

The background of the entire cover is a photograph of the National Gallery in London. The building's neoclassical facade, featuring a portico with eight tall columns and a large dome, is visible under a blue sky with scattered clouds. Two red banners with the text 'THE NATIONAL GALLERY' hang from the columns. In the foreground, the wide stone steps of the gallery are populated with people. Two young women are sitting on the steps in the lower foreground, looking at each other. Other visitors are seen walking and standing on the steps and near the entrance.

DLA
ABSOLWENTÓW
SZKÓŁ
PODSTAWOWYCH

Spotkania ze sztuką

Podręcznik do plastyki
dla liceum ogólnokształcącego i technikum

nowa
era

Marta Ipczyńska
Natalia Mrozkowiak

Spotkania ze sztuką

Podręcznik do plastyki
dla liceum ogólnokształcącego i technikum

Spotkania ze sztuką

Podręcznik dopuszczony do użytku szkolnego przez ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania i wpisany do wykazu podręczników przeznaczonych do kształcenia ogólnego do nauczania plastyki, na podstawie opinii rzeczoznawców:

dr. hab. Zbigniewa Bani, dr Beaty Lewińskiej, dr Henryki Kaczorowskiej.

Etap edukacyjny: III

Typ szkoły: liceum ogólnokształcące i technikum

Rok dopuszczenia: 2019

Numer ewidencyjny w wykazie MEN: 1009/2019

Podręcznik został opracowany na podstawie programu nauczania „Spotkania ze sztuką” Program nauczania przedmiotu „plastyka” dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum autorstwa Marty Ipczyńskiej i Natalii Mrozkowiak.

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

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



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o. 2019
ISBN 978-83-267-3659-9

Koordinacja prac: Aneta Leśniewska.
Redakcja merytoryczna: Aneta Leśniewska.
Redakcja językowa: Magdalena Brozis.
Nadzór koncepcyjno-redakcyjny: Agnieszka Piechowiak.
Nadzór artystyczny: Kaia Pichler. **Opieka graficzna:** Ewa Kaletyn.
Projekt okładki: Maciej Galiński. **Opracowanie graficzne:** Klaudia Jarocka.
Fotoedycja: Magdalena Dzwonkowska, Przemysław Traczyk.
Realizacja projektu graficznego: Piotr Socha.

Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
www.nowaera.pl, e-mail: nowaera@nowaera.pl
Centrum Kontaktu: 801 88 10 10, 58 721 48 00

Druk i oprawa: ArtDruk Kobyłka

O czym jest podręcznik?

Podręcznik *Spotkania ze sztuką* zaznajomi Cię z różnorodnymi zjawiskami najnowszych kierunków w sztuce. Pomoże Ci odkrywać zagadki współczesnych dzieł, a także dostrzegać w nich ukryte znaczenia i związki pomiędzy nimi. Dostarczy Ci również niezbędnej wiedzy o tym, jak omawiać dzieła sztuki. Dzięki temu będziesz lepiej rozumieć sztukę i staniesz się świadomym jej odbiorcą.



Do czego służą poszczególne elementy podręcznika?

O TYM SIĘ DOWIESZ

Intrygujące pytania, na które znajdziesz odpowiedź po zapoznaniu się z treścią danej lekcji.

NA POCZĄTEK

Polecenia i pytania odwołujące się do Twoich przemyśleń i spostrzeżeń wprowadzą Cię w tematykę zajęć.

ALINA SZAPOCZNIKOW

Biogramy zaznajomią Cię z sylwetkami i dokonaniem najważniejszych artystów współczesnych.

CIEKAWI SZTUKI

Dzięki tym informacjom dowiesz się więcej na temat **interesujących zjawisk** związanych ze sztuką współczesną.

DEKODER SZTUKI

Omówienie wybranego dzieła sztuki współczesnej ze wskazaniem na istotne elementy tekstu dostarczy Ci wzorców do samodzielnej analizy i interpretacji innej pracy. Wsparciem w tym działaniu będą materiał ilustracyjny oraz pytania dotyczące dzieła.

W SKRÓCIE

Na ostatniej stronie rozdziału znajdziesz **podsumowanie** omówionych w nim treści, dzięki któremu uporządkujesz swoją wiedzę.

ZADANIA I POLECENIA

Ciekawe propozycje działań dotyczące omówionych zagadnień sprawią, że lepiej zrozumiesz poznane treści i sprawdzisz swoje umiejętności.

SZTUKA REAGUJE

To wiadomości o sztuce jako narzędziu **wypowiedzi artystów na ważne tematy** związane z życiem społecznym.

SZUKAJ SZTUKI

Propozycje **dodatkowych źródeł** posłużą Ci do samodzielnego pogłębiania wiedzy na szczególnie interesujące Cię tematy.

Poradniki

Te strony podręcznika zachęcą Cię do poznawania sztuki, a także dostarczą Ci wskazówek, co zrobić, aby lepiej zrozumieć sztukę i odbierać ją w świadomy sposób.

Projekt

W tym miejscu podręcznika znajdziesz propozycje działań indywidualnych i grupowych, dzięki którym poznasz sztukę własnego regionu, a następnie przybliżysz ją szerszemu kręgowi odbiorców.

To warto zobaczyć

Na tych stronach znajdziesz reprodukcje i informacje na temat ciekawych współczesnych dzieł – budowli, rzeźb, instalacji czy murali, które stały się elementem krajobrazu wielu polskich miast.

Historia sztuki

Dzięki zestawieniu najważniejszych informacji z dziejów sztuki uporządkujesz swoją wiedzę na temat poszczególnych epok i stylów. Wiadomości te posłużą Ci jako kontekst do interpretacji współczesnych dzieł.



„Malarz nowoczesny nie może wyrażać swojej epoki – samolotu, bomby atomowej, radia – za pomocą starych form wywodzących się z renesansu czy jakiegokolwiek innej minionej kultury. Każda epoka znajduje własną technikę”.

Jackson Pollock

JACKSON POLLOCK,
Srebrne na czarnym, białym, żółtym i czerwonym (fragment)

SPIS TREŚCI

I KULTURA, SZTUKA I MY

1. Sztuka w kulturze. <i>Co nas otacza?</i>	8
2. Różne formy kontaktu z kulturą i sztuką. <i>Jesteśmy odbiorcami i współtwórcami</i> ..	22
Artyści w Gdańsku. Regiony sztuki	30
Jak przygotować wystawę? Poradnik	32

II ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ SZTUKI

1. Analiza dzieła sztuki. <i>Forma dzieł mówi</i>	36
2. Interpretacja dzieła sztuki. <i>Jak odkryć treść dzieła?</i>	56
3. Analiza i interpretacja krok po kroku. <i>Jaki sens kryje się w wyglądzie dzieła?</i>	74
Artyści w Warszawie. Regiony sztuki	84
Jak poznawać sztukę? Poradnik	86
Jak napisać recenzję? Poradnik	88

III AWANGARDA I SZTUKA WSPÓŁCZESNA

1. Awangarda początku XX w. <i>Nowatorzy sztuki i ich spadkobiercy</i>	94
2. Abstrakcjonizm. <i>Porządek i emocje w świecie kształtów i barw</i>	102
3. Akcjonizm – happening, performance. <i>Działanie przede wszystkim</i>	118
4. Sztuka figuratywna. <i>Subiektywne spojrzenie na rzeczywistość</i>	126
5. Pop-art. <i>Od kultury masowej do sztuki</i>	136
6. Konceptualizm. <i>Pomysły jako dzieła oraz asambláže i instalacje</i>	148
7. Sztuka publiczna. <i>Dzieła w otwartej, wspólnej przestrzeni</i>	160
8. Multimedia w kulturze i sztuce. <i>Komputery w służbie artystów</i>	170
Artyści w Krakowie. Regiony sztuki	184
Jak rozpoznawać różne typy współczesnych dzieł? Poradnik	186
Popularyzacja sztuki regionu. Projekt artystyczno-edukacyjny	188
Sztuka współczesna w Polsce. To warto zobaczyć	190
Historia sztuki. Dodatkowe wiadomości	194

Słowniczek terminów i pojęć	214
Indeks autorów dzieł	222

I KULTURA, SZTUKA I MY

■ JAK SIĘ ODNALEŹĆ WE WSPÓŁCZESNYM ŚWIECIE?

Wyobraź sobie bardzo rozbudowany mechanizm, złożony z wielu różnych części. Nie są one idealnie dopasowane – co jakiś czas trzeba coś naprawić, zmienić, zmodernizować. Każdy z tych elementów jest jednak niezbędny do prawidłowego funkcjonowania całości. Tak właśnie działa świat kultury i sztuki. Wszystkich nas otacza globalna sieć powiązań tworzących wspólne dobro ludzkości. Jako pełnoprawna część tej całości mamy określone prawa, możemy się ze sobą komunikować i rozwijać zainteresowania. Dzisiejszy świat odpowiada na odmienne potrzeby każdego z nas i oferuje nam wiele możliwości uczestnictwa w kulturze i sztuce. Wszystko zależy od naszej aktywności.

Aby swobodnie funkcjonować w otaczającej nas rzeczywistości, trzeba jednak wiedzieć, czym właściwie są kultura i sztuka, kto i co tworzy świat sztuki, a także dostrzegać powiązania między różnymi zjawiskami. Kultura i sztuka nie mieszczą się tylko w muzeach, bibliotekach czy książkach. Otaczają Cię w każdej chwili. W świadomym odbiorze treści kultury pomogą Ci informacje zamieszczone w tym dziale podręcznika. Zaprezentowany schemat potraktuj jak drogowskaz lub rozkład jazdy.

KULTURA I SZTUKA GLOBALNA

Czy kultura na całym świecie jest taka sama?
Czy telewizja i internet są źródłem kultury i sztuki?
Czy mamy wpływ na kulturę globalną?

KULTURA I SZTUKA EUROPEJSKA

Gdzie i kiedy narodziła się kultura Starego Kontynentu? Co zawdzięczamy innym krajom Europy? Czy na całym świecie panują takie same style w sztuce?

RYNEK SZTUKI

Czy świat sztuki może istnieć bez pieniędzy?
Czy lokalny kiermasz rękodzieła lub aukcja charytatywna to też część świata sztuki?

KRYTYKA I EDUKACJA

Po co rozmawiać o sztuce? Kto zajmuje się krytyką dzieł i na czym ona polega?
Czy ucząc się plastyki, współtworzysz świat sztuki? Kto ma prawo komentować dzieła sztuki i działalność artystów? Czym są kompetencje kulturowe i jak je zdobyć?

KULTURA I SZTUKA NARODOWA

Jakie elementy składają się na kulturę narodu? Co ukazują w swoich dziełach narodowi twórcy? Dlaczego kultura narodowa wymaga ochrony?

KULTURA I SZTUKA REGIONALNA (LUDOWA)

Co zaliczamy do kultury regionalnej? Gdzie powstaje sztuka ludowa? Czy kultura regionalna jest wciąż żywa?

KULTURA I SZTUKA LOKALNA

Czy należymy do kultury lokalnej? Gdzie możemy nawiązać kontakt ze sztuką lokalną? Jaki mamy wpływ na kulturę najbliższą nas?

KULTURA I SZTUKA ELITARNA (WYSOKA, OFICJALNA)

Czy kultura elitarna jest najważniejsza? Dla kogo tworzą artyści sztuki elitarniej? Co może być pomocne w odbiorze sztuki wysokiej?

KULTURA I SZTUKA POPULARNA (NISKA, MASOWA)

Czy przemysł może produkować kulturę i sztukę? Czym kultura niska różni się od wysokiej? Czy moda jest sztuką?

RODZAJE

KULTURA I SZTUKA

FORMY KONTAKTU

PLATFORMY KOMUNIKACJI

Jak działa świat sztuki? Czy sztuka może istnieć bez odbiorców? Ile sztuki jest w internecie? Co zyskujemy poprzez uczestnictwo w wystawach? Czy przestrzeń miasta może być galerią sztuki? Czym zajmują się kuratorzy sztuki?

INSTYTUCJE

Na czym polega animacja kultury? Co można robić w muzeach oprócz oglądania wystaw? Czym się różni galeria sztuki od galerii handlowej? Czym są organizacje pozarządowe? Co oferują odbiorcom centra sztuki? Dlaczego biblioteki i domy kultury są nam potrzebne? Czy sztukę można napotkać w kawiarni?

PRAWO AUTORSKIE

Czym jest prawo autorskie i kogo chroni? Jakie obowiązki nakłada na nas prawo cytatu? Do kogo należą zasoby domeny publicznej? Czy można publikować czyjeś zdjęcia w internecie? Czy treści w internecie należą do wszystkich? Jak uchronić się przed plagiatem? Jakie zachowanie nazywamy piractwem? W jaki sposób działa wolna kultura i kto zaproponował to hasło? Czym jest własność intelektualna?

1. SZTUKA W KULTURZE

Co nas otacza?

Czym właściwie są kultura i sztuka? Kulturę najprościej porównać do powietrza – otacza nas ono ze wszystkich stron przez cały czas i jest nam niezbędne do przetrwania, jednak nie myślimy ciągle o jego istnieniu. Podobnie jeśli mowa o kulturze: wszystko, co wiemy i posiadamy, czego używamy i co odziedziczyliśmy, to właśnie ona. Jest wszędzie tam, gdzie są wytwory człowieka. Sztuka zaś to jeden z najważniejszych przejawów kultury. Czasami bywa nazywana lustrem świata, ponieważ odbijają się w niej nasze życie, codzienność, historia czy religia. Można powiedzieć, że to dzięki kulturze i sztuce doświadczamy świata i go poznajemy. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedzi na pytania, czy istnieje tylko jedna kultura i jedna sztuka dla nas wszystkich oraz jak rozpoznawać i rozróżniać różne wytwory człowieka.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Dlaczego mówi się, że kultura jest jak powietrze?
- Czy komunikacja to też kultura?
- Dlaczego sztuki nie są już piękne?
- Czy istnieje tylko jedna kultura i jedna sztuka?

NA POCZĄTEK

1. Wymień miejsca, w których lubisz przebywać, oraz te, w których spędzasz dużo czasu. Czy są to te same przestrzenie? Czy otaczają Cię w nich inni ludzie? Jakie przedmioty się tam znajdują?
2. Zastanów się, z czym kojarzy Ci się słowo *sztuka*. Jak myślisz, dlaczego sztuka jest tak ważna, że towarzyszy ludzkości od początku jej istnienia?

CZYM JEST KULTURA?

Kulturą nazywamy całokształt materialnego oraz duchowego dorobku ludzi, czyli ogół elementów i obszarów ludzkiego życia, które mają różną wartość i zostały wytworzone od początku istnienia człowieka do chwili obecnej. Kultura to także przyswajanie i przekazywanie następnym pokoleniom wartości cennych dla rozwoju danej społeczności oraz przekształcanie środowiska życiowego po to, aby stworzyć jak najlepsze warunki do funkcjonowania. Swoją kulturę ma każdy naród i lud na ziemi. Wszystkie te kultury powinny być traktowane równorzędnie z pozostałymi.



AI WEIWEI, *Ziarna słonecznika*, porcelana, galeria Tate Modern w Londynie, 2010 r.

Kultura jest tworzona wszędzie tam, gdzie ludzie przebywają wspólnie, przejawiają różne formy aktywności, rozmawiają i razem doświadczają wielu zjawisk. Taką możliwość daje współczesna sztuka. Chiński artysta Ai Weiwei stworzył przestrzeń wypełnioną porcelanowymi elementami przypominającymi ziarna słonecznika. Odbiorcy mogli w niej spędzać czas w dowolny sposób, jednocześnie dzieląc się refleksjami nad pracą.

Kultura przetrwała od początków człowieka dzięki **komunikacji**, czyli porozumiewaniu się – zarówno bezpośrednio, tu i teraz, jak i pośrednio, np. poprzez internet, a także książki, dzieła sztuki czy codzienne przedmioty. Komunikujemy się zatem różnymi **znakami** – słowem mówionym, pisany, obrazem oraz za pomocą nowych mediów, łączących te środki przekazu. W ten sposób tworzymy wartości i więzi. Ponieważ dzielenie się myślami ma tak duże znaczenie, możemy powiedzieć, że **kultura jest komunikacją, a komunikacja – kulturą**. Ten system opiera się na znakach uporządkowanych w **kody**, służące przekazywaniu informacji. O odrębności kultur od siebie nawzajem decydują **kody kulturowe**, czyli całokształt wspólnych doświadczeń, specyficznych dla każdej społeczności.

Współcześnie często słyszymy, że nasza kultura to **kultura wizualna**. Oznacza to, że jej podstawą jest obraz, a oddziałującymi na nas komunikatami są zarówno dzieła sztuki, jak i kino, internet, telewizja, komiks, reklama, moda czy przestrzeń miasta.

Różnorodność i mnogość zjawisk, dziedzin oraz obszarów naszego życia składających się na kulturę prześledzisz na poniższym schemacie.



Mural w Brukseli poświęcony francuskiemu rysownikowi komiksów Yves'owi Chalandowi [iwowi szalandowi]



DAVID ČERNÝ [dawid czern-i], *Przystanek*, Liberec (Czechy)

Przestrzeń miasta jest – podobnie jak dzieło sztuki, spektakl teatralny czy książka – **tekstem kultury**. Oznacza to, że możemy odczytywać sensy ukryte w różnych obszarach miasta, komunikowane np. przez graffiti czy rzeźby. Malowidło na ścianie brukselskiej kamienicy zostało zainspirowane komiksem, natomiast rzeźba służąca jako przystanek autobusowy odnosi się do historii czeskiego miasta, w którym podczas II wojny światowej sąsiadami byli Czesi, Niemcy i Żydzi.

CZYM JEST SZTUKA?

Sztuką nazywamy oparte na umiejętnościach i opanowaniu ustalonych zasad przekształcanie określonego materiału tak, aby przyjął on nową, odrębną formę, czyli stał się dziełem. Współcześnie sztukę rozumiemy szerzej – jako ogólną zdolność człowieka do twórczego działania, polegającego na utrwalaniu i interpretacji rzeczywistości lub kreowaniu nowej, z intencją oddziaływania na odbiorców. Sztuka obejmuje wiele rodzajów świadomej i celowej aktywności człowieka, w tym również pracę artystów wyrażających swoje poglądy i przeżycia w nietypowej formie po to, aby wywołać w widzach emocje i refleksje.

Sztuka jest jednym z najważniejszych obszarów kulturotwórczej działalności człowieka. Kształtuje nasze potrzeby, świadomość społeczną i wrażliwość. Umiejętność odczytywania sztuki przekłada się na jakość komunikacji kulturowej i nasze rozumienie otaczającej rzeczywistości. My, jako widzowie, odbiorcy i uczestnicy kultury, również należymy do świata sztuki – możemy znaleźć w nim odbicie problemów codzienności i naszych przymysłów.

Często spotykamy się z terminami: *sztuki piękne*, *sztuki plastyczne*, *sztuki wizualne*. Czy znaczą one to samo?

- **Sztuki piękne** – dawne (XVII–XVIII w.) określenie, obejmujące nie tylko malarstwo, rzeźbę czy architekturę, lecz także poezję, wymowę, taniec, muzykę i teatr. W tym ujęciu piękno wywołujące przyjemność odbiorcy jest podstawowym dążeniem artystów i najważniejszą cechą dzieł.
- **Sztuki plastyczne** – termin z XIX w. oznaczający dziedziny, które oddziałują na zmysł wzroku, niekoniecznie głównie pięknem: malarstwo, grafikę, rzeźbę, architekturę i rzemiosło artystyczne.
- **Sztuki wizualne i audiowizualne** – współczesne określenia odnoszące się do odbieranych za pomocą różnych zmysłów form twórczości artystycznej, zarówno tych rozumianych tradycyjnie, jak i zupełnie nowych, wykraczających poza zbiór dziedzin zaliczanych do sztuk plastycznych, a także poza kanony piękna.

► O pięknie czytaj na s. 58.

► O sztukach audiowizualnych czytaj na s. 170–183.



NAM JUNE PAIK [dżun pajk],
*Elektroniczna autostrada:
kontynentalne Stany
Zjednoczone, Alaska, Hawaje,*
51 kanałów TV wyświetlanych
na sprzęcie elektronicznym,
neony, drewno, 4,5 × 12,2
× 1,2 m, Muzeum Sztuki
Amerykańskiej Smithsonian
w Waszyngtonie, 1995 r.

Dzieła audiowizualne powstają z użyciem wielu środków – artysta połączył różne rodzaje monitorów wyświetlających odmienne nagrania z konstrukcją przestrzenną częściowo złożoną ze świetlówek. Dzięki temu stworzył nową rzeczywistość, do której wkraczają odbiorcy, poddając się jej oddziaływaniu.

DZIEŁO SZTUKI DAWNIEJ I DZIŚ

Do XX w. za **dzieło sztuki** uważano materialny obiekt wytworzony zgodnie z przyjętymi regułami po to, by odwzorować rzeczywistość, wykonać określony przedmiot lub wyrazić treści i przeżycia w sposób poruszający, pouczający widza bądź sprawiający mu przyjemność. Dzieła sztuki powszechnie uznawano za piękne, oryginalne, wyróżniające się spośród innych wytworów człowieka, wyjątkowo dobrze wykonane – po mistrzowsku, z wyobraźnią i w wyniku trafnego doboru środków wyrazu plastycznego.

Obecnie dziełem sztuki może być nie tylko przedmiot wykonany, wybrany lub celowo przetworzony przez artystę, lecz także sama aktywność twórcy czy nawet jego pomysł lub projekt, uznane za dzieło przez znawców. Współczesne dzieła sztuki są przede wszystkim efektem poszukiwania nowych form wyrazu, dlatego dziś do kreacji artystycznych zalicza się zarówno prace z kręgu tradycyjnie rozumianych sztuk plastycznych, jak i nietypowe obiekty oraz konstrukcje. Różnorodność dzieł sztuki dostrzeżesz dzięki podanemu wyliczeniu, a najważniejsze funkcje sztuki poznasz, czytając poniższy schemat.

Formy dzieł sztuki:

- **tradycyjne** – obrazy, rysunki, grafiki, rzeźby, budowle, przedmioty sztuki użytkowej;
- **nowoczesne** – fotografie, fotokolaże, fotomontaże, filmy, przedmioty gotowe, przedmioty znalezione;
- **nowe praktyki sztuki** – obiekty, asambláže, instalacje, nagrania audio-wideo, happeningi, performance'y.

► O środkach wyrazu plastycznego czytaj na s. 36–55.

► O fotokolażach, przedmiotach gotowych i znalezionych oraz o asamblażach, happeningach i performance'ach czytaj w słowniczku na końcu podręcznika.

FUNKCJE SZTUKI

EKSPRESYWNA

Jest szczególnie ważna współcześnie, polega na wyrażaniu przez artystę jego subiektywnych doznań i oglądu świata.

LUDYCZNA

Widoczna zwłaszcza w sztuce służącej rozrywce i odpoczynkowi. Charakter ludyczny często mają happeningi.

KOMUNIKACYJNA

Wiąże się z odczytywaniem przez odbiorcę sensów nadanych dziełu przez artystę, dotyczących np. obyczajowości, wiary czy historii.

MAGICZNA

Objawiała się m.in. w proszeniu bóstw o dobrobyt za pomocą dzieł sztuki (prehistoryczne rysunki naskalne) oraz w ukazywaniu i tłumaczeniu porządku świata.

UŻYTKOWA

Przejawia się np. w przedmiotach służących celom praktycznym, a jednocześnie odznaczających się wartościami estetycznymi.

RELIGIJNA

Polega m.in. na wytwarzaniu przedmiotów związanych z obrzędami religijnymi (urny na prochy zmarłych, grobowce, wizerunki świętych).

DYDAKTYCZNA

Współcześnie spełnia się w sztuce zaangażowanej, która demaskuje przejawy zła i niesprawiedliwości społecznej, a także kształtuje krytyczną postawę wobec rzeczywistości.

SYMBOLICZNA

Realizowana np. poprzez piramidy uwidaczniające status faraona, katedry wskazujące potęgę Boga czy wieżowce korporacji manifestujące władzę pieniądza.

ESTETYCZNA

Zyskała na znaczeniu wraz z rozwojem malarstwa świeckiego i prywatnego mecenatu. Do końca XIX w. dzieła sztuki miały głównie umożliwiać człowiekowi obcowanie z pięknem.

DZIEDZINY SZTUK WIZUALNYCH

Każda z poznanych przez Ciebie dziedzin sztuk wizualnych ma swoje charakterystyczne cechy i środki wyrazu. Przypomnisz je sobie dzięki poniższemu zestawieniu.

RYSUNEK

Jest dziedziną sztuki, której dzieła są tworzone głównie przy użyciu ołówka, węgla, kredy czy tuszu na papierze. Najważniejszą rolę w rysunkach, szkicach i studiach rysunkowych odgrywają **linia**, **walor** i **światłocień**.

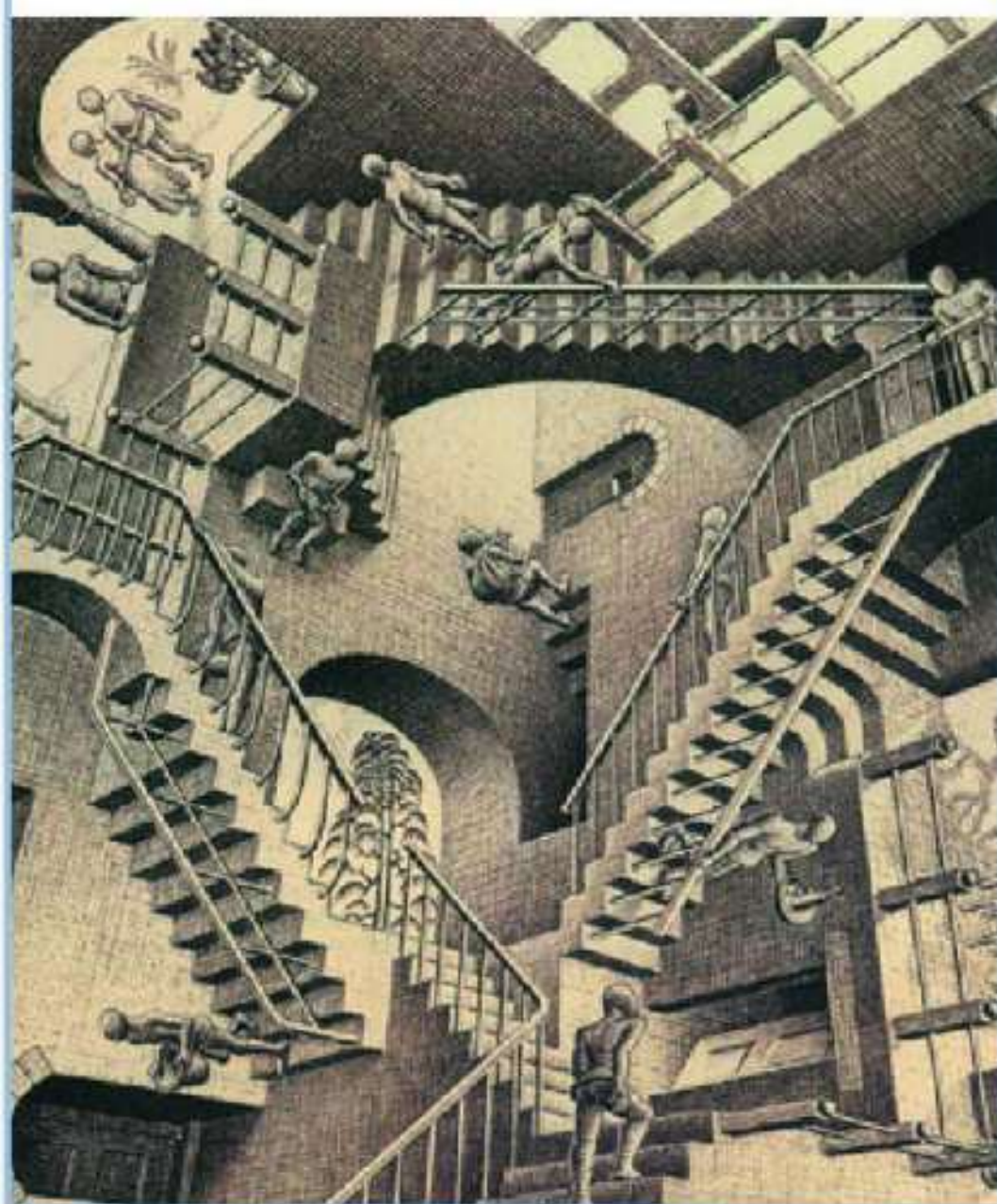
VINCENT VAN GOGH, *Żniwa*



GRAFIKA

Obejmuje dzieła, w których kluczowa jest **linia**. Ważną cechą grafiki jest możliwość wielokrotnego powielania odbitek na dowolnych podłożach z matryc wykonanych z różnych materiałów. Współczesna grafika to przede wszystkim **cyfrowe projektowanie graficzne**.

MAURITS CORNELIS ESCHER, *Wchodzenie po schodach (Względność)*



MALARSTWO

To dziedzina sztuk plastycznych, której głównymi środkami wyrazu są **kolor** i **kształt**. Występują one w dziełach jako **plamy barwne** tworzące różne **kompozycje**. Efektem pracy artysty malarza jest obraz – powierzchnia o dwóch wymiarach: długości i szerokości, pokryta warstwami farb oraz innych substancji.

PAUL KLEE, *Blask księżyca*



FOTOGRAFIA

To technika tworzenia, utrwalania i powielania w formie śladu na materiale światłoczułym (kliszy, papierze) lub w postaci cyfrowej (na matrycy) obrazu będącego fragmentem rzeczywistości. Podstawowym środkiem wyrazu tej dziedziny sztuki jest **kadr**. Sposób zapisu ewoluował od utrwalania na szklanej płytce, przez papier fotograficzny, aż po formę cyfrową i wydruk komputerowy.

ELLIOTT ERWITT, *Nowy Jork*



ARCHITEKTURA

Jest sztuką kształtowania miejsca, w którym żyje człowiek. Oznacza to projektowanie przestrzeni i budowanie obiektów z uwzględnieniem ich **funkcji** oraz usytuowania. Do tych czynników powinno się dostosować wygląd miejsc i budowli, a także rodzaj zastosowanego **materiału**. Podstawowymi elementami **kompozycji** architektonicznej są **bryła** oraz rozmieszczenie i **proporcje** brył w przestrzeni.

JACQUES HERZOG [żak er-zog], PIERRE DE MEURON [pjer dy myrą], centrum sztuki i kultury CaixaForum w Madrycie

SZTUKA UŻYTKOWA

Inaczej **design** [dizajn], obejmuje projektowanie przedmiotów codziennego użytku w taki sposób, aby ich wygląd odpowiadał przeznaczeniu, a zatem sprawiał, że obiekt będzie dobrze spełniał swój cel. Dlatego najważniejszymi zagadnieniami w tej dziedzinie są **funkcja** oraz podporządkowane jej **forma**, **technika** i **tworzywo**. Oznacza to, że dzieła sztuki użytkowej powinny mieć zastosowanie praktyczne, a ponadto – być dostosowane do anatomii człowieka i estetyczne, czyli starannie wykonane z materiałów dobrej jakości.



ENDE CERAMICS,
kubek *Twist* projektu Natalii Gruszeckiej

FILM

Posługuje się ruchomymi, udźwiękowionymi obrazami, które tworzą opowieść w czasie, zwaną **fabułą**. Najważniejszym środkiem wyrazu w tej dziedzinie sztuki jest **montaż**, czyli sposób łączenia poszczególnych obrazów. Najmniejsza częśćka dzieła filmowego to **kadr** – pojedyncza, zatrzymana klatka filmowa. Kolejne kadry są wyświetlane na ekranie z dużą prędkością, dzięki czemu ich następstwo jest niewidoczne dla oka.

TIM BURTON, *Alicja w Krainie Czarów*



RZEŻBA

Operuje formami trójwymiarowymi, czyli **bryłami** – jej wytwory można oglądać ze wszystkich stron. Najważniejszymi środkami w rzeźbie są **tworzywo**, **technika** jego opracowania i **faktura**.

JEAN DUBUFFET [żan dubufe], *Zjawa*



NOWE PRAKTYKI SZTUKI

To szeroka grupa nietypowych współczesnych dzieł i zabiegów artystycznych. Do nowych praktyk sztuki zaliczamy prace i działania przełamujące granice gatunkowe, będące wynikiem poszukiwania nowych sposobów wyrazu oraz strategii twórczych, m.in. **instalacje**, **happeningi** i **performance'y**. Najważniejsza w tej dziedzinie jest **strategia artysty** – to z niej wynikają inne kluczowe kwestie, takie jak **problematyka pracy**, jej **tworzywo** oraz **sposób kontaktu z dziełem**.

ANA MENDIETA, *Sylwetka*



TYPY KULTURY I SZTUKI

I. Jeżeli weźmiemy pod uwagę źródła oraz zasięg oddziaływania, możemy wyróżnić pięć typów kultury i sztuki. Na schemacie umieszczonym obok zobaczysz, jak są one ze sobą powiązane.

■ KULTURA GLOBALNA I SZTUKA ŚWIATOWA

Kultura globalna powstała w wyniku połączenia elementów kultur poszczególnych krajów i narodowości, które nastąpiło za sprawą środków masowego przekazu, głównie telewizji i internetu. Rozpowszechniane przez media jednolite wzorce, dotyczące wielu dziedzin życia, m.in. ubioru, muzyki, stylu pracy czy odżywiania się, sprawiają, że kultury świata upodabniają się do siebie. Z jednej strony jest to postrzegane jako zagrożenie utraty tożsamości. Z drugiej strony – dzięki nowoczesnym środkom przekazu wszyscy mogą uczestniczyć w kulturze globalnej, korzystać z jej dorobku i szybkiego, nieograniczonego przepływu informacji. Mogą również aktywnie tworzyć dorobek kulturowy wspólny dla całej ludzkości.

Z globalizacją wiąże się istnienie **sztuki światowej**, rozumianej jako wielki zbiór twórczości różnych regionów i narodów, o cechach podobnych niezależnie od miejsca powstania i poruszającej te same tematy. Sztuką światową nazywamy także zjawisko ciągłego przepływu, rozpowszechniania i przetwarzania informacji o sztuce oraz reprodukcji dzieł. Tym terminem określa się również sposób funkcjonowania świata sztuki – jako wspólnoty ludzi na całym świecie.



► O świecie sztuki czytaj na s. 22–23.



Plac Times Square w Nowym Jorku

Nowy Jork uchodzi za jedno z centrów kultury globalnej, w których kumulują się i mieszają przekazy ze wszystkich zakątków ziemi. Plac Times Square – pełen ludzi różnych narodowości, otoczonych przez wielkoformatowe reklamy i ogłoszenia wydarzeń kulturalnych – można uznać za jeden z symboli zglobalizowanego świata.

■ KULTURA I SZTUKA EUROPEJSKA

Kultura europejska powstała z połączenia dziedzictwa starożytnej Grecji i Rzymu oraz wartości świata chrześcijańskiego. Kształtowała się w kręgu średniowiecznej kultury wspólnej dla całego kontynentu, a potem – pod wpływem renesansowych Włoch, XVII- i XVIII-wiecznej Francji oraz XIX-wiecznych Niemiec i Anglii. Kultura ta jest nierozdzielnie powiązana z rozwojem dorobku kulturowego wszystkich krajów kontynentu, w tym Polski.

Sztuka europejska to ogół osiągnięć artystycznych krajów naszego kontynentu, zgromadzony na przestrzeni dziejów od czasów antyku. Sztuką europejską nazywamy także zbiór wspólnych cech dzieł powstałych na tym obszarze, wynikłych z jednakowych źródeł inspiracji oraz z podobnej historii. Style: od romańskiego i gotyckiego, przez renesans i barok, aż po klasycyzm czy romantyzm, które poznajesz już od kilku lat, to właśnie jeden z wyróżników sztuki tej części świata. Sztuka pozostałych kontynentów – często o dziejach nawet dłuższych niż losy Europy – charakteryzuje się innymi stylami i odmiennym wyglądem dzieł.

► Przypomnienie wiadomości o stylach w historii sztuki znajdziesz na s. 194–213.



CAMILLE COROT [kamij koro], *Katedra w Mantes*, olej na drewnie, 52 × 33 cm, Muzeum Sztuk Pięknych w Reims (Francja), 1865 r.



ANDŌ HIROSHIGE [ando hiroshige], *Śliwy w ogrodzie w Kameido* z serii *Sto słynnych widoków Edo*, drzeworyt barwny, 37 × 25 cm, 1857 r.

W sztuce pozaeuropejskiej panują inne niż na Starym Kontynencie ideały, wartości i wzorce przedstawień. Z tego powodu praca azjatyckiego artysty różni się od pracy twórcy europejskiego. W dziele malarza francuskiego (Corot) ważne są zróżnicowany kolor, plama barwna i wrażenie przestrzeni. Dla japońskiego mistrza drzeworytu – Hiroshige – istotne było płaskie, linearne, stylizowane i dekoracyjne przedstawienie kwitnącego drzewa na pierwszym planie.

■ KULTURA I SZTUKA NARODOWA

Kultura narodowa oznacza całokształt dorobku danej nacji. Naród jest uznawany za najwyższą formę wspólnoty społecznej, dlatego jego kultura stanowi dobro chronione przez instytucje państwowe, m.in. muzea, teatry narodowe czy instytuty sztuki filmowej. Jest czynnikiem spajającym mieszkańców wielu różnych regionów w zbiorowość mającą poczucie jedności. Na kulturę narodową składają się m.in.: historia, język, wyznanie, sztuka, zwyczaje, a także symbole czy bohaterowie, zarówno historyczni, jak i literaccy. Wszystkie te elementy tworzą kod kulturowy, wspólny dla członków danego narodu.

Za **sztukę narodową** możemy uznać twórczość artystów czujących przynależność do danego kraju i dających temu wyraz w swojej działalności, a także dzieła powstałe na terenie określonego państwa. Przykładem tego rodzaju sztuki są prace nawiązujące tematyką do narodowej historii, tradycji, mitologii bądź literatury lub ukazujące piękno rodzimych krajobrazów.

► O kodzie kulturowym czytaj na s. 9.



WOJCIECH GERSON,
Dolina Białej Wody w Tatrach,
olej na tekturze, 21 × 27 cm,
Muzeum Narodowe
w Warszawie, 1899 r.

W polskiej sztuce możemy wyodrębnić grupę malarzy Tatr i Zakopanego, ukazujących widoki rodzimych gór. Artyści wykorzystywali ten temat, by zaprezentować nastrojowe pejzaże, wywołujące zadumę bądź zachwyt nad pięknem i grozą przyrody. Przedstawiali ponadto codzienne życie i tradycje górali oraz miejscową architekturę.



JAN MATEJKO,
Stańczyk, olej na płótnie,
88 × 120 cm, Muzeum Narodowe
w Warszawie, 1862 r.

Krakowski malarz ukazywał istotne dla historii Polski wydarzenia, a także symboliczne postacie. Jedną z nich jest Stańczyk – błazen królów z dynastii Jagiellonów, zamyślony nad przyszłością kraju. Twórczość Matejki miała szczególne znaczenie w czasie zaborów, kiedy Polacy utracili swoje państwo – potrzeba umacniania tożsamości była wtedy szczególnie silna.

■ KULTURA I SZTUKA REGIONALNA (LUDOWA)

Kultura regionalna, czyli **ludowa**, jest dorobkiem ludzi zamieszkujących tereny poza miastami, w niewielkich, czasem odizolowanych społecznościach. Składają się na nią m.in. język (gwara), ubiór, kuchnia, zwyczaje czy wyznanie odróżniające dany obszar od innych. Tę kulturę tworzą amatorzy i rzemieślnicy, znani osobiście tylko gronu sąsiadów, a dla reszty odbiorców anonimowi. Wytwory ludowe są związane z codziennym życiem na wsi, jego obrzędami i dorocznymi świętami. Takie prace powstają wedle ustalonych wzorców, przekazywanych z pokolenia na pokolenie.

Udział w kulturze regionalnej wynika przede wszystkim z dążenia do zachowania elementów charakterystycznych dla danego miejsca, podtrzymania panującej w nim tradycji i pogłębienia wiedzy o jego historii, a także współtworzenia i ożywiania ruchu kulturalnego w określonej okolicy. Dla wielu ludzi przynależność regionalna jest równie ważna jak narodowa.

Autorami dzieł **sztuki ludowej** są niewykształceni ludowi twórcy, dlatego nazywamy ją także **sztuką nieprofesjonalną**, podobnie jak twórczość amatorów. Najbardziej popularne formy tej sztuki to malarstwo, rzeźba, grafika i rzemiosło artystyczne. Wszystkie wytwory powielają obowiązujące w danym regionie typy przedstawień, często religijnych. Sztuka ludowa wzmacnia poczucie tożsamości w lokalnych społecznościach i stanowi źródło rozrywki. Od końca XIX w. jest wypierana przez kulturę miast, choć jednocześnie ludowe wzorce i techniki twórczości przenikają do kultury popularnej, np. do sztuki użytkowej czy architektury.



Święty Antoni Padewski, drzeworyt, 34 x 26 cm, Muzeum Narodowe w Warszawie, 1921 r.

Charakterystycznymi cechami sztuki ludowej są żywe barwy, zdobienia, wyraźne kontury oraz brak perspektywy i światłocienia. Postacie przedstawia się w sposób uproszczony, często bez zachowania rzeczywistych proporcji części ciała.



Przedmioty z papierowej wikliny

Obecnie popularność w sztuce użytkowej zyskała papierowa wiklina. Można z niej wyplatać naczynia i ozdoby techniką stosowaną od wieków przez artystów ludowych. Przedmioty wykonane z papierowej wersji wikliny realizują ponadto wypływającą z troski o środowisko ideę powtórnego użycia surowców.

■ KULTURA I SZTUKA LOKALNA

Kultura lokalna jest związana z naszą najbliższą okolicą – miejscem zamieszkania, szkołą, pracą – czyli przestrzenią, w której przebywamy na co dzień i z którą czujemy więź. W ciągu całego naszego życia możemy funkcjonować w wielu kulturach lokalnych. Zaangażowanie w ich współtworzenie wiąże się ze wspieraniem miejscowych twórców i z dbałością o zachowanie unikalnego charakteru okolicy. Poczucie odpowiedzialności za otaczającą nas kulturę lokalną świadczy o naszej dojrzałości społecznej.

Poprzez **sztukę lokalną** rozumiemy wszystkie zjawiska artystyczne występujące w danym niewielkim środowisku, np. małej miejscowości, dzielnicy czy mieście. To twórczość – zarówno tradycyjna, jak i współczesna – lokalnego kręgu: autorów profesjonalnych i amatorskich, zgromadzonych wokół uczelni, galerii czy domu kultury.

Wszyscy możemy zostać znawcami sztuki lokalnej. Mamy szansę obserwować i współtworzyć jej zjawiska, a także – poznać artystów i śledzić z bliska ich kolejne projekty, zmieniające przestrzeń dookoła nas.



PRACOWNIA BRO.KAT,
pierścionek z węgla i srebra

Designerzy [dizajnerzy] często odwołują się do lokalnego dziedzictwa. Projektantki z pracowni bro.kat z Katowic postanowiły wykorzystać czarne złoto tej części kraju, czyli węgiel. Tworzą z niego biżuterię, udowadniając, że można potraktować go jak kamień szlachetny.



DANIEL RYCHARSKI,
wiejskie graffiti we wsi Kurówko,
2009–2013 r.

Daniel Rychalski postanowił stworzyć graffiti – kojarzone z kulturą popularną, miejską – w przestrzeni do tej pory przynależnej kulturze regionalnej, lokalnej. Ukazał tym samym, że wieś nie musi być miejscem, w którym mamy kontakt jedynie z przejawami kultury i sztuki ludowej. Artysta udowodnił, że współczesna sztuka lokalna, podobna do miejskiej, może powstawać także w środowisku wiejskim.



Festiwal FETA w Gdańsku

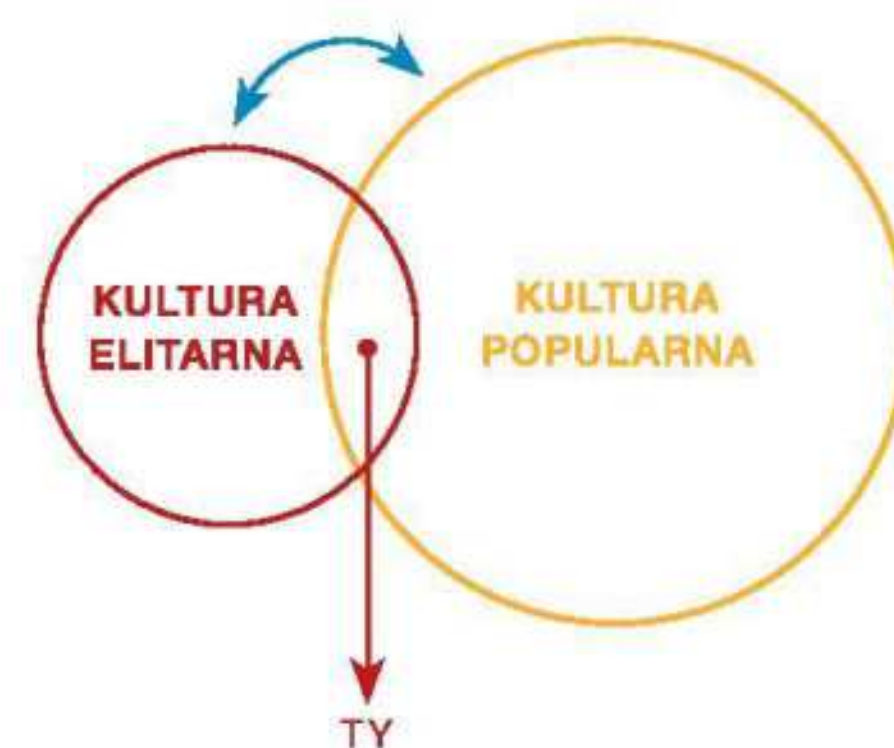
Przykładem pobudzania życia kulturalnego w społecznościach lokalnych są organizowane cyklicznie festiwale teatralne, muzyczne czy filmowe. W Gdańsku od 1997 r. odbywa się Międzynarodowy Festiwal Teatrów Plenerowych i Ulicznych FETA. Spektakle grane są w mniej popularnych, położonych dalej od centrum dzielnicach miasta po to, by przybliżyć te tereny mieszkańcom i zainteresować nimi turystów.

II. Posługujemy się dwoma głównymi terminami na określenie kultury i sztuki ze względu na to, kim są wytwórcy i odbiorcy oraz jakie mają cele. Zobacz na schemacie umieszczonym obok, jak te dwa rodzaje kultury się ze sobą łączą.

■ KULTURA I SZTUKA ELITARNA (WYSOKA, OFICJALNA)

Kultura elitarna (wysoka, oficjalna) to termin wskazujący na fakt, że niegdyś ten obszar działalności człowieka był najbardziej ceniony, a nawet uznawany za jedyną formę kultury. Powstawała ona w kręgu dawnej elity społecznej, czyli możnowładców i arystokracji. Współcześnie za kulturę elitarną uznajemy kulturę rozwijaną przez profesjonalnych twórców dla ludzi wykształconych, mających przygotowanie, by odbierać trudne komunikaty, zmuszające do myślenia, ciągłego poszerzania wiedzy i samodzielnego poszukiwania odpowiedzi.

Sztuka elitarna obejmuje działalność artystów, znawców sztuki i specjalistów związanych ze szkołami artystycznymi, a także dzieła prezentowane na festiwalach sztuki, w muzeach oraz galeriach. Nazywamy ją również **sztuką profesjonalną**, by zaakcentować odpowiednie wykształcenie jej twórców. Współczesne przykłady sztuki elitarniej często zawierają krytykę rzeczywistości, wykraczają poza nasze przyzwyczajenia, przez co skłaniają do refleksji i wywołują silne przeżycia. Takie dzieła wymagają od odbiorców wiedzy o kulturze oraz umiejętności interpretacji najnowszych zjawisk w sztuce.



PETRUS CHRISTUS, *Złotnik w warsztacie*, olej na drewnie, 100 × 86 cm, Metropolitane Muzeum Sztuki w Nowym Jorku, 1449 r.

Dawne dzieło sztuki wysokiej ukazuje realistyczną scenę. Zarówno w strojach postaci, jak i otaczających je przedmiotach kryją się sensy, dosłowne lub ukryte, które możemy rozszyfrować, jeżeli mamy wiedzę o XV-wiecznej Europie i historii sztuki oraz o tematach podejmowanych przez artystów tego okresu. Ubiory informują o pozycji społecznej portretowanych, a elementy wystroju warsztatu – o zajęciach, zainteresowaniach i zasobności złotnika.



ROBERT RAUSCHENBERG [rajszynberg], *Kompozycja*, przedmioty znalezione i sitodruk na płótnie, 1977 r.

Współczesne amerykańskie dzieło sztuki elitarniej może być trudne w odbiorze: tytuł stanowi zagadkę, a sens przymocowania do pracy puszek i fragmentów zdjęć jest niejasny. Odbiorca zorientowany w nowych zjawiskach sztuki zauważy jednak, że to asamblaż, czyli trójwymiarowy kolaż powstały z użyciem zwykłych przedmiotów, nazywany przez tego twórcę malarstwem kombinowanym, z angielskiego *combine-painting* [kombajn pejting].

■ KULTURA I SZTUKA POPULARNA (NISKA, MASOWA)

Kultura popularna, inaczej kultura **niska**, **masowa**, to określenia zjawiska, w którym dobra są produkowane fabrycznie i anonimowo dla zysku, a ich adresatem jest rozszana po świecie grupa ludzi, oczekujących przyjemności, rozrywki i odpoczynku. Terminu *kultura niska* używamy dziś rzadko – zawiera on krytyczną ocenę jakości tego typu wytworów. Również *kultura masowa* jest sformułowaniem wartościującym – jako słabo wykształconą masę traktowano mieszkańców miast, które szybko rozwijały się na początku XX w. To w odpowiedzi na potrzebę przyjemnego spędzenia czasu wolnego przez tę grupę społeczną rozwinął się przemysł nastawiony na dostarczanie odbiorcom rozrywki, a producentom – pieniędzy. Kultura masowa jest też związana z rozwojem nowych środków przekazu – gazet, radia, telewizji i internetu. Współcześnie najczęściej używa się nazwy *kultura popularna*. Określa ona kulturę czerpiącą z dorobku kultury elitarnej, ale dostępną szerokiemu gronu odbiorców, dostosowaną do upodobań większości z nich. Posługując się tą nazwą, nie oceniamy, czy to dobrze, czy źle, że jej wytwory są atrakcyjne i łatwe w odbiorze, a także masowo produkowane i rozpowszechniane, oraz że nie wykraczają poza nasze przyzwyczajenia i oczekiwania.

Sztuka popularna to sztuka dla wszystkich, zapewniająca widzom przede wszystkim rozrywkę. Zaliczane do niej dzieła powielają powszechnie znane i akceptowane wzorce, często będące uproszczonym odbiciem kanonów sztuki elitarnej. Treści przekazywane przez sztukę popularną są proste, związane z codziennym życiem. Wynika to z faktu, że wiele wytworów powstaje w celach komercyjnych. Do przejawów sztuki popularnej zalicza się wystrój wnętrz, modę czy wygląd miast. Autorami tych dzieł, przeznaczonych dla szerokiego kręgu odbiorców, są jednak wykwalifikowani producenci i projektanci.



We współczesnej modzie dostrzegalne jest łączenie inspiracji zarówno sztuką elitarną, jak i ludową z różnych obszarów globu, a także zjawiskami kultury popularnej.



ROY LICHTENSTEIN, *Tonąca dziewczyna*, farby olejne i syntetyczne na płótnie, 172 × 169 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1963 r.

Artyści fascynują się przejawami kultury popularnej. Postaci z dzieł amerykańskiego malarza wyglądają jak bohaterowie komiksu – mają uproszczone, wyraziste rysy, a ich wypowiedzi są zapisane w dymkach.



JEFF KOONS, *Szczeniaki*, roślinność, ziemia i druciana siatka na stalowym stelażu, wysokość 12 m, Muzeum Guggenheima w Bilbao (Hiszpania), 1997 r.

Dzieło nie ma wywoływać w widzach poważnych przemysłów – obiekt czyni weselszą i bardziej przyjazną przestrzeń przed muzeum sztuki współczesnej w hiszpańskim mieście Bilbao.

SZTUKA W KULTURZE W SKRÓCIE

- Kulturą nazywamy całokształt materialnego oraz duchowego dorobku ludzi, czyli ogół elementów i obszarów ludzkiego życia, które mają różną wartość i zostały wytworzone od początku istnienia człowieka do chwili obecnej.
- Podstawą kultury jest komunikacja za pomocą różnych mediów: słowa mówionego, pisanego oraz obrazu.
- Kultura wizualna to typ kultury, w której najważniejszy jest obraz.
- Sztuką nazywamy oparte na umiejętnościach i opanowaniu ustalonych zasad przekształcanie określonego materiału tak, aby przyjął on nową, odrębną formę, czyli stał się dziełem. Sztuką jest także ogólna zdolność człowieka do twórczego działania.
- Aby określić, czym jest sztuka, stosuje się różne terminy, takie jak: *sztuki piękne*, *sztuki plastyczne* oraz *sztuki wizualne*.
- Do sztuk wizualnych i audiowizualnych zaliczamy współczesne dzieła odbierane za pomocą różnych zmysłów,

w tym prace o nietypowych formach, wykraczające poza zbiór dziedzin zaliczanych do sztuk plastycznych.

- Dziełem sztuki współcześnie może być nie tylko przedmiot wykonany, wybrany lub celowo przetworzony przez artystę, lecz także sama aktywność twórcy czy nawet jego pomysł lub projekt, uznane za dzieło przez znawców sztuki.
- Wyróżniamy następujące funkcje sztuki: ekspresyjną, religijną, ludyczną, magiczną, użytkową, symboliczną, dydaktyczną, estetyczną i komunikacyjną.
- Do dziedzin sztuk wizualnych należą: rysunek, malarstwo, grafika, fotografia, film, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa i nowe praktyki sztuki.
- Ze względu na źródła oraz zasięg oddziaływania kulturę i sztukę dzieli się na: globalną, europejską, narodową, regionalną i lokalną.
- Ze względu na to, kim są twórcy i odbiorcy oraz jakie mają cele, wyróżnia się kulturę i sztukę elitarną oraz popularną.

ZADANIA I POLECENIA

- 1** Zgromadź pomysły na aktywny udział w sztuce lokalnej. Mogą to być działania jednorazowe lub projekty. Porównaj swoje propozycje z materiałem przygotowanym przez pozostałe osoby z klasy.
- 2** Odpowiedz, co odróżnia Twój region od innych części kraju. Przygotuj dokumentację fotograficzną najciekawszych cech Twojej kultury regionalnej i lokalnej.
- 3** Zapoznaj się w dostępnych źródłach z dziełami sztuki spoza Europy i Ameryki Północnej. Czym się wyróżniają te prace? Opracuj wystąpienie na ten temat.
- 4** Przygotuj prezentację, w której zgromadzisz wybrane dzieła z podziałem na dziedziny i formy prac. Omów funkcje, jakie pełni każde z dzieł.
- 5** Wskaż problemy, jakie powinna poruszać współczesna sztuka. Nagraj krótki film na ten temat.
- 6** Wymień przykłady ciekawej działalności kulturalnej lub artystycznej z Twojego najbliższego otoczenia. Opisz krótko te inicjatywy.
- 7** Określ, za pomocą jakich obrazów i mediów najczęściej się komunikujesz. Co chcesz w ten sposób przekazać? Do jakiego odbiorcy kierujesz informacje?
- 8** Przed następną lekcją zastanów się, gdzie zdarzało Ci się zetknąć z dziełami sztuki. Czy te przestrzenie Cię zaskoczyły? W jakich miejscach i formach warto byłoby – Twoim zdaniem – umożliwić ludziom kontakt ze sztuką?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ *Abecadło Muzeum Sztuki w Łodzi*, praca zbiorowa, Łódź 2010.
- ▶ Julian Bell, *Lustro świata. Nowa historia sztuki*, Warszawa 2009.
- ▶ Thomas Bernhard, Nicolas Mahler, *Dawni mistrzowie. Komedia rysowana przez Mahlera*, Warszawa 2017.
- ▶ Michael Bird, *100 idei, które zmieniły sztukę*, Warszawa 2012.
- ▶ Jérôme Clément, *O kulturze*, Warszawa 2010.
- ▶ Ernst Gombrich, *O sztuce*, Poznań 2013.
- ▶ Andrew Graham-Dixon, *Sztuka. Ilustrowany przewodnik*, Warszawa 2010.
- ▶ Nathalie Heinich, *Być artystą*, Warszawa 2007.
- ▶ *Muzeum sztuki. Antologia*, Kraków 2005.
- ▶ Michel Onfray, *Antypodręcznik filozofii*, Warszawa 2009.
- ▶ Maria Poprzeczka, *Na oko*, Gdańsk 2015.
- ▶ *The Square*, reż. Ruben Östlund, Dania, Francja, Niemcy, Szwecja 2017.

2. RÓŻNE FORMY KONTAKTU Z KULTURĄ I SZTUKĄ

Jesteśmy odbiorcami i współtwórcami

Kultura jest jak powietrze, to jednak nie znaczy, że sposoby korzystania z jej dóbr są dla nas zawsze tak oczywiste i naturalne, jak oddychanie. W przeciwieństwie do tlenu, dostęp do kultury i sztuki bywa ograniczony i odpłatny. Można się zastanawiać nad tym, czy to dobrze. Aby w pełni czerpać z zasobów kultury i sztuki, warto najpierw dowiedzieć się, jak działa świat sztuki, gdzie jest nasze w nim miejsce oraz jakie mamy prawa.

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedzi na pytania, czy jesteśmy biernymi widzami i konsumentami, czy współtwórcami i uczestnikami oraz jak to się dzieje, że sztuka do nas trafia.

NA POCZĄTEK

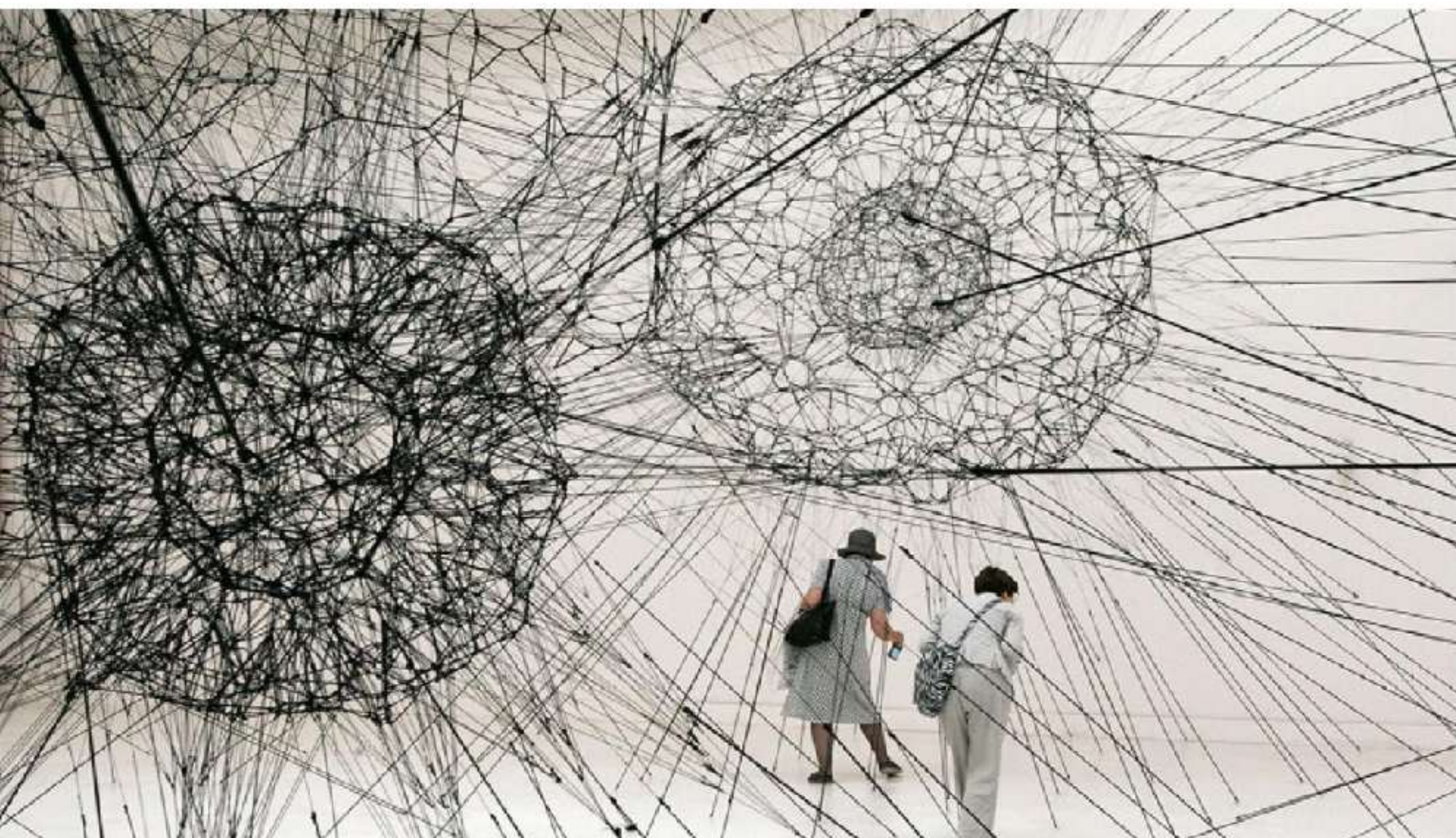
Odpowiedz, gdzie wolisz oglądać dzieła sztuki: w internecie, w książkach, na ulicy czy w galerii? Czy, Twoim zdaniem, powinniśmy mieć nieograniczony dostęp do prac artystów? Uzasadnij swoją opinię.

CZYM JEST ŚWIAT SZTUKI I JAK DZIAŁA?

Światem sztuki nazywamy zglobalizowaną sieć powiązań między twórcami oraz osobami i instytucjami udostępniającymi dzieła sztuki a odbiorcami. Ten układ jest dynamiczny, zmienny i wymaga aktywności wszystkich uczestników, zarówno profesjonalistów, jak i amatorów. Jako odbiorcy stanowimy pełnoprawną stronę tej relacji – artyści i znawcy sztuki biorą pod uwagę nasze potrzeby i zapraszają nas do dialogu, wspólnego tworzenia sztuki. Na co dzień jednak zwykle nie zdajemy sobie sprawy, że obrazy czy rzeźby, podobnie jak np. filmy i książki, nie mają racji bytu bez nas – odbiorców.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Czym jest świat sztuki?
- Czy ja też należę do świata sztuki?
- Czego potrzebuję w kontaktach ze sztuką?
- Jak mogę korzystać z dóbr kultury?



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

Dzieło argentyńskiego artysty składa się z linek tworzących wielką sieć obejmującą całe pomieszczenie. Odwiedzający wystawę nie są biernymi widzami tej pracy – podejmują działanie, wchodząc pomiędzy płaszczyzny wyznaczone przez linki. Stają się częścią dzieła. W podobny sposób oplata nas sieć powiązań świata sztuki, którego jesteśmy aktywną częścią.

Aby dzieła mogły funkcjonować w przestrzeni społecznej, muszą zostać zaprezentowane przez twórców w muzeach, galeriach, przestrzeni miast lub internecie, skomentowane przez krytyków sztuki oraz obejrzone, zinterpretowane i ocenione przez widzów. Tak działa świat sztuki. Pomiędzy nami a dziełem sztuki pośredniczy wiele osób i instytucji, na podobieństwo przemysłu filmowego czy systemu naczyń połączonych, wzajemnie od siebie zależnych. Strukturę świata sztuki możesz zaobserwować na poniższym schemacie.



Świat sztuki jest bardzo zróżnicowany. Jego poszczególne elementy wpływają na nasze upodobania i przyzwyczajenia jako odbiorców. Panują w nim, jak w centrum miasta lub portalu społecznościowym, nieustanny ruch i wymiana informacji – w ten sposób tworzą się treści i wartości współczesnej sztuki. Funkcjonowanie świata sztuki odzwierciedla dynamikę dzisiejszych czasów oraz ich problemy, związane m.in. z zanieczyszczeniem środowiska, ubóstwem, terroryzmem czy migracją ludności. Zglobalizowany świat sztuki to z jednej strony dzieła, zjawiska i wydarzenia omawiane w mediach, a także znane instytucje, a z drugiej – tradycje narodowe, regionalne oraz twórczość o lokalnym zasięgu.



CHRISTO [kristo]
I JEANNE-CLAUDE [żan kłod],
Opakowanie Reichstagu, budynek przykryty tkaniną i obwiązany linami, Berlin, 1995 r.

Prace pary artystów są przykładem sztuki docierającej do wielkiej grupy odbiorców. Christo i Jeanne-Claude opakowywali na pewien czas słynne budowle i w ten sposób ingerowali w przestrzeń miast. Turyści oraz zwykli przechodnie oglądają i komentują – również w internecie – tego typu dzieła, a także je fotografują, a następnie udostępniają zdjęcia znajomym. Dzięki temu twórczość ma globalny zasięg. W ten sposób sztuka zmienia przestrzeń życia człowieka i na niego oddziałuje.

RÓŻNE MOŻLIWOŚCI KONTAKTU Z KULTURĄ I SZTUKĄ

Przeanalizowany przez Ciebie schemat dotyczący świata sztuki uwzględnia również formy kontaktu ze sztuką. Zalicza się do nich zarówno kontakt bierny i czynny, jak i darmowy oraz płatny. Kultura nie może się rozwijać bez finansowego wsparcia nas wszystkich, chociażby poprzez kupno biletu do muzeum czy udział w lokalnym kiermaszu sztuki. Aktywny odbiór kultury polega na wyborze wartościowych treści oraz na refleksji dotyczącej tego, co oglądamy. Dzieła sztuki masz okazję podziwiać w muzeach, galeriach sztuki, na biennale i targach, a także w przestrzeni miejskiej, m.in. w parkach, na ulicach czy na ścianach budynków. Możesz spotkać się z artystą i wziąć udział w organizowanej przez niego akcji. Oglądasz reprodukcje prac w internecie, czasopiśmie i książkach oraz czytasz w formie cyfrowej lub papierowej recenzje i artykuły. Nie musisz być biernym odbiorcą i widzem – zostajesz w kontakcie ze sztuką także wtedy, gdy uczysz się plastyki czy bierzesz udział w projektach muzealnych i artystycznych zajęciach pozalekcyjnych. Możesz komentować i opisywać obserwowane zjawiska, a następnie dzielić się swoimi spostrzeżeniami z innymi bezpośrednio lub w internecie. Większość z nas wykorzystuje tę platformę komunikacji do udostępniania, przetwarzania i samodzielnego formułowania treści. Sposobem czynnego kontaktu ze sztuką jest także twórczość – każdy może malować, rysować, fotografować, nagrywać filmy czy założyć zespół muzyczny lub teatralny. W ten sposób mamy szansę rozwijać wrażliwość na wartości estetyczne.

Znajomość różnych sposobów uczestnictwa w życiu artystycznym i jego współtworzenia pozwala świadomie, krytycznie odbierać sztukę. Daje także okazję poszerzyć własne **kompetencje kulturowe**, takie jak: opanowanie kodów i symboli kulturowych, umiejętność odczytania języka sztuki, swoboda samodzielnego dokonywania interpretacji. Im wyższe kompetencje kulturowe, tym większa otwartość na inne kultury i bogactwo sztuki, a co za tym idzie – tolerancja dla różnorodności.

► Wyjaśnienie terminu *biennale* znajdziesz w słowniczku na końcu podręcznika.

► O kodzie kulturowym czytaj na s. 9, o symbolach – na s. 68–69.



Wystawa *Fabrica: oczy otwarte* na festiwalu sztuki eArts w Muzeum Sztuki w Szanghaju (Chiny), 2007 r.

Aktywny odbiór sztuki polega na uczestnictwie i uważności. O tym mówi tytuł szanghajskej wystawy – trzeba mieć szeroko otwarte oczy, ciekawość i chęć poznawania nowych zjawisk czy zagadnień. Współcześni twórcy liczą także na samodzielność odbiorców – w trakcie ukazanego festiwalu sztuki zwiedzający przemierzali ekspozycję własnymi ścieżkami i sami wybierali, które teksty przeczytać.

INSTYTUCJE KULTURY ORAZ ICH ZADANIA

Współcześnie mamy wiele możliwości kontaktu ze sztuką i artystami, również tego nieformalnego, bezpośredniego. W dalszym ciągu ważną rolę w podtrzymywaniu życia artystycznego odgrywają jednak instytucje – państwowe lub prywatne, międzynarodowe, krajowe albo lokalne. Coraz większy wpływ na sferę kultury i sztuki wywierają też **NGO** – z angielskiego *non governmental organisation* [non gawernmental organizejszyn], co oznacza ‘organizacje pozarządowe’. Wszystkie te podmioty **animują kulturę**, czyli organizują życie kulturalne lokalnych społeczności i umożliwiają kontakt twórcom oraz odbiorcom. Wspierają tworzenie dzieł, zapewniają trwałość kultury – poprzez przechowywanie, ochronę i popularyzację jej dóbr. Pełnią zatem funkcję praktyczną i kulturotwórczą. Do tych instytucji należą m.in. **muzea, centra sztuki, galerie, teatry, ośrodki kultury, biblioteki**. Każdy z wymienionych podmiotów realizuje charakterystyczne dla siebie zadania, o których przeczytasz na poniższym schemacie.



Księgarnia w budynku byłego kościoła w Maastricht (Holandia)

Współcześnie wiele instytucji komercyjnych wybiera na siedziby zabytki, dokonuje ich renowacji (odnowienia) i adaptacji (przystosowania) do nowych funkcji. W ten sposób dawne budowle odzyskują potencjał kulturotwórczy – przyciągają odwiedzających, tętnią życiem. Przykładem takiej realizacji jest holenderska księgarnia i kawiarnia założona w 2006 r. w opuszczonym gotyckim kościele mającym ponad 700 lat.

FUNKCJE INSTYTUCJI KULTURY

TEATRY

Przygotowywanie premier spektakli i ich scenografii (oprawy plastycznej), kostiumów, oświetlenia, muzyki.

CENTRA SZTUKI

Organizacja ekspozycji i akcji artystycznych, warsztatów i projekcji, gromadzenie zbiorów, współpraca z innymi ośrodkami.

GALERIE SZTUKI

Kupowanie, eksponowanie i sprzedaż dzieł sztuki.

BIBLIOTEKI

Przechowywanie, gromadzenie i ochrona zbiorów książek, czasopism i nagrań, udostępnianie ich użytkownikom, organizacja spotkań, konkursów i wystaw.

MUZEA

Przechowywanie, gromadzenie i ochrona dzieł sztuki, organizacja wystaw oraz ich wernisaży i finisaży (uroczystych otwarć i zakończeń).

OŚRODKI (DOMY) KULTURY

Organizowanie zajęć, spotkań i warsztatów, m.in. plastycznych, aktorskich, muzycznych, a także wystaw, przedstawień i projekcji filmów, działania wzmacniające poczucie wspólnoty społecznej.

JAK DZIAŁA WSPÓŁCZESNE MUZEUM?

Muzeum dziś to nie tylko instytucja, która kolekcjonuje i chroni dzieła oraz przygotowuje wystawy. Taka placówka ma być jak silnik, wprawiający w ruch życie artystyczne i towarzyskie danego miasta czy regionu oraz przyspieszający przepływ informacji o tym, co w sztuce najnowsze, ważne, ciekawe. Jednocześnie każde muzeum jest ogniwem sieci, dzięki której świat sztuki komunikuje się ze sobą i wytwarza wspólne wartości.

Muzeum to miejsce spotkania nadawców i odbiorców sztuki, współtworzenia przez nich nowych treści, a także dyskusji i zdobywania wiedzy. Nowe pojmowanie roli tej instytucji wynika z przemian w dzisiejszym świecie: artyści interesują się zwykłym życiem i codziennymi problemami, aktywiści podkreślają rolę dialogu społecznego i edukacji, a wszyscy jesteśmy przyzwyczajeni do czynnego udziału w zdarzeniach i ich komentowania w sieci.

Zapoznaj się z zadaniami muzeów zaprezentowanymi w poniższej tabeli.

DZIAŁALNOŚĆ MUZEUM	
zaangażowanie nadawców i odbiorców + udział publiczności + bezpośredni kontakt z widzem	
- wystawy z własnej kolekcji, wystawy czasowe, wernisaże, finisaże - archiwizowanie dzieł i dokumentów, wydawanie książek, tworzenie aplikacji mobilnych ułatwiających zwiedzanie - pośredniczenie pomiędzy artystami a publicznością (dialog społeczny) - kolekcjonowanie zbiorów dzieł, ich ochrona i udostępnianie - działalność w sieci: wirtualne kolekcje i ekspozycje - projekty z młodymi twórcami, organizowanie akcji artystycznych	- miejsca spędzania czasu: kino, kawiarnia, biblioteka i czytelnia - projekty edukacyjne oraz społeczne - kontakty i współpraca z innymi muzeami i galeriami oraz kuratorami - rezydencje artystów, czyli ich dłuższy pobyt i praca w danym muzeum - organizacja konferencji - popularyzowanie artystów lokalnych na świecie i zagranicznych w regionie - zamawianie prac u artystów - promowanie miasta i regionu



Siedziba Muzeum Śląskiego w Katowicach

Muzeum Śląskie jest zlokalizowane na terenie dawnej kopalni „Katowice”. Duża część kompleksu – sale ekspozycyjne, biblioteka, sale edukacyjne i konferencyjne – mieści się pod ziemią. Placówka łączy kilka funkcji – podtrzymuje tożsamość miejsca, popularyzuje wiedzę o jego historii i chroni dziedzictwo, edukuje w zakresie sztuki oraz sprzyja rozrywce.

PRAWO AUTORSKIE A WOLNOŚĆ KORZYSTANIA Z DÓBR KULTURY

Korzystanie z dzieł sztuki i ich reprodukcji – uwiecznianie, kopiowanie, przekształcanie i rozpowszechnianie prac artystycznych – podlega przepisom **prawa autorskiego**. Chroni ono artystów (autorów) oraz ich utwory, czyli wartościowe efekty działalności, nazywane ogólnie **własnością intelektualną**. Niezależnie od tego, czy praca to: obraz, fotografia, rzeźba, nagranie dźwiękowe lub filmowe, jest ona zabezpieczona przepisami. Dzieje się tak bez względu na poziom artystyczny czy przeznaczenie dzieła. Podobnie chronione są inne utwory, np. literackie i naukowe, teksty piosenek czy spektakle teatralne, a także projekty przedmiotów użytkowych i budynków. W myśl prawa autorskiego dzieło jest własnością artysty – jako efekt jego pomysłu i pracy. Odbiorcy nie mogą zatem dowolnie wykorzystywać utworu bez wiedzy i zgody twórcy lub jego spadkobierców. Nie wolno również podpisywać cudzych prac albo ich fragmentów jako własnych. Nie oznacza to jednak, że korzystanie z reprodukcji jest zabronione. Możemy na własny użytek fotografować dzieła sztuki lub zapisywać ich kopie na dysku własnego komputera.

Prawo cytatu pozwala nam prezentować i rozpowszechniać utwory w celach edukacyjnych, badawczych lub twórczych. Musimy jednak pamiętać o podaniu autora wykorzystanego dzieła oraz źródła, do którego sięgnęliśmy. Nie wolno nam w takich wypadkach zmieniać wyglądu oryginału. Żyjący autor albo jego spadkobiercy przez 70 lat po jego śmierci mają także prawo do wynagrodzenia za wykorzystanie utworu. Twórca lub jego krewni decydują o publikacji dzieła i mogą nadzorować sposób jego użycia. Dlatego zanim upowszechnimy pracę współczesnego artysty, musimy zapytać o zgodę i zapłacić kwotę ustaloną w umowie (chyba że autor zrzeknie się wynagrodzenia).

Po upływie 70 lat od śmierci twórcy jego prace trafiają do **domeny publicznej**. To wspólne dobro ludzkości, z którego wszyscy mogą bezpłatnie korzystać, jeśli podadzą autora i tytuł dzieła oraz źródło pozyskania reprodukcji. Na domenę publiczną składają się ponadto dziedzictwo kulturowe, język i ogół wiedzy.



Aktorka filmowa i teatralna Danuta Stenka promuje projekt multimedialny *Kultura na widoku*

Kultura na widoku to projekt popularyzujący korzystanie z legalnych źródeł w celu pozyskiwania m.in. muzyki, filmów czy książek. W przestrzeni miejskiej umieszczane są instalacje multimedialne i plakaty z linkami oraz kodami QR umożliwiającymi dostęp do wybranych materiałów. Na stronie internetowej projektu można odnaleźć informacje na temat inicjatywy, dostęp do zasobów oraz filmy z udziałem znanych aktorów reklamujące projekt.

Treści znalezione w sieci również podlegają prawu cytatu. Trzeba pamiętać o podaniu imienia i nazwiska lub pseudonimu twórcy materiału, z którego korzystamy, adresu strony oraz daty jej przeglądania. Należy także skontaktować się z autorem i uzyskać jego zgodę na rozpowszechnianie utworu. Z prawem do ochrony twórczości jest powiązane **prawo do ochrony wizerunku**. Zakazuje ono publikowania zdjęć innych osób bez ich wiedzy i zgody. Jeżeli postąpimy wbrew przepisom prawa autorskiego, możemy dopuścić się **plagiatu**. Nazywamy tak opublikowanie pod własnym nazwiskiem prac innych osób. Według polskiego prawa plagiat jest przestępstwem, podobnie jak **piractwo**, czyli kradzież cudzej własności polegająca głównie na publikowaniu i rozpowszechnianiu w internecie muzyki, filmów i programów komputerowych.

Przemiany społeczno-kulturowe wywołane powszechnym dostępem do internetu doprowadziły do dyskusji o nowych rolach nadawcy i odbiorcy w sztuce. Dialog dotyczący wolności korzystania z dóbr kultury zainicjował Lawrence Lessig [lorens lesig], amerykański prawnik i działacz. Zapoznaj się z jego propozycjami ujętymi w poniższej tabeli.

KULTURA	
RO – read only [rid onli]	RW – read/write [rid rajt]
- kultura oparta na kontrolowanym dostępie, rozumiana jako treści jednokierunkowe, które płyną od nadawcy do biernego odbiorcy copyright [kopyrajt] – prawo do dysponowania dziełem, zastrzeżone jedynie dla określonej osoby lub instytucji	- kultura jako obszar dzielenia się i wymiany (wolna kultura), sieć interakcji i ciągłego przetwarzania (kultura remiksu), w których odbiorca przekształca się w nadawcę, a wszyscy użytkownicy mają równe prawa copyleft – prawo do dysponowania dziełem dla wszystkich osób oraz instytucji

Niezależnie od sporów wokół formy prawa autorskiego, jego przestrzeganie jest przejawem naszego uznania dla pracy artystów oraz wyrazem poszanowania dziedzictwa kulturowego, zarówno światowego, jak i rodzimego.



Spotkanie w ramach kampanii prowadzonej przez fundację Legalna Kultura. Celem fundacji jest promowanie uczciwego wobec autorów uczestnictwa w kulturze i pokazanie, że legalne źródła oferują bogactwo wartościowych utworów. Organizacja przeprowadziła wiele ogólnopolskich projektów kulturalno-edukacyjnych dotyczących prawa autorskiego, m.in. *Kultura na widoku* i *Otwarte drzwi do kultury*.

RÓŻNE FORMY KONTAKTU Z KULTURĄ I SZTUKĄ W SKRÓCIE

- Światem sztuki nazywamy zglobalizowaną sieć powiązań między twórcami oraz osobami i instytucjami udostępniającymi dzieła sztuki a odbiorcami.
- Formy kontaktu ze sztuką obejmują odbiór bierny i czynny, bezpośredni i zapośredniczony, sformalizowany (instytucjonalny) oraz nieformalny.
- Kompetencje kulturowe to wiedza i umiejętności, dzięki którym możemy świadomie, krytycznie odbierać treści kultury.
- Do instytucji kultury i sztuki – państwowych lub prywatnych, międzynarodowych, krajowych albo lokalnych – zaliczamy m.in. muzea, centra sztuki, galerie, teatry, ośrodki kultury, biblioteki. Duży wpływ na sferę kultury wywierają też organizacje pozarządowe, nazywane w skrócie z języka angielskiego NGO.
- Prawo autorskie chroni artystów przed nieuczciwym reprodukowaniem, kopiowaniem, przekształcaniem i rozpowszechnianiem ich dzieł. Reguluje warunki wykorzystania prac, m.in. podanie podpisów i źródeł pozyskania.
- Prawo cytatu pozwala prezentować i rozpowszechniać dzieła oraz fragmenty tekstów w celach edukacyjnych, naukowych i artystycznych. Warunkiem jest podanie autora wykorzystanej pracy, a także źródła, z którego zaczerpnęliśmy dzieło.
- Domena publiczna to zbiór utworów traktowanych jako wspólna własność wszystkich użytkowników. Z należących do niej dzieł można korzystać bezpłatnie, jednak z zachowaniem zasad prawa cytatu.
- Prawo do ochrony wizerunku zakazuje publikowania i rozpowszechniania zdjęć innych osób bez ich zgody.
- Plagiat to przywłaszczenie cudzego utworu literackiego, pracy naukowej czy dzieła artystycznego, a także opublikowanie pod własnym nazwiskiem fragmentów prac innych osób.
- Piractwem nazywamy kradzież cudzej własności, polegającą przede wszystkim na publikowaniu i rozpowszechnianiu w internecie muzyki, filmów i programów komputerowych.
- Własnością intelektualną określamy efekt ludzkiej pracy, który ze względu na swoją wartość podlega ochronie.
- Copyright to prawo do dysponowania dziełem, zastrzeżone dla określonej osoby lub instytucji.

ZADANIA I POLECENIA

- 1** Weź udział w wybranym wydarzeniu kulturalnym, np. wystawie czy warsztatach plastycznych, a następnie zapisz swoje wrażenia i ocenę imprezy. Uzasadnij przedstawione opinie.
- 2** Przygotujcie prezentację dla uczniów innych klas lub kolegów i koleżanek, dotyczącą takiego korzystania z dóbr kultury, które jest zgodne z prawem.
- 3** Zorganizujcie wystawę poświęconą najciekawszym – Waszym zdaniem – muzeom i galeriom w Polsce oraz za granicą. Mogą to być miejsca, które odwiedziliście, lub odnalezione w internecie. Przygotujcie zdjęcia i zredagujcie krótkie teksty na plansze prezentacyjne.
- 4** Przygotujcie fotoreportaż lub krótki film na temat wybranej lokalnej instytucji kultury. Może to być np. galeria, dom kultury albo placówka organizująca warsztaty plastyczne, teatralne czy filmowe.
- 5** Udokumentujcie w formie fotograficznej lub filmowej ciekawe wydarzenie kulturalne, które odbywa się w Waszej okolicy. Możecie także przygotować reportaż na temat interesującego zjawiska artystycznego, które obserwujecie w sąsiedztwie, np. graffiti czy murali.
- 6** Stwórz na własny użytek wirtualne muzeum wyobraźni. W tym celu odwiedź kilka stron internetowych polskich lub światowych muzeów i obejrzyj, w jaki sposób tworzą one katalogi dzieł w sieci. Następnie zgromadź reprodukcje ulubionych obrazów, komiksów, plakatów, fotografii i ilustracji oraz zaprojektuj własną kolekcję.
- 7** Przed następną lekcją zastanów się, w jaki sposób współczesne instytucje kultury, a także powszechny dostęp do internetu wpływają na Twój kontakt ze sztuką. Na co zwracasz uwagę, gdy oglądasz prace artystów? Co jest dla Ciebie interesujące?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Robert M. Edsel, Bret Witter, *Obrońcy dzieł sztuki. Alianci na tropie skradzionych arcydzieł*, Wrocław 2009.
- ▶ Philip Hook, *Galeria szubrawców. Narodziny (i sporadyczne upadki) profesji marszandów, ukrytych aktorów na scenie dziejów sztuki*, Kraków 2017.
- ▶ Lawrence Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa 2010.
- ▶ Lawrence Lessig, *Wolna kultura*, Warszawa 2005.
- ▶ Steve Martin, *Piękny przedmiot*, Warszawa 2013.

ARTYŚCI W GDAŃSKU

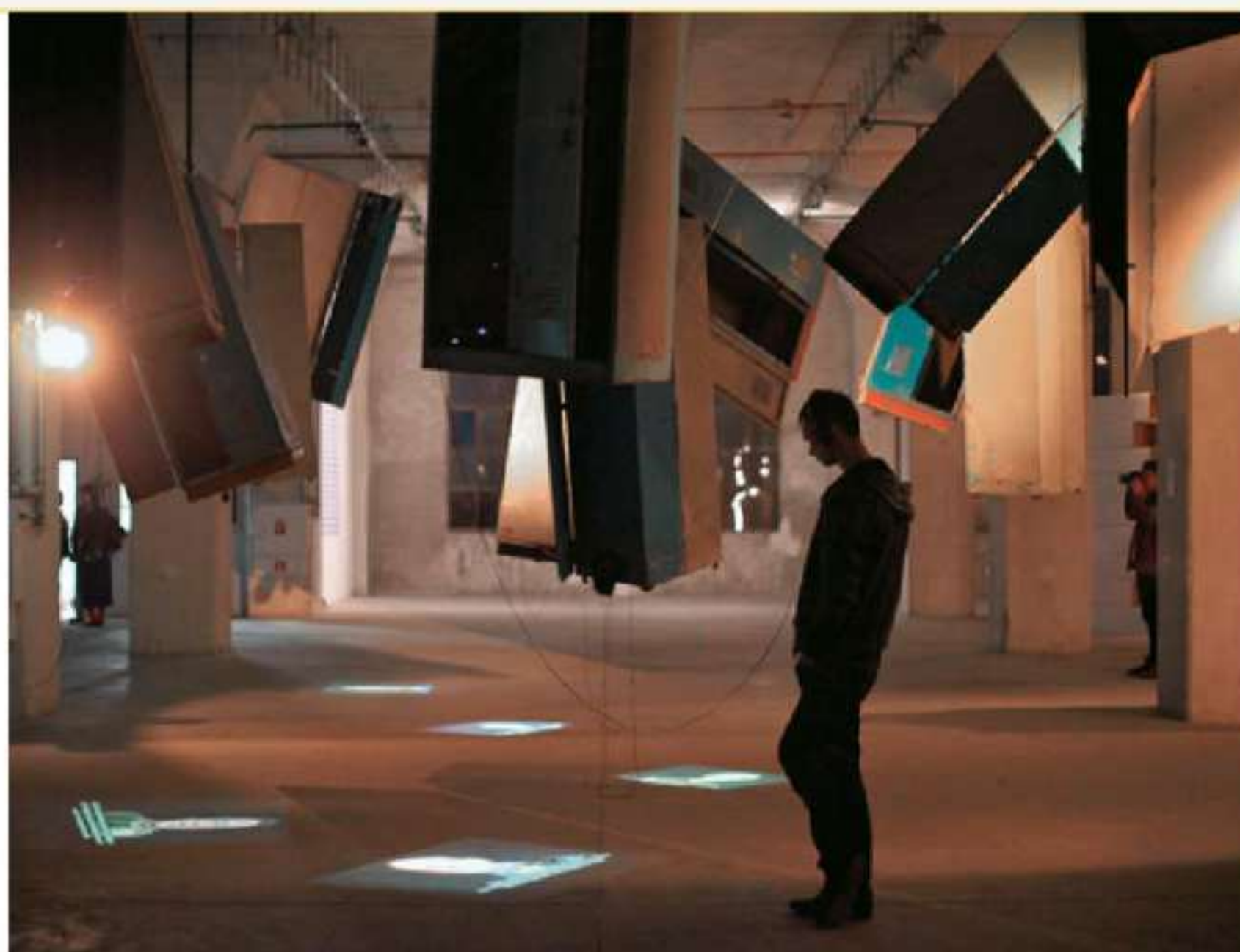
Działalność artystów w Gdańsku jest silnie powiązana z historią miasta – kolebki Solidarności, miejsca zrywów stoczniowców przeciwko komunistycznej władzy w latach 70. i 80. XX w. Pracujący tu twórcy i kuratorzy w swojej twórczości podejmują zagadnienia dotyczące historii, polityki, władzy i wolności. Miejscem artystycznych działań często są tereny postoczniove, będące znanym na całym świecie symbolem dziejowych przemian. W dawnych budynkach stoczni mieściły się **Instytut Sztuki Wyspa** i **Kolonia Artystów** – placówki wystawiennicze i wspierające twórców. Sztuka tworzona w Gdańsku przez artystów różnych pokoleń w ciągu ostatnich trzech dekad została określona przez krytyków jako **Nowa Szkoła Gdańska**.



GRZEGORZ KLAMAN

Profesor gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych (ASP), rzeźbiarz, autor instalacji, dzieł sztuki wideo oraz fotografii. Jako kurator i edukator zaangażowany w animowanie lokalnego środowiska artystycznego i reagowanie na aktualne problemy społeczne. Początkowo realizował ekspresyjne, figuratywne rzeźby z drewna, a także monumentalne labirynty i bramy z wielkich płacht zużytej blachy. Później artysta skierował się ku instalacjom i wideoinstalacjom poruszającym problemy współczesnej polskiej polityki oraz ciała jako obiektu manipulacji.

GRZEGORZ KLAMAN, *Robot Nikt*, 2011 r.



DOROTA NIEZNALSKA

Autorka fotografii, rzeźb, instalacji i wideoinstalacji. Związana ze środowiskiem gdańskiej ASP, gdzie studiowała w pracowni multimediiów kierowanej przez Grzegorza Klamana. Artystka prowadziła zajęcia na macierzystej uczelni, współpracowała także z lokalnymi galeriami. Twórczość Doroty Nieznalskiej dotyczy problemów tożsamości, ról, wzorów i stereotypów społecznych, seksualności i płci kulturowej. Artystka realizuje też projekty mające na celu badanie pamięci historycznej współczesnego polskiego społeczeństwa.

DOROTA NIEZNALSKA, *Królowa Polski*, 2008 r.

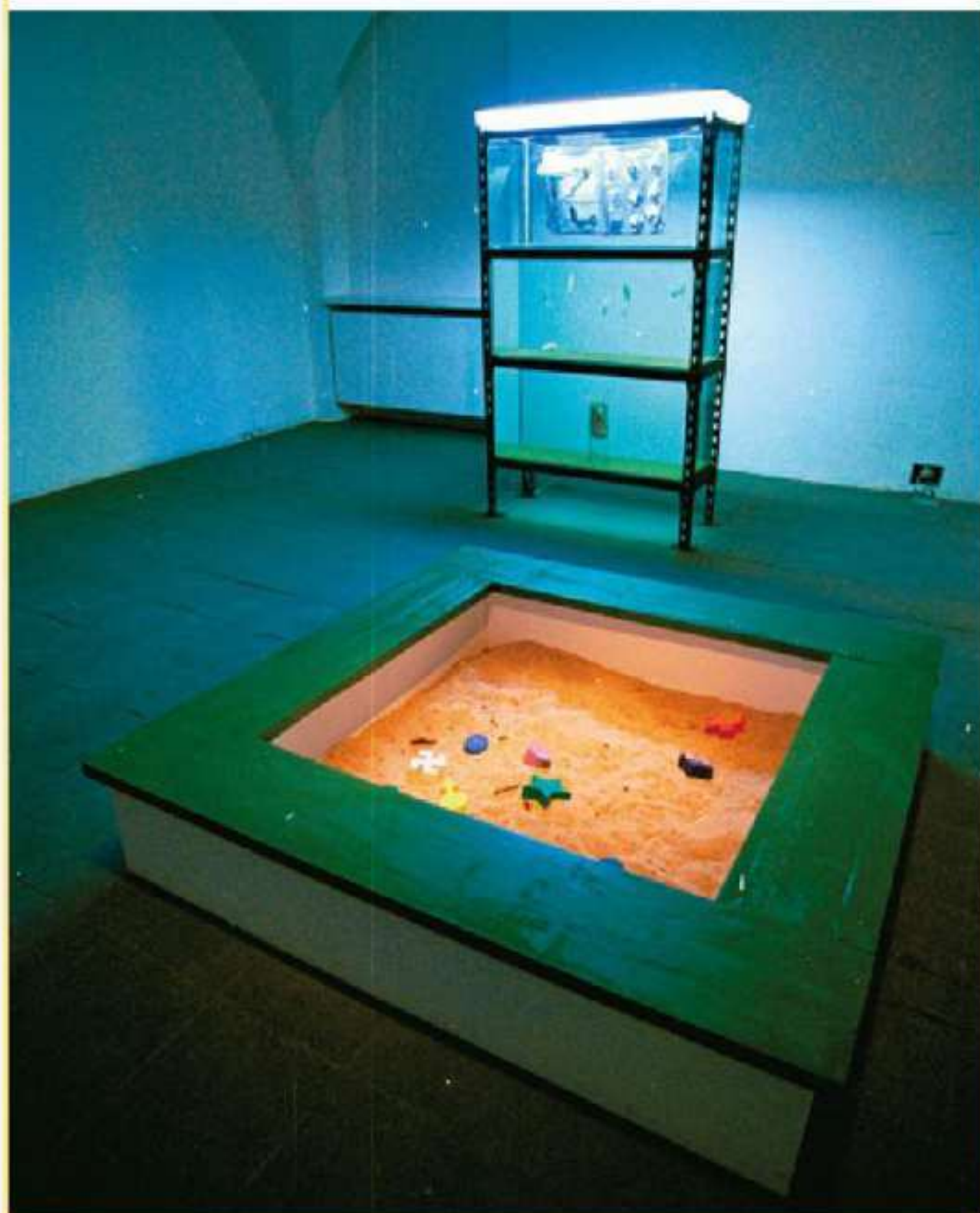


Stocznia w Gdańsku

ROBERT RUMAS

Twórca rzeźb, obiektów, instalacji oraz pomysłodawca interwencji w przestrzeni publicznej. Zajmował się też scenografią i jako kurator współpracował z gdańskimi galeriami oraz innymi ośrodkami w kraju (Warszawa, Toruń). Zainteresowania artystyczne Roberta Rumasa dotyczą problematyki tożsamości i religijności polskiego społeczeństwa oraz mitów i stereotypów narodowych.

ROBERT RUMAS, *Przyborniki i foremki*, 1994 r.



CENTRUM SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ ŁAŹNIA

Jedna z pierwszych w Polsce publicznych instytucji kultury utworzona przez niezależnych artystów po upadku komunizmu w 1989 r. Do najważniejszych zadań tej placówki zalicza się: ukazywanie przemian we współczesnej sztuce, promowanie młodej, niezależnej twórczości, a także reagowanie na nowe zjawiska społeczne. W 2012 r. został otwarty drugi oddział centrum, w innej dzielnicy Gdańska – Nowym Porcie. Obydwie instytucje zajmują się organizacją wystaw, wymian artystycznych, konferencji, wykładów, koncertów i pokazów filmowych. Realizują też funkcje artystyczne, kulturotwórcze i edukacyjne w przestrzeni zaniedbanych terenów Gdańska. W 2012 r. CSW Łaźnia zostało zaliczone do 400 najciekawszych miejsc prezentujących sztukę współczesną na świecie.

W PÓŁNOCNEJ POLSCE ZAJRZYJ TEŻ DO...

Trafostacji Sztuki w Szczecinie
Galerii Arsenał w Białymstoku
CSW Znaki Czasu w Toruniu
Galerii Sztuki Wozownia w Toruniu
Galerii Miejskiej BWA (Biura Wystaw Artystycznych) w Bydgoszczy

JAK PRZYGOTOWAĆ WYSTAWĘ?

Nie musicie być jedynie biernymi widzami na wystawach, organizowanych przez muzea i galerie sztuki. Tego typu wydarzenia odbywają się nie tylko w ważnych instytucjach – dzieła sztuki, prace i działania artystyczne mogą być zaprezentowane wszędzie, również w otwartej przestrzeni. Ta różnorodność jest dla Was szansą na to, by spróbować swoich sił w roli organizatorów wystaw. Skąd pozyskać eksponaty? Być może są wśród Was osoby tworzące ciekawe prace, które warto pokazać publicznie, może też interesuje Was określony rodzaj twórczości, który chcielibyście przybliżyć innym. Pamiętajcie, że wystawy to nie tylko zgromadzone w jednym miejscu oryginalne i drogie dzieła sztuki – to także m.in. wydruki i ilustrowane plansze informacyjne. Do przygotowania ekspozycji na początek są potrzebne pasja i pomysł, możecie również skorzystać z podanych wskazówek.

- ▶ Zdecydujcie, co i komu chcecie zaprezentować. Opracujcie **ideę** ekspozycji. Nie zapomnijcie o ciekawym **tytule**. Wasza wystawa może mieć charakter przeglądu prac jednego twórcy czy też grupy artystów albo atrakcyjnego wizualnie pokazu przybliżającego ważne problemy, zjawiska.
- ▶ Przemyślcie **formę wystawy** i jej **miejsce**. Być może najlepszą **lokalizacją** okaże się szkolny korytarz albo sala w domu kultury, pałacu młodzieży, kawiarni artystycznej czy klubie muzycznym. Nie obawiajcie się prezentować Waszych prac w zaskakujących, nietypowych przestrzeniach – to zaintryguje widzów i wpłynie na ich wrażenia.
- ▶ Postarajcie się o **sztalugi** albo **systemy wystawowe**: ścianki lub ekrany, na których można eksponować obrazy, rysunki, kolaże, grafiki, fotografie, plansze informacyjne. Takie elementy można wypożyczyć. Równie dobrą przestrzenią ekspozycyjną są ściany. Dobór zależy od miejsca, w którym chcecie zorganizować wydarzenie.



- ▶ Ekspонатami mogą być **nagrania**: stworzone przez Was filmy, prezentacje, wywiady. Taki typ wystawy wymaga przygotowania odpowiedniego sprzętu.
- ▶ Ważnym uzupełnieniem prezentacji będą **przestrzenne dekoracje**, np. wykonane z malowanego kartonu, czy **ciekawe przedmioty**, powiązane z tematyką ekspozycji.
- ▶ Jeżeli przygotowujecie wystawę w niezbyt dużej, zamkniętej przestrzeni, pomyślcie o **oprawie muzycznej**, która dopełni wymowę prezentowanych przez Was prac.
- ▶ Ciekawy efekt uzyskacie, wyświetlając **materiały audiowizualne** na rzutniku – mogą one być głównym elementem wystawy lub towarzyszyć pozostałym ekspozowanym dziełom.
- ▶ Możecie zorganizować **punktowe** lub **kolorowe oświetlenie**, jeżeli uznacie, że zwiększy to siłę wyrazu prezentowanych prac.
- ▶ Ważnym dopełnieniem ekspozycji są różnego typu **teksty**, przede wszystkim **podpisy do prac**, zawierające tytuł i dane autora oraz nazwę techniki i datę powstania. Ponadto warto pomyśleć o planszach dostarczających **kontekst** do Waszej prezentacji, np. dodatkowe informacje o twórcach, idei ekspozycji, wydarzeniach i zjawiskach istotnych dla zrozumienia prac. Jeżeli za ciekawe uznacie **cytaty** z wypowiedzi znanych osób czy fragmenty tekstów piosenek, również umieśćcie je na planszach, podając autorów.
- ▶ Pamiętajcie o **identyfikacji wizualnej** wydarzenia: zaprojektujcie wygląd tytułu i **znak graficzny** wystawy, **plakaty**, **ulotki** w formie pocztówek lub wlepek. Zadbajcie również o **promocję w mediach społecznościowych**. Na wernisaż zaproście redaktora gazetki szkolnej lub lokalnego czasopisma.
- ▶ Nie zapomnijcie o wygodzie widzów – przygotujcie miejsca do siedzenia.



II

ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ SZTUKI

■ Z CZEGO ARTYŚCI BUDUJĄ DZIEŁA SZTUKI I CO Z TEGO WYNIKA?

Dzieła sztuki są jak różnorodne potrawy, które wywołują wiele wrażeń wyglądem i zaskakującymi, nowymi składnikami. Odkrywanie nieznanych smaków pomaga nam w pełni cieszyć się jedzeniem. Podobnie jest z dziełami sztuki – mogą nas zachwycać lub nie, jednak warto zdawać sobie sprawę, że decydują o tym określone środki, którymi posługują się twórcy. Aby je poznać, zajrzemy do kuchni artystów. Przypomnisz sobie elementy formy dzieł sztuki, czyli plastyczne abecadło. Poszukasz również odpowiedzi na pytania, dlaczego prace artystów wyglądają w określony sposób i co to oznacza – poznasz podstawowe elementy treści dzieł sztuki, a zatem dowiesz się, jakie sensy może nieść ich forma. Dzięki otrzymanym kluczom interpretacyjnym samodzielne omawianie dzieł nie będzie dla Ciebie trudne, zaczniesz świadomie odbierać sztukę i czerpać z tego radość. Staniesz się detektywem, który potrafi zadawać odpowiednie pytania i znajdować na nie trafne odpowiedzi.

