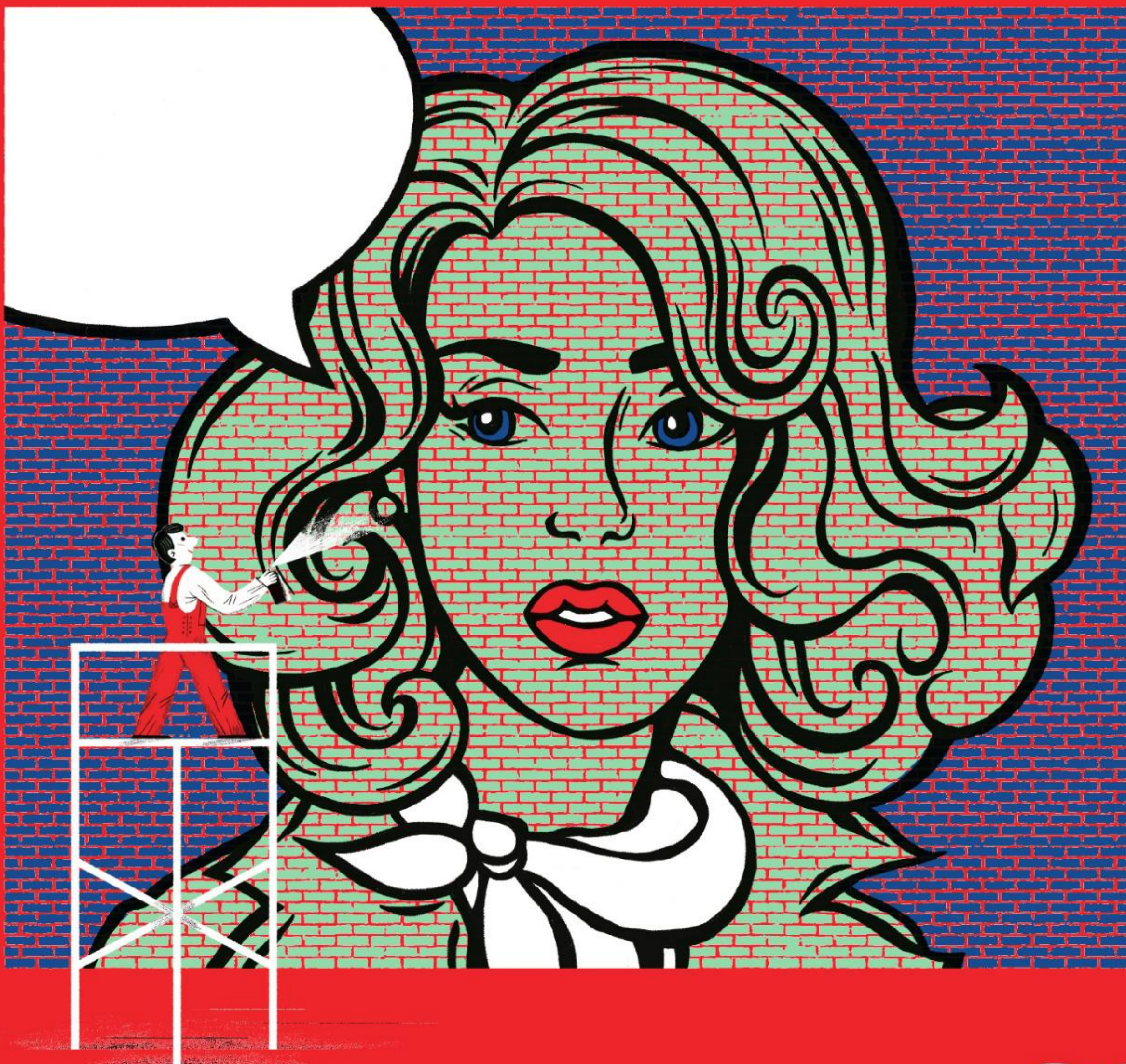
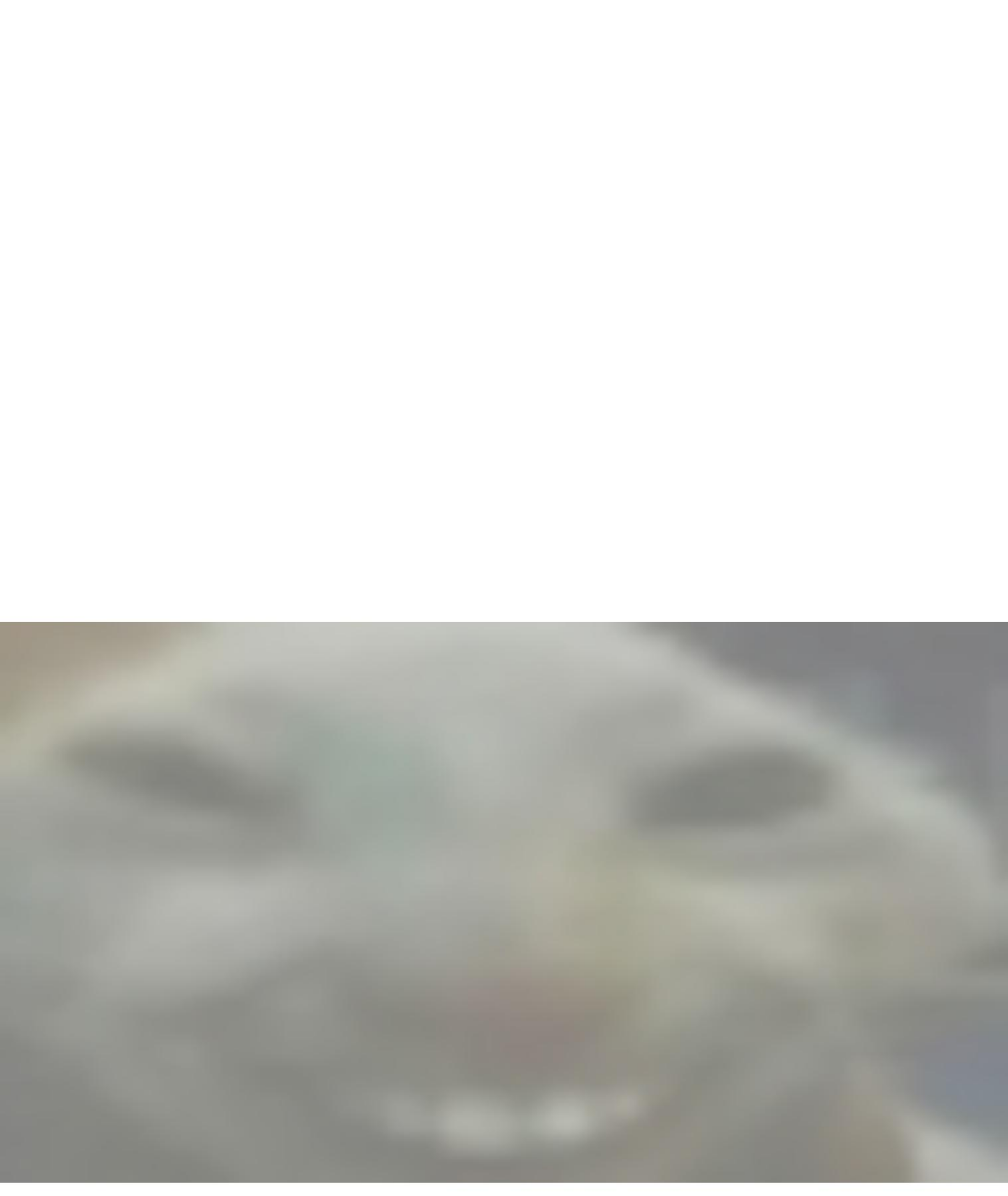


Plastyka

Podręcznik

7



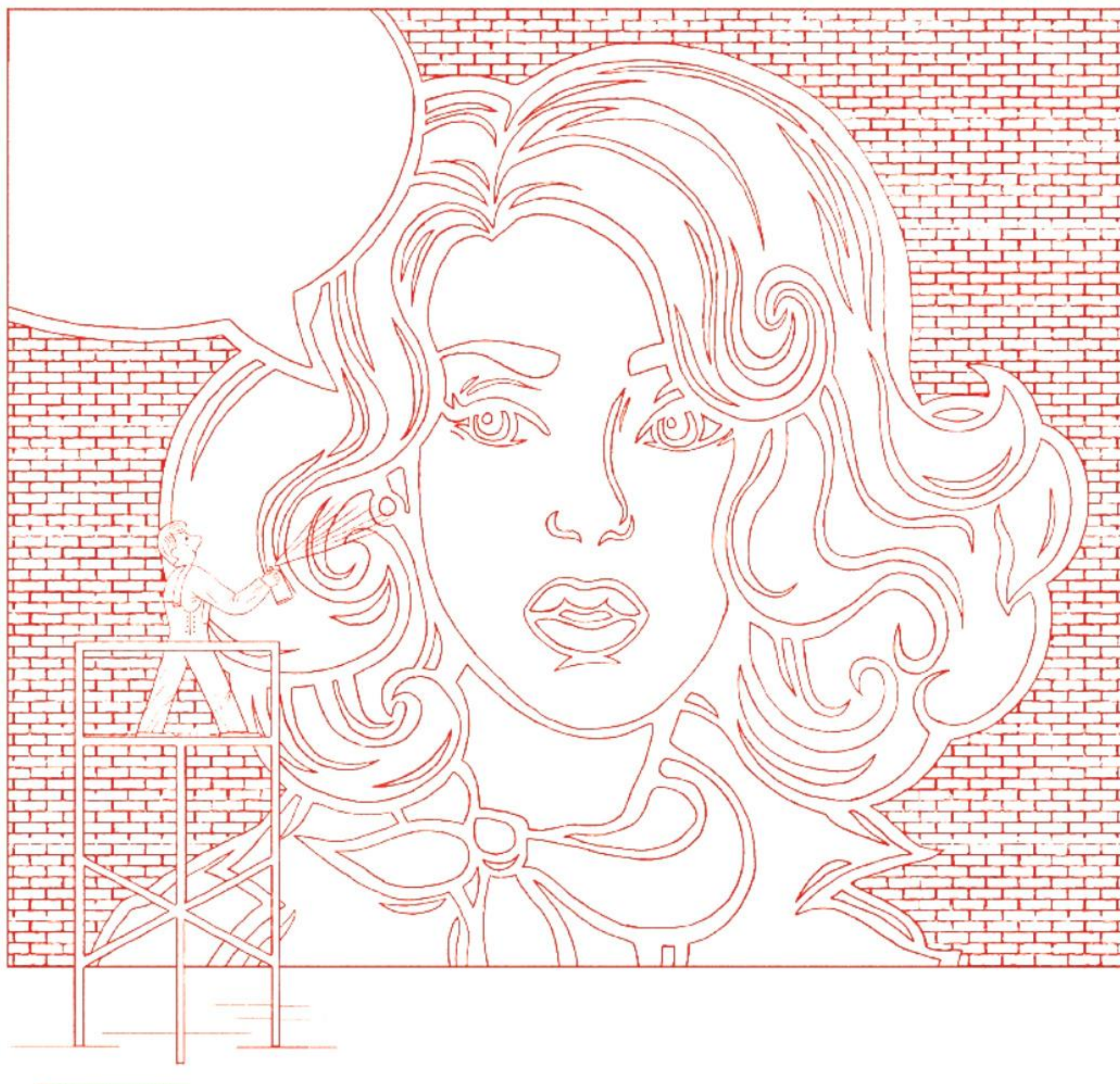


Wojciech Sygut
Marzena Kwiecień

7

Plastyka

Podręcznik dla klasy siódmej szkoły podstawowej



Redaktor serii
Wojciech Sygut

Redaktor prowadzący
Marzena Kwiecień

Redakcja merytoryczna
Marzena Kwiecień

Redakcja językowa i korekta
Joanna Cybula
Paulina Zaborek

Redakcja techniczna
Paweł Kowalski

Skład i łamanie
Adam Ziółkowski

Redakcja artystyczna
Magdalena Sarnot-Wrzecionowska
Marcin Kot

Projekt i koncepcja artystyczna
Futu Creative / Kay Humelt i Rafał Kwiczor

Koordinacja prac graficznych
Magdalena Sarnot-Wrzecionowska

Fotoedycja
Milena Kot

Projekt okładki
Futu Creative

Ilustracja na okładce
Acapulco Studio / Agata Dudek, Małgorzata Nowak

Ilustracje
Agnieszka Serwicka
Tomasz Kozłowski
Acapulco Studio / Agata Dudek, Małgorzata Nowak

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. Eleonory Jedlińskiej, prof. dr hab. Wiesławy Limont, mgr. Klemensa Stróżyńskiego.

Etap edukacyjny: II
Typ szkoły: szkoła podstawowa
Rok dopuszczenia: 2020

Numer dopuszczenia (numer ewidencyjny w wykazie): 898/4/2020/z1

Wydawca oświadcza, że dołożył wszelkich starań, aby dotrzeć do wszystkich właścicieli i dysponentów praw autorskich. Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie publikacji w całości lub we fragmentach bez zgody wydawnictwa zabronione.

Nabyta przez Ciebie publikacja jest dziełem twórcy i wydawcy. Przestrzegaj praw, jakie im przysługują. Udostępniając książkę lub jej fragmenty, rób to wyłącznie w zakresie dozwolonego użytku, który określają przepisy prawa. Zawartość książki możesz udostępnić nieodpłatnie osobom bliskim lub osobiście znanym, ale nie publikuj jej w internecie. Jeśli cytujesz jej fragmenty, nie zmieniaj ich treści i koniecznie zaznacz, czyje to dzieło. Kopiując jej część, rób to jedynie na użytek osobisty.

© Grupa MAC S.A. 2020

ISBN 978-83-8108-676-9

Grupa MAC S.A.
25-561 Kielce, ul. Witosza 76
tel. 41 366 55 55, faks: 41 366 33 02
e-mail: kontakt@mac.pl; www.mac.pl

Spis treści

1. Co trzeba wiedzieć o dziele sztuki? Tworzywo dzieła sztuki

1.1	Co trzeba wiedzieć o dziele sztuki?	6
1.2	Tworzywa w rysunku i grafice	8
1.3	Techniki malarskie	16
1.4	Techniki rzeźbiarskie – tradycyjne i nowoczesne	24
	Link do wiedzy	32
	<i>Arte povera – sztuka biedna</i>	
1.5	Jak powstają dzieła architektury?	34
1.6	Technologie sztuki nowych mediów	39
	Link do wiedzy	46
	<i>Nowe formy realizacji artystycznych</i>	
	Podsumowanie działu 1	48

2. Forma dzieła sztuki

2.1	Linia i kontur	50
2.2	Barwa – jasność, nasycenie, walor	55
2.3	Kompozycja	58
	Link do wiedzy	66
	<i>Sztuka publiczna i relacyjna</i>	
2.4	Kształt i światło	68
2.5	Faktura w rzeźbie i w malarstwie	72
2.6	Perspektywa i głębia	76
2.7	Ekspresja, kontrast, deformacja	80
	Link do wiedzy	84
	<i>Street art</i>	
	Podsumowanie działu 2	88

3. Treść dzieła sztuki

3.1	Tematy dzieł sztuki	90
3.2	Symbol i znak w dziele sztuki	95
	Link do wiedzy	100
	<i>Sztuka i artyści amatorzy</i>	
3.3	Dzieła abstrakcyjne i realistyczne	102
3.4	Cechy stylowe	104
	Link do wiedzy	108
	<i>Sztuka i prawo</i>	
	Podsumowanie działu 3	110
	Indeks	111

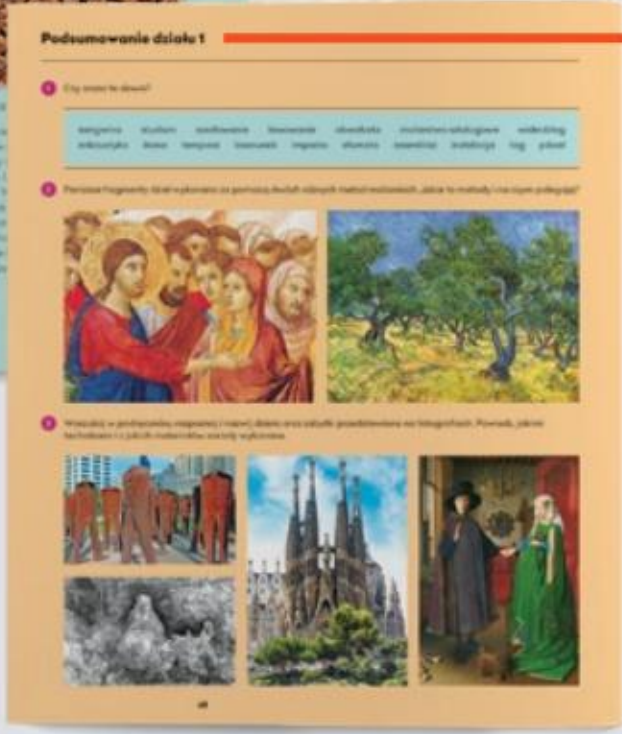
Jak korzystać z podręcznika

Tablica inspiracji
Propozycje
działań plastycznych
rozwijających wyobraźnię
i kreatywność



Ciekawe!
Interesujące
wiadomości
uzupełniające
temat lekcji

Warsztat plastyczny
Propozycje wykonania
prac plastycznych



Więcej na temat
Dodatkowe treści
i ilustracje

Podsumowanie dziale
Powtórzenie
i utrwalenie
omówionych treści

Zadanie z gwiazdką
Zadanie dodatkowe

Link do wiedzy
Informacje o twórcach
i zjawiskach artystycznych



Znaczenie ikon



zadanie do wykonania
w grupie



pytanie do zdjęcia
lub ilustracji



ćwiczenie z elementami
samokształcenia

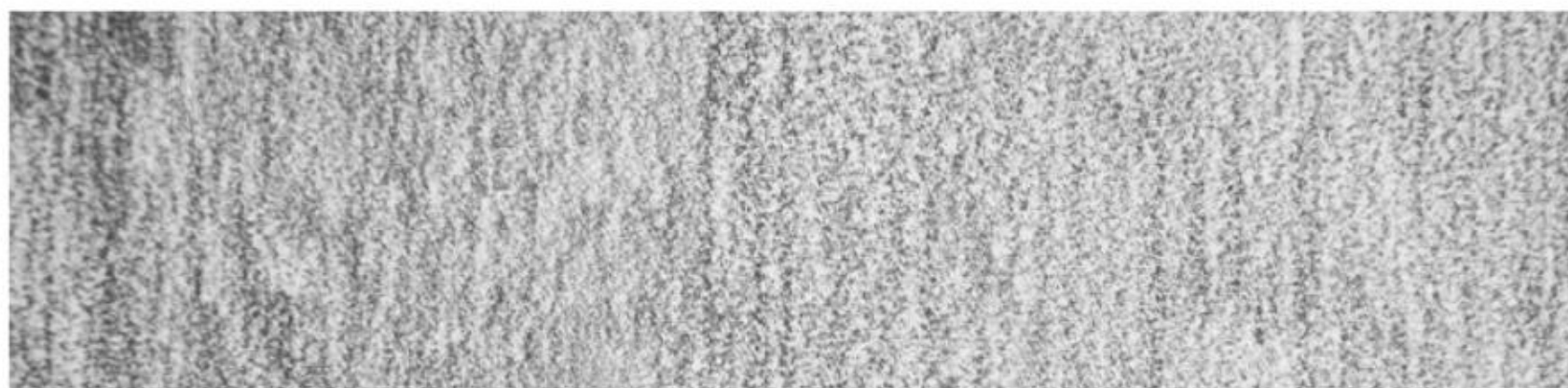
Tego podręcznika będą używać inni uczniowie. Niczego w nim nie zapisuj. Przekaz go w dobrym stanie.

A vibrant, abstract collage on a red background. The central element is a black line drawing of a bicycle, oriented vertically. Surrounding it are various colorful and stylized elements: a large pink lips illustration in the top left; a blue hat with a red flower in the bottom left; a green polka-dot shape in the middle left; a blue and red spiral in the top right; a pink heart with blue and red spots in the middle right; a white hand in the bottom right; and a colorful, abstract figure in the bottom right corner. The overall style is playful and artistic, with a mix of geometric and organic shapes.

1.1 Co trzeba wiedzieć o dziele sztuki?

Każde dzieło sztuk plastycznych – rysunek, grafika, obraz, rzeźba, wytwór architektury czy rzemiosła artystycznego – ma swoją strukturę. Oznacza to, że składa się z pewnych elementów, które je tworzą, nawzajem się przenikając i oddziałując na siebie.

Pierwszy z nich to **tworzywo** dzieła sztuki, czyli jego konstrukcja, wykonanie techniczne. W przypadku wytworów plastycznych będą to materiał, z jakiego są stworzone, rodzaj podłoża, farb, kamienia, użytych narzędzi (np. ołówki, pędzle, dłuta).



Kolejna warstwa, z jakiej zbudowane jest dzieło plastyczne, to **forma**. Zwykle jest ona związana z jego zewnętrznym kształtem, na który składają się: linie, plamy barwne, płaszczyzny, faktury, bryły oraz ich układ.

Forma jest ściśle związana z treścią dzieła. W różnych epokach i stylach artystycznych pewne elementy formalne dominowały nad innymi. Czasem forma podporządkowywała się treści. Kiedy indziej treść była właściwie niedostrzegalna z powodu nadrzędnej roli formy.

Treść dzieła sztuki to kolejna tworząca je warstwa. Treść i forma współistnieją w pracy plastycznej. Treść odpowiada na pytanie „co?” – przedstawia dzieło sztuki. Natomiast forma odpowiada na pytanie „jak?” – określa sposób przedstawienia treści. Kolejne rozdziały podręcznika będą poświęcone właśnie tym wszystkim zagadnieniom.



Ostatnim ważnym elementem struktury dzieła jest jego **relacja z odbiorcą**. Są to wrażenia i emocje, jakie wzbudza w nim kontakt z obrazem lub rzeźbą, a także ubogacająca go wiedza. Każde dzieło wyraża treści w inny sposób. Ponadto rodzaj reakcji odbiorców zależy też od ich świadomości plastycznej, dotychczasowych doświadczeń i indywidualnej wrażliwości.



1.2 Tworzywa w rysunku i grafice

Techniki rysunkowe

Wicie już, czym jest rysunek jako dziedzina sztuki i jakie narzędzia są najbardziej przydatne do tworzenia jego dzieł. Ten rozdział poszerzy waszą wiedzę na ten temat. **Rysunkiem** nazywamy pracę wykonaną narzędziami, które pozostawiają na płaszczyźnie ślad kreski. Zalicza się do nich: ołówek, kredkę, piórko, węgiel, kredę, flamaster, a także pędzel, który – użyty w odpowiedni sposób – pozostawia na obrazie malarską linię. Rysunek może być nie tylko linearny, ale także światłocieniowy, walorowy, malarski czy lawowany, tzn. wykonany tuszem zmieszonym z wodą. Płaszczyzna, na której pozostają te ślady, to najczęściej papier. Jednak w przeszłości tworzone były także rysunki np. na pergaminie, drewnie lub kości słoniowej.

Papier rysunkowy ma różne formaty, różną gramaturę i fakturę o zróżnicowanej ziarnistości. Najbardziej popularny jest format A. W zależności od wielkości jest określany cyframi od jeden do siedem, które podaje się obok litery. Początkujący rysownicy powinni używać właśnie takich formatów i wybierać papier o gładkiej powierzchni. Ułatwia to dobre zakomponowanie rysunku i uzyskanie precyzyjnych kresek i kształtów. Szorstki, ziarnisty papier to ciekawa faktura dzieła. Jednak wymaga większej sprawności w posługiwaniu się narzędziami rysunkowymi. Na takim papierze łatwiej jest rysować węglem, sangwiną lub innymi kredkami. Najczęściej rysownicy stosują bristol – gruby papier odpowiedni do rysowania różnymi technikami.



Szkic Petera Paula Rubensa jest doskonałym przykładem techniki mieszanej w rysunku. Do jego wykonania autor użył węgla drzewnego i sangwiny. **Sangwina** to kredka koloru brązoczerwonego. Jej szczególny kolor wynika z zawartości tlenku żelaza z domieszką gliny o barwie czerwonej. Artyści z dawnych wieków często posługiwali się tą techniką do wykonywania wstępnych szkiców. Obecnie nie jest już tak popularna jak kiedyś. Dzięki właściwościom użytych narzędzi artysta uchwycił na rysunku żywe spojrzenie młodej kobiety, gładkość jej twarzy, strukturę włosów i elementów stroju.

Peter Paul Rubens, *Portret pokojówki*, ok. 1625
Sangwina i węgiel

Studium to najczęściej rysunek pomocniczy do tworzenia większych kompozycji fresków lub obrazów olejnych. Tworzone w ten sposób szkice pomagają odpowiednio zakomponować obraz, dokładnie oddać fizjonomię, wyrazić gest, uchwycić układ światła i cienia. W rysunku studyjnym bardzo ważną rolę odgrywają obserwacja i wierność szczegółom.

Ołówek metalowy dawniej był jednym z podstawowych narzędzi artysty. Obecnie jest rzadko używany. Przed wynalezieniem ołówka grafitowego (ok. 450 lat temu) większość twórców rysowała i szkicowała sztyftami ze srebra, ołowiu lub miedzi, zwanymi też ołówkami metalowymi. Ślad po ołówku metalowym na papierze jest ostry, subtelny i bardzo precyzyjny. Tego typu narzędziem rysowano na papierze wcześniej pokrytym specjalną zaprawą, gdyż na zwykłym kreski nie byłyby widoczne. Technika ta cieszyła się największą popularnością w wiekach XV i XVI. Z tego właśnie okresu pochodzi rysunek Leonarda da Vinci. Został wykonany metalowym ołówkiem, piórkiem i tuszem na specjalnie przygotowanym papierze.

Technika rysowania tuszem z wykorzystaniem piórka, patyka lub pędzla zapewnia bardzo ciekawe rezultaty plastyczne. Artysta, chcąc uzyskać efekty światłocieniowe na rysunku, posługuje się szrafowaniem i lawowaniem. **Szrafowanie** to sposób rysowania, który polega na pokrywaniu powierzchni cienkimi, równoległymi lub krzyżującymi się kreskami w celu uzyskania różnych stopni szarości lub kolorów. **Lawowanie** to rozmywanie tuszu wodą za pomocą pędzla.

Rysunek może stanowić ostateczny cel pracy plastycznej. Jednak bywa też pomocny jako szkic w projektowaniu dzieła z innej dziedziny, np. architektury, rzeźby czy malarstwa. Stwarza on wiele możliwości obrazowania, które wynikają z jego różnorodności tematycznej i technicznej. Portrety, pejzaże, martwe natury czy szkice studyjne rysowane za pomocą ołówka, węgla, pasteli, kolorowych kredek lub piórka zapewniają niepowtarzalne efekty i mają odmienne walory.

Rembrandt van Rijn, *Saskia siedząca przy oknie*, ok. 1635
Piórko i brązowy tusz, lawowanie

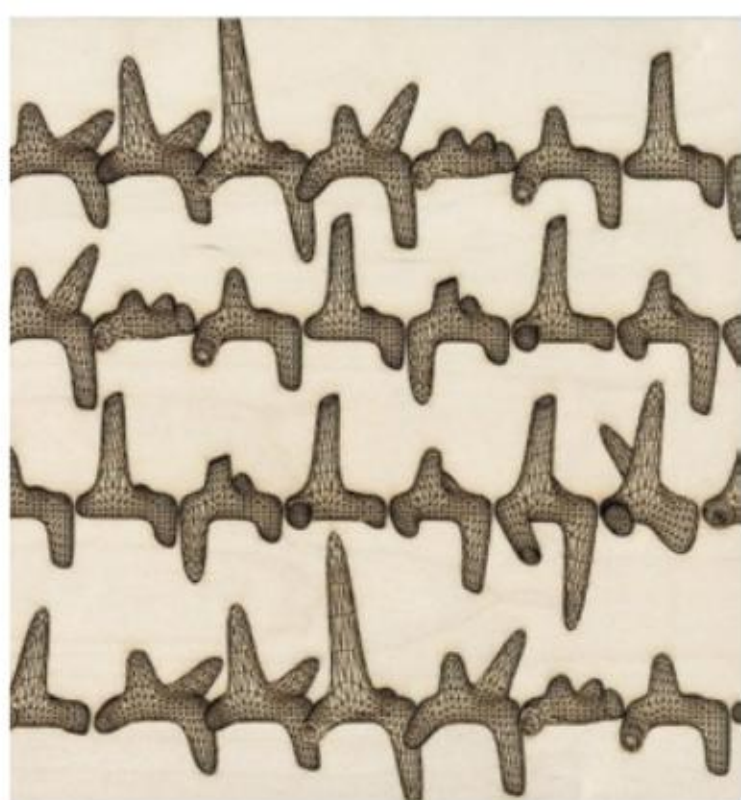


Leonardo da Vinci, *Stadium kwiatów*, ok. 1490
Metalowy ołówek, piórko i tusz





Maess Anand, *Spadek erytrocytów*, 2014
Marker i cienkopis na papierze



Heather Szatmary, *(13 x 4)2 = 70*, 2009
Trawiona laserowo sklejka brzozowa

Współczesny świat daje artystom nowe, rozległe możliwości dotyczące technik rysunkowych, podłoża dla rysunków, a także możliwości ich prezentacji.

Jedną z najwybitniejszych współczesnych polskich rysowniczek jest Małgorzata Skrzypek, posługująca się pseudonimem **Maess**. Artystka tworzy na papierze różnego rodzaju markerami, flamastrami i cienkopisami. Narzędzia te dają jej możliwość rysowania bardzo cienką, delikatną kreską, ale też grubymi liniami, tworzącymi plamy. Rysunek przedstawia całą gamę różnego rodzaju kresek, które z wirtuozerią wprowadzają nas w wizualny świat artystki.

Amerykańska artystka **Heather Szatmary** [czyt. heder satmeri] eksperymentuje z rysunkiem, używając zadziwiających technik. Jej dzieła są trawione laserowo na desce, wyszywane nićmi do haftowania na lnianej tkaninie, tworzone atramentem żelowym lub pigmentami na panelach z drewna.

1. Powiedz, jakie znasz rodzaje narzędzi używanych do wykonywania rysunku.
2. Wymień kilka technik rysunkowych i opisz jedną z nich.

Studium drzewa

Pojęcia i znaczenia terminu *studium*:

1. «drobiazgowa analiza czegoś przedstawiona w książce, filmie, na obrazie»
 2. «dzieło o charakterze nieukończonej kompozycji, pracy przygotowawczej»
- studium z natury
«studium wykonane na podstawie bezpośredniej obserwacji rzeczywistości, modelu»



Claude Lorrain, *Drzewa*, ok. 1650
Piórko i tusz, lawowanie



Aurelio Luini, *Studium drzew*, ok. 1560
Piórko i tusz



Vincent van Gogh, *Dwie sosny*, 1889
Ołówek grafitowy

Przyjrzyj się rysunkom przedstawiającym drzewa. Zaobserwuj, czym różni się studium od samodzielnych dzieł rysunku. Za pomocą ołówka, piórka i tuszu lub czarnego cienkopisu na kartce z bloku formatu A4 (szkice) i A3 (rysunek piórkiem i tuszem lub cienkopisem) wykonaj kilka szkiców studyjnych ołówkiem, a następnie rysunek drzewa piórkiem i tuszem. W swojej pracy posłuż się metodami szrafowania i lawowania.



Ekslibris Louisa Rheada [czyt. lui rida], XIX/XX w.

Techniki graficzne

Grafika jest techniką plastyczną, która pozwala na wielokrotne powielanie rysunku poprzez odbijanie go na papierze lub tkaninie. Właściwe dzieło stanowi odbitka wykonana z płyty lub innej formy drukarskiej (tzw. matryca). Obraz graficzny przygotowuje się w różnym materiale, a jego rodzaj określa zarazem technikę. Przykładowo w drewnie powstaje **drzeworyt**, w metalu, często w miedzi – **miedzioryt**, w kamieniu – **litografia**. Formę graficzną pokrywa się farbą drukarską i odbija na papierze.

Techniki graficzne dzieli się również ze względu na sposób zwielokrotnienia rysunku po właściwym przygotowaniu technicznym. Może to być druk wypukły, druk wklęsły albo druk płaski. Poza tradycyjnymi technikami grafika oferuje bogaty wybór metod powielania obrazów. Należą do nich m.in. **monotypia** oraz techniki ściśle związane z fotografią i jej właściwościami fotoreprodukcyjnymi, np. światłodruk, sitodruk (serigrafia), kserografia. Ze względu na metody pracy wyróżnia się grafikę artystyczną i grafikę użytkową.

Technika **drzeworytu** (druk wypukły) jest znana w Europie od czasów średniowiecza. W drewnianej płycie dłutami wycina się wypukły rysunek (na wzór stempla). Na papierze odbijają się tylko wypukłe elementy pokryte farbą. Do odbitek drzeworytniczych zwykle stosuje się papier o bardzo małej gramaturze, gładki i cienki jak bibuła. **Linoryt**, czyli technika druku wypukłego, wiąże się z wynalezieniem (w drugiej połowie XIX w.) linoleum – wykładziny podłogowej. Materiał ten jest dość miękki. Łatwo można w nim wycinać rysunki. Technikę tę wykorzystuje się do tworzenia ekslibrisów, czyli małych form graficznych do oznaczania własności książek.

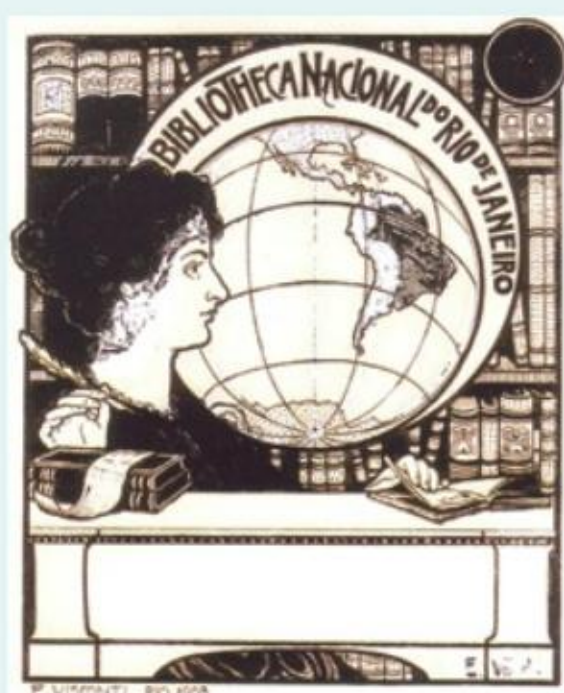


Władysław Skoczylas, *Taniec nad ogniem* (fragment), początek XX w. Drzeworyt

Ekslibris



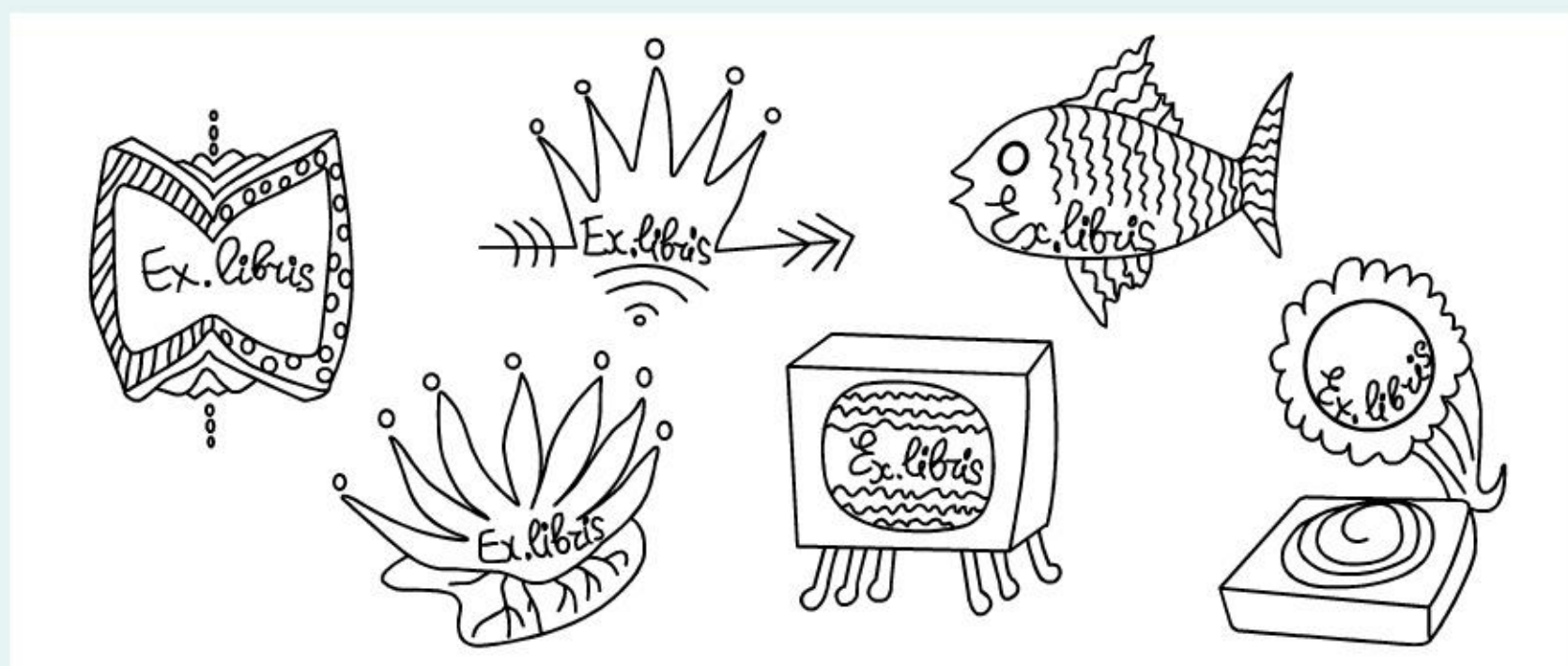
Aubrey Beardsley [czyt. obrej berslej],
Ekslibris Johna Lumsdena Properta, 1894
Litografia



Eliseu Visconti, *Ekslibris brazylijskiej
Biblioteki Narodowej*, 1903
Drzeworyt



Zbigniew Lubicz-Miszewski, *Ekslibris
Elżbiety i Leopolda Wróblewskich*
Linoryt



Przyjrzyj się przedstawionym ekslibrisom. Zastanów się, jaki motyw umieścisz na własnym tego typu projekcie. Wykonaj swój ekslibris w technice linorytu. Przygotuj płytkę linoleum, dłuto (lub – technika uproszczona – płytkę ze styropianu i wykałaczkę), farbę drukarską rozpuszczalną w wodzie lub farbę akrylową (plakatową), gumowy wałek i kartki z bloku rysunkowego. Wytnij swoją kompozycję dłutem w płytce lub narysuj wykałaczką na styropianie. Pamiętaj, że na papierze odbijają się tylko części wypukłe płytki. Nałóż na nie farbę za pomocą wałka (jeśli nie masz – rozprowadź ją równomiernie pędzlem). Przyłóż kartkę papieru do płytki i mocno dociskaj (możesz użyć do tego łyżki). Odbitka na kartce powinna być idealna. Możesz wykonać kilka odbitek, powtarzając opisane czynności.

Zadanie

Ekslibris dwukolorowy możesz wykonać, używając farb akrylowych lub kolorowych farb drukarskich. Najpierw pokryj farbą miejsca w jednym kolorze i odbij na papierze te fragmenty. Poczekaj, aż praca wyschnie. Następnie pokryj innym kolorem farby pozostałe fragmenty i precyzyjnie odbij w tym samym miejscu na kartce.



Albrecht Dürer, *Anioł z sudarium*,
Miedzioryt

Miedzioryt (druk wklęsły) stał się popularny w renesansie. Technika ta umożliwia wykonanie precyzyjnego rysunku z wieloma szczegółami. Miedzioryt polega na ryciu rysunku – jak sama nazwa wskazuje – w miedzianej płycie. W technice tej używa się specjalnych ostrych dłut. Następnie wypełnia się farbą rowki wyryte w blasze i odbija na papierze przy użyciu prasy. Miedzioryt, którego twórcą jest Albrecht Dürer [czyt. direr], charakteryzuje ostra kreska i dopracowanie szczegółów.

Akwaforta to technika druku wklęsłego, która polega na odbijaniu farby z metalowej płyty, na której rysunek wytrawiono kwasem azotowym. Blachę pokrywa się cienką warstwą specjalnego werniksu i na nim wykonuje się rysunek igłą. Po zanurzeniu płyty w kwasie wytrawiane są tylko narysowane linie i kreski, czyli miejsca odsłonięte, bez warstwy werniksu. W rowki wytrawione kwasem wciera się farbę drukarską. Następnie – za pomocą prasy drukarskiej – wykonuje się odbitkę na grubym, lekko wilgotnym papierze.

