
+300 Slajdów z Plastyki
Obraz. Dźwięk. Scena. Ruch.
Gotowe materiały do twórczych lekcji
Ostoja

01

Język obrazu

Zobacz. Nazwij. Zinterpretuj.

Poznasz środki wyrazu i nauczysz się uzasadniać swoje spostrzeżenia.



Linia i plama



Forma i przestrzeń



Znak i znaczenie

Na początek

Wybierz jeden przedmiot. Opisz jego kształt, fakturę i jasność. Oddziel to, co widzisz, od tego, co sobie wyobrażasz.



Linia

Ślad, który prowadzi wzrok

Kierunek, grubość i rytm linii wpływają na charakter obrazu.

Prosta

Krzywa

Łamana

Porównaj

Linie poziome mogą sugerować spokój. Ukośne mogą budować wrażenie ruchu.

Spróbuj

Narysuj ten sam przedmiot trzema rodzajami linii. Która wersja wydaje się najbardziej dynamiczna? Uzasadnij wybór.



Plama

Powierzchnia zamiast kreski

Pojęcie

Plamą to obszar obrazu wyróżniający się barwą lub walorem. Może mieć wyraźną albo rozmytą granicę. [1]

Zobacz różnicę

Ostra krawędź odcina sylwetkę od tła. Miękka granica pozwala jej stopniowo przechodzić w otoczenie, jak mgła nad polem.

Przykład

Ciemna korona drzewa pozostaje czytelna na jasnym niebie nawet bez narysowanego obrysu.

Spróbuj

Namaluj akwarelą dwie plamy tego samego koloru: jedną na suchym, drugą na zwilżonym papierze.

Sprawdź

Wskaż ostrą i rozmytą granicę. Wyjaśnij, która plama mocniej oddziela się od tła.



Kształt

Uprość to, co widzisz

Pojęcie

Kształt określa płaski zarys figury. Kształty geometryczne przypominają koło czy prostokąt; organiczne mają swobodne, nieregularne granice. [1]

Zasada

Uproszczenie pomija szczegóły, lecz zachowuje relacje części. Dzięki temu łatwiej rozplanować rysunek przed dopracowaniem detali.

Przykład

Na straganie skrzynka przypomina prostokąt, jabłko koło, a liść nieregularną plamę.

Spróbuj

Narysuj wybrany przedmiot, używając najwyżej trzech płaskich kształtów. Dopisz, które są geometryczne, a które organiczne.

Sprawdź

Czy druga osoba rozpoznaje przedmiot bez cieniowania i ozdób? Jeśli nie, popraw proporcje jego głównych części.

Forma

Od płaszczyzny do bryły

Pojęcie

Forma przestrzenna ma wysokość, szerokość i głębokość. Na płaskim obrazie jej objętość można zasugerować światłocieniem i przebiegiem krawędzi. [1]

Porównaj

Koło jest figurą płaską. Kula jest bryłą; jej rysunek może pokazywać łagodne przejście od światła do cienia.

Przykład

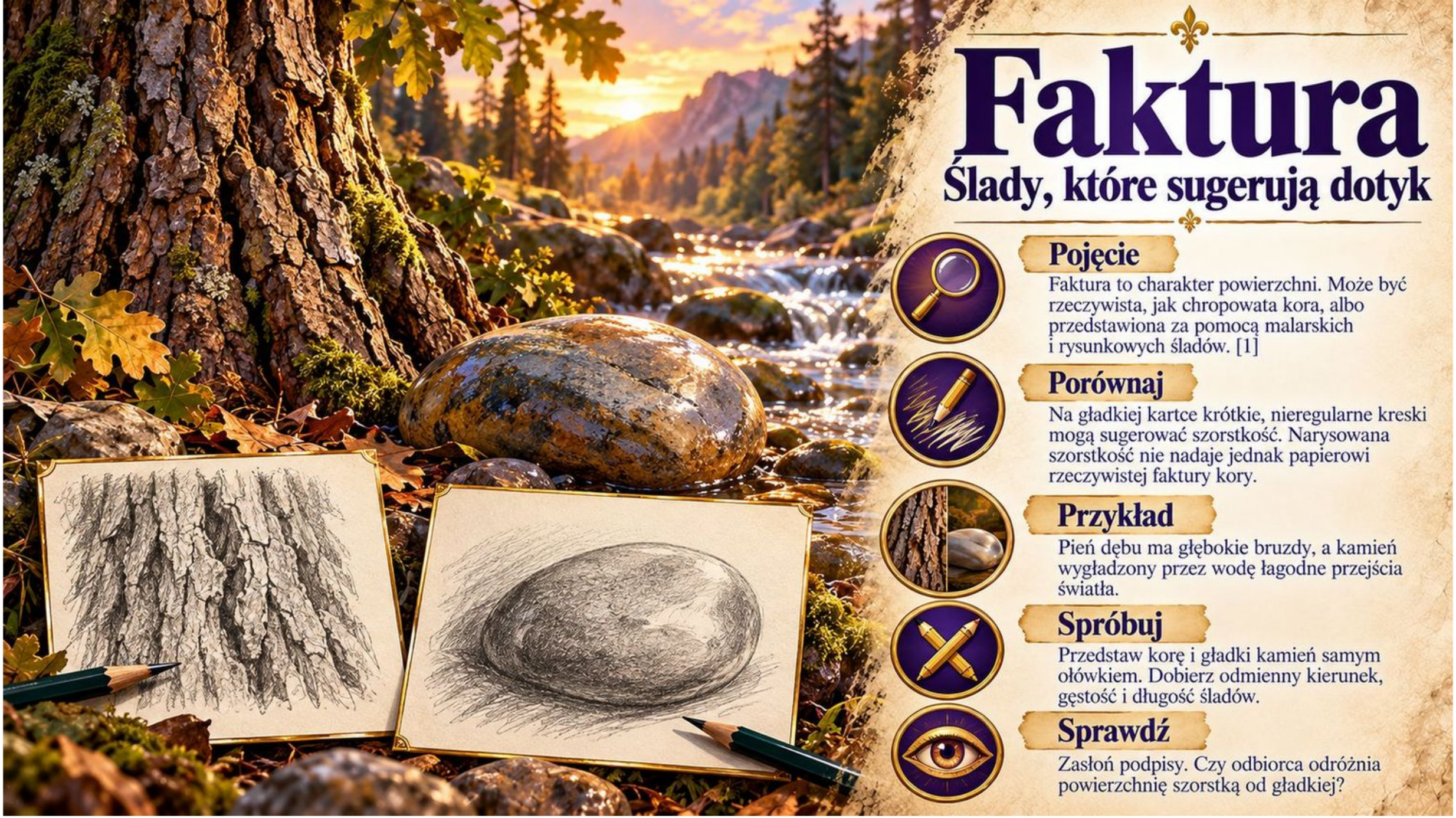
Jasny bok glinianego dzbana i ciemniejszy bok przeciwległy sprawiają, że naczynie wydaje się wypukłe.

Spróbuj

Narysuj koło, a obok kulę tej samej wielkości. W drugiej wersji zastosuj trzy stopnie jasności.

Sprawdź

Czy kula wygląda na wypukłą, mimo że oba rysunki znajdują się na płaskiej kartce?



Faktura

Ślady, które sugerują dotyk

Pojęcie

Faktura to charakter powierzchni. Może być rzeczywista, jak chropowata kora, albo przedstawiona za pomocą malarskich i rysunkowych śladów. [1]

Porównaj

Na gładkiej kartce krótkie, nieregularne kreski mogą sugerować szorstkość. Narysowana szorstkość nie nadaje jednak papierowi rzeczywistej faktury kory.

Przykład

Pień dębu ma głębokie bruzdy, a kamień wygładzony przez wodę łagodne przejścia światła.

Spróbuj

Przedstaw korę i gładki kamień samym ołówkiem. Dobierz odmienny kierunek, gęstość i długość śladów.

Sprawdź

Zasłoń podpisy. Czy odbiorca odróżnia powierzchnię szorstką od gładkiej?



Walor

Od jasnego do ciemnego

Walor to stopień jasności lub ciemności barwy.

Różnice walorowe pomagają oddzielić przedmiot od tła i pokazać jego objętość.

Sprawdź

Zmruż oczy. Gdzie widzisz najjaśniejszą, a gdzie najciemniejszą plamę?

Spróbuj

Narysuj kulę, używając pięciu stopni szarości. Zostaw najjaśniejsze miejsce po stronie światła.

Ten sam kształt, różne wartości tonalne



Światłocień

Światło ujawnia objętość

Pojęcie

Światłocień to układ jasnych i ciemnych partii, który pomaga przedstawiać bryłę oraz jej oświetlenie. [1]

Rozróżnij

Cień własny leży po stronie odwróconej od głównego źródła światła. Cień rzucony powstaje tam, gdzie przedmiot zasłania dostęp tego światła.

Przykład

Jabłko oświetlone z lewej ma jaśniejszy lewy bok; jego cień na stole rozciąga się w przeciwną stronę.

Spróbuj

Ustaw owoc obok lampki. Zaznacz źródło światła, część oświetloną, cień własny i cień rzucony.

Sprawdź

Czy wszystkie oznaczenia pasują do jednego położenia lampki? Porównaj rysunek z obserwowanym owocem.



Kontur

Granica rozpoznawalnego przedmiotu

Pojęcie

Kontur wyznacza granicę kształtu. Może być narysowaną linią albo dostrzegalnym stykiem dwóch różnych powierzchni. [1]

Zasada

Nie każdy kontur wymaga ciemnej kreski. Jasna filiżanka może odciinać się od ciemnego tła samą różnicą waloru.

Przykład

Ucho filiżanki oraz przerwa wewnątrz niego pomagają rozpoznać naczynie nawet jako jednolitą sylwetkę.

Spróbuj

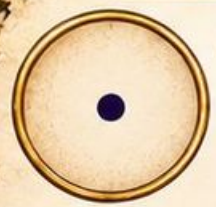
Narysuj zewnętrzny obrys filiżanki i granicę otworu ucha. Nie dodawaj wzoru, cienia ani koloru.

Sprawdź

Czy sylwetka pozostaje czytelna? Jeśli ucho znika, popraw jego kształt i wielkość otworu.

Punkt

Mały ślad, duża różnica



Pojęcie

Punkt to niewielki ślad widoczny względem otaczającej go powierzchni. Skupiska punktów mogą tworzyć plamę i kierować uwagę. [1]



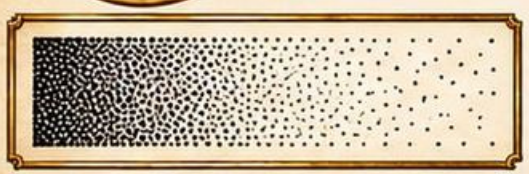
Porównaj

Przy jednakowej wielkości i ciemności punktów gęstsze skupisko zwykle wygląda ciemniej niż obszar z dużymi odstępami.



Przykład

Na rysunku gruszki zagęszczenie kropek po stronie cienia sugeruje wypukłość bez użycia ciągłego kreskowania.



Spróbuj

Wypełnij prostokąt kropkami: od gęstych po lewej do rzadkich po prawej. Zachowaj podobną wielkość śladów.



Sprawdź

Oglądany z odległości rysunek powinien stopniowo jaśnieć, bez nagłej granicy między strefami.

Rytm

Powtórzenie i odstęp

Pojęcie

Rytm wizualny powstaje przez powtarzanie elementów i przerw między nimi. Może być regularny albo oparty na zmianach. [1]

Rozpoznaj

Jednostka to powtarzany element lub grupa. Interwał oznacza odstęp. Zmiana odstępów może przyspieszać lub spowalniać wędrówkę wzroku.

Przykład

Rząd arkad tworzy regularny rytm. Naprzemienne szerokie i wąskie arkady wprowadzają rytm oparty na dwóch członach.

Spróbuj

Zbuduj pas z układu: koło, koło, kwadrat. Powtórz go trzykrotnie, a następnie dodaj jedną świadomą zmianę.



Sprawdź

Czy odbiorca rozpoznaje jednostkę i wskazuje miejsce zmiany?



Kontrast

Różnica, która przyciąga uwagę

Pojęcie

Kontrast to wyraźne przeciwieństwo cech elementów obrazu, na przykład jasności, barwy, wielkości albo faktury. [1]

Zasada

O sile kontrastu decyduje sąsiedztwo. Ta sama jasna plama mocniej odcina się od ciemnego niż od jasnego otoczenia.

Przykład

Mała biała łódź na ciemnej wodzie może przyciągać wzrok mimo niewielkich rozmiarów.

Spróbuj

Umieść jednakowy biały kształt na dwóch polach: jasnoszarym i niemal czarnym. Porównaj jego widoczność.

Sprawdź

Wskaż mocniejszy kontrast i nazwij porównywaną cechę. Nie zastępuj wyjaśnienia samym stwierdzeniem, że obraz jest ciekawy.



Proporcje

Relacje między częściami

Pojęcie

Proporcje to stosunki wielkości części względem siebie i całości. Zależą od porównania, a nie od samego rozmiaru przedmiotu. [1]

Porównaj

Dwa dzbanki mogą mieć różną wysokość, lecz podobne proporcje. Podwojenie wszystkich wymiarów zachowuje ich wzajemne relacje.

Przykład

Wazon o wysokości dwukrotnie większej od szerokości wygląda smuklej niż wazon równie wysoki i szeroki.

Spróbuj

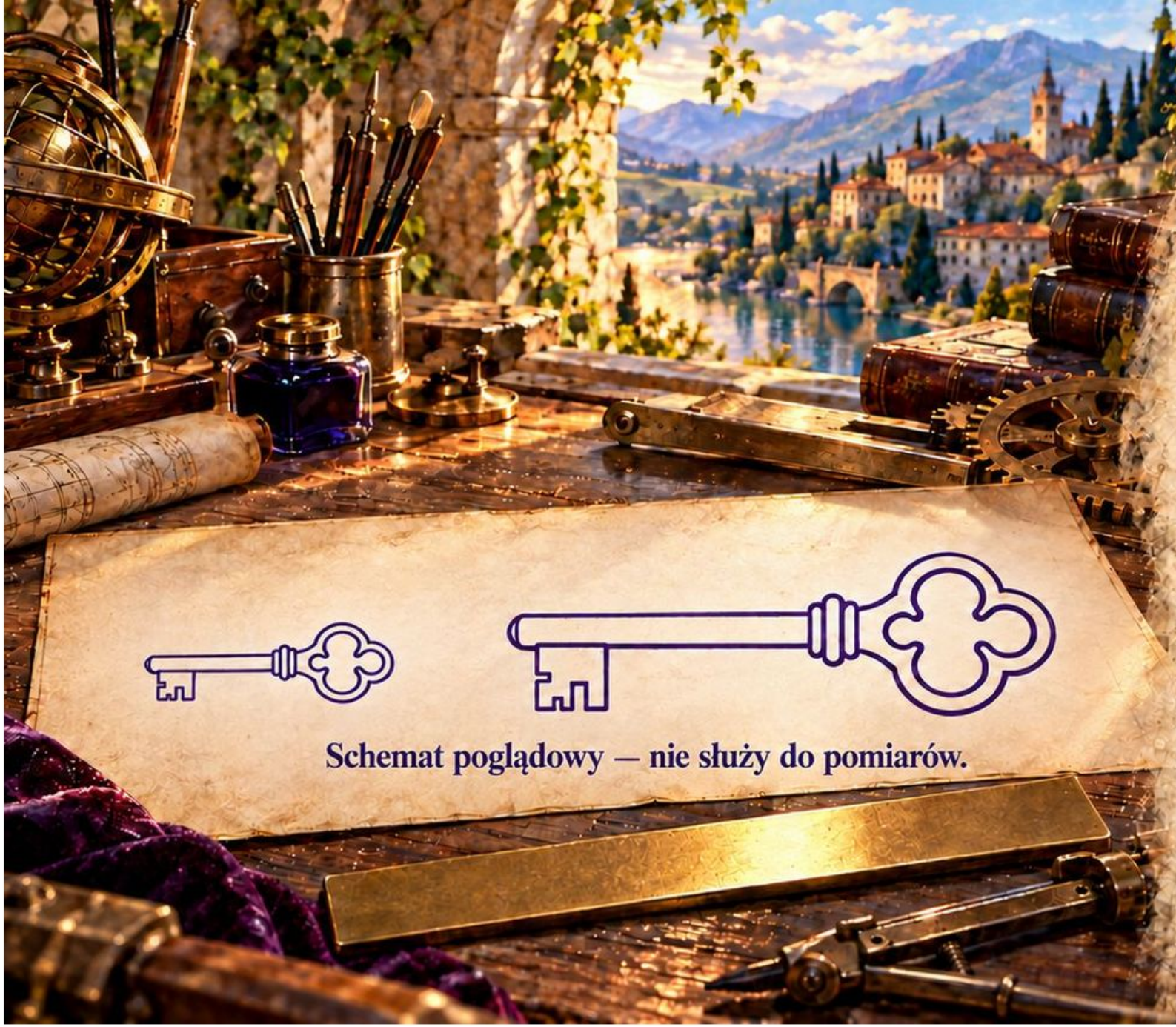
Narysuj dwa wazony różnej wielkości. W obu zachowaj wysokość równą dwóm szerokościom.

Sprawdź

Zmierz oba rysunki. Czy stosunek wysokości do szerokości wynosi w każdym około dwa do jednego?

Skala

Wielkość wobec punktu odniesienia



Schemat poglądowy — nie służy do pomiarów.

Pojęcie

Skala określa relację wymiarów przedstawienia do wymiarów rzeczywistego obiektu lub innego przyjętego odniesienia. [1]

Rozróżnij

Zmniejszenie całego przedmiotu zmienia skalę. Wydłużenie tylko jednej części zmienia także proporcje i może zniekształcić jego wygląd.

Przykład

Model wieży w skali jeden do dziesięciu ma każdy wymiar równy jednej dziesiątej odpowiadającego mu wymiaru wieży.

Spróbuj

Narysuj klucz w rzeczywistej wielkości, a obok wersję o wymiarach dwukrotnie większych. Użyj linijki.

Sprawdź

Czy długość i szerokość powiększonego klucza wzrosły dwukrotnie? Podpisz, co stanowiło punkt odniesienia.



Symetria

Dwie strony jednej osi

Pojęcie

Symetria osiowa występuje wtedy, gdy odbicie jednej części względem osi pokrywa się z drugą częścią. [1]

Zasada

Odpowiadające sobie punkty leżą po przeciwnych stronach osi w jednakowej odległości od niej. Sama podobna liczba elementów nie wystarcza.

Przykład

W uproszczonym rysunku motyla lewe i prawe skrzydło mogą tworzyć parę lustrzanych kształtów.

Spróbuj

Narysuj pionową oś i połowę ozdobnej bramy. Uzupełnij drugą połowę, przenosząc wysokości i odległości od osi.

Sprawdź

Złóż kartkę wzdłuż osi lub porównaj obie połowy pod światło. Czy odpowiadające sobie fragmenty się pokrywają?



Asymetria

Układ bez lustrzanego odbicia

Pojęcie

Kompozycja asymetryczna nie daje dwóch odpowiadających sobie lustrzanie połówek. Może jednak pozostawać uporządkowana i zrównoważona. [1]

Zasada

Odmienne elementy po obu stronach obrazu mogą współdziałać dzięki wielkości, barwie i położeniu. Brak symetrii nie oznacza przypadku.

Przykład

Duże drzewo przy lewym brzegu pejzażu może współgrać z grupą niewielkich domów po prawej.

Spróbuj

Ułóż pejzaż z jednego dużego kształtu i trzech mniejszych. Nie ustawiaj odpowiadających sobie elementów po obu stronach środka.

Sprawdź

Wskaż różnice między stronami i uzasadnij położenie każdego elementu.

Równowaga

Rozłóż ciężar wizualny

Pojęcie

Równowaga kompozycyjna to wrażenie stabilnego rozłożenia elementów. Zależy od ich wielkości, kontrastu, położenia i otaczającej przestrzeni. [1]

Zasada

Niewielki, mocno kontrastujący element może równoważyć większą, spokojniejszą plamę. Ciężar wizualny nie jest masą fizyczną.

Przykład

Ciemna mała gruszka odsunięta od środka może równoważyć jasną dużą misę ustawioną bliżej środka.

Spróbuj

Wytnij trzy różne kształty. Przesuwaj je na kartce, zachowując ich wielkość, aż układ wyda się stabilny.

Sprawdź

Porównaj dwie wersje i wyjaśnij, jak zmiana położenia wpłynęła na odczuwany ciężar jednej strony.







Dominanta

Miejsce pierwszego spojrzenia

Pojęcie

Dominanta to element lub obszar szczególnie przyciągający uwagę i organizujący odbiór kompozycji. Może wyróżniać się barwą, skalą albo kontrastem. [1]

Porównaj

Dominanta nie musi być największa ani umieszczona pośrodku. Mała intensywną plama może przeważać nad rozległym spokojnym tłem.

Przykład

Czerwony parasol na tle szarych dachów staje się wyraźnym punktem zainteresowania.

Spróbuj

Naszkicuj ulicę z jednym wyróżnionym parasolem. W drugiej wersji przenieś mocny akcent barwny na drzwi budynku.

Sprawdź

Pokaż obie wersje drugiej osobie. Czy miejsce jej pierwszego spojrzenia zmienia się zgodnie z twoim zamiarem?

Kierunek

Droga dla spojrzenia

Pojęcie

Kierunek w kompozycji wynika z przebiegu linii, układu form lub ich zwrócenia. Pomaga prowadzić wzrok między częściami obrazu. [1]

Zasada

Droga, rząd drzew i spojrzenie postaci mogą wskazywać wspólny cel. Przeciwne kierunki mogą natomiast zatrzymywać uwagę lub tworzyć napięcie.



Przykład

Ukośna kładka prowadząca ku latarni kieruje spojrzenie z pierwszego planu w głąb pejzażu.

Spróbuj

Zaznacz trzy główne kierunki w wybranej ilustracji. Użyj strzałek na osobnej kopii lub szkicu.

Sprawdź

Czy potrafisz wskazać miejsce, ku któremu kierunki prowadzą? Oprzyj odpowiedź na konkretnych elementach obrazu.



Ruch

Nieruchomy obraz, dynamiczny gest

Pojęcie

Wrażenie ruchu w nieruchomym obrazie można budować układem ciała, ukośnymi kierunkami, powtórzeniem form i rozwianymi elementami. [1]

Rozpoznaj

Poza w trakcie kroku sugeruje zmianę położenia. Stabilna postawa z równomiernym rozłożeniem ciężaru częściej sprawia wrażenie zatrzymanej.

Przykład

Biegacz z pochylonym tułowiem, uniesioną stopą i szalikiem odchylonym do tyłu daje kilka zgodnych wskazówek ruchu.

Spróbuj

Naszkicuj postać stojącą i biegnącą. Zachowaj podobną wielkość sylwetek, zmień położenie kończyn i osi tułowia.

Sprawdź

Wskaż dwie widoczne różnice, dzięki którym druga sylwetka wydaje się dynamiczna.



Przestrzeń

Głębia na płaskiej powierzchni

Pojęcie

Przestrzeń rzeczywista otacza nas w trzech wymiarach. Przestrzeń przedstawiona jest wrażeniem głębi zbudowanym na powierzchni obrazu. [1]

Zasada

Zasłanianie, zmniejszanie odległych obiektów i ich wyższe położenie w pejzażu mogą wspólnie sugerować oddalenie.

Przykład

Bliska ławka zasłania fragment alejki, a kolejne drzewa wyglądają na mniejsze, choć wiemy, że mogą mieć podobną wysokość.

Spróbuj

Narysuj trzy podobne drzewa w różnej odległości. Zróżnicuj wielkość i pozwól jednemu częściowo zasłonić drugie.

Sprawdź

Czy odbiorca umie ułożyć drzewa od najbliższego do najdalszego? Wskaż dwie wykorzystane wskazówki głębi.

Plan pierwszy i tło

Co jest przed czym?



Jasne tło

Ciemne tło

Pojęcie

Plan pierwszy obejmuje elementy przedstawione najbliżej widza. Tło znajduje się za głównymi elementami i współtworzy warunki ich widoczności. [1]

Porównaj

Zasłanianie wskzzuje kolejność planów. Kontrast pomaga oddzielić przedmiot od otoczenia, lecz sam nie rozstrzyga o jego odległości.

Przykład

Ciemna gałąź przecinająca jasny górski widok należy do pierwszego planu; góry pozostają za nią.

Spróbuj

Wytnij sylwetkę gałęzi. Ułóż ją kolejno na jasnym i ciemnym tle, zachowując ten sam kształt.

Sprawdź

Na którym tle gałąź jest czytelniejsza? Osobno wskaż dowód, że znajduje się przed górami.



Znak

Obraz przekazuje informację



Pojęcie

Znak wizualny to dostrzegalna forma przekazująca określoną informację. Jej odczytanie zależy od przyjętych zasad i kontekstu użycia. [1]



Zasada

Uproszczenie usuwa zbędne szczegóły. Czytelny znak pozwala szybko odróżnić istotny kształt od tła, także w małym rozmiarze.



Przykład

Sylwetka książki przy wejściu może wskazywać bibliotekę, jeśli otoczenie i podpis potwierdzają takie znaczenie.



Spróbuj

Zaprojektuj znak szkolnej czytelni z najwyżej trzech prostych kształtów. Przygotuj dużą i małą wersję.



Sprawdź

Zapytaj dwie osoby, co komunikuje znak. Jeśli odpowiedzi są rozbieżne, popraw element najczęściej mylony.

Symbol

Znaczenie zależy od kontekstu

Pojęcie

Symbol to znak odsyłający do znaczeń wykraczających poza dosłowny wygląd. Jego odczytanie wiąże się z kulturą i sytuacją. [1]

Zasada

Ten sam motyw może mieć różne znaczenia. Interpretację sprawdzaj przez sąsiednie elementy, temat oraz znane okoliczności powstania obrazu.

Przykład

Gołąb może być zwykłym ptakiem w scenie miejskiej; w odpowiednim kontekście może symbolizować pokój.

Spróbuj

Narysuj ten sam klucz w dwóch scenach: przy zamku drzwi i przy otwartej drodze ku światłu.

Sprawdź

W której wersji klucz sugeruje dodatkowe znaczenie? Uzasadnij odpowiedź dwiema wskazówkami z otoczenia.



Motyw

Element, który powraca



Pojęcie

Motyw to rozpoznawalny element, na przykład postać, przedmiot lub układ form, który może pojawiać się w różnych dziełach. [1]

Porównaj

Powracający motyw nie musi wyglądać identycznie. Artysta może zmienić jego wielkość, barwę, uproszczenie i otoczenie, zachowując rozpoznawalne cechy.

Przykład

Liść występuje jako część realistycznego pejzażu, uproszczony ornament tkaniny i płaski znak na okładce.

Spróbuj

Przedstaw liść w trzech wersjach: obserwacyjnej, geometrycznej i dekoracyjnej. Nie kopiuj całej kompozycji między wersjami.

Sprawdź

Nazwij dwie cechy wspólne oraz jedną zmianę w każdej wersji. Czy motyw nadal jest rozpoznawalny?

Temat

O czym jest przedstawienie?

Pojęcie

Temat określa to, co dzieło przedstawia lub czego dotyczy. Ustalamy go na podstawie widocznych postaci, przedmiotów, działań i relacji. [1]

Rozróżnij

Pojedynczy motyw, na przykład chleb, nie wyczerpuje tematu. W zależności od sceny może należeć do martwej natury albo wspólnego posiłku.

Przykład

Ludzie siedzący przy stole, dzielący potrawy i zwracający się ku sobie pozwalają rozpoznać temat spotkania przy posiłku.

Spróbuj

Opisz temat wybranej ilustracji jednym zdaniem. Następnie wypisz trzy widoczne elementy, które uzasadniają twoją odpowiedź.

Sprawdź

Czy zdanie dotyczy całej sceny, a nie tylko jednego przedmiotu?





Funkcja dzieła
Po co powstało?



Pojęcie

Funkcja dzieła oznacza rolę, jaką pełni ono w określonym otoczeniu: może upamiętniać, informować, służyć kultowi lub wyrażać przeżycia. [1]

Zasada

Funkcji nie ustalamy wyłącznie po wyglądzie. Pomagają miejsce, odbiorcy i sposób używania; jedno dzieło może pełnić kilka ról.

Przykład

Pomnik na placu może upamiętniać wydarzenie. Plakat przy wejściu do teatru informuje o przedstawieniu i zachęca do udziału.

Spróbuj

Wybierz pomnik, plakat albo obraz. Zapisz możliwą funkcję oraz dwie cechy lub okoliczności, które ją potwierdzają.

Sprawdź

Oddziel informację sprawdzoną od przypuszczenia wymagającego poznania kontekstu.

Opis i interpretacja

Od obserwacji do znaczenia

Pojęcie

Opis nazywa widoczne cechy obrazu. Interpretacja proponuje ich znaczenie i wymaga uzasadnienia, które można odnieść do przedstawienia. [1]

Porównaj

Opis: postać siedzi sama przy oknie.
Interpretacja: scena może sugerować samotność.
Druga wypowiedź wykracza poza samą obserwację.

Zbuduj uzasadnienie

Puste miejsce obok postaci i odwrócenie jej od wnętrza mogą wspierać odczytanie samotności, lecz nie wykluczają innych wyjaśnień.

Spróbuj

Zapisz trzy obserwacje, a następnie jedną interpretację.
Połącz ją z dwiema konkretnymi wskazówkami wizualnymi.

Sprawdź

Czy potrafisz oddzielić to, co widzisz, od tego, co wnioskujesz?
Zaproponuj jeszcze jedno możliwe odczytanie.



02

Barwa i światło

Obserwuj. Porównuj. Dobieraj.

Barwa w obrazie zależy od wybranej palety, oświetlenia i sąsiedztwa innych plam. Te zależności można sprawdzać w prostych doświadczeniach.

Poznasz szkolne koło barw i sposoby mieszania farb. Oddzielisz je od mieszania światła oraz przygotowania koloru do druku.

Nauczysz się dobierać jasność, nasycenie i temperaturę, aby kierować wzrokiem oraz pokazywać przestrzeń.

Na początek: połóż obok siebie trzy kolorowe przedmioty. Wskaż najjaśniejszy, najbardziej nasycony i ten, który najmocniej odcina się od otoczenia.

Kryterium: uzasadniaj wybór widoczną różnicą. Sama nazwa koloru nie wyjaśnia jeszcze jego działania w obrazie.



Światło a barwa

Ten sam przedmiot może wyglądać inaczej

Postrzegana barwa zależy od oświetlenia, powierzchni przedmiotu i otoczenia.



Ciepłe oświetlenie

może nadać białemu przedmiotowi żółtawy odcień.

Obserwuj

Porównaj biały kubek przy oknie i pod ciepłą lampą.
Co zmienia się w jego wyglądzie?

Pamiętaj

To porównanie schematyczne.
Efekt zależy od warunków obserwacji.



Barwy podstawowe w malarstwie

W szkolnym modelu RYB barwami podstawowymi są czerwona, żółta i niebieska. Służą jako punkt wyjścia do ćwiczeń z mieszania farb.

To umowny model dydaktyczny. Rzeczywisty wynik zależy od pigmentów: dwa zestawy farb mogą dawać odmienne zielenie lub fiolety.

Wyciśnij osobno trzy farby. Z każdej pary wykonaj małą próbkę, używając czystego pędzla i osobnego miejsca na palecie.

Zapisz nazwy użytych farb. Porównaj otrzymane mieszaniny z kolorami wyjściowymi; nie oceniaj ich wyłącznie według nazw na tubkach.

Kryterium: potrafisz wskazać trzy barwy wyjściowe oraz odtworzyć jedną zapisaną mieszankę. Nie przenoś reguł RYB na światło RGB.



Mieszanie barw pochodnych

Barwy pochodne powstają w szkolnym modelu RYB przez mieszanie dwóch barw podstawowych. Typowe przykłady to pomarańczowa, zielona i fioletowa.

Czerwona z żółtą daje pomarańczową; żółta z niebieską — zieloną; niebieska z czerwoną — fioletową. Odcienie zależą od konkretnych farb.

Przygotuj trzy pary próbek. Zacznij od podobnych ilości obu składników, a potem dodawaj jedną farbę małymi porcjami.

Na przykład zwiększ udział żółtej w zieleni. Zobaczysz przejście w stronę zieleni żółtawej, bez dodawania trzeciego składnika.

Kryterium: każda próbka ma zapisane składniki i różni się od obu barw wyjściowych. Czyść pędzel, aby przypadkowa domieszka nie zmieniła doświadczenia.



Barwy trzeciorzędowe

W tym ćwiczeniu barwami trzeciorzędowymi nazywamy odcienie pośrednie między barwą podstawową a sąsiadującą pochodną w dwunastopolowym kole RYB.

Powstają przez przesunięcie proporcji mieszanki. Żółta z zieloną daje żółtozieloną, a niebieska z zieloną — niebieskozieloną.

Przygotuj sześć pól pomiędzy barwami podstawowymi i pochodnymi. W każdym umieść próbkę łączącą dwóch bezpośrednich sąsiadów.

Nazwy, takie jak czerwonopomarańczowa, pomagają rozpoznać kierunek zmiany. Nie oznaczają jednej receptury odpowiedniej dla wszystkich zestawów farb.

Kryterium: po ustawieniu próbek na kole przejście pomiędzy sąsiednimi polami jest stopniowe. Popraw pole, które wygląda jak nagły skok.



Koło barw

Koło barw porządkuje odcienie w zamkniętym układzie. Pomaga zobaczyć sąsiedztwo kolorów oraz pary leżące naprzeciw siebie.

W naszym kole RYB czerwoną, żółtą i niebieską rozdzielają barwy pochodne. Pomiędzy nimi można umieścić dalsze odcienie pośrednie.

Ułóż sześć próbek w kolejności: żółta, pomarańczowa, czerwona, fioletowa, niebieska, zielona. Zamknij układ, łącząc zieleń z żółcią.

Wybierając paletę liści, szukaj sąsiadów zieleni. Planując mocniejsze zestawienie, sprawdź również położenie barwy po przeciwnej stronie koła.

Kryterium: wszystkie próbki mają logicznych sąsiadów. Koło przedstawia relacje odcieni; samo nie pokazuje wszystkich różnic jasności i nasycenia.

Barwy ciepłe i chłodne

Temperatura barwy to jej postrzegany ciepły lub chłodny charakter. Czerwienie i pomarańcze zwykle zaliczamy do ciepłych, błękity — do chłodnych.



Ocena jest względna: ta sama zieleń może wydawać się chłodniejsza przy żółci, a cieplejsza przy błękicie. Liczy się porównanie.



Umieść identyczną zieloną próbkę na dwóch tłach. Zmieniaj wyłącznie tło; zachowaj wielkość próbki oraz podobne oświetlenie.



W pejzażu zestaw oliwkową trawę z błękitnym niebem. Następnie porównaj tę trawę z pomarańczową ścieżką i opisz zmianę wrażenia.



Kryterium: potrafisz uzasadnić temperaturę relacją między dwiema barwami. Nie myl tego określenia z rzeczywistą temperaturą przedmiotu.

Barwy dopełniające

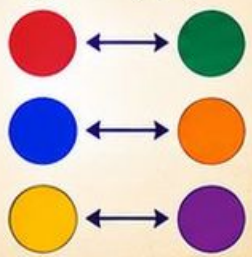
Barwy dopełniające leżą naprzeciw siebie na przyjętym kole barw. W szkolnym kole RYB są to między innymi czerwona i zielona.

Pozostałe pary to niebieska z pomarańczową oraz żółta z fioletową. Zestawienie obok siebie podkreśla różnicę odcieni.

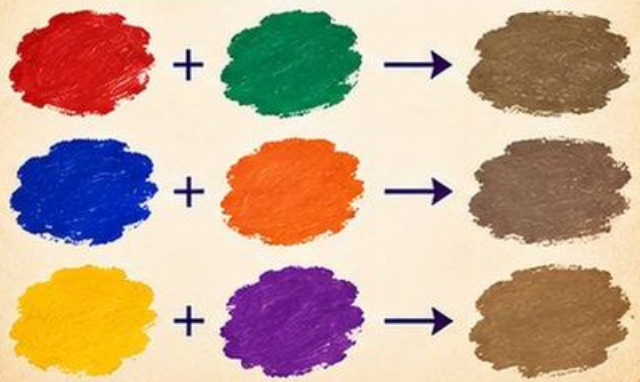
Koło barw RYB



Pary barw dopełniających:



Mieszanie farb dopełniających





Połóż pomarańczowy owoc na niebieskiej tkaninie, a następnie na pomarańczowej. Zachowaj to samo światło i porównaj widoczność krawędzi.



Mieszanie farb dopełniających jest innym doświadczeniem niż ich sąsiedztwo. Mieszanka może być przygaszona; wynik zależy od pigmentów i proporcji.



Kryterium: umiesz odnaleźć parę na kole i odróżnić zestawienie plam od fizycznego mieszania farb. Sprawdź również kontrast jasności.

Barwy sąsiadujące

Barwy sąsiadujące zajmują pobliskie miejsca na kole. Zestaw żółtej, żółtozielonej i zielonej tworzy przejścia między zbliżonymi odcieniami.



Mała odległość na kole ogranicza kontrast odcieni. Czytelność obrazu trzeba wtedy wspierać różnicą jasności, wielkości plam lub faktury.



Namaluj fragment ogrodu trzema sąsiadującymi barwami. Jasne liście umieść przed ciemniejszym żywopłotem, pozostawiając wyraźny kontur wybranej rośliny.



Nie dodawaj przypadkowo barwy przeciwnej tylko po to, aby poprawić rozpoznawalność. Najpierw sprawdź, czy wystarczy zmiana waloru.



Kryterium: trzy wybrane barwy tworzą ciąg na kole, a główny kształt pozostaje widoczny po zmrużeniu oczu.



Jasność barwy

Jasność określa, jak jasna lub ciemna wydaje się barwa. W opisie obrazu odpowiada jej walor; odróżniaj go od odcienia i nasycenia.

Dwie różne barwy mogą mieć zbliżoną jasność. Wtedy ich granica bywa słabo widoczna po zamianie obrazu na skalę szarości.

Ułóż pięć kolorowych próbek od najjaśniejszej do najciemniejszej. Zmruż oczy i porównuj przede wszystkim duże plamy, pomijając drobne szczegóły.

Sprawdź układ na czarno-białej fotografii. Traktuj zdjęcie jako pomoc: sposób konwersji może zmieniać relacje między niektórymi kolorami.

Kryterium: wskazujesz najjaśniejsze i najciemniejsze pole bez nazywania ich odcieni. Wyjaśniasz, dlaczego jaskrawy kolor nie zawsze jest najjaśniejszy.



Nasycenie barwy

Nasycenie opisuje intensywność barwy: od wyrazistej do przygaszonej, zbliżonej do szarości. Nie jest tym samym co jasność.

W malowaniu domieszka odpowiedniej szarości lub niewielkiej ilości barwy dopełniającej może przygasić kolor. Zmienia się czasem również jego walor.



Przygotuj trzy próbki zieleni:

wyjściową oraz dwie z rosnącą domieszką czerwieni. Dodawaj farbę stopniowo i zapisuj kolejność prób.



Porównaj próbki obok siebie.

Wybierz tę, która najlepiej pasuje do przygaszonych liści obserwowanych za oknem, zamiast automatycznie wybierać najbardziej jaskrawą.



Kryterium:

rozpoznajesz zmianę nasycenia i osobno oceniasz zmianę jasności. Nie zakładaj, że każda domieszka daje czystą, neutralną szarość.

Rozjaśnianie i przyciemnianie

Rozjaśnianie i przyciemnianie to zmiana waloru wybranej barwy. Pozwala odróżnić części formy, nawet gdy pozostają w podobnym odcieniu.

W farbach kryjących dodanie bieli zwykle rozjaśnia mieszankę. Czerń może ją przyciemnić, lecz jednocześnie zmienić nasycenie i charakter odcienia.

Z jednej niebieskiej farby przygotuj pięć próbek: dwie rozjaśnione, wyjściową i dwie przyciemnione. Dodawaj domieszki małymi porcjami.

W akwareli rozjaśnienie często uzyskujesz większym udziałem wody i prześwitywaniem papieru. Nie przenoś bez sprawdzenia receptury z farb kryjących.

Kryterium: próbki tworzą czytelną skalę od jasnej do ciemnej. Zapisz technikę oraz domieszki, aby móc odtworzyć efekt.

Farba kryjąca z dodatkiem bieli



Akwarela z większym udziałem wody



Barwy achromatyczne

Barwy achromatyczne to biel, czerń i szarości. W takim zestawie o czytelności obrazu decydują przede wszystkim różnice waloru.

Jasna forma odcina się od ciemnego tła; podobne szarości mogą zlewać się w jedną plamę. Pomaga również wyraźna krawędź.



Wytnij z papieru sylwetkę dzbanka. Umieść ją kolejno na trzech szarych tłach i porównaj, gdzie najłatwiej rozpoznać uchwyt.



Zaprojektuj małą martwą naturę z pięciu stopni szarości. Najjaśniejsze i najciemniejsze pole rozmieść tak, aby prowadziły wzrok do głównego przedmiotu.

Kryterium: widz rozpoznaje przedmiot bez pomocy koloru. Sprawdź szczególnie miejsca, gdzie dwie sąsiadujące formy mają zbliżoną szarość.

Gama wąska i szeroka



Gama wąska



Gama szeroka

Gama barwna to zestaw kolorów występujących w obrazie. Wąska obejmuje ograniczony zakres odcieni, szeroka — odcienie wyraźnie od siebie oddalone.

Szerokości gamy nie określa sama liczba tubek. Z niewielu farb można uzyskać wiele różnych mieszanin, a liczne próbki mogą pozostawać podobne.

Namaluj ten sam targ dwukrotnie. Pierwszą wersję oprzyj na żółciach, pomarańczach i czerwieniach; do drugiej wprowadź również zielenie, błękity i fiolety.

Porównaj, jak zmieniają się relacje między straganami. W obu wersjach zachowaj podobny układ form, aby badać przede wszystkim paletę.

Kryterium: rozpoznajesz zakres odcieni i uzasadniasz wybór gamy zamierzoną organizacją obrazu, a nie liczbą kolorowych szczegółów.

Gama monochromatyczna

Kompozycja monochromatyczna opiera się na jednej barwie oraz jej jaśniejszych i ciemniejszych odmianach. Różnicowanie waloru zastępuje część kontrastów odcieni.

Jeden błękit może opisać jasną ścianę, ciemne okno i pośredni cień. Faktura pozwala dodatkowo odróżnić kamień od tkaniny.

Namaluj fragment uliczki, używając niebieskiej farby oraz bieli i czerni. Najpierw przygotuj pięć wyraźnie różnych wartości tonalnych.


Plan pierwszy


Plan środkowy


Tło

Rozdziel plan pierwszy, środkowy i tło. Zanim dodasz detale, sprawdź, czy duże plamy pozwalają odczytać przestrzeń i główną bryłę.

Kryterium: obraz zachowuje jedną rodzinę barwną, lecz jego części nie zlewają się. Samo pokrycie całej kartki jednolitą niebieską farbą nie wystarczy.

Kontrast temperaturowy

Kontrast temperaturowy polega na zestawieniu barw postrzeganych jako ciepłe i chłodne. Działa poprzez ich wzajemną różnicę w konkretnej kompozycji.

Mała pomarańczowa plama może przyciągać uwagę w rozległym błękicie. Efekt zależy także od jasności, nasycenia i miejsca tej plamy.



Namaluj chłodny zimowy plac, a następnie dodaj ciepło oświetlone okno. Zachowaj podobne rozmiary pozostałych okien, aby porównanie było czytelne.



Przygotuj drugą wersję, w której okno jest chłodne. Porównaj, czy wzrok nadal trafia do niego równie szybko.

Kryterium: wskazujesz konkretną parę temperatur i opisujesz jej udział w budowaniu dominanty. Nie przypisuj każdej ciepłej barwie automatycznie pierwszeństwa.



Kontrast walorowy

Kontrast walorowy to różnica jasności między sąsiadującymi plamami. Pomaga wyodrębniać kształty niezależnie od tego, jakie mają odcienie.

Ciemna sylwetka na jasnym niebie bywa czytelna bez detali. Ta sama sylwetka na ciemnym murze może stracić rozpoznawalny zarys.

1. **Wytnij jedną** sylwetkę drzewa i połóż ją na jasnym oraz ciemnym tle. Nie zmieniaj jej wielkości ani położenia.
2. **Następnie odwróć relację:** jasne drzewo umieść na ciemnym tle. Porównaj, w których miejscach gałęzie pozostają widoczne z kilku kroków.
3. **Kryterium:** rozpoznajesz kształt z dystansu i potrafisz wskazać granicę o największej różnicy jasności. Drobne ozdoby nie zastępują czytelnej relacji walorowej.



Kontrast nasycenia

Kontrast nasycenia zestawia barwę intensywną z przygaszonymi. Może wyróżnić wybrany fragment bez wprowadzania wielu dodatkowych odcieni.