Zaprezentowany obok schemat pomoże Ci się zorientować w szczegółowych treściach zamieszczonych w tym dziale podręcznika. Potraktuj go jak mapę myśli, która ułatwi porządkowanie zagadnień.

PERSPEKTYWA



W jaki sposób artysta ukazał na płaszczyźnie dzieła głębię przestrzeni, a także postacie i obiekty bliższe oraz dalsze?

ŚWIATŁOCIEŃ



W których miejscach dzieła dostrzegasz płaszczyzny oświetlone i zacienione? Czy różnice między nimi są wyraźne? Czy możesz określić źródło światła i jego rodzaj? Jak twórca wykorzystał w dziele efekty światła i cienia?

TEMAT I TYTUŁ

Co przedstawia dzieło? Czego dotyczy? Do jakiej problematyki odsyła? Czy tytuł odpowiada formom ukazanym w pracy? Czy tytuł ułatwia interpretację, czy stanowi zagadkę dla odbiorcy?

SPOSÓB KONTAKTU Z DZIEŁEM

Czy możesz obejrzeć dzieło osobiście, w książce lub internecie? Czy praca jest wyświetlana na ekranie? Czy możesz dotknąć dzieła, wejść do jego środka lub obejść je dookoła? Czy praca wymaga od Ciebie określonej aktywności, czy jesteś jedynie widzem?

KOMPOZYCJA



W jaki sposób artysta umieścił poszczególne elementy w dziele? Jak zostały ułożone bryły w przestrzeni? Jakie wrażenie wywołuje taki układ części?

FAKTURA



Czy dostrzegasz w dziele ślady narzędzi plastycznych? Jakie cechy ma powierzchnia pracy?

LINIA



Jaki charakter mają ślady narzędzi rysunkowych widoczne w szkicu, studium lub rysunku?

TECHNIKA



Za pomocą jakich narzędzi artysta stworzył dzieło? Czy łatwo to ustalić? Jakie materiały zauważasz w pracy? W jaki sposób artysta je przetworzył?

KSZTAŁT



Jak dzieło sztuki wygląda z zewnątrz?

PROPORCJE I SKALA



Czy dzieło jest małe, czy duże w stosunku do otoczenia i odbiorcy? Jakie wrażenie sprawiają układ jego części i ich rozmiary?

BARWA



Jakie kolory dostrzegasz w dziele? Jakie wrażenie wywołują ich dobór i układy? Czy poszczególne barwy są dobrze widoczne?

PLAMA BARWNA



Jak wyglądają ślady pędzli i innych narzędzi malarskich widoczne w obrazie?

FORMA

ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ SZTUKI

TREŚĆ

KONWENCJA I STYL

Jakie są charakterystyczne cechy dzieła? Czy wskazują na czas jego powstania i twórcę? Czy dzieło jest realistyczne, czy abstrakcyjne? Czy silnie oddziałuje na widza? Czy praca jest ozdobna, czy surowa w formie i podporządkowana funkcji użytkowej? Czy dzieło przekazuje opowieść?

KONTEKST

W jakim czasie i jakich okolicznościach powstało dzieło? Kim był lub jest jego twórca i jakie są jego poglądy? Dla jakiej przestrzeni stworzono dzieło? Jakie zagadnienia z obszaru sztuki, historii, polityki itp. są pomocne w jego interpretacji?

SYMBOLE, ALEGORIE I MOTYWY KULTUROWE

Czy elementy zaprezentowane w dziele mają jedno znaczenie, czy kilka sensów? Czy w pracy można odnaleźć ukryte treści? Czy dostrzegasz w dziele elementy, które mogą być znakami np. dobra bądź zła, albo odwołaniami do zjawisk obecnych w kulturze?

NAWIĄZANIA

Do jakich opowieści mitologicznych lub biblijnych odwołał się artysta? Czy dostrzegasz w dziele podobieństwo do prac innych twórców? Czy artysta przetwarza albo naśladuje motywy znane Ci z innych dzieł i epok?

FUNKCJA PODSTAWOWA I DODATKOWA

Do czego służy przedmiot? Jakie jest przeznaczenie budowli? Czy dzieło spełnia kilka zadań, czy realizuje jeden cel? Na jakie nasze potrzeby odpowiada projekt?

STRATEGIA ARTYSTY

Jakie zamiary mógł mieć artysta? Jaki efekt i jakie reakcje odbiorców chciał wywołać? Czy twórca próbuje nas rozśmieszyć, zszokować, zirytować, skłonić do przemyślenia danej kwestii? Dlaczego skorzystał właśnie z określonej techniki?

1. ANALIZA DZIEŁA SZTUKI

Forma dzieł mówi

Dzieła sztuki tak bardzo różnią się wyglądem, że często nie sposób wskazać jakichkolwiek ich wspólnych cech. Czasem trudno nam nawet znaleźć słowa, by opisać prace artystów – do tego stopnia nas one zaskakują czy zadziwiają. Jednak pomimo tego bogactwa i dążenia twórców do oryginalności, wygląd dzieł wynika z posługiwania się przez ich autorów określonym zasobem środków wyrazu. Gdy poznasz te składniki i opanujesz język sztuki, zaczniesz doceniać sposób pracy artystów nad formą. Łatwiej Ci będzie także porównywać efekty działalności twórców.

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, jakie elementy decydują o wyglądzie dzieł sztuki.

NA POCZĄTEK

Zastanów się, jakie cechy wyglądu różnych przedmiotów z Twojego otoczenia przyciągają Twoją uwagę. Odpowiedz, które obiekty Ci się podobają, a które – budzą negatywne emocje. Dlaczego, Twoim zdaniem, tak się dzieje? Czy myślisz, że podobne względy decydują o odbiorze dzieł sztuki?



TECHNIKA WYKONANIA I MATERIAŁ

■ CZYM SĄ?

Technika to sposób wykonania dzieła sztuki, uwzględniający zastosowane narzędzia i materiały. Artyści wykorzystują właściwości tworzyw i zróżnicowane metody ich obróbki, aby uzyskać zamierzony efekt.

Technika wpływa na pozostałe elementy formy dzieła sztuki: kształt, fakturę i barwę.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJĄ?

Technika wykonania jest właściwością dzieł wszystkich dziedzin sztuki. Każdy obiekt stworzony przez człowieka powstał przy użyciu specyficznych narzędzi i charakterystycznych dla danej dziedziny materiałów.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Jakie elementy składają się na wygląd dzieł sztuki?
- Jakimi środkami posługują się artyści różnych dziedzin?
- Jakie określenia są pomocne w opisywaniu dzieł sztuki?

► Wyjaśnienia wybranych terminów związanych z technikami wykonania znajdziesz w słowniczku na końcu podręcznika.



BENVENUTO CELLINI [benvenuto czellini], popiersie Kosmy Medyceusza, odlew brązowy, ok. 1445 r.

Artysta posłużył się tradycyjną, typową dla swoich czasów techniką – odlewem w brązie. Stworzył w ten sposób dzieło drobiazgowo ukazujące idealny wygląd portretowanego.



ALINA SZAPOCZNIKOW, *Portret wielokrotny*, granit, brąz, poliester kolorowy, 1967 r.

Dzieło polskiej artystki jest efektem połączenia dawnych i współczesnych materiałów oraz technik. Dolna część pracy została wyrzeźbiona w kamieniu, górna natomiast to połączone odlewy z tworzyw sztucznych.



STANISŁAW IGNACY WITKIEWICZ, *Portret Marii Białynickiej-Biruli*, pastel na papierze, 1934 r.

Praca została wykonana w technice pastelu, uznawanej za pośrednią między rysunkiem a malarstwem. Artysta wykorzystał możliwości, jakie daje ta metoda – stworzył kontrast jaskrawych kolorów, częściowo kryjących ciemne podłoże, i uzyskał wyraźne ślady narzędzia.



JANUSZ MARIA BRZESKI, *Dwie cywilizacje*, fotomontaż, 1933 r.

Artysta posłużył się techniką, która pojawiła się w sztuce po wynalezieniu fotografii w XIX w. i była wtedy uznawana za nowatorską. Materiałem pracy są fragmenty różnych fotografii, tworzące nową kompozycję.



FAKTURA

■ CZYM JEST?

Faktura to powierzchnia dzieła sztuki, mająca określone cechy, wynikające z właściwości zastosowanego tworzywa. Jest płaszczyzną, której możesz dotknąć, a następnie opisać swoje wrażenia.

Faktura wiąże się z techniką wykonania.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Faktura jest ważnym środkiem wyrazu rzeźby, sztuki użytkowej i architektury. W rysunku, malarstwie i grafice artyści uzyskują przede wszystkim złudzenie różnych powierzchni. Malarze mogą ponadto operować bogatą, grubą fakturą gęstej farby. Każdy przedmiot, zarówno wykonany przez człowieka, jak i pochodzenia naturalnego, ma charakterystyczną dla siebie fakturę.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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



KINA GORSKA, kubki z kolcami, porcelana, 2013 r.

Faktura naczyń jest wypukła i zróżnicowana. Na gładką, połyskliwą ceramiczną powierzchnię kubków zostały nałożone ręcznie formowane grudki – kolce. Dzięki temu przedmioty są podobne do kaktusów. Nie zachęcają do używania, ale z drugiej strony intrygują i – po dotknięciu – wywołują niezwykle doznania. Oprócz funkcji dekoracyjnej powierzchnia kubków ma zastosowanie praktyczne: uniemożliwia wysunięcie się naczyń z ręki.



GIANLORENZO BERNINI [dzianlorenco bernini],
Ekstaza św. Teresy (fragment), marmur, kościół Matki Bożej
Zwycięskiej w Rzymie, 1647–1652 r.

Powierzchnia twarzy wyrzeźbionej postaci jest idealnie gładka i połyskliwa. Artysta słynął z nadzwyczajnych umiejętności uzyskiwania w marmurze zarówno miękkiej, delikatnej faktury ludzkiej skóry, jak i pofalowanych powierzchni szat.



DONATELLO, *Maria Magdalena pokutująca* (fragment),
drewno, wysokość 188 cm, Muzeum Katedralne we Florencji,
1453–1455 r.

Faktura rzeźby jest bardzo nierówna i chropowata. Twórca wyraziście opracował w drewnie powierzchnię włosów oraz pomarszczoną, wychudłą twarz świętej. Faktura to główny środek wpływający na ekspresję tego dzieła i wrażenie dosadnego realizmu.



JAN CYBIS,
Motyw pejzażowy z Wróblina, olej
na płótnie, 65 × 81 cm, Muzeum
Śląska Opolskiego w Opolu,
1960–1970 r.

Artysta nałożył warstwy gęstej farby grubo, wyrazistymi pociągnięciami pędzla i uzyskał w ten sposób **fakturę impastową**. Powierzchnia obrazu jest tak wypukła i porowata, że zdaje się dominować nad tematem wyrażonym w dziele.



■ CZYM JEST?

Kształt, zwany też formą albo bryłą, to zewnętrzny wygląd trójwymiarowych dzieł sztuki oraz elementów ukazanych na powierzchni dzieł płaskich, dwuwymiarowych.

Kształt jest powiązany z innymi elementami języka sztuki: proporcjami i skalą, kompozycją, perspektywą, plamą barwną i linią.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Trójwymiarowe kształty, które można obejść dookoła, dotknąć czy obrócić, to podstawowy środek wyrazu rzeźby, architektury i sztuki użytkowej. Zwiemy je bryłami. Płaskimi formami, wywołującymi jedynie wrażenie przestrzennych, operują natomiast rysunek, malarstwo i grafika.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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



FRANK GEHRY, biurowiec Chiat-Day w Los Angeles

CLAES OLDENBURG, COOSJE VAN BRUGGEN [kuszje fon bruchyn], *Lornetka*, 2001 r.

Kompleks biurowy składa się z trzech brył o kontrastowych kształtach. Każda z nich jest zupełnie inna, co sprawia wrażenie, że nie pasują one do siebie. Po lewej stronie widać fragment typowej budowli w formie prostopadłościanu z prostym, regularnym układem okien. Obiekt po prawej to ażurowa, asymetryczna metalowa konstrukcja przypominająca rzeźbę. Wejście do budynku kryje się natomiast w bryle o kształcie powiększonej lornetki.



VINCENT VAN GOGH, *Drzewo morwy*, olej na płótnie, 54 × 65 cm, Muzeum Nortona Simona w Pasadenie (Stany Zjednoczone), 1889 r.

Formy elementów krajobrazu ukazanych w dziele są zniekształcone, nieregularne i falujące. Sprawiają, że pejzaż nie wygląda realistycznie. Zastosowane kształty wzmacniają też ekspresję pracy, nadając jej wrażenie ruchu i drgania.



TONY CRAGG, *Wczesne formy*, odlew brązowy, 75 × 216 × 94 cm, kolekcja prywatna, 1993 r.

Bryła rzeźby jest ciężka, zwarta i masywna. Dynamiczne kształty są miękkie, organiczne i falujące. Abstrakcyjne dzieło przypomina zastygłą w przestrzeni płynną substancję, np. lawę, albo tajemniczy morski organizm.



MARCEL WANDERS, wazon *Delft Blue nr 6*, 2008 r.

Typowy, regularny, symetryczny kształt wazonu został urozmaicony kontrastowymi formami przypominającymi jajka. Te zabawne elementy ożywiają tradycyjny przedmiot i nadają mu współczesny wygląd.



PROPORCJE I SKALA

■ CZYM SĄ?

Proporcje to matematyczne, liczbowe zależności pomiędzy wielkościami poszczególnych części dzieła sztuki oraz między całym dziełem sztuki a okalającą je przestrzenią. Skala to rozmiary obiektów w odniesieniu do otoczenia. Podstawą naszej oceny proporcji i skali jest ludzka sylwetka – najłatwiej nam oszacować wymiary w porównaniu z naszymi własnymi gabarytami.

Proporcje i skala wiążą się z innymi elementami języka sztuki: kształtem, perspektywą i kompozycją.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJĄ?

Są one szczególnie istotne w przypadku rzeźby, architektury i sztuki użytkowej, czyli dzieł przestrzennych. Proporcje i skala rzeczywistych obiektów stanowią również punkt odniesienia w rysunku, grafice, malarstwie i fotografii. Wszystkie przedmioty, w tym dzieła sztuki, mają określone proporcje i skalę.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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



RON MUECK, *Chłopiec*, pomalowane włókno szklane na metalowej konstrukcji, wysokość 500 cm, Muzeum Sztuki w Aarhus (Dania), 1999 r.

Proporcje rzeźby są realistyczne, lecz dzieło powstało w wielkiej, nienaturalnej skali. Rozpoznajemy sylwetkę jako ludzką, jednak w bezpośrednim kontakcie z tym gigantycznym obiektem doznajemy wrażenia dziwności i obcości.



**ARSENIUSZ ROMANOWICZ,
PIOTR SZYMANIAK,**
kasy biletowe stacji kolejowej
Warszawa Powiśle, 1963 r.

Budynek jest mały, dostosowany rozmiarami do swojej pierwotnej funkcji. Obecnie znajduje się w nim kawiarnia. Po zmianie przeznaczenia wnętrze budowli okazało się zbyt ciasne i w związku z tym niewygodne dla użytkowników, ale wykorzystują oni także przestrzeń dookoła obiektu. Proporcje dachu są powiększone w stosunku do reszty budynku, co wywołuje dekoracyjny efekt i decyduje o specyfice obiektu.



ALBERTO GIACOMETTI [dziakometti],
Idący mężczyzna I, odlew brązowy, ok. 1947 r.

Dzieło zostało stworzone w naturalnej skali ludzkiej sylwetki, natomiast jego proporcje są mocno zaburzone w stosunku do ludzkich. Wyrzeźbiona postać jest bardzo szczupła – kształty poszczególnych części ciała zanikają, a dzieło zaczyna przypominać linię, nie bryłę.



LOUISE BOURGEOIS [luiz burżua], *Matka*, odlew brązowy, marmur, stal nierdzewna, ok. 9 × 10 × 11,5 m, Muzeum Guggenheima w Bilbao (Hiszpania), 1990 r.

Rzeźba powstała w wielkiej skali, a proporcje kształtu przypominającego pajaka są wydłużone. Wysoki obiekt wywołuje niepokój i sprawia wrażenie chwiejności, braku równowagi.



■ CZYM JEST?

Barwa to właściwość dzieł sztuki powstająca pod wpływem światła, którego fale – zależnie od długości – są różnie odbierane przez nasz wzrok. Każda z barw ma określone: odcień, natężenie (czyli walor), nasycenie i czystość. Zasady powstawania barw i relacje między nimi wyjaśnia schemat koła barw, na którym znajdują się barwy podstawowe i pochodne oraz pary barw dopełniających. Artyści dobierają kolory w określony sposób, tworząc gamy barwne i nadając swoim pracom określone tonacje.

Barwa jest powiązana z innymi elementami języka sztuki: techniką i materiałem, plamą barwną oraz kształtem.

► Wyjaśnienia wybranych terminów związanych z barwą znajdziesz w słowniczku na końcu podręcznika.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Dzieła ze wszystkich dziedzin mają określoną kolorystykę: wybraną przez twórców albo wynikającą z właściwości tworzywa. Barwie przypisuje się podstawowe znaczenie w malarstwie, fotografii i grafice. Wszystkie otaczające nas przedmioty, zarówno wytworzone przez ludzi, jak i te istniejące w przyrodzie, mają właściwy sobie naturalny kolor – barwę lokalną.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

barwy: podstawowe, pochodne, czyste, złamane, dopełniające, ciepłe, zimne, neutralne, zgaszone, ponure, wesołe, intensywne, jaskrawe, stonowane, pastelowe, kontrastowe, harmonijne, jednolite, zróżnicowane, nasycone, dominujące, mocne, żywe, świetliste, optymistyczne, mieniające się, wibrujące, jasne, ciemne, realistyczne, abstrakcyjne, naturalne



JAMES ABBOTT MCNEILL WHISTLER, *Symfonia w bieli nr 3*, olej na płótnie, 51 × 77 cm, 1865–1867 r.

Artysta zestawiał barwy neutralne, czyli biel i szarość, oraz złamane – brązy i beże. Są one słabo nasycone, stonowane, co sprawia, że na obrazie panuje nastrój spokoju i zadumy. Jednak dzięki zastosowaniu jasnej kolorystyki dzieło nie wywołuje przygnębienia.



FRANZ MARC, *Niebieski koń I*, olej na płótnie, 112 x 84 cm, 1911 r.

Barwy obrazu są intensywne, jaskrawe, co decyduje o silnej ekspresji dzieła i wywołuje u widza optymistyczny nastrój. Artysta zastosował kontrasty nasyconych, mocnych kolorów podstawowych i pochodnych, dzięki czemu sprawiają one wrażenie błyszczących, migoczących. Barwy nie odzwierciedlają rzeczywistości – są abstrakcyjne, zgodne z odczuciami i wizją twórcy.



Meble i wazony z serii *Kartell goes Sottsass*, 2015 r.

Dla twórców przedstawionej na fotografii oryginalnej linii mebli i dodatków do wnętrz barwy stały się środkiem projektowania, ekspresji i zabawy. Zróżnicowane, żywe kolory potęgują wrażenie wywołane kształtami, wzorami i obiciami sprzętów, zaprojektowanych po to, by dominować w przestrzeni.



RICARDO BOFILL, *Czerwony mur*, Alicante (Hiszpania), 1973 r.

Kompleks budowli kontrastuje z otoczeniem i wyróżnia się z niego dzięki intensywnym barwom w różnych odcieniach, przechodzących od ciemniejszych do jaśniejszych. Takie zestawienie kolorów akcentuje kształty oraz rozmieszczenie poszczególnych brył, a także podkreśla efekty wywoływane przez światło i cień.



KOMPOZYCJA

■ CZYM JEST?

Kompozycja to opracowany przez twórcę układ elementów plastycznych na płaszczyźnie lub w przestrzeni. Może to być płaskie zestawienie linii, kierunków, kształtów i plam barwnych, a także rozłożenie stref światła i cienia oraz liczba planów. Nazywamy tak również przestrzenny układ form i płaszczyzn łączących się i przecinających pod różnymi kątami, tworzących linie i krawędzie.

Kompozycja jest powiązana z innymi elementami języka sztuki: kształtem, proporcjami i skalą, perspektywą oraz linią.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Celowy i zaplanowany układ elementów to jeden z podstawowych wyznaczników dzieł sztuki wszystkich dziedzin.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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

► Wyjaśnienia terminów związanych z kompozycją znajdziesz w słowniczku na końcu podręcznika.



PETER PAUL RUBENS, *Polowanie na tygrysa, lwa i panterę*, olej na płótnie, 256 × 324 cm, Muzeum Sztuk Pięknych w Rennes (Francja), 1615–1616 r.

Kompozycja obrazu jest dynamiczna. Malarz uchwycił postaci w gwałtownych ruchach. Kierunki dostrzegalne w dziele są ukośne, krzyżują się i falują. Poprzez taki układ pracy artysta podkreślił dramatyzm sceny, spotęgował nastrój zagrożenia i chaosu.



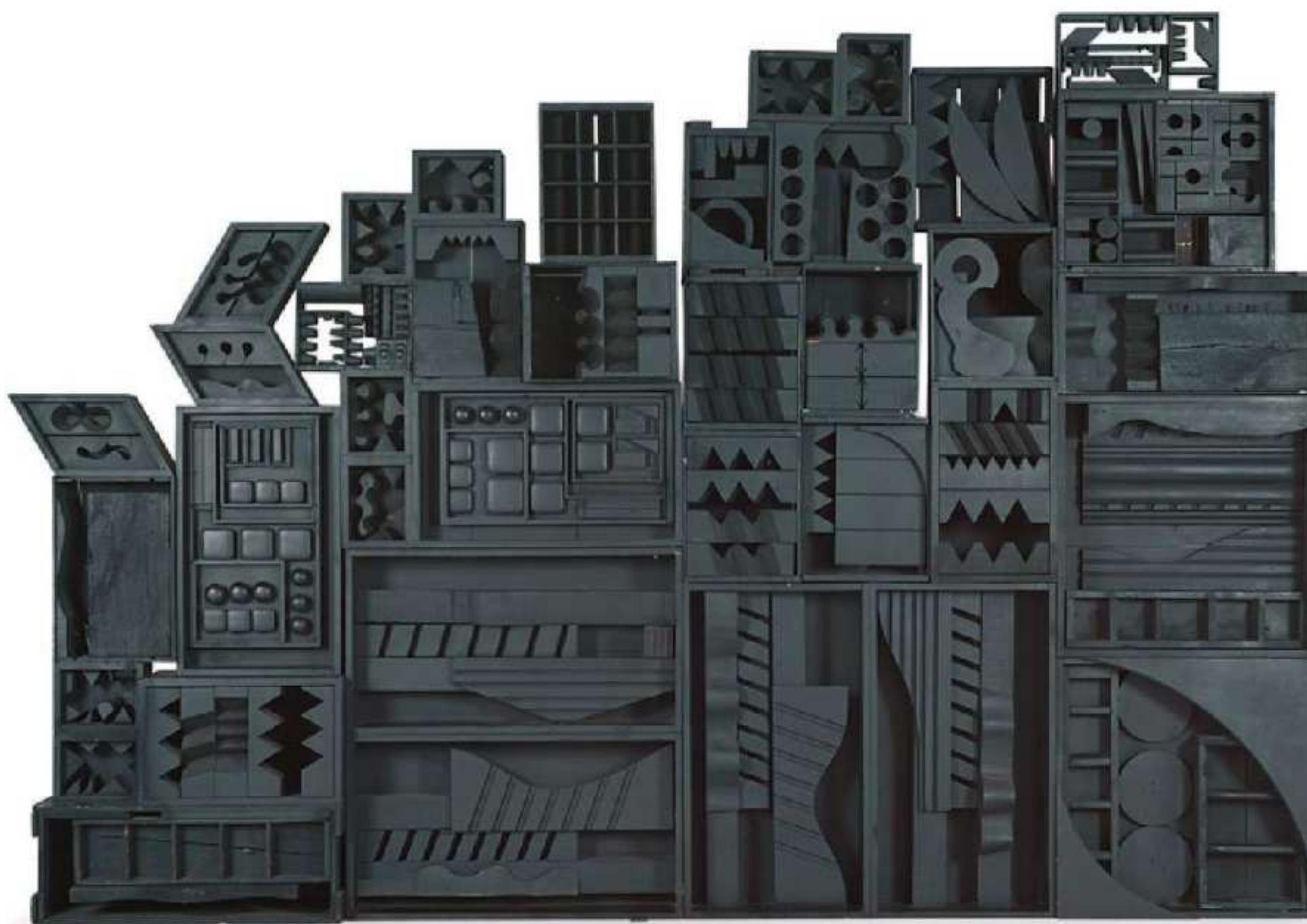
FRANS HOGENBERG, rycina ukazująca plan Zamościa, Biblioteka Kongresu Stanów Zjednoczonych w Waszyngtonie, 1625 r.

Miasto zaprojektowane i wybudowane w czasach renesansu powstało na centralnym planie regularnego wieloboku. Wewnętrzny układ budynków i ulic jest geometryczny, regularny. Osie komunikacyjne miasta krzyżują się pod kątem prostym, co miało zapewniać porządek i harmonię w zabudowanej przestrzeni.



MARIA JAREMA, *Taniec*, mosiądz, 26 x 17 x 15,5 cm, 1955 r.

Rzeźba ma dynamiczny, wielokierunkowy układ. Kształty wyginają się i przecinają. Kompozycja jest pionowa, lekka, pełna ruchu. Zdaje się wirować, jak postaci w tańcu, pomimo że to dzieło abstrakcyjne.



LOUISE NEVELSON, *Mroczna obecność III*, malowane drewno, 349,3 x 254 x 25,4 cm, kolekcja prywatna, 1971 r.

Kompozycja dzieła zachowuje równowagę pomiędzy statyką a dynamiką. Układ oparto na spokojnych kierunkach poziomych i pionowych oraz na kierunkach ukośnych, wprowadzających złudzenie ruchu. Rytmicznie ułożone elementy przywołują skojarzenie z rozmontowanymi półkami i szufladami z mebli, kryjącymi zagadkowe przedmioty.



PERSPEKTYWA

■ CZYM JEST?

Perspektywa to sposób ukazania głębi i przestrzeni na płaszczyźnie. To właśnie od perspektywy, czyli punktu widzenia twórcy, zależy, jakie obiekty są widoczne w dziele, jakie mają rozmiary i jak zostały rozmieszczone.

Perspektywa jest powiązana z kompozycją, barwą i linią.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Perspektywa występuje w rysunku, malarstwie, grafice oraz fotografii.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

perspektywa: rzędowa, pasowa, odwrócona, kulisowa, aksonometryczna, zbieżna, inaczej centralna (czołowa, z lotu ptaka, żabia, krawędziowa), powietrzna, barwna, umowna

► Wyjaśnienia terminów związanych z perspektywą znajdziesz w słowniczku na końcu podręcznika.



HUGO VAN DER GOES

[yho wan der hus], *Tryptyk Portinarich*, prawe skrzydło, olej na desce, 253 × 586 cm (w całości), Galeria Uffizi [uffici] we Florencji, ok. 1475 r.

Sylwetki na obrazie zostały ukazane z zastosowaniem **perspektywy odwróconej**, w której postacie ważniejsze są przedstawiane jako większe. Osoby widoczne na pierwszym planie to matka i córka z rodu Portinarich, fundatorów tryptyku. Za nimi stoją dwie święte – patronki modlących się kobiet, rozpoznawalne dzięki trzymanym przedmiotom oraz temu, że są większe od sylwetek ludzi. W dziele posłużono się również **perspektywą kulisową** – za elementami ukazanymi bliżej częściowo ukryte zostały obiekty bardziej odległe, ulegające ponadto stopniowemu zmniejszeniu.



PIETRO PERUGINO [perudżino], *Wręczenie kluczy św. Piotrowi*, fresk, 335 × 550 cm, kaplica Sykstyńska w Rzymie, 1481–1482 r.

Dzieło powstało z zastosowaniem **perspektywy zbieżnej**. Artysta zadbał, by było to wyraźnie dostrzegalne – układ elementów, rozmiary ludzkich sylwetek i wygląd budynków są podporządkowane liniom zbiegu, łączącym się w centralnym punkcie fresku, znajdującym się za środkową częścią budowli z kopułą.



CASPAR DAVID FRIEDRICH [kaspar dawid fridriś], *Poranek w górach*, olej na płótnie, 135 × 170 cm, muzeum Ermitaż w Petersburgu, ok. 1823 r.

Artysta posłużył się **perspektywą powietrzną** oraz **perspektywą barwną**. Perspektywa powietrzna przejawia się szarawą tonacją tła i rozmytymi konturami, tak jakby góry widoczne w oddali były skryte za mgłą. Perspektywa barwna została natomiast uzyskana poprzez użycie cieplejszych i intensywniejszych kolorów na pierwszym planie oraz chłodniejszych, bledszych – na planach dalszych.



GIORGIO DE CHIRICO [dziordzio de kiriko], *Tajemnica i melancholia ulicy*, olej na płótnie, 87 × 71 cm, 1914 r.

Twórca posłużył się **perspektywą umowną**, powstałą z nałożenia na siebie kilku perspektyw zbieżnych. W ten sposób osiągnął efekt nie-realityści przestrzeni, wyjętej jakby ze snu lub będącej scenografią niepokojącego filmu.



ŚWIATŁOCIEŃ

■ CZYM JEST?

Światłocień to rozłożenie płaszczyzn światła i cienia w dziele sztuki. Tworzy on wrażenie głębi, a także podkreśla nastrój oraz symbolikę przedstawionej sceny. Analiza światłocienia umożliwia określenie źródła, rodzaju i stopnia natężenia światła.

Światłocień jest powiązany z innymi elementami języka sztuki: kształtem, barwą i fakturą.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Światłocień ma kluczowe znaczenie w rysunku, malarstwie i grafice, ponieważ umożliwia stworzenie iluzji trójwymiarowej przestrzeni na płaskiej powierzchni dzieła. Efekty wywoływane przez światło są również uwzględniane przy tworzeniu dzieł trójwymiarowych.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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



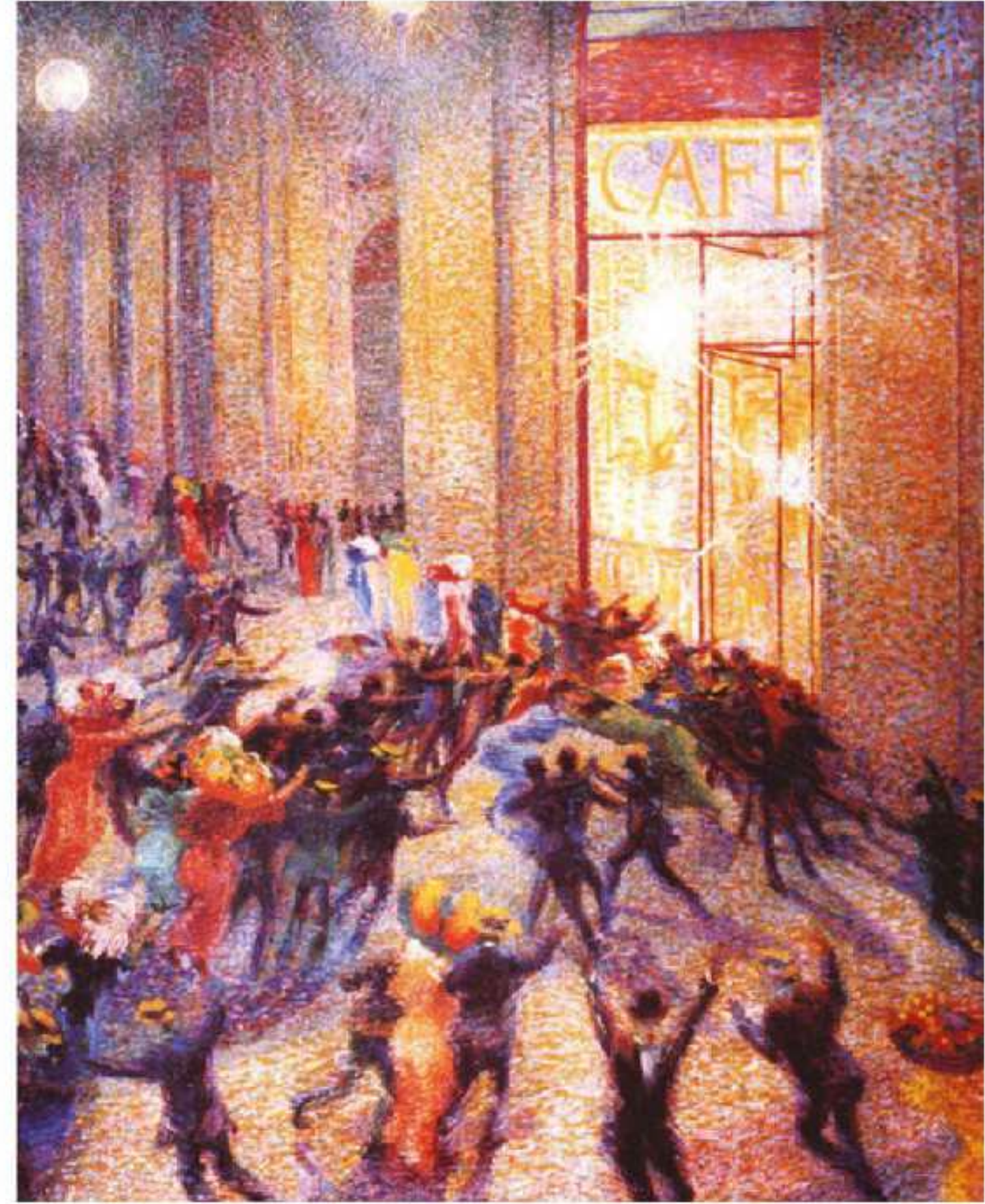
GEORGES DE LA TOUR [żorż de la tur], *Nowo narodzony*, olej na płótnie, 91 × 76 cm, Muzeum Sztuk Pięknych w Rennes (Francja), ok. 1640 r.

Artysta dzięki zastosowaniu światłocienia wykreował nastrojową wieczorną scenę – wyłaniające się z mroku kobiety oświetlone ciepłym blaskiem świecy czuwają nad niemowlęciem. Mocne światło dało kontrastowy modelunek światłocieniowy: szaty wyraźnie odcinają się od ciemnego tła.



CLAUDE MONET [kłod mone], *Kobiety w ogrodzie*, olej na płótnie, 255 x 205 cm, Muzeum Orsay w Paryżu, 1866–1867 r.

Malarz ukazał widok ogrodu. Dzięki obserwacji światłocienia możemy stwierdzić, że jest ładna pogoda, a pora dnia wczesna – słońce znajduje się wysoko i mocno świeci, wskutek czego płaszczyzny cienia są wyraźnie odgraniczone od miejsc w pełnym blasku.



UMBERTO BOCCIONI, *Bunt w galerii*, olej na płótnie, 74 x 64 cm, Pinakoteka Brera w Mediolanie, 1910 r.

Artysta był zafascynowany nowocześnieścią, m.in. tym, jak pod wpływem niedawno rozpowszechnionego światła elektrycznego zmienia się wygląd miast. Widoczne w dziele sylwetki są mocno oświetlone z różnych stron i rzucają zwielokrotnione cienie. Potęguje to wrażenie ruchu i niepokoju, nawiązując zarazem do tytułu obrazu.



CORNELIA PARKER, *Zimna ciemna materia: widok rozstrzelony*, instalacja, ok. 400 x 500 x 500 cm, galeria Tate Modern w Londynie, 1991 r.

Efekt światłocieniowy stał się nieodłącznym składnikiem instalacji złożonej z elementów zawieszonych w powietrzu. Dzięki mocnemu punktowemu źródłu światła tworzą się długie cienie na ścianach, podłodze i suficie sali wystawowej. Sprawia to wrażenie, jakby dzieło było większe niż w rzeczywistości i zajmowało całe pomieszczenie.



PLAMA BARWNA

■ CZYM JEST?

Plama barwa to ślad pędzla lub innego narzędzia plastycznego pozostawiony na określonym typie podłoża, np. na płótnie.

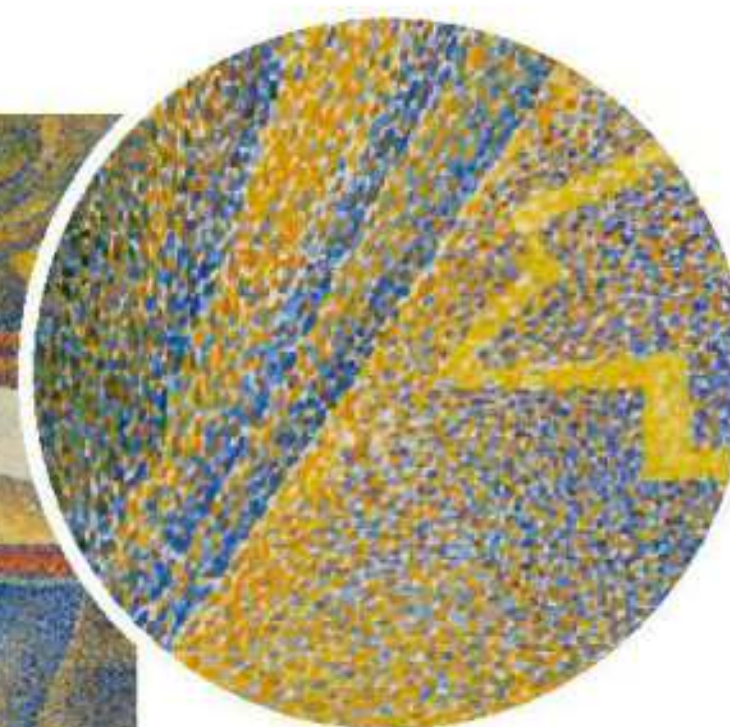
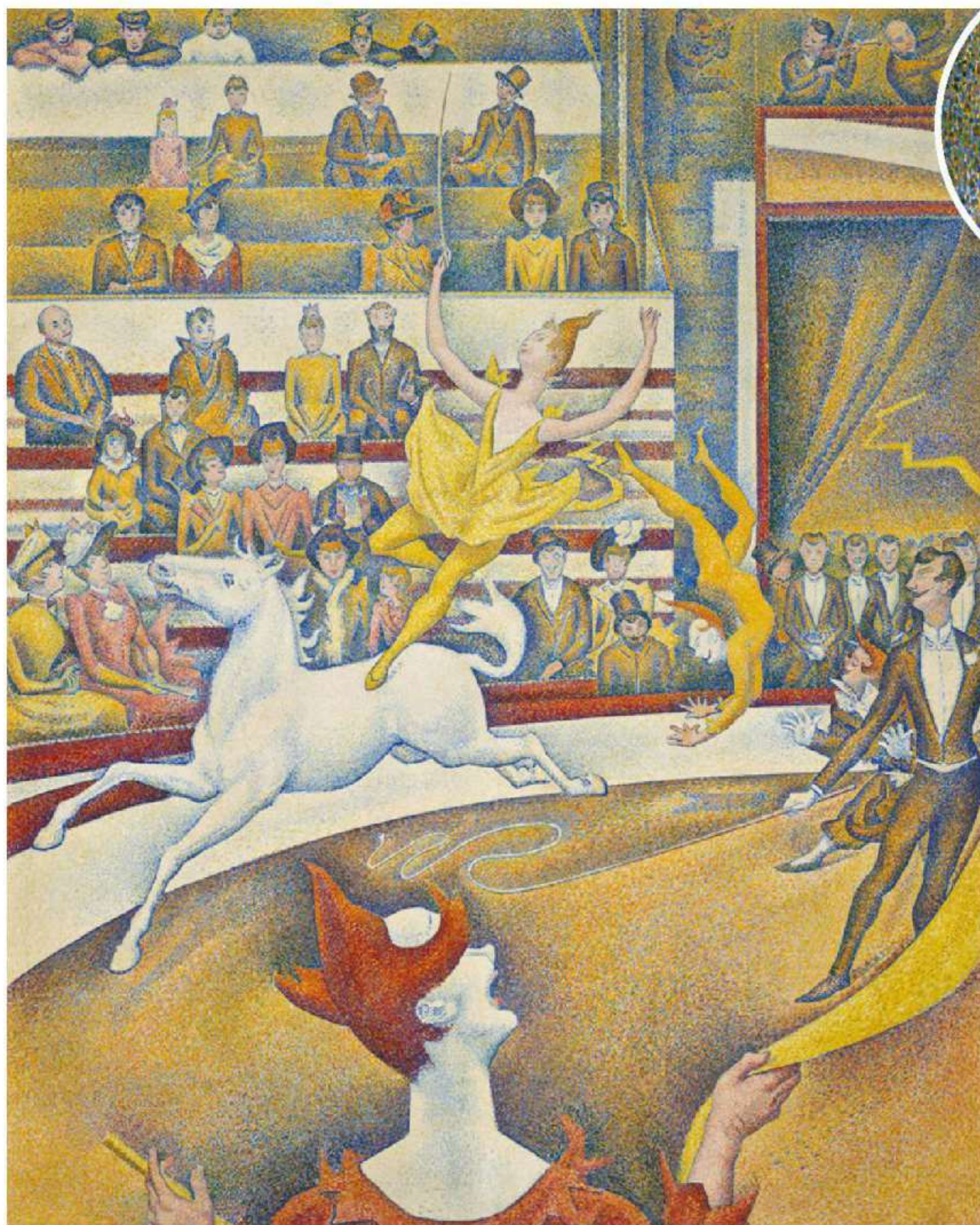
Plama barwna jest powiązana z techniką, barwą i kształtem.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

Ten środek wyrazu jest charakterystyczny dla malarstwa i grafiki.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

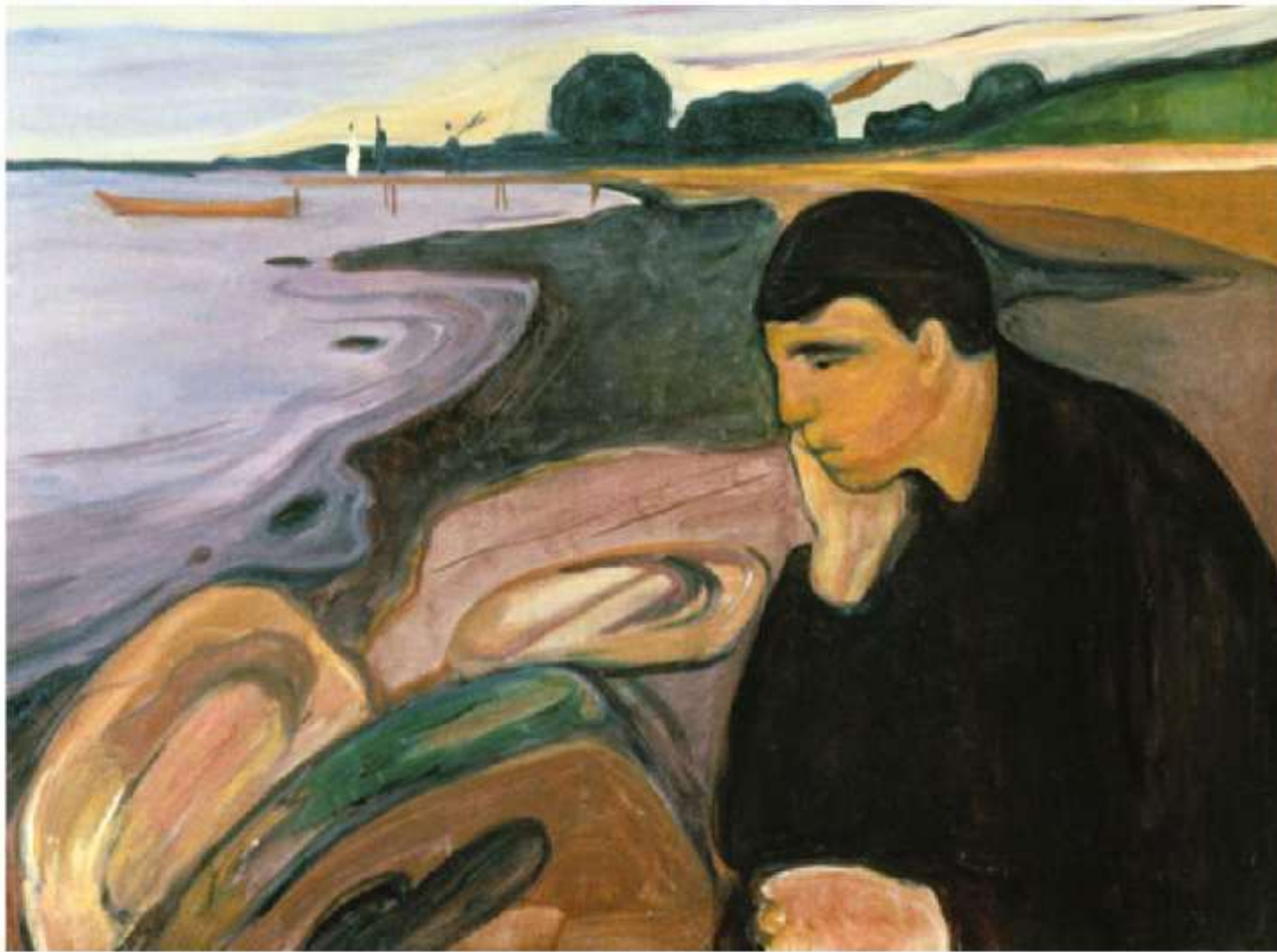
plamy barwne: duże, małe, drobne, zróżnicowane walorowo, nieregularne, wyraźne, obwiedzione konturem, rozmyte, rozlewające się, płaskie, grubo nałożone, z widocznymi śladami narzędzia plastycznego, podłużne, okrągłe, prześwitujące, kryjące, przenikające się, zmieszane, jasne, ciemne



GEORGES SEURAT [żorż sera], *Cyrk*, olej na płótnie, 185,5 × 152,5 cm, Muzeum Orsay w Paryżu, 1890 r.

Artysta posłużył się techniką, którą nazywamy

puentylizmem: nałożył na płótno mnóstwo drobnych, widocznych plamek farby w różnych kolorach. Gdy patrzy się na grupy tych plam z pewnej odległości, ich barwy zdają się przenikać i migotać. Dopiero z dystansu można też dostrzec ukazaną scenę – z bliska kształty obiektów giną wśród plam barwnych.



EDWARD MUNCH [munk],
Melancholia, olej na płótnie, 81 × 100,5 cm,
Muzeum Sztuki w Bergen (Norwegia), 1894 r.

Pejzaż powstał przy użyciu dużych, wyrazistych i płaskich plam barwnych z widocznymi śladami pędzla. Przedstawione kształty są lekko zaokrąglone i płynne – nie można dostrzec szczegółów, tylko płaszczyzny kolorów.



HANS HOFMANN, *Rozbłyśk słońca*,
olej na płótnie, 121,9 × 152,4 cm, kolekcja
prywatna, 1957 r.

Abstrakcyjny obraz jest efektem pracy artysty nad plamą barwną. Malarz eksperymentował z narzędziami i gestami przy tworzeniu plam, co wpłynęło na ich zróżnicowany, pełen ekspresji wygląd oraz swoisty rytm. Plamy zostały grubo nałożone, a ich barwy kontrastują ze sobą.



CY TWOMBLY [saj tlombli], *Lepanto I*,
olej na płótnie, 210,8 × 287,7 cm, Muzeum
Brandhorst w Monachium, 2001 r.

W obrazie można dostrzec płaskie i wyraziste plamy z przewagą dwóch kolorów na białym tle. Niektóre plamy są rozmyte i rozlane, inne zaledwie konturowe. Większość z nich rozlewa się po płótnie – artysta pozwolił farbie swobodnie spływać i tworzyć smugi. Wygląd plam sprawia, że dzieło może wydawać się nieestetyczne i wywołuje niepokój – przypomina powierzchnię pobrudzoną zaciekami substancji niewiadomego pochodzenia.



■ CZYM JEST?

Linia to ślad narzędzia rysunkowego lub malarskiego, np. ołówka, pozostawiony na określonym typie podłoża, np. na papierze. Stanowi samodzielny środek wyrazu albo też jest elementem wspomagającym w dziele.

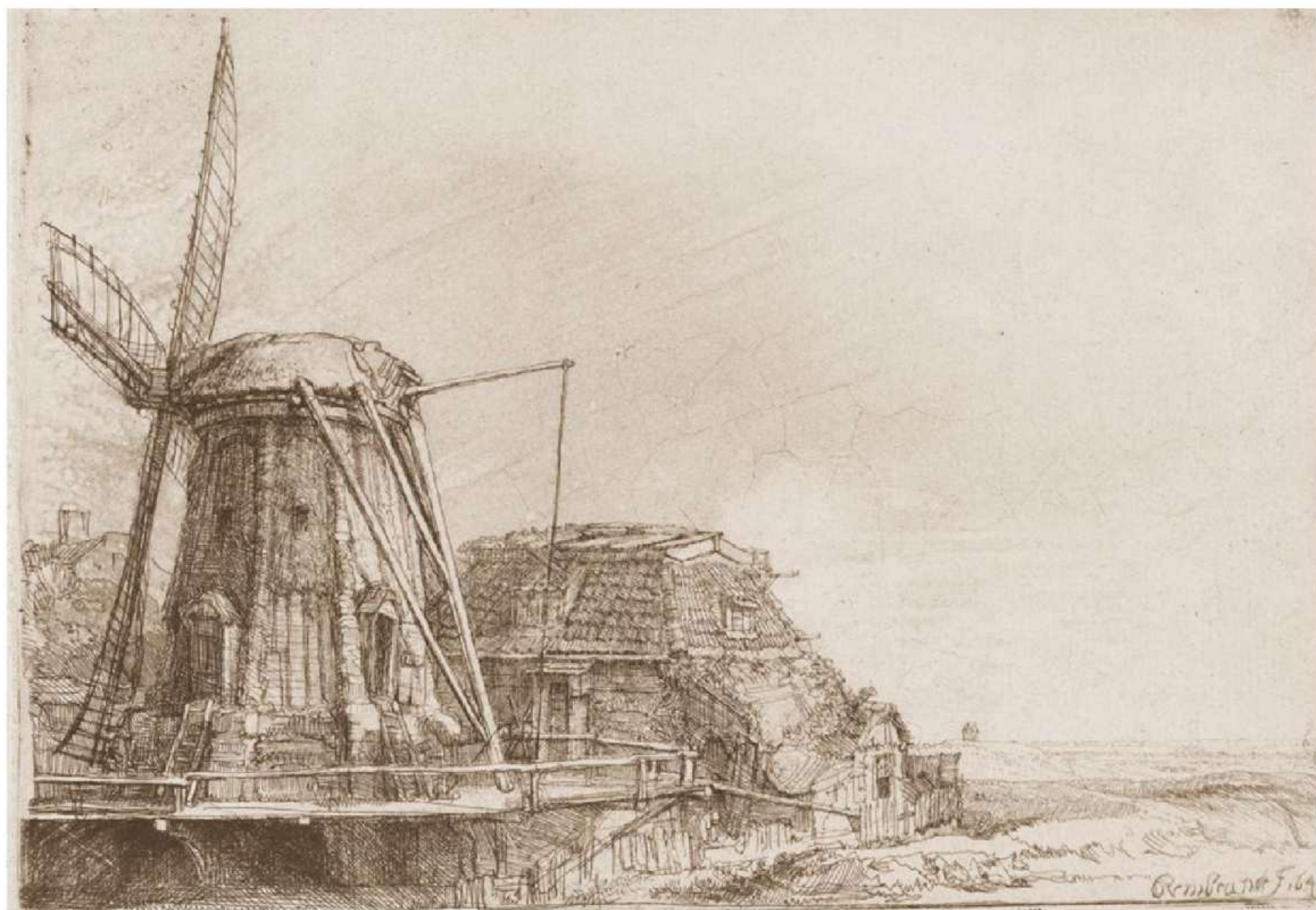
Linia wiąże się z innymi elementami języka sztuki: kształtem, kompozycją i perspektywą.

■ W JAKICH DZIEDZINACH SZTUKI WYSTĘPUJE?

To podstawowy środek wyrazu w twórczości artystycznej i projektowaniu: artyści wszystkich dziedzin wykonują szkice i studia koncepcyjne na różnych etapach wymyślenia swoich prac, ale linia jako główny element występuje jedynie w rysunku. Linie jako ślady narzędzia możemy dostrzec w grafice, a jako kontury i kierunki – także w malarstwie.

■ PRZYDATNE OKREŚLENIA

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



REMBRANDT VAN RIJN, *Wiatrak*, akwaforta i sucha igła, 15 × 21 cm, Metropolitalne Muzeum Sztuki w Nowym Jorku, 1641 r.

Krótkie, cienkie i delikatne linie, nałożone ze zróżnicowaną gęstością i w różnych kierunkach, posłużyły artyście do stworzenia wiejskiego pejzażu. W miejscach najciemniejszych, zacienionych krzyżuje się wiele prostych linii.

ANALIZA DZIEŁA SZTUKI W SKRÓCIE

- Elementy składające się na formę dzieła sztuki to: technika i materiał, faktura, kształt, proporcje i skala, barwa, kompozycja, perspektywa, światłocień, plama barwna oraz linia.
- Kształt to zewnętrzny wygląd przedmiotów. Trójwymiarowe kształty, będące podstawowym środkiem wyrazu rzeźby, architektury i sztuki użytkowej, nazywamy bryłami.
- Barwy dzielimy na: podstawowe i pochodne, dopełniające, czyste i złamane, ciepłe i zimne.
- Wyróżniamy kompozycje: symetryczne i asymetryczne, statyczne i dynamiczne, otwarte i zamknięte.
- Perspektywa może być: rzędowa, pasowa, kulisowa, zbieżna, czyli centralna (czołowa, z lotu ptaka, żabia, krawędziowa), powietrzna, barwna i umowna.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Przejrzyj kilka albumów z reprodukcjami i wybierz dwa dzieła, które wydają Ci się kontrastowe pod względem formy. Wskaż elementy decydujące o odmiennym charakterze prac. Odpowiedz, z czego mogą wynikać różnice w wyglądzie dzieł.
- 2 Znajdź w internecie lub albumach o sztuce opis formy dowolnego dzieła sztuki. Przygotuj notatkę na ten temat, wydruk wybranej pracy oraz zdjęcia kilku podobnych do niej dzieł. Następnie przedstaw wszystkie reprodukcje koleżankom i kolegom z klasy, zaprezentuj swój opis i poproś pozostałe osoby, aby wskazały, którego dzieła dotyczy Twoja wypowiedź.
- 3 Wybierzcie się do galerii sztuki lub muzeum i podzielcie na zespoły. Zadaniem każdej z grup będzie wybranie kilku dzieł i nagranie za pomocą telefonu charakterystyki interesujących elementów każdej pracy. Opisy wraz z wykonanymi przez Was zdjęciami dzieł zaprezentujecie pozostałemu zespołowi na następnej lekcji.
- 4 Odegrajcie rolę przewodników w muzeum. W tym celu przed wizytą w wybranej placówce odwiedźcie stronę internetową z katalogiem zbiorów. Zadaniem każdej osoby będzie wybranie jednego dzieła i przygotowanie analizy jego formy. W czasie zwiedzania wystawy kolejni przewodnicy przekażą pozostałym uczniom informacje o poszczególnych eksponatach.
- 5 Wyszukaj w dostępnych źródłach dzieło, które uznasz za ciekawe. Zanotuj charakterystyczne cechy jego wyglądu i swoje wrażenia. Określ, która z właściwości pracy oddziałuje na Ciebie najsilniej. Jak myślisz, dlaczego?
- 6 Wykorzystajcie wiedzę o elementach formy dzieł sztuki do stworzenia żywego obrazu albo żywej rzeźby. Zastanówcie się, w jaki sposób oddać – za pomocą ustawienia uczestników i dostępnych rekwizytów – perspektywę, kompozycję albo inny składnik prezentowanej pracy. O formie rzeźby może także zdecydować jedna osoba spośród Was, odgrywająca rolę rzeźbiarza.
- 7 Przed następną lekcją zastanów się, w jaki sposób poszczególne poznane przez Ciebie elementy formy dzieła mogą wpływać na to, co ono prezentuje, czyli na temat i treść.



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Elżbieta Dzikowska, *Artyści mówią. Wywiady z mistrzami malarstwa*, Warszawa 2012.
- ▶ *Książka do zobaczenia*, praca zbiorowa, Łódź 2015.
- ▶ Sam Piyasena, Philp Beverly, *Po prostu maluj*, Warszawa 2015.
- ▶ Sam Piyasena, Philp Beverly, *Po prostu rysuj*, Warszawa 2015.
- ▶ Maria Rzepińska, *Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego*, Warszawa 1970.
- ▶ *Krótko mówiąc sztuka* – cykliczna audycja radiowa, dostępna również w internecie.
- ▶ *Którędy po sztukę* – cykliczny program telewizyjny, dostępny również w internecie.
- ▶ Zbigniew Libera, *Przewodnik po sztuce* – cykliczny program współprodukowany przez Muzeum Sztuki w Łodzi, dostępny również w internecie na stronie filмотeki muzeum.
- ▶ *The Private Life of a Masterpiece (Prywatne życie arcydzieła)*, serial dokumentalny, Wielka Brytania 2001–2010.
- ▶ *Tim's Vermeer (Vermeer według Tima)*, film dokumentalny, reż. Raymond Teller, USA 2013.

2. INTERPRETACJA DZIEŁA SZTUKI

Jak odkryć treść dzieła?

W ciągu wieków elementy języka plastyki służyły twórcom do wyrażania różnych treści: religijnych, mitologicznych, historycznych, alegorycznych, symbolicznych. Od końca XIX w. artyści zaczęli coraz częściej korzystać ze środków plastycznych w celu ukazania własnego obrazu świata, osobistych emocji i przeżyć. Forma dzieła sztuki, na którą składają się elementy abecadła plastycznego, jest zatem uzależniona od tego, jaką treść zamierza przekazać twórca, świadomie dążący do wywołania w widzach określonych wrażeń.

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, jakie elementy są ważne dla zrozumienia dzieł sztuki.

NA POCZĄTEK

Opowiedz o dziele sztuki, które wywarło na Tobie silne wrażenie. Określ, czy emocje te były pozytywne, czy negatywne. Jak myślisz, dlaczego tak się stało?

STYL I KONWENCJA

Każde dzieło powstało w określonym stylu i pewnej konwencji. **Stylem** w sztuce nazywamy charakterystyczne cechy obrazów, rzeźb, budowli i przedmiotów użytkowych, wykonanych w danym czasie i miejscu. Dzieła te mogą być podobne pod względem tematyki, wyglądu lub zdobień, a także ukazywać postacie i przedmioty w zbliżony sposób. W pracach reprezentujących jeden styl dostrzegalne są podobieństwa w zakresie zastosowanego języka plastyki, np. linii, plam, barw. Mówi się również o stylu wybitnego artysty, władcy, na którego dworze dany styl się rozwijał, czy regionu geograficznego. Dzieła określonego stylu są odzwierciedleniem życia, problemów i zainteresowań ludzi żyjących w danej epoce, a także ich pojmowania piękna, harmonii, elegancji i brzydoty, czyli **gustu**. Przemiany stylów stanowią świadectwo historii, rozwoju nauki i techniki.

Konwencja, powiązana ze stylem, to zbiór właściwości i funkcji dzieła, które wynikają z pomysłów i celów artysty dostosowującego środki wyrazu do własnych zamierzeń oraz reakcji widza, jaką pragnie wywołać. Na podstawie konwencji, w jakiej powstało dane dzieło, możemy je określić jako:

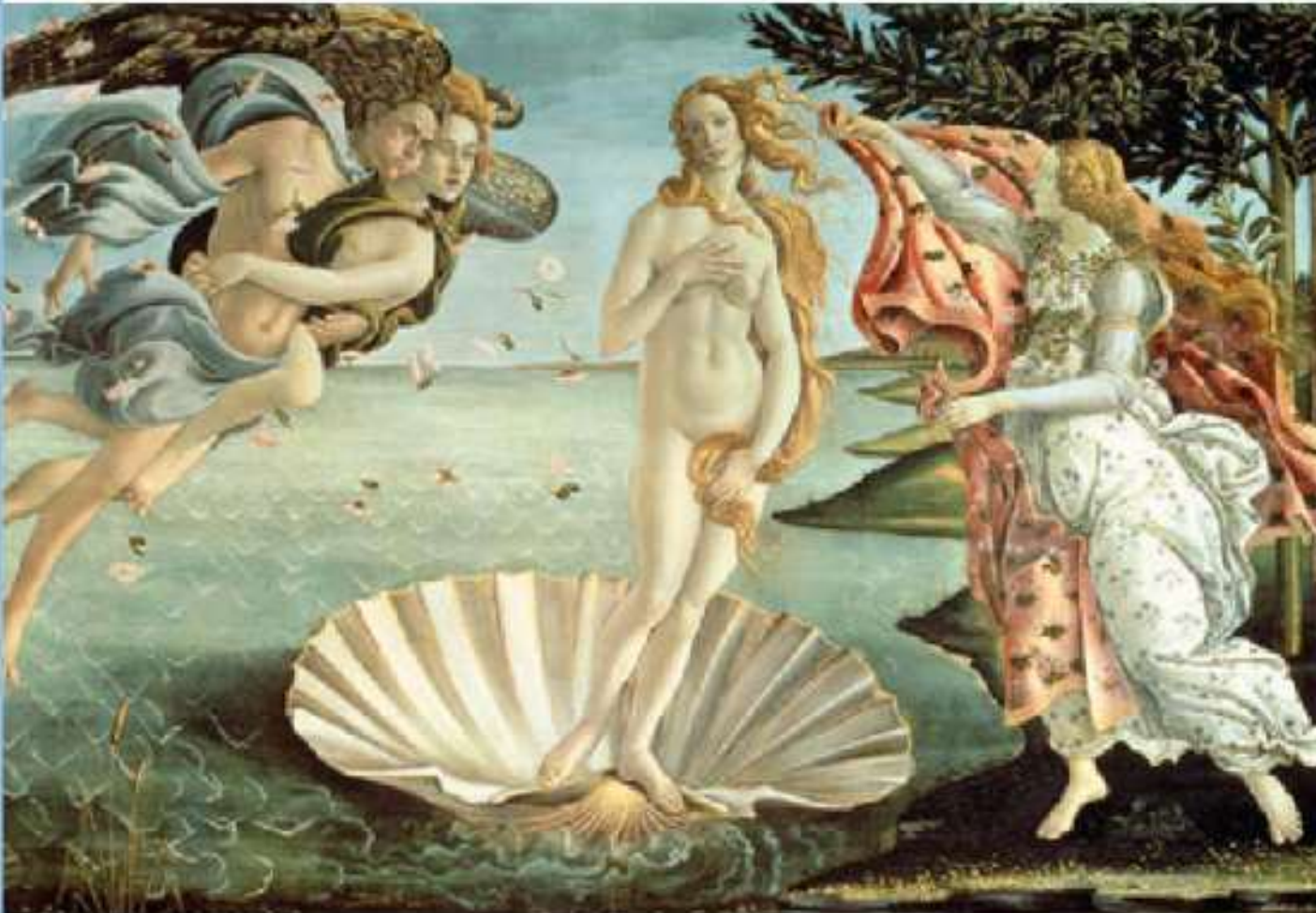
- **realistyczne** – wiernie ukazujące otaczający świat,
- **abstrakcyjne** – operujące czystą formą (układami kształtów i barw),
- **ekspresyjne** – silnie oddziałujące na widzów dzięki wyrazistym środkom,
- **minimalistyczne** – charakteryzujące się bardzo oszczędną formą,
- **idealizujące** – ukazujące świat, ludzi i przedmioty jako piękne, bez wad,
- **uproszczone** – prezentujące temat w sposób pozbawiony szczegółów,
- **symboliczne** – niosące oprócz znaczeń dosłownych także wieloznaczne, ukryte sensy,
- **alegoryczne** – ukazujące postaci i przedmioty o przenośnym znaczeniu,
- **dekoracyjne** – oddziałujące przede wszystkim pięknem, ozdobną formą,
- **humorystyczne** – mające wywołać rozbawienie lub optymistyczny nastrój,
- **interaktywne** – wymagające aktywności odbiorców.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Jakie elementy składają się na treść dzieł sztuki?
- Czym różni się piękno od brzydoty?
- Co sprawia, że lubimy kicz?
- Dlaczego warto poznawać życie artystów?
- Jakie zagadki są ukryte w dziełach sztuki?

TYPY DZIEŁ ZE WZGLĘDU NA KONWENCJĘ

IDEALIZUJĄCE



SANDRO BOTTICELLI [boticelli], *Narodziny Wenus*

DEKORACYJNE



CARAVAGGIO [karawadzio], *Kosz z owocami*

EKSPRESYJNE



FRANZ MARC, *Żółta krowa*

HUMORYSTYCZNE



NIKI DE SAINT PHALLE [du san fa], *Trzy Gracje*

MINIMALISTYCZNE



ROBERT RAUSCHENBERG, *Rzeźby elementarne*

UPROSZCZONE



JERZY NOWOSIELSKI, *Kobiety w czerwieni*

KATEGORIE ESTETYCZNE – PIĘKNO

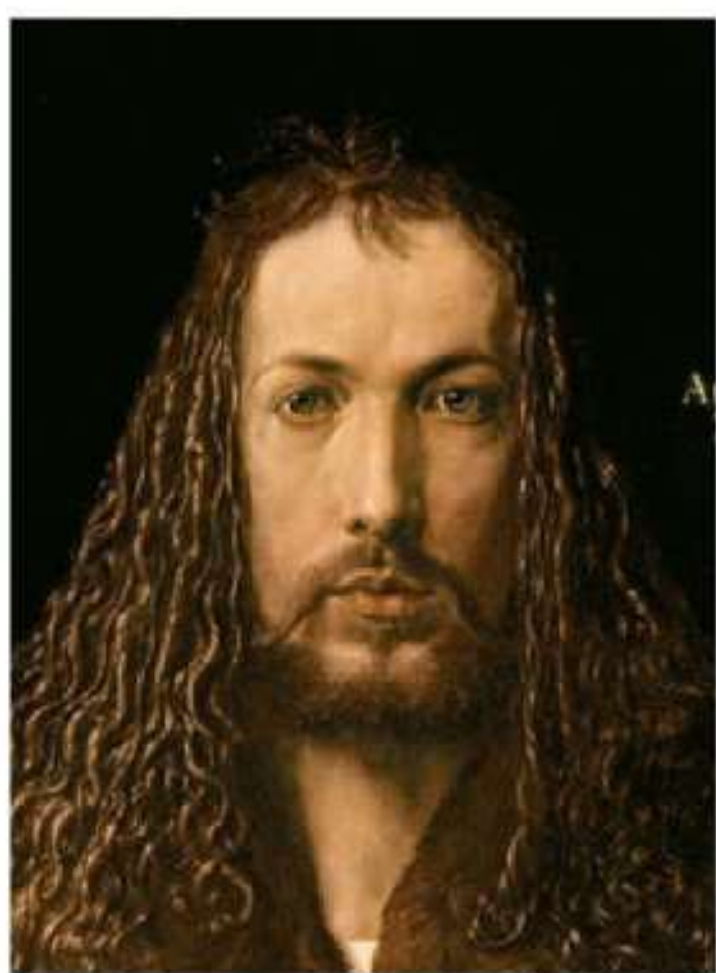
Estetyka to zapoczątkowana przez starożytnych Greków nauka o pięknie – jego kryteriach i kanonach – oraz o przeżyciach z nim związanych. W szerszym ujęciu jest to także dziedzina wiedzy o sztuce, dziełach i doznaniach towarzyszących ich doświadczaniu czy też ocenianiu prac artystycznych jako pięknych bądź brzydkich.

Piękno przez stulecia było najważniejszą wartością w sztuce, ponieważ wiązano je z dobrem i doskonałością. Stanowiło ponadto środek służący wywoływaniu zachwytu i poruszenia odbiorcy. Piękno wynikające ze spełnienia określonych warunków dotyczących wyglądu dzieła rozumiano jako szczególnie udane połączenie elementów – harmonijne i proporcjonalne – albo jako cechę przedstawianego przedmiotu lub człowieka.

Aby tworzyć piękne dzieła, artyści musieli znać określone wzorce przedstawień, mieć doskonale opanowaną technikę, wiernie naśladować rzeczywistość i komponować elementy w taki sposób, by żaden z nich nie został uznany za zbędny. Ważne było również ukazywanie w dziełach rzeczywistości uporządkowanej, idealnej oraz uniwersalnych prawd, a także zaskakiwanie widzów bogactwem pomysłów.



SANDRO BOTTICELLI,
Portret młodej kobiety



ALBRECHT DÜRER,
Autoportret (fragment),
olej na drewnie, 67 × 49 cm,
Stara Pinakoteka w Monachium,
1500 r.

Dürer sportretował siebie jako atrakcyjnego mężczyznę o subtelnej urodzie. Kontrowersje wzbudził tym, że odważył się zaprezentować własną twarz w sposób przypominający tradycyjny malarski wizerunek Chrystusa. Gest – niedopuszczalny w czasach średniowiecza – w renesansie oznaczał nowe myślenie o człowieku jako o doskonałym dziele Stwórcy. Artysta czasów odrodzenia w akcie tworzenia był podobny Bogu.



LEONARDO DA VINCI,
Mona Lisa (fragment),
olej na drewnie, 77 × 53 cm,
Luwr w Paryżu, 1503 r.

Każdy z wybitnych artystów ukształtował własny wzorzec kobiecego piękna. Postacie portretowane przez Leonarda da Vinci są zatem do siebie podobne pod względem wyglądu i stylu przedstawienia. Uroda Mony Lizy jest wyidealizowana, delikatna i tajemnicza. Kobieta ma zagadkowe spojrzenie i nieokreślony wyraz twarzy, przypominający uśmiech. Artysta osiągnął ten efekt dzięki technice rozmywania półprzezroczystych plam barwnych.



AMADEO MODIGLIANI
[modiljani], *Portret Jeanne Hebuterne w dużym kapeluszu* (fragment), olej na płótnie, 54 × 37 cm, ok. 1919 r.

Modigliani wypracował wyrazisty sposób ukazania postaci. Wszystkie portretowane przez niego kobiety zostały namalowane w sposób bardzo stylizowany, czasem ich twarze są podobne do masek. Artysta wydłużał proporcje sylwetek oraz przekształcał rysy twarzy. W ten sposób zamiast uniwersalnego piękna ukazywał subiektywną wizję urody.



CHUCK CLOSE,
Linda (fragment), akryl i grafit
na płótnie, 274 × 213 cm,
Muzeum Sztuki w Akron (Stany
Zjednoczone), 1975–1976 r.

Współczesny artysta namalował realistyczny portret, jednak w specyficzny sposób. Nie odwołał się do tradycji malarstwa przedstawiającego, tylko do tego, jak wyglądają ludzie na fotografiach. Stąd niezwykła drobiazgowość obrazu – widzimy wszystkie niedoskonałości i nieregularności twarzy kobiety, dlatego trudno uznać ją za ideał urody. Portretowana wydaje się prawdziwym człowiekiem, a nie ilustracją kategorii piękna.

KATEGORIE ESTETYCZNE – BRZYDOTA

Brzydota, pomimo że wykorzystywana od wieków m.in. do ukazywania starości oraz postaci symbolizujących zło czy śmierć, a także w celach satyrycznych, jako kategoria estetyczna pojawiła się dopiero w XIX w. Wcześniej określano ją najczęściej jako przeciwieństwo piękna – np. w epokach, w których ceniono symetrię i harmonię, brzydkie było to, co asymetryczne, wywołujące wrażenie niepokoju.

Brzydocie przyznano walor silnego oddziaływania na widza i większej autentyczności w przekazywaniu prawdy o zmieniającym się świecie. Zauważono bowiem, że sztuka coraz bardziej oddala się od postulatu prezentowania rzeczywistości i przestaje wywoływać emocje, pobudzać do refleksji. XX stulecie ostatecznie uprawomocniło brzydotę jako kategorię estetyczną najbardziej odpowiednią do wyrażania ludzkich przeżyć i poglądów. Brzydotę przestano oceniać negatywnie, stała się wartością równą pięknu.



CARAVAGGIO, *Meduza*



DOMENICO GHIRLANDAIO
[domeniko girlandajo],
Starzec z wnukiem (fragment),
tempera na drewnie,
62 × 46 cm, Kolekcja Granger
w Nowym Jorku, ok. 1490 r.

Artysta z jednej strony dążył do realistycznego ukazania wyglądu starego człowieka, a z drugiej – chciał go zaprezentować w przychylny sposób jako kochającego dziadka. Dlatego dostrzegamy brzydotę portretowanego wynikającą z wieku, ale nie odczuwamy jej w negatywny sposób.



QUENTIN MASSYS,
Brzydka księżna (fragment),
olej na drewnie, 64 × 45 cm,
Galeria Narodowa w Londynie,
ok. 1530 r.

Dzieło ma wyraźne cechy karykatury: twórca posłużył się zniekształceniem i prze-rysowaniem. Wyolbrzymił niekorzystne cechy wyglądu postaci, a ponadto celowo upodobił kobietę do wiekowego mężczyzny, co wywołuje satyryczny efekt niestosownie przebranego dostojnika. Portretowana jest odziana w strojną suknię, która jeszcze bardziej uwypukla niedostatki powierzchowności.



EGON SCHIELE [szile],
*Autoportret z podniesionym
ramieniem* (fragment),
olej na drewnie, 42 × 34 cm,
Muzeum Leopolda w Wiedniu,
1912 r.

W stylu artysty ekspresyjna technika malarska dominuje nad realizmem. Mocne, żywiołowe pociągnięcia pędzla powodują deformację rysów twarzy i decydują o silnym wyrazie dzieła. Twórca chłodno obserwował modeli, w tym siebie, i prezentował ich bezkompromisowo. Brzydota mężczyzny intryguje i przyciąga uwagę jako oznaka indywidualizmu.



JERZY DUDA-GRACZ,
Hamlet polny (fragment),
olej na płótnie, 55 × 55 cm,
kolekcja prywatna, 1977 r.

Twarz portretowanego jest nieciekawa i odpychająca. Dostrzegamy zmarszczki, opuchnięte powieki i grube rysy twarzy. Malarz posłużył się brzydotą, by nadać symboliczny wymiar postaci polskiego Hamleta, mierzącego się z szarością codziennego życia, jego rutyną i beznadzieją. Mężczyzna wydaje się melancholijny, przedwcześnie postarzały, zmęczony rzeczywistością.

KATEGORIE ESTETYCZNE – KICZ

Słowo *kicz* (z niem. *Kitsch* – ‘bubel, tandeta’) było terminem stworzonym przez przedstawicieli elit na określenie typu sielskiego pejzażu ulubionego przez XIX-wieczne mieszczaństwo. Później zaczęto tak nazywać masowo produkowane wyroby naśladowujące wzory sztuki elitarnej – w uproszczonej, pozbawionej kontekstu i sensu formie. Kicz nie istnieje bez sztuki wysokiej, której zasady wykorzystuje, spłycając ich znaczenie. Jest przeciwny rozumieniu dobrego smaku, gustu. Pojęcie kiczu bywa utożsamiane z całością kształtem produktów kultury popularnej. W takim ujęciu kiczem określa się przedmioty, które stanowią dla widza źródło jedynie pozytywnych emocji, są naiwne, dekoracyjne i nie pobudzają odbiorcy do głębszej refleksji. Współcześnie trudno jednoznacznie wskazać, co jest kiczem – kiczowaty może być styl ubierania się czy wystrój wnętrz. Ponadto kicz bywa wykorzystywany przez artystów jako element prowokacji. Współcześni twórcy przetwarzają w swoich dziełach kiczowate wytwory oraz inspirują się ich cechami.



TAKASHI MURAKAMI,
Różowa kula kwiatów, 2007 r.



KONSTANTYN MAKOWSKI,
Toaleta Wenus, olej na płótnie,
244 × 372 cm

Z dzisiejszej perspektywy kiczem wydaje się część dzieł XIX-wiecznych artystów tworzących na potrzeby mieszczańskich odbiorców. Malarze powielali powszechnie znane tematy, często sielankowe lub miłosne, oraz dbali o ozdobność prac, które miały być dekoracją salonów, gabinetów i sypialni. Obraz rosyjskiego twórcy charakteryzuje się brakiem umiaru i przesłodziem, a także atmosferą snu lub fantazji.

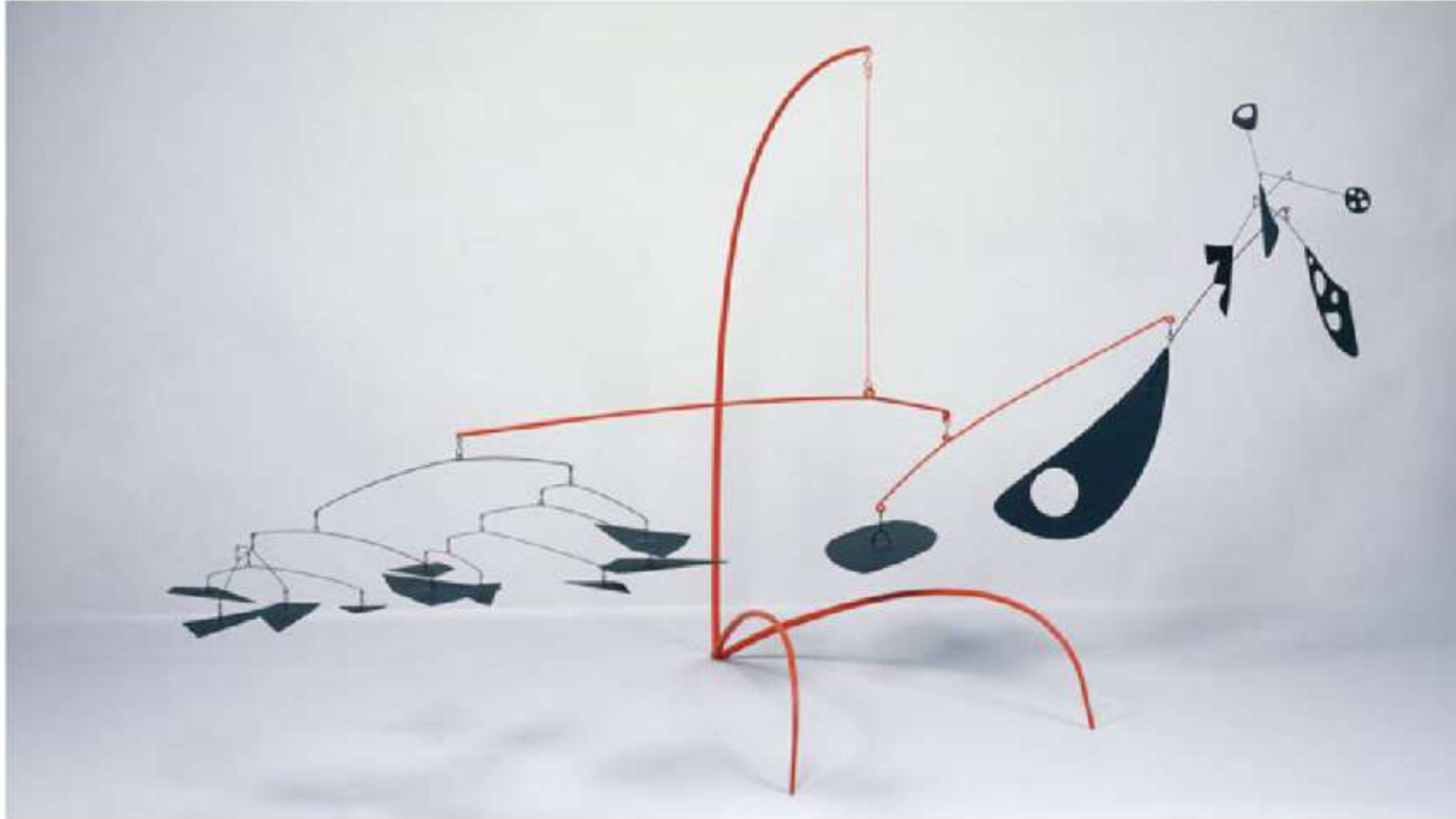


JEFF KOONS, *Michael Jackson i Bubbles*, porcelana,
106 × 179 × 82 cm, 1988 r.

Rzeźby amerykańskiego artysty, często wielkich rozmiarów, są podobne do jarmarcznych zabawek, porcelanowych figurek, balonów czy kwietników. Zaprezentowane w zmienionej skali w przestrzeni miast albo muzeów, czasem zestawione z dziełami sztuki wykonanymi przez innych twórców, wywołują zaskakujące wrażenie. Ich pozytywny, jednowymiarowy przekaz zastanawia i wprawia w zdumienie, a niekiedy po prostu – bawi.

TEMAT I TYTUŁ

Temat i tytuł wskazują na sytuację, postaci lub formy, które przedstawia praca. Pomagają określić, do jakich zagadnień odnosi się dzieło, jaką historię opowiada. Tytuł może nawiązywać do tematu, czyli do zaprezentowanej sceny, albo pozostawać w sprzeczności z tym, co zostało ukazane. Taki tytuł stanowi wówczas zagadkę do rozwiązania lub jest po prostu żartem artysty.



ALEXANDER CALDER,
Czarny paw, metal,
150 × 300 cm, 1950 r.

Artysta tworzył dzieła abstrakcyjne, jednak czasem nadawał im tytuły sugerujące realistyczny temat, np. *Orzeł*, *Pająk* czy zaprezentowany *Czarny paw*. Sprawia to, że odczucie pracy jest inne dla widza nieświadomego tytułu oraz dla odbiorcy, który go poznał. W ukazanym dziele patrzący mimowolnie zaczyna doszukiwać się podobieństw do wyglądu i cech ptaka.

NAWIĄZANIA

Większość dzieł dawnej sztuki zawiera odwołania do opowieści mitologicznych lub biblijnych, często też do historii i polityki. Współcześni twórcy nawiązują zazwyczaj do bieżących problemów społecznych albo dawnych stylów i słynnych dzieł z dziejów sztuki.



ROGIER VAN DER WEYDEN,
Kobieta w welonie, olej na drewnie, 47 × 32 cm,
Galeria Malarstwa w Berlinie, ok. 1445 r.



EWA JUSZKIEWICZ, bez tytułu (według Rogiera van der Weydena), olej na płótnie,
140 × 95 cm, kolekcja sztuki Gallerii Bielskiej
BWA w Bielsku-Białej, 2012 r.

Rogier van der Weyden to XV-wieczny północnoeuropejski mistrz portretów, który połączył w swoich dziełach cechy gotyku i renesansu. Współczesna polska artystka odniosła się do jednego z dzieł malarza, wyraźnie je naśladując. Zmieniła jednak najważniejszy element obrazu – usunęła twarz. W jej miejscu umieściła pofałdowaną tkaninę. Dawna technika została zatem odtworzona, ale twórczyni zakwestionowała reguły tego rodzaju malarstwa oraz zasady ukazywania kobiecego piękna. W efekcie powstało dzieło zagadka.

KONTEKST – EPOKA

Jako kontekst w przypadku interpretacji dzieł sztuki rozumiemy wszelkie informacje pomocne w pełnym odczytaniu sensu pracy, dotyczące m.in. historii, filozofii i religii, ale też epoki oraz życia autora i etapów jego twórczości.

Wiedza o czasach, w których żył dany artysta, ich kulturze, ważnych wydarzeniach czy modzie pomaga zrozumieć zainteresowania twórcy oraz jego prace. Na przykładzie dzieła Kazimierza Stabrowskiego ze s. 63 dowiedz się, jak popularny obyczaj zainspirował artystę do stworzenia obrazu.



ADOLPHE THOMASSE,
Wachlarz z pawiem, ok. 1905 r.



Ogród Saski w Warszawie –
widokówka

Życie w XIX w. możemy sobie dość łatwo wyobrazić dzięki fotografii, którą wynaleziono właśnie w tamtym stuleciu.



JÓZEF MEHOFFER, *Życie snem krótkim*, witraż,
Muzeum Narodowe w Krakowie, ok. 1906 r.

Technika witrażu sprzyjała uproszczeniom, stylizacji i dekoracyjności, typowym dla sztuki secesji.



BRACIA MULLER, wazon z barwionego szkła,
Muzeum Mazowieckie w Płocku, ok. 1910 r.

Popularne w epoce motywy roślinne stosowano we wszystkich dziedzinach, głównie w sztuce użytkowej.

KAZIMIERZ STABROWSKI,

Paw – portret Zofii z Jakimowiczów Borucińskiej, olej na płótnie, 229 x 115 cm, Muzeum Narodowe w Warszawie, 1908 r.

Do namalowania obrazu zainspirowało Stabrowskiego ważne wydarzenie kulturalne i towarzyskie epoki – Bal Młodej Sztuki, zorganizowany 29 lutego 1909 r. w warszawskiej Filharmonii Narodowej przez studentów Szkoły Sztuk Pięknych. Komentowano wspaniałą oprawę imprezy, przygotowaną przez profesorów i uczniów, którzy zaprojektowali witraże, dekoracje kwiatowe oraz kostiumy z bibuły. Podczas uroczystości wyjątkowo zaprezentowała się uczennica Stabrowskiego i to ona została ukazana w dziele.

Pomimo rangi artysty akademickiego Stabrowski uważnie obserwował najnowsze tendencje artystyczne. W obrazie można dostrzec wpływy secesji z jej płynnością giętkiej linii, a także ornamentami inspirowanymi światem roślinnym i zwierzęcym. W stroju kobiety wykorzystano szczególnie popularny wówczas motyw pawia – symbol pychy i próżności. Dzieło ukazujące tajemniczą piękność w niezwykłym, bajkowym otoczeniu trafnie oddaje atmosferę epoki – jej modę i popularne rozrywki.



Księżna Daisy von Pless w sukni balowej

Bale kostiumowe odzwierciedlały fascynację nie tylko dawnymi epokami czy egzotycznymi kulturami, lecz także światem baśni.



WILLIAM H. BRADLEY,
Plakat nowoczesny, 1895 r.

Paw był na tyle rozpowszechnionym motywem, że ukazano go jako symbol całej epoki nowoczesnego plakatu.

KONTEKST – BIOGRAFIA ARTYSTY

Życiowe doświadczenia artystów wpływają na ich twórczość, kształtują zainteresowania i sposób patrzenia na rzeczywistość. W przypadku części twórców ten związek nie jest wyraźnie widoczny – ich prace funkcjonują w świadomości odbiorców samodzielnie. Jednak są też artyści, których dzieła stanowią swoistą autobiografię, w pełni zrozumiałą dopiero dzięki wiedzy o życiu prywatnym ich autorów.

Dowiedz się, jakie fakty z biografii Fridy Kahlo znajdują odzwierciedlenie w jej twórczości.



Frida Kahlo była jedną z trzech córek meksykańsko-niemieckiego małżeństwa osiadłego na przedmieściach Meksyku, w dzielnicy Coyoacán [kojoakan]. Dziewczyna już w młodości przejawiała mocny charakter. W odróżnieniu od rówieśniczek zamierzała studiować medycynę i zaangażowała się w działalność partii komunistycznej, dążącej do rewolucji w kraju.



Artystka w dzieciństwie przeszła chorobę polio, która doprowadziła do zniekształcenia prawej nogi. Ponadto 18-letnia Frida Kahlo uczestniczyła w wypadku drogowym, co spowodowało poważne urazy miednicy i kręgosłupa. To wydarzenie przesądziło o całym życiu kobiety: w czasie leczenia nauczyła się malować i wykonała pierwszy autoportret. Artystka zmagająca się z silnymi bólami, trzy razy poroniła, przeszła ponad 30 operacji. Przez długie okresy była unieruchomiona w łóżku, nosiła specjalny gorset, pod koniec życia amputowano jej nogę, musiała korzystać z wózka inwalidzkiego. Wątek bólu, osamotnienia i bezdzietności przewija się przez całą twórczość malarki.



Liczne autoportrety i fotografie świadczą nie tylko o dbałości Fridy o własny wizerunek, lecz także o wielkiej miłości artystki do zwierząt. Malarka miała dom z ogrodem, a w nim – papugi, małpy, psy, a nawet sarenkę. W swoich pracach Kahlo nadawała zwierzętom znaczenia przenośne. Małpy zwykle symbolizowały taniec, radość życia, inteligencję i ironię, a papugi – rozkwit uczuć. Zwierzęta były też po prostu przyjaciółmi artystki, cierpiącej z powodu braku upragnionych dzieci.

Frida Kahlo po raz pierwszy spotkała przyszłego męża, starszego o 21 lat artystę Diega Riverę, w 1922 r. Miała wówczas zaledwie 15 lat i przyglądała się z zainteresowaniem malarzowi tworzącemu murale. W 1928 r. artyści zetknęli się ponownie na zebraniu partii komunistycznej, rok później wzięli ślub. Ich związek – z przerwą w 1939 r., gdy rozwiedli się, by po roku odnowić przysięgę małżeńską – trwał do końca życia Kahlo. To największa miłość i przyjaźń malarki, choć burzliwa, pełna sporów na tle prywatnym, politycznym i artystycznym.



FRIDA KAHLO, *Dwie Fridy*

Obraz powstał w 1939 r., niedługo po rozwodzie Fridy Kahlo i Diega Riverę. Malarka ukazała wewnętrzny konflikt wywołany tym wydarzeniem. Dwa oblicza artystki, choć tak różne, są nierozdzielnie powiązane – wskazuje na to żyła łącząca obydwie serca i siostrzany uścisk dłoni. Postać po prawej stronie, w tradycyjnym meksykańskim stroju, to taka Frida, jaką kochał Diego. Elementem krwioobiegu kobiety jest trzymany przez nią medalik – portret byłego męża. Postać po lewej, ubrana w europejską suknię, wyraża bardziej niezależną część osobowości malarki. Druga Frida trzyma nożyczki, którymi odcięła przeszłość, za co jednak płaci wysoką cenę. Artystka krwawi, a jej istnienie jest zagrożone z powodu utraty życiodajnej siły, jaką był związek z Diegiem Riverą. Niepokojący nastrój tego symbolicznego autoportretu współtworzą ponure, burzowe chmury w tle.

FRIDA KAHLO,

Autoportret z cierniowym naszyjnikiem i kolibrem

Pobyt Kahlo na leczeniu w San Francisco oraz rozłąka z mężem zaowocowały w 1940 r. kolejnym autoportretem. Symbolem cierpienia jest duszący kobietę cierniowy naszyjnik z martwym ptakiem, oznaczającym brak nadziei na szczęście. Ciernie to także odniesienie do męki Chrystusa. Obecność małpki i nieufnego kota potęguje przygnębiającą atmosferę. Artystka, jak na każdym z 50 autoportretów, jest poważna i patrzy widzowi w oczy. Za jej plecami znajduje się południowoamerykańska roślinność, pełna życia jakby w opozycji do samopoczucia malarki.



KONTEKST – ETAPY TWÓRCZOŚCI

Dzieła sztuki często analizujemy wybiórczo – poznajemy nazwiska artystów jako przedstawicieli określonego nurtu w sztuce lub mistrzów danego rodzaju prac. Tymczasem prześledzenie drogi twórczej niektórych autorów pozwala dostrzec, jak różnorodne były stosowane przez nich style czy techniki. Dzięki temu możemy zinterpretować dzieło jako świadectwo rozwoju artysty. Zaobserwuj przemiany w twórczości Pabla Picassa, jednego z najbardziej wszechstronnych artystów XX w.

1907, *Panny z Awinionu*

Młody hiszpański artysta oglądał dzieła uznanych mistrzów w paryskich muzeach i prace nowatorów wystawiane na Salonach Niezależnych. Jednocześnie szukał własnej drogi twórczej.

Picasso odrzucił tradycje malarstwa i zasady klasycznego aktu, czerpał natomiast inspiracje z rzeźb prymitywnych, egzotycznych – stąd charakterystyczne kanciaste formy w słynnym dziele, które zapoczątkowało kubizm.



1914, *Gitara*

Rzeźby z tektury, blachy, drewna i drutu, początkowo naścienne, potem w pełni trójwymiarowe, są rozwinięciem eksperymentów z przestrzenią w kolażach. Picasso wpisał się tym samym w nowy etap rozwoju XX-wiecznej rzeźby, konstruowanej z gotowych elementów.



OKRES BŁĘKITNY



1903, *Ubodzy nad brzegiem morza*

Ten etap w twórczości artysty wiąże się ze śmiercią jego przyjaciela, malarza Carlosa Casagemasa. Picasso podejmował wówczas w swoich pracach problematykę samotności, smutku, nędzy i starości.

KUBIZM



1911–1912, *Martwa natura z wyplatany krzesłem*

Picasso odrzucił renesansową perspektywę w malarstwie, aby nadać obrazom wymiar przestrzenny. Efektem tych dążeń był cykl kolaży z wykorzystaniem przedmiotów z życia codziennego.



1917,

projekt kostiumu dla Baletów Rosyjskich

W 1917 r. Picasso przebywał przez kilka miesięcy we Włoszech z grupą Siergieja Diaghilewa – słynnymi Baletami Rosyjskimi. Artysta projektował dla tancerzy nowoczesne kostiumy, był zafascynowany życiem teatru. Te doświadczenia, małżeństwo z jedną z tancerek, ojcostwo oraz kontakt z kulturą antyczną sprawiły, że twórca odszedł od kubizmu.

MAJ-CZERWIEC 1937, *Guernica* (fragment)

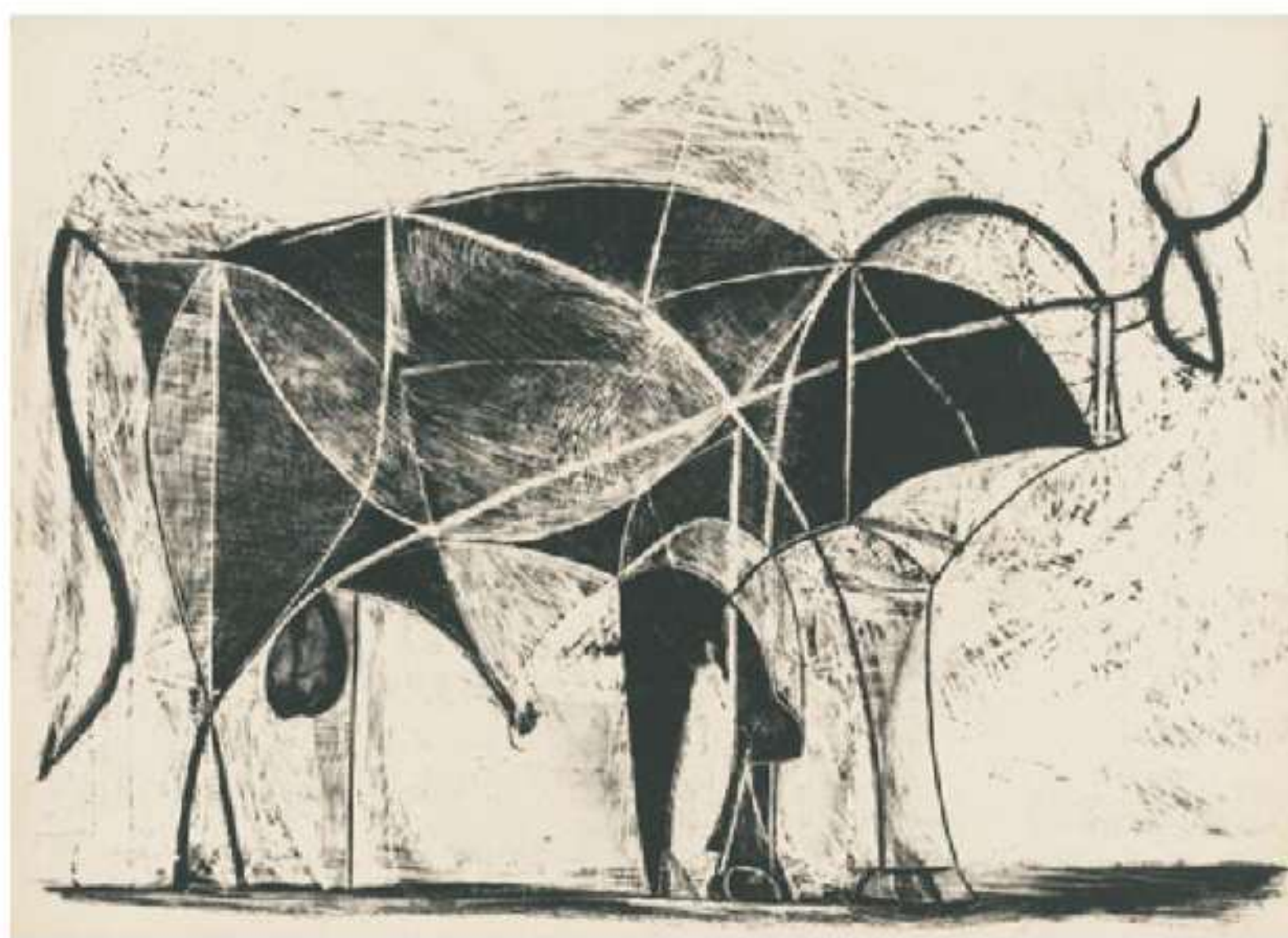
W kwietniu 1937 r. w czasie hiszpańskiej wojny domowej zostało zniszczone miasteczko Guernica [gernika]. Na wieść o tym Picasso zaczął malować obraz i już dwa miesiące później zaprezentował pełną ekspresji wizję tych dramatycznych zdarzeń. W ten sposób tragedia małej miejscowości stała się symbolem wojennego koszmaru.

**1952, *Sowa***

Działalność Picassa w dziedzinie ceramiki wiąże się z francuską miejscowością Vallauris [waloris], która od starożytności słynęła z wyrobów z gliny. Picasso przybył do Vallauris w 1946 r. i spędził tam prawie 10 lat. Założył własną pracownię ceramiczną – tylko w ciągu pierwszego roku wykonał około 2000 dzieł. Początkowo artysta malował gotowe naczynia, potem zaczął je też formować i rzeźbić.



WOJNA I PÓŻNA TWÓRCZOŚĆ

**1945, *Byk***

Picasso przez całe życie eksperymentował z technikami graficznymi. Od 1945 r. tworzył litografie – w ciągu kolejnych kilkunastu lat wykonał ich blisko 350. W grafikach powracają stałe dla artysty tematy: portrety, martwe natury i zwierzęta. Częsty jest zwłaszcza motyw byka, powiązany z fascynującym Picassa mitem o Minotaurze i upodobaniem do walk byków – corridy. Litografia *Byk* to szósta praca z jedenastoczęściowego cyklu, w którym twórca zmierzał od realizmu, przez stopniowe upraszczanie formy, aż do sylwetki konturowej, na granicy abstrakcji.

**1957, *Panny dworskie wg Velázqueza***

W ostatnim okresie Picassa otaczała legenda geniusza i nowatora. Artysta, zmęczony ciężarem oczekiwań, zwrócił się ku dziełom klasycznego malarstwa. W 1957 r. stworzył 44 parafrazy obrazu Velázqueza *Panny dworskie*. W swoich wersjach dawnego dzieła Picasso uprościł i ograniczył język plastyczny, co było typowe dla późnej twórczości artysty.

SYMBOLE I ALEGORIE

Sztuka przez wieki wykształciła wielki zasób symboli i alegorii. **Symbolami** nazywamy elementy przedstawienia, które mają kilka dodatkowych znaczeń, odsyłających do nieukazanych bezpośrednio zjawisk, idei lub pojęć. Treści te nie są stałe, mogą też być wobec siebie sprzeczne. **Alegoriami** natomiast określa się obiekty mające – poza znaczeniem dosłownym – jeden ustalony sens przenośny. Przykładowo, alegoryczne postacie trzymające określone przedmioty mogą uosabiać sprawiedliwość, miłość czy śmierć.

W dziele Sandra Botticellego, włoskiego twórcy doby renesansu, warstwa alegoryczna i symboliczna nawiązuje do nadejścia wiosny, czasu powrotu natury do życia oraz rozkwitu uczuć i radości. Ta pora roku tradycyjnie kojarzy się z miłością. Zaobserwuj, w jaki sposób malarz, umieszczając w obrazie określone postacie, rośliny i przedmioty, nadał dziełu zaplanowane znaczenie. Zwróć też uwagę na to, jak w płótnie Botticellego łączą się antyczne i renesansowe ideały miłości oraz piękna.

W tle za Wenus znajduje się **krzew mirtu**, poświęconego tej bogini i oznaczającego wieczną miłość oraz dziewictwo. Od czasów antycznych z tej rośliny wykonywano wieńce na uroczystości ślubne.

