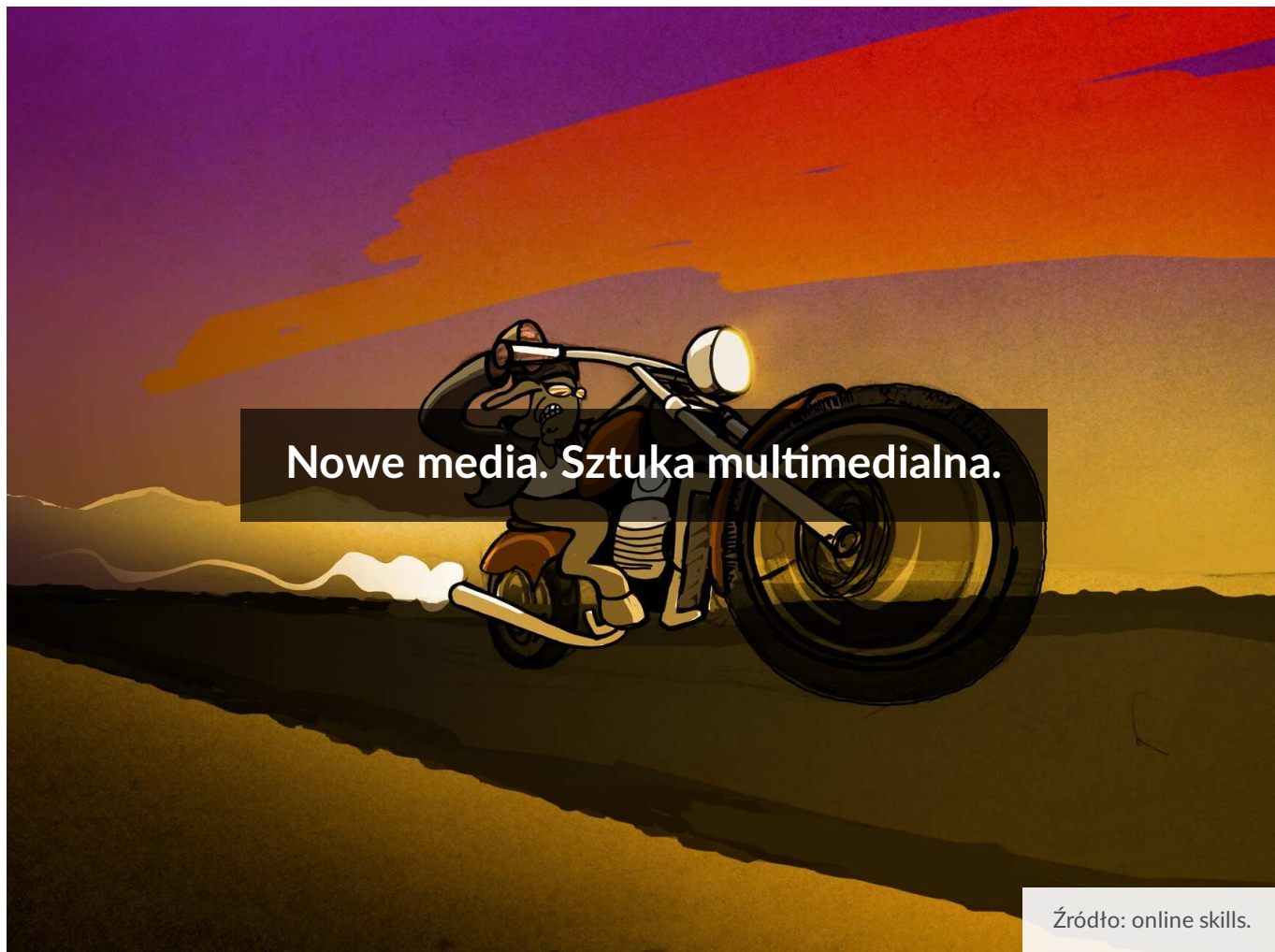




Nowe media. Sztuka multimedialna.

- [Nowe media. Sztuka multimedialna.](#)



Scenariusz lekcji dla nauczyciela

Źródło: online skills.

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła. Uczeń:

1) wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, rzeźby, grafiki, architektury (łącznie z architekturą wnętrz), rysunku, scenografii, sztuki użytkowej dawnej i współczesnej (w tym rzemiosła artystycznego); rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin; zna współczesne formy wypowiedzi artystycznej, wyłamujące się tradycyjnym klasyfikacjom, jak: happening, performance, asamblaż; sztuka nowych mediów;

4) charakteryzuje i rozróżnia sposoby uzyskania iluzji przestrzeni w kompozycjach płaskich; rozpoznaje rodzaje perspektyw (w tym m.in.: rzędowa, kulisowa, aksonometryczna, barwna, powietrzna, zbieżna); rozpoznaje i świadomie stosuje światłocień, jako sposób uzyskania iluzji przestrzeni; podejmuje działania kreatywne z wyobraźni i z natury, skoncentrowane wokół problematyki iluzji przestrzeni;

6) rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, autoportret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna); niektóre z tych gatunków odnajduje w grafice i w rzeźbie; w rysunku rozpoznaje studium z natury, karykaturę, komiks, rozumie, czym jest w sztuce abstrakcja i fantastyka; podejmuje działania z wyobraźni i z natury w zakresie utrwalania i świadomości gatunków i tematów w sztuce, stosuje w tym zakresie różnorodne formy wypowiedzi (szkice rysunkowe, fotografie zaaranżowanych scen i motywów, fotomontaż).

Nauczysz się

rozróżniać określone dyscypliny w sztukach plastycznych, fotografice, filmie i przekazach medialnych (telewizja, Internet);

grupować gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych;

rozpoznawać wybrane prace z dorobku innych narodów oraz opisywać ich funkcje i cechy;

zapoznawać się z twórczością polskich artystów współczesnych.