Mistrzem akwaforty był wybitny malarz i grafik Rembrandt van Rijn. Dzięki wykorzystaniu techniki trawienia blachy artysta uzyskiwał w swych dziełach miękki modelunek światłocieniowy.



Rembrandt, *Ucieczka do Egiptu*, 1654
Akwaforta

Litografia jest techniką druku płaskiego. Artysta wykonuje rysunek na wypolerowanym, płaskim wapiennym kamieniu specjalną tłustą farbą lub kredką. Kwas wytrawia tylko nieosłonięte partie kamienia, natomiast te zarysowane są odbijane na wilgotnym papierze za pomocą prasy. Wynalezienie tej techniki przyczyniło się do rozwoju sztuki plakatu. Przedstawiona litografia Henriego de Toulouse-Lautreca [czyt. ąri de tuluz lotreka] to plakat zaprojektowany z okazji otwarcia w 1893 r. kawiarni muzycznej o nazwie Le Divan Japonais [czyt. le diwã żapone; fr. – ‘Japoński Salon’].



Henri de Toulouse-Lautrec, *Divan Japonais*, 1893
Litografia kolorowa

Druk sitowy, sitodruk, **serigrafia** – to technika graficzna polegająca na nałożeniu szablonu lub wykonaniu rysunku na drobnej siatce jedwabnej, metalowej lub wykonanej z włókien syntetycznych naciągniętej na ramkę i przeciskaniu przez nią farby w miejscach niezakrytych szablonem (rysunkiem). Gęstość oczek siatki określa precyzję druku.

Serigrafia daje możliwość uzyskiwania oryginalnych nadruków na ubrania i jednocześnie tworzenia grafiki warsztatowej o wyjątkowych cechach artystycznych.

Współcześni twórcy, graficy i malarze, począwszy od Andy’ego Warhola, często wykorzystują jej szerokie spektrum możliwości. Wyjątkowe serigrafie sprawiające wrażenie barwnych kolaży tworzy młody polski malarz i grafik Daniel Chazme Kaliński.



Daniel Chazme Kaliński, *Men of the City*, 2016
Serigrafia

1. Podaj kilka cech, które odróżniają grafikę od pozostałych dziedzin sztuki.
2. Jakie znasz rodzaje druku?
3. Wykonaj plakat w dowolnej technice rysunkowej lub graficznej.



Malarstwo sztalugowe

Najważniejsze elementy obrazu malarskiego to rodzaj podłoża i technika wykonania. W zależności od użytych farb wyróżnia się np. obrazy malowane farbami akwarelowymi, temperowymi, plakatowymi, olejnymi, akrylowymi. Natomiast ze względu na podłoża – malarstwo na papierze, płótnie, desce, szkłe, tkaninie, ścianie (freski) itd. Rodzaj podłoża często decyduje o wyborze techniki. Podobnie używanie przez artystę konkretnego rodzaju farb pociąga za sobą stosowanie określonych metod malowania, np. metod charakterystycznych dla danej techniki, pozwalających osiągnąć efekty właściwe tylko dla niej, wyróżniających tego rodzaju malarstwo na tle innych technik.

Malarstwo sztalugowe powstaje na sztalugach, które utrzymują w odpowiedniej pozycji podłoża malarskie, np. płótno rozpięte na drewnianym krośnię, deskę (czyli tablicę – stąd też określenie malarstwo tablicowe), blachę czy tekturę. Dzieła malarstwa sztalugowego można przenosić. Ten rodzaj malarstwa (zwłaszcza na płótnie) upowszechnił się z początkiem XV w. Prywatni fundatorzy zaczęli je wówczas zamawiać w dużych ilościach. Najbardziej popularne farby używane w malarstwie sztalugowym to: akwarele, tempery, farby olejne i akrylowe.

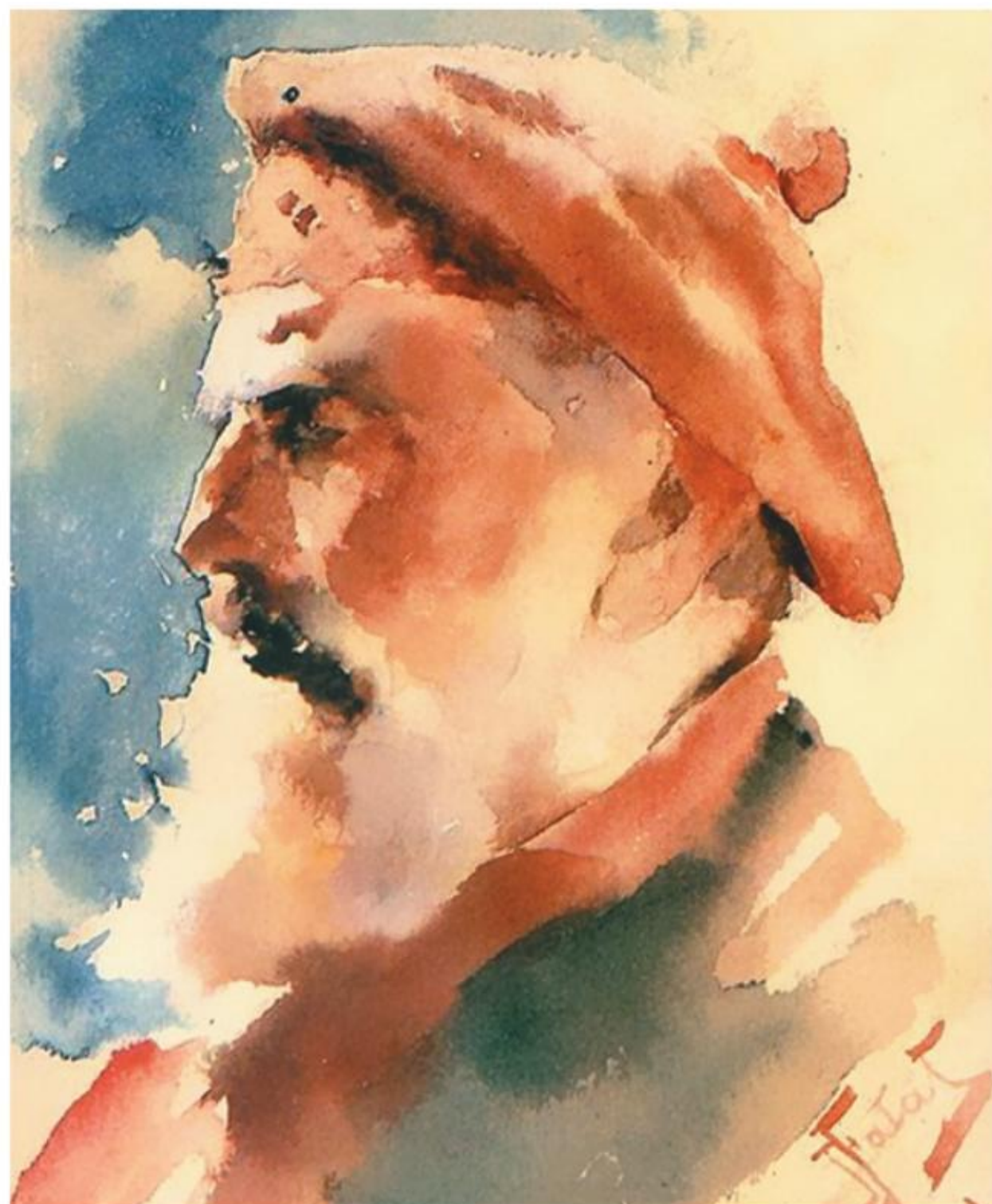
Obraz *Święte z Dębna* (tzw. deska z Dębna) to jeden z najstarszych znanych przykładów malarstwa tablicowego w Polsce. Święta Katarzyna i święta Agnieszka zostały namalowane temperą na desce lipowej. Ciemnowłose święte są ubrane w długie tuniki i płaszcze, stoją zwrócone lekko w bok, a w rękach trzymają palmy.

Artysta nieznany, *Święte z Dębna* (św. Katarzyna i św. Agnieszka, fragment), druga połowa XIII w.
Tempera na desce lipowej

Akwarela to technika malarska znana od czasów starożytnego Egiptu. Stosowano ją do malowania na ścianach i papirusach.

Akwarela, od której pochodzi nazwa tej techniki, to farba rozpuszczalna w wodzie i przezroczysta. Zapewnia ona efekt miękkich, delikatnych plam. Do malowania tymi farbami używa się odpowiedniego papieru – o dużej gramaturze, ziarnistej fakturze, pochłaniającego wodę – oraz miękkich, naturalnych pędzli. Technika ta wymaga dużego doświadczenia i umiejętności, ponieważ nie ma możliwości nanoszenia poprawek. Artysta musi świadomie nakładać plamy barwne na siebie i zostawiać niezamalowane miejsca, jeśli chce uzyskać białą plamę (w akwareli nie stosuje się bieli). Technika ta daje doskonałe efekty malarskie. Prezentowana *Głowa rybaka* to obraz pełen łagodnego światła i miękkich plam barwnych. Jest to portret autorstwa Juliana Fałata, najslynniejszego polskiego akwarelisty.

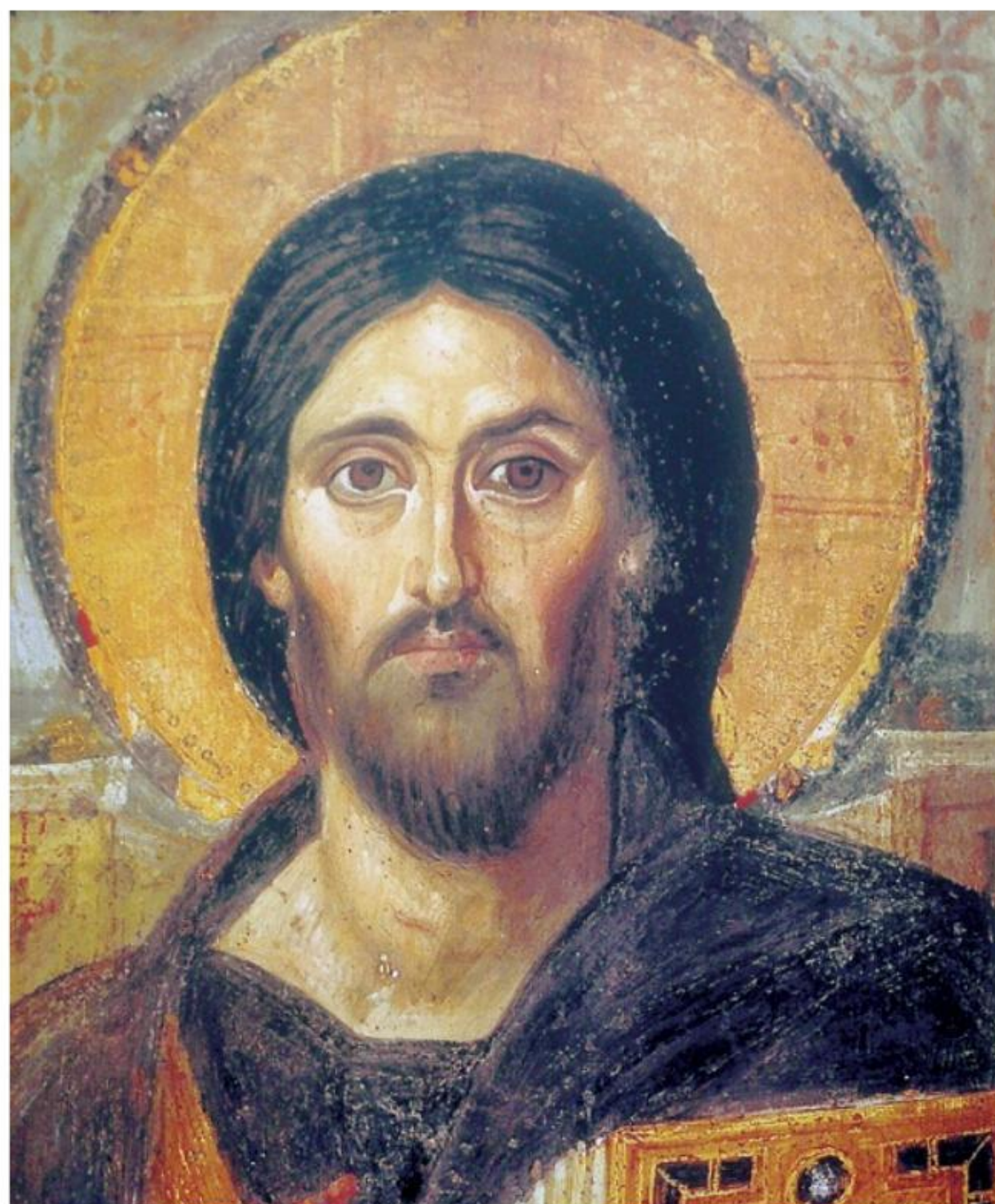
Julian Fałat, *Głowa rybaka*, 1891
Akwarela na papierze

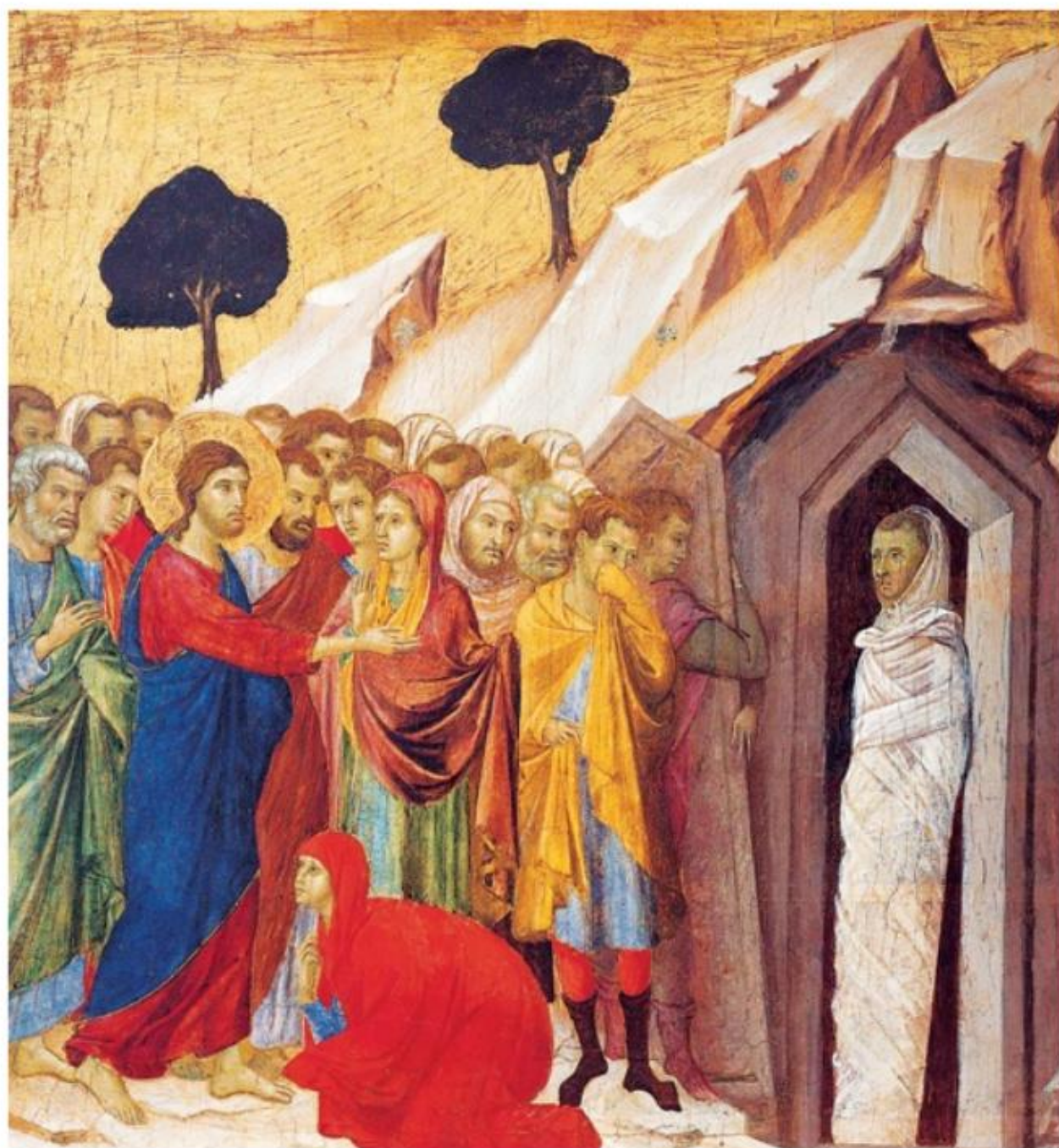


Enkaustyka to technika malowania farbą składającą się z barwnika zmieszanego z woskiem pszczelim. Dodatkową trudnością w jej stosowaniu jest konieczność malowania gorącą farbą, tak aby wosk pozostawał w stanie ciekłym. Dzięki temu kolor jest trwały i nie płowieje.

Słynnym przykładem malarstwa enkaustycznego są portrety z egipskiej oazy Fajum. W tej technice malowano też pierwsze chrześcijańskie **ikony**. Najstarsza na świecie zachowana ikona Jezusa to *Chrystus Pantokrator*. Dzieło jest przechowywane w klasztorze św. Katarzyny na górze Synaj. Ikona ta pochodzi z Konstantynopola. Dzięki zastosowaniu techniki enkaustycznej cechuje ją bogactwo kolorów i odcieni.

Autor nieznany, *Chrystus Pantokrator* (fragment),
klasztor św. Katarzyny na górze Synaj
Enkaustyka na desce





Duccio di Buoninsegna, *Wskrzeszenie Łazarza*, 1311
Tempera na desce



Duccio di Buoninsegna, *Wskrzeszenie Łazarza* (fragment), 1311
Tempera na desce

Tempera jest znana od czasów starożytnych. W przypadku tej techniki podłoże malarskie stanowiła ściana pokryta zaprawą gipsową lub malowano na papirusie. Z czasem zaczęto używać specjalnie przygotowanych desek albo tworzono na ścianach pokrytych zaprawą na bazie kredy. Zagruntowana powierzchnia jest podłożem, na którym wykonuje się dzieło. Farby temperowe, nawet obecnie, uzyskuje się, mieszając pigment (barwnik) ze spoiwem – najczęściej żółtkiem jajka.

Plama barwna wykonana temperą jest płaska i kryjąca. Aby uzyskać łagodne przejścia światłocieniowe i efekt przestrzenności kształtów, artyści często stosują metodę laserunku.

Malarz Duccio di Buoninsegna [czyt. dućcio di błonisenia] bardzo plastycznie przedstawia postacie uczestniczące w tytułowej scenie z Nowego Testamentu. Widać to dokładnie na powiększonym fragmencie obrazu.

Pod koniec średniowiecza artyści starali się przedstawiać rzeczywistość realistycznie. Rysy malowanych przez nich twarzy czy fałdy szat, dzięki zastosowaniu laserunku, nabierały trójwymiarowości, stawały się bardziej naturalne i prawdziwe.



Plamy miękkie w laserunku –
farby olejne



Plamy miękkie w laserunku –
akwarela

Laserunek polega na nakładaniu przezroczystych, rozrzedzonych wodą lub inną substancją warstw farby w taki sposób, że jedna prześwituje spod drugiej. Jednocześnie kolory płynnie łączą się ze sobą, tworząc łagodne przejścia tonalne. W malarstwie laserunki wykonuje się farbami temperowymi, olejnymi i akrylowymi.

Tęczowe tło

Pojęcia i znaczenia terminu *tło*:

tło

1. «dalszy plan w przestrzeni, przed którym występują osoby lub umieszczone są przedmioty; też: część obrazu na dalszym planie»
2. «barwa jakiejś płaszczyzny, na której jest odmienny deseń»
3. «podłoże, źródło czegoś»
4. «coś mało znaczącego»



Inspirując się przedstawionymi pracami, wykonaj na kartonie formatu A3 (białym, szarym lub kremowym) malarskie tło metodą laserunkową. Nałóż cienkie warstwy czystych kolorów jedna na drugą, mieszając je i uzyskując różne odcienie. Możesz wykorzystać farby akwarelowe, akrylowe lub plakatowe. Kiedy tło wyschnie, narysuj na nim ołówkiem (wykorzystaj rysunek światłocieniowy lub linearny) cienkopisem lub kredką dowolny motyw. Może to być np. dłoń, zwierzę prehistoryczne, kosmita albo motyw dekoracyjny.



Jan van Eyck, *Portret małżonków Arnolfinich*, 1434
Olej na desce



Leonardo da Vinci, *Jan Chrzciciel*, 1516
Olej na desce



Jeśli chcesz zobaczyć przedstawione dzieła w oryginale, wejdź na wypisane niżej strony WWW i zobacz, gdzie się udać.

<https://www.louvre.fr/en>

<https://www.nationalgallery.org.uk/>

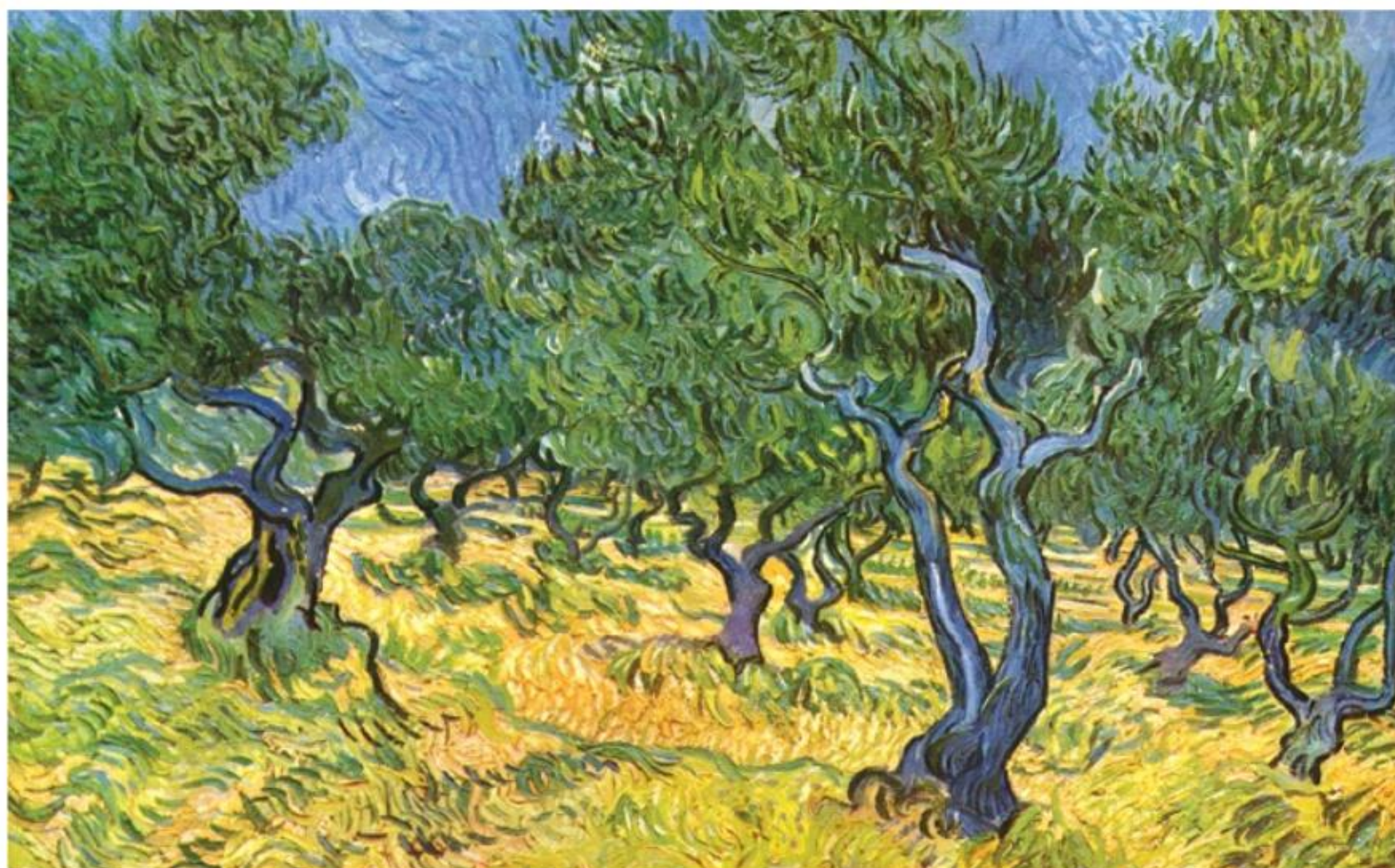
<https://krollermuller.nl/>

Technika łączenia pigmentu z olejem, czyli **malarstwo olejne**, powstała na początku XV w. Jej odkrycie przypisuje się braciom Janowi i Hubertowi van Eyckom [czyt. wan ejkom], znanym malarzom holenderskim. Technika ta gwarantuje uzyskanie efektu świetlistości, ponieważ spoiwa olejne błyszczą intensywniej od używanej wcześniej matowej tempery.

Farbami olejnymi maluje się najczęściej na zagruntowanym płótnie naciągniętym na drewniane ramy lub na desce. Malarstwo olejne daje artyście dużą swobodę w doborze i mieszaniu kolorów. Ponadto pozwala uzyskiwać połyskującą lub matową powierzchnię dzieła. Umożliwia wielokrotne poprawki (czyli retusze) poprzez nakładanie kolejnych warstw farby. Obrazy olejne cechują się dużą trwałością. Popularne metody malowania stosowane w malarstwie olejnym to laserunek, sfumato i impasto.

Sfumato (wł. *fumo* – ‘dym’) to efekt malarski, który polega na stosowaniu łagodnych i miękkich przejść światłocieniowych. Dzięki zatarciu linii konturu odbiorca ma wrażenie, że przedstawione na obrazie postacie lub obiekty spowija warstwa mgły lub dymu. Efekt ten można uzyskać dzięki użyciu farb olejnych i metody laserunku. Technika sfumato była szczególnie chętnie wykorzystywana przez malarzy w renesansie.

Impasto to metoda malarska polegająca na nakładaniu grubej warstwy farby pędzlem lub szpachlą. Celem jest uzyskanie efektu chropowatej faktury. Była stosowana już w renesansie i baroku. Wówczas obfite nakładanie farby służyło do akcentowania efektu światła. Technika ta upowszechniła się w XIX w. wśród impresjonistów i postimpresjonistów.



Vincent van Gogh, *Gaj oliwny II*, 1889
Olej na płótnie

Pastel (łac. *pasta* – ‘ciasto’) lub **pastela** to miękki rysik w formie pałeczki. Powstaje z pigmentu malarskiego z dodatkiem kredy, glinki lub gipsu, które łączy się spoiwem. Technika pastelu jest zaliczana zarówno do malarstwa, jak i do rysunku. Jest ona znana od renesansu. Pastele mogą być suche lub olejne. Te pierwsze pozwalają na uzyskanie niepowtarzalnych efektów kolorystycznych za pomocą miękkiej i łagodnej kreski. Jednocześnie są pyłące, mało odporne na uszkodzenia i słabo przyczepne do podłoża. Trzeba je zabezpieczać specjalnymi aerozolami. Technika pastelu najlepiej sprawdza się na podłożu z kartonu o lekko porowatej strukturze lub ze specjalnego welurowego papieru, który zwiększa przyczepność. Obok Stanisława Wyspiańskiego – którego twórczość poznaliście w klasie szóstej – jednym z najbardziej znanych polskich malarzy mistrzowsko posługujących się pastelem był Leon Wyczółkowski.

Ciekawą techniką, którą na początku XX w. zapoczątkował francuski artysta Georges Braque [czyt. żorż brak], jest **collage** [czyt. kolaż] lub **kolaż**. Na płaszczyźnie obrazu tworzy się kompozycję z różnych materiałów (typu papier, cerata, tkanina, piasek) naklejanych na płótno, tekturę lub inne podłoże. Kolaż wywodzi się od tzw. *papiers collés* [czyt. papje cole; fr. – ‘papiery klejone’], czyli techniki wykonywania obrazów z gotowych drukowanych papierów, tapet i gazet. Te elementy – w różnych kolorach i o różnej fakturze – przykleja się do powierzchni pracy. Tworzenie obrazu lub jego fragmentu z gotowych detali pozwala uzyskać zaskakujące zestawienia fakturowe i efekty kolorystyczne.

Wśród współczesnych artystów szerokie zastosowanie mają **farby akrylowe**. W ich skład wchodzi pigment połączony z żywicami syntetycznymi. Akryle rozpuszczają się w wodzie, szybko wysychają i są trwałe. Uzyskane nimi efekty można porównywać zarówno z tradycyjnym malarstwem olejnym, jak i malowaną na papierze akwarelą.



Georges Braque, *Szklana karafka i gazeta*, 1914
Kolaż



Leon Wyczółkowski, *Morskie Oko z Czarnego Stawu*, 1905
Pastele



Edward Dwurnik, *Kaczeńce*, 2007
Akryl na płótnie

Harmonijnie...

Pojęcia i znaczenia terminu *harmonijny*:

1. «tworzący estetyczną całość»
2. «oparty na zgodzie i przyjaźni»
3. «przyjemnie brzmiący, dźwięczny»
4. «o ruchu: płynny i zgrabny»



Wykonaj pracę w technice kolażu. Wycinaj nożyczkami ze ścinków tkanin lub wydzieraj z kolorowej makulatury (gazet, czasopism, kawałków tektury, papieru ozdobnego) różne kształty. Będą one plamami na twoim obrazie. Ułóż je w harmonijną całość – dopasuj kształty i kolory, starannie je przyklej klejem na kartonie formatu A4 lub A3. Do ciebie należy decyzja, czy twój kolaż będzie przedstawiał coś konkretnego – postać, przedmiot, pejzaż – czy też będzie swobodnym układem kształtów i kolorów.

Malarstwo ściennie

Malarstwo ściennie i dekoracyjne można znaleźć na wybranych elementach budowli, zdobionych ścianach, malowanych stropach czy sklepieniach. Podłożem jest najczęściej odpowiednio przygotowany mur lub drewno. Wśród technik malarstwa ściennego najbardziej znanymi są fresk i mozaika. W czasach prehistorycznych ludzie pokrywali malowidłami wnętrza jaskiń. Na przestrzeni dziejów zdobiono też w ten sposób grobowce i świątynie, siedziby władców czy budynki użyteczności publicznej.

Fresk to technika, w której maluje się na mokrej warstwie tynku. Wilgotna farba łączy się trwale z zaprawą na powierzchni muru. Technika ta jest bardzo trwała, a jej efekty niezmywalne. Znany twórca fresków to Giotto [czyt. dżotto] di Bondone. Artysta udekorował nimi ściany wielu włoskich kaplic i kościołów późnego gotyku.

Małe i drobne kamyki lub szkiełka mogą być materiałem służącym do wykonania **mozaiki**. W tej dekoracyjnej technice malarskiej obraz jest tworzony z elementów ceramicznych, kamieni lub szkła, które łączy się zaprawą murarską, niekiedy klejem. Mozaiki dekoracyjne pokrywają powierzchnie ścian, podłóg lub różne przedmioty. Mozaika ceramiczna była znana już w starożytnej Mezopotamii. W czwartym tysiącleciu p.n.e. wykładano nią posadzki i ściany.

Freskami i mozaikami z okresu bizantyjskiego jest bogato udekorowane wnętrze włoskiej bazyliki San Vitale (św. Witalisa) w Rawennie. Dekoracje te stworzono w VI w. za panowania cesarza Justyniana. Przedstawiają sceny ze Starego Testamentu, portrety Chrystusa i świętych, bogate dekoracje roślinne. Najstojniejsze freski w Rawennie przedstawiają cesarza z orszakiem i jego żonę Teodorę w towarzystwie dworzan.



Giotto di Bondone, *Opłakiwanie*, kaplica Scrovegnich, Padwa, początek XIV w.
Fresk



Cesarzowa Teodora (fragment), kościół San Vitale, Rawenna, VI w.
Mozaika

1.4 Techniki rzeźbiarskie – tradycyjne i nowoczesne



Moai, koniec XVI w., Wyspa Wielkanocna
Wykute ze skały wulkanicznej majestatyczne kamienne posągi są osobliwością wyspy położonej na Pacyfiku.

Podstawowym środkiem wyrazu w rzeźbie jest **bryła**. Dzieło sztuki rzeźbiarskiej można podziwiać z każdej strony. Ostateczny kształt formy, jaki przyjmuje rzeźba, jest uzależniony od tworzywa, z którego ją wykonywano. Obecnie tradycyjne materiały rzeźbiarskie, takie jak drewno, kamień czy metal, są uzupełniane nowoczesnymi tworzywami sztucznymi, szkłem, gotowymi przedmiotami itp. Rzeźba towarzyszy nam od początków dziejów. Zmianom podlega jej forma i tematyka. Przemawia ona do nas również poprzez fakturę (powierzchnię) i barwę.

Obok rzeźby pełnej funkcjonuje również **płaskorzeźba**. Ta forma najczęściej pojawia się w zdobieniach architektonicznych.

Przy tworzeniu kompozycji rzeźbiarskiej wykonuje się czynności związane z rzeźbieniem, modelowaniem i konstruowaniem. Czynność rzeźbienia to praca z bryłą, którą artysta odpowiednio obrabia. Odejmuje z niej niepotrzebny materiał poprzez kucie, odłupywanie, odcinanie czy rycie. Korzysta przy tym z różnych narzędzi, np. dłut, młotów, ryłców, noży. Druga czynność – modelowanie – to ręczne kształtowanie, lepienie miękkiej formy poprzez odejmowanie lub dodawanie materiału rzeźbiarskiego typu plastelina, glina czy wosk. Wymodelowaną bryłę można utrwalić, wykonując jej odlew (np. w gipsie) lub wypalając ją w piecu. Konstruowanie to inaczej montowanie rzeźby z wybranych elementów. Łączy się je ze sobą w różny sposób, np. poprzez spawanie, nitowanie, klejenie, wiązanie. Ta metoda wykonywania form rzeźbiarskich jest chętnie stosowana w sztuce nowoczesnej. Przez wieki artyści posługiwali się głównie dłutami i młotkami. Natomiast współcześni rzeźbiarze korzystają też z nowoczesnych maszyn typu wiertarki, szlifierki, piły (także laserowe).



Współczesne pracownie rzeźbiarskie przypominają warsztat mechanika samochodowego lub stolarza.



Ołtarz główny, kościół w Blaubeuren (koło Ulm), Niemcy

W Polsce najwspanialszym przykładem drewnianej rzeźby ołtarzowej jest dzieło mistrza **Wita Stwosza** – polichromowany (drewno pokryte warstwą malarską) ołtarz główny w kościele Mariackim w Krakowie, który już poznaliśmy.

Przykładem niemieckiej drewnianej rzeźby ołtarzowej jest konstrukcja w kościele św. Jana Chrzciciela w Blaubeuren autorstwa Michela Erharta. Jest to ołtarz szafiasty o dwóch parach ruchomych skrzydeł. Po ich otwarciu ukazują się rzeźby – koronowana przez dwa unoszące się anioły Madonna z Dzieciątkiem oraz postaci świętych: Jana Chrzciciela, Benedykta, Jana Ewangelisty i Scholastyki.

Znana polska rzeźba średniowieczna to *Madonna z Krużlowej*. Jest to figura rzeźbiona w drewnie lipowym i polichromowana. Madonna ma piękną twarz o wysokim czole. Jej ciało jest wygięte w kształt litery „S”. Maryja trzyma na rękach małego Jezusa z jabłkiem w dłoni, czyli symbolem władzy nad światem. Podobne rzeźby powstawały w średniowieczu na terenie całej Polski – są nazywane „pięknymi Madonnami”.



Przypomnij sobie dzieło ołtarzowe Wita Stwosza z kościoła Mariackiego w Krakowie i powiedz, jakie dostrzegasz podobieństwa między nim, a przedstawionym ołtarzem kościoła w Blaubeuren.



Autor nieznany, *Madonna z Krużlowej*, ok. 1410



W czasach antycznych osiągnięto mistrzostwo w wykonywaniu **odlewów z brązu** – stopu miedzi z domieszką cyny lub ołowiu. Ciekły, roztopiony metal jest wlewany do uprzednio przygotowanej formy. Technika ta pozwala na kopiowanie dzieł wykonanych w kamieniu oraz rzeźb z gliny. Auguste Rodin [czyt. rodę] to autor znanej wam już rzeźby *Mieszczanie z Calais* [czyt. kale], która przedstawia grupę bohaterskich mieszczan. Artysta wykonał ją na zamówienie władz miasta Calais. Pomnik tworzy sześć odlanych w brązie postaci naturalnej wielkości. Są to szlachetni i poważani obywatele, którzy dobrowolnie oddali się w ręce najeźdźców, gotowi poświęcić życie za miasto. Na świecie istnieje 12 odlewów w brązie *Mieszczan z Calais*, ponieważ metoda ta pozwala na wielokrotną realizację dzieła rzeźbiarskiego.

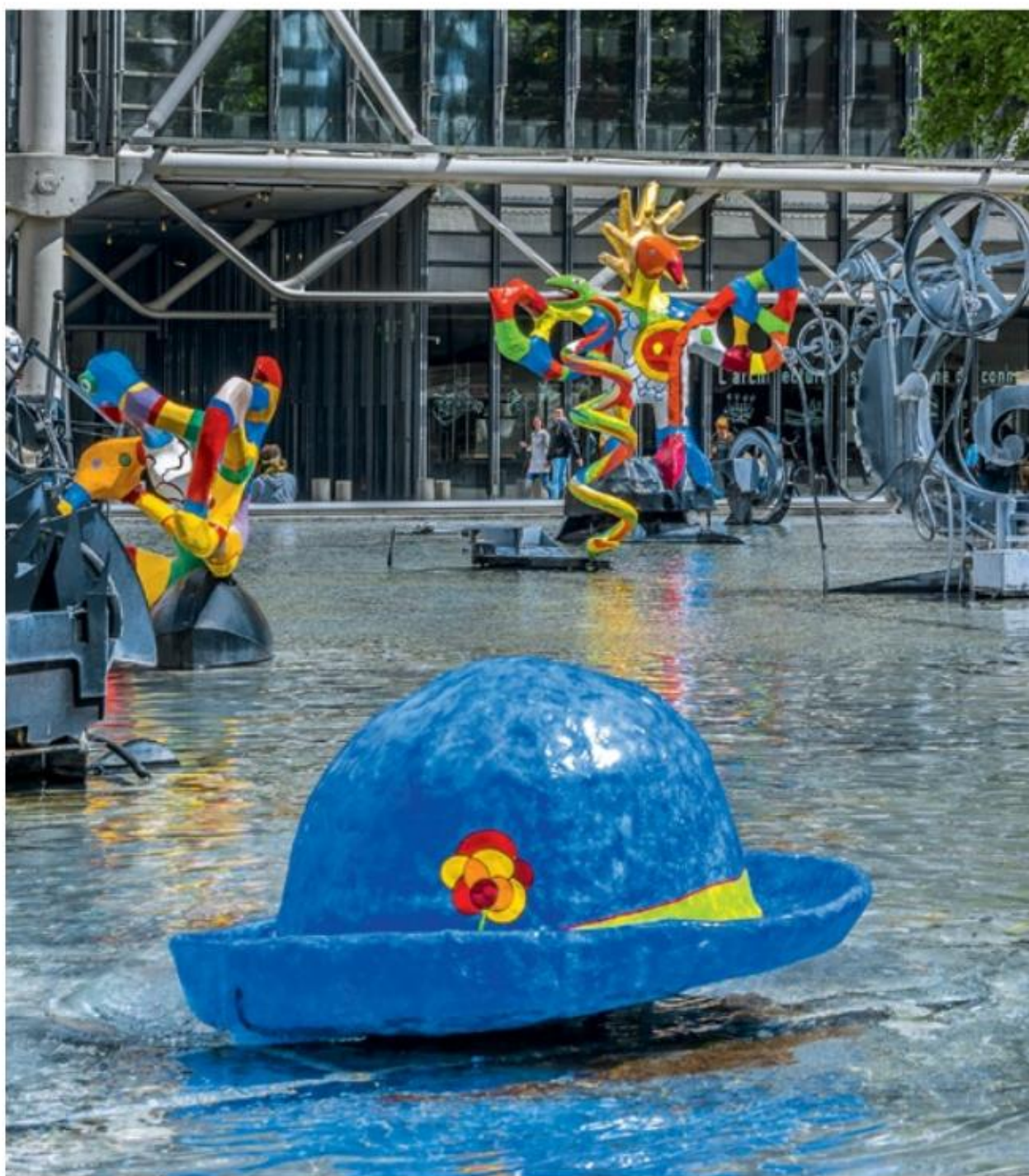
Auguste Rodin, *Mieszczanie z Calais* (przed budynkiem londyńskiego parlamentu), 1915



Rzeźby z marmuru są znane od starożytności. Artysty nowożytni wzorowali się na antycznych posągach. Wiele z nich wyznaczyło niezmienny przez wieki kanon piękna. Wykonanie rzeźby w marmurze to długi proces, który wymaga ogromnej pracy. Rzeźbiarz odłupuje kawałki kamienia za pomocą młotka i dłuta, aż do uzyskania zamierzonego efektu. Najpierw wydobywa zarys kształtu ciężkim dłutem o ostrym końcu. Potem używa płaskiego dłuta do wydobywania szczegółów. Następnie mokrym papierem ściernym wygładza szorstką powierzchnię.