Merkury, posłaniec bogów, strzeże spokoju święta wiosny, odganiając chmury. Wedle mitologii jest on synem bogini Mai, od której imienia pochodzi nazwa miesiąca maja.

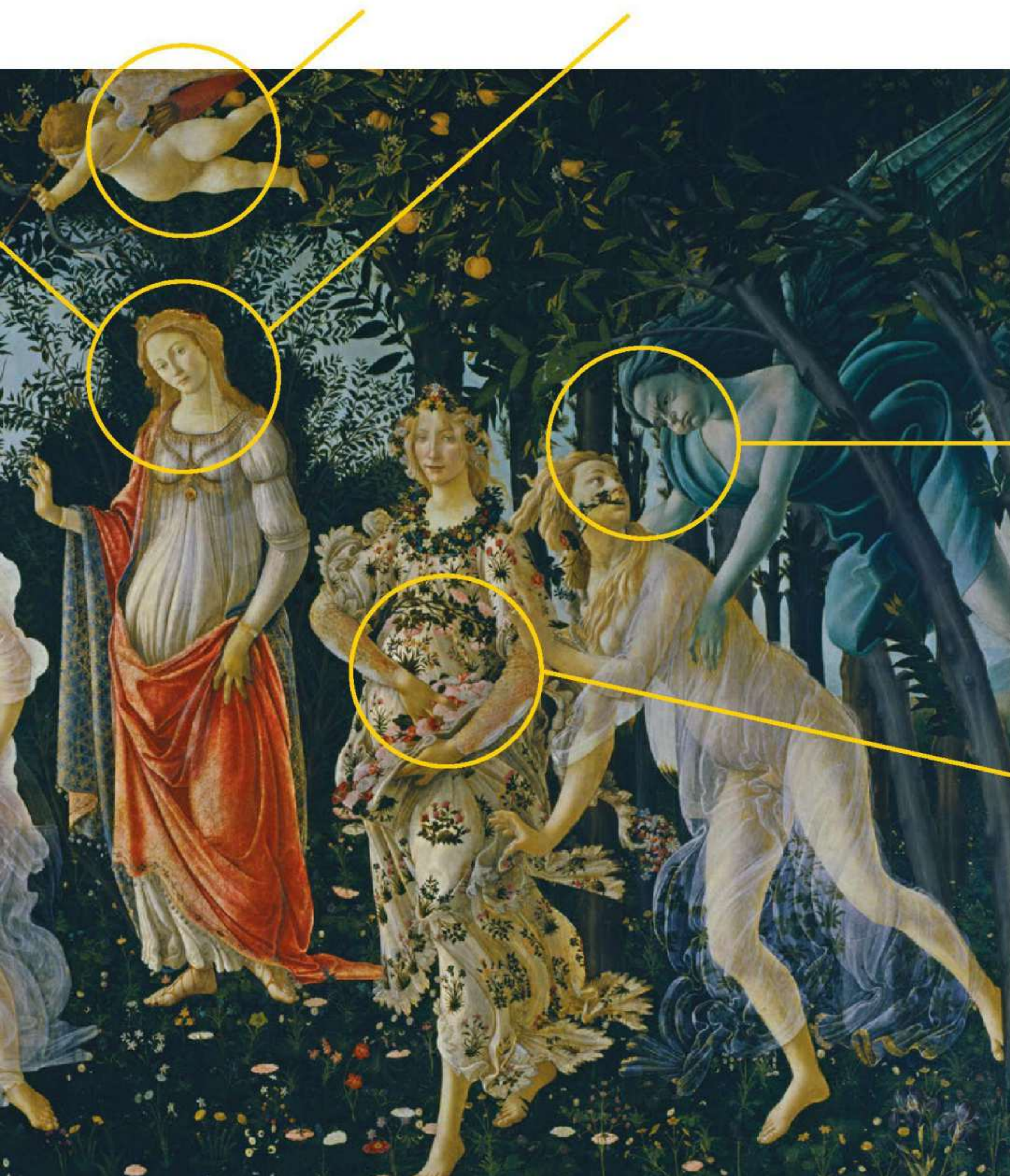
Postacie po lewej stronie dzieła to **trzy Gracje**, służebnice Wenus, starożytne boginie piękna, czaru, wdzięku i radości życia. Symbolizują miłość czystą, duchową. Kojarzą się także z młodością, czasem poprzedzającym zaślubiny.

Dobór kwiatów jest nieprzypadkowy – to delikatne gatunki kojarzone z wiosną. W prawym dolnym rogu dzieła możemy dostrzec **irysy**, kwitnące w maju, oznaczające czystość duszy i ciała, a także nadzieję na niedługie zakochanie się z wzajemnością.



Kupidyn, syn Wenus, z zasłoniętymi oczyma strzela z łuku w kierunku Gracji. Wypuszczane przez niego na oślep strzały oznaczają nieprzewidywalność uczuć. Zranienie taką strzałą zapowiada szybkie zakochanie się i małżeństwo.

Postać w centralnej części to **Wenus** – rzymska bogini miłości. Symbolizuje ona idealną, cnotliwą miłość małżeńską, o czym świadczą skromna poza i strój zakrywający ciało. Ta najważniejsza postać, umieszczona wyżej od pozostałych, łączy różne wymiary uczucia ukazane po obydwu stronach płótna.



Po prawej stronie dzieła ukazane zostało dramatyczne wydarzenie z mitologii antycznej – **Zefir**, bóg zachodniego wiatru, porywa nimfę **Chloris**. Z ust boginki zamiast wołania o ratunek wysypują się kwiaty. Ta scena ilustruje miłość cielesną, pełną emocji zakłócających harmonię. Mimo tego uczynku Zefir może odwiedzać ogród Wenus, ponieważ przynosi zapach kwiatów.

Obok Chloris, nimfy z mitologii greckiej, malarz umieścił jej odpowiedniczkę z rzymskich mitów, **Florę** – boginię wiosny. Świadczy to o tym, że artysta inspirował się szeroko rozumianą antyczną tradycją. Szatę Flory zdobią róże, symbol Wenus i miłości. Te kwiaty bogini rozsypuje też przed siebie.

SANDRO BOTTICELLI, *Wiosna*, tempera na desce, 203 × 314 cm, Galeria Uffizi we Florencji, ok. 1480 r.

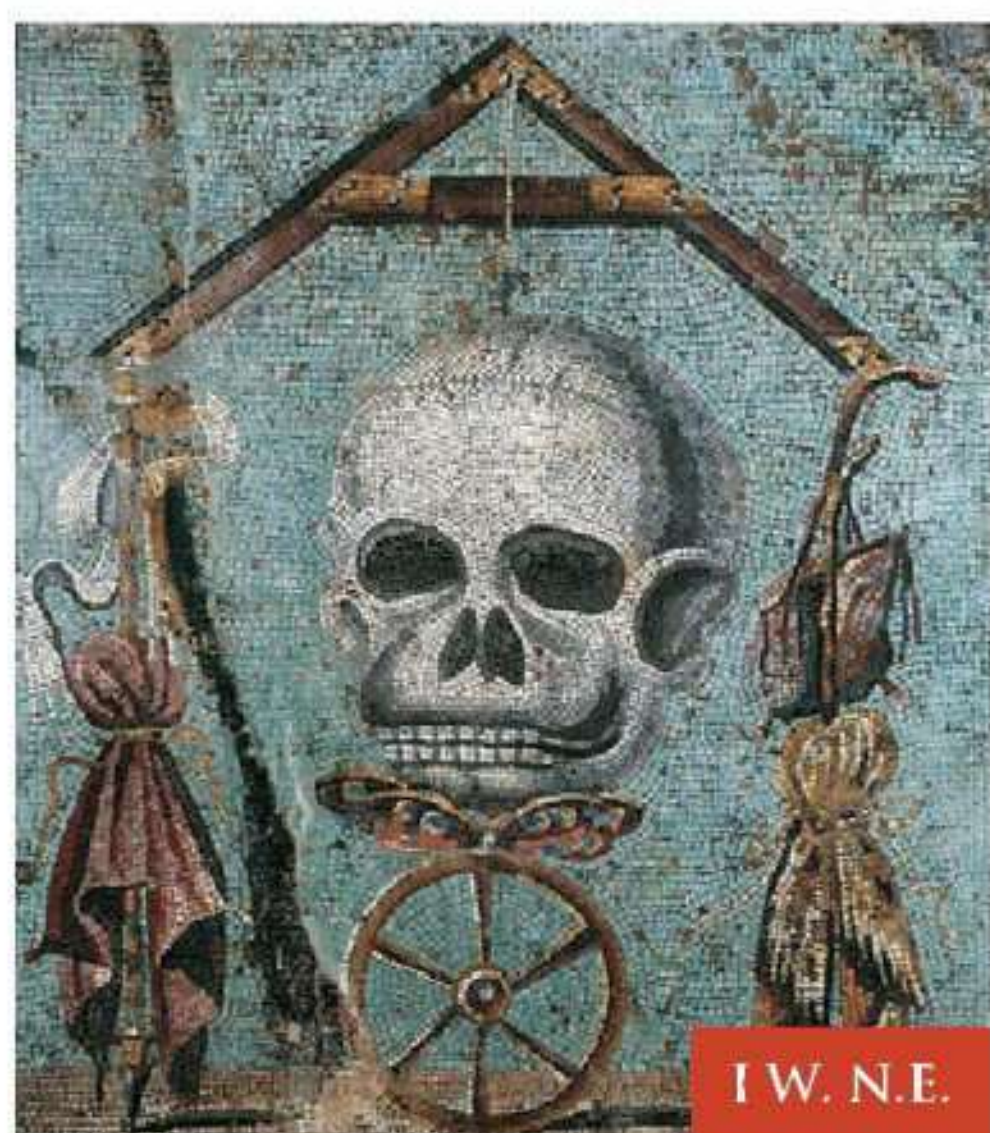
MOTYWY KULTUROWE

W sztuce różnych epok występują utrwalone **motywy kulturowe**. Nazywamy w ten sposób tematy – głównie filozoficzne, religijne i mitologiczne – wielokrotnie powtarzane w rozpoznawalnej formie w kolejnych stuleciach. Te same motywy podejmują twórcy różnych dziedzin: wątek ukazany w obrazie może mieć odzwierciedlenie również w rzeźbie, utworze literackim czy muzycznym. Im więcej dowiadujemy się o kulturze, im więcej dzieł sztuki oglądamy, tym łatwiej przychodzi nam rozpoznawanie poszczególnych motywów i dostrzeganie, w jaki sposób artyści je przetwarzają.



DAMIEN HIRST,
Na miłość boską!

Mozaika Czaszka i poziomica (*Memento mori*)



I.W. N.E.

ANTONIO DE PEREDA, *Alegoria próżności*



1634



1524

BARTHEL BRUYN STARSZY, *Vanitas*



1650

SIMON RENARD DE SAINT ANDRÉ, *Vanitas*

Refleksja o śmierci i przemijaniu sięga starożytności – rzymski poeta Horacy jest autorem słów o tym, że wszystko kończy się śmiercią, która kładzie kres rzeczom. Cytat ten w wersji łacińskiej został umieszczony w obrazie przez Barthela Bruyna starszego.

Motyw *vanitas* był szczególnie popularny w XVI i XVII w. Odzwierciedlał niepokoje epoki – Europę targaną wojnami, regularnie powtarzały się epidemie nieuleczalnych chorób, wiele dzieci nie dożywało dorosłości. W takiej codzienności poczucie zagrożenia, niepewność jutra i wrażenie bliskości śmierci nie były czymś nadzwyczajnym.

Motyw *vanitas* przewija się przez historię sztuki od czasów antyku. Łacińskie słowo *vanitas*, czyli 'marność', pochodzi z biblijnego cytatu: *Vanitas vanitatum et omnia vanitas* ('Marność nad marnościami i wszystko marność'). Ten fragment przypomina, że wszelkie rzeczy, na których nam zależy za życia, są kruche, krótkotrwałe i nic nie znaczą w porównaniu z tym, co może nas czekać po śmierci.

W martwych naturach typu *vanitas* występuje stały zestaw symbolicznych rekwizytów. Oprócz czaszki są to m.in. klepsydra lub zegar wskazujące upływ czasu, świeca, której płomień gaśnie tak łatwo jak ludzkie życie, bezwartościowe po śmierci kosztowności, szybko wędnące kwiaty. Można dostrzec również instrumenty muzyczne, których dźwięk rozchodzi się tylko przez chwilę, po czym zanika. Odszukaj te elementy w zaprezentowanych dziełach.

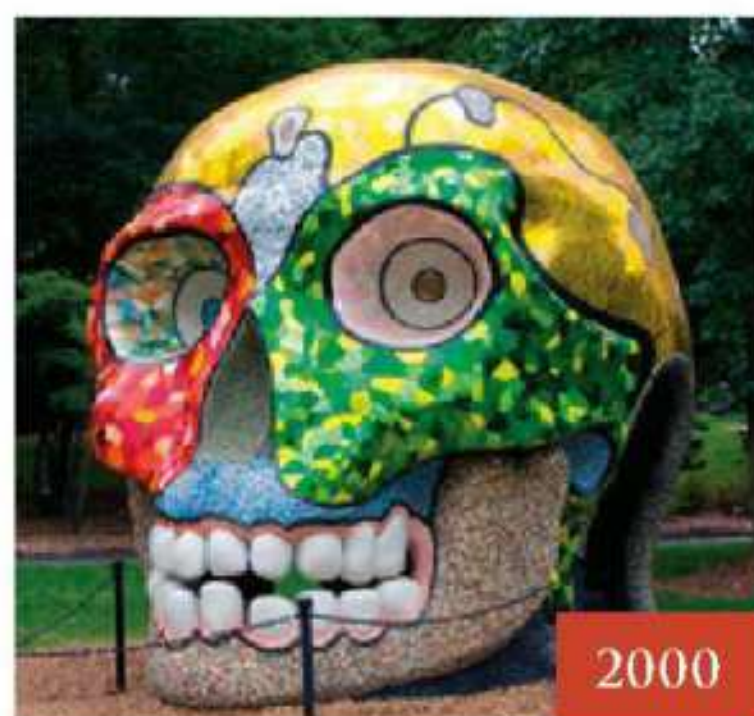
GUSTAV KLIMT, *Alegoria życia i śmierci*



PABLO PICASSO,
Martwa natura z czaszką byka



NIKI DE SAINT
PHALLE,
Czaszka



Powrót popularności motywu w czasach współczesnych wiąże się z doświadczeniem tragedii II wojny światowej i obserwacją obecnej rzeczywistości, skupionej na dobrach doczesnych i rozrywce. Tymczasem ani konsumpcjonizm, ani nowe technologie nie zatrzymają czasu. Popkultura zdołała jednak wchłonąć symbol śmierci – czaszka jest modnym wzorem używanym m.in. w sztuce tatuażu, fotografii, grafice użytkowej i modzie.



AUDREY FLACK,
Marilyn (Vanitas)

STRATEGIA ARTYSTY

Artysta tak planuje wygląd dzieła, sposób jego wykonania lub swoje działania, aby wpłynąć na widza, np. zirytować go, zaszokować czy zaprosić do gry i aktywnego uczestnictwa. Celem twórcy może być także komentowanie rzeczywistości, cytowanie innych autorów albo zabawa kiczem.



JEAN TINGUELY [żan tęglij],
Pit stop, części bolidu Formuły 1,
złom żelazny, 4 projektory,
360 × 600 × 600 cm, Muzeum
Tinguely w Bazylei (Szwajcaria),
1984 r.

Strategią twórcy było wykorzystanie części bolidu wyścigowego do stworzenia konstrukcji nieprzypominającej pojazdu. Tytuł dzieła to określenie stosowane na przystanek techniczny, z którego korzystają zawodnicy w czasie trwania wyścigów samochodowych Formuły 1. Tinguely wyobraził sobie taki przystanek jako miejsce przekształcenia pojazdu w sztukę.

FUNKCJA PODSTAWOWA I DODATKOWA

Podstawowym przeznaczeniem przedmiotów codziennego użytku i budowli jest zaspokajanie potrzeb człowieka. O dodatkowym przesłaniu obiektów architektonicznych i dzieł sztuki użytkowej decydują takie ich właściwości, które nie są niezbędne z punktu widzenia użytkownika, lecz wskazują np. na poglądy ich projektanta. Jego dzieło może wyrażać tożsamość danego regionu, upiększać codzienne otoczenie lub też promować określone idee czy popularyzować wzory i tradycje kultury ludowej, a także odwoływać się do innych tekstów kultury.



FRANCO AUDRITO,
sofa Usta, 1972 r.



STUDIO MALAFOR,
sofa Blow, 2012 r.

Sofa *Usta* ma rozbawiać korzystające z niej osoby i kojarzyć się z zaskakującymi przedmiotami wytwarzanymi przez surrealistów. Z formą tego mebla kontrastują surowe kształty i neutralne barwy sofy *Blow*, która w zamierzeniu projektantów ma zachęcać do korzystania z ekologicznych materiałów (papieru), a także do mobilnego trybu życia – sofa jest dmuchana, można zatem w razie potrzeby łatwo ją przenieść lub schować.

INTERPRETACJA DZIEŁA SZTUKI W SKRÓCIE

- Stylem w sztuce nazywamy charakterystyczne cechy obrazów, rzeźb, budowli i przedmiotów użytkowych, powstałych w danym czasie i miejscu.
- Konwencja to zbiór właściwości i funkcji, które wynikają z pomysłów i celów artysty dostosowującego środki wyrazu do własnych zamierzeń oraz reakcji widza. Ze względu na konwencję wyróżniamy dzieła m.in. realistyczne, abstrakcyjne, ekspresyjne, minimalistyczne, idealizujące, uproszczone, symboliczne, alegoryczne, dekoracyjne, humorystyczne, interaktywne.
- Estetyka jest nauką o pięknie, jego kryteriach i kanonach oraz o sztuce, dziełach i doznaniach z nimi związanych.
- Piękno to wartość łączona z dobrem i doskonałością, charakteryzująca dzieła harmonijne i proporcjonalne, mistrzowsko wykonane, ukazujące idealną i uporządkowaną rzeczywistość, wywołujące poruszenie i zachwyt.
- Brzydota jest kategorią opozycyjną względem piękna, dawniej służącą ukazywaniu starości, zła, karykaturalnych przedstawień, a obecnie – wzmacnianiu autentyczności wyrazu dzieła i silnemu oddziaływaniu na widza oraz pobudzaniu go do refleksji.
- Kiczem nazywamy masowo produkowane wyroby o uproszczonej, często pozbawionej kontekstu i sensu formie oraz treści. Wywołują one jedynie pozytywne emocje, są naiwne, dekoracyjne i nie pobudzają odbiorcy do głębszego namysłu.
- Temat i tytuł wskazują na sytuację, postaci lub formy, które przedstawia praca.
- Jako nawiązania w dziełach sztuki rozumiemy czerpanie przez artystów inspiracji z mitologii, Biblii oraz prac innych twórców, bądź odwoływanie się do historii czy bieżących wydarzeń.
- Kontekst to wszelkie informacje pomocne w odczytaniu sensu pracy, dotyczące m.in. historii, filozofii i religii oraz epoki, życia artysty i etapów jego twórczości.
- Symbolami nazywamy elementy przedstawienia, które mają kilka dodatkowych, różnorodnych znaczeń, odsyłających do nieukazanych bezpośrednio zjawisk, idei lub pojęć. Alegoriami określa się obiekty mające – poza sensem dosłownym – jedno ustalone znaczenie przenośne.
- Motywy kulturowe to tematy – głównie filozoficzne, religijne i mitologiczne – wielokrotnie powtarzane w rozpoznawalnej formie w kolejnych epokach.
- Strategią artysty nazywamy planowanie wyglądu dzieła w taki sposób, aby w określony sposób wpłynąć na widza.
- Funkcją podstawową przedmiotów codziennego użytku i budowli jest zaspokajanie potrzeb człowieka. Funkcja dodatkowa wiąże się z takimi właściwościami danych obiektów i dzieł, które wykraczają poza ich niezbędne zastosowania.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Udajcie się na wystawę, aby przećwiczyć interpretację dzieł. Podzielcie się na dwie grupy: przewodników i odwiedzających. Zadaniem oprowadzających będzie omówienie treści wybranych prac, a rolą widzów – zadawanie pytań dotyczących wybranych elementów dzieł i zagadnień. Wasze ustalenia weryfikujcie na bieżąco z pomocą nauczyciela lub pracownika muzeum.
- 2 Przygotuj prezentację poświęconą dziełom ilustrującym wybraną przez Ciebie kategorię estetyczną. Każdą pracę opatrz opisem uzasadniającym Twój wybór. Przedstaw materiały koleżankom i kolegom. Czy Wasze opinie o poszczególnych przykładach są zgodne?
- 3 Podzielcie się na grupy, aby wspólnie prześledzić dzieje wybranych motywów kulturowych, np. miłości,

macierzyństwa czy cierpienia. Stwórzcie ciekawe w formie prezentacje dotyczące rozwoju danego motywu w czasie.

- 4 Przeprowadźcie w klasie dramę – wywiad z artystą. Wyszukajcie przed lekcją jak najwięcej informacji o wybranym twórcy. Podczas wywiadu osoba odgrywająca rolę dziennikarza będzie zadawała pytania dotyczące treści wybranej pracy autora, a twórca opowie o różnych aspektach związanych z dziełem i swoim życiem.
- 5 Przed następną lekcją zastanów się, czy kolejność rozważanych zagadnień albo czynności podejmowanych w trakcie interpretacji ma wpływ na nasz odbiór dzieł sztuki. Dlaczego? Jaki porządek należałoby – według Ciebie – przyjąć?



SZUKAJ SZTUKI

- *How Art Made the World* (Jak szuka stworzyła świat), serial dokumentalny, USA, Wielka Brytania 2005.
- *Modern Masters* (Nowocześni mistrzowie), serial dokumentalny, Wielka Brytania 2010.

- *Painters Painting* (Malarze malują), film dokumentalny, reż. Emile de Antonio, USA 1973.
- *Why Beauty Matters* (Dlaczego piękno jest ważne), film dokumentalny, Wielka Brytania 2009.

3. ANALIZA I INTERPRETACJA KROK PO KROKU

Jaki sens kryje się w wyglądzie dzieła?

Uporządkowana obserwacja wszystkich zastosowanych w danym dziele elementów abecadła plastycznego prowadzi do odkrycia zawartych w pracy znaczeń. Możemy dzięki temu zrozumieć przesłanie artysty oraz emocje, które zamierzał wyrazić poprzez sztukę.

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, jak krok po kroku odczytać sens dzieła sztuki.

NA POCZĄTEK

Przypomnij sobie obejrzone filmy lub przeczytane książki o detektywach prowadzących śledztwa, próbujących rozszyfrować zagadki. W jaki sposób pracowali? Jak myślisz, czy ich umiejętności byłyby przydatne w odkrywaniu sensów dzieł sztuki?

CO WPŁYWA NA NASZ ODBIÓR DZIEŁ SZTUKI?

Na wrażenia i refleksje widza, a zatem na odczytywane przez niego treści dzieła, w dużym stopniu wpływa **sposób kontaktu** z daną pracą artystyczną. W muzeach możemy się zapoznać z oryginałami dzieł sztuki, w albumach – przeglądamy reprodukcje. Patrzymy na obrazy i rzeźby, korzystamy z przedmiotów użytkowych czy budowli. Współczesna sztuka daje nam możliwość dotykania dzieł, wchodzenia do ich wnętrza, oglądania i słuchania nagrań, a nawet bezpośredniego udziału w przedsięwzięciach twórców. Przy pierwszym kontakcie z dziełem ważne jest zatem rozpoznanie, do jakiej **dziedziny sztuk wizualnych** ono należy, w jakiej **technice** i z jakich **tworzyw** zostało wykonane. Istotne również, aby ustalić, czy mamy do czynienia z dziełem **realistycznym**, czy **abstrakcyjnym**. W pracach realistycznych forma stanowi środek do stworzenia złudzenia rzeczywistego świata. W dziełach abstrakcyjnych staje się ona samodzielną całością, celem samym w sobie. Jest wynikiem badań artysty nad środkami wyrazu plastycznego bądź podejmowanych przez niego prób wyrażenia osobistych uczuć i przeżyć.

Kolejnym czynnikiem wpływającym na odbiór dzieł jest podział dziedzin sztuki na **dwuwymiarowe**, płaskie – operujące jedynie iluzją przestrzeni (rysunek, malarstwo, grafika, fotografia) – oraz **trójwymiarowe**, przestrzenne (rzeźba, architektura, sztuka użytkowa).

Innym rozróżnieniem istotnym w analizie i interpretacji dzieł jest podział na **sztukę dawną** i **współczesną**. Prace powstałe do końca XIX w. mają wiele cech wspólnych, wynikających z obowiązujących od czasów antyku i renesansu reguł dotyczących m.in. tematyki, kompozycji, perspektywy czy sposobów ukazywania rzeczywistości. Przełom abstrakcyjny i ruchy awangardowe z początku XX w. sprawiły, że odstąpiono od wcześniejszych zasad. **Nowe formy sztuki**, które pojawiły się po II wojnie, również przyczyniły się do odrzucenia reguł w świecie artystycznym. Większego znaczenia w odbiorze nabrały emocje i skojarzenia, jakie wzbudza dana praca, a także znajomość zjawisk najnowszej sztuki i kultury oraz problemów współczesnego świata.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Od czego zależy odbiór sztuki?
- Na co zwracać uwagę, analizując prace artystów?
- Jakie czynniki należy kolejno uwzględnić, aby odkryć przesłanie dzieła?

▶ O dziedzinach sztuki
czytaj na s. 12–13.

▶ O abstrakcji czytaj
na s. 102–117.

▶ O awangardzie czytaj
na s. 94–101.

PYTANIA NA POCZĄTEK ANALIZY DZIEŁA

**CZY DZIEŁO JEST
DWUWYMIAROWE,
CZY TRÓJWYMIAROWE?**

płaskie kształty czy bryły

**JAK DZIEŁO WPŁYWA
NA MOJĄ WRAŻLIWOŚĆ?**

emocje, odczucia, wrażenia,
skojarzenia

**CZY MOJA WIEDZA
POMAGA MI
W ODBIORZE?**

wiadomości o epoce, autorze,
ukazanym temacie (kontekst)

**CZY DZIEŁO JEST
REALISTYCZNE,
CZY ABSTRAKCYJNE?**

forma jako środek do stworzenia
iluzji rzeczywistości czy forma
jako samodzielna całość

**CZY OGLĄDAM
SZTUKĘ DAWNĄ,
CZY WSPÓŁCZESNĄ?**

reguły dotyczące tematu,
kompozycji, perspektywy i innych
środków wyrazu czy brak zasad
i wolność twórcza

**JAKA TO DZIEDZINA
I TECHNIKA?**

rysunek, malarstwo, grafika,
rzeźba, architektura, sztuka
użytkowa, nowe formy sztuki

Odwiedzając wystawę ma możliwość przyglądać się z bliska oryginałowi dzieła współczesnego niemieckiego malarza Anselma Kiefera, dzięki czemu może ocenić wymiary obrazu i w pełni zanalizować jego formę, m.in. fakturę.



ANALIZA I INTERPRETACJA – 6 KROKÓW

1 PIERWSZE WRAŻENIE I AKCENT KOMPOZYCYJNY

Każde dzieło wyróżnia się charakterystycznymi cechami, np. zaskakującą kompozycją, nietypową techniką czy żywą kolorystyką. Wyrazisty element przykuwający uwagę widza, gdy ogląda on dzieło sztuki po raz pierwszy, nazywamy **akcentem kompozycyjnym** (dominantą). To od niego zaczynamy odbiór, by później stopniowo odkrywać kolejne elementy języka plastycznego związane z tematyką, treścią i przesłaniem pracy. Jeśli chodzi o rzeźby, budowle i przedmioty sztuki użytkowej, początkowo zwykle zwracamy uwagę na ich funkcję, konstrukcję oraz zastosowane dekoracje.

2 PODSTAWOWE INFORMACJE

W przypadku większości wytworów artystycznych możemy bez trudu uzyskać **informacje o autorze** i **tytule** albo **miejsu i czasie powstania** pracy oraz o jej **wymiarach**, **materiałach** i **technice** wykonania. Jest to wiedza potrzebna do zrozumienia **kontekstów** związanych z dziełem, a zatem niezbędna do jego odczytania. Forma i treść danej pracy są związane z epoką i kulturą, w której dzieło powstało, a także z określonymi wartościami i ideami filozoficznymi i religijnymi. Czynniki te wpływają na ostateczną postać pracy równie mocno jak osobowość i doświadczenia autora.

3 OGÓLNY OPIS DZIEŁA

Zanim skupimy się na szczegółach dzieła, określamy, jaki jest jego **temat**, co ono ukazuje. Czy to praca **realistyczna**, czy **abstrakcyjna**, tradycyjna, a może nowoczesna? W jaki sposób oddziałuje dzieło – **pięknem**, **brzydotą** czy **kiczem**? Ustalamy przynależność pracy do określonych **stylu**, **epoki** i **konwencji**. Stwierdzamy, czy analizowane dzieło zalicza się do wytworów **sztuki elitarnej**, czy przynależy do **sztuki popularnej** albo **ludowej**. Wyznaczamy także związek **tytułu** z tym, co zostało przedstawione przez artystę, i gromadzimy pierwsze skojarzenia dotyczące elementów pracy.



JEAN-MICHEL BASQUIAT

[żan miszel baskia], *Mona Lisa*, farby akrylowe i kredki olejne na płótnie, 169 × 154 cm, kolekcja prywatna, 1983 r.

Współczesny artysta nawiązał do wyglądu postaci ze słynnego renesansowego dzieła Leonarda da Vinci. Basquiat potraktował klasyczny wzorzec w sposób ironiczny – odarł go z piękna i powagi. Ponadto umieścił w obrazie napisy z banknotu o niskim nominale. Twórca odniósł się w ten sposób do funkcjonowania artystów i ich prac na rynku komercyjnym.

4 SZCZEGÓŁOWA ANALIZA ŚRODKÓW WYRAZU

W zależności od typu dzieła podczas analizy zwracamy uwagę na inne elementy: w obrazach skupiamy się na **plamach** i **barwach**, w rysunku dostrzegamy sposób prowadzenia **linii**, przyglądamy się **bryle** i **fakturze** rzeźby oraz **kompozycji**, **skali** i **proporcjom** budowli, oceniamy dopasowanie **formy** do **funkcji** przedmiotu sztuki użytkowej. W przypadku nowych form sztuki zaczynamy od określenia **przedmiotów**, **technik** i **tworzyw** zastosowanych przez artystę.

5 SZCZEGÓŁOWA INTERPRETACJA TREŚCI

Po zapoznaniu się ze sposobem ukazania tematu i z doбором środków wyrazu możemy się zastanowić, jakie treści zamierzał przekazać artysta dzięki zastosowanej **strategii**. Dążymy zatem do odpowiedzi na pytanie o cel twórcy i powody powstania dzieła, a także staramy się odczytać sens pracy. Poszukujemy **treści symbolicznych** i **alegorycznych**, odniesień do **mitologii** czy **religii** oraz **nawiązań** do innych dzieł sztuki. Tropimy **motywy kulturowe**. Próbuje odgadnąć, do jakich **problemów** i **idei** odniósł się twórca – co w otaczającej rzeczywistości było dla niego istotne, ciekawe. Dzięki obserwacji dzieła oraz refleksji nad jego formą i treścią odnajdujemy **klucz interpretacyjny**, czyli najistotniejszy element, który pozwala odczytać znaczenie pracy. Mogą nim być: jej wygląd i tytuł, konwencja i styl, symbole i motywy kulturowe, strategia artysty oraz nawiązania do innych tekstów kultury.

6 WRAŻENIA I REFLEKSJE

Forma i treść dzieła sztuki składają się na przekaz artysty i wywołują w widzu określone emocje. Po analizie wyglądu dzieła i odczytaniu znaczeń w nim zawartych warto zastanowić się nad ogólnym wydźwiękiem pracy i naszymi odczuciami. Nieznajomość niektórych kontekstów związanych z dziełem nie wyklucza tego, że dany wytwór artystyczny przemówi do nas w sposób wyjątkowy. Na nasz odbiór wpływają bowiem osobiste **uczucia**, **przeżycia** i **doświadczenia**. Tworzymy własną opowieść związaną z dziełem, nadajemy mu nowe znaczenia. W ten sposób stajemy się współtwórcami sensu dzieła.



**MICHELANGELO
PISTOLETTO**

[mikelandżelo pistoletto],
Wenus wśród szmat, marmur,
ubrania, 212 × 340 × 110 cm,
galeria Tate Modern
w Londynie, 1967 r.

W tym dziele ważne są technika i tworzywo. Artysta odwrócił kopię antycznej rzeźby tyłem do widza, łamiąc przyjęte zwyczaje. Kolejnym przekroczeniem reguł jest gest umieszczenia symbolu klasycznego piękna i sztuki wysokiej wśród zużytych ubrań, kojarzonych ze sferą codziennego życia.

ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ PŁASKICH: OBRAZU, RYSUNKU, GRAFIKI, KOLAŻU, FOTOGRAFII

1 Czy w dziele są elementy, które przykuwają Twoją uwagę? Dlaczego wzbudziły Twoje zainteresowanie? Określ, jakie uczucia wywołuje w Tobie obraz przy pierwszym zetknięciu. Jaki jest nastrój analizowanej pracy?

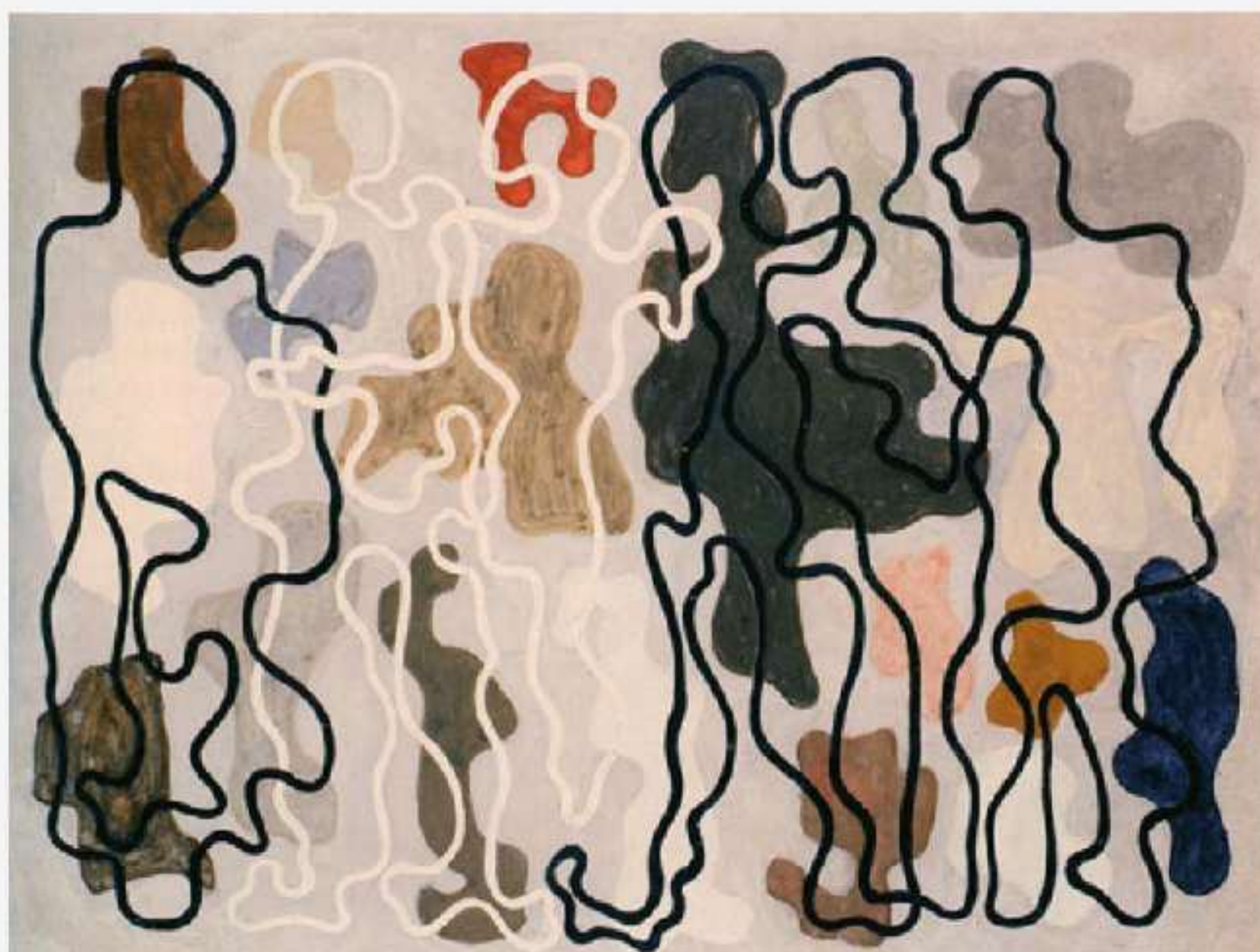
2 Przeczytaj podpis pod reprodukcją. Czy uzyskane informacje wpływają na Twój odbiór obrazu?



SAMUEL VAN HOOGSTRAATEN [hohsztraten], *Trompe l'oeil* [trąplej], fr. 'zmylenie oka', olej na płótnie, 63 x 79 cm, Miejska Galeria Sztuki w Karlsruhe (Niemcy), 1666 r.

3 Ustal, czy obraz ukazuje scenę figuratywną (osoby, przedmioty, przyrodę), czy też układ nieprzedstawiających plam barwnych. Określ, jakie elementy znajdują się na poszczególnych planach obrazu i w centrum. Co jest najbardziej widoczne? Jak opiszesz konwencję dzieła, jego styl i formę? Czy temat współgra z tytułem? Jakie skojarzenia wywołuje w Tobie problematyka dzieła? Czy tytuł pracy zmienia Twoje pierwsze odczucia?

4 Spójrz na obraz jako na płaszczyznę pokrytą farbami. Jakie kolory w nim dominują? W jaki sposób opiszesz plamy barwne? Co powiesz o kształtach widocznych na obrazie? Czy dostrzegasz ślady pędzla? Jaki jest układ form w dziele? Gdzie znajdują się płaszczyzny oświetlone i zacienione? Które środki dominują?

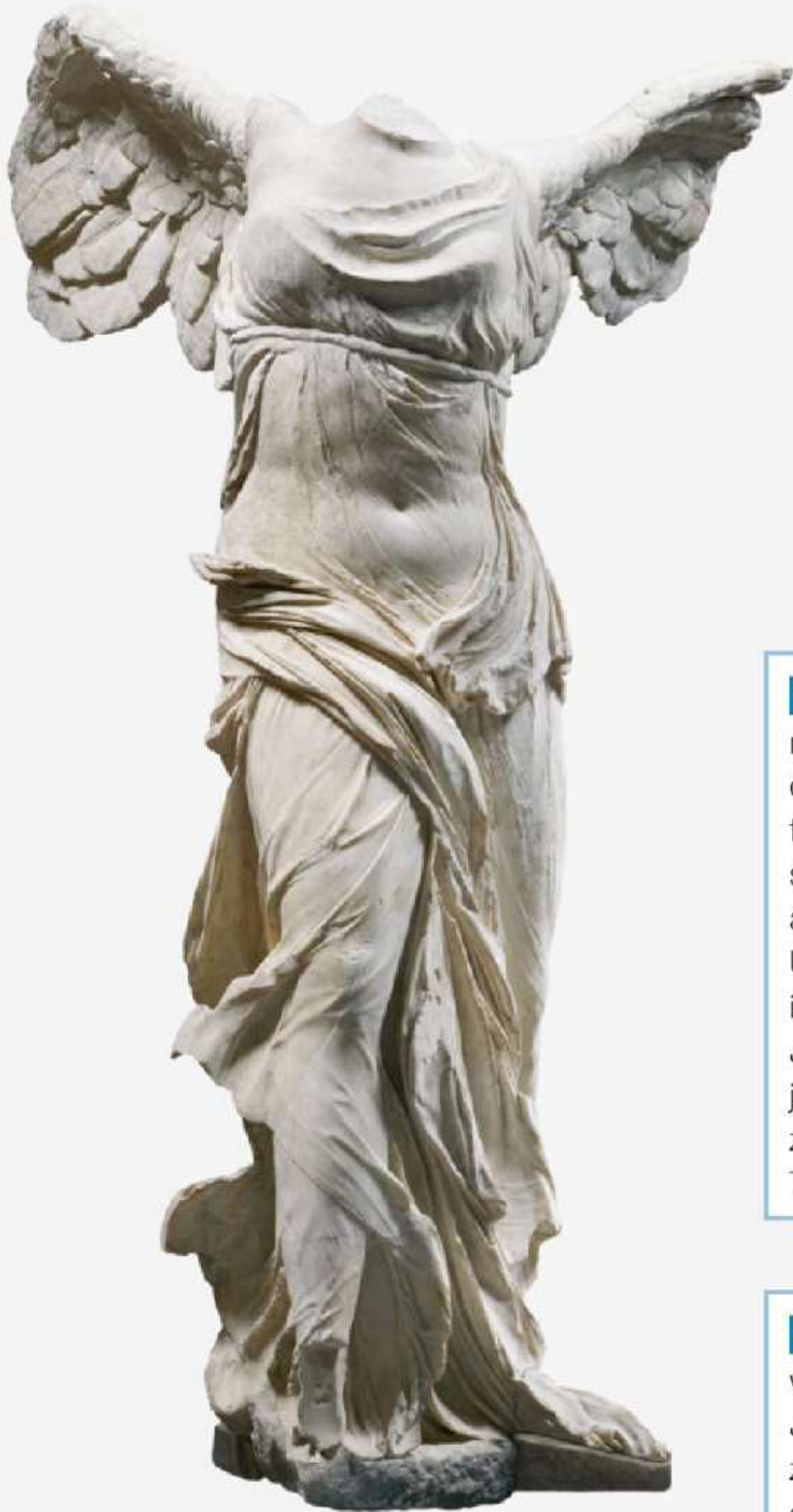


WŁADYSŁAW STRZEMIŃSKI, *Bezrobotni*, tempera na tekturze, 19 x 25 cm, Muzeum Sztuki w Łodzi, 1934 r.

5 Dlaczego artysta posłużył się środkami plastycznymi w taki sposób? Czy w dziele można dostrzec symbole, motywy, odniesienia do historii lub mitologii? Czy dominuje forma (np. kolor lub faktura), czy też najważniejsza wydaje się treść (np. przesłanie religijne)?

6 Czy Twoje pierwsze wrażenie zmieniło się pod wpływem analizy obrazu? Czy początkowe pomysły interpretacyjne okazały się trafne? Jak rozumiesz przesłanie artysty i wydźwięk jego pracy? Jaka jest Twoja opinia o dziele? Uzasadnij swoje zdanie.

ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ TRÓJWYMIAROWYCH: RZEŻBY, DZIEŁA SZTUKI UŻYTKOWEJ



PYTOKRITOS,
Nike z Samotraki, marmur,
wysokość 328 cm, Luwr w Paryżu,
III–II w. p.n.e.

1 Czy w dziele są elementy, które przykuwają Twoją uwagę? Dlaczego wzbudziły Twoje zainteresowanie? Określ, jakie uczucia wywołuje w Tobie obiekt przy pierwszym zetknięciu.

2 Przeczytaj podpis pod dziełem. Czy te informacje wpływają na Twój odbiór? W jakiej przestrzeni jest ono prezentowane?

3 Ustal, czy rzeźba ukazuje kształty rzeczywiste (osoby, przedmioty), czy też stanowi układ abstrakcyjnych form. Określ, czy jest to rzeźba wolno stojąca, związana z danym miejscem, a może wpasowana w architekturę. Ustal, jakie funkcje pełni obiekt, oceń ich powiązanie z wyglądem pracy. Jak można określić konwencję dzieła, jego styl i formę? Czy temat współgra z tytułem? Czy tytuł pracy zmienia Twoje pierwsze odczucia?

4 Spójrz na obiekt jako na bryłę w przestrzeni. Jaka jest skala rzeźby? Jaka jest jej kompozycja? W jaki sposób został opracowany materiał dzieła? Jak oddziałuje to na fakturę i barwę rzeźby? Czy oświetlenie ma wpływ na odbiór obiektu?

5 Dlaczego artysta posłużył się środkami plastycznymi w taki sposób? Czy w dziele można dostrzec symbole, motywy, odniesienia do historii lub mitologii? Czy dominuje forma (np. faktura różnie opracowanego tworzywa), czy też najważniejsza wydaje się treść (np. ukazanie bohatera w formie pomnika)?

6 Czy Twoje pierwsze wrażenie zmieniło się pod wpływem analizy, oglądania rzeźby z różnych stron, z bliska i z daleka? Czy początkowe pomysły interpretacyjne okazały się trafne? Jak rozumiesz przesłanie artysty i wydźwięk jego pracy? Jaka jest Twoja opinia o dziele? Dlaczego?



KATARZYNA KOBRO,
Kompozycja przestrzenna nr 6,
stal malowana, 64 × 25 × 15 cm,
Muzeum Sztuki w Łodzi, 1931 r.

ANALIZA I INTERPRETACJA BUDOWLI

1 Czy w budowli są elementy, które przykuwają Twoją uwagę? Dlaczego wzbudziły Twoje zainteresowanie? Określ, jakie uczucia wywołuje w Tobie obiekt.

2 Czy informacje o tym, kto i kiedy stworzył budynek oraz gdzie się on znajduje, wpływają na Twój odbiór?

3 Przeanalizuj budowlę pod względem układu poszczególnych elementów, ich kształtów, relacji między nimi, odległości, proporcji, rytmów oraz powtórzeń części konstrukcyjnych i dekoracyjnych. Jaka jest skala obiektu? Zwróć uwagę na elementy charakterystyczne, dominujące kierunki i linie kompozycyjne, otwory. Co można powiedzieć o zastosowanych materiałach konstrukcyjnych i powierzchni budynku? Ustal, które środki wyrazu dominują w dziele.



BALDASSARE LONGHENA [longena],
bazylika Santa Maria della Salute w Wenecji, 1687 r.

4 Ustal, czy budowla ma tradycyjną formę, czy też jest przykładem nowoczesnej architektury. Określ jej związek z otoczeniem. Wymień funkcje, jakie pełni obiekt, i oceń ich powiązanie z wyglądem dzieła. Przemyśl wygląd bryły, uwzględniając styl, jaki ona reprezentuje.

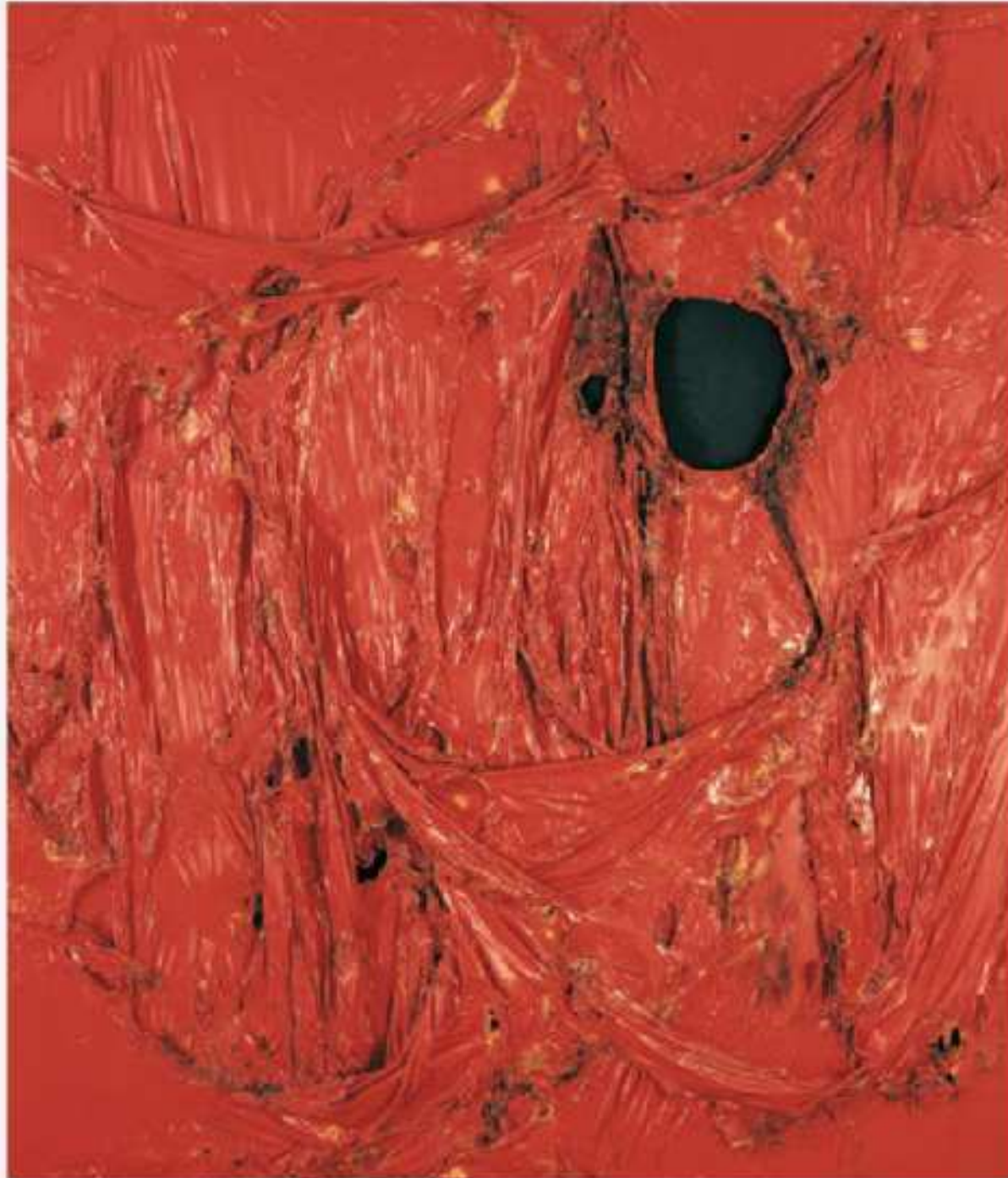


LE CORBUSIER [le korbuzje],
kaplica Matki Bożej Na Górze w Ronchamp (Francja), 1950–1955 r.

5 Dlaczego architekt posłużył się językiem sztuki w taki sposób? Czy w dziele można dostrzec odniesienia do rzeczywistości społecznej, historii lub określonych stylów? Czy dominuje forma, związana z przeznaczeniem budowli, czy też najważniejsza wydaje się jej dodatkowa funkcja, np. dekoracyjna?

6 Czy Twoje pierwsze wrażenie zmieniło się pod wpływem dłuższego oglądania budowli, obejścia jej naokoło, przebywania w środku? Czy początkowe odczucia okazały się trafne? Jaka jest Twoja opinia o dziele? Uzasadnij swoje zdanie.

ANALIZA I INTERPRETACJA DZIEŁ NOWYCH FORM SZTUKI



ALBERTO BURRI, *Duży czerwony P18*, stopione tworzywo sztuczne, Narodowa Galeria Sztuki Nowoczesnej i Współczesnej w Rzymie, 1964 r.

1 Czy w dziele są elementy, które przykuwają Twoją uwagę? Dlaczego wzbudziły Twoje zainteresowanie? Określ, jakie uczucia, wrażenia i emocje wywołuje w Tobie praca przy pierwszym zetknięciu.

2 Przeczytaj podpis pod dziełem lub komentarz artysty. Czy te informacje wpływają na Twój odbiór pracy?

3 Ustal, do jakiej współczesnej formy twórczości można zaliczyć pracę, określ jej konwencję i strategię artysty. Czy dzieło odwołuje się do rzeczywistości, czy stanowi abstrakcyjny układ przedmiotów? Nazwij elementy, z których składa się praca, określ ich wielkość i umiejscowienie. Jakie części są najbardziej widoczne? Czy temat współgra z tytułem? Jakie skojarzenia wywołuje w Tobie problematyka dzieła?

5 Dlaczego artysta posłużył się środkami plastycznymi w taki sposób? Czy w dziele można dostrzec symbole, motywy, odniesienia do współczesnych problemów lub historii? Czy najważniejszy jest eksperyment z formą i techniką tworzenia, pomysł artysty, a może dominuje przesłanie pracy?

4 Spójrz na obiekt jako na kompozycję plastyczną. Jaki jest układ form w dziele? Co możesz powiedzieć o jego kształtach? Jakie kolory w nim dominują? Czy dostrzegasz szczególne cechy faktury przedmiotów i materiałów? Czy praca została wzbogacona o efekty świetlne, dźwiękowe lub audiowizualne? Które elementy przeważają w analizowanym dziele?

6 Czy Twoje pierwsze wrażenie zmieniło się pod wpływem analizy obiektu? Czy początkowe pomysły interpretacyjne okazały się trafne? Jak rozumiesz wydźwięk pracy? Jaka jest Twoja opinia o dziele? Uzasadnij swoje zdanie.



MONIKA SOSNOWSKA, *1:1*, stal, 7 × 14 × 6 m, Pawilon Polski na 52. Biennale w Wenecji, 2007 r.

REFLEKSJE W KONTAKCIE Z DZIEŁAMI SZTUKI



Widzowie na wystawie *WIKIzeum* w Muzeum Sztuki w Łodzi, 2011 r.

- 1** Co czuję, gdy patrzę na dzieło? Czy praca wywołuje silne emocje, czy raczej pozostawia obojętnym?
- 2** Czy coś przykuwa moją uwagę, czy nic nie budzi zainteresowania? Dlaczego tak się dzieje?
- 3** Na jakie moje zmysły oddziałuje dzieło? Czy artysta wymaga ode mnie działania?
- 4** Czy mogę zobaczyć pracę z każdej strony, wejść do środka, dotknąć? Jak to wpływa na mój odbiór?
- 5** Czy praca zachęca mnie do dłuższego przyglądania się, czy niektóre jej elementy budzą mój sprzeciw, zniechęcenie? Z jakiego powodu?
- 6** Czy dzieło mi się podoba? Jeżeli nie, to co wpływa na taką ocenę?
- 7** Czy mogę powiedzieć, że praca jest piękna, brzydka, kiczowata? Do jakich kategorii estetycznych ją przypiszę? Jakie mam argumenty na poparcie mojej opinii?
- 8** Czy dzieło ma jasny przekaz? Czy twórca nakłania mnie do refleksji lub działania, czy też ukazuje własne przeżycia?
- 9** Czy temat pracy albo jej elementy są bliskie mojemu życiu i doświadczeniom, czy wręcz przeciwnie? Co na to wpływa?
- 10** Czy uważam pracę za trudną w odbiorze, niezrozumiałą, kontrowersyjną? Do czego mógł dążyć artysta, który w ten sposób ją wykonał?
- 11** Jakie informacje byłyby mi potrzebne, żeby odczytać sens dzieła?
- 12** Czy mogę odnaleźć w pracy treści, które wpływają na moje życie i ogląd świata?
- 13** Czy dowiaduję się z pracy czegoś o rzeczywistości, przeszłości, innych ludziach lub artyście?
- 14** Czy zdarzało mi się widywać podobne dzieła? Czy rozpoznaję niektóre elementy przetworzone przez artystę jako nawiązania do innych prac? O czym to świadczy?

ANALIZA I INTERPRETACJA KROK PO KROKU W SKRÓCIE

- Na odbiór dzieł sztuki wpływają m.in.: rozpoznanie przez odbiorcę dziedziny sztuk wizualnych, do której należy praca, oraz zastosowanych przez artystę technik i tworzyw, ustalenie typu dzieła (płaskie czy przestrzenne, realistyczne czy abstrakcyjne), a także stwierdzenie, czy praca należy do sztuki dawnej, czy współczesnej.
- Podczas analizy i interpretacji dzieła należy: zwrócić uwagę na akcent kompozycyjny pracy, czyli jej wyróżniającą cechę, zapoznać się z podstawowymi informacjami o dziele (autor, tytuł, czas i miejsce powstania, wymiary, technika), ogólnie opisać pracę (temat, konwencja, styl), szczegółowo przeanalizować jej formę (perspektywa, światłocień, kompozycja, technika, faktura, kształt, barwa, linia, proporcje i skala, plama barwna) oraz treść (styl i konwencja, estetyka, problematyka, konteksty, symbole, alegorie, motywy, nawiązania), następnie odszukać klucz interpretacyjny, a na zakończenie zebrać wrażenia oraz refleksje wywołane przez kontakt z dziełem.
- Pytania zadawane w trakcie analizy i interpretacji należy dostosować do tego, z jakim dziełem mamy do czynienia: płaskim, trójwymiarowym, budowlą bądź pracą nowych praktyk sztuki.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Wybierzcie się na wystawę, aby przeanalizować prezentowane na niej prace. W tym celu niech każdy z Was wykona fotografie stron z podręcznika z kolejnymi punktami analizy i interpretacji, a następnie wykorzysta te zdjęcia jako pomoc w odbiorze wybranego eksponatu. Czy w kontakcie z dziełami przyszły Wam do głowy zagadnienia lub pytania inne niż te podane w podręczniku? Jakież?
- 2 Sfotografuj poradniki analizy i interpretacji z podręcznika, a następnie wybierz się na spacer po okolicy albo na wycieczkę. Z pomocą wskazówek dokonaj analizy pracy artystycznej albo interesującej budowli z otoczenia.
- 3 Wyszukajcie w dostępnych źródłach dzieło sztuki dowolnej dziedziny, które uznacie za godne uwagi. Następnie podzielcie się na sześć grup – każdy zespół będzie miał za zadanie opracować jeden z punktów analizy i interpretacji wybranej pracy. Na zakończenie przedstawiciele grup kolejno zaprezentują wyniki pracy na forum klasy. Członkowie pozostałych zespołów ocenią trafność spostrzeżeń koleżanek i kolegów.
- 4 Nagraj krótki film z własną wypowiedzią na temat interesującej Cię pracy artystycznej. Uzasadnij swój wybór, przedstaw swoją propozycję interpretacyjną. Zadbaj o to, by wzbudzić ciekawość odbiorców, np. poprzez rozszyfrowanie zagadek pracy albo podzielenie się anegdotami z życia artysty czy z epoki, w której powstało dzieło.
- 5 Udajcie się do muzeum lub galerii jako reporterzy. W trakcie zwiedzania nagrajcie wzajemnie swoje opinie i wrażenia na temat oglądanych prac, możecie też poprosić o komentarze innych zwiedzających. Następnie odszukajcie w zarejestrowanych wypowiedziach odpowiedniki punktów analizy i interpretacji podanych w podręczniku. Czy wszystkie te punkty zawsze się pojawiają? Czy ich kolejność może się zmieniać? O czym to świadczy?
- 6 Przed następną lekcją przygotuj listę czynników, które sprawiają, że konwencje, style i techniki artystyczne ulegają przemianom w ciągu wieków. Jakie wydarzenia mogłyby – Twoim zdaniem – wywołać przełom, rewolucję w sztuce?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Dorota Folga-Januszewska, *Jak czytać malarstwo polskie. Od XI wieku do 1914 roku*, Kraków 2012.
- ▶ Patrick de Rynck, *Jak czytać malarstwo. Rozwiązywanie zagadek, rozumienie i smakowanie dzieł dawnych mistrzów*, Kraków 2005.
- ▶ Jon Thompson, *Jak czytać malarstwo współczesne. Rozwiązywanie zagadek, rozumienie i smakowanie dzieł mistrzów od Courbета do Warhola*, Kraków 2006.
- ▶ Akademia Khan – zamieszczone w internecie przykładowe omówienia dzieł sztuki oraz przewodnik po kolejnych krokach analizy.
- ▶ *Biuro Tłumaczeń Sztuki* – internetowe archiwum interpretacji sztuki najnowszej tworzonych na życzenie internautów.
- ▶ *How to Talk About Art (Jak mówić o sztuce)* – internetowy przewodnik mówienia o sztuce.
- ▶ *Zachęta Narodowa Galeria Sztuki* – internetowy przewodnik po każdej wystawie.
- ▶ *Simon Schama's Power of Art (Potęga sztuki wg Simona Schamy)*, serial dokumentalny, Wielka Brytania 2006.
- ▶ *Ways of Seeing (Sposoby widzenia)*, serial dokumentalny, Wielka Brytania 1972.

ARTYŚCI W WARSZAWIE

Specyfika tego miasta wynika z jego pozycji jako stolicy – intensywność życia artystycznego jest związana z funkcjonowaniem wielu instytucji publicznych i prywatnych, organizacji pozarządowych, a także z dużą aktywnością odbiorców. Kulturę miejskiej społeczności animują placówki o zasięgu ogólnopolskim. Są to przede wszystkim cztery instytucje publiczne: **Muzeum Narodowe, Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Zachęta Narodowa Galeria Sztuki** oraz **Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski**. Oprócz nich w mieście działają też prywatne galerie sztuki współczesnej, prowadzone przez niezależnych kuratorów lub fundacje.



LEON TARASEWICZ

Malarz znany z wielkoformatowych, abstrakcyjnych prac, obejmujących rozległe przestrzenie. Tworzy swoje wielobarwne instalacje na ścianach, podłogach i elementach wyposażenia galerii oraz na elewacjach budynków. Artysta jest związany z Warszawą jako profesor tamtejszej ASP, jednak mieszka na Podlasiu, skąd pochodzi. Działa na rzecz lokalnej społeczności i wspiera jej członków w pielęgnowaniu tradycji. Za wieloletnią pracę społeczną służącą ochronie dziedzictwa i mediację kulturową pomiędzy Polakami, Białorusinami i Litwinami Leon Tarasewicz został uhonorowany Nagrodą im. prof. Aleksandra Gieysztora.

LEON TARASEWICZ, instalacja malarska w Muzeum Narodowym w Krakowie, 2015 r.



JOANNA RAJKOWSKA

Autorka projektów publicznych, obiektów, akcji oraz instalacji w przestrzeni miejskiej. Prace artystki mają charakter rzeźby społecznej – przyczyniają się do integracji mieszkańców i budowania tożsamości miejsca. Najbardziej znana realizacja Rajkowskiej to *Pozdrowienia z Alej Jerozolimskich*, czyli sztuczna palma usytuowana w centrum stolicy. Jest ona rodzajem pomnika, mającego podtrzymywać pamięć o historii warszawskich Żydów, mieszkających w tej części miasta przed II wojną światową. Początkowo palma wzbudzała wiele kontrowersji, ale z czasem została zaakceptowana jako jeden z symboli Warszawy.

JOANNA RAJKOWSKA, *Pozdrowienia z Alej Jerozolimskich*, 2002 r.





Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie

PAWEŁ ALTHAMER

Absolwent warszawskiej ASP, autor wielu projektów o charakterze społecznym, realizowanych przede wszystkim na Bródnie (dzielnica Warszawy), gdzie artysta od lat mieszka i pracuje. Jego działalność przybiera rozmaite formy – od rzeźby, przez performance, happening, aż po rzeźbę społeczną, czyli projekty realizowane wspólnie z sąsiadami. Cele, którymi kieruje się Althamer w swojej twórczości, to integracja społeczna, przeciwdziałanie wyobcowaniu w wielkim mieście oraz wyzwianie twórczej energii w społeczności lokalnej. Działania artysty w przestrzeni publicznej są związane również z powstałym w 2009 r. na Bródnie Parkiem Rzeźby, w którego skład wchodzi kolekcja rzeźb, obiektów i instalacji.

PAWEŁ ALTHAMER, obiekt z wystawy *Polietylen*.
W ciemności w Muzeum Współczesnym we Wrocławiu, 2013 r.



GALERIA FOKSAL

Placówka założona w 1966 r. jest jedną z najważniejszych instytucji kulturalnych w Polsce. Początkowo głównymi celami galerii były udostępnianie publiczności sztuki niezależnej, nawiązywanie kontaktów z zagranicznymi artystami oraz promocja polskiej twórczości na świecie. W 1997 r. powstała Fundacja Galerii Foksal, która prowadzi dziś galerię sztuki, działalność wydawniczą, popularyzuje polską sztukę współczesną, realizuje projekty w przestrzeni publicznej oraz zajmuje się dawną pracownią Henryka Stażewskiego i Edwarda Krasińskiego, otwartą dla publiczności w 2007 r. jako Instytut Awangardy.

W ŚRODKOWEJ POLSCE ZAJRZYJ TEŻ DO...

Galerii Miejskiej Arsenal w Poznaniu
Centrum Kultury Zamek w Poznaniu
Muzeum Sztuki w Łodzi
Centrum Kultury w Lublinie
Galerii Labirynt w Lublinie

JAK POZNAWAĆ SZTUKĘ?

Sposobów poznawania sztuki jest tyle, ilu jej odbiorców. Każdy z nas znajduje własną drogę do oswojenia się z bogactwem i różnorodnością prac artystycznych. W Twoich poszukiwaniach możesz skorzystać z podanych wskazówek, ale najważniejsze jest uczestnictwo w wydarzeniach kulturalnych. Chodź do muzeów, na wystawy, do galerii, przyglądaj się miejskiej przestrzeni i twórczości artystów w internecie. Ta aktywność sprawi, że w pewnym momencie – być może nie od razu – odkryjesz radość w kontakcie ze sztuką. Poznawanie prac artystycznych i mówienie o nich nie wymaga wysiłku ponad Twoje możliwości, tylko chęci.

- ▶ **Daj sobie czas.** Oglądaj ekspozycję kilka razy – przyglądaj się pracom z bliska i z odległości, czytaj podpisy, obejmuj wzrokiem większe płaszczyzny i zwracaj uwagę na dzieła, które przyciągają Twój wzrok. Spróbuj oglądania połączonego ze **śłuchaniem muzyki**.
- ▶ Jeżeli na wystawie są dostępne **audioprzewodniki** lub **aplikacje na telefon** – skorzystaj z tych możliwości.
- ▶ **Zadawaj sobie pytania.** Dziel się przemyśleniami z Twoimi znajomymi.
- ▶ **Krytykuj i nie zgadzaj się.** Nie musisz przyjmować cudzych interpretacji, sądów i ocen. Znajdź własne słowa na opisanie tego, co widzisz i odczuwasz.
- ▶ **Szukaj tego, co Cię zainteresuje.** W pewnym momencie znajdziesz typ dzieł, które przemówią do Twoich emocji. Jeżeli coś Cię zacieka, poszukaj o tym więcej informacji w internecie i innych dostępnych źródłach.
- ▶ **Pożegnaj się z jednoznacznymi interpretacjami,** łatwością wydawania ocen i przekonaniem, że należy znać odpowiedź na wszystkie pytania.
- ▶ **Nie musisz wszystkiego rozumieć** – w niektórych dziełach nie chodzi o opowieść, tylko o Twoje emocje. A nawet jeżeli liczy się narracja – to przede wszystkim Twoja własna.
- ▶ **Nie zniechęcaj się.** Nie odrzucaj tego, co widzisz, tylko dlatego, że jest niezrozumiałe, inne niż się spodziewasz czy brzydkie.

PRZYDATNE PYTANIA

- Co widzę?
- Czego się domyślam?
- Których elementów nie rozumiem?
- Jaki mam kontakt z pracą? Do jakiej dziedziny można ją zaliczyć?
- Jakie wiadomości byłoby przydatne?
- Jakie mam skojarzenia?
- Czy praca coś mi przypomina?
- Jakie emocje odczuwam?
- Dlaczego artysta stworzył takie dzieło?
- Kim jest twórca i jaką ma wizję świata?
- Czy dzieło porusza ważne dla mnie problemy?



- ▶ **Chodź regularnie na wystawy sztuki** z różnych epok i dziedzin – zdobędziesz dzięki temu wiedzę, orientację, przyzwyczaisz się do przebywania z dziełami, będziesz je porównywać, odnajdziesz własne upodobania.
- ▶ **Nie musisz znać wszystkich faktów z historii sztuki**, by zostać odbiorcą sztuki współczesnej i ją docenić, przeżywać. Wiedza pomaga, ale nie rezygnuj z doświadczania sztuki tylko dlatego, że czegoś nie wiesz, brak Ci informacji. Oglądaj wystawy – wiadomości przyjdą z czasem.
- ▶ **Korzystaj z wielu różnych sposobów kontaktu ze sztuką** – niech to będzie uczęszczanie na wystawy, czytanie i oglądanie materiałów dostępnych w internecie, prasie i książkach, jak również rozmawianie o sztuce.
- ▶ **Przeglądaj pisma poświęcone różnym dziedzinom sztuki**, czytaj artykuły na ten temat, zaglądaj na blogi tematyczne.
- ▶ **Czytaj recenzje** obejrzanych przez Ciebie wystaw. Porównuj swoje obserwacje, wrażenia i odczucia z uwagami z tekstu.
- ▶ **Ćwicz spostrzegawczość i wrażliwość** – dostrzegaj przejawy sztuki w tym, czym pasjonują się Twoi znajomi, co widzisz w najbliższym otoczeniu. Dzieła nie są zamknięte jedynie w galeriach i muzeach.
- ▶ Jeżeli to możliwe, **rób na własny użytek zdjęcia dzieł**, które szczególnie Cię zainteresowały. Niech to będzie forma Twojego pamiętnika, muzeum wyobraźni. Takie zasoby umożliwią Ci przywoływanie wspomnień i emocji związanych z wydarzeniami artystycznymi.
- ▶ Jeżeli masz potrzebę, **twórz własne prace pod wpływem oglądanych dzieł**.



JAK NAPISAĆ RECENZJĘ?

Aby sztuka była żywa, musimy o niej mówić i pisać, komentować ją oraz dzielić się wrażeniami na jej temat. Pomaga w tym forma recenzji. To typ wypowiedzi, w której omawiasz i oceniasz wydarzenie artystyczne. Taki tekst ma charakter osobisty – przedstawiasz w nim własne zdanie na temat wystawy lub wydarzenia i prezentowanych dzieł. Recenzja składa się na ogół z części informacyjnej i części oceniającej. Ponieważ współczesne wydarzenia artystyczne są bardzo różnorodne, nie zawsze wykorzystasz wszystkie zamieszczone poniżej wskazówki. Aby zapamiętać ważne szczegóły, na bieżąco rób zdjęcia, szkice czy notatki.

■ UMIEŚĆ W RECENZJI:

- ▶ podstawowe dane dotyczące wystawy i prezentowanych dzieł
 - tytuł wystawy, czas jej trwania, imię i nazwisko kuratora, tytuły prac, nazwiska artystów, liczba eksponatów
 - charakterystyka muzeum, galerii lub innego miejsca, w którym została zorganizowana ekspozycja
 - opis wydarzeń towarzyszących lub imprezy, której wystawa była częścią
 - nagrody i wyróżnienia
- ▶ informacje o problematyce wystawy i poszczególnych dzieł, opisy wybranych elementów ekspozycji i prac
- ▶ oceny i refleksje
 - komentarz lub opinia piszącego (czy wystawa i dzieła są wyjątkowe pod jakimś względem, czy przekazują odbiorcom istotne treści)

■ WEŹ POD UWAGĘ:

- ▶ cel ekspozycji
- ▶ dobór eksponatów i jego uzasadnienie
- ▶ myśl przewodnią wystawy (czy wizja artystyczna jest czytelna dla odbiorców, czy porusza ważne dla nich tematy)
- ▶ charakter dzieł
- ▶ opis wybranych prac
- ▶ oprawę wydarzenia (scenografia, światło, muzyka, sprzęt udostępniony widzom, np. słuchawki)
- ▶ akcję promocyjną (z jakich źródeł można się było dowiedzieć o wystawie, jakie przygotowano gadżety dla zwiedzających)

PRZYDATNE SŁOWNICTWO

wystawa, ekspozycja, wernisaż, finisaż, eksponaty, obiekty, dzieła, asamblaż, instalacje, nagrania audiowizualne, dźwięki, scenografia, oprawa plastyczna, oprawa muzyczna, tematy, motywy przewodnie, sale tematyczne, moim zdaniem, w moim przekonaniu, uważam, nie sądzę, polecam, odradzam, po pierwsze, po drugie, przede wszystkim, zachwyt, zaskoczenie, zdziwienie, irytacja, zaniepokojenie, interesujący, nudny, niecodzienny, nietypowy, nowatorski



KAROL SIENKIEWICZ, SZTUKA W GLOBALNYM OGRODZIE

- 12. Biennale Sztuki Współczesnej Manifesta w Palermo na Sycylii
- kuratorzy: Ippolito Pestellini Laparelli, Andrés Jaque, Bregtje van der Haak, Mirjam Varadinis
- 16 czerwca – 4 listopada 2018 r.

MEDIATORZY

Palermo [...] okazało się strzałem w dziesiątkę. Stolica Sycylii to nie tylko atrakcyjne turystycznie miejsce, ale też intrygujące miasto, jedno z najbardziej wielokulturowych w Europie, wychodzące z mafijnego kryzysu. Lokalni politycy i organizatorzy oczekiwali od Manifesta czegoś więcej niż kolejnego impulsu dla rozwoju turystyki kulturalnej. Zadali sobie pytanie: co Manifesta mogą przynieść miastu i jego mieszkańcom, czego sami mogą się od Manifesta i zaproszonych artystów nauczyć?

Może dlatego nie mówi się nawet o kuratorach tegorocznego Manifesta, lecz reprezentujących różne dziedziny „mediatorach”. Ippolito Pestellini Laparelli oraz Andrés Jaque są architektami, Bregtje van der Haak – autorką filmów, jedynie Mirjam Varadinis – zawodową kuratorką. Jeśli tegoroczne Manifesta można do czegoś porównać, to do warszawskiego festiwalu Warszawa w Budowie organizowanego przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej, które za pomocą sztuki – i niekoniecznie sztuki – analizuje problemy miasta.

ATLAS

[...] Palermo ma do zaoferowania swą złożoną historię, wielość kultur i bogactwo lokalizacji tak spektakularnych i – często – zaskakujących, że czasem błędnie przy nich sama sztuka. To zaniedbane pałace, kościoły, oratoria, teatry, no i przede wszystkim – bajkowy Ogród Botaniczny. [...] Kto by w takiej sytuacji oglądał sztukę?

A jednak sztuka ma tu swój głos. Zanim jednak głos oddano sztuce, gruntownie przyjrzano się samemu miastu. Efektem tego przyglądania jest m.in. jedna z manifestowych publikacji – „Palermo Atlas”. W kolejnych rozdziałach analizuje Palermo pod kątem historii, populacji, architektury, przyrody, a nawet kręconych w mieście filmów. [...]

podstawowe informacje
o wydarzeniu

charakterystyka miejsca,
w którym zorganizowano
wydarzenie

cel biennale

wiadomości
o kuratorach

odniesienie do
rodzimego wydarzenia,
ułatwiające odbiór tekstu

informacje
o problematyce biennale
w kontekście lokalizacji



PATRICIA
KAERSENHOUT
[patrizia kersenhout],
Dusza soli

Zabytkowe włoskie pałace kontrastowały ze współczesną formą dzieł. Przykładem takiej pracy była instalacja połączona z projekcją wideo, opowiadająca o legendzie, wedle której czarnoskórzy niewolnicy w Europie mieli unikać jedzenia soli. Chcieli w ten sposób stać się lżejszymi niż powietrze – po to, aby móc odlecieć z powrotem do domu, do Afryki.

Wiele z podejmowanych w „Atlasie” wątków nieprzypadkowo powraca więc na samej wystawie. Artyści szukają w mieście miejsc związanych z włoskim kolonializmem (Wu Ming Foundation), przyglądają się niedokończonym projektom urbanistycznym sprzed lat (Roberto Collovà), a duet włoskich filmowców MASBEDO opowiada stare historie związane z sycylijskimi kinami oraz włoskimi reżyserami [...].

DRZEWA

Sama wystawa składa się jednak z trzech wyraźnie wydzielonych części: „Ogród przepływów” („Garden of Flows”), „Poza sterownią” („Out of Control Room”), „Miasto na scenie” („City on Stage”). [...]

Wszystkie wątki łączy w sobie instalacja wideo Uriela Orlowa, dla której punktem wyjścia są trzy rosnące na Sycylii drzewa, które były świadkami historii: drzewo oliwne, pod którym w 1943 roku podpisano zawieszenie broni, figus rosnący obok domu sędziego zamordowanego w 1992 roku przez sycylijską mafię oraz cyprys zasadzony przez św. Benedykta, syna afrykańskich niewolników na Sycylii, kucharza i pierwszego czarnego świętego Kościoła katolickiego. Orlow wykorzystuje je jako punkt wyjścia dla osobistych historii opowiadanych przez senegalskich uchodźców pracujących w restauracjach w Palermo, czy weterankę ruchu antymafijnego, która mówi o działających w nim kobietach. Przyroda, historia, migracja i miasto łączą się w jednym dziele sztuki. [...]

MORZE

Położona pośrodku Morza Śródziemnego Sycylia jest jednym z miejsc, gdzie trafiają uchodźcy, którym udało się przeprawić przez morze. O ruchach migracyjnych i barykadującej się Europie opowiadają prace skupione głównie w Palazzo Forcella De Seta. Efekty swych śledztw prezentuje tu Forensic Oceanography, duet badający Morze Śródziemne jako zmilitaryzowaną strefę graniczną. Na filmach skupiają się na analizie poszczególnych przypadków, w których dochodziło do łamania prawa międzynarodowego, np. nieudzieleniu pomocy łodzi porzuconej na morzu w czasie interwencji NATO w Libii w 2011 roku. [...]

podanie autorów
i tematyki wybranych
prac

wiadomości o częściach
wystawy

szczegółowy opis
wybranego dzieła,
istotnego zdaniem
autora recenzji

opis wybranego
problemu, poruszonego
przez artystów



GIANFRANCO MEGGIATO

[dzianfranko medździato],
Spirala życia

Dzieło odnosi się do walki, jaką władze Palermo przez wiele lat prowadziły z tutejszą mafią. Na 2000 worków z piaskiem, stosowanych przez policję do tworzenia barykad, zapisano nazwiska setek ofiar bandytów. Widzowie pokonywali utworzoną z worków spiralę, niczym cykl życia i śmierci, by dotrzeć do centrum, w którym stała rzeźba artysty.

Od pracy do pracy atmosfera wystawy robi się coraz bardziej przytłaczająca. Nieopodal, w Palazzo Trinacria, wyświetlany jest film Taus Makchavej, rodzaj przestrogi dla świata sztuki pochylającego się nad wykluczonymi. To nagranie przewróconej niebieskiej łodzi unoszącej się na falach oglądanej przez art-turystów. Oto goście biennale w Wenecji przyłączyli się tu, by obejrzeć performans. Nie ma jednak performerów. Czy spóźnili się na performans, czy może performerom coś się stało? Czy przewrócona łódź to na pewno element dzieła sztuki? [...]

OGRÓD

[...] Niektóre z pokazywanych w ogrodzie prac są dosyć przewidywalne, np. Alberto Baraya tworzy atlas sztucznych roślin z sycylijskich ołtarzy i kapliczek, a pokazuje go w oranżerii. Inni artyści idą dalej. Leone Contini bada rolnictwo imigrantów we Włoszech, tworząc ogród złożony z roślin uprawianych przez Chińczyków w Toskanii czy senegalskich ogrodach w Wenecji. Lungiswa Gqunta w jednej ze szklarni rozsypała potłuczone szkło i zawiesiła na drzewach koktajle Mołotowa. Ogród staje się też nośnikiem opresji [ucisku, prześladowania – przyp. red.] i przestaje być już tak sielsko. [...]

MIASTO

[...] Manifesta 12 jest momentami lekkie, momentami bardzo poważne. Czasami dzieła sztuki mogą wydawać się ledwie delikatną interwencją, przerywnikiem w spacerze po mieście, czasami – krytyczną lekturą. [...]

Najważniejsze jednak, że Manifesta 12 nie traktuje Palermo jako kolejnej tymczasowej lokalizacji imprezy, miasta, w którym pojawi się i zniknie. Oczywiście – Manifesta zostanie tu tylko na kilka miesięcy, ale jej związek z miastem nie jest powierzchowny. Obecność dzieł sztuki nie opiera się jedynie na wyszukaniu w Palermo atrakcyjnych miejsc, w których sztuka będzie się efektownie prezentować. Nie korzysta wyłącznie z potencjału miasta, ale też oferuje mu coś w zamian. I jest to kierunek, w jakim mogą podążać inne wielkie imprezy. Mam nadzieję, że utrzyma go Manifesta – za dwa lata w Marsylii.

<https://www.dwutygodnik.com/artukul/7901-sztuka-w-globalnym-ogrodzie.html>
[dostęp: 11.12.2018]



opis wybranej pracy
z subiektywnym
komentarzem

pytania prowokujące
do refleksji

opisy wybranych prac
z osobistą oceną

podsumowanie,
subiektywny komentarz
i ocena piszącego

informacja o następnej
edycji biennale

COOKING SECTIONS,
*To, co ponad, jest tym,
co pod spodem*

W czasie biennale w Palermo artyści skupiali się na kulturze, historii, polityce i społeczeństwie bądź na przyrodzie miejsca. Duet Cooking Sections interweniował na placach miasta, osłaniając i opakowując rośliny. Miało to związek z badaniami artystów nad problemem przetrwania roślinności w czasie suszy w gorącym klimacie regionu.

III

AWANGARDA I SZTUKA WSPÓŁCZESNA

■ CO SIĘ STAŁO ZE SZTUKĄ W XX STULECIU?

Przypomnij sobie starsze modele telefonów komórkowych, komputerów czy samochodów. W ciągu zaledwie kilkunastu lat ich wygląd bardzo się zmienił, prawda? To dlatego, że projektanci dostosowują formę przedmiotów do szybko zmieniającej się rzeczywistości. Taki sam proces dokonuje się w sztuce – od początku XX w. aż do dziś. Artyści starają się nadążyć za przemianami w świecie, mówić o nim w ciekawy sposób. Pragną odpowiedzieć na potrzeby odbiorców i podzielić się swoimi przemyśleniami na temat otaczającej nas rzeczywistości. Twórcy nie chcą, byśmy na ich prace patrzyli jak na przestarzałe modele przedmiotów, które nie nadają się już do użytku, bo nie znamy ich funkcji. Z tego powodu artyści coraz częściej sięgają po nowe tworzywa, techniki, komputery. Sztuka ma być tak różnorodna jak współczesny nam świat. Jednak na samym początku tej rewolucji ktoś musiał zdobyć się na odwagę jako pierwszy. Nie byłoby smartfonów, gdyby nie marzenia XIX-wiecznych wynalazców o rozmowach na odległość, uznawane wówczas za żart. Podobnie nie powstałyby współczesne dzieła, gdyby nie artyści awangardy z początku XX w., którzy – pomimo głosów krytyki i sprzeciwu – uwierzyli w to, że inna sztuka jest możliwa.

Z burzliwymi dziejami sztuki XX stulecia zapoznasz się w tym dziale. Zaprezentowany schemat posłuży Ci za kompas pozwalający się odnaleźć pośród powojennych nurtów sztuki, którym awangarda dała początek.

AWANGARDA – WAŻNE ZAGADNIENIA

Czym jest awangarda?
Jakie były cele
nowatorskich artystów?
Jak opisać czasy,
w których rozwijała się
awangarda? Co wyróżnia
wszystkie ruchy
awangardowe?

NEOAWANGARDA

Czym jest
neoawangarda? Które
awangardowe idee
były interesujące dla
kolejnych pokoleń
twórców?

POP-ART

Jak z kultury masowej
uczynić sztukę?
Dlaczego dzieła sztuki są
podobne do produktów
ze sklepu? Jakie cechy
popkultury najbardziej
fascynowały artystów?
Co odróżnia pop-art
od kultury popularnej?

ABSTRAKCYJONIZM PRZED WOJNĄ

Od kiedy w sztuce istnieje abstrakcja? Co doprowadziło do rozwoju sztuki abstrakcyjnej? Dlaczego mówi się o przełomie abstrakcyjnym?

AWANGARDA W POLSCE

Jakie były początki nowoczesności w polskiej sztuce? W jaki sposób rozwój rodzimej sztuki wiąże się z historią naszego kraju?

ZDOBYCZE AWANGARDY

Co wywalczyli dla nas awangardowi artyści? Czy sztuka i świat zmieniły się dzięki awangardzie? Czy ideały awangardy mają dziś znaczenie?

AWANGARDA 1905–1939

SZTUKA

SZTUKA WSPÓŁCZESNA OD 1945 R.

ABSTRAKCYJONIZM PO WOJNIE

Jak tworzyć bez tematu w powojennej rzeczywistości?

- ekspresjonizm abstrakcyjny – farby zostały rozlane
- abstrakcja liryczna – sztuka bez formy
- syntetyzm – ku czystej rzeźbiarskiej formie
- minimalizm – maksymalna prostota
- op-art – gra ze wzrokiem widza
- sztuka kinetyczna – poruszyć rzeźbę

POSTMODERNIZM

W jakim kierunku rozwija się kultura i sztuka? Dlaczego awangardowe ideały nie sprawdziły się w czasach powojennych? Jakim językiem mówić o współczesności do masowego społeczeństwa? Dlaczego brak reguł jest najlepszym sposobem na twórczość? Jak dzięki odwołaniom do historii i tradycji powstają postmodernistyczne dzieła sztuki? Dlaczego parodia i kicz są ciekawe?

AKCYJONIZM – HAPPENING, PERFORMANCE

Dlaczego działanie jest ważniejsze od dzieła?

- happening – wydarzenie współtworzone przez widzów
- performance – działania artysty w obecności widzów
- body art – ciało jako materia sztuki

SZTUKA PUBLICZNA

Dlaczego artyści działają w otwartej, wspólnej przestrzeni?

- mural – z meksykańskiej tradycji
- graffiti – od subkultury do sztuki
- street art – walka o przestrzeń
- land art – z miasta do natury

KONCEPTUALIZM

Czy pomysł może być dziełem sztuki?

- asamblaż – pomiędzy obrazem i rzeźbą a zwykłym przedmiotem
- instalacja – odbiorca w trójwymiarowej przestrzeni dzieła

MULTIMEDIA W KULTURZE I SZTUCE

Jak działają komputery w służbie artystów?

- video-art – kamera i ekran jako narzędzia artystów
- media art – artyści badają możliwości komputerów
- net art – sztuka w internecie
- sound art – dźwięki jako dzieło sztuki
- sztuka interaktywna – wspólne tworzenie
- software art – sztuka przenika do systemu

SZTUKA FIGURATYWNA

Dlaczego najważniejsze stało się subiektywne spojrzenie na rzeczywistość?

- realizm socjalistyczny – sztuka dla robotników
- sztuka surowa – spontaniczna kreatywność
- nowa figuracja – odnowić realizm
- hiperrealizm – dzieła prawdziwsze niż rzeczywistość
- neoekspresjonizm – powrót rzeczywistości, triumf malarstwa

1. AWANGARDA POCZĄTKU XX W.

Nowatorzy sztuki i ich spadkobiercy

Na początku XX w. w sztuce doszło do wielkiego przełomu. Zmiana okazała się na tyle znacząca, że można ją porównać do pojawienia się pierwszych samochodów czy lotu w kosmos. Sprawcami tego poruszenia byli twórcy, którzy uznali, że zastana przez nich sztuka zupełnie nie przystaje do szybko przeobrażającej się rzeczywistości. Odrzucili zatem tradycyjne formy i funkcje sztuki na rzecz śmiałego projektu zbudowania artystycznego świata na nowo. Aby zrozumieć znaczenie awangardy dla dzisiejszej sztuki, zapoznaj się z głównymi ideami i osiągnięciami nowatorskich artystów oraz ich dziedzictwem.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Co nazywamy awangardą?
- Jakie nurty pojawiły się po czasach awangardy?
- Co wywalczyli dla nas awangardowi artyści?
- Czy awangarda jest wciąż żywa?

NA POCZĄTEK

Zastanów się, w jakim stopniu sztuka, z którą masz kontakt, odpowiada Twoim doświadczeniom i współczesnemu życiu. Podaj propozycje tematów i form dzieł, które wzbudziłyby Twoje zainteresowanie.

CZYM JEST AWANGARDA?

Najprościej można powiedzieć, że awangarda w sztuce to pionierzy na terenach dotychczas przez artystów nieodkrytych. Awangardowymi w ogólnym sensie można nazwać działania artystyczne, których twórcy łamią obowiązujące kanony, wykraczają poza ustalone granice sztuki, zmieniają przyzwyczajenia odbiorców. Innymi słowy – awangardowe dzieła wyprzedzają swój czas. Wyznaczanie nowych perspektyw w sztuce wymaga od twórców odwagi i gotowości do walki. Zapewne dlatego określenie *awangarda* wywodzi się z terminologii wojskowej – francuskie słowa *avant-garde* [awą gard] oznaczają ‘przednią straż armii’. W wąskim znaczeniu w historii sztuki awangarda obejmuje wiele ruchów i kierunków z lat 1905–1939, w których celem artysty było poszukiwanie nowych dróg ku przyszłości i ukazywanie ich społeczeństwu. Działania twórców awangardy miały wspólne źródło – bunt przeciw tradycyjnej sztuce oraz estetyce opartej na idei piękna. Awangardziści twierdzili bowiem, że ich czasy, tak ciekawe, pełne zamętu i rewolucyjnych przemian, stawiają zupełnie inne zadania przed artystami i odbiorcami.

Jak zatem opisać epokę, w której narodziła się awangarda? Przede wszystkim były to lata wielkiego przyspieszenia cywilizacyjnego: to wtedy ukształtowały się nowoczesne metropolie, ponadto rozwinął się przemysł, rozpowszechniły samochody i radio jako masowe medium. Coraz większa część społeczeństwa miała dostęp do nauki, kultury i rozrywki – popularność zyskiwał jazz, chodzono do kina, teatru i kabaretu. Ludzie chcieli nie tylko słuchać modnej muzyki i oglądać nowatorskie filmy, lecz także nowoczesnie mieszkać i się ubierać. Dążono do rozluźnienia norm społecznych, ograniczających m.in. udział kobiet w życiu intelektualnym i artystycznym. Potrzeba zmiany była radykalna i objęła wszystkie dziedziny życia.

W takiej rzeczywistości ukształtowała się awangarda. Z głównymi zagadnieniami z nią związanymi zapoznasz się na schemacie obok.

► O estetyce i pięknie
czytaj na s. 58.

AWANGARDA – WAŻNE ZAGADNIENIA

BUNT

zmierzający do radykalnej przebudowy świata; działania wymierzone w obowiązującą kulturę, estetykę i porządek społeczny

ANTYSZTUKA

odrzućenie sztuki jako produkcji luksusowych, estetycznych dóbr zapewniających przyjemność uprzywilejowanym warstwom społecznym

SZTUKA W ŻYCIU

wystąpienia publiczne zmierzające do połączenia sztuki i codziennego życia – sztuka jako część rzeczywistości społecznej

IDEALIZM

sztuka oparta na ambitnych, mało realnych założeniach, często nierozumiana przez odbiorców

NOWOCZESNOŚĆ

odrzućenie tradycji w imię nowych perspektyw życia i sztuki, fascynacja nowoczesnością i przyszłością

MIĘDZYNARODOWOŚĆ

równoległa aktywność w kilku ośrodkach europejskich, m.in.: Paryżu, Berlinie, Moskwie, Łodzi

GRUPOWOŚĆ

zbiorowe działania – zwyczaj wykluczania ze swego grona artystów, którzy tworzyli wbrew wcześniej ogłoszonym manifestom

ŚWIAT SZTUKI

rola krytyków i właścicieli galerii w rozwoju i popularyzacji nowych tendencji oraz pozyskiwaniu odbiorców (początki współczesnego rynku sztuki)

RÓWNOŚĆ

pozbawienie sztuki i artysty statusu wyjątkowości

WSZECHSTRONNOŚĆ

równoczesne działania na polu wszystkich dziedzin kultury: sztuk wizualnych, literatury, teatru i muzyki; fascynacja nowoczesnymi wówczas mediami – fotografią i filmem; poszukiwanie nowych form dzieł i przekraczanie granic sztuki

PROGRAMOWOŚĆ

cele awangardowych działań określone w manifestach, dostosowywanie twórczości do oświadczeń programowych

MIASTO

przestrzeń miejska, kawiarnia, redakcje gazet i wydawnictw, kino jako miejsca obiegu sztuki



OTTO DIX, *Metropolis*, technika mieszana na drewnie, 181 × 402 cm, Muzeum Sztuki w Stuttgarcie, 1927–1928 r.

Artystycznymi stolicami świata na początku XX w. – do wybuchu II wojny światowej – były Paryż i Berlin. Młodzi twórcy z całej Europy przyjeżdżali do tych wielkich, nowoczesnych miast, by uczestniczyć w bogatym życiu kulturalnym i towarzyskim, ale też obserwować narastające konflikty polityczne i społeczne. W dziesiątkach kawiarni, kabaretów, teatrów, redakcji gazet, salonów artystycznych, pracowni i galerii sztuki działali nie tylko artyści, lecz także teoretycy i krytycy sztuki oraz właściciele galerii (marszandzi) i pasjonaci.

AWANGARDA EUROPEJSKA

Działalność awangardy przypadła na rozkwit **sztuki nowoczesnej (modernistycznej)**, zainicjowanej jeszcze w XIX w. Na początku XX stulecia równolegle istniały lub szybko następowały po sobie liczne kierunki posługujące się oryginalnymi metodami twórczymi: **fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, dadaizm i surrealizm**. Nowocześni artyści przekształcali rzeczywiste formy, nadawali przedmiotom jaskrawe barwy, odrzucali tradycyjne zasady kompozycji, perspektywę renesansową i światłocień. Nie wahali się ukazywać kontrowersyjnych tematów, posługiwali się także deformacją i brzydotą. Poszukiwali też nieznanych dotąd sposobów artystycznej wypowiedzi. Za najważniejszego przedstawiciela awangardy uznawany jest wywodzący się z grona dadaistów **Marcel Duchamp** [marsel disza], który odpowiada za pojawienie się w sztuce nowego typu dzieł: **przedmiotów gotowych (ready mades)**. Wybierał on dowolny obiekt, np. pisuar, suszarkę do butelek czy koło rowerowe, a następnie wystawiał go pod dziwacznym tytułem w galerii sztuki i oświadczał, że oto mamy do czynienia z dziełem sztuki. W ten sposób zmieniał funkcję, znaczenie i rangę przedmiotu codziennego użytku. Podobnym typem prac były wykonywane m.in. przez Salvadora Dalego **przedmioty znalezione**, czyli przypadkowe zwykłe przedmioty przekształcane przez artystów tak, aby wywołać nieoczekiwany efekt. Tego rodzaju pomysły spotykały się z głosami oburzenia publiczności, twórcy awangardowi uznali to jednak za konieczny etap przemiany sztuki. Nie pomylili się – nowe myślenie o pracach artystycznych wywarło wielki wpływ na rozwój sztuki drugiej połowy XX w.

► Dodatkowe informacje o poszczególnych nurtach awangardy znajdziesz na s. 206–213.



MARCEL DUCHAMP,
Suszarka do butelek (replika
oryginału z 1914 r.), żelazo,
50 × 41 cm, Muzeum Sztuki
w Filadelfii, 1961 r.



SALVADOR DALÍ,
Homar-telefon, telefon
z gipsowym odlewem homara
na słuchawce, 15 × 30 × 17 cm,
galeria Tate Modern
w Londynie, 1936 r.

MARCEL DUCHAMP

Ten francuski artysta jest uznawany za najbardziej wpływową postać sztuki współczesnej. Wielu artystów traktuje Duchampa jak duchowego ojca, a w jego twórczości upatruje źródła inspiracji i odniesień. Duchamp postrzegał formy przemysłowe jako piękne i traktował je na równi z dziełami sztuki. Zastąpił jako autor przedmiotów gotowych (*ready mades*) i asamblaży, których zagadkowe tytuły mają duże znaczenie dla interpretacji, np. *Dlaczego nie kichać Rose Sélavy?*. Swoje odważne i humorystyczne prace artysta prezentował w atmosferze skandalu – odwrócony pisuar zatytułowany *Fontanna* i podpisany R. Mutt odrzucono jako propozycję eksponatu na wystawę, którą Duchamp współorganizował. W późniejszym okresie życia twórca sugerował, że skończył ze sztuką, jednak po jego śmierci odkryto największe i najbardziej tajemnicze dzieło – instalację w formie pokoju pod tytułem *Dane są: 1. Wodospad, 2. Oświetlenie*.

Marcel Duchamp żył w latach 1887–1968.



AWANGARDA W POLSCE

Za symboliczny początek polskiej awangardy można uznać otwarcie wystawy prac nowatorskich artystów 4 listopada 1917 r. w siedzibie krakowskiego Towarzystwa Przyjaciół Sztuk Pięknych. Krajowi twórcy zareagowali zatem na idee awangardy dość późno – we Francji pierwsze ugrupowania działały już od 1905 r. Trzeba jednak pamiętać, że grupy awangardowe w Polsce funkcjonowały w specyficznych warunkach – trwała I wojna światowa, w Rosji wybuchła rewolucja, państwo polskie formalnie nie istniało. Dopiero rok później nasz kraj odzyskał niepodległość po okresie zaborów – przemysł zaczął się intensywnie rozwijać, modernizowano miasta, rozkwitało życie kulturalne. Artystom udzielił się panujący powszechnie entuzjazm wolności. Chcieli stworzyć nowoczesną narodową sztukę i jednocześnie stać się częścią rewolucji artystycznej obejmującej Europę. W swej pracy polscy twórcy czerpali z dokonań światowej awangardy, ale uważali, że ich własne dzieła nie ustępują jej poziomem i oryginalnością.

► Dodatkowe informacje o polskich ugrupowaniach awangardowych znajdziesz na s. 213.



JERZY HULEWICZ, *Wieża Babel*, litografia, 48,2 × 41,6 cm, Muzeum Narodowe w Poznaniu, 1919 r.



ZOFIA STRYJEŃSKA, *Dyngus*, kolekcja prywatna, 1918 r.

CIEKAWI SZTUKI

W 2017 r. minęło sto lat od pierwszego publicznego wystąpienia polskiej awangardy. Z inicjatywą obchodów rocznicy wyszły trzy muzea, które mają najbogatsze zbiory sztuki tego okresu: Muzeum Narodowe w Warszawie, Muzeum Narodowe w Krakowie i Muzeum Sztuki w Łodzi. Ponad 70 instytucji z całej Polski – muzeów, teatrów, galerii – zorganizowało wystawy, koncerty, spektakle, wykłady i konferencje. Wydarzenia były poświęcone poszczególnym artystom, związkom rodzimej awangardy z zachodnią, postulatów nowatorów sztuki oraz kontynuacjom awangardowych idei we współczesności. Świętowanie setnej rocznicy narodzin nowoczesności w Polsce stało się też okazją do uhonorowania artystów buntowników, którzy dzięki swoim działaniom stworzyli przestrzeń dla formowania się współczesnej sztuki.

100 LAT
AWAN
GARDY
W POLSCE

Logo obchodów stulecia awangardy w Polsce

CO PO AWANGARDZIE?

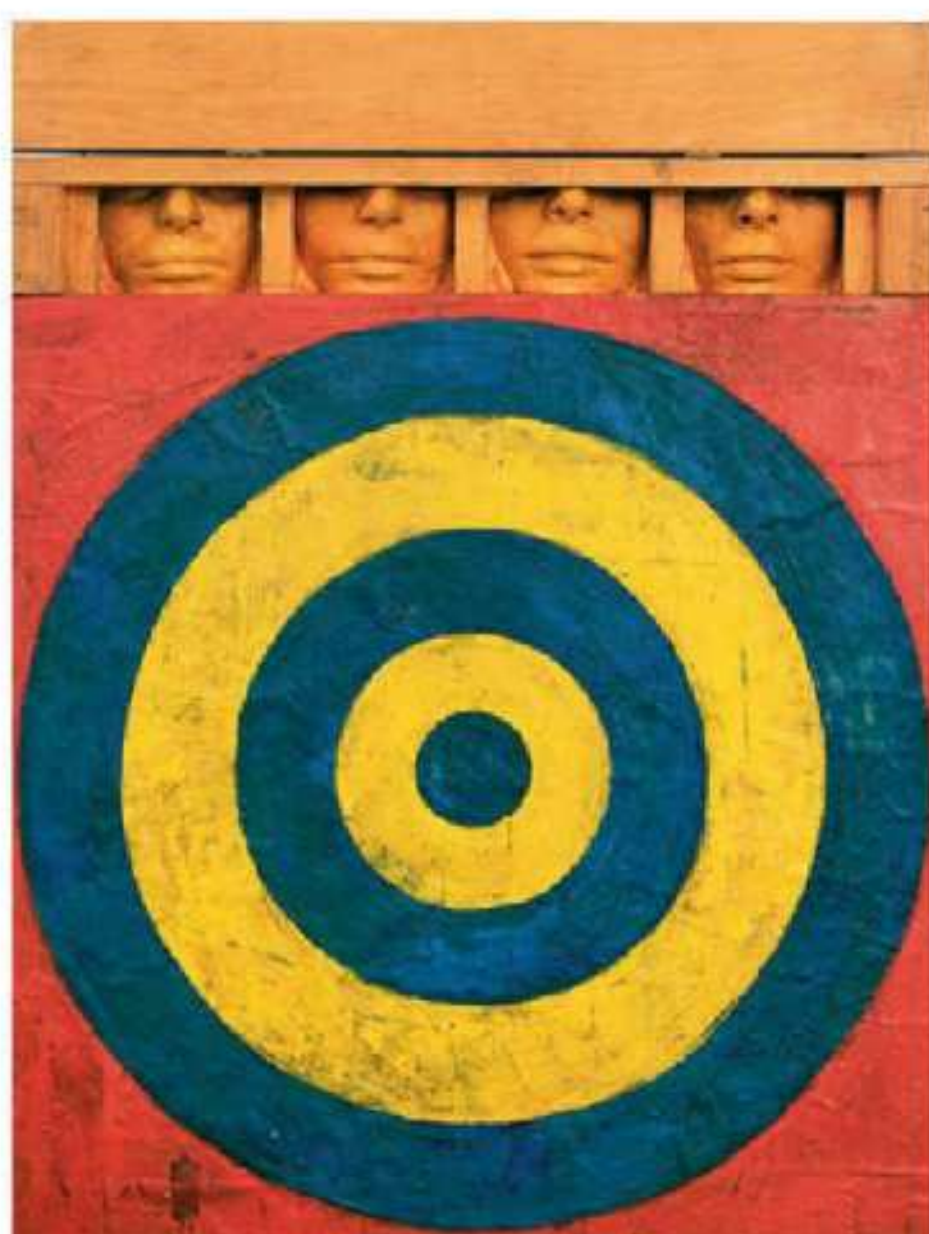
Wszystkie nurty współczesnej sztuki, które narodziły się po 1945 r. – również te, o których dowiesz się z następnych rozdziałów podręcznika – w pewnym stopniu wywodzą się z przedwojennej awangardy.