Nowe media. Sztuka multimedialna

Sztuki plastyczne początkowo obejmowały tradycyjne dziedziny twórczości: [malarstwo](#), [rysunek](#), [rzeźba](#), [ceramika](#), [grafika](#). Korzystając ze słownika przypomnij sobie, czym charakteryzują się te dziedziny i rozwiąż ćwiczenie interaktywne.

Ćwiczenie 1

Źródło: online skills, licencja: CC BY 3.0.

Zobacz także

Inna wersja zadania

Źródło: online skills, licencja: CC BY 3.0.

Wraz z upływem czasu i rozwojem technologicznym, sztuki plastyczne wzbogaciły się o nowe media – świeże środki wyrazu artystycznego. Pojawiły się między innymi takie dziedziny, jak: wideo-art, animacja komputerowa, 3D mapping, instalacja artystyczna, performans, o których dowiesz się w dalszej części tego e-materiału. Nie zastąpiły one dawnych, tradycyjnych dziedzin sztuk plastycznych, ale wzbogaciły je. Dlatego wszystkie dziedziny twórczości artystycznej, które odbierane są poprzez wzrok, zarówno tradycyjne, jak i nowe, nazywamy sztukami wizualnymi.

Obecnie artyści często łączą różne dziedziny sztuki, tworząc sztukę multimedialną. Termin multimedia pochodzi od słów multus (liczne) i medius (pośrednik). Sztuka multimedialna służy zatem przekazywaniu pewnej idei artystycznej za pomocą wielu „pośredników”, którymi są różne dziedziny artystyczne.

Początków sztuki multimedialnej możemy doszukać się w 1876 roku, kiedy niemiecki kompozytor, Ryszard Wagner, stworzył czteroczęściowy dramat muzyczny „Pierścień Nibelunga”. Było to pierwsze w historii połączenie w jednej pracy wielu mediów, które działały jednocześnie na różne zmysły odbiorcy. Autor opracował wszystkie elementy dramatu: tekst, muzykę instrumentalną, wokół, choreografię, scenografię, oświetlenie oraz przestrzeń wnętrza opery. Każdy z tych elementów to bodziec, który miał działać na inny zmysł odbiorcy. Wszystkie elementy miały się uzupełniać i wzmacniać, tak by widz przeżywał dzieło wszystkimi zmysłami, całym sobą.

Niżej zamieszczona fotografia została wykonana w 1889 roku i przedstawia jednego z bohaterów opery – Wotana, władcę bogów. Kliknij w ilustrację i wysłuchaj krótkiego [lejtmotywu](#).



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/Dwz1UyfxN>

Falk, „Emil Fischer w roli Wotana w operze Wagnera”, 1889, Nowy Jork, wikimedia.org, domena publiczna

Po raz pierwszy terminu **multimedia** użyto w 1966 roku na określenie wystąpienia artysty Andy Warhola Exploding Plastik Inevitable. Był to koncert zespołu rockowego, podczas którego na muzykach wyświetlane były cztery filmy autorstwa Warhola. Muzyce i filmom towarzyszyły także eksperymenty świetlne, taniec, działania parateatralne oraz wywiady na żywo wśród widowni. Tego typu działania, czyli łączenie koncertów z projekcją wideo czy tańcem, nie są dziś niczym nadzwyczajnym, jednak wtedy było to zupełnie nowe zjawisko, budzące wiele emocji wśród odbiorców.

Andy Warhol

Andy Warhol znany jest jako główny reprezentant nurtu w sztuce zwanego **pop-artem**. W swojej twórczości nawiązywał do **konsumpcjonizmu** życia codziennego, gwiazd popkultury. Cechą twórczości Warhola było powielanie elementów i charakterystyczna, kontrastowa kolorystyka.



Andy Warhol, „Marilyns”, 1962, serigrafia na płótnie, Tate Modern, Londyn, Wielka Brytania, flickr.com, CC BY 3.0

Więcej na temat pop-artu możesz dowiedzieć się z e-materiału „Pop-art. Tworzę portret w stylu popartowskim. O, to nie takie trudne!”

Multimedia to połączenie kilku form przekazu artystycznego, np. dźwięku, obrazu, wideo, tekstu, animacji. Często artyści łączą tradycyjne dziedziny twórczości plastycznej z nowym np. rzeźbę z video. Korzystają także z innych gałęzi sztuki, takich jak taniec, teatr, muzyka, poezja. Sztuka multimedialna dąży do zacierania granic pomiędzy poszczególnymi obrębami sztuki. Wszystkie elementy użyte w dziele muszą być uzasadnione i przyczynić się do osiągnięcia wspólnego efektu. Ważne, by odbiorca postrzegał je jako całość, jako jedno dzieło.

W obszarze sztuki multimedialnej spotkać można dzieła z gatunku wideo-art (sztuki wideo). To rodzaj sztuki wykorzystujący technikę wideo jako narzędzie (medium) do przekazania myśli artystycznej. Wideo może rejestrować jakieś działanie artysty lub tworzyć nową rzeczywistość, świeże obrazy, które nie powstałyby przy użyciu innych mediów.

Obejrzyj fragment wideo *Maszyna śmierci* autorstwa Piotra Zaporowicza.



Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

Piotr Zaporowicz, „Maszyna śmierci”, NKU, CC BY 3.0

Film pt. „Maszyna śmierci”. W celu obejrzenia filmu należy kliknąć na biały trójkąt, znajdujący się w szarym kółku.

W dziele Piotra Zaporowicza, *Maszyna śmierci*, autor wykorzystał motyw zaczerpnięty z obrazu znanego artysty – Giorgia de Chirico. Kliknij kadr z wideo-artu, aby dowiedzieć się więcej o inspiracji artysty.