Madonna z Brugii, znana też jako *Madonna z Dzieciątkiem*, to dzieło Michała Anioła. Rzeźbiarz wykonał ją z białego marmuru kararyjskiego (pochodzącego z okolic Carrary we Włoszech). Rzeźba stanowi zamkniętą kompozycję, w której dziecko stanowi jedność z matką. Została ona wykonana z niezwykłą starannością. Twarz Marii jest realistyczna, wyraża zaniepokojenie i troskę o losy syna.

Michał Anioł, *Madonna z Brugii*, 1503–1504
Marmur



Jean Tinguely, Niki de Saint Phalle, *Fontanna Strawińskiego* (fragmenty), 1982
Metalowy złom, malowany poliester

Współcześni rzeźbiarze wykorzystują w swojej twórczości nowe materiały. Mogą to być elementy metalowe, złom, tworzywa sztuczne lub żywice i włókna syntetyczne. Czasami łączą je z tradycyjnymi materiałami. *Fontanna Strawińskiego* w Paryżu składa się z 16 ruchomych figur, które umieszczono w olbrzymim basenie. Reprezentują one najważniejsze kompozycje Igora Strawińskiego. Autorzy rzeźb – Jean Tinguely [czyt. żą tangli] i Niki de Saint Phalle [czyt. niki de sę fal] – sięgali po inne niż dotychczas materiały i środki wyrazu. Tinguely zasłynął jako twórca **ruchomych rzeźb-machin** i **instalacji**. Jego konstrukcje wykonane są z żelaza i złomu. Artysta tak łączył elementy dzieł poprzez spawanie lub innymi sposobami, by mogły się poruszać i wydawać dźwięki. Natomiast rzeźby de Saint Phalle są wykonane z malowanego **poliestru**.



Rodzajem przestrzennego kolażu jest **asamblaż** – zestawienie i połączenie różnorodnych elementów, np. fotografii, metalowych części, fragmentów wielu mechanizmów. Takie dzieło może przypominać obraz lub relief.

Symboliczno-ekspresyjne kompozycje asamblażowe to wizytówka twórczości znanego polskiego artysty Władysława Hasiora (1928–1999). Twórca wykorzystywał w nich różnorodne materiały i gotowe przedmioty. Znałe są również jego liczne pomniki o głębokiej symbolice.

Władysław Hasior, *Krajobraz po bitwie*, 1970
Asamblaż



Magdalena Abakanowicz, *Agora* – 106 bezgłowych i bezrękich figur kroczących, odlanych w żeliwie, Chicago, Grant Park, 2006.

Magdalena Abakanowicz (1930–2017) zaślęła cyklem przestrzennych tkanin nazwanych abakanami. Od lat 70. ubiegłego wieku wykonywała prace z płótna, drzewa, brązu i kamienia. Jej dzieła przedstawiają fragmenty postaci ludzkich, często grupowanych po kilkadziesiąt figur. Ustawione w przestrzeni tworzą charakterystyczne trójwymiarowe kompozycje. Rzeźba *Agora w Chicago* to rodzaj **instalacji** – przestrzennej formy złożonej z wielu elementów i wykonanej z różnorodnych materiałów.

1. Wymień materiały, z których można stworzyć rzeźbę.
2. Jakie są etapy tworzenia kompozycji rzeźbiarskich?

Zestawianie i łączenie

Pojęcia i znaczenia terminów zestawiać i łączyć:

zestawić — zestawiać

1. «złożyć coś i umieścić w innym miejscu»

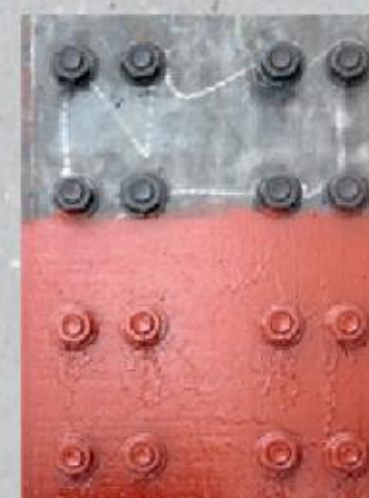
2. «złożyć jakieś elementy w całość»

łączyć

1. «spajać, zespalać w całość z odrębnych elementów za pomocą środków technicznych»

2. «umożliwiać połączenie, zespolenie»

3. «tworzyć związek pomiędzy jakimiś zjawiskami lub pojęciami»



Przyjrzyj się przedstawionym kompozycjom o charakterze asamblażu. Zainspiruj się ich wyglądem lub wykonaj swój niepowtarzalny asamblaż. Wykorzystaj dostępne materiały, takie jak np. zakrętki od butelek, spinacze, pokrywki, kawałki tektury o różnych grubościach, talerze – papierowe i plastikowe, piórka, nici, włóczkę, kubki – plastikowe lub ze styropianu, niewielkie pudełka itp. Uporządkuj je na grubej tekturze formatu A3, tworząc relief, lub wykonaj kompozycję przestrzenną według określonej przez siebie zasady. Sklej poszczególne elementy mocnym klejem lub połącz sznurkami albo giętym drutem. Możesz je pomalować na jeden kolor albo zakomponować ich naturalne kolory w taki sposób, aby tworzyły spójną całość.



Robert Bradford, *Mops*, 2009

Robert Bradford to angielski artysta tworzący obecnie we Francji, który w swej twórczości posługuje się wyłącznie przedmiotami z recyklingu. Konstruuje różnej wielkości rzeźby ze zużytych elementów zabawek i innych plastikowych, kolorowych przedmiotów, takich jak spinacze, foremki, plastikowe sztucce, spinki. Niektóre z jego rzeźb zbudowane są z ponad 3000 elementów i osiągają bardzo wysokie ceny na aukcjach dzieł sztuki. Artysta twierdzi, że preferuje materiały, które mają swoją historię, a zużyte, niepotrzebne zabawki wydają mu się najodpowiedniejsze do tego celu. Warto dodać, że Robert Bradford jest nie tylko cenionym artystą, ale także wykładowcą akademickim i psychoterapeutą.

Więcej na temat

Surowce wtórne i sztuka



Valeria Burgoa, *Projekt herbata 005 wysoka*, 2007

W obecnych czasach coraz większą popularnością cieszy się **upcykling**, czyli przetwarzanie odpadów w celu ponownego wykorzystania ich w innej formie. Wiąże się to z większą świadomością ekologiczną społeczeństw i potrzebą ochrony środowiska. Upcykling staje się stylem życia związanym z ograniczaniem konsumpcji. Wielu artystów wykorzystuje stare i zużyte przedmioty w swojej sztuce lub rzemiośle, tworząc instalacje artystyczne i rzeczy użytkowe, np. meble, doniczki, torby czy biżuterię.

Valeria Burgoa, artystka pochodząca z Chile, tworzy instalacje z wykorzystanych torebek herbaty. Te bardzo precyzyjne konstrukcje zadziwiają odbiorców – trudno uwierzyć, że tak misterne i efektowne prace powstały z tak prozaicznego tworzywa.

Upcykling

Upcykling [czyt. apsajkling] to rodzaj postawy proekologicznej, forma wtórnego przetwarzania odpadów, w wyniku którego powstają wartościowe surowce. Pojęcie to odnosi się do kreatywnych sposobów wykorzystania tego, co już niepotrzebne i zużyte, do stworzenia czegoś nowego, o nowej funkcji i formie.



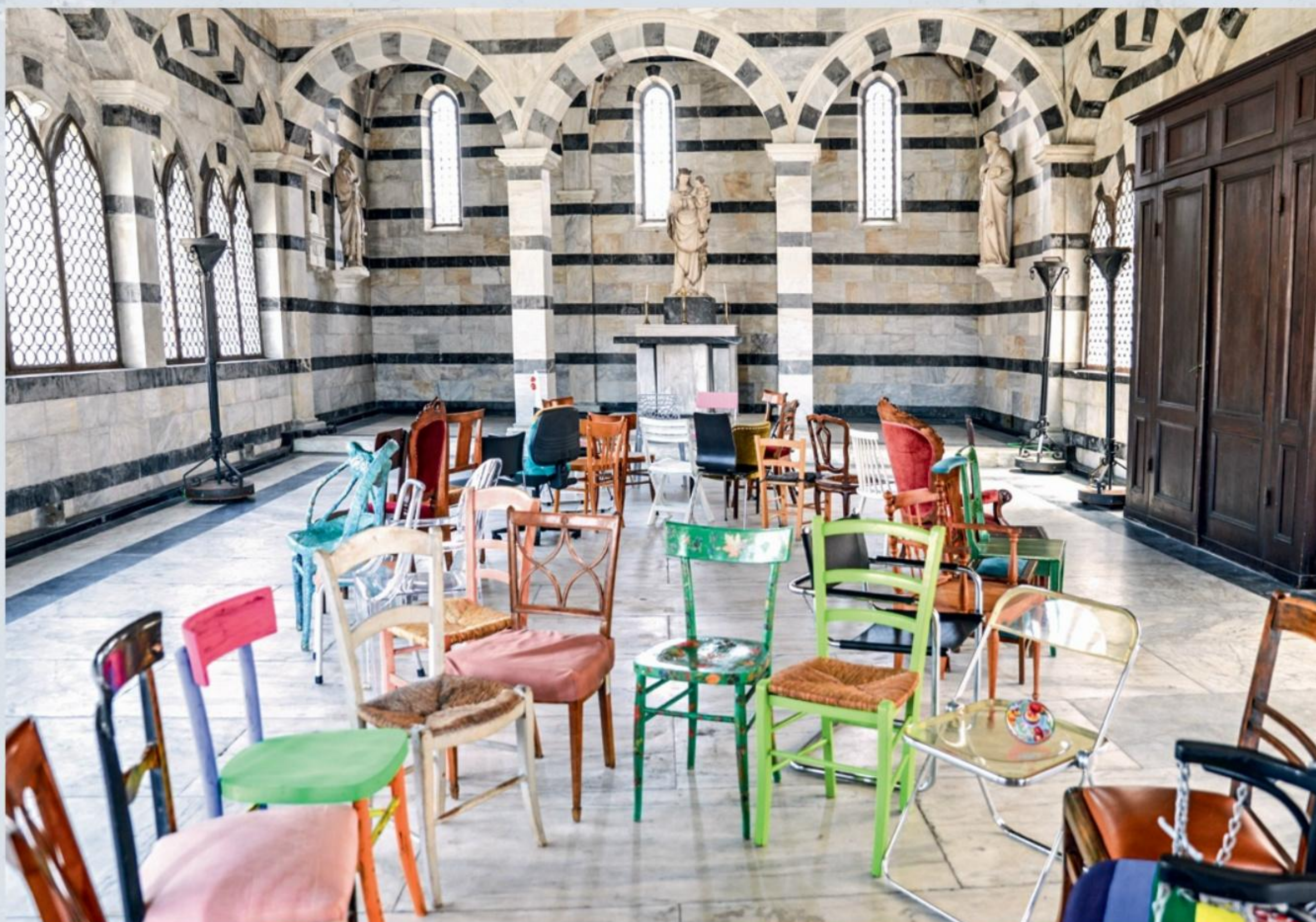
Przyjrzyj się przedstawionym kompozycjom wykonanym z surowców wtórnych. Zaprojektuj przedmiot użytkowy, dekoracyjny lub serię zabawek z użyciem tego typu materiałów. W zależności od tego, co zaprojektujesz, zgromadź odpowiednie materiały, np. butelki plastikowe, opakowania po produktach, tekturę, pudełka, puszkę, pokrywy, kawałki tektury o różnych grubościach, zakrętki, makulaturę, części złomu. Przygotuj farby akrylowe, pędzle i mocny klej. Wykonaj zaprojektowany przez siebie przedmiot. Możesz go pomalować na jeden kolor lub wykorzystać barwy naturalne, aby tworzyły estetyczną całość.



Arte povera – sztuka biedna

Arte povera to nurt w sztuce współczesnej, który rozwijał się na terenie Włoch od 1967 r. Ten włoski termin można przetłumaczyć jako „sztuka uboga” lub „sztuka biedna”.

Nazwa wiąże się ze szczególnymi rodzajami tworzyw, jakich artyści tego nurtu używają do kreowania swoich dzieł. Wykorzystują oni w procesie twórczym surowe materiały, takie jak np. metal, gałęzie drzew, odłamki szkła, różnej wielkości kamienie, stare gazety lub szmaty. Na pierwszy plan wysuwa się cały proces myślowy artysty. Arte povera przez 10 lat stanowiła jeden z najważniejszych kierunków w sztuce współczesnej. Wyróżnia ją m.in. powrót do prostych komunikatów, wzmocnienie znaczenia codzienności, silna dynamika procesu twórczego, brak symbolizmu. Włoscy artyści, używając zwykłych przedmiotów jako tworzywa dzieła, uczynili sztukę naturalnym elementem życia, porzucając jej elitarnie znaczenie dla kultury.



Michelangelo [czyt. mikelandzelo] **Pistoletto**, wystawa w kościele Santa Maria della Spina, Piza, Włochy, 2018



Giovanni [czyt. dziowani] **Anselmo**, *Grigi che si alleggeriscono verso l'oltremare* (Szare kamienie, które rozjaśniają się za oceanem), Muzeum Sztuki Współczesnej Cassino, Włochy, 1994



Pascali [czyt. paskali], *Trap (Pułapka)*, Tate Modern, Wielka Brytania, 1968



Jannis Kounellis [czyt. zanis kunelis], rzeźby na targach sztuki Artissima, Turyn, Włochy, 2016

1.4 Jak powstają dzieła architektury?



Widok panoramiczny na architekturę Londynu, Wielka Brytania, 2019

Architektura jest sztuką budowania, czyli zamykania przestrzeni zgodnie z potrzebami i możliwościami człowieka. Pojęcie to pochodzi od greckiego słowa *architekton*, które oznacza głównego budowniczego. Przez wieki człowiek zwiększał liczbę funkcji, jakie miały spełniać obiekty architektoniczne. Pierwsze wzniesione przez niego siedziby były nietrwałe i bardzo surowe. Z upływem czasu zmieniające się warunki gospodarcze, rozwój nauki, techniki i kultury wpływały na przemiany form architektonicznych. Oprócz spełniania funkcji użytkowych architektura dostarcza również wrażeń estetycznych. To w niej najpełniej widać zmiany, jakim podlegała sztuka na przestrzeni dziejów.

W każdym dziele architektonicznym można wyróżnić elementy konstrukcyjne i dekoracyjne. Te pierwsze mają utrzymywać całą budowlę i zapewniać jej trwałość. Wytwory architektury spełniają konkretne zadania wyznaczone przez projektanta, które następnie uwzględnia budowniczcy. Części dekoracyjne jedynie upiększają budynek, pełniąc funkcje estetyczne. W nowoczesnej architekturze często sama konstrukcja budowli stanowi jednocześnie ciekawą ozdobę.

Budowle można wznosić z różnych materiałów. Te murowane powstają z tradycyjnego budulca, jakimi są np. kamień i cegła. Popularnym materiałem architektonicznym jest drewno. Współcześnie konstrukcja budynku może mieć też elementy stalowe, żelbetowe lub szklane.

W starożytnym Egipcie oprócz kamiennych piramid wznoszono także okazałe świątynie z tego surowca. Zespół świątynny w **Abu Simbel** stanowią kamienne budowle wykute w zboczu góry w czasach Ramzesa II Wielkiego. Wydrążono je w skale, wchodząc ponad 50 metrów w głąb masywu. Przy fasadzie świątyni ustawiono sześć posągów stojących króla i królowej o wysokości 10 metrów.



Zespół świątynny w Abu Simbel, Egipt, XIII w. p.n.e.
Kamień jest tu zarówno elementem konstrukcyjnym, jak i dekoracyjnym (kamienne posągi).



Akwedukt Pont du Gard, Francja, I w. p.n.e.

W starożytności w rzymskich miastach budowano łaźnie, czyli termy. Wodę do nich dostarczano poprzez system kamiennych **akweduktów**, czyli wodociągów. Akwedukty powstawały na terenie całego Cesarstwa Rzymskiego. Jednym z najpiękniejszych jest zachowany do dziś Pont du Gard [czyt. pą di gar] w południowej Francji. Konstrukcje wodociągowe składają się z szeregu tuneli i mostów, które wzniesiono z bloków kamiennych bez użycia zaprawy. Starożytne cuda sztuki inżynieryjnej stały się również elementami dekoracyjnymi miast i ich okolic dzięki zastosowaniu wysokich arkad.

Ważnym budulcem używanym w architekturze **gotyku** była cegła. Osiągnięcia nauki, głównie geometrii, pozwoliły ówczesnym budowniczym na konstruowanie strzelistych katedr i innych budynków z charakterystycznymi ostrymi łukami.

Styl późnogotycki reprezentuje kościół św. Anny w Wilnie. Powstał na przełomie wieków XV i XVI z fundacji wielkiego księcia litewskiego i późniejszego króla polskiego – Aleksandra Jagiellończyka. Fasada świątyni jest efektowna i bogato zdobiona. Dzięki zastosowaniu do jej budowy 33 rodzajów ceglanych kształtek konstrukcja sprawia wrażenie koronkowej.

Przez wieki budowano też przy użyciu naturalnego surowca – drewna. Niezwykłym przykładem dzieła architektonicznego wzniesionego z tego materiału jest kościół Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny i św. Michała Archanioła w Haczowie. Powstał on w pierwszej połowie XV w. Świątynia została wpisana na listę UNESCO jako najstarszy, największy i najlepiej zachowany gotycki kościół drewniany o konstrukcji zrębowej w Europie.



Kościół św. Anny, Wilno, XV/XVI w.



Kościół Wniebowzięcia NMP i św. Michała Archanioła, Haczów, XV w.



Kościół Sagrada Familia,
Barcelona, rozpoczęcie budowy:
1882

Jedną z najbardziej znanych budowli kamiennych jest hiszpańska Sagrada Familia – nieukończona okazała Świątynia Pokutna Świętej Rodziny. Przypomina ona gigantyczną formę organiczną o niezwyklej dekoracji rzeźbiarskiej i z wieloma nagromadzonymi detalami. Jest to dzieło hiszpańskiego artysty **Antoniiego Gaudiego** (1852–1926). Projekty architektoniczne tego twórcy wyglądają niczym ogromne bryły rzeźbiarskie, pełne falujących linii, asymetrycznych kształtów i mozaikowych, kolorowych płaszczyzn. Gaudi pracował nad budową kościoła Sagrada Familia aż do swojej śmierci. Poświęcił tej budowli ponad 40 lat swojego życia. Zakończenie prac jest planowane na 2026 r., czyli w setną rocznicę śmierci architekta.

Współczesna architektura charakteryzuje się estetyką technologiczną zwaną high-tech [czyt. haj tek]. Przykładem tego typu budowli jest Centrum Pompidou w Paryżu, zaprojektowane przez Richarda Rogersa [czyt. riczarda rodzersa]. Wyeksponowane na zewnątrz budynku elementy techniczne i instalacyjne spełniają nie tylko funkcje użytkowe. Są one również elementem dekoracyjnym, który decyduje o szczególnej estetyce tego obiektu.



Centrum Pompidou,
Paryż, 1972–1977

1. Wybierz w swojej miejscowości jakąś ciekawą budowlę i spróbuj ją krótko opisać. Czym się ona wyróżnia? Z czego jest zbudowana?
2. Wymień materiały, które stosuje się do tworzenia dzieł architektury.
3. Wyobraź sobie, że jesteś architektem. Wymyśl budowlę, której – według ciebie – brakuje w twojej miejscowości, a którą można by zbudować. Uwzględnij walory estetyczne i przeznaczenie projektowanego dzieła. Swój pomysł przedstaw na papierze. Wykonaj szkic za pomocą miękkiego ołówka lub kredek.

Więcej na temat

Architektura organiczna i ekologiczna



Simone i Jasmine Dale, Hobbit House, Walia, Wielka Brytania, 2003

Wybitny architekt XX w. – Frank Lloyd Wright [czyt. lojd rait] jako jeden z pierwszych propagował architekturę organiczną, czyli zespoloną z otoczeniem. Uważał, że budowla zgodna z naturą to taka, która staje się integralną częścią krajobrazu. W klasie szóstej poznaliście jego najwybitniejszy projekt – willę Kaufmanna w Bear Run w Pensylwanii, w USA (z 1936 r.). Jego budowle stały się inspiracją dla wielu architektów w drugiej połowie XX wieku i w czasach nam współczesnych. Architektura zwana ekologiczną proponuje podobne rozwiązania, uwzględniając jednak przede wszystkim ochronę i potrzeby środowiska naturalnego.

Simone i Jasmine Dale [czyt. simon i dżasmin dejl] wybudowali własnymi rękami swój ekologiczny dom w Walii, stawiając sobie za cel życie w zgodzie z przyrodą. Używali tylko naturalnych materiałów i prostych narzędzi. Ich dom jest wykopany we wzgórzu i doskonale komponuje się z otaczającym go krajobrazem. Aby chronić środowisko naturalne, budynek funkcjonuje całorocznie. Sprzyja to minimalizowaniu zużycia energii i produkcji odpadów. Hobbit House nie jest podłączony do sieci energetycznej, a oświetlenie uzyskiwane jest dzięki oknom w dachu i panelom słonecznym. Mieszkańcy zajmują się uprawą roślin i hodowlą zwierząt, by ich gospodarstwo było całkowicie samowystarczalne. Forma i estetyka są całkowicie odmienne od koncepcji Wrighta, ale dom Simone i Jasmine Dale'ów z pewnością jest organicznie powiązany z naturą.

Ciekawe



Mithun, Sustainability Treehouse, Glen Jean [czyt. mifn, sisteinebiliti trihaus, glen dżon], Stany Zjednoczone, 2013

Placówka edukacyjna Sustainability Treehouse jest położona na zalesionych stokach rezerwatu Summit Bechtel [czyt. samit bektel] w USA. Budowla przypomina dziecięcy domek na drzewie. Odwiedzający mogą podziwiać przyrodę otaczającego rezerwatu z różnych punktów i poziomów domu. Jednocześnie tutaj interaktywna ekspozycja przekazuje istotne informacje na temat ekologii. Sam budynek został wyposażony w nowoczesne rozwiązania (panele słoneczne, turbiny wiatrowe czy system oczyszczania wody), dzięki którym cała potrzebna energia jest wytwarzana na miejscu. Do budowy wykorzystano przede wszystkim drewno. Na każdym kroku dom kojarzy się z dziecięcymi przygodami i skłania odwiedzających do stosowania ideałów ekologii we własnym życiu.

Architektoniczna kreacja

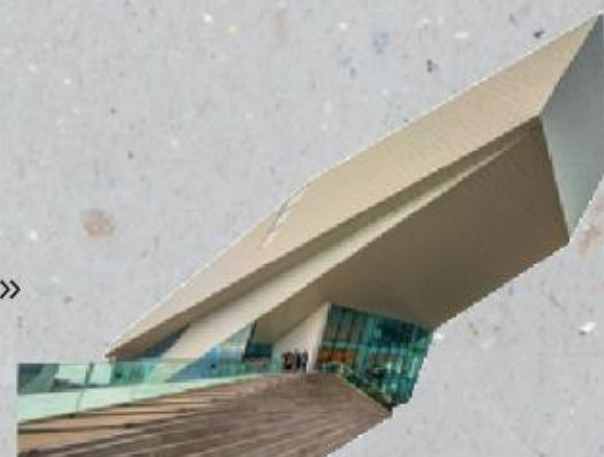
Pojęcia i znaczenia terminów *kreacja* i *architektonika*:

kreacja

1. «rola w filmie lub w sztuce teatralnej, zagrana przez aktora w sposób oryginalny i interesujący»
2. «elegancki strój, zwłaszcza kobiety»
3. «akt tworzenia czegoś, zwykle dzieła sztuki; też: wytwór tej czynności»

architektonika

1. «kompozycja, układ, konstrukcja budowli»
2. «struktura czegoś, metoda uporządkowania w całościowe struktury»



Przyjrzyj się przedstawionym budowlom i powiedz, co mogło zainspirować architektów do zaprojektowania tak niezwykłych form. Zastanów się, jaki przedmiot (albo jaka funkcja budynku) mógłby (mogłaby) być inspiracją dla ciebie. Wykonaj taki projekt – oparty na własnym pomysle – w formie przestrzennej (z pudełek, tektury itd.) lub na kartonie. Najpierw go naszkicuj, potem uzupełnij kolorystykę. Możesz wykorzystać pudełka, tekturę, papier kolorowy, taśmę klejącą, nożyczki, klej lub: karton formatu A3, ołówki, flamastry, kredki, farby i pędzle.

1.6 Technologie sztuki nowych mediów

Fotografia

Tradycyjny podział na dyscypliny plastyczne podlega nieustannym zmianom. W naszym życiu pojawiają się udoskonalone narzędzia, które wpływają na jego jakość, a także sposób przedstawiania treści i formę. W dziedzinie sztuki i techniki, jaką jest fotografia, występuje podział na fotografię tradycyjną, w której stosuje się materiały światłoczułe, oraz fotografię cyfrową, gdzie obraz jest zapisywany na elektronicznej matrycy.

Wszystko zaczęło się kilka wieków temu za sprawą Leonarda da Vinci. Artysta dostrzegł w ciemnym pokoju (łac. camera obscura [czyt. kamera obskura] ‘ciemny pokój’) promienie słońca przedostające się przez mały otwór w okiennicy. Na przeciwległej białej ścianie ujrzał odwrócony wizerunek kościoła, który znajdował się naprzeciwko jego domu. Smuga światła – skupiona w otworze jak w soczewce – stworzyła dokładny obraz, a ciemny pokój stał się pierwszym „aparatem fotograficznym”.

Wiek XIX przyniósł wynalazek fotografii w jej obecnym kształcie. Louis Jacques Mandé Daguerre [czyt. lui żak mande dager] (1789–1851) i William Henry Fox Talbot (1800–1877) przedstawili wówczas swoje dokonania w uzyskiwaniu obrazów fotograficznych. W tym czasie weszły w użycie również terminy: fotografia, negatyw, pozytyw. W Polsce fotografia artystyczna rozwinęła się najbardziej po II wojnie światowej, a jednym z jej najwybitniejszych przedstawicieli był Edward Hartwig.



Louis Jacques Mandé Daguerre, *Pracownia artysty*, 1837
Dagerotyp (unikatowa, pojedyncza fotografia na metalowej płytce)



Fotografie najwybitniejszych polskich artystów fotografików możesz poznać, oglądając zbiory online Muzeum Fotografii w Krakowie na stronie: mhf.krakow.pl.



William Henry Fox Talbot, *Warsztaty fotograficzne w Reading*, 1846
Kalotypia (pierwsza technika negatywowa opracowana przez Talbota)



Edward Hartwig, *Krajobraz morski*, Norwegia, lata 60. XX w.



Lustrzanki cyfrowe DSLR – aparaty fotograficzne jednoobiektywowe wyposażone w światłoczułe matryce



Fragment wystawy fotografii amerykańskiego artysty Phila Sterna w Fundacji Fotograficznej Forma, Mediolan, Włochy, 2010

Fotografia cyfrowa stwarza dużo większe możliwości niż fotografia tradycyjna. Zdjęcia zapisywane elektronicznie można edytować w specjalnych komputerowych programach graficznych. Możliwość obróbki i przetworzenia wykonanej fotografii otwiera przed fotografikami nowe rejony twórczych poszukiwań. Poza wieloma funkcjami użytkowymi, związanymi z dokumentowaniem wydarzeń, utrwalaniem wizerunków ludzi, krajobrazów, przedmiotów, fotografia jest również dziedziną sztuki. Dzieła tworzone przez wybitnych fotografików podziwiane są na równi z wytworami mistrzów malarstwa, rzeźby, grafiki. Na ostateczny kształt fotografii wpływa idea artysty, jego wiedza, wyczucie, ale często także przypadek. Liczy się oryginalność, uchwycenie odpowiedniej chwili, kompozycja, jak też umiejętność zastosowania właściwych środków wyrazu plastycznego. Odbitki fotograficzne podkleja się na kartonach, umieszcza za szybą w ramach lub oprawia w tzw. passe-partout [czyt. paspartu]. To francuskie określenie oznacza obramienie z kartonu lub tektury, stosowane głównie przy oprawach fotografii, grafik, akwarel.



Selfie [czyt. selfi] – popularny rodzaj autoportretu, który wykonuje się smartfonem lub kamerą internetową

Fotomontaż

Pojęcia i znaczenia terminu *fotomontaż*:

«obraz fotograficzny otrzymany przez sfotografowanie kompozycji utworzonej z fragmentów kilku fotografii, rysunków itp.; też: metoda tworzenia takich obrazów»



1. Przyjrzyj się ilustracjom przedstawiającym fotomontaże. Przygotuj zdjęcia z gazet i kolorowych magazynów lub własne fotografie. Zaprojektuj i wykonaj z nich fotomontaż metodą tradycyjną – wycinając i przyklejając wybrane części na kartkę. Jeśli dysponujesz odpowiednim programem graficznym, możesz go użyć do wykonania tej pracy.
2. Przyjrzyj się przedstawionym fotomontażom i powiedz, czy coś cię w nich zaskoczyło. Jeśli tak – może to być inspiracją dla twojej pracy, jeśli nie – samodzielnie wykonaj fotomontaż. Powinien on zaskoczyć odbiorców nietypowym zestawieniem elementów: postaci ludzkich, zwierząt lub części fotografii przedstawiających inne elementy rzeczywistości, dopasowanych w nietypowy sposób. Łącząc ze sobą poszczególne fragmenty, nadaj im nowy sens, a całość odpowiednio zatytułuj. Pracę wykonaj z przygotowanej makulatury (gazet i kolorowych czasopism) na kartonie formatu A3 lub – jeśli dysponujesz aparatem fotograficznym i odpowiednim programem do obróbki zdjęć – zrób to zadanie w wersji cyfrowej.



Aeroskop skonstruowany przez Kazimierza Prószyńskiego



Prototyp filmowej kamery cyfrowej najnowszej generacji (*The Arri Alexa LF camera*)



Dron – bezzałogowy statek powietrzny (w trakcie nagrywania obrazu z wysokości)



Nagrywanie wideobloga

Film

Pierwsze ruchome obrazy zapisane na taśmie były krótkie i nieme. Te kilkuminutowe scenki nie zapowiadały tak dynamicznego rozwoju filmu w XX w. Stał się on wówczas najbardziej popularnym środkiem wyrażania twórczych wizji i zapisywania rzeczywistości. Wiedzie już, że początki kina wiążą się z braćmi Auguste'em i Louisem Lumière [czyt. limier] z Francji. Natomiast pierwszą na świecie ręczną kamerą filmową o automatycznym napędzie i ze stabilizacją obrazu, tzw. aeroskop, skonstruował w 1908 roku polski wynalazca Kazimierz Prószyński.

Od tego czasu film rozwija się bardzo dynamicznie. Obecnie większość twórców filmowych zrezygnowała z klisz filmowych na rzecz zapisu materiału na twardych dyskach. Kamery filmowe najnowszej generacji nie wymagają używania dodatkowego oświetlenia – do zarejestrowania zachwycających pięknem ujęć wystarcza światło naturalne. Popularne jest rejestrowanie materiału filmowego przez drony, bezzałogowe statki powietrzne.

Wiedzie już, że filmy można podzielić na fabularne, dokumentalne, edukacyjne oraz animowane. Kadry zapisane na taśmie filmowej lub cyfrowej matrycy tworzą utwór złożony z tysięcy małych obrazów. W dużej mierze są one oparte na takich elementach plastycznych, jak kompozycja, perspektywa, światło i kontrast.

Film, podobnie jak fotografia, dzięki dostępności narzędzi (np. smartfonów) staje się coraz popularniejszą formą twórczej komunikacji. W internecie są popularne wideoblogi (ang. videoblog, vlog, vog), czyli rodzaj filmowych blogów. Niekiedy mają one charakter artystyczny, ale najczęściej są to poradniki dotyczące np. mody, makijażu, kuchni, gotowania czy majsterkowania. Artyści używają również materiałów filmowych, tworząc nieoczywiste przestrzenie sztuki. Przykładem może być projekt *Tokio 24* Krzysztofa Gonciarza. To rodzaj połączenia pętli filmowej przedstawiającej dobę w stolicy Japonii i instalacji artystycznej. Z dialogu tych dwóch form zrodziła się przestrzeń dla odbiorcy, który mógł poczuć i przeżyć film, a także zrobić własne zdjęcia, czyli poszerzyć akt twórczy o własną kreację.



Plakat projektu *Tokio 24* Krzysztofa Gonciarza, 2019, Kraków



Strona główna witryny internetowej Muzeum Narodowego w Warszawie

Grafika komputerowa

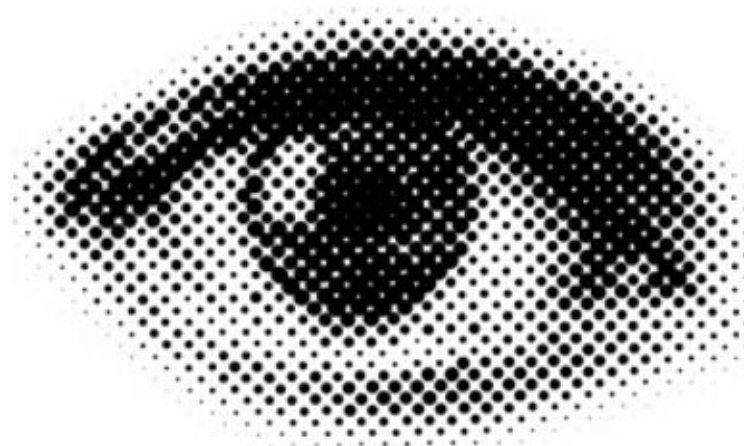
Bardzo często korzystamy z różnorodnych technologii informatycznych, które – oprócz pełnienia funkcji użytkowych – wpływają na sferę estetyczną naszego życia. Błyskawiczny rozwój techniki oddziałuje także na współczesnych artystów, odkrywając przed nimi nowe możliwości obrazowania.

Graficy komputerowi rozróżniają dwa główne typy obrazów – **rastrowy** i **wektorowy**. Obraz rastrowy charakteryzuje się strukturą złożoną z siatki kolorowych, szarych lub czarno-białych pikseli. Jakość ilustracji rastrowej zależy od liczby **pikseli**, które ją tworzą. Im jest ich więcej, tym obraz zyskuje na czytelności i głębi. Tego typu obrazy powstają m.in. przy wykorzystaniu programów komputerowych do obróbki i edycji fotografii, aplikacji malar-skich, wreszcie poprzez przetwarzanie obrazów z aparatów i kamer cyfro-wych.

Obraz wektorowy jest opisany matematycznie i zbudowany w oparciu o linie i proste figury geometryczne. Ilustracje wektorowe można skalować bez straty jakości, a ponadto pochłaniają one mniej pamięci na nośnikach danych. Obrazy tego rodzaju wykonuje się za pomocą rysunkowych i kon-strukcyjnych programów komputerowych. Dynamiczny rozwój technologii informatycznych inspirowe również twórców, którzy projektowaniu kompute-rowemu nadają wymiar artystyczny. Internetowe strony www zyskują nową jakość i estetykę. Ich zaletami są multimedialność, pojemność i dostępność. Przy ich tworzeniu powinno się też dbać o poprawność językową, estetyczny wygląd, odpowiednią funkcjonalność i oryginalność. Wielu współczesnych artystów wykorzystuje nowoczesne technologie do tworzenia i prezentowania swoich dokonań rzeszom użytkowników za pośrednictwem internetu. Sieć jest dla nich narzędziem masowej komunikacji i promocji.



Obraz wektorowy



Obraz rastrowy



Muzea sztuki w Polsce i na świecie posiadają swoje witryny internetowe, ale reprodukcje obrazów, fotografie rzeźb i dzieł architektury można też znaleźć na stronach www, których celem jest popularyzowanie sztuki. Poznajcie najciekawsze z nich:

<http://www.wga.hu/>

<https://www.wikiart.org/>

<http://www.bridgemanimages.com/en-GB/>



NextMarsMedia, digital art, projekt fantastycznego zamku do gry komputerowej, 2019

Digital art

Digital [czyt. didżital] art czyli sztuka cyfrowa to działalność artystyczna wykorzystująca technologię cyfrową jako narzędzie lub część procesu twórczego. Wpływ technologii cyfrowej wzbogacił sztukę o nowe formy, takie jak sztuka sieci, sztuka instalacji cyfrowej i wirtualna rzeczywistość. W obecnych czasach artyści wykorzystują wiele źródeł informacji i programów elektronicznych do tworzenia swoich dzieł.

Digital painting (ang. ‘malarstwo cyfrowe’) to zastąpienie narzędziami cyfrowymi takich tradycyjnych sposobów tworzenia malarstwa i rysunku, jak akwarela, malarstwo olejne czy szkic. Tablety, rysiki i odpowiednie programy przekazują informację do komputera, kreując odpowiednie malarskie i rysunkowe efekty. Programy oferują narzędzia podobne do rzeczywistego wyposażenia pracowni artysty: płótno, kartkę, narzędzia do rysowania, malowania, paleta i wiele opcji kolorów.

Malarstwo cyfrowe pozwala artyście pracować w zorganizowanej, wolnej od bałaganu pracowni, gdzie jest możliwe tworzenie w sposób perfekcyjny technicznie. Nie zmienia to faktu, że dzieło wytwarzane tradycyjnymi metodami może być bardziej ekspresyjne, niepowtarzalne, a artysta za ich pośrednictwem przekazuje swoją unikatową wizję i styl.

Malarstwo cyfrowe znajduje różnorodne zastosowanie m.in. w projektowaniu koncepcyjnym do filmów, telewizji czy do gier wideo.



Tithi Luadthong, digital art, ilustracja, 2019

Muzeum sztuki cyfrowej

Pierwsze na świecie muzeum sztuki cyfrowej o nazwie Mori Building Digital Art Museum [czyt. mori bilding didżital art miuzijem] znajduje się w Japonii, w Tokio. Zwiedzający mogą tam znaleźć instalacje prezentujące nowoczesną sztukę związaną z najnowszymi osiągnięciami technologii cyfrowej. Autorami przedsięwzięcia są twórcy japońscy, tworzący grupę artystyczną TeamLab [czyt. timlab]. Multimedialne i interaktywne instalacje zajmują powierzchnię 10 tysięcy metrów kwadratowych. Na tej przestrzeni wykreowano za pomocą 520 komputerów i 470 projektorów niezwykle świat. Dzieła sztuki tworzą tu jedną, niczym nieograniczoną kreację – przenikają się, komunikują, oddziałują na siebie nawzajem i mieszają się między sobą bez żadnych ograniczeń. Widzowie są zaproszeni do wejścia w trójwymiarową przestrzeń świetlną. Mogą przemieszczać się w wybranych przez siebie kierunkach, słuchać, czuć zapachy, dotykać, a nawet wejść w interakcję z wykreowaną wirtualnie rzeczywistością. Grafika wykorzystuje malarstwo kolorowe punkty świetlne, aby tworzyć przestrzenne formy, podobne do rzeźb. Cząsteczki światła są sterowane cyfrowo i zmieniają się w zależności od ruchu widza. Odbiorca jest integrowany z dziełem, ponieważ każdy jego ruch wpływa na całość kreacji, dzieło ciągle się zmienia.

Główną ideą tego futurystycznego muzeum jest wykreowanie niespotykanych nigdzie indziej doświadczeń odbieranych przez zwiedzających wszystkimi zmysłami i otoczenie ich zupełnie nową, nieznaną i niezwykle rzeczywistością. Każda wizyta w muzeum jest inna. Instalacje bezustannie się zmieniają, a podziwiając je odbiorca za każdym razem może dostrzec w nich zupełnie inne szczegóły.



Panoramiczny widok pomieszczeń i projekcji w Mori Digital Art Museum, Tokio, Japonia, 2018

1. Wymień znane ci rodzaje fotografii i filmów.
2. Czym wyróżnia się grafika komputerowa w porównaniu z tradycyjnymi sposobami projektowania?
3. Na co powinien zwrócić uwagę twórca strony internetowej? Podaj kilka aspektów.
4. Czym jest digital art?



Odwiedź stronę WWW Mori Muzeum, a dowiesz się więcej o tym wyjątkowym miejscu i zobaczysz niezwykle filmy prezentujące ekspozycje.

