

Картины из гвоздей

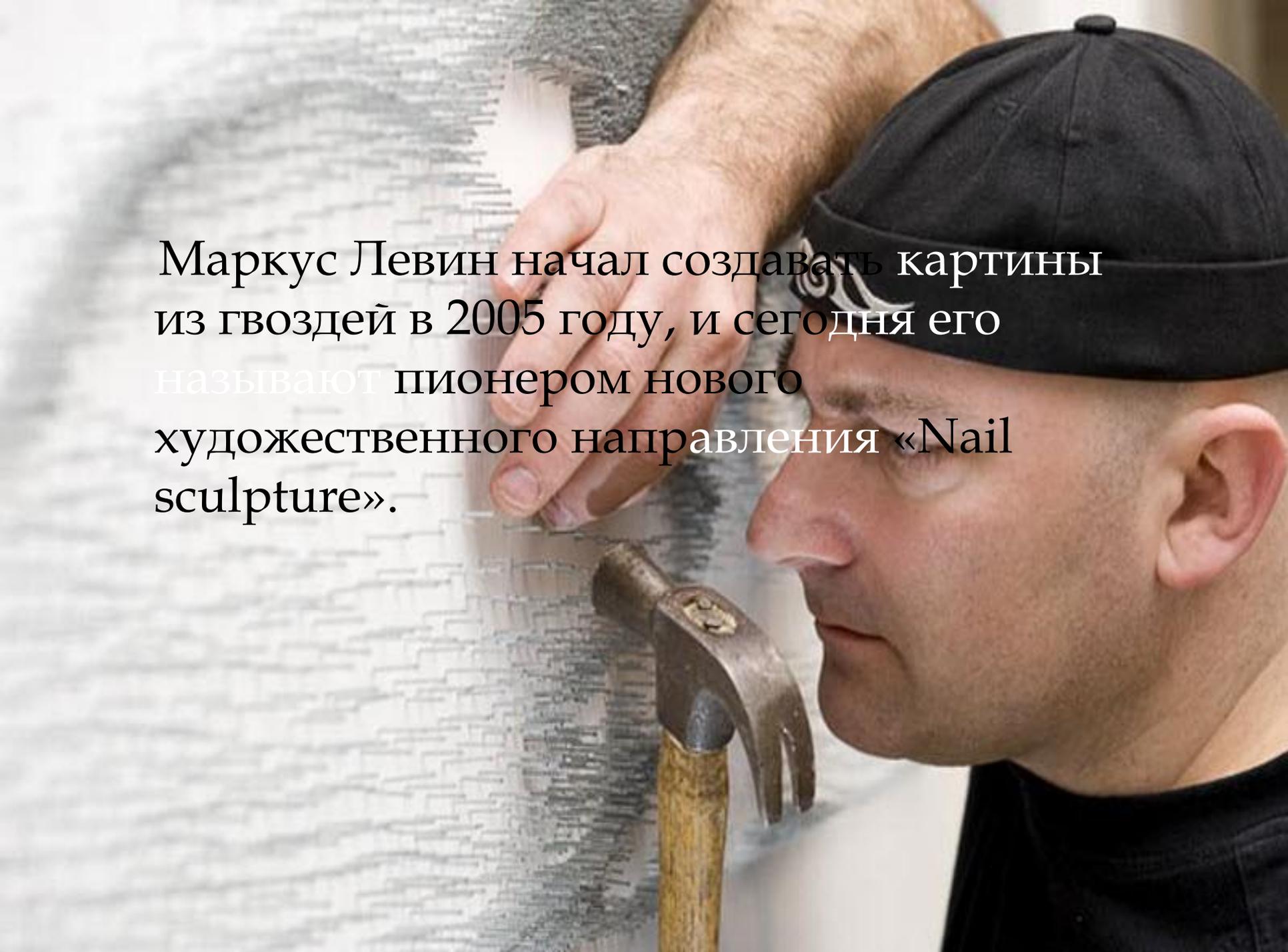


The background of the slide features a close-up photograph of several dark, cylindrical objects, likely nails or bolts, arranged in a row. The objects have a textured, possibly knurled surface. The lighting is dramatic, with a bright light source from the top left creating a strong highlight and casting long, soft shadows to the right. The overall color palette is dark and moody, with the light source providing a stark contrast.