Rozwinięciem nowatorskich koncepcji z początku ubiegłego stulecia była **neoawangarda**, czyli nowa, druga awangarda, która pojawiła się w Europie na przełomie lat 50. i 60. XX w. Artyści tamtego czasu byli świadkami kryzysu oraz przemian kultury i sztuki. Czasami buntowali się przeciwko tym procesom i próbowali na nie odpowiedzieć poprzez swoją działalność. Neoawangarda obejmuje wiele różnych zjawisk. Można jednak wymienić kilka cech wspólnych dla twórców, którzy przejmowali i interpretowali zdobycze awangardy z początku wieku:

- fascynacja technologią, konstrukcjami przestrzennymi, ruchem – do tego obszaru należą opisane w kolejnych rozdziałach **rzeźba kinetyczna, sztuka otoczenia, instalacje i sztuka multimedialna**;
- obserwacja rzeczywistości, wykorzystanie i przetwarzanie zjawisk kultury masowej – w tym nurcie sytuują się m.in. **pop-art** i **hiperrealizm**, o których przeczytasz w dalszej części podręcznika;
- upodobanie do działań publicznych, zabawy, przypadkowości, zaangażowanie społeczne – jako przykłady tej tendencji poznasz **sztukę akcji** (obejmującą **happeningi** i **performance**) oraz **street art**;
- aktywność oparta na manifestach, pomysłach, ideach, wyrażaniu i dokumentowaniu własnych emocji, refleksji – zjawiskiem zaliczanym do tego kierunku jest m.in. **konceptualizm**, o którym także dowiesz się więcej w tym roku.

W obrębie neoawangardy pojawiło się też kilka nurtów wyraźnie odwołujących się do działalności ruchów z początku XX w. Tę łączność można dostrzec np. w twórczości **neoekspresjonistów** i **neodadaistów**, o których będzie mowa w dalszych rozdziałach. Bezpośrednią kontynuacją awangardy jest natomiast **sztuka abstrakcyjna**, czyli nieprzedstawiająca. O tym obszernym, funkcjonującym do dziś zjawisku przeczytasz w kolejnym rozdziale podręcznika.

► Dodatkowe informacje o ekspresjonizmie znajdziesz na s. 206, o dadaizmie – na s. 210.



JASPER JOHNS, *Tarcza strzelnicza z czterema twarzami*, technika mieszana, 85 × 66 × 7 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1955 r.



GEORG BASELITZ [bazelic], *Dziewczyny z Olmo II*, olej na płótnie, 250 × 249 cm, Centrum Pompidou [papidu] w Paryżu, 1981 r.

Prace amerykańskiego neodadaisty Jaspiera Johnsa i niemieckiego neoekspresjonisty Georga Baselitza różnią się tematem oraz techniką, łączą je natomiast nietypowa forma oraz kontrastowa kolorystyka. Obydwaj artyści czerpali z dziedzictwa awangardy. Odmienność ich dróg twórczych najlepiej świadczy o najważniejszej wartości, którą wypracowała awangarda – wolności artystów.

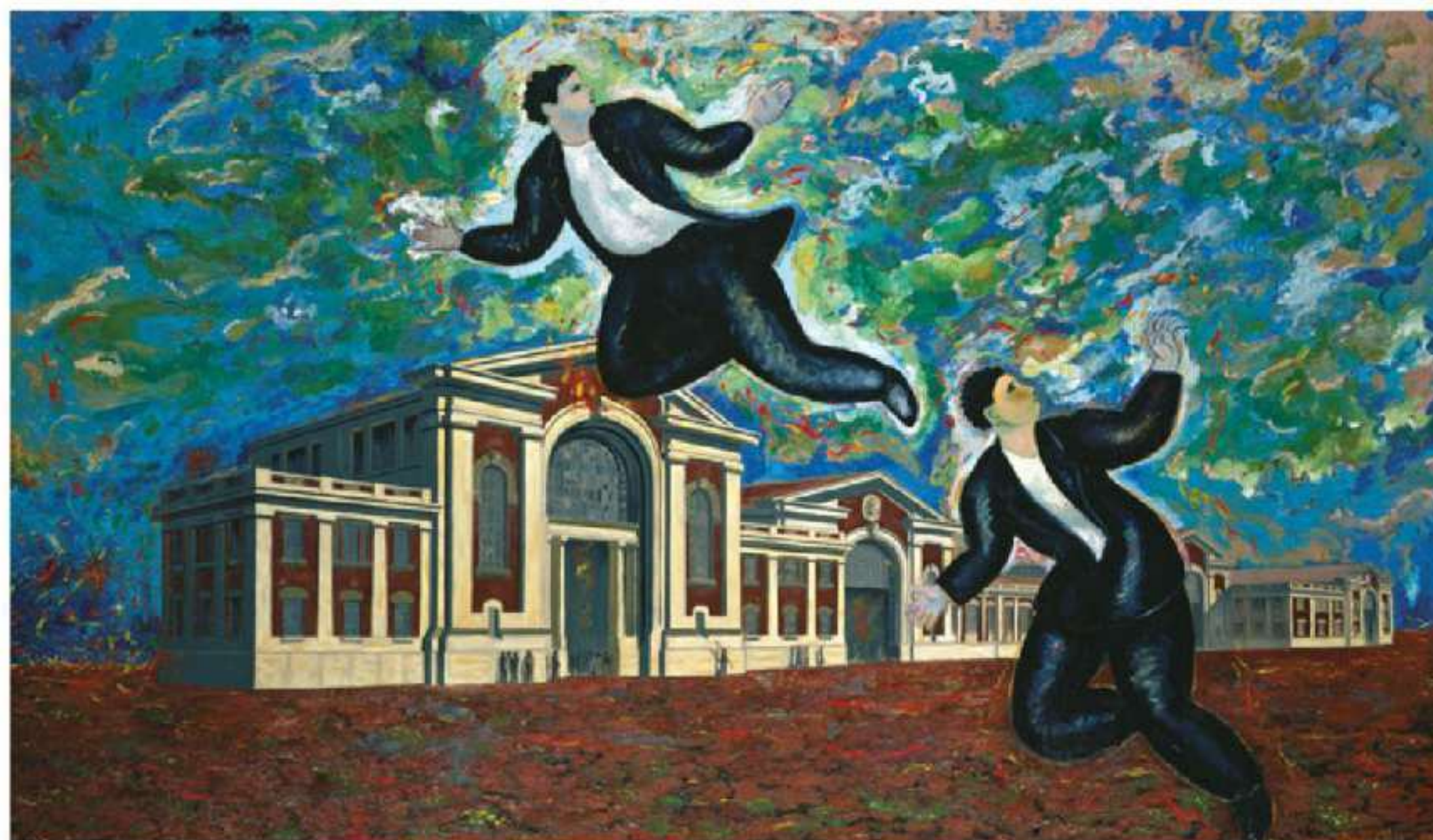
Lata 70. XX w. to czas, kiedy twórcy kultury i sztuki zdystansowali się wobec dziedzictwa awangardy, a nawet w ogóle wobec idei, że za pomocą sztuki można zmienić świat. Co więc nadeszło po nowoczesności? Ponowoczesność, czyli **postmodernizm**. Określamy tak całą epokę w rozwoju współczesnej kultury, trwającą mniej więcej do końca XX w. Czasy postmodernizmu to proces przekształcania form kultury powstałych na przełomie XIX i XX w. (modernistycznych) oraz refleksja twórców nad zmianami, jakie zaszły od tamtego czasu na świecie. Artystów rozczarowały awangardowe ideały, nieprzydatne w obliczu tragedii II wojny światowej, a następnie rozwoju masowego społeczeństwa. Twórcy byli zawiedzeni racjonalizmem i wiarą w postęp, nowoczesnego człowieka czy istnienie uniwersalnych wartości. Odrzucili zatem eksperymenty formalne i utopijne wizje, a skupili się na poszukiwaniu języka sztuki przystosowanego do chaotycznego obrazu rzeczywistości.

Twórczość postmodernizmu charakteryzuje się różnorodnością stylów i form wypowiedzi artystycznej, nieograniczoną żadnymi regułami. Wszystkie tendencje istniejące obok siebie, choć często skrajnie odmienne, mają równe prawa. Za główną cechę twórczości postmodernistycznej uznaje się **eklektyzm**, czyli swobodne korzystanie z zasobów przeszłości, cytowanie stylów z dzieł sztuki i dowolne ich łączenie. Obrazy często są przedstawieniami codziennych przedmiotów sprowadzonych do abstrakcyjnych znaków albo kopiami innych dzieł. Odwołania do tradycji w postaci zapożyczeń i parodii powszechnie znanych wzorców niosą zwykle dużą dawkę ironii i humoru. Charakterystyczne dla postmodernizmu jest również operowanie kiczem i nawiązywanie do kultury masowej.



JEFF KOONS, *Popeye*,
malowana stal, 198 × 131 × 72 cm,
2009–2011 r.

► O kiczu czytaj na s. 60.



SANDRO CHIA [kija], *Genua*, olej na płótnie, Galeria Narodowa w Hamburgu, 1980 r.

Włoska transawangarda, nurt neoekspresjonizmu, była pierwszym postmodernistycznym kierunkiem w malarstwie. Artyści postanowili odrzucić nakazy, jakie nałożyła na nich awangarda. Przestali poszukiwać nowych dróg w sztuce, wrócili do tradycyjnych technik malarskich, do realizmu i prowadzenia opowieści w dziełach. Nowa stylistyka wyrażała się w łączeniu awangardowej spuścizny z odniesieniami do mitologii, historii, polityki czy dzieł sztuki. Artyści transawangardy nie dążyli już do uniwersalności, wręcz przeciwnie – włoscy twórcy podkreślali, jak silny w dalszym ciągu jest wpływ wielkiej tradycji ich rodzimego dziedzictwa kulturowego.

JAK ZMIENIŁY SIĘ SZTUKA I ŚWIAT DZIĘKI AWANGARDZIE?

Czy cokolwiek z ideałów awangardy przetrwało do dziś? To dzięki niej istnieje współczesna sztuka, nawet jeżeli niektóre postulaty straciły na aktualności. Artyści początku XX w. wyznaczyli kierunki rozwoju sztuk wizualnych w Europie i Stanach Zjednoczonych, wpływowe aż do czasów obecnych. Uwolnili artystów i otworzyli świat sztuki na swobodę poszukiwań twórczych. Idee awangardzystów są ciągle rozwijane, przetwarzane i kwestionowane przez kolejne pokolenia twórców, stanowią dla nich inspirację i punkt odniesienia. Co wywalczyli dla nas awangardowi artyści? Zobacz na poniższym schemacie.



SZTUKA REAGUJE

Dziedzictwo awangardy

Współcześni artyści wciąż odwołują się do awangardowych manifestów. Przykładem takiej inspiracji i jednocześnie połączenia różnych dziedzin sztuki jest dzieło Juliana Rosefeldta, które z galerii sztuki trafiło do kin. W 2015 r. niemiecki reżyser stworzył prezentację wideo, złożoną z 13 części. W każdej z nich słynna aktorka Cate Blanchett odgrywa inną rolę i przemawia słowami wybranego manifestu (stąd tytuł dzieła – *Manifesto*). Artystka wciela się w skrajnie odmienne postaci, m.in. bezdomnej, maklerki giełdowej, pracownicy przetwórci śmieci, dyrektorki, piosenkarki, uczoney, gospodyni domowej, prezenterki TV i nauczycielki. W jej słowach można rozpoznać przetworzone manifesty wielu awangardowych grup artystycznych. Nowatorskie postulaty padają z ust różnych bohaterek w zaskakujących sytuacjach i niezwykłych sceneriach rodem z filmu katastroficznego, science fiction, baśni czy dramatu, co każe zastanowić się nad sensem i aktualnością odkrywczych niegdyś idei.



Cate Blanchett MANIFESTO


 THE UNIVERSITY OF CAMBRIDGE
 PRESIDENT
 100 Brook Hill Drive
 Cambridge, MA 02138

[illegible]Plakat do filmu *Manifesto*

AWANGARDA POCZĄTKU XX W. W SKRÓCIE

- Awangarda to ogół ruchów i kierunków artystycznych z lat ok. 1905–1939. Twórcy tego okresu buntowali się przeciwko kanonom sztuki i estetyce piękna, byli zafascynowani przyszłością sztuki i społeczeństwa.
- Do najistotniejszych cech wystąpień awangardowych zaliczamy: bezkompromisowość, grupowość, przewartościowanie tradycji, wszechstronność, programowość, buntowniczość i idealizm.
- Główne nurty awangardy europejskiej to: fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, dadaizm i surrealizm.
- Neoawangarda, czyli nowa, druga awangarda, to fala nowatorskich dążeń, które pojawiły się w Europie w latach 50. i 60. XX w. Artyści tamtego czasu byli świadkami kryzysu kultury i sztuki. Swoją twórczością próbowali odpowiedzieć na przemiany zachodzące we współczesnym im świecie.
- Do cech ruchów neoawangardowych należy m.in. zainteresowanie współczesnością, rzeczywistością społeczną, technologią i kulturą masową.
- Bezpośrednią kontynuacją awangardowych innowacji jest rozwój sztuki abstrakcyjnej, nieprzedstawiającej.
- Postmodernizm to epoka w rozwoju współczesnej kultury, trwająca od lat 70. XX w. do końca stulecia. Postmoderniści byli rozczarowani awangardowymi ideałami. Skupili się na poszukiwaniu języka sztuki przystosowanego do rzeczywistości masowego społeczeństwa.
- Najważniejsze zdobycze awangardy to: sztuka zaangażowana społecznie, dzieła z codziennych przedmiotów lub odpadków oraz nowe formy prac, poszukiwania nowych mediów, tworzyw i środków wyrazu, wystąpienia w przestrzeni publicznej, aktywizowanie odbiorców, strategia szokowania widzów, wprowadzenie humoru do twórczości artystycznej, zastosowanie brzydoty zamiast piękna, tworzenie na granicy różnych dziedzin sztuki, wizja sztuki jako przestrzeni komunikacji społecznej oraz artysty jako zwykłego człowieka, krytycznego obserwatora i eksperymentatora.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Wyobraź sobie galerię sztuki lub muzeum, w których widzowie samodzielnie komponują wystawy, a nawet współtworzą dzieła. Przedyskutujcie w klasie, jakie formy mógłby przybrać taki kontakt ze sztuką. Czy taka wizja Was przekonuje? Uzasadnijcie Wasze odpowiedzi.
- 2 Wykonaj fotokolaż dotyczący ważnej dla Ciebie kwestii, np. dyskutowanej w mediach społecznościowych. Użyj fragmentów zdjęć, ilustracji i wyciętych liter. Nadaj swojej pracy interesujący tytuł.
- 3 Przygotuj kolaż będący przekształceniem dzieła sztuki, które szczególnie Cię zaintrygowało lub jest – Twoim zdaniem – ważne.
- 4 Poszukaj informacji o wydarzeniach, które odbyły się w różnych miastach w ramach obchodów 100-lecia awangardy w Polsce. Czy w pobliżu Twojej miejscowości również zorganizowano taką imprezę? Przygotuj na ten temat prezentację, którą przedstawisz pozostałym osobom z klasy.
- 5 Odpowiedz, czy zgadzasz się ze stwierdzeniem, że: *rozwój sztuki jest uzależniony od artystów, którzy coś zmieniają, niszczą i denerwują odbiorców*. Czy w takim razie awangardowi twórcy wciąż mogą się pojawiać w sztuce? Uzasadnij swoje zdanie.
- 6 Przed następną lekcją zastanów się, co można by dodać do listy innowacyjnych pomysłów w sztuce. ➡



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Małgorzata Czyńska, *Kobro. Skok w przestrzeń*, Wołowiec 2015.
- ▶ *Organizatorzy życia. De Stijl, polska awangarda i design*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017.
- ▶ Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Kraków 2017.
- ▶ Nika Strzemińska, *Sztuka, miłość i nienawiść. O Katarzynie Kobro i Władysławie Strzemińskim*, Warszawa 2001.
- ▶ *Superorganizm. Awangarda i doświadczenie przyrody*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2017.
- ▶ Instytut Awangardy w Warszawie.
- ▶ Muzeum Sztuki w Łodzi, oddział ms2 – wystawa stała oraz zbiory internetowe.
- ▶ *Gaga for Dada: The Original Art Rebels (Gaga i dada: Prawdziwi buntownicy sztuki)*, film dokumentalny, reż. Simon Lloyd, Wielka Brytania 2016.
- ▶ *Klucz do Salvadora Dalego*, film dokumentalny, reż. David Fernández Garcia, Hiszpania 2016.
- ▶ *Powidoki*, film fabularny, reż. Andrzej Wajda, Polska 2017.

2. ABSTRAKCYJONIZM

Porządek i emocje w świecie kształtów i barw

Wszyscy awangardiści szukali nowych pomysłów. Nie chcieli powielać prac wcześniejszych twórców, byli zniechęceni tym, że sztuka od kilkuset lat właściwie się nie zmieniła. Artyści awangardy najpierw porzucili dawną tematykę. Potem próbowali używać farb i pędzli w inny sposób. Testowali także nowe połączenia kolorystyczne, techniki i tworzywa. W pewnym momencie doszli jednak do wniosku, że te możliwości zostały już wyczerpane. Usunęli więc z prac wszelkie postaci, przedmioty, tematy, pozostawiając tylko kształty i barwy. Tak narodziła się sztuka abstrakcyjna. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, co wynikało z działań artystów, którzy pragnęli odkryć wszystkie układy plam koloru i w nieskrępowany sposób wyrażać własne emocje. Poznaj losy abstrakcji w XX stuleciu.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Czy dzieło musi opowiadać jakąś historię?
- Czy abstrakcję można zrozumieć?
- Dlaczego artyści rozlewają farby?
- Czy istnieją ruchome rzeźby?
- Ile jest rodzajów abstrakcji?

NA POCZĄTEK

1. Odpowiedz, jak reagujesz na dzieła, co do których nie masz pewności, jakie zagadnienie prezentują. Określ, czy wolisz, gdy temat jest bezpośrednio ukazany, czy bardziej cenisz zagadki. Dlaczego? Rozstrzygnij także, czy ciekawsze w Twojej ocenie są prace przekazujące jakąś historię, czy takie, dla których to Ty tworzysz opowieść.
2. Zastanów się, czego poszukujesz, gdy patrzysz na obrazy i rzeźby. Określ, czy jest to piękno, ciekawy pomysł, ważna prawda o świecie, interesujący temat, czy może kunszt artysty.

CZYM JEST ABSTRAKCJA?

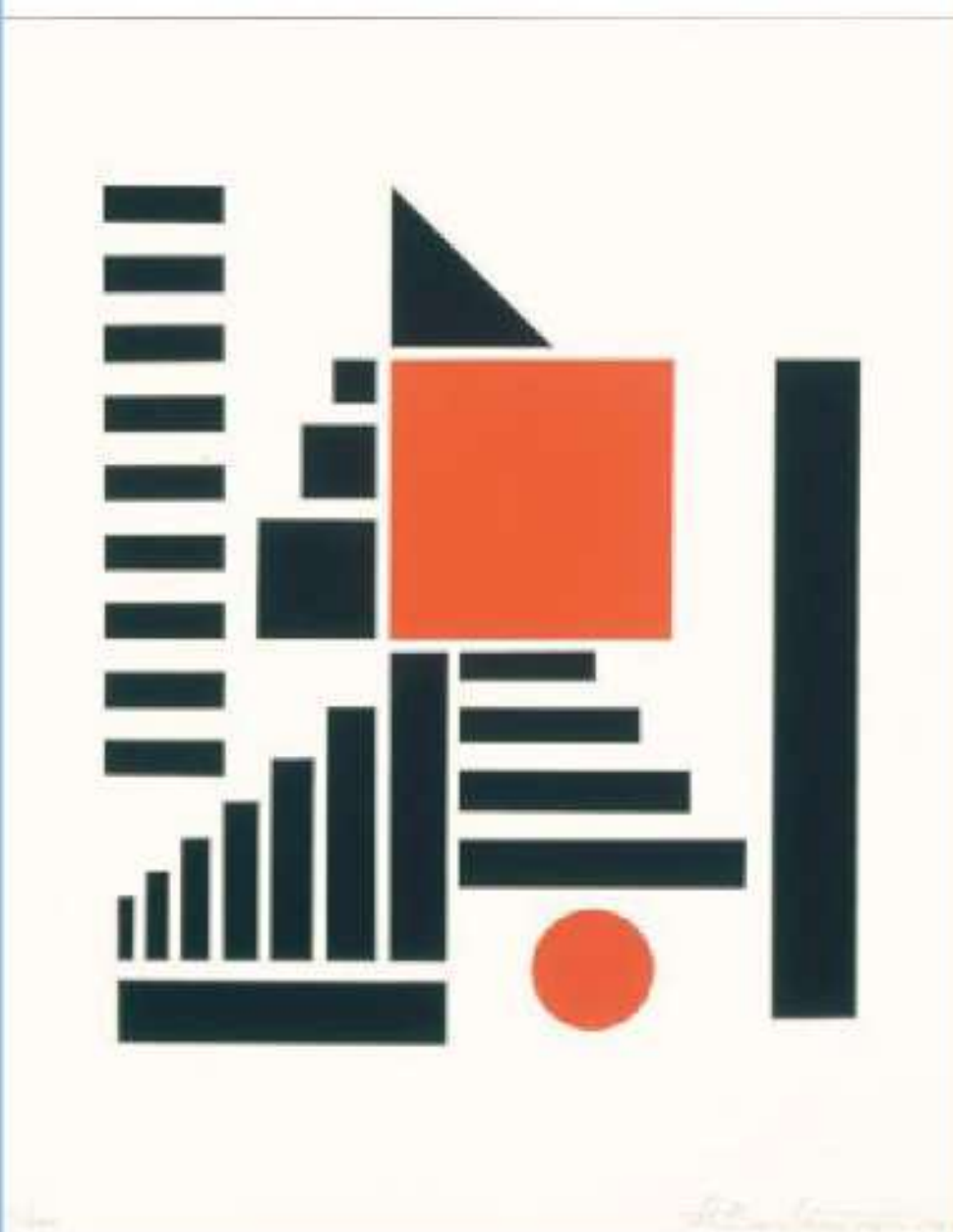
Słowo *abstrakcja* pochodzi od łacińskiego *abstractio*, czyli 'oderwanie'. Dosłowne tłumaczenie najlepiej oddaje istotę tej sztuki, odłączonej od rzeczywistości – codziennych przedmiotów, budowli, pejzaży, a także całego wielowiekowego bagażu literatury, historii, religii i mitologii. Z tego powodu o abstrakcjonizmie mówi się też jako o **sztuce nieprzedstawiającej, bezprzedmiotowej, niefiguracyjnej** – takiej, która nie ukazuje realnych postaci i obiektów, lecz kształty mające źródło w przemyśleniach i obliczeniach matematycznych bądź w wyobraźni i emocjach artystów. Twórcy abstrakcji rezygnują z treści, pojmowanej m.in. jako klasyczne tematy malarskie, i posługują się wyłącznie pozbawioną znaczeń czystą formą, czyli elementami języka wizualnego (jak kolor i kształt, plama, linia). Korzystają ze środków tradycyjnej sztuki, ale w inny sposób – nie traktują ich jako narzędzia do ukazania rzeczywistości, lecz jako cel sam w sobie. Plama barwna jest po prostu plamą, a nie np. górskim szczytem. Obraz albo rzeźba stają się autonomicznym światem, całością zbudowaną z linii, form i barw, które do niczego się nie odnoszą.

W sztuce abstrakcyjnej zarysowały się dwa podstawowe nurty. Pierwszym z nich jest **abstrakcja geometryczna, zimna**, sięgająca po formy geometryczne, oparta na poszukiwaniu obiektywnego porządku ukrytego w rzeczywistości. Drugim – **abstrakcja organiczna, gorąca, ekspresyjna**, w której są stosowane nieregularne, miękkie kształty, czasem podobne do żywych istot, wynikająca z potrzeby wyrażenia subiektywnych odczuć artysty.

► Dodatkowe informacje o hierarchii tematów w sztuce znajdziesz na s. 203.

RODZAJE ABSTRAKCJI

GEOMETRYCZNA, ZIMNA



HENRYK BERLEWI, *Mechano-Faktura*

ORGANICZNA, GORĄCA



KAREL APPEL, *Zaniepokojeni ludzie*

CELE SZTUKI ABSTRAKCYJNEJ I SYTUACJA ODBIORCÓW

Artyści abstrakcyjni dążyli do oddzielenia świata sztuki od świata rzeczywistego, do stworzenia uniwersalnego języka wizualnego. Za pomocą kształtów i barw próbowali wywołać u widza skojarzenia, emocje czy refleksje. To one właśnie stanowią treść dzieł niefiguratywnych. Twórcy chcieli przemawiać bezpośrednio do zmysłów odbiorcy ekspresyjnymi układami plam albo do jego intelektu uporządkowanymi, geometrycznymi kompozycjami. Sztuka, która odrzuciła temat i narrację, nie ograniczyła jednak swoich możliwości wyrazu – przeciwnie: pozwalała artystom tworzyć dzieła dające się interpretować w dowolny sposób. W pracach abstrakcjonistów pojedyncze kształty, linie i plamy barwne często wydają się chaotycznie, bezładnie porzucane na powierzchni dzieła. Po uważnej analizie można jednak dostrzec zamysł kompozycyjny autora, ślady jego pracy nad formą i tworzywem. I tym właśnie – celowością oraz świadomością artysty – abstrakcja różni się od twórczości dzieci, z którą bywa porównywana.

Sztuka niefiguratywna postawiła widza w nowej sytuacji. Odbiorcom trudno jest się odzwyczaić od poszukiwania w dziele wartości estetycznych, tematu czy składników otaczającej ich rzeczywistości. W abstrakcyjnych dziełach nie ma jednak żadnych elementów o ustalonym znaczeniu. Prace stanowią tylko pretekst do wywołania wrażeń i rozmyślań, a każdy może je inaczej rozumieć. To stwarza nowe możliwości odbioru, w którym ważne są nie tyle wiedza i znajomość dziejów sztuki, ile własne odczucia widza. W ten sposób został osiągnięty ideał sztuki uniwersalnej, dostępnej każdemu. Dzieło abstrakcyjne jest bowiem – w zależności od nurtu – albo czystą geometryczną formą, albo czystym ładunkiem emocji w rozlanych farbách, przemawiającym ponad kulturami i wyznaniem.

► O wartościach estetycznych
czytaj na s. 58–60.

JAK NARODZIŁA SIĘ ABSTRAKCJA?

Elementy abstrakcyjne istnieją w sztuce od zawsze, np. w formie ornamentów w sztuce prehistorycznej, pozaeuropejskiej i kulturze islamu. Poza tym nie byłoby abstrakcji bez stopniowego zrywania z akademizmem i gatunkami w malarstwie od czasów impresjonistów oraz bez osiągnięć ekspresjonistów i kubistów. Jednak w pełni świadomie i celowo dzieła nieprzedstawiające zaczął tworzyć Wassily Kandinsky. Tendencja ta szybko zyskała popularność i została przejęta przez twórców oraz grupy artystyczne w wielu państwach. Artyści po raz pierwszy tak radykalnie odrzucili tysiące lat tradycji naśladowania, odwzorowywania i przekształcania rzeczywistości. Zburzyli tym samym jeden z fundamentów sztuki – **mimetyzm**. Odwrócili się od rzeczywistego świata, który po prostu nie istniał w ich twórczości. Z tego powodu nadejście abstrakcji w sztuce określa się mianem przełomu.

► Dodatkowe informacje o wymienionych nurtach znajdziesz na s. 203–207.



WASSILY KANDINSKY, bez tytułu, farby akwarelowe, 49 x 65 cm, Centrum Pompidou w Paryżu, 1910 r.

Tę akwarelę uznaje się za pierwsze dzieło abstrakcyjne, przy czym należy pamiętać o umowności tego stwierdzenia. Kandinsky nie zaprzestał bowiem tworzenia prac przedstawiających – we wcześniejszej twórczości inspiracje czerpał z secesji, neoimpresjonizmu czy też sztuki ludowej: malowideł na szkło oraz ikon. Jednak odtąd w dziełach artysty zaczęły dominować swobodne układy plam barwnych i linii, tworzonych za pomocą szybkich, lekkich pociągnięć pędzla.

WASSILY KANDINSKY

Rosyjski malarz, grafik i teoretyk sztuki, działał głównie w Niemczech i we Francji. W latach 1911–1914 współtworzył awangardową grupę artystyczną Der Blaue Reiter (Błękitny Jeździec), publikował teksty teoretyczne i organizował głośne wystawy. Malarz interesował się synestezją zmysłów, dzięki której słyszany dźwięk wywołuje wyobrażenie barwy i na odwrót – plamy barwne kojarzą się z dźwiękami. Tytuły dzieł Kandinskiego podkreślają związek środków plastycznych z muzyką, np. *Improwizacja 11*, *Impresja III (Koncert)*, *Kompozycja 8*. Po I wojnie światowej artysta nauczał w słynnej szkole promującej sztukę nowoczesną – Bauhausie w Weimarze w Niemczech, a kiedy nazistowskie władze w 1933 r. zamknęły placówkę, malarz wyjechał do Francji.

Wassily Kandinsky żył w latach 1866–1944.



POCZĄTKI ABSTRAKЦИИ W POLSCE

Rzeczywistość rodzimej abstrakcji zapoczątkowali przed II wojną światową twórcy skupieni wokół Władysława Strzemińskiego i Katarzyny Kobro, zamieszkałych w Łodzi. Ta para artystów kształciła się i zdobywała doświadczenia w Rosji, gdzie po rewolucji w 1917 r. intensywnie rozwijała się sztuka awangardowa. Twórcy z kręgu Kobro i Strzemińskiego byli zaangażowani nie tylko w sprawy artystyczne, lecz także społeczne. Środowisko łódzkiej awangardy przechodziło liczne przemiany, czego świadectwem są zmiany nazwy: początkowo grupę określano mianem **Blok**, potem **Praesens**, ostatecznie **a.r.** (artyści rewolucyjni).

Najważniejsze zasługi twórców zgromadzonych wokół Strzemińskiego i Kobro to zorganizowanie pierwszej w Polsce wystawy awangardowej sztuki, gromadzenie od 1929 r. drugiej na świecie po Stanach Zjednoczonych Międzynarodowej Kolekcji Sztuki Nowoczesnej oraz założenie Muzeum Sztuki w Łodzi, działającego do dziś. Dzięki osiedleniu się w Łodzi Strzemiński i Kobro doprowadzili do rozkwitu awangardy w tym przemysłowym mieście. To za sprawą ich pracy twórczej oraz kontaktów z artystami z Francji i Rosji polskie centrum włókiennictwa stało się ważnym ośrodkiem na artystycznej mapie Europy.



KATARZYNA KOBRO,
Kompozycja przestrzenna nr 4,
malowana stal, 64 × 40 × 40 cm,
Muzeum Sztuki w Łodzi, 1929 r.

KATARZYNA KOBRO

Rzeźbiarka i teoretyczka sztuki. Współtwórczyni kolekcji Muzeum Sztuki w Łodzi. Pionierka abstrakcji w Polsce, znana również jako autorka rzeźb przedstawiających, głównie aktów kobiecych. Podczas studiów w Moskwie Kobro poznała najważniejszych przedstawicieli tamtejszej awangardy. Artystka wyznawała rewolucyjną ideę przebudowy świata zgodnie z zasadami sztuki użytecznej. Często musiała bronić się przed krytykami, którzy porównywali jej dzieła do mebli. Kobro zyskała uznanie dopiero po śmierci – nieliczne zachowane prace artystki oraz ich rekonstrukcje okazały się niezwykle cenne dla badaczy sztuki.

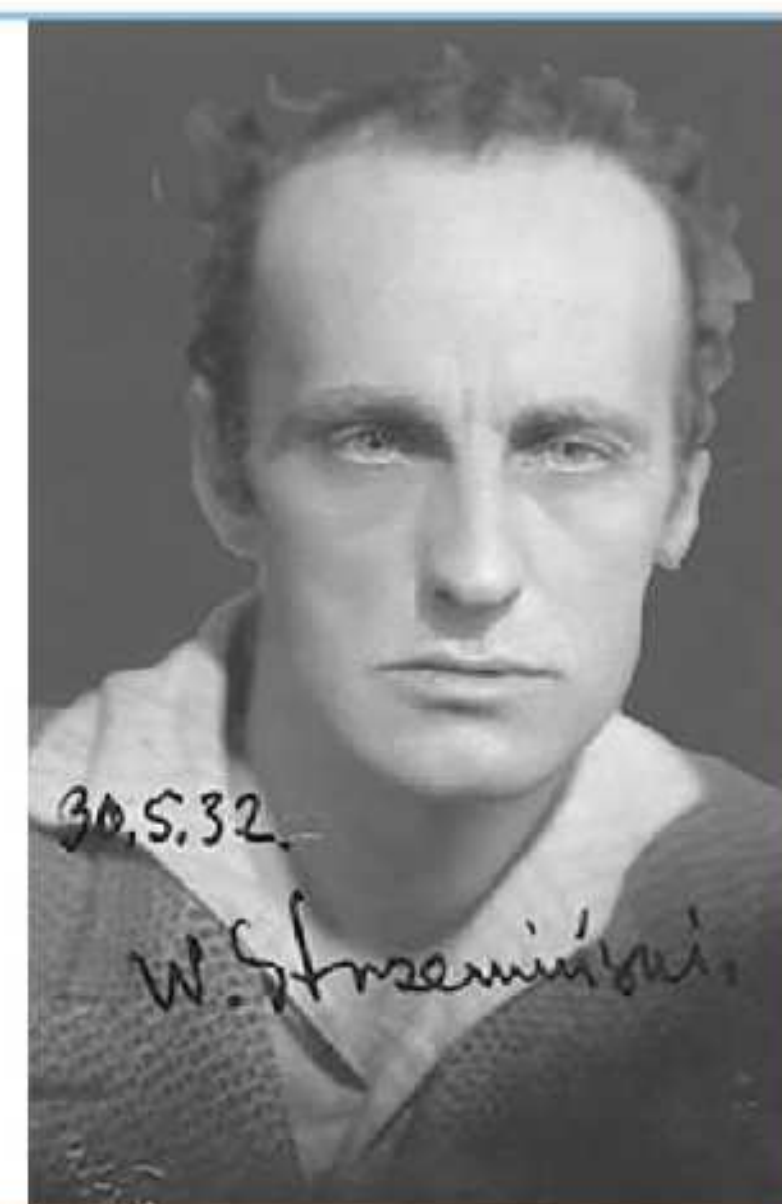
Katarzyna Kobro żyła w latach 1898–1951.



WŁADYSŁAW STRZEMIŃSKI

Malarz, teoretyk sztuki, projektant, pedagog i inżynier. Pionier i popularyzator idei awangardy w Polsce. Współtwórca kolekcji Muzeum Sztuki w Łodzi i autor koncepcji znajdującej się tam Sali Neoplastycznej. Podczas I wojny światowej artysta stracił rękę i nogę. Zanim osiadł w Łodzi, działał na terenie Rosji, Białorusi i Litwy. Strzemiński stworzył koncepcję czystości i wewnętrznej jedności dzieła, zwaną teorią unizmu. Artysta wierzył, że sztuka powinna kształtować rzeczywistość, a nie stanowić jedynie wizualny nośnik treści narzucanych z zewnątrz. Pod koniec życia twórca był prześladowany przez władze komunistyczne, promujące konserwatywną sztukę. W 1950 r. usunięto go ze stanowiska wykładowcy w Państwowej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych w Łodzi, której był współzałożycielem.

Władysław Strzemiński żył w latach 1893–1952.



WYBRANE NURTY ABSTRAKЦИИ

■ EKSPRESJONIZM ABSTRAKCYJNY – FARBY ZOSTAŁY ROZLANE

Ekspresjonizm abstrakcyjny, jeden z nurtów abstrakcji organicznej, to pierwszy amerykański kierunek artystyczny o międzynarodowym znaczeniu. Rozwijał się w latach 1940–1960 w Nowym Jorku, który został wówczas światową stolicą sztuki, w dużej mierze dzięki przedstawicielom europejskiej awangardy, uciekającym przed wojną. Działalność artystów przybyłych ze Starego Kontynentu przyspieszyła narodziny współczesnej sztuki amerykańskiej. To od dadaistów i surrealistów nowojorscy abstrakcyjniści przejęli koncepcję odrzucenia władzy rozumu, ograniczającej swobodę twórczości, oraz miękkie, falujące formy. Malarze amerykańscy przypominali europejskich awangardzystów z początku stulecia również w swoim buncie przeciwko mieszczańskiemu społeczeństwu.

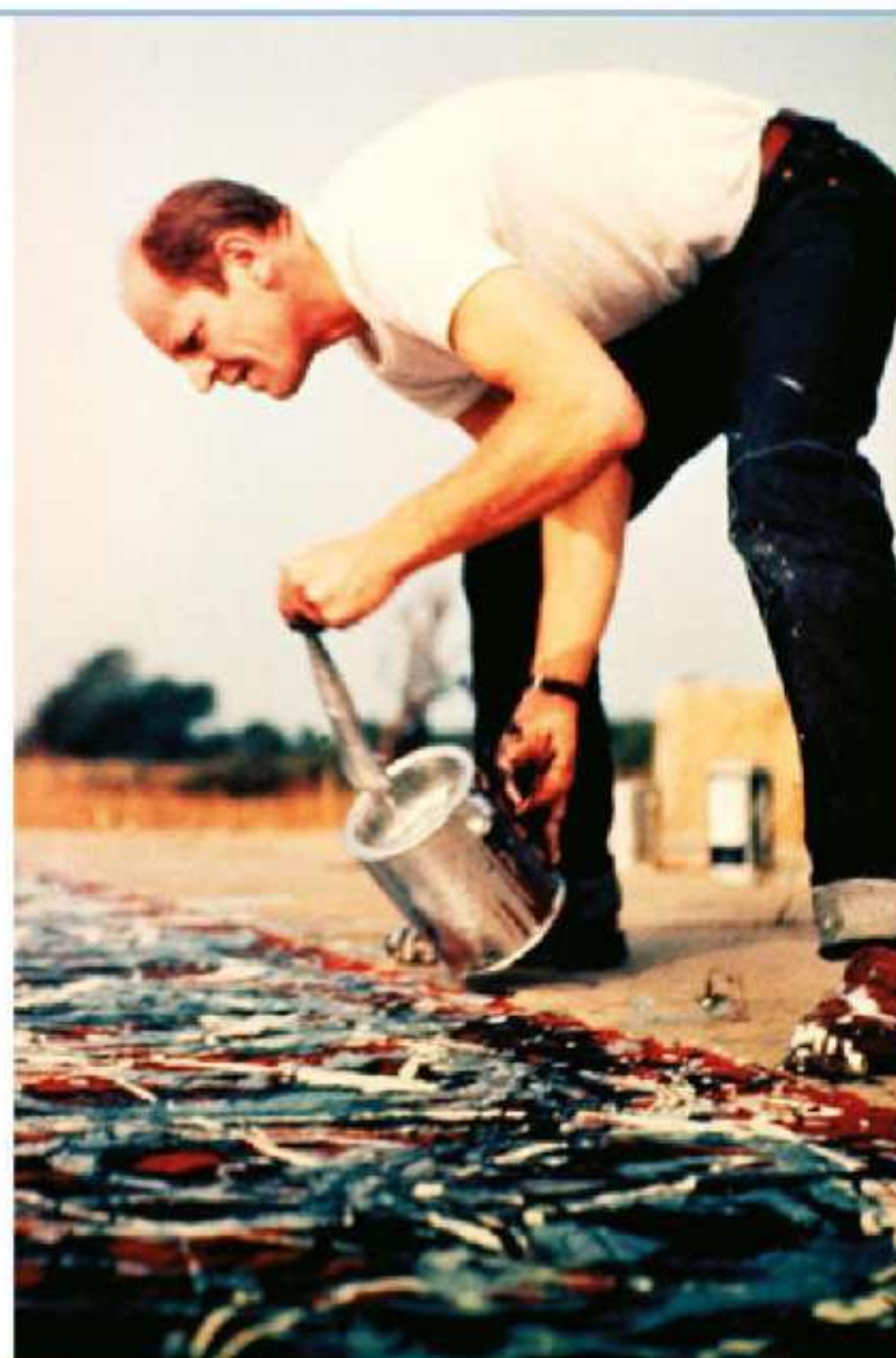
W ekspresjonizmie abstrakcyjnym możemy wyróżnić dwa nurty – *action painting* [ekszyn pejting], czyli malarstwo gestu, i *colour field painting* [kolor fild pejting], czyli malarstwo barwnych płaszczyzn. Artysci pierwszego kierunku podkreślali wagę samego aktu tworzenia, czyli gestu twórcy wyrażającego swoje emocje w sposób spontaniczny, intuicyjny. Dzieła te – zapis chwili kreacji – były pełne dramatyzmu, pasji, niepokoju, ruchu i energii. Jackson Pollock, najważniejszy artysta tego nurtu, a po nim inni twórcy porzucili sztalugi i pędzle, zaczęli rozlewać farby wprost na wielkoformatowe płótna. W ramach drugiego kierunku powstawały dzieła pokryte nieregularnymi płaszczyznami farby w jednym kolorze lub w kilku barwach. Prace były duże i miały przemyślaną, statyczną kompozycję. Brak jakichkolwiek akcentów sprawiał wrażenie spokoju i zachęcał do intensywnego skupienia. Można powiedzieć, że malarstwo gestu wyrażało stan ducha artysty, zaś malarstwo barwnych płaszczyzn – oddziaływało na świadomość widza.

► Dodatkowe informacje o dadaistach i surrealistach znajdziesz na s. 210–211.

JACKSON POLLOCK

Amerykański malarz abstrakcjonista, główny przedstawiciel nurtu *action painting*. Twórczość Jacksona Pollocka bywa określana też jako *all-over painting* (z ang. 'obraz bezgraniczny'), w którym pojedyncze dzieło stanowi zaledwie fragment większej kompozycji, pozbawionej początku i końca. Od 1947 r. artysta stosował wymyśloną przez siebie technikę *drippingu*, czyli ściekania. Rozłożone na podłodze płótno Pollock ochlapał farbą przemysłową, spływającą z przedziurawionych puszek, pędzla, patyka, a nawet szprychy od roweru. Powstawały w ten sposób rytmiczne plamy i smugi, nałożone warstwowo i równomiernie na powierzchni. Podczas pracy artysta chodził dookoła obrazu, a czasem także po nim. W niektórych dziełach można odnaleźć piasek, muszelki, kawałki szkła lub niedopałki papierosów. Pollock twierdził, że jego sposób tworzenia, choć daje efekt abstrakcyjny, jest metodą ukazania natury. Artysta zginął tragicznie w wieku 44 lat w wypadku samochodowym.

Jackson Pollock żył w latach 1912–1956.



CIEKAWI SZTUKI

Na rozwój ekspresjonizmu abstrakcyjnego i całej sztuki współczesnej duży wpływ miała działalność Peggy Guggenheim. Dziedziczka fortuny amerykańskich przemysłowców, założycielka Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, była wielką miłośniczką sztuki. Śledziła z zainteresowaniem nowe zjawiska artystyczne – utworzyła galerię o znamiennej nazwie: Art of This Century (co można przetłumaczyć jako 'sztuka tego wieku'). Z Jacksonem Pollockiem podpisała kontrakt, który zapewniał twórcy stabilność finansową i umożliwiał mu poświęcenie się działalności artystycznej. Guggenheim zorganizowała też pierwszą wystawę malarza. Kolekcja tej znanej pasjonatki sztuki to przekrój twórczości artystycznej całego XX stulecia. Zgromadzone dzieła stały się podstawą zbiorów oddziału Muzeum Guggenheima w Wenecji.

Peggy Guggenheim



JACKSON POLLOCK, *Srebrne na czarnym, białym, żółtym i czerwonym*, olej i emalia na papierze nałożonym na płótno, 61 x 80 cm, Centrum Pompidou w Paryżu, 1948 r.

■ ABSTRAKCJA LIRYCZNA – SZTUKA BEZ FORMY

Abstrakcyjniści w powojennej Europie sprzeciwili się uporządkowanej, geometrycznej formie dzieł, typowej dla awangardy z początku stulecia. Chcieli malować spontanicznie, improwizować, wyrażać to, co podświadome, zaznaczać własną osobowość. Taka twórczość pod wpływem chwilowego natchnienia łączyła malarzy z poetami, stąd nazwa – abstrakcja liryczna, poetycka. W obrębie tego nurtu, rozwijanego w latach 1945–1960, wyróżnia się dwa kierunki: **informel** [əformel], co można rozumieć jako ‘bezprzedmiotowy’, i **taszyzm** – z francuskiego *le tache* [ly tasz], czyli ‘plama’. Artyści obydwu tych prądów abstrakcji organicznej akcentowali znaczenie swobodnej plamy koloru i podkreślali, że malowanie to niekontrolowany akt twórczy. Z tego powodu, podobnie jak amerykańscy abstrakcyjniści, rozpryskiwali i rozlewali farbę na płótno. Dynamiczne ruchy pędzla miały umożliwić niemal automatyczny zapis emocji. Faktura obrazów, często ziarnista i chropowata, przypominała powierzchnię muru. Chociaż przedstawiciele tego nurtu skupili się na wartościach artystycznych, atmosfera niektórych dzieł odzwierciedlała pesymizm powojennej Europy.



GEORGES MATHIEU

[żorż matje], *Hold dla pana de Vauban*, olej na płótnie, Muzeum Unterlinden w Colmar (Francja), 1969 r.

W obrazie widoczne są ślady narzędzia malarskiego. Można też dostrzec elementy inspirowane orientalną kaligrafią. Mathieu tworzył szybko: namalowanie płótna o wielkości kilku metrów potrafiło mu zająć niecałą godzinę, a proces tworzenia artysta zamieniał w spektakl z udziałem publiczności, transmitowany przez telewizję.



TADEUSZ KANTOR,

Kompozycja abstrakcyjna, 1963 r.

W twórczości Kantora obrazy abstrakcyjne są jednym z etapów pomiędzy pracami figuratywnymi a dziełami łączącymi malarstwo z przedmiotami codziennego użytku. Artysta był pełen obaw, kiedy rezygnował z ukazywania postaci ludzkich, ponieważ postrzegał sztukę niefiguratywną jako zejście do piekła. Dzieła tego okresu były według Kantora częścią jego własnego wnętrza, pełnego emocji i wspomnień. Obrazy miały być świadectwem zmagania z samym sobą i zapisem refleksji.

■ SYNTETYZM – KU CZYSTEJ RZEŹBIARSKIEJ FORMIE

Powojenni rzeźbiarze, podobnie jak malarze, zwrócili się ku abstrakcji, chcąc przemówić bezpośrednio do zmysłów odbiorcy. Eksperymentowali z nowymi tworzywami i metodami pracy, szukali inspiracji w sztuce prymitywnej i pozaeuropejskiej. Syntetyzm odznaczał się przede wszystkim silnym uproszczeniem i schematyzacją zaokrąglonych, miękkich kształtów odwołujących się do natury, a także stopniowym odrzucaniem realizmu. Dzieła powstałe w tym nurcie wyróżniają się elegancją formy, osiąganą dzięki stosowaniu szlachetnych materiałów: marmuru i brązu. Czasem rzeźby były starannie wygładzone, co dawało efekt błyszczącej, niemal lustrzanej faktury, kiedy indziej zaś – pozostawały szorstkie, chropowate. Artyści zaczęli też tworzyć bryły ażurowe, mające otwory, oraz analizować związki rzeźb z naturalnym otoczeniem.



CONSTANTIN BRÂNCUȘI, *Ptak w przestrzeni*, brąz, drewno, wapień, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1928 r.



BARBARA HEPWORTH, *Konfiguracja: Phira*, drewno, Galeria Miejska w Leeds (Wielka Brytania), 1955 r.

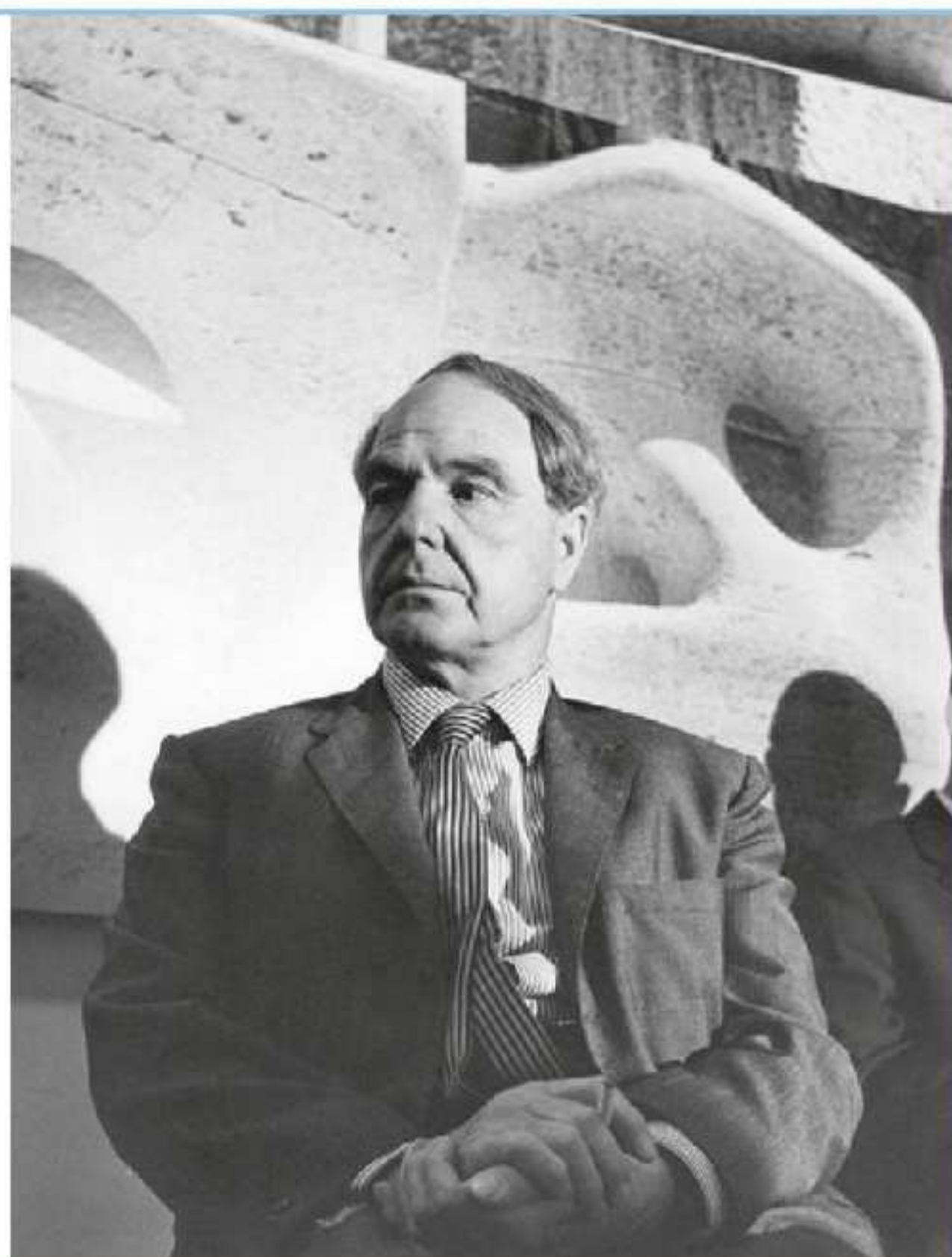


HENRY MOORE [henri mur], *Wielka spoczywająca postać*, wystawa w Królewskich Ogrodach Botanicznych w Kew [kiu] w Londynie

HENRY MOORE

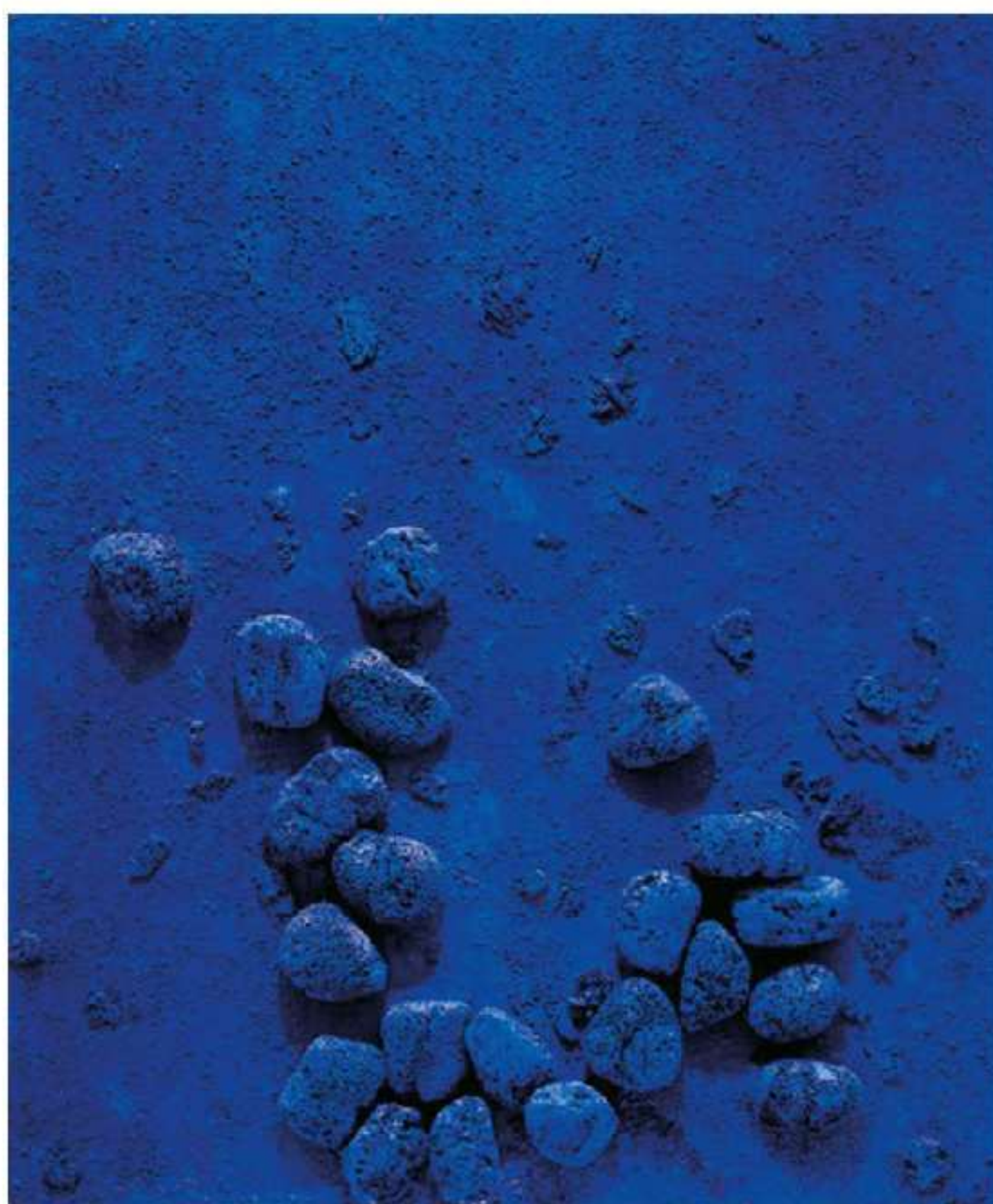
Rzeźbiarz uznawany za jednego najważniejszych brytyjskich twórców XX w. Do najśłynniejszych dzieł artysty należą posągi pólężących postaci. Moore rzeźbił w kamieniu i drewnie. Wyznawał zasadę wierności materiałowi, według której twórca powinien podkreślić cechy tworzywa, nadrzędne wobec właściwości przedstawianego obiektu, np. gładkości ludzkiej skóry. Artystę uważa się za wybitnego humanistę, ponieważ większość jego prac opowiada o człowieku. Inspiracji dostarczały rzeźbiarzowi sztuka prymitywna oraz naturalny krajobraz. Twórca kolekcjonował kamienie, kości i kawałki drewna. Pod wpływem tych zainteresowań upraszczał postać ludzką, komponując układy podstawowych form, które umieszczał w pejzażu. W swej twórczości Moore rozwinął umiejętność stosowania otworu i pustki na równi z bryłą – dzięki ażurom jego rzeźby przenikają się z otoczeniem.

Henry Moore żył w latach 1898–1986.



■ MINIMALIZM – MAKSYMALNA PROSTOTA

Nazwa nurtu, wiążanego głównie ze sztuką amerykańską lat 1960–1980, odwołuje się do jego najważniejszej cechy. Wszystkie zaliczane do niego obrazy, rzeźby i obiekty powstały bowiem przy minimalnym wysiłku artysty (a czasem nawet bez jego udziału, wykonane przez robotników) i oszczędnym wykorzystaniu tworzyw oraz środków wyrazu. Prąd narodził się jako sprzeciw wobec dotychczasowych tendencji w sztuce, charakteryzujących się bogactwem form i środków ekspresji. Minimaliści dążyli do maksymalnej prostoty – posługiwali się oszczędną stylistyką, unikali dekoracyjności, ograniczali liczbę jaskrawych barw i kontrasty. Budowali obiekty z powtarzalnych brył (kwadratu, sześcianu, prostopadłościanu) oraz używali materiałów przemysłowych, niewymagających dalszej obróbki: plastiku czy stalowych rur lub płytek. Dzieła powstałe w tym nurcie nie noszą śladów indywidualności twórcy i nie przedstawiają żadnych przedmiotów czy tematów – pozostają tylko kolor, linie, kształty, kierunki. Artyści precyzyjnie stosowali podstawowe geometryczne struktury, które nie miały oznaczać niczego poza tym, że istnieją. W ten sposób twórcy stopniowo odchodzili od tradycyjnej formy dzieł sztuki, o czym dowiesz się więcej z rozdziału poświęconego konceptualizmowi.



YVES KLEIN, *Błękitny relief z gąbki (RE 19)*, pigment w proszku, żywica syntetyczna, gąbka naturalna, kamyki na sklejce, 198 x 165 x 12 cm, Muzeum Ludwig w Kolonii, 1958 r.

Artysta opracował recepturę uzyskiwania intensywnego rodzaju ultramaryny, którą nazwał IKB – International Klein Blue, czyli Międzynarodowy Błękit Kleina. W większości prac twórca posługiwał się jedynie tą barwą, m.in. nadał tytuł IKB oraz liczbę porządkową 194 obrazom, tzw. monochromom (dziełom malowanym jedną barwą). Zastąpił także cyklem *Antropometrie*, przedstawiającym odbite na papierze i płótnie niebieskie ślady kobiecych ciał pokrytych farbą.



SOL LEWITT [lolet], *Sześcián z dziewięciu modułów*, drewno, 56 x 56 x 56 cm, 1978 r.

Przez kilkadziesiąt lat pracy twórczej Sol LeWitt pozostał wierny sześciánowi – podstawowemu elementowi (modułowi), z którego konstruował wszystkie dzieła rzeźbiarskie. Począwszy od lat 60. XX w. artysta zaczął tworzyć *struktury*, jak określał prace trójwymiarowe. Budował otwarte kompozycje, ciągi i piramidy, będące wariantami układów kostek różnej wielkości. Początkowo LeWitt korzystał z malowanych ręcznie, pełnych drewnianych sześciánów, by następnie sięgać po fabrycznie produkowane, ażurowe obiekty z aluminium i stali.

■ OP-ART, CZYLI GRA ZE WZROKIEM WIDZA

W 1965 r. w nowojorskim Muzeum Sztuki Nowoczesnej otwarto wystawę, która wywołała modę na nowy nurt abstrakcji geometrycznej, czyli op-art. Ekspozycję nazwano *The Responsive Eye*, co tłumaczy się jako 'reagujące oko'. To właśnie jest podstawowym założeniem całego kierunku – spowodowanie żywiołowej reakcji oczu widza, a nawet zawrotów głowy za pomocą efektów wizualnych. Taka twórczość wymaga przygotowania teoretycznego, znajomości najnowszych odkryć optyki i psychologii oraz zachowania rygorystycznej kompozycji. Można jednak powiedzieć, że przedstawiciele op-artu nie wynaleźli niczego nowego. Całe malarstwo realistyczne opiera się przecież na iluzji – artyści od wieków za pomocą perspektywy czy światłocienia usiłowali wywołać wrażenie głębi i trójwymiarowej przestrzeni. Nowością było uczynienie z tych zabiegów głównego obiektu sztuki. Artyści op-artu ukazywali mylące wzrok zestawienia barw i kształtów, tworzyli wibrujące płaszczyzny, poruszające się, a nawet pofalowane w odczuciu widza. Efekt ten osiąkali m.in. dzięki nakładaniu się linii i form oraz zastosowaniu połączeń kolorystycznych dających złudzenie oddalania lub przybliżania. Niektóre dzieła tego nurtu są podobne do barwnych mozaik podłogowych, w których zmiany położenia lub wielkości powtarzanych kwadratów bądź rombów wywołują iluzję wypukłości. Odbiorca jest wciągany do trójwymiarowej przestrzeni wewnątrz obrazu, niemalże wprowadzany w transowy rytm dzieła.

Op-art, wbrew zamierzeniom jego przedstawicieli, został wkrótce przywołany przez sztukę użytkową. Iluzjonistyczne wzory chętnie wykorzystywano na okładkach płyt i tkaninach używanych do wystroju wnętrz czy stosowanych w modzie.



Sukienka z nadrukiem w stylu op-art, papier, jedwab, sitodruk, 1966 r.

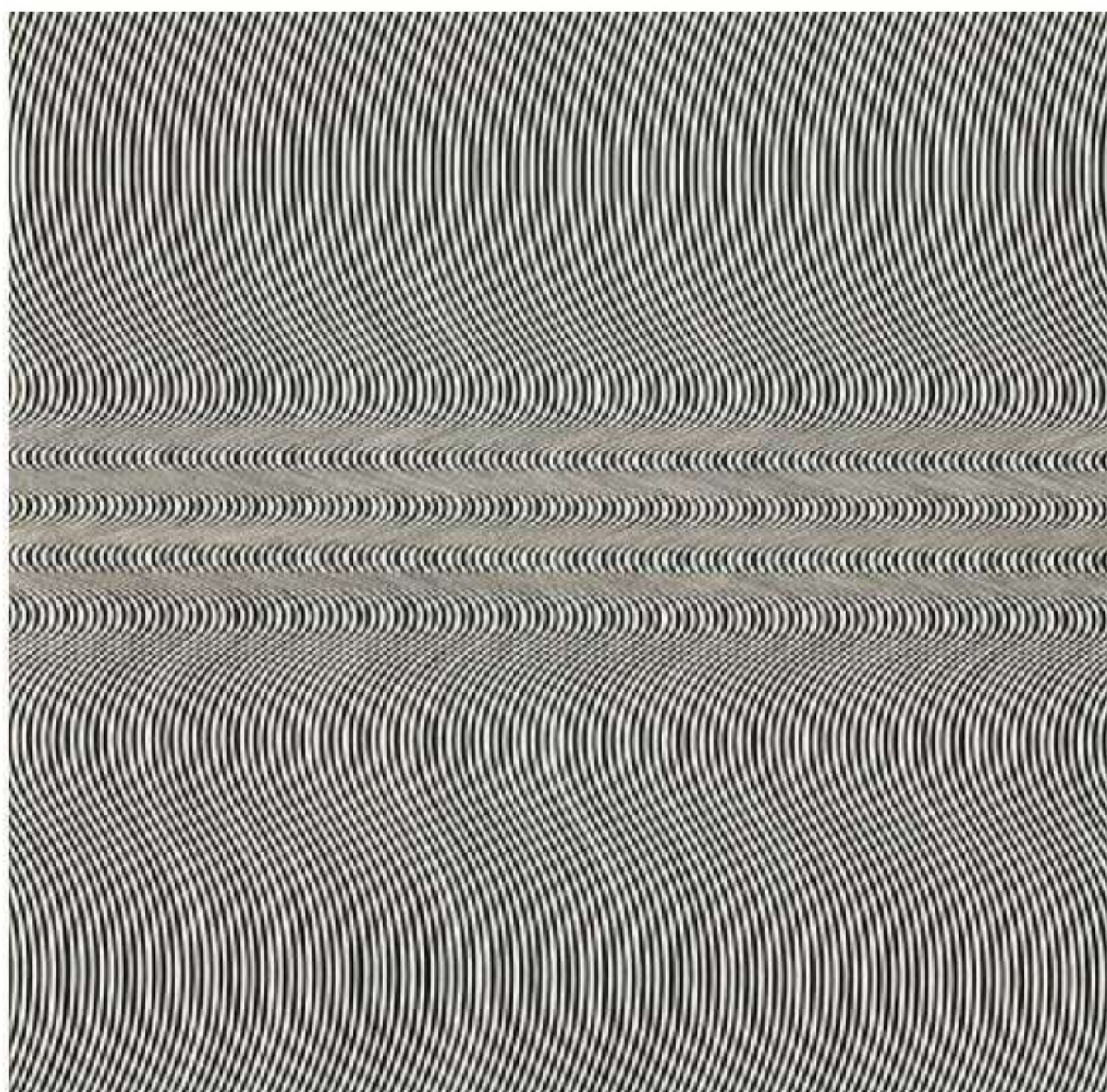
WOJCIECH FANGOR

Polski malarz, grafik, plakacista, rzeźbiarz i prekursor instalacji, uznawany za jednego z najważniejszych malarzy XX w. W latach 60. artysta wyjechał z kraju, aby wykładać w Niemczech, Anglii i Stanach Zjednoczonych. Obrazy Fangora, powstałe w nurcie op-artu, są też porównywane do malarstwa barwnych płaszczyzn. Najstojniejszy cykl prac twórcy, z charakterystycznymi okręgami i falami, powstał w latach 60. i 70. XX w. W 1970 r. artysta otworzył indywidualną wystawę w nowojorskim Muzeum Guggenheima (był to jedyny jak dotąd polski twórca mający ekspozycję w tej prestiżowej instytucji). Zaprezentował wówczas 37 płócien, które stały się swoistymi ikonami op-artu: ukazywały plamy barwne pozbawione wyraźnych krawędzi, wywołujące wrażenie pulsowania.

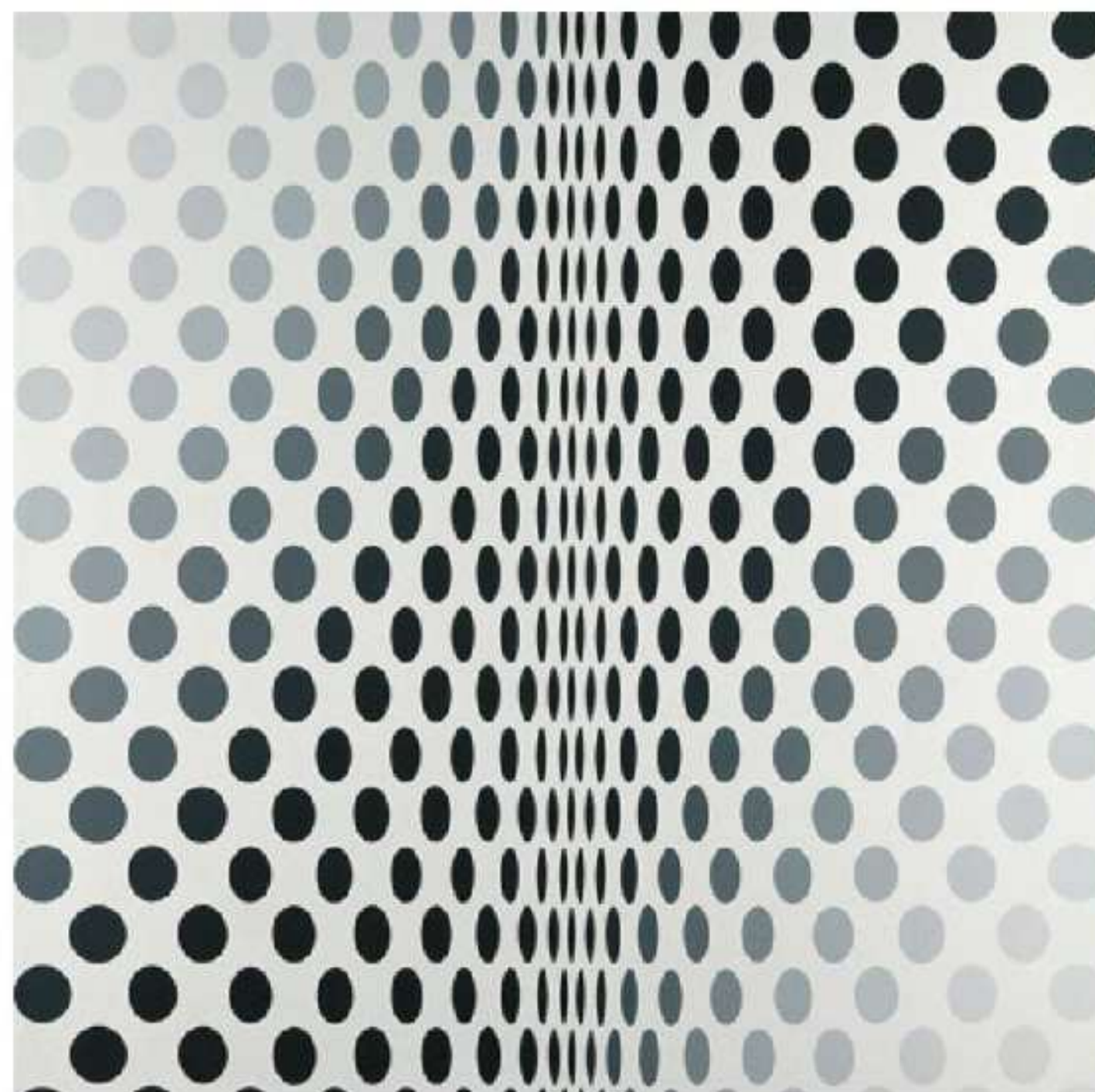
Wojciech Fangor żył w latach 1922–2015.

TADEUSZ ROLKE, portret Wojciecha Fangora





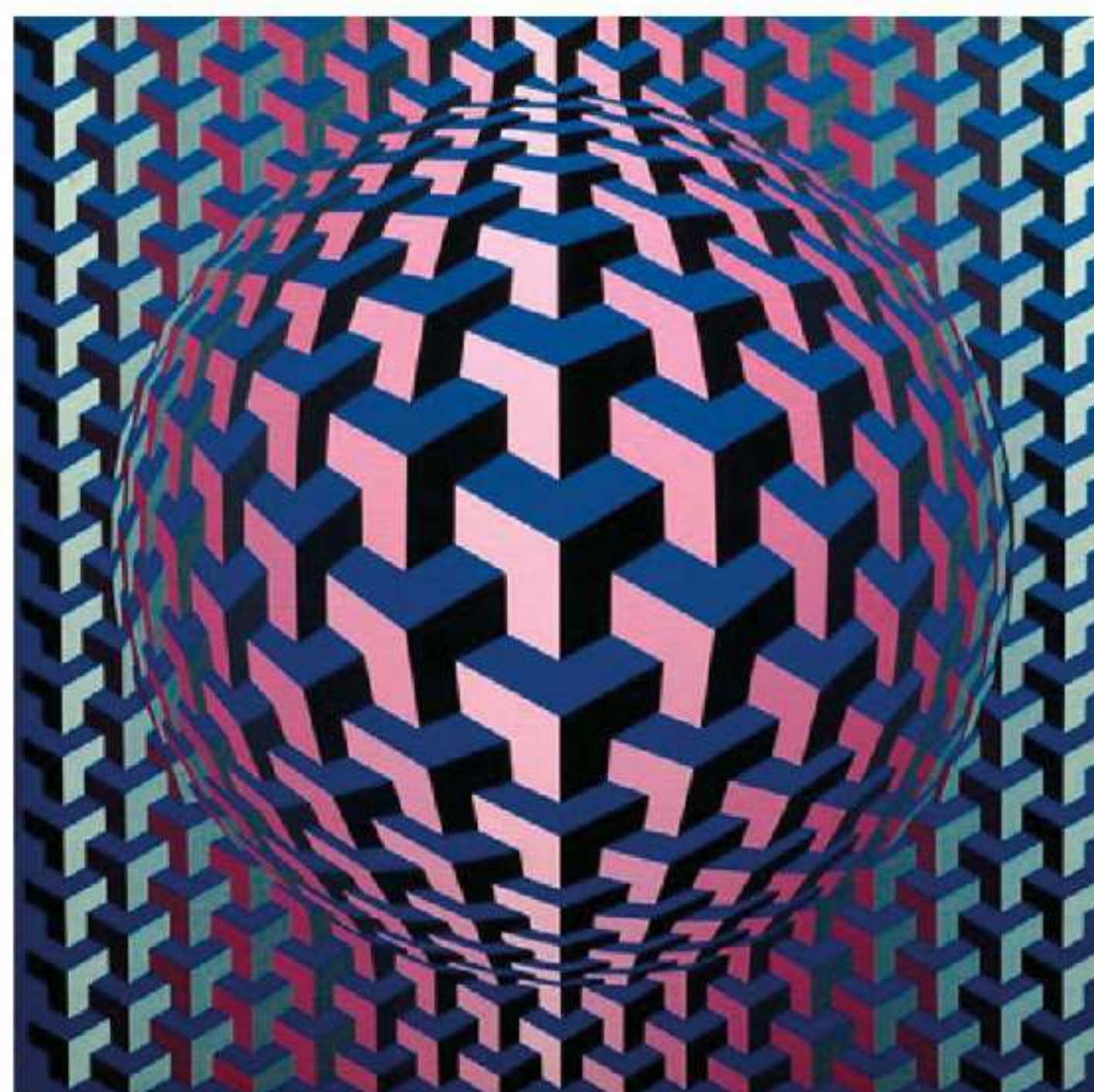
BRIDGET RILEY, *Upadek*, winyl na płycie drewnopodobnej, 141 × 141 cm, galeria Tate Modern w Londynie, 1963 r.



BRIDGET RILEY, *Metamorfoza*, winyl na płycie drewnopodobnej, Muzeum Calouste'a Gulbenkiana w Lizbonie, 1964 r.



VICTOR VASARELY, *Vonal-alto*, Muzeum Dydaktyczne Vasarely'ego w Gordes (Francja), 1950 r.



VICTOR VASARELY, *Epoiff*, akryl na płótnie, 60 × 60 cm, 1969 r.

■ SZTUKA KINETYCZNA – PORUSZYĆ RZEŹBĘ

Od iluzji ruchu twórcy zapragnęli przejść do ruchu rzeczywistego. Początki tych poszukiwań wiążą się z działaniami artystów z początku XX w., którzy jako pierwsi zaczęli konstruować poruszające się dzieła. W pełni ten pomysł rozwinęła jednak dopiero w latach 60. XX w. sztuka kinetyczna – odmiana geometryzującego abstrakcjonizmu rzeźbiarskiego. Możemy w niej dostrzec wpływ awangardy z jej potencjałem zabawy sztuką, w tym przypadku z udziałem widza, uruchamiającego mechanizm pracy i wprawiającego ją w ruch.

Przedstawiciele kinetyzmu tworzyli konstrukcje – czasem z gotowych, znalezionych przedmiotów – poruszające się za pomocą wiatru lub wody, wbudowanego mechanizmu, silnika lub właśnie dzięki odbiorcy. Artystów fascynowało to, jakie zmiany zachodzą w dziele i w jego postrzeganiu przez widza pod wpływem światła i ruchu. Prace kinetyczne są przeciwieństwem statycznych brył – to wibrujące w przestrzeni obiekty i struktury. Efekt ruchu był poświadczany poprzez zastosowanie farb odbijających światło i przezroczystych, giętkich tworzyw. Twórczość kinetyczna obejmuje także dzieła nieruchome, ale wywołujące wrażenie przemieszczania się.



ALEXANDER CALDER, *Orzeł*, malowana stal, 11,5 × 9,8 × 9,8 m, Seattle (Stany Zjednoczone), 1971 r.

Plenerowa, wolno stojąca rzeźba jest przykładem stabilu – statycznej, monumentalnej konstrukcji z blachy, charakterystycznej dla twórczości Caldera. Takie dzieła, optymistyczne i proste w formie, lekkie, a jednocześnie wyraziste dzięki zastosowaniu czerwonej lub czarnej barwy, dobrze prezentują się w przestrzeni publicznej – w parkach, na placach lub na tle szklanych ścian wieżowców, w których się odbijają. Stabile zaprojektowane przez Caldera można oglądać w wielu miastach na świecie, m.in. w Chicago, Meksyku, Paryżu, Cambridge czy Spoleto we Włoszech.

ALEXANDER CALDER

Zaliczany do najbardziej pomysłowych amerykańskich rzeźbiarzy abstrakcyjnych. Zajmował się również malarstwem, grafiką i scenografią. Jedną z pierwszych prac Caldera, wskazującą na jego poczucie humoru i przyszłe zainteresowanie zagadnieniem dynamiki, był *Cyrk*. Dzieło składało się z ruchomych figurek zwierząt wykonanych z odpadków i drutu. W dojrzałym okresie twórczości oprócz stabilu artysta wykonywał mobile (kompozycje złożone z wielu drobnych kształtów, poruszanych podmuchami powietrza). Do pełnego odbioru mobili widz potrzebuje czasu – czwartego wymiaru rzeźby, ujawnionego właśnie przez Caldera. Mobile i stable pojawiły się w scenografiach artysty, zostały też wykorzystane jako instrument muzyczny w utworze *Dzieło Caldera* z 1966 r., gdzie czterech perkusistów gra na poruszających się częściach konstrukcji.

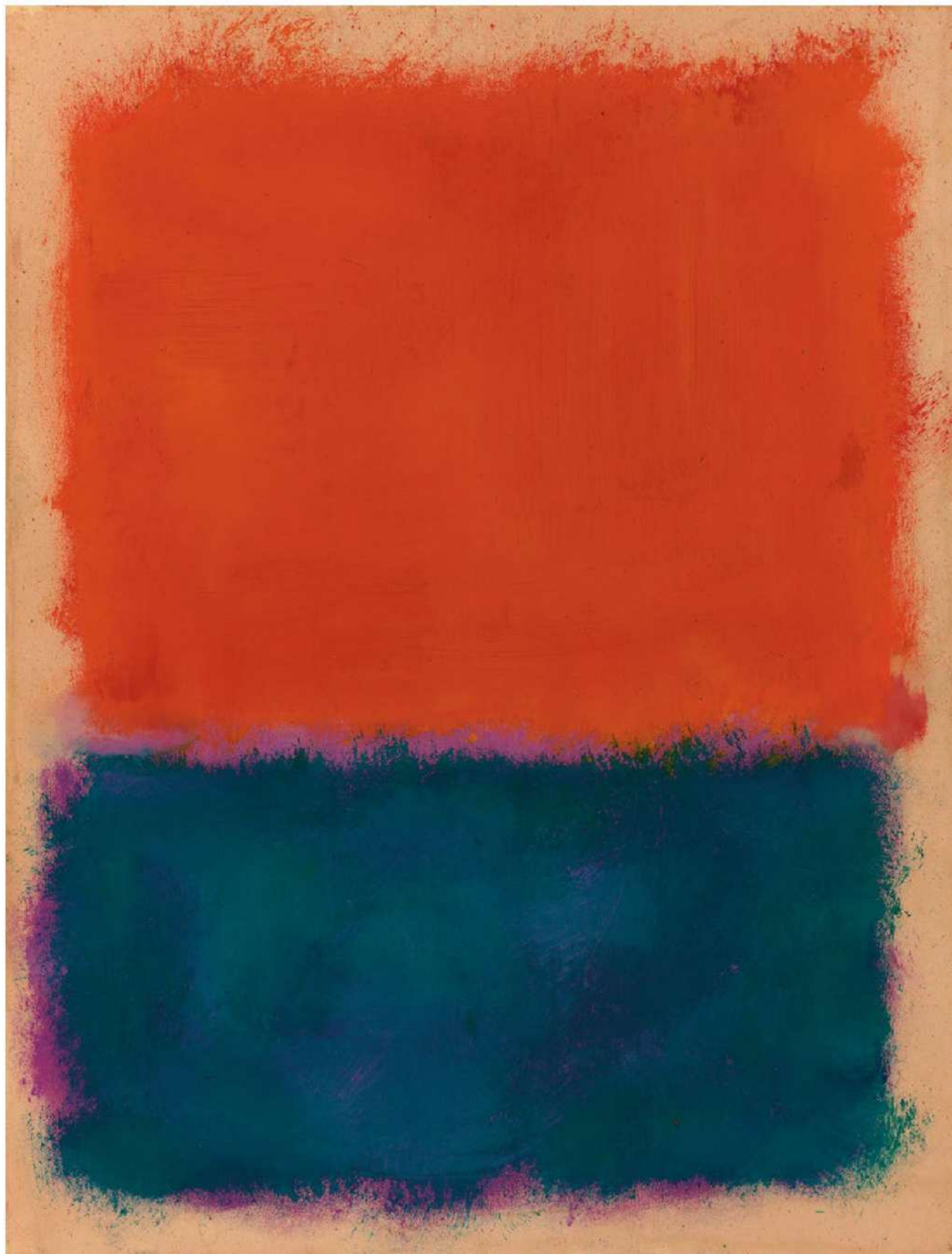
Alexander Calder żył w latach 1898–1976.



DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

MARK ROTHKO, BEZ TYTUŁU

- 1 Przyjrzyj się uważnie reprodukcji dzieła amerykańskiego malarza, a następnie zapoznaj z przykładową analizą i interpretacją pracy. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



olej na papierze naklejonym na płótno, 61 × 48,5 cm, kolekcja prywatna, 1960–1961

Na tym obrazie Marka Rothko, jednego z najwybitniejszych przedstawicieli ekspresjonizmu abstrakcyjnego, nieregularny prostokąt czerwono-pomarańczowego koloru dominuje nad umieszczoną poniżej, mniejszą granatową plamą, okoloną jaskrawym fioletem, który miejscami prześwituje także spod niebieskiego obszaru. Akcenty fioletem wzmacniają wzajemne oddziaływanie koloru pomarańczowego i granatu. Kształty znajdują się na beżowym, neutralnym tle papieru naklejonego na płótno. Kontrast przeważających barw ciepłych – czerwieni, pomarańczowego i żółci – z zimnymi granatem i fioletem nadaje pracy dynamikę. Kompozycja wydaje się ponadto urozmaicona dzięki przesunięciu obu głównych plam względem osi środka obrazu, przez co boczne krawędzie pól nie znajdują się w jednej linii. Barwa wszystkich widocznych płaszczyzn koloru jest niejednolita. Pomarańczowy obszar powstał przez nakładanie wielu warstw farby w różnych odcieniach ciepłej czerwieni, natomiast granatowa strefa została miejscami rozbielona i zmieszana z zielenią. Dzięki temu każde z barwnych pól wywołuje odmienne odczucia: pomarańczowa plama sprawia wrażenie gładkiej, dość statycznej, natomiast granatowy prostokąt wydaje się ciężki, wibrujący i pełen energii. W całej powierzchni płótna wyraźnie widoczne są zamazyste ślady szerokiego pędzla – artysta malował pociągnięciami pionowymi i poziomymi, pozostawiając nierówne brzegi poszczególnych kolorowych pól. Wygląd dzieła jest odzwierciedleniem procesu jego powstawania – wieloetapowej pracy malarza nad obszarami barw.

Środki zastosowane przez artystę: prosta kompozycja i duże prostokątne plamy lekko zróżnicowanych barw, są typowe dla odmiany ekspresjonizmu abstrakcyjnego określanej jako malarstwo barwnych płaszczyzn. W nurcie tym charakterystyczne jest skupienie na materii malarskiej, właściwościach płótna i wzajemnym oddziaływaniu nakładanych na nie barw.

Jednocześnie obrazy Rothko cechuje pewna doza ekspresji, pulsują one ukrytym życiem. Zapraszają widza do wypełnienia płótna własnymi treściami i wyobrażeniami, dają dużą dowolność odbioru. Pomarańczowy i granatowy obszar, po dłuższym wpatrywaniu się w obraz, mogą nasuwać skojarzenia ze strefą nieba wypełnionego gorącym światłem zachodzącego lub wschodzącego słońca. Ciemna płaszczyzna sprawia też wrażenie wilgotnej ziemi albo głębi oceanu. Uwagę przykuwa napięcie między żywiołami barw, ognia i wody, życiem i śmiercią, energią i spokojem. Granicę dzielącą przeciwieństwa wyznacza połyskująca fioletowa smuga – swoista linia horyzontu.

Takiej swobodzie interpretacji sprzyja sposób ekspozycji dzieł Rothko – zgodnie z wolą autora powinny być prezentowane w odosobnionych salach, przy przygaszonym świetle. Artysta pragnął, aby jego obrazy były odpoczynkiem od rutyny, smutku i nudy życia. Mówił, że są one początkiem podróży w nieznaną przestrzeń. Nazywał kolory aktorami. Dla każdego widza mogą one odgrywać inne role w jego własnej interpretacji.

opis form i barw
widocznych w dziele

kontrast

kompozycja

szczegółowy opis
kolorystyki

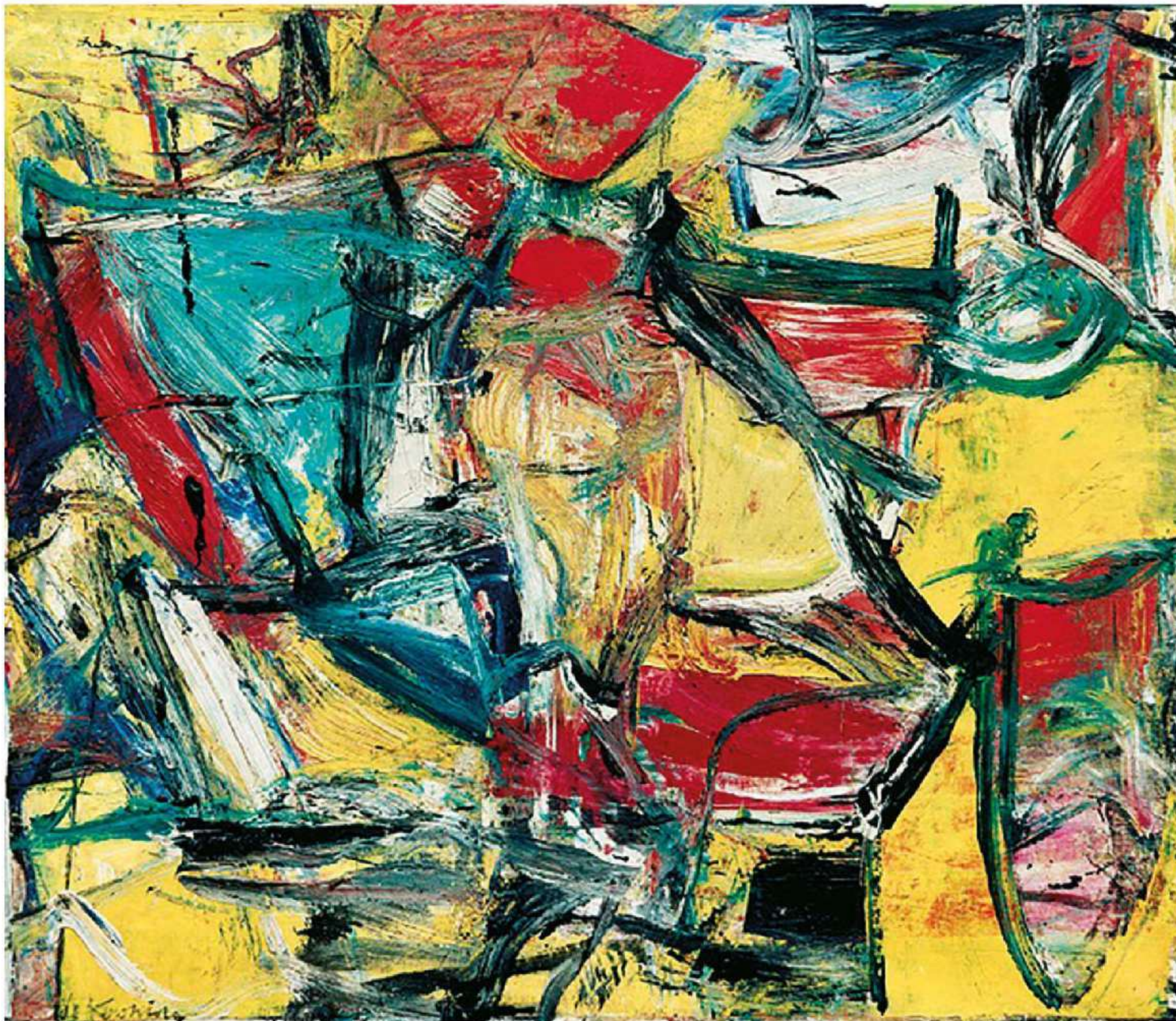
wrażenia powodowane
przez barwy

opis techniki pracy
malarza

środki plastyczne
w kontekście nurtu
sztuki

klucz interpretacyjny –
subiektywne skojarzenia
wywoływane przez
kształty i barwy
zastosowane w obrazie

- 2** Przyjrzyj się uważnie reprodukcji obrazu *Gazeta policyjna* namalowanego przez Willema de Kooninga, amerykańskiego abstrakcjonistę. Następnie dokonaj analizy oraz interpretacji dzieła. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



WILLEM DE KOONING [lilem de konin], *Gazeta policyjna*, farby olejne i emalie na płótnie, 109 x 126 cm, Muzeum Sztuki Współczesnej w Teheranie (Iran), 1955 r.

1. Jakie początkowe wrażenia wywołuje w Tobie dzieło?
2. Które elementy obrazu zwróciły Twoją uwagę w pierwszej kolejności?
3. Jakie barwy dominują w dziele?
4. Czy dostrzegasz ślady narzędzi i gestów malarza?
5. W jaki sposób artysta nakładał farby na powierzchnię płótna? Co na to wskazuje?
6. Jaki jest układ form w pracy?
7. W jaki sposób można zinterpretować tytuł obrazu? Czy dostrzegasz jego związki z wyglądem pracy?
8. Jakie skojarzenia wywołuje w Tobie dzieło?
9. Co jest – według Ciebie – ważniejsze w przypadku tego płótna: forma pracy, jej ekspresja czy Twoje odczucia wobec dzieła?
10. Do jakiej odmiany malarstwa abstrakcyjnego można zaliczyć ten obraz ze względu na środki wyrazu i sposób oddziaływania?

ABSTRAKCYJONIZM W SKRÓCIE

- Abstrakcja (sztuka bezprzedmiotowa, niefiguracyjna) nie ukazuje realnych postaci i obiektów, lecz formy, które mają źródło w przemyśleniach, wyobraźni i emocjach artystów. Twórcy posługują się elementami języka wizualnego (m.in. kolor i kształt, plama, linia), aby stworzyć autonomiczne dzieło bez odniesień do rzeczywistości.
- W sztuce abstrakcyjnej zarysowały się dwa podstawowe nurty: abstrakcja geometryczna, zimna, polegająca na operowaniu formami geometrycznymi, i abstrakcja organiczna, gorąca, w której są stosowane nieregularne, miękkie kształty.
- Pierwszym dziełem nieprzedstawiającym była abstrakcyjna akwarela Wassilego Kandinskiego z 1910 r.
- W czasach przedwojennej awangardy dominowały nurty abstrakcji geometrycznej.
- W Polsce początek abstrakcji wiąże się z aktywnością grupy artystów, działających w Łodzi pod przewodnictwem Władysława Strzemińskiego i Katarzyny Kobro.
- Po II wojnie światowej dominowała abstrakcja organiczna: ekspresjonizm abstrakcyjny w USA i abstrakcja liryczna (informel, taszyzm) w Europie.
- W nurcie powojennej abstrakcji niegeometrycznej wyróżniamy *action painting* (malarstwo gestu) i *colour field painting* (malarstwo barwnych płaszczyzn).
- Rozwój współczesnej rzeźby abstrakcyjnej wiąże się z działalnością brytyjskich artystów z kręgu syntetyzmu: Barbary Hepworth i Henry'ego Moore'a.
- Przedstawiciele minimalizmu ograniczyli stosowane tworzywa, barwy, kształty i inne środki wyrazu, przez co zaczęła się zacierać różnica między dziełami sztuki a zwykłymi przedmiotami.
- Artyści op-artu i sztuki kinetycznej badali możliwości wywołania w dziele iluzji ruchu i przestrzeni bądź też wprawienia pracy w ruch.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Wykonaj serię abstrakcyjnych fotografii. Możesz poruszać aparatem podczas robienia zdjęć, fotografować przemieszczające się obiekty, światła miasta w nocy lub różne powierzchnie z bliskiej odległości.
- 2 Przekształć za pomocą programu graficznego wybrane zdjęcie lub reprodukcję obrazu w dzieło nieprzedstawiające. Zastosuj formy abstrakcji geometrycznej lub organicznej. Następnie porównaj obie kompozycje: figuratywną i abstrakcyjną. Czy można dostrzec związki pomiędzy tymi pracami?
- 3 Przeprowadźcie wspólnie analizę kilku wybranych dzieł abstrakcyjnych. Oglądajcie osobno każdą z prac. Osoby chętne kolejno podzielą się z innymi swoimi wrażeniami i skojarzeniami wywołanymi przez dzieło. Następnie porównajcie Wasze spostrzeżenia i przedyskutujcie, z czego wynikają różnice.
- 4 Stwórz kompozycję abstrakcyjną. W tym celu wybierz dzieło realistyczne i skseruj jego reprodukcję w kilku wariantach (pomniejszenie, powiększenie, kolor). Możesz też wykonać zdjęcia dzieła z zastosowaniem różnych ustawień aparatu. Następnie z tak przygotowanych kopii powycinaj kształty geometryczne lub organiczne, które posłużą Ci do przygotowania pracy.
- 5 Zobrazuj za pomocą środków plastycznych (kształtów, linii i plam) swoje odczucia związane z dowolnym utworem muzycznym. Zastosuj fotokolaż.
- 6 Przed następną lekcją zastanów się, w jaki sposób – oprócz malowania czy rzeźbienia – artyści mogą wyrazić swoje emocje, uczucia i przekazać je widzom. Jakie formy twórczości mogłyby spotkać się z żywiołową reakcją odbiorców i zachęcić ich do udziału? ➡



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Serge Guilbault, *Jak Nowy Jork ukradł ideę sztuki nowoczesnej*, Warszawa 1992.
- ▶ Bożena Kowalska, *Fangor. Malarz przestrzeni*, Warszawa 2005.
- ▶ *Taszyzm = Wolność*, praca zbiorowa, Warszawa 2018.
- ▶ Fundacja Stefana Gierowskiego w Warszawie – archiwum.
- ▶ *Gerhard Richter Painting* (Gerhard Richter maluje), film dokumentalny, reż. Corinna Belz, Niemcy 2011.
- ▶ *My Kid Could Paint That* (Moje dziecko mogłoby to namalować), film dokumentalny, reż. Amir Bar-Lev, USA, Wielka Brytania 2007.
- ▶ *Piękna i bokser*, film dokumentalny, reż. Zachary Heinzerling, USA 2013.
- ▶ *Pollock*, film biograficzny, reż. Ed Harris, USA 2001.

3. AKCJONIZM – HAPPENING, PERFORMANCE

Działanie przede wszystkim

Abstrakcyoniści zerwali z odwzorowywaniem rzeczywistości i był to prawdziwy przełom w sztuce. Ale grupa artystów drugiej połowy XX w. posunęła się jeszcze dalej w swoich nowatorskich koncepcjach. Przestali oni myśleć o dziele jak o materialnym przedmiocie. Zamiast tego sztuką nazwali działania, często związane z aktualnymi tematami politycznymi czy społecznymi, realizowane na ulicach i angażujące przypadkowych przechodniów do aktywnego uczestnictwa.

W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, jakie formy przybierała działalność twórców z nurtu akcjonizmu.

NA POCZĄTEK

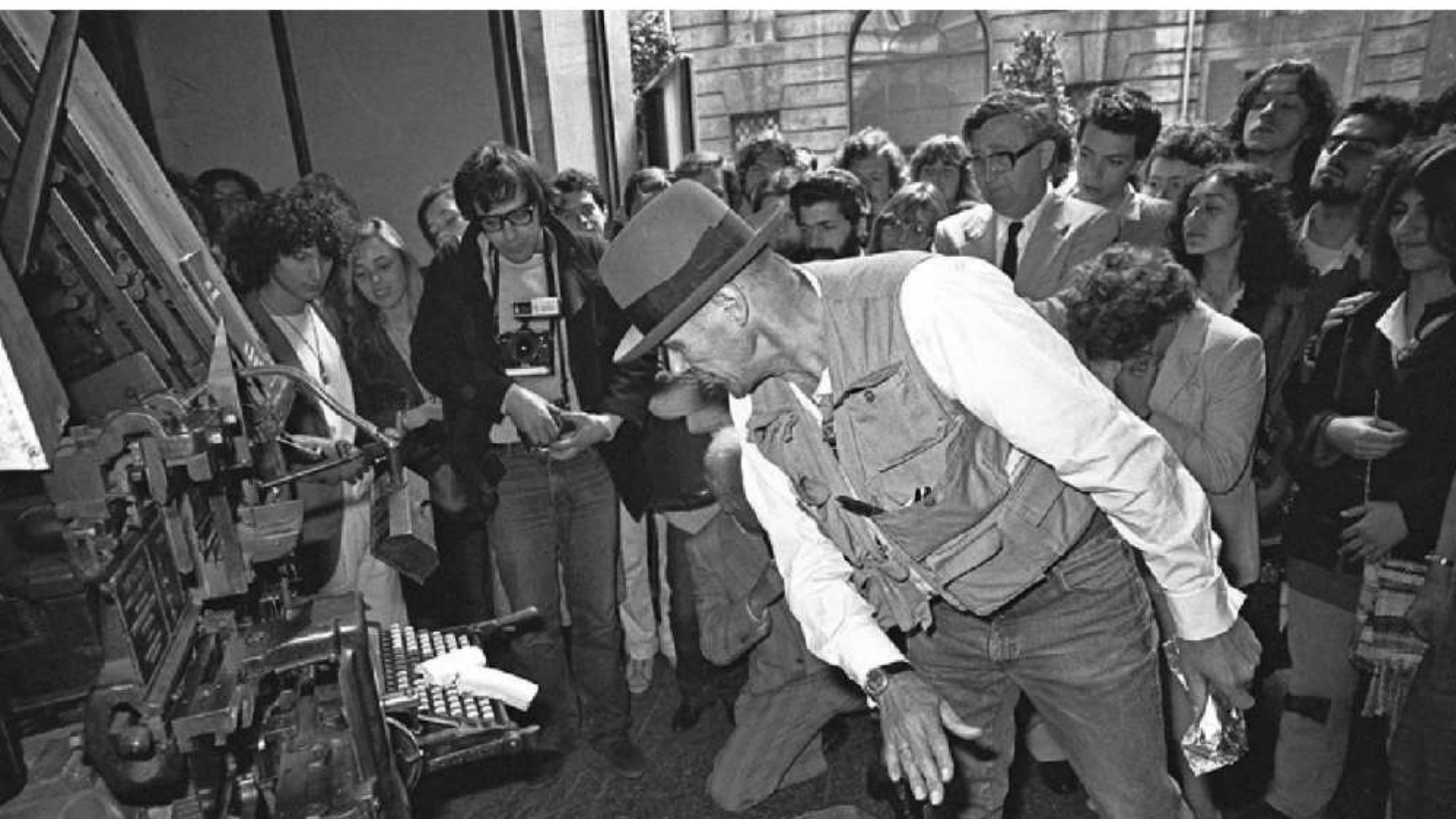
Odpowiedz, jaka byłaby Twoja reakcja, gdyby ktoś w miejscu publicznym zachęcał Cię do udziału w wydarzeniach przypominających przedstawienie teatralne.

