

Opis pracy doktorskiej

Temat mojej pracy doktorskiej brzmi *Mój Kolberg. Zaczarowana Góra w dobie nowych mediów*. Inspiracją dla mnie była twórczość literacka żyjącego w XIX wieku polskiego etnografa, folklorysty i kompozytora Oskara Kolberga.

Na podstawie spisanych przez niego legend, baśni, bajek i wierzeń ludowych stworzyłam ilustracje, które poddałam eksperymentalnym modyfikacjom w przestrzeni cyfrowej. Mając na uwadze postęp technologiczny właściwy naszym czasom, chciałam sprawdzić jak moje prace wyglądałyby w świecie wirtualnym na przykład pod postacią e-booka.

Dzielo Oskara Kolberga pt. *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce* to seria monografii regionalnych obejmujących każdy prawie element życia ludności wiejskiej. W utworze tym dostrzec można, iż wszystkie te elementy są ze sobą organicznie połączone.

Wierzenia na temat świata nadzmysłowego mają swoje odzwierciedlenie w baśniach i legendach, a także w zwyczajach i przesądach. Pieśni oraz tańce tematycznie powiązane są z obrzędami, przysłowia natomiast odnoszą się do ogólnych życiowych zasad wyznawanych przez lud.

Zjawisko przenikania występuje również pomiędzy poszczególnymi obszarami geograficznymi. Czytając kolejne tomy dzieła Kolberga poznawałam nowe, alternatywne wersje baśni i powieści. Wierzenia o pochodzeniu roślin czy zwierząt, wyobrażenia o ich magicznych właściwościach także ulegały modyfikacjom w zależności od miejsca pochodzenia. Porównując opisy istot duchowych w różnych tomach dzieła tego pisarza, zauważyłam podobieństwa i różnice, które dały mi pole do przemyśleń oraz pozwoliły na większą swobodę podczas kreacji artystycznej.

Twórczość Oskara Kolberga stanowi dla mnie niekończące się źródło inspiracji, z którego mogę czerpać w dowolny sposób. Czytanie *Ludu(...)* ma w moim przypadku znamiona eksploracji, kontaktu z żywą tkanką, zanurzania się w nieprzebranych zasobach wiedzy o kulturze ludowej. Jednocześnie poznawanie tego dzieła ma charakter studium, które wolne jest od podejścia liniowego. Poznając legendę danego obszaru geograficznego często szukałam objaśnień w innym miejscu tomu, z którego pochodziła lub wracałam do serii, którą czytałam dużo wcześniej.

W podobny sposób wyglądała moja praca jako ilustratorki tego dzieła. Choć swój cykl rysunków rozpoczęłam od przedstawień postaci demonicznych, równolegle przygotowywałam również szkice, które później były podstawą kolejnych realizacji.

W trakcie aktu tworzenia niejednokrotnie także powracałam do konkretnego utworu literackiego, a czytanie przerywałam by naszkicować przyszły projekt.

Rozdziały, które najbardziej mnie poruszyły i zaintrygowały to te, które dotyczą figur z kręgu demonologii ludowej. Mają one swoje korzenie w słowiańskich wyobrażeniach demonicznych, które pod wpływem przemian społecznych i religijnych na przestrzeni wieków ewoluowały. W dziele *Lud(...)* odnaleźć można fragmenty dotyczące genezy, istoty i funkcji istot ze świata nadmysłowego. Postacie te to uczestnicy ogromnej ilości podań i wierzeń ludowych, dlatego ich portrety uczyniłam przedwstępem do mojej właściwej pracy. To istotny dla mnie cykl rysunków, który jest wynikiem potrzeby prezentacji bohaterów wielu fascynujących opowieści. Kolejnym ważnym zbiorem prac są obrazy kluczowych scen wybranych przeze mnie cudownych baśni i bajek. W tym wypadku przedstawione postacie należą do zwykłych śmiertelników, którzy doświadczyli wyjątkowych przygód. Pozostałe teksty, które zdecydowałam się zilustrować dotyczą wierzeń o pochodzeniu świata roślin i zwierząt oraz związanych z nimi przesądów.

Tworząc ilustracje posługiwałam się tradycyjnymi technikami malarskimi takimi jak akryl, gwasze, akwarele, które łączyłam z różnymi suchymi materiałami typu markery, flamastry, pastele i różne rodzaje kredek. Niekiedy stosowałam gotowe elementy w formie brokatu czy plastikowych ozdób roślinnych wychodzących poza płaszczyznę obrazu. Wielokrotnie posługiwałam się ponadto kolażem wycinając z własnych prac interesujące mnie elementy i zestawiając je ze sobą na nowo. Powstałe kompozycje noszą ślady wcześniejszych zabiegów. W moich pracach starałam się uchwycić proces narastania, intensyfikacji obrazu. Często świadomie skupiałam w jednym miejscu działania nad konkretną formą, by potem prawie całkowicie wyczyścić obszar płaską plamą koloru, zostawiając tylko znak procesu, który doprowadził mnie do formalnego rozwiązania. W większości dominuje u mnie wielowarstwowość i bogactwo kolorów, chociaż nie brakuje też prostych rysunków wykonanych przy pomocy jednego narzędzia.

Gdy pracę uznałam za skończoną, skanowałam ją i umieszczałam w przestrzeni cyfrowej dając jej możliwość zaistnienia w innej, nowej konfiguracji. Korzystając ze specjalistycznego oprogramowania rozpoczęłam eksperymenty z budowaniem nowych kompozycji z wcześniej wyciętych form. Nowoczesne medium pozwoliło mi na nieograniczone opcje zmiany skali, proporcji czy nasycania. Powstałe za pomocą komputera mozaiki są przykładem niemającego końca wiecznego obrazu, który w każdym momencie mogę zapisać i zapamiętać.