<https://borderless.teamlab.art/>



Nowe formy realizacji artystycznych

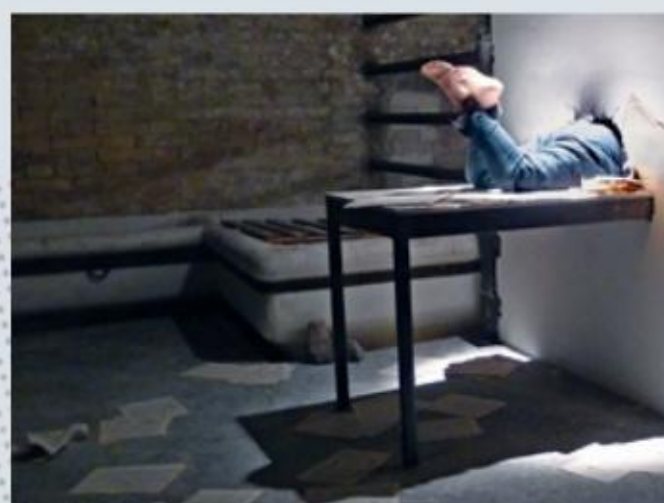
W XX w. obok rysunku, malarstwa, rzeźby i grafiki powstały nowe plastyczne formy wypowiedzi artystycznej. Korzystają one z elementów pochodzących z różnych dziedzin sztuki, np. malarstwa, rzeźby, teatru czy filmu. Jedne z ważniejszych to happening, performance, environment i sztuka wideo.



Tadeusz Kantor, *Happening morski*, 1967

Happening [czyt. hepening; ang. ‘zdarzenie’] to rodzaj akcji artystycznej, która odbywa się w danym miejscu i czasie, i której nie można powtórzyć. Artysta współtworzy z odbiorcami ciąg zdarzeń przypominających widowisko teatralne. Często wydarzeniu towarzyszy muzyka lub projekcja filmu. W happeningu charakterystyczne jest to, że dużą rolę odgrywa w nim przypadek. Nic nie jest pewne i zaplanowane do końca. Artysta i widzowie wspólnie tworzą wydarzenia. Happening może się odbywać w galerii, na ulicy, na łonie natury czy w sklepie. Wszystko zależy od pomysłu artysty.

Performance [czyt. performens; ang. ‘wykonanie’] jest podobny do happeningu – artysta występuje przed publicznością, prezentując swe działania artystyczne, ale widzowie są biernymi obserwatorami. Oglądający performance nie biorą w nim udziału. Happening i performance to dzieła sztuki, których nie możemy dotknąć czy zobaczyć powtórnie w tej samej formie. Często jednak są dokumentowane w postaci fotografii czy filmów.



Artist: Myriam Laplante
Title: Only This and Nothing More, photograph taken by Julie-Andrée T.
September 2012, MACRO Testaccio, Roma



Myriam Laplante, performance *Tylko to i nic więcej*, 2012

Wchodzący do pomieszczenia widzowie zobaczyli artystkę Myriam Laplante leżącą na stole. Stół i jej postać przebijały ścianę. Z jednej strony ściany widać było nogi artystki, z drugiej – górną część tułowia i twarz pogrążoną w mroku. Ręce wsparła na encyklopedii, której kartki rozsypała wokół. Na stole obok jej głowy siedział kruk, któremu artystka zadawała pytania typu: Jak myślisz, czy jesteś wolny?, Jak wolny?, Czy są dobre loty i złe loty?

Environment [czyt. inwajerment; ang. 'otoczenie'] – o ile performance możemy porównać do swego rodzaju przedstawienia teatralnego, o tyle environment – do samej scenografii. Widz może obejrzeć ją z pewnej odległości albo wejść do środka. Artysta aranżuje określone otoczenie. Elementy plastyczne mogą w nim otaczać odbiorcę ze wszystkich stron. Może on też nawet znaleźć się wewnątrz dzieła.

Wojciech Fangor
Studium przestrzeni, 1958



Sztuka wideo, zwana video art, wykorzystuje do działań artystycznych filmową i telewizyjną technikę utrwalania i przekazywania obrazu. Możliwości, jakie zapewnia, są bardzo duże. Artyści tworzą specjalne filmy, często udoskonalane technikami cyfrowymi, które następnie prezentują na ekranie jednego lub wielu odbiorników telewizyjnych. Korzystając z nowoczesnych narzędzi komputerowych, twórcy nagrywają również freski wideo. Prezentują je na ścianach galerii lub w innych wybranych przez siebie miejscach.



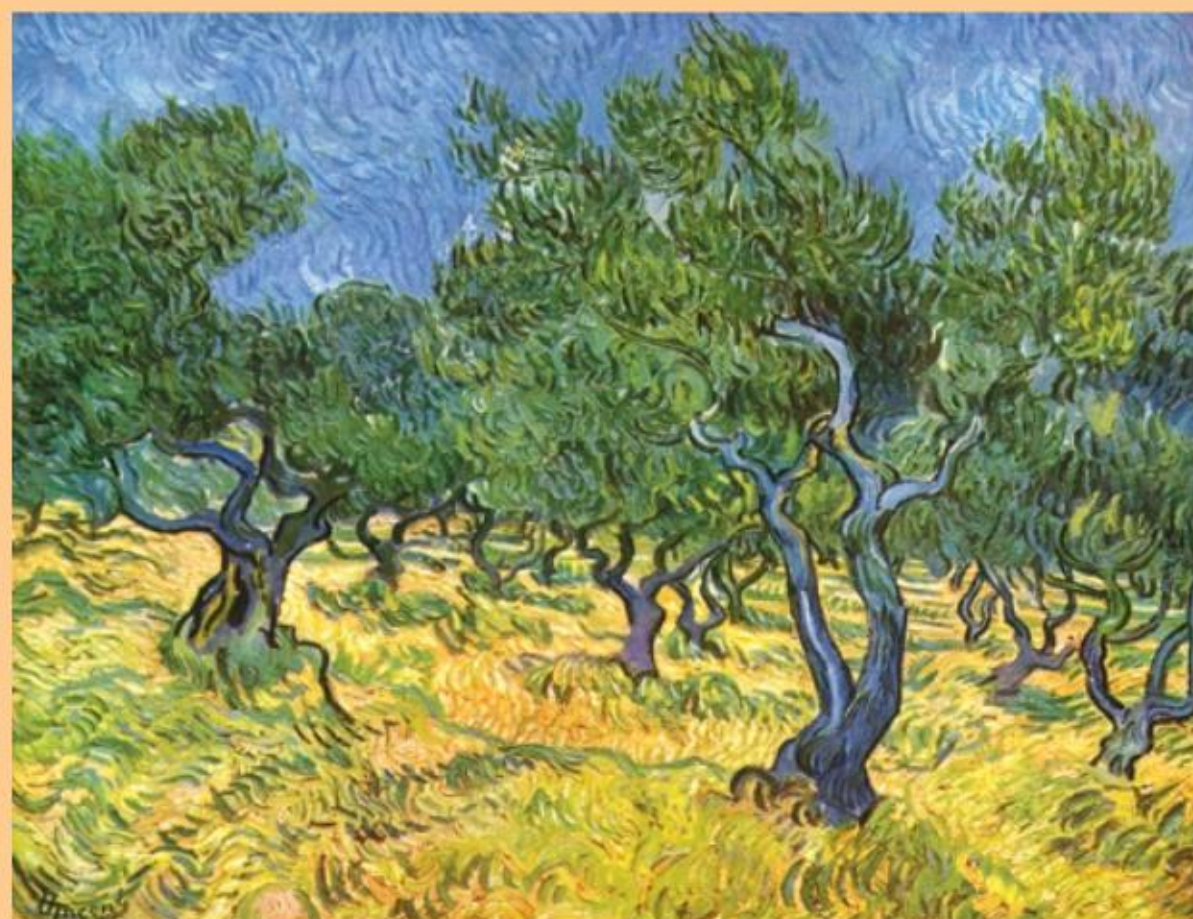
Dominik Lejman,
Łyżwiarze,
fresk wideo, 2004

Podsumowanie działu 1

1 Czy znasz te słowa?

sangwina studium szrafowanie lawowanie akwaforta malarstwo sztalugowe wideoblog
enkaustyka ikona tempera laserunek impasto sfumato asamblaż instalacja piksel

2 Poniższe fragmenty dzieł wykonano za pomocą dwóch różnych metod malarskich. Jakie to metody i na czym polegają?



3 Wyszukaj w podręczniku, rozpoznaj i nazwij dzieła oraz zabytki przedstawione na fotografiach. Powiedz, jakimi technikami i z jakich materiałów zostały wykonane.



2. Forma dzieła sztuki



2.1 Linia i kontur



Postać kobiety



Albrecht Dürer, *Studium stóp apostoła*, XV/XVI w.

Linia to jeden z podstawowych środków wyrazu plastycznego, który buduje formę obrazu. Określa ona granice brył, płaszczyzn, kształtów danego dzieła i oddziela cień od światła. Buduje też rytm, statykę, dynamikę, równowagę i przestrzeń dzieła. Linie występują samodzielnie lub w postaci zróżnicowanych układów.

Kontur jest zarysem określającym kształt przedmiotu. Pozwala w sposób ogólny lub dokładny wskazać poszczególne elementy obrazu. Ponadto nadaje im odpowiedni charakter przez zastosowanie różnego rodzaju linii. Kreska konturowa, narysowana czy namalowana, może być: cienka, łagodna, miękka, ostra, gruba, zanikająca. Kontur wypełniony plamami barwnymi stanowi wyrazisty element kompozycji plastycznej.

Linia jest zwykle pierwszą notatką artysty podczas tworzenia koncepcji dzieła sztuki. Zapowiada lub określa jego ogólną formę i wpływa na treść. Linie – jako elementy konstrukcji dzieła – odgrywały szczególną rolę w niektórych stylach, nurtach i rodzajach sztuki. Warto przyrzeć się bliżej niektórym z nich.



Vincent van Gogh, *Krajobraz z domkami i młynem*, 1885

Linearna secesja

W sztuce secesyjnej przełomu wieków XIX i XX dominowały kompozycje linearne w postaci skomplikowanych układów esowatych linii o funkcji dekoracyjnej. **Secesja** (łac. *secessio* 'odłączenie') zmieniła dotychczasowe znaczenie i funkcję sztuki, podkreślając rolę architektury wnętrz i rzemiosła artystycznego.

Dzieła sztuki secesyjnej charakteryzują: nieregularna, splątana linia, asymetria, dekoracyjność, stylizacja roślinna, płaska plama obwiedziona konturem i ekspresyjna ornamentyka, często o zabarwieniu symbolicznym. Inspirację dla swoich dzieł artyści secesji często czerpali ze sztuki japońskiej. W kompozycjach przewijały się motywy kwiatowe, barwne ptaki, fantastyczne zwierzęta, płynne kształty natury oraz postacie pełnych wdzięku, smukłych kobiet. Najpełniej styl secesyjny w architekturze prezentują dzieła wspomnianego już hiszpańskiego artysty Antoniego Gaudiego. Jego budowle architektoniczne wyglądają niczym ogromne bryły rzeźbiarskie. Są pełne falujących linii, asymetrycznych kształtów i mozaikowych, kolorowych płaszczyzn. Do najbardziej znanych należą barcelońskie kamienice Casa Batlló i Casa Milà (widoczna na fotografii), a także przedstawiona wcześniej wizytówka stolicy Katalonii – Sagrada Família.



Antonio Gaudí, kamienica Casa Milà, Barcelona, 1906–1910



Gustav Klimt, *Portret Emilie Flöge*, 1902



Sprawdź w słowniku języka polskiego, co oznacza słowo 'wertykalizm' i powiedz, czy można je odnieść do kompozycji dzieła Gustava Klimta.

LES POIRES,

Faire à la une d'indes de Paris par le Directeur du Charivari.

Vendues pour payer les 6,000 fr. d'amende du journal le Charivari.

Sur le devant d'un grand nombre d'acheteurs des départs: mais, cette dernière exposition dans le Charivari les peines qui surviennent à notre délice, dans l'édifice de la Charivari les ordonnances à nos amis de Paris et à nos amis d'ailleurs.

Si, pour reconnaître le caractère de nos caricatures, vous n'avez pas eu l'occasion de les voir par le monde, vous pouvez les voir dans l'édifice. Vous en serez informés, surtout l'année prochaine dans l'édifice.



Ce croquis ressemble à Louis Philippe, vous reconnaîtrez donc!

Alors il faudra reconnaître celui-ci, qui ressemble au premier.



Puis reconnaît cet autre, qui ressemble au second.

En effet, si vous êtes convaincus, vous reconnaîtrez chacune cette pièce, qui ressemble aux croquis précédents.

Ainsi, pour reconnaître, pour nos lecteurs, et pour toutes les villes qui ont des bureaux de la presse ou la maison aux places aux trois monuments, vous pouvez aller à l'exposition des peines et des croquis de la presse d'aujourd'hui.

Honore Daumier, *Louis Philippe*
[czyt. onore domie, lui filip] *zamienia się w gruszkę, „Le Charivari”*
[czyt. Iszariwari], 1835



Kazimierz Sichulski, karykatura
Lucjana Rydla, 1904

Karykatura i rysunek satyryczny

Karykatura jest jednym z najbardziej popularnych gatunków rysunku, którego elementy można spotkać już w sztuce starożytnej (np. w malarstwie wazowym). Jej nazwa pochodzi od włoskiego słowa *caricatura* oznaczającego ‘ładowanie’, ‘przeciążanie’ i znaczenie to w pełni oddaje jej cechy. Karykatura to właśnie przesadne, często ośmieszające wyolbrzymienie charakterystycznych cech postaci, przedmiotów, grup społecznych lub wydarzeń (karykatura portretowa, obyczajowa, polityczna, okolicznościowa), wyrażające się w sztukach plastycznych w formie rysunku lub grafiki. Jako gatunek artystyczny karykatura powstawała w wiekach od XVI do XVII (karykatury portretowe Leonarda da Vinci). W XIX stuleciu nastąpił jej rozkwit w całej Europie; do czego przyczynił się najbardziej rozwój prasy i nowych sposobów powielania graficznego. Powstało wówczas wiele specjalnych pism satyrycznych, dla których karykatury rysowali najczęściej wybitni artyści. W Polsce karykatura rozwinęła się w końcu XVIII w., a za jednego z najwybitniejszych karykaturzystów polskich uznaje się Kazimierza Sichulskiego (tworzył na przełomie wieków XIX i XX). Od 1978 r. istnieje w Warszawie Muzeum Karykatury.

Współcześnie „karykaturzystami” nazywani są również twórcy żartów rysunkowych, czyli rysunków satyrycznych. Pojawiają się one najczęściej w prasie czy w internecie jako satyryczna forma komentarza na tematy polityczno-społeczne lub obyczajowe. Jednym z najbardziej rozpoznawanych twórców rysunku satyrycznego w Polsce jest Andrzej Mleczo.

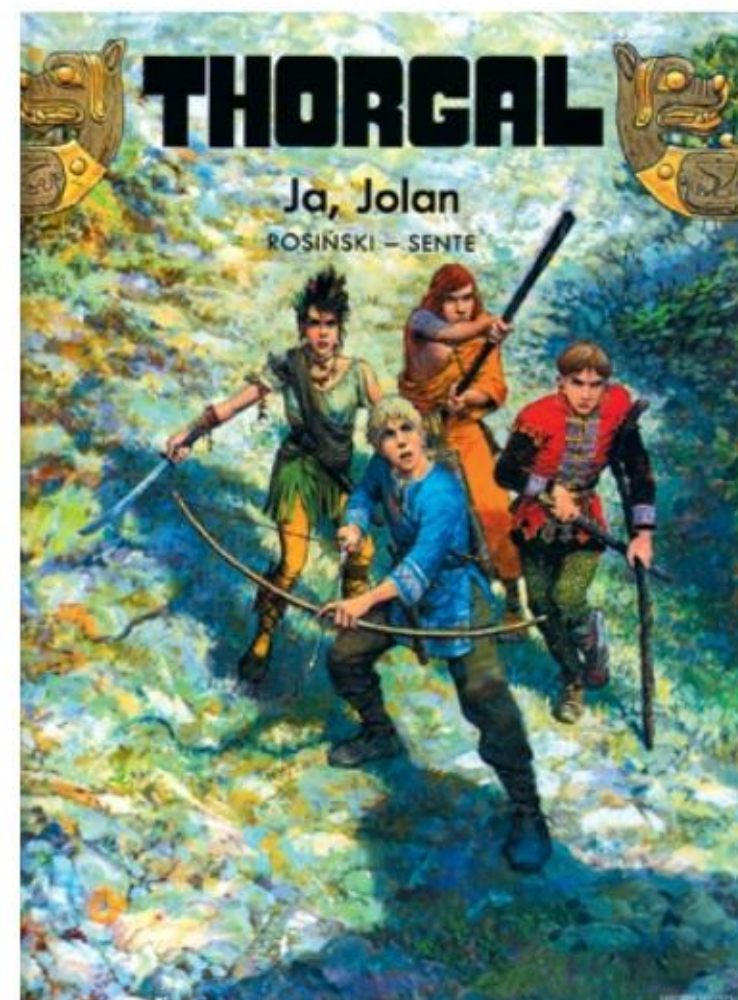


Andrzej Mleczo, rysunek satyryczny

Komiks

Rysunek konturowy ściśle wiąże się z komiksem – dziedziną sztuki użytkowej spopularyzowanej w XX w. Komiks to historia przedstawiona w formie następujących po sobie obrazów, które są związane z tekstem. Są one adresowane do szerokiego grona odbiorców. Ich tematyka jest bardzo bogata, opowiadają one historie realne albo fantastyczne. Wydrukowane komiksy mogą mieć formę samodzielnych zeszytów lub opowiadań zamieszczanych w czasopismach, ale ukazują się również w internecie. Sztuka komiksowa czerpie inspiracje z filmów, książek i prawdziwych wydarzeń.

Fascynację komiksem widać też w sztuce, np. w twórczości amerykańskiego artysty Roya Lichtensteina [czyt. roja lichtensztajna] (1923–1997). Jego obrazy charakteryzują się czystą barwą i mocnym konturem. Artysta budował plamy w oparciu o charakterystyczny raster, odwzorowując motywy „wyjęte” z komiksowych zeszytów. Polski artysta związany z nurtem komiksowym to Grzegorz Rosiński (urodzony w 1941 r.). Jest on znany m.in. jako ilustrator (od 1976 r.) komiksu z przygodami popularnego Thorgala Aegirssona.



Grzegorz Rosiński, *Thorgal*



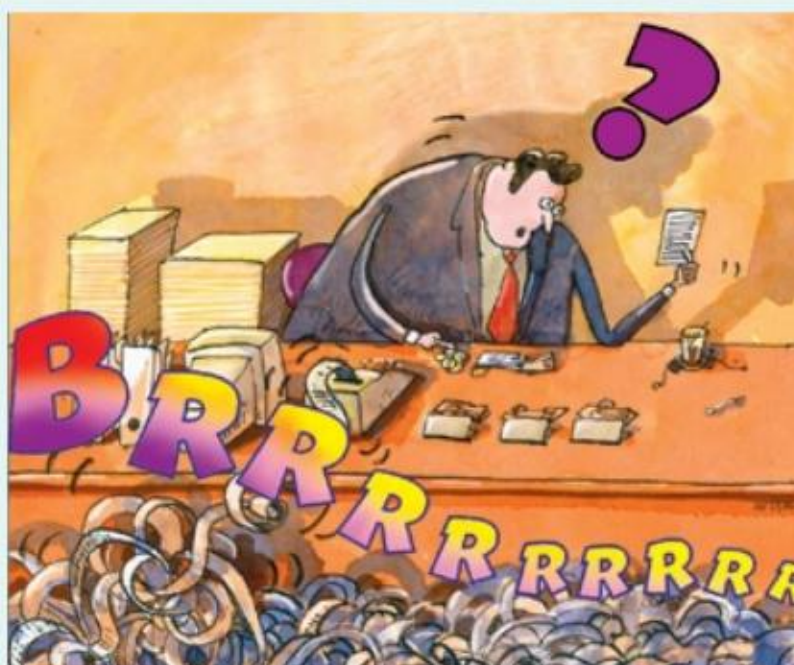
Roy Lichtenstein, *M-Maybe (A Girl's Picture)*, 1965



Jeśli chcesz poszerzyć wiedzę na temat komiksu europejskiego, odszukaj w internecie stronę: www.comicscenter.net

1. Wyjaśnij różnicę między linią a konturem.
2. Podaj definicję komiksu. Powiedz, jakie środki wyrazu plastycznego budują obraz komiksowy.
3. Stwórz trzy różne układy linii, kresek, konturów. Pierwsza z kompozycji powinna cechować się linearnością. Druga powinna mieć mocno zaznaczoną linię konturową inspirowaną sztuką karykatury lub komiksu. Trzeci układ kompozycyjny wykonaj wg własnego pomysłu. Jednak pamiętaj o zastosowaniu kreski. Prace możesz wykonać na kartkach z bloku.

Komiks



Wymyśl i zaprojektuj bohatera lub bohaterkę komiksu i narysuj scenę komiksową z jego lub jej udziałem. Najpierw naszkicuj kompozycję. Zaznacz kontury cienkopisem lub czarnym flamastrem. Następnie pokoloruj wymyśloną postać kredkami, flamastrami lub farbami. Możesz też narysować otoczenie i dodać dymek z opisem przedstawiającym twoją postać. Jeśli masz dostęp do odpowiedniego programu graficznego, możesz wykonać tę pracę, posługując się narzędziami wirtualnymi, a następnie wydrukować projekt postaci lub użyć odpowiedniego nośnika, aby zaprezentować swoje dzieło.

Zadanie

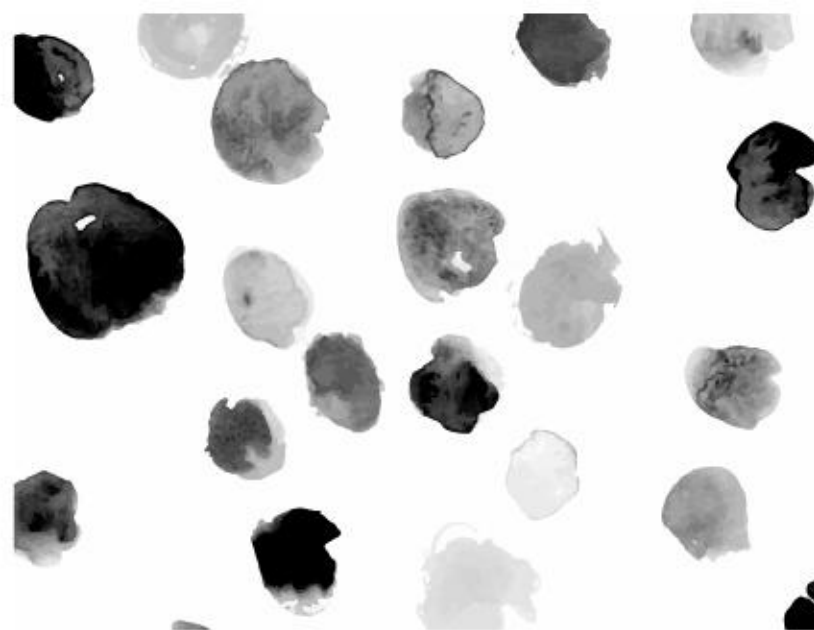
Wymyśl scenariusz komiksu i narysuj go na 4–6 stronach formatu A4. Posłuż się techniką tradycyjną (czarny kontur narysuj flamastrami i cienkopisami, a wypełnienie pokoloruj kredkami, flamastrami lub farbami) lub odpowiednim programem graficznym.

2.2 Barwa – jasność, nasycenie, walor

Barwa jest jednym z najważniejszych czynników budujących formę obrazu i wpływających na jego odbiór przez widza. Jest postrzegana zmysłem wzroku, a stwarza ją światło odbijane lub pochłaniane przez przedmioty. Stosując tylko trzy barwy podstawowe: czerwoną, niebieską i żółtą (oraz biel i czerní), można uzyskać właściwie wszystkie barwy otaczającego nas świata. Kolory podstawowe połączone odpowiednio ze sobą pozwalają otrzymać barwy pochodne: pomarańczową, zieloną i fioletową. Istotny wpływ na praktyczne działania plastyczne ma znajomość zasady kolorów uzupełniających się (dopełniających). Sięgnijmy po nie, gdy chcemy uzyskać efekt kontrastu. Kiedy chcemy złamać barwę – zmieszamy je w nierównych proporcjach. Według innego podziału barwy można podzielić na dwie główne: chromatyczne (tzw. barwy tęczy, czyli kolory: fioletowy, niebieski, zielony, żółty, pomarańczowy i czerwony), achromatyczne lub neutralne (czerní, biel i szarość).



Barwy dopełniające się – przykład kolorów kontrastowych



Barwy achromatyczne

Własności koloru

Ton – pozwala na odróżnienie jednego koloru od drugiego (np. czerwieni od innej barwy). Jakość koloru często zależy od rodzaju barw, które są w jego bezpośrednim sąsiedztwie, a także od oświetlenia.

Nasycenie – stopień intensywności barwy.

Jasność – inaczej walor.

Kolor jako element formy nie funkcjonuje sam. Towarzyszą mu faktura, plama i podłoże. Kolor występuje razem z elementem światła i cienia. Światło warunkuje istnienie koloru, widzenie linii i kształtów. Jest ono nieodłącznym elementem formy obrazów, rzeźb, budowli. Poszczególne kolory mają własną symbolikę, wywołują określone wrażenia, wyznaczają cechy stylu, kierunku lub zjawiska w sztuce.

Przyjrzyjmy się malarstwu z różnych nurtów. W każdym z nich kolor był najważniejszym i dominującym elementem, ale posługiwano się nim inaczej.





André Derain, *Most Westminsterski*, 1906

„Dzikie bestie” – fowizm

Fowizm (ok. 1903–1908) – kierunek zapoczątkowany w malarstwie francuskim – wyraźnie podkreślał potęgę koloru i przeciwstawiał się klasycznym zasadom w sztuce. Fowiści zostali nazwani przez jednego z ówczesnych krytyków sztuki „dzikimi bestiami” (fr. *les fauves*; czyt. le fow) ze względu na żywiołowość i siłę wyrazu ich „krzyczących kolorami” płócien. Malarstwo fowizmu to kontrastowe zestawienia czystych, płaskich plam barwnych, często określonych niespokojną linią, deformacje kształtów oraz brak tradycyjnej perspektywy i światłocienia. Liderem grupy był **Henri Matisse** [czyt. ąri matis] (1869–1954). Artysta podkreślał, że kolor w obrazie wyraża ekspresję, jest dobierany instynktownie i niekoniecznie musi odzwierciedlać naturę. Zielone ulice i czerwone drzewa malował **André Derain** [czyt. ądre derę]. Jego kolorowe płótna uderzają siłą i beztroską radosnych barw.

Moc koloru – kapizm i malarstwo barwnych płaszczyzn

Kolor zdominował malarstwo polskie w drugiej dekadzie dwudziestolecia międzywojennego. Wykształcił się wówczas kapizm, inaczej zwany koloryzmem, a reprezentował go m.in. **Zygmunt Waliszewski**. Koloryści kształtowali formę obrazu kolorem, który był dla nich najważniejszy i decydował o nastroju dzieła. Światło przedstawiali barwami ciepłymi, cienie – chłodnymi, a czarnej barwy prawie nie używali. Malowali martwe natury, portrety i pejzaże, unikając symboliki, treści historycznych czy literackich.

W latach 40. XX w. kolor znów zyskał znaczenie za sprawą twórców ekspresjonizmu abstrakcyjnego. Pojęcie to określa różnorodne style wielu artystów działających w tym czasie w Nowym Jorku. Jeden z nurtów to *color field painting* [czyt. kolor fild peinting], czyli ‘malarstwo barwnych płaszczyzn’, gdzie najistotniejszym elementem jest kolor. Zamiar twórcy koncentruje się na ukazaniu barwy jako nośnika emocji na dużej powierzchni płótna malarskiego. Proces twórczy podlega ścisłej kontroli, ważna jest płaskość dzieła, a wszystkie jego fragmenty, łącznie z krawędziami, mają równorzędne znaczenie malarskie. Jednym z najwybitniejszych przedstawicieli tego nurtu jest **Mark Rothko** [czyt. rotko].



Zygmunt Waliszewski, *Malarz i modelka*, 1930



Mark Rothko, *White Cloud Over Purple* [czyt. białe chmury nad purpurą], 1957

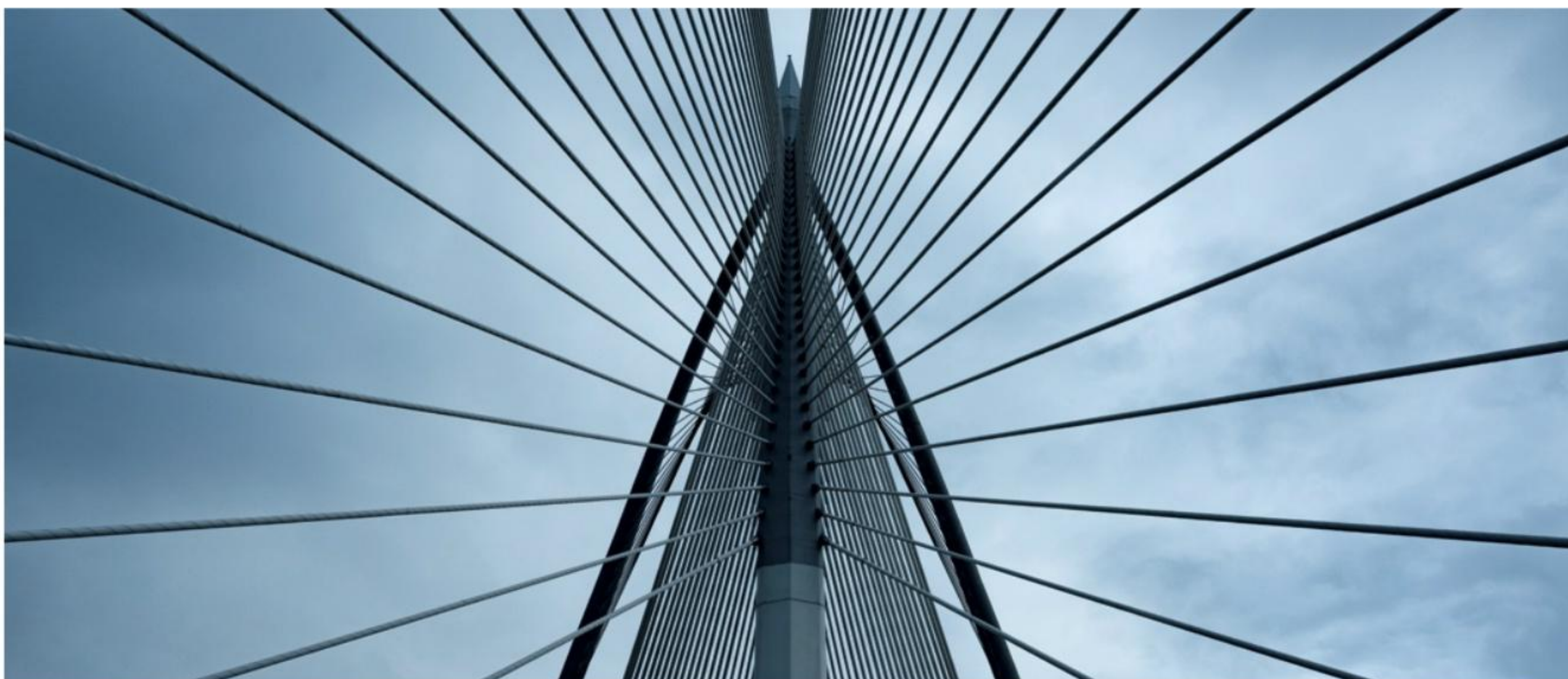


Przyjrzyj się przedstawionym obrazom i powiedz, jakie funkcje pełni na nich kolor.

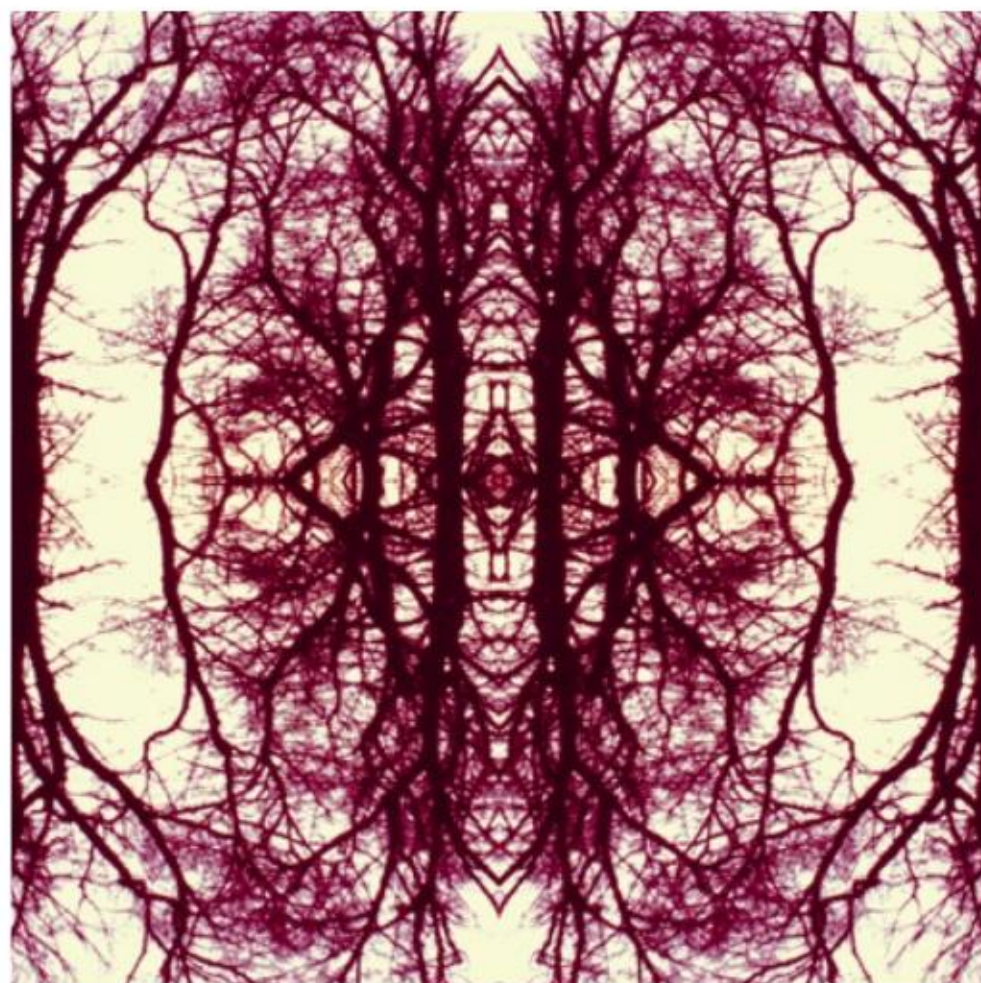
2.3 Kompozycja

Każde dzieło sztuki ma określoną kompozycję, czyli przemyślany układ elementów. Składają się na nią świadomie zestawione środki wyrazu plastycznego, takie jak linie, barwy, walor i bryła. Kompozycję tworzą również zastosowane kontrasty (np. koloru lub kształtu), harmonia, układy dynamiczne, akcent wybranych elementów obrazu itp. Do zasadniczych typów kompozycji zalicza się dwa układy: otwarty i zamknięty. Pierwszy z nich umożliwia rozbudowywanie dzieła, niejako jego kontynuację. Drugi – zamyka się w określonym kształcie, tworzy wrażenie zwartej całości. Kompozycja może być płaska (np. rysunek, obraz malarski) lub przestrzenna (np. relief, bryła rzeźbiarska, budowla).

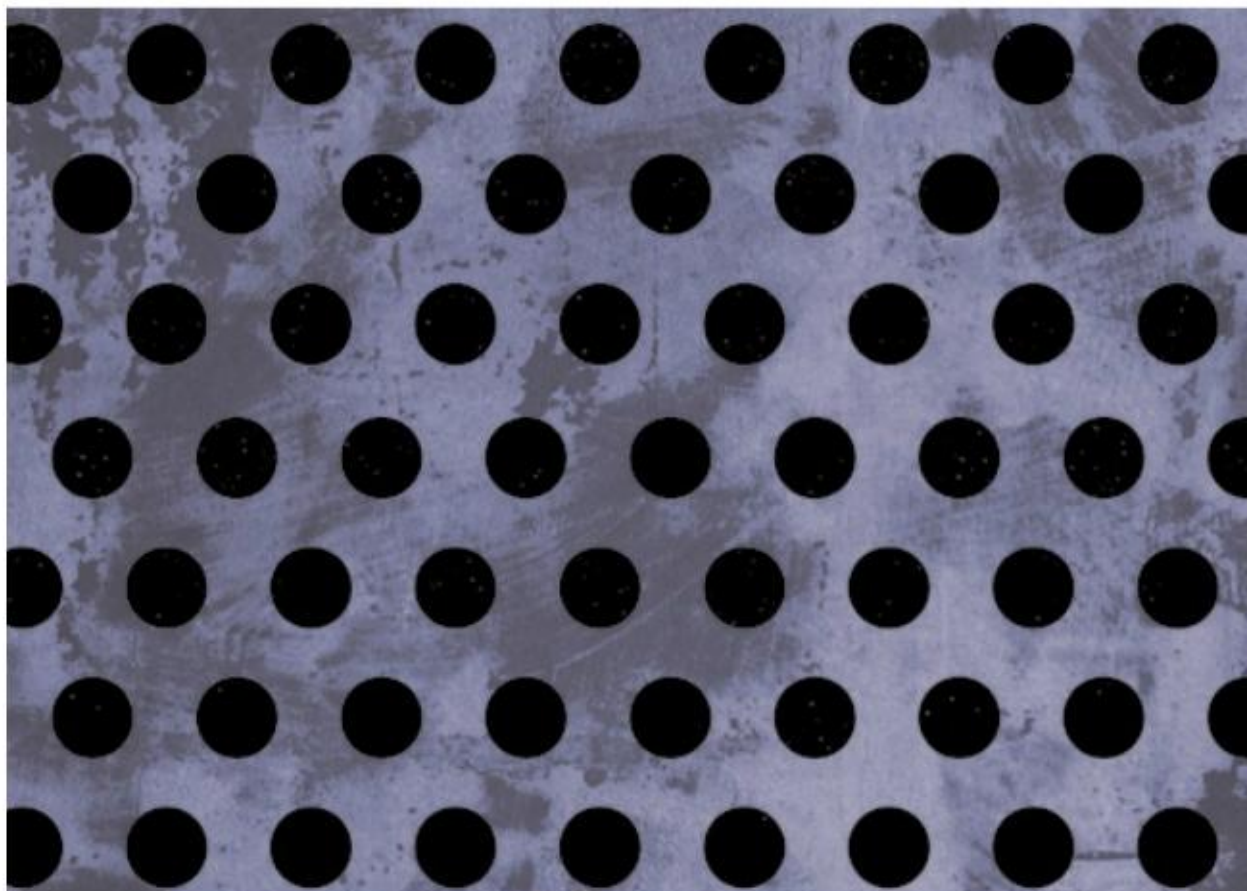
Schematy kompozycji



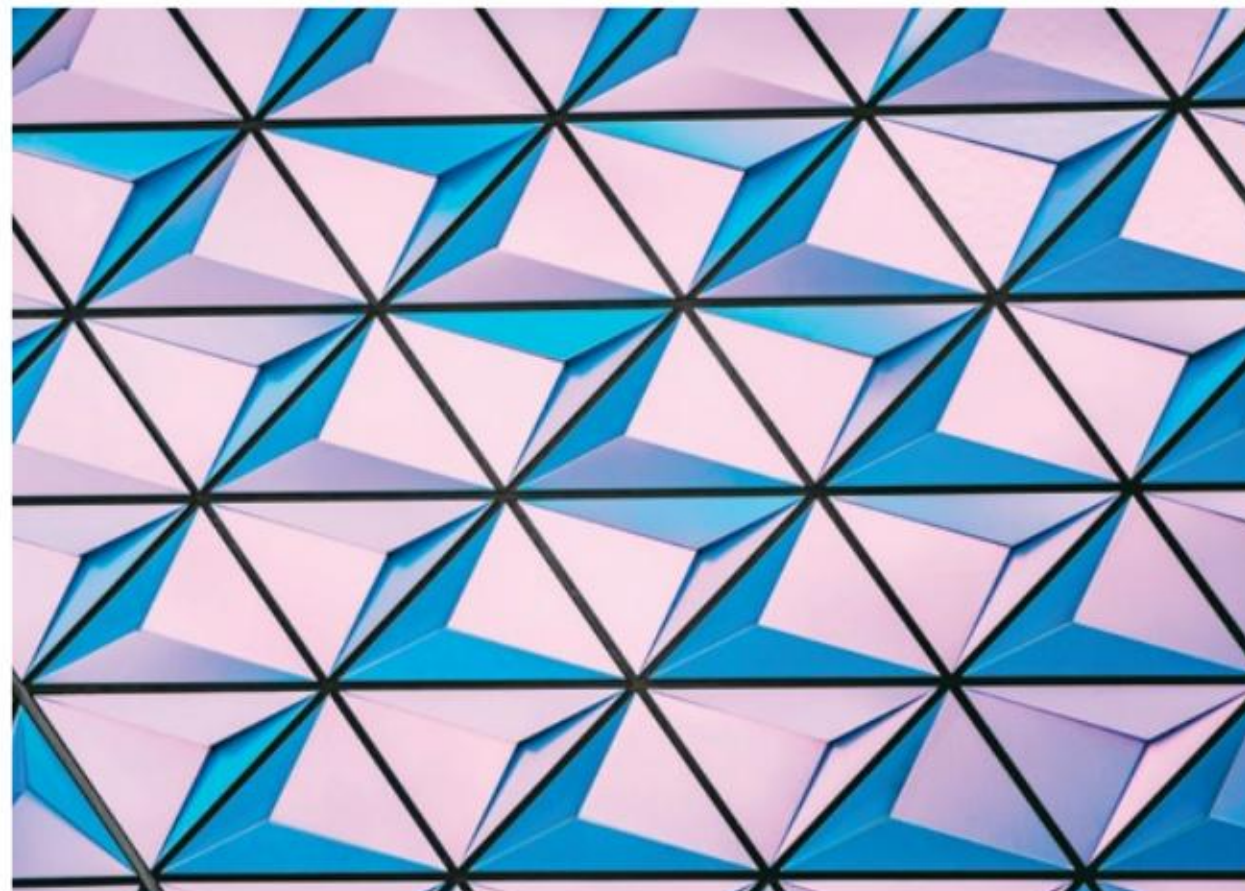
Kompozycja symetryczna – jednoosiowa



Kompozycje
symetryczne –
wieloosiowe



Kompozycja rytmiczna – jednoelementowa



Kompozycja rytmiczna – wieloelementowa



Kompozycja otwarta



Kompozycja zamknięta



Kompozycja dynamiczna



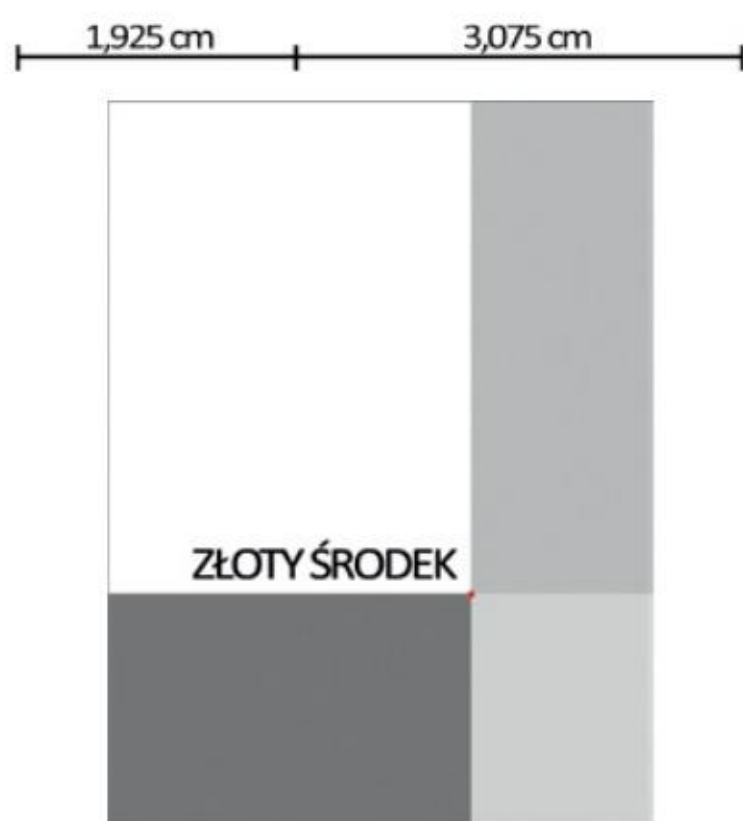
Kompozycja statyczna

W historii sztuk plastycznych możemy dostrzec wiele sposobów komponowania dzieł. W starożytnym Egipcie obowiązywały dwie istotne zasady przedstawiania na płaszczyźnie, w reliefie i malarstwie. W przypadku pierwszej z nich stosowano kompozycję pasową, w której plany dalsze były pokazywane ponad bliższymi. Druga zasada dotyczyła sposobu ujmowania postaci ludzkiej. Głowa była ukazywana z profilu, oko wyglądało jak widziane z przodu, dolną część tułowia pokazywano boki, a tors – od przodu. Stopy rysowano boki, obie widziane od strony wielkiego palca.