Czerwony kwiat pośród szarawych zieleni zwraca uwagę dzięki różnicy nasycenia. Gdy wszystkie kwiaty są jaskrawe, ten sam akcent bywa słabszy.

Przygotuj dwa szkice rabaty. W pierwszym pozostaw jeden nasycony kwiat, w drugim zwiększ nasycenie całego otoczenia.

Zachowaj kształt i położenie głównego kwiatu. Porównaj kolejność oglądania obu szkiców, prosząc drugą osobę o wskazanie pierwszego zauważonego miejsca.

Kryterium: potrafisz wyjaśnić rolę nasycenia, osobno uwzględniając walor oraz wielkość. Sam jasny kolor nie musi być najbardziej nasycony.



Barwa lokalna

Barwa lokalna to umownie rozpoznawany kolor przedmiotu w neutralnym oświetleniu. Pomaga nazwać powierzchnię, zanim uwzględnimy światło i odbicia.

Czerwone jabłko pozostaje tym samym przedmiotem, choć jego jasna część, cień i odblask mają różne odcienie oraz walory.

Obserwuj jabłko przy oknie. Wskaż miejsce najlepiej pokazujące jego barwę lokalną, a następnie porównaj je z najjaśniejszym fragmentem.

Malując, przygotuj osobne próbki dla obserwowanych obszarów. Nie wypełniaj całej powierzchni jedną czerwienią tylko dlatego, że jabłko nazywasz czerwonym.

Kryterium: odróżniasz nazwę koloru przedmiotu od faktycznych plam widocznych w określonym świetle. Każdą wybraną próbkę potrafisz powiązać z miejscem obserwacji.

Barwa w cieniu

Cień to obszar, do którego dociera mniej światła bezpośredniego. Jego kolor zależy również od oświetlenia otoczenia i odbijających powierzchni.

Na białym przedmiocie cień może mieć widoczny odcień. Dodanie czerni do białej farby nie zawsze odda obserwowaną relację barwną.



Postaw biały dzbanek przy oknie. Porównaj stronę oświetloną ze stroną odwróconą od okna, nie przestawiając przedmiotu podczas obserwacji.



Zmieszaj osobną próbkę cienia. Najpierw dopasuj jej jasność, potem sprawdź odcień i nasycenie względem sąsiadującej jasnej części.



Kryterium: cień pomaga zobaczyć bryłę i odpowiada konkretnym warunkom. Nie stosuj zasady, że każdy cień musi być niebieski lub czarny.

Odbicia barwne





Odbicie barwne pojawia się, gdy światło odbite od kolorowej powierzchni wpływa na wygląd sąsiedniego przedmiotu. Najłatwiej dostrzec je na jasnym materiale.



Biała kula obok czerwonej tkaniny może mieć delikatny czerwonawy ton od jej strony. Nie oznacza to zmiany koloru samego materiału kuli.



Ustaw białą kulę na neutralnym stole. Przybliż kolorową kartkę, a następnie ją odsuń; obserwuj ten sam fragment powierzchni.



Porównaj siłę odbicia z bezpośrednio oświetlonym miejscem. W rysunku lub malowaniu zachowaj przede wszystkim relację jasności między tymi obszarami.



Kryterium: delikatna zmiana odcienia odpowiada położeniu kartki i słabnie po jej odsunięciu. Nie maluj całego cienia kolorem otoczenia.

Perspektywa barwna

Perspektywa barwna wykorzystuje relacje kolorów do sugerowania głębi. W wielu zestawieniach cieplejsze, intensywniejsze plamy wydają się bliższe od chłodnych i przygaszonych.

To tendencja zależna od kontekstu. Wielkość, nakładanie form i **kontrast** jasności mogą wzmacniać albo osłabiać wrażenie wysuwania się koloru.

Namaluj trzy pasma wzgórz o podobnych kształtach. Pierwsze oprzyj na cieplejszej zieleni, dalsze stopniowo ochładzaj i przygaszaj.

W drugiej wersji zamień palety pierwszego i ostatniego pasma. Sprawdź, czy głębia nadal wydaje się równie przekonująca.

Kryterium: wskazujesz relację między planami oraz co najmniej jedną dodatkową wskazówkę przestrzeni. Nie traktuj ciepłej barwy jako gwarancji bliskości.



Symbolika barw w kontekście



Symbolika barw polega na nadawaniu kolorom znaczeń w określonym otoczeniu kulturowym lub sytuacji. Sama czerwień nie przekazuje wszędzie tej samej treści.

Czerwone serce na kartce walentynkowej i czerwona obwódka znaku drogowego należą do różnych systemów. Odczytanie zależy od formy oraz zastosowania.

Porównaj te dwa przykłady. Najpierw opisz widoczny kształt i kolor, następnie wskaż sytuację, w której odbiorca spotyka znak.

Projektując okładkę, wybierz barwę i dopisz krótkie uzasadnienie odwołujące się do tematu oraz przewidywanych odbiorców, zamiast do uniwersalnego słownika kolorów.

Kryterium: interpretacja zawiera kontekst i widoczny argument. Jeśli nie znasz znaczenia znaku, sprawdź je przed wykorzystaniem.

Kolor i emocje

Kolor może współtworzyć nastrój obrazu, lecz reakcje odbiorców zależą od doświadczeń, skojarzeń i przedstawionej sytuacji. Nie istnieje jedna obowiązkowa emocja dla każdej barwy.

Ten sam błękit może towarzyszyć pogodnemu niebu albo nocnej, pustej ulicy. Nastrój zmieniają również światło, przestrzeń, postacie i kontrasty.

Przygotuj dwie palety do identycznego rysunku uliczki. W jednej zastosuj jasne, delikatne plamy; w drugiej ciemniejsze i bardziej kontrastowe.

Poproś dwie osoby o nazwanie wrażenia. Zapisz ich odpowiedzi osobno i zapytaj, które widoczne elementy wpłynęły na ocenę.

Kryterium: uzasadniasz własne odczucie, dopuszczając inne odpowiedzi. Odróżniasz opis palety od osobistej interpretacji emocjonalnej.





Paleta ograniczona



Paleta ograniczona to świadomie wybrany, niewielki zestaw farb. Ułatwia kontrolowanie mieszanin i utrzymanie spójnych relacji między częściami obrazu.

Wybierz czerwoną, żółtą i niebieską oraz biel. Z trzech barw wyjściowych przygotuj próbki pomarańczowej, zielonej i fioletowej.



Namaluj niewielką martwą naturę z owocem, kubkiem i tkaniną. Zamiast sięgać po kolejną tubkę, najpierw sprawdź możliwości wybranych mieszanek.

Zapisuj skład każdej ważnej próbki. Ograniczenie nie gwarantuje uzyskania wszystkich kolorów: niektóre pigmenty dają znacznie bardziej przygaszone fiolety lub zielenie.

Kryterium: obraz powstaję z zaplanowanego zestawu, a przynajmniej trzy mieszaniny można odtworzyć. Oceniaj relacje w całości, nie idealną zgodność pojedynczej plamki.

Barwa w druku i na ekranie

Ekran wytwarza światło, a zadrukowany papier odbija padające oświetlenie. Dlatego identyczny plik może wyglądać inaczej na monitorze i na wydruku.

RGB

RGB opisuje składanie światła czerwonego, zielonego i niebieskiego. W modelowym mieszaniu ich odpowiednie połączenie daje biel; brak światła daje czerń.



CMYK

CMYK wykorzystuje w druku cyjan, magentę, żółty i czarny. Farby pochłaniają część światła; ten mechanizm różni się od świecenia ekranu.



Wydrukuj małą próbę projektu i obejrzyj ją w docelowym oświetleniu. Szczególnie sprawdź intensywne kolory oraz czytelność ciemnego tekstu.

Kryterium: odróżniasz światło RGB, druk CMYK i szkolne mieszanie farb RYB. Nie oczekuj, że każdy jaskrawy kolor ekranu zostanie identycznie wydrukowany.



Czytelność koloru na plakacie



Czytelność plakatu zależy między innymi od różnicy jasności tekstu i tła. Dwie mocno nasycone barwy mogą nadal tworzyć słabo czytelne zestawienie.

Fioletowe litery na ciemnym granacie łatwo tracą wyrazistość. Ten sam napis na jasnym kremowym tle uzyskuje większy kontrast walorowy.

Przygotuj dwie wersje krótkiego tytułu, zachowując krój, wielkość i rozmieszczenie liter. Zmień tylko kolor tekstu lub tła.

Odsuń się na kilka kroków i poproś drugą osobę o odczytanie napisu. Sprawdź też, czy ilustracja nie zakłóca krawędzi liter.

Kryterium: odbiorca odczytuje cały tytuł bez zgadywania. Jeśli nie, popraw kontrast lub uspokój tło, a następnie powtórz próbę.

Analiza palety obrazu

Analiza palety polega na wyodrębnieniu najważniejszych barw i opisaniu ich wzajemnych relacji. Uwzględnia odcień, jasność, nasycenie oraz powierzchnię plam.

Zacznij od barwy zajmującej największy obszar. Potem znajdź akcent, który przyciąga wzrok; nie musi on być największym elementem.

Wybierz pięć próbek z reprodukcji lub własnego obrazu. Ułóż je według udziału w kompozycji, a następnie porównaj temperaturę i walor.

W przedstawionym pejzażu sprawdź, jak błękitne tło współdziała z małym pomarańczowym dachem. Oddziel obserwację barw od skojarzeń z miejscem.

Kryterium: opis zawiera dominantę powierzchniową, akcent oraz konkretny kontrast. Każde stwierdzenie powiąż z widocznym fragmentem obrazu, zamiast wyliczać nazwy kolorów.



03

Kompozycja i przestrzeń

Kompozycja to sposób powiązania elementów obrazu. Przestrzeń przedstawiona pozwala odczytać ich położenie, odległość oraz relacje.

W tym module porównasz układy spokojne i dynamiczne, poznasz sposoby kadrowania oraz zbudujesz głębię kilkoma metodami.

Ten sam zestaw trzech przedmiotów może tworzyć zwartą całość albo sugerować świat ciągnący się poza ramą.

Zacznij od prostych szkiców. Zmieniaj jedną decyzję naraz: położenie, wielkość, nakładanie lub kierunek. Dzięki temu zobaczysz przyczynę zmiany.



Zadanie:

narysuj trzy kamienie w dwóch układach. Pod każdym zapisz zamierzony efekt i wskaż dwa elementy, które go wywołują. [6]

Kompozycja otwarta

Kompozycja otwarta sugeruje, że przedstawiony układ trwa poza granicami obrazu. Kadr pokazuje wycinek większej całości.

Ucięte formy, kierunki prowadzące ku brzegom i powtarzający się motyw pomagają wyobrazić sobie dalszy ciąg.

Przykład: rząd rowerów przecina lewą i prawą krawędź kadru. Widz domyśla się kolejnych pojazdów poza obrazem.

Samo przecięcie jednego przedmiotu nie rozstrzyga o całym układzie. Sprawdź także przebieg linii i relacje między elementami.

Zadanie:

rozmieść pięć liści, przecinając dwiema formami brzegi kartki. Kryterium: wskaż dwa miejsca, w których układ sugeruje kontynuację.



[6]



Kompozycja zamknięta

Kompozycja zamknięta tworzy wyraźnie wyodrębnioną całość. Najważniejsze elementy mieszczą się w kadrze i kierują uwagę ku jego wnętrzu.

Zwartość można uzyskać przez otaczające linie, powiązane spojrzenia postaci albo układ form zamykający się wokół wspólnego środka.

Przykład: trzy gruszki na talerzu tworzą trójkątną grupę, otoczoną spokojnym tłem. Żaden owoc nie zostaje przypadkowo przecięty.

Zamknięcie nie wymaga symetrii. Nierówne przedmioty mogą tworzyć czytelną całość, jeśli ich relacje pozostają spójne.

Zadanie: ułóż cztery wycinanki z widocznym marginesem. Kryterium: wszystkie należą do jednej grupy, a wzrok powraca do jej wnętrza. [6]

Układ statyczny

Układ statyczny wywołuje wrażenie spokoju i stabilności. Sprzyjają mu dominujące piony, poziomy oraz wyraźne oparcie form.

Równomierny rytm i niewielkie napięcia między elementami mogą wzmacniać ten efekt. Symetria jest jedną z możliwości, nie warunkiem.



Przykład:

niski dzban stoi obok dwóch książek na poziomej półce. Układ pozostaje spokojny mimo różnych wysokości przedmiotów.

Sprawdź podstawy:

czy przedmioty wyglądają na podparte, czy raczej na przechylone lub zawieszone w chwili upadku?

Zadanie:

narysuj asymetryczną grupę trzech brył. Kryterium: pokaż wspólną podstawę i wskaż dwa piony lub poziomy budujące stabilność. [6]



Układ dynamiczny

Układ dynamiczny sugeruje ruch, napięcie albo zmianę. Mogą go budować skosy, łuki, nierówne odstępy oraz przesunięcia ciężaru optycznego.

Dynamika kompozycji nie wymaga przedstawienia biegnącej postaci. Nawet nieruchome przedmioty można zestawić tak, by wzrok szybko przemieszczał się między nimi.

Przykład: trzy prostokątne kartki układają się w ukośny, wznoszący ciąg. Zróżnicowane obroty wzmacniają wrażenie poruszenia.

Nie przechylaj wszystkiego przypadkowo. Wybierz główny kierunek, któremu podporządkujesz pozostałe elementy obrazu i wolne miejsca.

Zadanie: przekształć statyczny układ trzech brył. Kryterium: zachowaj ich liczbę i wskaż dwie zmiany wzmacniające napięcie.

[6]

Kompozycja centralna



Kompozycja centralna skupia najważniejszy motyw w środkowej części pola obrazu. Pozostałe elementy odnoszą się do tego ośrodka.



Centrum geometryczne to punkt przecięcia przekątnych prostokąta. Dominanta może zajmować większy obszar wokół niego, zamiast leżeć dokładnie w punkcie.



Przykład: jasna muszla znajduje się pośrodku ciemnej, okrągłej misy. Mniejsze kamyki prowadzą uwagę ku muszli.



Centralność nie oznacza automatycznie symetrii. Otoczenie motywu może być nierówne, jeśli środek nadal przyciąga uwagę najmocniej.



Zadanie: umieść jeden przedmiot w centrum i trzy pomocnicze wokół. Kryterium: po krótkim spojrzeniu odbiorca wskazuje główny przedmiot. [6]





Kompozycja diagonalna

Kompozycja diagonalna opiera układ na kierunku ukośnym. Główna oś może łączyć przeciwległe okolice kadru bez dosłownego rysowania przekątnej.

Powtarzające się położenia, spojrzenia albo krawędzie przedmiotów tworzą ciąg, który prowadzi wzrok. Skos często wzmacnia wrażenie ruchu.

Przykład: łodzie przy brzegu tworzą linię od lewego dolnego do prawego górnego narożnika obrazu.

Porównaj ten układ z poziomym szeregiem tych samych łodzi. Oceń zmianę kierunku patrzenia, zamiast zakładać jednakową reakcję każdego widza.

Zadanie: narysuj pięć prostych form wzdłuż skosu. Kryterium: główny kierunek jest czytelny także po zmniejszeniu szkicu. [6]

Układ pasowy

Układ pasowy porządkuje obraz w poziomych strefach, zwanych pasami lub rejestrami. Każda strefa może przedstawiać osobną czynność albo fragment opowieści.

Pasy pomagają oddzielać informacje. Ich kolejność trzeba ustalić świadomie, ponieważ odbiorca nie zawsze odgadnie, od którego miejsca zacząć.

Przykład: trzy pasy pokazują przygotowanie ziemi, wysiew i zbiór. Łączy je temat, ale każdy zawiera inny etap pracy.

Układ pasowy nie musi przedstawiać głębi. Może służyć wyłącznie porządkowaniu zdarzeń lub dekoracyjnych motywów.



Zadanie: zaprojektuj trzy rejestry dnia w ogrodzie. Kryterium: każdy ma odrębną funkcję, a kolejność wynika z widocznych działań. [6]



Rytm regularny i nieregularny

Rytm powstaje przez powracanie elementów oraz odstępów między nimi. W rytmie regularnym przyjęta jednostka powtarza się według stałej zasady.

Rytm nieregularny zawiera rozpoznawalne nawroty, ale różnicuje na przykład wielkość lub odległość. Nie jest tym samym co całkowity brak porządku.

Przykład: identyczne latarnie w równych odstępach tworzą regularny szereg. Liście powracające w zmiennych odstępach budują rytm nieregularny.

Najpierw określ jednostkę: pojedynczy kształt albo zestaw kilku kształtów. Dopiero potem porównuj jej kolejne wystąpienia.

Zadanie: wykonaj dwa szeregi po sześć motywów. Kryterium: opisz stałą regułę pierwszego i jedną zmienną drugiego. [6]

Ciężar optyczny

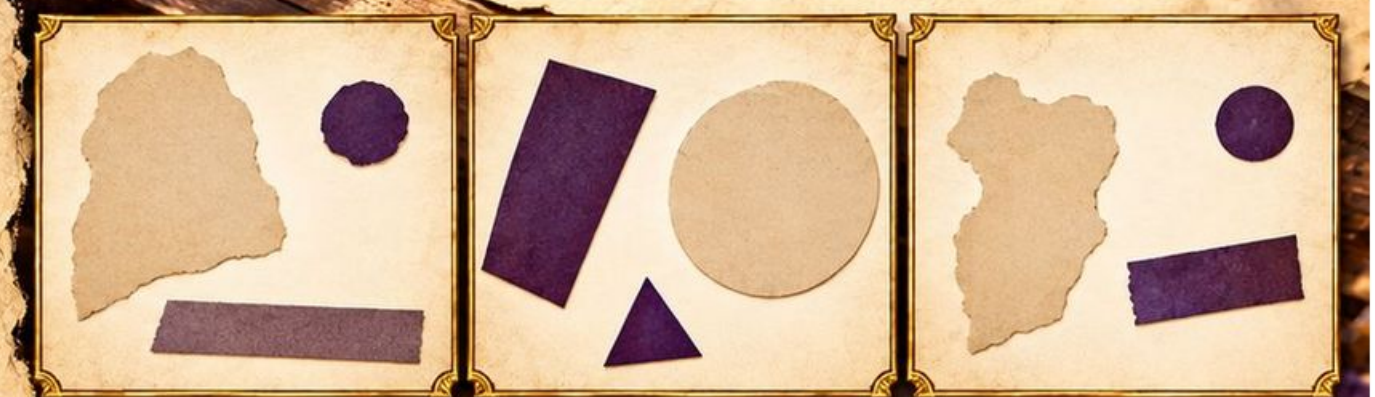
Ciężar **optyczny** oznacza siłę, z jaką element przyciąga uwagę w kompozycji. Nie określa jego rzeczywistej masy ani wagi materiału.

Wpływają na niego między innymi wielkość, kontrast, nasycenie, szczegółowość oraz położenie. Efekt zawsze zależy od otoczenia.

Przykład: mała, ciemna plama na jasnym tle może równoważyć większą, bladą formę po przeciwnej stronie kadru.

Odsunięcie mocnego akcentu od środka może zwiększać napięcie. **Nie stosuj jednak wzoru mechanicznej dźwigni jako dokładnego prawa widzenia.**

Zadanie: zrównoważ trzy nierówne wycinanki. **Kryterium:** po przymrużeniu oczu żadna strona nie przyciąga uwagi wbrew twojej intencji. [6]



Punkt skupienia uwagi

Punkt skupienia uwagi to miejsce, ku któremu wzrok kieruje się szczególnie silnie. Może nim być detal, postać albo fragment większego motywu.

Pomagają go wyznaczyć kontrast, izolacja, ostrość oraz linie prowadzące. Kilka równie mocnych akcentów może ze sobą konkurować.

Przykład: jasny klucz leży samotnie między ciemnymi tkaninami. Jego odrębność jest ważniejsza niż wielkość.

Wybierz jeden środek wyróżnienia i sprawdź jego działanie. Dodawanie kolejnych jaskrawych akcentów może osłabić hierarchię zamiast ją wzmacniać.

Zadanie:

przesuń uwagę z klucza na tkaninę, zmieniając tylko kontrast. Kryterium: odbiorca najpierw wskazuje nowy fragment.

[6]

Przestrzeń negatywowa

Przestrzeń negatywowa to obszary wokół przedstawionych form oraz pomiędzy nimi. Ich kształty pomagają zobaczyć proporcje całego układu.

Patrząc na pustą przerwę, łatwiej porównać nachylenie dwóch krawędzi. Tło staje się mierzalnym kształtem, a nie pomijaną resztą obrazu.



Przykład: otwór między uchem kubka a jego ścianką ma własny kontur. Jego szerokość wpływa na rozpoznawalność naczynia.

Nie rysuj kubka z pamięci. Obserwuj granicę pustego obszaru i porównuj jego wysokość z szerokością.

Zadanie: narysuj wyłącznie prześwity krzesła.
Kryterium: pozostawione bez wypełnienia fragmenty pozwalają rozpoznać konstrukcję krzesła.

[6]

Kadrowanie

Kadrowanie polega na wyborze granic przedstawienia. Decydujesz, co odbiorca zobaczy, w jakiej skali i w jakich relacjach z otoczeniem.

Zmiana kadru może usunąć rozpraszający przedmiot, wzmocnić gest lub pokazać kontekst. Każdy zysk oznacza też rezygnację z części informacji.







Przykład: szeroki widok pokazuje osobę przy oknie i całe pomieszczenie. Zbliżenie dłoni skupia uwagę na trzymanym liście.

Przesuwaj papierową ramkę nad szkicem, zanim zaczniesz szczegółowy rysunek. Oceniaj zwłaszcza przypadkowe przecięcia ważnych elementów.

Zadanie: wybierz dwa kadry jednej sceny. Kryterium: nazwij informację dodaną i informację pominiętą w każdym ujęciu.

[6]

Horyzont i punkt widzenia

W perspektywie zbieżnej linia horyzontu odpowiada wysokości oczu obserwatora. Może pozostawać niewidoczna, gdy zasłaniają ją przedmioty albo ściany.

Przy poziomym kierunku patrzenia górną powierzchnię pudełka widzisz poniżej poziomu oczu, a jego spód możesz zobaczyć powyżej tego poziomu.

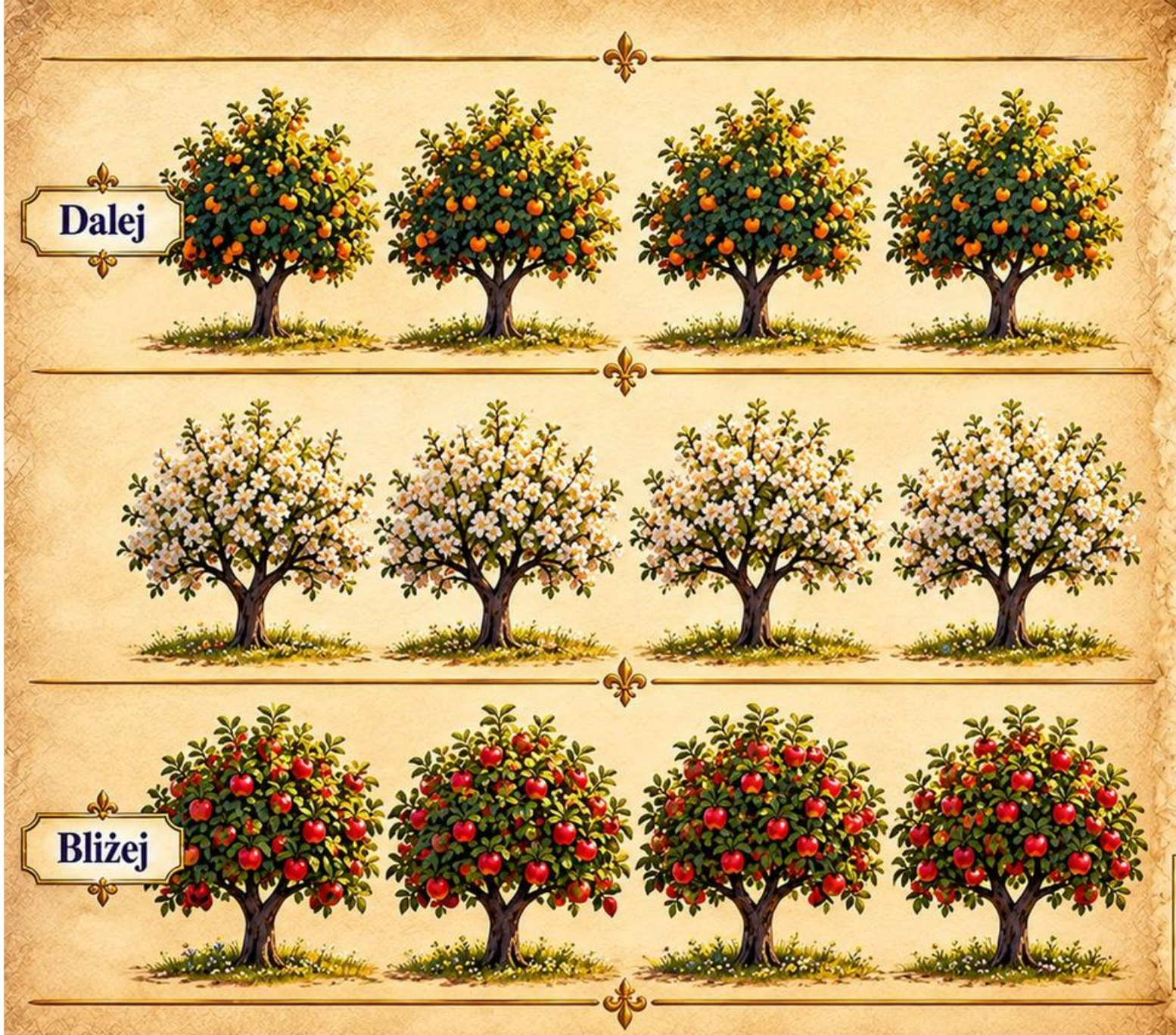
Przykład: pudełko na niskim stole odsłania wieko. To samo pudełko na wysokiej półce pokazuje dolną powierzchnię.

Nie utożsamiaj horyzontu z dowolną linią oddzielającą ziemię i niebo. W rysunku wnętrza także wyznacza on poziom obserwacji.

Zadanie: narysuj pudełko poniżej i powyżej oczu.
Kryterium: właściwie wybierz widoczną górną albo dolną powierzchnię.

[7]





Perspektywa rzędowa

Perspektywa rzędowa przedstawia odległość przez umieszczanie elementów w kolejnych poziomych rzędach. Niższy rząd oznacza bliżej, wyższy oznacza dalej.

W takim umownym sposobie budowania przestrzeni podobne postacie mogą zachowywać tę samą wielkość. Głębię przekazuje ich pozycja w układzie.

Przykład: trzy rzędy drzew przedstawiają kolejne części sadu. Drzewa w górnym pasie należą do najdalszego planu.

Nie każdy obraz podzielony na pasy korzysta z tej perspektywy. Sprawdź, czy wysokość rzędu rzeczywiście oznacza odległość.

Zadanie: narysuj sad w trzech rzędach. Kryterium: wskaż plan najbliższy i najdalszy, uzasadniając wybór położeniem.

[7]

Perspektywa kulisowa

Perspektywa kulisowa pokazuje głębię przez częściowe zasłanianie jednych form przez drugie. Forma zasłaniająca jest odczytywana jako bliższa.

W miejscu nałożenia kontur przedmiotu dalszego znika za przedmiotem bliższym. Ten prosty sygnał pozwala uporządkować kilka planów.

Przykład: pień zasłania część ławki, a ławka fragment ogrodzenia. Kolejność od widza to pień, ławka, ogrodzenie.

Nie prowadź niewidocznych krawędzi linią ciągłą przez przedni obiekt. Zniszczyłoby to czytelność zasłaniania w zwykłym przedstawieniu.

Zadanie:

narysuj trzy nakładające się liście. Kryterium: odbiorca potrafi wskazać ich kolejność bez dodatkowych strzałek i podpisów.



[8]



Perspektywa hieratyczna

Perspektywa hieratyczna różnicuje wielkość postaci według ich znaczenia w przedstawieniu. Większa figura może oznaczać wyższą rangę, a nie mniejszą odległość.

To umowna zasada obrazowania. Odczytuj ją w kontekście funkcji obrazu oraz relacji między postaciami, zamiast automatycznie stosować reguły optyczne.

Przykład dydaktyczny: na umownym przedstawieniu uroczystości prowadzący jest dwa razy wyższy od towarzyszących osób stojących na tej samej podstawie.

Sama różnica rozmiaru nie wystarcza do rozpoznania hieratyczności. Może wynikać również z wieku postaci albo zastosowanej perspektywy zbieżnej.

Zadanie: przedstaw grupę według znaczenia wybranych ról. Kryterium: wyjaśnij związek wielkości z rangą, niezależnie od odległości. [7]

Perspektywa zbieżna: jeden punkt

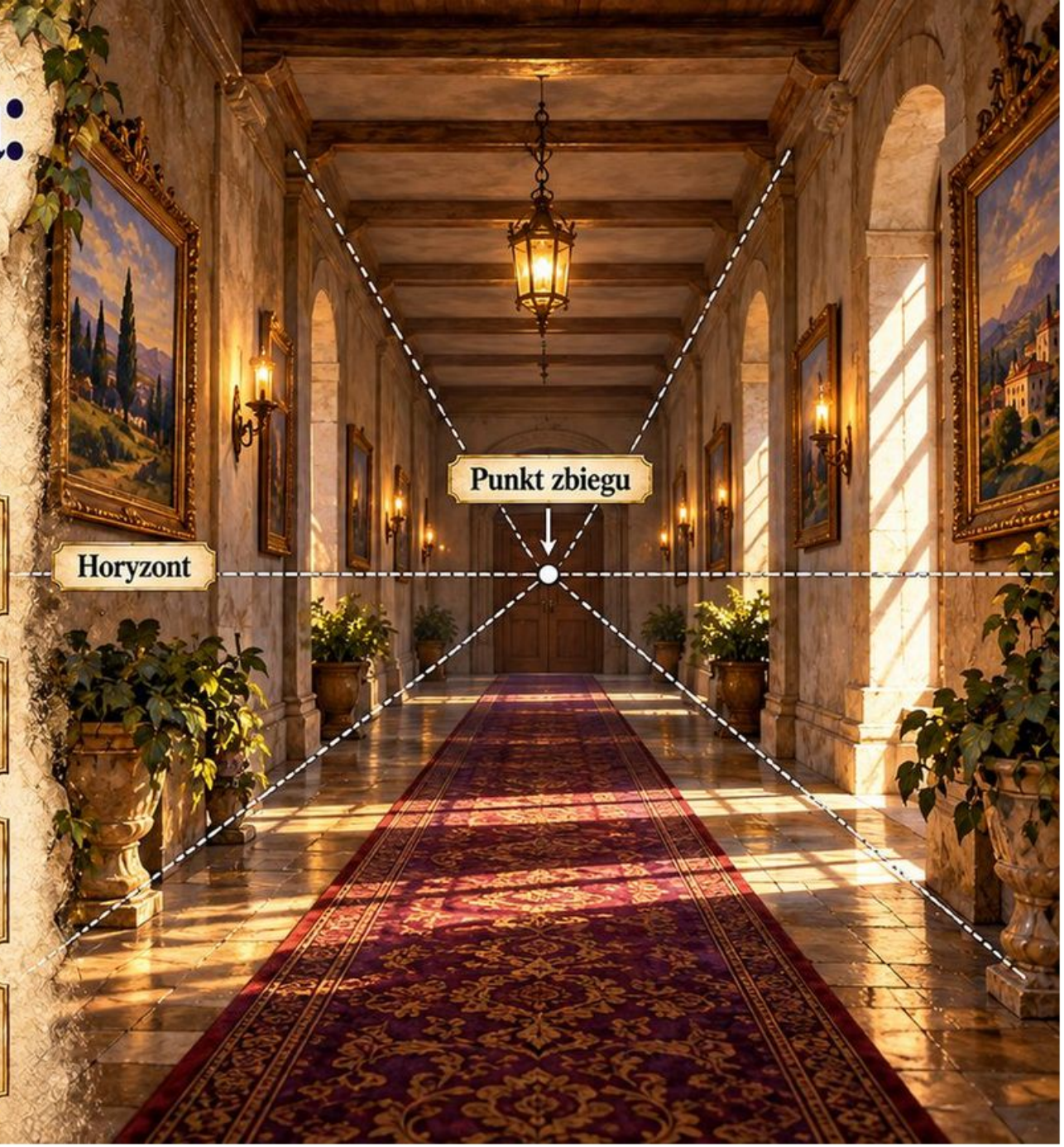
Perspektywa jednopunktowa sprawdza się, gdy front prostopadłościanu jest równoległy do płaszczyzny obrazu. Krawędzie biegnące w głąb zbiegają się w jednym punkcie.

Punkt zbiegu leży na horyzoncie.
Pionowe krawędzie pozostają pionowe, a poziome krawędzie frontu pozostają poziome.

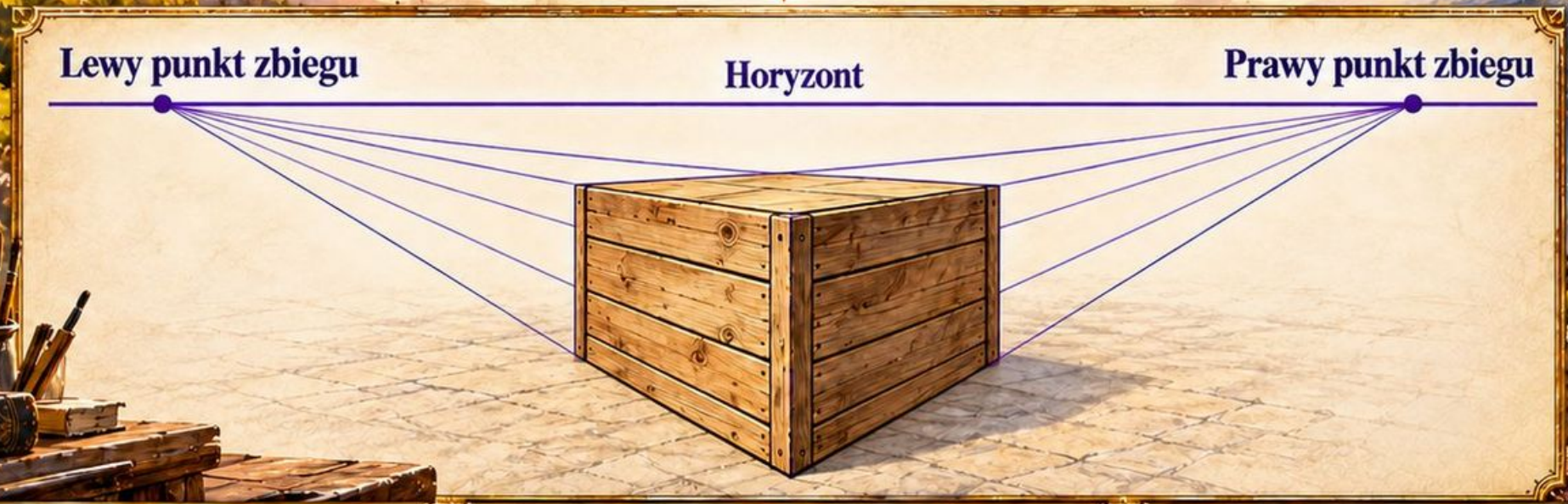
Przykład: patrzysz prosto w korytarz.
Linie styku ścian z podłogą i sufitem prowadzą ku wspólnemu punktowi.

Narysuj prostokąt frontowy pudełka.
Poprowadź od narożników linie do punktu zbiegu, ustal głębokość i zamknij tył równoległymi krawędziami.

Zadanie: wykonaj pudełko ponizej horyzontu.
Kryterium: wszystkie cztery linie głębokości, po przedłużeniu, trafiają do tego samego punktu. [7]



Perspektywa zbieżna: dwa punkty



Perspektywa dwupunktowa pokazuje prostopadłościan ustawiony narożnikiem do widza. Dwa kierunki poziomych krawędzi mają dwa odrębne punkty zbiegu.

Oba punkty leżą na wspólnym horyzoncie. Przy poziomym kierunku patrzenia pionowe krawędzie bryły pozostają pionowe i równoległe.

Przykład: patrzysz na narożnik budynku. Krawędzie lewej ściany prowadzą do lewego punktu, a prawej do prawego.



Zacznij od najbliższej pionowej krawędzi. Jej końce połącz z oboma punktami, następnie wyznacz boczne piony i zamknij bryłę.

Zadanie: narysuj prostą skrzynię. **Kryterium:** każda rodzina poziomych krawędzi trafia do właściwego punktu, a piony nie pochylają się. [7]

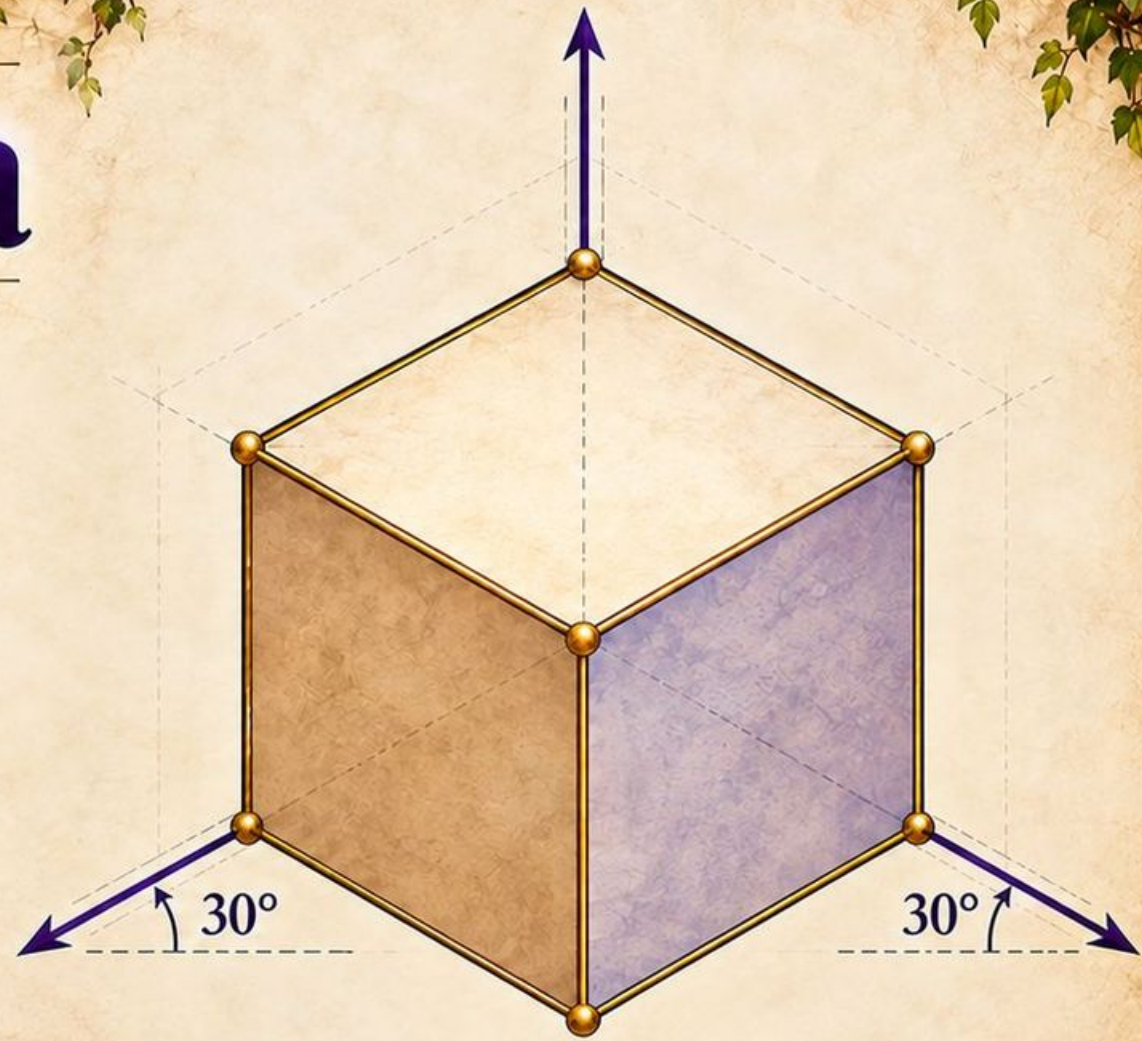
Aksonometria

Aksonometria przedstawia bryłę za pomocą rzutu równoległego. Krawędzie równoległe w przestrzeni pozostają na rysunku równoległe, zamiast zbiegać się w oddali.

Trzy osie pokazują kierunki długości, szerokości i wysokości. Skrócenie wymiarów zależy od przyjętego rodzaju aksonometrii.

Przykład: w izometrii osie mają jednakową skalę, a kąty między ich dodatnimi kierunkami wynoszą po 120 stopni.

W szkolnym rysunku możesz przyjąć pion oraz dwa kierunki nachylone pod kątem 30 stopni do poziomu, biegnące w przeciwne strony.



Zadanie: narysuj sześcian na tych osiach. Kryterium: odpowiadające sobie krawędzie są równoległe, a wszystkie dwanaście krawędzi ma jednakową długość.

[7]

Perspektywa powietrzna



Perspektywa powietrzna wykorzystuje zmiany wyglądu odległych obiektów pod wpływem atmosfery. Dalsze plany często mają słabszy kontrast i mniej wyraźne szczegóły.

W typowym zamglonym krajobrazie odległe wzgórza wydają się jaśniejsze i chłodniejsze. Dokładny efekt zależy jednak od światła oraz warunków pogodowych.

Przykład: bliskie drzewo ma czytelne gałęzie, dalszy las tworzy spokojną plamę, a pasmo gór niemal stapia się z niebem.

Nie dodawaj tyle samo drobnych kresek na wszystkich planach. Ograniczenie szczegółów jest równie ważne jak zmiana barwy.

Zadanie: namaluj trzy pasma wzgórz. Kryterium: najdalsze ma najmniejszy kontrast i najmniej szczegółów, ale pozostaje rozpoznawalne.

[9]

Skrót perspektywiczny



Skrót perspektywiczny to pozorne zmniejszenie długości formy skierowanej w głąb obrazu. Obserwator nie widzi jej pełnego wymiaru w płaszczyźnie rysunku.

Przedmiot ustawiony bokiem pokazuje długość wyraźniej niż ten sam przedmiot skierowany jednym końcem ku widzowi. Nakładanie części wzmacnia to wrażenie.

Przykład: ołówek widziany od strony końca wygląda znacznie krócej niż ołówek leżący równolegle do dolnej krawędzi kartki.

Rysuj to, co widzisz, zamiast odtwarzać znaną długość przedmiotu. Porównuj szerokość widocznego końca z długością całego rzutu.

Zadanie: naszkicuj ten sam ołówek w dwóch ustawieniach. Kryterium: ujęcie w głąb ma wyraźnie krótszy rzut długości.

[9]

Przestrzeń w martwej naturze

Przestrzeń w martwej naturze wynika z relacji przedmiotów do siebie, podłoża i obserwatora. Nakładanie, odstępy oraz cienie pomagają odczytać ustawienie.

Zanim dodasz szczegóły, zaznacz podstawy przedmiotów. Sprawdź, czy każdy rzeczywiście dotyka stołu i czy ich kontury nie tworzą przypadkowych styków.

Przykład: jabłko częściowo zasłania dzbanek, a pudełko stoi za nimi. Widoczna przerwa między grupą a krawędzią stołu porządkuje plan.

Porównuj również puste kształty między przedmiotami. Zbyt ciasny odstęp może połączyć dwie odrębne formy w jedną nieczytelną plamę.

Zadanie: ustaw trzy przedmioty na stole. Kryterium: widoczne są ich podparcie, kolejność planów i przynajmniej jeden wyraźny prześwit.

[9]





Układ postaci w grupie

Układ postaci w grupie organizuje relacje, działania i hierarchię. Położenie, kierunki spojrzeń oraz odległości mogą wskazywać, kto z kim współdziała.

Czytelność rośnie, gdy sylwetki nie zlewają się przypadkowo, a ważne dłonie i twarze pozostają widoczne. Nakładanie może jednocześnie budować głębię.

Przykład: cztery osoby sadzą drzewo. Dwie podtrzymują pień, jedna podaje łopatę, a czwarta przygotowuje ziemię.

Najpierw zaznacz głowy i osie ciał, potem sprawdź gesty. Szczegóły ubrań nie naprawią niejasnej organizacji działań.

Zadanie:

rozmieść cztery postacie wokół wspólnej czynności. Kryterium: odbiorca rozpoznaje działanie każdej osoby bez objaśniającego podpisu. [6]

Kompozycja w fotografii

Kompozycja w fotografii polega na świadomym ustawieniu motywu, tła i granic kadru. Fotograf wybiera także punkt widzenia oraz chwilę wykonania zdjęcia.

Siatka trójpodziału może pomóc testować położenie motywu. Nie jest obowiązującą regułą ani gwarancją udanego zdjęcia.

Przykład: portret przy drzewie staje się czytelniejszy, gdy przesunięcie aparatu usuwa gałąź pozornie wyrastającą z głowy.