Piotr Zaporowicz, „Maszyna śmierci”, 2014, kadr z wideo-artu, online-skills, CC BY 3.0

Zapoznaj się z fragmentem innego wideo-artu Piotra Zaporowicza – *Miłość* i rozwiąż zadanie.



Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

P-089-VIDEO2

Piotr zaporowicz, „Miłość”, NKU, CC BY 3.0

Film Piotra Zaporowicza "Miłość" jest video-artem, w którym autor wykorzystuje motyw Sądu Ostatecznego. Na tle muzyki o melancholijnym charakterze, zagranej na instrumenty smyczkowe i fortepian przedstawia dwa obrazy z Sądem Ostatecznym. Pierwszy pochodzi ze średniowiecza. Ukazuje ułożone w pasy sceny. W górnej na globie siedzi Chrystus z ewangelią i prawą ręką błogosławi. Po bokach adorują Go aniołowie. W środkowej znajduje się grupa ludzi, a po lewej stronie stoi postać z nimbem wokół głowy. U dołu Michał Archanioł kieruje ludzi na prawą stronę. Po lewej stoją dwa anioły. Autor rozjaśnia fragmenty obrazu i wprowadził ruch – obraz faluje. Zmniejsza się i ukazany jest Sąd w całości. Następnym dziełem jest "Sąd Ostateczny" Michała Anioła z Kaplicy Sykstyńskiej. Ukazuje w centrum Chrystusa z Marią. Jezus jest nagi i ma uniesioną lewą dłoń. Maria jest ubrana w czerwoną suknię i na kolanach ma niebieski płaszcz. Odwraca się od Syna. Otacza ich krąg nagich, muskularnych mężczyzn oraz kobiety. Wszystkie postacie pokazane są w dynamicznych pozach. na tle błękitnego nieba. Falujący obraz zbliża się. Następnie pokazane są oddalające lub przybliżające kadry z fragmentami dzieła: Marie z Jezusem, scenę w łodzi Charona, a także zbliżenie na mężczyznę z łodzi, którego powieki są pomalowane na niebiesko, a postać mruga oczami.

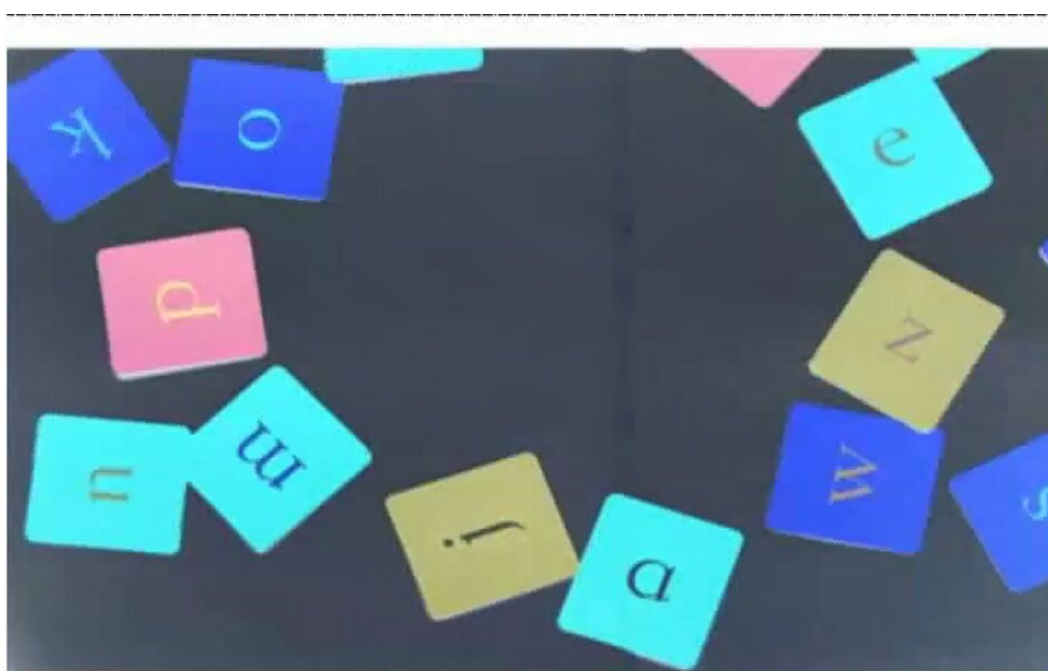
Ćwiczenie 2

Źródło: online skills.

Found footage

Łączenie fragmentów cudzych dzieł z utworami własnymi artysty oraz ich cyfrowa transformacja, określane są w sztuce terminem found footage. Wytworami innych autorów mogą być obrazy, fotografie, nagrania video (np. fragmenty filmów, programów telewizyjnych czy nagrań archiwalnych), przetwarzane w nowe dzieło, będące nośnikiem świeżych treści i jakości wizualnych.