Układ pasowy – hieroglificzne płaskorzeźby i obrazy na wewnętrznych ścianach starożytnej egipskiej świątyni w Dendera

Z kompozycją łączy się proporcja. Artyści dążący do uzyskania harmonijnego układu kompozycyjnego korzystają z kanonu proporcji. Są to określone stosunki wielkości między częściami danej całości, np. budowli czy posągu ludzkiego. Aby je osiągnąć, twórcy korzystają też z tzw. **złotego podziału**. Jest to zasada określona już w starożytności – polega na stałym układzie proporcji poszczególnych elementów.



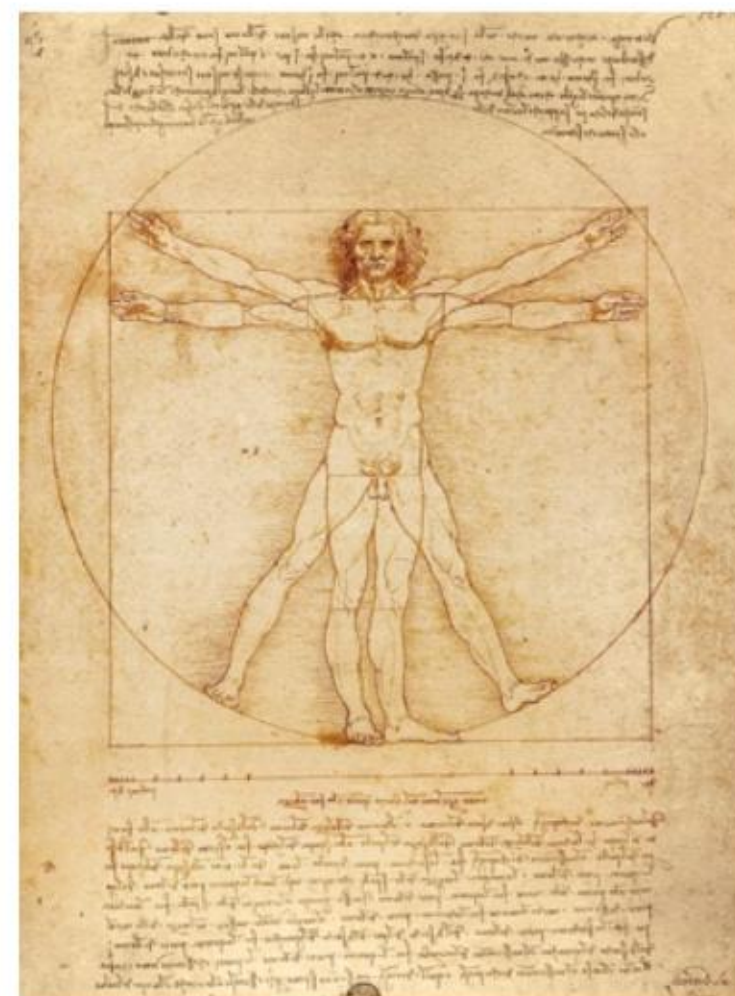
Złoty podział



Myron, *Dyskobol*, V w. p.n.e.
Zasada złotego podziału w kompozycji dzieła z czasów starożytnych

Pod koniec XV w. zagadnieniem proporcji człowieka zajmował się też **Leonardo da Vinci**. Swoją kanon proporcji oparł na studium ludzkiego ciała. Uznał, że ludzką sylwetkę można wpisać w kwadrat i koło, gdzie środek wyznacza pępek.

Le Corbusier [czyt. le korbuzje], słynny szwajcarski architekt, oparł swoją filozofię projektowania na harmonii i proporcjach. Stworzył własny system ustalania proporcji architektonicznych, który oparł m.in. na założeniach dotyczących „człowieka witruwiańskiego”. Le Corbusier uważał, że – używając proporcji ciała ludzkiego w dziełach architektonicznych – tworzy się budowle o doskonałym wyglądzie i funkcjonalności.



Leonardo da Vinci, Człowiek witruwiański, 1490



Le Corbusier, Villa Stein, Garches, Francja, 1927



Przykład kadrowania w filmie

Kompozycja odgrywa równie istotną rolę w obrazie filmowym i w fotografii. Na efekt wpływa wtedy odpowiednie dobranie ustawień technicznych, prawidłowa ekspozycja i **kadrowanie**, czyli umiejętne wypełnienie przestrzeni obrazu.

Plan filmowy to sposób przedstawiania poszczególnych ujęć. **Plany** w filmie można podzielić na dalekie, średnie i bliskie. W pierwszej grupie wyróżniamy plany: generalny (szeroki zakres otoczenia, bez szczegółów), ogólny (poszczególne elementy, panorama) i pełny (widoczna postać bohatera w najbliższym otoczeniu). W grupie planów średnich są plany amerykański (postać „ucięta” na wysokości kolan) i średni (przybliżony, mieści dwie osoby ukazane od pasa w górę). Trzecia grupa to plany bliskie, czyli twarz w półzbliżeniu (z ramionami), w zbliżeniu (cały kadr), w dużym zbliżeniu (broda i czoło są przycięte).

W sztuce współczesnej – często pełnej ekspresji, ujęć abstrakcyjnych, a także nowych metod tworzenia – kompozycja staje się spontaniczna, pozornie przypadkowa i poszukująca odmiennych zasad równowagi.

1. Powiedz, co to jest kompozycja i jakie znasz rodzaje kompozycji.
2. Wyjaśnij, na czym polega zasada złotego podziału.
3. Posługując się wyłącznie dowolnie wybranymi figurami geometrycznymi, wykonaj następujące układy kompozycyjne: statyczny, dynamiczny, symetryczny, rytmiczny i asymetryczny. Prace możesz stworzyć na kartkach z bloku i wykorzystać do nich figury wycięte z kolorowego papieru.

Porządek i chaos

Pojęcia i znaczenia terminów *porządek* i *chaos*:

porządek

1. «regularny układ, plan czegoś; też: należyty ład, stan czegoś»
2. «następowanie czegoś po sobie według ustalonej kolejności, hierarchii lub zasady; też: następstwo, układ czegoś»
3. «określony system»
4. «relacja pomiędzy określonymi zjawiskami»

chaos

1. «stan całkowitego bezładu»
2. mit. gr. «bezlądna materia w pustej przestrzeni, z której to materii ukształtował się kosmos»



Przyjrzyj się wyżej przedstawionym układom kompozycyjnym, określ je i wytłumacz, na jakich zasadach opiera się każdy z nich. Przygotuj kilkanaście wybranych przez siebie niewielkich przedmiotów (mogą to być: różne rodzaje orzechów lub makaronu, liście, cięte lub suszone kwiatki, kamyki, przedmioty codziennego użytku, np. długopisy, ołówki, piórniki, pędzelki, farby, zeszyty, książki itp.) i aparat fotograficzny (np. dostępny w funkcjach dowolnego telefonu). Przygotowane przedmioty wykorzystaj do ułożenia przynajmniej sześciu kompozycji, których zasady znasz i potrafisz o nich opowiedzieć. Gotowe prace sfotografuj, a następnie wydrukuj lub przygotuj na nośniku cyfrowym, jeśli istnieje możliwość zaprezentowania ich w klasie w takiej formie.

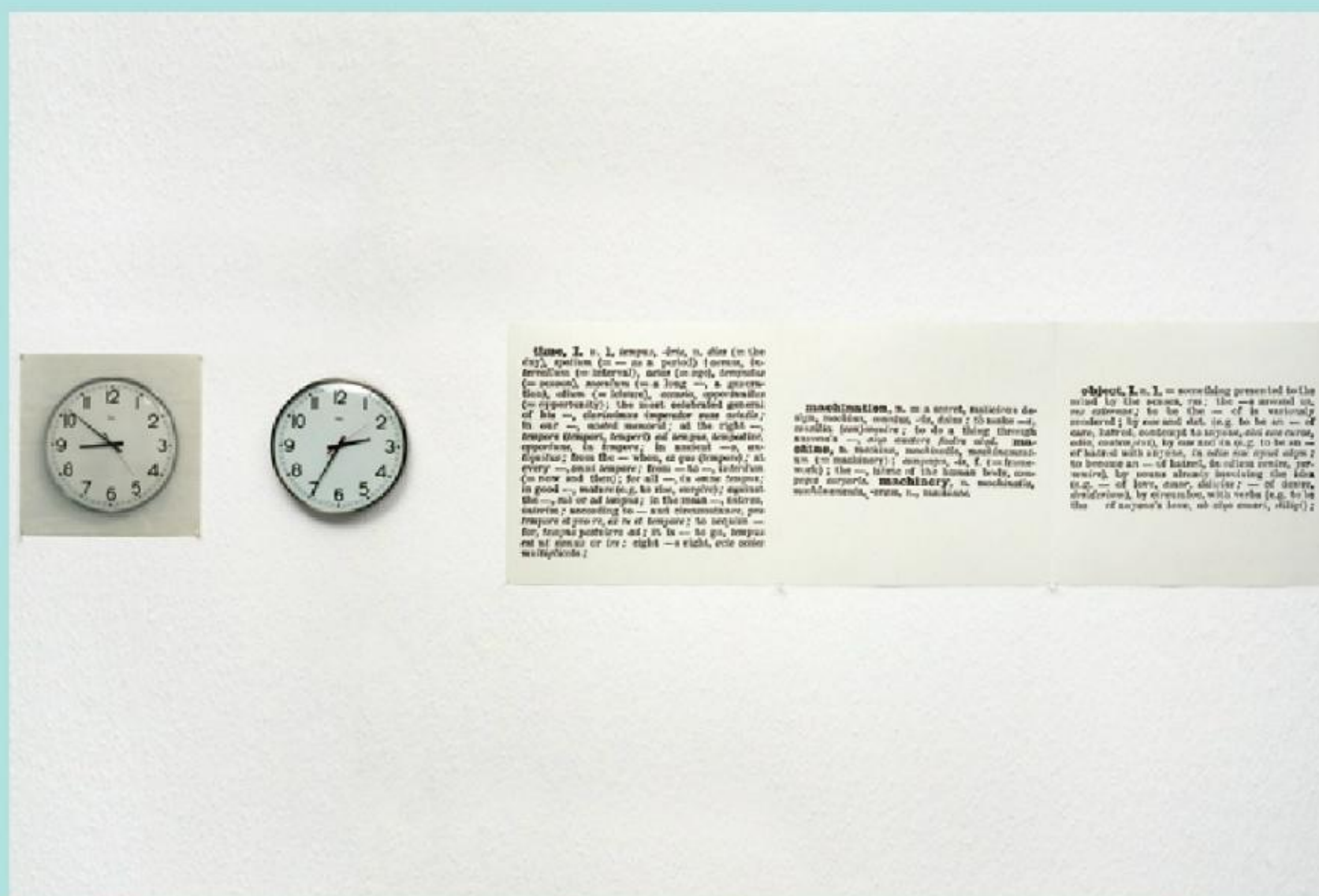


Damien Hirst na wystawie *Historia naturalna* (Z dala od stada), 1994

Damien Hirst [czyt. demjen herst] to angielski artysta, którego prace opierają się na zasadach konceptualizmu, ale w swojej twórczości idzie on jeszcze dalej. Sztukę tego typu nazywa się często sensacjonizmem, ponieważ jej celem jest wywoływanie u odbiorcy emocjonalnych reakcji, wzbudzanie zainteresowania opinii publicznej poprzez stosowanie przesady, prowokowanie dyskusji. Praca widoczna na fotografii to umieszczona w formalinie owca. Projekt jest częścią cyklu *Historia naturalna* prezentującego martwe zwierzęta, często poćwiartowane, spreparowane, przechowywane w formalinie i wystawiane w prostokątnych gablotach. Dzieła Damiena Hirsta są znane na całym świecie – budzą kontrowersje oraz niekończące się polemiki.

Więcej na temat

Konceptualizm



Joseph Kosuth [czyt. dzosef kosuf], *Zegar (numer jeden i pięć)*, wersja angielsko-łacińska (wystawowa), 1965, 1997

Konceptualizm to współczesny nurt artystyczny, który pojawił się w latach 60. XX w. Jego najważniejszą cechą jest założenie, że sztuka to bardziej pomysł niż przedmiot materialny. Źródło dla konceptualizmu to prace dadaisty Marcela Duchampa, o którym mogliście przeczytać w podręczniku dla klasy 6. Konceptualizm opiera się na pewnych zasadach. Główną z nich jest eksponowanie samego **procesu twórczego** i tego, że najważniejsze w dziele sztuki są **koncept, idea, pomysł**. Zrozumienie idei, która ukształtowała dzieło, oznacza zrozumienie jego samego. Artyści konceptualni zakładają także, że zamiar twórcy i reakcja widza to integralne części samego dzieła sztuki, a cały ten proces ma charakter intelektualny. Na dzieło Josepha Kosutha *Zegar (numer jeden i pięć)*, wersja angielsko-łacińska składa się pięć elementów: zdjęcie zegara, zegar, fragmenty ze słownika angielsko-łacińskiego obejmujące hasła „czas”, „maszyna”, „przedmiot”. Umieszczając zwykły zegar obok jego fotografii, artysta każe nam się zastanowić, dlaczego za sztukę uważamy zdjęcie, a nie sam przedmiot. To zestawienie sugeruje także pytanie, czy sztuka może łączyć piękno i funkcjonalność.

Site-specific

Site-specific [czyt. sajtspesyfik] – nazwa nurtu, do którego zaliczamy dzieła sztuki wykreowane z myślą o funkcjonowaniu w konkretnym miejscu lub materialnie połączone z określoną lokalizacją. Miejsce to zwykle uwzględniane jest na etapie projektowania dzieła. Koncepcja site-specific nawiązuje do wielkich realizacji ziemnych – dzieł land artu.



Christo i Jeanne-Claude, Pływające pomosty, jezioro Iseo, Włochy, 2016



Joanna Rajkowska, Pozdrowienia z Alej Jerozolimskich, Warszawa, od 2002



Anselm Kiefer, Pirelli Hangar Bicocca, Siedem niebiańskich miejsc, Mediolan, Włochy, 2018



Daniel Buren, dzieło site-specific na większym dziedzińcu Palais-Royal w Paryżu, Francja, od 1986



Giuseppe Penone, Ogród płynnych rzeźb, Venaria, Włochy, 2017



Zaprojektujcie pracę w nurcie sztuki site-specific, czyli dzieł tworzonych z myślą o funkcjonowaniu w określonej lokalizacji. Są to zwykle rzeźby, które pasują do danego miejsca, współtworzą z nim, jego otoczeniem całość. Przygotujcie odbitkę ksero (format A3) fotografii wybranego miejsca w swoim mieście lub regionie, w którym chcielibyście umieścić własne dzieło site-specific. Z papierów kolorowych lub gazetowych wytnijcie jego mały płaski model i przyklejcie w wybranym miejscu na kserokopii. Pewne elementy możecie dorysować flamastrami lub kredkami.



Sztuka publiczna i relacyjna

Na sztukę XXI wieku składa się wiele nurtów i kierunków, będących wynikiem dynamicznych przemian w otaczającym nas świecie. Wielu artystów naszych czasów praktykuje też tradycyjne dziedziny sztuki lub kontynuuje kierunki, które zrodziły się w XX wieku. Cechą charakterystyczną wielu dziedzin życia w XXI wieku jest olbrzymi wpływ globalizacji – coraz szybciej postępującej wymiany ludzkich działań i informacji w czasie i przestrzeni.

Niektórzy artyści zajmują się prowadzeniem własnych stron internetowych, a inni tworzą swoją sztukę w celu rozpowszechniania jej przez media społecznościowe. Czerpią oni inspirację, symbolikę oraz materiały z wielu sfer kultury, często daleko wychodząc poza wpływy historii czy sztuk pięknych. Dla większości współczesnych artystów brak jest bowiem wyraźnej granicy pomiędzy sztuką wysoką a kulturą popularną.

W XXI w. sztuka publiczna daje większe pole do popisu eksperymentom. Obok sztuki site-specific i jej pomników, graffiti, murali oraz wszelkich form współpracy pomiędzy artystami, inżynierami i architektami, sztuka publiczna przyjmuje obecnie nowe formy, funkcje i lokalizacje. Należą do nich np. tymczasowe sklepiki, parady uliczne czy projekty online. Artyści sztuki publicznej w dzisiejszych czasach posługują się znanymi środkami, np. instalacją lub sztuką performance, które wzbogacają o nowe wariacje.



Michelangelo Pistoletto, *La Mela Reintegrata* (tłum. ponownie zintegrowane jabłko), Mediolan, Włochy, 2018



Niekiedy artyści zatrudniają ludzi, będących specjalistami w jakiejś dziedzinie, do tworzenia ich dzieł. Przykładem może być włoska artystka, tworząca w USA, Vanessa Beecroft [czyt. wanesa bikroft], która do swoich performance'ów wynajmuje modelki.

Vanessa Beecroft, VB64
performance, Maxxi Museum, Rzym,
Włochy, 2014

Popularną tendencją w sztuce XXI w. są działania z udziałem widza. Kierunek ten skupiony jest na interakcjach społecznych – angażuje odbiorców i bywa określany jako sztuka relacyjna. Do artystów tego nurtu należy, np. Carsten Höller [czyt. kastn hola], który zamontował we włoskim muzeum olbrzymie zjeżdżalnie dla odwiedzających.

Wielu artystów, zachęconych bezpośredniością i łącznością mediów na całym świecie, tworzy też projekty online, które mają na celu wzbudzanie społecznych interakcji. Wiek XXI dopiero się zaczyna – nowe idee szybko zyskują na znaczeniu, a nowi artyści coraz bardziej przykuwają uwagę, wywierając na świat sztuki coraz większy wpływ.



Carsten Höller, The Florence Experiment, Palazzo Strozzi,
Florencja, 2018.

2.4 Kształt i światło



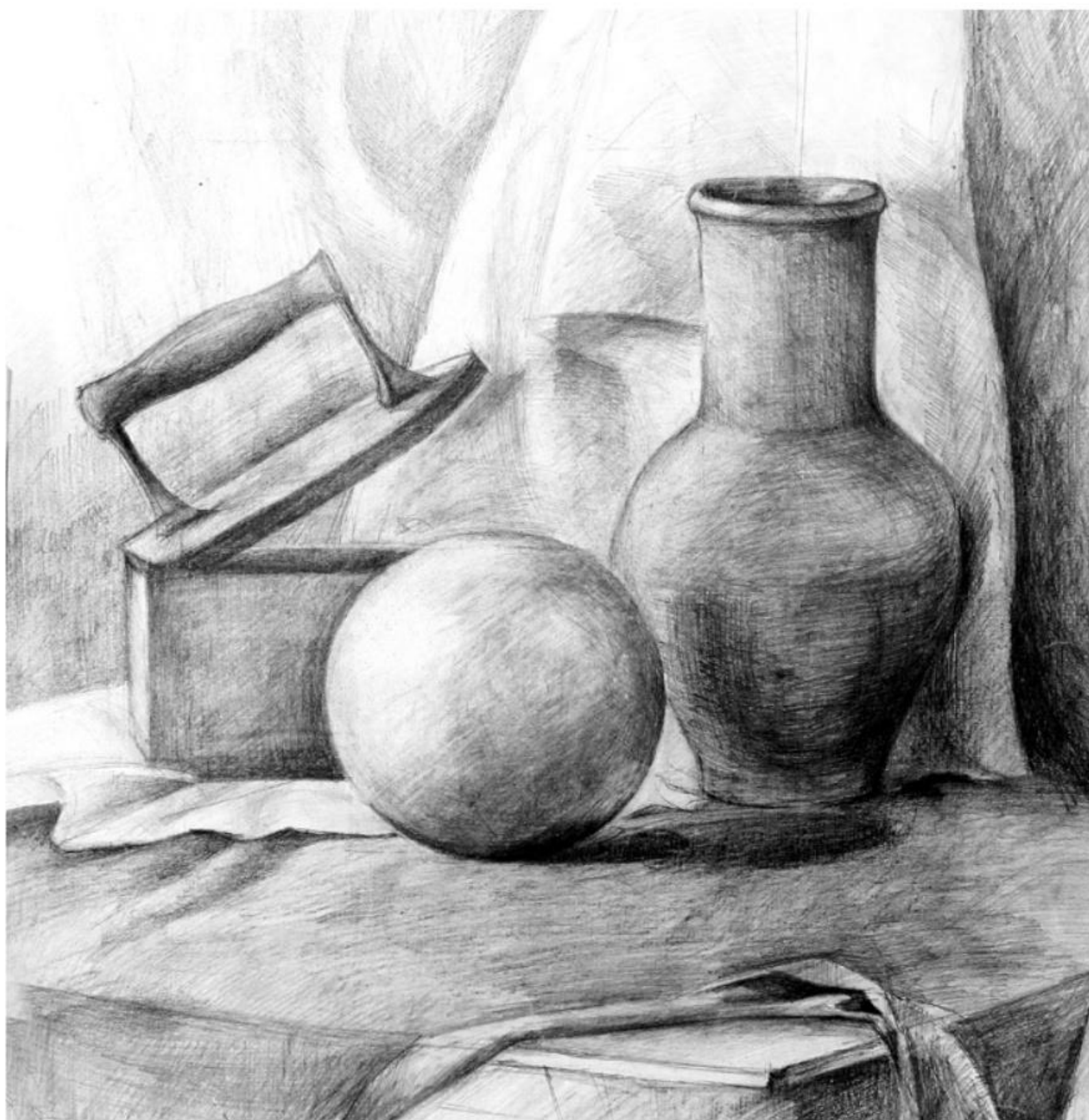
Kształty brył geometrycznych z zaznaczonymi proporcjami przedmiotów



Poliklet, *Doryforos*, V w. p.n.e.

W celu wiernego odwzorowania przedmiotu lub krajobrazu należy dokonać analizy jego **kształtu**, którą w początkowej fazie szkicu można „opisać” w formie prostych brył geometrycznych. Ważne jest również ustalenie wzajemnych **proporcji** elementów obrazu, czyli ich wielkości. Do określania proporcji szczególnie dużą wagę przywiązywano w starożytnej Grecji. Antyczni twórcy dążyli do osiągnięcia w sztuce piękna i doskonałości. Opracowano wówczas kanony wykorzystywane w budowlach architektonicznych i rzeźbach postaci ludzkich.

Jeżeli w pracy stosuje się kolor, to należy określić jasność barw, czyli waler. Wyznacza on jasne lub ciemne płaszczyzny przedmiotu. Dzięki niemu można wyrazić głębię obrazu. W rysunku światłocieniowym trzeba uwzględnić różnice tonalne wynikające z oświetlenia poszczególnych przedmiotów. To właśnie **modelunek** światłocieniowy, który jest związany z natężeniem światła, umożliwia uwydatnianie przestrzennej formy elementów obrazu.



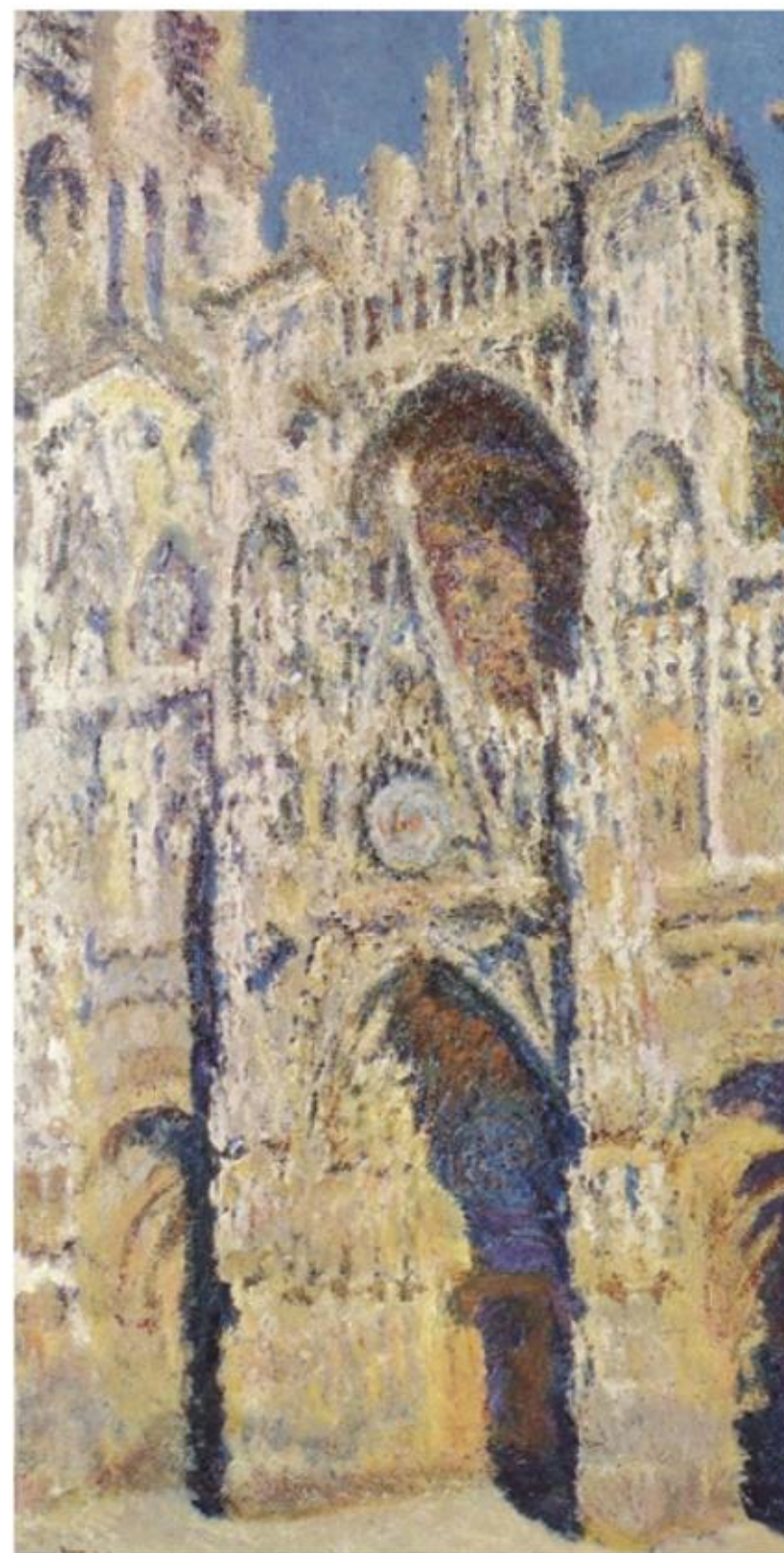
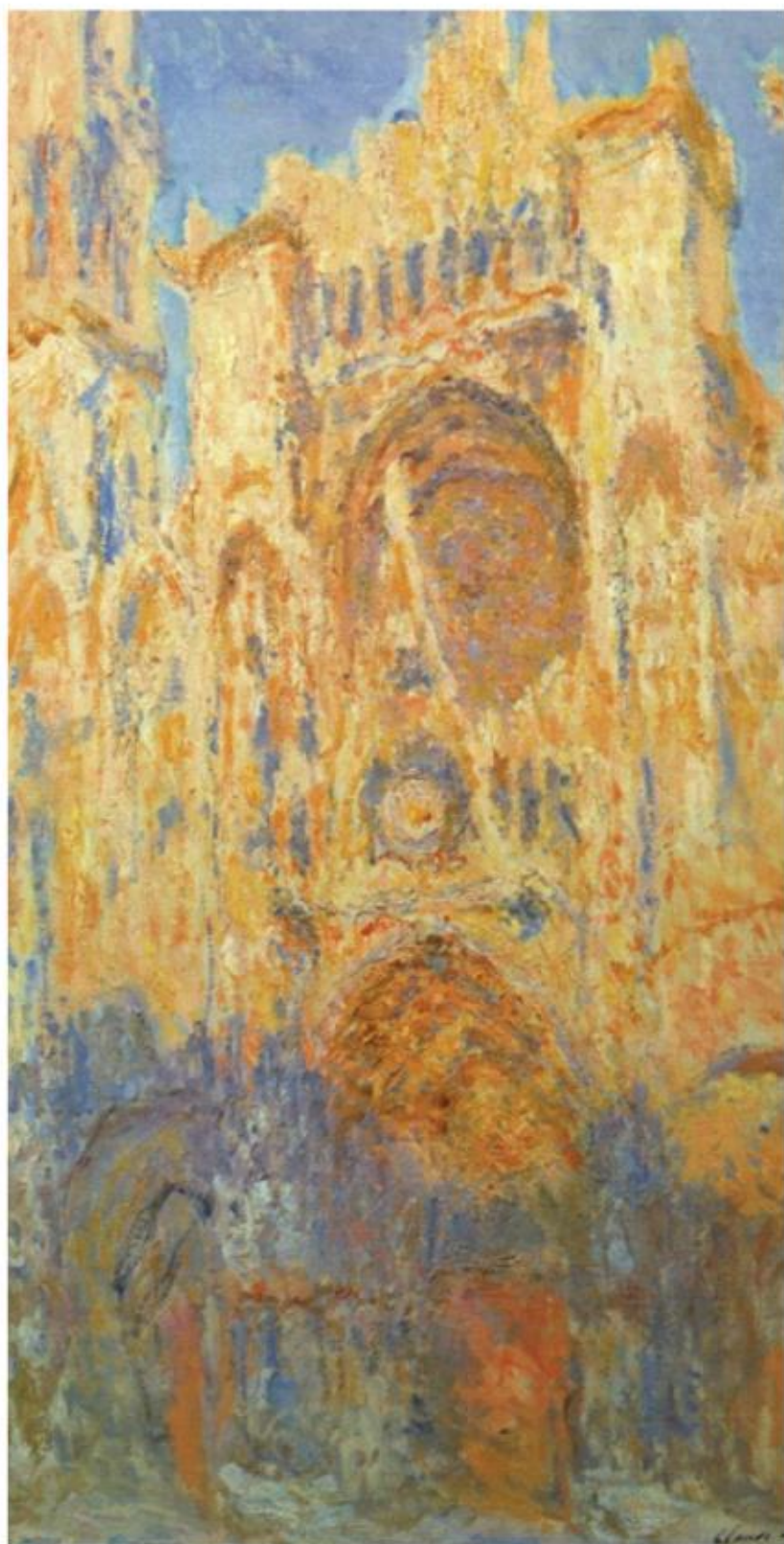
Rysunek ucznia – światłocień

Podstawową w kompozycji przestrzennej jest bryła. Jest ona związana z formą architektoniczną i rzeźbiarską. Bryła ma swoją fakturę umożliwiającą działanie światłocienia – istotnego elementu w jej odbiorze. Mówi się, że to właśnie **światło** wydobywa kształt. Jego jakość wpływa na walor i kontrast w wizerunku modelu lub przedmiotu. Sztuczne źródło oświetlenia tworzy większe kontrasty, a naturalne – bardziej rozprasza, łagodzi i zmniejsza wyrazistość. Miejsca pozbawione światła wypełnia cień.

Artysta tworzący dzieło plastyczne, który chce wykorzystać właściwości oświetlenia, powinien określić trzy główne czynniki: kierunek światła, jego ilość i rodzaj. Dobrym przykładem malowania światłem są obrazy twórców impresjonistycznych – z Claude’em [czyt. kłodem] Monetem na czele. Te nasycone jasnością pejzaże, portrety czy sceny rodzajowe bazują na ulotnym wrażeniu, które podkreśla oryginalna technika malarska.

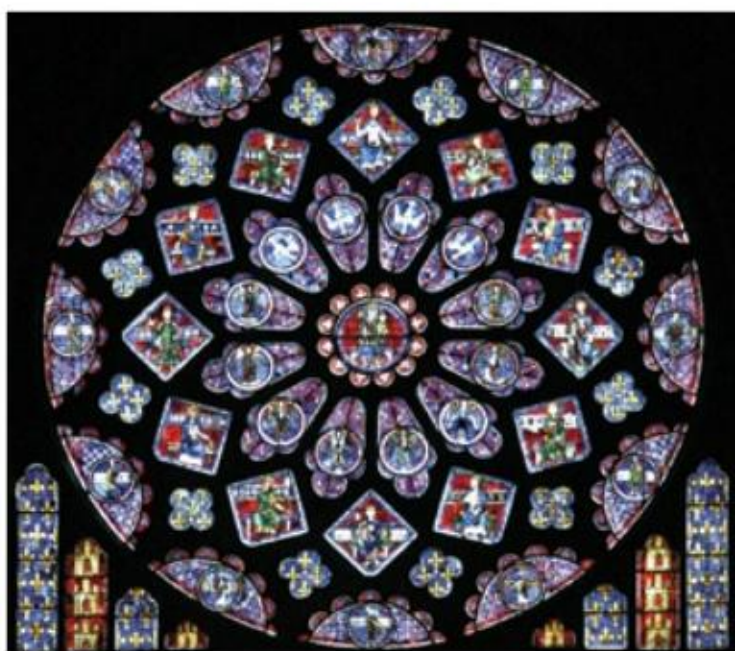


Umberto Boccioni, *Praforma ciążności w przestrzeni*, 1913



Claude Monet, *Katedra w Rouen* [czyt. ruq], 1892–1894

Fasada katedry gotyckiej w kilkunastu ujęciach (powyżej trzy z nich) – ukazanie zmienności efektów świetlnych w różnych porach dnia i roku



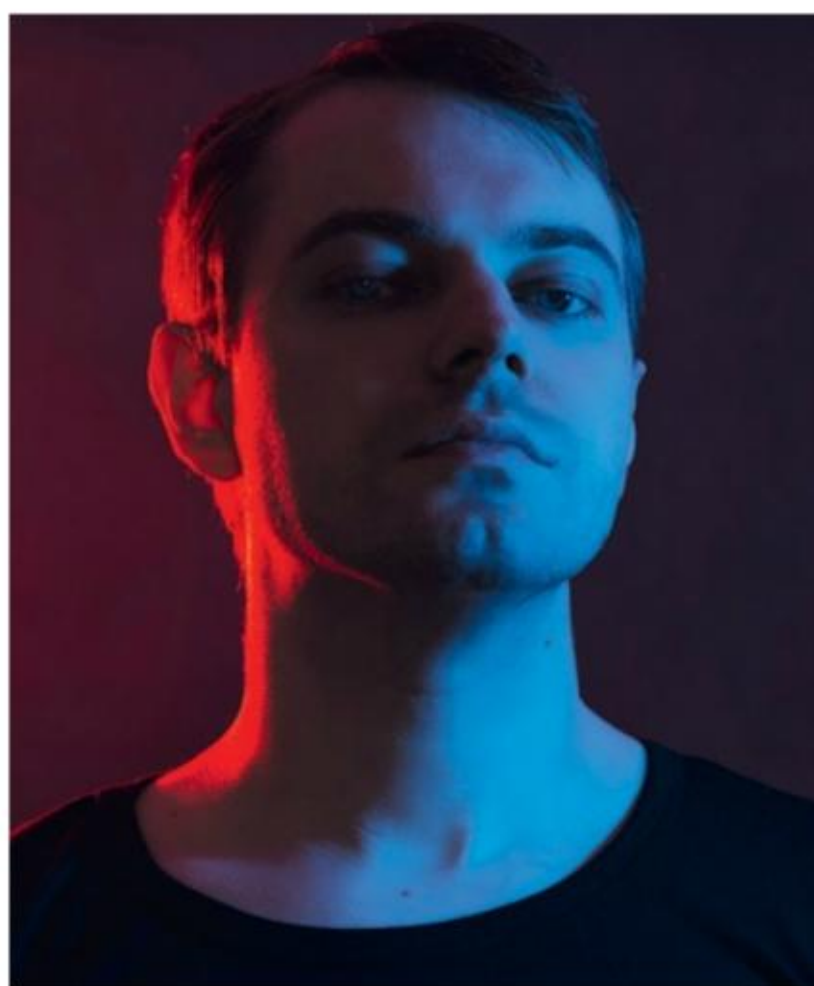
Witraż to szczególny typ obrazu – jego piękno i zmienność są całkowicie zależne od światła.

W szczególny sposób światło jest wykorzystywane w witrażach. To ono podkreśla formę pracy plastycznej, ożywia barwy i nadaje ekspresję. Światło zmienia również wygląd pomieszczeń i przedmiotów, które oświetlają witrażowe okna. Od jego natężenia zależy wrażenie, jakie dzieło wywiera na odbiorcy.



Wnętrze katedry, oświetlane światłem witraży.