Obejrzyj całe pole kadru przed naciśnięciem spustu. Zwróć uwagę na jasne plamy, przypadkowe styki oraz kierunek spojrzenia fotografowanej osoby.

Zadanie: wykonaj trzy ujęcia z różnych miejsc. Kryterium: wybierz zdjęcie, na którym tło wspiera temat, i wskaż konkretną przyczynę.

[6]





Kompozycja strony komiksu

Kompozycja strony komiksu porządkuje kadry, odstępy i dymki w sekwencję. Rozmiar oraz układ pól wpływają na sposób śledzenia opowieści.

W komiksie czytanym po polsku zwykle oczekujemy kierunku od lewej do prawej i od góry do dołu. Układ powiinien go wspierać.

Przykład: cztery kadry pokazują znalezienie nasiona, zasadzenie, podlewanie i pojawienie się rośliny. Każdy wnosi nową informację do tej samej historii.

Zaplanuj miejsce dymków przed dopracowaniem postaci. Ich kolejność nie powinna krzyżować drogi czytania ani zasłaniać istotnych działań.

Zadanie: zaprojektuj stronę z czterema kadrami. Kryterium: druga osoba odczytuje kolejność i rozumie historię bez twoich wskazówek. [6]

Hierarchia w projekcie plakatu

Hierarchia w plakacie określa kolejność dostrzegania informacji. Tytuł, obraz i szczegóły wydarzenia powinny mieć różną siłę wizualną zgodną z celem.

Wielkość liter, kontrast, położenie i wolna przestrzeń pomagają porządkować odbiór. Zbyt wiele równorzędnych akcentów utrudnia szybkie znalezienie potrzebnej wiadomości.

Przykład: plakat warsztatów najpierw przyciąga nazwą wydarzenia, następnie motywem dłoni, a potem podaje termin i miejsce.

Sprawdź układ po zmniejszeniu do miniatury. Jeżeli wszystkie fragmenty zlewają się w podobne plamy, hierarchia wymaga poprawy.

Zadanie: rozplanuj tytuł, ilustrację oraz termin z miejscem. Kryterium: odbiorca wskazuje je w zamierzonej kolejności po krótkim spojrzeniu.

[6]



Porównanie dwóch kadrów



Szeroki kadr



Zbliżenie

Porównanie kadrów polega na ocenie, jak zmiana granic obrazu przekształca widoczne relacje. Ten sam motyw może otrzymać inny akcent i kontekst.

Oddziel obserwację od interpretacji. Najpierw wymień różnice widoczne w ujęciach, następnie wyjaśnij, jaki efekt mogą wywoływać.

Przykład: szeroki kadr pokazuje osobę na pustym peronie i odległy zegar. Zbliżenie eksponuje jej twarz oraz trzymany bilet.

Węższy kadr usuwa informację o otoczeniu, ale wzmacnia szczegół. Nie dowodzi samodzielnie, co przedstawiona osoba myśli lub czuje.

Zadanie: porównaj dwa wycinki jednej sceny. Kryterium: podaj dwie różnice i poprzyj interpretację widocznym szczegółem każdego kadru. [6]

04

Rysunek i malarstwo

Obserwuj. Buduj. Eksperymentuj.

Poznasz sposoby obserwacji i dobierania środków do zamierzonego efektu.

Od szkicu do studium



Materiał i ślad



Gatunek i temat



Na początek

Wybierz jeden przedmiot. Zapisz trzy cechy jego formy i zaplanuj, jak je pokażesz.

Szkic a studium

Szkic szybko zapisuje pomysł, układ lub ruch. Studium dokładniej bada wybrany problem: proporcje, światło albo materiał.

Zobacz i porównaj

Ten sam dzbanek można naszkicować kilkoma liniami, a potem opracować jego bryłę i cień w osobnym studium.

Spróbuj

Wykonaj krótki szkic kubka. Wybierz jeden problem i rozwiń go w studium. Wskaż, czego dowiedziałeś się w drugim etapie.

[1] [41]



Obserwacja brył podstawowych

Wiele przedmiotów można najpierw uprościć do kuli, walca, stożka lub prostopadłościanu. To pomoc w obserwacji, nie gotowy wzór wszystkiego.



Zobacz i porównaj

Butelka łączy formę walca z przewężeniem szyjki. Jabłko przypomina kulę, ale ma nierówności i zagłębienia.

Spróbuj

Wybierz dwa przedmioty. Narysuj ich uproszczone bryły, a następnie dodaj cechy, których uproszczenie nie oddaje. [1]

Pomiar proporcji ołówkiem

Ołówek pomaga porównywać pozorne wysokości i szerokości. Zachowaj nieruchomy punkt widzenia, stałą odległość ręki i patrz zawsze tym samym okiem.



Trzymaj ołówek w płaszczyźnie prostopadłej do kierunku patrzenia. Obracając go do pomiaru szerokości, nie przechylaj go w głąb.



Zobacz i porównaj

Kciuk zaznacza odcinek odniesienia. Porównaj z nim inny wymiar, zamiast od razu odmierzać centymetry na przedmiocie.



Spróbuj

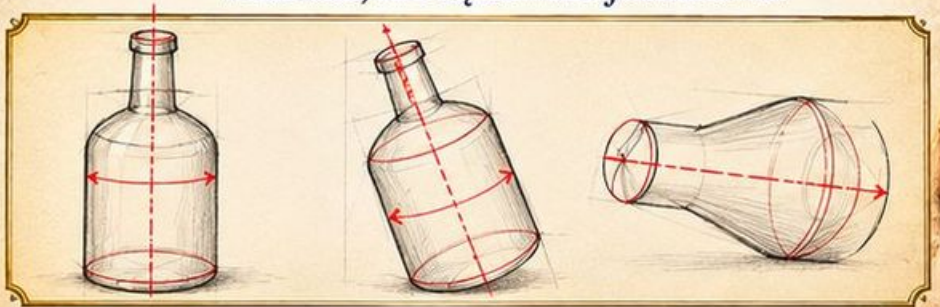
Sprawdź, ile razy szerokość dzbanka mieści się w jego wysokości. Przenieś tę relację na szkic i porównaj z obserwacją. [1]

Oś i konstrukcja przedmiotu

Oś pomaga ustalić kierunek i nachylenie przedmiotu. Proste bryły i linie pomocnicze porządkują konstrukcję przed dodaniem szczegółów.

Zobacz i porównaj

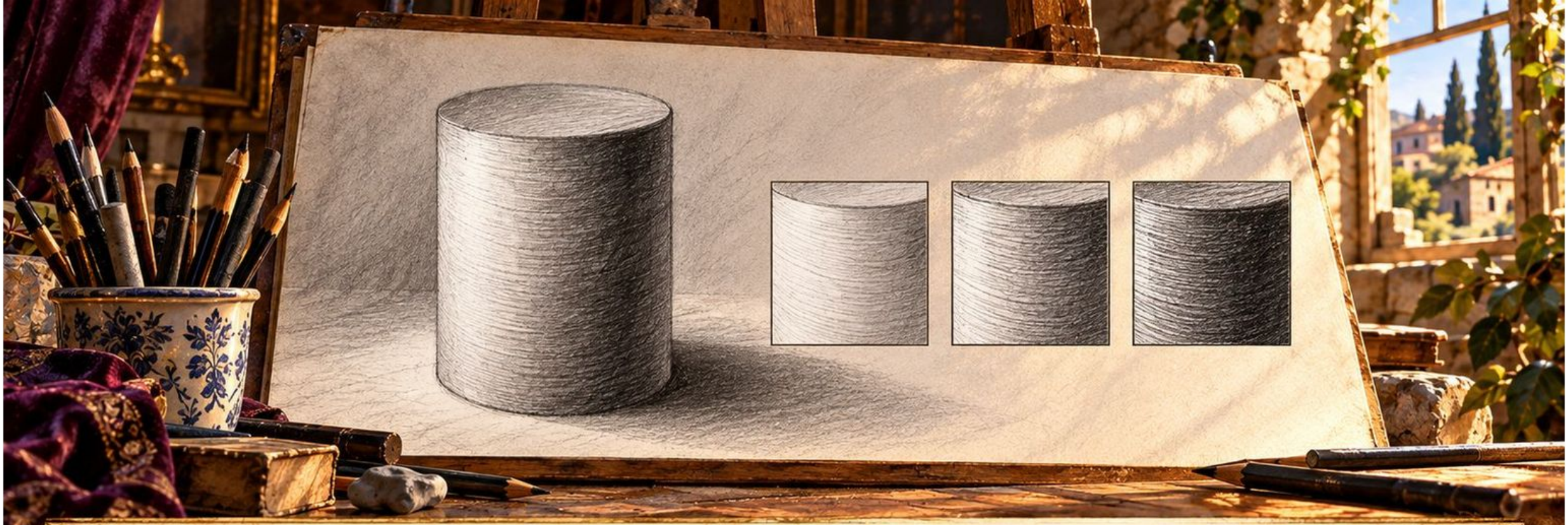
W butelce zaznacz oś, szerokość korpusu i szyjkę. Elipsy otworów zależą od punktu widzenia, nie są zawsze jednakowe.



Spróbuj

Zbuduj rysunek konewki z osi i prostych form. Sprawdź ustawienie uchwytu oraz dziobka, zanim wzmocnisz kontur. [1]





Kreskowanie

Kreskowanie buduje ton i fakturę przez układ kresek. Gęstsze lub nakładające się kreski mogą tworzyć ciemniejsze partie.

Zobacz i porównaj

Kreski prowadzone zgodnie z krzywizną powierzchni pomagają opisać bryłę. Jednakowy wzór w każdym miejscu może ją spłaszczyć.

Spróbuj

Narysuj walec samymi kreskami. Zmieniaj ich zagęszczenie po stronie cienia. Sprawdź, czy jego objętość pozostaje czytelna bez mocnego konturu.

[1] [41]

Cieniowanie tonalne

Cieniowanie tonalne tworzy przejścia między jasnością a ciemnością. Najpierw ustal duże obszary światła i cienia, potem dopracuj przejścia.



Zobacz i porównaj

Przy powierzchni zaokrąglonej zmiana tonu bywa łagodna. Granica cienia rzuconego może wyglądać inaczej niż cień na samej bryle.

Spróbuj

Narysuj jajko oświetlone z jednej strony. Użyj lekkich warstw ołówka. Porównaj przejście na bryle z krawędzią cienia na stole.

[1] [41]

Rysunek węglem

Węgiel pozwala szybko zaznaczać duże masy i uzyskiwać wyraźne kontrasty. Bok sztyftu daje szeroką plamę, koniec pozwala rysować linię.

Zobacz i porównaj

Najpierw rozmieść ciemne partie. Jasne miejsca można zachować jako papier lub ostrożnie wydobyć gumką chlebową.



Spróbuj

Wykonaj studium jasnej tkaniny na ciemnym tle. Nie zdmuchuj pyłu; porządkuj stanowisko wilgotną ściereczką zgodnie z zasadami pracowni.

[1] [41]



Rysunek tuszem

Tusz umożliwia pracę linią i plamą. Charakter śladu zależy od narzędzia, ilości płynu i sposobu prowadzenia ręki.

Zobacz i porównaj

Pędzel może zostawić szeroką plamę lub cienki ślad. Rozcieńczanie odpowiedniego tuszu wodą pozwala uzyskać jaśniejsze tony.



Spróbuj

Zbuduj gałązkę, łącząc cienkie linie z szerokimi plamami. Użyj szkolnego tuszu i bezpiecznego narzędzia, zgodnie z instrukcją producenta.



[1] [41]

Pastel suchy i olejny

Pastel suchy pozostawia sypki ślad, który łatwo rozcierać. Pastel olejny daje bardziej tłustą, zwartą kreskę i inne możliwości nakładania warstw.

Zobacz i porównaj

Porównaj ślad na papierze o wyraźnej fakturze. Nacisk i liczba warstw zmieniają efekt, więc nie oceniaj techniki po jednej próbce.

Spróbuj

Wykonaj dwie wersje liścia. Porównaj krawędź i mieszanie kolorów.
Przy pastelu suchym unikaj wdychania pyłu i nie zdmuchuj go.

[1] [41] [43]





Rysunek gestu

Rysunek gestu wychwytuje kierunek, napięcie i ogólny układ pozy. Nie zaczyna się od drobnych rysów twarzy ani dekoracji ubrania.

Zobacz i porównaj

Zaznacz główny kierunek ciała, ustawienie barków i miednicy oraz punkt oparcia. Sprawdzaj relacje między częściami, a nie same kontury.

Spróbuj

Narysuj trzy spokojne pozy w krótkich studiach. Każde powinno pokazywać inny kierunek ruchu lub rozłożenie ciężaru. Model może siedzieć.

Dłoń: uproszczona konstrukcja

Dłoń można wstępnie uprościć do masy śródręcza, kciuka i palców z zaznaczonymi stawami. Ostateczny kształt sprawdzaj przez obserwację.

Zobacz i porównaj



Palce różnią się długością i ustawieniem. W skrócie perspektywicznym widoczna długość nie odpowiada ich rzeczywistej długości.

Spróbuj

Narysuj własną dłoń w wygodnej pozycji. Najpierw zaznacz duże formy, potem stawy. Sprawdź położenie kciuka i liczbę palców.

[1]

Twarz: proporcje i różnice

Osie twarzy pomagają obserwować położenie oczu, nosa i ust. Są wskazówką konstrukcyjną, a nie jedynym poprawnym modelem wyglądu człowieka.

Zobacz i porównaj

Nachylenie głowy zmienia widoczne relacje. W profilu lub ujęciu trzy czwarte nie przenosimy mechanicznie układu z widoku na wprost.

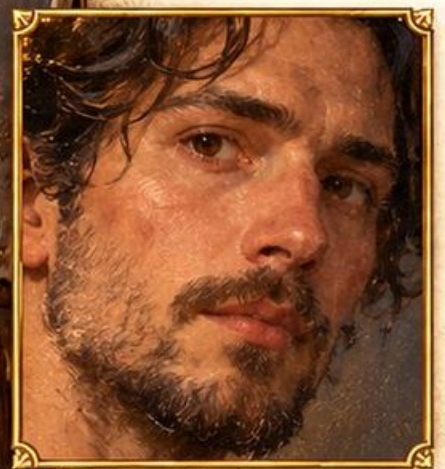
Spróbuj

Porównaj dwa dobrowólnie wybrane portrety. Zaznacz osie i opisz różnice, unikając oceniania urody lub narzucania jednego wzorca. [1]



Portret i autoportret

Portret przedstawia konkretną osobę. Autoportret jest przedstawieniem samego autora. Kadr, poza, przedmioty i tło mogą współtworzyć przekaz.





Zobacz i porównaj

Bliski kadr skupia uwagę na twarzy.
Szerszy może pokazać czynność lub otoczenie,
ale nie każdy przedmiot jest automatycznie symbolem.

Spróbuj

Zaplanuj portret lub autoportret.
Wybierz kadr i jeden ważny element otoczenia.
Wyjaśnij, jak wspierają twoją intencję. [1]

Karykatura a deformacja

Deformacja to zmiana kształtu lub proporcji względem pierwowzoru. Karykatura wykorzystuje wyolbrzymienie charakterystycznych cech, aby stworzyć rozpoznawalny, humorystyczny albo krytyczny wizerunek.

Zobacz i porównaj

Deformacja może służyć wielu celom, nie tylko humorowi. W karykaturze fikcyjnego wynalazcy przesadnie wielkie okulary mogą wzmacniać wybraną cechę postaci.

Spróbuj

Stwórz życzliwą karykaturę fikcyjnego wynalazcy. Wyolbrzym jedną cechę stroju lub rekwizytu. Unikaj ośmieszania realnych osób i cech wrażliwych.

[1] [42]





Studium rośliny

Studium rośliny bada budowę i relacje części. Zamiast rysować powtarzalny znak liścia, obserwuj jego kształt, unerwienie i ustawienie .

Zobacz i porównaj

Zwróć uwagę na miejsca rozgałęzień i nakładanie się liści. Liść widziany z boku może wyglądać wąsko mimo szerokiej blaszki.

Spróbuj

Narysuj bezpiecznie dostępną gałązkę, Zaznacz oś, rozgałęzienia i trzy różne ustawienia liści. Porównaj szkic z obserwowanym okazem. [1]

Studium tkaniny

Układ fałd zależy od punktów podparcia, ciężaru i właściwości tkaniny. Najpierw rozpoznaj duże kierunki zagięć, a potem mniejsze załamania.

Zobacz i porównaj



Ta sama tkanina inaczej układa się zawieszona na jednym punkcie, a inaczej oparta na kilku. Cień pomaga odczytać zmianę powierzchni.



Spróbuj

Ułóż materiał na krześle. Zaznacz punkty podparcia i trzy główne fałdy. Sprawdź, czy światło i cień opisują ich kierunek. [1]



Martwa natura

Martwa natura przedstawia układ nieożywionych przedmiotów. Ich wybór i rozmieszczenie mogą służyć badaniu formy, światła, koloru albo znaczeń.

Zobacz i porównaj

Przed rysowaniem porównaj wielkości, odstępy i nakładanie się kształtów. Tło jest częścią kompozycji, nie pustym dodatkiem.

Spróbuj

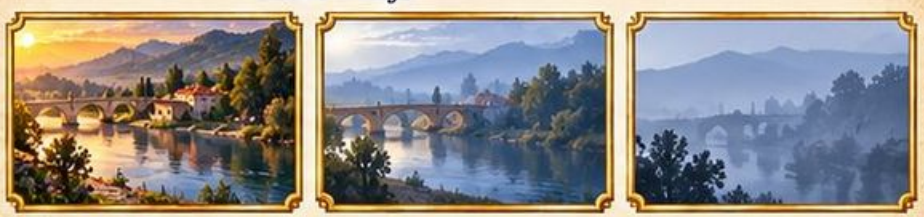
Ustaw trzy codzienne przedmioty. Wykonaj dwa kadry i wybierz jeden. Uzasadnij decyzję, wskazując relację wielkości i przestrzeń między obiektami. [1]

Pejzaż

Pejzaż ukazuje krajobraz. Autor wybiera punkt widzenia, kadr, układ planów i sposób przedstawienia atmosfery; nie musi odtwarzać każdego szczegółu.

Zobacz i porównaj

Nakładanie się form i zmiana kontrastu mogą budować głębię. Różnice w wyglądzie dalszych planów zależą także od warunków obserwacji.



Spróbuj

Wybierz widok z okna lub bezpiecznego miejsca. Zaznacz trzy plany i punkt skupienia. Ogranicz szczegóły, które odciągają od niego uwagę. [1]

Scena rodzajowa

Scena rodzajiowa przedstawiia codzienne czynności i sytuacje. Może skupiać się na pracy, odpoczynku, rozmowie lub życiu domowym.

Zobacz i porównaj

O charakterze sceny decyduje temat i sposób przedstawienia, nie sam brak niezwykłych wydarzeń. Gesty i relacje postaci budują narrację.

Spróbuj

Zaprojektuj scenę wspólnego przygotowania wystawy w klasie. Pokaż czynność i współpracę przez gesty, nie przez długie podpisy.

[1] [43]





Temat historyczny i mitologiczny

Temat historyczny odnosi się do wydarzeń i postaci z przeszłości. Temat mitologiczny odwołuje się do mitów i ich bohaterów.

Zobacz i porównaj

Strój, rekwizyt i kontekst mogą podpowiadać temat, ale pojedynczy atrybut nie zawsze wystarcza. Sprawdź opis dzieła i źródło interpretacji.

Spróbuj

Porównaj scenę dawnej uroczystości z wyobrażeniem bohatera mitu. Wskaż dwa dowody rozpoznania. Ilustracja artystyczna nie zastępuje dokumentu historycznego. [1]

Malarstwo akwarelowe

Akwarela zwykle wykorzystuje przejrzyste warstwy i jasność papieru. Ilość wody oraz wilgotność podłoża silnie wpływają na krawędzie plam.



Zobacz i porównaj

Mokre na mokrym sprzyja rozpływaniu się koloru. Na suchym papierze łatwiej uzyskać wyraźną granicę, zależnie od pędzla i farby.



Spróbuj

Wykonaj dwie plamy tym samym kolorem: na wilgotnym i suchym papierze. Opisz różnicę krawędzi. Zachowaj biały fragment jako światło.

[1] [4] [5]

Gwasz i farby kryjące

Gwasz jest farbą wodną o właściwościach kryjących. Stopień krycia zależy od pigmentu, rozcieńczenia, grubości warstwy i konkretnego produktu.

Zobacz i porównaj

Przy dużej ilości wody warstwa może słabiej zakrywać podłoże. Sprawdź krycie na próbce, zamiast zakładać, że każda farba zachowa się identycznie.

Spróbuj

Namaluj jasny znak na ciemnej próbce. Oceń czytelność cienkiej i bardziej kryjącej warstwy. Nie nakładaj niepotrzebnie grubej farby.

[1] [43]



Malarstwo akrylowe

Farby akrylowe mogą służyć pracy cienkimi i kryjącymi warstwami. Właściwości zależą od produktu; po wyschnięciu zachowują się inaczej niż mokra farba.

Zobacz i porównaj

Planuj kolejność warstw i myj narzędzia przed zaschnięciem, zgodnie z instrukcją producenta. Nie mieszaj przypadkowych środków chemicznych z farbą.

Spróbuj

Wykonaj próbkę podłoża, tła i detalu. Sprawdź zalecane schnięcie przed kolejną warstwą. Wybierz farby szkolne odpowiednie do wieku.

[1] [44] [45]

Laserunek a krycie

Laserunek to cienka, przejrzysta warstwa farby nakładana na wyschnięte podmalowanie. Warstwa kryjąca w większym stopniu zasłania to, co znajduje się pod nią.

Zobacz i porównaj

Przejrzystość nie zależy wyłącznie od dodania wody. Znaczenie mają rodzaj farby, pigment i właściwy sposób pracy z danym spoiwem.

Spróbuj

Pokryj fragment dwóch jednakowych próbek warstwą przejrzystą i kryjącą. Porównaj widoczność dolnego wzoru. Stosuj materiały zgodnie z instrukcją.

[1] [4]





Impast i ślad narzędzia

Impast jest grubszą warstwą farby tworzącą relief powierzchni. Ślad pędzla lub szpachelki może pozostać widoczny i współtworzyć wyraz pracy.

Zobacz i porównaj

Boczne oświetlenie uwydatnia nierówności. Nie każda farba nadaje się do grubego nakładania, dlatego sprawdź zalecenia producenta.

Spróbuj

Zrób dwie małe próbki bezpiecznego materiału: gładką i z widocznym śladem narzędzia. Porównaj cień na powierzchni oraz efekt ekspresyjny.

[1] [4]



Malowanie z natury i z wyobraźni

Praca z natury opiera się na bezpośredniej obserwacji. Praca z wyobraźni pozwala łączyć, przekształcać i tworzyć motywy bez stałego modelu.

Zobacz i porównaj

Obie drogi mogą się uzupełniać. Studium prawdziwego liścia może pomóc zbudować wymyśloną roślinę, choć końcowy obraz nie jest zapisem natury.

Spróbuj

Narysuj obserwowany liść, a potem wymyśloną roślinę wykorzystującą jedną zauważoną cechę. Wskaż element zaobserwowany oraz świadomie zmieniony. [1]

Omówienie procesu twórczego

Omówienie procesu pokazuje nie tylko efekt, lecz także intencję, próby i decyzje. Zmiana pomysłu może być świadectwem uczenia się.

Zobacz i porównaj

Wybierz konkretny fragment pracy. Wyjaśnij, co chciałeś osiągnąć, co sprawdziłeś i dlaczego zmieniłeś rozwiązanie. Odwołaj się do widocznych cech.

Spróbuj

Przygotuj krótką wypowiedź z trzema dowodami: szkic, próba materiału, rezultat. Zakończ jednym celem na kolejną pracę, zamiast ogólnej samooceny.

[1]



05

Grafika i techniki mieszane

Powielaj. Łącz. Nadaj znaczenie.

Poznasz zasady przenoszenia obrazu i łączenia materiałów w świadomą kompozycję.

Matryca i odbitka



Materiał i faktura



Obraz i komunikat



Na początek

Porównaj ślad narysowany ręką z odbiciem gotowego stempla. Co można powtórzyć, a co pozostaje niepowtarzalne?

Matryca i odbitka

Matryca jest przygotowaną powierzchnią służącą do przenoszenia obrazu. Odbitka powstaje przez kontakt farby z innym podłożem, najczęściej papierem.

Zobacz i porównaj

Nie każda matryca daje identyczny rezultat bez końca. Zużycie, farba, papier i sposób docisku wpływają na wygląd kolejnych odbitek.

Spróbuj

Porównaj matrycę i jej odbicie. Wskaż miejsce przenoszenia farby oraz zmianę kierunku obrazu. Zachowaj oba elementy jako dokumentację procesu.

[10] [12]



Druk wypukły



Druk wypukły

W druku wypukłym farbę przyjmują wyżej położone części matrycy. Stykają się z papierem; pola odpowiadające czystym zagłębieniom pozostają na odbitce jasne.

Zobacz i porównaj

Pomyśl o stemplu; wystająca powierzchnia dotyka papieru. Zbyt dużo farby może wypełnić drobne zagłębienia i osłabić kontrast.

Spróbuj

Zbuduj prostą matrycę z przyklejonych kształtów kartonu. Zaznacz na szkicu, które pola mają drukować. Porównaj plan z próbną odbitką. [10] [12]

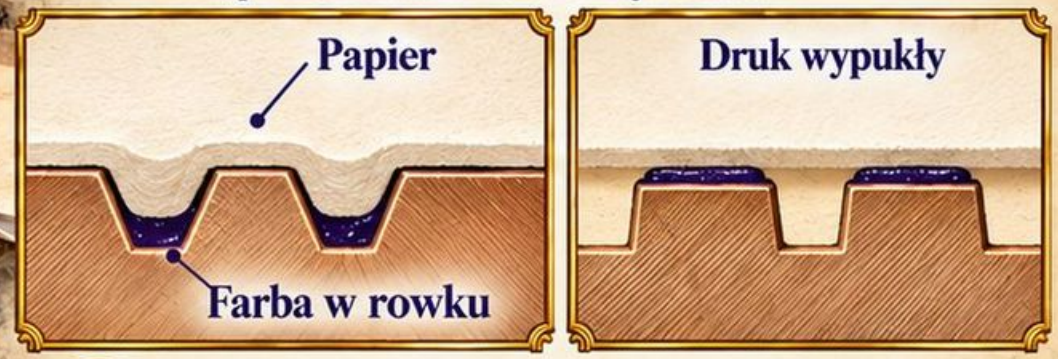


Druk wklęsły

W druku wklęsłym farba pozostaje w zagłębieniach matrycy. Pod naciskiem papier odbiera obraz z rowków lub odpowiednio opracowanych pól.

Zobacz i porównaj

To inna zasada niż druk wypukły. Przygotowanie płyty, farby i papieru wymaga warunków odpowiednich do konkretnej techniki.



Spróbuj

Porównaj dwa schematy przekroju. Wskaż, skąd przenosi się farba. Techniki z ostrzami, prasą lub substancjami chemicznymi poznawaj pod opieką specjalisty. [12]

Druk płaski

W druku płaskim partie drukujące i niedrukujące leżą zasadniczo na jednym poziomie. O ich działaniu decydują odpowiednie właściwości powierzchni.

Zobacz i porównaj

W litografii tłuste partie obrazu przyjmują farbę drukarską, a zwilżone partie niedrukujące ją odpychają. Powierzchnia pozostaje płaska, bez wycinania rowków.

Spróbuj

Zestaw schemat druku płaskiego z wypukłym. Wskaż różnicę poziomów i mechanizmu. Proces warsztatowy obserwuj w przygotowanej pracowni, bez samodzielnego mieszania chemikaliów. [12] [51]



Druk szablonowy



W druku szablonowym

W druku szablonowym farba przechodzi przez otwarte miejsca szablonu albo odpowiednio przygotowanej siatki. Zasłonięte partie nie przepuszczają jej do podłoża.

Zobacz i porównaj

W prostym szablonie papierowym mostki łączą wewnętrzne fragmenty z resztą arkusza. Bez nich niektóre kształty mogłyby wypaść.

Spróbuj

Zaprojektuj znak z dużym otworem i mostkiem. Wytnij go bezpiecznymi nożyczkami lub użyj gotowego szablonu. Odbij niewielką ilością farby i sprawdź krawędzie.

[10] [12]



Odbicie lustrzane w grafice

Przy bezpośrednim przenoszeniu obrazu z matrycy na papier otrzymujemy zwykle odbicie lustrzane. Lewa i prawa strona zamieniają się miejscami.

Zobacz i porównaj

Ma to znaczenie przy literach i kierunkowych znakach. Nie każdy ciąg technologiczny działa tak samo, więc sprawdzaj konkretny sposób przenoszenia.

Spróbuj

Narysuj strałkę na przezroczystym arkuszu i obejrzyj ją z drugiej strony. Zaplanuj, jak przygotować matrycę, aby odbitka wskazywała zamierzony kierunek.

[10] [12]

Linoryt: od projektu do odbitki

Linoryt należy do druku wypukłego. Projekt przenosi się na linoleum, usuwa wybrane partie, nakłada farbę i wykonuje odbitke.

Zobacz i porównaj

Wycięte miejsca zwykle nie drukują. Najpierw przewidź podział na jasne i ciemne pola, a dopiero później planuj szczegóły.

Spróbuj

Uporządkuj etapy: projekt, przygotowanie matrycy, farba, próbna odbitka. Cięcie wykonuj wyłącznie w odpowiednich warunkach pod nadzorem; szkolną alternatywą jest matryca bez ostrzy.

[10] [12]



Drzeworyt a linoryt



Drzeworyt i linoryt wykorzystują zasadę druku wypukłego, lecz różnią się materiałem matrycy: drewnem albo linoleum.

Zobacz i porównaj

Struktura drewna może wpływać na ślad narzędzia i charakter odbitki. Linoleum ma inną powierzchnię, ale nie narzuca jednego stylu rysunku.

Spróbuj

Porównaj dwie matryce z podobnym motywem. Wskaż materiał i miejsca drukujące. Nie rozpoznawaj techniki wyłącznie po pozornej prostocie lub ostrości kształtu. [12]

Monotypia

Monotypia pozwala uzyskać zasadniczo niepowtarzalną odbitkę z obrazu opracowanego na gładkiej płycie. Łączy cechy malarstwa, rysunku i grafiki.

Zobacz i porównaj

Możesz dodawać farbę albo ją usuwać przed przyłożeniem papieru. Kolejne odbicie resztek farby nie jest identycznym powtórzeniem pierwszego.

Spróbuj

Na bezpiecznej płycie z tworzywa przygotuj prostą kompozycję. Odbij ją, a potem porównaj płytę i papier. Wskaż utracone, przeniesione i zmienione ślady. [10]



Kolografia

Kolografia łączy tworzenie matrycy z doklejonych materiałów i wykonanie odbitki. Różne faktury mogą zostawiać odmienne ślady.



Zobacz i porównaj

W szkolnej wersji wypukłej kontroluj wysokość naklejonych elementów. Zbyt wysoki fragment może utrudnić równy kontakt pozostałych części z papierem.



Spróbuj

Zbuduj małą matrycę z dwóch faktur kartonu lub tkaniny. Poczekaj na wyschnięcie kleju. Sprawdź w odbitce, czy obie faktury są rozpoznawalne.

[10]



Frotaż



Frotaż

Frotaż polega na pocieraniu papieru położonego na powierzchni o wyraźnej fakturze. Wypukłości tworzą charakterystyczny układ śladów.

Zobacz i porównaj

O efekcie decydują podłoże, grubość papieru, narzędzie i nacisk. Nie trzeba odtwarzać każdej nierówności osobną kreską.

Spróbuj

Zrób odbitki trzech bezpiecznych faktur bokiem kredki. Podpisz próbki po wykonaniu i porównaj rytm śladów. Nie pocieraj zabytków ani delikatnych powierzchni. [10]



Stemplowanie

Stemplowanie powtarza motyw przez kolejne odbicia tej samej powierzchni. Zmiana obrotu, odstępu i nacisku pozwala tworzyć odmienne układy.

Zobacz i porównaj

Podobny stempel może dać regularny ornament lub swobodną kompozycję. Zbyt mocno nasiąknięty farbą materiał może zatracić drobne szczegóły.



Spróbuj

Użyj gotowego bezpiecznego stempla. Wykonaj pas regularny i drugi ze zmianą kierunku. Kryterium: opisz zasadę powtórzenia i jedną świadomą różnicę. [10]

Szablon wielowarstwowy

Szablon wielowarstwowy rozdziela obraz na kilka masek nakładanych kolejno. Każda może odpowiadać innemu kolorowi lub części motywu.

Zobacz i porównaj

Pasowanie oznacza dopasowanie położenia kolejnych odbić. Pomagają stałe punkty odniesienia i nieruchome podłoże.

Spróbuj

Zaprojektuj znak z dwóch kolorów. Przygotuj maski z gotowych elementów i wykonaj próbę. Sprawdź, czy kolory spotykają się w zaplanowanych miejscach, zamiast przypadkowo się rozchodzić.

[10] [12]



Kolaż papierowy





Kolaż papierowy

Kolaż papierowy buduje całość z wyciętych lub wydartych fragmentów przyklejanych na płaszczyźnie. Materiał wnosi kolor, fakturę i wcześniejsze znaczenia.



Zobacz i porównaj

Najpierw sprawdź układ bez klejenia. Przesunięcie jednego fragmentu może zmienić rytm, hierarchię albo skojarzenia.



Spróbuj

Zbuduj obraz miasta z własnych papierów i niepotrzebnych opakowań bez danych osobowych. Ustal dominantę. Kryterium: wskaż fragment, którego materiał wspiera zamierzony przekaz.

[11]

Fotomontaż

Fotomontaż zestawia fragmenty fotografii, tworząc nowe przedstawienie. Łączenia mogą pozostać widoczne albo zostać celowo ujednolicone.



Zobacz i porównaj

Zgodność skali, perspektywy i oświetlenia zwiększa wiarygodność połączenia. Widoczna niespójność może być świadomym zabiegiem, lecz nie przypadkowym błędem.

Spróbuj

Połącz własne zdjęcia przedmiotu i otoczenia. Zaznacz, że to montaż, a nie dokument wydarzenia. Uzasadnij jedną decyzję dotyczącą skali lub światła.

[11] [52]

Dekalkomania

Dekalkomania tworzy ślady przez dociśnięcie i rozdzielenie powierzchni z farbą. Powstające układy mogą zaskakiwać i pobudzać wyobraźnię.

Zobacz i porównaj

Nacisk, ilość farby i sposób odsuwania powierzchni wpływają na rezultat. Odcisk nie musi być symetryczny, jeśli nie składamy arkusza na pół.

Spróbuj

Nałóż niewielką ilość szkolnej farby, dociśnij drugi arkusz i ostrożnie rozdziel. Wyszukaj w śladach motyw, lecz odróżnij przypadkowy efekt od późniejszej interpretacji.

[10] [53]



Asamblaż



Asamblaż

Asamblaż tworzy kompozycję z gotowych przedmiotów i ich fragmentów. W przeciwieństwie do płaskiego kolażu wykorzystuje także rzeczywistą przestrzeń i objętość.

Zobacz i porównaj

Wybór obiektów może wynikać z ich kształtu, materiału albo skojarzeń. Samo nagromadzenie rzeczy nie zastępuje zamierzonej relacji.

Spróbuj

Zestaw trzy czyste, bezpieczne przedmioty w stabilnej konstrukcji. Wskaż związek między nimi. Nie używaj ostrych odpadów ani elementów wymagających niebezpiecznego montażu. [11]



Łączenie rysunku i druku

Łączenie rysunku z drukiem pozwala zestawić ślad bezpośredni i powielony. Każda technika powinna pełnić wybraną funkcję w kompozycji.

Zobacz i porównaj

Odbitka może tworzyć rytm tła, a rysunek prowadzić narrację. Zanim dodasz kolejne warstwy, sprawdź ich czytelność i właściwości materiałów.

Spróbuj

Wykonaj odbitkę prostego motywu i dorysuj element zmieniający jego znaczenie. Kryterium: wskaż osobno wkład druku oraz rysunku w końcowy efekt.

[10] [11]

Grafika warsztatowa a użytkowa

Grafika warsztatowa koncentruje się na artystycznym opracowaniu matrycy i odbitki. Grafika użytkowa odpowiada na zadanie komunikacyjne lub praktyczne.

Zobacz i porównaj

Podział nie tworzy nieprzekraczalnej granicy. Odbitka artystyczna może posłużyć w plakacie, a projekt użytkowy może mieć wyraźną wartość artystyczną.

Spróbuj

Porównaj samodzielną odbitkę i projekt okładki wykorzystujący podobny motyw. Wskaż cel, odbiorcę i sposób użycia każdej pracy, zamiast oceniać jedną jako ważniejszą.

[12]





Znak graficzny

Znak graficzny przekazuje informację przez uporządkowaną formę. Może alėntyfikować miejsce, ideę, działanie albo organizację.

Zobacz i porównaj



Czytelność zależy od kontekstu, kontrastu i znajomości kodu. Prosty kształt nie gwarantuje, że wszyscy odczytają go identycznie.

Spróbuj

Zaprojektuj znak szkolnego koła plastycznego. Przygotuj wersję dużą i małą. Sprawdź, czy kluczowa cecha pozostaje rozpoznawalna po zmniejszeniu, bez drobnych ozdobników. [1]



Piktogram

Piktogram przedstawia przedmiot lub czynność w uproszczony sposób. Pomaga szybko odnaleźć informację, ale nie zawsze jest zrozumiały bez znajomości kontekstu.

Zobacz i porównaj

Zestaw piktogramów powinien zachowywać spójność grubości linii, proporcji i sposobu uproszczenia. Różnice mają dotyczyć znaczenia, nie przypadkowego stylu.

Spróbuj

Zaprojektuj dwa znaki do pracowni: mycie pędzli i odkładanie materiałów. Poproś inną osobę o odczytanie ich bez objaśnienia. Popraw niejasny element.

[1]

Litera jako forma

Litera jest znakiem pisma, a zarazem formą wizualną. Jej proporcje, ciężar, rytm i relacje z tłem wpływają na odbiór napisu.

Zobacz i porównaj

Dekoracja może wzmacniać charakter, ale nie powinna przypadkowo niszczyć czytelności. W słowie znaczenie mają też odstępy między znakami.

Spróbuj

Utwórz dwie kompozycje z własnym inicjałem: spokojną i dynamiczną. Wyjaśnij, jak zmiana skali oraz kierunku wspiera efekt. Zachowaj rozpoznawalność litery.

[1]





Plakat

Plakat łączy obraz i informację, aby szybko przekazać komunikat określonemu odbiorcy. Hierarchia pomaga ustalić kolejność patrzenia i czytania.

Zobacz i porównaj

Tytuł, motyw i szczegóły nie muszą mieć jednakowej wielkości. Nadmiar równorzędnych akcentów utrudnia wybór najważniejszej wiadomości.

Spróbuj

Zaprojektuj plakat wystawy klasowej. Ustal tytuł, motyw i miejsce na termin. Sprawdź w miniaturze, co przyciąga wzrok jako pierwsze i czy odpowiada celowi. [1]



Okładka książki

Okładka książki zapowiada treść i pomaga rozpoznać publikację. Obraz, tytuł oraz układ elementów powinny tworzyć spójną obietnicę dla czytelnika.

Zobacz i porównaj

Projekt oceniaj także w małym rozmiarze i w kontekście całości. Grzbiet, przednia część oraz tył pełnią odmienne funkcje.

Spróbuj

Zaprojektuj okładkę wymyślonego zbioru opowieści o naturze. Wybierz motyw bez ujawniania całej fabuły. Kryterium: odbiorca potrafi wskazać temat i dominujący nastrój. [1]

Ilustracja

Ilustracja pozostaje w relacji z tekstem, opowieścią lub informacją. Może wyjaśniać, dopowiadać, komentować albo świadomie wprowadzać dodatkowy punkt widzenia.

Zobacz i porównaj

Nie musi dosłownie powtarzać każdego zdania. Zastanów się, która chwila lub cecha najlepiej wspiera rozumienie treści.

Spróbuj

Zilustruj krótką wymyśloną scenę o znalezionym kluczu. Wybierz moment przed odkryciem albo po nim. Wskaż detal, dzięki któremu widz domyśla się znaczenia wydarzenia.

[1]



Komiks: obraz i narracja



Komiks opowiada przez sekwencję obrazów. Zmiana kadru i to, co pominięto między kadrami, uczestniczą w budowaniu czasu oraz przyczyn zdarzeń.

Zobacz i porównaj

Dymek i podpis mogą wspierać narrację, ale nie powinny zasłaniać istotnego działania. W ćwiczeniu bez słów sprawdzisz czytelność gestu.

Spróbuj

Przedstaw trzy kadry: doniczka z ziemią, sadzenie nasiona, pojawienie się rośliny. Kryterium: druga osoba rozpoznaje kolejność i upływ czasu bez wyjaśnień. [1]



Dokumentacja techniki mieszanej

Dokumentacja techniki mieszanej pokazuje materiały, kolejność działań i decyzje wpływające na wynik. Pomaga odtworzyć proces albo świadomie go zmienić.

Zobacz i porównaj

Fotografuj lub szkicuj etapy z podobnego punktu widzenia. Zapisuj istotną zmianę, nie każdą drobną czynność bez związku z celem.

Spróbuj

Przygotuj trzy zapisy: próba materiału, łączenie technik, rezultat. Podaj jedną trudność i sposób jej rozwiązania. Usuń z dokumentacji cudze dane i twarze bez zgody.

[1] [10]

06

Rzeźba i architektura

Forma, materiał i przestrzeń

Poznasz relacje między bryłą, otoczeniem i sposobem użytkowania.



Rzeźba i punkt widzenia



Budowla i konstrukcja



Przestrzeń i człowiek

Na początek

Obejrzyj jeden przedmiot z trzech stron. Co zmienia się w jego wyglądzie, a co pozostaje stałe?



Bryła i masa

Bryła zajmuje przestrzeń i ma objętość. Masa fizyczna jest mierzalną właściwością przedmiotu; masa wizualna oznacza wrażenie ciężaru i zwartości formy.

Zobacz i porównaj

Duża forma z cienkiej tektury nie musi być fizycznie ciężka. W rzeźbie porównuj wygląd, konstrukcję i materiał, zamiast utożsamiać rozmiar z wagą.

Spróbuj

Zestaw bryłę zwartą i ażurową o podobnych wymiarach. Wskaż różnicę między zajmowaną przestrzenią, ilością materiału i wrażeniem ciężaru.

[13]

Rzeźba pełna

Rzeźba pełna jest formą wolnostojącą, którą można oglądać z różnych stron. Zmiana miejsca obserwacji ujawnia nowe relacje części.

Zobacz i porównaj

Widok od frontu nie zastępuje obejścia obiektu. To, co w jednym ujęciu jest konturem, w innym może okazać się przestrzenią między elementami.

Spróbuj

Obejrzyj bezpieczny model z trzech stron. Naszkicuj różnice. Kryterium: każdy widok pokazuje cechę niewidoczną albo mniej czytelną w pozostałych.

[13]



Relief

Relief łączy przedstawione formy z tłem. Ich zagłębienie lub wystawanie ponad powierzchnię wpływa na sposób odczytywania obrazu.

Zobacz i porównaj

W odróżnieniu od rzeźby pełnej relief pozostaje związany z płaszczyzną. Boczne światło pomaga zobaczyć wysokość i głębokość opracowania.

Spróbuj

Uformuj prosty relief liścia na płytce materiału modelarskiego. Porównaj widok na wprost i z boku. Sprawdź, czy tło pozostaje częścią pracy.

[13]

Widok z przodu

Przekrój boczny



Modelowanie a rzeźbienie

Modelowanie kształtuje podatny materiał przez dodawanie, przemieszczanie i łączenie masy. Rzeźbienie w twardym bloku polega między innymi na jej odejmowaniu.

Zobacz i porównaj

To różne sposoby budowania formy, nie ranking trudności. Niektóre procesy łączą wiele metod, a granice terminów zależą od kontekstu warsztatowego.

Spróbuj

Porównaj model z plasteliny z formą wykonaną przez usunięcie fragmentów miękkiej szkolnej masy. Wskaż, co dodano, a co odjęto. Używaj bezpiecznych narzędzi.

[13]

Materiał a forma rzeźby

Materiał współtworzy formę rzeźby. Jego plastyczność, wytrzymałość, przezroczystość i sposób łączenia wpływają na możliwe rozwiązania.

Zobacz i porównaj

Cienki papier łatwo zginać, ale sam nie utrzyma każdej rozpiętości. Konstrukcja może wymagać usztywnienia, podpory lub zmiany projektu.

Spróbuj

Zaprojektuj tę samą prostą formę z papieru i masy modelarskiej. Wskaż konieczne zmiany wynikające z materiału, nie tylko różnicę koloru powierzchni.

[13]





Faktura
powierzchni rzeźbiarskiej

Faktura powierzchni rzeźbiarskiej może być gładka, chropowata, nacinana albo złożona z wielu śladów. Wpływa na światło oraz charakter obiektu.