Английский скульптор и художник
Маркус Левин создает свои
работы с помощью молотка и
обычных гвоздей!

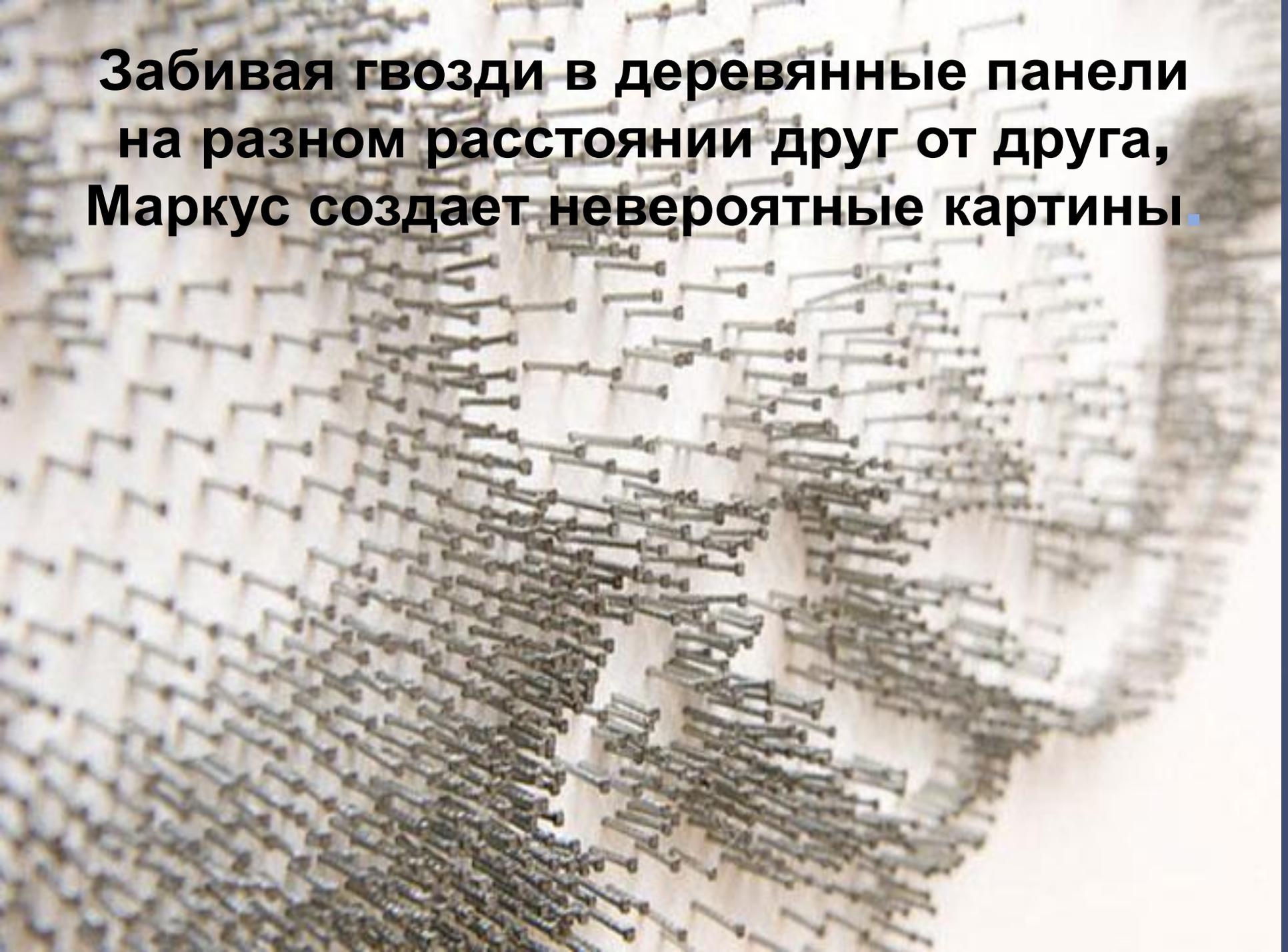
A man in a black cap and shirt is shown in profile, using a hammer to create a large-scale artwork on a wall. The artwork is composed of numerous nails arranged in a pattern that resembles a large, abstract, circular shape. The man is holding a hammer with a wooden handle and a metal head. The background is a plain, light-colored wall.