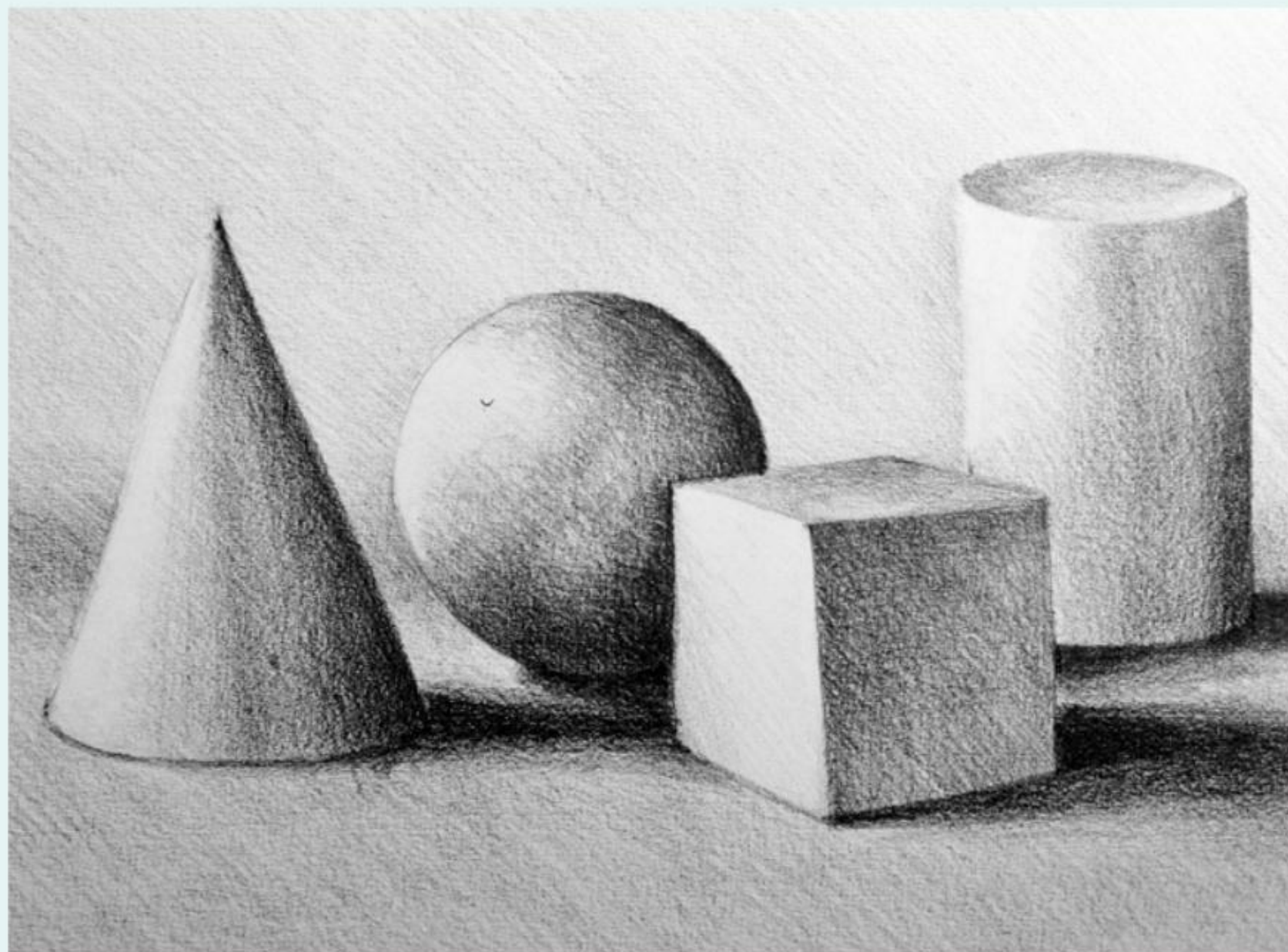
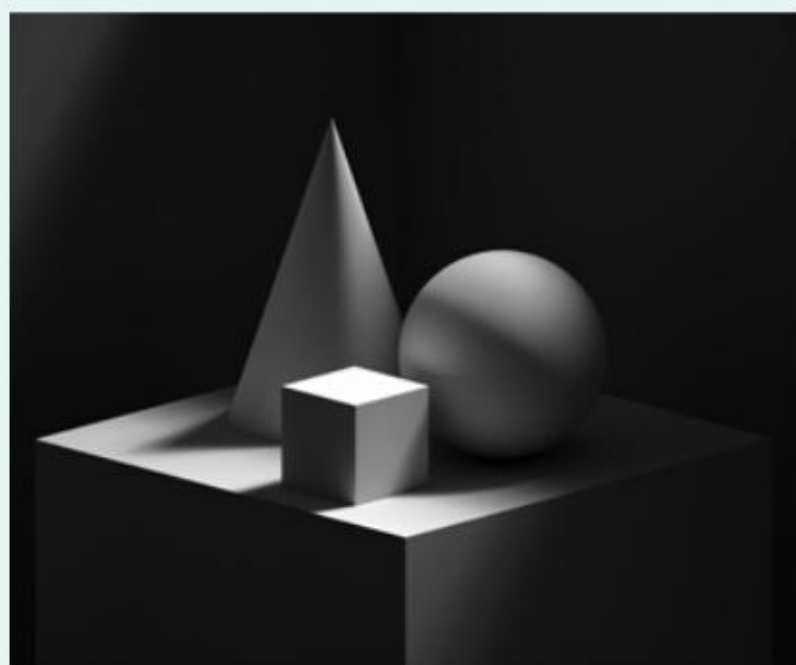
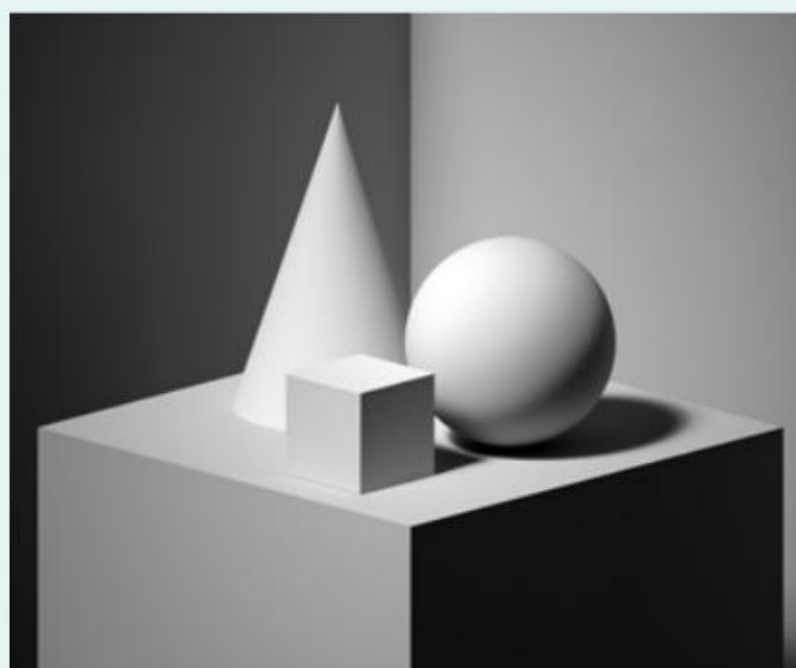
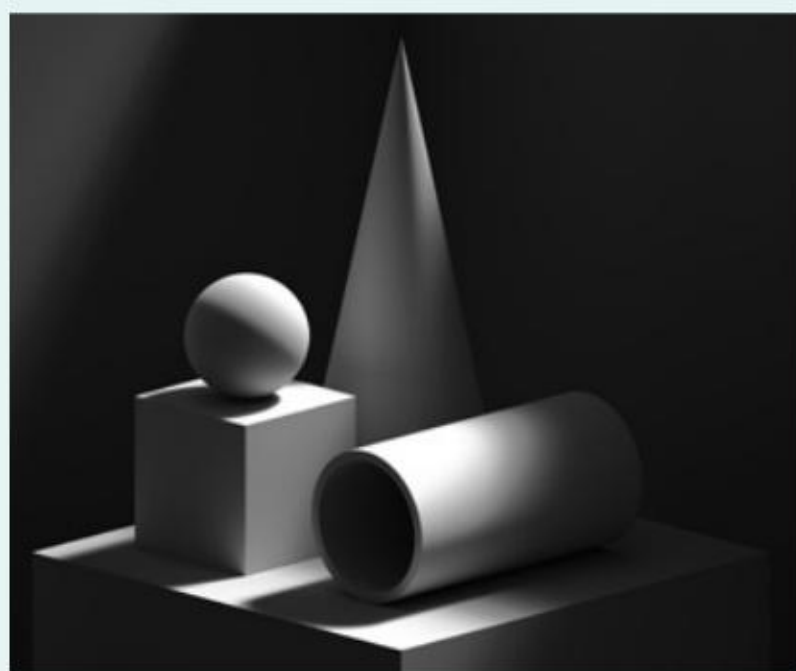
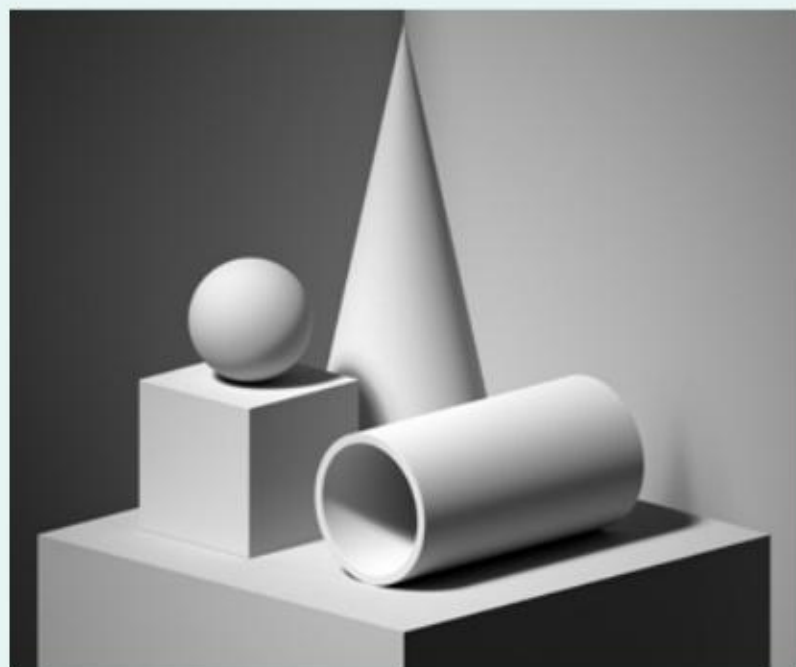
Rodzaj i jakość oświetlenia wpływa również znacząco na wartości artystyczne każdej fotografii. To właśnie światło buduje nastrój, uwypukla te elementy, które są istotne w przekazie zdjęcia, lub ukrywa te, które artysta uważa za zbędne. Fotografia, zwana malowaniem światłem, nie zaistnieje bez odpowiedniego oświetlenia.



Różne rodzaje oświetlenia na fotografii portretowej

1. Wyjaśnij, czym jest kształt, a czym są proporcje w kompozycji plastycznej.
2. Powiedz, jaką rolę pełni światło w obrazie i w jaki sposób tworzy się modelunek w dziele sztuki.

W świetle i w cieniu



Ustawcie w klasie martwą naturę. Możecie użyć modeli brył wypożyczonych z pracowni matematycznej lub innych, prostych przedmiotów, które znajdziecie w swoim otoczeniu. Należy je ułożyć w takim miejscu w klasie, gdzie światło dzienne pada tylko z jednej strony, lub ustawić w miejscu zacienionym i oświetlić lampą. Na przedstawionych ilustracjach możesz zaobserwować, jak natężenie światła wpływa na wygląd przedmiotów i jak światłocień wydobywa ich kształty. Posługując się tylko czarną i białą farbą, namaluj pędzlem na kartonie formatu A3 przygotowaną martwą naturę ze szczególnym uwzględnieniem kontrastów światła i cienia. Czarną farbą namaluj miejsca najbardziej zacienione, szarościami o różnym natężeniu – miejsca, gdzie cień miesza się ze światłem. Najjaśniejsze miejsca pozostaw białe.

Zadanie

Narysuj martwą naturę na kartce formatu A3, posługując się wyłącznie ołówkami o różnej twardości. Na swoim rysunku uwzględnij szczególnie kontrasty światła i cienia.

2.5 Faktura w rzeźbie i w malarstwie

Jednym z elementów kompozycji plastycznej jest **faktura**. Mianem tym określa się zarówno rodzaj powierzchni przedmiotów przedstawianych w dziele, jak i strukturę całego obrazu lub rzeźby. Faktura wiąże się z materiałem plastycznym użytym podczas pracy. Przykładowo w rysunku ołówkiem, który buduje różnorodne linie, otrzymuje się rodzaj faktury powierzchniowej. W obrazie malarskim z kolei istotny jest sposób pokrycia płaszczyzny. Jeżeli farba jest nałożona cienko, mówi się o gładkim rodzaju faktury. W przypadku malowania niektórych części obrazu niewielką ilością farby, a pozostałych warstwami grubszymi mamy do czynienia z fakturą zróżnicowaną.



Vincent van Gogh, *Pole pszenicy z cyprysami*, 1889

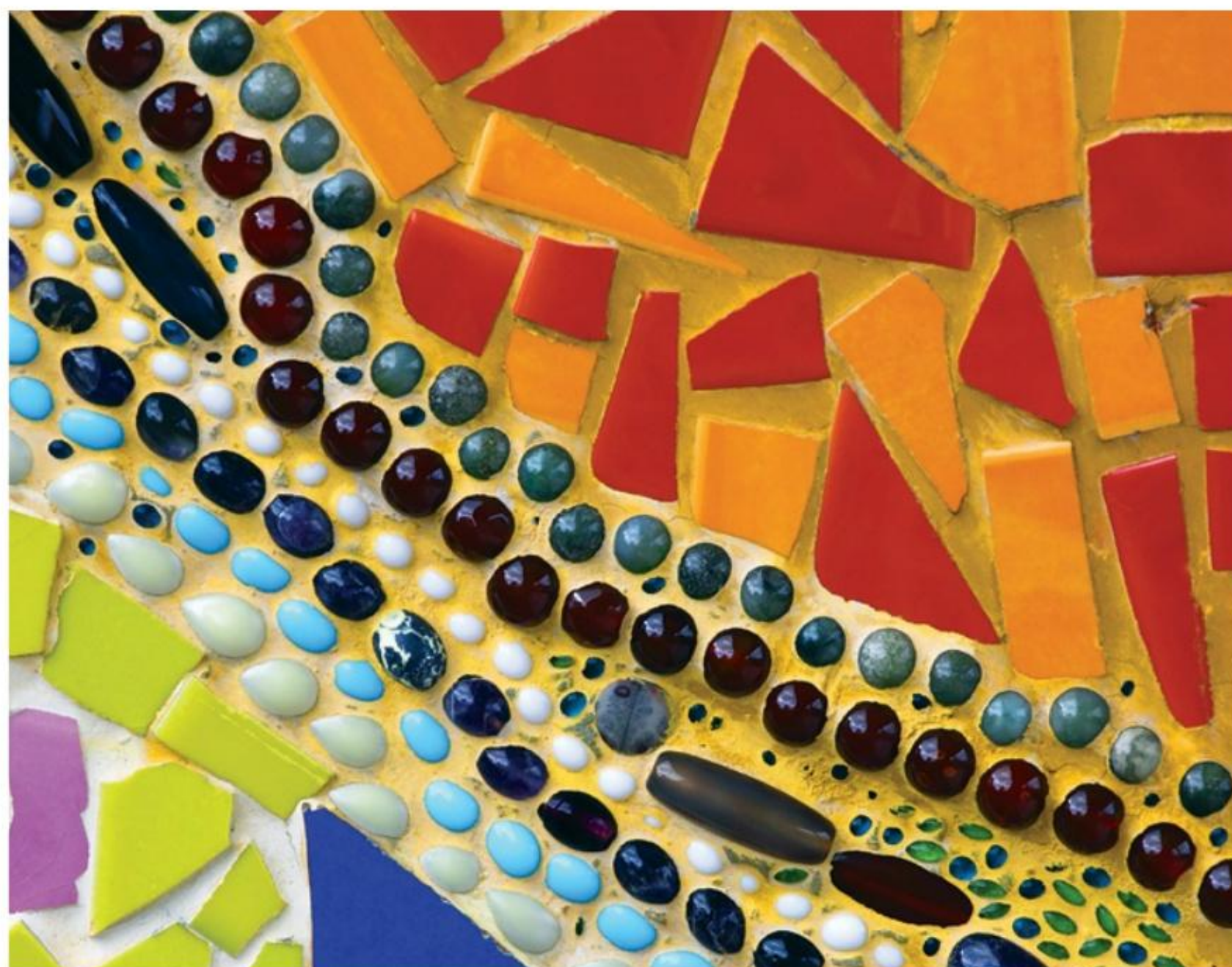
Artysta jest znany ze stosowania w swojej malarskiej twórczości metody impasto, czyli grubego nakładania warstw farby szybkimi pociągnięciami pędzla. Jego ślady tworzą na obrazach niepowtarzalną fakturę.





Cesarz Justynian z orszakiem, kościół San Vitale, Rawenna, Włochy, VI w. n.e.

W mozaice, dekoracyjnej technice zaliczanej do dziedziny malarstwa, powierzchnię tworzą różnorodne elementy, np. kamyki, kawałki szkła czy ceramiki. Faktura takich obrazów jest więc niejednolita, zależy od użytego materiału i jego ułożenia.



Fragment dekoracyjnej mozaiki zdobiącej ścianę



Statua Horusa z profilu, Edfu, Egipt



Tamar Kvesitadze, *Ali i Nino* (*Mężczyzna i kobieta*), Batumi, Gruzja, 2010

Rzeźba to dziedzina sztuki, w której można uzyskać różnorodne odmiany faktury. Wiąże się to z rodzajem wybieranego materiału oraz sposobem jego obróbki. Inaczej wyglądają powierzchnie rzeźb uformowanych z gipsu, inaczej wykutych w kamieniu, wyciętych z drewna czy skonstruowanych z różnych materiałów (tzw. formy przestrzenne). W dziełach sztuki współczesnej – często wykonywanych nietradycyjnymi technikami plastycznymi – faktura znacząco wpływa na ich formę, intensyfikuje efekty i ekspresję kompozycji.



Mariella Mosler, *Czerwone drzewo*, Stuttgart, Niemcy, 2005

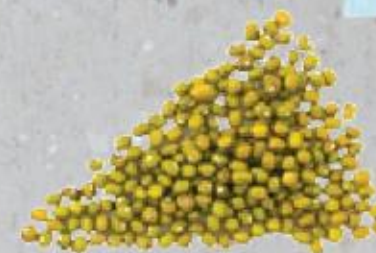
1. Powiedz, co wpływa na fakturę w rysunku, obrazie malarskim i rzeźbie.
2. Posługując się dowolną techniką plastyczną, wykonaj kompozycję przestrzenną – rzeźbę, która będzie złożona z brył o różnych rodzajach faktury.

Haptyczne pudełko

Pojęcia i znaczenia terminu *haptyczny*:

haptyczny

1. „związany z komunikowaniem się za pomocą zmysłu dotyku”
2. „dotykalny – cecha dzieła sztuki, które działa bardziej właściwościami materialnymi, np. porowatością, niż wizualnymi, np. kolorem”



Przygotuj dowolne materiały, które pozwolą ci uzyskać różnorodne powierzchnie i faktury – papier, skrawki tkanin, tektury, nici, włóczkę, folię, piórka, ziarna itp., mocny klej, blok techniczny z kolorowymi kartkami formatu A4, niewielkie pudełko (np. po butach). Na kartonach z bloku odrysuj wszystkie boki pudełka i wytnij je. Oklej każdy bok pudełka kartonem innego koloru. Następnie każdy z nich wyklej innym materiałem tak, aby uzyskać jak najwięcej różnorodnych faktur. Podstawową formą odbioru twojej pracy będzie dotyk. Spraw, aby odbiorca – który będzie podziwiał twoją pracę z zamkniętymi oczami, tylko za pomocą zmysłu dotyku – odebrał jak najwięcej wrażeń. Spróbuj określić wrażenia wyniesione z odbioru swojej pracy i zatytułuj ją adekwatnie do nich.

2.6 Perspektywa i głębia

Perspektywa jest sposobem przedstawiania przestrzeni na płaszczyźnie obrazu. Inaczej mówiąc, to co oglądamy w trzech wymiarach, musi być pokazane za pomocą dwóch wymiarów. Perspektywa pomaga więc oddawać głębię w kompozycji. Daje ona złudzenie postrzegania przestrzeni, którą widzimy w rzeczywistości.

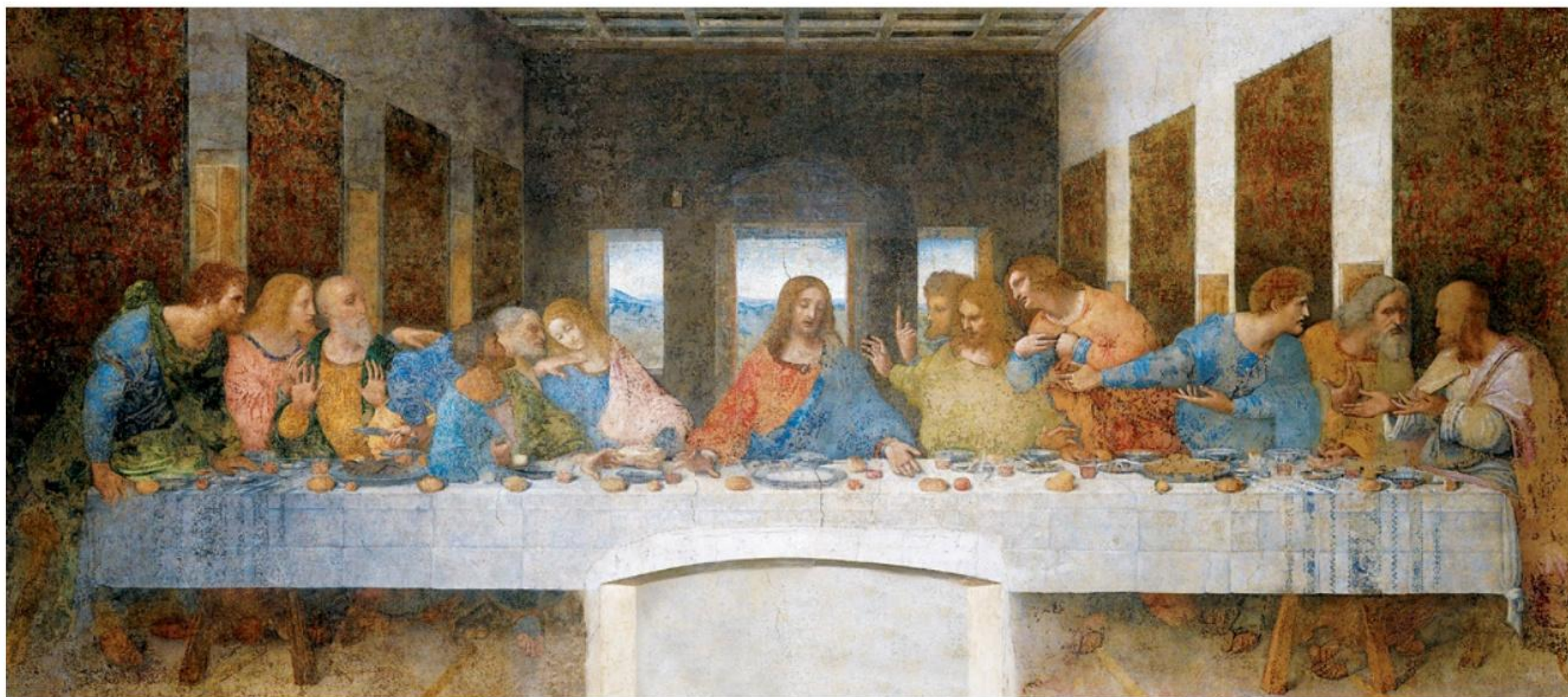


Anonimowy miniaturzysta holenderski, *Prace Cicero* (fragment manuskryptu), XV w.



Malowidło na ścianie grobowca egipskiego

Człowiek w swoich obrazach dąży do uzyskania iluzji stworzonej za pomocą perspektywy. Początkowo ukazywano przestrzeń, tworząc układy rzędowe, w których plany dalsze przedstawiano nad bliższymi. Na podobnej zasadzie opierała się perspektywa pasowa, stosowana m.in. w starożytnym Egipcie. W zbliżony sposób ukazywano przestrzeń w średniowieczu – na miniaturach i iluminacjach malowanych w księgach.



Leonardo da Vinci, *Ostatnia wieczerza*, 1495-1498, klasztor Dominikanów przy bazylice Santa Maria delle Grazie w Mediolanie. Fresk ścienny charakteryzuje się przemyślaną kompozycją. Stosuje się w nim zasady perspektywy zbieżnej. Postać Chrystusa na obrazie jest zarazem jego centralnym punktem.

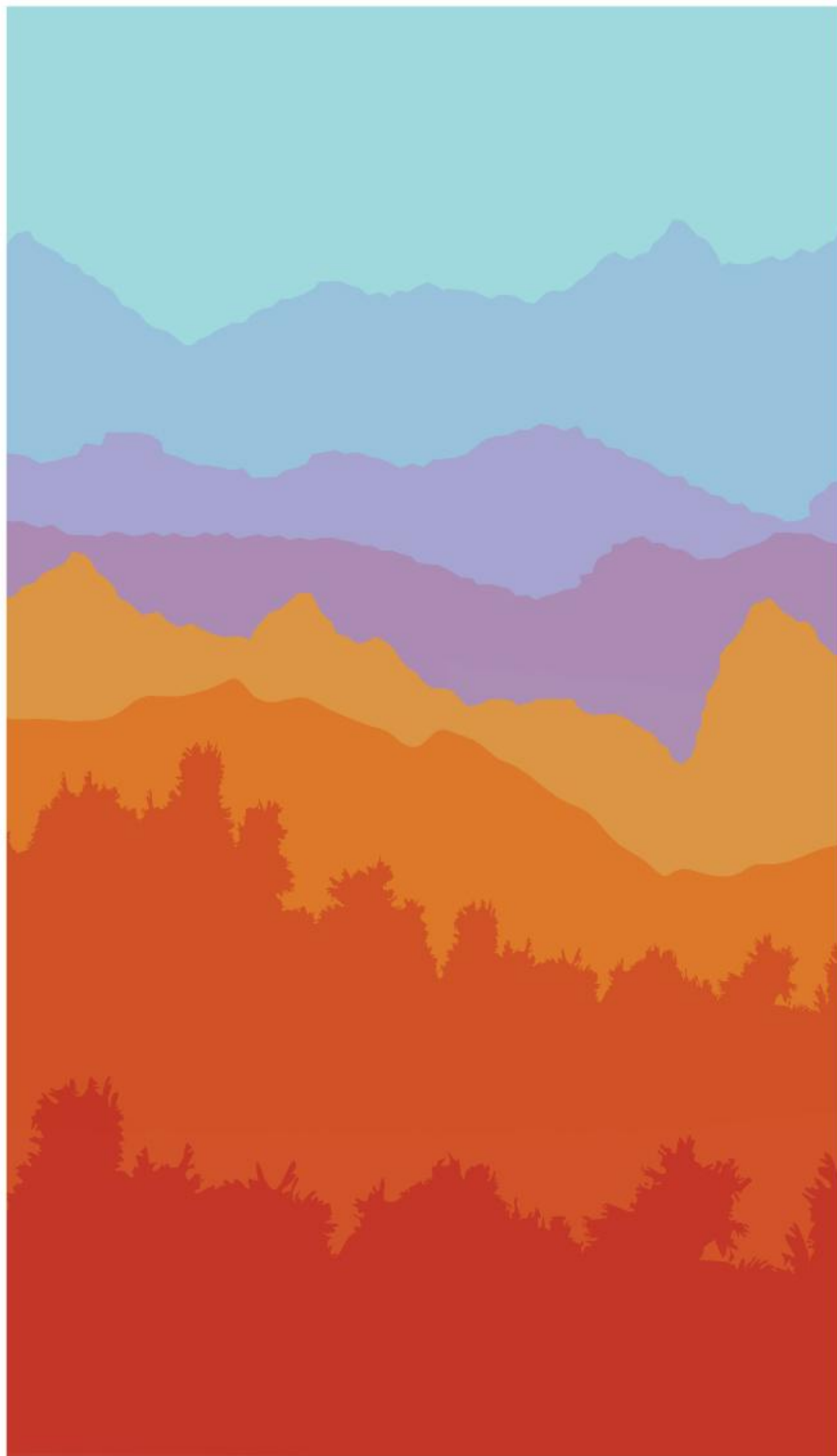
W renesansie narodziła się perspektywa zbieżna (inaczej linearna). Znacząco odmieniła ona sposób przedstawiania otaczającego świata. Jej podstawową zasadą jest pozorne zmniejszanie się wielkości przedstawianego przedmiotu w miarę oddalania od widza oraz pozorna zbieżność ku horyzontowi wszystkich linii biegnących „w głąb”. W tym okresie rozwinięto również badania nad perspektywami – powietrzną i barwną – które polegają na rozmywaniu kształtów oddalonych obiektów i zmianie ich barw na zimne.

Artyści od wieków kreują na obrazach przestrzeń według zasad perspektywy zbieżnej. Ten rodzaj kreacji możemy znaleźć również na obrazach współczesnej polskiej malarki Marii Kiesner.



Maria Kiesner, [14], *nowa praca*, 2008

Głębia kojarzy się nam z przestrzenią, którą określają trzy wymiary: wysokość, szerokość i głębokość. Jednym ze sposobów na „zgubienie” płaskości obrazu może być zastosowanie wybranego rodzaju perspektywy lub odpowiednie zaznaczenie rozłożenia światła i cienia. Ukazanie głębi jest możliwe także przy zastosowaniu mocniejszego kontrastu na planie pierwszym, a słabszego – na dalszych. Większą iluzję głębi daje perspektywa kulisowa. Przedmioty znajdujące się w niej na planie pierwszym są pokazane w całości i częściowo zasłaniają one obiekty bardziej oddalone. Inny sposób uzyskania głębi: wyraźniejszy kształt mają elementy znajdujące się bliżej widza, a szczegóły tych bardziej oddalonych są zatarte. Kolejna metoda to stworzenie wrażenia głębi dzięki odpowiedniemu zestawieniu kolorów na obrazie. W tym przypadku barwy ciepłe „zostają” z przodu, a zimne – „cofają się”.



Schemat głębi w malarstwie (barwy ciepłe – barwy zimne)

1. Jaką funkcję pełni perspektywa w obrazie?
2. Powiedz, jakie znasz rodzaje perspektywy i opisz krótko każdy z nich.



Scenografia



Przyjrzyjcie się przedstawionym scenografiom i zastanówcie się, w jaki sposób została przez nie wywołana u widza iluzja przestrzeni. Czy każda z przedstawionych scenografii jest równie przestrzenna? Zaprojektujcie własną scenografię do przedstawienia szkolnego na wybrany temat. Stwórzcie iluzję jak najgłębszej przestrzeni – wykorzystajcie wiedzę o układzie kulisowym i innych rodzajach perspektywy. Pamiętajcie o roli oświetlenia i odpowiedniej kolorystyce. Pracę wykonajcie na kartonie formatu A3 lub A2, używając farb, kolorowych papierów o zróżnicowanej fakturze, kredek, flamastrów, kleju i nożyczek.

Zadanie

W zespołach projektowych wykonajcie elementy scenografii do przedstawienia, które wystawicie na szkolnej scenie. Możecie wykorzystać stelaże z kartonowych pudełek, odpowiednio przycięte kolorowe kartony, lustra z folii aluminiowej itp. Ustawcie poszczególne elementy scenografii tak, aby widz odniósł wrażenie głębi i przestrzenności wykonanej przez was dekoracji teatralnej.

2.7 Ekspresja, kontrast, deformacja

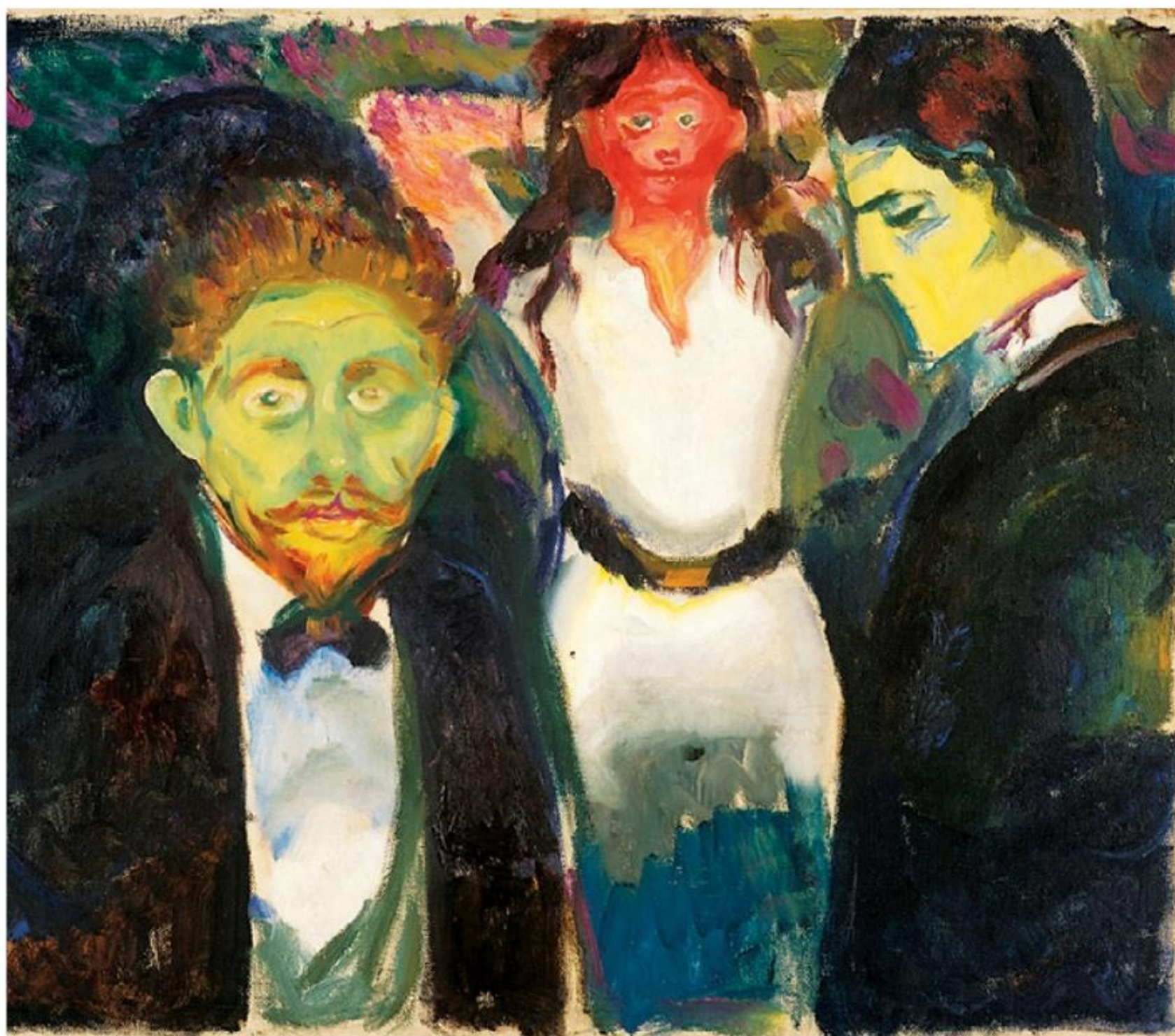


Stanisław Ignacy Witkiewicz,
Portret doktora Kunceka, 1920
Artysta przedstawił portretowanego
mężczyznę w subiektywny
i ekspresyjny sposób. Zastosował
deformację kształtu, żywą, zmienną
linię oraz mocno nasycone kolory.



Jeśli chcesz lepiej poznać twórczość
Edwarda Muncha, odwiedź stronę
WWW jego muzeum w Oslo:
<https://munchmuseet.no/>

Zjawisko **ekspresji** (łac. *expressus* ‘wyrazisty’) w sztuce jest znane od dawna. Człowiek, pragnąc wyrazić swoje uczucia i emocje w dziele plastycznym, dąży do wzmocnienia jego siły wyrazu. Ekspresja plastyczna najczęściej kojarzy się z dynamizmem, nieregularnością kształtu i żywiołowością przekazu. W malarstwie siłę odczucia emocjonalnego mogą wyrażać: zestawienie barw o skrajnym nasyceniu, wprowadzenie mocnego, ciemnego konturu, zróżnicowanie faktury. Rzeźbę ekspresyjną rozpoznaje się po kanciastej bryle. Charakterystyczne bywają również przerysowane i zdeformowane kształty. Dzięki takim środkom wyrazu artyści oddają w swoich dziełach osobiste przeżycia, temperament lub inne cechy własnej osobowości. Mogą też wyrażać uczucia postaci – bohaterów swoich prac.



Edward Munch, *Zazdrość* (z serii *Zielony pokój*), 1907



James Ensor, *Intryga*, 1890

Obraz artysty reprezentującego symbolizm i uważanego za prekursora ekspresjonizmu przedstawia zdeformowane ludzkie twarze. Jego tytuł sugeruje, że uczestniczenie w intrygach może niszczyć ludzkie oblicze. Za pomocą deformacji artysta przekazuje określone treści, pokazuje inny wymiar rzeczywistości.

Z ekspresją jest powiązane zjawisko **deformacji**, które oznacza zmianę formy rzeczywistego przedmiotu. Deformowanie kształtów wynika z potrzeby ekspresyjnego oddania tematu w dziele sztuki lub z chęci zademonstrowania oryginalnego języka plastyki. Zestawienie zjawisk lub elementów o cechach przeciwnych to **kontrast**. Umiejętne posługiwanie się przeciwieństwem kolorów, linii, kształtów lub walorów w pracy plastycznej w istotny sposób podnosi jej wartość artystyczną. Przykładowo w malarstwie zjawisko to dotyczy barw dopełniających, walorowo różnych, jasnych i ciemnych, ciepłych i zimnych, światła i mroku.



Kontrast walorów



Kontrast plam barwnych



Most Elgin, Singapur



Rytualna maska
Charakterystycznym wytworem sztuki afrykańskiej są maski obrzędowe.

W architekturze i formach przestrzennych kontrastowymi określamy kształty drobne i większe oraz statyczne i dynamiczne. **Kontrast** może być łagodny (np. w rysunku, w którym tony mają podobne nasycenie) lub ostry (kiedy jasna plama przeciwstawiona jest ciemnej, bez tonów pośrednich). Kontrast tworzy atmosferę kompozycji. Budując ostrzejsze lub łagodniejsze kontrasty – zależne od kierunku, ilości i rodzaju światła – artysta tworzy klimat obrazu. Jeżeli przedmiot jest dobrze oświetlony, wtedy dla przeciwstawienia tło zaznacza się ciemniej. Zjawisko kontrastu jest obecne w sztuce tworzonej w różnych miejscach świata. Wystarczy przywołać magiczne maski ludów Afryki czy tajemnicze wzory malowane na ciałach pierwotnych mieszkańców Australii.

1. Jakie są cechy obrazu ekspresyjnego? Wymień kilka i i opisz jedną z nich.
2. Wyjaśnij, co to jest kontrast, a następnie podaj przykład kontrastu barwnego.



Kontrastowa maska



Zaprojektujcie maskę, która będzie wywierała silne wrażenie na odbiorcach. Może mieć cechy maski afrykańskiej lub weneckiej (tradycja masek weneckich sięga co najmniej XIII w.; mieszkańcy i turyści zakładają je w czasie karnawału; bauta – zakrywa całą twarz, columbina – zakrywa jedynie oczy, nos i policzki). Może to być maska ludzka lub zwierzęca. Przy dobieraniu kolorów pamiętajcie o kontraście barwnym, deformacji, ciemnym konturze i zróżnicowanej fakturze. Projekt maski wykonajcie z gliny szybkoschnącej, masy papierowej lub wykorzystajcie dostępne w sprzedaży kartonowe maski (widoczne na fotografii). Pomalujcie je farbami akrylowymi i udekorujcie – w zależności od charakteru maski – kolorowymi tkaninami, cekinami, piórami, brokatem, lub słomą, patykami, pakułami itp.

Zadanie

Samodzielnie lub w zespole projektowym zdobądźcie informacje na temat rodzajów i funkcji masek w dziejach kultury. Na podstawie tej wiedzy przygotujcie happening tematyczny lub instalację z wykorzystaniem masek.