CZYM JEST AKCJONIZM?

Twórcy nurtu w sztuce zwanego **akcjonizmem** lub **sztuką akcji** dążyli do zatarcia granicy między sztuką a codziennymi aktywnościami człowieka. Uważali, że sztuka nie powinna istnieć w oderwaniu od zwykłego życia, a dzieło nie musi być rzeczywistym obiektem. Dziełami sztuki uczynili organizowane w miejscach publicznych akcje, mające prowokować, szokować widzów i skłaniać ich do zmiany sposobu myślenia czy zachowania. Działania te przeprowadzane od lat 50. XX w. były formą komentarza do bieżących problemów społecznych, politycznych lub obyczajowych. Stanowiły połączenie sztuk wizualnych i teatru, oddziaływały na wszystkie zmysły uczestników.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Co się dzieje w sztuce, kiedy znikają dzieła – przedmioty?
- Dlaczego twórcom happeningów zależy na aktywności odbiorców?
- Do czego dążą artyści tworzący performance?



JOSEPH BEUYS [józef bojs], performance zrealizowany podczas konferencji *Sztuka i przestrzeń miasta* w pałacu Braschi w Rzymie, 17 kwietnia 1981 r.

Artysta zdecydował się na działania, jakich wcześniej nie podjął żaden twórca: w czasie swoich akcji przebywał zamknięty w pokoju z kojotem, tłumaczył sztukę martwemu zajęcowi czy niszczył urządzenia i malował w obecności zgromadzonej licznie widowni. Beuys kreował w ten sposób aktywności tak zaskakujące, zagadkowe i pozbawione praktycznego zastosowania, że stały się one sztuką.

JOSEPH BEUYS

Niemiecki rzeźbiarz, autor projektów społecznych i działań z nurtu sztuki akcji. Do tworzenia dzieł Beuys wykorzystywał nietypowe materiały, takie jak tłuszcz, miód czy filc. Artysta wierzył, że poprzez sztukę można uczynić ludzi bardziej solidarnymi oraz tolerancyjnymi, a rolę twórcy postrzegał jako misję. Dlatego też z czasem skupił się na inicjatywach poruszających m.in. problematykę walki o sprawiedliwy ustrój polityczny czy przestrzeganie praw człowieka. Był charyzmatyczną postacią, nazywaną Szamanem, Terapeutą i Nauczycielem.

Joseph Beuys żył w latach 1921–1986.

TADEUSZ ROLKE, portret Josepha Beuysa



■ HAPPENING – WYDARZENIE WSPÓŁTWORZONE PRZEZ WIDZÓW

Do akcjonizmu jest zaliczany wywodzący się z niego **happening** (z ang. 'wydarzenie'). Nazywamy w ten sposób spontaniczne i najczęściej jednorazowe działanie artysty oraz publiczności, przypominające spektakl, festyn lub paradę. Za najważniejsze w happeningu uznaje się emocje, nieograniczoną wyobraźnię i wspólne przeżywanie wyjątkowej chwili, której śladem nie są materialne dzieła, lecz wspomnienia oraz zdjęcia czy nagrania. Artysta staje się pomysłodawcą i inicjatorem zdarzeń, w których czynnie uczestniczy odbiorca wpływający na efekt końcowy akcji – nawet jeśli tylko w roli przypadkowego, zaskoczonego przechodnia. W odróżnieniu od przedstawienia teatralnego happening nie jest reżyserowany, nie opowiada spójnej historii, a granica między artystami i widzami ulega w nim zatarciu. Happening można przeprowadzić zarówno na ulicy, jak i w galerii sztuki. Artyści czasami aranżują sytuację za pomocą kostiumów, rekwizytów i dekoracji – formy plastyczne uzupełniają wówczas działanie rozgrywające się w czasie i przestrzeni.



ALLAN KAPROW,
happening *Płyny* odtworzony
przez studentów w Londynie,
2008 r.

Studenci biorą udział w happeningu według pomysłu Allana Kaprowa. Happening ten odtwarzano w różnych miejscach na świecie. Pierwotnie akcja trwała 3 dni i polegała na wzniesieniu z bloków lodu 20 konstrukcji na ulicach miasta. Efekt działań uczestników był zatem z założenia nietrwały – większe znaczenie miała sama praca ludzi połączonych wspólnym celem.

Tematyka happeningów zwykle dotyczy współczesności i bieżących problemów. Celem takich działań jest pokazanie, że życie codzienne można przekształcić w sztukę, doświadczenie artystyczne. Z czasem ta forma przekazu stała się narzędziem komunikacji społecznej i sposobem zwracania uwagi opinii publicznej na istotne problemy. Obecnie happeningi są organizowane np. przez obrońców praw człowieka i ekologów.

TADEUSZ KANTOR

Jeden z najbardziej wszechstronnych i nowatorskich powojennych polskich artystów – malarz, twórca happeningów, teoretyk sztuki, pisarz, reżyser, scenograf, aktor. Kantor był związany ze środowiskiem krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. Tam w czasie wojny założył tajny teatr wystawiający w prywatnych mieszkaniach, a później – Teatr Cricot 2. W latach 60. XX w. twórca zorganizował pionierskie w kraju happeningi, polegające m.in. na dyrygowaniu falami Bałtyku czy odtwarzaniu na plaży scen ze słynnych obrazów. Malował abstrakcyjne obrazy, wykonywał też dzieła, w których pojawiały się torby, parasole i worki na cement. W przedstawieniach Kantora postacie poruszały się jak manekiny, a reżyser – mistrz ceremonii – przebywał cały czas na scenie, obserwował spektakl i w nim uczestniczył. Sztuki te czerpią z polskiej literatury, tradycji i kultury, jednak mają charakter autobiograficzny i są autonomicznymi dziełami. Wiele z nich należy do kanonu światowej dramaturgii.

Tadeusz Kantor żył w latach 1915–1990.

Tadeusz Kantor podczas spektaklu *Umarła klasa*,
Kraków, 1983 r.



■ PERFORMANCE – DZIAŁANIA ARTYSTY W OBECNOŚCI WIDZÓW

W obrębie sztuki akcji możemy też wyróżnić **performance** (z ang. 'wykonanie, występ, przedstawienie'). Jest to forma wypowiedzi artystycznej, która wywodzi się z happeningu i podobnie jak on przypomina spektakl teatralny. Performance polega na działaniu artysty w bezpośrednim kontakcie z widzem – jest on jednak tylko obserwatorem, a nie uczestnikiem wydarzenia. Twórca, inaczej niż w przypadku happeningu, wykonuje wcześniej zaplanowane czynności. Czasem działania artystów są nagrywane, a odbiorcom prezentuje się filmy dokumentujące zdarzenie – mają one wtedy do czynienia z **video-performance'em**. Widzowie tej formy sztuki nie oglądają działań artysty dla rozrywki i z dystansu, jak w tradycyjnym teatrze. Odbiorca bywa zwykle stawiany w nietypowej sytuacji, musi porzucić swoje przyzwyczajenia i wyuczone reakcje związane z kontaktem ze sztuką. Performerzy chcą go zachęcić do przemyśleń. Zakładają nawiązanie bliskiej relacji z publicznością, dlatego w swoich występach starają się zawrzeć jak najwięcej emocji. Tematyka performance'ów dotyczy problemów społeczno-politycznych, związków międzyludzkich i osobistych przeżyć lub poglądów artysty komentującego rzeczywistość. Twórcy czasem inspirują się czynnościami z codziennego życia, które zwykle nie zwracają niczyjej uwagi, np. obieraniem ziemniaków. Swoimi działaniami skłaniają widzów do stawiania pytań o granice i rozumienie sztuki.

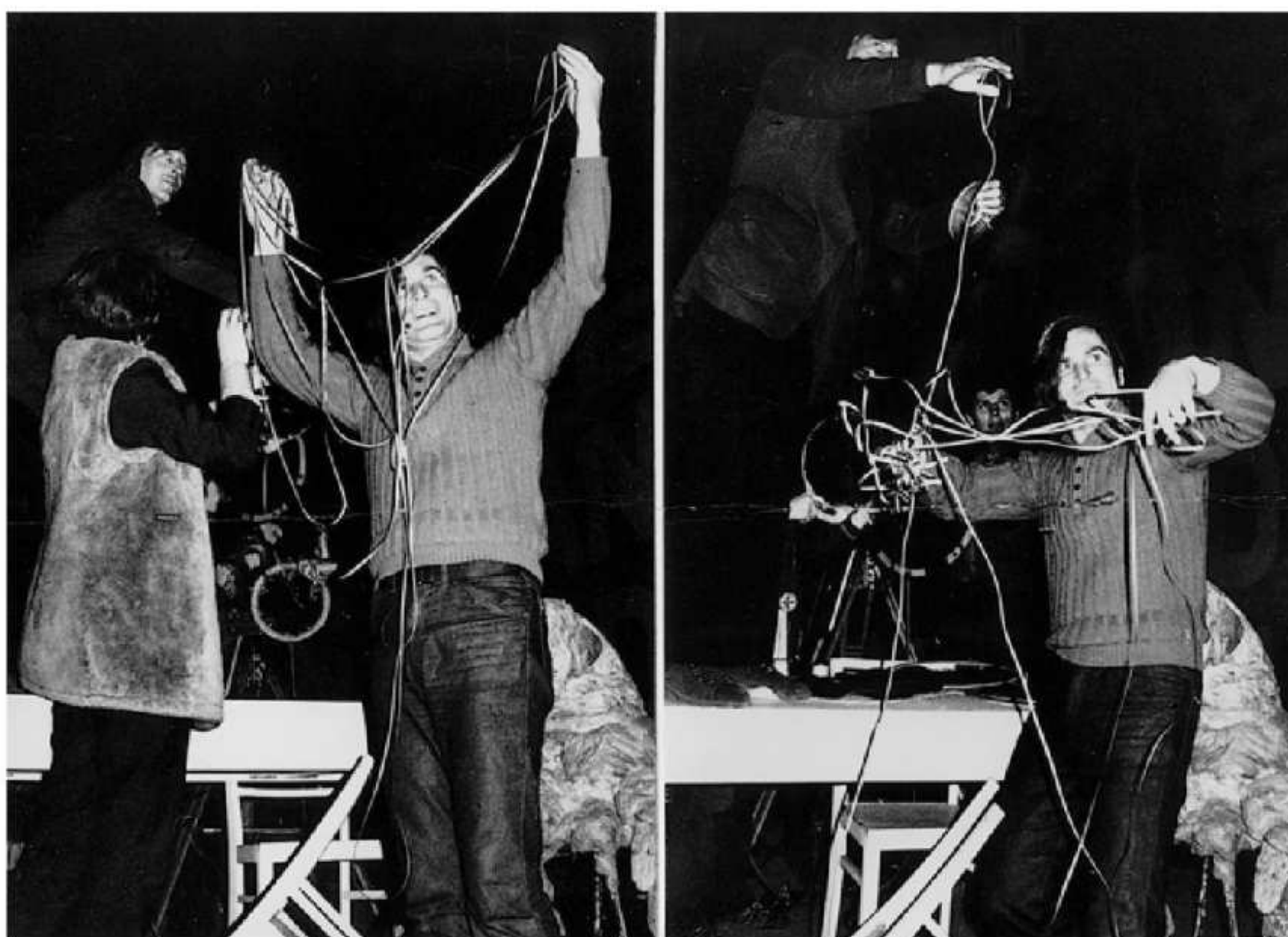
► O sztuce wideo
czytaj na s. 174.

SZTUKA REAGUJE

Polityka

W latach 80. XX w. grupa artystów i działaczy z Wrocławia inicjowała happeningi o wydźwięku politycznym, ośmieszające ówczesny rząd. Członkowie Pomarańczowej Alternatywy zorganizowali m.in. akcje: *Wigilia Wielkiej Rewolucji Październikowej*, *Referendum*, *Święty Mikołaj*, *Dzień Tajniaka*, *Dzień Kobiet* oraz *Rewolucja Krasnali*. Inspiracją dla happeningów było zakłamanie życia w ustroju totalitarnym: powaga hasel politycznych nieprzystających do codziennych realiów czy rozbudowane rytuały podczas uroczystości państwowych. Występy twórców w czapkach krasnoludków – niosących plakaty, transparenty i chorągwie z zabawnymi napisami – podkreślały bezsens i sztuczność, na których opierało się funkcjonowanie społeczeństwa kontrolowanego przez władzę. Wprowadzały też na ulice radosny, swobodny nastrój, jako akt sprzeciwu wobec zastanej rzeczywistości.

Członkowie Pomarańczowej Alternatywy w trakcie jednego z wystąpień w Warszawie, 1988 r.



JÓZEF ROBAKOWSKI,
Akcja kina rozszerzonego,
Galeria EL w Elblągu, 1973 r.

Artysta jest jednym z pionierów sztuki wideoperformance'u. Twórca dążył do przekształcenia tradycyjnej formy filmu jako literackiej opowieści w eksperymentalny środek, który umożliwi bezpośrednie oddziaływanie na zmysły widzów – za pomocą światła, cienia i efektów audiowizualnych. Taką formę działalności Robakowski określał mianem kina rozszerzonego, czyli wykraczającego poza techniki i treści typowe dla tej dziedziny.

■ BODY ART – CIAŁO JAKO MATERIA SZTUKI

Szczególnym rodzajem performance'u jest **body art**, czyli **sztuka ciała**. Nurt ten polega na traktowaniu przez artystów własnego ciała jako tworzywa sztuki. Artysta nie jest aktorem odgrywającym rolę, lecz przekształca swoje ciało, aby wyrazić ważne problemy, skłonić odbiorców do refleksji czy np. przełamać tabu. Ciało twórcy jest w tym celu poddawane różnym działaniom o charakterze przejściowym – np. malowaniu, przebieraniu, nakładaniu różnych konstrukcji, obcinaniu włosów – lub trwałym, takim jak zabiegi chirurgiczne. Dzieło i twórca stają się jednością w akcie kreacji.

DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

MARINA ABRAMOVIĆ, ARTYSTKA JEST OBECNA

- 1 Przyjrzyj się fotografiom przedstawiającym sceny z performance'u zrealizowanego w 2010 r. przez artystkę serbskiego pochodzenia, Marinę Abramović. Następnie zapoznaj się z przykładową analizą i interpretacją działań podjętych przez twórczynię. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



W 2010 r. artystka Marina Abramović zrealizowała w nowojorskim Muzeum Sztuki Nowoczesnej najdłuższy trwający performance w historii, który towarzyszył wystawie prac twórczyni w tej placówce. Akcja *Artystka jest obecna* zajęła około 3 miesiące. Performerka, ubrana w elegancką suknię, prawie codziennie przez 8 godzin siedziała przy stole w wielkiej, niemal pustej sali muzeum, czekając na osoby z widowni, które zechciałyby usiąść naprzeciw niej. Na podłodze wyznaczono białą linią kwadrat, który oddzielał artystkę od uczestników. Ponadto sala była mocno oświetlona reflektorami, co nadawało sytuacji pewne cechy teatru. Performerka spotkała się w ten sposób z około tysiącem ludzi, w tym z wieloma słynnymi twórcami kultury – aktorami, muzykami, innymi artystami. Wielu odbiorców trwało przed nią nieruchomo i bez słów, inni podawali jej dłoń, ściskali, mówili. Niektórych emocje doprowadziły do płaczu. Różny był też czas tych dobrowolnych kontaktów, odbywających się zawsze w otoczeniu licznej widowni i kolejnych osób oczekujących na spotkanie.

Wydarzenie to i pierwsza retrospektywna (czyli dokonana w porządku chronologicznym) prezentacja dokumentacji z wcześniejszych projektów artystki spotkały się z ogromnym zainteresowaniem – muzeum odwiedziło około 850 tysięcy zwiedzających. Przedsięwzięcie zostało udokumentowane w formie filmu *Artystka jest obecna*. Znamienny jest fakt, że dzieło można było obejrzeć w kinach komercyjnych. Wskazuje to na rangę, jaką zyskała performerka w ciągu kilkudziesięciu lat pracy artystycznej, a także na przenikanie twórców sztuki elitarnej do świata gwiazd medialnych.

Projekt z 2010 r. stanowi kolejny etap konsekwentnie prowadzonych przez artystkę poszukiwań, zadawanych przez nią pytań o naturę sztuki, jej granice, rolę i osobę artysty. Typowe dla twórczyni jest poddawanie własnego ciała próbom, sprawdzanie psychicznej i fizycznej wytrzymałości na wycieńczenie, ból czy – jak w przypadku omawianego performance'u – gotowości na nieprzewidywalne reakcje innych ludzi.

Strategia bliskiego i spontanicznego kontaktu z publicznością jest przez Marinę Abramović rozwijana od 1974 r. Wówczas artystka zorganizowała wydarzenie *Rytm 0*, podczas którego ułożyła na stole w sali galerii różne przedmioty i biernie oczekiwała na to, jak uczestnicy zdecydują się ich użyć wobec niej. Performance *Artystka jest obecna* nawiązuje zatem do wcześniejszej twórczości Abramović i rozwija stałe dla niej zagadnienia i strategie. Tematem działań jest problem fizycznego trwania, istnienia, samej esencji bycia z drugim człowiekiem bez możliwości skrycia się za rekwizytami, mediami czy materialnymi dziełami.

Sednem akcji Abramović wydają się pierwotne emocje w kontakcie z drugim człowiekiem, swoisty rytuał uczestnictwa w wielkim wspólnym spotkaniu, tak niezwykłym dla świata sztuki, w którym zazwyczaj obcujemy z dziełami, a z ich twórcami jedynie z dystansu i przez chwilę, np. w czasie wernisażu.

Performance *Artystka jest obecna* jest ponadto ważnym dopełnieniem wystawy w Muzeum Sztuki Nowoczesnej – widzowie mogli na niej oglądać jedynie dokumentację wcześniejszych akcji Abramović, zatem mieli kontakt z ich niepełnym obrazem. Dzięki połączeniu ekspozycji z dziejącą się cały czas na żywo akcją zyskali szansę na to, by w pełni doświadczyć twórczości artystki, nierozłącznej wobec podstawowego tworzywa – ciała performerki i jego fizycznej obecności.

opis miejsca, czas
i okoliczności trwania
wydarzenia

strategia

konwencja

sposób odbioru
dzieła

kontekst kulturowy
i społeczny

kontekst – twórczość
artystki

tworzywo

kontekst – strategia

problematyka

klucz interpretacyjny

- 2** Przyjrzyj się fotografiom ukazującym fragmenty akcji Pawła Althamera *Wspólna sprawa* i przeczytaj jej opis. Następnie wyszukaj w dostępnych źródłach dokumentację wydarzenia oraz informacje o twórczości artysty. Na tej podstawie dokonaj analizy i interpretacji działań ukazanych na zdjęciach. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



PAWEŁ ALTHAMER,
Wspólna sprawa

Do udziału w realizacji swojego pomysłu artysta zaprosił sąsiadów z bloku w Warszawie, niezależnie od ich wieku czy zawodu. Ubrani w złote skafandry uczestnicy odwiedzili Brasilię (2009 r.), Brukselę (2009 r.) i Oxford (2009/2010 r.). W każdym z miejsc wędrowali przez miasto i spontanicznie nawiązywali kontakt z jego mieszkańcami.



1. Do jakiego typu akcji artystycznych należy zaliczyć projekt Pawła Althamera?
2. Czy *Wspólna sprawa* to inicjatywa typowa dla twórczości artysty, czy też wyjątkowa na tle innych jego prac?
3. Jak rozumiesz tytuł przedsięwzięcia?
4. Jaki cel miały te wyprawy? Dlaczego były to podróże zagraniczne, a nie krajowe?
5. Z jakiego powodu artysta zaprosił do udziału w projekcie sąsiadów, a nie aktorów, innych twórców lub znane osoby?
6. Jak kostiumy wpływały na zachowanie uczestników i postrzeganie ich przez przechodniów? Z czym się one kojarzą?
7. Jakie korzyści z udziału w projekcie mogli odnieść sąsiedzi artysty?
8. Jaka byłaby Twoja reakcja na spotkanie z uczestnikami przedsięwzięcia?

AKCJONIZM – HAPPENING, PERFORMANCE W SKRÓCIE

- Sztuka akcji to różne rodzaje artystycznych występów polegających na działaniu w obecności widzów i przy ich współudziale.
- Przedstawiciele akcjonizmu znoszą granice między sztuką a codziennością.
- Sztuka akcji jest dziedziną z pogranicza sztuk wizualnych i teatru.
- Happening to jednorazowe, niewyreżyserowane widowisko polegające na spontanicznym i bezpośrednim współdziałaniu artystów i publiczności.
- Performance to forma wypowiedzi artystycznej podobna do przedstawienia teatralnego, oparta na działaniu twórcy w bliskim kontakcie z widzem będącym obserwatorem, a nie uczestnikiem zdarzenia.
- Happening i performance nie prowadzą do stworzenia materialnego dzieła sztuki.
- Body art to rodzaj performance'u polegający na traktowaniu przez artystów własnego ciała jako tworzywa sztuki i zwracaniu w ten sposób uwagi odbiorców na istotne problemy.

ZADANIA I POLECENIA

- 1** Zgromadź jak największą liczbę ważnych dla Ciebie tematów i problemów, do których warto byłoby odnieść się w performansie albo happeningu. Wykonaj w dowolnej formie dokumentację swoich pomysłów. Zaprezentuj ją koleżankom i kolegom.
- 2** Wytypujcie z Waszego grona kilka osób, które przedstawią na lekcji krótkie performance'y, związane z wybranymi wydarzeniami społecznymi lub innymi ważnymi zagadnieniami. Niech każdy z występujących poświęci chwilę na przemyślenie swoich działań. Jako rekwizyty mogą posłużyć przedmioty z Waszego otoczenia.
- 3** Przygotujcie na lekcji happening w formie żywego obrazu lub rzeźby. Wybierzcie z podręcznika dzieło, które, w Waszej opinii, kryje ciekawą historię lub zagadkę. Akcję rozpocznie grupa inicjatorów, a pozostałe osoby z klasy dołączają do wspólnych działań.
- 4** Przeprowadźcie szkolną akcję popularyzującą sztukę współczesną albo dziedzictwo Waszej kultury lokalnej. Wykonajcie dokumentację fotograficzną z przygotowań i przebiegu samej akcji.
- 5** Zgromadź informacje na temat akcji nazywanych flash mob (z ang. 'błyskawiczny tłum') i zaprezentuj zebrane wiadomości na forum klasy. Porozmawiaj z koleżankami i kolegami z klasy o znanych Wam zdarzeniach tego typu. Następnie sami zaplanujcie flash mob. Ustalcie czas i miejsce akcji oraz ogólny scenariusz jej przebiegu.
- 6** Przed następną lekcją zastanów się, jakie skutki dla sztuki może mieć skupienie jedynie na chwilowych działaniach. Jak myślisz, czy pojawienie się abstrakcji i akcjonizmu oznacza koniec sztuki ukazującej naszą rzeczywistość?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Marina Abramović, *Pokonać mur. Wspomnienia*, Poznań 2018.
- ▶ Centrum Sztuki WRO – czytelnia mediów (zapisy wideoperformance'ów).
- ▶ Filmy edukacyjne, reportaże i zapisy działań artystycznych w kategorii performance na stronie Ninateki – serwisu Narodowego Instytutu Audiowizualnego.
- ▶ Filmy w zasobach elektronicznych Muzeum Sztuki w Łodzi.
- ▶ Kolekcja Zachęty Narodowej Galerii Sztuki – zbiory wideo.
- ▶ Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie – archiwum polskiego performance'u (nagrania wideo) i archiwa wybranych artystów.
- ▶ Strona Cecylii Malik z dokumentacją akcji artystycznych.
- ▶ *Beuys. Sztuka to rewolucja*, film dokumentalny, reż. Andres Veiel, Niemcy 2017.
- ▶ *Chris Burden – portret artysty*, film dokumentalny, reż. Richard Dewey, Timothy Marrinan, Wielka Brytania, Belgia, Szwecja, USA 2016.
- ▶ *Kantor ist Da (Kantor tu jest)*, film dokumentalny, reż. Dietrich Mahlow, Niemcy 1968.
- ▶ *Marina Abramović: artystka jest obecna*, film dokumentalny, reż. Matthew Akers, USA 2012.
- ▶ *Pina*, film dokumentalny, reż. Wim Wenders, Niemcy, Francja, Wielka Brytania 2011.
- ▶ *Performer*, reż. Maciej Sobieszczański, Łukasz Ronduda, Polska 2015.
- ▶ *Serce miłości*, film fabularny, reż. Łukasz Ronduda, Polska 2017.

4. SZTUKA FIGURATYWNA

Subiektywne spojrzenie na rzeczywistość

Pojawienie się w twórczości nowych tematów, brzydoty, przedmiotów z życia codziennego, nieznanych wcześniej technik i tworzyw oraz rozwój nurtów abstrakcyjnych wpłynęły także na sztukę realistyczną. Artyści zainteresowani rzeczywistością zaczęli poszukiwać nowych sposobów na jej przedstawianie. XX-wieczny realizm obejmował wiele prądów, które łączyła chęć zaprezentowania człowieka we współczesności i ukazania stosunku twórców do bieżących zjawisk. Z tego rozdziału dowiesz się, jak zmieniała się sztuka figuratywna i czy dzisiejsze dzieła realistyczne przypominają dawną twórczość.

NA POCZĄTEK

Zastanów się, z czym kojarzą Ci się realistyczne obrazy i rzeźby. Odpowiedz, czy naprawdę ukazują one rzeczywistość. Określ także, jakich tematów i elementów – Twoim zdaniem – brakuje w tych dziełach.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Co wspólnego mają realizm i polityka?
- Czym dziecięce prace plastyczne fascynują artystów?
- Co chcą nam opowiedzieć twórcy realistyczni?
- Czy obraz może udawać fotografię i w jakim celu?
- Dlaczego artyści tworzą złe malarstwo?

WYBRANE NURTY SZTUKI FIGURATYWNEJ

■ REALIZM SOCJALISTYCZNY – SZTUKA DLA ROBOTNIKÓW

Artyści z Europy Wschodniej nie mieli takiej swobody poszukiwań, jak inni twórcy europejscy. Państwa w strefie wpływów Związku Radzieckiego musiały po II wojnie światowej przyjąć jednolity styl oficjalnej sztuki, zwany realizmem socjalistycznym (sorealizmem). Zgodnie z jego założeniami artyści powinni pomagać władzy w zaprowadzaniu nowego porządku społecznego. Ich prace miały być dydaktyczne i zrozumiałe dla mas prostych ludzi. Twórcy w pozytywny, zrozumiały sposób ukazywali więc robotników i chłopów przy pracy, polityków na wiecach czy rodziny wychowujące dzieci. Narzucone w ten sposób forma i tematyka sztuki realistycznej obowiązywały w naszym kraju w latach 40. i 50. XX w., ale sytuacja polityczna wpływała na rozwój polskiej sztuki współczesnej przez całe zeszłe stulecie.



WOJCIECH FANGOR, *Postaci*, olej na płótnie, 100 × 125 cm, Muzeum Sztuki w Łodzi, 1950 r.

Duża część polskich artystów współczesnych ma w swoim dorobku etap socrealistyczny. Praca Fangora o wymowie zgodnej z nową polityką kulturalną jest wyraźnie dydaktyczna i propagandowa. W prosty sposób zostały w niej przeciwstawione dwa style życia: zachodni, kapitalistyczny (elegancko, modnie ubrana kobieta) i robotniczy (para z narzędziami).

ANDRZEJ WRÓBLEWSKI

Jeden z najbardziej utalentowanych polskich twórców powojennych. Czerpał z surrealizmu i abstrakcji geometrycznej oraz stosował symbolikę barw. Artysta w nowatorskiej formie prezentował tematy z bieżącej rzeczywistości. Ukazywane sceny dotyczą dramatycznych wspomnień z czasu wojny oraz życia w Polsce Ludowej. Wróblewski malował postaci czekające w kolejce, ludzi wieszających pranie i odpoczywających na krzesłach czy szoferów autobusów i tramwajów. Do najbardziej rozpoznawalnych prac artysty należy pełen ekspresji cykl *Rozstrzelania*, prezentujący zniekształcone, ukazane fragmentarycznie sylwetki. Twórca zginął tragicznie w wieku 29 lat w wypadku w Tatrach. Andrzej Wróblewski żył w latach 1927–1957.



■ SZTUKA SUROWA – SPONTANICZNA KREATYWNOŚĆ

W 1945 r. francuski malarz Jean Dubuffet zaproponował termin *sztuka surowa*, z francuskiego *art brut* [ar brit], na określenie prac amatorów, osób niepełnosprawnych umysłowo oraz innych twórców, z różnych powodów nieuznawanych przez świat sztuki. Sam Dubuffet również tworzył dzieła podobne do chaotycznych prac dzieci, pełne powtarzalnych znaków i wzorów. Malował na strzępach papieru i deskach, dodawał do farb różne przedmioty, odrzucił wszelkie reguły malarskie i normy kulturowe. Zanegował estetykę, styl, gust. Artysta dążył do surowości w sztuce, czyli spontanicznego wyrażania pomysłów, nieskrępowanego wyuczonymi zasadami czy wzorowaniem się na tradycyjnej sztuce. Podobne zainteresowanie dla twórczości swobodnej, jak najmniej cywilizowanej, pozostającej poza kulturą oficjalną, wyrażali w tamtym czasie również inni artyści. Sprzeciwiali się oni zarówno abstrakcji, jak i socrealizmowi. Uprawiali malarstwo impulsywne, agresywne w formie, czerpiące z surrealizmu i prostoty sztuki ludowej. Tworzyli w ten sposób własne światy, często wypełnione niezwykłymi istotami.

► O estetyce czytaj na s. 58–60, o stylu i guście – na s. 56.

► O kulturze oficjalnej czytaj na s. 19.



JEAN DUBUFFET,
Mijające dni, technika mieszana
na płótnie, 248 × 306 cm,
Muzeum Sztuki Współczesnej
w Teheranie (Iran), 1976 r.

Dzieło przypomina prace dzieci, twórczość egzotycznych kultur albo prehistoryczne malowidła. Budzi też skojarzenia z niestarannymi rysunkami, jakie wykonuje się w zamyśleniu w notesie lub zeszyte. Właśnie takie działanie – pozbawione kontroli rozumu – było dla Dubuffeta ideałem sztuki, w której przejawia się czysta inwencja.

■ NOWA FIGURACJA – ODNOWIĆ REALIZM

W latach 60. XX w. wielu artystów obserwowało rozwój abstrakcji, ale nie przystąpiło do nowej tendencji lub też z niej rezygnowało. Jednych interesowało ciało człowieka, kolejnych – ludzka psychika, jeszcze inni byli zaangażowani w bieżące wydarzenia społeczno-polityczne i chcieli je w swoich pracach ukazywać oraz komentować. Połączenie tak różnorodnych pobudek i artystycznych indywidualności dało bardzo odmienne style autorskie. Do cech wspólnych twórców tego nurtu zalicza się zerwanie z tradycyjną sztuką przedstawiającą, prezentowanie zdeformowanych postaci, nadawanie dziełom niepokojącej atmosfery, a także stosowanie wyrazistych faktur. Środki te miały służyć ukazaniu wszystkich aspektów ludzkiej egzystencji, nawet tych skrywanych i napawających lękiem. Artyści nowej figuracji komentowali w pracach życie zachodnich społeczeństw, krytykowali kulturę popularną, przedstawiali własne doświadczenia i obawy. Chcieli w ten sposób wpłynąć na społeczeństwo i wywołać powszechną dyskusję na temat kondycji i problemów współczesnego człowieka.



LUCIAN FREUD [frojɔ], *Głowa*, olej na płótnie, 57,2 × 60 cm, kolekcja prywatna, 1962 r.

Brytyjski malarz, wnuk słynnego twórcy psychoanalizy Zygmunta Freuda, od dziecka rozwijał talent plastyczny. Już jako trzydziestodwulatek został reprezentantem Wielkiej Brytanii na prestiżowym Biennale w Wenecji. Był najwybitniejszym współczesnym malarzem ludzkiego ciała. Swoich modeli, zarówno z grona rodziny, przyjaciół, jak i artystów, ukazywał w sposób realistyczny, często budzący odrazę. Freud nie bał się niedoskonałości i brzydoty, a przez to tak wnikliwie potrafił przedstawić psychikę, myśli i emocje portretowanych.

FRANCIS BACON

Samouk z Irlandii, mistrz techniki olejnej, uważany za najwybitniejszego brytyjskiego malarza XX w. Początkowo pracował w charakterze dekoratora wnętrz w Londynie. W 1945 r. Bacon wkroczył na scenę artystyczną jako autor tryptyku *Trzy studia postaci na podstawie tematu ukrzyżowania* – porażającego przedstawienia umęczonych ciał. Twórca często nawiązywał do arcydzieł malarstwa, np. ukazując papieża Innocentego X według portretu autorstwa Velázqueza. Dawał wyraz silnym emocjom poprzez malowanie wykrzywionych twarzy, skręconych z bólu sylwetek i okaleczonych ciał. Portretowane postaci były zwykle ukazywane w niemal pustym wnętrzu, na tle ściany. Artysta reprezentował Wielką Brytanię na Biennale w Wenecji w 1954 r.

Francis Bacon żył w latach 1909–1992.





MAGDALENA ABAKANOWICZ, rzeźba na wystawie prezentującej projekt *Cysterna*, Warszawa, 2008 r.



ALINA SZAPOCZNIKOW, *Wielkie brzuchy*, marmur, Muzeum Kröller-Müller w Otterlo (Holandia), 1968 r.

Obydwie artystki – najwybitniejsze polskie rzeźbiarki współczesne – wykształciły indywidualny, rozpoznawalny styl. Magdalena Abakanowicz, znana przede wszystkim z autorskich, tkanych z włókien form przestrzennych zwanych **abakanami**, wykonywała również bezgłowe, anonimowe ludzkie sylwetki w różnych pozach. Dzieła te odzwierciedlały zainteresowanie artystki ludzką kondycją – emocjami człowieka, który doświadcza samotności w tłumie podobnych mu osób. Alina Szapocznikow natomiast niezależnie od techniki zawsze powracała do tematu ciała, ukazywanego we fragmentach, przez co bliskiego abstrakcji.

ALINA SZAPOCZNIKOW

Polska rzeźbiarka, podczas II wojny światowej więziona w nazistowskich obozach, m.in. Auschwitz. Po wyzwoleniu podjęła naukę w Pradze i Paryżu. Artystka początkowo rzeźbiła w tradycyjnych materiałach, później opracowała własną technikę odlewu z żywic syntetycznych. Prace Szapocznikow, ważny przykład kobiecego nurtu współczesnej sztuki, zawdzięczają swoją oryginalność nie tylko tworzywu, lecz także podejmowanej tematyce. Rzeźbiarka odwoływała się przede wszystkim do osobistych doświadczeń, czyli zmagania z chorobą nowotworową, a także zagadnień przemijania i śmierci. Charakterystyczne dla Szapocznikow są zwłaszcza późne realizacje w postaci odlewów ciała wykonanych z poliestru. W efekcie tych eksperymentów powstały prace o wielkiej sile ekspresji, ukazujące zarówno piękno ciała artystki, jak i jego wyniszczenie wskutek choroby.

Alina Szapocznikow żyła w latach 1926–1973.



■ HIPERREALIZM – DZIEŁA PRAWDZIWSZE NIŻ RZECZYWISTOŚĆ

Hiperrealizm, inaczej zwany fotorealizmem, rozwijał się w latach 1965–1980. Ten nurt nie powstałby, gdyby nie wynalezienie fotografii i filmu. Artyści byli zafascynowani sposobem rejestrowania świata przez obiektyw aparatu czy kamery. Początkowo naśladowali kadry zdjęciowe, a potem świadomie wykorzystywali je w swojej twórczości, kreując obrazy prześcigające rzeczywistość. Malowali dzieła na podstawie wyświetlanych na płótno fotografii, lecz z pewnymi modyfikacjami. Wprowadzali zmiany kompozycyjne i barwne, deformowali, dodawali lub usuwali elementy i rozmywali ostrość, by osiągnąć efekt pozornie obiektywnej rejestracji rzeczywistości, która miała wywołać w widzu określone odczucia. Najczęściej hiperrealiści ukazywali wielkomiejskie, puste, pełne szkła i stali pejzaże (ulice z witrynami sklepów, samochody, neony), przywołujące na myśl osamotnienie jednostki w gąszczu metropolii. Obrazy z tego nurtu cechuje drobiazgowość odtworzenia detali za pomocą specjalnych technik malarzkich. Jeszcze większe wrażenie wywołują na widzu hiperrealistyczne rzeźby przedstawiające ludzkie postaci. Do wykonania tych prac wykorzystywano gips, masy plastyczne, naturalne włosy i przedmioty codziennego użytku. Powstałe w ten sposób sylwetki są tak realistyczne, że widz może je pomylić z żywym człowiekiem. Rzeźby, ukazujące np. zwykłych ludzi podczas pracy, zwracają uwagę odbiorcy na problemy współczesnych, konsumpcyjnych społeczeństw i zjawisko wykluczenia, np. ze względu na status finansowy.



DUANE HANSON, *Osoba bezdomna*, technika mieszana, ubrania, 1991 r.

Amerykański artysta poruszał tematy społeczne, m.in. kwestie przemocy, wojny, strajków czy biedy. Ukazana w pracy postać trzyma kawałek kartonu z napisem: *będę pracował za jedzenie*. Rozpacz i rezygnacja człowieka są w tym dziele uderzające, również ze względu na hiperrealistyczną technikę wykonania rzeźby.



RICHARD ESTES, *Bank Oszczędnościowy w Bostonie*, akryl na płycie drewnopodobnej, 41 x 42 cm, 1974 r.

Estes początkowo pracował jako grafik i malował tylko w wolnym czasie. Fotografował też miejskie otoczenie. Kiedy całkowicie poświęcił się malarstwu, te zdjęcia stały się punktem wyjścia do tworzenia obrazów. Artysta skupiał się w nich na oknach wystawowych, elewacjach i karoseriach samochodów, w których odbijała się okolica – zmodyfikowana przez Estesę tak, by jej elementy ukazać w dziele w sposób wyraźny i czytelny.

■ NEOEKSPRESJONIZM – POWRÓT RZECZYWISTOŚCI, TRIUMF MALARSTWA

Od lat 70. XX w. coraz więcej twórców odrzucało abstrakcję, postulując powrót do malarstwa figuratywnego, subiektywnego oglądu rzeczywistości i swobody jej ukazywania. Zaczęli tworzyć dzieła, które okrzyknięto brzydkimi obrazami, złym malarstwem. Na wielkoformatowe płótna, deski czy kartonowe pudła artyści nakładali – celowo niestarannie, chaotycznie i gwałtownie – grube warstwy jaskrawych farb, często wymieszanych z innymi substancjami. Wszystkie te środki służyły twórcom do zaprezentowania wielkomiejskiego środowiska, życia subkultur, świata reklamy, masowych mediów, fotografii i muzyki rockowej. Ukazywali w ten sposób własny ogląd kontrowersyjnych, trudnych tematów. Ruch rozwinął się w kilku krajach: w Niemczech działali **neofowiści** (tzw. nowi dzicy), **nowa figuracja** zaistniała we Francji, **transawangarda** – we Włoszech, a w Stanach Zjednoczonych – **bad painting** (czyli dosłownie 'złe malarstwo'). Artyści czerpali z przeszłości i współczesnych dziejów swoich ojczyzn. Często dokonywali rozrachunku z historią i przedstawiali aktualne bolączki społeczne, np. niemieccy artyści poruszali wątki nazistowskiej odpowiedzialności za wojnę. Neoekspresjoniści w nowej formie malarskiej prezentowali klasyczne tematy: portrety, sceny rodzajowe i pejzaże. Umieszczali w dziełach elementy znane z tradycji malarstwa: symbole, alegorie, odniesienia do religii i mitologii. Niektórzy twórcy bezpośrednio dzielili się też z widzami prywatnymi przeżyciami, niekiedy wyjątkowo dramatycznymi, związanymi z przemocą czy przestępstwem.



JULIAN SCHNABEL, bez tytułu (*Martina*), olej i ceramika na desce, 188 × 152,4 cm, kolekcja prywatna, 1987 r.

► O symbolach i alegoriach czytaj na s. 68–69.



DAVID SALLE, *Stare butelki*, olej i akryl na płótnie, 245 × 325 cm, kolekcja prywatna, 1995 r.

Amerykański malarz posługuje się pastiszem – świadomie naśladuje znane dzieła lub style, co jest typową cechą twórczości postmodernistów. Zaprezentowana praca przypomina kalejdoskop nakładających się na siebie współczesnych obrazów, znanych z reklam lub czasopism, i prywatnych szkiców artysty. W efekcie powstało dzieło zagadkowe, niepoważne, momentami naiwne. Pochodzące z wielu źródeł motywy nie tworzą wspólnie żadnej opowieści, tylko szum na podobieństwo chaosu kultury popularnej.

DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

FRANCIS BACON, *STUDIUM GEORGE'A DYERA Z LUSTREM*

- 1** Przyjrzyj się uważnie reprodukcji dzieła brytyjskiego malarza, a następnie zapoznaj z przykładową analizą i interpretacją pracy. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



olej na płótnie, 198 × 147,5 cm, Muzeum Thyssen-Bornemisza w Madrycie, 1968 r.

W *Studium George'a Dyera z lustrem* figura ludzka została usytuowana centralnie, wyizolowana z abstrakcyjnego tła. Statyczną, symetryczną kompozycję urozmaica element umieszczony z lewej strony portretowanej postaci. Jest nim lustro oparte na wysokim pulpicie, przypominające ekran monitora.

Widzimy postać mężczyzny w garniturze i białej koszuli, siedzącego na krześle frontalnie do widza, w swobodnej pozie. Kształty są uproszczone, zdeformowane. Sylwetka sprawia wrażenie wykonującej gesty, a jednocześnie unieruchomionej. Połowy ciała postaci wydają się niepasujące do siebie nawzajem. Sprawia to, że nie widzimy szczegółów twarzy – została ona ukazana jedynie w lustrze, jednak w jego tafli nie jesteśmy w stanie dostrzec wyraźnych rysów. Widzimy tylko przecięty na pół profil przypominający maskę.

Kolorystyka obrazu jest przygaszona, utrzymana w odcieniach szarości, złamanych błękitów, brązów i beżów. Akcenty barwne możemy odnaleźć w czystym, jasnym błękitcie powierzchni lustra, cielistych kolorach twarzy odbijającej się w zwierciadle oraz różowej tonacji skóry postaci. Duża płaszczyzna pustego tła w neutralnej szarości wyraźnie odcina się od podłogi i znajdującej się na niej postaci. Pomimo że zazwyczaj artysta unikał operowania światłocieniem, w tym obrazie wyraźnie można dostrzec wydzielony snopem światła okrąg, w którym przebywa portretowany, tak jakby był na scenie.

Materia malarska dzieła jest skondensowana i gęsta. Obserwując miejscami rozmazane, ekspresyjne kształty, można się domyślić, że Bacon malował szybko i dynamicznie, używał grubych pędzli, nakładał farbę dość wyraźnymi pociągnięciami pędzla o szkicowym charakterze. Uwagę zwracają białe, jakby swobodnie rozlane plamy, rozbijające przestrzeń ukazaną w dziele.

Omawiany obraz jest dowodem na to, że klasyczny temat portretu psychologicznego został przez Francisa Bacona odkryty na nowo. Artysta poruszał się przy tym na granicy figuratywizmu (czytelna postać ludzka), ekspresjonizmu (sposób traktowania środków wyrazu) oraz abstrakcji (umowne przedstawienie przedmiotu). Przetworzył tradycję, aby ukazywać indywidualne treści: dążył do wyrażenia emocji i doświadczenia egzystencji bez uciekania się do symboli. Na wnikliwą analizę psychiki modelu wskazuje używane przez malarza określenie *studium*. Obserwacji sprzyjają lustra i szyby, rekwizyty często stosowane przez artystę. Koncentrację na jednostkowym doświadczeniu sugerują także zabiegi kompozycyjne. Postacie malowane przez Bacona niemal zawsze umieszczone są w zamkniętej przestrzeni przypominającej arenę lub ring, na którym twórca ukazywał ich wewnętrzną walkę, jaką toczą w osamotnieniu sami ze sobą, nie mając dokąd uciec. Uniwersalizm twórczości malarza polega na uchwyceniu tego, co wspólne dla wszystkich – twarz na portrecie wydaje się anonimowa, to mógłby być każdy z nas, czasem doświadczający pustki, lęku, poczucia braku sensu.

W ten bezkompromisowy sposób została ukazana osoba bardzo bliska artyście – to *studium* portretowe jego wieloletniego partnera. Niezależnie od osobistego nastawienia malarz nigdy nie rezygnował z jednego ze swoich najważniejszych środków wyrazu – brzydoty. W twórczości Bacona przyjmuje ona postać ekstremalnej deformacji ciała. Przypomina ono zniszczone resztki nieokreślonej organicznej materii, jego niedoskonałość staje się znakiem cierpienia człowieka zmagającego się ze światem. Artysta nie prezentował postaci, lecz ich okaleczone wnętrza. Okropność, dosadność i brutalność wywołują u widza niepokój, czasem obrzydzenie. Doświadczenie i zrozumienie malarstwa Bacona odbywa się poprzez szok i sprzeciw, nie przez kontemplację estetyki.

ogólny opis elementów kompozycji

szczegółowy opis portretowanej postaci

kolorystyka

światłocień

technika malarza

kontekst – temat

kontekst – konwencja

strategia artysty a rekwizyty i kompozycja

klucz interpretacyjny

- 2** Przyjrzyj się uważnie reprodukcji obrazu Gerharda Richtera *Rodzina Schmidów*. Odwiedź oficjalną stronę artysty i obejrzyj dokumentację *Atlasu* – zbioru fotografii, które stanowiły punkt wyjścia większości prac niemieckiego twórcy. Porównaj kolekcjonowane przez artystę zdjęcia z jego malarstwem. Następnie dokonaj analizy oraz interpretacji dzieła. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



GERHARD RICHTER, *Rodzina Schmidów*, olej na płótnie, 125 × 130 cm, 1964 r.

1. Jaka scena jest tematem obrazu? Jaki to rodzaj malarstwa?
2. Co można powiedzieć o nastroju dzieła? Jakie odczucia wywołuje?
3. Jaka jest kolorystyka obrazu? W jaki sposób wpływa ona na odbiór dzieła?
4. Jak scharakteryzujesz widoczne w pracy kształty i kontury?
5. Czym różni się sposób ukazania treści w tym obrazie od innych dzieł tego typu, które znasz z historii sztuki?
6. Na czym polega sposób odwzorowania fotografii w obrazie Richtera?
7. Czy – Twoim zdaniem – można o tym dziele powiedzieć, że jest realistyczne?
8. W jaki sposób artysta traktuje swoich modeli? Czy obraz przedstawia konkretne osoby, czy też pretekstem do jego namalowania była anonimowa fotografia?
9. Co można powiedzieć o ukazanych osobach i ich wzajemnych relacjach na podstawie dzieła Richtera?

SZTUKA FIGURATYWNA W SKRÓCIE

- W sztuce realistycznej XX w. pojawiły się nowe tematy i techniki. Artyści poszukiwali sposobu na ukazanie bieżących zjawisk i pozycji człowieka we współczesnym świecie.
- W państwach ze strefy wpływów Związku Radzieckiego obowiązywał jednolity, konserwatywny styl zwany realizmem socjalistycznym (sorealizmem). Rolą artysty było popularyzowanie nowego porządku społecznego wprowadzonego przez władze.
- Sztuka surowa (*art brut*), inspirowana twórczością osób niepełnosprawnych umysłowo, amatorów i dzieci, polegała na spontanicznej ekspresji i odrzuceniu norm.
- Nowa figuracja to zróżnicowany nurt o wielu odmianach, do ich cech wspólnych zalicza się zerwanie z tradycyjną sztuką przedstawiającą oraz zainteresowanie wszystkimi aspektami egzystencji człowieka.
- Hiperrealiści malowali obrazy na podstawie fotografii ukazujących sceny z wielkich miast. Tworzyli też rzeźby ludzko podobne do żywych ludzi.
- Neoekspresjonizm to nurt malarstwa figuratywnego o wyrazistych, gwałtownych formach. Przedstawiciele tego kierunku ukazywali współczesne problemy społeczne i polityczne, a także prywatne doświadczenia. Nawiązywali przy tym do tradycji sztuki.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Przedstaw dwa różne ujęcia dobrze Ci znanej przestrzeni, np. przystanku autobusowego lub sklepu. Zrób zdjęcie, a następnie dowolnie je zmodyfikuj w programie do edycji fotografii. Wydrukuj obie prace i je porównaj. Jak zmienia się postrzeganie znajomych miejsc pod wpływem artystycznej obróbki?
- 2 Stwórz alternatywną wersję słynnego dzieła sztuki. Posłuż się komputerowym programem graficznym. Jakie środki artystyczne można zastosować, aby uzyskać własną, oryginalną kompozycję?
- 3 Zaprojektuj komiks złożony z kilku kadrów, w którym opowiesz krótką historię z codziennego życia. Jako podłoże swojej pracy zastosuj karton, a do stworzenia poszczególnych scenek wykorzystaj wykonane przez siebie fotografie.
- 4 Wybierz dzieło, np. autorstwa Leonarda da Vinci, Petera Paula Rubensa czy Caravaggia, i określ jego tematykę. W jaki sposób ukazałby to zagadnienie socrealista, artysta sztuki surowej, nowej figuracji, hiperrealizmu i neoekspresjonizmu? Czy przedstawiciele tych nurtów mogliby znaleźć płaszczyznę porozumienia?
- 5 Przygotujcie projekt wystawy sztuki figuratywnej. Sztukę współczesną będą reprezentować dzieła zamieszczone w tym rozdziale podręcznika. Jako kontekst dla nich zaproponujcie wybrane dawne obrazy i rzeźby. W opracowaniu koncepcji posłużcie się zdjęciami i reprodukcjami, umieszczonymi w programie graficznym lub naklejonymi na arkusz papieru. Pamiętajcie o komentarzach uzasadniających Wasze pomysły i podpisach do wszystkich eksponatów.
- 6 Zorganizujcie konkurs związany z hiperrealizmem. Wyznaczony zespół zbierze reprodukcje prac np. Duane'a Hansona, Richarda Estesa czy Rona Muec-ka. Inna grupa przygotuje zdjęcia różnych elementów miasta. Prezentujcie naprzemiennie reprodukcje i fotografie pozostałym uczniom. Ich zadaniem będzie odgadnięcie, kiedy widzą przed sobą obraz lub rzeźbę, a kiedy – zdjęcie.
- 7 Przed następną lekcją zastanów się, co może zwracać uwagę artystów w otaczającej nas kulturze, opartej na rozrywce i różnorodności produktów. Jak mogą oni oceniać taką rzeczywistość?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Andrzej Wróblewski: *Recto/Verso*, katalog wystawy, Warszawa 2015.
- ▶ David Hockney, Martin Gayford, *Historia obrazów*, Poznań 2016.
- ▶ Magdalena Abakanowicz. *Retrospektywa*, katalog wystawy, Orońsko 2013.
- ▶ Nowa Figuracja. Leszek Sobocki, red. Marek Maksymczak, Warszawa 2016 (książka dostępna w wersji internetowej).
- ▶ Peter Selz, *New Images of Man (Nowe obrazy człowieka)*, Nowy Jork 1959 (książka dostępna w wersji internetowej).
- ▶ Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie MOCAK – archiwum II Grupy Krakowskiej.
- ▶ *Hockney*, film dokumentalny, reż. Randall Wright, Wielka Brytania 2014.
- ▶ *Love Is the Devil: Study for a Portrait of Francis Bacon (Miłość jest złem: Szkic do portretu Francisza Bacona)*, film biograficzny, reż. John Maybury, Wielka Brytania, Francja, Japonia, USA 1999.
- ▶ *Lucian Freud: Portraits (Lucian Freud: Portrety)*, film dokumentalny, reż. Jake Auerbach, Wielka Brytania 2004.

5. POP-ART

Od kultury masowej do sztuki

Brytyjscy i amerykańscy artyści obserwowali narodziny współczesnej kultury masowej, rozkwit konsumpcyjnego stylu życia, opartego na poszukiwaniu przyjemności i rozrywki. Przyglądali się uważnie reklamom, komiksom, telewizji, kinu i światu muzyki. Ta rzeczywistość odbiła się w ich pracach jak w krzywym zwierciadle. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedzi na pytania, jakie dzieła opowiadają o czasach dobrobytu i czy twórczość artystów pop zostawiła po sobie ślad w dzisiejszej kulturze i sztuce.

NA POCZĄTEK

Odpowiedz, jak wpływają na Twoje codzienne życie przekazy reklamowe i rozrywkowe, które otrzymujesz. Określ, z jakich źródeł i w jakiej formie docierają do Ciebie takie treści. Przedstaw swoją ocenę tego zjawiska.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

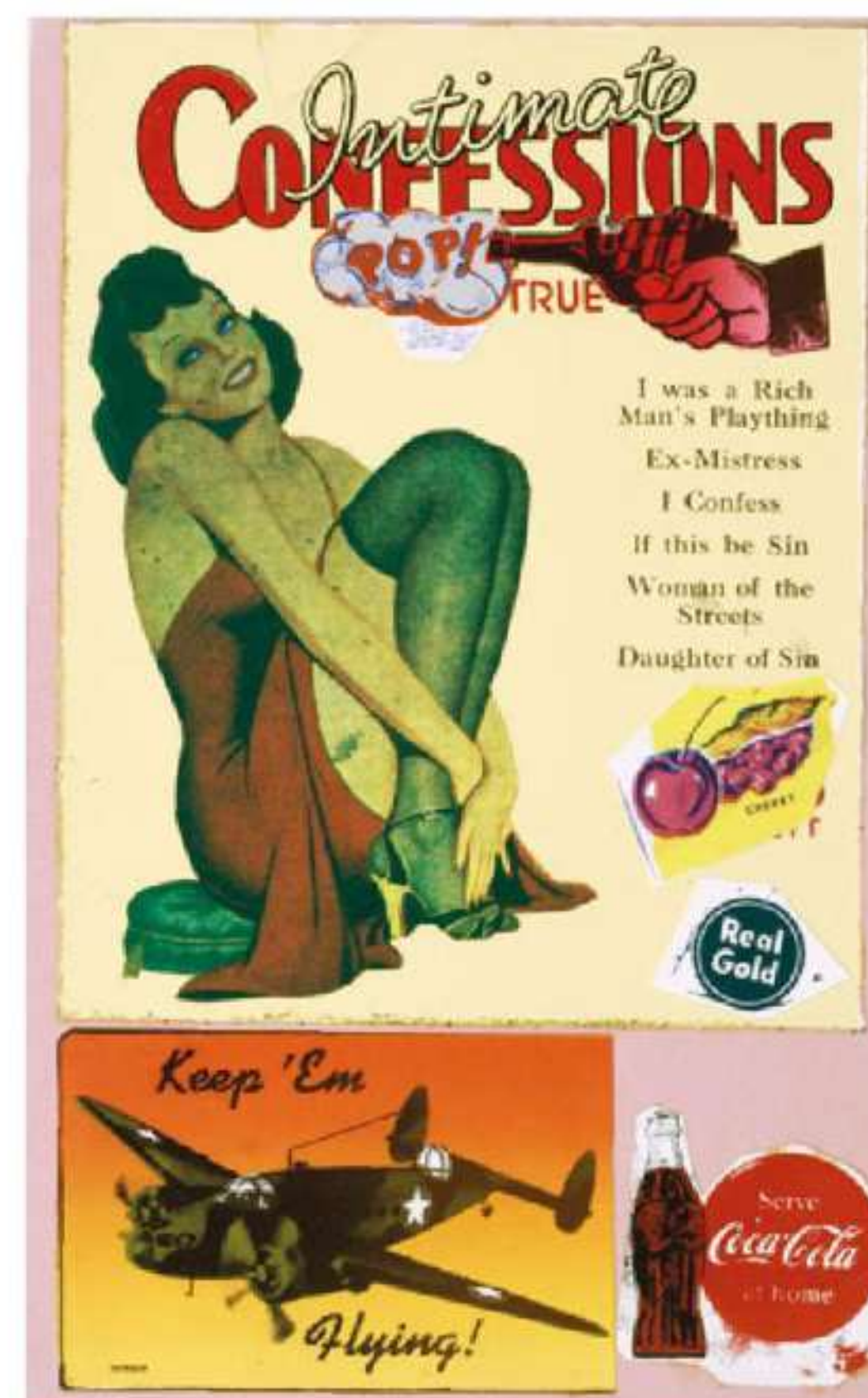
- Jak kultura masowa wpłynęła na sztukę?
- Dlaczego dzieła sztuki są podobne do produktów ze sklepu?
- Które cechy popkultury najbardziej fascynowały artystów?
- Co odróżnia pop-art od kultury popularnej?

JAK NARODZIŁ SIĘ POP-ART I CZYM BYŁ?

Pop-art rozwinął się w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych w podobnym czasie – kiedy ludzie zapomnieli o koszmarze wojny, gdy znikły związane z nią problemy gospodarcze, pojawił się przemysł rozrywkowy, a dzięki niemu dominującą pozycję zyskała kultura popularna. W Nowym Jorku w latach 50. XX w. młodzi artyści odrzucili ekspresjonizm abstrakcyjny jako nudny i nieaktualny wobec rzeczywistości. Zaczęli tworzyć obrazy zawierające w swojej fakturze fotografie i zniszczone przedmioty codziennego użytku, malowali amerykańskie symbole i napisy reklamowe, tworzyli brązowe odlewy i kopie zwykłych przedmiotów. Ich dzieła, sytuujące się pomiędzy abstrakcją a pop-artem, porównywano do prac dadaistów – z tego powodu nowy kierunek nazwano **neodadaizmem**.

Równoległe do przemian zachodzących w Stanach Zjednoczonych we Francji utworzono grupę artystyczną **Nowi Realści**. Jej członkowie w swoich dziełach odnosili się do bieżących problemów społecznych, takich jak nadmierny konsumpcjonizm czy marnotrawstwo żywności. Odrzucali abstrakcję, chociaż prace twórców z tego kręgu – konstruowane z odpadków i ze złomu – często były podobne do dzieł nieprzedstawiających. Przedstawiciele tego ugrupowania zajmowali się, jak to ujmowali, *recyklingiem rzeczywistości*. Sięgali po nietypowe techniki: malowali za pomocą ciała pokrytego farbą, przetapiali plastikowe przedmioty bądź zatapiali je w betonie, niszczyli i miażdżyli obiekty, a nawet utrwalali resztki jedzenia.

Pop-art w najbardziej znanej postaci rozwinął się w latach 60. XX w. w Nowym Jorku oraz Los Angeles. Tamtejsi artyści, do tej pory trudniący się malowaniem kompozycji abstrakcyjnych, billboardów reklamowych, ilustracji, aranżacją wystaw sklepowych i projektowaniem graficznym, porzucili swoje dotychczasowe zajęcia i zaczęli tworzyć dzieła inspirowane różnymi aspektami kultury masowej. Wkrótce do tego grona dołączyli artyści brytyjscy, którzy przyjechali do Stanów Zjednoczonych, a także ci działający w Londynie.



EDUARDO PAOLOZZI,
litografia barwna, 36 × 26 cm,
Galeria Sztuki Laing
w Newcastle upon Tyne
(Wielka Brytania), 1972 r.

► O kulturze masowej czytaj
na s. 20.



JASPER JOHNS,
Pomalowany brąz II: piwo
puszkowe, malowany brąz,
14 x 20 x 11 cm, 1964 r.

Twórcy pop-artu skupili się na teraźniejszości. Byli w stosunku do niej entuzjastyczni, jednak dostrzegali negatywny wpływ kultury masowej na odbiorcę – ich dzieła są krytyczne wobec tego zjawiska. Artyści pokazywali w swoich pracach opakowania powszechnie znanych towarów oraz sceny z hollywoodzkich filmów. Rzeźby powstałe w tym nurcie mają kształt przedmiotów codziennego użytku albo produktów spożywczych. To jednak tylko pozorne naśladownictwo – sztuka udaje kulturę popularną, aby zdemaskować mechanizmy rządzące społeczeństwem konsumpcyjnym.

Mimo krytycznego nastawienia do zjawiska kultury masowej, twórcy pop-artu stali się gwiazdami mediów, produkowali filmy, co przy okazji zwiększyło sławę ich prac. Tym samym sposób działania przemysłu rozrywkowego sprawił, że dzieła pop-artu są jednymi z najbardziej rozpoznawalnych w historii sztuki, a także najczęściej kopiowanymi oraz podrabianymi. Stylistyką nurtu do dziś chętnie inspirować się filmowcy, projektanci ilustracji, odzieży i opakowań. Efektem oddziaływania pop-artu było również pojawienie się elementów z codziennego życia konsumenta w przestrzeniach związanych ze sztuką elitarną – muzeach i galeriach.



JASPER JOHNS, *Trzy flagi*, enkaustyka na płótnie, 78 x 115 x 12 cm,
Muzeum Sztuki Amerykańskiej Whitney w Nowym Jorku, 1958 r.



CÉSAR BALDACCINI,
Kompresja „Ricard”, zgniecione części
samochodowe, 153 x 73 x 65 cm,
Centrum Pompidou w Paryżu, 1962 r.

POP-ART W RÓŻNYCH DZIEDZINACH SZTUKI

■ KOLAŻ I RYSUNEK

Twórcy pop-artu często stosowali technikę kolażu w dużych kompozycjach. Łączyli fragmenty gazet, komiksów i opakowań z rysunkiem i malarstwem. Jedną ze strategii polegała na odizolowaniu przedmiotów na gładkim tle, pustym lub pokrytym farbami. W ten sposób artyści analizowali poszczególne elementy kultury popularnej, co pozwalało na zdefiniowanie jej symboli i przedstawienie mechanizmów, które nią rządzą. Kolejną metodą było nagromadzenie elementów w uporządkowanych lub chaotycznych układach – poprzez takie działania pokazywano przeładunek kultury masowej oraz skłonność odbiorców do kolekcjonowania jej wytworów.



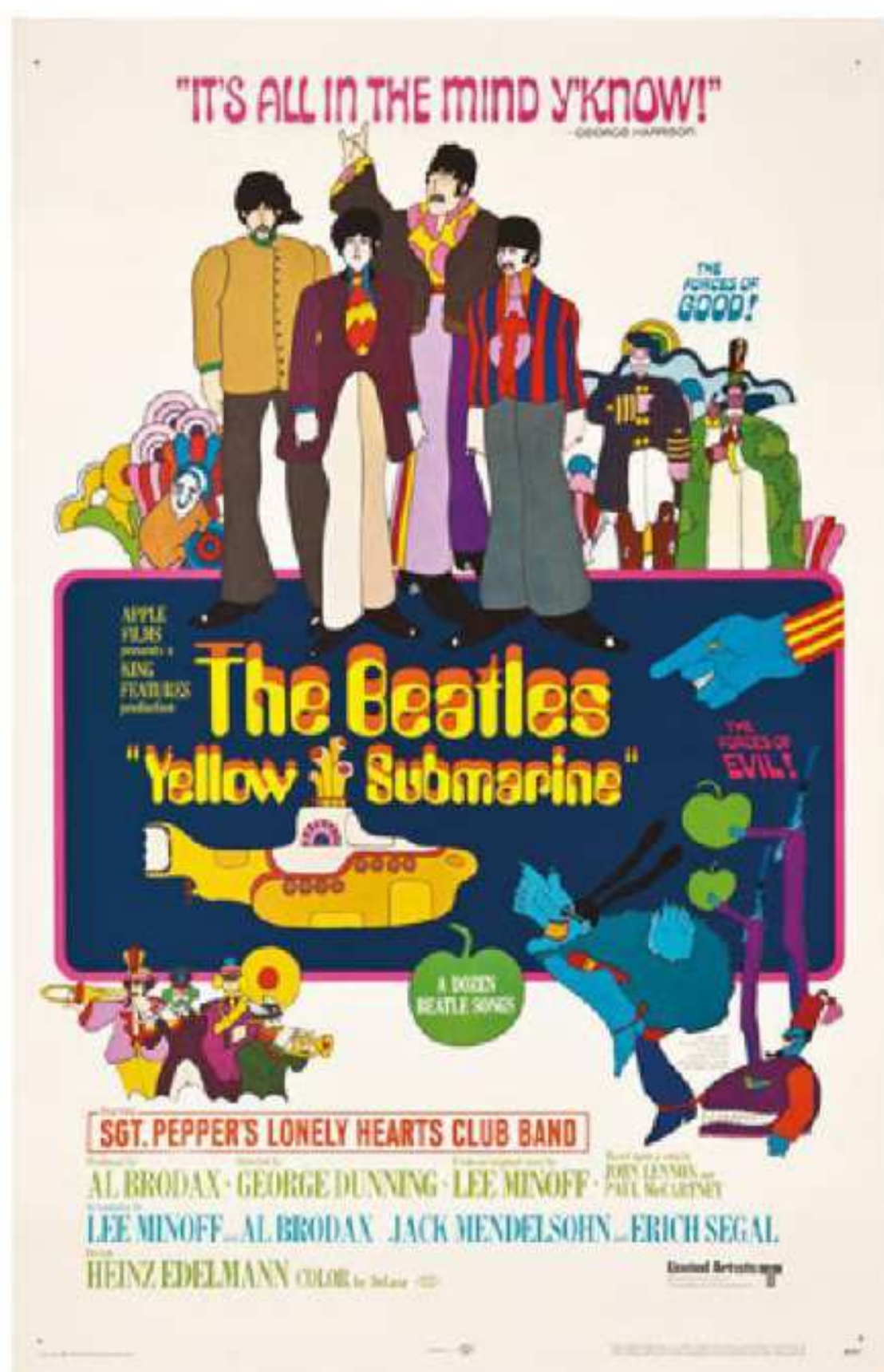
RICHARD HAMILTON,
*Co sprawia, że nasze domy są tak
odmienne, tak pociągające?*, foto-
kolaż, 26 x 25 cm, Galeria Sztuki
w Tubingen (Niemcy), 1956 r.

Prezentowany fotokolaż jest ironicznie potraktowanym katalogiem symboli kultury masowej, które zawładnęły świadomością, stylem życia i domami mieszczańskich konsumentów. Na wnętrzu mieszkania i widok za oknem składają się fragmenty reklam, folderów i plakatów. Dzięki temu dowiadujemy się, że wygodne życie zapewnią nam nowoczesne urządzenia, jak samochód, odkurzacz, magnetofon i telewizor. Źródłem rozrywki są natomiast kino, programy telewizyjne, komiksy i gazety. Możemy też zaobserwować, jak w kulturze popularnej powinni wyglądać idealni mężczyzna i kobieta.

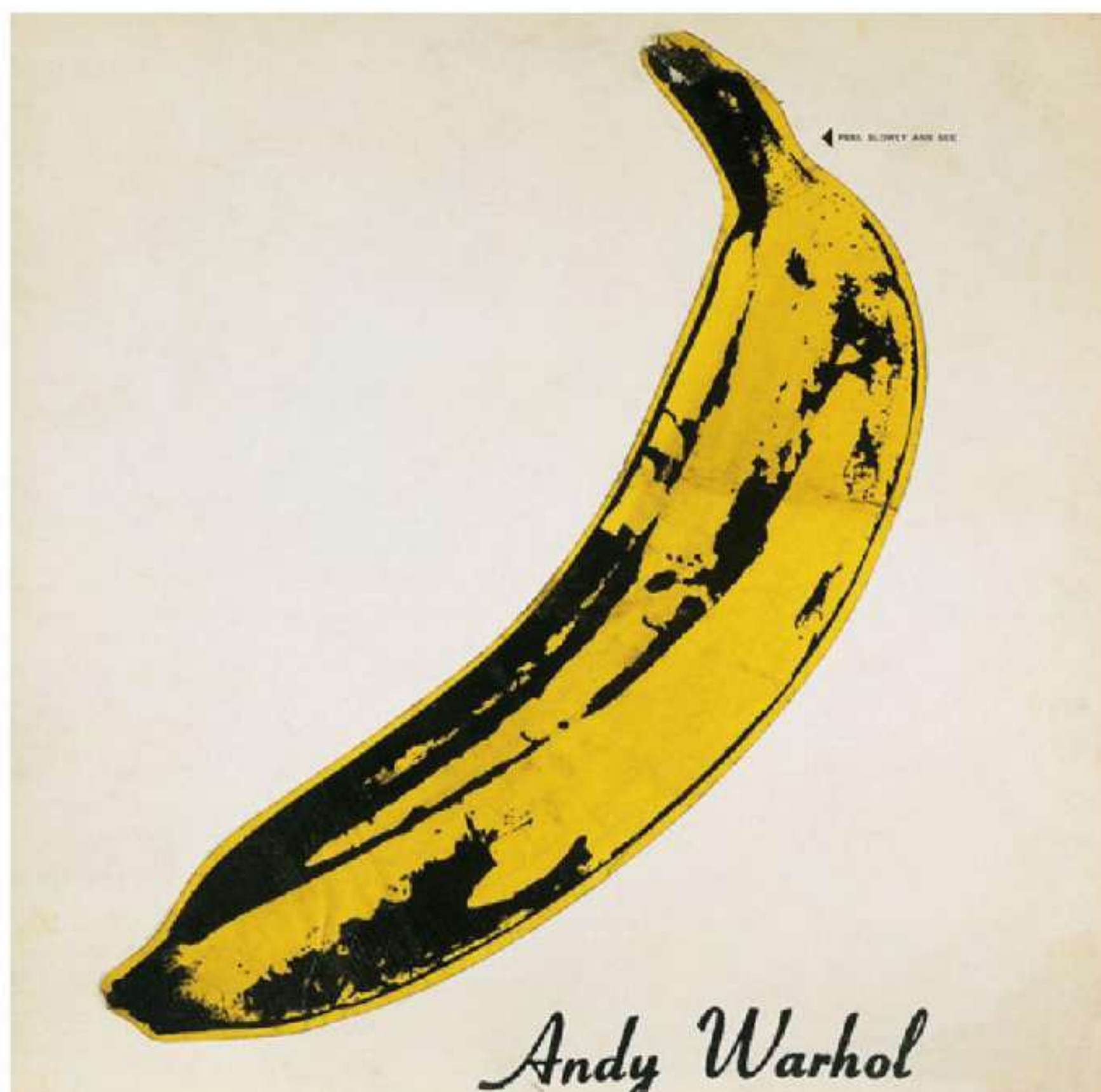
■ GRAFIKA UŻYTKOWA

Artyści pop-artu wykorzystywali w grafice głównie technikę **serigrafii**, czyli druku przez tkaninę, na której umieszczano miękki szablon – to przemysłowa metoda umożliwiająca naniesienie obrazu na każdą powierzchnię. Odbitki miały ograniczoną kolorystykę i widoczne niedoskonałości. Podstawą grafik były powiększone fotografie i kompozycje rysunkowe. Strategia twórców polegała na kopiowaniu ikon kultury popularnej – np. wizerunków gwiazd i banknotów. Swoją działalnością artyści przyczynili się ponadto do stworzenia nowych symboli popkultury, rozpowszechnianych i utrwalanych w świadomości odbiorców poprzez ciągłe powielanie. Podniesione do tej rangi mogły być zwykłe przedmioty, anonimowe osoby i fragmenty artykułów prasowych.

Grafika umożliwiła twórcom naśladowanie charakterystycznego zjawiska kultury masowej, jakim była nadmierna produkcja obrazów. Artyści zyskali szansę na wypowiedź poprzez powtarzanie wizerunków i wykazywanie różnic między kolejnymi kopiami. Przedstawiciele pop-artu w niespotykany wcześniej sposób wykorzystywali technikę wytwarzania nadruków na opakowaniach i tkaninach – celowo robili to niedokładnie, używali brudnych narzędzi. Efektem takich działań były niedopasowane elementy drukowane na warstwach nakładanych jedna na drugą, przetarcia, kleksy i rozmazane plamy.



HEINZ EDELMANN, plakat do filmu *Żółta łódź podwodna*, litografia barwna, 104 × 69 cm, 1968 r.

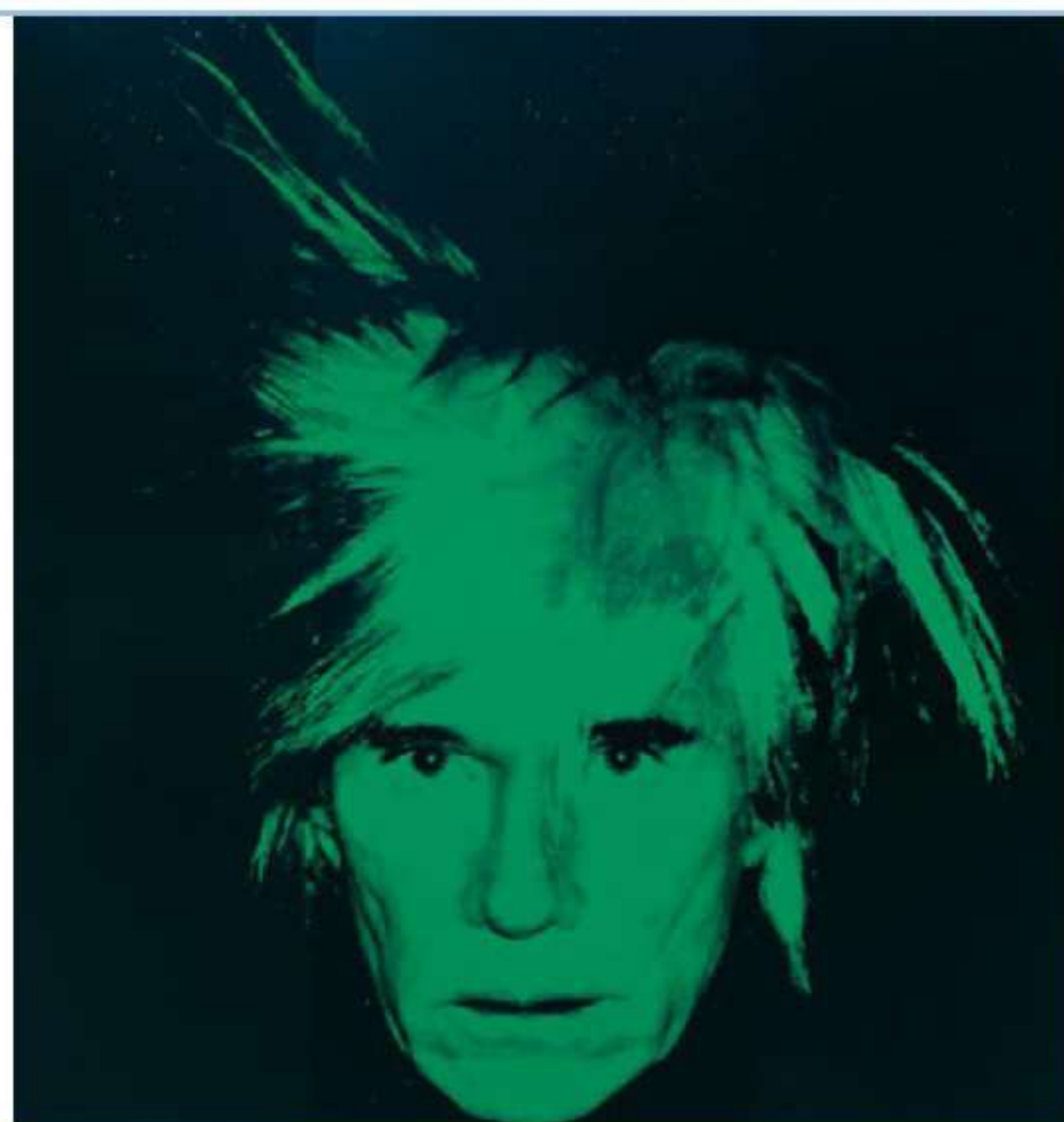


ANDY WARHOL, okładka płyty zespołu The Velvet Underground i wokalistki Nico, 1967 r.

ANDY WARHOL

Amerykański artysta właściwie nazywał się Andrzej Warhola. Jego rodzice pochodzili z okolic miasta Medzilaborce na dzisiejszej Słowacji, gdzie obecnie znajduje się muzeum twórcy, nazywanego papieżem pop-artu. Początkowo Warhol współpracował z magazynami poświęconymi modzie. Na początku lat 60. XX w. stał się najważniejszą postacią nowojorskiego środowiska artystycznego. Swoje studio nazwał Factory (Fabryka), by podkreślić masową produkcję dzieł. Warhol pracował jako malarz, grafik, scenograf, fotografik i reżyser, nakręcił m.in. adaptacje opowieści o Frankensteinie i Drakuli z udziałem Romana Polańskiego. Artysta dużą wagę przywiązywał do autokreacji, m.in. stąd noszenie peruk i wyrazistych okularów. Za maskami krył się jednak wnikliwy obserwator rzeczywistości.

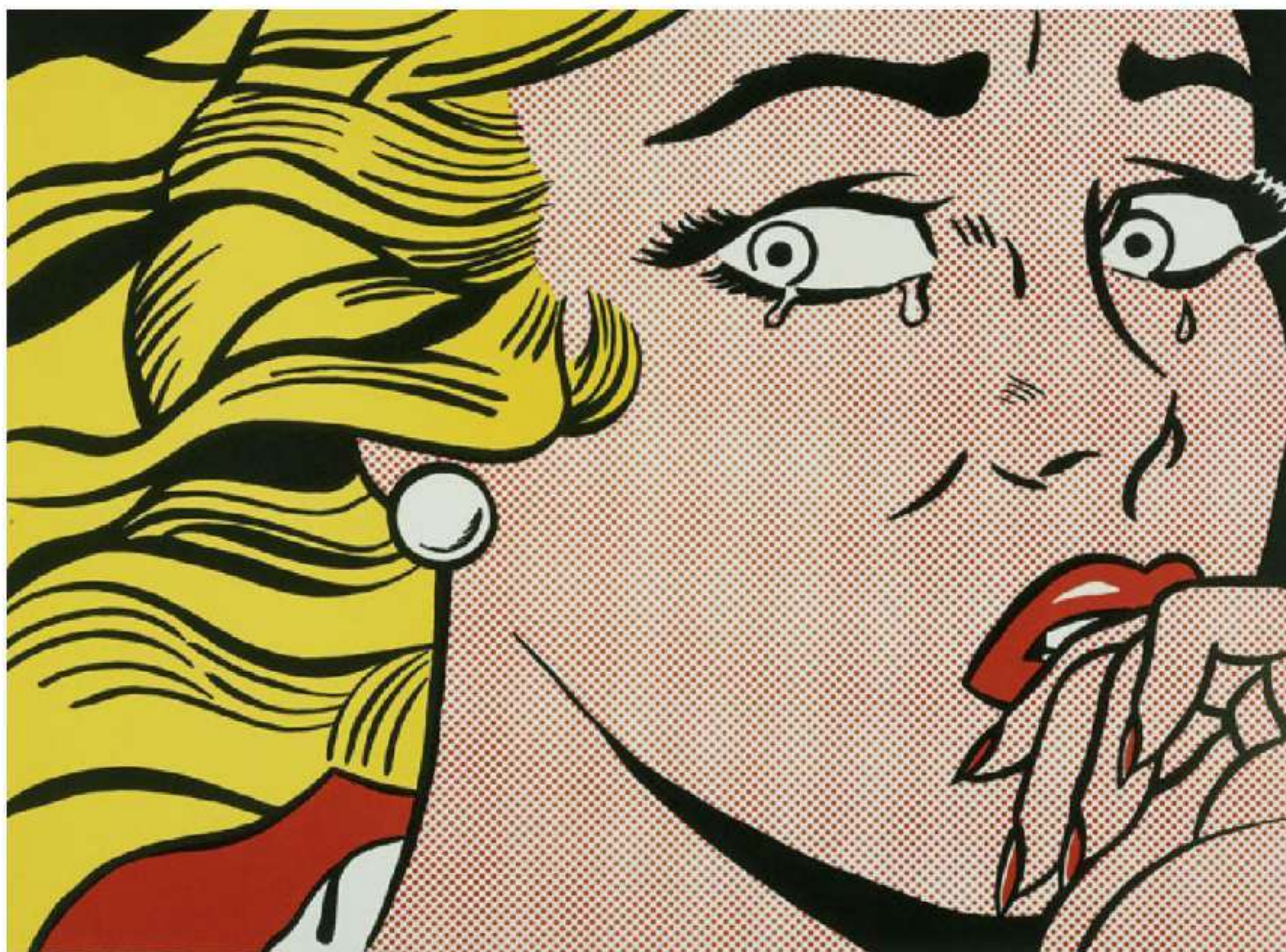
Andy Warhol żył w latach 1927–1987.



■ MALARSTWO

Malarstwo pop-artu przedstawiało rzeczywistość pełną towarów oraz usług zapewniających wygodę i rozrywkę. Artyści naśladowali technikę masowej produkcji obrazów – tworzyli dzieła dużych formatów, charakteryzujące się płaską plamą barwną, wyraźnymi konturami i uproszczeniem oraz celową niestarannością formy, sugerującą błędy w druku. Te zabiegi podkreślały sztuczność obserwowanej kultury. Strategia twórców polegała na ukazywaniu w taki sam sposób zarówno osób, jak i towarów – wszystkie elementy, w tym wizerunki gwiazd muzyki czy filmu, są pozbawione cech indywidualnych, reprezentują raczej ogólne, łatwo rozpoznawalne typy. Artyści często koncentrowali się jedynie na fragmentach rzeczywistości: znakach handlowych, napisach, symbolach, podkreślając fakt, że człowiek przytłoczony nadmiarem komunikatów nie ma możliwości ogarnąć wzrokiem i umysłem całości. W dziełach pop-artowych rzeczywistość jest prezentowana przez pryzmat wpływu kultury masowej na odbiorcę. Przedmioty nie wykazują oznak zepsucia czy zużycia, są zawsze apetyczne, świeże, nowe i kuszące dla potencjalnego nabywcy, którym we własnej wyobraźni staje się widz.

Malarze pop-artu eksperymentowali z technikami – łączyli ze sobą płótna lub nakładali kompozycje jedna na drugą. Na powierzchni obrazów umieszczali elementy przestrzenne naśladujące plamy i kropki czy kształty wycięte z blachy. W ten sposób odkrywali specyficzne właściwości fabrycznie wytwarzanych wizerunków, którymi się inspirowali.



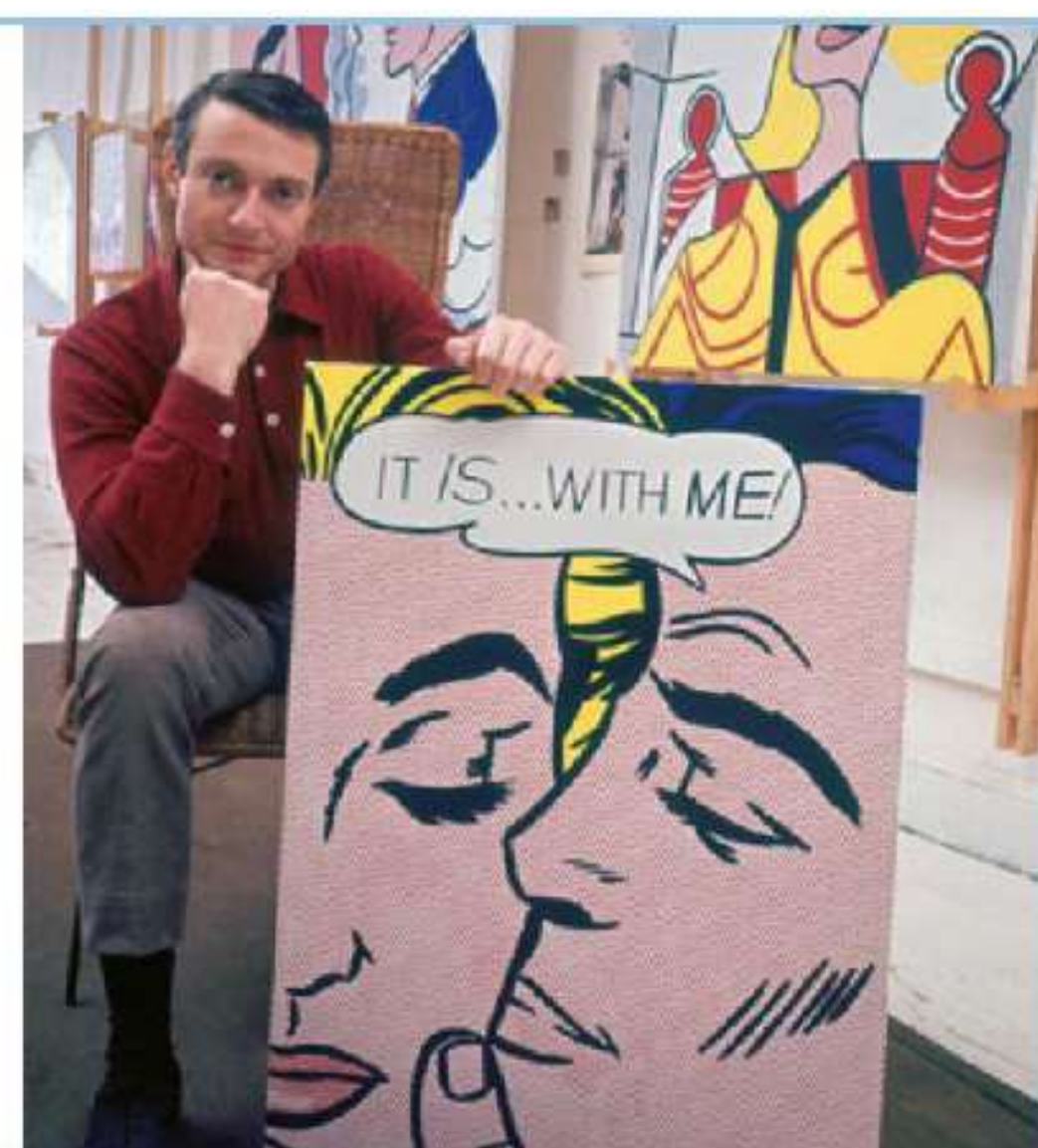
ROY LICHTENSTEIN, *Płacząca dziewczyna*, litografia offsetowa na papierze, 46 × 61 cm, 1963 r.

Według jednej z anegdot charakterystyczny styl tego amerykańskiego artysty, który z estetyki komiksu przejął uproszczenie, czarny kontur, płaski kolor i widoczne kropki naśladujące grafikę rastrową, miał swój początek w rozmowie Lichtensteina z synem. Dziecko wyraziło wątpliwości, czy ojciec potrafi malować, skoro tworzy obrazy abstrakcyjne. Aby przekonać syna, artysta narysował wówczas w stylu komiksowym ogromną Myszki Miki.

ROY LICHTENSTEIN

Amerykański malarz, grafik, rzeźbiarz i ceramik, a także projektant mebli i wykładowca akademicki, który zaczynał jako abstrakcjonista. Jest również autorem cyklu obrazów w konwencji XIX-wiecznego realizmu. Artysta zaprezentował w nich sceny z historii Stanów Zjednoczonych i symbole narodowej tożsamości, np. kowbojów i Indian. Potem zaczął malować słynne komiksowe kadry oraz fragmenty ilustracji z gazet czy reklam. W swojej twórczości Lichtenstein modyfikował też dawne style, np. impresjonizm, futuryzm, kubizm, surrealizm, a nawet malował pejzaże.

Roy Lichtenstein żył w latach 1923–1997.



ROBERT INDIANA, *Amerykański sen I*, olej na płótnie, 183 × 152 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1961 r.



JAMES ROSENQUIST, *Maska*, olej na płótnie, 86 × 91 cm, 1961 r.

CIEKAWI SZTUKI

Nawiązania do pop-artu pojawiły się również w polskiej sztuce. Pod koniec XX w. ukształtował się **pop-banalizm** – nurt malarstwa, w którym tematem dzieł stało się szczególne doświadczenie pokoleniowe, jakim była transformacja ustrojowa i gospodarcza w Polsce po 1989 r. Przedstawiciele tego kierunku zawiązali nieformalną Grupę Ładnie. Malarze podejmowali tematy zaczerpnięte z codziennej rzeczywistości – telewizji, kolorowych magazynów i reklam. Tworzyli tym samym rodzaj kroniki polskiej współczesności. W kręgu artystycznych zainteresowań pop-banalistów znajdowały się również: komiks, filmy na kasetach VHS i kultura muzyczna, szczególnie scena rockowa.

WILHELM SASNAL, *Stoiki*



RZEŻBA

Rzeźby pop mają charakter pozornych kopii komercyjnych produktów i artykułów spożywczych. Artyści traktowali kształty opakowań, wygląd umieszczonych na nich nadruków czy formy żywności jako inspirację do tworzenia rzeźb o bryłach geometrycznych lub nieregularnych, pokrytych farbami w odpowiednich barwach. Aby osiągnąć zamierzony efekt, twórcy wykonywali dzieła z drewna, blachy, brązu, utwardzonych tkanin zanurzonych w gipsie lub włókien zatopionych w żywicy syntetycznej. Stosowali też tkaniny czy folie. Rzeźby powstające w różnej skali (od rzeczywistej do monumentalnej) budzą skojarzenia z dekoracjami z planu filmowego – żywność i przedmioty wyglądają jak prawdziwe, ale po uważnym przyjrzeniu okazują się jedynie rekwizytami. Przypominają dmuchane zabawki lub drewniane modele. Ich twórcy w ironiczny sposób zaprezentowali gadżety kultury masowej oraz komercyjne dobra codziennego użytku.

W nurcie pop-artu powstawały również dzieła, których autorzy starali się przełamać dotychczasowe ograniczenia tej dziedziny sztuki – do prac o takim charakterze możemy zaliczyć obiekty z kawałków drewna, odlewów z gipsu i brązu oraz przedmiotów gotowych i znalezionych. Artyści wykonywali też konstrukcje z elementów scenografii i urządzeń technicznych, manekinów i ubrań oraz z obrazów, fotografii czy kolaży. W ten sposób pop-artowi twórcy przyczynili się do rozwoju nowych form dzieł: asamblażu i instalacji, o których dowiesz się więcej z następnego rozdziału.



ANDY WARHOL, *Pudełko Brillo*, sitodruk, polimer na drewnianych prostokątach, każdy 43 × 43 × 36 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1964 r.



CLAES OLDENBURG, *Mięso*, gips, metal, emalia, przewód elektryczny, naczynia i blaty, 1964 r.



CLAES OLDENBURG, *Mięka maszyna do pisania*, winyl, wypełnienie włóknami, pleksi, sznurek nylonowy, 1963 r.

CLAES OLDENBURG

Rzeźbiarz i grafik uważany za jednego z najważniejszych przedstawicieli amerykańskiego pop-artu. Po studiach na Uniwersytecie Yale artysta osiedlił się na stałe w Nowym Jorku. W 1961 r. otworzył w swojej pracowni sklep, w którym zaczął sprzedawać gipsowe wersje produktów spożywczych. Najstojniejsze z dzieł Claesa Oldenburga to przedstawienia powszechnie znanych przedmiotów o zmienionej skali, właściwościach i przeznaczeniu, np. monumentalna pomadka do ust czy *Podłogowy burger*, czyli siedzisko w formie wielkiej, miękkiej kanapki.

Claes Oldenburg urodził się w 1929 r. w Sztokholmie.



POP DESIGN

Rzeczywistość kultury popularnej znalazła również odzwierciedlenie w sztuce użytkowej lat 60. i 70. XX w. Projektanci inspirowali się m.in. komiksami oraz ilustracjami reklamowymi. Celowo tworzyli produkty jednorazowe, tanie i powszechnie dostępne. Miejsce szlachetnych materiałów zajęły kolorowe tworzywa sztuczne, sklejka drewniana i papier. Gadżety skierowane do młodzieży były dekoracyjne i krótkotrwałe. Twórcy tego stylu czerpali z różnorodnych zjawisk kultury, np. filmów science-fiction, rewolucji dzieci kwiatów czy estetyki muzyki rockowej.



GEORGE NELSON, zegar *Ball*, drewno, mosiądz, średnica 33 cm, 1948 r.



VERNER PANTON, fotel *Heart Cone*, tkanina, stal nierdzewna, wysokość 89 cm, szerokość oparcia 103 cm, siedzisko na wysokości 38 cm, 1959 r.

Mebel duńskiego projektanta zawdzięcza nazwę kształtowi przypominającemu serce (ang. *heart*). Stanowi wariant fotela *Cone Chair*, z niskim oparciem, opracowanego z myślą o zastosowaniu w restauracjach. Zaprezentowany na ilustracji mebel jest typowy dla twórczości Pantona, który znany był z innowacyjnych i pełnych humoru obiektów, m.in. pierwszego w historii krzesła uformowanego z jednego kawałka plastiku (1960 r.).



PETER MURDOCH, krzesło *Spotty*, papier, poliuretan, wysokość 52 cm, szerokość 52,5 cm, głębokość 46,5 cm, Muzeum Wiktorii i Alberta w Londynie, 1964 r.

Dziecięce krzesło zostało zaprojektowane przez Murdocha jeszcze na studiach. Mebel do samodzielnego złożenia wykonywano maszynowo z jednego kawałka kartonu – fabryczna linia produkcyjna drukowała wzór i wycinała kształt w tempie jednego krzesła na sekundę. Projekt był ideałem taniego wzornictwa dla każdego – mebel kosztował mniej niż 1 funt. W ciągu zaledwie pół roku w 1967 r. sprzedano ponad 76 tys. sztuk.



GEORGE NELSON, sofa *Marshmallow*, 18 winylowych poduszek na stalowym stelażu, poliester, bawełna, długość 131 cm, szerokość 80,5 cm, wysokość 82 cm, 1956 r.

Sofa to jeden z najbardziej rozpoznawalnych projektów designera, nazywanego ojcem amerykańskiego wzornictwa. Przez ponad 40 lat pracy Nelson zaprojektował setki mebli i budynków. Słowo *marshmallow* oznacza ptasie mleczko, słodką piankę. Właśnie z deserem, czymś radosnym i przyjemnym, mają się kojarzyć okrągłe moduły, z których powstała sofa.

DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

ANDY WARHOL, *KOLOROWA LIZ NR 5*

- 1 Przyjrzyj się uważnie reprodukcji dzieła amerykańskiego artysty, a następnie zapoznaj z przykładową analizą i interpretacją pracy. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



akryl i sitodruk na Inie, 101,6 × 101,6 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w San Francisco, 1963 r.

Praca należy do serii portretów amerykańskiej aktorki Elizabeth Taylor. Kwadratowy obraz ma kompozycję centralną – głowa postaci wypełnia przestrzeń dzieła. Kobieta odwraca twarz w stronę widza – można odnieść wrażenie, że nawiązuje kontakt wzrokowy z patrzącym. Wizerunek aktorki został uproszczony, sprowadzony do kilku charakterystycznych, przerysowanych cech. Środki wyrazu plastycznego uległy ograniczeniu, a główną rolę odgrywa intensywny, płaski kolor. Artysta posłużył się pięcioma barwami. Dominuje turkusowy kolor tła – prawdopodobnie został nałożony na płótno jako pierwszy, prześwituje spod powierzchni innych plam. Tej barwy jest również cień na oczach aktorki. Czerni natomiast buduje części twarzy, włosy, elementy światłocienia. Skóra postaci ma kolor jasnego różu. Uzupełniającą funkcję pełni biel, widoczna w obszarze oczu, czerwień ust stanowi zaś akcent kolorystyczny. Analiza plam barwnych ujawnia pewną niedbałość i swobodę w nakładaniu farb. Płótno jest nimi pokryte nierównomiernie: zdarzają się prześwity, przesunięcia, przebicia jednego koloru spod drugiego.

Porównanie z innymi portretami z tej serii pokazuje, że błędy występują w każdej pracy, nadają im indywidualny charakter. Wynikają one z techniki wykonania oraz celowego działania artysty. Dzieła są kombinacją malarstwa i grafiki – druku sitowego, który jest stosowany do masowego kopiowania. Warhol podniósł metodę serigrafii do rangi techniki artystycznej, wykorzystując jednocześnie wszystkie jej cechy charakterystyczne, takie jak ryzyko występowania błędów i możliwość powielania. Do wykonania wszystkich obrazów danego cyklu stosował te same siatki-matryce (stanowią one rodzaj szablonu – każdemu kolorowi przypisany jest jeden), które drukował w różnych barwach. Odbitki uzupełniał i retuszował ręcznie farbami akrylowymi. Pozorny brak dbałości o formalną doskonałość ujawnia inspirację masowo produkowanymi obrazami z prasy, reklam, opakowań.

Seria wizerunków Elizabeth Taylor jest jedną z kilku, które Andy Warhol stworzył w latach 1960–1980. Sportretował w ten charakterystyczny sposób idoli kultury współczesnej, gwiazdy filmowe, muzyczne, reprezentantów świata mody, polityki, mediów. Jako pierwszy w 1962 r. powstał cykl portretów aktorki Marilyn Monroe – kilka miesięcy po jej tragicznej śmierci. W tym samym czasie artysta wykonał prace przedstawiające Jackie Kennedy, żonę prezydenta USA Johna Kennedy’ego. Punktem wyjścia do tych portretów były fotografie, zaczerpnięte z prasy i plakatów. Ukazane przez Warhola kobiety uchodzą za symbole współczesnej kobiecości, a ten mit ukształtował się w dużej mierze dzięki dziełom pop-artysty.

W podobny sposób Warhol przyczynił się do uczynienia ikon kultury ze zwykłych przedmiotów. Opakowania produktów spożywczych i chemicznych – proszku do prania Brillo, zupy Campbell czy Coca-Coli – ukazywał w analogiczny sposób jak sławne osobistości, tak jakby kultura masowa nie rozróżniała ludzi i przedmiotów, albo nawet więcej – osoby publicznie znane czyniła obiektami, towarami.

Ten ukryty w atrakcyjnej formie krytyczny komentarz na temat konsumpcjonizmu i masowego odbiorcy jest ważnym sensem twórczości Warhola, który ukazywał aspiracje i materialne potrzeby zachodniego społeczeństwa, ciągle w pogoni za posiadaniem, użytkowaniem, spożywaniem. Prace artysty wydają się jednoznacznie i powszechnie zrozumiały reklamą współczesności, jednak wywołują o wiele mniej optymistyczną refleksję o nas samych.

ogólny opis kompozycji

kolorystyka

akcent kolorystyczny

technika

inspiracje twórcy

kontekst – twórczość artysty

strategia twórcy

klucz interpretacyjny

- 2** Przyjrzyj się uważnie reprodukcji pracy Claesa Oldenburger *Witryna chłodnicza ze słodyczami I*. Odszukaj w dostępnych źródłach fotografie innych dzieł tego twórcy i informacje o nich. Porównaj zaprezentowany obiekt z pozostałymi pracami amerykańskiego artysty. Następnie dokonaj analizy i interpretacji dzieła. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



CLAES OLDENBURG, *Witryna chłodnicza ze słodyczami I*, technika mieszana, 52,7 × 76,5 × 37,3 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1961–1962 r.

1. Jakie elementy dostrzegasz w dziele? Czy łatwo je nazwać i rozróżnić?
2. Jakie wrażenie sprawia praca?
3. Z jakich materiałów zostało wykonane dzieło? Czy są to obiekty stworzone przez artystę, czy zastosował on przedmioty gotowe, wyprodukowane seryjnie?
4. W jaki sposób zestawiono poszczególne elementy?
5. Czy ułożone przez artystę obiekty mogą wywoływać iluzję oglądania świeżej żywności? Czy budzą one apetyt?
6. Czy domyślasz się celów twórcy? Co mogło go zainspirować? Jaka może być symbolika obiektów ukazanych w witrynie?
7. Co odróżnia to dzieło od przedmiotów codziennego użytku?
8. Jakie cechy pracy sprawiają, że możemy ją określić mianem obiektu artystycznego?
9. Dlaczego dzieło Oldenburgera zaliczamy do nurtu pop-artu?