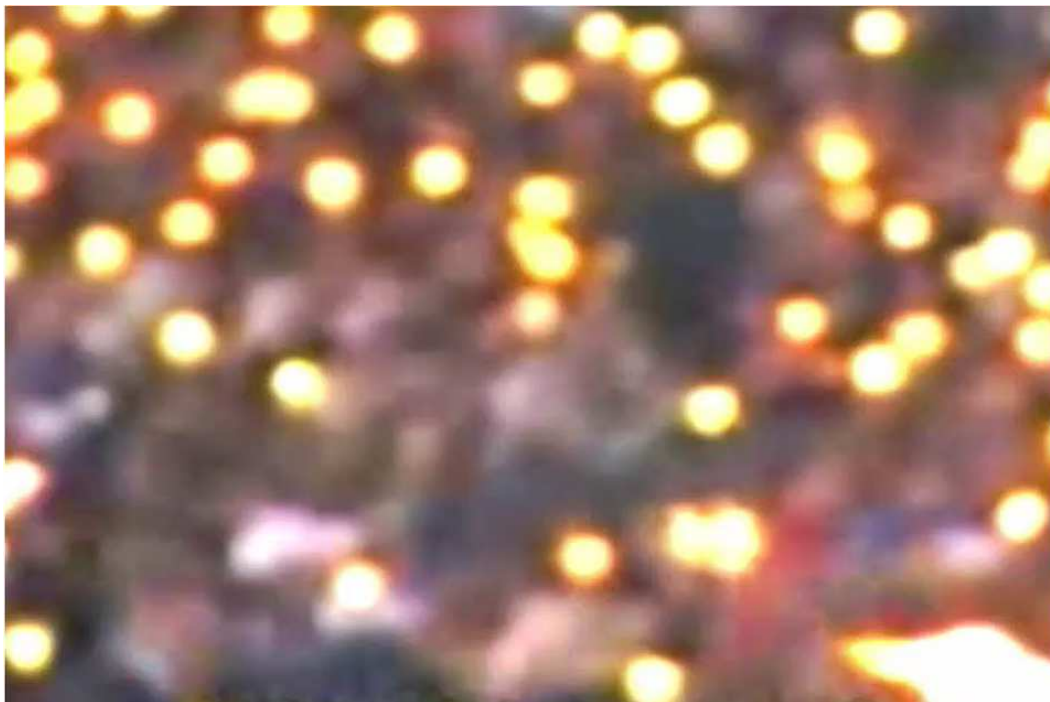
Obejrzyj dwa fragmenty wideo-artów Piotra Zaporowicza – *Praca i Wolność*, a następnie rozwiąż ćwiczenie interaktywne .



Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

Piotr Zaporowicz, „Praca”, NKU, CC BY 3.0

Film Piotra Zaporowicza "Praca" ukazuje ludzi podczas pracy. Rozpoczyna się kolorowymi kwadratami z literami przemieszczającymi się w różnych kierunkach, na przemian na białym i czarnym tle. Białe tło także zmienia się w szarość. Po chwili litery układają się w napis "praca". Co kilka sekund obraz zmienia się w negatyw. Litery rozsypują się i ponownie układają w tytuł. Kadr zmniejsza się i powiększa. Pojawia się przyspieszone nagranie ze sklepu, w którym ludzie wkładają do koszyków różne artykuły. Konwencja zmienia się na czarno-białą i odwrotnie. Podczas zakupów na ekranie pojawiają się ilustracje produktów, zmieniające się w szybkim tempie. Kilka par ubranych w różne kolory bluz reklamuje towary. Ponownie scena między regałami z kupującymi. Pojawia się napis: "Hemd, Hose, Schuhe, Socken". Ponowna rozsypanka z liter kończy film. Przez cały film słychać dźwięki bulgotania, szurania i stukotów.



Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

Piotr Zaporowicz, „Wolność”, NKU, CC BY 3.0

Film pt. „Wolność”. W celu obejrzenia filmu należy kliknąć na biały trójkąt, znajdujący się w szarym kółku.

Ćwiczenie 3

Wskaż realizację, która jest video-artem found footage.

☐ Piotr Zaporowicz, *Wolność*, 2014, video-art

☐ Piotr Zaporowicz, *Praca*, 2014, video-art

Źródło: online skills.

Animacja komputerowa

Kolejną dziedziną sztuki w zakresie nowych mediów jest **animacja komputerowa**. Jest to sztuka animowania (poruszania) nieruchomych obiektów. Animowanie odbywa się przy pomocy programu komputerowego. Początkowo animacje były mało precyzyjne, obejmowały tylko proste ruchy i nie posiadały dźwięku. Obecnie animacja obiektów odbywa się na wielu płaszczyznach – 2D (animacja dwuwymiarowa – płaska) i 3D (animacja trójwymiarowa).

Przyjrzyj się kadrowi animacji *Just Got Paid* Tomasza Właźlaka, a następnie obejrzyj fragment filmu animowanego.



Tomasz Właźlak, „Just Got Paid”, 2016, film animowany, online-skills, CC BY 3.0



Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

Tomasz Właźlak, „Just Got Paid”, NKU, CC BY 3.0

Film Tomasza Właźlaka "Just Got Paid" przedstawia scenę w barze. Rozpoczyna się fruwającymi banknotami na czarnym tle. Tło nie zmienia się, podczas gdy pojawia się postać gitarzysty z długimi blond włosami i brodą. Kolejno pojawiają się inni muzycy tworzący zespół: basista, perkusista. Kolejne ujęcie przedstawia barmana wycierającego blat

i mężczyznę. Kolejne ujęcie ukazuje dalszy widok na bar, przy którym siedzą trzej mężczyźni. Starszy mężczyzna w czapce wyciąga nienaturalnie długą rękę z piwem. Następny fragment to gitarzysta stojący przed mikrofonem, oświetlony snopem zmieniającego kolory światła. Kolejna scena to ujęcie z góry na stół bilardowy, przy którym mężczyzna uderza w bile. Potem widać większą część baru. Ostatnia scena przedstawia mężczyzn siedzących przy stolikach, grających w karty i pijących piwo. Ekran ściemnia się. Całemu filmowi towarzyszy instrumentalny podkład muzyczny o bluesowym charakterze.

Z wideo-artem oraz animacją komputerową bezpośrednio związany jest **wideo-mapping**, określany także jako **3D mapping**. Jest to technika polegająca na nałożeniu na obiekt (zazwyczaj budynek) innego obrazu za pomocą nowych technologii – głównie projektora. Obraz (animacja, wideo, wideo-art) jest ściśle dopasowany do elementu, na którym zostaje wyświetlony. Projekcja zsynchronizowana jest z dźwiękiem, który podkreśla elementy wizualne. W ten sposób powstają nowe jakości wizualne, mające na celu stworzenie iluzji ożywienia i przedstawienia oryginalnego, żywego obrazu.