Street art

Street art, czyli sztuka ulicy to bardzo popularny obecnie nurt sztuki publicznej (tworzonej w celu umieszczenia jej w przestrzeni publicznej i tam prezentowanej). Jego najpopularniejszą formą jest **graffiti**. Za jednego z najbardziej znanych artystów tego nurtu uważa się twórcę o pseudonimie Banksy – do dziś pozostaje on anonimowy i nie wiadomo, kim jest. Artysta pochodzi z Wielkiej Brytanii, a jego prace pojawiały się na murach budowli Londynu i w innych miejscach świata. Jego oryginalne dzieła graffiti niosą w sobie przekaz humorystyczny, informacyjny i czasem – polityczno-społeczny. Banksy to jeden z najbardziej rozpoznawalnych artystów street artu nie tylko w Europie.



Graffiti przypisywane artyście o pseudonimie Banksy, *Zamiatająca pokojówka*, Wielka Brytania, ok. 2007



Dla artystów street artu charakterystyczne jest stosowanie techniki **szablону**. Do malowania wykorzystuje się wycięte w tekturze lub grubej folii matryce – szablony, które przykładają się do wybranej powierzchni, a następnie pokrywają farbą w sprayu lub nakładają pędzlem albo wałkiem. Umożliwia ona zarówno tworzenie prostych, jednokolorowych prac, jak i bardziej skomplikowanych kompozycji, wymagających kilku matryc i dokładnego zaplanowania kolejności nakładania farb.

W Polsce szablony zostały po raz pierwszy użyte do walki politycznej w czasie niemieckiej okupacji. Polacy nanosili wówczas na mury i pomniki m.in. kotwicę – Znak Polski Walczącej.

Kolejną formą street artu jest **wlepka** (lub vlepka). Jest to samoprzylepna karteczka z kompozycją plastyczną i tekstem (grafika, fotografia, fotomontaż). Ta niewielkich rozmiarów naklejka zazwyczaj przyklepiana jest (najczęściej bez zezwolenia) w środkach komunikacji publicznej (autobusy, tramwaje) oraz w innych miejscach publicznych, przejściach podziemnych, na znakach drogowych i informacyjnych.



Przyjrzyj się wlepkom przedstawionym na fotografii. Powiedz, czy tego typu działania można nazwać wandalizmem.



Wlepki i grafitti na drzwiach kamienicy w Gironie, Hiszpania, 2019



Natalia Rak, Dziewczynka z konewką, Białystok, 2013

Bardzo popularne wśród artystów, przede wszystkim jako wyraz ich ekspresji, ale także poglądów na tematy polityczne i społeczne, stały się **murale**. Jest to rodzaj malowidła wielkoformatowego (monumentalnego) na ścianie budynku. Mural może pełnić funkcje dekoracyjne, reklamowe lub promocyjne. Ten rodzaj sztuki publicznej spotykamy na ulicach miast od wieków (choć jej formy się zmieniają).

Opowieść śródecka z trębaczem na dachu i kotem w tle, Poznań, 2015

Malowidło powstało w oparciu o zdjęcie z lat 20. XX w. Autorem koncepcji jest Radosław Barek.





Birgit Kinder, *Trabant*, graffiti, Berlin, stan z 2000 r.

Wicie już, że graffiti należy do street artu – czyli tak zwanej sztuki ulicy. Szczególną galerią graffiti był mur berliński. Zamieszczona praca przedstawiająca trabanta wyglądała tak w 2000 r.; prawie 10 lat po namalowaniu go przez Birgit Kinder. Samochód przebija się przez mur – system umocnień wojskowych oddzielający dwie części miasta: wschodnią i zachodnią. W ten symboliczny sposób mówi o zrywaniu podziałów między ludźmi. Obecnie ten fragment ściany jest gęsto pokryty napisami, przez co stał się prawie nieczytelny.

Więcej na temat

Sztuka w przestrzeni miasta



Truth, *Projekt miasto 2*, instalacja, Wrocław, 2004

Współczesne dzieła street artu, umieszczone w przestrzeni miasta, na murach czy chodnikach, szybko niszczeją. Spłowiałe od słońca, wyprane w deszczu tracą swoją świeżość i atrakcyjność. Nie wszystkie mają wybitną wartość artystyczną i z reguły nie są poddawane konserwacji.

Szczególnym zjawiskiem w polskiej sztuce współczesnej jest działalność wrocławskiego artysty Krystiana Czaplickiego, znanego pod pseudonimem **Truth**. Instaluje on swoje prace wykonane z odpadów tworzyw sztucznych na ścianach zaniedbanych budynków. Ingeruje w architekturę miasta, wprowadzając skonstrastowane z powierzchnią formy trójwymiarowe. Artysta buduje swoje instalacje z kolorowych geometrycznych elementów, komponuje je w niesymetryczne układy i poprzez to tworzy nową estetykę budowli. Sztuka w takim miejscu wymaga jednak od artysty, aby jego dzieło nie niszczyło istniejącej architektury i aby działał zgodnie z prawem.

Ekspresyjny mural

Pojęcia i znaczenia terminów *mural* i *ekspresja*:

mural

«wielkie malowidło wykonane bezpośrednio na ścianie budynku»

ekspresja

«wyrazisty i sugestywny sposób wyrażania uczuć»



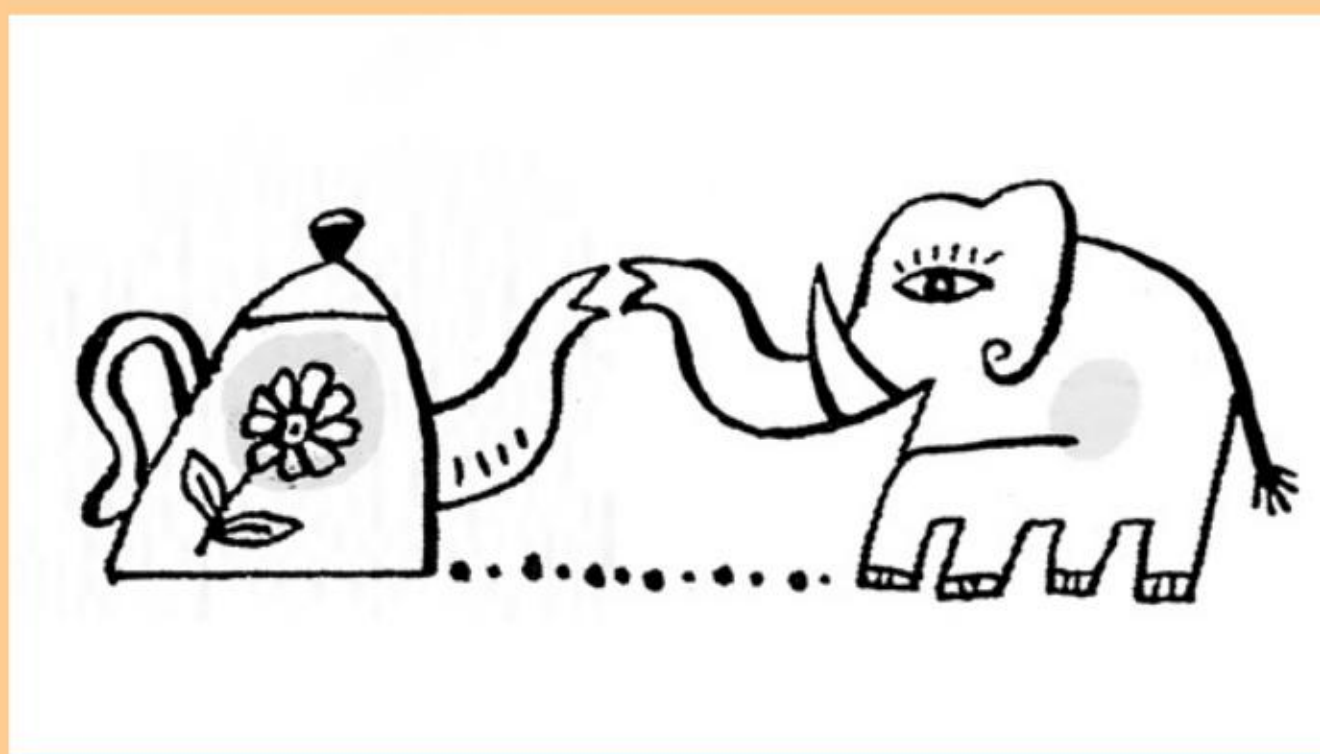
1. Przyjrzyj się ilustracjom, a następnie określ, w jakich miejscach i na jakich powierzchniach zostały umieszczone przedstawione na nich malowidła. Jaka jest ich wymowa? Powiedz, czy pełnią jakąś funkcję. Przeczytaj w linku do wiedzy, czym charakteryzuje się street art. Powiedz, czy przedstawione wyżej murale to graffiti. Zaprojektuj tego typu malowidło. Zaproponuj technikę i formę pracy.
2. Przygotujcie 2 arkusze szarego papieru lub tektury formatu A1 i sklejcie je ze sobą za pomocą taśmy klejącej. Wykonajcie na nich projekt graffiti lub innego rodzaju muralu – dekorację ściany pokoju, bloku lub kamienicy. Do malowania wykorzystajcie farby w sprayu lub farby akrylowe, szerokie pędzle i wałki. Gotowym projektem można udekorować ścianę klasy lub szkoły.

Podsumowanie działu 2

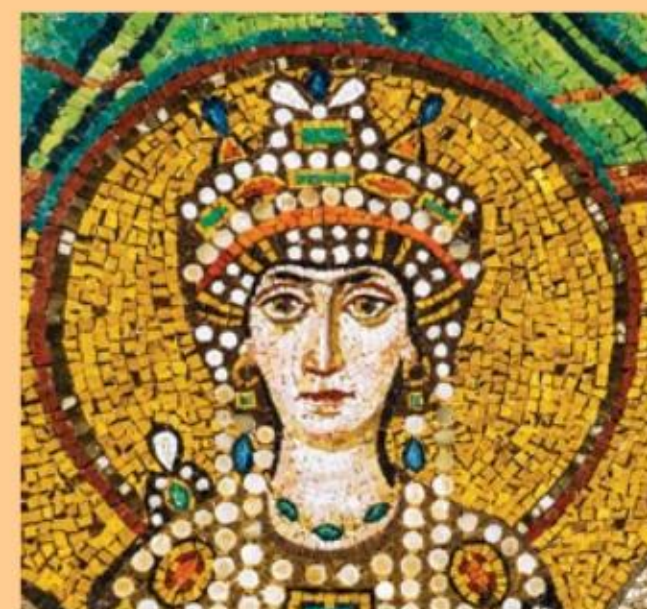
1 Czy znasz te słowa?

linia	kontur	wertykalizm	komiks	jakość	barwy	złoty podział	kompozycja
plan filmowy	kadr	modelunek	faktura	perspektywa	ekspresja	kontrast	deformacja

2 Określ, jakie rodzaje rysunku zostały przedstawione na ilustracjach.



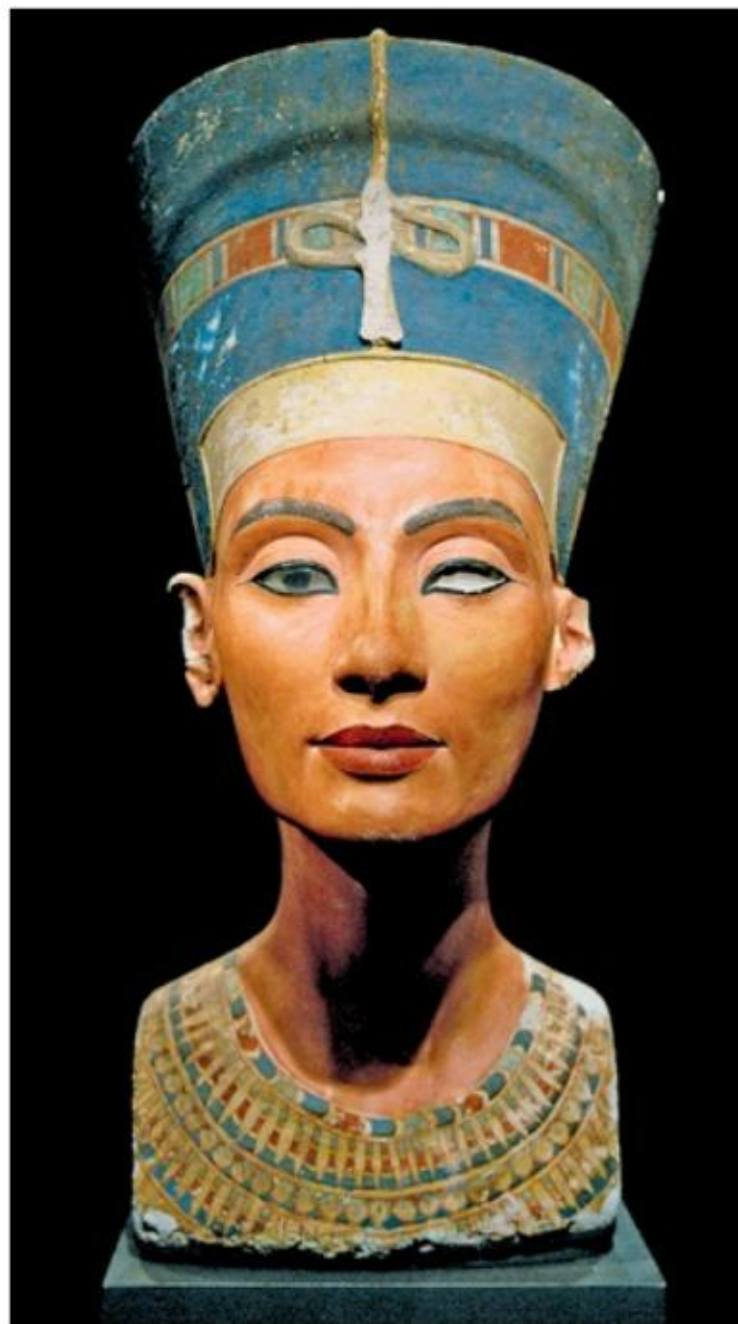
3 Wyszukaj w podręczniku, rozpoznaj i nazwij dzieła oraz zabytki przedstawione na fotografiach. Powiedz, jakie środki formalne pełnią w nich dominującą rolę.



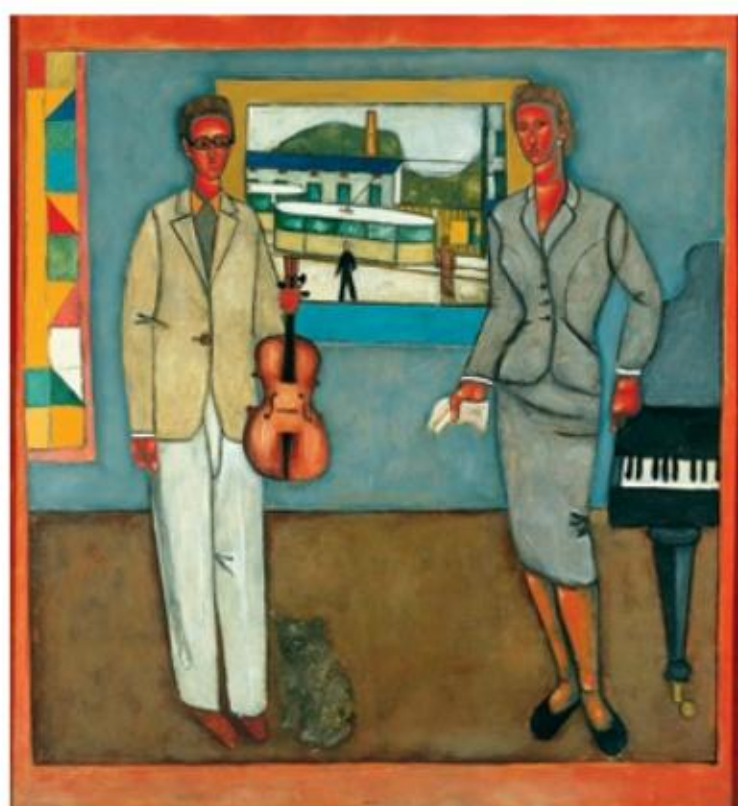
3. Treść dzieła sztuki



3.1 Tematy dzieł sztuki



Nefretete – egipska rzeźba
Popiersie żony faraona Echnatona
stało się jednym z symboli
starożytnego kanonu piękna.



Jerzy Nowosielski, *Portret podwójny*
Artysta przedstawił parę
muzyków, poddając formę obrazu
charakterystycznej stylizacji
i deformacji.

Portret

Jednym z tematów często przedstawianych w różnych dziedzinach sztuki jest **portret**, inaczej określany też jako wizerunek. Artysta stara się w nim uchwycić indywidualne cechy wyglądu i charakteru modela. Odwołuje się też do jego przeżyć i doświadczeń. Portrety mogą przedstawić samą głowę, popiersie, wizerunek do kolan lub całą osobę. Istnieje wiele kanonów ukazywania postaci, które od wieków są stosowane w różnorodnych dziełach sztuki. Dla wizerunków egipskich faraonów charakterystyczna jest ponadczasowa młodość. Greckie posągi cechowały się idealnymi kształtami. Rzymskie portrety były realistyczne. Mistrzowie renesansu wprowadzili nowe ujęcia modela w półpostaci. Z kolei w baroku wykonywano wizerunki psychologiczne, pełne napięcia i emocji.

Im bliżej współczesności, tym portrety stawały się bardziej ekspresyjne, alegoryczne, uproszczone i fantastyczne. Ze względu na liczbę przedstawianych postaci wyróżnia się portrety: pojedyncze, podwójne i zbiorowe. Model może być ukazywany w różnych okolicznościach, sam lub na tle najbliższego otoczenia.



Bruno Althamer, *Olga Sipowicz – Kora*, ul. Nowy Świat w Warszawie, mural, 2019

Pejzaż

Obraz przedstawiający widok przyrody, miasta, morza, kwitnących kwiatów, słońca itp. nazywamy **pejzażem**. Krajobraz to jeden z najpopularniejszych tematów malarskich. Towarzyszy ludziom już od starożytności. Początkowo występował jako motyw uzupełniający większe kompozycje. Natomiast od początku XVII w. zaczął funkcjonować jako samodzielny temat. Twórcy najczęściej malowali krajobrazy, pozostając w swoich pracowniach. Zmieniło się to dopiero pod koniec XIX w. we Francji. Artyści zaczęli tworzyć pejzaże w plenerze. Utrwalane na płótnie czy papierze krajobrazy mogą być różnego rodzaju. Jeśli przedstawienie malarskie ukazuje miasto, architekturę – określamy je mianem weduty. Jeśli na obrazie jest widok morza – nazwiemy go mariną lub pejzażem marynistycznym. Również dziś artyści malują krajobrazy. Współcześnie malowane pejzaże mogą się różnić kolorem i sposobem ujęcia rzeczywistości. Przedstawiony przez twórcę świat może być bardzo uproszczony, jak na obrazie Wilhelma Sasnała.



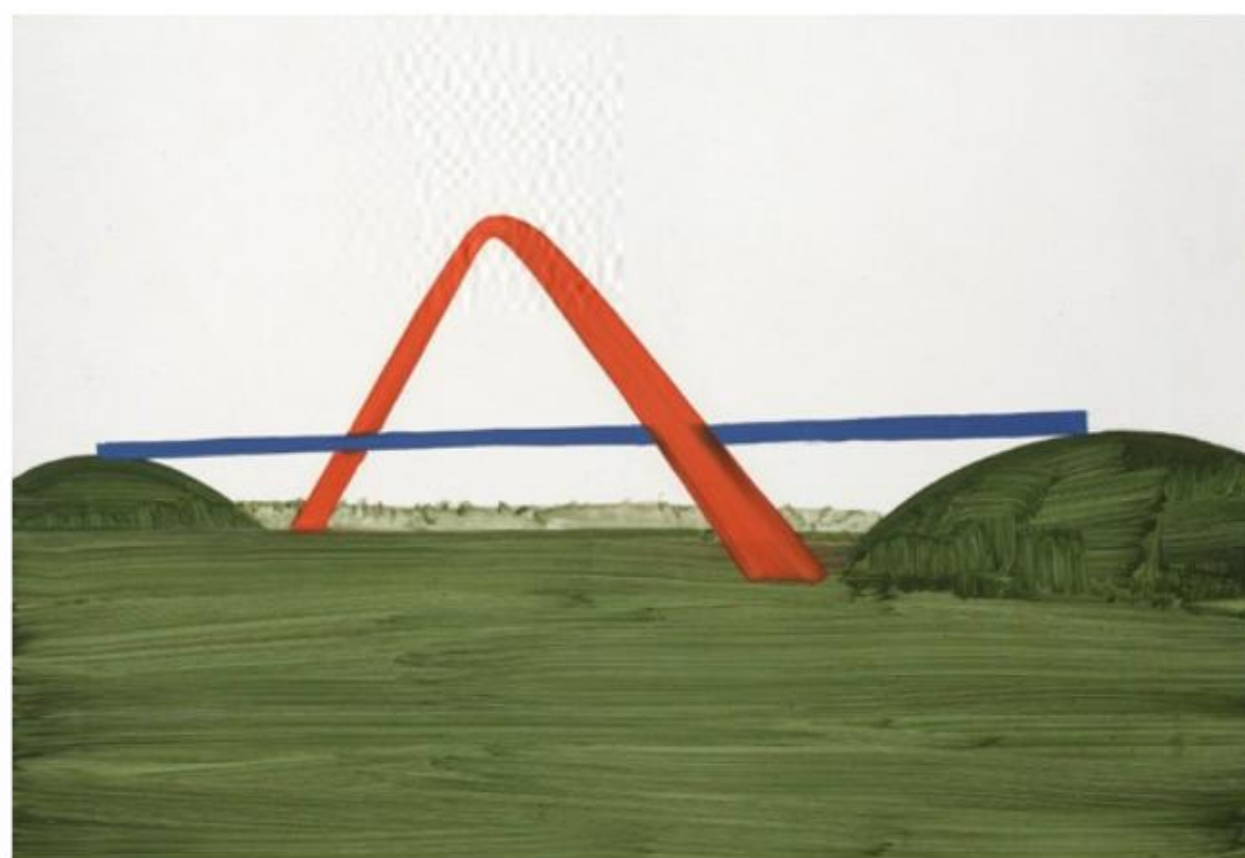
Pierre Bonnard, *Ogród*, 1937



Pieter Bruegel (starszy), *Pejzaż z upadkiem Ikara*, ok. 1557



Camille Pissarro, *Bulwar Montmartre w wiosenny poranek*, 1897



Wilhelm Sasnal, *bez tytułu (Most)*, olej na płótnie, 70 x 80 cm, 2003



Quentin Massys, *Bankier z żoną*, 1514



Giovanni Lorenzo Bernini, *Apollo i Dafne*, 1622–1625



Peter Paul Rubens, *Polowanie na tygrysa*, 1615–1617

Sceny

Do tematów artystycznych należą również różnego rodzaju sceny, czyli zróżnicowane tematycznie przedstawienia rzeczywistości życia. Do najpopularniejszych zaliczamy: rodzajową, historyczną, religijną, mitologiczną, batalistyczną i animalistyczną. Scena rodzajowa może przedstawiać życie domowe, towarzyskie lub zwyczaje i obrzędy charakterystyczne dla wybranej społeczności. Scena historyczna przedstawia wydarzenia oparte na prawdzie historycznej, podobnie jak batalistyczna, która jest obrazem bitwy lub walki. Scena religijna przedstawia wydarzenia biblijne, postacie świętych i obrazy z ich życia. Scena mitologiczna zawiera postacie i wydarzenia zaczerpnięte z mitologii. Animalistyka to sceny z wizerunkami zwierząt. Współczesna polska artystka, Katarzyna Kozyra, wykorzystała w swojej instalacji motyw animalistyczny wywodzący się z baśni, aby pobudzić odbiorców do dyskusji na temat praw zwierząt.



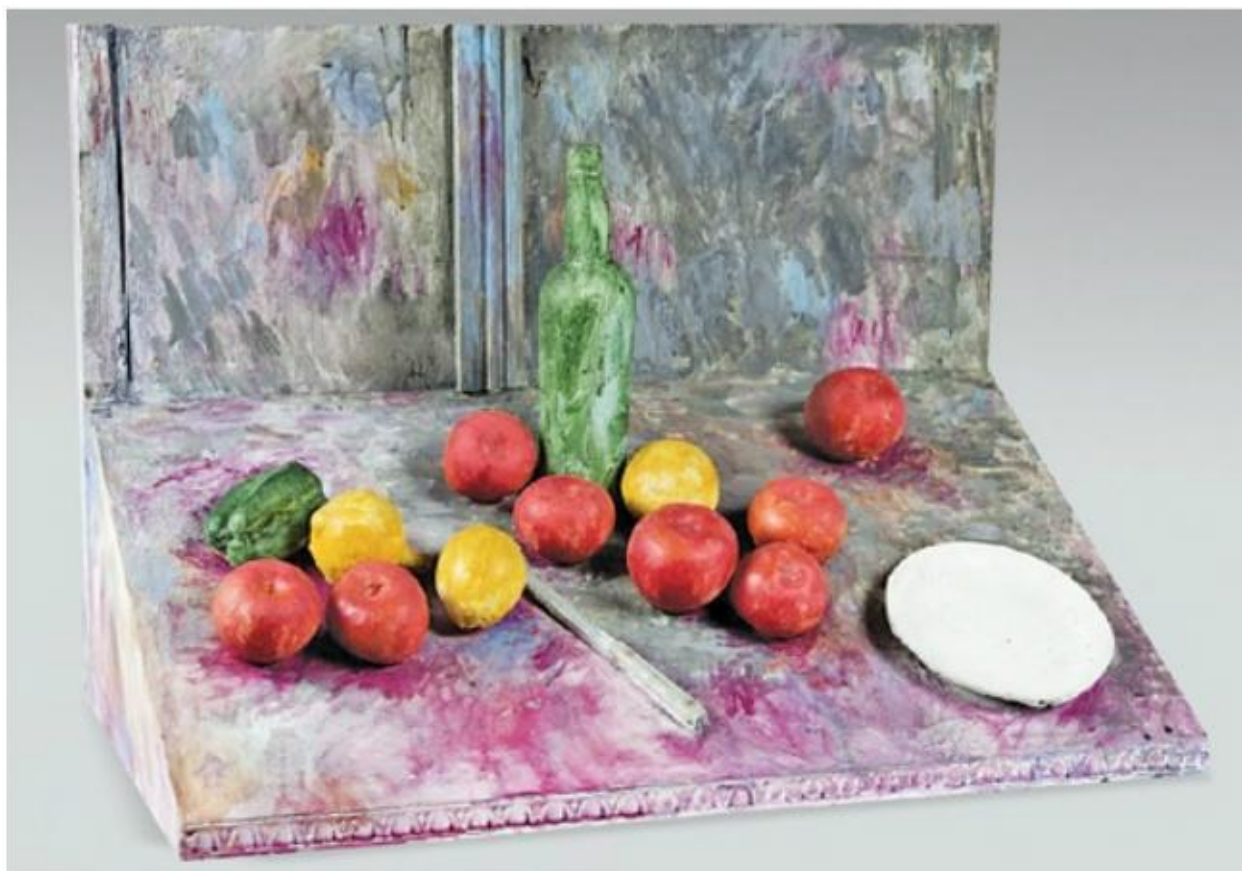
Katarzyna Kozyra, *Piramida zwierząt*, 1993

Martwa natura



Francisco de Zurbarán, *Martwa natura*, ok. 1636

Obraz, którego głównym tematem są różne przedmioty, takie jak owoce, warzywa, kwiaty, misy pełne jedzenia lub szklane kielichy, to **martwa natura**. Polski termin pochodzi od francuskiego *nature morte* [czyt. natiur mort], czyli martwa natura. Motyw ten był znany już w starożytności. Od początku XVI w. występował najpierw jako uzupełnienie większych kompozycji, a później jako samodzielny temat. Najpełniej rozwinął się w Holandii w XVII w. Holenderscy malarze byli prawdziwymi mistrzami w tej dziedzinie. W późniejszych okresach i współcześnie martwa natura to bardzo popularny temat nie tylko wśród malarzy, ale także rzeźbiarzy i twórców instalacji. Pozwala bowiem obserwować i przedstawiać na płaszczyźnie obrazu lub w przestrzeni różnego rodzaju układy kompozycyjne, kolorystyczne i fakturalne.



George Segal, *Martwa natura z owocami, butelką i nożem III*, 1983
Technika własna



Kamil Kuskowski, *Uczta Malarstwa*, 2008
Instalacja

1. Co wyróżnia portret i pejzaż na tle innych tematów w sztuce?
2. Powiedz, czym charakteryzują się sceny: rodzajowa, historyczna i batalistyczna.
3. Jak myślisz, dlaczego przedstawienia malarskie z różnymi przedmiotami noszą nazwę martwa natura?

Fotograficzny wizerunek



Określ, jakie emocje są przedstawione na twarzy dziewczyny na poszczególnych fotografiach. Posługując się aparatem fotograficznym (dostępnym w funkcjach dowolnego telefonu) i – ewentualnie – przyborami i rekwizytami do charakteryzacji, wykonaj serię fotografii (6–9 ujęć) własnej twarzy (czyli fotograficznych autoportretów zwanych potocznie selfie). Przedstaw na każdej z nich inne uczucia, np. smutek, radość, złość, zawstydzenie, zaskoczenie, znudzenie, obojętność itp. Swoje emocje możesz podkreślić strojem, makijażem lub kolorami w otoczeniu.

Gotowe prace wydrukuj lub przygotuj na nośniku cyfrowym, jeśli istnieje możliwość zaprezentowania ich koleżankom i kolegom z klasy w takiej formie.

Zadanie

Wykonaj trzy autoportrety, przedstawiając na swojej twarzy różne uczucia, np. smutku, radości, zdziwienia. Wykonaj prace posługując się dowolną techniką malarską na kartonie formatu A4. Pamiętaj o odpowiedniej temperaturze barw, która wpłynie na odbiór dzieła.

3.2 Symbol i znak w dziele sztuki

Przekazywanie informacji odbywa się na wiele sposobów i przy użyciu różnorodnych narzędzi. Od najdawniejszych czasów człowiek szukał środków wyrazu i możliwości, by stworzyć język symboli i znaczeń. Tak powstały alfabety oraz kroje pisma. Dzięki nim komunikacja międzyludzka nabrała szerszego wymiaru. **Symbole** możemy znaleźć na malowidłach w prehistorycznych jaskiniach, na freskach staroegipskich, w dziełach starożytnych Greków i Rzymian. W sztuce europejskiej przez setki lat były one związane z kulturą i religią chrześcijańską, a niektóre z nich towarzyszą nam do dzisiaj. W średniowieczu powstał cały rozbudowany i złożony system symboli. Ponieważ większość ówczesnego społeczeństwa nie umiała pisać i czytać, symbole służyły do wyrażania idei i pojęć. Właśnie w średniowieczu ma swoje korzenie np. symbol miłości – róża czy orzeł, który oznacza m.in. młodość i dumę. W twórczości niektórych współczesnych artystów widoczne są inspiracje symboliką dawnych wieków.

Odkrycie znaczenia sztuki abstrakcyjnej – jako narzędzia do symbolicznego wyrażania określonych nastrojów i pojęć – dało początek przekonaniu znawców sztuki, że każde dzieło jest swego rodzaju symbolem rzeczywistości.



Relief (fragment), starożytny Egipt
Egipskie znaki były żłobione
w kamieniu.



Madeline von Foerster, *The Dodo Egg* (Jajo ptaka dodo), © 2007 Madeline von Foerster



Autor nieznany, miniatura z Kodeksu
Manesse, 1310–1340



Renesansowe malarstwo i rzeźba są też bogate w ujęcia alegoryczne. **Alegoria** to obrazowe przedstawienie abstrakcyjnego pojęcia ukazanego pod postacią ludzką (personifikacja) lub zwierzęcą. Cechy, atrybuty, stroje, pozy, gesty i zachowania oznaczają w niej konkretną sytuację. W odróżnieniu od symbolu alegoria ma zawsze ściśle określone znaczenie, którego można się domyślić, i jest jednoznaczna.

Tycjan, *Alegoria czasu zarządzanego przez roztropność*, 1565

Vanitas to szczególny rodzaj martwej natury i jeden z najważniejszych motywów sztuki baroku. Wiąże się on z myślą przewodnią biblijnej Księgi Koheleta: „*Vanitas vanitatum et omnia vanitas*” (z łac. „Marność nad marnościami i wszystko marność”). W martwych naturach malarzy północnej Europy, pochodzących z Flandrii (dzisiejsza Belgia) i Holandii, biblijna marność była przedstawiana za pośrednictwem wielu symboli: czaszek, zepsutych owoców, więdnących kwiatów, klepsydr, zegarów czy instrumentów muzycznych. Celem tych obrazów jest uświadomienie widzowi, że radość życia to tylko ulotna chwila, która trwa przez moment i przemija bezpowrotnie.



Adriaen van Utrecht, *Martwa natura wanitatywna z bukietem i czaszką*, ok. 1642

Symbolizm

Symbolizm to nurt w sztuce przełomu wieków XIX i XX, odwołujący się do świata przeżyć wewnętrznych twórcy i odbiorcy. Artyści tego nurtu za pomocą plastycznych środków wyrazu starali się pokazać rzeczywistość zarówno fizyczną i zmysłową, jak i duchową i intuicyjną. Widać to na przedstawionych obrazach polskich i zachodnioeuropejskich malarzy.



Gustave Moreau, *Edyp i Sfinks*, 1864



Edward Okuń, *Wojna i my*, 1917–1923



Odilon Redon, *Najświętsze serce*, 1910



Arnold Böcklin, *Wyspa umarłych*, 1883



Jacek Malczewski, *Śmierć*, 1902

Z pomocą dostępnych źródeł (literatura, internet) przygotuj charakterystykę tego nurtu w sztuce i opisz wybrany z przedstawionych obrazów pod kątem jego przekazu symbolicznego.

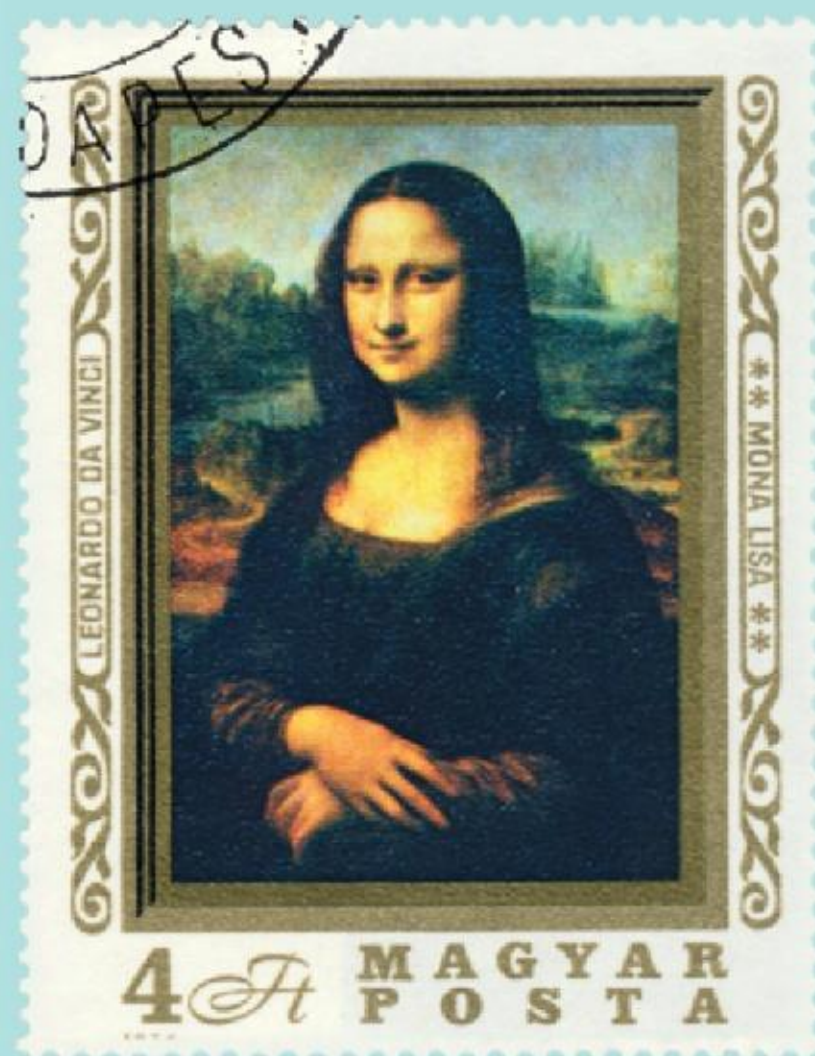


Han van Meegeren, *Uczniowie w Emaus* (fragment), 1936

Tworzenie falsyfikatów lub fałszerstw dzieł sztuki jest znane w historii muzealnictwa. Słynnych mistyfikacji dokonywał holenderski malarz Han van Meegeren. W latach 1932–1947 stworzył kilkanaście falsyfikatów mistrzów holenderskich, m.in. Jana Vermeera van Delft. Doskonale sfałszowany przez niego obraz *Uczniowie w Emaus* został uznany za oryginalne dzieło Vermeera. Najśłynniejszy autorytet wśród holenderskich historyków sztuki, kuratorów i kolekcjonerów – Abraham Bredius – nie rozpoznał fałszerstwa. Obraz przez wiele lat był wystawiany w muzeum w Rotterdamie jako oryginalne dzieło.

Więcej na temat

Czym się różni kopia od falsyfikatu?



Leonardo da Vinci, *Mona Lisa*, 1503–1507
Reprodukcja wykonana na znaczku pocztowym.



Leonardo da Vinci, *Mona Lisa*, 1503–1507
Fotografia oryginalnego dzieła zrobiona w miejscu jego przechowywania – w Muzeum Luwru.

To samo dzieło sztuki może być prezentowane i poznawane w różnorodnych formach. Warto znać najważniejsze z nich.

Oryginalne dzieło sztuki to obraz, rzeźba, rysunek, budowla itp. będące własną wizją autora dzieła, a nie kopią czy przeróbką.

Kopia jest dokładnym odtworzeniem oryginału – wykonanego wcześniej dzieła rzeźby, malarstwa lub architektury, z identycznego lub podobnego materiału, w tej samej technice i formacie. Kopię należy oznaczyć, bo w przeciwnym razie można ją uznać za falsyfikat.

Falsyfikat to kopia, która ma udawać oryginał (fałszywy jest także podpis autora). Jest tworzona w celu dokonania oszustwa, ma wprowadzać odbiorcę w błąd.

Reprodukcja to kopia oryginału wykonana metodą fotograficzną lub drukarską w dowolnym formacie.

Replika to powtórne wykonanie dzieła sztuki z możliwie wiernym odtworzeniem oryginału. W celach dydaktycznych, wystawowych lub kolekcjonerskich. Replikę dzieła sztuki wykonuje najczęściej twórca oryginału. Tak wykonana praca różni się nieznacznie od pierwowzoru. Te rozbieżności pozwalają ją odróżnić od falsyfikatu.

Tablica inspiracji

Kopia czy reprodukcja?



Jan Vermeer, *Dziewczyna z perłą*, 1664



Wybierz się na wycieczkę do muzeum. Zastanów się, jaki obraz podoba Ci się najbardziej lub budzi w tobie najwięcej uczuć i skojarzeń. Wykonaj jego fotografię (bez lampy błyskowej), jeśli to możliwe. Wykadruj i wydrukuj zdjęcie tak, by wykonać jak najbardziej zgodną z oryginałem reprodukcję.

Zadanie

Wykonaj kopię obrazu. Jej wierność zależy od precyzyjnego odtworzenia proporcji i kolorów kopiowanego dzieła. Przygotuj kolorową reprodukcję wybranego obrazu i wykonaj jego kserokopię w wymiarach jak najbardziej odpowiadających oryginałowi. Następnie przygotuj karton lub płótno do wykonania kopii w takich samych wymiarach jak kserokopia. Za pomocą ołówka i linijki narysuj na kserokopii siatkę (podzieloną na kwadraty o takich samych wymiarach). Identyčną siatkę umieść na kartonie. Pomoże ci to wykonać szkic, wzorując się na kratkach odbitki ksero – wrysowujesz po prostu kopiowany obraz w odpowiednie kratki na kartonie. Jeśli precyzyjnie odwzorujesz obraz, to proporcje powinny być identyczne. Kolejnym etapem jest zaznaczenie światła i cienia, a następnie skopiowanie identycznych kolorów jak na reprodukcji.

Sztuka i artyści amatorzy

Wielu artystów, którzy nigdy nie uczęszczali na profesjonalne kursy malarstwa ani nie uczyli się w wyższych szkołach artystycznych, zdobyło sławę i uznanie porównywalne do sławy uznanych mistrzów. Wypracowali własny styl, a wykonane przez nich prace osiągały wysokie ceny w galeriach i na aukcjach. Twórcami takimi są artyści nieprofesjonalni, jak również osoby z chorobą psychiczną lub z niepełnosprawnością intelektualną. Tego typu sztukę nazywamy naiwną, a jej twórców – prymitywistami. Obrazy „naiwne” przypominają często rysunki dzieci. Charakterystyczna jest dla nich deformacja przestrzeni i perspektywy, koncentrowanie się na szczegółach, stosowanie prostych technik plastycznych. Odwołują się do świata magii, snu, symboli, a także do życia codziennego.