Zobacz i porównaj

Faktura nie jest wyłącznie ozdobą. Może podkreślać kierunek formy, ślad narzędzia lub relację między częściami.

Spróbuj

Opracuj powierzchnie dwóch podobnych brył z bezpiecznej masy szkolnej. Zachowaj wspólne oświetlenie. Kryterium: wyjaśnij, jak faktura zmienia rozkład światła i wrażenie materiału.

[13]

Rzeźba i otoczenie

Rzeźba pozostaje w relacji z otoczeniem: skalą miejsca, światłem, podłożem i drogą widza. Inaczej odbieramy ją w sali i na placu.

Zobacz i porównaj

Tło może wzmacniać kontur albo go zacierać. Ustawienie wpływa także na możliwość obejścia pracy i dostrzeżenia ważnych fragmentów.

Spróbuj

Umieść własny mały model na dwóch tłach. Porównaj czytelność i punkt widzenia. Wskaż miejsce, w którym odbiorca może bezpiecznie obejrzeć go z kilku stron.

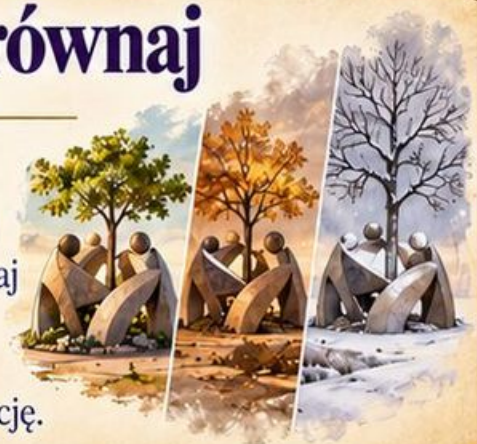
[13]



Pomnik i pamięć

Pomnik upamiętnia osobę, wydarzenie lub ideę. O jego przekazie decydują forma, umiejscowienie, symbole oraz kontekst społeczny.

Zobacz i porównaj



Odczytanie pomnika może zmieniać się w czasie. Opisuj widoczne elementy i sprawdzaj dokumentację, zamiast przypisywać wszystkim odbiorcom tę samą interpretację.

Spróbuj



Zaprojektuj niewielką formę upamiętniającą wspólne działanie klasy. Wskaż, co ma zostać zapamiętane i jak konkretny element pracy to komunikuje.

[13]

Instalacja przestrzenna

Instalacja przestrzenna organizuje elementy w określonym miejscu. Relacje między obiektami, otoczeniem i poruszającym się widzem współtworzą znaczenie.

Zobacz i porównaj

Nie trzeba traktować jej jak pojedynczej rzeźby na cokole. Ważny może być dźwięk, światło, materiał albo droga przejścia.

Spróbuj

Zaplanuj instalację z papierowych form w wyznaczonym fragmencie sali. Narysuj przebieg ruchu odbiorcy. Sprawdź stabilność elementów i pozostaw swobodne przejście.

[13] [61]





Forma kinetyczna

Forma kinetyczna wykorzystuje rzeczywisty ruch jako część swojego działania. Elementy mogą poruszać się pod wpływem powietrza, dotyku lub mechanizmu.

Zobacz i porównaj

Sposób zawieszenia i rozmieszczenie części wpływają na równowagę. Ruch nie powinien powodować niekontrolowanego zderzania się elementów z widzem.

Spróbuj

Zbuduj lekki model z papierowych kształtów zawieszonych na bezpiecznym stelażu. Sprawdź ruch przy delikatnym podmuchu. Wskaż zmianę, która poprawia stabilność i swobodę poruszania.

[13] [61]



Ceramika: kształtowanie i wypał

Ceramika powstaje przez kształtowanie materiałów takich jak glina i ich odpowiedni wypał. Samo wysuszenie gliny nie jest tym samym procesem.

Zobacz i porównaj

Przed wypałem praca wymaga właściwego przygotowania i wysuszenia. Temperatura oraz przebieg zależą od masy i technologii, nie od jednej uniwersalnej wartości.

Spróbuj

Porównaj etap miękkiej gliny, suchej pracy i gotowego wyrobu. Obsługę pieca powierz przygotowanej pracowni. Masa samoutwardzalna jest innym materiałem niż wypalona ceramika.

[17]

Forma użytkowa

Forma użytkowa jest projektowana do określonego zastosowania. Jej kształt, materiał i sposób użycia powinny odpowiadać potrzebom odbiorcy.

Zobacz i porównaj

Piękny uchwyt, który trudno chwycić, może nie spełniać zadania. Wygoda i wygląd nie muszą jednak pozostawać w sprzeczności.

Spróbuj

Zaprojektuj pojemnik na przybory. Wskaż użytkownika, sposób chwytania i odkładania narzędzi. Przetestuj papierowy model i popraw jedną konkretną trudność.

[1]









Funkcja budynku

Funkcja budynku określa, do czego jest używany. Układ pomieszczeń, wejść i komunikacji powinien wspierać działania jego użytkowników.

Zobacz i porównaj

Biblioteka, dom i hala sportowa wymagają innych relacji przestrzennych. Wygląd fasady sam nie mówi wszystkiego o działaniu wnętrza.

Spróbuj

Porównaj dwa wymyślone budynki o różnych funkcjach. Zaznacz wejście, główne pomieszczenie i drogę użytkownika. Wyjaśnij jeden wybór wynikający z przeznaczenia.

[14]

Plan i przekrój

Plan jest rzutem poziomym: pokazuje budowlę przeciętą poziomo na przyjętej wysokości. Przekrój pionowy ujawnia wysokości, relacje kondygnacji i wnętrza.

Zobacz i porównaj

To umowne przedstawienia, nie dwa dowolne widoki z góry i z boku. Linia cięcia określa, które elementy zostały przecięte.

Spróbuj

Narysuj plan prostego pokoju, a potem przekrój przez okno. Zaznacz na planie miejsce cięcia. Sprawdź, czy położenie okna zgadza się w obu rysunkach. [14]



Fasada i elewacja

Elewacja to zewnętrzna ściana budynku oraz sposób jej opracowania. Fasada oznacza zwykle szczególnie wyróżnioną elewację frontową.

Zobacz i porównaj

Porównując ściany, zwróć uwagę na wejście, rytm okien, podziały i dekorację. Nie każda elewacja musi mieć reprezentacyjny charakter.

Spróbuj

Obejrzyj dostępny budynek z dwóch stron lub na fotografiach. Wskaż elewację wejściową i porównaj ją z boczną, podając widoczne różnice bez zgadywania daty.

[14]

Konstrukcja słupowo-belkowa

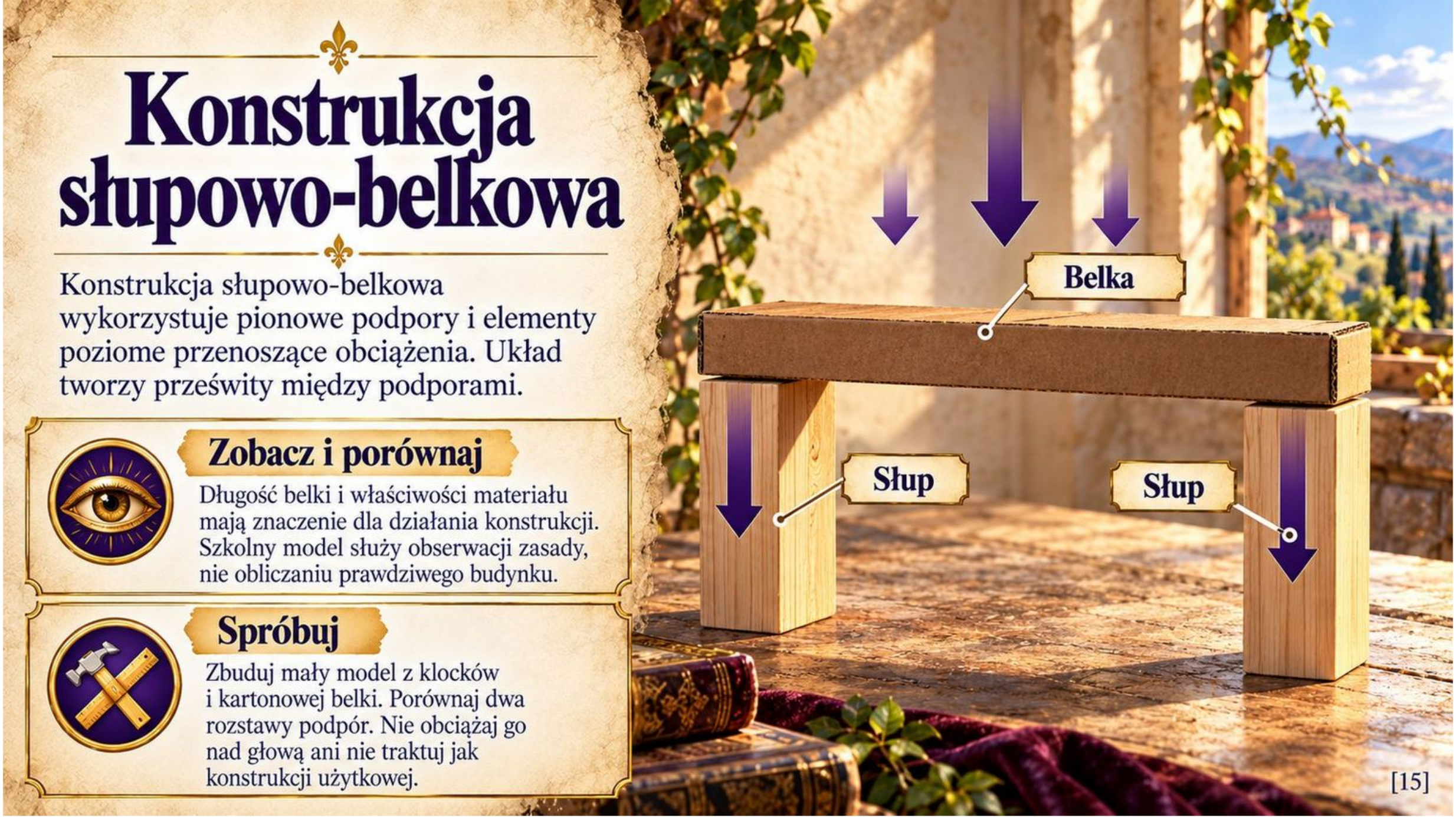
Konstrukcja słupowo-belkowa wykorzystuje pionowe podpory i elementy poziome przenoszące obciążenia. Układ tworzy prześwity między podporami.

Zobacz i porównaj

Długość belki i właściwości materiału mają znaczenie dla działania konstrukcji. Szkolny model służy obserwacji zasady, nie obliczaniu prawdziwego budynku.

Spróbuj

Zbuduj mały model z klocków i kartonowej belki. Porównaj dwa rozstawy podpór. Nie obciążaj go nad głową ani nie traktuj jak konstrukcji użytkowej.



[15]



Łuk i sklepienie

Łuk przekrywa otwór krzywoliniowym układem elementów. Sklepienie stanowi przestrzenne przekrycie pomieszczenia lub jego części.

Zobacz i porównaj

Sklepienie kolebkowe można wyobrazić sobie jako rozwinięcie kształtu łuku wzdłuż określonego kierunku. To pomoc w rozpoznawaniu, nie instrukcja budowlana.

Spróbuj

Porównaj otwór zamknięty łukiem z wnętrzem przekrytym kolebką. Zaznacz, który element widzisz w przekroju, a który obejmuje przestrzeń nad pomieszczeniem.

[15]



Kopuła

Kopuła jest sklepieniem w formie czaszy, zwykle nad przestrzenią o planie centralnym. Może mieć różne profile i odpowiednio ukształtowany układ podpór.

Zobacz i porównaj

Nie każda kopuła jest półkulą. Jej wygląd z zewnątrz nie zawsze odpowiada dokładnie kształtowi widocznemu od środka.

Spróbuj

Porównaj przekrój kopuły z przekrojem sklepienia kolebkowego. Wskaż różnicę organizacji przestrzeni. Zbuduj prosty model czaszy z papierowych pasów bez obciążeń.

[15]

Światło we wnętrzu

Światło we wnętrzu zależy od położenia otworów, źródeł sztucznych, materiałów i pory obserwacji. Współtworzy orientację oraz nastrój miejsca.

Zobacz i porównaj

Duże okno nie gwarantuje równomiernego oświetlenia całego pomieszczenia. Warto obserwować kontrasty, odbicia i miejsca utrudniające widzenie.

Spróbuj

Zrób szkic jednego wnętrza w dwóch porach dnia. Zaznacz źródło i dominujący kierunek światła. Wyjaśnij różnicę na podstawie widocznego oświetlenia. [14]





Skala człowieka w architekturze



Skala człowieka pomaga ocenić relację budynku do użytkownika. Wysokość wejścia, rytm podziałów i odległości wpływają na odczuwanie przestrzeni.



Zobacz i porównaj

Ten sam element może wyglądać inaczej bez postaci jako punktu odniesienia. Rysunkowa sylwetka powinna jednak odpowiadać przyjętej skali modelu.



Spróbuj

Narysuj dwa wejścia z tą samą sylwetką człowieka. Zmień wysokość i szerokość otworu. Opisz efekt, nie utożsamiając monumentalności z wygodą. [14]



Architektura sakralna

Architektura sakralna jest związana z praktykami religijnymi. Układ przestrzeni odpowiada tradycji, funkcji i potrzebom określonej wspólnoty.

Zobacz i porównaj

Nie oceniaj wszystkich budowli według jednego wzorca. Kierunek ruchu, miejsce zgromadzenia i światło mogą pełnić odmienne role.

Spróbuj

Porównaj dwa udokumentowane przykłady wybrane z nauczycielem. Oddziel opis formy od interpretacji religijnej. Wskaż źródło informacji o funkcji, nie tylko podobieństwo kształtu. [14]



Architektura mieszkaniowa

Architektura mieszkaniowa organizuje przestrzeń codziennego życia. Obejmuje różne typy domów i zespołów, zależne od miejsca oraz potrzeb mieszkańców.

Zobacz i porównaj

Prywatność, wspólne przestrzenie, dostęp do światła i relacja z otoczeniem mogą prowadzić do różnych rozwiązań. Nie ma jednego modelu dla wszystkich.

Spróbuj

Zaprojektuj układ małego mieszkania dla wymyślonych użytkowników. Rozdziel czynności i wskaż jedną relację między pomieszczeniami, którą uzasadniają ich potrzeby. [14]

Architektura publiczna

Architektura publiczna służy wspólnym działaniom i usługom. Muzeum, szkoła, urząd czy dworzec mają różne zadania oraz sposoby organizacji przepływu ludzi.

Zobacz i porównaj

Ważna jest czytelność wejść, orientacja i możliwość korzystania przez różnych odbiorców. Efektowny wygląd nie zastępuje analizy użytkowania.

Spróbuj

Zaplanuj wejście i główną drogę w wymyślonej bibliotece. Sprawdź, czy nowy użytkownik odnajdzie informację, salę i wyjście bez sprzecznych wskazówek.

[14]





Urbanistyka i plac

Urbanistyka zajmuje się organizacją osiedli, miast i relacji między ich częściami. Plac jest przestrzenią powiązaną z otaczającą zabudową i drogami.

Zobacz i porównaj

O funkcjonowaniu placu decydują nie tylko elewacje. Znaczenie mają przejścia, miejsca spotkań, zieleń i codzienne sposoby korzystania.

Spróbuj

Naszkicuj bezpiecznie obserwowany plac lub wymyślony plan. Zaznacz ruch i miejsca zatrzymania. Zaproponuj jedną zmianę, wyjaśniając, komu ma służyć. [14]

Projektowanie dostępnej przestrzeni

Dostępna przestrzeń pozwala różnym osobom uczestniczyć w życiu miejsca. Bariery mogą dotyczyć ruchu, widzenia, słyszenia albo rozumienia informacji.

Zobacz i porównaj

Rozwiązania trzeba rozpatrywać razem: wejście, drogę, oznaczenia i możliwość odpoczynku. Jeden dodany element nie gwarantuje dostępności całego budynku.

Spróbuj

Przejdź na szkicu drogę od wejścia do stanowiska pracy. Wskaż dwie bariery dla wymyślonych użytkowników i zaproponuj poprawki ułatwiające korzystanie z miejsca.

[1] [14] [62]





Makieta architektoniczna

Makieta architektoniczna przedstawia układ brył i przestrzeni w wybranej skali. Może badać pomysł, a nie tylko odtwarzać gotowy budynek.



Zobacz i porównaj

Najpierw określ, co chcesz sprawdzić: proporcje, relację do otoczenia, światło albo ruch. Szczegółowość modelu powinna odpowiadać temu pytaniu.



Spróbuj

Zbuduj prostą makietę z papieru i kartonu. Dodaj sylwetkę w spójnej skali. Porównaj dwa ustawienia budynku i wskaż widoczną różnicę w przestrzeni wokół.



[14]

Ochrona zabytków

Ochrona zabytków to zadanie administracji publicznej. Opieka nad zabytkiem dotyczy działań właściciela lub posiadacza, między innymi utrzymania i dokumentowania obiektu.

Zobacz i porównaj

Dawny wygląd nie uzasadnia samodzielnego czyszczenia, malowania ani napraw. Interwencje wymagają rozpoznania materiału, historii i właściwych kompetencji.

Spróbuj

Przygotuj kartę wybranego obiektu: nazwa, położenie, opis i źródło. Zaproponuj sposób popularyzacji bez ingerencji w substancję. Oddziel potwierdzone informacje od hipotez. [16]



07

Od prehistorii do średniowiecza

Obraz, budowla i znaczenie

Nauczysz się rozpoznawać formy sztuki dawnej i łączyć obserwację z kontekstem.

Prehistoria: ślad i pytanie



Starożytność: forma i funkcja



Średniowiecze: obraz i przestrzeń



Na początek

Czym różni się opis widocznej cechy od wyjaśnienia, po co powstało dzieło?

Ilustracje są interpretacjami dydaktycznymi; dzieła historyczne poznawaj także z muzealnych reprodukcji.



Ślady twórczości w prehistorii

Twórczość prehistoryczna obejmuje obrazy, ryty, niewielkie rzeźby i zdobione przedmioty. Zachowane ślady pokazują wybór materiału, kształtu oraz sposobu przedstawienia.

Nie znamy wszystkich intencji dawnych twórców. Opis śladu narzędzia jest obserwacją; przypisanie mu konkretnego rytuału wymaga osobnego uzasadnienia.

Przykład: kontur zwierzęcia można rozpoznać, choć nie potrafimy pewnie wyjaśnić znaczenia każdego towarzyszącego znaku.

Zadanie

Wybierz reprodukcję z muzealnym opisem. Zapisz dwie obserwacje i jedno pytanie. Kryterium: wyraźnie oddzielasz widoczną cechę od przypuszczenia. [71]

Malowidła jaskiniowe



Malowidła jaskiniowe łączą kontur, plamę i naturalną powierzchnię skały. Nierówność podłoża może współtworzyć wrażenie bryły zwierzęcia.

W Lascaux występują zwierzęta, znaki i rzadkie przedstawienia człowieka. Nie jest to dosłowny zapis całego otaczającego krajobrazu.

Przykład: ciemna linia grzbietu i ochrowa plama wyodrębniają sylwetkę na nieregularnej ścianie. Znaczenia takich obrazów pozostają przedmiotem badań.

Zadanie

Narysuj zwierzę na pogniecionym papierze. Wykorzystaj jeden fałd jako element formy. Kryterium: potrafisz wskazać związek konturu z podłożem. [71]



Mała plastyka paleolitu

Mała plastyka paleolitu obejmuje przenośne figurki i inne niewielkie formy. Ich materiał, skala oraz opracowanie powierzchni pomagają w analizie.

Bizon z La Madeleine został wykonany z poroża renifera. Odwrócenie głowy oraz opracowanie szczegółów pokazują związek wybranego motywu z materiałem.

Przykład: naturalny kształt podłoża może wpływać na obrys zwierzęcia. Ślady rytu i reliefu pozwalają badać sposób wykonania, nie dowodząc jednej pewnej funkcji.

Zadanie

Wybierz muzealną fotografię małej formy. Zapisz materiał, wielkość i dwie cechy opracowania. Kryterium: interpretację znaczenia wyraźnie oddzielasz od obserwacji.

[717]

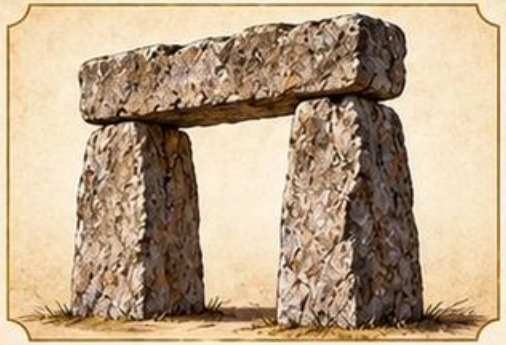


Budowle megalityczne

Budowle megalityczne wykorzystują wielkie kamienie organizowane w różne układy. Pionowe podpory i poziome nadproże tworzą czytelny schemat konstrukcyjny.

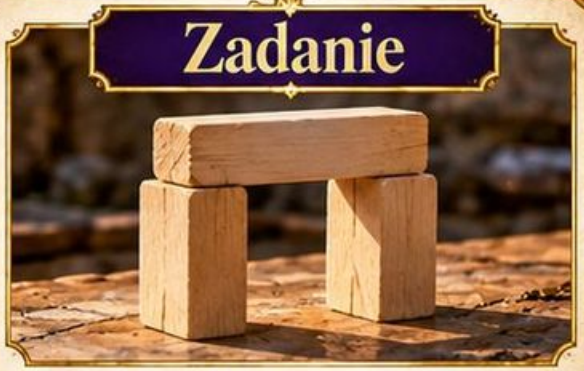


Stonehenge powstawało etapami. Układ kamieni jest powiązany z kierunkami wschodu i zachodu słońca podczsa przesileń. Nie wyjaśnia to każdej funkcji miejsca.



Przykład: dwa pionowe bloki podtrzymują trzeci, poziomy. Ciężar i sposób oparcia można opisać bez wymyślania techniki transportu wszystkich kamieni.

Zadanie



Zbuduj model z lekkich klocków. Pokaż podporę i nadproże. Kryterium: wyjaśniasz, które elementy dźwigają część poziomą; model nie udaje rekonstrukcji obrzędu.

[73]



Sztuka Mezopotamii

Sztuka Mezopotamii rozwijała się w różnych kulturach dorzecza Tygrysu i Eufratu. Nie tworzy jednego, niezmiennego stylu.

Zigguraty wiązały się z architekturą sakralną. Reliefy i rzeźby mogły podkreślać władzę, przedstawiać wydarzenia albo uczestniczyć w praktykach religijnych.

Przykład: układ postaci w pasach pozwala porządkować narrację. Wielkość figury może sygnalizować znaczenie, zamiast rzeczywistego wzrostu.

Zadanie

Przyjrzyj się udokumentowanemu reliefowi. Wskaż kierunek opowieści i wyróżnioną postać. Kryterium: uzasadniasz wniosek widocznym układem, a nie samą nazwą cywilizacji. [74]

Egipt: obraz i pismo

W sztuce egipskiej obraz i pismo często współdziałają. Inskrypcja może identyfikować postać, określać jej rolę i dopełniać przedstawienie.

Znaki hieroglificzne nie są wyłącznie dekoracją. Ich odczyt wymaga znajomości pisma, dlatego sam wygląd symbolu nie wystarcza do tłumaczenia.

Przykład: w muzealnym opisie reliefu imię oraz tytuł mogą pomagać rozpoznać osobę, której twarz została przedstawiona zgodnie z konwencją.

Zadanie

Odszukaj reprodukcję z naukowym podpisem. Oddziel część figuralną i inskrypcję. Kryterium: wskazujesz funkcję tekstu, nie dopisując własnego, rzekomego przekładu hieroglifów. [75]





Egipt: kanon postaci

Egipski kanon postaci porządkuje sposób ukazywania ciała. W wielu przedstawieniach głowa i nogi są z profilu, a barki ukazane frontalnie.

Łączenie widoków służy czytelności ważnych części ciała. Nie oznacza, że twórcy po prostu nie umieli obserwować człowieka.

Przykład: oko bywa pokazane na wprost w głowie widzianej z boku. Wielkość postaci może dodatkowo wyrażać hierarchię.

Zadanie

Naszkicuj **schemat** postaci i zaznacz zmianę kierunku widoku. Kryterium: rozpoznajesz konwencję; nie traktujesz jej jako fotografii ani reguły każdego egipskiego dzieła. [75]

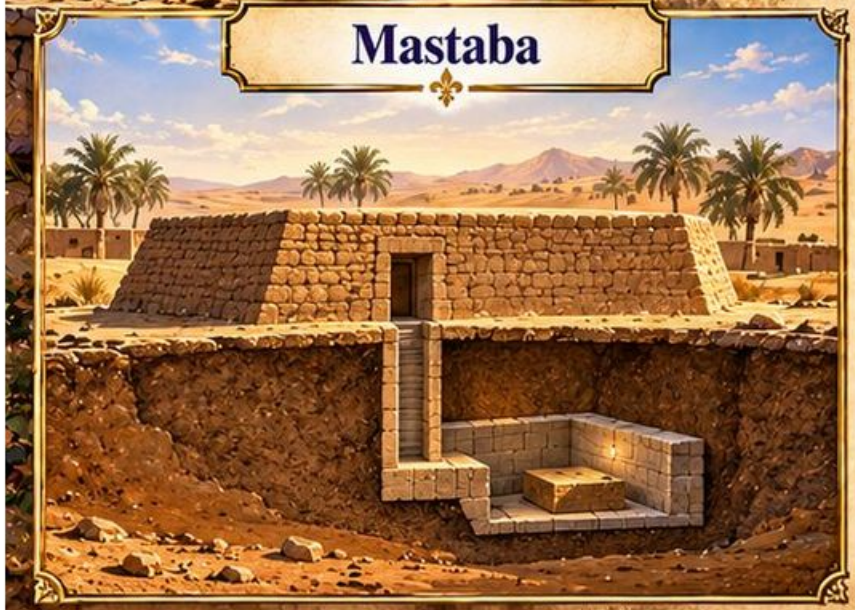
Egipt: architektura grobowa

Egipska architektura grobowa przyjmowała różne formy. Piramida, mastaba i grobowiec wykuty w skale nie są zamiennymi nazwami jednej budowli.

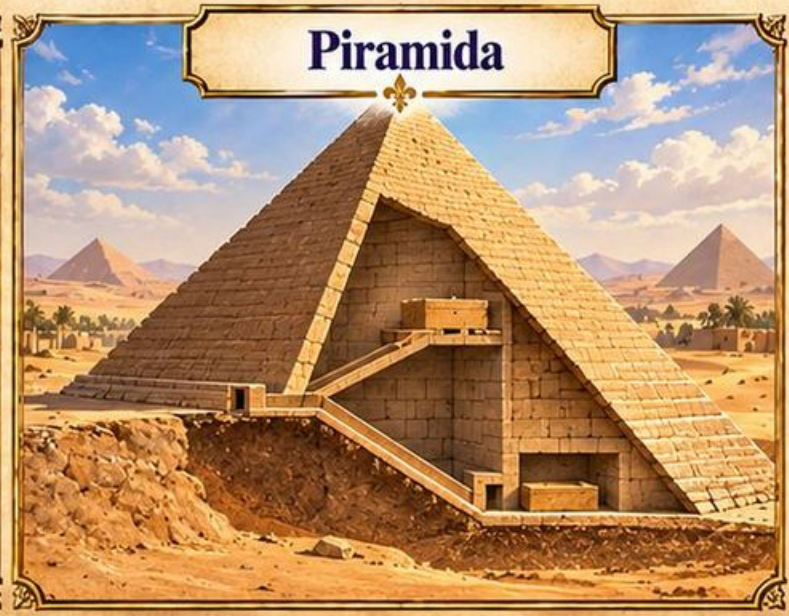
Wybór formy zależał między innymi od czasu, miejsca i pozycji zmarłego. Zespół grobowy mógł obejmować także przestrzenie związane z kultem.

Przykład: piramida ma wyraźną bryłę zewnętrzną, a grobowiec skalny może rozwijać pomieszczenia wewnątrz zbocza.

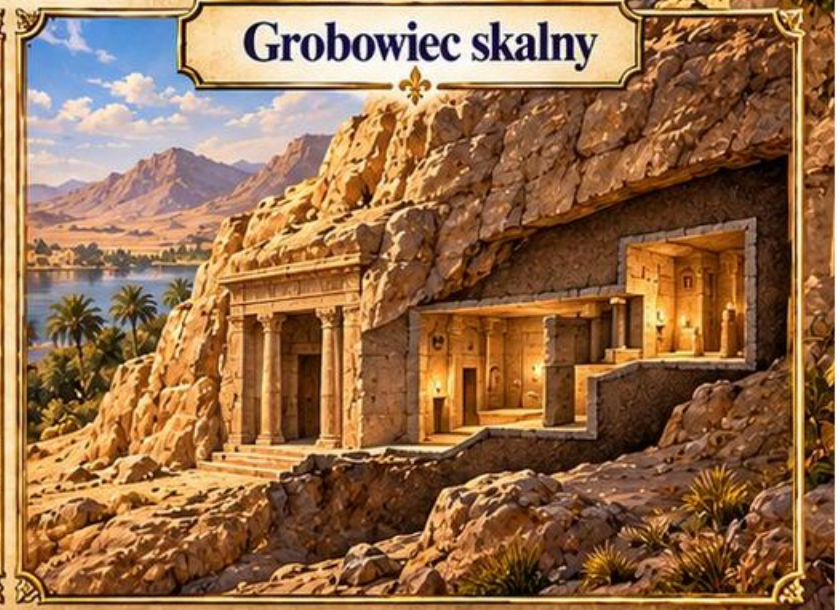
Mastaba



Piramida



Grobowiec skalny



Zadanie

Porównaj dwa schematy. Wskaż bryłę, wejście i położenie komory.
Kryterium: odróżniasz typy budowli bez dopisywania fikcyjnego planu konkretnego grobowca. [75]

Sztuka egejska

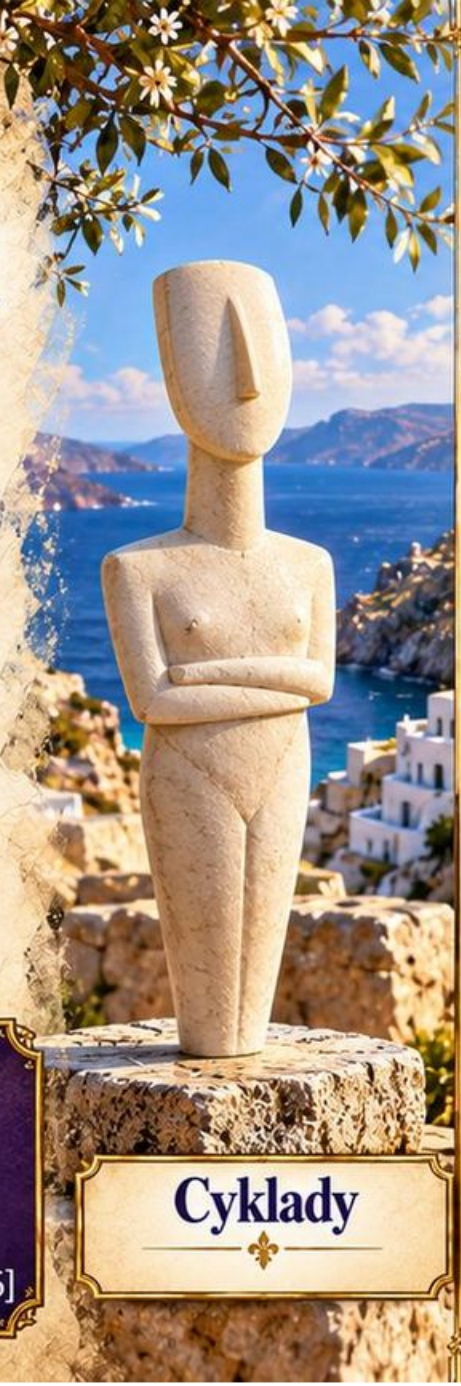
Sztuka egejska obejmuje różne tradycje epoki brązu: między innymi cykladzką, minojską i mykeńską. Łączy je region, lecz nie identyczna forma.

Na Krecie rozwijały się zespoły pałacowe i malarstwo ścienne. Mykeńskie ośrodki wyróżniały monumentalne umocnienia. Cyklady są znane również z marmurowych figurek.

Przykład: kolumna minojska może zwężać się ku dołowi, inaczej niż wiele późniejszych kolumn greckich.

Zadanie

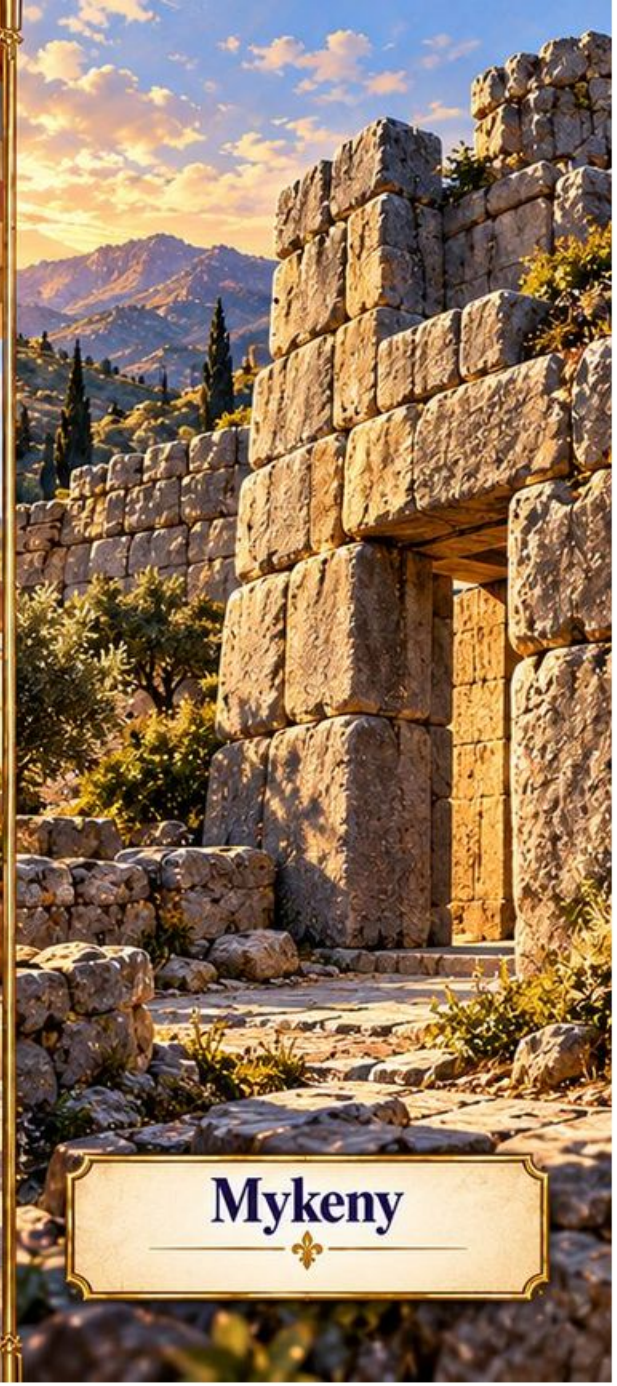
Porównaj trzy udokumentowane obiekty. Dopasuj region i materiał. Kryterium: wskazujesz konkretną różnicę, zamiast nazywać całą sztukę egejską jednym stylem. [76]



Cyklady



Kreta



Mykeny



Grecja:
porządki architektoniczne

Porządek architektoniczny obejmuje zasady budowy i dekoracji podpór oraz belkowania. Sam kształt kapitelu jest ważną wskazówką, ale nie całym systemem.

Dorycki kapitel jest prosty, joński ma woluty, a koryncki rozwiniętą dekorację liściastą. Porównuj również bazę, trzon i elementy ponad kolumną.

Przykład: podobne liście nie wystarczają do datowania budowli; antycznie formy wykorzystywano także w późniejszych epokach.

Zadanie

Naszkicuj trzy głowice i podpisz porządki. Kryterium: rozpoznajesz ich cechy, nie przypisując każdej kolumnie dokładnej daty wyłącznie na podstawie ozdoby. [77]

Grecja: świątynia i proporcje

Grecka świątynia była związana z kultem bóstwa. Jej plan i zewnętrzna kolumnada porządkowały relacje wnętrza, otoczenia oraz dróg podejścia.

Proporcje opisują stosunki wymiarów części. Rytm podpór i powtarzalność elementów pomagają zobaczyć zasadę kompozycji, nie tylko ozdobę fasady.

Przykład: oglądając kolumnadę, porównaj odstępy między podporami i relację wysokości kolumn do belkowania. Nie zakładaj jednej proporcji dla wszystkich świątyń.

Zadanie

Narysuj prosty front budowli na siatce. Kryterium: potrafisz opisać rytm i jedną relację wymiarów bez nazywania szkicu wierną rekonstrukcją zabytku. [77]





Postawa frontalna

Kontrapost

Grecja: rzeźba archaiczna i klasyczna

Archaiczne kurosy często mają frontalną postawę i wysuniętą nogę. W rzeźbie klasycznej rozwijano naturalniejsze relacje części ciała oraz rozkład ciężaru.

Kontrapost wiąże obciążenie jednej nogi ze zmianą ustawienia bioder i barków. Nie polega wyłącznie na zgięciu kolana.

Przykład: porównaj oś tułowia oraz linię miednicy w dwóch muzealnych reprodukcjach. Wskaż, gdzie ciało jest podparte.

Zadanie

Ustaw bezpiecznie manekin w dwóch pozach. Kryterium: wyjaśniasz zmianę równowagi i podparcia. Nie oceniasz wcześniejszej konwencji jako zwykłego błędu późniejszej. [77]

Grecja:
ekspresja hellenistyczna

Rzeźba hellenistyczna często rozwija dynamiczne pozy, silne emocje i złożone relacje z przestrzenią. Obejmuje także przedstawienia spokojne oraz nawiązujące do klasycyzmu.

O ekspresji decydują między innymi skręt ciała, kierunki gestów i opracowanie draperii. Nie wystarczy sam temat walki albo cierpienia.

Przykład: głęboki fałd tkaniny i ukośna oś figury mogą wzmacniać ruch, nawet gdy posąg pozostaje nieruchomy.

Zadanie

Zaznacz na szkicu dwa kierunki prowadzące wzrok. Kryterium: uzasadniasz wrażenie ruchu widoczną formą, zamiast twierdzić, że wszystkie dzieła epoki są dramatyczne. [78]



Malarstwo wazowe

Malarstwo wazowe łączy obraz z kształtem naczynia. Fryz, uchwyty i krzywizna powierzchni wpływają na układ sceny.

W technice czarnofigurowej figury są ciemne na jaśniejszym tle gliny; w czerwonofigurowej pozostają w kolorze gliny na ciemnym tle.

Przykład: ten sam gest ramienia można opracować jako ciemną sylwetkę albo jako jaśniejszą figurę z malowanym detalem.



Czarnofigurowa

Czerwonofigurowa

Zadanie

Zaprojektuj pas narracyjny na papierowym obrysie naczynia. Kryterium: obraz uwzględnia jego kształt, a podpis poprawnie rozróżnia obie techniki. [77]

Rzym: inżynieria i miasto

Rzymska architektura łączyła reprezentację z organizacją życia miasta: Drogi, mosty, akwedukty i termy odpowiadały różnym potrzebom użytkowników.

Łuki i sklepienia pozwalały kształtować rozległe przestrzenie oraz przekrycia. Ich rolę nalezy łączyć z podporami i funkcją budowli.

Przykład: arkady mogą podtrzymywać kanał akweduktu; sam widoczny rząd łuków nie jest przepływającą rzeką.

Zadanie

Naszkicuj fragment miasta z drogą, placem i budowlą publiczną. Kryterium: wyjaśniasz jedną relację funkcjonalną, zamiast tworzyć zbiór niepowiązanych pomników. [79]



Rzym: portret

Portret rzymski mógł podkreślać indywidualne rysy albo idealizować wygląd. Wybór formy wiązał się z rolą osoby i oczekiwanym przekazem.



Weryzm uwydatnia oznaki wieku, takie jak zmarszczki. Nie oznacza, że każdy rzymski wizerunek jest całkowicie wiernym zapisem wyglądu.



Przykład: porównaj opracowanie czoła, policzków i ust w portrecie starca oraz w idealizowanym wizerunku władcy.

Zadanie



Wykonaj dwa szkice tej samej wymyślonej twarzy. Kryterium: wskazujesz konkretne zmiany formy i ich możliwy wpływ na odbiór osoby, bez przypisywania fikcyjnej biografii. [79]

Weryzm

Idealizacja

Rzym: mozaika i malarstwo

Rzymskie wnętrza zdobiono między innymi mozaikami i malowidłami ściennymi. Technika wpływa na sposób budowania konturu, koloru i szczegółu.

Mozaika składa obraz z drobnych elementów. Malowidło powstaje przez nanoszenie farby na podłoże. Nie każde malowidło ścienne jest freskiem.

Przykład: w mozaice krzywa linia jest układana z kolejnych kostek; w malarstwie może być ciągłym śladem pędzla.

Zadanie

Przedstaw liść dwiema metodami: plamą farby i papierową mozaiką. Kryterium: rozpoznajesz różnicę materiału oraz sposobu tworzenia brzegu formy. [79]



Sztuka wczesnochrześcijańska

Nawa główna

Nawy boczne

Nawy boczne

Sztuka wczesnochrześcijańska korzystała z istniejących form antycznych, nadając im treści związane z nową wspólnotą religijną. Obraz pełnił funkcję symboliczną i narracyjną.

W architekturze bazylikowej wyższa nawa główna może otrzymywać światło ponad dachami naw bocznych. Układ kieruje uwagę ku części ołtarzowej.



Przykład: motyw Dobrego Pasterza przedstawia opiekuna z owcą; jego znaczenie rozpoznajemy dzięki kontekstowi chrześcijańskiemu, nie tylko sylwetce człowieka.

Zadanie

Na schemacie zaznacz nawę główną i boczne. Kryterium: łączysz cechę przestrzeni z funkcją, nie myląc bazyliki z każdym dowolnym kościołem. [710]

Bizancjum: obraz i przestrzeń

Sztuka bizantyjska łączyła obrazy religijne z architekturą i liturgią. Mozaiki, malowidła oraz ikony współtworzyły uporządkowaną przestrzeń.

Frontalność i hieratyzm mogą podkreślać uroczysty charakter przedstawienia. Złote tło działa inaczej niż pejzaż udający zwykłe otoczenie postaci.

Przykład: połysk drobnych kostek zmienia się wraz ze światłem i miejscem obserwacji. Obraz jest związany z ruchem widza we wnętrzu.

Zadanie

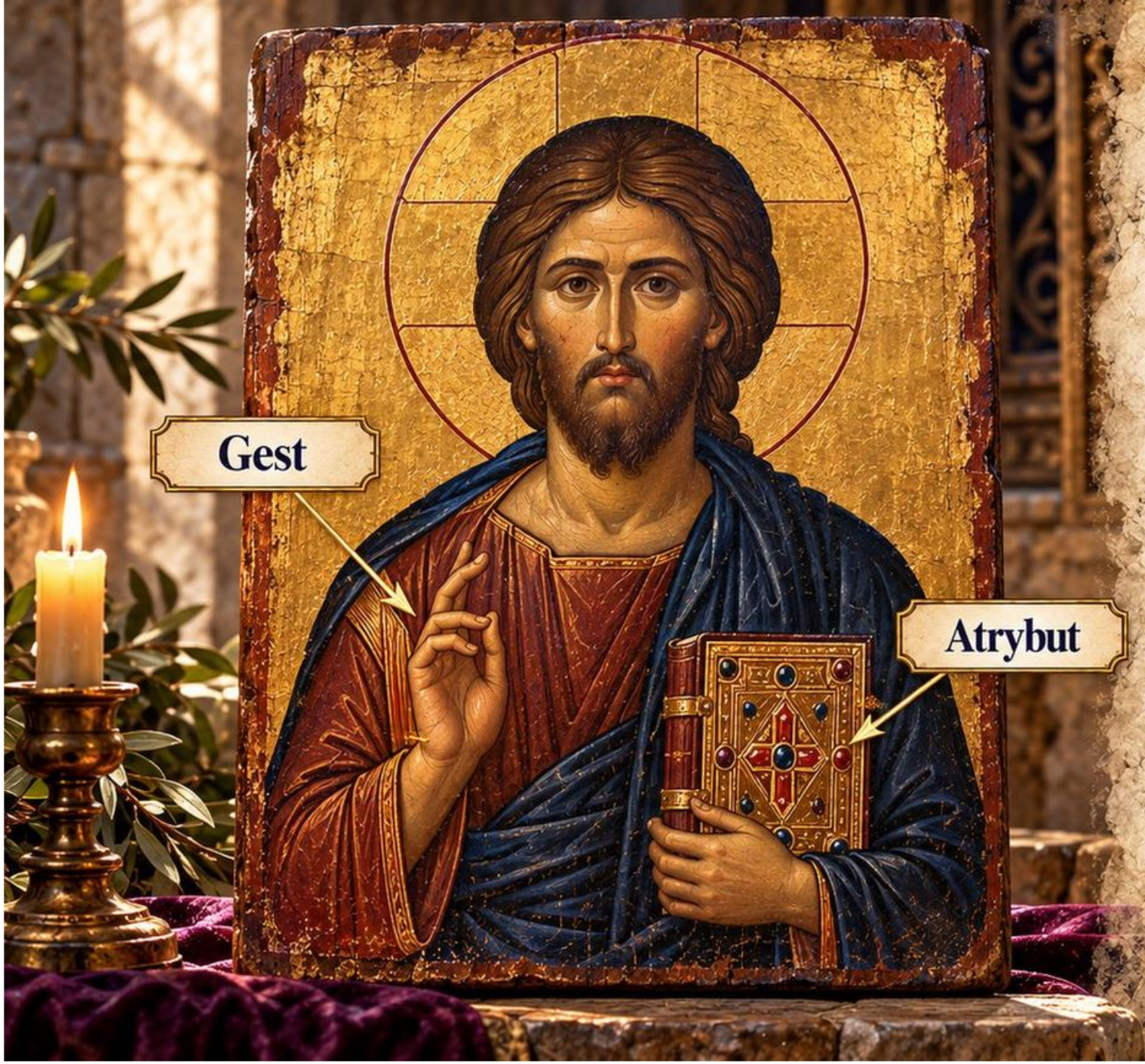
Porównaj fragment mozaiki z obrazem na desce. Kryterium: oddzielasz wspólną tematykę od różnicy materiału, techniki i sposobu odbierania powierzchni.