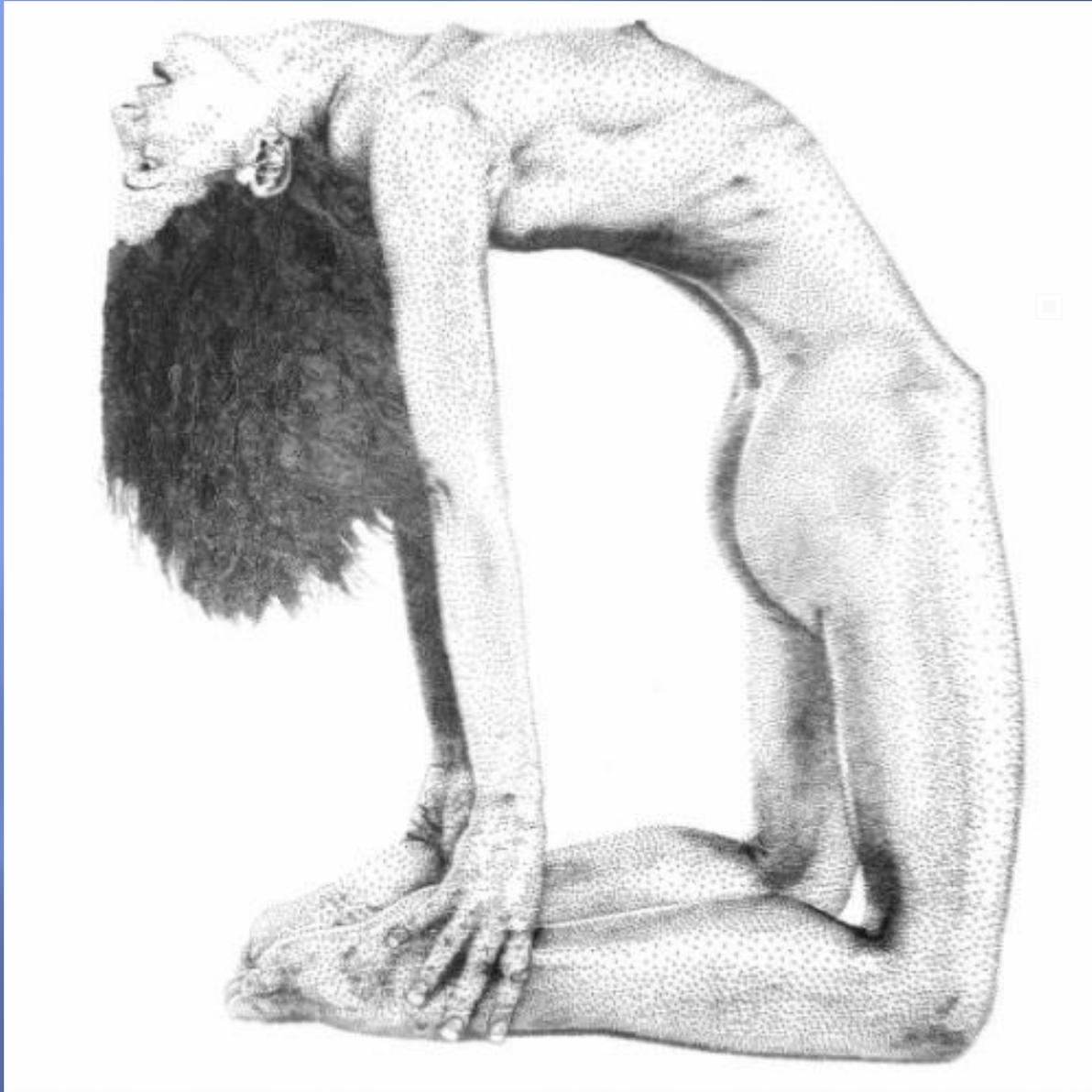
Маркус Левин (Marcus Levin) из графства Йоркшир (Англия) нашел для гвоздей оригинальное применение — он создает из обычных гвоздей настоящие произведения искусства.



