochański, Michał Siewewicz – s. 64 (Keilowa), Przekrój/Bogdan Krezel – s. 13 (Drózd), 50, Reuters/Alessandro Bianchi – s. 39 (konstrukcja z lin), Reuters/Arnd Wiegmann – s. 53, TopFoto/Sheila Burnett – s. 47 (happening), Wojciech Kryński – s. 90 (Nowosielski); **Gallo Images Poland/Getty Images:** Andrew H. Walker – s. 49, Bettmann – s. 46, Corbis/Alison Wright – s. 9 (galeria), Corbis/Araldo de Luca – s. 51 (Canova), Corbis/Fine Art – s. 85 (van Dyck), Corbis/In Pictures Ltd. – s. 37 (Eliasson), De Agostini – s. 62 (nautilus), DEA/A. DAGLI ORTI – s. 75 (Mantegna), Imgorhand – okładka (dziewczynka), LightRocket/Frank Bienewald – s. 23 (luk), Logan Fazio – s. 12, Massimo Di Nonno – s. 39 (ludzie), NurPhoto/Jaap Arriens – s. 54 (stary i nowy sprzęt), NY Daily News – s. 40 (park), SSPL – s. 30 (kamera), The LIFE Picture Collection – s. 61, VCG – s. 45 (Kusama); **Getty Images:** iStock/maaram – s. 79, Sean De Burca – s. 56 (odbiorca); **http://video.wrocenter.pl/kolekcja/dca:** s. 58 (Centrum Sztuki WRO); **Indigo:** Alamy/Arcade Images – s. 54 (kultowe gry), Godong – s. 9 (*Abraham i Ło*), Lucas Vallecillos – s. 23 (rama kadru), M&G Therin-Weise – s. 75 (mural); **Józef Robakowski:** s. 51 (Robakowski); **Kolekcja MOCAK-u:** s. 26 (Shalenny – zakup pracy dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego); **Library of Congress:** s. 18 (Muybridge); **Moho Design Sp. z o.o.:** s. 8 (Moho Design); **Muzeum Etnograficzne w Krakowie:** s. 8 (Jezus Frasobliwy); **Muzeum Narodowe w Warszawie/Piotr Ligier:** s. 81 (Podkowiński); **National Gallery of Art:** s. 74; **Nick Knight:** s. 27 (Knight); **Panthermedia:** kyolshin – s. 54 (różne nośniki); © **Peter Blake. All rights reserved, DACS 2023:** okładka – tył (Blake); **PhotoPower:** Scala, Florence/The Museum of Modern Art, New York – s. 11 (Man Ray); **PhotoPower/ Bridgeman Images:** s. 9 (Botticelli), 11 (Kirchner), 13 (Burn), 15 (Kokoschka), 17 (Vlaminck), 28 (Höch), 37 (Spoerri), 63 (Brancusi), 76 (van Gherwen), 82, © 2023 The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Inc./Licensed by DACS, London/© Christie's Images – s. 38 (Warhol), Butler Institute of American Art/museum purchase 1983 – s. 81 (Estes), Christie's Images – s. 4, 62 (Baldaccini), 70 (Staël), Israel Museum, Jerusalem/gift from the Gilbert and Lila Silverman Collection, Detroit – s. 76 (Spoerri), Israel Museum, Jerusalem/The Noel and Harriette Levine Collection – s. 68 (Kertész), James Goodman Gallery, New York, USA – s. 73 (Basquiat), Museumslandschaft Hessen Kassel – s. 28 (Moholy-Nagy), NPL – DeA Picture Library – s. 38 (Oldenburg), NPL – DeA Picture Library/A. Dagli Orti – s. 9 (dama z Pompei), Peter Willi – s. 16 (Gris), The Edwin and Virginia Irwin Memorial/John J. Emery Endowment – s. 55, © The Lucian Freud Archive. All Rights Reserved 2023 – s. 85 (Freud), © Succession Picasso/DACS, London 2023 – s. 36 (Picasso), s. 77 (Picasso); **Reporter:** Mieczysław Graf – s. 60, Krzysztof Wojda – s. 48 (odbiorcy), Maciej Macierzyński – s. 48 (artysta), Marek Lasyk – s. 17 (Czyżewski), 45 (Hasiór); © **Salvador Dalí, Fundació Gala-Salvador Dalí, Figueres:** s. 29 (Dali); © **Sandy Skoglund:** s. 21; **Scala, Florence/The Museum of Modern Art, New York:** s. 19 (Man Ray), 42, 43; **Shutterstock:** s. 17 (Pompidou), 20 (rolka), 22 (trójpodział), 29 (Mae West), 54 (między nauką a sztuką), 56 (artysta, monitor), 58 (monitor), 83, Andy Lidstone – s. 22 (trójkąt), Chen Heng Kong – s. 7, Denis Babenko – s. 29 (Figueres), Grand Warszawski – s. 67 (Warsaw Trade Tower), Mario Savoia – s. 65 (Kapoor), The LIFE Picture Collection/Gjon Mili – s. 19 (Picasso), Thomas Barrat – s. 66 (Saint Phalle); **Tadeusz Kantor © Maria Kantor & Dorota Krakowska:** s. 45 (Kantor); **The Metropolitan Museum of Art:** s. 13 (Petrus Christus), 16 (Boccioni), 63 (Ingres), 68 (Pissarro); **Vuk Ćosić:** s. 58 (Ćosić); **Zamek Królewski w Warszawie:** A. Ring – s. 80.

Wydawnictwo dołożyło wszelkich starań, aby odnaleźć posiadaczy praw autorskich do wszystkich utworów zamieszczonych w podręczniku. Pozostałe osoby prosimy o kontakt z Wydawnictwem.

Do diety!

nowa
era

neon

Odkrywanie języka dzieł sztuki

Peter Blake [czyt.: piter blejk],

Spacer w ogrodach Tuileries [czyt.: tileri]



© Peter Blake. All rights reserved, DACS 2023

Technika

Artysta stworzył asamblaż, czyli przestrzenny kolaż – trójwymiarowy układ przedmiotów połączonych na sztywnym podłożu, wiszący na ścianie jak obraz. To nowa forma sztuki, która pojawiła się w latach 50. XX w.

Tworzywo

Dzieło składa się z fragmentów zużytych, na pozór bezużytecznych przedmiotów. Można wśród nich dostrzec m.in. kamienie, kości, pióro, papierowe etykiety, bilety, denko i korek od butelki oraz część zabawki.

Strategia artysty

Podpis pod dziełem głosi, że praca jest wspomnieniem artysty ze spaceru po Paryżu. Ma ona związek z przeżyciami twórcy, który docenił wartość przedmiotów niedostrzeganych przez innych przechodniów.

Kształt, barwa i kompozycja

Zgromadzone przez artystę przedmioty zostały ułożone z dbałością o dobór faktur, brył i kolorów. Praca ma zrównoważoną, statyczną i zamkniętą kompozycję. Utrzymana jest w stonowanych barwach z akcentami różu, zieleni i żółci.

Nowa Era Sp. z o.o.



www.nowaera.pl



nowaera@nowaera.pl



Centrum Kontaktu: 58 721 48 00

ISBN 978-83-267-5494-4



9 788326 754944