[711]



Mozaika

Obraz na desce



Ikona: funkcja i język

Ikona jest obrazem sakralnym związanym szczególnie z tradycjami chrześcijaństwa wschodniego. Jej język obejmuje ustalone typy postaci, gestów i atrybutów.

Rozpoznanie tematu wymaga znajomości konwencji. Podobieństwo do portretu nie wyczerpuje religijnej funkcji obrazu; nie należy traktować go wyłącznie jako dekoracji.

Przykład: gest błogosławieństwa i księga pomagają odczytać określony typ przedstawienia Chrystusa. Poszczególne realizacje mogą się różnić.

Zadanie

Odszukaj muzealny opis wybranej ikony. Wskaż dwa elementy potwierdzające temat. Kryterium: oddzielasz widoczny szczegół od objaśnienia zaczerpniętego ze źródła. [711]

Romanizm: budowla i rzeźba

Architektura romańska często wykorzystuje masywne mury, półkoliste łuki i wyraźnie zestawione bryły. Rozwiązania różnią się zależnie od miejsca i czasu.

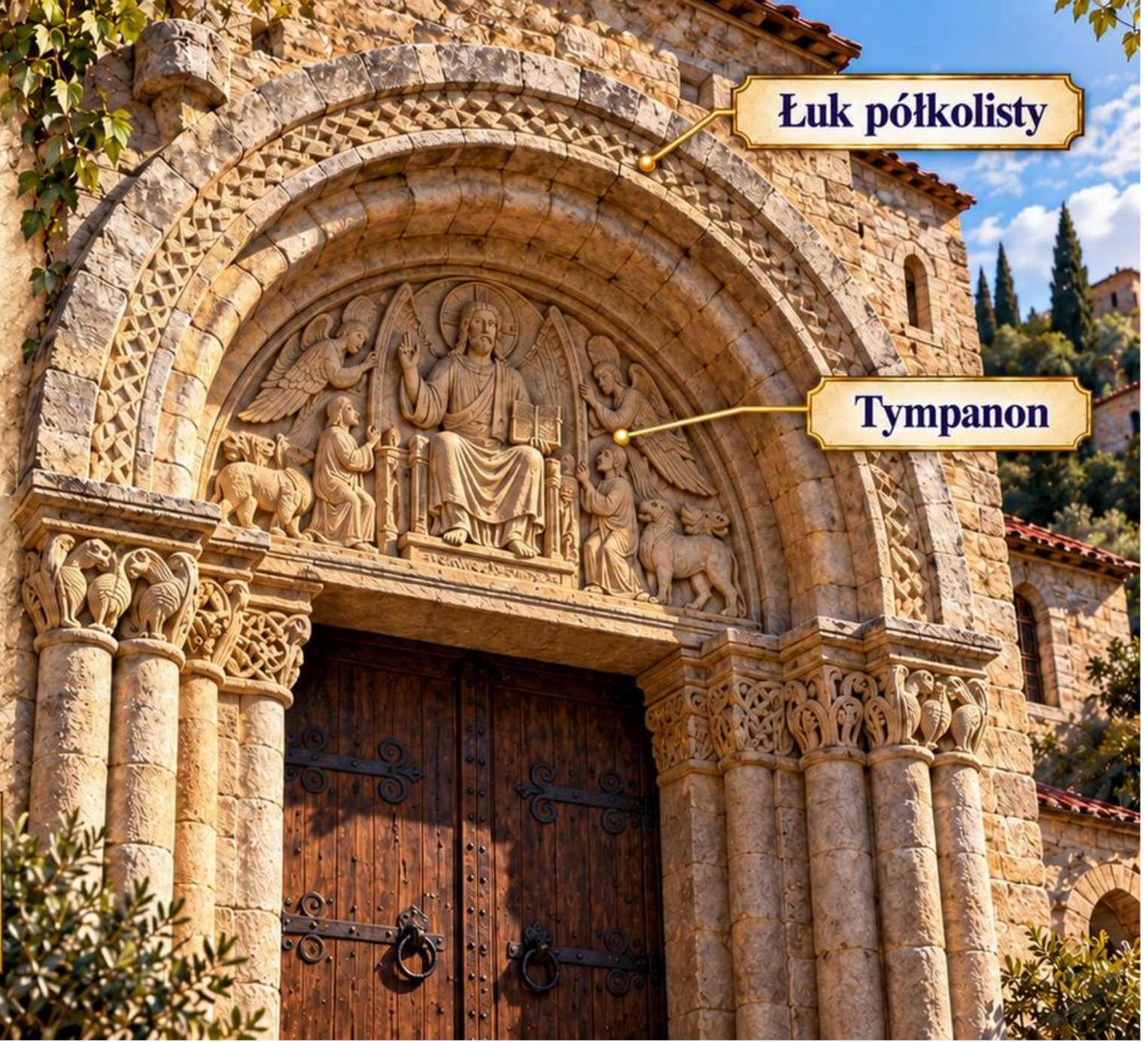
Rzeźba portalu może łączyć się z kształtem wejścia. Tympanon jest polem nad otworem, a układ postaci odpowiada jego ograniczeniom.

Przykład: półkolisty tympanon organizuje scenę inaczej niż wysoka, prostokątna tablica. Forma architektoniczna współtworzy kompozycję przedstawienia.



Zadanie

Zaprojektuj relief w półkolistym polu z papieru. Kryterium: układ wykorzystuje kształt ramy; nie określasz każdego masywnego budynku jako romańskiego bez dodatkowych danych. [712]





Gotyk: konstrukcja katedry

W gotyckiej katedrze ostre łuki, żebra sklepień i system przypór współdziałają z podporami. Nie są jedynie zestawem dekoracyjnych znaków stylu.

Przypory oraz łuki przyporowe pomagają przejmować siły boczne. Dzięki rozwiązaniom konstrukcyjnym można rozwijać wysokie wnętrza i duże okna.

Przykład: żebro sklepienia prowadzi do podpory; łuk przyporowy łączy wyżej położoną część budowli z zewnętrzną przyporą.

Zadanie

Na schemacie prześledź te połączenia. Kryterium: rozpoznajesz trzy elementy i ich relacje, zamiast tłumaczyć wysokość budowli samym zastosowaniem ostrego łuku.

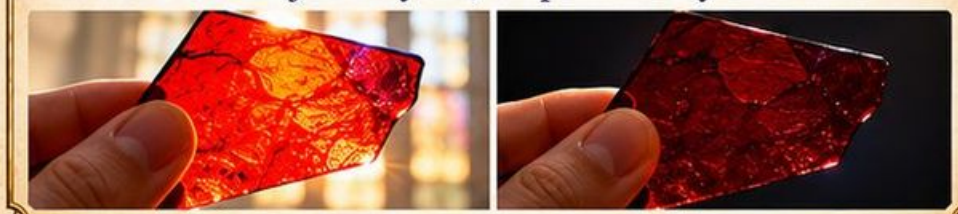
[15] [712]

Gotyk: witraż

Witraż buduje obraz z fragmentów szkła połączonych profilami. Barwne światło przechodzące przez okno staje się częścią doświadczenia wnętrza.

Kontur podziałów porządkuje formy i musi uwzględniać konstrukcję okna. Malowane detale mogą uzupełniać twarze, draperie oraz ornament.

Przykład: ta sama plama szkła wygląda inaczej w świetle przechodzącym niż oglądana na ciemnym tle. Nie działa jak zwykła, nieprzezroczysta farba.



Zadanie

Zaprojektuj papierowy model z barwnej bibuły. Kryterium: pola są czytelne pod światło, a linie podziałów tworzą przemyślaną kompozycję. [713]





Księga iluminowana

Księga iluminowana łączy ręcznie zapisany tekst z dekoracją oraz ilustracją. **Inicjał, bordiura** i miniatura pełnią odmienne role na stronie.

Inicjał wyróżnia początek tekstu; **bordiura** ujmuje pole strony; **miniatura** przedstawia scenę lub motyw. Nie każda dekoracja musi zawierać złoto.

Przykład: duża litera może prowadzić wzrok do początku fragmentu, a obraz obok objaśniać jego temat. Rękopisy powstawały także poza klasztorami.

Zadanie

Zaprojektuj inicjał własnego imienia i margines. Kryterium: dekoracja porządkuje stronę oraz pozostawia miejsce na czytelny tekst, zamiast go zasłaniać.

[714]

Średniowieczna rzeźba ołtarzowa

Średniowieczna nastawa ołtarzowa porządkuje rzeźby i obrazy wokół programu religijnego. Skrzydła mogą zmieniać widoczny układ scen.

Ołtarz Mariacki Wita Stwosza w Krakowie powstał w latach 1477–1489. W centrum otwartej nastawy znajduje się Zaśnięcie Marii.

Przykład: polichromia, złocenie i głębokie fałdy szat współdziałają ze światłem. Wrażenie ruchu wynika z formy, choć figury pozostają nieruchome.



Nastawa otwarta

Nastawa zamknięta

Zadanie

Porównaj muzealne fotografie otwartej i zamkniętej nastawy. Kryterium: wskazujesz zmianę programu widocznych scen; nie mylisz nastawy z samym stołem ołtarzowym.

[715]

Zabytki średniowieczne w Polsce

Zabytki średniowieczne w Polsce pokazują różnorodność materiałów, warsztatów i funkcji. Dzisiejszy wygląd bywa wynikiem późniejszych przebudów oraz konserwacji.

Kolegiata w Tumie jest przykładem architektury romańskiej. Ołtarz Mariacki w Krakowie reprezentuje późnogotycką rzeźbę, związaną z konkretną przestrzenią kościoła.

Przykład: kamienny mur i drewniana, polichromowana figura wymagają innych pytań o materiał oraz sposób wykonania. Jeden styl nie oznacza jednej techniki.



Zadanie

Opracuj kartę zabytku ze swojej okolicy: nazwa, miejscowość, czas, materiał i źródło. Kryterium: zaznaczasz przebudowy oraz informacje niepewne.

[715] [716]



Jak porównywać sztukę dawną

Porównanie sztuki dawnej zacznij od wspólnych pytań: materiał, forma, funkcja, czas i miejsce. Dopiero potem formułuj wniosek.

Podobny motyw nie musi mieć identycznego znaczenia. Różne rozwiązania mogą odpowiadać innym potrzebom, odbiorcom i praktykom kulturowym.

Przykład: kamienna figura władcy i obraz sakralny mogą wyróżniać postać frontalnym ustawieniem, ale pełnić odmienne funkcje w swoim otoczeniu.

Zadanie

Wybierz dwa opisane obiekty. Zapisz jedno podobieństwo i dwie różnice.
Kryterium: każdy sąd odwołuje się do cechy dzieła lub sprawdzonej informacji. [1] [75] [711]

08

Od renesansu do XIX wieku

Człowiek, światło i zmiana

Poznasz różne sposoby przedstawiania świata: od studiów proporcji po eksperymenty z barwą.

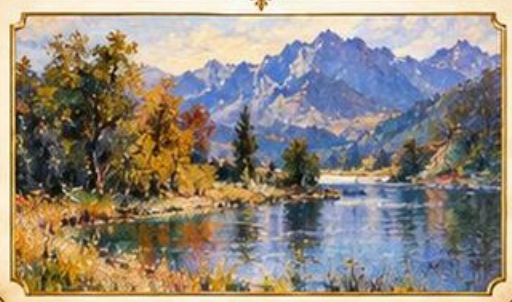
Renesans i manieryzm



Barok i klasycyzm



Sztuka XIX wieku



Na początek

Wybierz dwa obrazy z różnych epok. Jakie pytanie pomoże porównać je dokładniej niż samo rozpoznanie tematu?



Renesans: humanizm i sztuka

Renesans rozwijał zainteresowanie antykiem, ludzkim ciałem i poznawaniem świata. Humanizm sprzyjał studiowaniu tekstów, historii oraz możliwości człowieka.

Mecenasi zamawiali dzieła religijne i świeckie. Obserwacja natury oraz dawne wzorce mogły współistnieć w jednym zamówieniu.

Przykład: studium postaci łączy badanie anatomii z poszukiwaniem harmonijnych proporcji, a nie wyłącznie z kopiowaniem starożytnej rzeźby.

Wybierz udokumentowane dzieło renesansowe. Wskaż jeden ślad obserwacji natury i jeden element związany z funkcją zamówienia.

Kryterium: łączysz widoczną cechę z informacją ze źródła, zamiast opierać rozpoznanie wyłącznie na stroju postaci.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [81]



Perspektywa renesansowa

Perspektywa linearna pozwala konstruować iluzję głębi za pomocą uporządkowanych kierunków. W renesansie stała się ważnym narzędziem przedstawiania przestrzeni.

W modelu z jednym punktem zbiegu równoległe krawędzie biegnące prostopadle w głąb obrazu spotykają się na linii horyzontu.

Przykład: posadzka prowadzi wzrok ku środkowi krużganka. Pionowe podpory pozostają pionowe, a poprzeczne krawędzie posadzki poziome.

Zaznacz horyzont i punkt zbiegu na schemacie. Przedłuż trzy krawędzie skierowane w głąb.

Kryterium: wybrane linie dochodzą do tego samego punktu. Nie przedłużasz do niego wszystkich linii, niezależnie od ich kierunku.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [82]



Portret renesansowy

Portret renesansowy przedstawia podobieństwo osoby, ale także buduje jej publiczny wizerunek. Strój, gest, przedmioty i kadr współtworzą znaczenie.

Profil może przywoływać wygląd medalu; ujęcie trzy czwarte pokazuje więcej twarzy i relację postaci z otoczeniem.

Przykład: książka w dłoni może wskazywać zainteresowania lub pozycję, jeśli takie odczytanie potwierdza dokumentacja konkretnego portretu.

Zaprojektuj dwa portrety tej samej wymyślonej osoby: profilowy i w ujęciu trzy czwarte. Zachowaj podobieństwo oraz jeden świadomie dobrany atrybut.

Kryterium: wyjaśniasz wpływ kadru i gestu, a przypuszczenie o charakterze oddzielasz od informacji, którą rzeczywiście przekazuje obraz.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [83]



Rzeźba renesansowa

Rzeźba renesansowa ponownie podejmowała antyczne wzorce ciała i postawy. Artyści badali ciężar, równowagę, anatomię oraz relację figury z przestrzenią.

Kontrapost wiąże oparcie ciężaru na jednej nodze ze zmianą ustawienia bioder i barków. Nie oznacza dowolnego skręcenia całej sylwetki.

Donatello pracował w różnych materiałach i rozwijał także relief, w którym niewielka głębokość mogła sugerować rozległą przestrzeń.

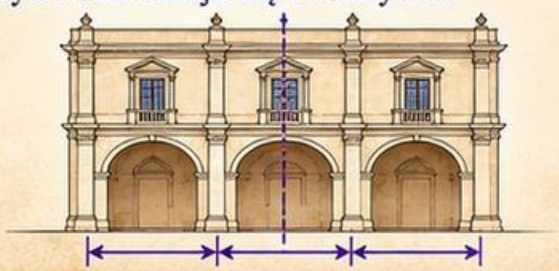
Ustaw bezpieczny model postaci w dwóch pozach: równomiernej i z obciążeniem jednej nogi. Naszkicuj linię barków oraz bioder.

Kryterium: wskazujesz zależność między podparciem i ułożeniem ciała, nie tylko zmianę pozycji ręki.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [84]

Architektura renesansowa

Architektura renesansowa nawiązywała do antycznych porządków, łuków i zasad proporcji. Ważne były czytelne podziały, rytm oraz relacje części budynku.

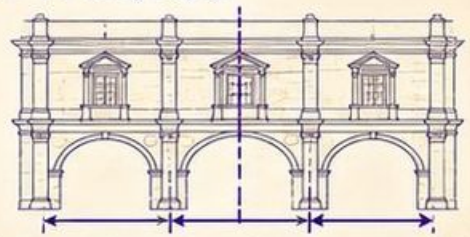


Symetria porządkuje fasadę, ale samo jej występowanie nie wystarcza do określenia stylu. Sprawdzaj także detal i kontekst powstania.

Przykład: powtarzające się arkady mogą wiązać kondygnacje dziedzińca w spójną całość, a gzymsy podkreślać poziome podziały.



Naszkicuj fasadę z osią oraz trzema powtarzalnymi przęsłami. Dobierz wielkość otworów do całej bryły.



Kryterium: umiesz wskazać rytm, proporcję i klasyczny detal; nie sprowadzasz analizy do stwierdzenia, że budynek jest ozdobny.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [85]

Renesans w Polsce

Renesans na ziemiach polskich rozwijał się dzięki mecenatowi oraz kontaktom artystów i warsztatów. Nowe formy dostosowywano do miejscowych budowli i potrzeb.

Dziedziniec zamku na Wawelu w Krakowie jest przykładem renesansowej przebudowy rezydencji królewskiej w XVI wieku.

Kamienne krużganki mają dwie kondygnacje arkadowe oraz wyższą kondygnację kolumnową pod okapem. Ich różnice są ważne dla rytmu całego dziedzińca.

Odszukaj fotografię dziedzińca w źródle muzealnym. Porównaj rozwiązanie dolnych poziomów z najwyższym.

Kryterium: opisujesz konkretną różnicę konstrukcji i proporcji. Nie zakładasz, że wszystkie piętra są identycznymi kopiami włoskiego wzoru.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[86]

Manieryzm

Manieryzm świadomie przekształcał wypracowane wzorce. Wydłużenie sylwetek, złożone pozy i nieoczywista przestrzeń mogły podkreślać kunszt oraz napięcie.

Nie każda deformacja jest manierystyczna. Rozpoznanie wymaga związku między rozwiązaniem formalnym a czasem, środowiskiem i zamysłem dzieła.

Przykład: figura o wydłużonych proporcjach i skręconym układzie może kierować wzrok po skomplikowanej osi zamiast stabilnie wypełniać centrum.

Porównaj dwa własne szkice postaci: o spokojnych proporcjach i świadomie wydłużony. Zmieniaj formę, zachowując czytelność gestu.

Kryterium: uzasadniasz efekt przekształcenia bez oceniania jednego rozwiązania jako poprawnego, a drugiego jako błędu.



Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [87]

Barok: ruch i światło

W wielu dziełach barokowych ruch i światło organizują opowieść. Diagonale, gesty oraz kontrast jasności kierują uwagę na wybraną sytuację.

Dynamika nie wymaga przedstawienia biegu. Może wynikać z układu postaci, draperii i spojrzeń, nawet gdy scena pozostaje nieruchoma.

Przykład: ukośny promień wydobywa dłoń i twarz z ciemnego otoczenia, łącząc ważne elementy w ciąg.





Ułóż scenę z trzech prostych figur. Zrób dwa szkice: przy równym oświetleniu i z jednym wyraźnym akcentem światła.

Kryterium: potrafisz wskazać zmianę drogi patrzenia. Nie utożsamiasz całego baroku z jednym, zawsze dramatycznym sposobem malowania.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [88]

Barok: malarstwo religijne



Religijne malarstwo barokowe mogło wzmacniać przeżycie sceny przez bliskość postaci, gest oraz światło. Forma pozostawała związana z miejscem i zamówieniem.



Obraz ołtarzowy oglądano w określonym wnętrzu. Wysokość umieszczenia i droga widza wpływały na kompozycję oraz czytelność.



Przykład: wyraźny gest skierowany ku górze może połączyć grupę ziemską z jasną strefą nad nią, budując religijną narrację.



Na schemacie fikcyjnej kompozycji zaznacz główne spojrzenia i akcent światła. Wyjaśnij, jak łączą części obrazu.



Kryterium: odróżniasz widoczny zabieg od informacji o wierzeniach i funkcji, którą trzeba sprawdzić w źródle.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [88]







Barok: portret i reprezentacja

Portret reprezentacyjny ukazuje osobę poprzez pozę, strój, otoczenie i oznaki pozycji. W baroku często służył podkreśleniu rangi zamawiającego.

Kolumna, draperia lub rozbudowany gest mogą wzmacniać uroczystość wizerunku. Ich znaczenie zależy od konkretnej osoby oraz kontekstu.

Przykład: pełna sylwetka zajmuje więcej przestrzeni niż popiersie i pozwala włączyć ubiór oraz sposób stania do przekazu.

Zaprojektuj portret wymyślonej osoby odpowiedzialnej za klasową wystawę. Dobierz dwa atrybuty wynikające z tej funkcji.

Kryterium: wyjaśniasz każdy wybór obrazem i zadaniem postaci, zamiast dopisywać jej rzeczywiste tytuły lub historyczną biografię.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[88]



Barok: martwa natura

Martwa natura przedstawia przedmioty, lecz ich dobór i układ mogą rozwijać dodatkowy temat. W baroku spotykamy zarówno bogactwo materii, jak refleksję nad przemijaniem.

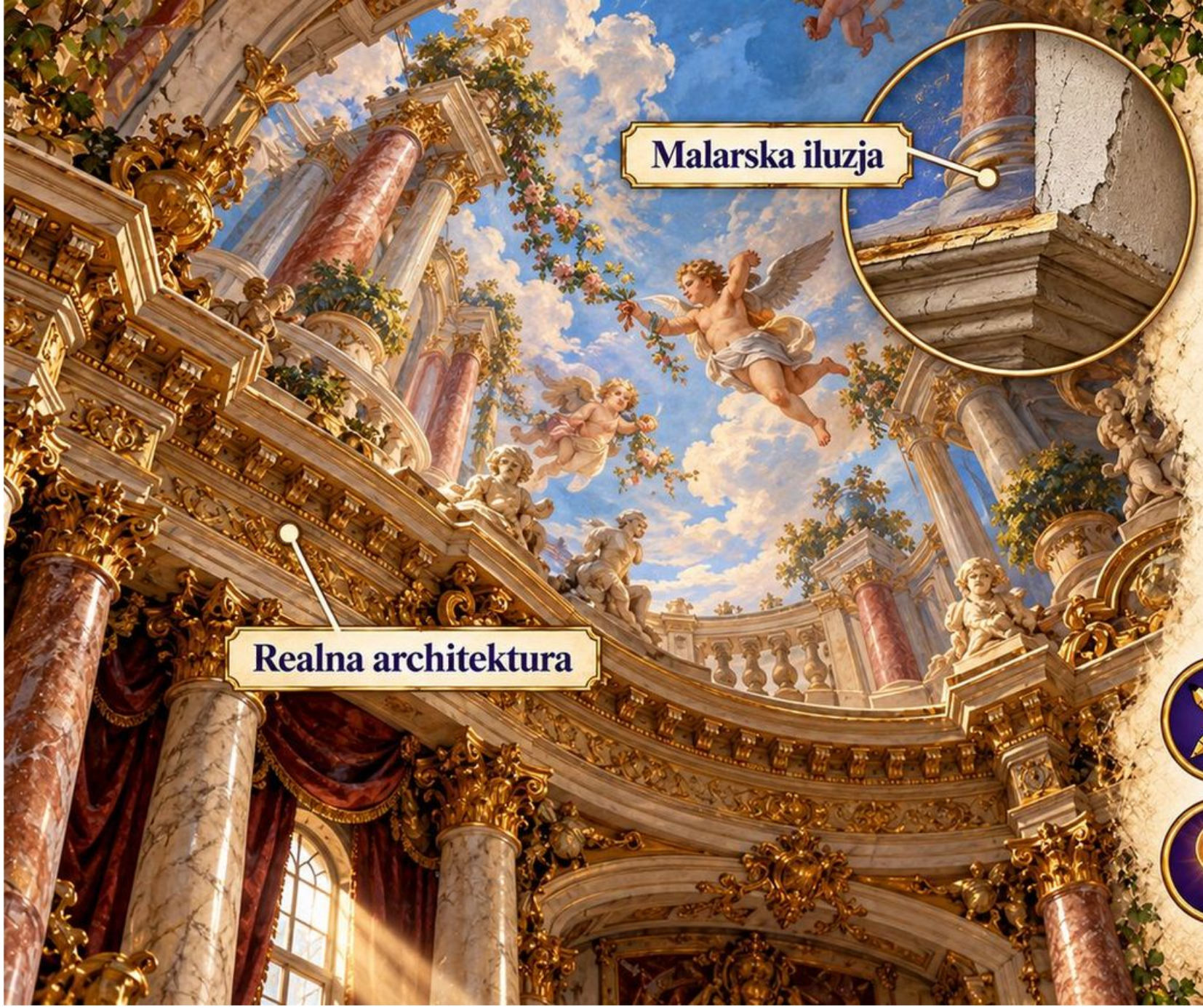
Symbolicznego odczytania nie należy narzucać każdemu obiektowi. Sprawdzaj dokumentację obrazu, powiązania przedmiotów i tradycję przedstawienia.

Przykład: zegar obok więdnącego kwiatu może wspierać temat upływu czasu, jeśli kontekst konkretnego dzieła uzasadnia taki związek.

Ułóż własną martwą naturę o przemijaniu bez czaszki. Wybierz trzy przedmioty i narysuj ich układ.

Kryterium: uzasadniasz zamierzony przekaz własnej pracy, a interpretując dzieło historyczne, wyraźnie oddzielasz hipotezę od potwierdzonej informacji.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [88]



Barok: architektura i iluzja

Barokowe wnętrze może łączyć architekturę, rzeźbę i malarstwo w jeden efekt przestrzenny. Światło oraz dekoracja prowadzą widza przez kolejne strefy.

Iluzjonistyczne malowidło może pozornie przedłużać realną architekturę. Działa z określonego punktu obserwacji, a nie identycznie z każdego miejsca.

Przykład: namalowane kolumny i otwarte niebo na sklepieniu sprawiają wrażenie przestrzeni ponad rzeczywistym wnętrzem.

Zaprojektuj

na papierze fragment ściany przechodzący w pozorne okno. Zaznacz granicę rzeczywistej powierzchni i namalowanego widoku.

Kryterium:

wyjaśniasz mechanizm złudzenia. Dekoracyjne bogactwo opisujesz osobno od konstrukcji, zamiast traktować je jako tę samą cechę.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [88]



Barok w Polsce

Barok w Polsce obejmował różne zamówienia religijne, dworskie i świeckie. Odczytanie dzieła wymaga połączenia formy z funkcją oraz historią miejsca.

Elewacje pałacu w Wilanowie tworzą rozbudowany program sławiący Jana III i ród Sobieskich przez odwołania do historii oraz mitologii.

Rytm półkolumn, pilastrów i łuków porządkuje rzeźby, reliefy oraz dekoracje malarskie. Bogactwo detalu współpracuje z układem elewacji.

Obejrzyj dokumentację muzealną. Wybierz jeden detal i sprawdź jego temat, zanim zaproponujesz interpretację.

Kryterium: podajesz zarówno widoczną formę, jak informację o programie dekoracji; samej obecności złota nie uznajesz za pełną analiżę.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [89]

Rokoko

Rokoko rozwinęło wyrafinowany ornament i swobodną asymetrię. Szczególnie silnie zaznaczyło się w wystroju wnętrz, meblach oraz rzemiośle artystycznym XVIII wieku.

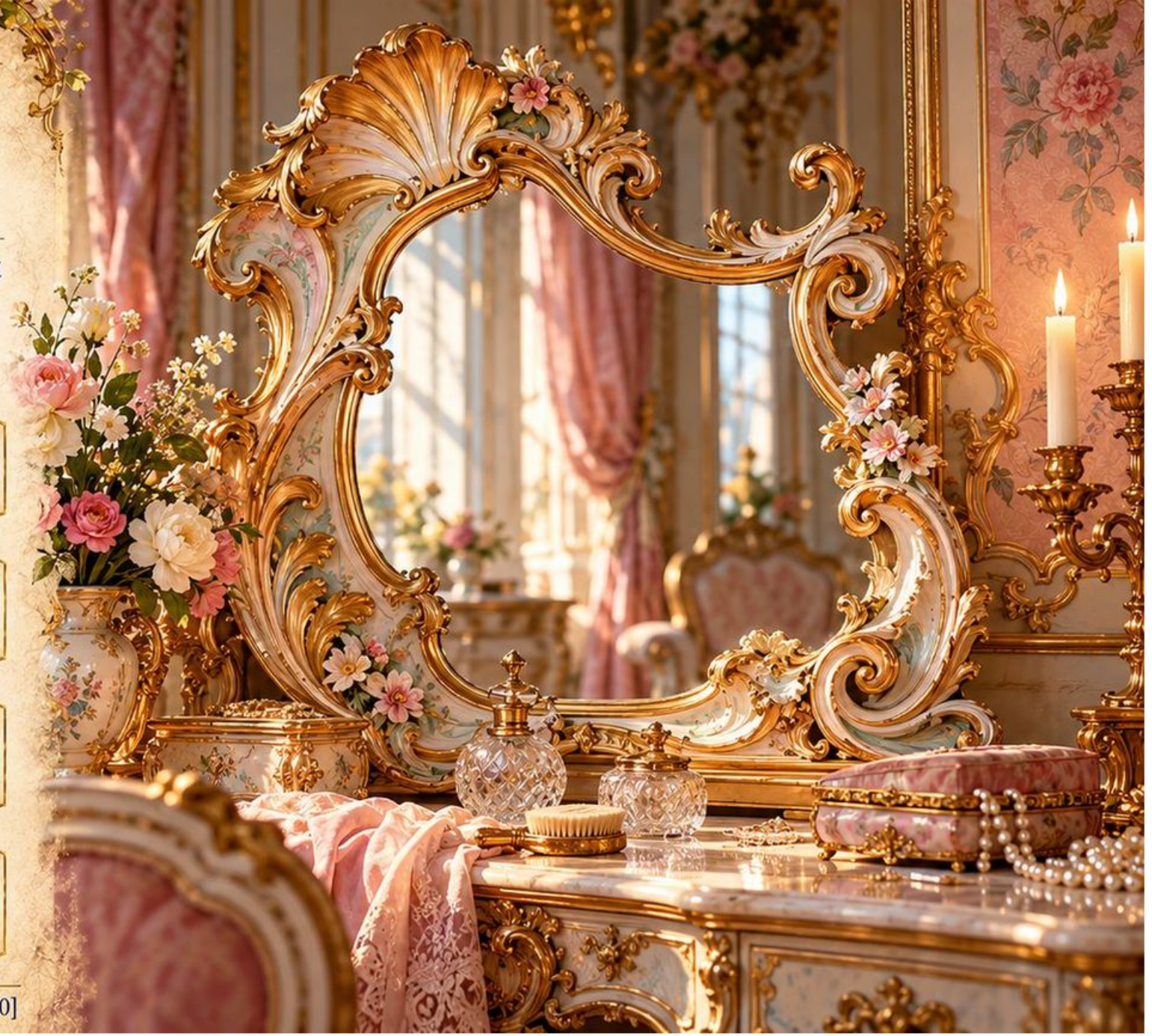
Motywy muszli i roślin oraz linie przypominające litery C i S mogły łączyć ramę, ścianę i wyposażenie w lekki układ.

Przykład: asymetryczny ornament zwierciadła nie musi mieć identycznych połówek, choć nadal tworzy wizualnie spójną całość.

Zaprojektuj obramienie małego lustra z dwoma różnymi stronami. Powtórz wybrany rytm linii, zamiast odbijać cały wzór.

Kryterium: rozpoznajesz asymetrię i relację ornamentu z przedmiotem. Pastelowego koloru nie traktujesz jako samodzielnego dowodu stylu.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [810]





Klasycyzm: wzorce antyczne

Klasycyzm odwoływał się do sztuki starożytnej Grecji i Rzymu. Badanie zabytków, podróże i publikacje archeologiczne współtworzyły nowe zainteresowanie dawnymi wzorcami.

Czytelne podziały, proporcje i uporządkowana kompozycja mogły wyrażać powagę lub ideały obywatelskie. Dawny motyw otrzymywał nową funkcję.

Przykład: antyczny portyk wykorzystany przy nowożytnym budynku nie jest starożytnym obiektem, lecz świadomym nawiązaniem.

Porównaj dokumentację starożytnej świątyni i klasycystycznej fasady. Wskaż element wspólny oraz różnicę zastosowania.

Kryterium: rozróżniasz czas powstania, źródło inspiracji i funkcję. Podobieństwo kolumn nie oznacza identycznej historii obu budowli.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [811]

Klasycyzm w Polsce

Klasycyzm w Polsce był związany między innymi z mecenatem Stanisława Augusta. Architektura i dekoracja mogły wyrażać program władcy oraz idee epoki.

Pałac na Wyspie w Łazienkach Królewskich przekształcono z wcześniejszego pawilonu barokowego w klasycystyczną rezydencję.

Domenico Merlini i Jan Chrystian Kamsetzer uczestniczyli w tej przemianie. Dzisiejszą bryłę należy czytać jako wynik historii przebudów.

Odszukaj muzealny opis pałacu. Porównaj portyk i poziome podziały z fotografią, a następnie wskaż funkcję rezydencji.

Kryterium: łączysz formę z kontekstem zamówienia i nie zakładasz, że cały budynek powstał jednorazowo w jednym stylu.



Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [812]



Romantyzm: natura i emocje

Romantyzm podkreślał wyobraźnię, uczucie i indywidualne doświadczenie. Natura mogła być przestrzenią zachwytu, niepokoju albo spotkania z siłą przekraczającą człowieka.

Mała sylwetka wobec rozległego pejzażu zmienia relację skali. Burzowe niebo, mgła i światło współtworzą odczucie, zamiast jedynie opisywać pogodę.

Przykład: samotny wędrowiec na tle gór może skłaniać do refleksji nad własnym miejscem w świecie; nie wyznacza jednej obowiązkowej reakcji.

Naszkicuj ten sam pejzaż jako spokojny i niepokojący. Zmień światło oraz stosunek wielkości człowieka do otoczenia.

Kryterium: wskazujesz konkretny środek wyrazu i dopuszczasz różne uzasadnione odczucia odbiorców.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [813]

Romantyzm w Polsce

Romantyczny sposób odczuwania pojawiał się również w malarstwie polskim. Pamięć historyczna i los jednostki mogły splatać się w jednym wizerunku.

Henryk Rodakowski namalował *Portret generała Henryka Dembińskiego* w 1852 roku, techniką olejną na płótnie. Dzieło znajduje się w Muzeum Narodowym w Krakowie.

Zamyślona poza, ciemna tonacja i rozświetlona twarz współtworzą psychologiczny charakter obrazu. W tle widoczna jest scena bitwy.

Obejrzyj reprodukcję w muzealnym źródle. Wskaż dwie cechy budujące napięcie między działaniem wojennym a zatrzymaniem postaci.

Kryterium: opierasz interpretację na formie i udokumentowanym kontekście, nie przedstawiając obrazu jako fotografii wydarzenia.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [814]



Realizm: codzienność i praca

Realizm XIX wieku kierował uwagę ku **współczesnemu** życiu, codziennym zajęciom i pracy. Wybór zwykłych bohaterów mógł podważać hierarchię tematów malarskich.

Obserwacja nie usuwa autorskich decyzji, Kadr, skala postaci, faktura i kompozycja nadal kształtują wypowiedź artysty.

Przykład:

trud pracy można podkreślić pochyloną postawą, powtarzanym gestem i ciężarem narzędzia, bez dodawania heroicznego kostiumu.

Zaprojektuj

scenę współczesnej codziennej pracy. Wybierz jeden gest oraz szczegół otoczenia wyjaśniający sytuację.

Kryterium:

pokazujesz konkretną czynność i świadomą organizację obrazu. Nie utożsamiasz realizmu z mechaniczną kopią ani oceną wartości przedstawionych osób.



Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[815]

Malarstwo historyczne w Polsce

Malarstwo historyczne przedstawia przeszłość z perspektywy późniejszego artysty. Selekcja postaci, gestów i symboli nadaje wydarzeniu określoną interpretację.

Jan Matejko ukończył *Bitwę pod* Grunwaldem w 1878 roku, malując olejem na płótnie. Dzieło należy do Muzeum Narodowego w Warszawie.

Obraz odnosi się do bitwy z 1410 roku, lecz powstał w epoce zaborów. Łączy historyczny temat z potrzebą podtrzymywania pamięci narodowej.



Porównaj

Porównaj datę przedstawionego wydarzenia i datę namalowania. W reprodukcji muzealnej znajdź jeden element podporządkowany narracji.

Kryterium:

odróżniasz źródło do poznania wydarzenia od źródła do poznania dziewiętnastowiecznej pamięci o nim.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[816]





Impresjonizm: światło i chwila

Impresjoniści badali zmienność światła i barwy, często w plenerze. Widoczna, dzielona plama pozwalała sugerować wrażenie zamiast wykańczać każdy detal.

Ważnym tematem były także nowoczesne miasto i codzienne życie. Nie każdy obraz impresjonistyczny powstawał wyłącznie szybko lub na zewnątrz.



Przykład:

fragment rzeki zmienia się przez barwne odbicia, choć układ brzegu pozostaje ten sam.



Obserwuj

bezpieczne miejsce o dwóch porach. Wykonaj dwa małe szkice barwne, zachowując kadr i zmieniając zauważone relacje światła.



Kryterium:

potrafisz wskazać różnice plam oraz ich sąsiedztwa. Samego rozmazania konturów nie uznajesz za metodę.



Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[817]



Postimpresjonizm: różne drogi

Postimpresjonizm obejmuje różne drogi artystów wychodzących poza doświadczenia impresjonizmu. Nie był jednym wspólnym sposobem malowania ani jednolitą grupą.

Paul Cézanne badał budowę formy i relacje przestrzenne. Vincent van Gogh rozwijał ekspresję koloru oraz wyrazisty rytm pociągnięć pędzla.

Przykład dydaktyczny:

tę samą grupę przedmiotów można uporządkować płaszczyznami albo ożywić kierunkowym, emocjonalnym śladem.

Wykonaj dwa szkice jednego układu.

W pierwszym podkreśl konstrukcję brył, w drugim rytm i kontrast barw.

Kryterium:

nazywasz różnicę celu oraz sposobu działania. Nie przypisujesz wszystkim postimpresjonistom jednej recepty ani identycznego światopoglądu.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [818]

Symbolizm

Symbolizm poszukuje obrazu dla idei, emocji i doświadczeń wewnętrznych. Może zestawiać realne formy z wyobraźnią, snem lub odniesieniem do mitu.

Symbol nie działa jak znak o jednym stałym znaczeniu. Odczytanie zależy od kontekstu dzieła, tradycji i relacji widocznych elementów.

Przykład dydaktyczny: zamknięta brama w pustym krajobrazie może sugerować granicę lub niedostępność, ale sama nie potwierdza konkretnej biografii bohatera.

Zaprojektuj obraz pojęcia oczekiwania bez dosłownego napisu. Dobierz kolor, przestrzeń i jeden powracający motyw.

Kryterium: uzasadniasz własny zamysł, a przy dziele historycznym dopuszczasz niepewność i sprawdzasz źródła interpretacji.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [819]





Secesja: linia i ornament

Secesja dążyła do powiązania sztuk pięknych i użytkowych. Linia, ornament oraz material mogły łączyć wnętrze, meble, grafikę i architekturę.

Często wykorzystywano motywy roślinne i płynne krzywizny, lecz istniały też odmiany bardziej geometryczne. Nie ma jednego ornamentu właściwego wszystkim środowiskom.

Przykład: kształt łodygi może powtarzać się w balustradzie i oprawie lampy, organizując całe wnętrze.

Zaprojektuj niewielki zestaw: okładkę, uchwyt i wzór tkaniny. Połącz je wspólną zasadą linii, nie identycznym rysunkiem.

Kryterium: dostosowujesz motyw do funkcji każdego przedmiotu. Ozdoba nie powinna uniemożliwiać wygodnego korzystania z projektu.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [820]



Rzeźba XIX wieku

Rzeźba XIX wieku obejmuje wiele postaw: pomnikową reprezentację, badanie ruchu i eksperyment z powierzchnią. Materiał oraz etapy wykonania wpływają na ostateczny efekt.

Model gliniany, odlew gipsowy i realizacja w brązie nie są tym samym przedmiotem ani identycznym etapem pracy.

W warsztacie Rodina modelowanie i kolejne wersje odgrywały ważną rolę. Zmiana powierzchni mogła ożywiać światło na figurze.

Porównaj dwa własne modele podobnej postaci: gładki i pozostawiający ślady formowania. Obejrzyj je przy tym samym bocznym świetle.

Kryterium: rozpoznajesz związek faktury ze światłocieniem i nie mylisz modelowania z odlewaniem.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja. [821]

Fotografia a malarstwo

Fotografia w XIX wieku stała się środkiem zapisu i wypowiedzi artystycznej. Współistniała z malarstwem, zmieniając obieg obrazów oraz sposoby patrzenia.

Kadr, poza, oświetlenie i wybór chwili zależą od autora także w fotografii. Zapis aparatu nie usuwa decyzji ani nie gwarantuje pełnej bezstronności.

Przykład **dydaktyczny:** fotografia ulicy i jej malarski szkic mogą pokazywać ten sam fragment, lecz inaczej rozkładać akcenty.

Wykonaj własne zdjęcie prostego przedmiotu i szkic na jego podstawie. Zachowaj kadr, świadomie zmieniając jeden środek wyrazu.

Kryterium: wskazujesz, co wynika z medium, a co z twojego wyboru. Nie zakładasz, że fotografia zakończyła historię malarstwa.



Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[822]



Porównanie obrazów z dwóch epok

Porównanie dwóch epok wymaga wspólnego pytania. Temat, światło, przestrzeń albo reprezentacja człowieka pozwalają badać podobieństwa bez układania rankingu jakości.

Najpierw ustal autora, tytuł, datowanie i technikę w wiarygodnym źródle. Potem oddziel opis widocznej formy od interpretacji jej funkcji.

Przykład: dwa portrety mogą różnić się kadrem i gestem, choć oba budują publiczny wizerunek osoby.

Wybierz dwa udokumentowane obrazy z różnych epok. Zapisz jedną cechę wspólną i dwie różnice, każdą popierając konkretnym szczegółem.

Kryterium: wniosek odpowiada na wspólne pytanie i uwzględnia kontekst. Nie sprowadzasz przemian sztuki do postępu od gorszego odwzorowania ku lepszemu.

Ilustracja dydaktyczna — interpretacja.

[81] [88]

09

Sztuka nowoczesna i współczesna

Eksperyment, idea i doświadczenie

Poznasz różne sposoby przekształcania obrazu, obiektu i relacji z odbiorcą.

Forma i kolor



Materiał i przestrzeń



Działanie i kontekst



Na początek

Co w pracy może być ważne poza podobieństwem do rzeczywistości?

Ilustracje to autorskie schematy dydaktyczne, nie reprodukcje wymienionych dzieł.



Fowizm

Fowiści na początku XX wieku nadawali kolorowi dużą samodzielność. Barwy mogły odbiegać od wyglądu przedmiotu, budując napięcie i rytm obrazu.

Zobacz i porównaj

W autorskim schemacie fioletowy pień i pomarańczowe niebo porządkują pejzaż. Nienaturalny kolor sam w sobie nie wystarcza jednak do historycznej identyfikacji fowizmu.

Spróbuj

Namaluj ten sam widok dwiema paletami. Zachowaj układ form. Kryterium: wyjaśnij, jak relacje barw zmieniają obraz, zamiast wymieniać jedynie użyte kolory.

[922]





Ekspresjonizm

Ekspresjonizm wzmacnia subiektywny wyraz poprzez kolor, deformację, linię i gest. Zniekształcenie może być świadomą decyzją, a nie nieudanym naśladowaniem natury.

Zobacz i porównaj

W autorskim obrazie pochylone kamienice, ostre kontrasty i niespokojne linie tworzą napięcie. Interpretację uzasadniają te środki, nie samo przypuszczenie o emocjach autora.