Henri Rousseau,
*Tygrys podczas
burzy tropikalnej,*
1891

Pierwszym i największym malarzem naiwnym, który zyskał światowe uznanie w XIX w., był **Henri Rousseau** [czyt. ąri ruso]. Z powodu wykonywanego zawodu nazywano go Celnikiem. Jego obrazy często przedstawiają lasy lub dżungle pełne egzotycznych zwierząt i bujnej roślinności. Widzimy tu rajskie ptaki, tygrysy, węże. Malowane są bardzo precyzyjnie, z tendencją do geometryzacji kształtu. Mocne kontury wypełnia żywy kolor.

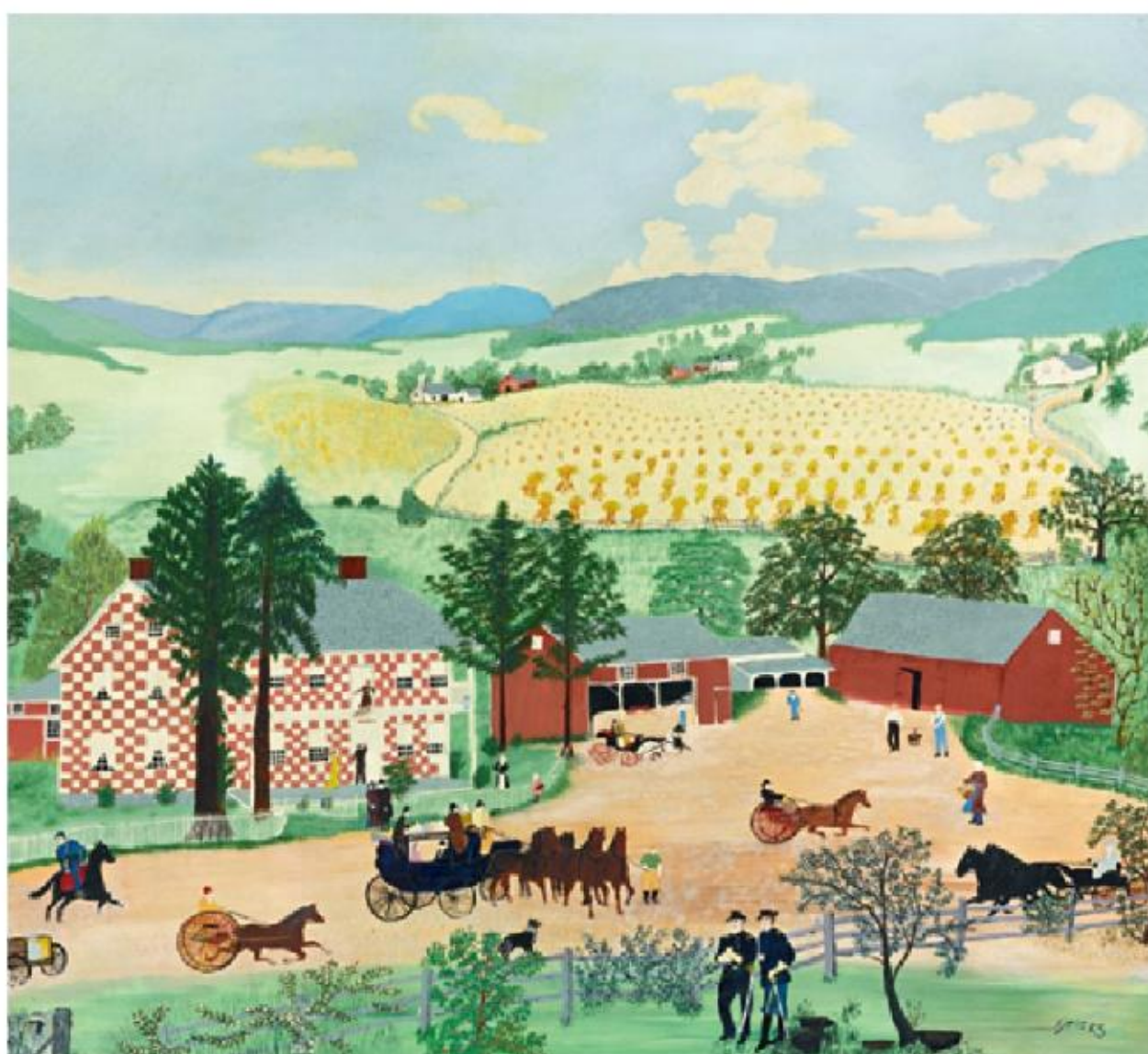


Nikifor, *Stacja*, ze zbiorów Muzeum Okręgowego w Nowym Sączu, fot. Piotr Drożdżik

Polskim artystą samoukiem był **Nikifor** (właściwie Epifaniusz Drowniak nazywany Nikiforem Krynickim), który jest zaliczany do grona najwybitniejszych na świecie malarzy naiwnych. Urodził się w 1892 r. w Krynicy, gdzie mieszkał prawie całe życie. Samotny, cierpiący na nędzę, przez większość życia był uważany za upośledzonego psychicznie kalekę. Z braku pieniędzy i innych możliwości malował na kawałkach kartek, opakowaniach po butach czy po zapałkach. Uwieczniał widoki Krynicy, kościółków, cerkwi, przechodniów, krajobrazów. Nikifor został doceniony dopiero pod koniec życia i uznany za jednego z najwybitniejszych malarzy naiwnych.

Anna Mary Robertson Moses tworzyła obrazy przedstawiające amerykańską wieś i żyjących tam ludzi. Zaczęła malować w wieku 70 lat, a pierwszą wystawę indywidualną miała w wieku 80 lat.

Maud Lewis jest jedną z najsłynniejszych kanadyjskich malarek ludowych. Większość życia spędziła w kilkumetrowym domku z antresolą, który dekorowała motywami kwiatowymi i animalistycznymi. Malowała też kartki świąteczne i małe obrazki.



Anna Mary Robertson Moses, *Stary dom w szachownicę*, 1853, 1944



Maud Lewis, *Trzy czarne koty*, ok. 1968–1969

3.3 Dzieła abstrakcyjne i realistyczne



Portret Rzymianina
Twarz portretowanego została przedstawiona realistycznie, bez upiększania jego wizerunku.

Na formę dzieła sztuki wpływa sposób interpretacji rzeczywistości. W przedstawieniu **realistycznym** modelem jest dla twórcy otaczający go świat (ludzie, zdarzenia, przedmioty itp.) – artysta pokazuje go możliwie wiernie. W starożytnym Rzymie funkcjonował np. typ portretu realistycznego, w którym uwzględniano wszystkie cechy modelu.

Dzieło w formie **abstrakcyjnej** jest w swojej treści oderwane od rzeczywistości. Nie przedstawia konkretnych kształtów znanych z codzienności. Działa na wyobraźnię rodzajem linii, układem plam lub brył. Czasem forma abstrakcyjna wynika z dowolnego przetworzenia rzeczywistości przez artystę, a niekiedy bazuje na kształtach geometrycznych.

Między realizmem a abstrakcją istnieje też pośredni sposób przedstawiania w dziele sztuki, czyli deformacja. Współczesna artystka Yayoi Kusama w swoich obrazach i instalacjach przedstawia fascynację kształtami owoców i warzyw oraz marzenie o ukazaniu nieskończoności. Jej kontrowersyjna sztuka deformuje rzeczywistość, przekształcając realne przedmioty w proste wzory i multiplikując je poprzez lustrzane odbicia.



Yayoi Kusama, fragment instalacji, Hong Kong, 2018

Realne motywy

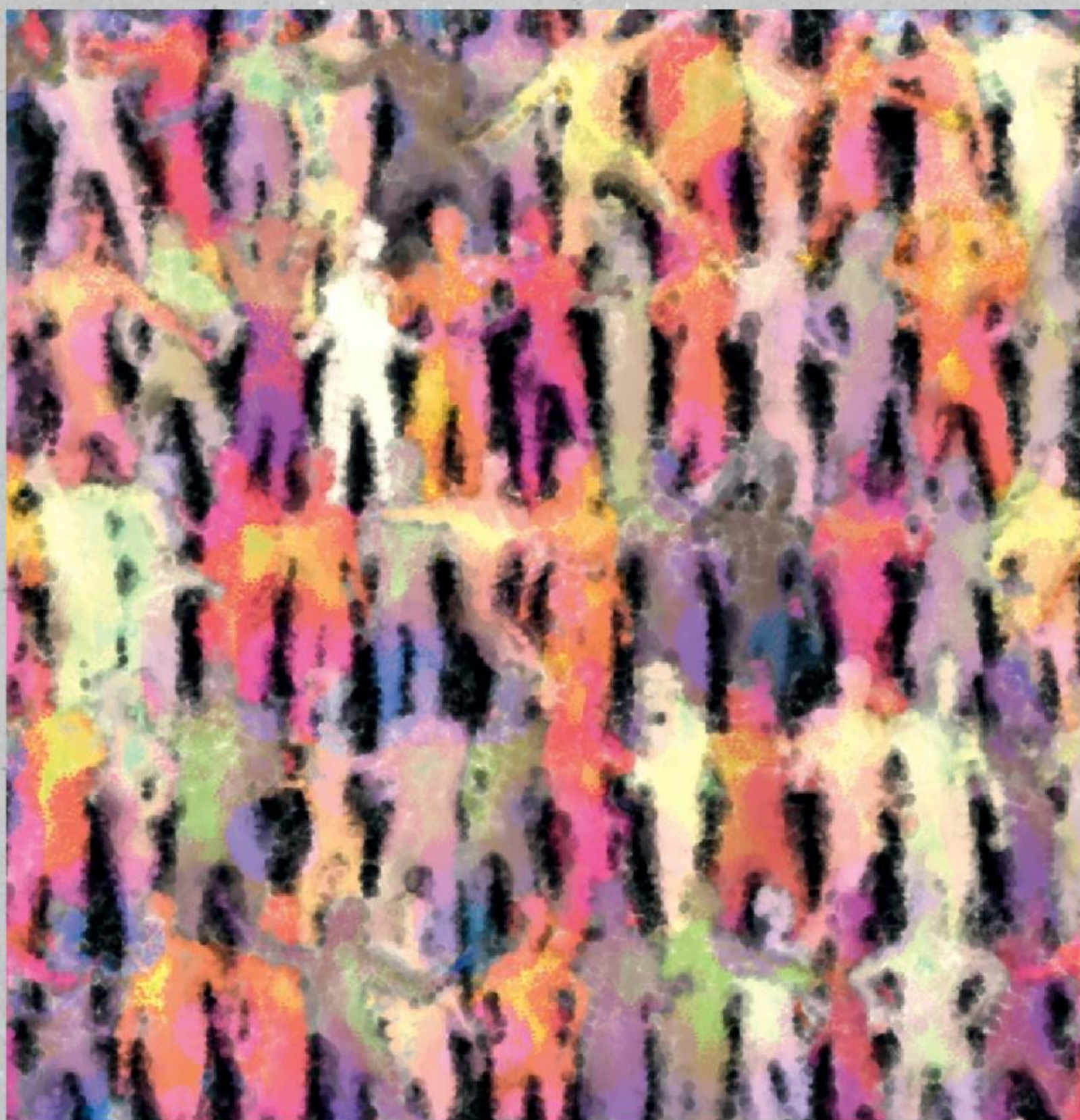
Pojęcia i znaczenia terminów *realny* i *abstrakcyjny*:

realny

1. «istniejący w rzeczywistości»
2. «możliwy do wykonania lub urzeczywistnienia»
3. «odznaczający się realizmem lub zdrowym rozsądkiem»

abstrakcyjny

1. «oderwany od rzeczywistości»
2. «niemożliwy do zrealizowania lub zrozumienia»
3. «zgodny z zasadami abstrakcjonizmu»



Przyjrzyj się przedstawionym obrazom abstrakcyjnym. Motyw każdej z tych kompozycji został zaczerpnięty z rzeczywistości realnej. Są to np. rozlewające się plamy, liście, schody, pejzaż czy postacie ludzkie. Ty też wybierz sobie jakiś konkretny, realny motyw. Przedstaw go jako abstrakcję w dowolnie wybranej technice malarskiej (np. akwareli, akrylu lub farb plakatowych) na kartonie większego formatu (np. A3 lub A2).

3.4 Cechy stylowe

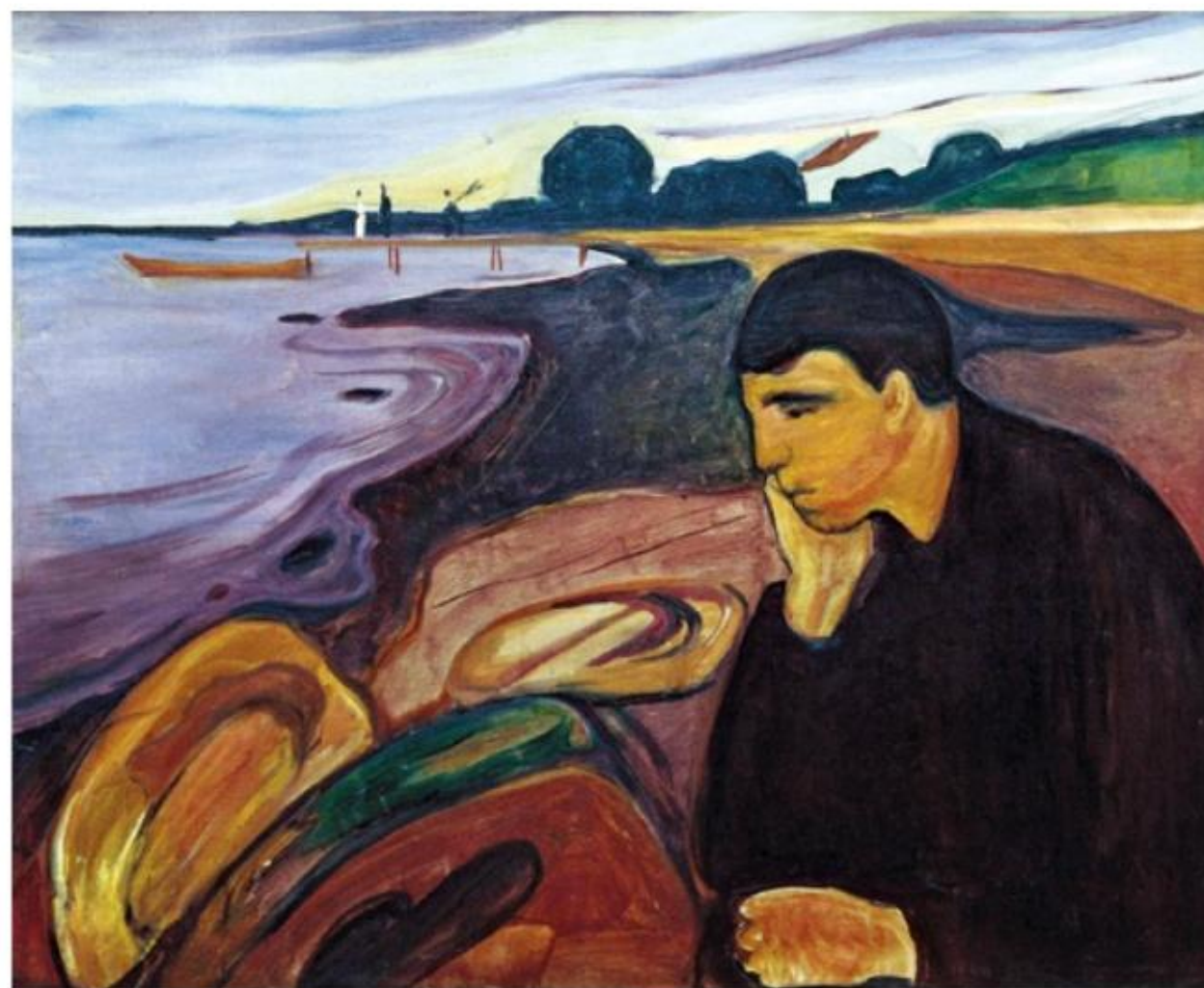


Grupa Laokoona, I–II w. p.n.e.
To jedno z najśłynniejszych dzieł greckich. Rzeźba stała się przedmiotem inspiracji innych twórców, podziwiających jego realizm i „barokową” ekspresję.

Twórczość artystów jest często powiązana z duchem epoki, w której żyją. Na dzieła sztuki mają wpływ umiejętności, osiągnięcia cywilizacji, ich wykorzystanie, uczucia i tęsknoty artysty. Obraz, rzeźba czy budowla są zwykle odbiciem określonej sytuacji społecznej i politycznej, kultury lub ideologii. Na przestrzeni wieków sztuka stale towarzyszy człowiekowi, jest obecna w jego codziennym życiu. W niektórych okresach jest prosta i czytelna, innym razem – zawiła i dziwna. Aby rozszyfrować dzieło sztuki, należy nauczyć się czytać jego formę i treść, zaczynając od takich kluczowych elementów, jak: linia, kolor, kompozycja, bryła, proporcje.



Lucas Cranach, *Melancholia* (fragment), XVI w.
Sposób przedstawienia tego samego tematu – alegorii melancholii – zależał od stylu panującego w danej epoce.



Edward Munch, *Melancholia*, XIX/XX w.

Styl można kojarzyć tylko z wytworami sztuki znanej z muzeów i galerii. Jednak wspólne cechy, którymi opisujemy przedmiot, pojawiają się również w życiu codziennym, w tzw. sztuce użytkowej i w projektowaniu. Żyjemy wśród różnorodnych obiektów, otaczamy się wieloma przedmiotami, które należą do przyjętego kanonu piękna. Potocznie używamy stwierdzenia „wycucie stylu”, które kojarzy się z elegancją, dobrym smakiem, gustem.



Strój i moda również zależą od epoki i panującego stylu.



Wystrój współczesnych wnętrz – w stylu barokowym i w stylu skandynawskim

1. Wyjaśnij, jak rozumiesz słowo styl.
2. Przyjrzyj się zaprezentowanym obrazom o tym samym tytule – *Melancholia*. Powiedz, czym się różnią, a co je łączy.



James Dean, amerykański aktor filmowy, legenda kina lat 50. XX w.

Za sprawą młodego Bawarczyka Le-
viego Straussa w drugiej połowie XIX w.
świat usłyszał o dżinsach. Spodnie, szyte
z mocnej tkaniny bawełnianej dla ame-
rykańskich górników i farmerów, dziś
są powszechnie znane i produkowane
w miliardach sztuk. Z odzieży ochronnej,
roboczej, koloru niebieskiego stały się
jedną z popularniejszych części garde-
roby i barwione są obecnie na wiele in-
nych kolorów. W połowie XX wieku były
symbolem amerykańskiej młodzieży.
Popularyzatorem dżinsów był m.in. słyn-
ny aktor James Dean.

Więcej na temat

Moda



Kostium projektu Christiana Diora,
1947



Carlo Tivoli, stylizacja codzienna
wiosna – lato, 2016

Po I wojnie światowej w **modzie** nastąpiło wiele zmian. Stroje kobiet, wzorowane na mundurach, stały się krótsze i wygodniejsze. Odrzucono niewygodne gorsety i halki, uproszczono krój, co bardzo pomogło w unowocześnieniu kobiecego wizerunku. W nowym stroju kobieta mogła poświęcić się wielu dziedzinom życia dotąd dla niej niedostępnym i uznawanym za męskie. Zmiany w modzie spowodowała również chęć powrotu do normalnej codzienności po II wojnie światowej. Po trudnym czasie biedy i wyrzeceń narodziła się potrzeba beztrudnej elegancji. Odpowiedzią stał się zaprojektowany przez Christiana Diora pełen szyku kostium damski. Współczesna moda jest bardzo zróżnicowana. Projektanci łączą w swych kolekcjach motywy z minionych wieków, kultury masowej i popularnych trendów. Pomysły znanych kreatorów i stylistów przenikają na nasze ulice dzięki mediom społecznościowym. Istotne jest, by w dobie tak wielkiej różnorodności umieć odnaleźć swój styl. Słynna francuska projektantka, Coco Chanel, twierdziła, że „moda przemija, a styl pozostaje”.

Stylowe nakrycie głowy

Pojęcia i znaczenia terminów *stylowy* i *nakrycie głowy*:
stylowy

1. «utrzymany w określonym stylu»
2. «będący w dobrym stylu»
3. «odnoszący się do stylu w literaturze, sztuce, sporcie itp.»

nakrycie głowy

«czapka, kapelusz, chustka, beret itp.»



Przyjrzyj się nakryciom głowy, które były popularne w okresach średniowiecza, renesansu i klasycyzmu. Ich forma w znacznym stopniu wynikała z panujących wówczas zwyczajów i obowiązującego stylu. Czy w obecnych czasach spotykamy podobne berety i kapelusze? Zaprojektuj nakrycie głowy dla współczesnych kobiet lub mężczyzn inspirowane modą z przeszłości. Możesz połączyć różne style, zaplanować coś podobnego lub w dostępnych źródłach znaleźć na obrazach z różnych epok inne nakrycia głowy, które cię zainspirują. Swój projekt przedstaw na głowie modela narysowanej na kartce formatu A3 lub A4, kredkami lub cienkopisami, z natury lub z wyobraźni – z profilu i *en face* [czyt. ą faz; fr. z ‘przodu’], czyli w dwóch różnych ujęciach. Możesz także wykonać projekt przestrzenny – model nakrycia głowy w dowolnej technice.



Sztuka i prawo

Wszystkie dzieła pracy twórczej człowieka stworzone za pomocą intelektu, w tym wszelkie dzieła sztuki, nazywamy **własnością intelektualną**. Muszą one cechować się oryginalnością, nowatorstwem i posiadać wartość w szerokim rozumieniu tego słowa. Są to m.in. różnego rodzaju utwory – dzieła malarstwa, fotografii, filmy, ale także formy literackie, słowa piosenek, muzyka.

Zapisy prawa autorskiego chronią własność intelektualną i każdy, kto przywłaszcza sobie cudzy dorobek intelektualny, powinien liczyć się z konsekwencjami, którymi mogą być proces cywilny czy odszkodowanie.

Kiedy jesteś twórcą utworu artystycznego, np. obrazu, rysunku, grafiki, rzeźby, fotografii czy filmu, oznacza to, że masz prawa autorskie osobiste i prawa autorskie majątkowe związane z wykonanym przez siebie dziełem.

Autorskie prawa osobiste obejmują m.in. prawa do: bycia wymienionym jako autor dzieła, zachowania niezmienionej formy dzieła i sprzeciwiania się zmianom tej formy, pierwszego udostępnienia utworu. Prawa osobiste są bezterminowe.

Autorskie prawa majątkowe dotyczą prawa do wyłączności korzystania z danego utworu w celu czerpania zysku. Prawa majątkowe zazwyczaj wygasają po upływie 70 lat od śmierci twórcy utworu.



Jeśli kopiujesz chroniony utwór (np. zdjęcie, grafikę) i rozpowszechniasz go np. jako swój awatar, to twoje działanie jest naruszeniem praw autorskich.

Jeżeli używasz fotografii lub obrazu przedstawiającego kogoś innego, możesz naruszyć prawo tej osoby do wizerunku.

Jeśli twój awatar zawiera znaki towarowe, możesz naruszać prawo do znaku towarowego.



Każda wykonana przez ciebie fotografia, np. za pomocą telefonu, podlega ochronie w ramach praw autorskich bez jakiegokolwiek wcześniejszej rejestracji. Jednak by była chroniona prawem autorskim, musi ona być przejawem unikatowej działalności twórczej. Powinna być oryginalna i wyróżniać się indywidualnymi cechami. Tylko takie dzieła są chronione. Oznacza to, że fotografie, które mogłaby wykonać identycznie inna osoba, nie korzystają z ochrony.

Możesz korzystać z cudzych utworów chronionych prawem autorskim tylko wtedy, kiedy to robisz wyłącznie w celach osobistych (albo przekazujesz je członkowi swojej rodziny lub bliskiemu znajomemu). Wówczas masz do tego prawo. Jest to tzw. dozwolony użytek osobisty.

Jeżeli chciałbyś zacytować jakiś utwór w konkretnym celu, także masz do tego prawo. Musisz jednak spełnić ściśle określone wymagania. W polskim prawie urywki rozpowszechnionych utworów, utwory plastyczne lub fotograficzne, a także drobne utwory w całości mogą być rozpowszechniane w zakresie uzasadnionym celami cytatu. Przykładowo mogą służyć jako wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna i naukowa czy do nauczania.

Pamiętaj, aby zawsze wskazać autora utworu, który wykorzystujesz (np. w prezentacji), jeżeli nie chcesz spotkać się z zarzutem naruszenia autorskich praw osobistych.



Wybrane symbole oznaczeń praw własności intelektualnej:

® – skrót od ang. registered, 'zarejestrowany' – oznacza on, że znakowany symbol został zarejestrowany w urzędzie patentowym i nikt poza właścicielem nie może go używać.

© – od ang. copyright – popularny symbol praw własności intelektualnej. Oznacza, że prawa do oznakowanej nim fotografii, nazwy lub utworu ma ściśle określona osoba lub producent.

TM – skrót od ang. trademark 'znak towarowy'.

CC – skrót od ang. 'Creative Commons' – dotyczy wolnych licencji umożliwiających odbiorcom powielanie utworu lub wprowadzanie w nim zmian w zakresie określonym przez autora.

Podsumowanie działu 3

1 Czy znasz te słowa?

portret
symbol

pejzaż
alegoria

weduta
vanitas

marina

realizm

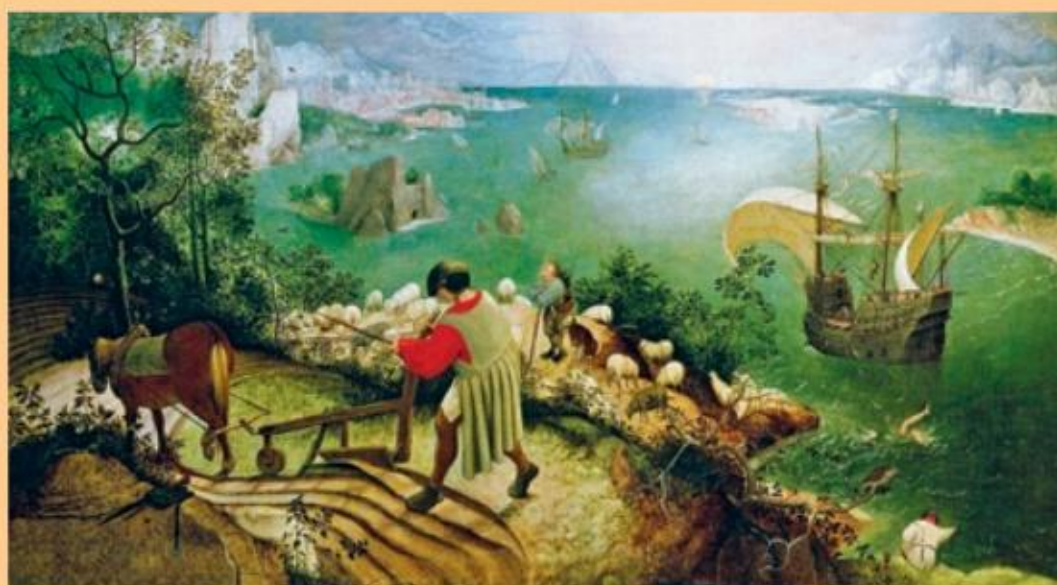
scena rodzajowa
abstrakcja

animalistyka
styl

2 Poniższe obrazy to dwie różnego rodzaju sceny. Określ je i wyjaśnij, jaki zakres tematyczny obejmuje typ każdego z tych przedstawień.



3 Wyszukaj w podręczniku, rozpoznaj i nazwij dzieła zaprezentowane na fotografiach. Powiedz, jakie treści są dla nich najbardziej charakterystyczne.



Indeks

A					
akryle	21	kompozycja	58	studium	9
akwaforta	14	konceptualizm	64	symbol	95
akwarela	17	kontrast	81	szablon	84
alegoria	96	kopia	98	szrafowanie	9
arte povera	32	L		T	
asamblaż	27	laserunek	18	tempera	18
autorskie prawa	108	lawowanie	9	ton barwy	55
C		linoryt	12	V	
camera obscura	39	litografia	12, 15	vanitas	96
color field painting	57	M		video sztuka	47
D		martwa natura	93	W	
dagerotyp	39	miedzioryt	12, 14	walor barwy	55
deformacja	81	modelunek	68	wektorowa grafika	
digital art, painting		monotypia	12	wideoblog	
drzeworyt	12	mozaika	23	wlepka	85
E		murale	85	Z	
ekspresja	80	N		złoty podział	60
enkaustyka	17	nasycenie barwy	55		
environment	47	P			
F		pastel	21		
falsyfikat	98	pejzaż	91		
fowizm	56	performance	46		
fresk	23	plany	62		
H		portret	90		
happening	46	R			
I		rastrowa grafika			
impasto	20	replika	98		
instalacja	27, 28	reprodukcja	98		
intelektualna własność	108	rysunek	8		
K		S			
kadrowanie	62	sangwina	8		
kapizm, koloryzm	57	satyryczny rysunek	52		
karykatura	52	sceny w malarstwie	92		
kolaż	21	secesja	51		
komiks	53	serigrafia	15		
		sfumato	20		
		site-specific	65		
		street art	84		

Wykaz dysponentów praw autorskich do obrazów i zdjęć zamieszczonych w publikacji:

Shutterstock: Irmun, Anastasiia Firsova (tworzywo, s. 6), Sweet Art, BlackMac (forma, s. 6), Zeren Yasa, meunierd (treść, s. 6), ItzaVU, Bumble Dee (relacja z odbiorcą, s. 6), tyan, Daria_I (ekslibrisy, s. 13), Noppanun K, Kiril Stanchev (laserunek, s. 18), Jozef Klopacka, TairA, Excellent backgrounds, abstract_art7, Evgenii Skorniakov, Kate Si, kirate (TI tęczowe tło, s. 19), Sauleshechka, Trinet Uzun, Olesya Tseytlin (TI kolaże, s. 22), Ranko Djurovic, Magomed Magomedagaev (rzeźbiarz w pracowni, s. 24), DavidYoung (Mieszczanie z Calais w Londynie, s. 26), Kiev.Victor, Elena Dijour (fontanna Strawińskiego w Paryżu, s. 27), Conchi Martinez (Agora w Chicago, s. 28), Igisheva Maria, Andrey Antipin, gabriel12, Flegere, ok_fotoday (TI zestawianie i łączenie, s. 29), tommaso lizzul, Jillian Cain Photography, Alrandir, Katerina Morozova, ABB Photo, Lynda Disher, mspoli (TI upcykling, s. 31), Ana Duque (Michelangelo Pistoletto exhibition, s. 32), andersphoto (Jannis Kounellis metal sculpture, s. 33), Engel Ching (panorama Londynu, s. 34), Roberto Lo Savio, Aleksandar Todorovic, Rob Wilson, creativei images, ItzaVU, Mister_Knight (TI architektoniczna kreacja, s. 38), Norman Chan (lustrzanki cyfrowe, s. 40), Adriano Castelli (wystawa fotografii, s. 40), baranq (selfie, s. 40), Sherri R. Camp, AXpop, KathyDentzKeith, Andrey_Popov, BOOCYS, photobeps (TI fotomontaż, s. 41), Photographee.eu (vlog, s. 42), 26ShadesOfGreen (kamera cyfrowa prototyp, s. 41), Robson90 (plakat Tokio24, s. 42), Dmitry Kalinovsky (dron, s. 42), NextMarsMedia (digital art, zamek, s. 44), Tithi Luadthong (digital art, łódź, s. 44), Aberu.Go (Mori Digital Art Museum, s. 45), art of line (postać kobiety, s. 50), Virinaflora (komiks, s. 54), Beata Becla (barwy kontrastowe, s. 55), Magnia (barwy achromatyczne, s. 55), Peter Hermes Furian (własności koloru, s. 55), MyriadLifePhoto, Aws Zuhair Sameen, Paggi Eleanor (kompozycje symetryczne, s. 58), Daria Rosen (kompozycja zamknięta, s. 59), fanjianhua (kompozycja dynamiczna, s. 59), sarsmis, Flaffy, MaraZe, HamsterMan, Mallmo, The Faces (TI porządek i chaos, s. 63), Slavko Sereda (D. Hirst, s. 64), Zakrevsky Andrey, s74, Claudio Divizia, Oliverouge 3, svic (TI site-specific, s. 65), pio3 (The Reintegrated Apple, s. 66), Agf (VB64 performance by Vanessa Beecroft, s. 67), Hatalskaya (martwa natura, s. 68), PhotoFires (witraż, s. 70), Vadim Petrakov (światło witraża, s. 70), Paradise studio, Vladimir Arndt, Eugene Partyzan (portrety, s. 55), Oana_Unciuleanu, wacomka (w świetle i w cieniu, s. 71), apple2499 (mozaika, s. 73), Martin Kemp (statua Horusa, s. 74), Vahan Abrahamyan (Ali i Nino, s. 74), Sergey Kohl (Czerwone drzewo, s. 74), Glevalex, sasimoto, Chadamas Tuammee, Africa Studio, xpixel, AlexZaitsev (TI haptyczne pudełko, s. 75), Albert de Bruijn (malowidło egipskie, s. 76), Andrew Mayovsky (pejzaż, s. 78), Box Lab, Igor Bulgarin, Kozlik, df028 (scenografia, s. 79), maxim ibragimov, Evva (kontrasty, s. 81), Michelle Marsan (rytualna maska, s. 82), Elnur, Gulcin Ragiboglu, Ayb Media, STANZI, Ksenia Arseneva (maski, s. 83), BMCL (graffiti, s. 84), 1000 Words, Sophie McAulay, EQRoy, Tada Images, Amirul Ikram (TI ekspresyjny mural, s. 87), durantelallera, plasnady (komiks i rysunek satyryczny, s. 88), Studio Menno, Dimijana (fotograficzny wizerunek, s. 94), Everett – Art, svic (TI symbolizm, s. 97), Zoltan Katona, lapon pinta (Mona Lisa, s. 98), Fabio Michele Capelli (TI kopia czy reprodukcja, s. 99), KeongDaGreat (instalacja Yayoi Kusamy, s. 102), moopsi, Robert Adrian Hillman, pluie_r, Yuliya Koldovska, AnnaGarmatiy (TI realne motywy, s. 103), lynea, greenga, Hein Nouwens (moda, s. 105), PinkyWinky, Photographee.eu (wnętrza, s. 105), taniavolobueva (stylizacja Carlo Tivoli, s. 106), Michelle Marsan, Lev Kropotov, Artur Balytskyi (TI stylowe nakrycie głowy, s. 107), Syda Productions, Kubko (sztuka i prawo, s. 108), photo.ua, Stavrida, dezy, Emeryk III, Monkey Business Images, Beny1 (sztuka i prawo, s. 109).

BE&W: Michał Anioł, *Madonna z Brugii* (s. 26), Ołtarz główny, kościół w Blaubeuren (koło Ulm), Niemcy (s. 25), Przykład kadrowania w filmie/3 różne kadry tej samej sceny filmowej/ (s. 62), Florence, Palazzo Strozzi, art project, installation 'The Florence Experiment' (s. 67), *Dziewczynka z konewką* w Białymstoku (Natalia Rak, 2013) (s. 85).

East News: znak Polski Walczącej (s. 84), Opowieść śródecka z trębaczem na dachu i kotem w tle, Poznań, 2015 (s. 85) fot. JACEK TRUBLAJEWICZ/REPORTER

Bruno Althamer, Olga Sipowicz – Kora, 2019, ul. Nowy Świat w Warszawie (s. 90).

Heather Szatmary, *(13 x 4) 2 = 70*, (s. 10) © Heather Szatmary; Maess Anand, *Spadek erytrocytów*, 2014, (s. 10) © Maess Anand; Lubicz-Miszewski Zbigniew, Ekslibris Elżbiety i Leopolda Wróblewskich z Wikipedii: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ex_EL_W_K_94.jpg (s.13); Daniel Chazme Kaliński, *Men of the City*, 2016 (s. 15) © Daniel Chazme Kaliński; Muzeum Narodowe, Poznań, Leon Wyczółkowski „Morskie Oko z Czarnego stawu, 1905” (s. 21) obraz pochodzi ze zbiorów Fundacja imienia Raczyńskich przy Muzeum Narodowym w Poznaniu nr. MNP FR127; Edward Dwurnik, *Kaczeńce*, 2007 (s. 21) © Edward Dwurnik; Władysław Hasiór, *Krajobraz po bitwie*, 1970, (s. 27) © Władysław Hasiór; Robert Bradford, *Mops*, 2009 (s. 30) © Robert Bradford. All Rights Reserved, DACS 2020; Valeria Burgoa, *Projekt herbata 005 wysoka*, 2007 (s. 30) © Valeria Burgoa; Giovanni Anselmo, *Grigi che si alleggeriscono verso l'oltremare* 1994, (s. 33), http://www.camusac.com/dettcollezioni-Anselmo_Giovanni/3_20/eng/ © Giovanni Anselmo; Pino Pascali, *Trap* (Pułapka), 1968 (s. 33) Pino Pascali © Tate Modern Marie-Lan Nguyen/Wikimedia Commons/CC-BY 2.5; Mithun, Sustainability Treehouse, Glen Jean, Stany Zjednoczone, 2013 (s. 37) © Glen Jean/Images by Joe Fletcher/Mithun/<http://mithun.com/project/sustainability-treehouse/>; Edward Hartwig, *Krajobraz morski*, Norwegia, lata 60. XX w. © Edward Hartwig; strona główna witryny internetowej Muzeum Narodowego w Warszawie, (s. 43) © Muzeum Narodowe w Warszawie; *Panoramiczny Happening Morski*, Tadeusz Kantor, Łazy, 1967, fot. Eustachy Kossakowski (s. 46); Artist: Myriam Laplante Title: *Only This and Nothing More* (s. 46) photograph taken by Julie-Andrée T. September 2012, MACRO Testaccio, Roma; Wojciech Fangor, *Studium przestrzeni*, 1958 (s. 47) © Wojciech Fangor; Dominik Lejman, *Łyżwiarze*, fresk video, 2004 (s. 47) © Dominik Lejman (instalacja na wystawie Anxiety and Influence: Batchelors, Brides and a Family Romance, Stadtgalerie Bern, Szwajcaria 2004); Andrzej Mleczko, rysunek satyryczny (s. 52) © Andrzej Mleczko; Kazimierz Sichulski, karykatura Lucjana Rydla, 1904 (s. 52) Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza, Warszawa; Grzegorz Rosiński, *Thorgal*/okładka książki/ (s. 53) Thorgal 30 – Moi, Jolan © ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD) 2007, by Sente & Rosinski www.lolombard.com All rights reserved; Roy Lichtenstein, *M-Maybe (A Girl's Picture)* (s. 53) © Estate of Roy Lichtenstein; Waliszewski Zygmunt; *Malarz i modelka*; 1930 (s. 57); olej; deska dębowa; 46 x 38,5 cm., Muzeum Narodowe w Warszawie, foto Piotr Ligier; Mark Rothko, *White Cloud Over Purple*, 1957 © 1998 Kate Rothko Prizel & Christopher Rothko / Artists Rights Society (ARS), New York; Le Corbusier, Villa Stein, Garches, Francja, 1927 (s. 61) © F.L.C./Adagp, Paris, 2020; Joseph Kosuth, *Zegar (numer jeden i pięć, wersja angielsko-łacińska)* (wystawowa), 1965, 1997 (s. 64) Joseph Kosuth © Tate; Maria Kiesner, *[14]*, *nowa praca*, 2008, (s. 77) © Maria Kiesner; Truth, *Projekt miasto 2*, instalacja, Wrocław, 2004 © Krystian Truth Czaplicki/Edyta Jezierska; Wilhelm Sasnal, *KRAKOW (CRACOW) 1*, 2007 © Wilhelm Sasnal; Katarzyna Kozyra, *Piramida zwierząt*, 1993 (s. 92), instalacja, kolekcja Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki, fot. J. Gładkowski; Kamil Kuskowski, *Uczta Malarstwa*, 2008, instalacja © Kamil Kuskowski; Madeline von Foerster, *The Dodo Egg* (Jajo ptaka dodo), 2007 (. 94) © Madeline von Foerster; Obraz *Dziewczyna z perłą* w muzeum (s. 99) Wikipedia/Sailko/ Paintings by Johannes Vermeer in the Mauritshuis; Maud Lewis, *Three Black Cats*, (s. 101) Maud Lewis/ © Art Gallery of Nova Scotia; Anna Mary Robertson (Grandma) Moses 1860 – 1961 *CHECKERED HOUSE* (s. 101) © Anna Mary Robertson

Pozostałe reprodukcje i fotografie wykorzystane w podręczniku pochodzą z Archiwum Grupy MAC S.A.



Grupa MAC S.A.
ul. Witosa 76
25-561 Kielce

www.mac.pl

ISBN 978-83-8108-676-9



9 788381 086769

indeks 881464