Маркус Левин начал создавать картины из гвоздей в 2005 году, и сегодня его называют пионером нового художественного направления «Nail sculpture».

Забивая гвозди в деревянные панели на разном расстоянии друг от друга, Маркус создает невероятные картины.





- На подавляющем большинстве работ скульптор изобразил обнаженное человеческое тело.

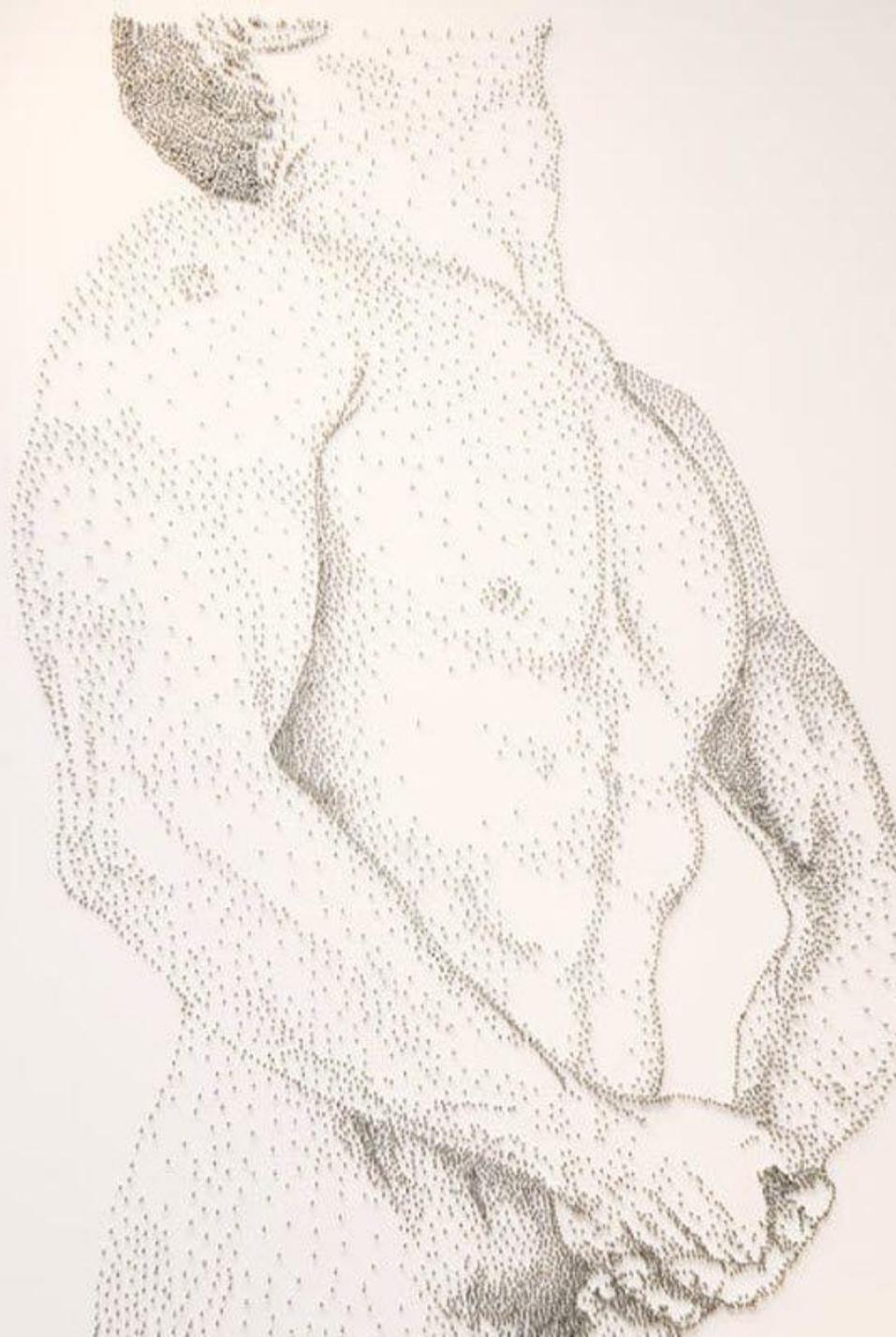
Сначала Левин использовал гвозди для создания более абстрактных и неодушевленных скульптур.