Spróbuj

Przedstaw spokojny przystanek tak, by forma sugerowała niepokój. Kryterium: wskaż dwie celowe zmiany i ich widoczny wpływ na kompozycję.

[923]



Kubizm

Kubizm przekształcał przedstawienie przedmiotów przez rozbicie form i powiązanie różnych ujęć. Obraz nie musi przypominać jednego, nieruchomego widoku z okna.

Zobacz i porównaj

W autorskim schemacie profil dzbanka łączy się z widokiem otworu z góry. Rozpoznanie kubizmu wymaga też kontekstu, nie tylko obecności kanciastych figur.

Spróbuj

Obejrzyj instrument lub naczynie z dwóch stron. Połącz wybrane cechy na jednej płaszczyźnie. Kryterium: pokaż, które fragmenty pochodzą z poszczególnych obserwacji.

[924]



Futuryzm

Futuryzm rozwijał się od manifestu z 1909 roku, fascynując się techniką i ruchem. Rozczłonkowanie oraz powtórzenia form oddawały dynamikę nowoczesnego życia.

Zobacz i porównaj

Manifest głosił także gwałtowne zerwanie z przeszłością. Analizując środki artystyczne, oddzielaj ich pomysłowość od bezkrytycznego przyjmowania ideologii ruchu.

Spróbuj

Pokaż jadący rower przez nakładanie faz i kierunkowe linie. Kryterium: ruch wynika z relacji kształtów, a nie wyłącznie z dodanej strzałki. [92]



Abstrakcja geometryczna

Abstrakcja geometryczna organizuje obraz przez figury, linie, barwy i ich relacje. Rozpoznawalny przedmiot nie musi być punktem odniesienia dla odbiorcy.

Zobacz i porównaj

Dwa układy tych samych prostokątów mogą różnić się rytmem i równowagą. Geometryczny wygląd nie oznacza jednak, że wszystkie takie dzieła mają wspólną teorię.

Spróbuj

Ułóż kompozycję z pięciu figur. Zmień jeden odstęp i jeden kolor. Kryterium: opisz skuttki obu decyzji, odwołując się do widocznych relacji.

[93]



Abstrakcja organiczna

Abstrakcja organiczna wykorzystuje formy kojarzące się z życiem: płynne kontury, rozgałęzienia lub zaokrąglone bryły. Nie musi przedstawiać konkretnej rośliny ani organizmu.

Zobacz i porównaj

Autorska kompozycja może przywoływać wzrost bez dosłownego rysowania liści. Odbiorcy mogą dostrzegać różne skojarzenia; nie zastępują one opisu widocznej formy.

Spróbuj

Zbuduj układ trzech miękkich kształtów i jednej linii. Kryterium: opisz kierunek, odstępy oraz dwa możliwe skojarzenia, nie narzucając jedynej odpowiedzi. [93]



Dadaizm

Dadaizm rozwijał się podczas pierwszej wojny światowej, podważając zastane wartości i konwencje sztuki. Posługiwał się absurdem, przypadkiem, montażem i przedmiotem gotowym.

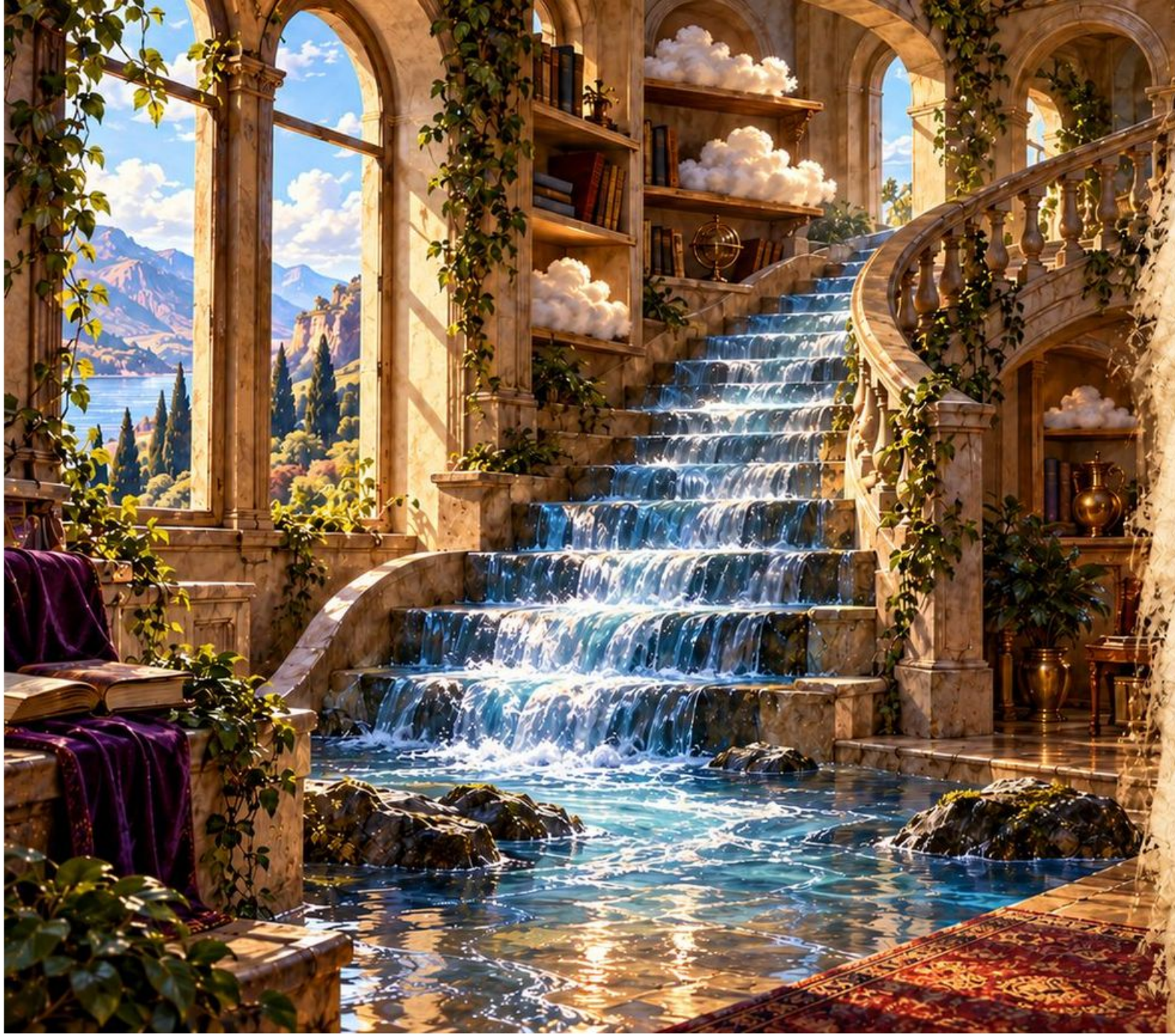
Zobacz i porównaj

Zwykły przedmiot umieszczony w nowym kontekście może prowokować pytanie o autorstwo. Nie każdy żart lub przypadkowy bałagan staje się przez to dziełem dadaistycznym.

Spróbuj

Wymyśl nowe zastosowanie czystego, bezpiecznego przedmiotu. Nadaj mu tytuł i uzasadnij zmianę kontekstu. Kryterium: pomysł stawia czytelne pytanie, zamiast tylko zaskakiwać.

[93] [94]



Surrealizm

Surrealizm badał możliwości snu, nieświadomości i swobodnych skojarzeń. Niezwykłe zestawienia mogły naruszać codzienną logikę, ale ruch nie sprowadzał się do dziwności.

Zobacz i porównaj

W autorskim obrazie schody zamieniają się w rzekę. Spójne światło i przekonująca przestrzeń wzmacniają zderzenie niemożliwych relacji.

Spróbuj

Połącz dwa zwykłe motywy, zmieniając ich skałę lub funkcję. Kryterium: opisz zasadę przekształcenia i pokaż, jak wspiera ją kompozycja. [95]

Konstruktywizm

Konstruktywizm rozwijał się w awangardzie związanej z rewolucją rosyjską. Twórcy poszukiwali języka konstrukcji i materiału, wiążąc sztukę z projektowaniem oraz przemianą społeczną.

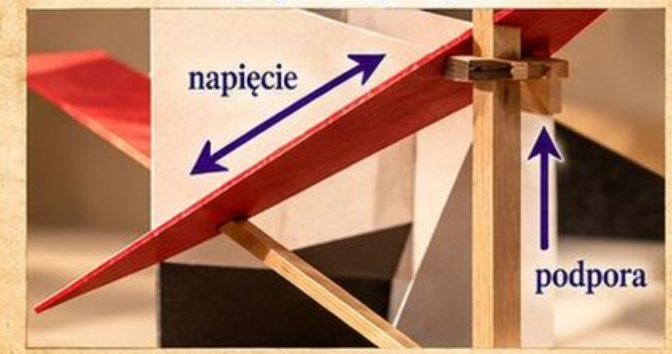
Zobacz i porównaj

Praca miała służyć szerszemu celowi, nie tylko wyrażać indywidualne przeżycia. Założenia społeczne trzeba analizować w historycznym kontekście, a nie traktować jako neutralny przepis.

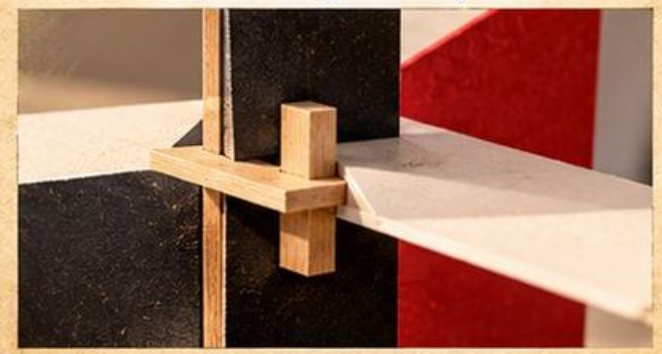
Spróbuj

Zbuduj papierowy model oparty na napięciu, podporze i łączeniu płaszczyzn. Kryterium: wskaż funkcję dwóch elementów oraz różnicę między modelem szkolnym a historycznym konstruktywizmem. [96]

Napięcie i podpora



Łączenie płaszczyzn



Bauhaus

Bauhaus był szkołą działającą w latach 1919–1933. Łączył eksperyment artystyczny z rzemiosłem, projektowaniem i refleksją nad życiem w epoce techniki.



Zobacz i porównaj

Warsztaty obejmowały między innymi tkaninę, metal, fotografię i meble. Bauhaus nie jest nazwą jednego kształtu krzesła ani dowolnego przedmiotu o prostej formie.



Spróbuj

Zaprojektuj małą lampkę z uwzględnieniem światła, stabilności i materiału. Kryterium: uzasadnij trzy decyzje użytkowe, a potem sprawdź, jak wpływają na wygląd.

[97]

Polska awangarda międzywojenna

Polska awangarda międzywojenna obejmowała różne programy twórcze, nie jeden wspólny styl. Artyści badali między innymi autonomię obrazu i relacje rzeźby z przestrzenią.

Zobacz i porównaj

Porównaj poszukiwania Władysława Strzemińskiego i Katarzyny Kobro na podstawie opisów muzealnych. Zwróć uwagę, czy problem dotyczy płaszczyzny, bryły, otoczenia lub ruchu widza.

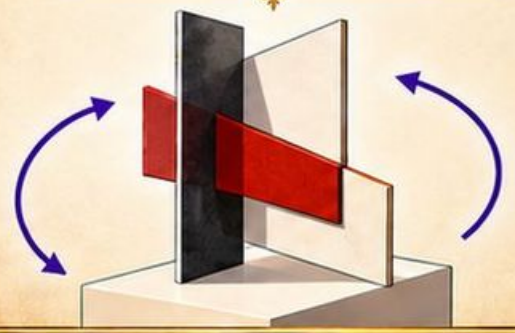
Spróbuj

Wskaż po jednym udokumentowanym przykładzie. Kryterium: podaj autora, źródło i dwie różnice w organizacji formy, zamiast określać obie prace wyłącznie jako nowoczesne. [98] [99]

Obraz – płaszczyzna



Rzeźba – przestrzeń



Koloryzm

W polskim koloryzmie relacje barw budowały światło, przestrzeń i formę obrazu. Ważną rolę odegrali artyści związani z Komitetem Paryskim, między innymi Jan Cybis.

Zobacz i porównaj



Kolor nie był tylko wypełnieniem uprzednio gotowego konturu. W autorskim studium ciepłe i chłodne plamy współtworzą objętość naczynia oraz jego relację z tłem.

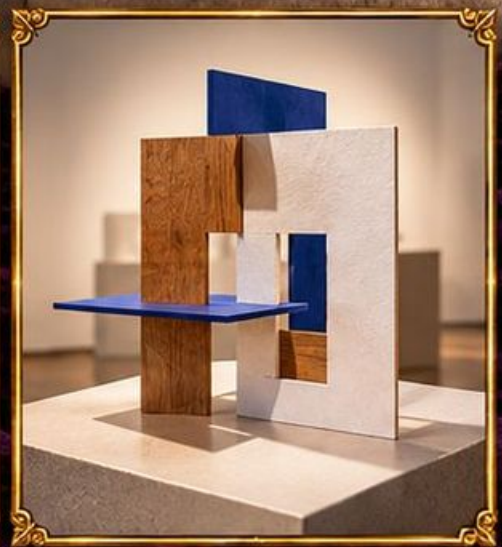
Spróbuj



Namaluj naczynie bez mocnego obrysu. Kryterium: pokaż jego formę przez sąsiedztwo plam i uzasadnij dwie relacje barwne, zamiast oceniać jedynie podobieństwo. [910]









Rzeźba nowoczesna

Rzeźba nowoczesna poszerzała sposoby myślenia o bryle, pustce, materiale i otoczeniu. Nie musiała być zwartą figurą ustawioną na cokole.

Zobacz i porównaj

W otwartych kompozycjach Katarzyny Kobro przestrzeń między elementami jest częścią doświadczenia. Zmiana miejsca widza ujawnia nowe relacje, zamiast jedynie inny kontur.

Spróbuj

Obejrzyj autorski papierowy model z trzech stron. Kryterium: opisz, jak zmieniają się prześwity i nakładanie płaszczyzn. Odróżnij model dydaktyczny od reprodukcji dzieła.

[99]

Architektura modernistyczna

Architektura modernistyczna podejmowała nowe relacje konstrukcji, funkcji i formy. Przeszklenia, otwarte układy i uproszczone bryły występowały w różnych rozwiązaniach, nie jednym obowiązkowym schemacie.





Zobacz i porównaj

Analizując budowlę, połącz fasadę z planem i konstrukcją. Sam płaski dach lub brak ornamentu nie wystarcza do pełnej identyfikacji jej programu.

Spróbuj

Zaprojektuj mały pawilon czytelniczy. Kryterium: wskaż wejście, światło i układ podpór oraz uzasadnij ich związek ze sposobem korzystania z wnętrza.

[911]



Malarstwo materii

Malarstwo materii eksponuje fizyczną powierzchnię obrazu. Grubość warstw, faktura i dołączane materiały mogą współtworzyć znaczenie, zamiast tylko przedstawiać wygląd rzeczy.

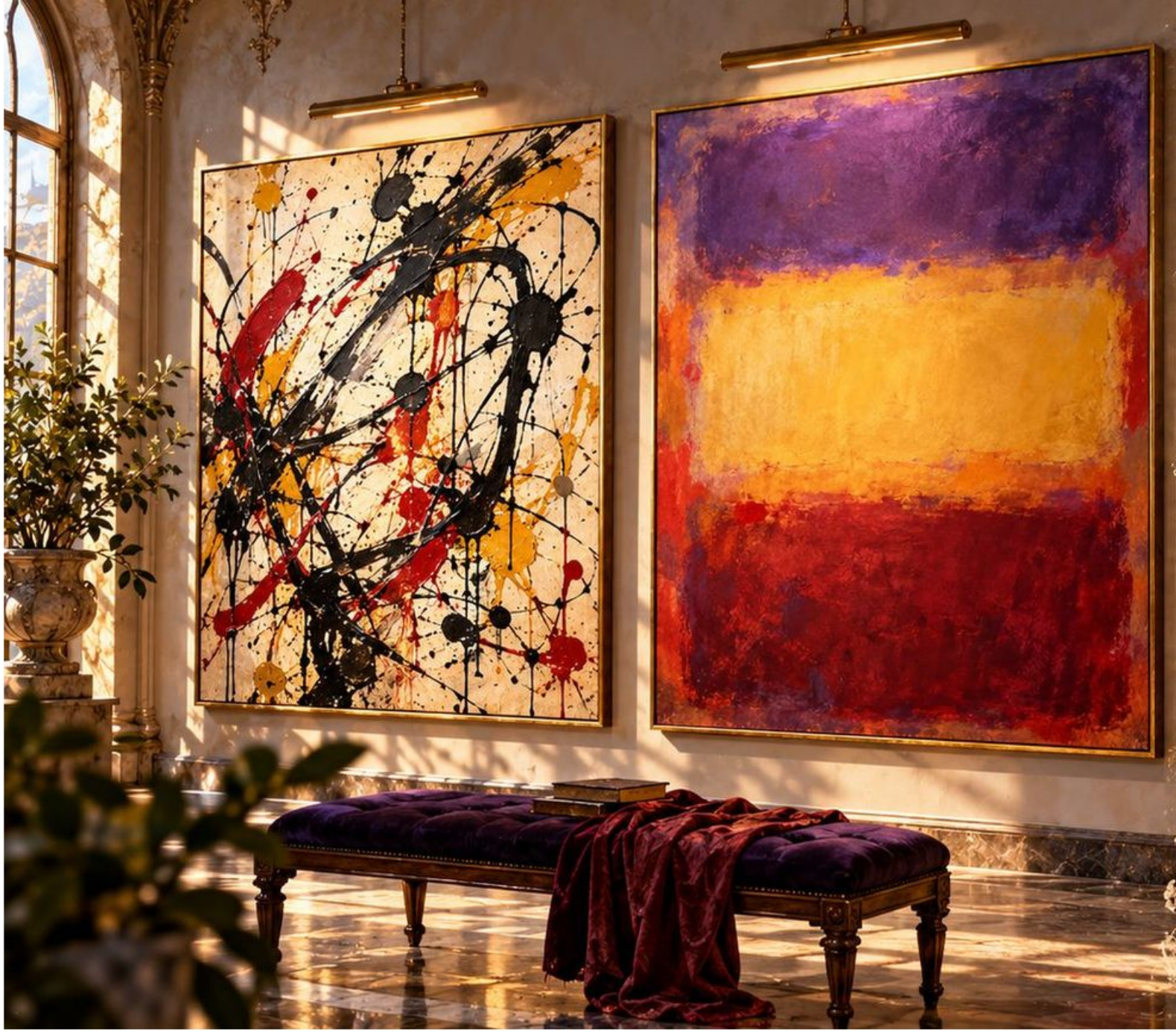
Zobacz i porównaj

Boczne światło uwydatnia relief. W autorskiej próbce papier i bezpieczna masa szkolna tworzą pęknięcia oraz zagłębienia; nie są namalowaną iluzją faktury.

Spróbuj

Przygotuj mały reliefowy fragment z materiałów zatwierdzonych przez nauczyciela. Kryterium: porównaj widok frontalny i boczny oraz wyjaśnij, co wnosi rzeczywista powierzchnia.

[912]



Ekspresjonizm abstrakcyjny

Ekspresjonizm abstrakcyjny obejmował zróżnicowane poszukiwania malarskie w powojennych Stanach Zjednoczonych. Gest, skala i pole barwne mogły prowadzić do odmiennych doświadczeń obrazu.

Zobacz i porównaj

Porównaj gestyczną linię kojarzoną z Jacksonem Pollockiem z rozległymi polami koloru Marka Rothki. Nie sprowadzaj obu propozycji do jednakowej metody spontanicznego chlapania.

Spróbuj

Zestaw autorską próbkę gestu z układem dużych plam. Kryterium: opisz rytm, krawędzie i sposób prowadzenia wzroku. Wskaż różnicę między ćwiczeniem a dziełem historycznym. [913]



Pop-art

Pop-art czerpał z kultury masowej, reklamy i obrazów konsumpcji. Powtórzenie oraz przeniesienie popularnego motywu do galerii mogły zmieniać sposób jego odczytania.

Zobacz i porównaj

W autorskim schemacie zwykłe opakowanie powraca w zmienionych kolorach. To punkt wyjścia do rozmowy o produkcji obrazów, nie automatyczna pochwała zakupów.

Spróbuj

Opracuj serię czterech własnych znaków codziennego przedmiotu. Kryterium: zachowaj rozpoznawalny motyw i wyjaśnij skutek powtórzenia. Korzystaj z autorskich obrazów zamiast cudzej reklamy. [914]



Minimalizm

Minimalizm ograniczał środki formalne i wykorzystywał proste, często powtarzane struktury. Materiał, rozmiar i relacja z realną przestrzenią mogły być ważniejsze niż przedstawienie przedmiotu.

Zobacz i porównaj

Szereg jednakowych brył zmienia doświadczenie sali, gdy zmieniają się odstępy. Ograniczenie formy nie oznacza braku decyzji ani dowolnego pustego miejsca.

Spróbuj

Ustaw pięć identycznych pudełek na dwóch różnych planach. Kryterium: porównaj rytm, przejścia i odległość widza. Nie uznawaj prostoty za wystarczającą definicję każdego dzieła.

[915]



Sztuka konceptualna

W sztuce konceptualnej idea może mieć pierwszeństwo przed trwałym obiektem. Instrukcja, dokument lub sposób działania stają się częścią propozycji artystycznej.

Zobacz i porównaj

Ta sama instrukcja może prowadzić do różnych realizacji. Ważne jest pytanie, co pozostaje stałe: zasada, materiał, kolejność czy relacja między uczestnikami.

Spróbuj

Zaproponuj instrukcję: ułóż trzy przedmioty według wybranej cechy. Porównaj dwie realizacje. Kryterium: rozpoznaj wspólną zasadę i wskaż elementy pozostawione wykonawcy.

[916]



Happening i działanie performatywne

Happening i działania performatywne wykorzystują czas, obecność oraz czynności. Udział publiczności bywa istotny, ale nie wyznacza nieprzekraczalnej granicy między tymi praktykami.

Zobacz i porównaj

Działanie może mieć scenariusz albo dopuszczać przypadek. Fotografia dokumentuje wybrany moment; nie zastępuje całej sytuacji, jej trwania ani relacji uczestników.

Spróbuj

Zaplanuj dobrowolne, bezpieczne działanie z papierowymi kształtami. Określ początek, koniec i rolę widzów. Kryterium: wyjaśnij, co tworzy doświadczenie poza samym końcowym układem.

[917]

Sztuka ziemi

Sztuka ziemi wiąże pracę z krajobrazem, materiałem miejsca i upływem czasu. Skala oraz zmienność otoczenia mogą być częścią jej znaczenia.



Zobacz i porównaj

Nie każda realizacja jest przyjazna środowisku tylko dlatego, że znajduje się na zewnątrz. Oceniaj ingerencję, trwałość i wpływ na miejsce.



Spróbuj

Zaprojektuj pracę jako makietę albo odwracalny układ na dozwolonym terenie. Nie zbieraj chronionych roślin. Kryterium: uzasadnij wybór miejsca i sposób usunięcia pracy bez szkody.

[918]

Instalacja i doświadczenie widza

Instalacja organizuje elementy i przestrzeń jako doświadczenie odbiorcy. Droga, pozycja ciała, światło lub dźwięk mogą współtworzyć sposób odczytania pracy.







Zobacz i porównaj

Z wejścia widzimy inny układ niż po przejściu między elementami. Nie każda instalacja wymaga dotykania; sposób uczestnictwa zależy od konkretnej realizacji.

Spróbuj

Zaplanuj papierową instalację z dwoma punktami obserwacji. Kryterium: pokaż różnicę widoków i zapewnij wolne przejście. Opisz, czy odbiorca tylko patrzy, czy także działa. [917] [919]



Fotografia artystyczna

Fotografia artystyczna wykorzystuje wybór kadru, światła, momentu i sposobu prezentacji. Może badać rzeczywistość albo ją inscenizować; te możliwości warto rozróżniać.

Zobacz i porównaj

Seria trzech zdjęć tego samego miejsca może ujawniać zmiany, których pojedynczy kadr nie pokazuje. Zestawienie wpływa na interpretację, podobnie jak podpis i kontekst.

Spróbuj

Wykonaj serię bez fotografowania osób bez ich zgody. Kryterium: zachowaj jedną wspólną zasadę i wyjaśnij, jak kolejność zdjęć buduje temat.

[93] [920]



Sztuka wideo i animacja

Sztuka wideo wykorzystuje rejestrowany lub przetwarzany ruchłomy obraz. Animacja buduje wrażenie ruchu przez kolejne obrazy albo zmiany przygotowanych elementów.

Zobacz i porównaj

Obie formy mogą się łączyć. Montaż i czas trwania zmieniają odbiór tej samej sceny; pojedynczy zatrzymany kadr nie pokazuje całej pracy.

Spróbuj

Przygotuj krótką animację papierowej formy albo plan ujęć wideo. Kryterium: pokaż zamierzoną zmianę i uzasadnij tempo, nie tylko liczbę użytych obrazów.

[93] [917]

Sztuka w przestrzeni publicznej

Sztuka w przestrzeni publicznej wchodzi w relację z miejscem i różnymi odbiorcami. Może dotyczyć pamięci, codziennych doświadczeń albo wspólnego korzystania z otoczenia.





Zobacz i porównaj

Praca przygotowana dla konkretnego miejsca traci część sensu po przeniesieniu. Projekt wymaga też uzgodnień, poszanowania użytkowników i możliwości bezpiecznego przejścia.

Spróbuj

Opracuj wizualizację interwencji na szkolnym dziedzińcu. Kryterium: nazwij odbiorców, uzasadnij związek z miejscem i wskaż potrzebne zgody. Nie realizuj projektu bez ustaleń.

[919] [921]

Jak rozmawiać o sztuce współczesnej

Rozmowę o sztuce współczesnej rozpocznij od uważnego opisu. Oddziel to, co widzisz, od skojarzeń, informacji kontekstowych i własnej oceny.

Zobacz i porównaj

Zapytaj, jak materiał, miejsce lub czas wpływa na odbiór. Różne interpretacje mogą współistnieć, ale każda wymaga argumentu z pracy albo sprawdzonego źródła.

Spróbuj

Wybierz jedną realizację i ułóż pytanie otwarte. Kryterium: przedstaw dwie możliwe odpowiedzi, wskaż dowody oraz informację, której nadal potrzebujesz. Sama sympatia nie zastępuje uzasadnienia.

[93] [917] [919]





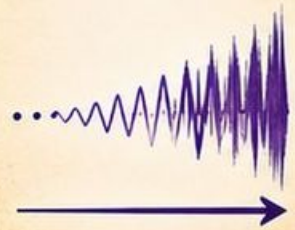
10

Muzyka i obraz

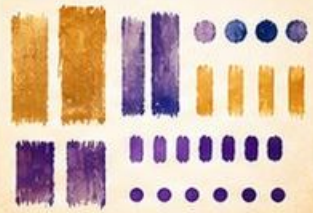
Usłysz relację. Zobacz strukturę.

Poznasz podstawowe cechy brzmienia i sposoby przekładania ich na świadomy zapis graficzny.

Dźwięk i czas



Rytm i forma



Barwa i wyobraźnia



Na początek

Jak pokazać różnicę między dźwiękiem wyższym a głośniejszym, nie używając tych samych znaków?

Rysunki są umownymi schematami. Słuchaj przykładów i sprawdzaj legendę każdego zapisu.

Dźwięk a cisza

Dźwięk i cisza tworzą przebieg muzyczny. Pauza jest zaplanowanym odcinkiem bez dźwięku danej partii, a nie przypadkową przerwą w pracy.

Zobacz i porównaj

W sali mogą nadal być słyszalne odgłosy otoczenia. Cisza w partii wykonawcy nie musi oznaczać zupełnego braku wszystkich dźwięków.

Spróbuj

Ułóż sekwencję: klaśnięcie, pauza, dwa klaśnięcia. Narysuj miejsca zdarzeń i przerwy. Kryterium: druga osoba odtwarza również zaplanowaną ciszę.



[101]



Wysokość dźwięku

Wysokość pozwala odróżniać dźwięki niskie i wysokie. W prostym modelu tonu wyższa częstotliwość drgań odpowiada wyższej wysokości.

Zobacz i porównaj

Głośniejszy dźwięk nie staje się przez to wyższy. Porównuj oddzielnie wysokość i siłę brzmienia, zamiast używać tych słów zamiennie.

Spróbuj

Posłuchaj dwóch wygodnie odtwarzanych tonów. Narysuj niższy znak dla niskiego tonu i wyższy dla wysokiego. Kryterium: kod opisuje wysokość, nie głośność.

[102]



Czas trwania dźwięku

Czas trwania określa, jak długo brzmi dźwięk albo trwa pauza. Porównanie wymaga wspólnej jednostki czasu lub stałego pulsu.

Zobacz i porównaj

Ta sama długość kreski może oznaczać różny czas, jeśli zmienimy umowę. Dlatego zapis graficzny potrzebuje konsekwentnie stosowanego kodu.

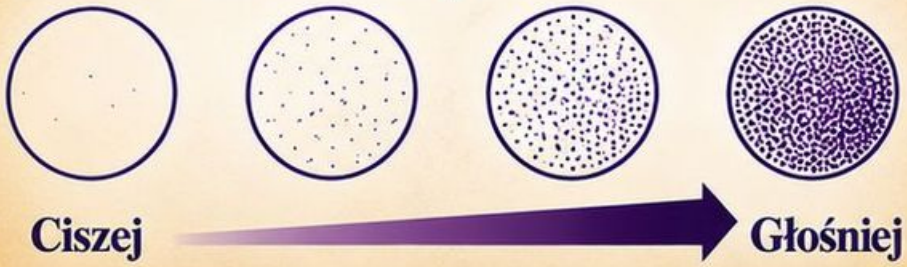
Spróbuj

Zagraj krótki dźwięk i dłuższy na bezpiecznym instrumencie. Zapisz je odcinkami. Kryterium: dłuższy odcinek odpowiada dłuższemu brzmieniu przy tej samej skali.

Głośność i dynamika

Dynamika dotyczy siły brzmienia oraz jej zmian w muzyce.
Można wykonać podobny fragment ciszej, głośniej albo stopniowo zmieniać natężenie.

Zobacz i porównaj



Spróbuj

Wymyśl cztery spokojne uderzenia, stopniowo wzmacniając wykonanie w wygodnym zakresie.
Kryterium: zmienia się siła, a odstępy pozostają podobne; nikt nie musi znosić dyskomfortu.

Kontrast nie wymaga nadmiernej głośności.

Zachowaj komfort uczestników i możliwość wybrania cichej lub wyłącznie graficznej formy udziału.

[104]

Barwa dźwięku

Barwa dźwięku pomaga rozpoznawać źródła i sposoby wykonania. Różnice wynikają między innymi ze składu brzmienia oraz jego rozwoju w czasie.

Zobacz i porównaj

Flet i skrzypce mogą wykonać dźwięk o podobnej wysokości, lecz brzmieć inaczej. Muzyczna barwa nie oznacza obowiązkowego przyporządkowania konkretnego koloru farby.

Spróbuj

Porównaj dwa dostępne nagrania tej samej wysokości. Opisz atak i dalsze brzmienie. Kryterium: podajesz słyszalną różnicę; skojarzenie kolorystyczne nazywasz własną interpretacją.

[105]





Puls

Puls jest regularnym następstwem odczuwanych jednostek czasu. Stanowi punkt odniesienia dla rytmu, choć nie zawsze jest wykonywany przez osobny instrument.

Zobacz i porównaj

Rytm może dzielić jednostkę pulsu albo obejmować kilka jednostek. Wspólny puls pomaga porównać różne wzory bez ich utożsamiania.

Spróbuj

Pokazuj cztery równe jednostki ruchem dłoni lub światłem. Druga osoba wystukuje inny wzór. Kryterium: regularna warstwa trwa także podczas pauzy rytmu. [103]



Rytm muzyczny

Rytm organizuje czas trwania dźwięków i pauz. O rozpoznawalności wzoru decydują relacje między zdarzeniami, a nie tylko liczba uderzeń.

Zobacz i porównaj

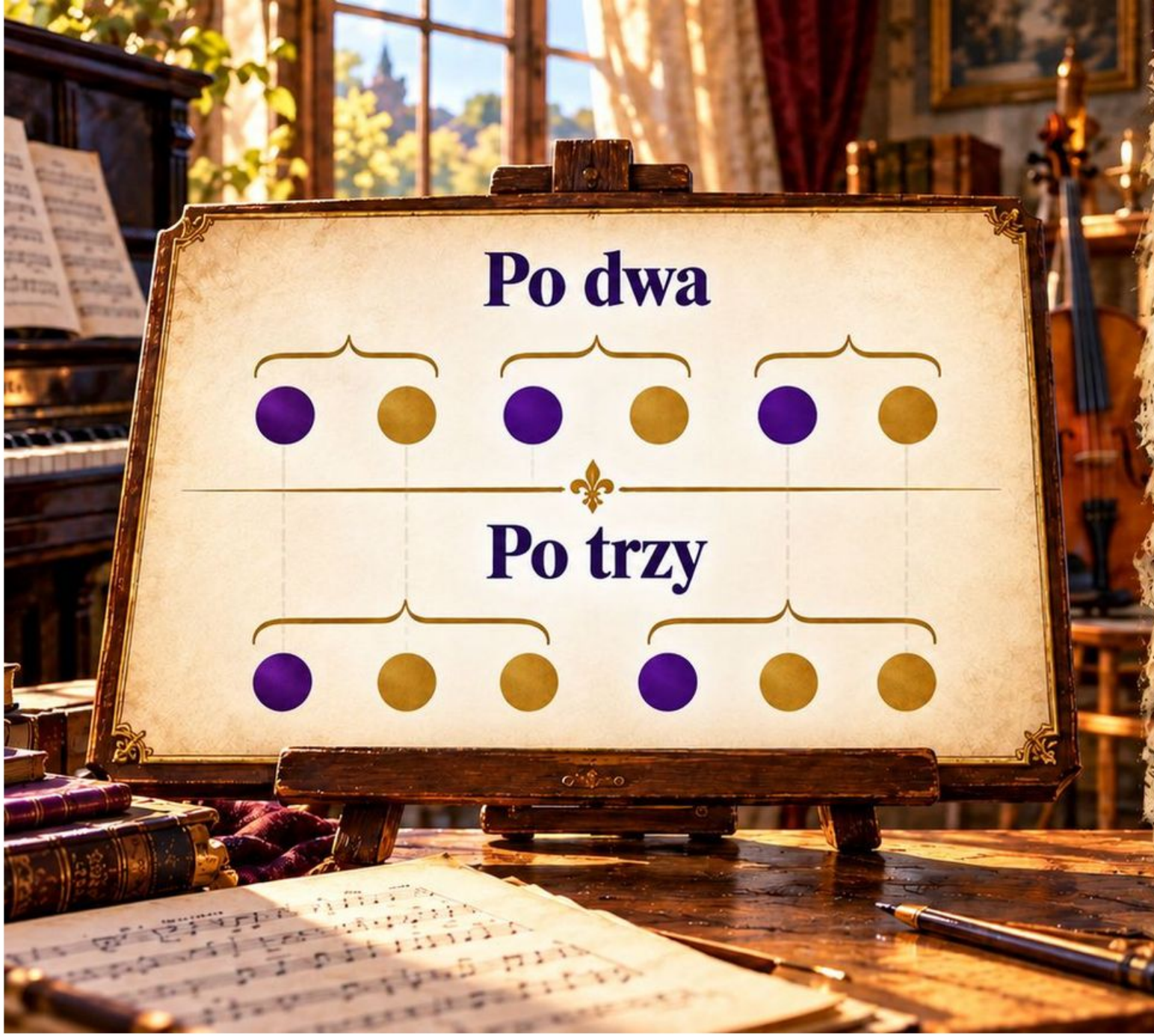
Dwa krótkie dźwięki mogę zająć miejsce jednego dłuższego w przyjętej jednostce. Zmiana rozłożenia zdarzeń daje nowy wzór mimo podobnej długości całości.

Spróbuj

Przy stałym pulsie ułóż dwa czterojednostkowe wzory. Zapisz przerwy i długości. Kryterium: oba mieszczą się w umówionym czasie, ale różnią rozkładem zdarzeń. [103]

Metrum

Metrum porządkuje jednostki przez układ akcentów. W prostych przykładach można odczuwać grupowanie po dwa albo po trzy.



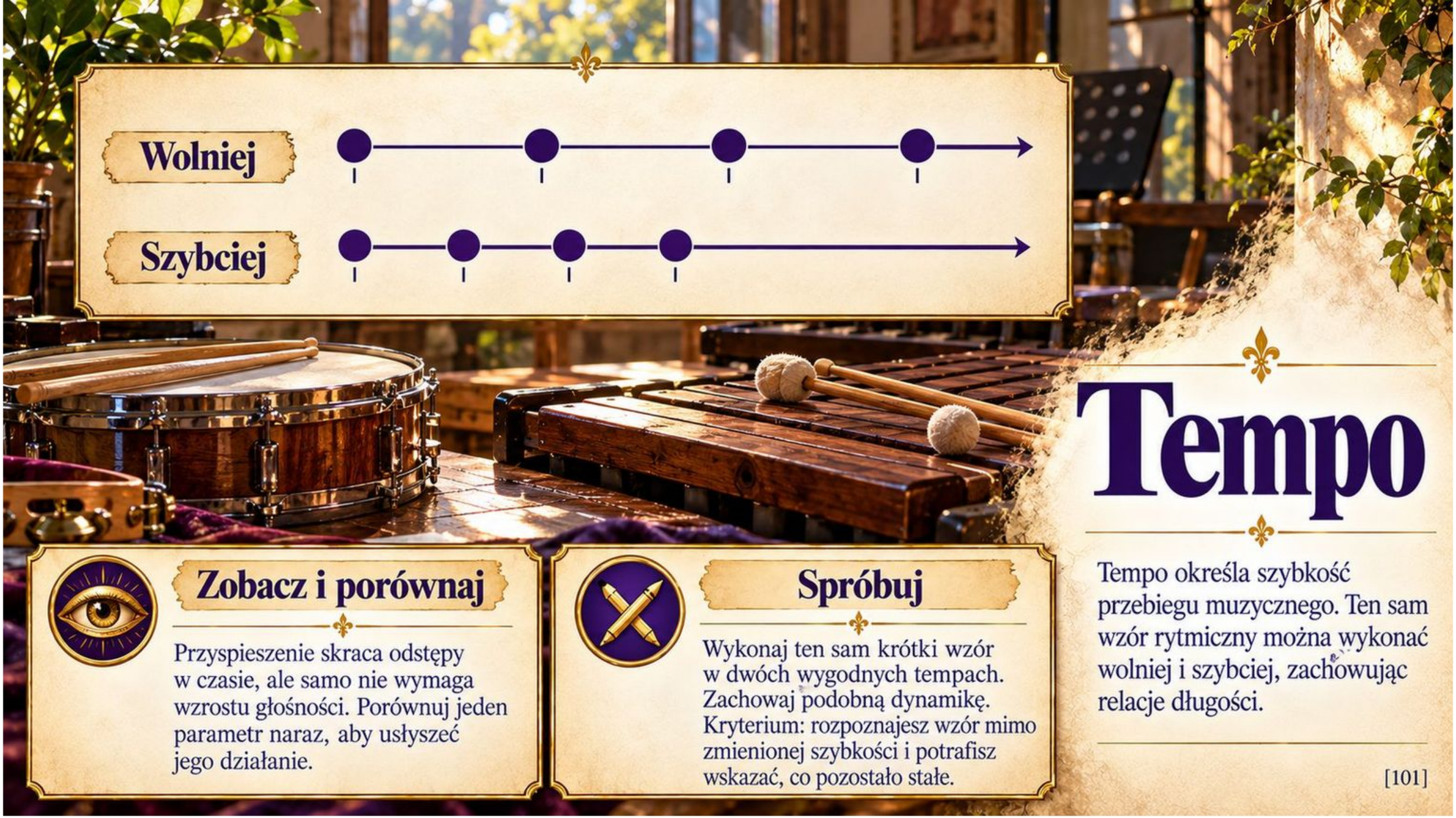
Zobacz i porównaj

Akcent metryczny oznacza miejsce w grupie, niekoniecznie głośniejsze wykonanie. Rozpoznawaj powtarzające się grupowanie, a nie siłę pojedynczego uderzenia.

Spróbuj

Zaznacz sześć równych jednostek najpierw w trzech parach, potem w dwóch trójkach. Kryterium: wyjaśniasz zmianę grupowania przy zachowaniu równego pulsu.

[101] [1013]



Tempo

Tempo określa szybkość przebiegu muzycznego. Ten sam wzór rytmiczny można wykonać wolniej i szybciej, zachowując relacje długości.

[101]

Zobacz i porównaj

Przyspieszenie skraca odstępy w czasie, ale samo nie wymaga wzrostu głośności. Porównuj jeden parametr naraz, aby usłyszeć jego działanie.

Spróbuj

Wykonaj ten sam krótki wzór w dwóch wygodnych tempach. Zachowaj podobną dynamikę. Kryterium: rozpoznajesz wzór mimo zmienionej szybkości i potrafisz wskazać, co pozostało stałe.

Melodia

Melodia jest uporządkowanym następstwem dźwięków o określonych wysokościach i rytmie. Jej kierunek można pokazać umowną linią.

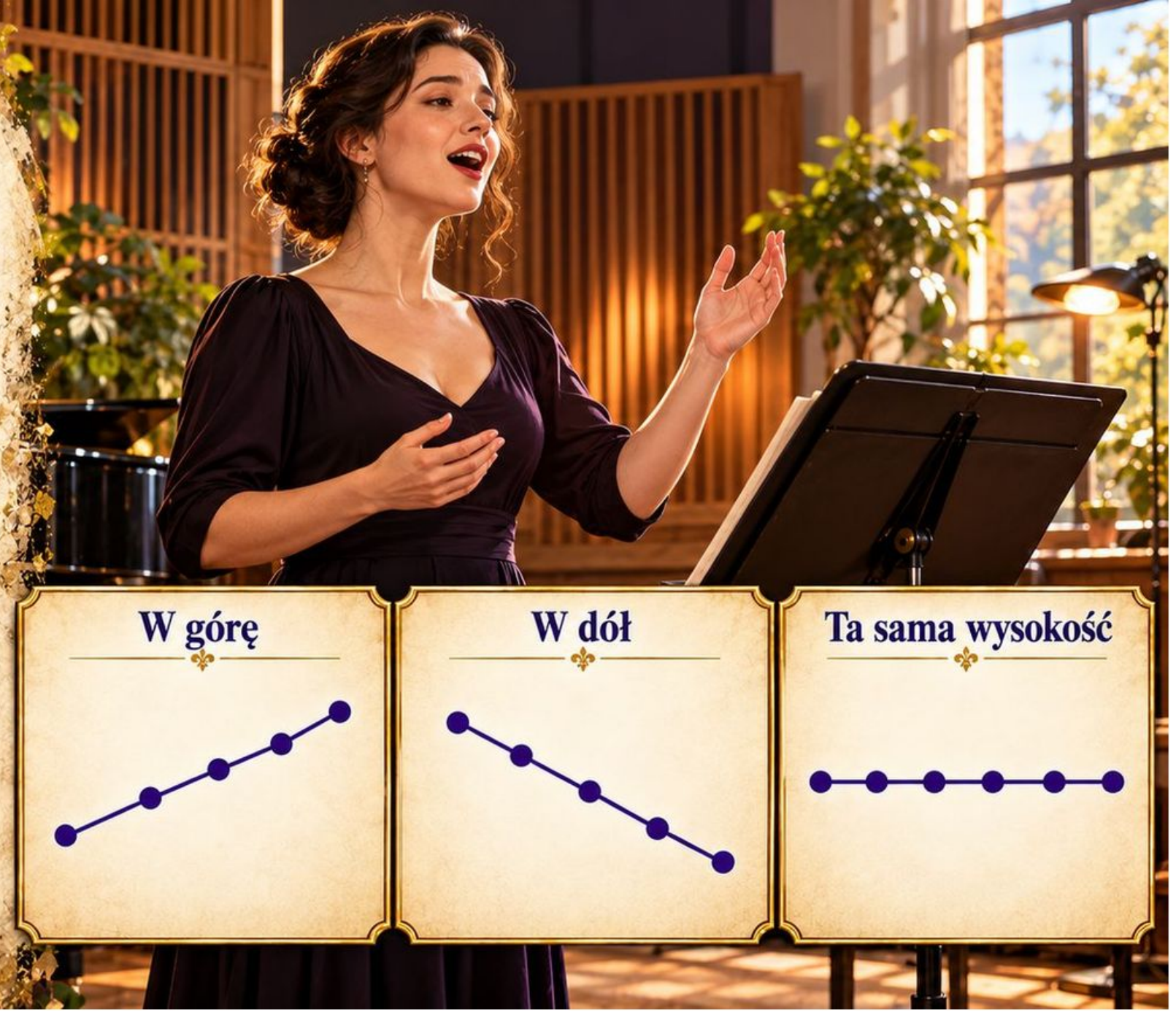
Zobacz i porównaj

Linia wznosząca sugeruje przejście ku wyższym dźwiękom; opadająca ku niższym. Sam kontur nie zapisuje jeszcze dokładnych interwałów ani wszystkich długości.