POP-ART W SKRÓCIE

- Pop-art to nurt zainspirowany kulturą masową. Kierunek ten rozwinął się w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych w latach 50. i 60. XX w.
- Pop-art przejawiał się w takich dziedzinach, jak: kolaż, rysunek, grafika użytkowa, malarstwo, rzeźba i design.
- Artyści pop ukazywali w swoich pracach opakowania różnych towarów oraz wizerunki gwiazd i sceny znane z hollywoodzkich filmów. Dążyli do zdemaskowania mechanizmów rządzących społeczeństwem konsumpcyjnym.
- W grafice wykorzystywano technikę serigrafii, czyli metodę druku przez tkaninę, na której umieszczano miękki szablon. Odbitki miały ograniczoną kolorystykę i niedoskonałości. Źródłem matryc były m.in. fotografie.
- Malarze naśladowali technikę masowej produkcji obrazów – tworzyli dzieła dużych formatów, charakteryzujące się płaską plamą barwną, wyraźnymi konturami i uproszczeniem oraz niestarannością formy. Chcieli pokazać, jak skutek działania popkultury zanika indywidualizm.
- Rzeźby pop mają kształt przedmiotów codziennego użytku albo produktów spożywczych. Ich twórcy w ironiczny sposób prezentowali gadżety kultury masowej oraz komercyjne dobra.
- Projektanci sztuki użytkowej inspirowali się m.in. komiksami i ilustracjami reklamowymi. Tworzyli produkty jednorazowe, tanie i powszechnie dostępne z kolorowych tworzyw sztucznych, drewnianej sklejki i papieru.
- W okresie rozkwitu tego nurtu dzieła pop-artowe stały się równie rozpoznawalne jak elementy kultury masowej.
- Efektem działania pop-artu było przeniesienie wizerunków kultury masowej z codziennego otoczenia do galerii.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Przeprowadźcie w klasie dyskusję, w której poddacie Waszej ocenie słowa brytyjskiego artysty Richarda Hamiltona o kulturze pop: *popularna* [...]; *przejściowa* [...]; *jednorazowa* [...]; *tania*; *masowo produkowana*; *młoda* [...]; *dowcipna*; *seksowna*; *efekciarska*; *efektowna*; *bardzo dochodowa*. O jakiej postawie twórcy świadczy ta wypowiedź?
- 2 Wykonaj fotografie różnych obiektów kultury popularnej obecnych w Twoim otoczeniu: budynków, wystroju restauracji, kin i sklepów, sprzętów czy modnych ubrań. Wykorzystaj te zdjęcia podczas klasowej dyskusji poświęconej kulturze masowej.
- 3 Przeanalizuj sposób ukazania świata w dziełach Andy'ego Warhola. Wykonaj zdjęcie powszechnie dziś używanego przedmiotu lub znanej Ci osoby i przekształć je w stylu pop-art. Możesz wykorzystać papierowe odbitki fotografii lub ich wersję cyfrową.
- 4 Wyszukaj w dostępnych źródłach pop-artowe dzieła, na których ukazano wnętrza domów i mieszkań. Porównaj te reprodukcje ze zdjęciami współczesnych pomieszczeń. Określ, na których fotografiach dostrzegasz więcej elementów typowych dla kultury masowej i konsumpcyjnego stylu życia. Stwórz fotokolaż przedstawiający wystrój Twojego pokoju.
- 5 Wytypujcie drogą głosowania przedmioty, które można uznać za ikony współczesnej kultury. Uzasadnijcie Wasze propozycje. Następnie zaproponujcie sposób ukazania tych obiektów w pracach artystycznych.
- 6 Przed następną lekcją zastanów się, jak oceniasz nadmiar przedmiotów w Twoim otoczeniu i to, że czasem nie są one właściwie wykorzystane. Co zwykle dzieje się ze starymi, niepotrzebnymi już rzeczami? Czy zwracasz na nie uwagę? Jaki użytek można by z nich zrobić w sztuce?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ *Andy Warhol. Konteksty*, praca zbiorowa, Kraków 2012.
- ▶ Victor Bockris, *Andy Warhol. Życie i śmierć*, Warszawa 2005.
- ▶ Veronica Lenza, Valentina Ciuffi, Martina Angelotti, *Pop-art*, Warszawa 2011.
- ▶ Muzeum Sztuki Nowoczesnej Andy'ego Warhola w Medzilaborcach na Słowacji.
- ▶ *Factory 2*, spektakl w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie, reż. Krystian Lupa, oraz instalacja dotycząca przedstawienia w Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie MOC AK.
- ▶ *Dziewczyna z fabryki*, reż. George Hickenlooper, USA 2006.
- ▶ *A Day in the Life of Andy Warhol (Dzień z życia Andy'ego Warhola)*, film dokumentalny, reż. David Shulman, Wielka Brytania 2015.
- ▶ *Art & Copy (Twórz i kopiuj)*, film dokumentalny, reż. Doug Pray, USA 2009.
- ▶ *13 Most Beautiful... Songs for Andy Warhol's Screen Tests (13 najpiękniejszych... Piosenki dla testowych nagrań Andy'ego Warhola)*, reż. Andy Warhol (1964–1966), USA 2009.

6. KONCEPTUALIZM

Pomysły jako dzieła oraz asambláže i instalacje

Artyści pod wpływem sztuki abstrakcyjnej odeszli od przedstawiania w dziełach elementów rzeczywistości. Nadal powstawały obrazy i rzeźby, lecz w maksymalnie uproszczonej formie – tak narodził się minimalizm. Twórcy coraz częściej sięgali po gotowe przedmioty z życia codziennego, buntując się przeciwko tradycyjnym materiałom i technikom stosowanym w sztuce. Zastanawiali się też nad tym, w jakim celu wykonywać materialne prace. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, co się dzieje, kiedy artyści wolą poszukiwać nowych idei i wymyślać formy dzieł, zamiast je tworzyć.

NA POCZĄTEK

Określ, czym się różni odbiór filmu w kinie 3D lub 5D od tradycyjnego seansu. Opisz, jak mogą się czuć widzowie w tak różnych sytuacjach. Zastanów się, jaka byłaby Twoja reakcja, gdyby dzieła sztuki działały na wszystkie Twoje zmysły.

KONCEPTUALIZM – POMYSŁ JEST DZIEŁEM

Konceptualizm (z łac. *conceptus*, czyli 'myśl, pojęcie, wyobrażenie'), określany też sztuką pojęciową, narodził się w latach 60. XX w. z pytań o to, co możemy nazwać sztuką, co jest w twórczości artystycznej najważniejsze, oraz z buntu przeciwko światu sztuki. Takie filozoficzne nastawienie było reakcją m.in. na pop-art, czyli nurt skupiony na przedmiotach. Konceptualiści uznali, że u podstaw sztuki leży pomysł czy projekt dzieła, a nie – jak dotychczas – materialny obiekt. O wartości prac artystycznych decydują idee i język, jakim o nich mówimy, a nie rzemiosło, piękno czy styl. Przedstawiciele nowego kierunku rzucili tym samym wyzwanie muzeom i rynkowi sztuki: kuratorzy i marszandzi oczekiwali przedmiotów samodzielnie wykonanych przez artystów, spełniających określone kryteria wyglądu. Jak zaprezentować na wystawie pomysł twórcy i jak go sprzedać? Tymczasem konceptualiści chcieli skłonić odbiorców do przemyślenia istoty sztuki i samodzielnych osądów. Ponowili awangardowy gest zanegowania dzieł, piękna, kreacji artystycznej oraz samej instytucji muzeum.



O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Czy dzieło może powstać jedynie w wyobraźni artysty?
- Gdzie jest miejsce dzieł sztuki?
- Czy istnieją dzieła stworzone ze zwykłych przedmiotów?
- Czy można wejść do wnętrza dzieła?

► O rozumieniu sztuki czytaj na s. 10.

► O pięknie czytaj na s. 58, o stylu – na s. 56.

EDWARD KRASIŃSKI,
bez tytułu, 2001 r.

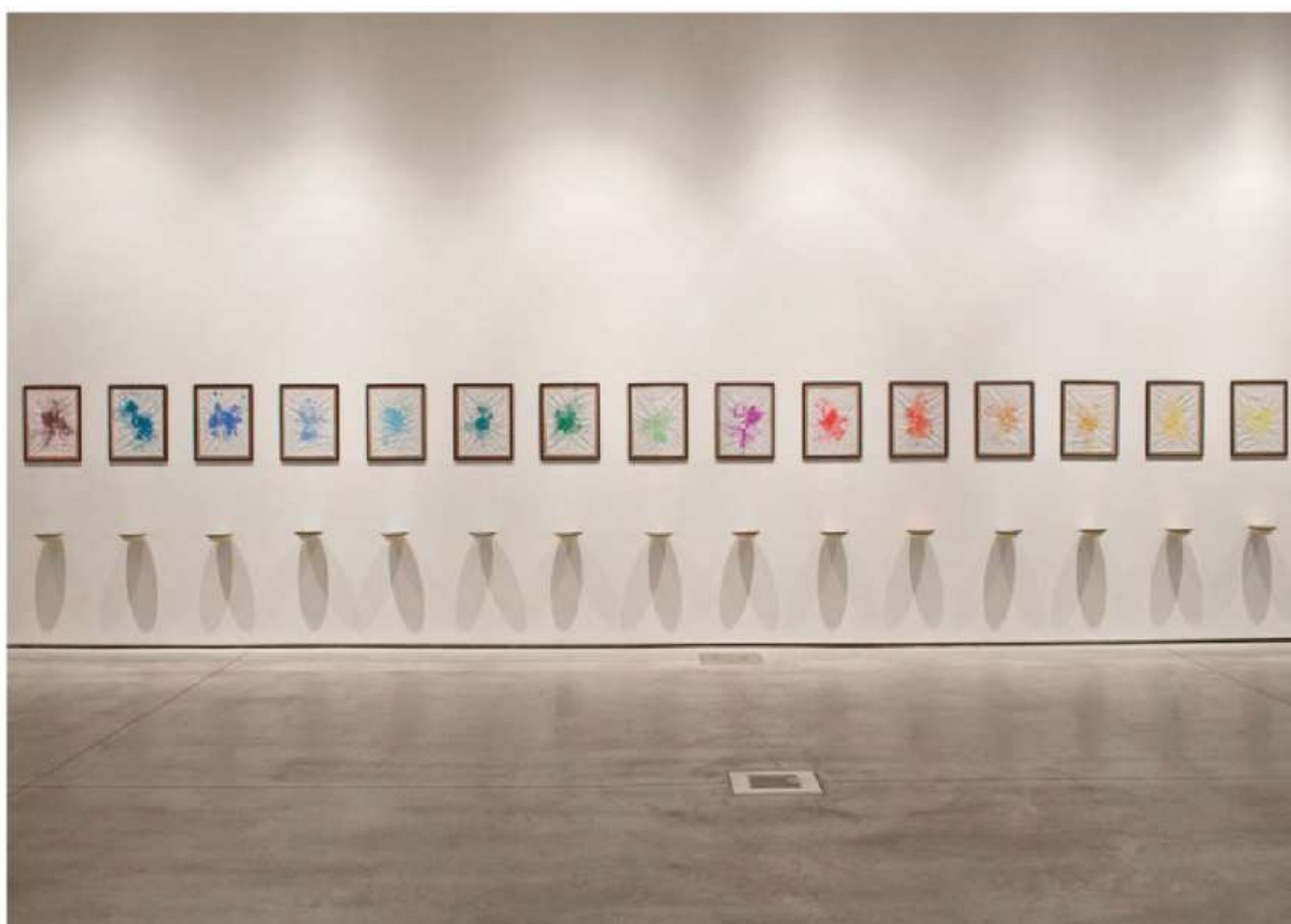
Cechą charakterystyczną twórczości Krasińskiego było stosowanie niebieskiej taśmy samoprzylepnej o szerokości 19 mm. Artysta umieszczał ją zawsze na wysokości 130 cm od podłoża. Niebieska linia organizowała przestrzeń wystaw Krasińskiego, który porównywał to działanie do żartów dadaistów, a samego siebie widział jako kontynuatora awangardy.

Znaczenie konceptualizmu polega na tym, że od tej pory projekt dzieła wystarczał, by zastąpić obiekt. Odbiorca musiał sobie wyobrazić kompozycję artystyczną na podstawie notatek, szkiców, ilustracji, fotografii lub nagrań albo nawet napisów pozostawionych przez twórcę na ścianach galerii. Dzieło stawało się odtąd wartością intelektualną, nie estetyczną, a tym bardziej – nie towarem rynkowym. Charakterystyczną cechą konceptualizmu jest jego szerokie oddziaływanie na całą sztukę współczesną. Konceptualizm wiąże się z pozostałymi nurtami, np. minimalizmem (w którym oszczędna forma dzieł często wynikała z głębokich przemyśleń artysty), performance’em (zwracającym uwagę widza na ważne problemy), a także land artem i sztuką nowych mediów – te kierunki omówiono w następnych rozdziałach podręcznika.



JOSEPH KOSUTH, *Jedno i trzy krzesła*, drewniane krzesło, fotografia krzesła i reprodukcja definicji ze słownika, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, 1965 r.

Kosuth pojmował sztukę nie jako zbiór materialnych przedmiotów, lecz jako zagadnienie do filozoficznych rozmyślań i kwestię języka, którym się posługujemy. Zaprezentowana praca ilustruje problem różnic pomiędzy zwykłymi przedmiotami, ich wizerunkami a słowami, którymi nazywamy dany obiekt. Krzesło jako przedmiot nie jest przecież tym samym co fotografia krzesła i jego słownikowa definicja.



JAROSŁAW KOZŁOWSKI, *Wylizanka*, szkło, metal, tkanina, farba, Muzeum Sztuki Współczesnej w Krakowie MOCAR, 2005 r.

Bez znajomości kontekstu nadanego przez artystę ta praca byłaby tylko zagadkowym zbiorem misek z zaschniętą farbą i poplamionych tą substancją tkanin oprawionych w ramki. Jednak każdej z piętnastu par złożonych z miski i materiału towarzyszy podpis z nazwą miejscowości, w której dokonano zbrodni ludobójstwa. Pomimo tęczy barw zdającej się budzić optymizm, refleksja dotycząca zdarzeń pozostawiających ślady, umywania ubrudzonych rąk i unikania rozrachunku z przeszłością jest poważna.

OD KONCEPTUALIZMU DO NOWYCH FORM DZIEŁ

Rozwój konceptualizmu jest związany z pojawieniem się nowych form dzieł: **asamblażu** i **instalacji**. To techniki artystyczne z pogranicza malarstwa, grafiki, rzeźby i nowych mediów, powstałe w latach 50. i 70. XX w. U podstaw asamblażu i instalacji leżą nowatorskie działania kubistów, dadaistów i surrealistów z początku XX stulecia. Artyści tych nurtów jako pierwsi dostrzegli potencjał zwykłych przedmiotów i wykorzystali je w swojej twórczości, a czasem nawet zastępowali nimi tradycyjne dzieła sztuki. Powstawały w ten sposób przedmioty gotowe i znalezione – obiekty dziwne i absurdalne, które umieszczone w galerii lub muzeum traciły funkcję użytkową i zyskiwały nowe znaczenia, np. dzięki zagadkowemu tytułowi lub podpisowi. Artysta nie był już twórcą dzieła, lecz – jego odkrywcą, pomysłodawcą.

Asamblaże i instalacje stanowią uniwersalne narzędzie dla artystów eksperymentujących ze środkami przekazu, chcących nas zaszokować, rozbawić, zaskoczyć czy skłonić do przemyślenia danej kwestii. Dlatego też nowe formy dzieł często są kontrowersyjne i budzą zdumienie. Nie wyrażają żadnych ustalonych z góry treści – każdy interpretuje je inaczej na podstawie własnych odczuć i skojarzeń wywoływanych przez poszczególne elementy oraz sposób ich zestawienia w danej pracy. Zasiób technik, narzędzi i tworzyw, z których korzystają twórcy, powiększa się wraz z powstaniem kolejnego dzieła lub nowego pomysłu artystycznego. Te czynniki decydują o ciągłej żywotności nowych form dzieł, chętnie stosowanych przez twórców wielu nurtów. O randze asamblażu i instalacji, równej tradycyjnym obrazom czy rzeźbom, świadczy też ich obecność w stałych kolekcjach najważniejszych muzeów na świecie.

Zapoznaj się z charakterystycznymi cechami asamblażu i instalacji.

► Dodatkowe informacje o wymienionych nurtach znajdziesz na s. 207, 210 i 211.

► O przedmiotach gotowych i znalezionych czytaj na s. 96, dodatkowo na s. 210–211.

SZTUKA REAGUJE

Życie społeczne

Część rodzimych artystów wykorzystywała nowe formy dzieł, aby komentować przemiany polityczno-społeczne po obaleniu komunizmu w 1989 r. Ich działalność określono mianem **sztuki krytycznej**. Twórcy koncentrowali się na takich problemach, jak: budowa demokracji, ograniczenia wolności, brak tolerancji, władza, zagrożenia wynikające z kapitalizmu, wykluczenie, religia, konsumpcjonizm, ciało i jego ułomność czy nauka ról społecznych. Zdecydowane, kontrowersyjne wypowiedzi artystyczne twórców tego nurtu spotykały się w latach 90. XX w. z oburzeniem mediów, władz i publiczności. Dziś sztuka krytyczna została doceniona i jest uznawana za początek polskiej sztuki najnowszej.

ZBIGNIEW LIBERA, *Body Master*

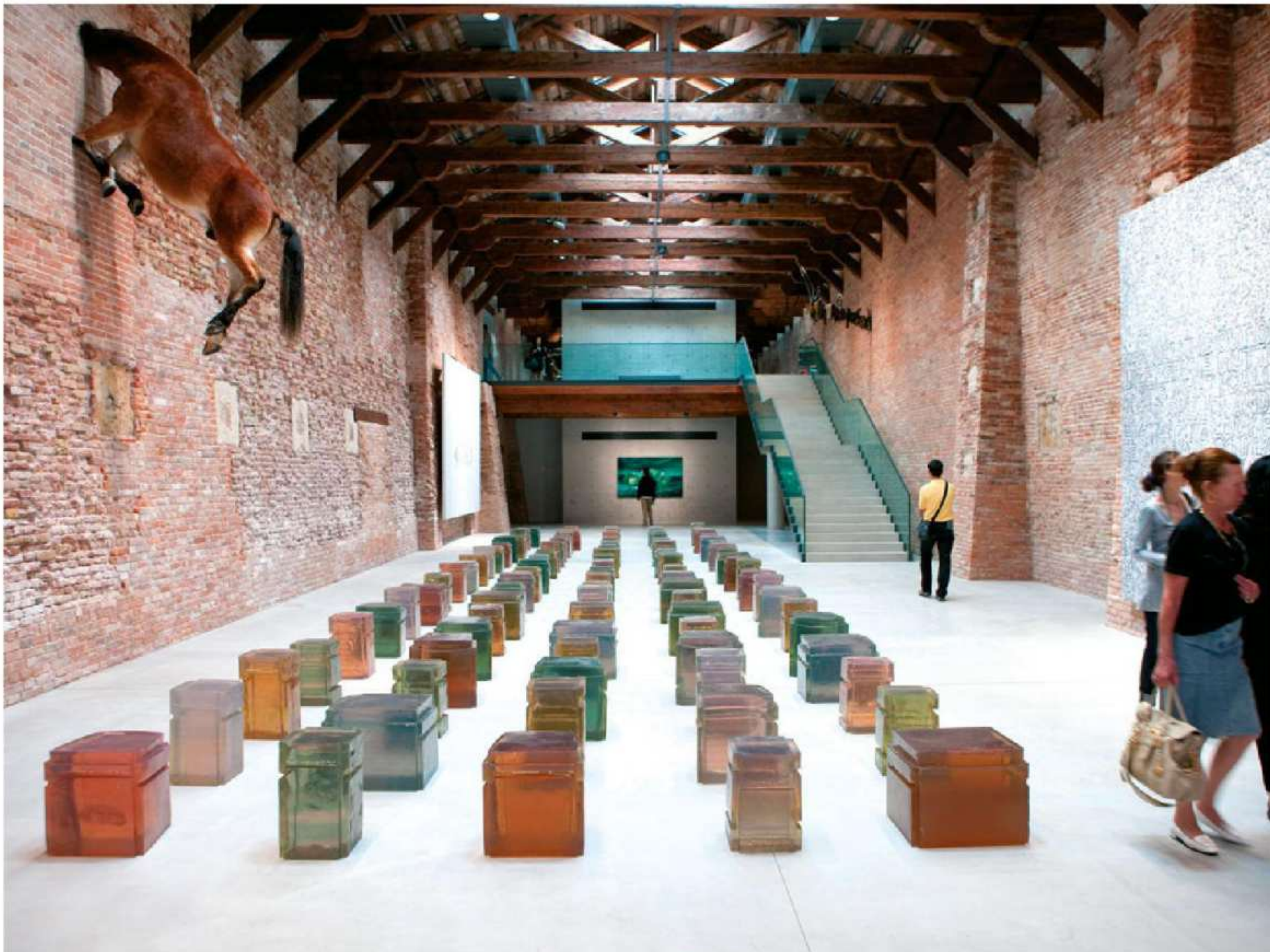


FORMY DZIEŁ POWIĄZANE Z KONCEPTUALIZMEM

ASAMBLAŻ

DANIEL SPOERRI [szperi], *Wariacja posiłku nr 4*

INSTALACJA

DO HO SUH, *Dom*

Współczesne wystawy – podobnie jak 53. Biennale w Wenecji – często są projektowane tak, aby same w sobie stawały się instalacją, czyli artystycznie zaaranżowaną przestrzenią.

ASAMBLAŻ – POMIĘDZY OBRAZEM I RZEŹBĄ A ZWYKŁYM PRZEDMIOTEM

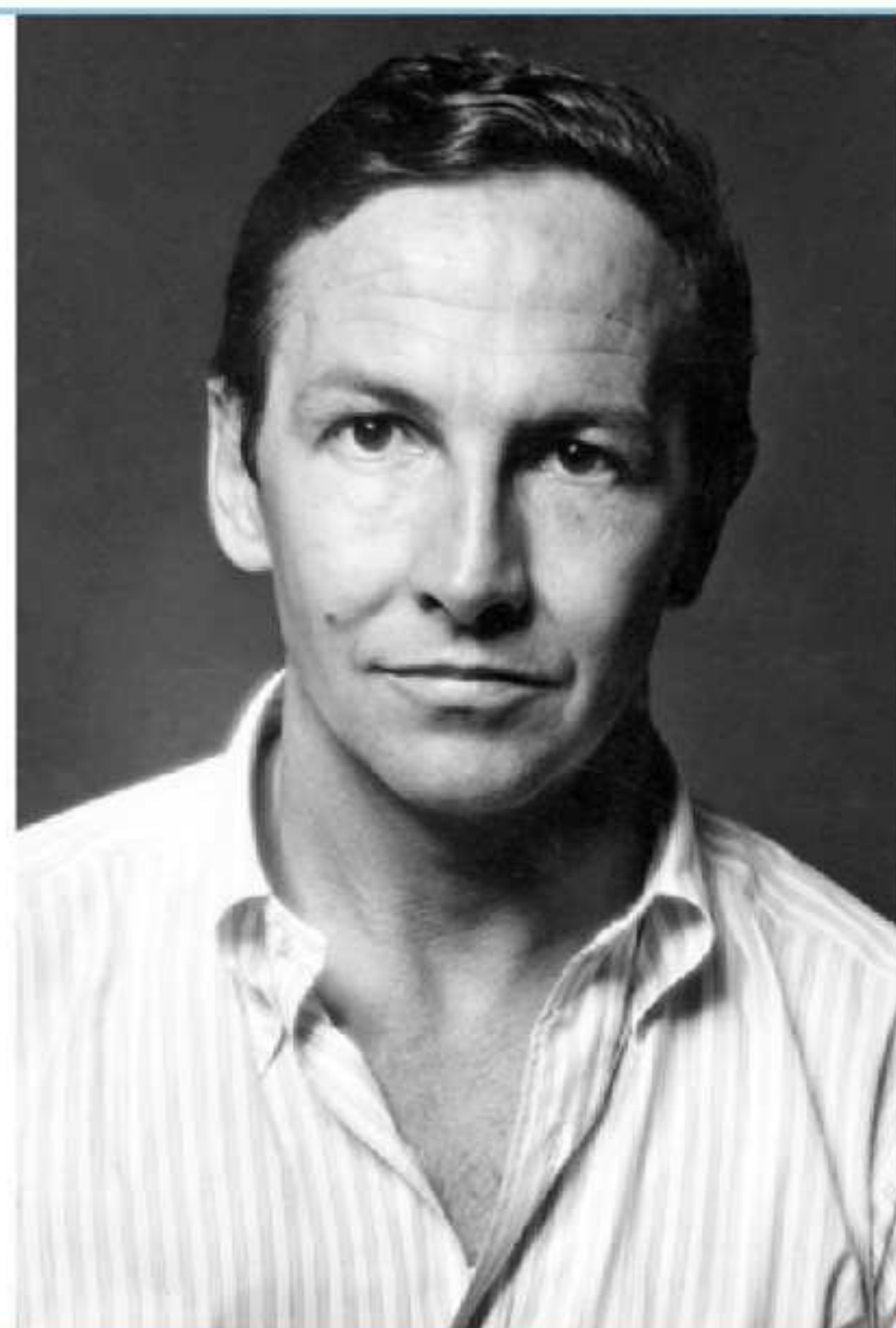
Asamblaż to rodzaj trójwymiarowego kolażu z różnych przedmiotów bądź ich fragmentów połączonych w całość na płaszczyźnie, np. na płycie wiszącej na ścianie niczym tradycyjny obraz, lub w formie przestrzennej – w postaci obiektu podobnego do rzeźby. Nazwa tej formy sztuki pochodzi od francuskiego słowa *assemblage*, oznaczającego ‘łączenie, spajanie’. Asamblaż różni się od typowych kolaży tym, że przedmioty są w nim najważniejsze – nie stanowią jedynie uzupełnienia płaskiej kompozycji rysunkowej czy malarskiej. Praca powstaje jako zbiór gotowych, znalezionych lub wykonanych przez artystę obiektów – mogą one być trwale zespolone, np. sklezione, zmontowane lub zatopione w przezroczystym plastiku, albo tworzyć luźny układ niepołączonych elementów, umieszczonych np. w pudełku, klatce czy szklanej witrynie. W asamblażach artyści ukazują abstrakcyjne kompozycje lub nawiązują do form znanych z rzeczywistości. Celem twórców jest zaprezentowanie nowych wartości plastycznych, np. barw czy faktur materiałów, których nie wykorzystano wcześniej w sztuce.

Do wykonania asamblażu często służą przedmioty codziennego użytku, rzeczy zużyte, zepsute, piasek, drewno, zasuszone rośliny, a nawet kości i włosy – dlatego tę formę twórczości określa się czasem jako **junk art** [dżank art], czyli sztuka ze śmieci. W świecie sztuki krążą anegdoty o sprzątaczkach usuwających szczotką dzieła z ekspozycji. Mimo pozornego podobieństwa do pozostawionych przez kogoś odpadków, elementy tworzące asamblaż nie są jednak przypadkową zbieraniną resztek, lecz zbiorem starannie dobranym i ułożonym zgodnie z zamysłem kompozycyjnym artysty. Twórca asamblażu ukazuje przedmioty w zaskakującym kontekście. Pozbawia je sensu związanego z ich pierwotnym zastosowaniem, przez co zyskują one niespodziewane znaczenia. Można powiedzieć, że obiekty te tracą funkcję praktyczną, przestają istnieć w codzienności, by rozpocząć nowe życie w świecie sztuki.

ROBERT RAUSCHENBERG

Jeden z najwybitniejszych amerykańskich twórców XX w. Prekursor malarstwa kombinowanego (*combine-painting*), będącego połączeniem malarstwa, fotografii i rysunku z obiektami przestrzennymi (w tym przedmiotami gotowymi). Większość elementów dzieł Rauschenberga sprawia wrażenie przypadkowych, jednak po analizie odsłaniają one poważne lub humorystyczne znaczenie. Pierwszą szeroko komentowaną pracą artysty był *Wymazany rysunek de Kooninga* – czysta kartka papieru, z której Rauschenberg usunął szkic stworzony specjalnie w tym celu przez Willema de Kooninga, słynnego amerykańskiego malarza. Inne znane dzieło, nagrodzone Grand Prix na Biennale w Wenecji w 1964 r., to *Monogram*, czyli wypchany baran przepasany oponą, umieszczony na pomalowanym podeście. Te niezwykle pomysły twórcy przyczyniły się do zaistnienia współczesnej sztuki amerykańskiej na scenie światowej.

Robert Rauschenberg żył w latach 1925–2008.





ROBERT RAUSCHENBERG, *Marynarz opiekujący się ożaglowaniem statku*, technika mieszana na płótnie, 259 × 152,3 × 29,2 cm, kolekcja prywatna, 1961 r.

Amerykański twórca nadawał swoim pracom zaskakujące, zabawne tytuły, które nie mają wyraźnego związku z formą dzieła.



WŁADYSŁAW HASIÓR, asamblaż, ok. 1970 r.

Artysta, nazywany polskim Rauschenbergiem, nawiązywał do wschodnioeuropejskiej tradycji – szczególnie ikon – oraz sztuki ludowej. Jego asamblaże często są podobne do ołtarzy lub sztandarów.

SZTUKA REAGUJE

Płeć

Rozmyślenia nad istotą sztuki, dzieła i rolą twórcy sprawiły, że od lat 70. XX w. coraz więcej artystek zaczęło poruszać zagadnienie funkcjonowania kobiet nie tylko w sferze artystycznej, lecz także w społeczeństwie. Tak narodziła się **sztuka feministyczna**. Rozwój nowych form dzieł sprzyjał podejmowaniu tematów dotychczas nieobecnych w twórczości. Artystki feministyczne zwróciły uwagę na różne role kobiet w społeczeństwie, dotyczące ich normy wizerunku, ograniczenia, a także kobiece doświadczenia, związane m.in. z seksualnością, cielesnością czy macierzyństwem. Przedstawicielki nurtów feministycznych dążyły też do pełnego równouprawnienia artystek w świecie sztuki.

MARIA PINIŃSKA-BEREŚ,
De-Kon-Strukcja Krzywej Wieży II



INSTALACJA – ODBIORCA W TRÓJWYMIAROWEJ PRZESTRZENI DZIEŁA

Instalacja to trójwymiarowy układ elementów większy od asamblażu, przeznaczony do prezentowania nie tylko w pomieszczeniach, np. w galeriach, lecz także w przestrzeniach niekojarzonych ze sztuką, np. w mieście lub na tle przyrody. Dzieła tego rodzaju mogą się składać z obiektów wykonanych przez artystę, gotowych przedmiotów, konstrukcji technicznych, materiałów naturalnych. Czasem towarzyszą im nagrania dźwiękowe i efekty wizualne. Taka technika nie nakłada na autorów żadnych ograniczeń, a za jej wyznaczniki uznaje się wyłącznie pomysł i cel artysty. Często twórca uwzględnia wpływ warunków atmosferycznych i oświetlenia na swoją pracę: jej stopniowe niszczenie, rdzewienie czy rozkład są wówczas elementami dzieła zmieniającego się w czasie. Niektóre instalacje zostały zaprojektowane specjalnie dla konkretnego miejsca, z uwzględnieniem jego położenia i historii. Takie prace określa się jako *site specific works* [sajt spesifik łorks], czyli dosłownie ‘dzieła charakterystyczne dla miejsca’.

Duże instalacje, do których wnętrza widz może wejść, nazywa się również mianem **environmental art** [inwajronmental art], co tłumaczy się jako ‘sztuka otoczenia’. Takie obiekty funkcjonują jako artystycznie zaaranżowane miejsca. Zaczynamy je postrzegać zupełnie inaczej – można powiedzieć, że pochłaniają one odbiorcę, który staje się niezbędnym elementem przestrzeni oddziałującej na wszystkie jego zmysły. Aby zintensyfikować wrażenia widzów, artyści łączą materialne elementy – obrazy, przedmioty, rzeźby – z efektami dźwiękowymi, świetlnymi i dotykowymi. Instalacje mogą więc np. razić wzrok ostrym światłem lub zaskakiwać całkowitą ciemnością.

Odrębny rodzaj tej formy sztuki stanowią **wideoinstalacje** – konstrukcje złożone z telewizorów, komputerów, rzutników albo innych urządzeń wyposażonych w ekrany. Sprzęty te służą do odtwarzania nagranych lub zmontowanych przez artystów filmów i wizualizacji, które odnoszą się do ważnych zagadnień lub są efektem eksperymentu z barwami, dźwiękami i ruchomymi obrazami.

► O sztuce wideo czytaj na s. 174.

CIEKAWI SZTUKI

Pierwszą na świecie instalację typu environmental art stworzyli w 1958 r. polscy artyści: malarz Wojciech Fangor i architekt Stanisław Zamecznik. Było to *Studium przestrzeni* w Salonie Nowej Kultury w Warszawie. Cała powierzchnia galerii stała się dziełem, złożonym z 20 płócien Fangora różnych rozmiarów, rozmieszczonych na ścianach i sztalugach. Malarz ukazał w pracach abstrakcyjne, miękkie formy o zatartych konturach, wywołujące złudzenia optyczne. Widz sam wybierał kolejność oglądania obrazów i obserwował relacje między nimi. Odgrywał tym samym rolę współautora dzieła.

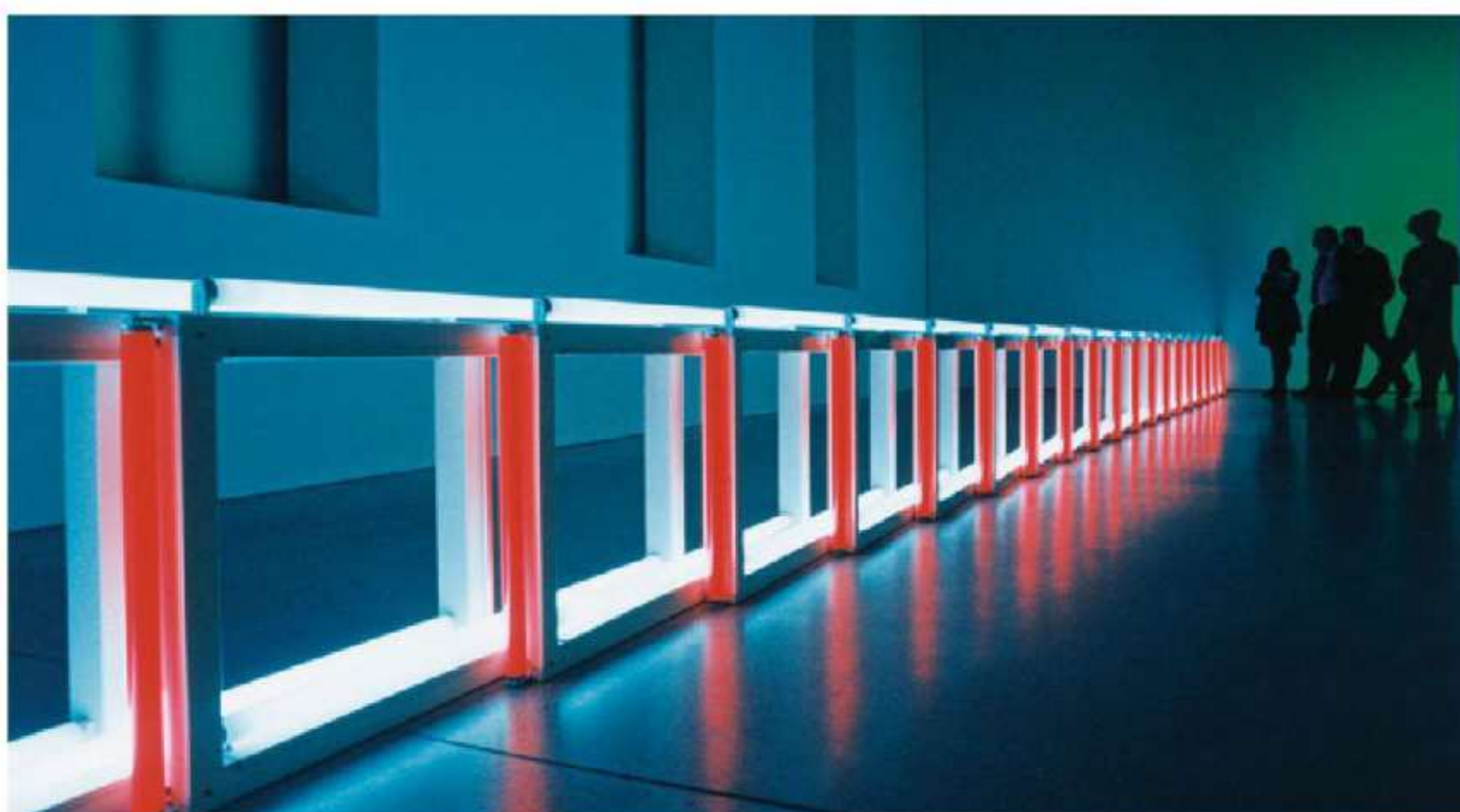
WOJCIECH FANGOR, *Struktura sprężona*, z cyklu *Malarstwo na powierzchniach krzywych*, będącego rozwinięciem koncepcji artysty z lat 50. XX w.





STEFAN KRYGIER, *Ośrodek Kondensacji Formy II*, instalacja z 1971 r. na wystawie w Galerii Browarna w Łowiczu, 2010 r.

Seria instalacji z cyklu *Ośrodek* stanowi połączenie geometrycznego porządku z nieregularnymi formami, podobnymi do żywego organizmu. Krygier umieścił w przestrzeni pracy małe kule w dwóch kolorach i pozwolił odbiorcom zmieniać ich położenie. Dzieło jest świadectwem dążenia artysty do opracowania uniwersalnej formy przestrzennej – środka wyrazu dla twórców różnych dziedzin.



DAN FLAVIN, *Sztuczna bariera niebieskiego, czerwonego i niebieskiego*, instalacja, świetlówki, Muzeum Guggenheima w Nowym Jorku, 1968 r.

Amerykański artysta tworzył rzeźby oraz instalacje oddziałujące na widzów różnobarwnym światłem. Geometryczne układy, korytarze i ciągi zajmują całą powierzchnię sal wystawowych. Barwne światło świetlówek, padające na ściany i sufity, nadaje pomieszczeniom nastrojową atmosferę, sprzyjającą refleksji.

CHRISTO

Jeden z najważniejszych artystów projektujących instalacje. Większość dzieł przygotował w duecie z żoną Jeanne-Claude. W swoich pracach Christo wykorzystuje m.in. beczki, wielkie płachty materiału, liny i konstrukcje, które umożliwiają mu np. opakowanie budynku czy wydzielenie fragmentu krajobrazu za pomocą tkaniny. Do najbardziej znanych dzieł artysty należą *Zasłonięta dolina* (kurtyna rozciągnięta w poprzek Wielkiego Kanionu Kolorado) i *Otoczone wyspy* (różowa tkanina unosząca się na wodzie dookoła 11 wysp na zatoce Biscayne w Miami). Skala i stopień technicznej komplikacji prac wymagają od twórcy lat przygotowań oraz zgromadzenia precyzyjnej dokumentacji. Pierwszym etapem są zwykle kolaże i monumentalne rysunkowe wizualizacje, stanowiące same w sobie wartościową serię dzieł.

Christo (Christo Dżawaczew) urodził się w 1935 r.



DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

CHRISTO I JEANNE-CLAUDE, *BRAMY*

- 1 Przyjrzyj się fotografiom dokumentującym instalację zrealizowaną przez duet artystów – Christo i Jeanne-Claude. Następnie zapoznaj się z przykładową analizą i interpretacją ich działań. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



instalacja, aluminium, tkanina, 7503 elementy, wysokość 487 cm, szerokość 168–548 cm, Central Park w Nowym Jorku, 2005 r.

Bramy to instalacja przygotowana przez Christo i Jeanne-Claude w przestrzeni Central Parku na nowojorskim Manhattanie w lutym 2005 r. Projekt dzieła powstał już w 1979 r., jednak wówczas nie doszło do jego realizacji ze względu na trudności z uzyskaniem pozwolenia na ingerencję w przestrzeń miejską.

Instalacja *Bramy* zajmowała łącznie ponad 30 km ścieżek na terenie parku. Między 59. a 110. Ulicą na Manhattanie ustawiono w rzędach 7,5 tysiąca elementów konstrukcji, które z lotu ptaka przypominały wijące się węże. Pojedynczą częścią instalacji był ażurowy prostokąt z aluminium, na którym umocowano powiewającą swobodnie winylową tkaninę w kolorze szafranowym. Wysokość bram wynosiła ok. 5 m, a materiał o powierzchni kilkunastu metrów kwadratowych kończył się ok. 2 m nad ziemią. Ogromna skala obiektu, możliwość jego oglądania z różnych perspektyw, rytmika powtarzalnych elementów oraz kolor i ruch wprowadzone dzięki użyciu zwiewnych tkanin to podstawowe cechy pracy Christo i Jeanne-Claude.

Celem przygotowania takiej instalacji było radykalne, lecz chwilowe przeobrażenie obszaru parku. Twórcy dążyli do wykreowania sytuacji, w której wrażenia i samopoczucie obiorców będą inne niż zazwyczaj, chcieli skłonić ich do dostrzeżenia artystycznego potencjału okolicy kojarzonej z codziennym życiem. Takie wyznaczniki pracy są charakterystyczne dla instalacji typu *site specific*, dostosowanych do konkretnego miejsca i wobec niego nierozłącznych. Ważne dla Christo i Jeanne-Claude stało się także wyjście w przestrzeń miasta. Ludzie spacerowali wewnątrz obszaru instalacji, wybierając różne kierunki i warianty tras, dzięki czemu za każdym razem odbierali dzieło inaczej. Na postrzeganie instalacji wpływało też słońce prześwitujące przez tkaninę czy poruszający ją wiatr. Przechodnie mieli poczucie, że są częścią pracy. Takie wchłonięcie odbiorcy przez dzieło to nieodłączna cecha instalacji zaliczanych do environmental art – sztuki otoczenia.

Wygląd i charakter instalacji *Bramy* jest typowy dla twórczości Christo i Jeanne-Claude, wpisującej się m.in. w nurt konceptualizmu. Od lat 70. XX w. wspólnie realizowali oni projekty artystyczne zakrojone na ogromną skalę, głównie w postaci instalacji *site specific* w otwartej przestrzeni. Zaprosili widzów do współuczestnictwa w działaniach artystycznych i kreowania ich efektów. Metodą Christo i Jeanne-Claude stało się owijanie budowli wielkimi płachtami materiału lub ingerowanie w naturalny krajobraz. Przykładami działalności pary twórców są słynne akcje opakowania siedziby niemieckiego parlamentu – Reichstagu, paryskiego mostu Pont Neuf czy rozwieszenie zasłony nad Wielkim Kanionem Kolorado w USA. Wszystkie wspomniane działania miały charakter tymczasowy – pozostały po nich jedynie setki rysunków projektowych i fotografii.

Podobnie jak w przypadku wcześniejszych realizacji duetu artystów również w instalacji *Bramy* kluczowe jest skłonienie odbiorcy-uczestnika do przełamania granicy między codziennością a sztuką, sprowokowanie go do zauważenia lub nadania znanej przestrzeni nowych znaczeń. Przekraczanie bram jako symbol przeniesienia duszy do innego wymiaru ma źródła w religii i filozofii Wschodu. W tradycji buddyjskiej brama oznacza przejście z przestrzeni ziemskiej do duchowej, a szafranowy kolor tkaniny jest wiązany z oświeceniem Buddy. Takie inspiracje artystów znalazły odzwierciedlenie w odczuciach odbiorców – wielu mieszkańców Nowego Jorku i turystów, którzy mieli okazję spacerować wśród bram, mówiło o pozytywnym wpływie tej instalacji na ich samopoczucie, nastrój, a także na relacje z innymi ludźmi.

miejsce, czas
i okoliczności trwania
wydarzenia

forma pracy, technika
i tworzywo

strategia artystów
i sposób odbioru dzieła

kontekst – twórczość
artystów

symbolika, klucz
interpretacyjny

- 2** Przyjrzyj się fotografiom ukazującym różne instalacje japońskiej artystki Yayoi Kusamy z lat 1997–2003 i ją samą przy pracy. Następnie wyszukaj w internecie dokumentację tych realizacji oraz informacje o twórczości autorki i jej życiu. Na tej podstawie dokonaj analizy i interpretacji instalacji ukazanych na zdjęciach. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



Yayoi Kusama i jej instalacje: *Ja, która przybyłam do nieba* i *Obsesja kropek* oraz artystka w pracowni podczas malowania obrazów

1. Jakie wrażenia wywołuje nagromadzenie kropek w zamkniętej przestrzeni? Na czym – według Ciebie – polega tytułowa obsesja w tej instalacji?
2. W jaki sposób można scharakteryzować elementy instalacji – ich wielkość, rozmieszczenie, rytmikę?
3. Co można powiedzieć o kolorystyce stosowanej w dziełach japońskiej twórczyni? Jak barwy prac oddziałują na odbiorców?
4. Dlaczego, Twoim zdaniem, artystka zdecydowała się na podstawowy środek wyrazu plastycznego?
5. Czy domyślasz się, w jakim celu doszło do zwielokrotnienia identycznych elementów w instalacji?
6. Jaką rolę odgrywa wygląd Yayoi Kusamy w jej twórczości?

KONCEPTUALIZM W SKRÓCIE

- W konceptualizmie projekt dzieła wystarcza, by zastąpić obiekt. Odbiorca musi sobie wyobrazić kompozycję artystyczną na podstawie notatek, szkiców, ilustracji, fotografii lub nagrań przygotowanych przez twórcę.
- Asamblaż i instalacja to formy z pogranicza malarstwa, grafiki, rzeźby i nowych mediów. Wywodzą się z eksperymentów awangardy. Nowe formy sztuki nie mają ustalonej treści i symboliki – każdy może rozumieć je inaczej, a najważniejsze w odbiorze są emocje i skojarzenia widza.
- Asamblaż to trójwymiarowy kolaż złożony z różnych przedmiotów lub ich fragmentów połączonych w całość na płaszczyźnie lub w formie przestrzennej.
- Junk art (sztuka ze śmieci) to określenie dotyczące dzieł powstałych z przedmiotów niewykorzystywanych w tradycyjnej sztuce: rzeczy zepsutych, zużytych, odpadków.
- Instalacja to trójwymiarowy układ elementów prezentowany w pomieszczeniach lub w plenerze. Dziełom tego rodzaju mogą towarzyszyć nagrania dźwiękowe i efekty wizualne. Twórcy instalacji często uwzględniają wpływ warunków otoczenia i oświetlenia na swoją pracę.
- Instalacje zaprojektowane dla konkretnego miejsca, uwzględniające jego charakter, położenie i historię określa się jako *site specific works*.
- Sztuka otoczenia (environmental art) obejmuje prace, których rozmiary umożliwiają widzowi wejście do wnętrza dzieła. Zaaranżowana w ten sposób artystyczna przestrzeń oddziałuje na wszystkie zmysły odbiorcy.
- Wideoinstalacje to dzieła skonstruowane z telewizorów, komputerów lub rzutników, na których są odtwarzane przygotowane przez artystów filmy i wizualizacje.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Obejrzyjcie wspólnie strony podręcznika zatytułowane *Regiony sztuki* (s. 30, 84, 184) i określcie, do jakich typów dzieł można zaliczyć prezentowane tam prace. Omówcie i oceńcie ich formę. Odszukajcie w dostępnych źródłach inne realizacje autorów dzieł. Czy są podobne do siebie pod względem wyglądu?
- 2 Zaprojektuj asamblaż z wykorzystaniem materiałów z Twojego codziennego otoczenia. Praca może dotyczyć np. miejskiego pośpiechu albo relacji człowieka z przyrodą. Posłuż się formą cyfrowego fotokolażu, kolażu, a także szkicami, notatkami czy nagraniami. Jeśli to możliwe, przygotuj asamblaż według projektu, sfotografuj pracę i zaprezentuj ją w klasie.
- 3 Podzielcie się na zespoły. Każda grupa wylosuje jeden kolor. Zastanówcie się, jakie przywołuje on skojarzenia i emocje, po czym wykonajcie asamblaż lub instalację związane z przydzieloną Wam barwą. Możecie też przygotować koncepcję pracy. Zaprezentujcie obiekt albo projekt innym zespołom – ich zadaniem będzie odgadnięcie koloru, którego dotyczy Wasza praca.
- 4 Wykonajcie w grupach projekt np. happeningu lub instalacji. Przygotujcie schematyczne rysunki i krótkie opisy działań. Odwołajcie się do informacji na temat różnych nurtów sztuki oraz strategii i technik stosowanych przez artystów. Koncepcja powinna być na tyle szczegółowa, aby na jej podstawie jeden z pozostałych zespołów mógł odtworzyć Wasz pomysł.
- 5 Opracuj projekt instalacji *site specific*. Poszukaj inspiracji wśród prac zamieszczonych w podręczniku. Na początku wybierz miejsce dla swoich działań, np. przy szkole, w parku lub w ogrodzie. Następnie wykonaj zdjęcia, szkice i wizualizacje komputerowe. Możesz też użyć nagrań dźwiękowych i wyeksponować zmieniające się warunki otoczenia.
- 6 Przed następną lekcją zastanów się, jak nowe formy dzieł zmieniają przestrzeń dookoła nas. Gdzie w Twojej okolicy warto by umieścić dzieła sztuki i jaką by one mogły przybrać postać?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Urszula Czartoryska, *Od pop-artu do sztuki konceptualnej*, Warszawa 1973.
- ▶ Andrzej Turowski, Juliusz Sokołowski, *Monika Sosnowska. Tower*, Berlin 2015.
- ▶ Instytut Awangardy w Warszawie – studio Edwarda Krasińskiego.
- ▶ Muzeum Tatrzańskie w Zakopanem – galeria Władysława Hasiora.
- ▶ *A Brief History of John Baldessari (Krótka historia Johna Baldessariego)*, film dokumentalny, reż. Henry Joost, Ariel Schulman, USA 2012.
- ▶ *Conceptual Paradise (Konceptualny raj)*, film dokumentalny, reż. Stefan Romer, Niemcy 2006.
- ▶ *Imagine (Wyobraź sobie)*, telewizyjny program o sztuce, Wielka Brytania 1993–2018.
- ▶ *Louise Bourgeois: The Spider, the Mistress and the Tangerine (Louise Bourgeois: Pająk, pani i mandarynka)*, film dokumentalny, reż. Marion Cajori, Amei Wallach, USA 2008.
- ▶ *The Cool School (Niezła szkoła)*, film dokumentalny m.in. o Edzie Kienholzu i Johnie Baldessarim, reż. Morgan Neville, USA 2008.

7. SZTUKA PUBLICZNA

Dzieła w otwartej, wspólnej przestrzeni

Muzea, galerie, domy kolekcjonerów i pracownie artystów to nie jedyne miejsca dla sztuki. W przestrzeni miasta również możemy napotkać przejawy twórczości artystycznej. Są to zarówno zabytki, jak i prace współczesnych autorów, wykonane w odmiennych technikach i reprezentujące różne kierunki w sztuce. Niektóre z tych obiektów powstają za zgodą władz, inne zaś zostają umieszczone w przestrzeni publicznej samowolnie. Cel twórców jest jednak taki sam – pragną oni dotrzeć bezpośrednio do nas, odbiorców. My zaś czasem akceptujemy obecność dzieł sztuki w naszym otoczeniu, kiedy indziej natomiast dążymy do ich usunięcia. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, co charakteryzuje sztukę najbliższą nam.

NA POCZĄTEK

Odpowiedz, czy w Twojej okolicy dostrzegasz przejawy aktywności artystycznej. Opisz te prace i przedstaw swoją ocenę tego rodzaju twórczości. Podaj również przykłady dzieł, jakie pasowałyby do Twojego codziennego otoczenia.

FUNKCJONOWANIE SZTUKI W PRZESTRZENI PUBLICZNEJ

Przestrzeń publiczna to obszar stanowiący wspólne dobro całego społeczeństwa – wszyscy mamy prawo w niej przebywać i decydować o jej wyglądzie, np. poprzez kontakt z lokalnymi władzami. Zazwyczaj pod tym pojęciem rozumiemy tereny miejskie.

Nasze otoczenie jest dziś przeładowane informacjami i obrazami, najczęściej o funkcji użytkowej. Czasem mówi się, że reklamy zawłaszczyły całą życiową przestrzeń człowieka. Kontakt z twórczością artystyczną w takim otoczeniu jest mniej komfortowy niż w muzeum, zwykle też większość z nas nie poszukuje dzieł sztuki w drodze do szkoły czy pracy. Dlatego sztuka odgrywa tak dużą rolę w przestrzeni publicznej – stanowi przeciwwagę dla komercji, wizualnego bałaganu, poprawia nasze samopoczucie lub pobudza nas do refleksji. Dzieła takie często są punktami orientacyjnymi i atrakcjami turystycznymi. Podstawowa funkcja oficjalnych rzeźb, zamawianych przez władze miast, polega na podniesieniu walorów estetycznych i prestiżu danej okolicy oraz zaakcentowaniu historii i znaczenia danego obszaru miasta, a także upamiętnieniu ważnych osób. Prace w przestrzeni publicznej mogą też być miejscem rozrywki oraz wyrazem indywidualizmu artysty, jednak częstym wymogiem wobec dzieł tego rodzaju jest dostosowanie ich do upodobań licznej, zróżnicowanej grupy odbiorców.

Duży wpływ na funkcjonowanie sztuki w przestrzeni publicznej – oprócz władz, które zamawiają prace i sponsorują artystów – wywieramy również my, jej użytkownicy. Mamy np. prawo zagłosować w konkursie na rzeźbę do lokalnego parku. Możemy też sprawić, że zniszczone dzieło zostanie naprawione i pozostanie w naszej dzielnicy, a inne zniknie z otoczenia.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Czym różni się przestrzeń publiczna od muzeum i galerii?
- Czy tylko artyści tworzą w przestrzeni miast?
- Jak dzieła sztuki zmieniają nasze otoczenie?



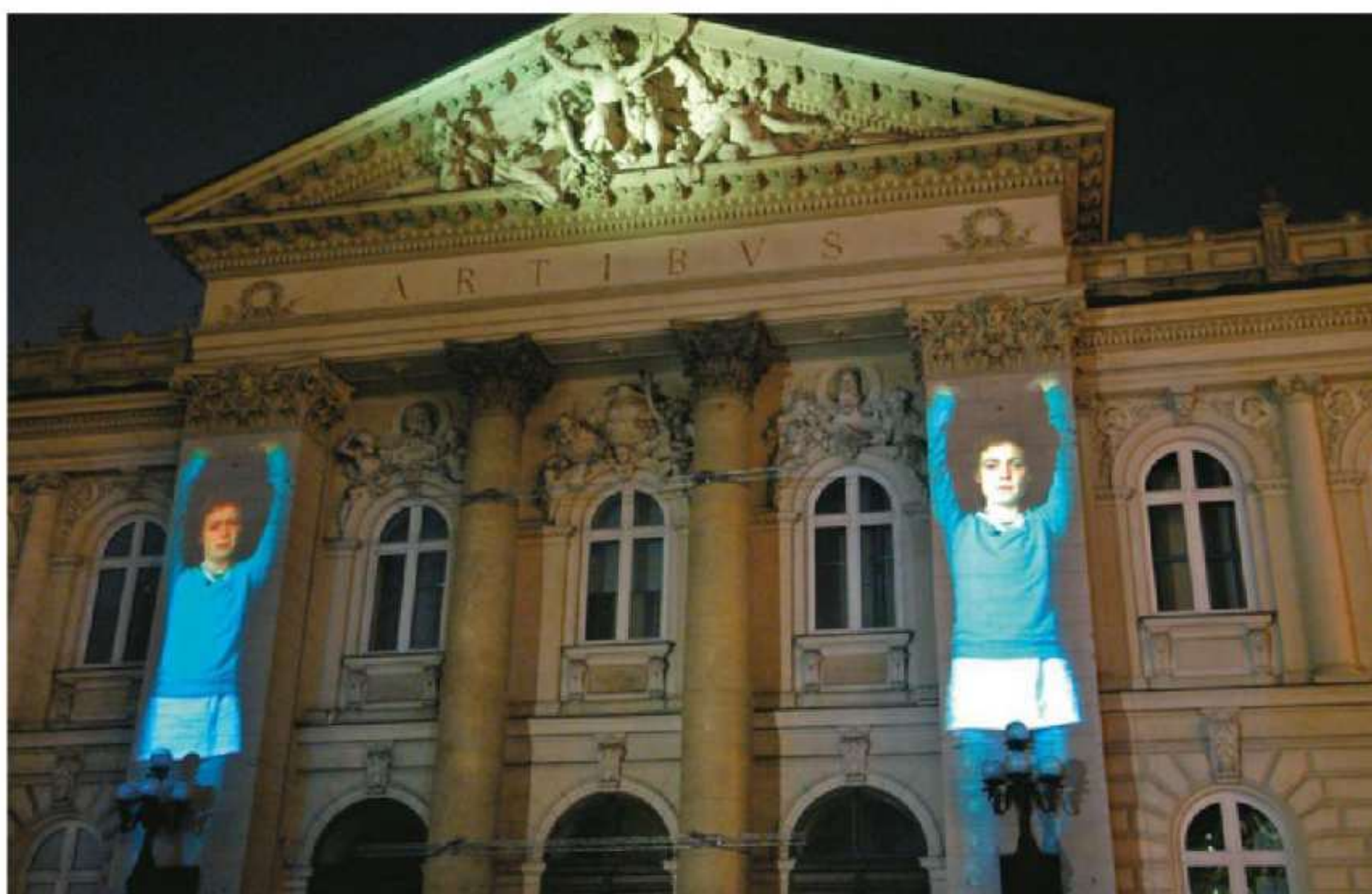
ANISH KAPOOR,
Brama chmur, stal nierdzewna,
10 × 13 × 20 m, Millenium Park
w Chicago, 2016 r.

Brytyjski rzeźbiarz znany jest z monumentalnych, abstrakcyjnych rzeźb umieszczanych w przestrzeni publicznej. *Brama chmur*, która stała się jednym z symboli miasta, przypomina kroplę rtęci, w której jak w lustrze odbijają się budynki, niebo i przechodnie.

FORMY DZIEŁ W PRZESTRZENI MIAST

W otwartej przestrzeni możemy napotkać dzieła wielu dziedzin, ponieważ wyznacznikiem tego szerokiego nurtu sztuki jest miejsce prezentacji, nie wygląd pracy. Najczęściej z myślą o przestrzeni publicznej powstają rzeźby. Przybierają one zróżnicowane formy – od nawiązania do stylów historycznych, naśladowania kiczu, przez kopiowanie elementów znanych z codzienności. Najczęściej prace są dużych rozmiarów. Artyści, oprócz zmiany skali, wprowadzają wyraziste faktury i barwy. Zmierzają przy tym do zaskoczenia przechodnia i przyciągnięcia jego uwagi. Poza tradycyjnymi technikami, np. odlewem w brązie, rzeźbą kamienną i drewnianą, twórcy dzieł publicznych stosują też materiały przemysłowe, trwałe i odporne na warunki atmosferyczne: żywice syntetyczne, stal, gumę i plastik. W przestrzeni publicznej są obecne również dzieła pokrewne asamblażom i instalacjom, zwłaszcza zaliczanym do *site specific works* i *environmental art*, o których była mowa w poprzednim rozdziale podręcznika. Pojawiają się one na określony czas lub na stałe. Mogą powstawać na oficjalne zamówienie rad miejskich lub społeczności oraz podczas festiwali sztuki współczesnej, zazwyczaj w pobliżu instytucji kulturalnych, w centrum i w miejscach o szczególnym znaczeniu.

► O kiczu czytaj na s. 60.



KRZYSZTOF WODICZKO,
Kariatydy, projekcja, fasada gmachu Zachęty Narodowej Galerii Sztuki w Warszawie, 2005 r.

Artysta zajmuje się tzw. pomnikoterapią, czyli wyświetlaniem na budynkach instytucji publicznych wielkoformatowych projekcji. Porusza w nich problematykę wykluczenia, obcości, przemocy, wojny i imigracji. Udziela głosu ludziom pokrzywdzonym, którzy dzięki temu zostają zauważeni przez społeczeństwo, dotychczas obojętne na ich los.

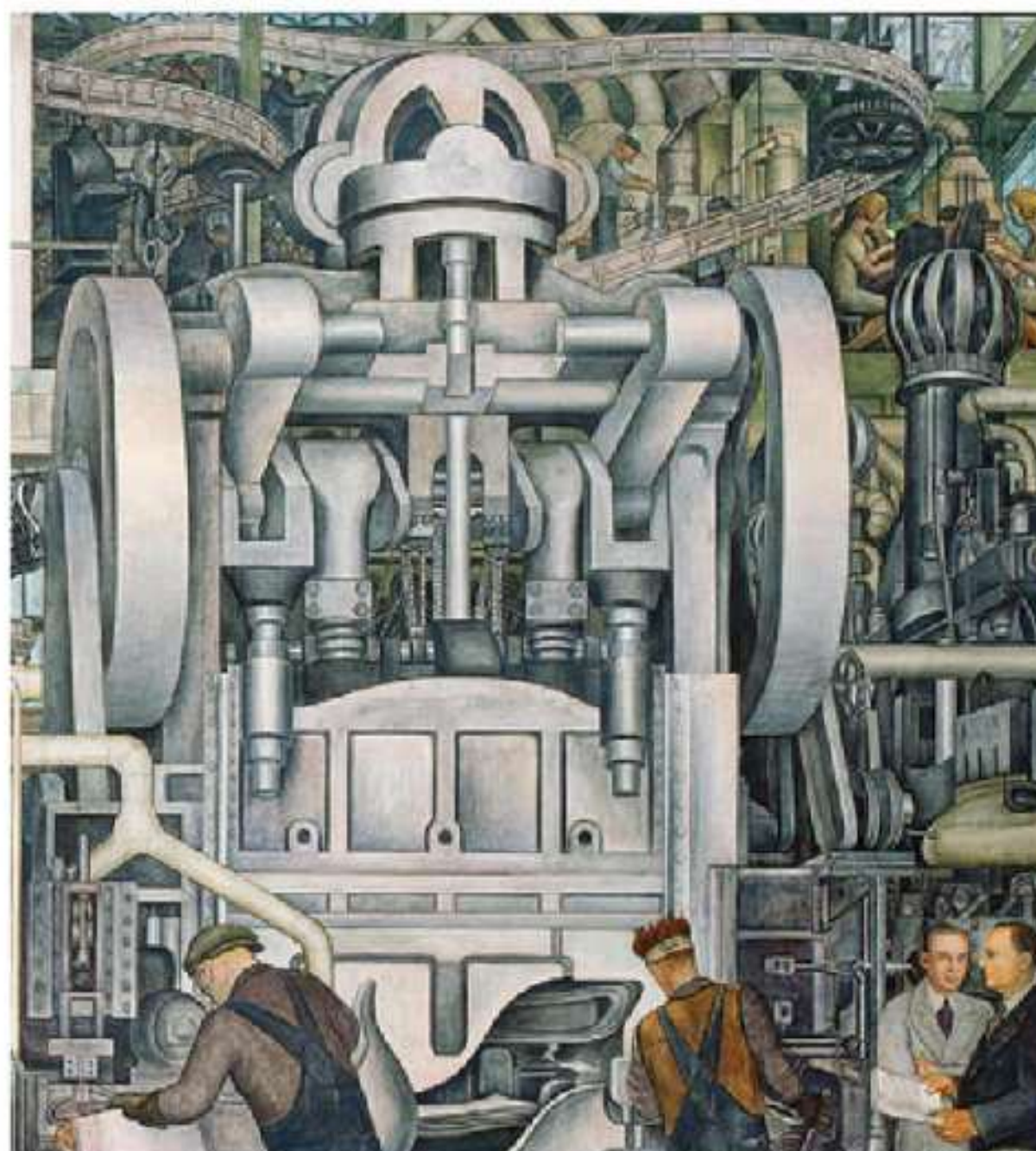
WYBRANE NURTY SZTUKI PUBLICZNEJ

■ MURAL – Z MEKSYKAŃSKIEJ TRADYCJI

Muralizm, czyli wielkoformatowe malarstwo ściennie, wywodzi się z tradycyjnej, społecznie zaangażowanej meksykańskiej sztuki skierowanej do prostych ludzi. Artyści tworzą murale na zamówienie władz miejskich, instytucji, firm i prywatnych osób. Współczesne dzieła tego typu mogą być zarówno realistyczne, jak i abstrakcyjne. Czasem są umieszczone na jednej ścianie, niekiedy bywają rozplanowane na kilku powierzchniach. Twórcy murali zmieniają skalę przedstawianych obiektów, często do gigantycznych rozmiarów, oraz stosują iluzję przestrzeni. Sięgają też po kontrastowe, wyraziste barwy. Murale powstają zarówno przy użyciu tradycyjnych narzędzi i technik malarskich, jak i farb w sprayu czy szablonów. Praca nad tak monumentalnymi dziełami wymaga precyzyjnego projektu – malowanie bez planu, czyli improwizacja, jest wśród twórców murali rzadką i podziwianą umiejętnością.



DAVID ALFARO SIQUEIROS [sikejros], *Uzbrojony lud*, mural, Narodowe Muzeum Historyczne w Chapultepec (Meksyk), 1957–1965 r.



DIEGO RIVERA, *Przemysł w Detroit*, mural, Instytut Sztuki w Detroit (Stany Zjednoczone), 1932–1933 r.

■ GRAFFITI – OD SUBKULTURY DO SZTUKI

Graffiti, czyli typ naściennych malowideł tworzonych w miejskim otoczeniu przy użyciu farb w sprayu i szablonów, narodziło się w latach 50. XX w. w Filadelfii i Nowym Jorku. Działali tam twórcy określani mianem *wall writers* (ang. 'pisarze ścian'). Umieszczali oni w przestrzeni publicznej krótkie napisy – nazwy gangów ulicznych, do których należeli, improwizowane utwory poetyckie i tagi, czyli pseudonimy zapisane w charakterystycznym stylu, po którym można było rozpoznać twórcę. Początkowo głównym celem autorów graffiti było promowanie swojego talentu w przestrzeni publicznej – przedstawiciele tej subkultury podejmowali ryzyko zdobycia sławy w sytuacji, kiedy malowanie graffiti było nielegalne. Od lat 70. XX w. skala zjawiska rosła. Twórcy zaczęli konkurować o przestrzeń, malując swoje znaki nie tylko na ścianach, lecz także na wagonach metra. Subkulturą zainteresowali się artyści, m.in. Jean-Michel Basquiat, który jako pierwszy autor graffiti prezentował swoje prace na wystawach w galeriach sztuki.



*Jestem najlepszym artystą,
farba w sprayu, Nowy Jork,
1963 r.*



JEAN-MICHEL BASQUIAT, *Pyro*, akryl i kredki na płótnie, 218 × 172 cm, 1984 r.



KEITH HARING, bez tytułu (*Aniol i delfin*), winyl na plandecy, 183 × 183 cm, 1982 r.

JEAN-MICHEL BASQUIAT

Amerykański twórca graffiti, malarz, rysownik, grafik, muzyk i didżej, przyjaciel i współpracownik Andy'ego Warhola. Nie miał wykształcenia artystycznego. W 1980 r. artysta zagrał samego siebie w filmie *New York Beat* – dopiero wtedy, dzięki pieniądзом i pracowni otrzymanej od wytwórni filmowej, mógł zająć się malarstwem. Stworzył rozpoznawalny styl, którego elementami są m.in. głowy podobne do czaszek, otoczone aureolą dreadów, a także wielobarwne tło i dynamiczna kreska nawiązująca do malarstwa ekspresjonistycznego. Basquiat był najmłodszym artystą prestiżowej międzynarodowej wystawy Documenta 7 w Kassel w Niemczech. Zmarł młodo w wyniku przedawkowania narkotyków.

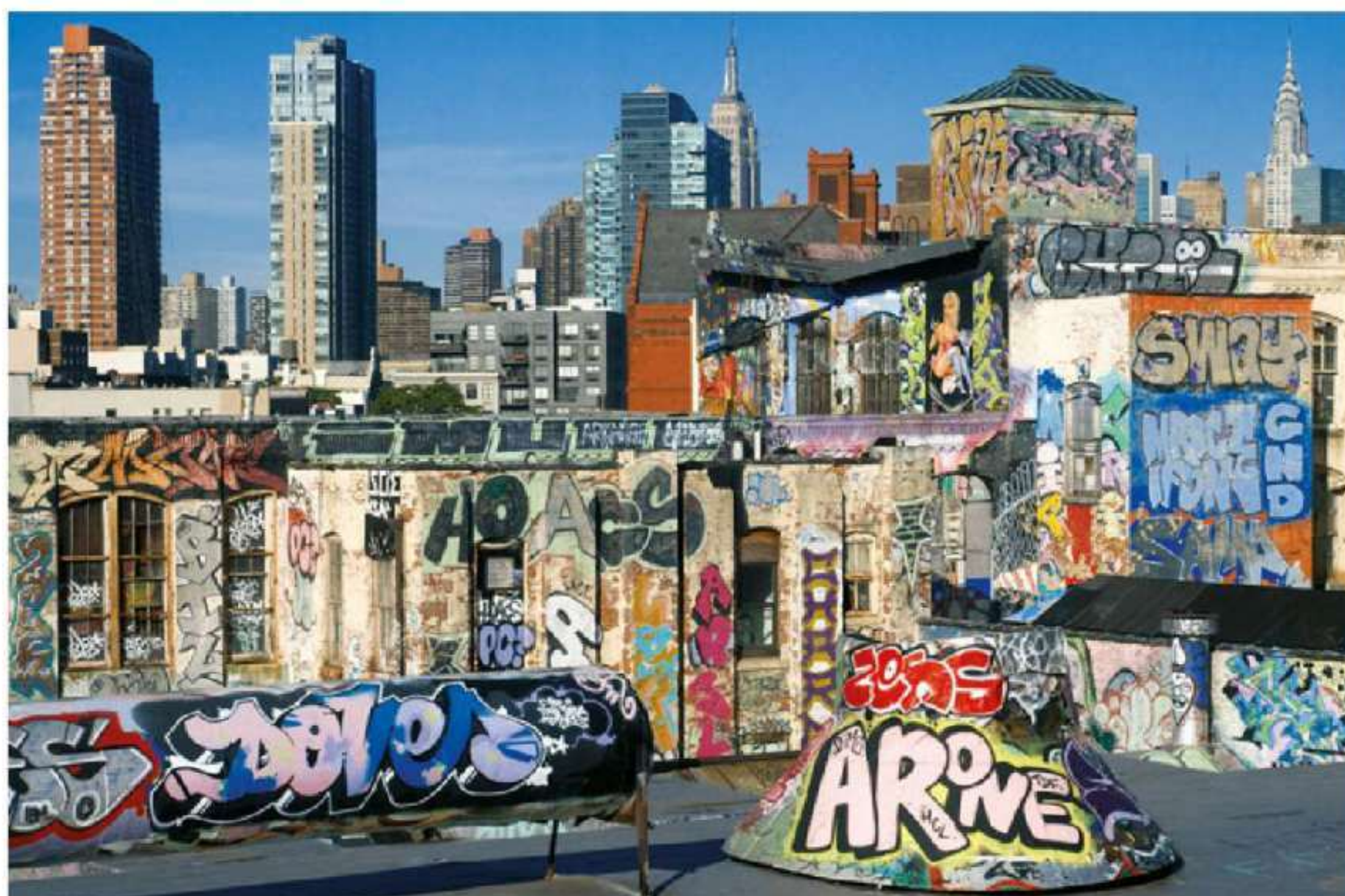
Jean-Michel Basquiat żył w latach 1960–1988.



■ STREET ART – WALKA O PRZESTRZEŃ

Street art, nazywany też **sztuką ulicy**, wywodzi się z subkultury graffiti i muralizmu. Wyznacznikami ważniejszymi niż forma dzieł są nieoficjalny charakter prac, a także spontaniczny i anonimowy wymiar tej aktywności, krytycznej w stosunku do kultury masowej i świata sztuki. Twórcy street artu mogą działać legalnie (na podstawie pozwolenia na malowanie w określonych miejscach) lub nielegalnie. Prace tego nurtu pojawiają się na ścianach i chodnikach w formie napisów lub obrazów – graffiti oraz murali. Artyści zasłaniają też elementy przestrzeni czy ustawiają nowe obiekty. Przyklejają plakaty i ogłoszenia, wykorzystują bilbordy lub opuszczone budynki jako miejsca prezentacji swojej twórczości. Główną strategią sztuki ulicy jest walka o odbiorcę, przestrzeń publiczną i prawo do wolności wypowiedzi. Do przekazywania prywatnych opinii na temat polityki i problemów społecznych artyści street artu wykorzystują techniki typowe dla przemysłu reklamowego.

► O świecie sztuki czytaj na s. 22–23.



W latach 70. XX w. twórcy graffiti z nowojorskich dzielnic Washington Heights i Bronx konkurowali o przestrzeń, zamalowując wzajemnie swoje podpisy na ścianach. Wykształciły się różne style, na wagonach pociągów można było dostrzec pierwsze pejzaże i postacie z kreskówek. Wkrótce zjawisko objęło całą metropolię. W ten sposób powstały swoiste publiczne galerie graffiti, często na pofabrycznych murach czy zrujnowanych budynkach.

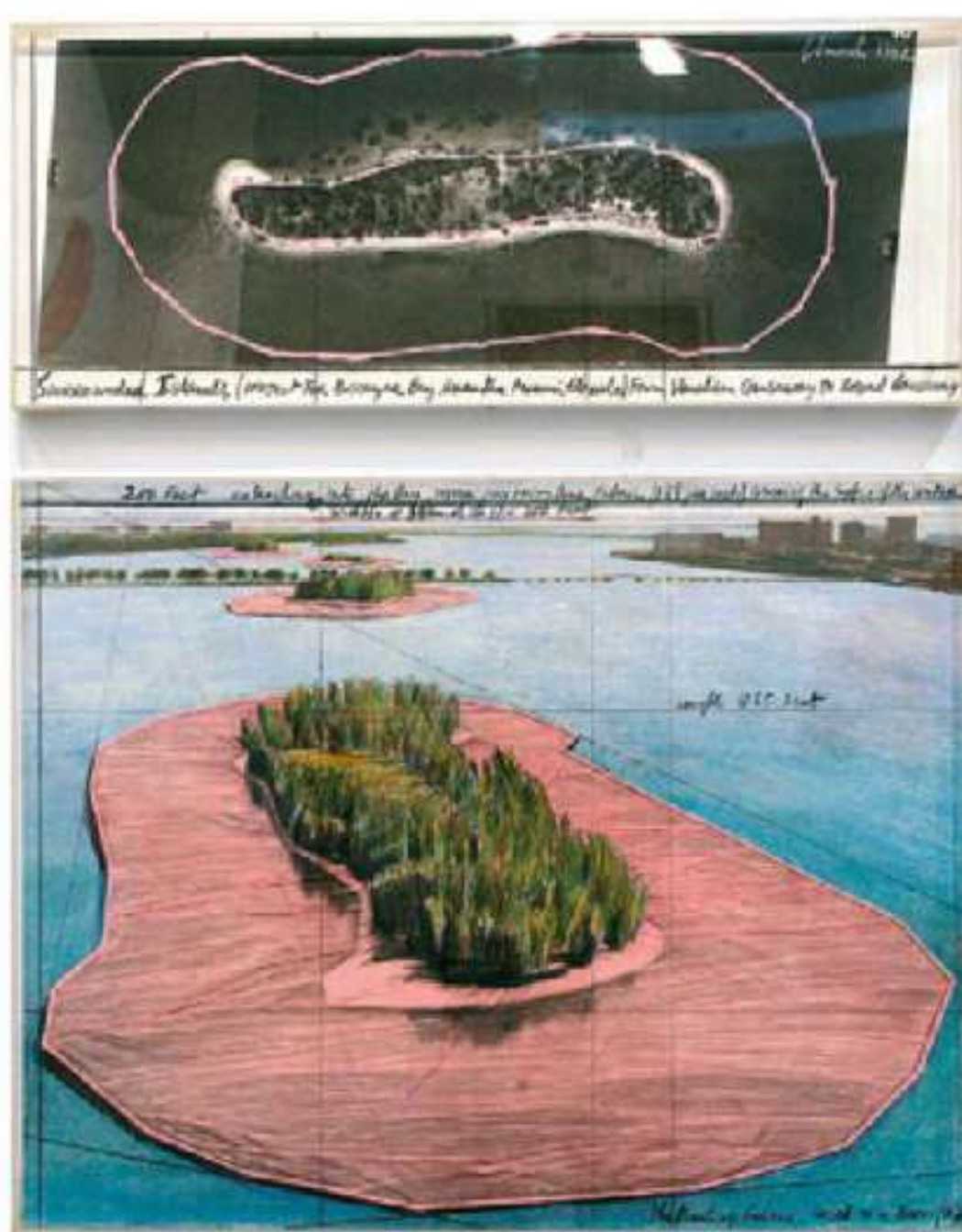


BANKSY, bez tytułu (*Bankomat łapiący dziewczynkę*), szablon, farba w sprayu, Londyn i Exmouth (Wielka Brytania), 2007 r.

Artysta tworzy graffiti i instalacje o tematyce społeczno-politycznej. Najczęściej stosuje technikę szablonu połączoną z malarstwem, która pozwala mu szybko nanieść kompozycję na ścianę. Działa nielegalnie, dlatego swoją tożsamość ukrywa pod pseudonimem, a w trakcie pracy zakrywa twarz. Prace Banksy'ego są sprzedawane na aukcjach sztuki, czasem nawet w postaci wyciętych fragmentów murów.

■ LAND ART – Z MIASTA DO NATURY

Land art (sztuka ziemi) to rozwijający się od lat 60. XX w. nurt twórczości o ekologicznym charakterze, pokrewny minimalizmowi i wywodzący się z konceptualizmu. Dzieła reprezentujące ten kierunek powstają w naturalnym otoczeniu. Ukształtowanie terenu oraz warunki atmosferyczne wpływają na ich wygląd i trwałość. Formy prac są zazwyczaj abstrakcyjne – to konstrukcje tworzone z ziemi i surowców dostępnych w przyrodzie oraz materiałów budowlanych. Strategie twórców sztuki ziemi polegają na przekształceniu krajobrazu naturalnego, zasłonięciu lub przeniesieniu jego składników (np. skał, mas ziemi i kamieni) bądź uporządkowaniu elementów występujących w środowisku. Za sprawą artystów tego nurtu sztuka znalazła się poza miastami i galeriami. Odbiorcy muszą się wybrać w podróż, aby zobaczyć dzieła – niektóre z nich istnieją krótko i ulegają zniszczeniu. Jako ślad po nich zachowują się dokumentacja techniczna, fotografie i filmy.



CHRISTO I JEANNE-CLAUDE, *Otoczone wyspy*, projekt instalacji, ołówek, węgiel, kredki woskowe oraz zdjęcia lotnicze, 1980–1983 r.



CHRISTO I JEANNE-CLAUDE, *Otoczone wyspy*, instalacja, tkanina syntetyczna, 604 m², zatoka Biscayne w Miami, 1980–1983 r.



Gigantyczna skala dzieła sprawiła, że w pełni można je było ocenić jedynie z samolotu lub helikoptera, a obecnie – tylko na zdjęciach lotniczych i rysunkach projektowych. Rozmiar prac land artu jest dostosowany do wymogów otwartej przestrzeni, w której jakiegokolwiek dzieła mniejszych gabarytów stałoby się niedostrzegalne. W przypadku tej pracy o efekcie – oprócz rozmiaru – decyduje również żywy kolor tkaniny, kontrastujący z przyrodą.

ROBERT SMITHSON, *Spiralna grobla*, skała, kryształki soli, woda, ziemia, ok. 457 × 4,5 m, Wielkie Jezioro Słone w stanie Utah (Stany Zjednoczone), 1970 r.

W surowej, skromnej formie pracy można dostrzec podobieństwo do twórczości prehistorycznej, opartej na najprostszych wzorach i znakach. Dzieło przypominało naturalnie występujące nierówności terenu, przez co widz mógł nie zauważyć, że obcuje z wytworem człowieka. Regularność kształtu była dostrzegalna dopiero z lotu ptaka.

DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

JR, *ELLIS ISLAND*

- 1 Przyjrzyj się uważnie reprodukcji dzieła francuskiego artysty, a następnie zapoznaj z przykładową analizą i interpretacją pracy. Dokumentację fotograficzną projektu możesz obejrzeć na oficjalnej stronie internetowej twórcy. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się omówienie pracy, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



mural, Nowy Jork, 2016 r.

Mural wykonany przez artystę street artu o pseudonimie JR zajmuje całą ścianę nowojorskiego budynku, położonego na Ellis Island. Zwarta, zamknięta kompozycja ciasno zagospodarowująca boczną ścianę budowli jest czarno-białym, realistycznym portretem grupy dzieci. Ich ubiór nie prezentuje się współcześnie – postacie wyglądają jak na zdjęciach z przełomu XIX i XX w. Ponadto stroje portretowanych są zniszczone, zatem można przypuszczać, że to dzieci z niezamożnych rodzin. Postaci stoją dość nieufnie w zwartej grupie, tak jakby znalazły się w nowej, nieznanej sytuacji, ale jednocześnie wszystkie z ciekawością patrzą na wprost, w kierunku widza. Dzieci zostały ukazane bez tła, co każe zgadywać, kim są i czego doświadczają.

Praca, podobnie jak inne dzieła artysty, powstała na podstawie zdjęcia, stąd drobiazgowość ukazania postaci. W ciągu 20 lat pracy twórczej JR wypracował indywidualną, charakterystyczną technikę – wykonuje fotografie lub prosi o to uczestników projektu, a następnie drukuje zdjęcia w ogromnym powiększeniu i przykleja, często na zasadzie kolażu, na murach lub innych podłożach w przestrzeni publicznej. Jeszcze jako nastolatek twórca znalazł aparat fotograficzny w metrze i to przypadkowe zdarzenie pozwoliło mu połączyć dwie pasje – street art i fotografię. Na początku uwieczniał własne prace lub portretował znajomych, a wydrukowane w powiększeniu zdjęcia rozklejał na murach. Artysta wykorzystuje przestrzeń miasta jako wielką, demokratyczną galerię sztuki, dającą każdemu wolność wypowiedzi.

W przypadku analizowanego dzieła za źródło inspiracji posłużyła fotografia archiwalna, co wynika z założeń całego projektu *Ellis Island*, realizowanego przez artystę. Inicjatywa była poświęcona pamięci milionów imigrantów, którzy przybyli do Stanów Zjednoczonych na przełomie XIX i XX w. Ellis Island to niewielka wyspa w Nowym Jorku (w pobliżu znajduje się Statua Wolności), na której w latach 1892–1954 mieściły się ośrodek i szpital, przyjmujące większość ludzi przybywających do Ameryki. Dzisiaj w tym miejscu znajduje się Muzeum Emigracji. Częścią projektu jest film dokumentalny *Ellis*. W rolę narratora wcielił się znany amerykański aktor Robert de Niro, opowiadający o swoich bliskich, którzy przybyli do Nowego Jorku z Włoch i dzielili los wielu tysięcy podobnych rodzin, zaczynających nowe życie w Stanach Zjednoczonych.

Projekt *Ellis Island* jest charakterystyczny dla twórczości artysty, poruszającego problemy społeczne i polityczne, a także odnoszącego się do specyfiki danego miejsca. Zazwyczaj tematyka prac JR nawiązuje do bieżącej sytuacji – projekty są kierowane do konkretnych społeczności (slumsy w Afryce, fawele – dzielnice nędzy w Brazylii) i realizowane wraz z nimi w środowisku ich życia, na murach budynków, plandekach pokrywających prowizoryczne baraki czy wagonach pociągów. JR opowiada historie zwykłych ludzi, portretuje mieszkańców wielkich miast i ofiary wojen.

W tym kontekście staje się jasne, że ukazane na muralu postaci to dzieci imigrantów. Ich spojrzenia można interpretować jako pełne obaw, ale i nadziei na lepsze życie w zupełnie obcym miejscu, które będzie dla nich nowym domem i drugą ojczyzną.

informacje o lokalizacji
pracy

temat, kolorystyka,
kompozycja

technika

kontekst – życie
i twórczość artysty

kontekst – informacje
o projekcie

kontekst – historia
miejsca

kontekst – informacje
o projekcie

kontekst – społeczne
zaangażowanie artysty

klucz interpretacyjny

- 2** Przyjrzyj się uważnie reprodukcji pracy *Kajdanki*, wykonanej w Berlinie przez artystę o pseudonimie Blu. Odszukaj w dostępnych źródłach reprodukcje innych dzieł tego twórcy i informacje o nich. Porównaj zaprezentowany obiekt z pozostałymi pracami tego autora. Następnie dokonaj analizy oraz interpretacji dzieła. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



mural, dzielnica Kreuzberg [krojberg] w Berlinie, 2008 r.

1. Co przedstawia mural? Jak prezentuje się w otoczeniu?
2. Jakie emocje i skojarzenia wywołuje praca? Jakie jest Twoje pierwsze wrażenie?
3. Co możesz powiedzieć o środkach zastosowanych przez artystę: liniach i plamach, kolorystyce, kompozycji? Jak oddziałuje skala pracy?
4. Kim może być namalowana postać? Jak jest ubrana i jaki gest wykonuje?
5. Co, Twoim zdaniem, może symbolizować złoty łańcuch, łączący zegarki na rękach ukazanej osoby?
6. Do jakich zjawisk współczesności odnosi się artysta?
7. Na czym polega indywidualny styl tego twórcy?

SZTUKA PUBLICZNA W SKRÓCIE

- Sztuka publiczna to różne formy dzieł powstające w przestrzeni publicznej, czyli obszarze stanowiącym wspólne dobro społeczeństwa. Zwykle pod tym pojęciem rozumiemy tereny miejskie. Wyznacznikiem tego nurtu sztuki jest miejsce prezentacji, nie wygląd pracy.
- Najczęściej z myślą o przestrzeni publicznej tworzone są rzeźby oraz instalacje typu *site specific works* i *environmental art*.
- Dzieła sztuki publicznej często powstają na oficjalne zamówienie. Obok nich w przestrzeni wspólnej występuje też twórczość o nieoficjalnym charakterze, np. *street art*.
- Podstawowa funkcja oficjalnych rzeźb polega na podniesieniu walorów estetycznych i prestiżu danej okolicy oraz zaakcentowaniu historii i znaczenia danego obszaru miasta, a także upamiętnieniu ważnych osób. Prace w przestrzeni publicznej mogą też być miejscem rozrywki.
- Muralizm, czyli wielkoformatowe malarstwo ściennie, wywodzi się z tradycyjnej, społecznie zaangażowanej meksykańskiej sztuki skierowanej do prostych ludzi. Artyści tworzą murale na zamówienie władz miejskich, instytucji, firm i prywatnych osób.
- Graffiti to typ ściennych malowideł, wykonywanych nielegalnie w przestrzeni miejskiej przy użyciu farb w sprayu i szablonów, wywodzący się z amerykańskiej subkultury.
- Street art jest nieoficjalną działalnością w przestrzeni publicznej, której twórcy łączą graffiti z rzeźbą, asamblażem, instalacją, elementami akcjonizmu, sztuki miejsca i otoczenia.
- Land art to sztuka powstająca w naturalnym krajobrazie, który zostaje przekształcony na stałe lub tylko czasowo. Prace tworzone w tym nurcie są wystawione na działanie sił przyrody.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Przygotuj prezentację dotyczącą sztuki publicznej w Twojej najbliższej okolicy albo regionie. Pracę możesz wzbogacić samodzielnie wykonanymi zdjęciami.
- 2 Przeanalizujcie przykłady dzieł w przestrzeni publicznej zebrane w części podręcznika *Sztuka współczesna w Polsce* (s. 190–193). Do jakich z poznanych przez Was form twórczości można zaliczyć te prace? Omówcie związek każdego dzieła z miejscem, w którym ono występuje.
- 3 Podzielcie się na grupy. Zadaniem każdego zespołu będzie przygotowanie wystąpienia dotyczącego dowolnego polskiego miasta murali albo festiwalu sztuki ulicy. Następnie wspólnie wybierzcie najciekawsze – Waszym zdaniem – przykłady prac.
- 4 Zaprojektuj wlepki, szablony i plakaty z portretami lokalnych, współczesnych bohaterów. Skorzystaj z kopii archiwalnych zdjęć i wycinków gazet. Opracuj materiał w odpowiednim programie graficznym – tak aby uprościć wizerunek postaci i uczynić go widocznym z daleka.
- 5 Przygotuj projekt muralu dla dowolnej przestrzeni publicznej. Zgromadź dokumentację fotograficzną z miejsca, w którym można by zamieścić Twoje dzieło, a następnie stwórz wizualizację.
- 6 Przed następną lekcją przypomnij sobie, czy zdarzyło Ci się oglądać dzieło lub widowisko wykreowane z użyciem efektów świetlnych, laserów, wyświetlaczy. Jak artyści mogą wykorzystywać elektronikę?



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ Banksy, *Wojna na ściany*, Kraków 2012.
- ▶ Sebastian Cichocki, Ewa Małgorzata Tatar, *Ziemia pracuje!*, Warszawa 2013.
- ▶ Nicholas Gane, *Świat graffiti. Sztuka ulicy z pięciu kontynentów*, Warszawa 2008.
- ▶ Michael Lailach, *Land Art*, Kolonia 2007.
- ▶ *Publiczna kolekcja sztuki XXI wieku m.st. Warszawy*, praca zbiorowa, Warszawa 2012.
- ▶ Galeria V9 w Warszawie, miejsce wystaw, koncertów i warsztatów sitodruku.
- ▶ Muzeum street artu Urban Nation w Berlinie.
- ▶ *Basquiat. Taniec ze śmiercią*, film biograficzny, reż. Julian Schnabel, USA 1996.
- ▶ *Christo: Wrapped Walk Ways (Christo: opakowane ścieżki)*, film dokumentalny, reż. Michael Blackwood, USA 2009.
- ▶ *New York Beat (Nowojorski bit)*, fabularyzowany film dokumentalny z 1981, reż. Edo Bertoglio, USA 2001.
- ▶ *The Gates (Bramy)*, film dokumentalny, reż. Antonio Ferrera, Albert Maysles, USA 2007.
- ▶ *Wall Writers (Pisarze ścian)*, film dokumentalny, reż. Roger Gastman, USA, Bermudy 2016.
- ▶ *Wszechświat Keitha Haringa*, film dokumentalny, reż. Christina Clausen, Włochy 2008.
- ▶ *Wyjście przez sklep z pamiątkami*, reż. Banksy, Wielka Brytania 2010.

8. MULTIMEDIA W KULTURZE I SZTUCE

Komputery w służbie artystów

Artyści każdej epoki poszukują takich środków wyrazu, tworzyw i technik, które pozwolą im jak najlepiej opowiedzieć o świecie. W swoich wysiłkach są uzależnieni od rozwoju techniki – i tak w prehistorii powstawały kościane figurki, w renesansie rozpowszechniło się malarstwo olejne, XIX stulecie to czas fascynacji fotografią, a wiek XX był momentem pojawienia się w sztuce zwykłych przedmiotów, farb akrylowych i plastiku. Najbardziej rewolucyjne okazały się ostatnie dekady, gdy twórcy zwrócili swoje zainteresowania w stronę telewizji, sprzętu audio-wideo i komputerów. Artyści szybko przyswoili sobie nowoczesne technologie jako środki wyrazu do komentowania współczesnej kultury, opartej na masowej komunikacji i rozrywce. W tym rozdziale znajdziesz odpowiedź na pytanie, jak w efekcie zmieniły się formy dzieł.

O TYM SIĘ DOWIESZ:

- Czy program komputerowy może być dziełem sztuki?
- Czy internet zastąpi muzea i galerie sztuki?
- W jaki sposób odbiorcy mogą współtworzyć projekty artystyczne?
- Czy dzieło sztuki da się włączyć i wyłączyć?

NA POCZĄTEK

Odpowiedz, czy interesujesz się nowymi modelami sprzętu elektronicznego. Opisz, co czujesz, gdy korzystasz z nieznanego Ci urządzenia audiowizualnego. Zastanów się, czy twórcy doświadczają podobnych emocji, gdy odkrywają nowe techniki lub narzędzia.

CZYM SĄ MEDIA, NOWE MEDIA I MULTIMEDIA?

Media, rozumiane jako środki wyrazu artystycznego, są obecne w sztuce od zawsze. Do mediów tradycyjnych możemy zaliczyć m.in. rysunek i malarstwo. **Nowymi mediami** nazywamy natomiast elektroniczne i cyfrowe techniki przekazu – w połowie minionego stulecia były to telewizja i radio, potem ich miejsce zajęły komputery. W drugiej połowie XX w. pojawił się termin *intermedia*. Dotyczy on takich działań artystycznych, które nie mieszczą się w żadnym gatunku sztuki i łączą różne dyscypliny, np. grafikę i poezję. W ostatnich dekadach mówi się raczej o **multimediach**, co oznacza 'wielość mediów' (łac. *multi* – 'wiele', *medium* – 'środek przekazu'). Multimedia polegają na równoczesnym wykorzystaniu kilku środków przekazu w postaci cyfrowej – tekstu, dźwięku, grafiki, animacji i wideo – do stworzenia nowego komunikatu, którego celem może być informacja, rozrywka, edukacja czy wykreowanie dzieła sztuki. Początkowo termin ten stosowano w odniesieniu do prac artystów, którzy łączyli muzykę, ruch, słowo i projekcje wideo. Na przełomie lat 80. i 90. XX w. mianem twórczości multimedialnej zaczęto nazywać projekty realizowane przy pomocy komputerów.

Urządzenia cyfrowe od kilkunastu lat są w powszechnym użytku: służą pracy, edukacji i rozrywce. Dla wielu z nas dostęp do internetu jest tak naturalny i niezbędny jak powietrze – nie wyobrażamy sobie bez niego życia. Zasoby sieci to dziś pierwsze źródło informacji, sposób na poznawanie ludzi i utrzymywanie znajomości oraz miejsce, gdzie można oglądać filmy, słuchać muzyki czy publikować własną twórczość. Współczesność bywa nazywana **erą cyfrową**, mówi się też o **cyfrowej rewolucji** – te określenia odzwierciedlają, jak bardzo nowe media zmieniły świat.

CO NAZYWAMY SZTUKĄ NOWYCH MEDIÓW?

Sztuką nowych mediów (new media art) określamy nurty, w których wykorzystuje się narzędzia cyfrowe, programy komputerowe oraz internet. Jej przedstawiciele badają obszary odległe od tradycyjnej twórczości, takie jak teoria komunikacji, sposoby kodowania i odbioru informacji czy rzeczywistość wirtualna. Artyści nowych mediów przedstawiają współczesny świat zdominowany przez technologię oraz analizują zachodzące wokół zmiany, aby skłonić nas do działania i refleksji. Dzięki możliwościom technicznym i wykorzystaniu internetu powstają nowe typy dzieł: performance'y w wirtualnej rzeczywistości, obiekty sztucznej inteligencji, formy oprogramowania lub gry wideo. Twórcy odwołują się przy tym często do tradycyjnych mediów i przetwarzają powszechnie znane motywy. Nowa sztuka przypomina w ten sposób o swojej nienaturalności – wprowadza dystans, przez co odróżnia się od masowej rozrywki i multimedialnych usług.

Dzisiejsza sztuka nowych mediów wywodzi się z form powstających od końca lat 60. XX w., sprzed epoki cyfrowej – wideo-artu, wideoinstalacji i projekcji audiowizualnych. Artyści tych nurtów korzystali z nagrań na taśmach analogowych oraz projektorów i telewizorów wyposażonych w kineskopy.



POZYCJA TWÓRCY I ODBIORCY SZTUKI W ŚWIECIE KOMPUTERÓW

Dzięki popularności komputerów, a także łatwemu dostępowi do internetu zmieniła się sytuacja twórców i odbiorców dzieł sztuki. Artysta coraz częściej jest kreatorem doświadczenia w rzeczywistości wirtualnej albo projektantem programów komputerowych. Nierzadko dzieli też autorstwo z innymi użytkownikami sieci. Odbiorca natomiast – poprzez korzystanie z aplikacji, programów czy gier – staje się współtwórcą działań artystycznych. Samodzielnie decyduje o miejscu i czasie kontaktu ze sztuką, może także wpływać na tymczasową strukturę dzieła.

Nowe media zmieniły również sytuację adresatów sztuki tradycyjnej. Reprodukcyjne dzieła są powszechnie dostępne w sieci – kontakt z dziełami odbywa się za pośrednictwem komputera, a nie w muzeum czy galerii. Nawet podczas wystaw możemy jednocześnie korzystać z aplikacji dostępnych na urządzeniach cyfrowych.

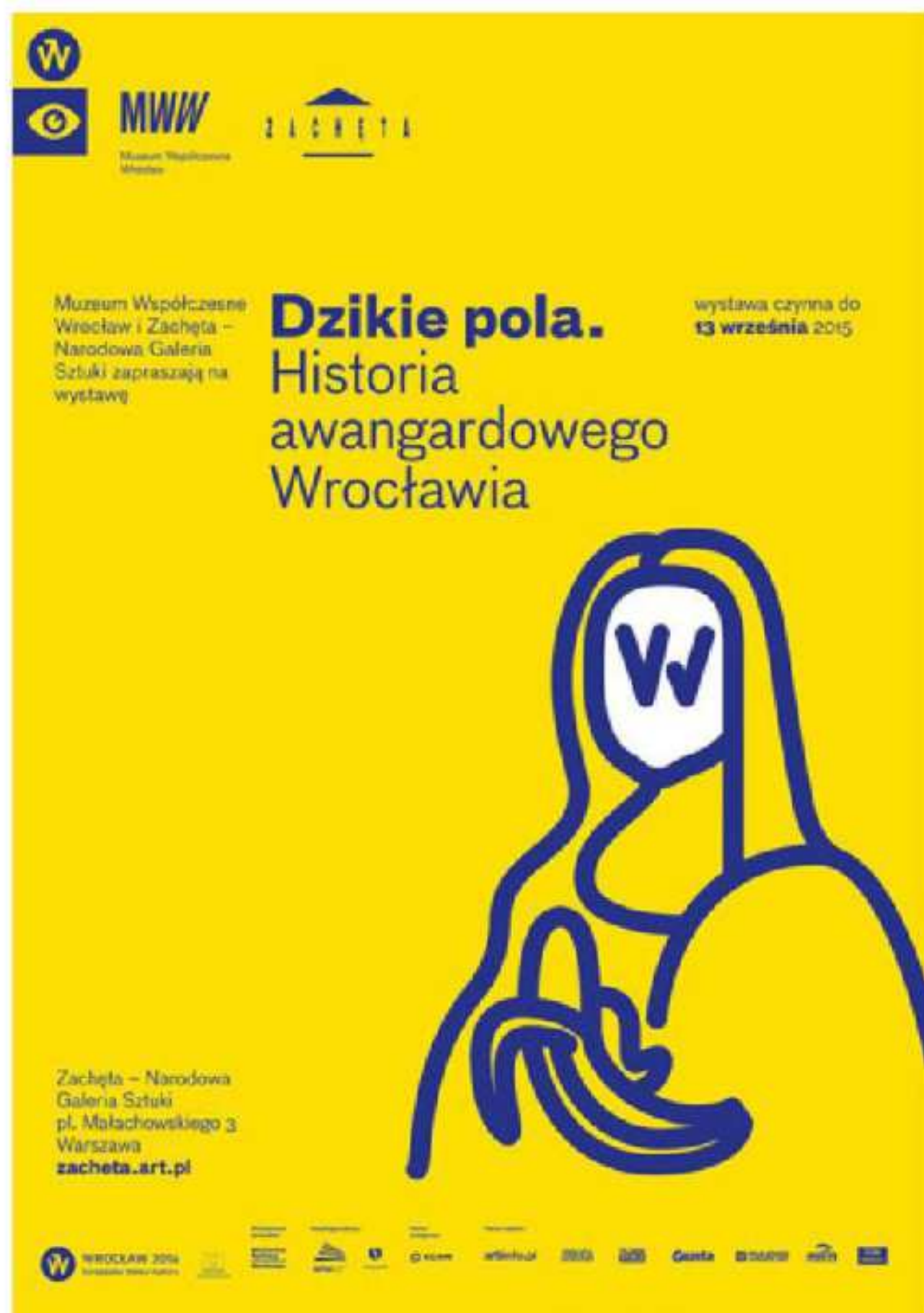
NOWE TECHNIKI I NARZĘDZIA

Grafika komputerowa to dziś najbardziej rozpowszechnione i uniwersalne narzędzie, które ma zastosowanie wśród artystów oraz w wielu dziedzinach codziennego życia. Dzięki niej powstają filmowe efekty specjalne, gry komputerowe, animacje, strony internetowe, reklamy, ilustracje, komiksy, plakaty czy projekty nadruków na ubraniach. Programy graficzne o różnym stopniu trudności i zaawansowania są dostępne nie tylko dla profesjonalistów – dają możliwość nauki samodzielnego projektowania i tworzenia także zwykłym użytkownikom komputerów, również Tobie.