Wykreowane struktury postanowiłam wykorzystać w kolejnym etapie pracy z ilustracją, który ma w moim zamyśle oddać klimat dzieła Oskara Kolberga. Świat baśni

i duchów to obszar, w którym wszystko jest możliwe, a ilość ścieżek, którymi można podążać jest niezliczona. Przykładem pracy, którą zdecydowałam się poddać eksperymentalnym modyfikacjom w przestrzeni wirtualnej jest portret rusalki. Jest to postać ducha młodej kobiety z długimi rozpuszczonymi włosami. Twarz jej wyraża rozmarzenie i kontemplację. Gest drobnych dłoni zbliżających się do ust jest oznaką ożywienia oraz zachwytu. Delikatnie uśmiechnięta, patrzy ku górze niepewnie, płochliwie, gotowa by uciec. Rozbawienie nieznacznie kontrastuje z linią lży spływającej po zarumienionym policzku. Lekki niepokój widać też w okolicy brwi i czola. Przedstawienie miało wyrażać stan błogości zakłóconej w szczegółach, efemeryczność, a także niuanse wrażliwości jaka jest właściwa tej postaci. Lud wierzył, że rusalki miały wygląd urodziwych kobiet, które zadawały ludziom zagadki, lubiły pływać i taniec. Postrzegane były jako istoty piękne, ale niebezpieczne dla człowieka. Wabiły w lesie młodzieńców i mogły załaskotać na śmierć. Inne mieszkające w zbiornikach wodnych topiły nieroztropnych, którzy dali się uwieść ich czarowi. W każdym miejscu, na Mazowszu czy w okolicach Tarnowa, inne słowa budują obraz rusalek. Mój wywodzi się z wielu przeczytanych bajek i opowiadań, które wzajemnie się uzupełniają, często różnią szczegółami, siłą wyrazu oraz ekspresją. Podstawą do rozpoczęcia aktu twórczego jest konkretny fragment tekstu, ale końcowy efekt to zawsze wynik analizy zbioru pokrewnych treści. W przestrzeni cyfrowej możliwe jest wygenerowanie całego szeregu alternatywnych wizerunków danej postaci.

Choć praca jest skończona, istnieje niezwykle dużo potencjalnych, równie ciekawych rozwiązań tego dzieła. Bazując na gotowym portrecie - szablonie - jestem w stanie podmieniać większe lub mniejsze elementy, manipulować skalą poszczególnych części, ich kolorem, proporcjami, kształtem. Koncept mojej pracy polega na stworzeniu multimedialnego projektu będącego zbiorem „żywych” ilustracji. Do tej przestrzeni wirtualnej zapraszam użytkownika, który będzie mógł ingerować w obrazy na zasadach indywidualnie do każdej kreacji opracowanych. Liczba zmian, które będą przypisane wybranym składowym w przeliczeniu na ilość tych składowych daje tysiące kompilacji w przedstawieniu Rusalki. Taki mechanizm zapisany w konstrukcję pracy oddaje moim zdaniem charakter dzieła autora *Ludu(...)*. Projekt, w którym się poruszamy to obszar magiczny, tak jak opowiadania, na podstawie których powstały ilustracje. Przestrzeń wirtualna jest więc miejscem, które ułatwia zrozumienie twórczości Oskara Kolberga.

Eksperymenty jakie podejmuję w świecie elektronicznym wynikają z interesującego mnie problemu ewolucji pracy artysty – ilustratora w świecie współczesnym. Nowe media stają się nieodłącznym elementem życia każdego z nas. Wobec wirtualnego spektaklu inaczej niż w przypadku książki, kontakt z odbiorcą ulega zmianie.

Użytkownik ma szansę zbliżyć się do dzieła oraz procesu twórczego w stopniu, które dotychczas nie było możliwe. Dzięki nowoczesnym oprogramowaniom artysta jest w stanie zaprezentować utwór w różnorodny sposób. Od jego woli zależy jak dalece pozwoli odbiorcy poznać swój warsztat oraz metody opracowywania aktualnego zagadnienia.

Przeniesienie ilustracji na obszar mediów cyfrowych niewątpliwie daje jej nową jakość. Zabiegi tego typu przyczyniają się moim zdaniem do ewolucji działań twórczych. Dzięki nim możliwe jest nowe, świeże i wolne od utrwalonych przyzwyczajęń spojrzenie na własne dokonania. Uważna analiza, co daje, a co zabiera nam nowe medium na pewno jest wskazana i działa w kierunku rozwoju twórczości każdego artysty.

Moja praca w równym stopniu korzysta z tego, co nowe, nowoczesne i z tego, co dawne. Kultura ludowa ulegała przemianom na przestrzeni wieków, lecz jej cechą charakterystyczną jest wielkie przywiązanie do tradycji. Jestem zdania, iż bez poznania naszych korzeni, źródeł zwyczajów i zachowań, nie jesteśmy w stanie prawdziwie zrozumieć samych siebie we współczesnym świecie. Idąc tym tokiem myślowym, w swoich własnych działaniach artystycznych nie rezygnuję z tradycyjnych narzędzi i metod tworzenia ilustracji. Zachowując równowagę dla świata nowoczesnych mediów zwracam się w rysunku ku ekspresji naturalnego gestu.

A Siekierko