Spróbuj

Posłuchaj krótkiego przykładu i zaznacz wzrost, spadek lub powtórzenie wysokości. Kryterium: twój szkic odzwierciedla kierunek słyszanej frazy, a nie przypadkowy ruch ręki.

[104]





Motyw muzyczny

Motyw jest krótką, rozpoznawalną myślą muzyczną. Może wyróżniać się rytmem, kierunkiem melodii albo inną wyrazistą cechą.

Zobacz i porównaj

Powrót motywu nie musi oznaczać identycznego wykonania. Przesunięcie wysokości lub zmiana dynamiki może zachować jego rozpoznawalny zarys.

Spróbuj

Wymyśl trzydźwiękowy motyw i dwie odmiany. Zachowaj jedną cechę. Kryterium: druga osoba wskazuje podobieństwo oraz konkretną różnicę, zamiast rozpoznawać motyw wyłącznie po barwie instrumentu. [106]

Fraza

Fraza jest fragmentem muzycznego przebiegu odczuwanym jako pewna całość. Jej rozwój może prowadzić od rozpoczęcia przez napięcie ku zakończeniu.

Zobacz i porównaj

Granice fraz rozpoznajemy w konkretnym kontekście. Nie każda fraza ma ten sam czas trwania, liczbę taktów ani wyraźną pauzę na końcu.

Spróbuj

Posłuchaj przykładu wybranego z nauczycielem. Pokaż łukiem proponowane granice. Kryterium: uzasadniasz zakończenie słyszalną zmianą, a inną możliwą interpretację potrafisz omówić.

[106]





Powtórzenie i kontrast w muzyce

Powtórzenie pozwala rozpoznać powracający materiał. Kontrast wprowadza odmienny fragment, na przykład przez rytm, obsadę albo charakter brzmienia.

Zobacz i porównaj

Nie każda różnica tworzy nową część. Słuchając, sprawdzaj, czy zmiana dotyczy ważnej zasady fragmentu, czy tylko drobnego szczegółu wykonania.

Spróbuj

Ułóż dwa podobne odcinki i jeden kontrastujący. Zaznacz, co wraca. Kryterium: wskazujesz konkretną cechę wspólną oraz element odróżniający, zamiast polegać wyłącznie na kolorze zapisu. [107]



Forma ABA

Forma **ABA** obejmuje odcinek początkowy, część kontrastującą i powrót materiału początkowego. Powrót może zachować podobieństwo bez dokładnej identyczności każdego szczegółu.

Zobacz i porównaj

Litery są schematem analitycznym, a nie słowami do śpiewania. Długości części ustala konkretny przykład; trzy litery nie oznaczają trzech pojedynczych dźwięków.

Spróbuj

Zbuduj krótki układ ruchu lub brzmień zgodny z ABA. Kryterium: część środkowa kontrastuje, a końcowa daje rozpoznawalny powrót pierwszego pomysłu.

[107]



Rondo

Rondo opiera się na powrotach refrenu rozdzielanych kontrastującymi epizodami. Prosty schemat można zapisać jako **ABACA**.

Zobacz i porównaj

A oznacza refren, a B i C odmienne epizody. To przykład budowy, nie jedyny możliwy układ każdego ronda.

Kryterium: wraca ten sam rozpoznawalny pomysł, a kolejność jest czytelna.

Spróbuj

Wykonaj z grupą refren i dwa własne epizody.

Narysuj pięć pól i sprawdź ich zgodność z wykonaniem.

[107]

Instrumenty strunowe

W instrumentach strunowych źródłem drgań są struny. Można wprawiać je w ruch smyczkiem, szarpaniem lub uderzaniem, na przykład młoteczkiem.

Zobacz i porównaj

Skrzypce, gitara i fortepian pokazują różne sposoby pobudzania struny. Fortepian ma klawiaturę, ale dźwięk wytwarzają uderzane młoteczkami struny.

Spróbuj

Porównaj fotografie oraz nagrania trzech instrumentów. Kryterium: wskazujesz element drgający i sposób jego pobudzenia, zamiast klasyfikować instrument wyłącznie według kształtu obudowy. [108]









Instrumenty dęte

W instrumentach dętych ważną rolę odgrywa drgające powietrze. Sposób wzbudzenia drgań zależy od budowy, na przykład krawędzi, stroika albo warg wykonawcy.

Zobacz i porównaj

Nazwy grup nie wynikają wyłącznie z materiału korpusu. Metalowy flet poprzeczny zaliczamy w orkiestrze do instrumentów dętych drewnianych.

Spróbuj

Porównaj flet, klarnet i trąbkę na nagraniach oraz ilustracjach. Kryterium: opisujesz różnicę powstawania brzmienia bez dmuchania do cudzych ustników ani samodzielnego rozbierania instrumentów.

[108]



Instrumenty perkusyjne

Instrumenty perkusyjne mogą wykorzystywać drgainie membrany albo całego korpusu. Uderzanie, potrząsanie i pocieranie dają różne możliwości brzmieniowe.

Zobacz i porównaj

Niektóre mają wysokość określoną, inne nie dają jednego wyraźnie określonego dźwięku. Ksylofon i marakasy nie pełnią więc identycznej funkcji.

Spróbuj

Porównaj dwa bezpieczne instrumenty, wykorzystując delikatnej siły. Kryterium: wskazujesz element drgający, sposób wykonania i możliwość rozpoznania wysokości. Brak jednej wysokości nie oznacza braku muzycznej wartości.

[108]

Głos ludzki

Głos jest narzędziem mowy i muzyki. Wysokość, barwa, artykulacja i sposób prowadzenia dźwięku współtworzą wypowiedź.

Mowa



Nucenie



Śpiew



Zobacz i porównaj

Porównanie może dotyczyć spokojnego mówienia, nucenia albo śpiewu. Udział głosowy jest dobrowolny; obraz, gest lub słuchanie również pozwalają badać pomysł.

Spróbuj

Nadaj krótkiej wymyślonej frazie dwa charaktery, bez krzyku i forsowania wysokości. Kryterium: wyjaśniasz zmianę jednego środka wyrazu. Przerwij przy dyskomforcie i wybierz alternatywną formę udziału.

[104]





Zespół i orkiestra

Zespół łączy wykonawców pełniących wspólne i różne role. Orkiestra zwykle obejmuje większą, zorganizowaną obsadę instrumentów, zależną od repertuaru.

Zobacz i porównaj

Dyrygent może koordynować wejścia, tempo i charakter. Także bez niego wykonawcy obserwują się i słuchają; nie każdy zespół ma identyczny układ.

Spróbuj

Zaplanuj krótką pracę trzech osób: puls, wzór i sygnał rozpoczęcia. Kryterium: role są rozpoznawalne, uczestnicy reagują na umówiony znak i wspólnie kończą.

[108]

Muzyka ludowa w Polsce

Muzyka ludowa w Polsce obejmuje zróżnicowane tradycje regionalne i lokalne. Repertuar wiąże się z konkretnymi wykonawcami, okazjami i sposobami przekazywania.

Zobacz i porównaj

Nagranie archiwalne, współczesna praktyka lokalna i sceniczna stylizacja nie są tym samym. Podpis źródłowy pomaga zrozumieć, czego słuchamy.

Spróbuj

- **Wybierz** z nauczycielem udokumentowane nagranie tradycyjne.
- **Zapisz** region, wykonawcę i okazję, jeśli są znane.
- **Kryterium:** odróżniasz dane źródła od własnych skojarzeń; nie przedstawiasz jednego stroju jako wzoru całej Polski.



[109]



Tańce narodowe w muzyce

Do polskich tańców narodowych zaliczamy poloneza, mazura, kujawiaka, oberka i krakowiaka. Różnią się organizacją rytmu, tempem oraz charakterem ruchu.

Zobacz i porównaj

Krakowiak jest dwudzielny, a polonez trójdzielny. Praktyka taneczna i koncertowa stylizacja motywów mogą mieć odmienne zadania.

Spróbuj

- Porównaj dwa opisane przykłady z nauczycielem.
- Zaznacz grupowanie pulsu i charakter ruchu.
- Kryterium: wskazujesz słyszalną cechę, zamiast rozpoznawać taniec wyłącznie po kostiumie.
- Gest dłoni może zastąpić przemieszczanie.

[1010]

Muzyka programowa

Muzyka programowa wiąże przebieg instrumentalny z treścią pozamuzyczną wskazaną przez twórcę, na przykład tytułem, opisem albo odwołaniem literackim. [1011]

Zobacz i porównaj

Własne skojarzenie słuchacza nie staje się automatycznie udokumentowanym programem. Dwa poziomy można porównać, zachowując wyraźne rozróżnienie. [1011]

Spróbuj

Posłuchaj krótkiego przykładu przed poznaniem tytułu i po jego przeczytaniu. Kryterium: oddzielasz informację twórcy od własnego obrazu i wskazujesz dwie cechy brzmienia wspierające interpretację. [1011]



Muzyka filmowa

Muzyka filmowa współtworzy odbiór obrazu, czasu i napięcia. Może podkreślać działanie, zapowiadać zmianę albo wprowadzać znaczenie odmienne od samej sceny.

Zobacz i porównaj

Cisza również jest decyzją. Ten sam kadr z różnym brzmieniem może sugerować spokój lub oczekiwanie, lecz reakcje widzów nie muszą być jednakowe.

Spróbuj

Do własnej sceny z otwieranymi drzwiami zaproponuj dwa krótkie tła. Kryterium: uzasadniasz różnicę rytmem, barwą lub dynamiką i używasz własnych albo legalnie udostępnionych materiałów. [1012]



Graficzny zapis dźwięku

Graficzny zapis dźwięku wykorzystuje umówione znaki. Ich położenie, długość i grubość mogą odpowiadać wybranym cechom brzmienia.

Zobacz i porównaj

To kod wymagający legendy, a nie uniwersalne znaczenie każdej linii. Nie zmieniaj przyporządkowania w trakcie bez wyjaśnienia odbiorcom.

Spróbuj

Zapisz cztery zdarzenia; położeniem oznacz wysokość, długością czas, a grubością dynamikę. Kryterium: druga osoba wykonuje kod zgodnie z legendą; sprawdź osobno każdy parametr.

Położenie: wysokość

Długość: czas

Grubość: dynamika

Świadome słuchanie i interpretacja

Świadome słuchanie łączy uwagę na brzmieniu z pytaniami o jego organizację. Opisuj tempo, rytm, dynamikę, barwę i powracające fragmenty.

Zobacz i porównaj

Interpretacja wymaga argumentu, ale może pozostać otwarta. Podobne środki nie wywołują identycznych odczuć u każdej osoby.

Spróbuj

Wybierz krótki fragment. Najpierw zapisz dwie obserwacje, potem własne skojarzenie. Kryterium: potrafisz wskazać, co usłyszałeś, a co dopowiedziałeś. Porównaj odpowiedzi bez narzucania jednej historii.

[101] [104]



11

Teatr i obraz sceniczny

Forma, działanie i wspólna opowieść

Poznasz środki, które łączą ruch, przedmiot, przestrzeń, światło i dźwięk w przedstawienie.



Postać i działanie



Scenografia i rekwizyt



Widz i interpretacja



Zasada pracy

Udział w występie jest dobrowolny. Możesz wybrać projektowanie, rysowanie, obserwację lub inną uzgodnioną rolę.

Pracujemy na fikcyjnych sytuacjach, z prawem do przerwania ćwiczenia.



Przestrzeń teatralna

Przestrzeń teatralna obejmuje miejsce gry, obszar widzów i zaplecze. Układ tych stref wpływa na wejścia, widoczność oraz przebieg przedstawienia.

Kulisy mogą ukrywać przygotowanie wykonawców i rekwizytów. Nie każda scena ma jednak kurtynę lub taką samą organizację zaplecza.

Przykład: w klasie obszar gry wyznaczają taśmy na podłodze, a przygotowanie odbywa się za lekkim parawanem.

Narysuj plan takiej przestrzeni. Zaznacz miejsce gry, widzów oraz drogę wejścia, która nie przecina siedzącej publiczności.

Kryterium: strefy i przejścia są czytelne, a dekoracje nie blokują wyjścia z sali.

[111]



Scena a widownia

Relacja sceny i widowni określa, skąd oglądamy działanie. Publiczność może siedzieć przed wykonawcami albo otaczać ich z kilku stron.

Układ frontalny ułatwia wspólne kierowanie wzroku. Przy widowni dookoła jedna osoba może zasłonić ważny przedmiot obserwatorom po przeciwnej stronie.

Przykład: przekazanie małej koperty w centrum wymaga innego ustawienia ciała w obu układach.

Zbuduj dwa plany z papierowych znaczników. Sprawdź linię widzenia z trzech miejsc i zaproponuj zmianę ustawienia.

Kryterium: wyjaśniasz, kto widzi kluczowe działanie. Sama bliskość sceny nie gwarantuje dobrej widoczności. [111]

Aktor i rola

Aktor lub aktorka tworzy rolę, czyli sceniczną postać i jej sposób działania. Osoba wykonująca zadanie nie musi przeżywać tego, co przedstawia bohater.

Gest, tempo, głos i relacja z partnerem mogą budować charakter. Nie wymagają ujawniania prywatnych wspomnień ani naśladowania kolegi z klasy.

Przykład: ta sama osoba gra ostrożnego odkrywcę j pośpiesznego listonosza, zmieniając rytm oraz cel ruchu.

Wybierz dobrowolnie dwie fikcyjne role i pokaż różnicę jednym działaniem. Możesz zamiast występu zaprojektować **serię rysunków.**

Kryterium: odbiorca zauważa wybór sceniczny, a nie ocenia osobowości wykonawcy.

[112]





Działanie sceniczne

Działanie sceniczne jest czynnością skierowaną ku celowi w określonej sytuacji. Zamiar staje się czytelny przez to, co postać robi wobec przeszkody.

Samo określenie emocji nie wystarcza do zaplanowania działania. Zamiast polecenia „bądź smutny” ustal konkretną próbę osiągnięcia czegoś.

Przykład: bohater chce doręczyć paczkę, lecz nie zna numeru drzwi. Sprawdza wskazówki i prosi drugą postać o pomoc.

Przygotuj krótką scenę z jednym celem oraz przeszkodą. Zagraj ją albo przedstaw w trzech kadrach.

Kryterium: widz potrafi nazwać próbę bohatera i zauważyć skutek jego decyzji.

[115]





Gest

Gest to znaczący ruch ciała, który współtworzy działanie sceniczne. Jego odczytanie zależy od sytuacji, rytmu i relacji między postaciami.

Ta sama wyciągnięta dłoń może zapraszać, prosić lub zatrzymywać. Nie przypisuj jej jednego znaczenia niezależnego od kontekstu.

Przykład: dłoń skierowana ku krzesłu zaprasza do zajęcia miejsca, a dłoń przed zbliżającym się partnerem może wyznaczyć granicę.

Przygotuj dwa krótkie układy z podobnym ruchem dłoni, zmieniając sytuację. Nie dotykaj drugiej osoby bez uzgodnienia.

Kryterium: odbiorca uzasadnia interpretację działaniem całej sceny, nie samym kształtem ręki.

[1110]



Mimika

Mimika wykorzystuje ruchy twarzy jako środek wyrazu. Na scenie współpracuje z gestem, kierunkiem spojrzenia i sytuacją postaci.

Wyraz twarzy nie pozwala niezawodnie odczytać cudzych uczuć. W ćwiczeniu badamy umówiony efekt artystyczny, a nie diagnozujemy osoby.

Przykład: uniesione brwi przy znalezieniu niespodziewanego przedmiotu mogą sugerować zdziwienie; ten sam ruch w innej scenie może znaczyć coś innego.

Narysuj trzy twarze fikcyjnej postaci reagującej na zmianę sytuacji. Pokaz własnej twarzy jest dobrowolny.

Kryterium: wskazujesz konkretną zmianę rysunku oraz jej związek ze sceną, bez wyśmiewania wyglądu.

[1110]

Postawa i ruch sceniczny

Postawa i ruch sceniczny pomagają pokazać sposób działania postaci. Znaczenie mają kierunek, tempo, zatrzymanie oraz relacja do innych wykonawców.

Nie trzeba stosować skoków ani trudnych figur. Niewielka zmiana ustawienia dłoni lub tułowia może skierować uwagę na ważny moment.

Przykład: bohater zbliża się do zamkniętego pudełka, zatrzymuje i dopiero potem je otwiera. Pauza buduje oczekiwanie.

Zaplanuj tę sekwencję w wygodnej pozycji stojącej lub siedzącej. Zostaw swobodną drogę i ustal odległości.

Kryterium: zmiana rytmu jest widoczna, a sposób poruszania dostosowany do możliwości wykonawcy.



[113]



Głos i artykulacja

Głos sceniczny służy przekazywaniu słów i intencji. Artykulacja dotyczy kształtowania dźwięków mowy; tempo oraz pauzy pomagają uporządkować wypowiedź.

Czytelność nie wymaga krzyku ani wymuszania obcego brzmienia. W szkolnym ćwiczeniu wybierz wygodną głośność i spokojne tempo.

Przykład: zdanie „Tutaj czeka nasza paczka” zmienia akcent, gdy podkreślisz miejsce albo właściciela.

Powiedz zdanie dwukrotnie, akcentując inny wyraz. Partner sprawdza zrozumiałość. Możesz przygotować zapis z podkreśleniami zamiast prezentacji głosowej.

Kryterium: słowa pozostają zrozumiałe, a różnicę intencji słychać bez zwiększania wysiłku.

[118]

Tutaj czeka nasza paczka.

Tutaj czeka **nasza** paczka.

Dialog

Dialog jest wymianą wypowiedzi co najmniej dwóch postaci. W scenie słuchanie partnera pozwala rozwijać relację oraz zmieniać przebieg działania.

Kolejna kwestia powinna wynikać z sytuacji i usłyszanej odpowiedzi. Dwie niezależne przemowy obok siebie nie tworzą jeszcze przekonującej rozmowy.

Przykład: jedna postać prosi o otwarcie pudełka, druga pyta, czy należy do niej. Pytanie zmienia dalszą próbę przekonania partnera.

Napisz cztery krótkie kwestie dla dwóch postaci. Po każdej zaznacz reakcję albo zmianę zamiaru.

Kryterium: każda odpowiedź odnosi się do poprzedniej wypowiedzi i ma znaczenie dla wspólnej sytuacji. [114]





Monolog

Monolog jest wypowiedzią jednej postaci tworzącą samodzielną całość. Może ujawniać myśli, opowiadać o zdarzeniu lub służyć przekonaniu wybranego odbiorcy.

Samotny wykonawca nadal potrzebuje intencji. Ustal, do kogo postać mówi i co ma się zmienić przez jej wypowiedź.

Przykład: opiekun ogrodu tłumaczy nieobecnemu przyjacielowi, dlaczego postanowił pozostawić stare drzewo.

Napisz trzy krótkie zdania: powód rozpoczęcia mowy, argument i decyzję. Odczytanie jest dobrowolne; można przygotować zapis.

Kryterium: wypowiedź ma adresata i zauważalny kierunek, zamiast być przypadkowym wyliczeniem cech bohatera. [114]



Konflikt dramatyczny

Konflikt dramatyczny może wynikać ze sprzecznych celów postaci. Napięcie powstaje, gdy realizacja jednego zamiaru utrudnia drugi.

Nie musi oznaczać kłótni ani przemocy. Różne potrzeby mogą prowadzić do negocjacji, zmiany planu albo otwartego zakończenia.

Przykład: jedna postać chce otworzyć okno, aby usłyszeć ptaki, druga potrzebuje ciszy do nagrania krótkiej wypowiedzi.

Zapisz cel każdej postaci i dwie możliwe propozycje rozwiązania. Korzystaj z fikcyjnej sytuacji, bez odtwarzania klasowych sporów.



Kryterium: obie strony mają zrozumiałe powody, a rozwiązanie wynika z ich działań, nie z ośmieszenia jednej osoby.

[114]

Budowanie postaci

Budowanie postaci łączy cel, sposób działania i relacje z innymi. Zamiast mnożyć cechy charakteru, sprawdź, jak bohater zachowuje się w konkretnej sytuacji.

Ten sam zawód nie oznacza identycznej osobowości. Kostium i sposób mówienia są wyborami scenicznymi, a nie dowodem na cechy całej grupy ludzi.

Przykład: dwaj fikcyjni bibliotekarze inaczej pomagają znaleźć zgubioną zakładkę: jeden systematycznie porządkuje, drugi pyta świadków.

Stwórz postać z jednym celem, przeszkodą i wybraną metodą działania. Pokaż ją rysunkiem albo krótką sceną.

Kryterium: wybory są spójne i unikają stereotypowego naśladowania realnej osoby. [112]





Improwizacja

Improwizacja rozwija scenę bez ustalonego wcześniej pełnego tekstu. Wspólna sytuacja powstaje przez uważne reagowanie na propozycje partnerów.

Ustalcie temat, granice i sygnał przerwania. Przyjęcie pomysłu do fikcji nie oznacza zgody na dotyk, ujawnianie prywatności ani przekraczanie własnych granic.

Przykład: scena zaczyna się w wypożyczalni niezwykłych parasoli; kolejne propozycje wyjaśniają ich wymyślone zastosowanie.

Dobrowolnie rozegrajcie krótkie spotkanie albo narysujcie jego możliwy ciąg. Nie unieważniajcie bez powodu już ustalonego miejsca.

Kryterium: propozycje tworzą wspólną historię, a każda osoba może wybrać rolę wykonawcy, obserwatora lub autora.

[115] [112]

Scenariusz krótkiej sceny

Scenariusz krótkiej sceny porządkuje sytuację, wypowiedzi i działania. Didaskalia zawierają wskazówki dotyczące wykonania, przestrzeni lub zachowania postaci.

Dla własnego ćwiczenia ustal początek, zmianę sytuacji i zakończenie. To pomoc konstrukcyjna, a nie obowiązkowy schemat wszystkich dramatów.

Przykład: otwarte pudełko okazuje się puste, więc bohaterowie zmieniają sposób poszukiwania właściciela.

Zapisz dwie role, miejsce, cztery kwestie i dwie krótkie didaskalie. Sprawdź, co widz zobaczy, a czego dowie się tylko autor.

Kryterium: wskazówki dają się wykonać, a zakończenie wynika z wcześniejszego działania.

[114]



Reżyseria

Reżyseria organizuje rozwiązania przedstawienia we współpracy z zespołem. Ustawienie postaci, rytm i akcenty pomagają wyrazić wybraną interpretację.

To samo zdarzenie można pokazać na różne sposoby. Decyzja powinna wynikać z pytania o sens sceny, a nie tylko z efektownego ustawienia.

Przykład: znalezienie klucza może być odkryciem całej grupy albo sekretem jednej postaci. Zmiana spojrzeń wpływa na wiedzę widza.

Przygotuj dwa szkice ustawienia do tej sytuacji. Uzgodnij rozwiązanie z partnerami, dopuszczając ich propozycje.

Kryterium:
potrafisz wyjaśnić, na czym skupia się uwaga publiczności w każdej wersji.

[111] [115]





Scenografia

Scenografia współtworzy przestrzeń i plastyczny charakter przedstawienia. Relacje dekoracji, przedmiotów, materiałów oraz światła mogą wspierać działanie, nie tylko ozdabiać tło.

Najpierw określ miejsce i potrzebę sceny. Dopiero potem wybierz elementy, sprawdzając widoczność oraz drogę wykonawców.

Przykład: ławka i gałąź z papieru mogą zasugerować ogród, pozostawiając przestrzeń na spotkanie dwóch postaci.







Zaprojektuj scenę ogrodu z najwyżej trzema lekkimi elementami. Narysuj także wejście i przejście między nimi.

Kryterium: każdy element ma uzasadnioną funkcję, a całość jest stabilna i nie wymusza niebezpiecznego omijania dekoracji.

[117]

Rekwizyt

Rekwizyt jest przedmiotem wykorzystanym w działaniu scenicznym. Sposób jego użycia może informować o postaci, relacji lub zmianie sytuacji.

Ten sam przedmiot może otrzymać różne funkcje w umówionej fikcji. O znaczeniu decyduje działanie, a nie wyłącznie wygląd.

Przykład: lekka chusta staje się najpierw mapą podróży, a po zmianie gestu żaglem wyobrażonej łodzi.

Wybierz bezpieczny przedmiot bez ostrych krawędzi. Zaplanuj dwa czytelne zastosowania i przejście między nimi.

Kryterium: widz rozpoznaje zmianę funkcji dzięki ruchowi oraz sytuacji. Nie trzeba jej każdorazowo wyjaśniać długą przemową.

[113] [117]





Kostium

Kostium współtworzy wizerunek postaci przez krój, kolor, materiał i sposób noszenia. Powinien także pozwalać wykonać zaplanowane działanie.

Nie musi być historycznie wiernym ubiorem ani pełnym przebraniem. Jeden świadomie wybrany element może podkreślać zmianę roli.

Przykład: krótka peleryna wskazuje fikcyjnego posłańca, lecz nie powinna zahaczać o krzesło podczas przekazywania paczki.

Zaprojektuj kostium dla postaci o określonym zadaniu. Zaznacz element znaczący i sprawdź wygodę ruchu na szkicu.

Kryterium: uzasadniasz wybór formy i materiału; strój nie blokuje widzenia, oddychania ani bezpiecznego poruszania.

[113] [117]



Maska teatralna

Maska teatralna zmienia wygląd postaci i może kierować uwagę na ruch całego ciała. Jej działanie zależy od formy oraz sposobu użycia.

W ćwiczeniu szkolnym wybierz maskę trzymaną w dłoni obok twarzy lub projekt graficzny. Nie ograniczaj widzenia ani swobodnego oddychania.

Przykład: nieruchoma maska o dużych brwiach nabiera innego wyrazu, gdy postać zmienia pochylenie i rytm ruchu.

Narysuj jedną maskę i dwie pozycje postaci, która ją prezentuje. Występ oraz zasłanianie twarzy nie są konieczne.

Kryterium: opisujesz związek formy z gestem, zamiast zakładać jedną reakcję każdego odbiorcy.

[113]

Lalka teatralna

Lalka teatralna staje się sceniczną postacią dzięki animacji, czyli kierowanemu ruchowi. Ruch, zatrzymanie i zwrot pomagają odczytać jej uwagę oraz zamiar.

Wykonawca kieruje wzrok widza na lalkę. Nie każdy ruch musi być duży; drobne spojrzenie może przygotować ważną czynność.

Przykład: prosta papierowa lalka zauważa piłkę, zatrzymuje się i dopiero potem zbliża do niej.

Zbuduj lekką lalkę z papieru i krótkiego uchwytu. Pokaż tę sekwencję nad stołem lub rozrysuj ją w trzech kadrach.

Kryterium: kolejność uwagi i działania jest czytelna, a uchwyt nie stwarza zagrożenia.



[113]

Teatr cieni

Teatr cieni wykorzystuje zasłanianie światła przez postać lub przedmiot. Na ekranie pojawia się sylweta, której kształt zależy od ustawienia całego układu.

Przy nieruchomej lampie i ekranie przesunięcie wycinanki ku lampie powiększa cień. Oddalenie jej ku ekranowi zwykle daje mniejszy, wyraźniejszy obrys.

Przykład: mały papierowy ptak może sprawiać wrażenie rosnącego bez zmiany samej wycinanki.

Porównaj dwa ustawienia, korzystając z chłodnej lampki ustawionej przez dorosłego. Nie kieruj światła w oczy i zostaw widoczną drogę przejścia.

Kryterium: wyjaśniasz zmianę cienia położeniem wycinanki, nie zmianą jej wielkości.

[116] [1112]





Pantomima

Pantomima opowiada przez ruch, gest i relacje przestrzenne, bez konieczności używania słów. Umowny przedmiot może być nieobecny fizycznie, lecz czytelny w działaniu.

Konsekwentnie zachowuj jego rozmiar i położenie. Jeśli wyobrażone pudełko nagle zmienia wielkość bez przyczyny, odbiorca traci wskazówkę.

Przykład: postać podnosi lekkie, niewidzialne pudełko i ostrożnie odkłada je na wyobrażonej półce.

Zaplanuj trzy gesty tej czynności. Możesz wykonać je dłonią w wygodnej pozycji albo narysować kolejne fazy.

Kryterium: odległość dłoni i poziom półki pozostają spójne, a zmiana rytmu pomaga zrozumieć czynność. [113]



Światło sceniczne

Światło sceniczne kieruje uwagę i współtworzy atmosferę. Kierunek, zasięg oraz kontrast oświetlenia mogą zmieniać czytelność tej samej sytuacji.

Jasny obszar nie zawsze oznacza radość, a cień smutek. Znaczenie powstaje w relacji z działaniem i całym przedstawieniem.

Przykład: boczne światło wydobywa gest ręki, natomiast równe oświetlenie pozwala lepiej zobaczyć całą grupę.

Porównaj dwa rysunki jednej sceny z innym oświetleniem. Prawdziwe lampy ustawia dorosły; nie zasłaniaj ich tkaniną ani nie kieruj w oczy.

Kryterium: wskazujesz zmianę akcentu i widoczności, zamiast oceniać jedynie efektowność barwy. [1111]







Dźwięk w teatrze

Dźwięk w teatrze może budować przestrzeń, wyznaczać rytm i zapowiadać zdarzenie. Cisza również wpływa na oczekiwanie oraz uwagę widza.

Zaplanuj wejście i zakończenie efektu. Nie musi towarzyszyć każdemu ruchowi; nadmiar może zasłonić wypowiadane słowa.

Przykład: spokojny szelest papieru sugeruje liście, a jego nagłe zatrzymanie poprzedza pojawienie się postaci.

Przygotuj trzy własne efekty w wygodnej głośności. Zapisz, po jakim działaniu każdy się rozpoczyna i kończy.

Kryterium: dźwięk jest zsynchronizowany ze sceną, a osoby mówiące pozostają zrozumiałe. Nie odtwarzaj nagrań innych osób bez uzgodnienia. [119]

Plakat i program spektaklu

Plakat zaprasza na przedstawienie i pozwala szybko znaleźć najważniejsze informacje. Program rozwija kontekst: wskazuje twórców, obsadę i wybrany zamysł realizacji.

Wspólny motyw graficzny może łączyć oba materiały, lecz ich układ powinien odpowiadać różnym sposobom czytania.

Przykład: na fikcyjnym plakacie dominuje tytuł oraz termin, a w programie pojawia się kolejność scen i podział zadań.

Zaprojektuj parę materiałów. Uzupełnij tytuł, miejsce, datę i godzinę, a w programie także uzgodniony sposób podpisania zespołu.

Kryterium: odbiorca odnajduje informacje bez domysłów, Dane kontaktowe i nazwiska publikujecie wyłącznie w uzgodnionym zakresie. [111]





Oglądanie i omawianie przedstawienia

Omawianie przedstawienia zaczyna się od uważnej obserwacji. Opisuj działanie, przestrzeń, dźwięk i światło, a potem wyjaśniaj ich możliwy wpływ.

Ocena zyskuje sens, gdy ma uzasadnienie. Zamiast mówić wyłącznie „było ciekawe”, wskaż moment i konkretny wybór realizacyjny.

Przykład: cisza przed otwarciem drzwi mogła budować oczekiwanie, ponieważ wcześniej towarzyszył im powtarzalny stukot.

Zapisz jedną obserwację, interpretację i pytanie do twórców. Porównaj odczytania w grupie, dopuszczając różnice.

Kryterium: przywołujesz dowód ze spektaklu i komentujesz wybory artystyczne, bez oceniania wyglądu wykonawców lub żądania prywatnych wyjaśnień.

[112] [1111]

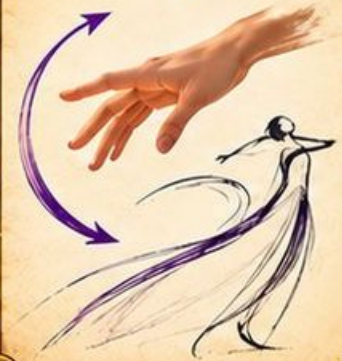
12

Taniec i integracja sztuk

Ruch, obraz i wspólny projekt

Poznasz sposoby komponowania ruchu oraz łączenia go z dźwiękiem i formą plastyczną.

Gest i przestrzeń



Rytm i choreografia



Projekt i refleksja



Na początek

Jak ten sam pomysł możesz pokazać ruchem dłoni i linią na papierze?

Wybieraj zakres i sposób udziału z nauczycielem. Możesz działać siedząc, obserwować lub projekować; kontakt fizyczny nie jest obowiązkowy.

Ciało jako środek wyrazu

Ciało może przekazywać pomysł przez ustawienie, gest, kierunek spojrzenia i sposób poruszania się. Znaczenie powstaje w relacji do czasu oraz otoczenia.

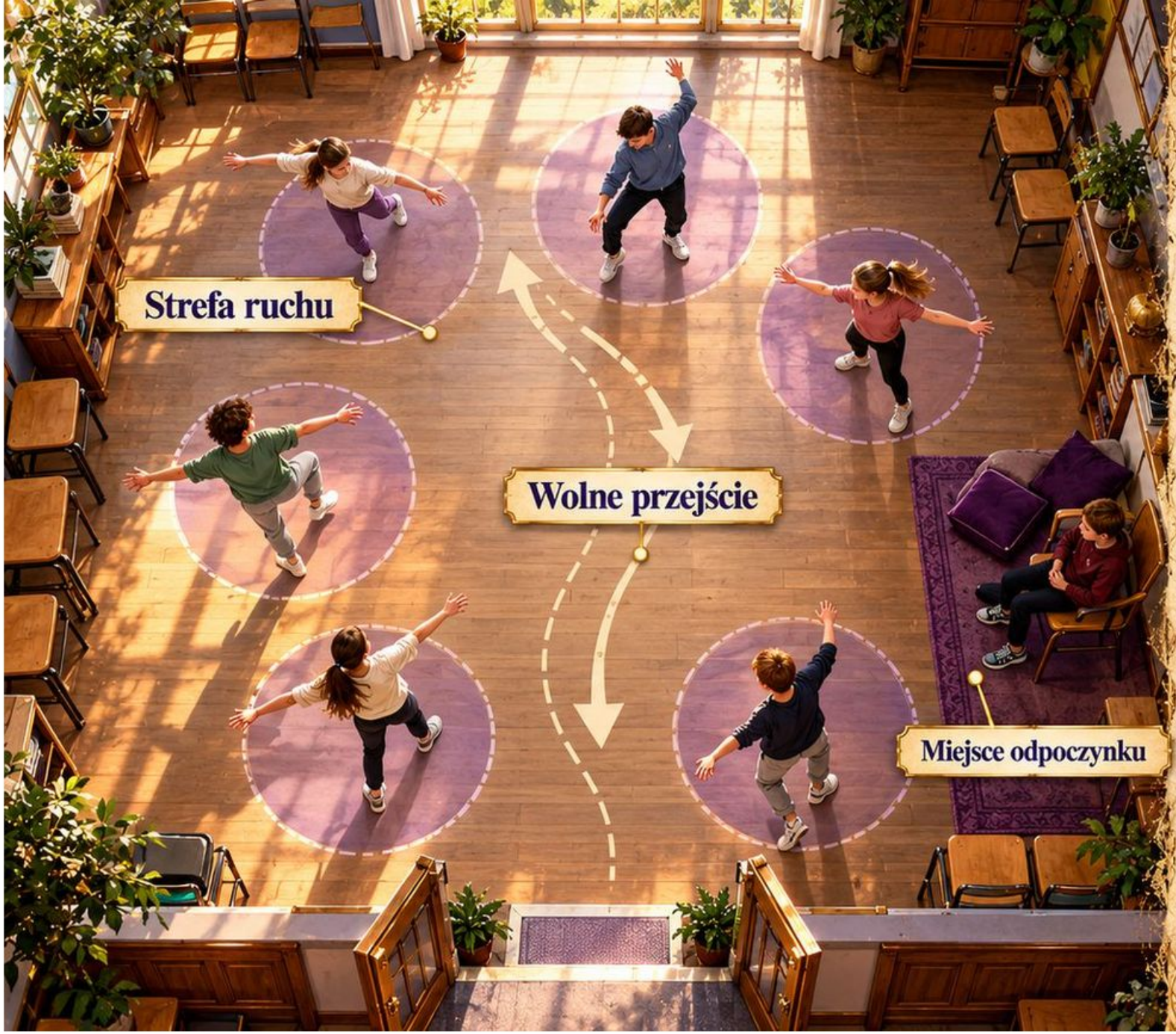
Ten sam zamiar można pokazać całym ciałem lub niewielkim ruchem dłoni. Wielka amplituda nie jest warunkiem czytelnej wypowiedzi.

Przykład: otwarcie dłoni i jej powolne zamknięcie może budować obraz zapraszania i wycofania. Odbiór zależy od kontekstu.



Zadanie

Wybierz dwa gesty wyrażające zmianę decyzji. Kryterium: obserwator wskazuje widoczną różnicę i uzasadnia swoją interpretację. Możesz zaplanować gest zamiast go wykonywać. [121]



Bezpieczna przestrzeń ruchu

Przestrzeń ruchu wymaga rozpoznania podłoża, przeszkód i dróg przejścia. Zasięg gestów trzeba dopasować do miejsca oraz uczestników.

Przed próbą usuń luźne przedmioty z obszaru działania. Ustal sygnał zatrzymania i zasady kontaktu. Przygotowanie ruchowe prowadzi nauczyciel.

Przykład: szeroki gest w małej sali można zastąpić mniejszym albo wykonać w kolejnych grupach. Krzesła pozostają stabilne, a przejście wolne.

Zadanie

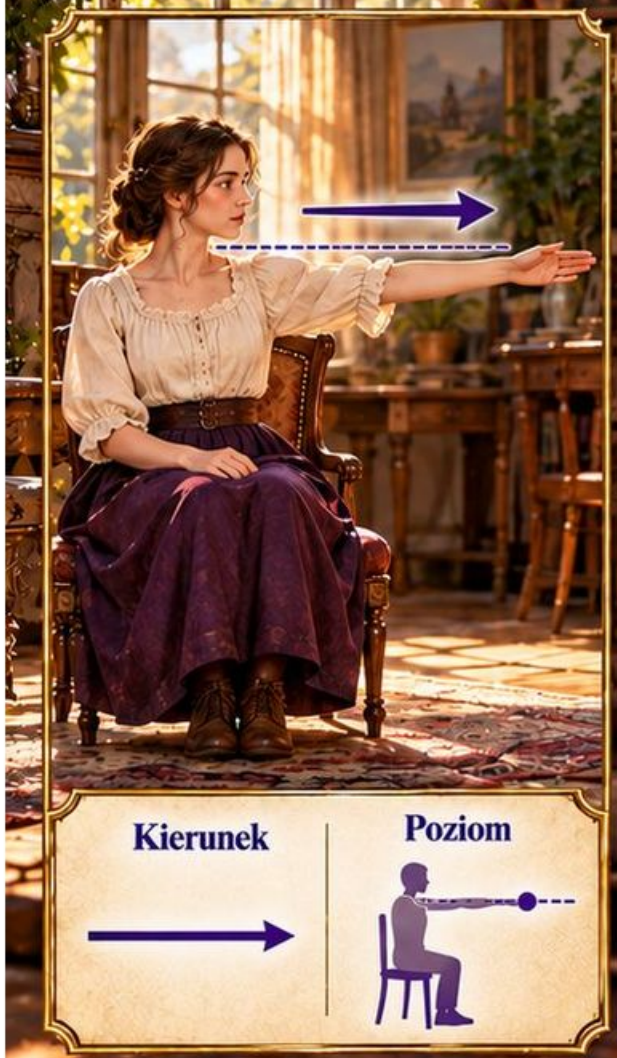
Zaznacz na planie strefy działania i odpoczynku. Kryterium: drogi się nie blokują, a zadanie ma wariant siedzący lub obserwacyjny. [125]

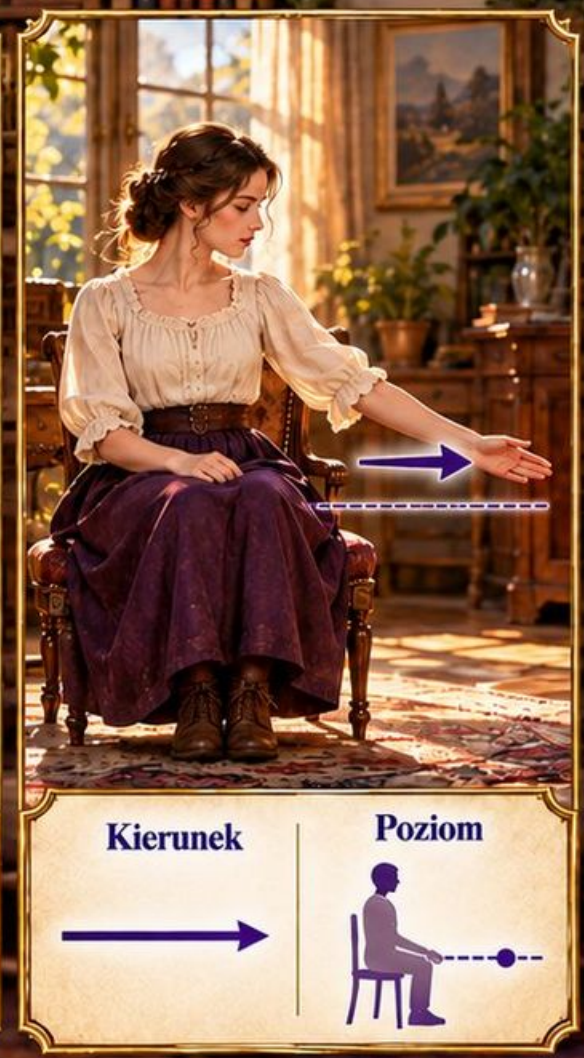
Kierunki i poziomy

Kierunek mówi, dokąd prowadzi ruch; poziom określa jego położenie względem podłoża. Obie cechy można zmieniać niezależnie.

Ręka może poruszać się w bok wysoko albo nisko. Zmiana poziomu nie wymaga skoku ani schodzenia całym ciałem na podłogę.

Przykład: siedząc, poprowadź dłoń **najpierw** w bok na wysokości barku, potem bliżej kolan. Kierunek pozostaje podobny, poziom się zmienia.







Zadanie

Zaplanuj trzy gesty o różnych kierunkach i poziomach. Kryterium: na szkicu strzałka wskazuje kierunek, a położenie dłoni pokazuje poziom. [122]



Tempo ruchu

Tempo określa szybkość przebiegu ruchu. Tę samą frazę można wykonać wolniej lub szybciej, zachowując kolejność jej części.

Czas trwania gestu wpływa na oczekiwanie widza. Przyspieszenie nie musi oznaczać głośniejszego dźwięku ani silniejszego ruchu.

Przykład: uniesienie dłoni, zatrzymanie i opuszczenie tworzą tę samą sekwencję, choć jedna wersja trwa dłużej od drugiej.

Zadanie

Rozrysuj frazę w dwóch tempach. Zaznacz początek, pauzę i koniec. Kryterium: zmienia się szybkość, a odbiorca nadal rozpoznaje tę samą kolejność. [123]

Rytm i akcent ruchowy

Pulsacja wyznacza regularne punkty odniesienia. **Rytm** organizuje następstwo ruchów i pauz, a akcent wyróżnia wybrany moment.

Tempo określa szybkość pulsacji. Zmiana rytmu nie musi więc przyspieszać całej frazy; można inaczej rozmieścić gesty w tym samym czasie.

Przykład: cztery równe punkty można zaznaczyć delikatnym ruchem, wyróżniając drugi wyraźniejszym zatrzymaniem dłoni. Nie trzeba mocno tupać.



Zadanie

Ułóż czteropunktowy wzór gestów i zaznacz akcent. Kryterium: druga osoba rozpoznaje wyróżniony moment, chociaż odstępy pulsacji pozostają równe. [123]

Ciężar i lekkość

Ciężar i lekkość mogą opisywać jakość gestu, a nie rzeczywistą masę ciała. Wrażenie zależy od sposobu rozpoczęcia, prowadzenia i zakończenia ruchu.

Ruch przypominający nacisk różni się od delikatnego muśnięcia. Nie jest to konkurs siły, wytrzymałości ani ocena wyglądu uczestnika.

Przykład: ta sama dłoń może przesuwać wyobrażony ciężki przedmiot lub śledzić lot piórka. Obiekt jest tu bodźcem wyobraźni.



Zadanie

Pokaż albo narysuj oba warianty bez obciążenia. Kryterium: opisujesz różnicę jakości ruchu, zamiast utożsamiać lekkość z konkretnym typem sylwetki.

[121]



Ruch płynny i urywany

Ruch płynny podtrzymuje ciągłość **przebiegu. Ruch urywany** wprowadza wyraźne przerwania lub nagłe zmiany, które mogą organizować frazę.

