NOWE MEDIA W SZTUCE

Sztuki plastyczne początkowo obejmowały tradycyjne dziedziny twórczości: malarstwo, rysunek, rzeźba, ceramika, grafika.

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

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

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

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

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

**Found footage**

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

**Animacja komputerowa**

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

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

Najbardziej popularną formą wideo‑mappingu są projekcje na budynkach w przestrzeni miejskiej. Przykładem mogą być prace Tomasza Wlaźlaka.

# Instalacja artystyczna

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

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

# Performans

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