

Wiktoria Tłuczek

Autokomentarz do pracy dyplomowej realizowanej w Pracowni Grafiki Projektowej nr II

*Szepty w Lesie* - ilustrowana książka inspirowana słowiańskością

Artystyczna praca dyplomowa obejmuje projekt ilustrowanej książki dla dzieci, której treść została zainspirowana przede wszystkim słowiańskim folklorem i demonologią. Autorska opowieść porusza tematy przyjaźni i komunikacji w trudnym świecie. Postacie pojawiające się w historii to interpretacje bytów, opisywanych przez podania i legendy, oraz mała dziewczynka i jej kot, wkraczający w magiczną przestrzeń.

Główną inspiracją była mitologia słowiańska oraz związana ze Słowianami kultura i wierzenia. Rodzime słowiańskie elementy są zakorzenione w naszej rzeczywistości i towarzyszą nam na każdym kroku, a jednocześnie są często zapomniane. Ta kwestia oraz atrakcyjność całej kultury, sprawiają że jest to bogate źródło inspiracji.

Do stworzenia książki zainspirowały mnie też różnorodne ilustracje współczesne oraz te z przeszłości, a ponadto filmy i seriale animowane, w których występują motywy bohaterów wyruszających w nieznaną i przesiąkniętą folklorem miejsc, takie jak animacje studia Cartoon Saloon, głęboko czerpiące z kultury irlandzkiej i korzystające z tradycyjnych mediów, łączonych z cyfrowymi. Pośród nich znalazł się też miniseriał *Za Bramą Ogrodu* (Patrick McHale, 2014) oferujący bardzo oryginalny i wielowarstwowy przekaz, opowiadający historię dwóch braci i tego co czyha na nich w lesie oraz animacja poklatkowa, *Koralina i Tajemnicze Drzwi* ze studia LAIKA (H. Sellick, 2009), gdzie spotęgowane uczucie niepokoju wywoływane jest przez fantastyczny świat i zamieszkujące go postacie.

Ważna była też fascynacja akwarelami – medium wiodącym w pracy dyplomowej. Zwłaszcza granulujące pigmenty, czyli te o specyficznej fakturze, pojawiają się często, ze względu na wyjątkowy charakter zostawianych przez nie śladów.

Projekt książki *Szepty w Lesie* został zrealizowany w formacie 20 × 25 cm. Całość składa się z 36 stron, uzupełnianych przez wyklejki i okładkę. Ilustracje, pojawiające się na każdej rozkładówce, zostały w większości wykonane tradycyjną techniką akwareli łączonej z kredkami. Oryginały, malowane w miniaturowych formatach, zostały zeskanowane w wysokiej rozdzielczości (co pozwoliło uwidocznić charakterystyczne tekstury), po czym zostały wykończone i odpowiednio przystosowane do druku w programie graficznym. Wprowadzony został również tekst i elementy graficzne, dopełniające treść książki.

Logotyp, prezentujący tytuł książki, został w pierwszej kolejności opracowany w postaci wektorowej. Tytuł zyskał dzięki temu przejrzystość i płynność kształtów, przy zachowaniu rozmieszczenia i prostoty liter. Później został opracowany na bazie pierwowzoru już bardziej swobodnie – ręcznie, pisakiem na papierze, w celu lepszego wkomponowania w charakter projektu. Dzięki temu zabiegowi przełamuje się „sterylność” napisu wektorowego. W podobny sposób, choć w całości cyfrowo, został skomponowany logotyp wydawnictwa *Stara Baśń*.

Projektowi książki towarzyszy plansza prezentująca postaci pojawiające się w historii, które zostały najpierw opracowane w formie konceptualnej, co umożliwiło dodatkowe wykorzystywanie grafiki w ramach referencji podczas tworzenia ilustracji, a ponadto dwie plansze pokazujące wybrane wzornictwo z książki oraz plakaty z poszczególnymi postaciami.