



**Wyższa Szkoła Technologii  
Informatycznych w Katowicach**

## **REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ**

**Temat pracy:** MARGINES BŁĘDU – efekt przesunięcia znaczeniowego  
w cyklu grafik cyfrowych

**Autor:** Magdalena Miller

**Nr albumu:** 07287

**Studia niestacjonarne**

**Promotor:** dr Natalia Romaniuk

**Kategorie:** grafika cyfrowa

**Słowa kluczowe:** Glitch art, estetyka usterki, efekt przesunięcia znaczeniowego, sztuka błędu

### **1. Cel i podstawowe założenia**

Celem pracy dyplomowej jest stworzenie cyklu grafik cyfrowych bazujących na podstawie posiadanych przeze mnie doświadczeń z całego okresu studiów w estetyce błędu, czyli tzw. Glitch art, poruszających zagadnienie wyobcowania jednostki ze społeczeństwa przez uderzający w nią ciągły szum informacji płynących z Internetu. Projekt ma charakter osobisty i będzie intymną wiwisekcją własnych stanów emocjonalnych. Wiodącą inspiracją do każdej z grafik były moje wewnętrzne przeżycia i to jaki wpływ mają one na postrzeganie przeze mnie zarówno mojego najbliższego otoczenia jak i świata. Projekt ten stanowi dla mnie szansę na pokazanie autorskiego spojrzenia na panujący wszechobecny szum i będzie próbą deklaracji własnych poglądów w tej materii. Wykorzystuję estetykę błędu – recyklingu grafik, które uległy awarii. Na pozór bezużyteczne, ostatecznie okazały się idealnym punktem wyjścia do stworzenia cyklu dyplomowego.

## 2. Realizacja projektu

Fundamentem grafik wchodzących w skład dyplomu było założenie, by wydobyć jak największą głębię z moich uszkodzonych plików. Poddawałam je obróbce graficznej, próbując zdefiniować ich formę. Ułatwieniem był fakt, że nie było żadnych ograniczeń, jedynym była tak naprawdę wyobraźnia i narzędzia jakimi posługiwałam się w trakcie obróbki graficznej. Założyłam, że balansując na granicach marginesu błędu, mogę uwydatniać niezliczoną ilość przeróżnych form graficznych, które dawały mi wachlarz możliwości ich późniejszego wykorzystania przy składaniu w poszczególne obrazy z cyklu. Koncept był taki, żeby wszystkie z 33 uszkodzonych prac zostały przeze mnie zrecyklingowane przynajmniej raz. Dzięki temu powstała rozbudowana baza potencjalnych śladów graficznych, z których mogłam wybierać i dopasowywać te elementy które wzbudziły we mnie większe zainteresowanie, bądź charakteryzowały się jak największą ilością przeróżnych detali kompozycyjnych.