Grafikę komputerową dzielimy na **grafikę rastrową** oraz **wektorową**. Pierwszy typ obejmuje obrazy składające się z pikseli, czyli pojedynczych punktów, natomiast drugi – obrazy konstruowane z linii, łuków i wielokątów. Inna klasyfikacja odwołuje się do tego, jakie osiągnięto efekty wizualno-przestrzenne: **grafika dwuwymiarowa** (2D) przedstawia obiekty płaskie, a **trójwymiarowa** (3D) służy tworzeniu iluzji przestrzennej.

Obrazy rastrowe powstają zwykle na skutek skanowania obrazów analogowych lub fotografii cyfrowych. Do zalet tej techniki należą: szeroka paleta barw, możliwość modyfikacji kontrastu, jasności i nasycenia kolorów, a także stosowania retuszu i fotomontażu. Ograniczeniem grafiki rastrowej jest jednak duża objętość plików, która przekłada się na pogorszenie jakości obrazu przy dużych powiększeniach.

Tworzenie obrazów w grafice wektorowej pozwala na zmiany rozmiaru pliku graficznego (skalowanie, powiększenie lub pomniejszenie) bez utraty jego jakości. Zaletą wspomnianej techniki jest też możliwość jej zastosowania do opisu przestrzeni trójwymiarowych. Grafika wektorowa to podstawowa, najczęściej używana forma cyfrowej twórczości artystycznej.



MARIAN MISIAK, plakat wystawy *Dziki Pola. Historia awangardowego Wrocławia*, 2015 r.



KAROL BANACH, plakat *Afryka*

TECHNIKI I NARZĘDZIA SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

MASHUP [maszap]

Pierwotnie oznaczał łączenie, na zasadzie kolażu, dwóch lub więcej utworów z różnych gatunków muzycznych. W szerokim sensie ta strategia polega na tworzeniu nowego utworu poprzez zestawienie zróżnicowanych elementów.

HIPERMEDIA

Interaktywne multimedia, których podstawową strukturę stanowi hipertekst – czyli układ elementów powiązanych ze sobą siecią odnośników. Ta wielość przenikających się składników dzieła wymaga od odbiorcy aktywnego uczestnictwa.

SAMPLING

To metoda komponowania utworu z kilku–kilkunastu niewielkich fragmentów innych materiałów audio-wideo, zapisanych analogowo i następnie poddanych digitalizacji (przekształceniu w cyfrową formę) na zasadzie tzw. prawa cytatu.

REMIKS

Tę strategię twórczą nazywa się mianem „kopiuj-wklej”. Polega ona na przekształcaniu elementów dzieł innych autorów. Takie cytaty, w postaci cyfrowej, są punktem wyjścia do stworzenia oryginalnej pracy, o całkowicie odmiennym znaczeniu i nowej formie. Przy respektowaniu praw autorskich (np. podaniu informacji o twórcach wykorzystanych fragmentów) remiks nie jest plagiatem.

HIPERTEKST

Jest rodzajem tekstu, w którym zaznaczone słowa lub frazy są linkami (ang. *link* – ‘łącze’), inaczej hiperłączami, odsyłaczami do innych tekstów, które uzupełniają lub tworzą z nim wspólny kontekst. Najlepszym przykładem hipertekstu jest internet – ze względu na nieskończone możliwości śledzenia hiperłączy, wyboru dowolnej ścieżki poznawania przekazu i współtworzenia treści przez użytkowników.

RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA (VR)

Skrót angielskiego *virtual reality*, oznacza wirtualną symulację rzeczywistości, czyli wykreowaną za pomocą specjalnych programów wizję przestrzeni, w której odbiorca – po nałożeniu specjalnych okularów, słuchawek czy kombinezonu – może przebywać i się poruszać. Wrażenie iluzji jest wywoływane przez połączenie obrazów wideo, grafiki komputerowej i elektronicznych dźwięków.



Zanim komputery stały się niewielkimi, przenośnymi i wygodnymi urządzeniami dostępnymi dla każdego, były potężnymi maszynami stosowanymi tylko w rządowych i uniwersyteckich ośrodkach badawczych. Komputer ENIAC, konstruowany od 1943 r. na Uniwersytecie Pensylwanii w Stanach Zjednoczonych, zajmował pomieszczenie o powierzchni ponad 300 m² i ważył 30 ton.



Technologia rzeczywistości wirtualnej powstała jako narzędzie na potrzeby NASA – Narodowej Agencji Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej. VR służyła do symulacji przebywania w stanie nieważkości. Dzięki niej przyszli astronauta mogli trenować przed lotami w przestrzeń kosmiczną.

WYBRANE NURTY I FORMY SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

■ WIDEO-ART – KAMERA I EKRAN JAKO NARZĘDZIA ARTYSTÓW

Początki tego nurtu, zwanego też **sztuką wideo**, wiążą się z fascynacją zjawiskiem telewizji. Jeszcze w 1963 r. koreański artysta Nam June Paik stworzył instalację z poukładanych pionowo i poziomo odbiorników telewizyjnych, ciekawych dla twórcy nie tylko jako urządzenie, lecz także jako nowy przedmiot codziennego użytku. Pod koniec lat 60. XX w. popularne stały się magnetowidy na kasety VHS i przenośne kamery przeznaczone dla amatorów. Użytkownicy telewizorów przestali być uzależnieni od oferty stacji telewizyjnych – mogli oglądać wykonane przez siebie nagrania oraz wypożyczać filmy i odtwarzać je w wybranym czasie. Rzeczy dziś oczywiste, jak możliwość przewijania bądź zatrzymania zarejestrowanych obrazów, były rewolucyjną zmianą. Te nowe perspektywy zainteresowały przedstawicieli najważniejszych kierunków tamtego okresu – minimalizmu, konceptualizmu oraz akcjonizmu – którzy zaczęli wykorzystywać sprzęt wideo w swojej twórczości.

Złudna rzeczywistość świata ekranów w dalszym ciągu zajmuje artystów, którzy przygotowują nagrania z wykorzystaniem technologii cyfrowej: animacje, videoperformance'y, cyfrowe wideoinstalacje, a także filmy interaktywne, zakładające ingerencję widza lub oddające głos aktorom. Przedstawiciele nurtu wideo-art stosują montaż komputerowy – deformują obrazy, nakładają je na siebie, łączą na podobieństwo kolażu ze wstawkami muzycznymi czy animowanymi (często ze znanych piosenek i filmów). Celem nie jest zapewnienie widzom prostej rozrywki, lecz odzwierciedlenie szumu informacyjnego współczesnego świata oraz banalnego charakteru komercyjnych mediów. Twórcy tego nurtu zwracają się też w stronę problematyki tożsamości i niepokojących zjawisk społecznych, jak ubóstwo czy wykluczenie.



Kaseta VHS

CIEKAWI SZTUKI

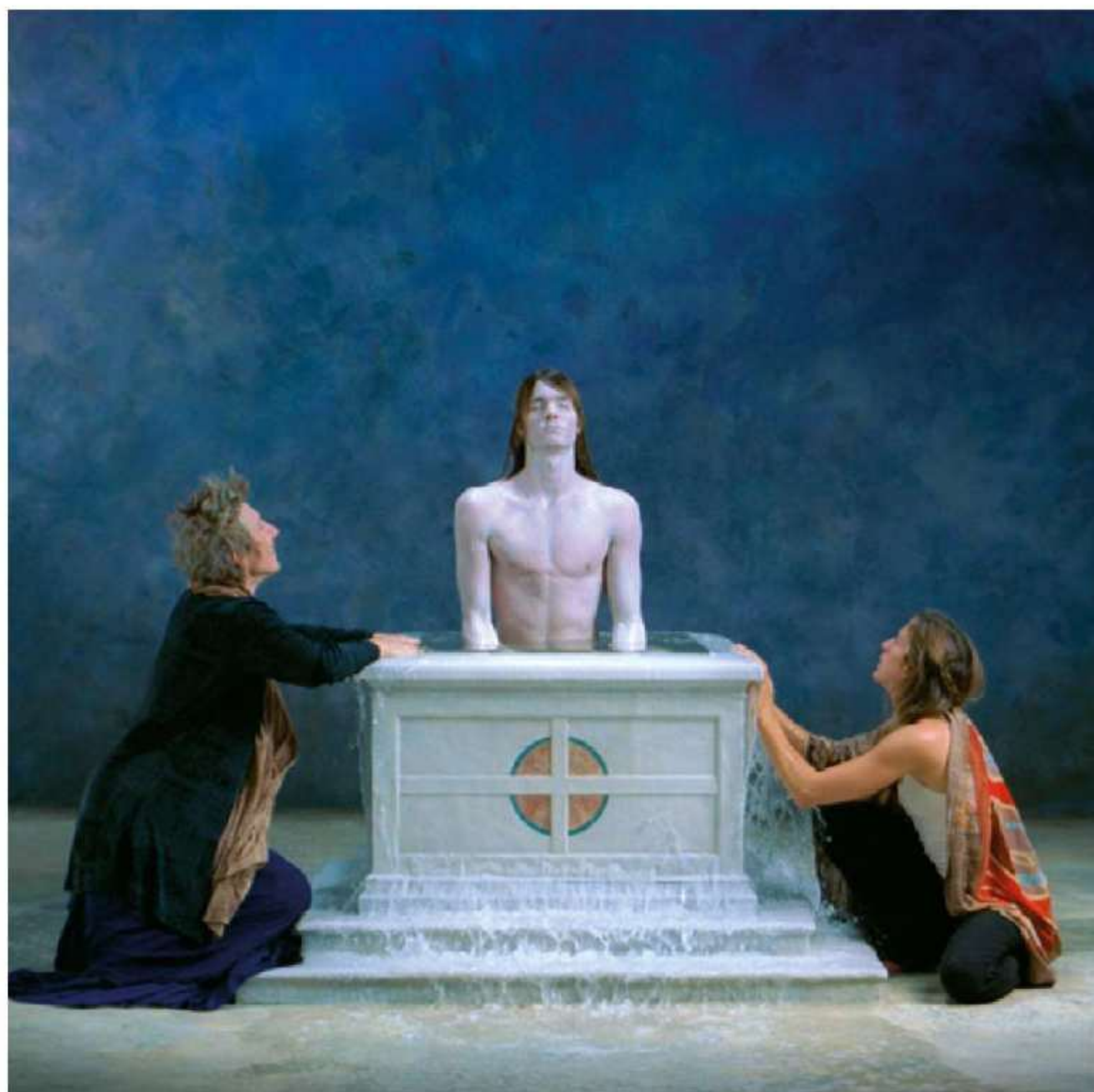
Amerykański artysta Matthew Barney [mefju barni] od 1994 r. kręci pełnometrażowe filmy, w których wykorzystuje cytaty z musicali, westernów czy horrorów. Różnica między jego twórczością a komercyjnym kinem polega na tym, że artysta nie skupia się na tradycyjnie prowadzonej fabule czy na relacjach bohaterów, lecz na stronie wizualnej – samodzielnie wykonuje instalacje i rzeźby, będące częścią scenografii, a także projektuje kostiumy. Nadaje swoim filmom bogatą, surrealistyczną oprawę, w dużej mierze dzięki zaskakującej charakteryzacji postaci – pojedyncze kadry przypominają tajemnicze dzieło sztuki.

MATTHEW BARNEY, kadr filmowy
z cyklu *Cremaster*





MASOLINO DA PANICALE,
Opłakiwanie Chrystusa, fresk,
280 × 118 cm, Muzeum Kolegiaty
św. Andrzeja w Empoli (Włochy), 1424 r.



BILL VIOLA, kadr z filmu *Powstanie*, 2002 r.

Na wystawie *Elektroniczny renesans*, zorganizowanej w 2017 r. we Florencji, zestawiono XV-wieczny fresk włoskiego twórcy Masolina da Panicale z filmem amerykańskiego artysty Billa Viola, który zainspirował się renesansowym malowidłem ukazującym opłakiwanie Chrystusa. Dwudziestominutowy film bez dźwięku ukazuje w maksymalnie zwolnionym tempie kobiety oczekujące przy marmurowej cysternie, będące świadkami wynurzenia się z niej młodego mężczyzny. Początkowo podtrzymują go, jak przy narodzinach, a następnie opłakują niczym zmarłego i składają jego ciało na posadzce. Sposób przygotowania filmu sprawia, że wydaje się on ciągiem zmieniających się powoli żywych obrazów, wymagających od widza cierpliwości i skłaniających go do uważnej obserwacji i refleksji. Niezbędnym składnikiem dzieła Billa Viola, podobnie jak innych prac z nurtu sztuki wideo, staje się upływający czas.

BILL VIOLA

Amerykański artysta, eksperymentator i propagator sztuki wideo – to dzięki jego dziełom stała się ona pełnoprawnym nurtem twórczości. W swojej pracy Viola wykorzystuje najnowsze technologie rejestracji, obróbki i transmisji obrazów filmowych, muzyki oraz krajobrazów dźwiękowych (*soundscape*s). Ważnymi tematami są: żywioły, duchowość, krańcowe momenty ludzkiego życia i pojęcie świadomości. Sztuka Billa Viola to doświadczenie zmysłowe, które ma umożliwić odbiorcy lepsze poznanie siebie. Realizacje artysty często nawiązują do słynnych arcydzieł, np. obrazów włoskich mistrzów.

Bill Viola urodził się w 1951 r.



■ MEDIA ART – ARTYŚCI BADAJĄ MOŻLIWOŚCI KOMPUTERÓW

Termin ten oznacza **sztukę mediów** i jest używany zamiennie z określeniami **digital art** (sztuka cyfrowa), **computer art** (sztuka komputerowa) czy **sztuka wirtualna**. Sztuka mediów, rozwijająca się do lat 60. XX w., wywodzi się z nurtu wideo. Jej twórcy inspirują się konceptualizmem, performance'em oraz instalacją. Przygotowują prace przeznaczone do funkcjonowania w środowisku internetowym. Chociaż dziś przedstawiciele tego kierunku sięgają po najnowsze technologie, początki sztuki mediów były skromne. Artyści korzystali z pierwszych, prostych programów graficznych służących do rysowania. Ponadto twórcy posługiwali się drukarkami, kserokopiarkami i skanerami, aby przerabiać dzieła powstałe przy użyciu tradycyjnych technik oraz by modyfikować cyfrowe fotografie. Wszystko to służyło badaniu możliwości tworzenia za pomocą nowych mediów, a także rozważaniom nad kondycją człowieka w świecie najnowszych technologii i środków masowego przekazu.

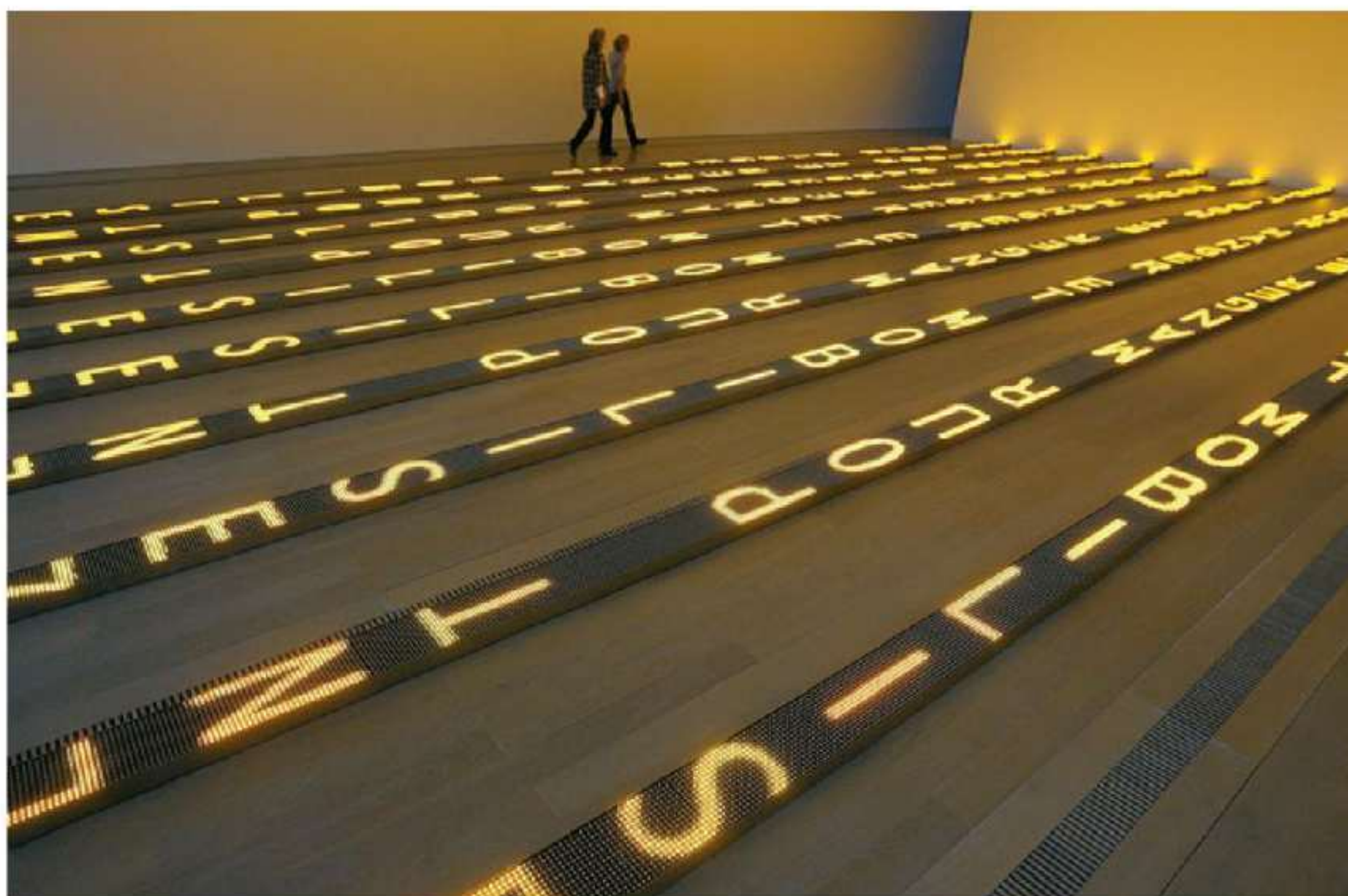


Andy Warhol, artysta pop-artu, jako jeden z pierwszych zainteresował się nowym typem urządzeń. Wykonał na komputerze Amiga m.in. autoportret oraz portret Debbie Harry, wokalistki zespołu Blondie.



GREGORY CREWDSON, bez tytułu (*Spotkanie*), z cyklu *Pod różami*, fotografia, 2006 r.

Fotografia została tak zainscenizowana, przygotowana i poddana obróbce, że przypomina kadr filmowy, a nie zdjęcie realnej sytuacji czy istniejącego miasta. Pochodzi z cyklu dzieł ukazujących Amerykę jako scenografię filmu, wykonanych we współpracy artysty z profesjonalną ekipą filmową. Efektem tych działań są hiperrealistyczne obrazy fotograficzne osadzone w realiach amerykańskich miasteczek i przedmieść.

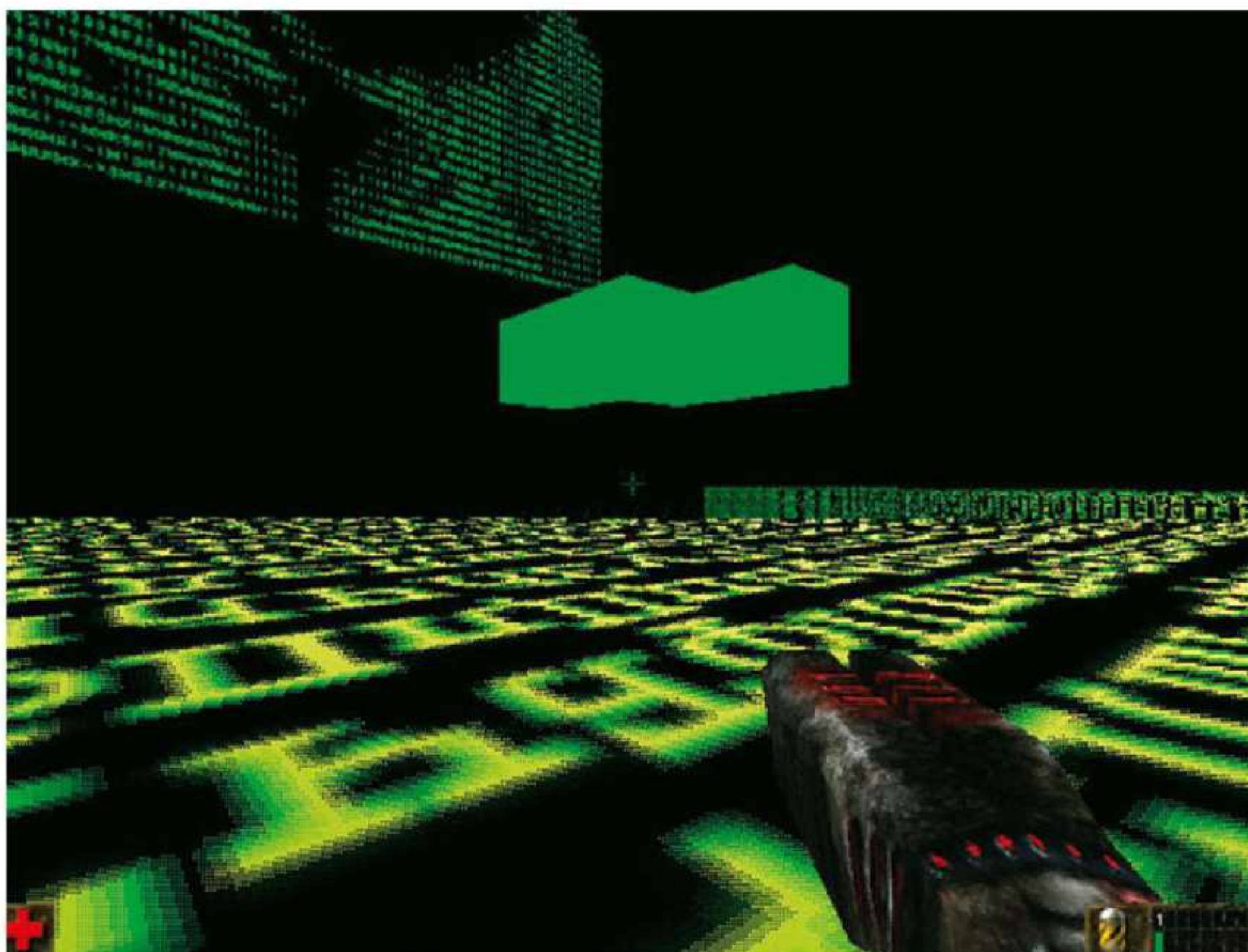


JENNY HOLZER, *Dla Chicago*, instalacja, diody led, Muzeum Sztuki Współczesnej w Chicago, 2007 r.

Amerykańska artystka sztuki mediów tworzy wielkoformatowe projekcje multimedialne na budynkach, a także na wyświetlaczach ułożonych w przestrzeniach muzealnych. Holzer korzysta z haseł reklamowych i medialnych sloganów, które użyte w nowym kontekście obnażają schematyczność i powierzchowność codziennego funkcjonowania jednostki w społeczeństwie.

■ NET ART – SZTUKA W INTERNECIE

Net art, inaczej **sztuka sieci**, jako medium i narzędzie wykorzystuje internet. Wytwory artystów mają postać cyfrową (strony WWW, grafiki i wideo, oprogramowanie), a odbiór dzieł również nierozzerwalnie wiąże się ze środowiskiem sieciowym – jest możliwy dzięki specjalnym witrynom czy profilom twórców. Zazwyczaj mają one charakter interaktywny, czyli opierają się na kontakcie między użytkownikiem a komputerem. Przedstawiciele tego nurtu interesuje opowiadanie historii wzorowanych na strukturze stron WWW, pełnych odnośników do kolejnych źródeł. Podejmowana problematyka dotyczy sztuki jako systemu, współuczestnictwa w tworzeniu treści internetowych oraz aktywności obywatelskiej i społeczno-kulturalnej w środowisku cyfrowym.



VUK ĆOSIĆ, *ASCII Nierealne*, zmodyfikowana gra komputerowa, 1999 r.

Słoweński artysta jest jednym z najważniejszych przedstawicieli nurtu net art. Prace twórcy powstają dzięki zastosowaniu komputerowego kodu ASCII – jednego z pierwszych informatycznych systemów kodowania liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych i symboli, pochodzącego z lat 60. XX w. Charakterystyczne dla dzieł Ćosića jest ukazywanie poszczególnych elementów w postaci ciągów zielonych lub białych znaków na czarnym tle. Prace te czasem są podobne do starszych modeli gier komputerowych.

■ SOUND ART – DŹWIĘKI JAKO DZIEŁO SZTUKI

Sound art, czyli **sztuka dźwiękowa**, to zjawisko z pogranicza nowych mediów i muzyki. Podstawowym środkiem dla przedstawicieli tego nurtu są komputerowe eksperymenty z dźwiękiem. Czym różni się sound art od muzyki, której słuchasz na co dzień? Artyści sztuki dźwiękowej korzystają nie tylko z tradycyjnych instrumentów, lecz także z nagranych odgłosów otoczenia, potocznych rozmów, szumu i hałasu. Z tych elementów powstają konstrukcje nietypowych, czasem trudnych do słuchania dźwięków, które nie muszą łączyć się w żadną kompozycję, czasem też nie mają początku ani końca. Celem jest wywołanie w odbiorcy określonych stanów i wrażeń, a nie – skomponowanie przyjemnego, wpadającego w ucho utworu. Sposób prezentacji dzieł czasem przypomina natomiast koncerty – artyści wykonują muzyczne performance'y na żywo, często z towarzyszeniem wizualizacji czy instalacji.

CIEKAWI SZTUKI

Zagadnienia światła i dźwięku podejmuje w swojej twórczości polska artystka Katarzyna Krakowiak. Według niej brzmienia mają wiele wspólnego z architekturą. Efektem tych zainteresowań była praca zaprezentowana na Międzynarodowym Biennale Architektury w Wenecji w 2012 r. Artystka przeobraziła polski pawilon wystawowy w miejsce nasłuchiwania dźwięków dochodzących z sąsiednich budynków. Było to możliwe dzięki zainstalowanym w pomieszczeniu mikrofonom, głośnikom, czujnikom sejsmograficznym i wzmacniaczom. Instalacja zwróciła uwagę odwiedzających na nieuchwytny zwykle szum otoczenia.

KATARZYNA KRAKOWIAK, *Iżby ściany drżały, pęczniąc skrywaną wiedzę o wielkiej mocy*



■ SZTUKA INTERAKTYWNA – WSPÓLNE TWORZENIE

To jedna z najbardziej rewolucyjnych propozycji współczesnej sztuki. Zakłada udział odbiorcy w pracy twórczej oraz komunikację użytkownika i komputera. Takie wzajemne oddziaływanie określa się także jako HCI (skrót ang. *human-computer interaction*).

Interaktywne projekty artystyczne są realizowane na kilku poziomach. Podstawą dzieła jest *hardware*, czyli technologia elektroniczna, np. komputer, projektor, monitor. Kolejny etap pracy – z wykorzystaniem dostępnych programów komputerowych, najczęściej wspólnie z programistą – odbywa się w obszarze *software*. Kluczowy dla finalnego efektu jest poziom *artware*, czyli rezultat interaktywnych działań uczestników. Tu rola artysty sprowadza się do zaproponowania zestawu możliwości do wyboru – ostatecznie dzieło powstaje jednak dopiero w kontakcie z odbiorcą.

■ SOFTWARE ART – SZTUKA PRZENIKA DO SYSTEMU

Ten nurt sztuki jest bardzo zaawansowany technologicznie. Dla jego przedstawicieli tworzywem, środkiem artystycznego wyrazu są kody i języki programowania. Do działań z zakresu software art należy też ingerencja w istniejące systemy, która całkowicie zmienia ich przeznaczenie. Przypomina to aktywność hakerów – artyści dopisują w ten sposób swój ironiczny komentarz do współczesnej cyberkultury, wskazują na jej ograniczenia i konieczność wyzwolenia spod władzy wielkich koncernów.



ROSA MENKMAN, *Karta testowa koloru – dekalibracja obrazu (BLINX)*, 2011 r.

Holenderska artystka w swojej twórczości wysuwa na pierwszy plan błędy, które mogą wystąpić w trakcie korzystania z różnych urządzeń audiowizualnych. Nie próbuje ukrywać usterek, przeciwnie – uczyniła je elementem strategii i środkiem wyrazu artystycznego.

CIEKAWI SZTUKI

Centrum Sztuki WRO we Wrocławiu to pierwsza w Polsce instytucja zajmująca się sztuką nowych mediów. Placówka utrwała i przechowuje przykłady twórczości elektronicznej oraz prowadzi edukację medialną. W kolekcji znajdują się dzieła z nurtu video-art, dokumentacja performance'ów audiowizualnych, obiekty multimedialne, instalacje interaktywne oraz internetowe projekty artystyczne. Zgromadzone prace można oglądać za pośrednictwem platformy video.

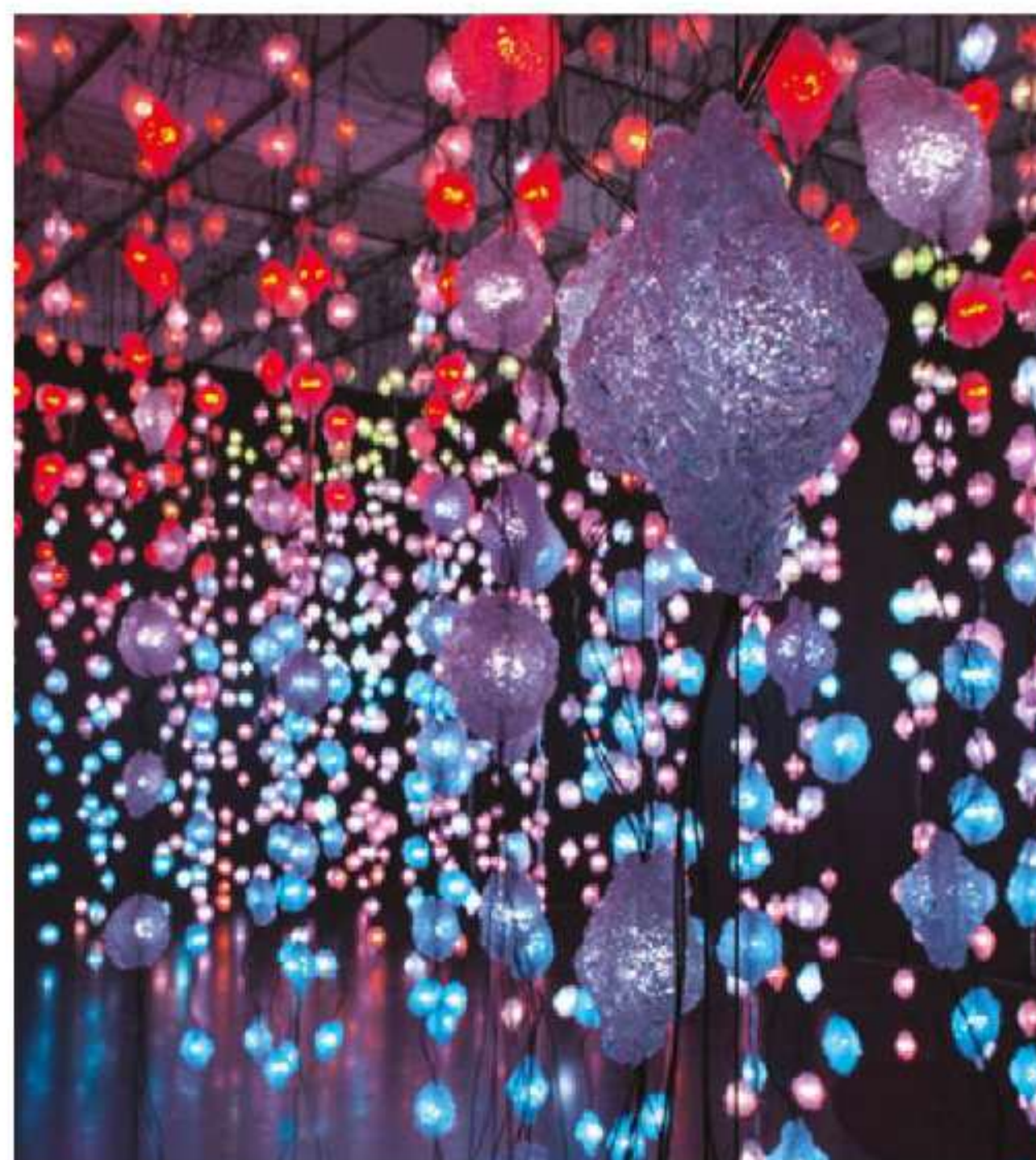


Strona wideoteki Centrum Sztuki WRO

DEKODER SZTUKI – ANALIZA I INTERPRETACJA

PIPILOTTI RIST, *LAS PIKSELI* – PŁYTA GŁÓWNA, 2016 R.

- 1 Przyjrzyj się uważnie dokumentacji fotograficznej dzieł szwajcarskiej artystki, a następnie zapoznaj z ich przykładową analizą i interpretacją. Zwróć uwagę, z jakich elementów składa się to omówienie, i odszukaj w tekście fragmenty przekazujące informacje zamieszczone na marginesie.



wiszące diody led zmieniające barwy, wideo i instalacja dźwiękowa, Nowe Muzeum w Nowym Jorku, 2017 r.

Pipilotti Rist stworzyła instalację *Las pikseli* we współpracy ze specjalistą od oświetlenia, Kaori Kuwabarą. Praca składa się z tysięcy niewielkich lampek LED o nieregularnych, organicznych kształtach. Zostały one zainstalowane na długich kablach zwisających z sufitu i tworzą ruchomą, świecącą różnymi kolorami instalację, w której można błędzić jak w magicznym lesie. Jego obszar przeistacza się nieustannie dzięki stopniowym zmianom barw lampek: od białego, przez odcienie czerwieni i błękitu, aż po granat. Instalacja *Las pikseli* została zaprezentowana po raz pierwszy jako część indywidualnej wystawy artystki w Nowym Muzeum w Nowym Jorku w 2017 r. Podczas następnej ekspozycji, w Muzeum Sztuk Pięknych w Houston, dzieło towarzyszyła dwukanałowa instalacja wideo *Obawy znikną*. Ważnym elementem aranżacji tej pracy, poza dwoma ogromnymi ekranami zajmującymi część ścian, były wielkie poduszki umieszczone w rogu sali. Widzowie, leżąc na nich wygodnie, mogli oglądać panoramiczne projekcje wideo, przedstawiające nagrania naturalnych pejzaży i ludzkiego ciała. Towarzyszyła im ścieżka dźwiękowa autorstwa Andersa Guggisberga, współpracującego z Rist także w innych jej projektach.

Dzieła stanowią przykład bardzo różnorodnej działalności tej artystki audiowizualnej. Od połowy lat 80. XX w. tworzy ona sztukę wideo, instalacje multimedialne, reżyseruje filmy pełnometrażowe, nagrywa muzykę, jest także producentką, członkinią grupy muzycznej i performerskiej, autorką książek artystycznych. Inspiruje się reklamą, ilustracją i fotografią. Pomysły czerpie również ze świata popkultury, telewizji, designu, mody czy muzyki. Struktura i estetyka wielu jej realizacji wideo przypominają dokumenty przyrodnicze – wyglądają one jak przemieszane kadry z filmów, reklam, videoklipów, animacji itp. Artystka w tej formie często porusza kontrowersyjne lub niewygodne tematy, związane z problemami cielesności, feminizmu, krytyką kultury, zjawiskiem kreowania rzeczywistości przez media.

Omawiane instalacje mają jednak inny cel. Zaprojektowane i zrealizowane niezależnie od siebie, stworzyły całościowe dzieło, wzmacniając wzajemnie efekt relaksującego zanurzenia w świetlnej przestrzeni oraz hipnotycznym świetle obrazów i dźwięków. Praca stała się strefą uspokojenia i ucieczki od typowego dla współczesnej kultury chaosu, powodującego zmęczenie nadmiarem bodźców. Taka strategia wynika z dbałości artystki o zmysłowy, estetyczny komfort widzów. Twórczyni za pomocą swoich wideoinstalacji zwraca uwagę na zjawisko utraty poczucia rzeczywistości świata i tożsamości przez uczestników cyberkultury.

Ważny trop odczytywania twórczości artystki, w rzeczywistości nazywającej się Elisabeth Charlotte, ukrywa się w jej pseudonimie. *Pipilotti* to połączenie drugiego imienia autorki z imieniem bohaterki jej ulubionej książki z dzieciństwa, Pipi Langstrumpf. Dorosła Pipilotti jest w świecie sztuki postacią, która – podobnie jak łobuzerska dziewczynka w powieści Astrid Lindgren – nieustannie zaskakuje swoją wyobraźnią i niezależnością.

opis pracy i techniki
jej wykonania

kolorystyka

kontekst – projekt
wystawy

opis aranżacji
przestrzeni dzieła

kontekst – twórczość
artystki

charakterystyka prac
twórczyni

problematyka dzieł

klucz interpretacyjny –
sposób oddziaływania
pracy na odbiorcę

klucz interpretacyjny –
znaczenie pseudonimu

- 2** Przyjrzyj się uważnie fotografiom pracy amerykańskiego artysty Tony'ego Ourslera *Fantasmagoria*. Odszukaj w dostępnych źródłach reprodukcje innych dzieł tego twórcy i informacje o nich. Porównaj zaprezentowany obiekt z pozostałymi pracami artysty. Następnie dokonaj analizy oraz interpretacji dzieła. Pomogą Ci w tym pytania zamieszczone poniżej.



TONY OURSLER,
wystawa *Fantasmagoria*
w Muzeum Sztuki
Współczesnej Regionu
Walonii w Brukseli,
2013–2014 r.



1. Jakie elementy dostrzegasz w przestrzeni instalacji? Jakie budzi ona odczucia?
2. W jaki sposób rozmieszczono obiekty, z których składa się praca? Jak można określić aranżację ekspozycji?
3. Poprzez jakie działania artysta wpływa na zmysły odbiorcy?
4. Co można powiedzieć o bohaterach instalacji Ourslera? Czy na ich twarzach pojawiają się jakieś emocje?
5. Jakie zauważasz podobieństwa i różnice między wizerunkami prezentowanymi w dziele a tradycyjnymi portretami?
6. Czy domyślasz się, jakie cele chciał zrealizować artysta?
7. W jaki sposób twórca odnosi się do wpływu technologii cyfrowej na życie współczesnego człowieka?

MULTIMEDIA W KULTURZE I SZTUCE W SKRÓCIE

- Media w sztuce to środki wyrazu artystycznego. Do mediów tradycyjnych zalicza się m.in. rysunek i malarstwo, a do nowych mediów – telewizję, radio i komputery.
- Intermedia to działania artystyczne, które łączą różne środki wyrazu i nie mieszczą się w żadnym gatunku czy dyscyplinie sztuki.
- Multimedia oznaczają równoczesne wykorzystanie kilku technik komunikacji – tekstu, dźwięku, grafiki, animacji i wideo. Pod koniec XX w. tym mianem zaczęto określać dzieła realizowane przy użyciu komputerów.
- Sztuka nowych mediów obejmuje te nurty, w których artyści wykorzystują narzędzia cyfrowe, programy komputerowe oraz internet. Powstałe w ten sposób dzieła cechują się m.in. interaktywnością, multimedialnością, otwartością i spersonalizowanym przekazem, mają też niematerialny wymiar i zwykle wielu autorów.
- Techniki i narzędzia sztuki nowych mediów to m.in.: grafika komputerowa, remiks, hipermedia, hipertekst, mashup, sampling i rzeczywistość wirtualna.
- Celem przedstawicieli sztuki nowych mediów jest ukazanie problemów i mechanizmów współczesnej kultury oraz jej wpływu na rzeczywistość czy nasz sposób myślenia. Artyści analizują zmiany w świecie zachodzące pod wpływem najnowszych technologii, aby skłonić nas do refleksji i działania.
- Dzieła mogą mieć formę np. instalacji audiowizualnej, cyfrowego kolażu, animacji, gry, wirtualnego projektu, wideoperformance'u, filmu interaktywnego albo projekcji multimedialnej.
- Najważniejsze nurty, które można wyróżnić w sztuce nowych mediów, to m.in.: wideo-art, media art, net art, sound art, sztuka interaktywna i software art.

ZADANIA I POLECENIA

- 1 Przeczytaj słowa Jacksona Pollocka na s. 4 podręcznika. Czy zgadzasz się z ich treścią? Uzasadnij swoje zdanie, a następnie odpowiedz, jak można opisać obecne czasy. Jakie techniki uważasz za najbardziej odpowiednie do wyrażenia Twojej epoki?
- 2 Wypróbuj wirtualne sposoby kontaktu ze sztuką – skorzystaj z internetowych map, wyszukaj w sieci reprodukcje dzieł, przejrzyj wybrane muzealne kolekcje za pomocą aplikacji. Następnie przygotuj się do rozmowy na temat pozytywnych i negatywnych aspektów współczesnych form poznawania świata sztuki.
- 3 Stwórz fotokolaż. Wykonaj fotografie, np. smartfonem, a następnie przekształć je w dowolnym programie graficznym. Wydrukuj swoje prace – możesz je powiększyć lub powielić kilka razy dla uzyskania w kolażu dodatkowego efektu.
- 4 Wykonajcie w zespołach pocztówkę audiowizualną z Waszej okolicy. Zastanówcie się, jak ciekawie zaprezentować wybrane miejsce – jego zabytki i współczesne życie kulturalne. Podzielcie się pracą: część osób będzie odpowiedzialna za dźwięk i obraz, a część – za montaż materiału.
- 5 Przeanalizuj kilka reklam, a następnie stwórz film promocyjny artysty lub instytucji kulturalnej. Napisz tekst i zaplanuj poszczególne sceny. Wykorzystaj obrazy i dźwięki atrakcyjne dla odbiorcy. Materiał możesz sfilmować smartfonem i zmontować w wybranym programie komputerowym.
- 6 Przeprowadźcie dyskusję na temat artystów i form twórczości, które można by nazwać awangardą XXI stulecia.



SZUKAJ SZTUKI

- ▶ *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, praca zbiorowa, Katowice 2015.
- ▶ Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.
- ▶ *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, praca zbiorowa, Kraków 1999.
- ▶ Ewa Wójtowicz, *Net art*, Kraków 2008.
- ▶ Piotr Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa 2012.
- ▶ Projekty grupy brytyjskich artystów sztuki interaktywnej Blast Theory.
- ▶ Strona internetowa Centrum Sztuki WRO we Wrocławiu.
- ▶ Twórczość Anny Zaradny z kręgu sound art, dostępna w serwisach internetowych.
- ▶ Wykład TED z udziałem Amita Sooda, szefa Google Art Project, w których opowiada on o możliwościach, jakie zapewnia technologia cyfrowa w zakresie poznawania dzieł sztuki.
- ▶ *Lo i stało się. Zaduma nad światem w sieci*, film dokumentalny, reż. Werner Herzog, USA 2016.

ARTYŚCI W KRAKOWIE

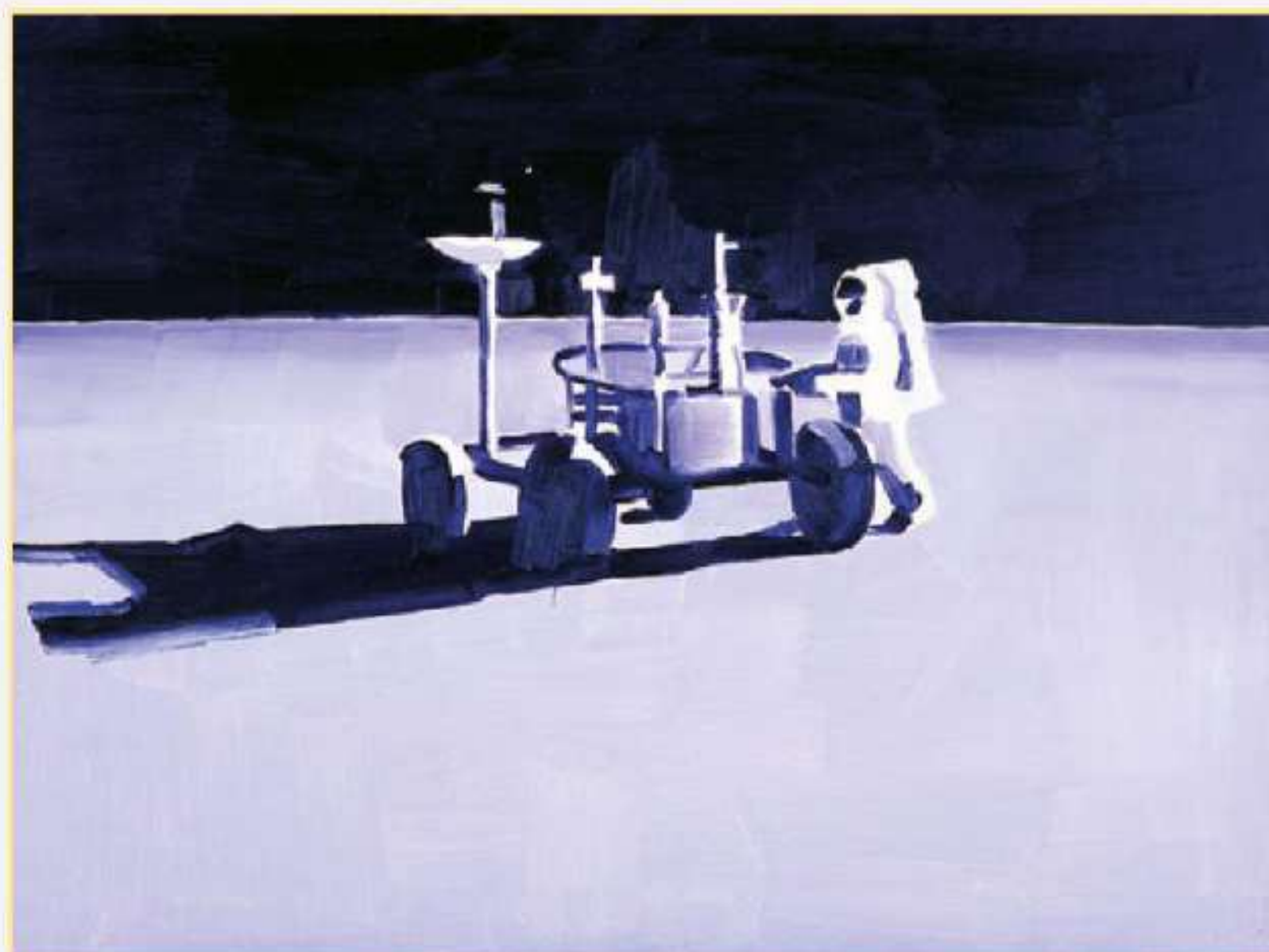
Tradycja Krakowa jako ośrodka artystycznego sięga początków założonej w tym mieście uczelni, która w 1900 r. uzyskała status **Akademii Sztuk Pięknych**. Szkoła odgrywała znaczącą rolę w skali ogólnopolskiej. Jej absolwentami byli m.in. Stanisław Wyspiański czy Leon Wyczółkowski. Z Krakowem wiążą się także istotne zjawiska sztuki nowoczesnej i awangardowej, m.in. współtworzone przez Tadeusza Kantora. Aktualnie miasto jest ważnym ośrodkiem artystycznym na mapie kraju – głównie dzięki licznym instytucjom kultury, takim jak **Muzeum Narodowe**, **Ośrodek Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora**, **Cricoteka**, **Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki** oraz **Muzeum Sztuki Współczesnej MOCAK**.



MARIA PINIŃSKA-BEREŚ

Rzeźbiarka i performerka, absolwentka krakowskiej ASP. Tworzyła faliste, obłe, miękkie obiekty i konstrukcje z masy papierowej, tkanin, gąbek, kołder oraz zwykłych przedmiotów. Jedną z technik wykorzystywanych przez artystkę było szycie. Często malowała ona swoje prace na różowo. Tak ukształtowane instalacje i dzieła z nurtu environment ironicznie odnosiły się do sfery kobiecości – zagadnień ciała, domu i przedmiotów kulturowo przypisywanych kobietom.

MARIA PINIŃSKA-BEREŚ,
praca z cyklu *Egzystencjarium*, 1971–1992 r.



WILHELM SASNAL

Jest malarzem, ponadto wspólnie z żoną, Anką Sasnal, tworzy autorskie filmy. Jego rysunki komentujące sytuację społeczno-polityczną ukazywały się w gazetach. Sasnal projektuje plakaty i okładki płyt, tworzy komiksy (m.in. opowieść autobiograficzną *Życie codzienne w Polsce w latach 1999–2001*), kręci również teledyski. Obrazy artysty przywołują skojarzenia z uproszczonymi widokami współczesności, a w pracach można dostrzec cytaty znane z mediów i fotografii. Sprawia to, że widzowie i krytycy odbierają twórczość Sasnala jako istotny komentarz rzeczywistości.

WILHELM SASNAL, bez tytułu (*Księżyc*), 2000 r.



Ośrodek Dokumentacji Sztuki Tadeusza Kantora Cricoteka w Krakowie

CECYLIA MALIK

Malarka, performerka, edukatorka, kuratorka oraz aktywistka związana ze środowiskiem ekologów. W latach 2009–2010 zrealizowała projekt performatywny *365 drzew*, polegający na codziennym wspinaniu się na jedno krakowskie drzewo. Akcja trwała przez rok, a jej efektem jest dokumentacja fotograficzna. Artystka założyła też Modraszek Kolektyw, złożony z lokalnych twórców i aktywistów, z którym przeprowadziła m.in. akcję *Warkocze Białki* (protest w obronie rzeki Białki) oraz zorganizowała Wodną Masę Krytyczną – coroczny spływ Wisłą. Ekologiczny charakter miał też indywidualny projekt Cecylii Malik zatytułowany *6 rzek*, poświęcony krakowskiemu dopływom Wisły.

CECYLIA MALIK, *365 drzew*, 2009–2010 r.



GALERIA SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ BUNKIER SZTUKI

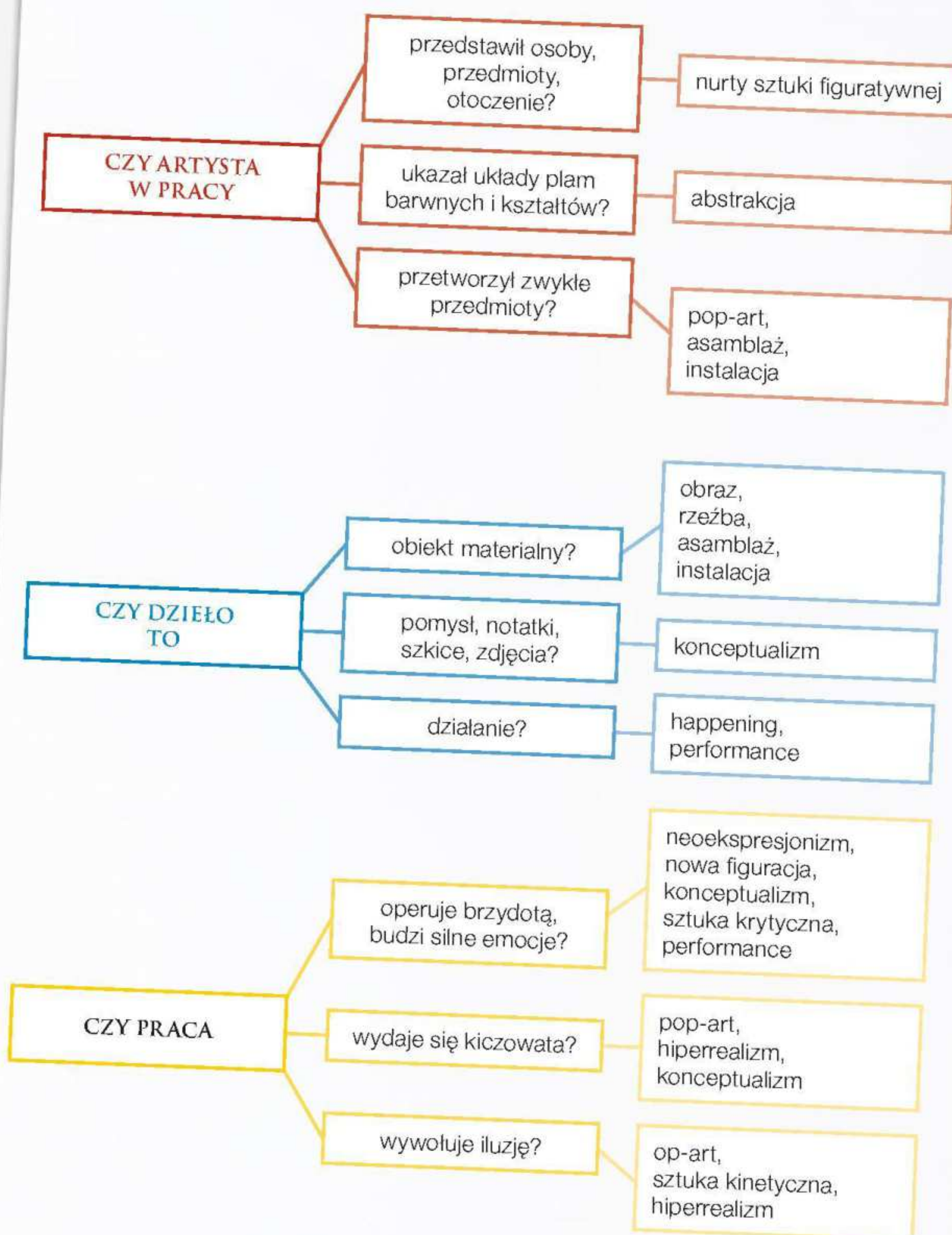
Galeria, założona w 1965 r., jest zaliczana do najważniejszych instytucji prezentujących sztukę współczesną w Polsce. Siedziba tej placówki to wybitny przykład nowoczesnej architektury zlokalizowanej w zabytkowym centrum Krakowa. Od lat 90. XX w. Bunkier Sztuki funkcjonuje jako niezależna instytucja. W jej zbiorach znajdują się prace realizowane w nowoczesnych technikach i nurtach sztuki – wideoinstalacje, obiekty, fotografie oraz nagrania audiowizualne. W ostatniej dekadzie działalność galerii skupia się na zjawiskach związanych z ciągłym rozwojem sztuki i jej przemianami.

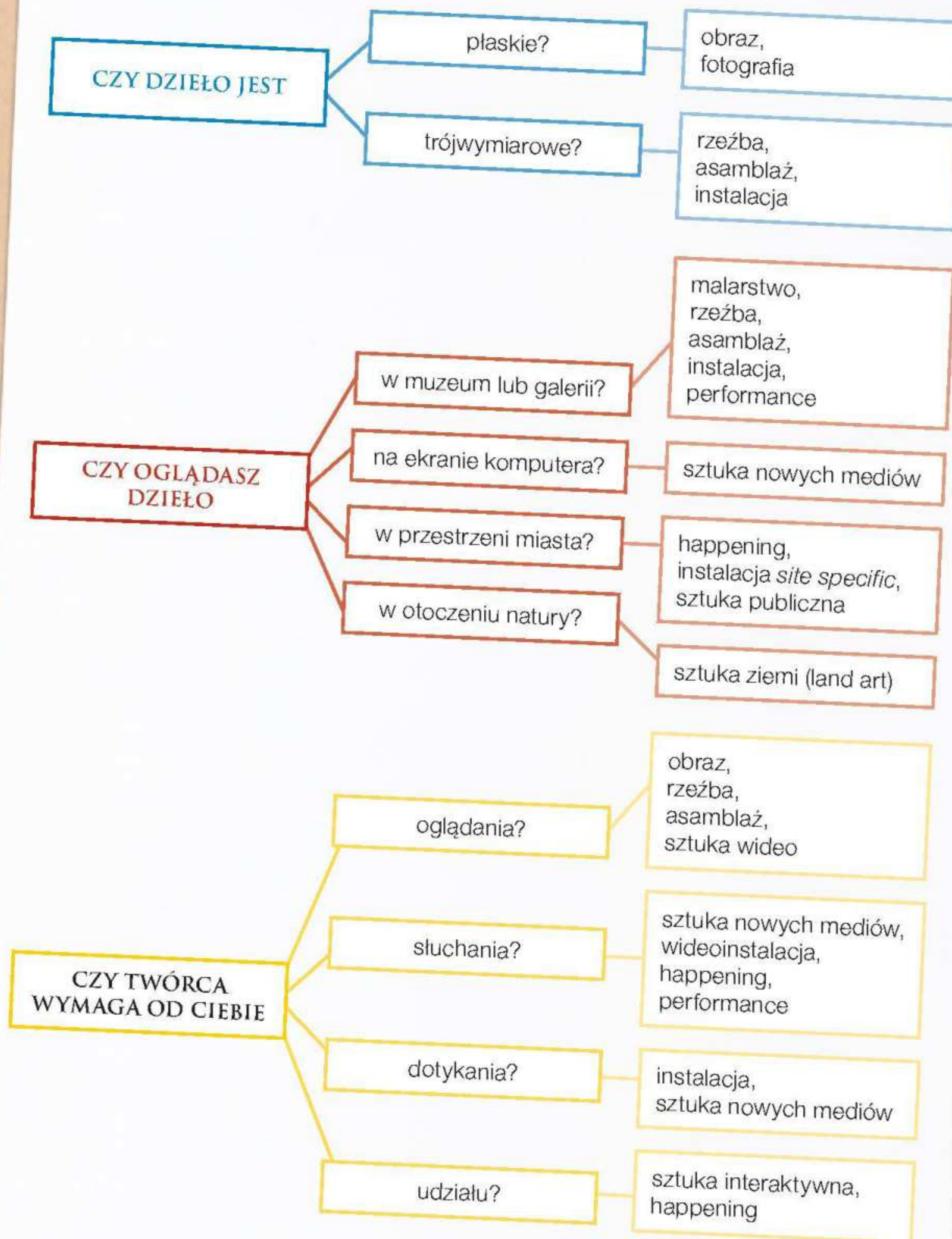
W POŁUDNIOWEJ POLSCE ZAJRZYJ TEŻ DO...

Muzeum Współczesnego Wrocław
we Wrocławiu
Muzeum Śląskiego w Katowicach
Galerii Sztuki Współczesnej BWA
w Katowicach
Galerii Szyb Wilson w Katowicach
Galerii BWA w Tarnowie
Galerii Bielskiej BWA w Bielsku-Białej

JAK ROZPOZNAWAĆ RÓŻNE TYPY WSPÓŁCZESNYCH DZIEŁ?

Różnorodność współczesnej sztuki stawia widzów w nowym, niezbyt łatwym położeniu. Dzieła częściej są zagadkami do rozwiązania niż wizualnymi opowieściami przystępnymi w odbiorze. Artyści utrudniają nam zadanie – nie chcą ograniczać się do jednej dziedziny czy konkretnego typu dzieł. W takiej sytuacji pomocna jest orientacja w głównych strategiach i technikach dzisiejszej sztuki. W ustaleniu nurtu reprezentowanego przez danego twórcę przydatne mogą się okazać poniższe wskazówki.





POPULARYZACJA SZTUKI REGIONU

Projekt artystyczno-edukacyjny

Wiedzę i umiejętności zdobyte na lekcjach plastyki można wykorzystać w praktyczny sposób podczas organizacji wydarzeń kulturalnych promujących sztukę Waszego regionu. W takich inicjatywach najlepiej sprawdza się metoda projektu. Praca nad projektem składa się z kilku faz i obejmuje zarówno zajęcia zespołowe, jak i te realizowane samodzielnie. Zapoznaj się z opisem poszczególnych etapów.

I. FAZA PRZYGOTOWAWCZA

Na początku należy opracować koncepcję przedsięwzięcia – uczestnicy wspólnie ustalają formy działania i cele projektu, proponują nazwę wydarzenia oraz strategię jego promocji i sposoby udokumentowania. Niezbędne jest określenie grupy odbiorców, a także rozdzielenie zadań i wyznaczenie terminu realizacji. Na tym etapie trzeba też zgromadzić z kilku źródeł informacje o lokalnych twórcach, dziełach sztuki wyróżniających Wasz region oraz toczącym się w nim życiu kulturalnym.

■ FORMY DZIAŁANIA

wystawa, spotkanie autorskie, audycja, pokaz filmu, prezentacja, teatr plastyczny, happening, warsztaty

■ CELE PROJEKTU

- odkrywanie małej ojczyzny i tradycji kulturowej regionu
- badanie lokalnych zabytków
- poznawanie regionalnych artystów działających na rzecz lokalnej społeczności
- kontakt z pracownikami różnych instytucji kultury i sztuki
- wzmocnienie poczucia tożsamości lokalnej
- promocja sztuki i kultury regionu
- przygotowanie do świadomego i czynnego uczestnictwa w życiu społecznym
- popularyzacja twórczej formy spędzania czasu wolnego
- rozwój wrażliwości estetycznej organizatorów i uczestników wydarzenia
- zapoznanie ze specyfiką pracy metodą projektu
- uczenie się przez rozwiązywanie problemów i wykorzystanie wiedzy w praktyce
- rozwój umiejętności społecznych (komunikacja, praca w zespole, rozwiązywanie problemów)
- realizacja treści z podstawy programowej

■ ODBIORCY

- uczniowie i nauczyciele
- członkowie rodziny, sąsiedzi
- mieszkańcy danego regionu
- koledzy i koleżanki z innych klas lub szkół

■ TERMINY

- czas na przygotowanie projektu – według ustaleń opiekuna prac (jeden semestr lub dwa semestry)
- finał projektu: np. Światowy Dzień Sztuki, regionalne święto, rocznica założenia lokalnej instytucji kultury lub uzyskania praw miejskich

■ ŹRÓDŁA WSPARCIA I INFORMACJI

- nauczyciele, dyrekcja szkoły, samorząd szkolny
- bibliotekarze, pracownicy domu kultury i muzeum
- lokalni artyści, badacze kultury i członkowie organizacji pozarządowych
- mieszkańcy regionu

■ STRATEGIE PROMOCJI

- rozgłoszenie radiowe: lokalne, studenckie, internetowe
- plakaty, ulotki, zaproszenia, wlepki
- portale społecznościowe, newslettery

■ FORMY DOKUMENTACJI

- reportaż fotograficzny lub filmowy
- informacje opublikowane w internecie
- harmonogram działań, prezentacja multimedialna, pisemny raport

II. FAZA REALIZACYJNA

Na tym etapie należy rozdzielić zadania między poszczególne grupy, tak aby wszystkie prace – nad scenariuszem, przygotowaniem miejsca i sprzętu itp. – toczyły się równolegle. Niezbędny jest stały kontakt z zaproszonymi twórcami, a także działania promocyjne i dokumentacyjne.

■ PODZIAŁ ZADAŃ

- wyznaczenie kompetencji i zadań (np. koordynatorów, zespołu kuratorskiego, drużyny montażowej, grupy teatralnej i happeningowej, instruktorów, animatorów, zaopatrzeniowców, działu promocji i dokumentacji)
- poszukiwania materiałów w bibliotekach, badania terenowe, wyjścia w plener, spotkania i wywiady – z artystami, przedstawicielami środowisk twórczych, badaczami kultury oraz mieszkańcami regionu
- opracowanie zebranych materiałów fotograficznych, filmowych, nagrań audio, źródeł pisanych, prasowych itp.
- organizacja otwartych spotkań poświęconych kulturze i sztuce regionu (miejsce i termin oraz udział osób spoza szkoły do uzgodnienia z opiekunem projektu i dyrekcją)
- promocja spotkań w audycjach radiowych, gazetach, mediach społecznościowych lub w formie plakatów i ulotek

III. PODSUMOWANIE

Zrealizowany projekt można podsumować np. w formie spotkania twórców, artystów i odbiorców lub wystawy prezentującej dokumentację Waszych działań. Sprawozdanie i podziękowania dla osób i instytucji, które udzieliły Wam wsparcia, należy także zamieścić na stronie internetowej szkoły.

SZTUKA WSPÓŁCZESNA W POLSCE

Na terenie całego kraju można znaleźć ciekawe dzieła reprezentujące różne dziedziny i formy sztuki współczesnej. Rzeźby, instalacje oraz murale polskich i zagranicznych twórców drugiej połowy XX w. stały się elementem krajobrazu wielu miast. Plenerowe dzieła można napotkać w nietypowych miejscach, niekojarzonych ze sztuką. Często prace te nawiązują do wydarzeń ważnych dla mieszkańców danego miejsca czy regionu. Warto sprawdzić, jakie obiekty sztuki najnowszej znajdują się w Twojej okolicy albo w miejscu, które zamierzasz odwiedzić.



1 ELBLĄG BIENNALE FORM PRZESTRZENNYCH

W latach 60. i 70. XX w. w Elblągu co dwa lata odbywała się impreza artystyczna, której pomysłodawcą był Gerard Kwiatkowski, założyciel i kierownik Galerii EL (obecnie: Centrum Sztuki Galeria EL). Do 1986 r. powstało 51 dzieł, z których wiele można znaleźć w mieście do dzisiaj. Wśród nich są prace Magdaleny Abakanowicz, Katarzyny Kobro i Henryka Stażewskiego.

EWERDT HILGEMANN, *Forma przestrzenna*, 1986 r.



2 GDAŃSK BRAMY

Dzieło przygotowane na wystawę *Drogi do wolności* w 2000 r. znajduje się w Stoczni Gdańskiej i upamiętnia walkę stoczniovców z komunistyczną władzą w latach 80. XX w. Praca składa się z alternatywnego pomnika Międzynarodówki, inspirowanego projektem Władimira Tatlina, oraz instalacji z wyświetlaczami, na których pojawiają się wypowiedzi przedstawicieli dwóch ustrojów: totalitarnego i demokratycznego.

GRZEGORZ KLAMAN, *Bramy*, 2000 r.



3 GDAŃSK

KOLEKCJA MALARSTWA MONUMENTALNEGO

Na szczytowych ścianach bloków w gdańskiej dzielnicy Zaspa znajduje się 59 murali, stworzonych przez artystów z całego świata. Pierwsze malowidła powstały w 1997 r. z okazji obchodów 1000-lecia miasta. W 2009 r. powrócono do tej inicjatywy w ramach festiwalu Monumental Art. Przewodnikami po szlaku murali są mieszkańcy Zaspy.

ZOSEN BANDIDO, mural, 2014 r.



4 KRAKÓW

AUSCHWITZWIELICZKA

Artystę zainspirowała kontrowersyjna oferta wycieczki turystycznej, łączącej zwiedzanie Kopalni Soli „Wieliczka” oraz Państwowego Muzeum Auschwitz-Birkenau. Instalacja Bałki ma formę tunelu otwartego z dwóch stron, z tytułowym napisem wyciętym w suficie. Kiedy światło wpada do wnętrza, na ścianie widać zniekształcone litery. Tunel kojarzy się z rytuałem przejścia i nawiązuje do Holokaustu.

MIROSŁAW BAŁKA, *Auschwitzwieliczka*, 2009 r.



5 ŁÓDŹ

CISZA

Stalowe pręty zostały rozmieszczone przez artystę na ścianie łódzkiej kamienicy w taki sposób, że pozwala to odczytać słowo „cisza”. Widziane z dołu pręty przypominają z kolei graficzny wykres dźwięku bez wyraźnych wzniesień i spadków. Metoda komunikacji z odbiorcą zastosowana przez Cekasa jest przyjazna – twórca przypomina nam o potrzebie wyciszenia, zachęca do kontemplacji pośród miejskiego gąszczy informacji i reklam.

ŁUKASZ BERGER (CEKAS), *Cisza*, 2015 r.

6 ŁÓDŹ PASAŻ RÓŻY

Praca odznaczająca się prostotą pomysłu całkowicie zmieniła otoczenie. Ściany kamienic na jednym z łódzkich podwórek zostały pokryte kawałkami potłuczonych lusterek, ułożonymi we wzór kwiatów róży. Na elewacjach i chodnikach migoczą jasne punkty, odbicia promieni słonecznych. Pogoda wpływa na położenie rozbłyśków oraz ich barwę.

JOANNA RAJKOWSKA, *Pasaż Róży*, 2014 r.



8 POZNAŃ GOLEM

Ażurowa rzeźba czeskiego artysty przedstawia zwielokrotnioną, kroczącą przed siebie postać. Dzieło nawiązuje do żydowskiej legendy o olbrzymie Golemie, uformowanym z gliny i ożywionym przez ludzi. Forma obiektu może kojarzyć się z jakością obrazu w starej grze komputerowej, klatką filmu czy nieostrym zdjęciem.

DAVID ČERNÝ, *Golem*, 2010 r.



7 OROŃSKO (KOŁO RADOMIA) CENTRUM RZEŻBY POLSKIEJ

To nie tylko muzeum i zespół galerii, lecz także ośrodek pracy twórczej. Artysty przebywający w Orońsku mają dostęp do odlewni, warsztatu ceramicznego i stolarskiego, pracowni rzeźb monumentalnych oraz otwartej przestrzeni pełnej kamiennych bloków. Dzieła powstałe na miejscu trafiają do kolekcji, która liczy obecnie ponad 100 współczesnych rzeźb.

WOJCIECH FANGOR, *Sygnatura*, 2008 r.



9 POZNAŃ

NIEROZPOZNANI

To monumentalne dzieło zostało zaprezentowane w 2002 r. z okazji 750-lecia Poznania.

Praca składa się ze 112 żeliwnych odlewów przedstawiających ludzkie sylwetki, pozbawione ramion i głów. Każda z postaci różni się jednak nieco od pozostałych. Abakanowicz przywołuje w ten sposób uniwersalną wizję zarówno całego gatunku ludzkiego, jak i każdej jednostki.

MAGDALENA ABAKANOWICZ, *Nierozpoznani*, 2002 r.



10 PRZEŁĘCZ SNOZKA

ORGANY

Monumentalna rzeźba znajduje się na wysokości 653 m n.p.m., na przełęczy Snozka, pomiędzy Gorcami a Pieninami. Pomnik upamiętnia mieszkańców Podhala poległych podczas II wojny światowej i tuż po niej. Umieszczone w pracy ludowe instrumenty, grające na wietrze, w symboliczny sposób wiążą dzieło z naturą i tradycją regionu.

WŁADYSŁAW HASIOR, *Organy*, 1966 r.



11 TARNÓW

28.03.1983

Instalacja znajduje się w pobliżu dawnych Zakładów Azotowych w Tarnowie-Mościcach. W latach 70. i 80. XX w. okoliczni mieszkańcy obawiali się skażenia środowiska. Dzieło składa się z betonowych rur oblanых gęstą, czarną farbą. Artysta przedstawia alternatywną wizję historii – przywołuje wyobrażenie świata po zagładzie. We wnętrzu jednej z tub widać datę fikcyjnej katastrofy.

WILHELM SASNAL, *28.03.1983*, 2010 r.



12 WROCŁAW

PRZEJŚCIE

Odlane z brązu, realistyczne figury przechodniów schodzą pod ziemię po jednej stronie drogi, a po drugiej – wylaniają się z płyt chodnikowych, podążając w górę. Artysta nawiązał w ten sposób do działalności opozycji politycznej w czasach PRL oraz bezradności społeczeństwa wobec aresztowań i zaginięć osób sprzeciwiających się komunistycznej władzy w latach 70. XX w.

JERZY KALINA, *Przejście*, 2005 r.



SZTUKA PREHISTORYCZNA – POCZĄTKI TWÓRCZOŚCI

około 2,5 miliona lat – IV tysiąclecie p.n.e.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- pierwsze formy twórczości: malowidła i płaskorzeźby naskalne, ryty na kamiennych tabliczkach lub kościach, figurki, amulety
- tematyka malarstwa naskalnego: sceny polowań, płaskie i konturowe wizerunki zwierząt, znaki, geometryczne wzory, uproszczone wizerunki człowieka, odciski dłoni
- ukazywanie pojedynczych, niepowiązanych ze sobą elementów, początki perspektywy kulisowej
- stosowanie naturalnych pigmentów, pędzli z włosia i kamiennych ostrzy
- naczynia z gliny, przedmioty użytkowe, narzędzia (kamiennie, kościane i metalowe), broń, ozdoby
- megality – monumentalne okręgi i konstrukcje z kamiennych bloków (miejsca kultu, grobowce)
- rytualny, magiczny charakter wytworów sztuki (statuetek, amuletów)
- ukształtowanie kanonu w rzeźbie (wzorców ukazywania sylwetek ludzkich i zwierzęcych)
- niewielkie statuetki z kamienia albo kości, przedstawiające głównie postacie kobiece bez zaznaczonych rysów twarzy, o silnie uproszczonych, obfitych kształtach, symbolizujące płodność i urodzaj
- wieloelementowe ozdoby z miedzi, brązu i żelaza o coraz bardziej złożonej formie spiral i plecionek, zdobione różnorodną ornamentyką, z koralikami z kamieni, bursztynu i szkła
- amulety – przedmioty, którym przypisywano magiczną, ochronną moc



Prehistoryczne malowidło ścienne w Lascaux [lasko] we Francji (fragment)



Wenus z Willendorfu, kamień, wysokość 11 cm, Muzeum Historii Naturalnej w Wiedniu, 28–25 tys. lat p.n.e.



Stonehenge – jeden z głazów



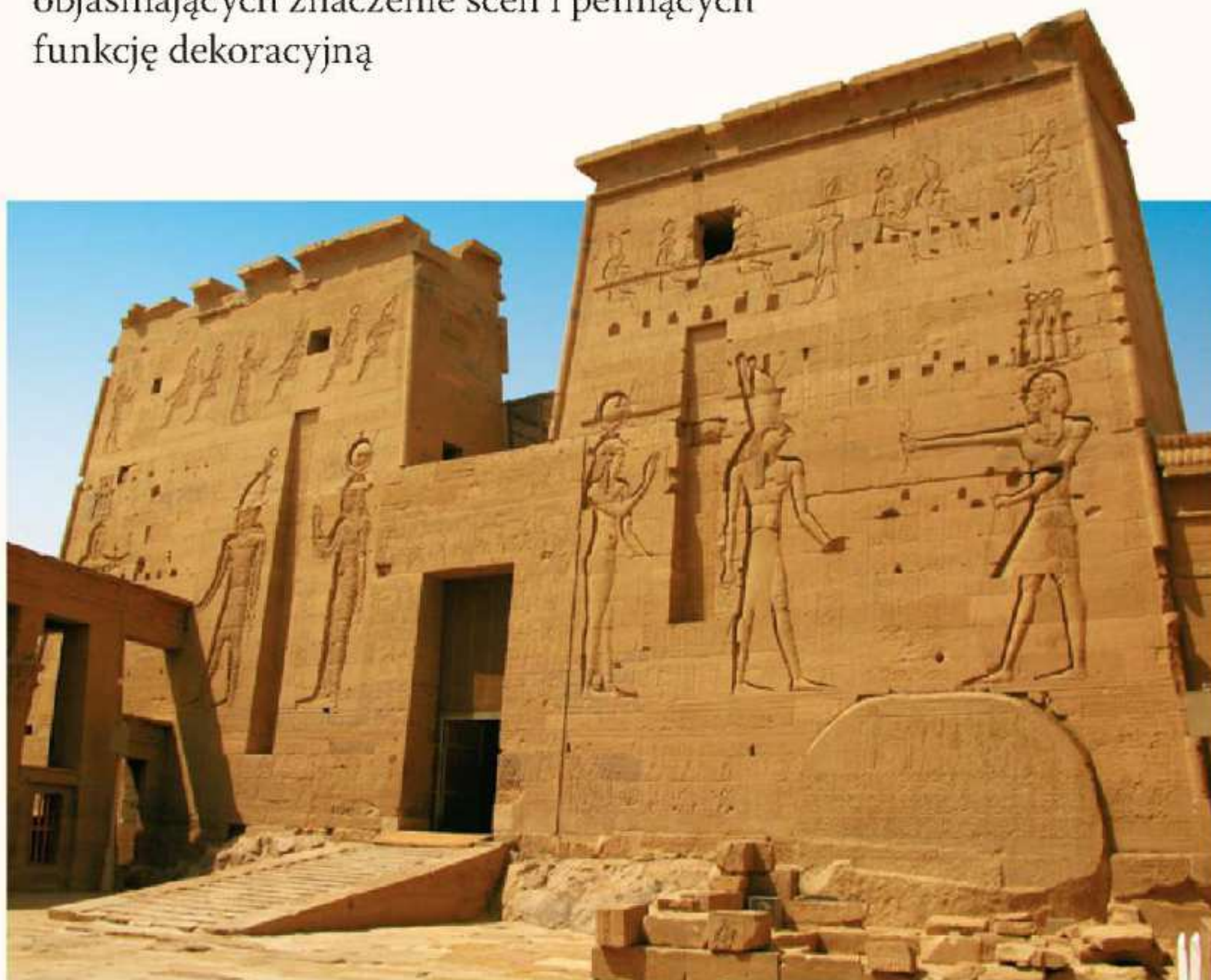
Megalit Stonehenge, Salisbury (Wielka Brytania), 2950–1600 r. p.n.e.

EGIPT – SZTUKA DLA FARAONA, BOGÓW I WIECZNOŚCI

około 3100–323 r. p.n.e.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- malowidła ściennie i polichromowane reliefy zdobiące budowle z zewnątrz i od środka, malarstwo papiusowe
- tematyka: portrety faraonów i dostojników, wyobrażenia bóstw w ludzkich postaciach z głowami zwierząt, sceny religijne, sceny rodzajowe przedstawiające codzienne czynności i obrzędy
- wyposażenie domu zmarłego: figurki, biżuteria, meble, naczynia, sarkofagi tworzone ze złota i kamieni szlachetnych, drewna i emalii
- monumentalne posągi władców z jednolitego bloku kamienia, przeznaczone do oglądania od frontu
- świątynie o wnętrzach z rzędami kolumn
- obeliski – stawiane przed wejściem do świątyni wysokie, czworoboczne słupy zwężające się ku górze, ze szczytem w kształcie piramidy
- kolumny zdobione barwnymi reliefami, z głowicami o wzorach roślinnych (palmowym, lotosowym, papiusowym)
- kamienne grobowce faraonów (m.in. piramidy schodkowe, a także ostrosłupowe)
- perspektywa pasowa i kulisowa, perspektywa akcentująca hierarchię postaci (odwrócona), stała paleta kolorystyczna, delikatny rysunek konturowy, płaska plama barwna, dekoracyjność, połączenie realizmu i stylizacji, brak modelunku światłocieniowego i złudzenia głębi
- kanon egipski, czyli ukazywanie postaci jednocześnie z przodu i z profilu (oczy i klatkę piersiową przedstawiano przodem, a twarz i głowę, ręce oraz nogi – bokiem)
- połączenie obrazu i słowa – umieszczanie na freskach hieroglifów objaśniających znaczenie scen i pełniących funkcję dekoracyjną



Polowanie, malowidło z grobowca Nebamona (fragment)



Totmes, popiersie Nefretete, malowany wapień i stiuk, wysokość 50 cm, Nowe Muzeum w Berlinie, 1345 r. p.n.e.

Świątynia Izydy na wyspie File (Egipt), 380–362 r. p.n.e.

GRECJA – ŹRÓDŁO SZTUKI EUROPEJSKIEJ

około XVII–I w. p.n.e.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- piękno jako ład, harmonia i matematyczne proporcje; idea sztuki jako umiejętności stosowania reguł
- *mimesis* – naśladowanie rzeczywistości oraz utrwalanie jej piękna
- malarstwo wazowe: styl czarnofiguralny (na czerwonej powierzchni naczynia malowano ozdoby substancją, która po wypaleniu stawała się czarna) i czerwonofiguralny (pozostawianie motywów dekoracyjnych w kolorze naczynia i zamalowywanie tła, które po wypaleniu nabierało czarnej barwy)
- tematyka malarstwa wazowego: sceny mitologiczne, historyczne, zawody sportowe, życie codzienne
- rzeźba wolno stojąca (trójwymiarowe posągi) i związana z architekturą (reliefy jako ozdoby budynków)
- rzeźba klasyczna – architektoniczna i wolno stojąca
- rzeźba hellenistyczna – dynamiczne, finezyjne kompozycje
- materiały: drewno, marmur, brąz, kość słoniowa oraz złoto; rzeźby malowano na żywe kolory
- kanon, czyli reguły określające proporcje ciała; wysokość figury człowieka ustalana na podstawie wielkości głowy (rozpowszechnione proporcje to 1:8)
- kontrapost – przedstawienie sylwetki ludzkiej w kształcie litery S, tak aby postawa zdawała się naturalna, a jednocześnie pełna gracji
- architektura: kamienne i marmurowe świątynie, pałace z salami kolumnowymi, kamienne teatry ze sceną i wznoszącą się widownią o dobrej widoczności i akustyce, stadiony do zawodów sportowych, tory do wyścigów konnych (hipodromy)
- megaron – rodzaj budynku mieszkalnego, z którego wywodzi się europejski typ świątyni o prostokątnym planie, z przedsionkiem wspartym na kolumnach
- trzy porządki architektoniczne: dorycki, joński i koryncki



Grecki puchar z dekoracją w stylu czarnofiguralnym



Poliklet, *Doryphoros*, marmur, wysokość 212 cm, Muzeum Narodowe w Neapolu, 450–440 r. p.n.e.



Świątynia Hefajstosa w Atenach, 445–425 r. p.n.e.

RZYM – SZTUKA, URBANISTYKA I INŻYNIERIA

753 r. p.n.e.–476 r. n.e.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- wpływy sztuki etruskiej (realizm) i greckiej (ideał piękna)
- malarstwo ściennie i mozaiki (obrazy układane z niewielkich kostek kamienia lub szkła)
- malarstwo katakumbowe – umieszczane w podziemnych cmentarzach, charakteryzujące się symbolicznymi, uproszczonymi motywami
- malarstwo pompejańskie – wielkoformatowe malowidła ściennie dające złudzenie widoku za oknem lub ukazujące elementy architektoniczne
- tematyka: portrety, sceny mitologiczne, rodzajowe i historyczne, pejzaże, martwe natury, malarstwo dekoracyjne (ornamenty)
- modelunek światłocieniowy, intensywna kolorystyka
- iluzjonizm – wywoływanie u widza złudzenia przestrzeni
- weryzm – realizm w odtwarzaniu postaci
- dekoracja architektoniczna w postaci reliefów historycznych, scen rodzajowych i ornamentów umieszczana na ścianach budynków, łukach triumfalnych, kolumnach, ołtarzach, sarkofagach
- rzeźba wolno stojąca (posągi, popiersia, pomniki konne), częste kopie rzeźb greckich
- budynki użyteczności publicznej: hale targowe, termy, cyrki (miejsca wyścigów rydwanów), amfiteatry (obiekty widowiskowe, np. Koloseum), biblioteki; nowoczesne rozwiązania techniczne, takie jak akwedukty, kanalizacja, ogrzewanie, brukowane ulice, mosty
- świątynie wzorowane na architekturze greckiej, otoczone kolumnadą, na planie koła lub prostokąta, z dwuspadowym dachem
- popularność bazylik – początkowo hal sądowo-targowych; model budowli zaadaptowany na świątynie chrześcijańskie
- budowle upamiętniające ważne postacie i wydarzenia: łuki triumfalne, mauzolea, kolumny
- nowe rozwiązania techniczne: półokrągłe łuki, arkady, kopuły, sklepienia kolebkowe (beczkowe)



Panteon w Rzymie, 125 r. n.e.



Popiersie młodej kobiety z czasów panowania Flawiuszów



Pomnik konny Marka Aureliusza, odlew brązowy, wysokość 340 cm, Muzeum Kapitolińskie w Rzymie, 175 r. n.e.

ROMANIZM – SUROWE FORMY KU CHWALE BOGA

około VI–XIII w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- wielkoformatowe malowidła ściennie w kościołach, ze względu na swoją funkcję edukacyjną nazywane Biblią ubogich
- jednolity sposób ukazywania postaci podporządkowany przekonaniu o symbolicznej i dydaktycznej roli przedstawienia, brak perspektywy trójwymiarowej, gładkie tło (najczęściej złote lub błękitne), płaskie plamy czystych kolorów pozbawione modelunku, obwiedzione konturem
- malarstwo książkowe: inicjały (ozdobne pierwsze litery tekstu), miniatury, bordiury (dekoracyjne obramowania stron)
- tematyka religijna: sceny z Pisma Świętego, uosobienia m.in. cnót i grzechów, żywoty świętych, figury Marii z Dzieciątkiem
- rzeźba architektoniczna (stanowiąca element budowli – płaskorzeźby na portalach i fasadach kościołów, reliefowe dekoracje kolumn) i wolno stojąca (sarkofagi, płyty nagrobne)
- schematyzm, silna stylizacja, deformacja przedstawień wykuwanych w kamieniu
- główne typy architektury: sakralna (kaplice, kościoły, katedry, klasztory) i obronna (pałace, zamki, warownie, mury)
- kamień jako materiał budulcowy
- grube mury, ciężkie sklepienia, małe okna i drzwi, ciemne i proste wnętrza ozdabiane płaskorzeźbami, barwnymi freskami, rozświetlane złotocnymi ołtarzami, chrzcielnicami itp.
- trójnawowe kościoły na planie krzyża łacińskiego, sytuowane na osi wschód–zachód
- łuk pełny (półkolisty) wykorzystywany jako zamknięcie otworów okiennych i drzwiowych, dwa typy sklepień: kolebkowe i krzyżowe
- bogato zdobione naczynia liturgiczne (kielichy mszalne, krucyfiksy), insygnia władzy (korony, berła), biżuteria (klamry, sprzączki), broń, księgi i tkaniny dekoracyjne (arrasy, gobeliny)



Rozdzielenie Abrahama i Lota (fragment), malowidło ściennie, opactwo Saint Savin sur Gartempe we Francji



Relikwiarz św. Fides, złoto, srebro i klejnoty na drewnie, wysokość 85 cm, kościół św. Fides w Conques (Francja), ok. 1000 r.



Kolegiata w Tumie pod Łęczycą, ok. 1150 r.

GOTYK – BLASK WITRAŻY I STRZELISTOŚĆ KATEDR

XII – początek XV w.

■ NAWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- tematyka religijna (kult maryjny) oraz świecka (sceny rycerskie, życie dworskie i miejskie)
- wielkoformatowe obrazy ołtarzowe (najczęściej tryptyki złożone z części głównej i dwóch skrzydeł bocznych)
- drewniane skrzydłowe ołtarze szafiaste (dyptyki lub tryptyki) wypełnione wyrzeźbionymi figurami
- malarstwo tablicowe – światłocień i iluzja głębi (ukazywania trójwymiarowej przestrzeni), intensywne barwy, delikatny kontur
- witraże i malarstwo książkowe
- dwa główne nurty: styl miękki, międzynarodowy (łagodne rysy postaci, miękkie fałdy szat) i styl ekspresyjny (silne emocje postaci, wyrazista kolorystyka, ostry modelunek)
- kamienne dekoracje architektoniczne: portale, nadproża, maswerki (ażurowe wzory wypełniające górną część okien)
- zespoły rzeźbiarskie w portalach katedr (np. figury świętych)
- popularność tzw. Pięknych Madonn – posągów Matki Bożej w kontraście z Dzieciątkiem na ręku, subtelnie wyidealizowanych, o wydłużonych proporcjach i dekoracyjnie ułożonych szatach
- piety – przedstawienia Marii z martwym Jezusem na kolanach
- monumentalne, strzeliste budowle z dużymi oknami, wznoszone dzięki oparciu ciężaru na szkielecie konstrukcyjnym, stosowanie łuków ostrych
- kościoły wielonawowe, podłużne, z transeptem oraz obejściem i wieńcem kaplic wokół ołtarza
- sklepienia krzyżowo-żebrowe, a w późniejszym okresie również bardziej skomplikowane – gwiazdziste i wachlarzowe
- regularne zabudowy miejskie otoczone murami, z ratuszami, uniwersytetami, szpitalami i kamienicami; budowle obronne – twierdze, umocnienia, fortyfikacje



Witraż w katedrze św. Gerwazego
i św. Protazego w Soissons
we Francji (fragment)



Madonna z Kruźlowej, malowane
drewno, wysokość 119 cm, Muzeum
Narodowe w Krakowie, 1410 r.



Bazylika Wniebowzięcia
Najświętszej Maryi Panny
w Gdańsku, 1343–1502 r.

RENESANS – ODKRYCIE ANTYKU, ZACHWYT ŚWIATEM

połowa XV – koniec XVI w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- powrót antycznych ideałów piękna jako ładu, harmonii i umiaru
- humanizm (akcentowanie wartości istoty ludzkiej) i antropocentryzm (człowiek w centrum zainteresowania)
- realizm przedstawień, obserwacja natury i ludzkiego ciała
- opracowanie zasad perspektywy zbieżnej (centralnej, geometrycznej, linearnej), opartej na złudzeniu zmniejszania się przedmiotów w miarę oddalania od widza i na pozornym zbiegu wyznaczanych przez nie linii w jednym punkcie płaszczyzny dzieła
- techniki: malarstwo olejne na płótnie, freski, rozwój grafiki
- nowe typy dzieł: sceny rodzajowe, pejzaże, martwe natury, akty (jako element scen religijnych, mitologicznych i historycznych)
- portrety, wątki mitologiczne, historyczne, alegoryczne
- stosowanie techniki sfumato (łagodne przejścia pomiędzy jasnymi a ciemnymi obszarami obrazu, dające wrażenie zamglenia), laserunku (osiąganie efektu kolorystycznego przez nakładanie półprzezroczystej warstwy wykończeniowej) oraz perspektywy barwnej i powietrznej
- rzeźba: architektoniczna (dekorowanie fasad, głowic kolumn i portali), częściowo związana z architekturą (popiersia, nagrobki, sarkofagi) i wolno stojąca (pomniki, posągi konne, akty, fontanny)
- dbałość o lekkość, harmonię i proporcje budowli, powrót do antycznych porządków (dorycki, joński i koryncki) oraz elementów architektonicznych (półkoliste łuki, kolumny, arkady, kopuły)
- rozwój budownictwa świeckiego (pałace, wille, ratusze, twierdze obronne, mury miejskie), projekty miast idealnych na planie centralnym
- wzorzec budowli na planie centralnym (koła lub krzyża greckiego, równoramiennego), zwieńczonej kopułą
- zdobione meble, haftowane tkaniny, rozwój sztuki złotniczej



Sandro Botticelli, *Narodziny Wenus* (fragment)



Michał Anioł, *Mojżesz*, marmur, wysokość 235 cm, bazylika św. Piotra w Okowach w Rzymie, 1513–1516 r.



Andrea Palladio, *Villa Rotonda* w Vicenzie (Włochy), 1571 r.

BAROK – ŚWIATŁO I MROK KONTRREFORMACJI

druga połowa XVI – pierwsza połowa XVIII w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- powtórny rozkwit sztuki sakralnej związany z kontrreformacją – monumentalizm, wzniosłość i dydaktyzm
- tematyka malarstwa świeckiego: portrety, sceny alegoryczne, historyczne i mitologiczne, pejzaże, martwe natury (zwłaszcza typu *vanitas*, ukazujące ulotność dóbr materialnych, młodości i urody)
- kompozycje w ciemnych barwach, mistrzowskie operowanie światłowieniem, odrzucenie harmonii na rzecz dynamicznych i asymetrycznych kompozycji
- malarstwo iluzjonistyczne – malowidła ściennie i sufitowe stwarzające złudzenie trójwymiarowej przestrzeni lub realnych przedmiotów (malarstwo sztalugowe)
- w rzeźbie: kompozycje dynamiczne i asymetryczne, ukazywanie dramatyzmu i silnych emocji, uwydatnienie gry światła i cienia (widoczne w pofałdowaniu szat), wierne naśladowanie rzeczywistości
- reprezentacyjne posągi i popiersia władców oraz dostojników, fontanny w formie wielopostaciowych rzeźb
- nagrobki z pełnowymiarową postacią lub popiersiem zmarłego (epitafia)
- kościoły wznoszone na planie podłużnym
- spiralnie skręcone kolumny, fasady falujące, pełne krzywizn i załamania powstałych przez zwielokrotnienie podziałów ścian, z bogatą dekoracją rzeźbiarską i złoceniami
- rozwój architektury teatralnej (sceny operowe z fantastycznymi oraz iluzjonistycznymi dekoracjami)
- przebudowa miast w wielkie metropolie (Rzym, Londyn, Neapol)
- wyroby złotnicze, ozdobne tkaniny, porcelanowe zastawy stołowe i posągi (efekt opracowania w Europie receptury wytwarzania porcelany)



Pierfrancesco Cittadini, *Vanitas* (fragment)



Gianlorenzo Bernini, *Pluton i Prozerpina*, marmur, wysokość 255 cm, Galeria Borghese w Rzymie, 1621–1622 r.

Nicola Salvi, fontanna *di Trevi* w Rzymie, 1735–1776 r.

KLASYCYZM – CHŁODNA DOSKONAŁOŚĆ FORMY

połowa XVIII – pierwsza połowa XIX w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- powrót do klasycznych, antycznych wzorców piękna
- moralizatorska wymowa dzieł, wzniosły styl, statyczne kompozycje
- tematyka: portrety, sceny mitologiczne i historyczne, weduty (widoki miast), pejzaże, akty
- realizm i idealizm w oddawaniu rzeczywistości, umiejętne stosowanie perspektywy, kształt ważniejszy niż barwa, delikatny światłocień, brak silnych kontrastów i ekspresji
- kompozycje centralne, uporządkowane, statyczne, oparte na kierunkach poziomych i pionowych, konwencjonalne pozy i gesty postaci
- rzeźba portretowa nawiązująca do antycznych rzeźb greckich i postaci mitologicznych (popiersia i pomniki władców, wodzów, uczonych, artystów) i architektoniczna (dekoracje elementów budowli)
- gładka powierzchnia ciał rzeźbionych postaci, dbałość w oddawaniu faktury materiałów (np. szat), monumentalizm, wystudiowane pozy
- elementy architektoniczne zapożyczone z antyku: formy proste, symetryczne i uporządkowane, oszczędność dekoracji architektonicznych
- reprezentacyjne gmachy: teatry, biblioteki, domy handlowe, muzea
- budowle wznoszone ku czci panujących: bramy, łuki triumfalne
- kościoły na planie koła, przykryte kopułami
- w sztuce użytkowej: obfitość złocienia, masywne meble, symbole zaczerpnięte z antycznego Rzymu (orły, uskrzydłone boginie, wieńce laurowe)



Talerz z portretem Napoleona, manufaktura w Sèvres (Francja)



Antonio Canova, *Trzy Gracje*, marmur, wysokość 182 cm, 1814–1817 r.

ROMANTYZM – POTĘGA PRZYRODY, ŚMIAŁOŚĆ WYOBRAŹNI

koniec XVIII – połowa XIX w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- artysta jako wybitna, zbuntowana i wyobcowana jednostka, kierująca się wyobraźnią i intuicją
- sztuka i piękno romantyczne związane z emocjami, tajemniczością
- pejzaż jako odrębny gatunek malarski (krajobraz lokalny lub egzotyczny, cmentarze, ruiny budowli)
- szeroka gama kolorystyczna, czyste i nasycone barwy, wyraźne ślady pędzla i widoczna faktura, silne kontrasty światłocieniowe, kompozycje otwarte, dynamiczne, wielokierunkowe
- nowy sposób wyrazu w grafice, polegający na łączeniu dwóch technik graficznych – akwaforty (ostrzych kresek) z akwatintą (miękkimi plamami), co w efekcie dawało zróżnicowane, krzyżujące się linie, a czasem formy pozbawione wyraźnego konturu
- tematyka: sceny z literatury i historii, zmagania z potęgą przyrody
- zainteresowanie wydarzeniami polityczno-społecznymi, fascynacja Orientem i średniowieczem, podziw dla natury, zwrot ku duchowości
- historyzm w architekturze, czyli okazałe budowle naśladowujące wybrany styl z przeszłości (neoromanizm, neogotyck, neobarok, neoklasycyzm)



Caspar David Friedrich, *Wędrowiec nad morzem mgły*, olej na płótnie, 95 × 75 cm, muzeum Kunsthalle w Hamburgu, 1818 r.

AKADEMIZM – NIEZMIENNOŚĆ SZTUKI

koniec XVIII – koniec XIX w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- konserwatywny styl, polegający na powtarzaniu stałych, uznanych przez odbiorców motywów, tematów, wzorców
- unikanie nowości i kontrowersji, przywiązanie do tradycji oraz zasad dotyczących tego, co i w jaki sposób można w dziełach pokazywać, np. nagie postaci tylko w scenach mitologicznych, a przedmioty – jedynie starannie dobrane i estetyczne
- ścisła hierarchia tematów: od cenionych najwyżej scen historycznych, portretów, scen religijnych, mitologicznych i literackich do pejzaży, scen rodzajowych oraz martwej natury
- perfekcjonizm warsztatowy, techniczny – wystudiowana kompozycja powstająca w pracowni na podstawie licznych szkiców rysunkowych, stonowana kolorystyka i zachowawczy dobór środków plastycznych, staranne, drobiazgowo wykańczanie prac
- elegancja, dekoracyjność, brak silnej ekspresji
- wąska elita artystów skupionych wokół renomowanych akademii, organizujących coroczne wystawy (salony)
- komercyjny charakter twórczości, powstającej w zgodzie z upodobaniami publiczności
- uzależnienie od mecenatu państwowego, który decydował o zamówieniach na realizację wielkich przedsięwzięć artystycznych – zakupach dzieł do muzeów, nagrodach, stypendiach, publicznym uznaniu



William-Adolphe Bouguereau [wiljam adolf bugro], *Narodziny Wenus* (fragment)



Paul Baudry [pol bodri], *Charlotte Corday*, olej na płótnie, 203 × 154 cm, Muzeum Sztuki w Nantes (Francja), 1860 r.

REALIZM – PRAWDA CODZIENNOŚCI

druga połowa XIX w.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- codzienność jako temat godny dzieła sztuki
- dążenie do ukazywania niezakłamanej rzeczywistości (wizja artystyczna zgodna z bezpośrednią obserwacją)
- sztuka krytycznym komentarzem do bieżących wydarzeń społecznych i politycznych
- pierwszy salon alternatywny w stosunku do wystaw artystów akademickich, początki twórczości niezależnej od oficjalnych środowisk artystycznych
- malarstwo rzetelnie i obiektywnie ukazujące człowieka zarówno w czasie pracy, jak i odpoczynku, w typowym, nieupiększonym otoczeniu, pozbawione idealizacji, symboliki, komentarza, interpretacji
- rezygnacja z mitologicznego i historycznego kostiumu
- tematyka: sceny miejskie (zwłaszcza z dzielnic robotniczych), ukazywanie pracy chłopów, pejzaże (próby malowania w plenerze, obserwacje zmieniającego się światła i widoków natury)
- stonowana gama kolorystyczna, statyczne kompozycje, surowość formy
- popularność witrażownictwa (lampy, dekoracje mebli)
- bogato zdobione tapety i tkaniny



Aleksander Gierymski, *Żydówka z pomarańczami*, olej na płótnie, 65 × 54 cm, Muzeum Narodowe w Warszawie, ok. 1880 r.

IMPRESJONIZM – WRAŻENIE I ŚWIATŁO

1874–1896

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- twórczość poza oficjalnymi salonami, zerwanie z malarstwem akademickim – odrzucenie tradycyjnej tematyki i zasad kompozycyjnych
- skupienie na formie, a nie na treści obrazu, rezygnacja z ukazywania treści mitologicznych, literackich i alegorycznych
- współczesna tematyka: sceny z życia nowoczesnego miasta, utrwalenie pozycji pejzażu jako tematu malarskiego, popularność scen rodzajowych, portretu, martwej natury
- oddanie nastroju chwili i ulotnych wrażeń ważniejsze od starannego rysunku, uproszczone formy, zatarte kontury
- ograniczenie pracy w studio na rzecz sesji w plenerze
- używanie jasnych, nasyconych kolorów, rezygnacja z mieszania farb na palecie – dążenie do przenikania się barw w oku widza (tzw. mieszanie optyczne), nakładanie niewielkich plam gęstej farby
- stosowanie techniki dywizjonizmu – rozbiecie plamy na punkty czystych barw, które z odległości dają złudzenie wibrującego koloru
- swobodne poszukiwania formalne – obserwacja zmiennych efektów kolorystycznych w zależności od oświetlenia, warunków atmosferycznych, pory dnia i roku
- związki z wynalezioną w tamtym czasie fotografią (wycinkowe kadry na wzór fotograficznych, dążenie do utrwalania momentów)



Auguste Renoir [ogust rentar],
Huśtawka (fragment)



Claude Monet, *Katedra w Rouen*,
olej na płótnie, 100 × 65 cm,
Narodowa Galeria Sztuki
w Waszyngtonie, 1892 r.