Однако он вдруг осознал, что взаимосвязь «между грубыми угловатыми гвоздями и мягкими изгибами человеческого тела просто невероятна и будет бросаться в глаза».







Большую роль в создании этих скульптур также играет естественный свет. Утреннее и вечернее солнце поразному отбрасывают тень на скульптуры, меняя их кардинально.

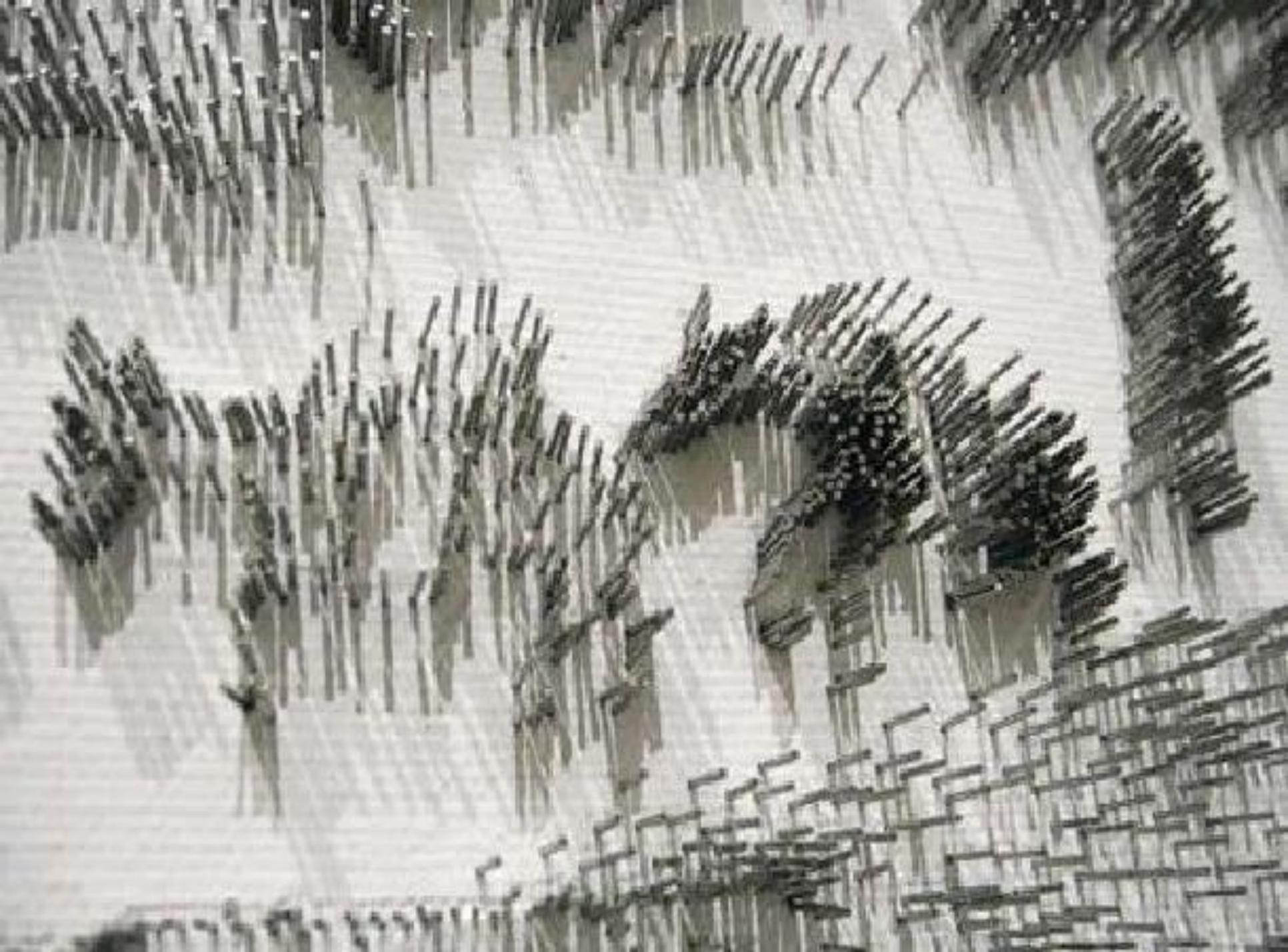