Najbardziej popularną formą wideo-mappingu są projekcje na budynkach w przestrzeni miejskiej. Przykładem mogą być prace Tomasza Właźlaka. Zapoznaj się z poniższym zdjęciem oraz fragmentem filmu, dokumentującym wykorzystanie techniki 3D mappingu podczas festiwalu w Koninie.



Tomasz Właźlak, „Pirania”, 2017, animacja, wideo-mapping, online-skills, CC BY 3.0

Zobacz także

Obejrzyj dzieło autorstwa Tomasza Właźlaka *Pirania*, które wyszukasz w internecie.

Instalacja artystyczna

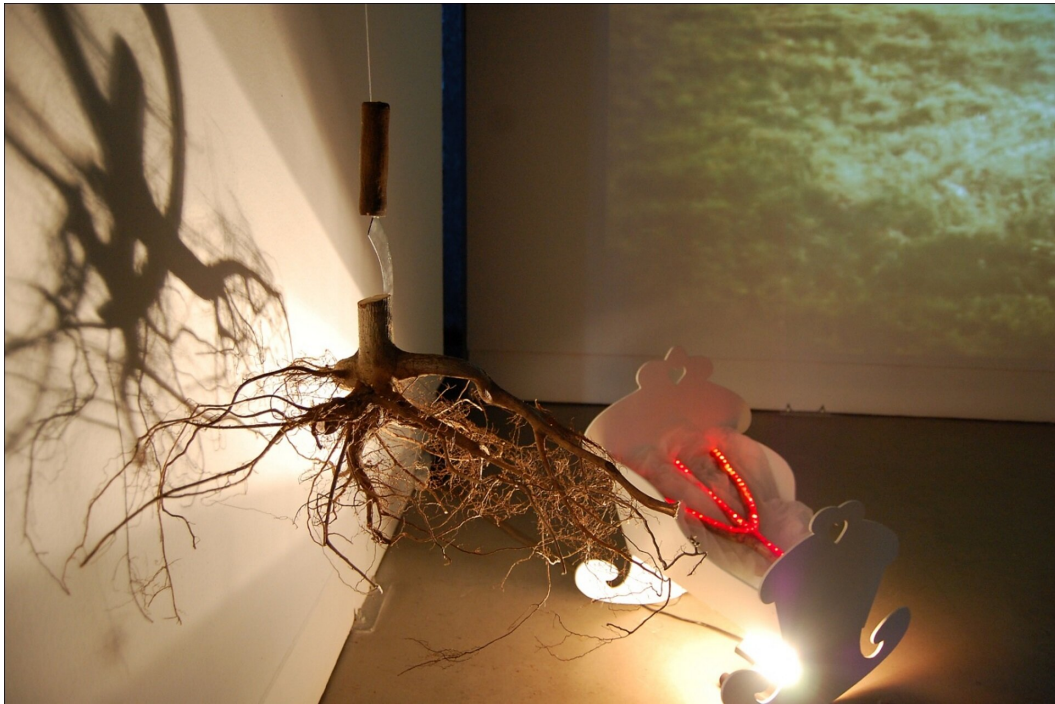
Przykładem sztuki multimedialnej jest **instalacja artystyczna**, kompozycja artystyczna umiejscowiona w konkretnej przestrzeni (w naturze, galerii, w miejscu publicznym itp.). Zazwyczaj składa się z wielu elementów, które są ze sobą ściśle powiązane.

Instalacje często bywają **interaktywne**, czyli podatne na działanie widza. Mogą reagować w określony sposób na bodźce – ruch, dźwięk, dotyk, światło, temperaturę (dotykając dzieła widz może uruchomić konkretny dźwięk). Inną formą interaktywności jest sytuacja, gdy odbiorca bezpośrednio kształtuje formę dzieła. Praca powstaje lub przeobraża się pod wpływem działania odbiorcy. W ten sposób obserwator staje się współautorem.

Zapoznaj się z ilustracjami interaktywnymi 3 i 4. Po kliknięciu zdjęć poznasz myśl przewodnią prezentowanej instalacji.

Katarzyna Łyszkowska, „Domek z kart”, 2012, instalacja, online-skills, CC BY 3.0

Kolejnym przykładem instalacji artystycznej jest praca Katarzyny Łyszkowskiej *Południca*. Dzieło odwołuje się do dawnej legendy o zjawie pojawiającej się w południe na polach zbóż. Według wierzeń, była to postać młodej kobiety trzymającej w ręku sierp, a na plecach niosącej worek, do którego porywała niemowlęta. Jest to wideo-instalacja składająca się z filmu wideo, [animacji poklatkowej](#), świetlnego obiektu [LED](#) oraz kołyski ze szklanym dnem.



Katarzyna Łyszkowska, „Południca”, 2013, wideo-instalacja, online-skills, CC BY 3.0



Katarzyna Łyszkowska, „Południca”, 2013, wideo-instalacja, online-skills, CC BY 3.0

Ćwiczenie 4

Źródło: online skills.