Pauza nie jest przypadkowym brakiem działania. Jej miejsce i długość mogą budować napięcie, podział albo oczekiwanie.

Przykład: łuk dłoni można poprowadzić jednym ciągiem lub podzielić na trzy odcinki oddzielone zatrzymaniem. Tor może pozostać podobny.

Zadanie

Zaprojektuj dwa zapisy tego samego toru: ciągły i przerywany. Kryterium: druga osoba odczytuje zamierzone zatrzymania i odróżnia je od zmiany kierunku.

[121] [123]



Gest taneczny

Gest taneczny może powstać z codziennej czynności przekształconej przez czas, skalę lub kierunek. Nie musi dosłownie odtwarzać całej sytuacji.

Wybrany szczegół staje się materiałem choreografii. Powiększenie ruchu lub jego spowolnienie może odsłonić cechę, której zwykle nie zauważamy.

Przykład: gest otwierania zasłony przekształć w powolne rozchodzenie się dłoni. Przedmiot może zniknąć, a kierunek ruchu pozostać.

Zadanie

Wybierz codzienny gest i zmień jedną cechę. Kryterium: umiesz wskazać ruch wyjściowy oraz dokładnie nazwać dokonaną zmianę, zamiast jedynie dodać muzykę.

[124]

Motyw ruchowy

Motyw ruchowy jest krótką, rozpoznawalną jednostką, którą można rozwijać w choreografii. O jego tożsamości decyduje wybrana relacja ruchów.

Motyw nie musi być efektowną figurą. Ważne, aby jego powrót lub przekształcenie dało się odczytać.

Przykład: otwarcie dłoni, skierowanie jej w bok i zatrzymanie tworzą trzyczęściowy motyw. Zmiana tempa nie musi usuwać jego rozpoznawalności.



Początek



Rozwinięcie



Zakończenie

Zadanie

Zapisz własny motyw w trzech obrazkach. Nadaj mu początek i koniec. Kryterium: inna osoba rozpoznaje jednostkę po ponownym pojawieniu się w dłuższej frazie. [124]



Powtórzenie w choreografii

Powtórzenie sprawia, że motyw powraca i staje się punktem odniesienia. Może porządkować czas, podkreślać ideę albo budować oczekiwanie.

Powtarzanie nie oznacza automatycznie braku pomysłu. O jego znaczeniu decyduje miejsce w kompozycji i relacja do pozostałych fragmentów.

Przykład: krótki gest otwarcia powraca po dwóch innych działaniach. Widz może potraktować go jak rozpoznawalny refren.

Zadanie

Ułóż sekwencję z trzykrotnym powrotem jednego motywu. Kryterium: obserwator wskazuje powtórzenia i wyjaśnia, jak pomagają śledzić całość.

[124]



Kontrast w choreografii

Kontrast zestawia wyraźnie odmienne rozwiązania. W choreografii może dotyczyć tempa, kierunku, poziomu, liczby osób albo jakości ruchu.

Najpierw wybierz cechę, którą chcesz przeciwstawić. Gdy zmieniasz wszystko jednocześnie, trudniej wskazać źródło różnicy.

Przykład: tę samą frazę wykonaj najpierw płynnie, potem z zatrzymaniami. Zachowanie toru pomaga porównać jakość ruchu.

Zadanie

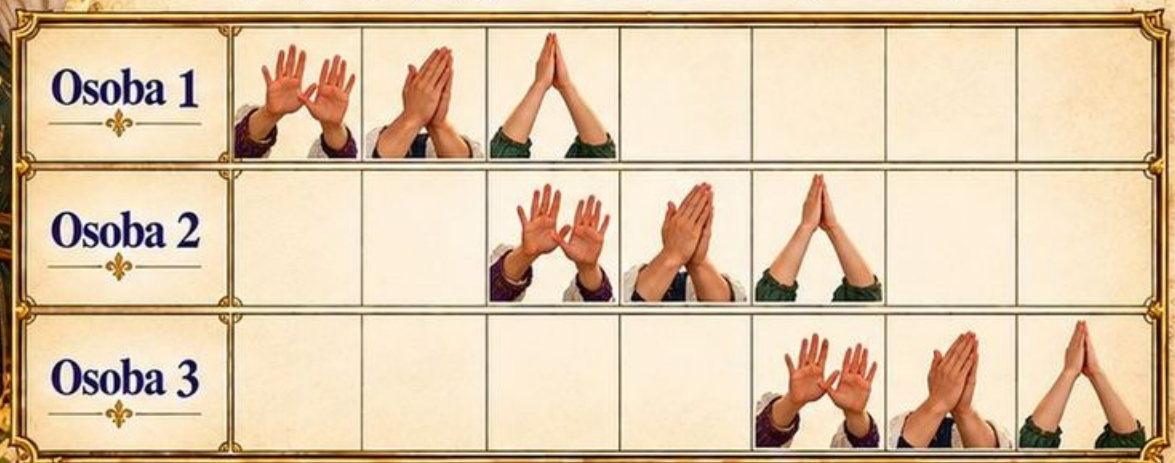
Połącz dwa kontrastowe odcinki i zaplanuj przejście. Kryterium: widz rozpoznaje zmienioną cechę oraz moment przejścia, bez konieczności odgadywania twojego zamiaru.

Kanon ruchowy

Kanon ruchowy polega na wykonywaniu tej samej frazy z przesunięciem momentu rozpoczęcia. Kolejne wejścia pozwalają obserwować nakładanie się przebiegów.

Wykonywanie tej samej frazy równocześnie to unisono, a nie kanon. Aby układ był czytelny, ustal kolejność wejść i zachowaj rozpoznawalny motyw.

Przykład: trzy osoby rozpoczynają tę samą frazę kolejno, co dwa umówione pulsy. To propozycja ćwiczenia, nie stała reguła każdego kanonu.



Zadanie

Narysuj trzy równoległe osie czasu i zaznacz początki. Kryterium: opóźnienie jest widoczne, a fraza pozostaje ta sama.

[124]



Ruch w parze

Ruch w parze tworzy relację między dwiema osobami. Mogą działać równocześnie, odpowiadać sobie albo celowo się różnić.

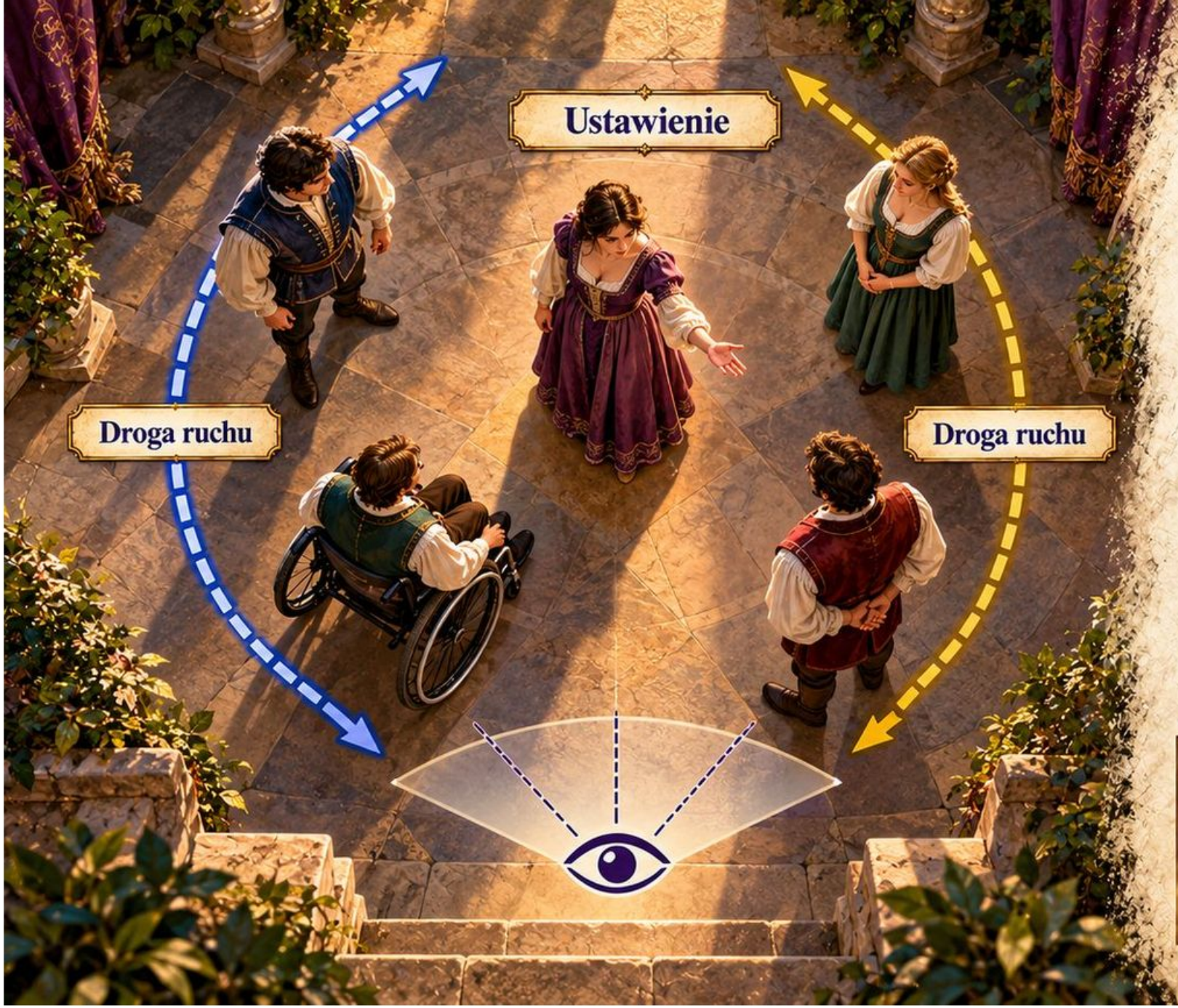
Kontakt fizyczny nie jest konieczny. Wspólnie ustalcie odległość, sygnał początku i sposób zmiany roli prowadzącej.

Przykład: jedna osoba rysuje dłonią prosty tor, druga odpowiada po krótkiej pauzie własnym wariantem. To dialog, nie sprawdzian identycznych ciał.

Zadanie

Zaplanujcie dwie wymiany i zamianę ról. Kryterium: odbiorca rozpoznaje inicjatywę oraz odpowiedź, a obie osoby mają realny wpływ na przebieg działania.

[121] [124]



Kompozycja grupowa

Kompozycja grupowa organizuje położenie osób, ich kierunki oraz relacje w czasie. Układ przestrzeni może prowadzić uwagę do wybranego działania.

Koło, linia i rozproszenie nie mają jednego znaczenia. Odbiór zależy także od ruchu, odstępów, spojrzeń i miejsca widza.

Przykład: jeden niewielki gest w nieruchomej grupie może stać się wyraźniejszy niż równoczesne wykonywanie wielu konkurujących działań.

Zadanie

Rozrysuj ustawienie i dwie drogi przejścia. Kryterium: formacja uwzględnia wszystkich uczestników, drogi się nie blokują, a zamierzony punkt uwagi jest czytelny.

[122] [124]

Taniec ludowy i sceniczny



Praktyka wspólnotowa



Opracowanie sceniczne

Taniec ludowy żyje w określonych społecznościach i sytuacjach. Prezentacja sceniczna wybiera oraz opracowuje elementy dla widowni i warunków spektaklu.

Stylizacja może zmieniać czas, ustawienie, kostium albo skalę gestu. Nie oznacza to, że praktyka wspólnotowa jest gorszą wersją widowiska.

Przykład: ten sam motyw może towarzyszyć spotkaniu tanecznemu lub zostać powtórzony w układzie pokazowym. Porównanie wymaga znajomości obu kontekstów.

Zadanie

Obejrzyj dwa podpisane nagrania. Zanotuj sytuację, wykonawców i jedną zmianę. Kryterium: opisujesz różnice bez oceniania tradycji wyłącznie według efektowności sceny. [126] [128]

Polonez

Polonez jest polskim tańcem grupowym o charakterze korowodowym. Pary podążają trasą proponowaną przez parę prowadzącą, tworząc kolejne figury.

Współcześnie towarzyszy między innymi studniówkom i innym uroczystościom. Jego znaczenie obejmuje wspólne świętowanie oraz współdziałanie uczestników.

Przykład: zmiana kierunku pierwszej pary wpływa na drogę całego korowodu. Nie jest to zbiór niezależnych solowych popisów.





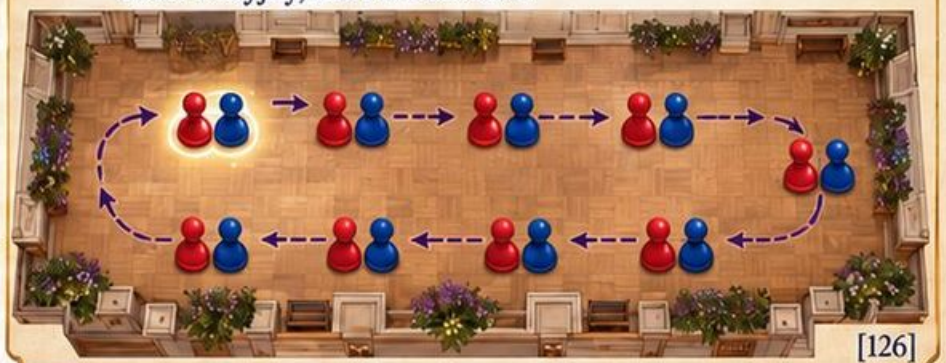
Para prowadząca



Korowód

Zadanie

Zaprojektuj trasę par za pomocą pionków na planie sali. Kryterium: pokazujesz prowadzenie, kolejność i przejście bez kolizji. To schemat obserwacyjny, nie kurs kroków.



[126]

Mazur

Mazur jest dynamicznym polskim tańcem narodowym o metrum trójdzielnym. Figury i akcentowane gesty współtworzą jego charakter.

Rozpoznawaj taniec w udokumentowanym przykładzie, łącząc obserwację z muzyką. Sam kostium ani dowolny szybki krok nie wystarczają do identyfikacji.

Przykład: w lekcji filmowej Instytutu Muzyki i Tańca można śledzić ustawienie pary oraz kolejne figury. Obserwacja poprzedza próbę interpretacji.

Obserwuj





Porównaj



Zadanie

Obejrzyj krótki fragment i zaznacz trzy momenty wyróżnienia ruchu. Kryterium: odwołujesz się do konkretnego przebiegu, bez twierdzenia, że akcent zawsze wypada identycznie.

[127]

Kujawiak

Kujawiak jest związany z Kujawami i należy do polskich tańców narodowych. Jego stylizowane formy często podkreślają płynność, posuwistość oraz spokojne obroty.

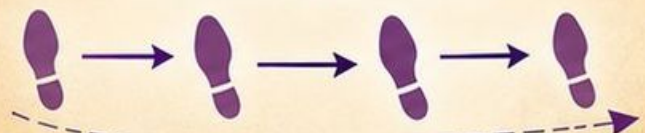
Muzyka ma charakter liryczny i metrum trójdzielne. Tempo oraz sposób wykonania mogą się różnić; sam przymiotnik „wolny” nie opisuje całej tradycji.

Przykład: łagodny przebieg ruchu w parze można porównać z wyraźniejszymi akcentami obserwowanymi w mazurze. Wskaż konkretne nagrania.

Płynność



Posuwistość



Zadanie

Narysuj tor wybranego gestu i zapisz jego jakość. Kryterium: opis płynności wynika z obserwacji, a nie z obowiązkowego naśladowania technicznych kroków. [128]

Oberek

Oberek wyróżnia szybki, wirowy charakter. W obserwowanym tańcu ważne są obroty oraz relacja pary do drogi w przestrzeni.

Szybkość nie jest jedyną wskazówką rozpoznania. Trzeba uwzględnić muzykę, rytm oraz sposób prowadzenia ruchu. Wersje regionalne i sceniczne mogą się różnić.

Przykład: na nagraniu można śledzić zmianę ustawienia pary, zatrzymując obraz w kolejnych momentach. Nie trzeba samodzielnie wykonywać szybkich obrotów.



Zadanie

Zaznacz kolejne kierunki na papierowym kole. Kryterium: zapis pokazuje obrót i drogę, zamiast zastępować analizę jedynie spiralną ozdobą.

[129]



Krakowiak

Krakowiak jest żywym polskim tańcem o metrum dwudzielnym i charakterystycznych rytmach synkopowanych. Wywodzi się z regionu krakowskiego.

Synkopa zmienia odczucie akcentu względem regularnego podziału. Rozpoznanie wymaga słuchania rytmu, nie tylko zobaczenia regionalnego kostiumu.

Przykład: gest może wyróżnić dźwięk pojawiający się poza oczekiwanym mocnym punktem. Sam szybki marsz nie pokazuje jeszcze charakteru krakowiaka.

Pulsacja



Akcenty



Zadanie

Obejrzyj i wysłuchaj podpisanego przykładu. Zaznacz usłyszane akcenty kropkami. Kryterium: wyjaśniasz różnicę między pulsacją a akcentem, bez obowiązku wykonywania skoków. [1210]



Balet

Taniec współczesny

Balet i taniec współczesny

Balet i taniec współczesny obejmują różne techniki oraz konwencje sceniczne. Porównuj konkretne realizacje, zamiast budować prosty podział na reguły i ich brak.



Balet korzysta z rozwiniętego słownika pozycji i kroków. Taniec współczesny także może opierać się na precyzyjnym treningu oraz ustalonych zasadach.



Przykład: dwie choreografie mogą inaczej używać pionu ciała, podłoża i relacji z muzyką. Żadna pojedyncza poza nie wyjaśnia całej dziedziny.



Zadanie

Porównaj dwa podpisane fragmenty. Kryterium: wskazujesz trzy widoczne różnice i źródło nagrania; obserwacja nie jest poleceniem ćwiczenia point lub trudnych figur. [1211].

Notacja ruchu obrazem

Ruch można zapisywać obrazem, oznaczając kierunek, kolejność, pauzę i czas trwania. Zapis powinien zawierać legendę zrozumiałą dla odbiorcy.

Szkolny schemat jest umową autorów. Nie staje się automatycznie kinetografią, która ma własny, precyzyjny system znaków.

Przykład: strzałka oznacza kierunek dłoni, kropka zatrzymanie, a długość pola umówiony czas. Sam rysunek pozy nie pokaże każdej zmiany między pozycjami.



Zadanie

Zapisz trzy gesty i przekaż kartę innej osobie. Kryterium: odczytuje kolejność oraz pauzę; po próbie poprawiasz niejasny znak w legendzie.

[1212]



Obraz inspirowany tańcem

Obraz inspirowany tańcem może przekształcać tor, rytm albo jakość gestu w linie, plamy i relacje przestrzenne. Nie musi portretować tancerza.

Wybierz jedną cechę ruchu i zachowaj ją w nowym języku. To pozwala uzasadnić decyzje plastyczne, zamiast tylko dodać przypadkowe kolory.

Przykład:

powracający łuk ramienia staje się rytmem trzech szerokich linii. Pauzę można przedstawić jako przerwę między plamami.

Zadanie

Wykonaj kompozycję z obserwowanej frazy lub jej szkicu. Kryterium: wskazujesz związek dwóch elementów obrazu z konkretnymi cechami ruchu.

[1] [122]



Scena łącząca obraz, dźwięk i ruch

W scenie łączącej sztuki obraz, dźwięk i ruch powinny pełnić powiązane funkcje. Ich współdziałanie może wzmacniać albo celowo komplikować odbiór.

Nie trzeba ilustrować każdego dźwięku identycznym gestem. Ważne jest, aby wybór relacji wynikał z zamysłu sceny.

Przykład: nieruchoma papierowa forma otrzymuje ruchomy cień, a krótki dźwięk sygnalizuje zmianę kierunku. Oświetlenie prowadzi nauczyciel, bez efektów migających.

Zadanie

Zaplanuj dwadzieścia sekund sceny w trzech polach. Kryterium: wyjaśniasz rolę każdego środka i wskazujesz moment, w którym działają wspólnie. [1]

Projekt międzydziedzinowy

Projekt międzydziedzinowy rozwija wspólne pytanie za pomocą różnych sztuk. Role, materiały i sposób prezentacji powinny wynikać z tego pytania.

Samo ustawienie obrazów obok tańca nie gwarantuje integracji. Poszukaj relacji, w której decyzja jednej grupy wpływa na działanie drugiej.

Przykład: pytanie „Jak pokazać wiatr?” łączy papierowe formy, szelest i gest. Zmiana kształtu formy może zmienić dźwięk oraz ruch.



Zadanie

Zapisz pytanie, role i próbę do wykonania. Kryterium: każda dziedzina wnosi potrzebny element, a projekt można poprawić po wspólnym sprawdzeniu.

[1]

Prezentacja i samoocena projektu

Prezentacja projektu pokazuje rezultat oraz decyzje, które do niego doprowadziły. Samoocena opiera się na dowodach z pracy, nie tylko na ogólnym wrażeniu.

Opowiedz o zamiarze, własnym wkładzie i jednej zmianie po próbie. Informacja zwrotna powinna odnosić się do ustalonego kryterium.

Przykład: zamiast „Wszystko się udało” wskaż, że widzowie rozpoznali powracający motyw. Następnie nazwij fragment wymagający czytelniejszego przejścia.



Zadanie

Przygotuj krótkie omówienie i jeden cel następnej wersji. Kryterium: łączysz ocenę z widocznym przykładem, uznając wkład różnych ról w zespole.

[124] [1]



13

Sztuka świata: dialogi kultur

Materiały, miejsca i różne historie

Poznasz wybrane przykłady z Chin, społeczeństw Afryki i Brazylii, zachowując ich kontekst oraz odrębność.

Na początek

Jakich informacji potrzebujesz, zanim wyjaśnisz znaczenie nieznanego przedmiotu?

To wybór przykładów, nie pełna historia regionów. Ilustracje są interpretacjami dydaktycznymi; zabytki i dzieła poznawaj z dokumentowanych reprodukcji.



Sztuka chińska: materiały i tradycje

Sztuka chińska obejmuje zmieniające się tradycje, regiony i środowiska. Brąz, porcelana, tusz czy jedwab wiążą się z różnymi sposobami tworzenia oraz użytkowania.

Nie traktuj kilku tysięcy lat jako jednego stylu. Przy opisie obiektu sprawdzaj czas, miejsce, materiał i funkcję.

Przykład: pejzaż malarza z kręgu uczonych może wyrażać idee oraz osobistą postawę. Nie jest wyłącznie widokiem przyrody ani wzorem każdej chińskiej sztuki.

Zadanie

Porównaj dwa podpisane obiekty z różnych okresów. Kryterium: wskazujesz konkretną różnicę materiału i zastosowania, zamiast wyjaśniać wszystko samym pochodzeniem z Chin.

Tusz

Porcelana

Brąz

[131] [132]

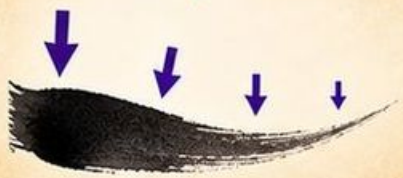
Kaligrafia i malarstwo tuszem

Kaligrafia jest sztuką pisania, a malarstwo tuszem tworzy przedstawienia za pomocą śladów pędzla. W tradycjach chińskich obie dziedziny korzystają z podobnych narzędzi i gestów.

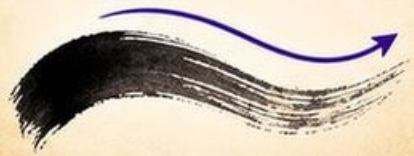
Nacisk, kierunek oraz ilość tuszu wpływają na ślad. Pismo ma jednak określone znaki i znaczenia; dowolna ozdobna linia nie staje się chińskim zapisem.

Przykład: szeroki początek pociągnięcia i sucha końcówka ujawniają zmianę prowadzenia pędzla. Podobne właściwości mogą współtworzyć obraz gałęzi.

Nacisk



Kierunek



Ilość tuszu



Zadanie

Zbadaj trzy ślady na papierze bez udawania znaków pisma. Kryterium: opisujesz ich różnice i odróżniasz ćwiczenie narzędzia od nauki kaligrafii. [131]

Porcelana i brąz w sztuce chińskiej

Porcelana jest materiałem ceramicznym, a brąz stopem metali. Różnica dotyczy tworzywa, techniki wykonania i sposobu opracowania powierzchni, nie tylko koloru.

W epoce Shang odlewano brązowe naczynia obrzędowe. Z Jingdezhen pochodzą między innymi porcelanowe naczynia epoki Ming, także z dekoracją kobaltową pod szkliwem.

Przykład: połysk szkliwa i patyna metalu inaczej ujawniają światło oraz relief. Nie przypisuj obu obiektom identycznej funkcji na podstawie podobnego kształtu.

Zadanie

Opracuj dwie karty materiałowe z dokumentacji muzealnej. Kryterium: poprawnie łączysz materiał, okres i funkcję, nie nazywając każdej ceramiki porcelaną. [132]





Różne czasy

Różne materiały

Sztuki Afryki: wiele tradycji

Sztuki Afryki powstają w wielu społeczeństwach, regionach i epokach. Obejmują dawne oraz współczesne sposoby tworzenia, od architektury po instalację.

Jedna maska nie reprezentuje całego kontynentu. Nazwa twórcy lub społeczności, miejsce i czas pozwalają odejść od anonimowego zestawu „egzotycznych” form.

Przykład: twórczość Joëla Andrianomearisoa z Madagaskaru obejmuje współczesne realizacje włókiennicze. Nie można jej opisać wyłącznie kategoriami dawnego obrzędu.

Zadanie

Wybierz dwa udokumentowane przykłady o różnym czasie i materiale. Kryterium: zachowujesz ich odrębność oraz nie utożsamiasz afrykańskiej sztuki jedynie z przeszłością. [133]

Maska: forma, funkcja i kontekst

Forma



Kontekst



Maska może uczestniczyć w przedstawieniu, upamiętnieniu lub obrzędzie. Jej funkcję trzeba ustalić dla konkretnego obiektu i społeczności.

Maski portretowe mblo społeczności Baule z Wybrzeża Kości Słoniowej są związane z tradycją występów. Wyidealizowana twarz może odnosić się do cenionej osoby.

Przykład: sam drewniany przedmiot w gablocie nie pokazuje tańca, stroju, muzyki ani relacji z widzami. Dokumentacja pomaga odtworzyć kontekst użytkowania.

Zadanie

Porównaj opis muzealny z fotografią samej maski. Kryterium: odróżniasz cechy widoczne od informacji o użyciu; nie nazywasz wszystkich masek rytualnymi.

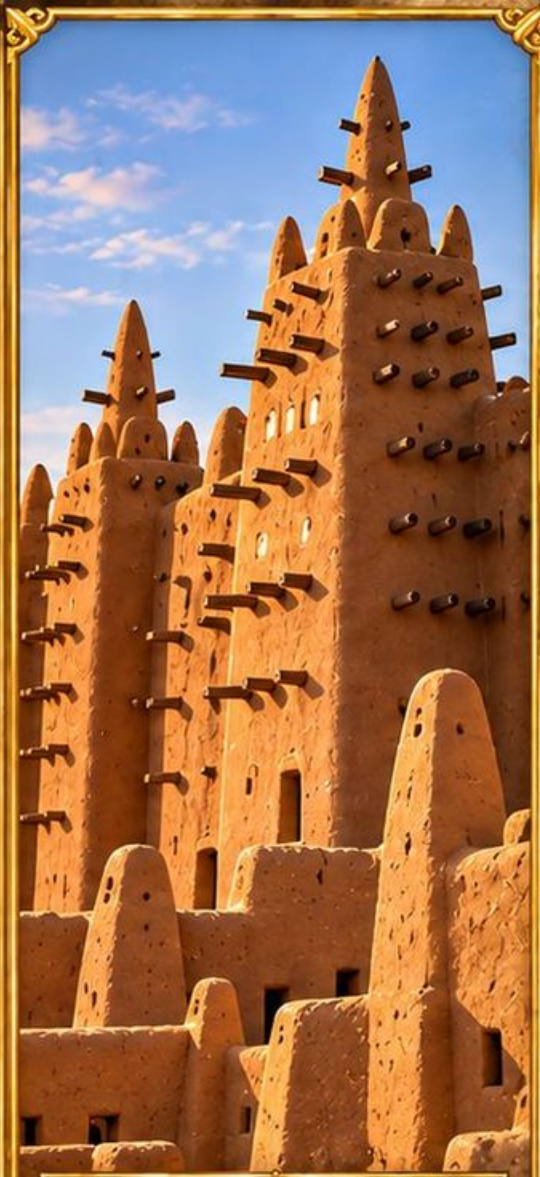
[134]



Ghana: tkanina



Nigeria: odlew



Mali: budownictwo ziemne

Tkanina, rzeźba i architektura Afryki

Porównaj trzy określone przykłady, zamiast tworzyć jeden wzorzec kontynentu. Materiał i warsztat wynikają z lokalnej historii oraz potrzeb.

Kente Asante z Ghany powstaje z łączonych pasów tkaniny. Metalowe głowy z Ife w Nigerii ukazują możliwości odlewania stopów miedzi.

Architektura Djenné w Mali wykorzystuje budownictwo ziemne. W każdym przypadku trzeba osobno badać wykonanie, funkcję i sposób pielęgnowania dziedzictwa.

Zadanie

Zestaw fotografie i źródła tych trzech przykładów. Kryterium: dla każdego zapisujesz miejsce, materiał oraz jedno pytanie techniczne. Podobieństwo ornamentu nie dowodzi wspólnego znaczenia.

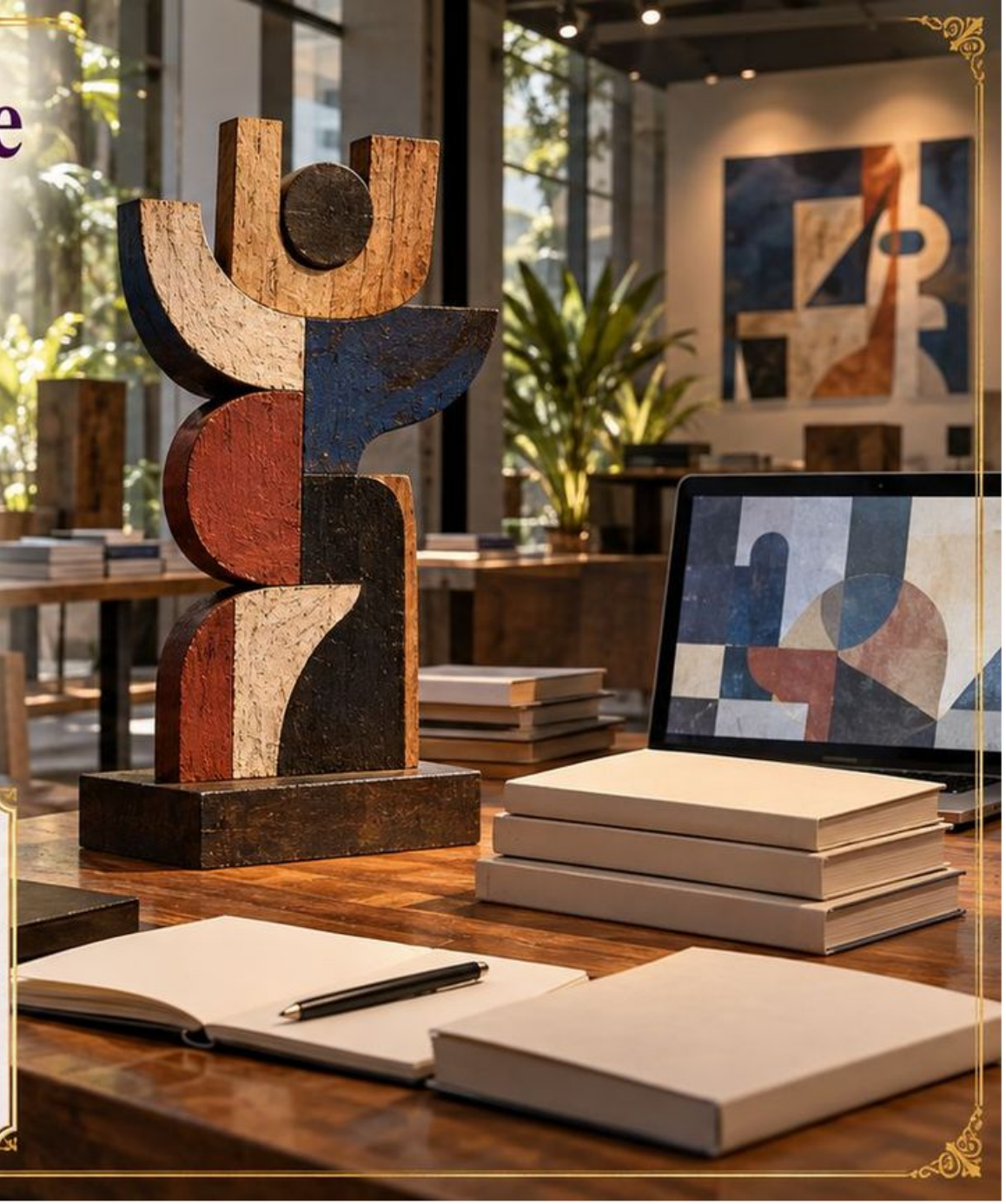
[135]

Sztuka Brazylii: różne historie

Sztuka Brazylii obejmuje różne historie, społeczności i obiegi twórczości. Nie zaczyna się od przyjazdu europejskich artystów ani nie kończy na jednym modernizmie.

Współcześni twórcy rdzenni, między innymi Denilson Baniwa i Jaider Esbell, posługują się różnymi mediami. Ich działania podważają utożsamianie sztuki rdzennej wyłącznie z dawnym rzemiosłem.

Przykład: Rubem Valentim przekształcał odniesienia afro-brazylijskie w język znaków i form. To indywidualna praktyka, nie uniwersalny słownik religijnych symboli.



Zadanie

[136]

Odszukaj opis jednej pracy wybranego twórcy. Kryterium: podajesz autorstwo, medium i kontekst, zamiast używać samej etykiety narodowej.

Autorstwo | **Medium** | **Kontekst**

Francuska misja artystyczna w Brazylii

W 1816 roku do Rio de Janeiro przybyła grupa francuskich artystów i specjalistów, określana później jako misja artystyczna.

Jej uczestnicy współtworzyli projekty nauczania związane z akademickimi wzorcami europejskimi. Realizację instytucjonalnych planów komplikowały spory, zmiany oraz opóźnienia.

Przykład: studiowanie rysunku, proporcji i antycznych wzorów mogło porządkować pracę ucznia. Nie oznaczało to początku wszelkiej twórczości na ziemiach brazylijskich.

1816



Nauczanie



Proces instytucjonalny



Zadanie

Zestaw datę przyjazdu z informacją o wcześniejszych praktykach artystycznych. Kryterium: odróżniasz proces tworzenia instytucji od uproszczonej opowieści o jednorazowym „przyniesieniu sztuki”. [137]

Malarstwo historyczne w Brazylii

Malarstwo historyczne buduje obraz przeszłości przez wybór postaci, gestów i kompozycji. Dzieło jest także świadectwem czasu, w którym je namalowano.

Victor Meirelles i Pedro Américo tworzyli monumentalne narracje ważne dla brazylijskiej pamięci narodowej. Akademicki warsztat wspierał przekaz o bohaterach oraz wydarzeniach.

Przykład: Pedro Américo ukończył „Independência ou morte!” w 1888 roku, przedstawiając wydarzenie z 1822 roku. Kompozycja nie jest neutralnym zapisem naozonego świadka.



Zadanie

Na muzealnej reprodukcji wskaż centrum i pominięte perspektywy. Kryterium: oddzielasz datę wydarzenia od powstania obrazu oraz argumentujesz widocznym szczegółem. [138]

Tydzień Sztuki Nowoczesnej 1922

Tydzień Sztuki Nowoczesnej odbył się w São Paulo w lutym 1922 roku, w Theatro Municipal. Łączył wystawę, wystąpienia literackie i muzykę.

Wydarzenie podważało przyjęte konwencje i wywoływało spory. Reakcje publiczności nie były jednolite; nie należy sprowadzać recepcji wyłącznie do jednomyślnego zachwytu lub odrzucenia.

Przykład: pokaz różnych dziedzin pozwalał porównywać nowe poszukiwania w formie obrazu, języku i dźwięku. Eksperymenty istniały także przed tym spotkaniem.

São Paulo



Luty 1922



Wystawa i występy



Zadanie

Ułóż kartę wydarzenia: miejsce, czas, media i znaczenie. Kryterium: przedstawiasz je jako ważny punkt procesu, a nie jedyne źródło brazylijskiego modernizmu. [139]

Muzyka, literatura i sztuki wizualne w Brazylii

W brazylijskim modernizmie literatura, muzyka i sztuki wizualne rozwijały odrębne środki, lecz uczestniczyły w powiązanych debatach o nowoczesności.

Mário de Andrade, Heitor Villa-Lobos i Anita Malfatti reprezentują różne dziedziny tego kontekstu. Nie oznacza to identycznego programu ani jednego stylu wszystkich twórców.

Przykład: zmiana języka poezji nie działa tak samo jak nowe relacje barw lub muzyczny rytm. Porównanie powinno nazwać konkretny środek wypowiedzi.

Zadanie

Zestaw opis wiersza, obrazu i utworu muzycznego z dokumentowanych źródeł. Kryterium: wskazujesz wspólne pytanie oraz różnicę medium, bez przypisywania przypadkowych dzieł programowi wydarzenia.

[1310]





Jak porównywać sztukę bez stereotypów

Porównując sztukę różnych społeczności, zadawaj te same pytania o formę, materiał, funkcję i kontekst. Zachowaj jednak odrębność odpowiedzi.

Nie wyjaśniaj obiektu przypisywaną całemu narodowi cechą charakteru. Autorstwo, warsztat i udokumentowane użycie dostarczają dokładniejszych argumentów.

Przykład: symetria może występować w masce portretowej i porcelanowym naczyniu. Podobny układ nie dowodzi identycznego sensu ani bezpośredniego kontaktu twórców.

Forma | **Materiał** | **Funkcja** | **Kontekst**

Zadanie

Zapisz dwie obserwacje i jedno pytanie wymagające źródła. Kryterium: wniosek nie wykracza poza dostępne dane, a brak informacji pozostaje wyraźnie zaznaczony. [132] [134]

Światowe inspiracje a polski kontekst

Światowe inspiracje można badać w polskiej klasie przez analizę materiału, rytmu lub kompozycji. Podobieństwo wizualne jest początkiem pytania, nie dowodem wpływu.

Wpływ wymaga dokumentacji kontaktu, źródeł inspiracji lub wypowiedzi twórcy. Własne ćwiczenie opisuj jako współczesną próbę, a nie autentyczny obiekt innej kultury.

Przykład: Maja porównuje rytm pasów udokumentowanej tkaniny z własną papierową kompozycją. Zachowuje informację o źródle i wyjaśnia, co świadomie przekształciła.

Zadanie

Wybierz jedną zasadę formalną i przygotuj podpis do swojej pracy. Kryterium: wskazujesz źródło, zmianę oraz granicę interpretacji, bez kopiowania symbolu o nieznanym znaczeniu.

[1] [135]





Źródła 1/2

Numery odpowiadają odsyłaczom w slajdach. Pełne adresy i rozwinięcia skrótów: Bibliografia-Principal.html.

[1] ZPE · Podstawa plastyki
[2] ZPE · Barwa i światło
[3] ZPE · RGB i CMYK
[4] ZPE · Techniki malarskie
[5] ZPE · Akwarela
[6] ZPE · Kompozycja
[7] ZPE · Perspektywa
[8] ZPE · Przesłanianie
[9] ZPE · Głębia obrazu
[10] ZPE · Techniki graficzne
[11] ZPE · Kolaż i asamblaż
[12] ZPE · Warsztat graficzny
[13] ZPE · Formy rzeźby
[14] ZPE · Plan i przekrój
[15] ZPE · Bryła i konstrukcja
[16] NID · Opieka nad zabytkami
[17] UMCS · Ceramika
[41] ZPE · Rysunek
[42] ZPE · Deformacja
[43] ZPE · Gwasz i pastel
[44] NPG · Akryl
[45] Smithsonian · Akryl
[51] National Gallery · Litografia
[52] NPG · Fotomontaż
[53] ZPE · Dekalkomania
[61] ZPE · Instalacja i ruch
[62] Gov.pl · Dostępność
[71] Culture.gouv.fr · Lascaux
[73] English Heritage · Stonehenge
[74] ZPE · Mezopotamia
[75] Met · Starożytny Egipt
[76] ZPE · Sztuka egejska
[77] ZPE · Grecja i Rzym
[78] NAM Ateny · Hellenizm
[79] ZPE · Rzymskie miasto
[710] ZPE · Wczesne chrześcijaństwo
[711] ZPE · Bizancjum
[712] ZPE · Średniowiecze
[713] Met · Witraż
[714] Met/V&A · Iluminatorstwo
[715] MNK/Mariacki · Wit Stwosz
[716] NID · Kolegiata w Tumie
[717] MAN/Culture · Bizon paleolityczny
[81] National Gallery · Renesans
[82] National Gallery · Perspektywa
[83] National Gallery · Portret
[84] National Gallery · Donatello
[85] ZPE · Analiza architektury
[86] Wawel · Dziedziniec arkadowy
[87] Rijksmuseum · Manieryzm
[88] ZPE · Barok
[89] Wilanów · Program elewacji
[810] V&A · Rokoko
[811] Met · Klasycyzm
[812] Łazienki Królewskie · Pałac na Wyspie
[813] Met · Romantyzm
[814] MNK · Rodakowski
[815] Met · Realizm
[816] MNW · Matejko
[817] National Gallery · Impresjonizm
[818] Met · Postimpresjonizm
[819] Met · Symbolizm
[820] Met · Secesja
[821] Musée Rodin · Modelowanie
[822] Met · Fotografia
[91] NGA · Wczesny modernizm
[92] MoMA · Futuryzm
[93] MoMA · Pojęcia sztuki

Źródła 2/2

Numery odpowiadają odsyłaczom w slajdach. Pełne adresy i rozwinięcia skrótów: Bibliografia-Principal.html.

[94] MoMA · Dada
[95] MoMA · Surrealizm
[96] MoMA · Konstruktywizm
[97] MoMA · Bauhaus
[98] ZPE · Awangarda polska
[99] Muzeum Sztuki · Katarzyna Kobro
[910] MNK · Koloryzm
[911] MoMA · Architektura modernistyczna
[912] MNW · Malarstwo materii
[913] MoMA · Ekspresjonizm abstrakcyjny
[914] MoMA · Pop-art
[915] MoMA · Minimalizm
[916] MoMA · Konceptualizm
[917] MoMA · Performans i media
[918] MoMA · Sztuka ziemi
[919] NGS · Sztuka miejsca
[920] MoMA · Fotografia
[921] MoMA PS1 · Interwencje
[922] MoMA · Fowizm
[923] MoMA · Ekspresjonizm
[924] MoMA · Kubizm
[101] ZPE · Elementy muzyki
[102] ZPE · Wysokość dźwięku
[103] ZPE · Rytm i tempo
[104] ZPE · Pojęcia muzyczne
[105] PW · Barwa dźwięku
[106] ZPE · Motyw i fraza
[107] ZPE · Formy muzyczne
[108] ZPE · Instrumenty
[109] NIMiT · Muzyka tradycyjna
[1010] Muzykoteka/NCK · Krakowiak
[1011] ZPE · Muzyka programowa
[1012] ZPE · Muzyka i film
[1013] Muzykoteka · Metrum
[111] ZPE · Przestrzeń teatru
[112] Instytut Teatralny · Praca zespołowa
[113] OTLiA · Środki teatralne
[114] ZPE · Dialog i monolog
[115] DK Ursynów · Improwizacja
[116] Uniwersytet Dzieci · Teatr cieni
[117] ZPE · Scenografia
[118] Instytut Teatralny · Recytacja
[119] Instytut Teatralny · Dźwięk sceniczny
[1110] Instytut Teatralny · Gest i mimika
[1111] Instytut Teatralny · Znaki sceniczne
[1112] ZPE · Światło i cień
[121] BC Education · Elementy tańca
[122] ACARA · Ruch i przestrzeń
[123] NESA · Rytm tańca
[124] ACARA/NSW · Improwizacja ruchowa
[125] One Dance UK · Bezpieczna praktyka
[126] UNESCO · Polonez
[127] Muzykoteka · Mazur
[128] Muzykoteka · Kujawiak
[129] ZPE · Oberek
[1210] ZPE · Krakowiak
[1211] MKiDN/ZPE · Balet
[1212] NIMiT · Kinetografia
[131] Met · Kaligrafia i pejzaż
[132] Met/Smithsonian · Brąz i porcelana
[133] Met · Sztuki Afryki
[134] Met · Maska mblo
[135] Met i in. · Materiały Afryki
[136] Pinacoteca i in. · Brazylia
[137] FBN/BnF · Misja francuska
[138] IBRAM/MP · Malarstwo historyczne
[139] FBN/Pinacoteca · Semana 1922
[1310] FBN · Modernizm brazylijski