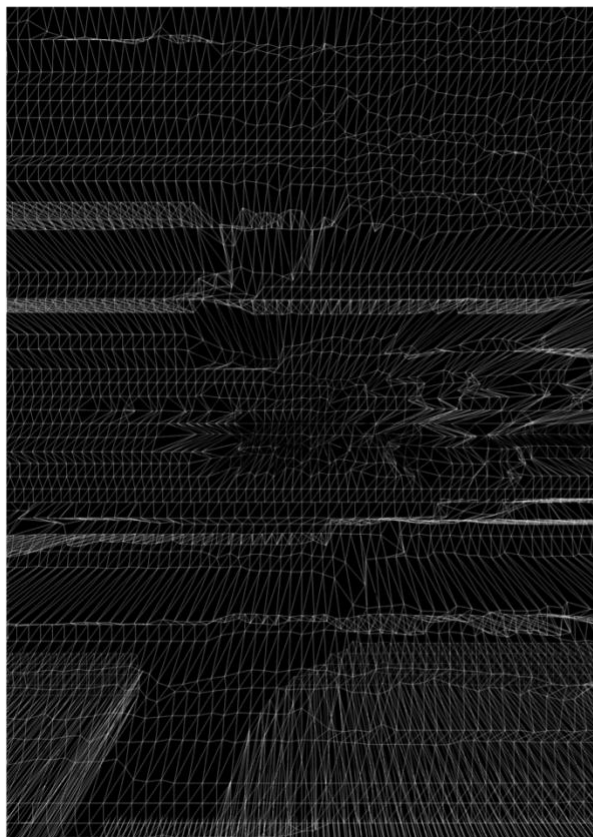
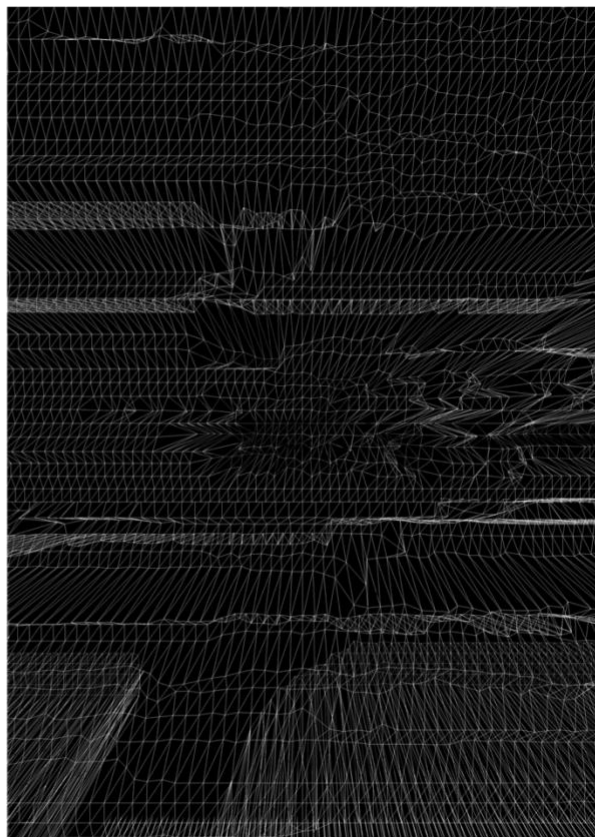
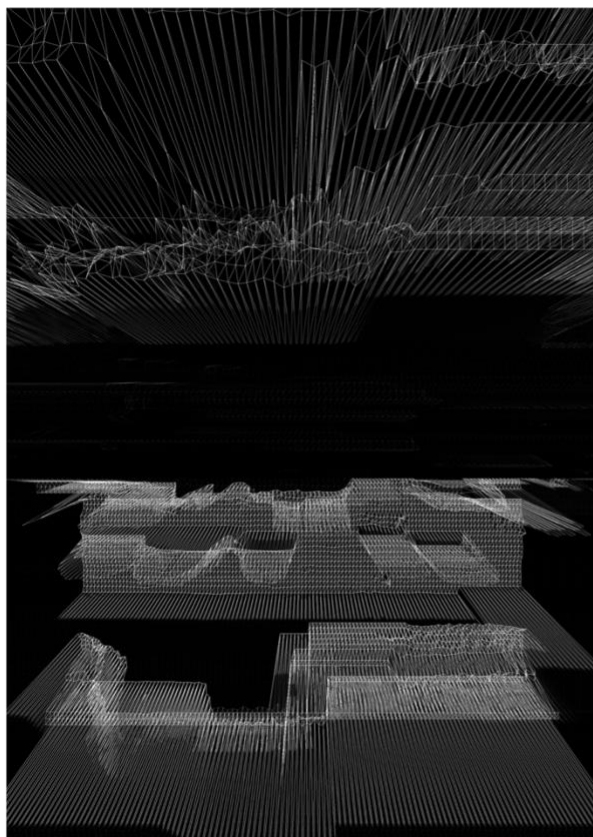
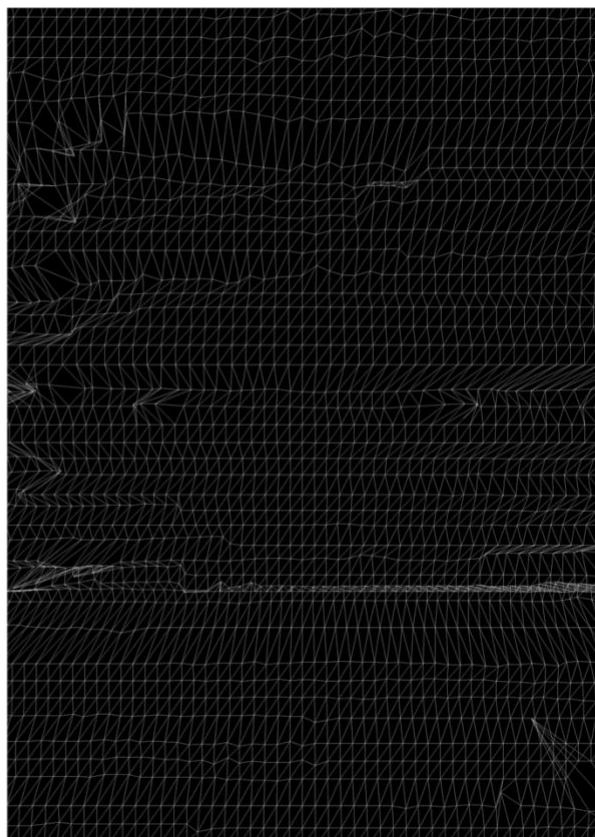
Pierwszym krokiem dotyczącym wszystkich grafik było wyciągnięcie z nich przestrzenności. Cały zbiór śladów na pierwszy rzut oka był bardzo zróżnicowany, dając bardzo bogatą bazę gotowych środków wyrazu, które same w sobie były bardzo wymowne przez ich kolorystykę i wychodzące z nich zróżnicowanie. Już na etapie pierwszego kroku byłam w stanie wyłowić grafiki z bardzo wyróżniającą się głębią przestrzenną bądź interesującymi elementami geometrycznymi które mogły mi posłużyć również przy łączeniu ich ze sobą. Niektóre z prac już na tym etapie prezentowały bardzo ciekawy efekt szumu w przestrzeni, doszłam wtedy do wniosku, że kilka z nich chcę wykorzystać już jako finalne prace.