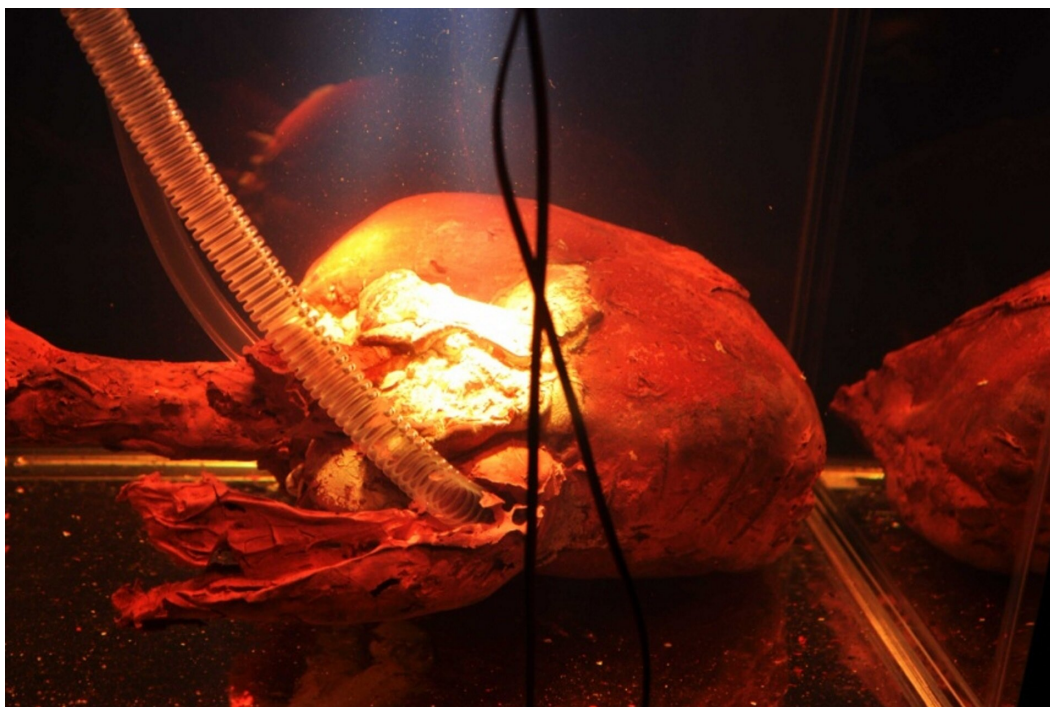
Instalacje artystyczne tworzy także Dorota Chilińska.

Serce to instalacja, której głównym elementem jest silikonowy obiekt w kształcie wielkiego serca z silnikiem, zanurzony w cieczy niedużego akwarium. Silnik wewnątrz obiektu symuluje ruch bijącego serca. Artystka pokazała, jak delikatna materia ulega naturalnej

destrukcji. Serce zestawione zostało z płataniną rurek i kabli, co nawiązuje do wizji przyszłości i końca świata.



Dorota Chilińska, „Serce”, 2010, instalacja, online-skills, CC BY 3.0



Dorota Chilińska, „Serce”, 2010, instalacja, online-skills, CC BY 3.0

Kolejną instalacją artystki jest *Tower of Babel*. Zapoznaj się z ilustracją interaktywną – klikając interaktywne punkty, poznasz opis dzieła.

Dorota Chilińska, „Tower of Babel”, 2003, instalacja, online-skills, CC BY 3.0

Dziełem Doroty Chilińskiej o interaktywnym charakterze jest „Obecność”. To instalacja wideo, w której widz może kreować wyświetlany na projektorze obraz towarzyszący komunikatom dźwiękowym. Gdy w zasięgu kamery znajdzie się postać, staje się ona elementem instalacji. Widz obserwuje pochwycony przez kamerę obraz, który zostaje wyświetlony na bardzo dużym ekranie z efektami głębi i echa, rozbijającymi jego sylwetkę, spowalniającymi ruchy i tworzącymi dziwną perspektywę. Każda z osób pojawiających się w obszarze pracy wprowadza swoją obecnością zaburzenie obrazu. Kiedy w polu instalacji nikt się nie znajduje, obraz wideo zamienia się w monotonne migotanie.



Dorota Chilińska

Film dostępny na portalu epodreczniki.pl

Dorota Chilińska, Obecność, NKU, CC BY 3.0

Film/animacja pt. „Obecność”. W celu obejrzenia filmu należy kliknąć na biały trójkąt, znajdujący się w szarym kółku.

Przykładami instalacji są także prace Tomasza Właźlaka: *Pies i Tkanka*.

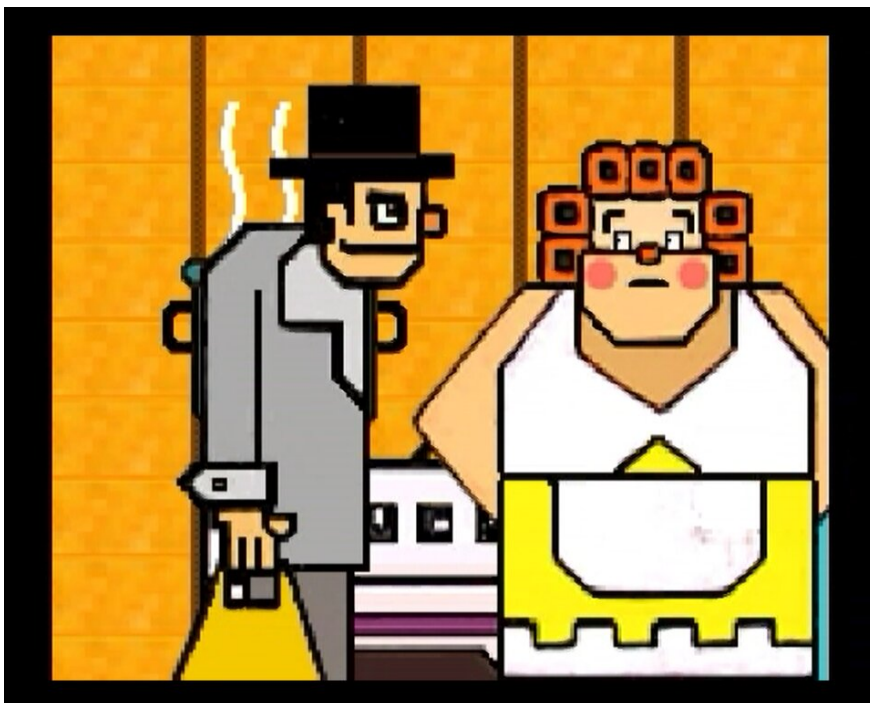
Pies to mobilny obiekt multimedialny w formie geometrycznego psa, prezentowany w przestrzeni publicznej dworca PKP. Został „wyprowadzony” poza mury galerii i ulokowany na łańcuszku przy jednej z ławek w dworcowej poczekalni. Zapoznaj się z opisem dzieła, klikając poszczególne ilustracje interaktywne.