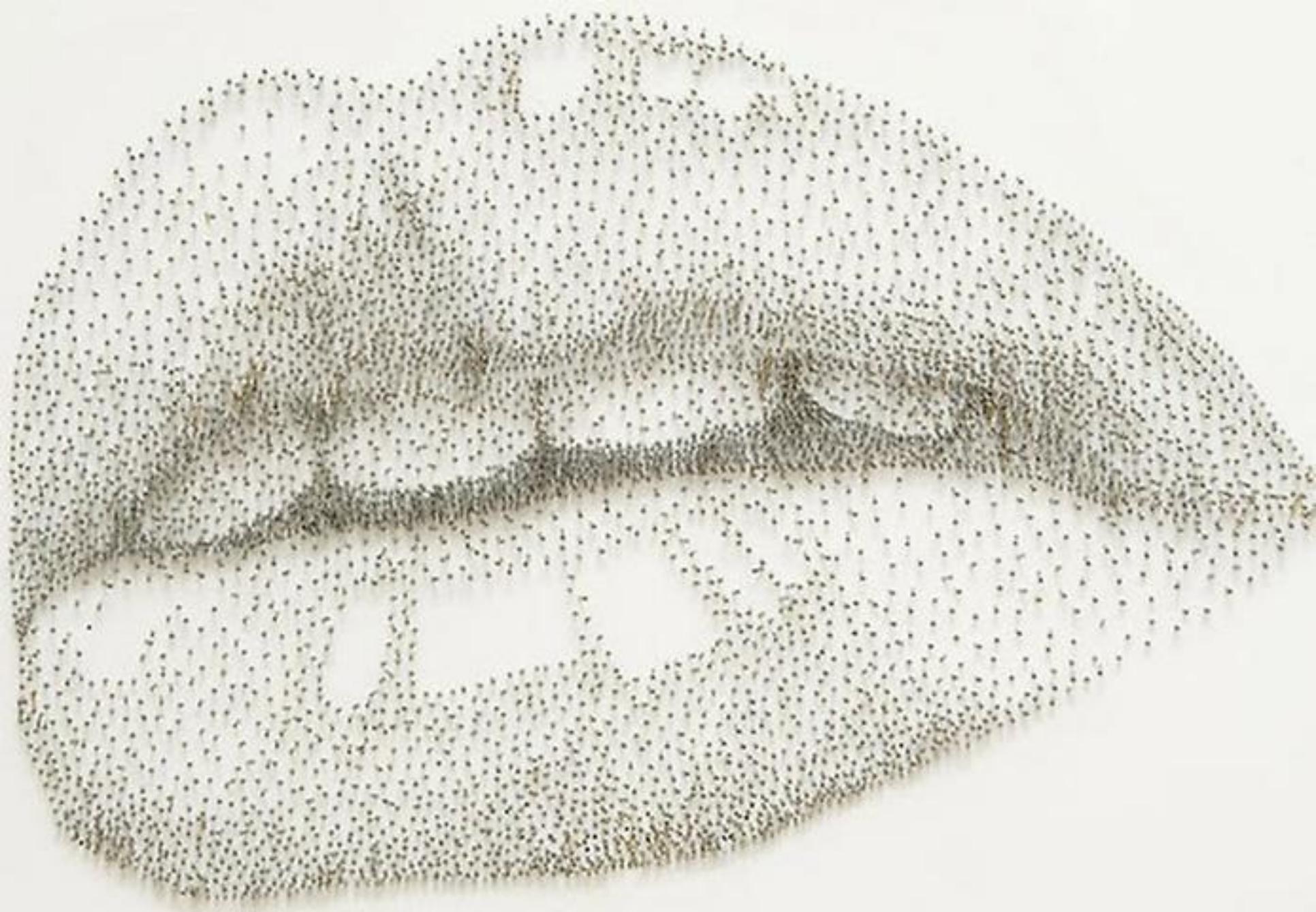




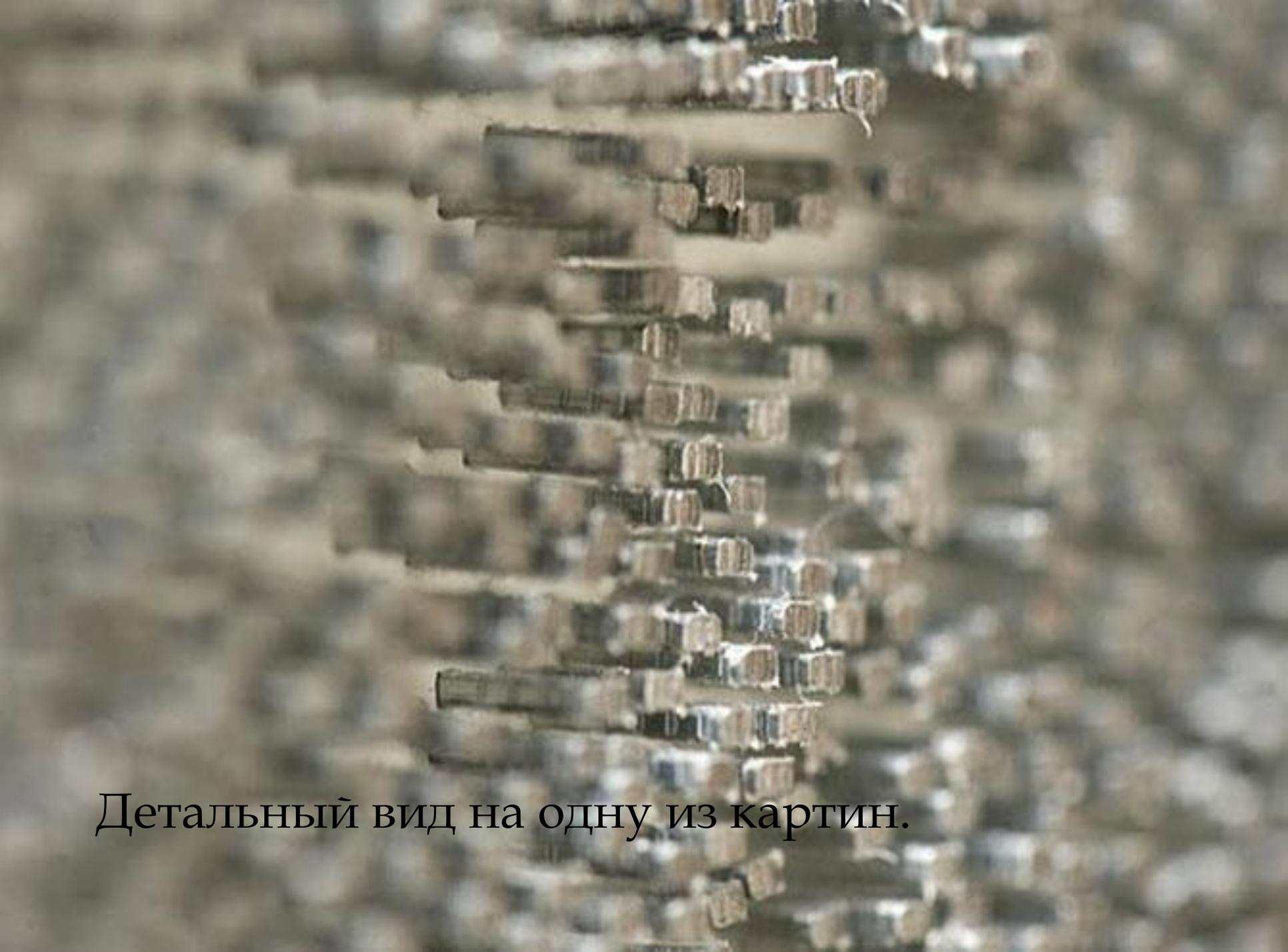












Детальный вид на одну из картин.









Спасибо за внимание