POSTIMPRESJONIZM – BARWA, EMOCJE, SYMBOLE

1886–1905

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- odrzucenie impresjonistycznej strategii zapisywania ulotnych wrażeń
- skupienie na własnych emocjach, myślach, ideach i symbolach – przywrócenie znaczenia tematyki obrazu, ukazywanie treści mitologicznych i alegorycznych
- zróżnicowana tematyka: sceny z nocnego życia miasta, kawiarnie, kabarety, życie wsi, egzotyczne kultury
- popularność pejzażu, scen rodzajowych, portretu, martwej natury
- wzrost znaczenia formy w stosunku do treści – eksperymenty malarskie, oddanie nastroju, wrażeń i treści alegorycznych w wyrazisty, czytelny dla odbiorcy sposób
- praca w studio, duże znaczenie szkiców i przekształceń formalnych, swobodne poszukiwania i eksperymenty
- podporządkowanie kompozycji i innych środków wizji artysty
- uproszczone, zniekształcone formy i zaburzona perspektywa, kontury, duże i płaskie plamy barwne, kontrasty kolorystyczne, zróżnicowana, widoczna faktura
- inspiracje sztuką japońską i egzotyczną
- związki z grafiką, plakatem i literaturą



Paul Gauguin [pol gogę], *Tajtańska kobieta z mango*, olej na płótnie,
70 × 45 cm, Muzeum Sztuki
w Baltimore [bolitmor]
(Stany Zjednoczone), 1892 r.

SYMBOLIZM – WYRAZIĆ NIEWIDZIALNE

1890–1910

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- współlistnienie nurtu w poezji i malarstwie
- odrzucenie realizmu i obiektywnej postawy na rzecz marzeń sennych, fantazji i subiektywizmu
- ukazywanie niematerialnego świata idei, doświadczanego poprzez intuicję i przeczucia – dzieła stanowiły pretekst do poszukiwania sensów kryjących się przed okiem widza
- niewyrażanie treści wprost, lecz stosowanie wieloznacznych symboli, poszukiwanie ukrytych sensów
- odejście od naśladowania natury, wykorzystywanie ekspresyjnych możliwości koloru, a także dekoracyjnych linii oraz plam barwnych
- baśniowość, nastrój tajemnicy i grozy, nawiązywanie do mitów i legend
- łączenie form rzeczywistych z fantastycznymi, ukazywanie tajemniczych, alegorycznych postaci w niezwykłych strojach, z symbolicznymi rekwizytami



Gustave Moreau [gustaw moro],
Edyp i Sfinks (fragment)

SECESJA – ESTETYZM I DEKORACYJNOŚĆ

1895–1905

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- wyrażanie pesymizmu związanego z przełomem wieków, inspiracje filozofią i psychoanalizą
- idea połączenia różnych dziedzin twórczości (synteza sztuk)
- inspiracje czerpane ze sztuki średniowiecznej, archaicznej, orientalnej, z mitów, legend, egzotycznych religii
- estetyzm i dekoracyjność, faliste linie, ornamentyka wzorowana na świecie roślinnym i zwierzęcym
- rezygnacja z iluzji głębi – płaskie, uproszczone formy, odkształcenia figur w kierunku naśladownictwa giętkiej, płynnej, ornamentальной linii
- wyraźnie zaznaczone kontury, zminimalizowanie efektów światłocienowych, pastelowa kolorystyka, asymetria, pionowe kompozycje
- rozwój plakatu reklamowego oraz ilustracji książkowej: plakaty Alfonsa Muchy o bujnej ornamentyce i uproszczonej formie
- w grafice wijąca się linia, silnie stylizowane formy, roślinne motywy dekoracyjne
- typy budowli: kamienice, wille, hotele, hale dworcowe, stacje metra, kina, teatry, restauracje
- dekoracyjne fasady, faliste gzymsy i linia okien, nieregularne elewacje
- korzystanie z nowoczesnych materiałów konstrukcyjnych (żelaza, szkła), eksponowanie ich właściwości dekoracyjnych
- pojawienie się architektury wnętrz, wyrosłej z idei projektowania budynków wraz z całym wyposażeniem i dekoracjami
- dekorowane meble o opływowych kształtach, wyroby szkła artystycznego (lampy, żyrandole, wazon), biżuteria (łączenie różnorodnych materiałów, motywy zwierzęce i roślinne)



Alfons Mucha, plakat reklamowy,
litografia barwna, 44 × 32 cm,
Muzeum Muchy w Pradze, 1896 r.

FOWIZM – DZIKIE BESTIE ATAKUJĄ MALARSTWO

1905–1908

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- pierwszy nurt awangardowy, ukształtowany we Francji
- malarstwo
- uproszczone środki wyrazu, umowny rysunek, niedbałe, czasem zdeformowane kształty
- ekspresyjne traktowanie barwy i formy
- silne kontrasty
- płaskie plamy w żywych kolorach
- rezygnacja z iluzjonizmu i perspektywy
- przestrzeń duchowa w obrazie ważniejsza od przestrzeni fizycznej
- obraz rzeczywistości przefiltrowany przez emocje i doświadczenia



Henri Matisse [ari matis], *Portret pani Matisse z zieloną pręgą* (fragment)



André Derain, *Most Charing Cross*, olej na płótnie, 81 × 100 cm, Muzeum Orsay w Paryżu, 1906 r.

EKSPRESJONIZM – PRAWDA EMOCJI

1905–1930

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- nurt rozwijający się głównie w Niemczech
- malarstwo, grafika, literatura, teatr, film
- tematyka: codzienność, świat przeżyć wewnętrznych, dramat egzystencjalny, nadwrażliwość, samotność, sytuacja polityczna, przeżycia religijne, pierwotne instynkty, bunt przeciwko industrializacji i wielkomiejskiej cywilizacji, obawy, negatywne emocje, pesymizm
- formy agresywne, przerysowane, karykaturalne, odpowiadające gwałtownym emocjom twórcy, świat przedstawiony jako świadectwo stanu psychicznego artysty i wyraz jego subiektywnych spostrzeżeń
- gruby kontur, wyraźnie rozgraniczający plamy barwne
- uproszczone formy inspirowane sztuką prymitywną i egzotyczną, deformacja postaci i obiektów, operowanie brzydotą
- barwy zestawiane w kontrastowy sposób, dobierane niezależnie od rzeczywistego wyglądu przedmiotów



Oskar Kokoschka, plakat do przedstawienia *Morderstwo, nadzieja kobiet*, litografia, 122 × 79,5 cm, Muzeum Albertina w Wiedniu, 1909 r.

KUBIZM – ŚWIAT KOSTEK I SZEŚCIANÓW

1906–1915

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- ugrupowanie działające we Francji
- malarstwo, rzeźba
- eksperymentalne próby ukazania przestrzeni na dwuwymiarowej powierzchni obrazu: rozbicie obiektu na jego widoki z różnych stron i jednocześnie ukazanie go z kilku perspektyw, przenikanie płaszczyzn, rytm pionowych i poziomych podziałów
- ukazanie w obrazie procesu patrzenia na rzeczywistość zamiast widoku świata, jaki znamy
- deformacja przedmiotu, geometryzacja form
- redukcja koloru, obrazy monochromatyczne
- odrzucenie iluzjonizmu opartego na perspektywie zbieżnej, zamiast niej zastosowanie perspektywy wielokierunkowej, umownej, dynamicznej, zanegowanie przestrzeni na obrazie jako niezmiennej
- eksperymenty z tworzywem malarskim i kolaże: wklejanie do obrazu etykiet spożywczych, skrawków tapet, fragmentów gazet i partytur muzycznych, mieszanie farb z piaskiem lub innymi materiałami
- inspiracje: sztuka prymitywna i afrykańska
- cel malarstwa: działanie na umysł widza, jego wyobraźnię i intelekt, a nie tylko na zmysł wzroku



Juan Gris, *Butelka Banyul's* (fragment)



Georges Braque [żorż brak], *Portugalczyk*, olej na płótnie, 117 × 81 cm, Muzeum Sztuki w Bazylei (Szwajcaria), 1911 r.



Juan Gris, *Portret Pabla Picassa*, olej na płótnie, 93 × 74 cm, Instytut Sztuki w Chicago, 1912 r.

FUTURYZM – SZTUKA HAŁASU I PRZYSZŁOŚCI

1909–1918

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- ugrupowanie działające we Włoszech
- poezja graficzna, wystąpienia artystyczne i przedstawienia teatralne, projekty typograficzne i wzornicze, malarstwo, rzeźba
- postulaty estetyczne: *słowa na wolności, sztuka hałasu*
- radykalne odrzucenie tradycji, fascynacja miastem, nowoczesnością, ruchem, szybkością
- nawoływanie do zniszczenia wytworów klasycznej kultury (muzeów, zabytków), wywoływanie skandali i zamieszek
- uwielbienie dla technologii, motoryzacji, industrializacji, gwałtownych przemian, wojny
- wąska gama barw obejmująca brązy, żółcie i zielenie; z czasem także czyste, nasycone kolory
- dynamiczne kompozycje, przedmioty ujęte w poszczególnych fazach gwałtownego ruchu, rozbite dzięki rytmicznym powtórzeniom, odrzucenie perspektywy



Umberto Boccioni, *Jedyna forma kontynuacji w przestrzeni*



Filippo Tommaso Marinetti, *Głośny układ. Numeryczna wrażliwość*, druk prasowy, 26 × 33 cm, Metropolitanne Muzeum Sztuki w Nowym Jorku, 1919 r.



Luigi Russolo, *Dynamizm automobilu*, olej na płótnie, 139 × 184 cm, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Paryżu, 1911 r.

NEOPLASTYCYZM – PRECYZJA KOLOROWYCH PROSTOKĄTÓW

1914–1917

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- pierwszy nurt sztuki niefiguratywnej ukształtowany w środowisku holenderskiej awangardy
- prąd abstrakcji geometrycznej
- postulaty sformułowane przez grupę artystów skupionych wokół Pieta Mondriana, Theo van Doesburga [teo wan dusbersia] i pisma „De Stijl” [dy stel], czyli „Styl”
- zawężenie środków wyrazu do linii prostych (kierunki: pion, poziom, później też linia ukośna) oraz trzech kolorów podstawowych (żółty, niebieski, czerwony) w połączeniu z bielą, czernią i szarością
- dzieła ukazujące geometryczne, barwne pola rozdzielone konturami pod kątem prostym
- znaczenia podziałów płaszczyzn, np. pion jako wyrażenie siły, a poziom – przejaw spokoju
- idea sztuki uniwersalnej, prezentującej wewnętrzną strukturę rzeczywistości w symbolicznej formie, dążenie do harmonii i precyzji
- wpływ na nowoczesną (modernistyczną) architekturę – budownictwo oparte na prostej formie odpowiadającej funkcji



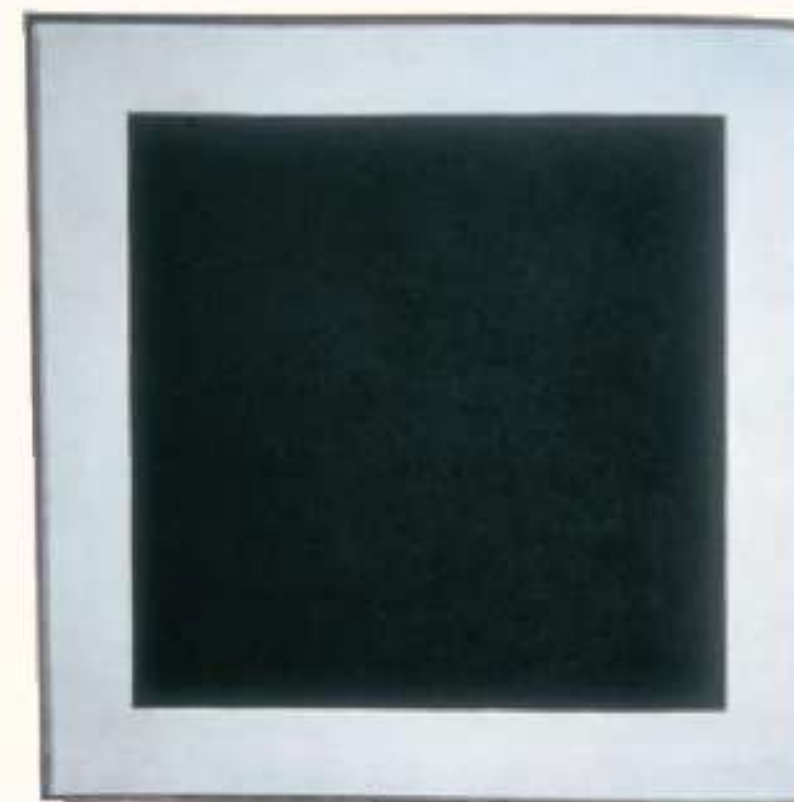
Piet Mondrian, *Kompozycja A* (fragment)

SUPREMATYZM – CZYSTE ODCZUCIE WAŻNIEJSZE NIŻ PRZEDMIOT

od 1915 r.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- nurt abstrakcji geometrycznej zainicjowany w Rosji
- malarstwo, rysunek i architektura
- idea opracowana przez Kazimierza Malewicza
- najsłynniejsze dzieło: *Czarny kwadrat* Kazimierza Malewicza, ukazujące czarną figurę geometryczną na białym tle, co jest wyrazem doznawanego przez artystę odczucia bezprzedmiotowości, czyli abstrakcji
- postulat stworzenia za pomocą prostych form nowego symbolicznego świata, wolnego od chaosu rzeczywistości
- dążenie do pokazania czystej harmonii i doskonałości
- nazwa *suprematyzm* pochodzi do łacińskiego *supremus*, co oznacza ‘najwyższy’
- sztuka miała wyrażać przewagę doznań odbiorcy nad otaczającą go rzeczywistością czy rozpoznawaniem kształtów zaprezentowanych w dziele
- kompozycje złożone z prostych figur – początkowo płaskich i statycznych, z czasem sugerujących przestrzeń oraz ruch dzięki wprowadzeniu kierunków ukośnych



Kazimierz Malewicz, *Czarny kwadrat*, olej na płótnie, 80 × 79 cm, Galeria Tretiakowska w Moskwie, 1915 r.

DADAIZM – SZTUKA UMARŁA! NIECH ŻYJE DADA!

1916–1923

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- ugrupowanie działające we Francji i Stanach Zjednoczonych
- nowe techniki i formy dzieł, dopuszczenie przypadku w procesie twórczym: kolaże, fotomontaże, fotokolaże, fotogramy, asambláže, muzyka, poezja
- antysztuka i antyestetyka, czyli bunt przeciwko tradycyjnej sztuce (artysta i dzieło) oraz pięknu
- manifesty, krytyka społeczna i polityczna, odrzucenie instytucji sztuki, poglądy antywojenne
- sztuka jako intelektualna gra
- zabawa sztuką (jako nieistotną w obliczu katastrofy wojennej), stosowanie żartu, odebranie powagi twórczości artystycznej
- działalność publiczna: kabaret Voltaire [wolter], wieczory poetyckie, projekcje filmowe, wystawy oraz wydawanie czasopism
- gest Duchampa: artysta wybiera i nazywa dziełem sztuki przedmiot codziennego użytku (ang. *ready mades*, czyli 'przedmioty gotowe'), przez co pierwotne znaczenie i funkcja danego obiektu ulegają zmianie
- prowokacja i skandal jako metody działań twórczych w przestrzeni społecznej



Raoul Hausmann, *Głowa mechaniczna*



Francis Picabia, *Portret Germaine Everling*, kolaż, 61 × 43 cm, Centrum Pompidou w Paryżu, 1920 r.



Kurt Schwitters, *Merzbild 25 A. Konstellacja*, kolaż, 1920 r.

SURREALIZM – ODKRYWANIE ŚWIATA SNÓW I WYOBRAŹNI

1920–1935

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- nurt rozwijający się we Francji
- frotaze, kolaże, fotomontaże, filmy, fotografia
- zabawy i gry artystyczne: literackie kolaże, powstające spontanicznie rysunki automatyczne, poddawanie się hipnozie
- podstawowe znaczenie procesu twórczego, uwalniającego wyobraźnię
- związki sztuki z literaturą, filozofią, psychoanalizą i polityką
- krytyka konserwatywnego, mieszczańskiego społeczeństwa
- manifesty surrealistyczne, wydawanie czasopism
- Biuro Poszukiwań Surrealistycznych, które prowadziło badania nad sposobami wyrażania podświadomości
- wyobraźnia jako najważniejszy atrybut człowieka
- przedmioty surrealistyczne, czyli obiekty wyzwalające wyobraźnię, wywołujące niejasne skojarzenia, najczęściej odkryte przypadkowo, o tajemniczym przeznaczeniu
- przedmioty znalezione, fr. *objets trouvés* [obje truwe] – obiekty przekształcane przez artystę w taki sposób, by pozbawić je pierwotnej funkcji oraz wywołać nieoczekiwane efekty
- prekursorzy sztuki aktywizującej odbiorców
- postulat twórczości na granicy rzeczywistości i snu
- sztuka narzędziem poznania samego siebie
- obrazy ukazujące rzeczywiste formy, ale wywołujące wrażenie absurdu wskutek łączenia przypadkowych elementów lub umieszczania znanych obiektów w niespotykanym kontekście
- kreowanie fantazyjnych form poza regułami kompozycji i perspektywy, np. dziwnych machin i konstrukcji o nieznanym przeznaczeniu lub kształtów przypominających twórczość dzieci



Meret Oppenheim,
Futrzone śniadanie



Salvador Dalí, *Płoczący żyrafa*, olej na drewnie, 35 × 27 cm, Muzeum Sztuki w Bazylei, 1936 r.



Joan Miró [zoan miro],
Karnawał Arlekina, olej na płótnie, 66 × 90 cm, Galeria Sztuki Albright-Knox w Buffalo (Stany Zjednoczone), 1924–1925 r.

KONSTRUKTYWIZM – ABSTRAKCJA W SŁUŻBIE NOWEGO ŚWIATA

od 1917 r.

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- nurt abstrakcji geometrycznej ukształtowany w Rosji
- idee powstałe na podłożu politycznym – w czasie rewolucji, która obaliła rządy cara i całkowicie przekształciła ustrój państwa
- zasady nurtu ujęte w *Manifeście realistycznym*
- postulaty zaangażowania w budowę nowej społecznej rzeczywistości przez sztukę
- potrzeba zjednoczenia codziennego życia i działań artystycznych
- odrzucenie koncepcji sztuki wysokiej, elitarnej, na rzecz kultury masowej, proletariackiej (robotniczej)
- współdziałanie artystów z nowymi władzami – tworzenie projektów z dziedziny grafiki, teatru, wzornictwa przemysłowego i architektury, które będą użyteczne dla społeczeństwa robotników i chłopów
- utopijne projekty budowli i ruchomych rzeźb
- zastosowanie nowoczesnych materiałów, takich jak przezroczyste tworzywa sztuczne
- zahamowanie rozwoju sztuki nowoczesnej w Rosji przez władze, które uznały ją za sprzeczną z założeniami rewolucji
- emigracja wielu konstruktywistów do ośrodków awangardy w całej Europie



Aleksander Rodczenko, plakat propagandowy *Książki we wszystkich dziedzinach wiedzy* (fragment)



Władimir Tatlin, projekt pomnika III Międzynarodówki (rekonstrukcja), oryginał: 1919–1920 r.



Naum Gabo, *Skonstruowana głowa nr 2*, malowane żelazo, wysokość 45 cm, 1916 r.

FORMIZM – CZYSTA FORMA DLA POLSKIEJ SZTUKI

1917–1922

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- pierwszy nurt awangardy w Polsce
- postulat rozwoju oryginalnej rodzimej awangardy, również teatralnej
- próby stworzenia nowoczesnego stylu narodowego
- eksperymenty z lokalną tradycją i twórczością ludową, np. podhalańskim malarstwem na szkło czy drewnianą rzeźbą gotycką
- odrzucenie naturalizmu na rzecz ekspresji i wyraźnej kompozycji
- dynamiczne operowanie kształtem i barwą, geometryczne przekształcanie brył, upraszczanie i deformacja
- autonomia płaszczyzny płótna i umowność przestrzeni malarskiej
- trójwymiarowe kompozycje z drewna i dykty



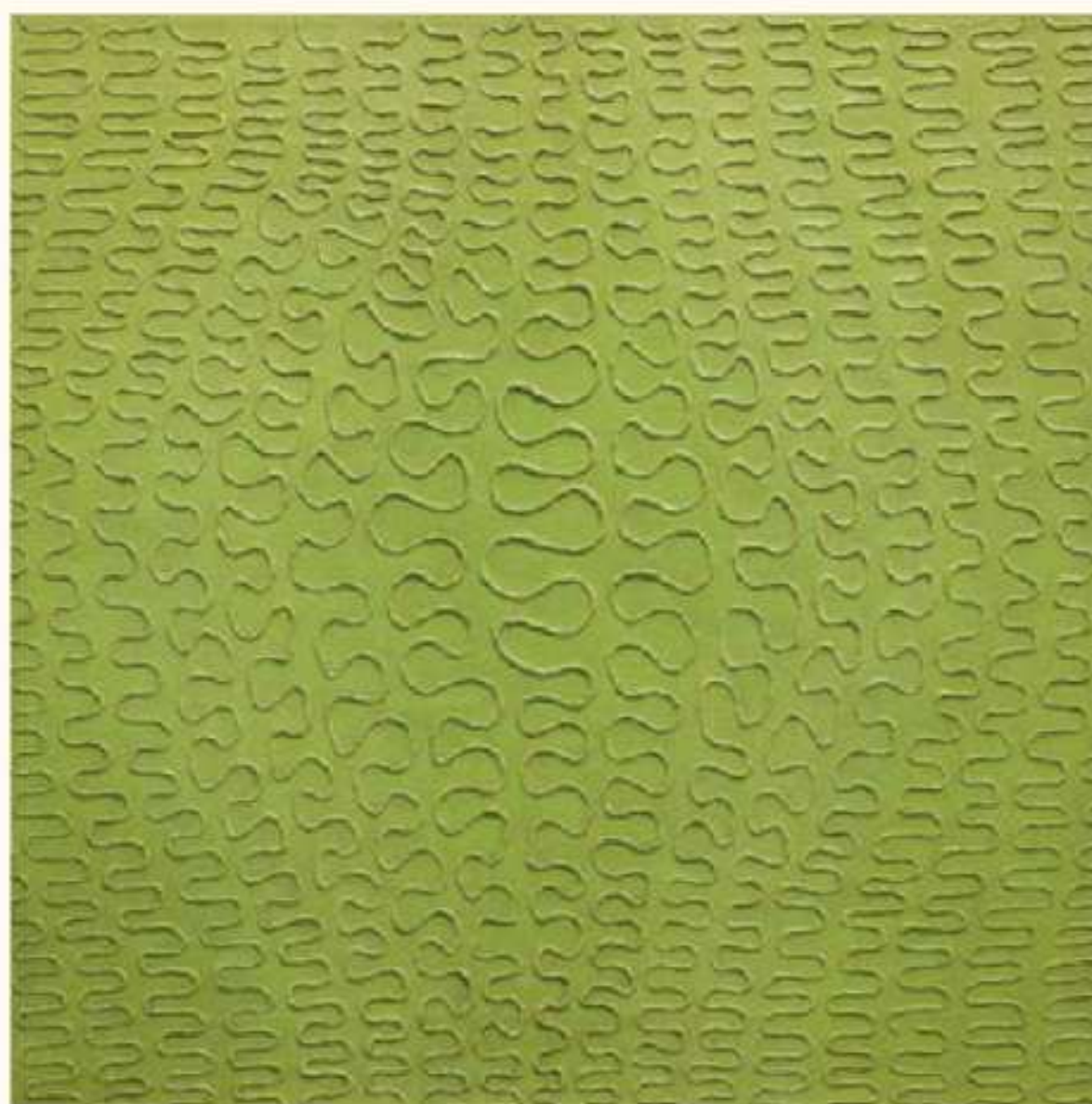
August Zamoyski,
portret Louisa
Marcoussisa

UNIZM – IDEALNE UJEDNOLICENIE FORMY DZIEŁA

1927–1933

■ NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE:

- nurt abstrakcji zainicjowany w Polsce przez Władysława Strzemińskiego
- nazwa od łac. *unio*, co oznacza 'zjednoczenie'
- unifikacja – ujednolicenie środków wyrazu plastycznego, unikanie indywidualnej ekspresji oraz zachowanie spójnej konstrukcji dzieła pozbawionego kontrastów i dynamiki
- zadaniem artysty uzyskanie jak najbardziej jednolitej powierzchni i formy dzieła, które nie miało początku i końca, żadnych akcentów czy dominujących punktów
- zastosowanie jednej barwy i drobnych fakturowych elementów wprowadzających hipnotyczny rytm
- malarstwo, później rzeźba, architektura, liternictwo i grafika



Władysław Strzemiński, *Kompozycja unistyczna nr 13*,
olej na płótnie, 50 × 50 cm, Muzeum Sztuki w Łodzi,
1934 r.



Władysław Strzemiński, *Kompozycja unistyczna nr 14*,
olej na płótnie, 50 × 50 cm, Muzeum Sztuki w Łodzi,
1934 r.

SŁOWNICZEK TERMINÓW I POJĘĆ

A

Abstrakcja liryczna – europejska odmiana malarstwa abstrakcyjnego, rozwijana od ok. 1945 r. Artyści tego nurtu wyrażali sprzeciw wobec uporządkowanej, geometrycznej formy dzieł, liczyli się dla nich spontaniczne gesty malarskie, improwizacja i wyrażanie treści podświadomych. Twórczość abstrakcjonistów powojennej Europy, powstająca pod wpływem chwilowego natchnienia, jest często kojarzona z poezją. W obrębie tego kierunku wyróżnia się dwa nurty: informel i taszyzm.

Abstrakcjonizm – wyrosły z awangardy nurt w sztuce XX w., w którym artyści nie dążą do ukazania elementów znanych z rzeczywistości, lecz koncentrują się na układzie kształtów, linii i barw w dziele. Kompozycje te mogą przyjmować kształty miękkie, podobne do form żywych organizmów, lub geometryczne.

Action painting – inaczej: malarstwo gestu, nurt sztuki powstały w latach 50. XX w., zaliczany do ekspresjonizmu abstrakcyjnego. Jego przedstawiciele akcentowali wagę aktu tworzenia, czyli gestu artysty wyrażającego swoje emocje w sposób spontaniczny, intuicyjny. Twórcy tego nurtu rozlewali farby wprost na wielkoformatowe płótna, których całą powierzchnię uznawali za jednakowo ważną.

Akcjonizm – inaczej: sztuka akcji, kierunek rozwijany w drugiej połowie XX w. Charakteryzuje go przekraczanie granic sztuk wizualnych. Dla akcjonistów najważniejsze jest działanie w obecności widzów, czasem przy ich udziale, a nie – powstający przedmiot. Podejmowane strategie artystyczne polegają na szokowaniu odbiorców w celu zwrócenia ich uwagi na określoną ideę lub problem społeczny bądź polityczny.

Akt – dzieło sztuki przedstawiające nagą postać.

Alegoria – ukazanie abstrakcyjnego pojęcia, np. sprawiedliwości, pod postacią ludzką, zwierzęcą bądź grupy figuralnej; alegoria ma ściśle ustalone, jednoznaczne i czytelne znaczenie.

Asamblaż – forma dzieła typowa dla sztuki współczesnej; trójwymiarowa kompozycja powstała na płaskim podłożu albo jako obiekt przestrzenny dzięki połączeniu różnorodnych elementów, m.in. przedmiotów codziennego użytku oraz dzieł plastycznych.

Autoportret – portret artysty wykonany przez niego samego.

Awangarda – ruch artystyczny zapoczątkowany w pierwszych dekadach XX w., którego przedstawiciele odrzucili tradycyjne formy sztuki i obowiązujące od wieków reguły tworzenia dzieł. Artyści awangardowi skupili się na poszukiwaniach nowych środków wyrazu plastycznego i działalności publicznej.

Awangarda łódzka – środowisko artystyczne skupione w grupach: Blok, potem Praesens, ostatecznie a.r. Awangardziści z tego kręgu traktowali sztukę jako narzędzie o charakterze społeczno-kulturowym, przyświecał im ideał sztuki nowoczesnej, przeznaczonej dla wszystkich. Zgodnie z teorią unizmu opracowaną przez Władysława Strzemińskiego dzieło stanowiło autonomiczną, jednorodną całość. Przedstawiciele tego nurtu unikali indywidualnej ekspresji, dążyli do unifikacji, czyli ujednolicenia środków wyrazu plastycznego (w zakresie kształtów i kolorów). W ten sposób powstawały dzieła o logicznej, spójnej konstrukcji, pozbawione kontrastów i dynamiki.

B

Barwa – cecha wyróżniająca daną powierzchnię ze względu na właściwości materiału lub nałożonej farby, którą można dostrzec tylko w formie wrażenia wzrokowego, odbieranego jako kolor.

Barwa lokalna – naturalny kolor obiektów i powierzchni, wynikający z właściwości danego przedmiotu, tworzywa lub substancji.

Barwy ciepłe – kolory: czerwony, pomarańczowy, żółty i ich odcienie.

Barwy czyste – wszystkie kolory podstawowe i pochodne.

Barwy dopełniające – pary kontrastujących ze sobą barw podstawowych i pochodnych, leżących po przeciwnych stronach na kole barw.

Barwy pochodne – barwy, które powstają ze zmieszania barw podstawowych w różnych proporcjach. Są to kolory: pomarańczowy, fioletowy, zielony oraz ich odcienie.

Barwy podstawowe – barwy, których nie można uzyskać ze zmieszania jakiegokolwiek innych barw. Są to kolory: żółty, czerwony i niebieski.

Barwy zimne – kolory: zielony, niebieski, fioletowy i ich odcienie.

Barwy złamane – kolory, które uzyskuje się ze zmieszania barw czystych z jedną barwą lub z wieloma innymi barwami.

Biennale – wystawa organizowana cyklicznie co dwa lata. Najważniejszym i najstarszym festiwalem sztuki jest Biennale w Wenecji, organizowane od 1895 r. Na kolejnych edycjach tej imprezy każde państwo wybiera innego artystę, który będzie je reprezentował. W Polsce za najstarsze biennale uznaje się Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie, odbywające się od 1966 r.

Body art – inaczej: sztuka ciała, nurt rozwijany od lat 70. XX w. Jego przedstawiciele traktują własne ciało jako tworzywo sztuki i poddają je różnym działaniom, często bolesnym, wzbudzającym strach lub wywołującym obrzydzenie. Celem jest łamanie tabu, wyrażenie ważnych problemów oraz skłonienie odbiorcy do refleksji.

C

Choreografia – układ ruchów tanecznych w widowiskach scenicznych i filmach, a także organizacja i planowanie wszelkiego ruchu o charakterze artystycznym.

Colour field painting – inaczej: malarstwo barwnych płaszczyzn, nurt w malarstwie zaliczany do ekspresjonizmu abstrakcyjnego. Jego twórcy nakładali na obrazy nieregularne płaszczyzny farby w jednym kolorze, często dużych rozmiarów, co miało dawać wrażenie obcowania z czystą barwą.

Copyleft – prawo do swobodnego dzielenia się treściami kultury przez wszystkich jej użytkowników.

Copyright – prawo do dysponowania dziełem, zastrzeżone jedynie dla określonej osoby lub instytucji.

Creative Commons – organizacja działająca na rzecz uwolnienia treści intelektualnych w internecie i zapewnienia wszystkim swobodnego do nich dostępu.

Cyfrowe projektowanie graficzne – sztuka projektowania elementów graficznych za pomocą cyfrowych narzędzi dostępnych w komputerowych programach graficznych. Narzędzia te umożliwiają tworzenie linii, plam, a także obróbkę fotografii na ekranie komputera.

D

Dadaizm – awangardowy ruch artystyczny z początku XX w., którego przedstawiciele jako pierwsi zaczęli działać w przestrzeni publicznej. Posługiwali się ironią i absurdem. Wprowadzili do sztuki przedmioty codziennego użytku (ang. *ready mades*, czyli 'przedmioty gotowe'), czasem zastępując nimi dzieła powstałe w tradycyjny sposób.

Design – inaczej: sztuka użytkowa, obejmuje projektowanie przedmiotów codziennego użytku o wysokich walorach estetycznych, starannie wykonanych i praktycznych.

Domena publiczna – wspólne dobro ludzkości, zbiór utworów będących intelektualną własnością wszystkich ludzi. Można z niego bezpłatnie korzystać, podając autora i źródło.

Dzieło interaktywne – dzieło sztuki, którego forma lub treść są uzależnione od reakcji oraz działań odbiorcy.

Dzieło sztuki – wyjątkowy, niepowtarzalny efekt ludzkiej twórczości, postrzegany przez znawców sztuki jako piękny, dobrze wykonany i zaskakujący. Współcześnie dziełami sztuki nazywamy zarówno prace stworzone przez artystów, jak i wybrane lub przetworzone przez nich przedmioty. Dziełem jest także działanie twórcy lub jego pomysł, uznane za dzieło przez specjalistów.

E

Ekspresjonizm – awangardowy nurt w sztuce z początku XX w., w którym dzieła stanowiły wyraz osobistych doświadczeń oraz emocji autora. Artyści tego nurtu stosowali wyraziste, kontrastowe kolory i formy, aby silnie oddziaływać na odbiorców.

Ekspresjonizm abstrakcyjny – jeden z nurtów abstrakcji niegeometrycznej, który rozwijał się w latach 1940–1960 w Stanach Zjednoczonych. W ramach ekspresjonizmu abstrakcyjnego wyróżnia się dwa prądy: *action painting* (malarstwo gestu) i *colour field painting* (malarstwo barwnych płaszczyzn).

Environmental art – inaczej: sztuka otoczenia, nurt ukształtowany w latach 60. XX w. Polega na takim zaaranżowaniu przestrzeni, by na odbiorcę wpływały ze wszystkich stron różnorodne bodźce dźwiękowe, świetlne lub dotykowe. Zmienia to tradycyjną relację między widzem a dziełem.

Estetyka – nauka o pięknie, jego wyznacznikach oraz przeżyciach związanych z jego doświadczaniem.

F

Fabula – w literaturze lub w filmie: układ zdarzeń logicznie rozwijający się w czasie i przestrzeni.

Faktura – sposób ukształtowania powierzchni dzieła sztuki, zależny od właściwości tworzywa, techniki wykonania oraz stylu twórcy.

Film – dziedzina sztuk wizualnych, w której środkiem wyrazu są ruchome i udźwiękowione obrazy. W dziełach filmowych przedstawia się fikcyjne lub prawdziwe wydarzenia nagrane za pomocą kamery.

Finisaż – uroczyste zakończenie wystawy, połączone ze spotkaniem z autorami dzieł i kuratorem.

Forma – zewnętrzny wygląd przedmiotów i dzieł sztuki, a także całość kształtu elementów języka sztuki zastosowanych w dziele.

Formizm – pierwszy awangardowy kierunek w polskiej sztuce. Jego przedstawiciele inspirowali się działalnością europejskich ruchów awangardowych, postulowali odejście od ukazywania rzeczywistości na rzecz skupienia się na formie obiektów (stąd nazwa nurtu). W swoich pracach formiści łączyli nowoczesność z rodzimymi tradycjami, w tym sztuką ludową.

Fotografia – dziedzina twórczości, w której obraz rzeczywistości jest utrwalany na światłoczułym materiale (np. filmie fotograficznym) za pomocą specjalnych substancji lub w postaci cyfrowej w pamięci komputera.

Fotokolaż – kompozycja złożona głównie z powycinanych fragmentów różnych fotografii.

Fotomontaż – dzieło powstałe w wyniku nakładania na siebie różnych fotografii w procesie tworzenia nowej odbitki albo praca skomponowana z kilku fotografii za pomocą specjalnego programu komputerowego.

Fowizm – awangardowy nurt w malarstwie europejskim XX w., którego przedstawiciele ukazywali świat w subiektywny, emocjonalny sposób, za pomocą wyrazistych środków. Dzieła fowistów wyróżniały się zastosowaniem kontrastowych barw oraz odmiennych od rzeczywistych kolorów przedstawianych obiektów.

Funkcja – cecha dzieł architektury i sztuki użytkowej, która wskazuje na cel ich zaprojektowania.

Futuryzm – awangardowy kierunek w sztuce z pierwszej połowy XX w., którego przedstawiciele starali się ukazać dynamiczne przemiany nowoczesnego świata. Głównymi tematami dzieł futurystów były miasto, ruch i rozwój techniki.

G

Galeria – miejsce, w którym prezentuje się i sprzedaje dzieła sztuki.

Gama barwna (kolorystyczna) – nieprzypadkowe, harmonijne zestawienie plam barwnych. Gama może być zimna, ciepła, szeroka, wąska lub monochromatyczna.

Graffiti – rodzaj twórczości polegający na malowaniu słów, znaków i obrazów na ścianach domów oraz w miejscach publicznych; rozkwit tego rodzaju sztuki nastąpił w latach 70. i 80. XX w. wraz z dostępnością farb w sprayu. Artyści w swoich dziełach, tworzonych często przy użyciu szablonów, ukazują treści społeczne lub humorystyczne.

Grafika – dziedzina sztuk plastycznych polegająca na odbijaniu, głównie na papierze, rysunku wyrzeźbionego w gumowej, drewnianej lub metalowej powierzchni albo naniesionego na gładką płaszczyznę.

H

Happening – forma współczesnej wypowiedzi artystycznej, która powstała w latach 50. i 60. XX w. w USA. Łączy elementy widowiska teatralnego czy koncertu zlokalizowanych w przestrzeni publicznej. Happening często opiera się na przypadku lub improwizacji oraz zakłada współudział widzów.

Hiperrealizm – zwany również fotorealizmem, pojawił się w połowie lat 60. XX w. pod wpływem rozwoju fotografii i filmu. Artyści, zafascynowani rejestrowaniem świata przez obiektyw aparatu lub kamery, chcieli tworzyć dzieła prześcigające rzeczywistość. Hiperrealiści ukazywali głównie tematy z życia codziennego oraz wielkomiejskie

pejzaże (ulice z witrynami sklepów, neony, kawiarnie, samochody).

I

Impast – technika w malarstwie polegająca na nakładaniu farby, czasem z domieszką piasku, gipsu lub kleju, wypukłą warstwą przy pomocy pędzla lub szpachli. Grube warstwy farby z widocznym śladem narzędzia są elementem faktury dzieła malarskiego.

Instalacja – forma dzieła typowa dla sztuki współczesnej: przestrzenny układ elementów znacznych rozmiarów, przeznaczony do prezentowania nie tylko w galeriach, lecz także w mieście lub pośród przyrody. Instalacja składa się zazwyczaj z przedmiotów gotowych lub wytworzonych przez artystę, czasem opatrzonych komentarzem wprowadzającym kontekst interpretacyjny.

Interaktywność – relacje zachodzące między artystą a odbiorcą sztuki, które polegają na tym, że widzowie poprzez swoją aktywność mają wpływ na końcowy kształt dzieła. Interaktywność jest jedną z najważniejszych cech sztuki nowych mediów.

J

Junk art – dosłownie 'sztuka ze śmieci', nowa forma twórczości wykorzystująca elementy znalezione, zużyte i zepsute oraz odpady.

K

Kadr – pojedyncza, zatrzymana klatka filmowa, stanowiąca najmniejszą część ruchomego obrazu filmowego.

Kanon – w sztukach plastycznych ogół zasad, wzorców i reguł kompozycyjnych przyjętych w danej epoce lub cywilizacji, według którego tworzyli artyści. Kanon wiązał się ściśle z nauką o proporcjach, uznawano bowiem, że piękno dzieła zależy od odpowiedniej matematycznej relacji części pracy do jej całości.

Kicz – dosłownie 'bubel, tandeta'; pierwotnie pogardliwe określenie sielskiego pejzażu ulubionego przez XIX-wieczne mieszczaństwo. Kicz jest

przeciwieństwem tego, co w danej społeczności uznaje się za synonim dobrego smaku i wartościowej sztuki. Kicz bywa wykorzystywany przez współczesnych artystów jako element prowokacji.

Kod – system uporządkowanych znaków, służących przekazywaniu informacji.

Kod kulturowy – całokształt wspólnych doświadczeń, specyficznych dla każdej społeczności.

Kolaż – technika artystyczna polegająca na wklejaniu w pole obrazu elementów z innych tworzyw (np. kawałków tkanin, papierów, tapet), wzbogacających fakturę dzieła i tworzących całość kompozycyjną.

Koło barw – schemat pozwalający na wyjaśnienie zasad mieszania i powstawania barw. Znajdują się na nim barwy podstawowe i pochodne oraz pary barw dopełniających.

Kompozycja – zaplanowany układ elementów plastycznych na płaszczyźnie lub w przestrzeni, mający wywoływać określone wrażenia i spełniać zaplanowane przez artystę funkcje.

Kompozycja asymetryczna – układ, w którym prawa i lewa strona płaszczyzny obrazu znacznie się od siebie różnią, a większość ważnych dla kompozycji elementów znajduje się po jednej stronie.

Kompozycja centralna – układ, który skupia uwagę widza na środku płaszczyzny dzieła, gdzie umieszczony jest główny, wyróżniający się element, np. postać, przedmiot lub jaskrawa plama.

Kompozycja dynamiczna – układ, który wywołuje złudzenie ruchu, zwykle dzięki zastosowaniu wielu elementów, ukośnych układów, ostrych krawędzi, poszarpanych plam oraz krętych lub krzywych linii. Kompozycja dynamiczna najczęściej odznacza się silnymi kontrastami form i barw.

Kompozycja jednoplanowa – układ, w którym wszystkie elementy dzieła znajdują się w równej odległości od widza.

Kompozycja otwarta – układ elementów na płaszczyźnie, polegający na ukazaniu zarówno kształtów całych obiektów, jak i fragmentów postaci oraz przedmiotów, których zarysy w wyobraźni widza są kontynuowane w przestrzeni poza obrębem dzieła.

Kompozycja rytmiczna – układ, który ukazuje wiele takich samych lub podobnych elementów, ułożonych w regularnych odstępach.

Kompozycja statyczna – układ elementów, których wielkości i barwy wzajemnie się równoważą, najczęściej oparte na kierunkach pionowych i poziomych, wywołujący wrażenie spokoju.

Kompozycja symetryczna – układ, w którym po lewej i po prawej stronie dzieła rozmieszczona jest podobna liczba przedmiotów, lub też ich kształty, wielkość i układ po obu stronach przedstawienia są podobne.

Kompozycja ukośna – układ elementów w dziele, w którym dominują linie ukośne, zwykle akcentowane za pomocą kształtów obiektów, koloru lub światłocienia.

Kompozycja wieloplanowa – układ, w którym elementy dzieła znajdują się w różnych odległościach od widza.

Kompozycja zamknięta – układ elementów plastycznych na płaszczyźnie, polegający na ukazaniu kształtów wszystkich widocznych obiektów jako całkowicie mieszczących się w obrębie dzieła.

Komputerowy program graficzny – aplikacja służąca do opracowywania projektów graficznych lub obróbki fotografii.

Konceptualizm – kierunek w sztuce lat 60. i 70. XX w., w którym idea lub pomysł, będące podstawą do stworzenia pracy artystycznej, mają większe znaczenie niż samo dzieło.

Konstruktywizm – awangardowy nurt abstrakcji geometrycznej, który rozwijał się w Rosji w latach 20. i 30. XX w. Twórcy zaangażowali się w budowę nowej społecznej rzeczywistości,

dostosowywali swoje prace do potrzeb kultury masowej, robotniczej.

Kontrast – w plastyce: różnica między zestawionymi ze sobą przedmiotami, formami i plamami ukazanymi w dziele, dotycząca np. barwy, walo-ru, kształtu lub faktury.

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

Kultura – całokształt materialnego oraz duchowego dorobku ludzi, ogół elementów i obszarów ludzkiego życia, które mają różną wartość i zostały wytworzone od początku istnienia człowieka do chwili obecnej. Swoją kulturę ma każdy naród i lud na ziemi.

Kultura elitarna – inaczej: kultura wysoka, oficjalna; do XX w. uważana za jedyną prawdziwą kulturę. Tworzyła ją historyczna warstwa arystokracji, elity intelektualne i dwór, dzisiaj: profesjonaliści, wykształceni artyści, otoczeni uznaniem. Odbiorcami kultury wysokiej są ludzie wykształceni, mający odpowiednie przygotowanie.

Kultura europejska – powstała z połączenia dziedzictwa starożytnej Grecji i Rzymu oraz wartości świata chrześcijańskiego. Kształtowała się w kręgu średniowiecznej kultury wspólnej dla całego kontynentu, a następnie – renesansowych Włoch, XVII- i XVIII-wiecznej Francji oraz XIX-wiecznych Niemiec i Anglii.

Kultura globalna – powstała w wyniku połączenia elementów kultur poszczególnych krajów i narodowości. Rozpowszechniane przez media jednolite wzorce sprawiają, że kultury świata upodabniają się do siebie nawzajem. Z jednej strony jest to postrzegane jako zagrożenie utraty tożsamości, z drugiej – dzięki nowoczesnym środkom przekazu wszyscy mogą korzystać z dorobku kulturowego i aktywnie go współtworzyć.

Kultura lokalna – ogół działań związanych ze wspieraniem miejscowych

artystów i wytwórców oraz z dbałością o zachowanie dorobku i unikatowego charakteru danego obszaru.

Kultura masowa – typ kultury adresowanej do licznej oraz zróżnicowanej grupy odbiorców, opartej na powszechnej dostępności środków przekazu informacji.

Kultura narodowa – pojęcie wykształcone w XIX w. Stanowi czynnik spajający mieszkańców wielu różnych regionów w zbiorowość o silnym poczuciu jedności. Na kulturę narodową składają się m.in.: historia, język, wyznanie, zwyczaje, a także symbole i bohaterowie. Za jej trwanie i ochronę są odpowiedzialne instytucje państwowe.

Kultura popularna – inaczej: kultura niska, masowa. Jest dostępna szerokiemu gronu odbiorców, a jej wytwory są łatwe w odbiorze i sprzyjają rozrywce. Kultura popularna często bywa krytykowana, jednak współcześni badacze dostrzegają nie tylko jej wady, lecz także wartości, które warto poznawać i analizować.

Kultura regionalna – inaczej: kultura ludowa, tworzona przez amatorów i rzemieślników. Jej odbiorcy i wytwórcy często pozostają w bezpośrednim kontakcie. Współcześnie kultura regionalna zanika pod wpływem kultury miast i kultury popularnej.

Kultura wizualna – jej podstawą jest obraz. Zaliczamy do niej zarówno dzieła sztuki, jak i internet, kino, telewizję, komiks, reklamę, modę czy przestrzeń miasta.

Kurator wystaw – specjalista, który dobiera dzieła mające się pojawić na wystawie oraz decyduje o ich układzie i sposobie prezentacji.

L

Land art – dosłownie 'sztuka ziemi', kierunek w sztuce współczesnej, którego przedstawiciele wykonują prace w środowisku naturalnym z materiałów dostępnych w określonym miejscu, np. piasku i kamieni, albo z tworzyw sztucznych.

Logo – graficzny znak rozpoznawczy instytucji i przedsiębiorstw.

M

Manifest artystyczny – w sztuce XX w.: oświadczenie, w którym twórcy wyrażają swoje poglądy na tematy związane ze sztuką, kulturą, polityką lub życiem społecznym.

Marszand – osoba trudniąca się kupnem i sprzedażą dzieł sztuki, często także kolekcjoner prac artystycznych i mecenas twórców oraz właściciel galerii sztuki.

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

Mass media – instytucje wytwarzające przekazy informacyjne lub rozrywkowe w celu ich masowego rozpowszechnienia, tak aby jednocześnie dotarły do rzesz anonimowych odbiorców. Mediami masowymi są prasa, radio, telewizja, kino, przemysł fonograficzny i wydawniczy.

Media art – inaczej: sztuka mediów, komputerowa, wirtualna. Powstała w latach 90. XX w. Przedstawiciele tego kierunku inspirują się konceptualizmem, performance'em oraz instalacją. W swojej twórczości wykorzystują najnowsze technologie cyfrowe i informatyczne, a także zaawansowane programy komputerowe.

Medium – w sztuce: technika artystyczna lub środek wyrazu artystycznego.

Mimetyzm – ogólna tendencja do naśladowania rzeczywistości w utworach literackich i dziełach sztuki.

Minimalizm – kierunek w sztuce współczesnej zrodzony w latach 60. XX w. Minimaliści, dążąc do maksymalnej prostoty, ograniczali barwy, kształty i stosowane tworzywa oraz własny udział w powstawaniu prac.

Modelunek światłocieniowy – wydobycie w dziele kształtu postaci lub przedmiotu za pomocą światła i cienia.

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

Multimedia – wykorzystanie różnych form przekazu (tekstu, dźwięku i animacji) w celu dostarczenia odbiorcom informacji lub rozrywki. Mianem sztuki multimedialnej określa się prace łączące muzykę, wizualizacje, efekty świetlne i elementy performance'u.

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

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

N

Neoawangarda – inaczej: nowa, druga awangarda. Ten nurt powstał w Europie na przełomie lat 50. i 60. XX w. Twórcy tego kierunku przejmowali i interpretowali zdobycze awangardy. Do tendencji neoawangardowych zalicza się m.in. sztukę otoczenia, sztukę multimedialną, pop-art, hiperrealizm, sztukę akcji, konceptualizm, a także neodadaizm, neoekspresjonizm i sztukę abstrakcyjną.

Neodadaizm – kierunek w sztuce amerykańskiej połowy XX w., będący nawiązaniem do działań przedwojennych europejskich dadaistów. W obrębie nowego nurtu powstawały obrazy abstrakcyjne zawierające fotografie i zniszczone przedmioty codziennego użytku, a także dzieła przedstawiające amerykańskie symbole.

Neoekspresjonizm – kierunek w sztuce lat 70. XX w., którego przedstawiciele odrzucali abstrakcję i konceptualizm, głosząc powrót do malarstwa figuratywnego. Stosowali wyraziste formy i agresywne barwy, a tematyka ich prac była naznaczona pesymizmem i katastrofizmem.

Neoplastycyzm – awangardowy kierunek malarstwa abstrakcyjnego z początku XX w. Jego przedstawiciele tworzyli dzieła będące geometrycznymi układami linii i barwnych płaszczyzn w ograniczonej kolorystyce.

Nowa figuracja – kierunek w sztuce, który rozwijał się w latach 1960–1970. Obejmował wiele różnorodnych zjawisk, których cechami wspólnymi były niechęć do abstrakcji, zerwanie z tradycyjnym malarstwem przedstawiającym oraz zainteresowanie wszystkimi aspektami egzystencji człowieka, zwłaszcza tymi skrywanymi i budzącymi lęk.

Nowe formy sztuki – dziedziny sztuki i techniki artystyczne, które pojawiły się w drugiej połowie XX w. i wykraczają poza tradycyjne rozumienie działalności twórczej, m.in. asamblaż, instalacje, happeningi i performance'y.

Nowe media – elektroniczne i cyfrowe środki przekazu, a także wykorzystujące je dziedziny twórczości, m.in. sztuka wideo (wideo-art) i sztuka sieci (net art).

O

Op-art – nurt abstrakcji geometrycznej. Strategią jego twórców było wywołanie żywiłowej reakcji oczu widza za pomocą efektów wizualnych, takich jak mylące zestawienia barw i kształtów, tworzenie iluzji falujących płaszczyzn oraz zastosowanie połączeń kolorystycznych dających złudzenie oddalania lub przybliżania.

P

Pejzaż – dzieło sztuki przedstawiające krajobraz naturalny lub obiekty architektoniczne.

Performance – zjawisko w sztuce współczesnej polegające na podejmowaniu przez twórcę działań artystycznych w obecności widzów, jednak bez ich aktywnego udziału. Artysta jest autorem koncepcji wydarzenia i jedynym wykonawcą zaplanowanych czynności.

Perspektywa – sposób ukazania głębi i przestrzeni na płaszczyźnie.

Perspektywa aksonometryczna – inaczej perspektywa równoległa; sposób przestrzennego pokazania brył, w którym linie równoległe nie zbiegają się, wykorzystywany głównie w rysunku technicznym i projektowaniu.

Perspektywa barwna – sposób oddania przestrzeni na płaszczyźnie przez wykorzystanie właściwości barw: pewne kolory sprawiają, że obiekty w nich ukazane wydają się bliższe patrzącego lub bardziej odległe od niego. W perspektywie barwnej stosuje się np. odcienie barw ciepłych na pierwszym planie, a zimnych w tle.

Perspektywa czołowa – ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie dzięki wykreśleniu linii horyzontu i punktu zbiegu, z jednym z boków przedmiotu umieszczonym na pierwszym planie, na wprost patrzącego.

Perspektywa krawędziowa (ukośna) – ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie dzięki wykreśleniu linii horyzontu i punktu zbiegu, z jedną krawędzią przedmiotu umieszczoną na pierwszym planie.

Perspektywa kulisowa – rozmieszczenie obiektów na płaszczyźnie dzieła, w którym elementy dalsze są częściowo zakryte przez elementy bliższe. Dzięki temu powstaje wrażenie przestrzeni.

Perspektywa pasowa – przedstawienie kolejnych planów przestrzennych w postaci wydzielonych poziomych pasów, na których umieszczone są elementy kompozycji. Pierwszy plan to zazwyczaj najniższy pas.

Perspektywa powietrzna – uzyskanie wrażenia przestrzeni na płaszczyźnie poprzez ukazanie elementów na pierwszym planie za pomocą wyrazistych barw i kształtów, a obiektów bardziej odległych z użyciem jaśniejszych plam barwnych o nieostrych krawędziach.

Perspektywa rzędowa – przedstawienie elementów na płaszczyźnie, w którym bardziej oddalone obiekty są umieszczone w rzędach nad tymi znajdującymi się bliżej.

Perspektywa umowna – przedstawienie przestrzeni oraz trójwymiarowych obiektów w dziele malarskim lub rysunkowym według zasad wymyślonych przez artystę na potrzeby tego dzieła.

Perspektywa z lotu ptaka – ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie w widoku z góry, dzięki wykreśleniu linii horyzontu oraz jednego lub dwóch punktów zbiegu, często z dodatkowym punktem zbiegu linii pionowych, umieszczonym poniżej linii horyzontu.

Perspektywa zbieżna – ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie dzięki wykreśleniu linii horyzontu i punktu zbiegu.

Perspektywa żabia – ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie w widoku z dołu, dzięki wykreśleniu linii horyzontu oraz jednego lub dwóch punktów zbiegu, często z dodatkowym punktem zbiegu linii pionowych, umieszczonym powyżej linii horyzontu.

Piękno – właściwość dzieła sztuki wynikająca ze spełnienia przez artystę określonych warunków dotyczących jego wyglądu. Twórca powinien dążyć do harmonii i wyważenia proporcji oraz wiernie naśladować rzeczywistość i komponować elementy w taki sposób, aby żaden z nich nie został uznany za zbędny czy przypadkowy. Piękno przez stulecia było najważniejszą wartością w sztuce, ponieważ wiązano je z dobrem i doskonałością. Tę kategorię estetyczną zanegowano w XX-wiecznej sztuce.

Piractwo – powszechne udostępnienie nielegalnej kopii produktu, np. filmu, utworu muzycznego lub aplikacji.

Plagiat – przypisanie sobie autorstwa dzieła stworzonego przez inną osobę.

Pop-art – kierunek w sztuce współczesnej, inspirowany kulturą popularną: reklamą, prasą, komiksem, telewizją i kinem. Rozwinął się w latach 60. XX w. w Wielkiej Brytanii i USA. Twórcy tego nurtu sięgali po techniki stosowane w reklamie. W swoich dziełach, przypominających produkty codziennego użytku lub przedmioty gotowe, ukazywali m.in. symbole kultury popularnej oraz gwiazdy kina.

Portret – w sztuce: dzieło ukazujące twarz, głowę lub popiersie człowieka o rozpoznawalnych rysach.

Postmodernizm – zjawisko w kulturze rozwijające się od lat 70. XX w. Charakteryzuje się m.in. zatarciem granic między kulturą wysoką a popularną, traktowaniem twórczości jako zabawy i odrzuceniem kryterium oryginalności. Artyści postmodernistyczni naśladują oraz przekształcają dowolne style i dzieła, a także podają w wątpliwość uniwersalność norm i wartości estetycznych.

Prawo autorskie – prawo twórcy do rozpowszechniania informacji o dziele będącym realizacją jego własnego pomysłu.

Prawo cytatu – przepis, który pozwala na wykorzystanie we własnej pracy powszechnie znanego utworu w celu jego omówienia, pod warunkiem podania autora i źródła materiału.

Prawo do ochrony wizerunku – norma zakazująca publikowania i rozpowszechniania zdjęć osób bez ich zgody.

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

Przedmiot znaleziony – przypadkowy przedmiot, wyprodukowany fabrycznie lub znany z codziennego życia, wykorzystany przez twórcę jako środek wyrazu artystycznego.

R

Realizm – istniejąca we wszystkich epokach tendencja polegająca na odtwierzaniu rzeczywistości za pomocą odpowiednich środków plastycznych w sposób wierny i obiektywny.

Realizm socjalistyczny – oficjalny styl sztuki w Związku Radzieckim i krajach Europy Wschodniej pozostających w sferze jego wpływów, narzucający artystom formę i tematykę prac.

Reportaż – zbiór fotografii lub film przedstawiający rzeczywiste wydarzenia albo życie prawdziwych ludzi.

S

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

Site specific work – instalacja artystyczna zaprojektowana specjalnie dla określonego miejsca, z uwzględnieniem jego położenia i historii.

Street art – inaczej: sztuka ulicy, nurt rozwijający się od lat 70. XX w. i zaliczany do sztuki publicznej. Street art obejmuje różne dziedziny anonimowej, spontanicznej aktywności w przestrzeni miejskiej. Twórczość ta przyjmuje formę murali, graffiti, tagów, wlepek, form przestrzennych i instalacji.

Styl – zespół cech charakterystycznych dla sztuki z danej epoki lub twórczości konkretnego artysty.

Suprematyzm – awangardowy nurt abstrakcji, stworzony przez Kazimierza Malewicza. Artysta postanowił za pomocą prostych form wyrazić czystą harmonię i doskonałość, a także przewagę naszych odczuć i reakcji nad otoczeniem.

Surrealizm – awangardowy nurt w sztuce z początku XX w., którego przedstawiciele odrzucali reguły rządzące rzeczywistością i dążyli do ukazania świata z fantazji, podświadomości i marzeń sennych. Dla surrealistów sztuka była narzędziem poznawania samych siebie, aktywnością dostępną każdemu człowiekowi.

Symbol – element przedstawienia, który ma kilka dodatkowych znaczeń, odsyłających do nieukazanych bezpośrednio zjawisk, idei lub pojęć. Sensy te nie są stałe, mogą też być wobec siebie sprzeczne.

Syntetyzm – nurt abstrakcyjny zaistniały w powojennej rzeźbie. Jego

twórcy odwoływali się bezpośrednio do zmysłów odbiorcy i analizowali związki rzeźb z naturalnym otoczeniem. Ich dzieła odznaczają się silnym uproszczeniem, zaokrąglonymi kształtami oraz elegancją form.

Sztuka – zdolność człowieka do twórczego działania, polegającego na utrwalaniu i interpretacji rzeczywistości w celu oddziaływania na odbiorców. Mianem sztuki określa się wiele rodzajów świadomej i celowej działalności człowieka, w tym również aktywność artystów.

Sztuka audiowizualna – twórczość przekraczająca granice tradycyjnie pojmowanych dziedzin sztuki, wykorzystująca zarówno ruchomy obraz, jak i dźwięk.

Sztuka elitarna – działalność artystów, znawców sztuki i specjalistów, a także prace prezentowane na najważniejszych festiwalach, w muzeach lub galeriach. Współczesne dzieła sztuki elitarniej wymagają od odbiorców dużej wiedzy o kulturze.

Sztuka feministyczna – zjawisko we współczesnej sztuce, tworzone przez artystki zwracające uwagę na różne role kobiet w społeczeństwie, dotyczące ich normy, a także na doświadczenia związane m.in. z seksualnością, cielesnością czy macierzyństwem. Przedstawicielki tego nurtu dążą do pełnego równouprawnienia artystek w świecie sztuki.

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

Sztuka kinetyczna – odmiana geometryzującego abstrakcjonizmu rzeźbiarskiego, rozwijana od lat 60. XX w. Artystów tego kierunku fascynowały możliwości realnych i optycznych zmian w dziele, osiąganych za pomocą światła i ruchu.

Sztuka krytyczna – nurt w polskiej sztuce XX w. Jej twórcy wykorzystywali nowe formy dzieł, aby komentować ważne problemy, takie jak: budowa demokracji, ograniczenia wolności, brak tolerancji, zagrożenia wynikające z kapitalizmu czy konsumpcjonizmu. Sztuka krytyczna jest uznawana za początek polskiej sztuki najnowszej.

Sztuka lokalna – wszystkie zjawiska artystyczne występujące np. w małej miejscowości, dzielnicy czy mieście. Ta twórczość lokalnego środowiska jest zwykle skupiona wokół uczelni, galerii czy domu kultury.

Sztuka narodowa – twórczość artystów czujących przynależność do danego kraju i dających temu wyraz w swojej działalności. Przykładem sztuki narodowej są również prace, których tematyka nawiązuje do narodowej historii, tradycji czy literatury.

Sztuka nieprofesjonalna – określenie sztuki ludowej, informujące o amatorskim charakterze tej twórczości.

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

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

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

Sztuka profesjonalna – określenie sztuki elitarniej, akcentujące odpowiednie wykształcenie jej twórców.

Sztuka publiczna – różne formy dzieł powstające w przestrzeni publicznej, czyli obszarze stanowiącym wspólne dobro całego społeczeństwa. Zwykle pod tym pojęciem rozumiemy tereny miejskie. Wyznacznikiem tego nurtu sztuki jest miejsce prezentacji.

Sztuka realistyczna – sztuka dążąca do jak najwierniejszego przedstawienia rzeczywistości.

Sztuka surowa – prace amatorów, osób niepełnosprawnych i nieuznawanych przez świat sztuki, również: sztuka inspirowana taką twórczością. Cechuje się odrzuceniem estetyki, reguł malarskich czy norm kulturowych oraz swobodnym wyrażaniem pomysłów, na podobieństwo prac dzieci.

Sztuka użytkowa – dziedzina sztuki obejmująca projektowanie przedmiotów codziennego użytku.

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

Sztuka wysoka (elitarna, oficjalna) – do początku XX w.: twórczość przeznaczona dla elit społecznych; współcześnie: sztuka, której odbiór jest zależny od właściwego przygotowania widzów.

Sztuki piękne – dawne określenie obejmujące nie tylko malarstwo, rzeźbę czy architekturę, lecz także poezję, wymowę, taniec, muzykę i teatr. Wskazuje ono na piękno jako podstawowe dążenie artystów i najważniejszą cechę dzieł.

Sztuki plastyczne – termin z XIX w. oznaczający dziedziny oddziałujące na zmysł wzroku, czyli: malarstwo, grafikę, rzeźbę, architekturę i rzemiosło artystyczne.

Sztuki wizualne i audiowizualne – współczesne określenie odnoszące się do form twórczości odbieranych za pomocą różnych zmysłów.

Ś

Światłocień – rozłożenie stref światła i cienia w obrazie, grafice lub rysunku przez zastosowanie różnych barw, ich odcieni bądź zmiennego zagęszczenia kreski.

T

Technika akrylowa – technika malarska, w której używa się farb szybko schnących i czasem rozcieńczonych wodą, a plamy są trwałe oraz prześwitujące lub kryjące.

Technika akwarelowa – technika malarska, w której używa się farb rozcieńczonych wodą, a plamy są najczęściej prześwitujące, rozmyte i delikatne.

Technika mieszana – polega na łączeniu różnych technik malarskich i rysunkowych w jednej pracy.

Technika olejna – technika malarska, w której używa się farb zawierających olej lniany i rozcieńczonych terpentyną, a plamy są gęste i trwałe oraz wolno wysychają.

Technika pastelowa – technika malarska, w której używa się farb w postaci wałeczków uformowanych z pigmentów, kredy i spoiwa, a plamy mogą być zarówno prześwitujące, jak i kryjące. Wyróżnia się pastele suche i olejne.

Technika plakatowa – technika malarska, w której używa się farb rozcieńczonych niewielką ilością wody, a plamy są kryjące i szybko wysychają.

Technika temperowa – technika malarska, w której używa się farb

rozcieńczonych wodą, a plamy są mocno kryjące i szybko wysychają.

Tonacja – wspólne zabarwienie lub temperatura barw, nadane przez światło powierzchniom o różnych kolorach.

W

Walor – natężenie jasności, cechujące daną barwę.

Wernisaż – uroczyste otwarcie wystawy, połączone ze spotkaniem z autorami dzieł i kuratorem.

Wideo-art – inaczej: sztuka wideo. Przedstawiciele tego kierunku tworzą animacje, wideoperformance'y i filmy interaktywne, których celem jest odzwierciedlenie szumu informacyjnego współczesnego świata oraz banalnego charakteru telewizji. Twórców nurtu wideo-art interesuje m.in. problematyka tożsamości i takie zjawiska społeczne, jak ubóstwo czy wykluczenie.

Wideoinstalacja – dzieło sztuki współczesnej w formie trójwymiarowej kompozycji monitorów, rzutników i wyświetlaczy, na których odtwarzane są przygotowane przez artystę filmy i wizualizacje.

Wideoperformance – prezentacja filmu dokumentującego akcję artystyczną.

Własności intelektualna – efekt ludzkiej pracy, który ze względu na swoją wartość powinien być chroniony.

Z

Znak – słowo mówione, pisane, obraz czy dźwięk służące przekazaniu informacji.

INDEKS AUTORÓW DZIEŁ

- Abakanowicz Magdalena,
Nierozpoznani 193
projekt *Cysterna* 129
- Abramović Marina,
Artystka jest obecna 122
- Althamer Paweł,
obiekt z wystawy *Polietylen*.
W ciemności 85
Wspólna sprawa 124
- Appel Karel,
Zaniepokojeni ludzie 103
- Audrito Franco, sofa *Usta* 72
- Bacon Francis,
Studium George'a Dyera
z lustrem 132
- Baldaccini César,
Kompresja „Ricard” 137
- Bałka Mirosław,
Auschwitzwieliczka 191
- Banach Karol, plakat *Afryka* 172
- Bandido Zosen, mural 191
- Banksy,
bez tytułu (*Bankomat łapiący*
dziewczynkę) 164
- Barney Matthew, *Cremaster* 174
- Baselitz Georg,
Dziewczyny z Olmo II 98
- Basquiat Jean-Michel,
Mona Lisa 76
Pyro 163
- Baudry Paul, *Charlotte Corday* 203
- Berger Łukasz (Cekas), *Cisza* 191
- Berlewi Henryk,
Mechano-Faktura 103
- Bernini Gianlorenzo,
Ekstaza św. Teresy 39
Pluton i Prozerpina 201
- Beuys Joseph, performance 118
- Blu, *Kajdanki* 168
- Boccioni Umberto,
Bunt w galerii 51
Jedyna forma kontynuacji
w przestrzeni 208
- Bofill Ricardo, *Czerwony mur* 45
- Botticelli Sandro,
Narodziny Wenus 57, 200
Portret młodej kobiety 58
Wiosna 68–69
- Bouguereau William-Adolphe,
Narodziny Wenus 203
- Bourgeois Louise, *Matka* 43
- Bradley William H.,
Plakat nowoczesny 63
- Brancuși Constantin,
Ptak w przestrzeni 109
- Braque Georges, *Portugalczyk* 207
- Bruggen Coosje van, *Lornetka* 40
- Bruyn Barthel starszy, *Vanitas* 70
- Brzeski Janusz Maria,
Dwie cywilizacje 37
- Burri Alberto,
Duży czerwony P18 81
- Burton Tim,
Alicja w Krainie Czarów 13
- Calder Alexander,
Czarny paw 61
Orzeł 113
- Canova Antonio, *Trzy Gracje* 202
- Caravaggio,
Kosz z owocami 57
Meduza 59
- Cellini Benvenuto,
popiersie Kosmy Medyceusza 37
- Chia Sandro, *Genua* 99
- Chirico Giorgio de,
Tajemnica i melancholia ulicy 49
- Christo i Jeanne-Claude,
Bramy 156
Opakowanie Reichstagu 23
Otoczone wyspy 165
projekt *Otoczone wyspy* 165
- Christus Petrus,
Złotnik w warsztacie 19
- Cittadini Pierfrancesco, *Vanitas* 201
- Close Chuck, *Linda* 58
- Cooking Sections,
To, co ponad, jest tym,
co pod spodem 91
- Corot Camille, *Katedra w Mantes* 15
- Cragg Tony, *Wczesne formy* 41
- Credson Gregory,
bez tytułu (*Spotkanie*) 176
- Cybis Jan,
Motyw pejzażowy z Wróblina 39
- Ćosić Vuk, *ASCII Nierealne* 177
- Černý David,
Golem 192
Przystanek 9
- Dalí Salvador,
Homar-telefon 96
Plonąca żyrafa 211
- Derain André,
Most Charing Cross 206
- Dix Otto, *Metropolis* 95
- Donatello,
Maria Magdalena pokutująca 39
- Dubuffet Jean,
Mijające dni 127
Zjawa 13
- Duchamp Marcel,
Suszarka do butelek 96
- Duda-Gracz Jerzy, *Hamlet polny* 59
- Dürer Albrecht, *Autoportret* 58
- Edelmann Heinz,
plakat do filmu *Żółta łódź*
podwodna 139
- Ende Ceramics, kubek *Twist*
projektu Natalii Gruszeckiej 13
- Erwitt Elliott, *Nowy Jork* 12
- Escher Maurits Cornelis,
Wchodzenie po schodach
(*Względność*) 12
- Estes Richard, *Bank*
Oszczędnościowy w Bostonie 130
- Fangor Wojciech,
Postaci 126
Struktura sprężona 154
Sygnatura 192
- Flack Audrey, *Marilyn (Vanitas)* 71
- Flavin Dan,
Sztuczna bariera niebieskiego,
czerwonego i niebieskiego 155
- Freud Lucian, *Głowa* 128
- Friedrich Caspar David,
Poranek w górach 49
Wędrowiec nad morzem mgły 202
- Gabo Naum,
Skonstruowana głowa nr 2 212
- Gauguin Paul,
Taitańska kobieta z mango 204
- Gehry Frank,
biurowiec Chiat-Day 40
- Gerson Wojciech,
Dolina Białej Wody w Tatrach 16
- Ghirlandaio Domenico,
Starzec z wnukiem 59
- Giacometti Alberto,
Idący mężczyzna I 43
- Gieryski Aleksander,
Żydówka z pomarańczami 203
- Goes Hugo van der,
Tryptyk Portinarich,
prawe skrzydło 48
- Gogh Vincent van,
Drzewo morwy 41
Żniwa 12
- Gorska Kina, kubki z kolcami 38
- Gris Juan,
Butelka Banyul's 207
Portret Pabla Picassa 207
- Hamilton Richard,
Co sprawia, że nasze domy są tak
odmienne, tak pociągające? 138
- Hanson Duane,
Osoba bezdomna 130
- Haring Keith, bez tytułu
(*Aniol i delfin*) 163
- Hasior Władysław,
asamblaż 153
Organy 193
- Hausmann Raoul,
Głowa mechaniczna 210
- Hepworth Barbara,
Konfiguracja: Phira 109

- Herzog Jacques,
centrum sztuki i kultury
CaixaForum w Madrycie 13
- Hilgemann Ewerdt,
Forma przestrzenna 190
- Hiroshige Andō,
Śliwy w ogrodzie w Kameido 15
- Hirst Damien, *Na miłość boską!* 70
- Hofmann Hans, *Rozbłyśnięcie słońca* 53
- Hogenberg Frans,
rycina ukazująca plan Zamościa 47
- Holzer Jenny, *Dla Chicago* 177
- Hoogstraten Samuel van,
Trompe l'oeil 78
- Hulewicz Jerzy, *Wieża Babel* 97
- Indiana Robert,
Amerykański sen I 141
- Jarema Maria, *Taniec* 47
- Johns Jasper,
Pomalowany brąz II:
piwo puszkowe 137
Tarcza strzelnicza z czterema
twarzami 98
Trzy flagi 137
- JR, *Ellis Island* 166
- Juszkiewicz Ewa,
bez tytułu (według Rogiera
van der Weydena) 61
- Kaersenhout Patricia, *Dusza soli* 89
- Kahlo Frida,
Autoportret z cierniowym
naszyjnikiem i kolibrem 65
Dwie Fridy 65
- Kalina Jerzy, *Przejście* 193
- Kandinsky Wassily, bez tytułu 104
- Kantor Tadeusz,
Kompozycja abstrakcyjna 108
- Kapoor Anish, *Brama chmur* 161
- Kaprow Allan, *happening Płyń* 119
- Klaman Grzegorz,
Bramy 190
Robot Nikt 30
- Klee Paul, *Blask księżyca* 12
- Klein Yves,
Błękitny relief z gąbki (RE 19) 110
- Klimt Gustav,
Alegoria życia i śmierci 71
- Kobro Katarzyna,
Kompozycja przestrzenna nr 4 105
Kompozycja przestrzenna nr 6 79
- Kokoschka Oskar,
plakat do przedstawienia
Morderstwo, nadzieja kobiet 206
- Kooning Willem de,
Gazeta policyjna 116
- Koons Jeff,
Michael Jackson i Bubbles 60
Popeye 99
Szczeniak 20
- Kosuth Joseph,
Jedno i trzy krzesła 149
- Kozłowski Jarosław, *Wyliczanka* 149
- Krakowiak Katarzyna,
Iżby ściany drżały, pęczniąc skry-
waną wiedzą o wielkiej mocy 178
- Kraśński Edward, bez tytułu 148
- Krygier Stefan,
Ośrodek Kondensacji Formy II 155
- Kusama Yayoi,
Ja, która przybyłam do nieba 158
Obsesja kropek 158
- La Tour Georges de,
Nowo narodzony 50
- Le Corbusier,
kaplica Matki Bożej Na Górze
w Ronchamp 80
- LeWitt Sol,
Sześćdziesiąt z dziewięciu modułów
110
- Libera Zbigniew, *Body Master* 150
- Lichtenstein Roy,
Placząca dziewczyna 140
Tonąca dziewczyna 20
- Longhena Baldassare, bazylika
Santa Maria della Salute
w Wenecji 80
- Makowski Konstantyn,
Toaletta Venus 60
- Malewicz Kazimierz,
Czarny kwadrat 209
- Malik Cecylia, *365 drzew* 185
- Marc Franz,
Niebieski koń I 45
Żółta krowa 57
- Marinetti Filippo Tommaso,
Głośny układ. Numeryczna
wrażliwość 208
- Massys Quentin,
Brzydka księżna 59
- Matejko Jan, *Stańczyk* 16
- Mathieu Georges,
Hold dla pana de Vauban 108
- Matisse Henri,
Portret pani Matisse z zieloną
pręgą 206
- Meggiato Gianfranco,
Spirala życia 90
- Mehoffer Józef,
Życie snem krótkim 62
- Mendieta Ana, *Sylwetka* 13
- Menkman Rosa,
Karta testowa koloru – dekalibracja
obrazu (BLINX) 179
- Meuron Pierre de,
centrum sztuki i kultury
CaixaForum w Madrycie 13
- Michał Anioł, *Mojżesz* 200
- Miró Joan, *Karnawał Arlekina* 211
- Misiak Marian,
plakat wystawy *Dzikie pola.*
Historia awangardowego
Wrocławia 172
- Modigliani Amadeo,
Portret Jeanne Hebuterne
w dużym kapeluszu 58
- Mondrian Piet, *Kompozycja A* 209
- Monet Claude,
Katedra w Rouen 204
Kobiety w ogrodzie 51
- Moore Henry,
Wielka spoczywająca postać 109
- Moreau Gustave, *Edyp i Sfinks* 205
- Mucha Alfons,
plakat reklamowy 205
- Mueck Ron, *Chłopiec* 42
- Muller bracia,
wazon z barwionego szkła 62
- Munch Edward, *Melancholia* 53
- Murakami Takashi,
Różowa kula kwiatów 60
- Murdoch Peter, krzesło *Spotty* 143
- Nelson George,
sofa *Marshmallow* 143
zegar *Ball* 143
- Nevelson Louise,
Mroczna obecność III 47
- Nieznalska Dorota,
Królowa Polski 30
- Nowosielski Jerzy,
Kobiety w czerwieni 57
- Oldenburg Claes,
Lornetka 40
Miękka maszyna do pisania 142
Mięso 142
Witryna chłodnicza
ze słodczymi I 146
- Oppenheim Meret,
Futrzane śniadanie 211
- Oursler Tony, *Fantasmagoria* 182
- Paik Nam June,
Elektryczna autostrada:
kontynentalne Stany Zjednoczone,
Alaska, Hawaje 10
- Palladio Andrea, *Villa Rotonda* 200
- Panicle Masolino da,
Oplakiwanie Chrystusa 175
- Panton Verner, fotel *Heart Cone* 143
- Paolozzi Eduardo,
litografia barwna 136
- Parker Cornelia,
Zimna ciemna materia: widok
rozstrzelony 51
- Pereda Antonio de,
Alegoria próżności 70
- Perugino Pietro,
Wręczenie kluczy św. Piotrowi 49
- Picabia Francis,
Portret Germaine Everling 210
- Picasso Pablo,
Byk 67
Gitara 66
Guernica 67
Martwa natura z czaszką byka 71

- Martwa natura z wyplatany*
krzesłem 66
Panny dworskie wg Velázquez 67
Panny z Awinionu 66
projekt kostiumu dla Baletów
Rosyjskich 66
Sowa 67
Ubodzy nad brzegiem morza 66
- Pinińska-Bereś Maria,**
De-Kon-Strukcja Krzywej
Wieży II 153
Egzystencjariusm 184
- Pistoletto Michelangelo,**
Wenus wśród szmat 77
- Poliklet, Doryforos** 196
- Pollock Jackson,**
Srebrne na czarnym, białym,
żółtym i czerwonym 4, 107
- Pracownia Bro.kat,** pierścione 18
- Pytokritos, Nike z Samotraki** 79
- Rajkowska Joanna,**
Pasaż Róży 192
Pozdrowienia
z Alej Jerozolimskich 84
- Rauschenberg Robert,**
Kompozycja 19
Marynarz opiekujący się
ożaglowaniem statku 153
Rzeźby elementarne 57
- Renoir Auguste, Huśtawka** 204
- Richter Gerhard,**
Rodzina Schmidów 134
- Rijn Rembrandt van, Wiatrak** 54
- Riley Bridget,**
Metamorfoza 112
Upadek 112
- Rist Pipilotti,**
Las pikseli – płyta główna, 180
- Rivera Diego,**
Przemysł w Detroit 162
- Robakowski Józef,**
Akcja kina rozszerzonego 121
- Rodczenko Aleksander,**
plakat propagandowy *Książki* 212
- Rolke Tadeusz,**
portret Josepha Beuysa 119
portret Wojciecha Fangora 111
- Romanowicz Arseniusz,**
kasy biletowe stacji kolejowej
Warszawa Powiśle 43
- Rosenquist James, Maski** 141
- Rothko Mark, bez tytułu** 114
- Rubens Peter Paul,**
Połowanie na tygrysa,
Iwa i panterę 46
- Rumas Robert,**
Przyborniki i foremki 31
- Russolo Luigi,**
Dynamizm samochodu 208
- Rycharski Daniel,**
wiejskie graffiti we wsi Kurówko 18
- Saint André Simon Renard de,**
Vanitas 70
- Saint Phalle Niki de,**
Czaszka 71
Trzy Gracje 57
- Salle David, Stare butelki** 131
- Salvi Nicola, fontanna di Trevi** 201
- Saraceno Tomás,**
Galaktyki powstają wśród włókien,
jak krople na sieci pająka 22
- Sasnal Wilhelm,**
bez tytułu (*Księżyc*) 184
Stoiki 141
28.03.1983 193
- Schiele Egon,**
Autoportret z podniesionym
ramieniem 59
- Schnabel Julian,**
bez tytułu (*Martina*) 131
- Schwitters Kurt,**
Merzbild 25 A. Konstelacja 210
- Seurat Georges, Cyrk** 52
- Siqueiros David Alfaro,**
Uzbrojony lud 162
- Smithson Robert,**
Spiralna grobla 165
- Sosnowska Monika, 1:1** 81
- Spoerri Daniel,**
Wariacja posiłku nr 4 151
- Stabrowski Kazimierz,**
Paw – portret Zofii z Jakimowiczów
Borucińskiej 63
- Stryjeńska Zofia, Dyngus** 97
- Strzemiński Władysław,**
Bezrobotni 78
Kompozycja unistyczna nr 13 213
Kompozycja unistyczna nr 14 213
- Studio Malafor, sofa Blow** 72
- Suh Do Ho, Dom** 151
- Szapocznikow Alina,**
Portret wielokrotny 37
Wielkie brzuchy 129
- Szymaniak Piotr,**
kasy biletowe stacji kolejowej
Warszawa Powiśle 43
- Tarasewicz Leon,**
instalacja malarska 84
- Tatlin Władimir,**
projekt pomnika III Międzynarodówki (rekonstrukcja) 212
- Thomasse Adolphe,**
Wachlarz z pawiem 62
- Tinguely Jean, Pił stop** 72
- Totmes, popiersie Nefretete** 195
- Twombly Cy, Lepanto I** 53
- Vasarely Victor,**
Epoff 112
Vonal-alto 112
- Vinci Leonardo da, Mona Lisa** 58
- Viola Bill, Powstanie** 175
- Wanders Marcel,**
wazon Delft Blue nr 6 41
- Warhol Andy,**
Autoportret 139
Kolorowa Liz nr 5 144
okładka płyty zespołu The Velvet
Underground i wokalistki Nico 139
Pudelka Brillo 142
- Weiwei Ai, Ziarna słonecznika** 8
- Weyden Rogier van der,**
Kobieta w welonie 61
- Whistler James Abbott McNeill,**
Symfonia w bieli nr 3 44
- Witkiewicz Stanisław Ignacy,**
Portret Marii Białynickiej-Biruli 37
- Wodiczko Krzysztof, Kariatydy** 161
- Zamoyski August,**
portet Louisa Marcoussisa 213

Zdjęcia pochodzą ze zbiorów:

Agencja Gazeta: Anna Jarecka – s. 192 (Fangor), Dawid Zuchowicz – s. 84–85 (Muzeum Sztuki Nowoczesnej), Małgorzata Kujawka – s. 82, Michał Łepecki – s. 149 (Kozłowski), Michał Mutor – s. 9 (Černý), Piotr Skórnicki – s. 192 (Černý), Sławomir Kamiński – s. 31 (Rumas), Tadeusz Rolke – s. 111 (Fangor), 119 (Beuys), Tomasz Stańczak – s. 191 (Berger), Waldemar Gorlewski – s. 191 (Bałka); **Archiwum Centrum Sztuki Galeria EL** – s. 190 (Hilgemann); **Archiwum Nowej Ery** – s. 12 (Escher), 19 (Rauschenberg), 37 (Brzeski), 49 (de Chirico, Perugino), 57 (Caravaggio, Nowosielski), 58 (da Vinci), 66 (Panny z Avinion, Ubodzy), 96 (Telefon homar), 97 (Stryjeńska), 104 (bez tytułu), 108 (Kantor), 126 (Fangor), 201 (Cittadini), 204 (Monet), 207 (Braque), 209 (Mondrian, Malewicz), 210 (Schwitters), 211 (Miró, Oppenheim); **BE&W:** AISA – s. 67 (Panny dworskie), 206 (Matisse), AISA/Iberfoto – s. 196 (puchar), AKG Images – s. 49 (Friedrich), 57 (Marc), 68–69, 90, 112 (Vasarely), 116, 211 (Dali), AKG Imges/Erich Lessing – s. 204 (Gauguin), Artothek – s. 95, 208 (Russole), bpk/Bayerische Staatsgemäldesammlungen/Haydar Koyupina – s. 53 (Twombly), bpk/Hamburger Kunsthalle/Elke Walford – s. 202 (Friedrich), bpk/Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof, SMB, Sammlung Marx/Jochen Littkemann – s. 99 (Chia), bpk/Staatliche Kunsthalle Karlsruhe/Wolfgang Pankoke – s. 78 (van Hoogstraten), Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais/Bertrand Prévost – s. 98 (Baselitz), Fine Art Images – s. 61 (van der Weyden), 203 (Baudry), 212 (Tatlin, Rodczenko), Henryk Jackowski – s. 129 (Abakanowicz), Heritageimages/Art Media – s. 53 (Munch), Mary Evans Picture Library/Ferrero Labat/ardea.com – s. 194 (Lascaux), Mondadori Electa/UiG – s. 39 (Donatello), Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais/Thierry Ollivier – s. 79 (Pytokritos), NASA/Photo Researchers, Inc. – s. 173 (interfejs), Paweł Mazur – s. 193 (Hasiór), RMN/Hervé Lewandowski – s. 59 (Ghirlandaio), RMN/Philippe Migeat – s. 149 (Kosuth), RMN-Grand Palais (musée d'Orsay)/Hervé Lewandowski – s. 206 (Derain), RMN-Grand Palais/Agence Bulloz – s. 15 (Corot), RMN-Grand Palais/Jean-Manuel Salingue – s. 46, RMN-Grand Palais/Patrice Schmidt – s. 52, 204 (Renoir), RMN-Grand Palais/The Trustees of the British Museum – s. 195 (polowanie), SuperStock/giulio andreini – s. 43 (Bourgeois), SuperStock/Godong – s. 198 (Abraham), The Granger Collection – s. 64 (Kahlo w łóżku, Kahlo z rodziną), 142 (portret), 194 (Venus z Willendorfu), ullstein bild – s. 88, ullstein bild – Tolkthn – s. 155 (Flavin); **BE&W/Alamy:** s. 132, Alberto Paredes – s. 13 (Madryt), Charles O. Cecil – s. 71 (de Saint Phalle), Cosmo Condina North America – s. 13 (Dubuffet); Eric Murphy – s. 57 (de Saint Phalle), Germany Images David Crossland – s. 23, Hideo Kurihara – s. 194 (Stonehenge), Historic Images – s. 12 (van Gogh), Janusz Gniadek – s. 26, John Gaffen 2 – s. 113 (Calder), John Powell Photographer – s. 40, LAR Cityscapes – s. 99 (Koons), Maciej Wojtkowiak – s. 193 (Abakanowicz), Marina Spironetti – s. 42, Masterprints – s. 205 (Mucha), Matthew Wittmeyer – s. 156 (Bramy), Painting – s. 45 (Marc), Peter Horree – s. 77, 103 (Appel), 110 (Klein), Photo Patricia White 3 – s. 72 (Tinguely), Prisma Bildagentur AG – s. 143 (zegar), Sandra Baker – s. 14, ukartpics – s. 75, wim wiskerke – s. 10, Yadid Levy – s. 32 (galeria), ZUMA Press, Inc. – s. 143 (sofa); **Bill Viola Studio LLC/Kira Perov** – s. 175 (Powstanie); **Centrum Sztuki WRO** – s. 179 (WRO); **Diomedia:** s. 143 (Murdoch), DeAgostini/DEA/G. DAGLI ORTI – s. 162 (mural), Photononstop/Daniel Thierry – s. 86 (lekcja), Robert Harding/Adam – s. 194 (megali), SuperStock RM – s. 203 (Bouguereau); **dzięki uprzejmości University of Arizona Museum of Art, Tucson** – s. 71 (Flack); **East News:** AP Photo/Lennart Preiss – s. 8, AFP Photo/Carl de Souza – s. 43 (Giacometti), AFP/DPA/Lena Klimkeit – s. 89, 91, AKG Images – s. 196 (Poliklet), Album Online – s. 100, Album/Oronoz – s. 131 (Salle), Andrzej Zbraniecki – s. 192 (Rajkowska), Bogdan Sarwiński – s. 154, Laski Diffusion – s. 105 (Kobro), Press Association/Prudence Cuming Associates/Courtesy of White Cube – s. 70 (Hirst), Redux/The New York Times/Librado Romero – s. 81 (Sosnowska), Rex Features/Tony Kyriaccu – s. 148, Rex Future/Ray Tang – s. 164 (Banksy); **Endec ceramics** – s. 13 (kubek); **Ewa Juszkiewicz** – s. 61 (Juszkiewicz); **© Ewa Sapka-Pawliczak & Muzeum Sztuki w Łodzi** – s. 78 (Strzeziński), 79 (Kobro), 105 (Kompozycja przestrzenna), 213 (Strzeziński), 213; **Forum:** Arco Images GmbH/J. Hildebrandt – s. 45 (Boffi), bildarchiv/Florian Monheim – s. 200 (Palladio), Caters News Agency – s. 163 (portret), Fine Art Images – s. 65 (Autoportret), 66 (projekt kostiumu), Interfoto – s. 13 (Burton), 104 (portret), 174 (Barney), lukasz Dejnarcowicz – s. 191 (Bandido), Magnum Photos/©Elliott Erwitt – s. 12 (Erwitt), Piotr Guzik – s. 150, Przekrój/Bogdan Krezel – s. 124, Reuters – s. 144, Reuters/Alessandro Bianchi – s. 22, Reuters/Arnd Wiegmann – s. 177 (Holzer), Reuters/Yves Herman – s. 182, Tomasz Adamowicz – s. 43 (Powiśle), Tomasz Wiech – s. 185 (Malik), TopFoto/Sheila Burnett – s. 119 (Kaprow), Władysław Sławny – s. 129 (portret), Wojciech Kryński – s. 120, Wojciech Matusik – s. 193 (Sasna); **Fundacja Andrzeja Wróblewskiego** – s. 127 (Wróblewski); **Fundacja Conspero** – s. 59 (Duda-Gracz); **Fundacja Sztuki Polskiej ING** – s. 141 (Sasna), 184 (Sasna); **Gallo Images Poland/Getty Images:** Allan Tannenbaum – s. 176 (Warhol), Andrew H. Walker – s. 122 (widok z góry, artystka), Andrew Toth – s. 158 (fioletowe kropki), Araldo de Luca – s. 202 (Canova), Atlantide Phototravel – s. 161 (Do Ho Suh), Barcroft Media/Adam Gray – s. 166 (Smithson), Bettmann – s. 64 (Kahlo z malpka), 65 (Kahlo z Diego), 165 (Christo), 173 (komputer), China Photos – s. 24, Contributor/David Montgomery – s. 128 (Bacon), Corbis/Alison Wright – s. 87 (oglądanie rzeźb), Corbis/Giulia Candussi – s. 178, Corbis/Paul Almasy – s. 113 (portret), Corbis/Ted Soqui – s. 32 (wystawa), Corbis/VCG Wilson – s. 197 (Marek Aureliusz), 207 (Gris), Dave Kendall – PA Images – s. 60 (Koons), DEA/A. DAGLI ORTI/De Agostini – s. 198 (relikwiarz), De Agostini – s. 201 (Bernini), Fine Art Images/Heritage Images – s. 70 (de Pereda), Fototeca Gillard – s. 51 (Boccioni), George Rose – okładka, Imagno – s. 107 (Guggenheim), Jack Mitchell – s. 152, Jeremy Sutton-Hibbert – s. 158 (artystka przy pracy), Lonely Planet Images/John Freeman – s. 168, Lonely Planet Images/travelgame – s. 33, NY Daily News – s. 156 (Bramy w parku), Paris Match/Yann Gamblin – s. 155 (Christo), Roberto Serra – Iguana Press – s. 175 (Viola), Science Source/Namuth Hans – s. 106, Shaw Family Archives – s. 96 (portret), The LIFE Picture Collection/Allan Grant – s. 57 (Rauschenberg), The LIFE Picture/Collection John Loengard – s. 141 (Lichtenstein), ullstein bild/Buhs/Remmler – s. 109 (portret Moore), VCG – s. 158 (żółte kropki), WireImage/Bennett Raglin – s. 122 (artystka z uczestnikiem), WireImage/Jeffrey Utberg – s. 165 (dokumentacja); **Gerardus** [domena publiczna], Wikimedia Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KMM_Szapocznikow.JPG – s. 129 (Szapocznikow); **Getty Images/Thinkstock RF/iStockphoto:** nonmim – s. 200 (Michał Anioł), Sergey Borisov – s. 201 (Salvi); **Gregory Crewdson** – s. 176 (Crewdson); **Indigo:** AGE Fotostock/Artepics – s. 51 (Monet), Alamy/Alan Williams-VIEW – s. 51 (Parker), Alamy/claude thibault – s. 9 (mural), Alamy/Historic Images – s. 63 (Księżna Daisy), Alamy/hpbfotos – s. 25, Alamy/Johnny Greig – s. 109 (Moore), Alamy/Pacific Press – s. 90, Alamy/PAINTING – s. 71 (Klimt), Alamy/Peter Horree – s. 163 (Haring), 199 (witraż), Alamy/REDA & CO srl – s. 151 (wystawa), Alamy/Rob Crandall – s. 156 (Bramy z ludźmi), Alamy/Stacy Walsh Rosenstock – s. 166, Alamy/The Picture Art Collection – s. 70 (Bruyn, de Saint Andre), DEA/G. Nimatallah – s. 48, DEA/L. Pedicini – s. 70 (mozaika), Fine Art Images – s. 59 (Massys), SuperStock – s. 202 (talerz); **Jan Leśniewski** – s. 18 (Rycharski); **Jan Łoziński** – s. 80 (Le Corbusier), 84 (Rajkowska), 213 (Zamoyski); **Józef Robakowski** – s. 121 (Robakowski); **Karol Banach** – s. 172 (Banach); **Kartell Goes Sottsass – Wallpaper – February 2016 – ph.Leonardo Scotti** – s. 45 (Sottsass); **Kina Ceramics** – s. 38; **kolekcja Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki** – s. 153 (Pinińska-Bereś), 172 (plakat); **Legalna Kultura** – s. 27, 28; **Library of Congress** – s. 47 (Hogenberg); **Malafor** – s. 72 (Malafor); **Marcel Wanders** – s. 41 (Wanders); **Museum of the Collegiate Church of Sant'Andrea** – s. 175 (fresk); **Muzeum Narodowe w Gdańsku/Krzysztof Sadowski** – s. 30 (Nieznalska); **Muzeum Narodowe w Poznaniu** – s. 37 (Witkiewicz), 97 (Hulewicz); **Muzeum Narodowe w Warszawie:** s. 16 (Matejko), 17 (św. Antoni), 63 (Strabowski), Krzysztof Wilczyński – s. 16 (Gerson), Piotr Ligier – s. 203 (Gierymski); **Muzeum Sztuki, Łódź** – s. 97 (plakat); **Muzeum Śląska Opolskiego w Opolu** – s. 39 (Cybis); **Narodowe Archiwum Cyfrowe** – s. 105 (Strzeziński); **National Gallery of Art, Washington** – s. 54; **Panthermedia:** kydshin – s. 174 (kaseta), sborisov – s. 197 (Panteon); **PAP:** Andrzej Rybczyński – s. 161 (Modiczko), Roman Jocher – s. 30 (Klaman), Wojciech Kryński – s. 37 (Szapocznikow), Wojciech Pacewicz – s. 184 (Pinińska-Bereś); **Photo Scala Florence:** s. 13 (Mendietal), Adagp Images, Paris – s. 76, Art Resource, NY/The Solomon R. Guggenheim Foundation – s. 139 (autoportret), Calouste Gulbenkian Museum – s. 112 (Metamorfoza), Christie's Images, London – s. 61 (Calder), 140, Heritage Images – s. 58 (Botticelli), Fondo Edifici di Culto – Min. dell'Interno – s. 39 (Bernini), Photo Josse – s. 137 (Baldaccini), The Jewish Museum/Art Resource – s. 103 (Berlewi), The Museum of Modern Art, New York – s. 20 (Lichtenstein), 67 (Byk), 98 (Johns), 112 (Upadek), 142 (Warhol), 146, White Images – s. 65 (Dwie Fridy); **PhotoPower/The Bridgeman Art Library** – s. 4, 12 (Klee), 37 (Cellini), 41 (van Gogh, Cragg), 44, 47 (Nevelson), 50, 53 (Hotmann), 57 (Botticelli), 58 (Close, Dürer, Modigliani), 59 (Schiele, Caravaggio), 60 (Takashi Murakami, Makowski), 62 (Thomasse, Muller), 63 (Bradley), 66 (Gitara, Martwa natura), 67 (Sowa, Guemica), 71 (Picasso), 81 (Bum), 96 (stojak), 107 (Pollock), 108 (Mathieu), 109 (Brâncuși, Hepworth), 110 (Lewitt), 111 (sukienka), 114, 118, 127 (Dubuffet), 128 (Freud), 130 (Estes, Hanson), 131 (Schnabel), 134, 136, 137 (Johns), 138, 139 (Edelmann, okładka płyty), 141 (Indiana, Rosenquist), 142 (Oldenburg), 151 (Spoerri), 153 (Rauschenberg), 162 (Rivera), 163 (Basquiat, graffiti), 164 (graffiti), 195 (Nefretete), 197 (popiersie kobiety), 200 (Botticelli), 206 (Kokoschka), 207 (Gris), 208 (Marinetti), 210 (Hausmann, Picabia), 212 (Gabo); **© Pipilotti Rist. Dzięki uprzejmości artystki, Hauser & Wirth and Luhning Augustine. Foto: EWP Studio, dzięki uprzejmości New Museum** – s. 180; **Polona** – s. 62 (ogród Saski); **pracownia bro.Kat** – s. 18 (piersińcionek); **Pracownia Fotograficzna Muzeum Narodowego w Krakowie** – s. 47 (Jarema), 62 (Mehoffer), 199 (Madonna z Kruźlowej); **Reporter:** Bartosz Makowski – s. 184–185 (Cricoteka), Rola Piechocki – s. 153 (Hasiór), Krzysztof Zatycki – s. 85, Maciej Macierzyński – s. 121 (Pomarańczowa Alternatywa), Marek Lasyk – s. 84 (Tarasewicz), 190 (Klaman); **Rijksmuseum** – s. 15 (Hiroshige); **Rosa Menkman** – s. 179 (Menkman); **Shutterstock:** s. 18 (festiwal), 20 (Koons, pokaz mody), 30–31 (stocznia), 32 (notatnik), 33, 72 (Audrito), 80 (Longhena), 86 (notatnik), 87 (notatnik, fotografowanie), 88, 161 (Kapoor), 186, 187, 195 (świątynia Izdy), 196 (Ateny), 198 (Tum), 199 (Gdański), Jolanta Wojcicka – s. 193 (Kalina), Kamira – okładka, Thomas Hernandez – s. 143 (Panton); **The Metropolitan Museum of Art** – s. 19 (Christus), 205 (Moreau), 208 (Boccioni); **Vuk Ćosić** – s. 177 (Ćosić); **Włodzimierz Pietrzyk** – s. 155 (Krygier); **Wyplatanki** – s. 17 (wikilina papierowa).

Słowa Jacksona Pollocka na s. 4: *Sztuka. Ilustrowany przewodnik*, red. Andrew Graham-Dixon, przeł. A. Cichowicz, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2010.

Cytat w wiczeniu 1, s. 147: *Sztuka. Od malarstwa jaskiniowego do sztuki ulicznej*, red. Stephen Farthing, przeł. P. Lewiński, M. Szubert, MUZA SA, Warszawa 2011.

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

Podręcznik *Spotkania ze sztuką* zachęca do **współtworzenia kultury** i aktywnego w niej uczestnictwa. W przystępny, ciekawy sposób przedstawia **najważniejsze nurty sztuki współczesnej** i wskazuje związki pomiędzy różnymi zjawiskami w sztuce. Prezentuje również wiadomości oraz materiał ilustracyjny niezbędne do **analizy i interpretacji dzieł** różnych epok.



Poradniki zamieszczone w każdym dziale podręcznika zawierają wskazówki przydatne w świadomym odbiorze sztuki.



Bogaty wybór reprodukcji sprzyja poznawaniu sztuki, a także inspirowaniu do rozmów o niej.

Kształcenie umiejętności analizy i interpretacji dzieł sztuki

W dziale „Analiza i interpretacja dzieł sztuki” zostały zgromadzone informacje, reprezentatywne przykłady prac oraz konteksty niezbędne do omawiania dzieł. Natomiast w tematach dotyczących nurtów sztuki współczesnej wiadomości te są porządkowane i wykorzystywane do formułowania samodzielnych analiz oraz interpretacji.