Tomasz Właźlak, „Pies”, 2011, mobilny obiekt multimedialny, online-skills, CC BY 3.0

Tomasz Właźlak, „Pies”, 2011, mobilny obiekt multimedialny, online-skills, CC BY 3.0

Tkanka to instalacja składająca się z dwóch części: animacji komputerowej, wykonanej w 8-bitowej stylistyce, wyświetlanej na niewielkim monitorze, oraz ręcznie wykonanego dywanu, na którym monitor został umieszczony. Tytułowa tkanka odnosi się do specyfiki wykonywanych elementów: dywan utkany został z fragmentów materiałów, natomiast animacja składa się z kolorowych kwadratów-pikseli. Animacja przedstawia życie mieszkańców jednego budynku mieszkalnego, tzw. tkanki miejskiej. Wzór umieszczony na dywanie przedstawia zmultiplikowany obraz z animacji – można na nim odnaleźć konkretne sceny animacji. Dywan jest przestrzenią, na której widz może się rozgościć, by oglądać animację, oraz dotykać go i odszukiwać fragmenty animacji.

Obejrzyj fragment animacji *Tkanka* i rozwiąż ćwiczenia interaktywne.



[Film dostępny na portalu epodreczniki.pl](http://epodreczniki.pl)

Tomasz Właźlak, „Tkanka”, 2009, NKU, CC BY 3.0

Film Tomasza Właźlaka "Tkanka" ukazuje życie mieszkańców bloku wykonany techniką ośmiobitową. Pierwsza scena przedstawia powrót mężczyzny z zakupami i kobietę przygotowującą obiad w kuchni. Drugie ujęcie to podanie obiadu do stołu, przy którym siedzi czworo dzieci. Kolejna scena to widok na windę, z której wysiada mężczyzna z kwiatem w dłoni. Mężczyzna dzwoni do drzwi, do których podchodzi dziewczyna. Jednak nie otwiera mu ich, wracając głębiej mieszkania, w którym na kanapie siedzi starsza kobieta i kot. Mężczyzna wsiada do windy, w której znajdują się inni dwaj starsi mężczyźni. Filmowi towarzyszy muzyka komputerowa wzorowana na dawnych grach.

Ćwiczenie 5

Źródło: online skills.

Ćwiczenie 6

Źródło: online skills.

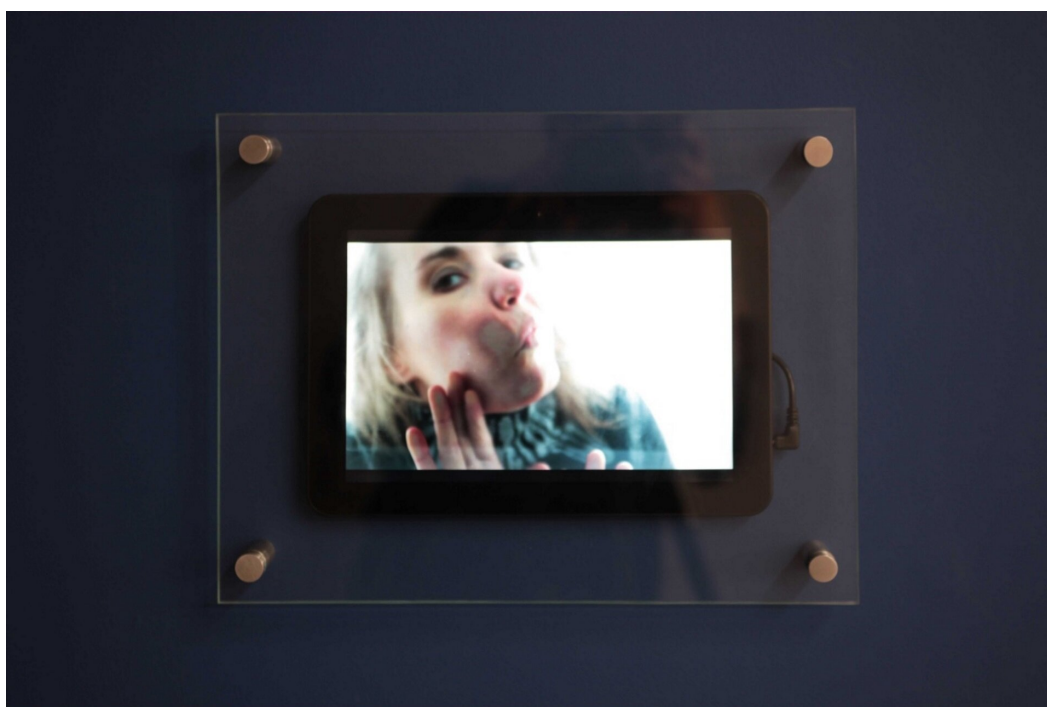
Ćwiczenie 7

Źródło: online skills.

Performans

Do nowych środków wyrazu artystycznego zaliczany jest również **performans (performance)**. To bezpośrednie wystąpienie artysty, który podejmuje wykreowane przez siebie działanie o charakterze teatralnym. Nie jest ważny materialny produkt sztuki – namacalne dzieło (np. obraz), a samo działanie artysty i jego konfrontacja z widzem. Performans może być prezentowany na żywo lub rejestrowany za pomocą wideo. Często artyści (performerzy) do swoich akcji angażują widzów.

Głód uwagi to rodzaj performansu do kamery. Główna postać, trochę jak małe dziecko, próbuje skupić na sobie uwagę widza. Robi głupie miny, przykleja się do szyby, a kiedy nie znajduje uwagi – macha, zniechęca się i złości. Tablet wyświetlający wideo został celowo zabezpieczony grubą szybą ochronną, nawiązując w ten sposób do cennych prac muzealnych, zabezpieczanych właśnie w taki sposób.



Dorota Chilińska, „Głód uwagi”, 2015, wideo, online-skills, CC BY 3.0



Dorota Chilińska, „Głód uwagi”, 2015, wideo, online-skills, CC BY 3.0

Zapoznaj się z opisem i zdjęciem dzieła Doroty Chilińskiej *Otchłań*, a następnie rozwiąż ćwiczenie interaktywne

Na lustrze wypełnionym wodą artystka wyświetla obraz wideo przedstawiający człowieka w pozycji embrionalnej, nawiązującej do chwili narodzin. Obraz obserwowany przez tafłę wody jest zmiękczony i tajemniczy. Widz może zanurzyć rękę w wodzie i zmącić widok na powierzchni, zniekształcając obraz.



Dorota Chilińska, „Otchłań”, 2014, online-skills, CC BY 3.0

Ćwiczenie 8

Źródło: online skills.

Słownik pojęć

8-bitowy

nazwa określająca wielkość porcji informacji przetwarzanych przez komputer. Najnowsze komputery operują na 64-bitowych danych operacyjnych, procesory 8-bitowe były stosowane na przełomie lat 70. i 80. XX w.

Animacja poklatkowa

animacja stworzona na podstawie zdjęć lub rysunków zwanych klatkami. Na każdej z klatek przedstawiony obraz jest nieznacznie przekształcony. Pokaz klatek w odpowiedniej kolejności i z określoną szybkością sprawia, że spostrzegamy obraz ruchomy, animację.

Ceramika

dziedzina sztuki użytkowej, w ramach której powstają wyroby z naturalnych glin oraz ich mieszanin z dodatkami substancji mineralnych i organicznych. Przedmioty ceramiczne uzyskiwane są w procesie, na który składają się: formowanie, suszenie, wypalanie, opcjonalnie szkliwienie i zdobienie.

Grafika

dziedzina sztuk plastycznych, której istotą jest powielanie na dowolnym podłożu odbitek z uprzednio przygotowanej matrycy, np. drewnianego klocka, płyty metalowej, linoleum.

Konsumpcjonizm

postawa życiowa, która zakłada osiągnięcie szczęścia przez nabywanie wielu rzeczy czy korzystania z wielu usług; konsumpcja, a więc możliwość nabycia towarów, staje się wyznacznikiem jakości życia.

LED

dioda emitująca światło.

Lejtmotyw

przewijający się w utworze i istotny dla jego treści motyw – element treści, stylu lub kompozycji dzieła; termin zastosowany po raz pierwszy przez Ryszarda Wagnera.

Malarstwo

dziedzina sztuk plastycznych, której wytworem jest obraz – najczęściej dwuwymiarowe dzieło o różnym podłożu, powstałe dzięki posługiwaniu się przez artystę liniami i barwą, a niekiedy tylko plamą barwną.

Pop-art

kierunek w sztuce współczesnej zapoczątkowany w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych w latach 50. XX w. Twórcy pop-artu zafascynowani byli rzeczywistością wielkomiejską, stąd, czerpiąc inspiracje z reklamy i kultury masowej, odnosili swoje dzieła do przedmiotów codziennego użytku. Niejednokrotnie ich prace były pełnymi dystansu i ironii komentarzami do kultury masowej, konsumpcjonizmu i ówczesnego społeczeństwa.

Rysunek

dziedzina sztuk plastycznych, której istotą jest tworzenie na płaszczyźnie kompozycji linii; rysunek powstaje przy użyciu odpowiednich narzędzi rysunkowych, do których najczęściej należą: ołówek, węgiel, kreda, tusz, kredka.

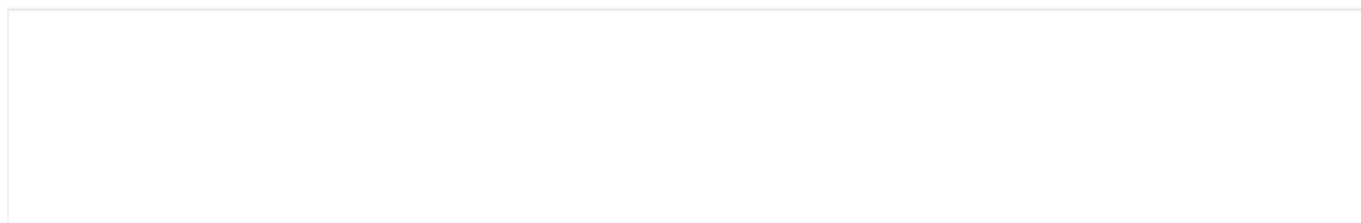
Rzeźba

dziedzina sztuk plastycznych, w ramach której powstają trójwymiarowe kompozycje, zazwyczaj pozbawione funkcji użytkowych. Podstawowe materiały stosowane w rzeźbie to: kamień, drewno, metale, glina, gips, beton, kamienie szlachetne – każdy z nich jest obrabiany inną techniką rzeźbiarską.

Źródło:

encyklopedia.pwn.pl

Galeria dzieł sztuki





Emil Fischer as Wotan in Wagner's *Die Walküre*.
Photo: Falk



Falk, „Emil Fischer w roli Wotana w operze Wagnera”, 1889, Nowy Jork, [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emil_Fischer_as_Wotan_in_Wagner's_Die_Walküre.jpg), domena publiczna