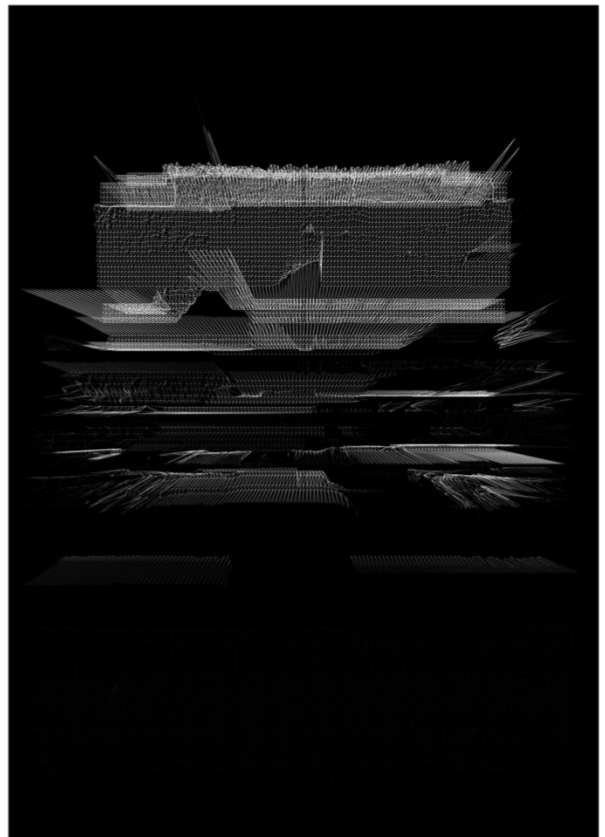
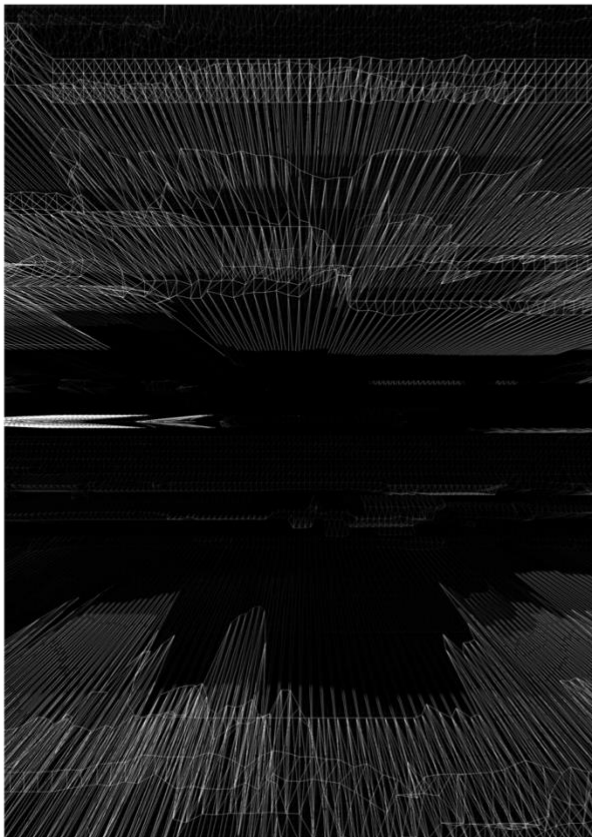
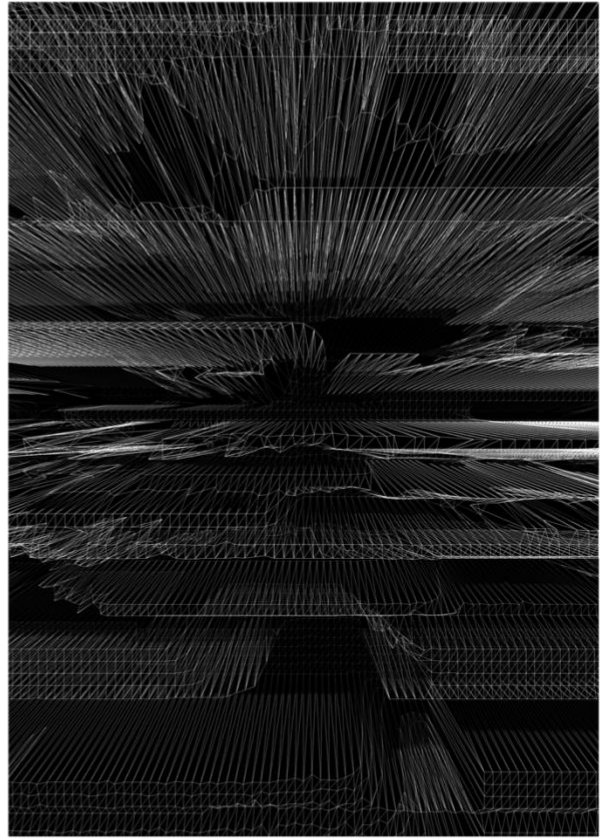
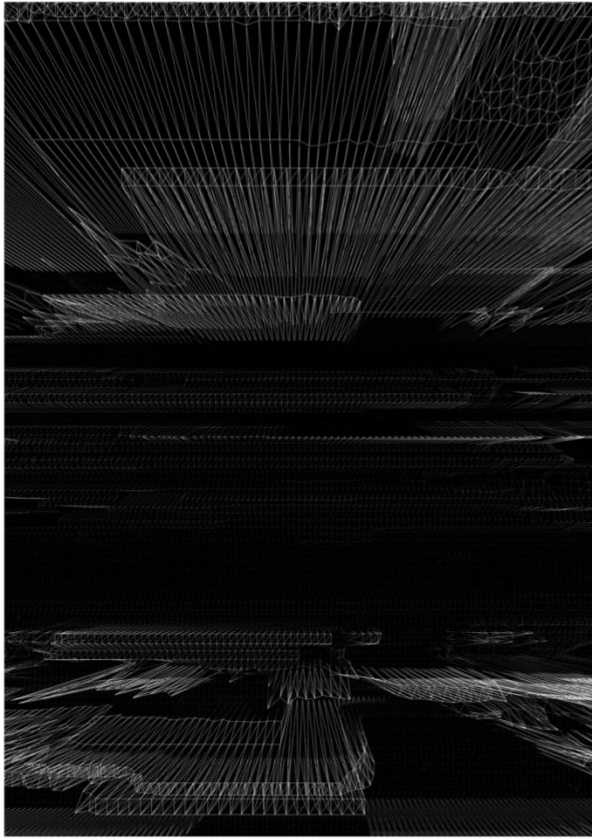
Po dokonaniu wstępnej selekcji przystąpiłam do ponownego wykorzystania tych samych środków wyrazu zaczynając proces od nowa, ale na zupełnie innej płaszczyźnie dotyczącej kolorystyki. Przy drugiej próbie, to na czym się skupiałam, to zweryfikowanie prac pod względem kolorystycznym. Przez uszkodzenia, którym uległy pliki na wielu z nich było widać zróżnicowane kolory. Doszłam do wniosku, że wykorzystanie ich to bardzo dobry kierunek.

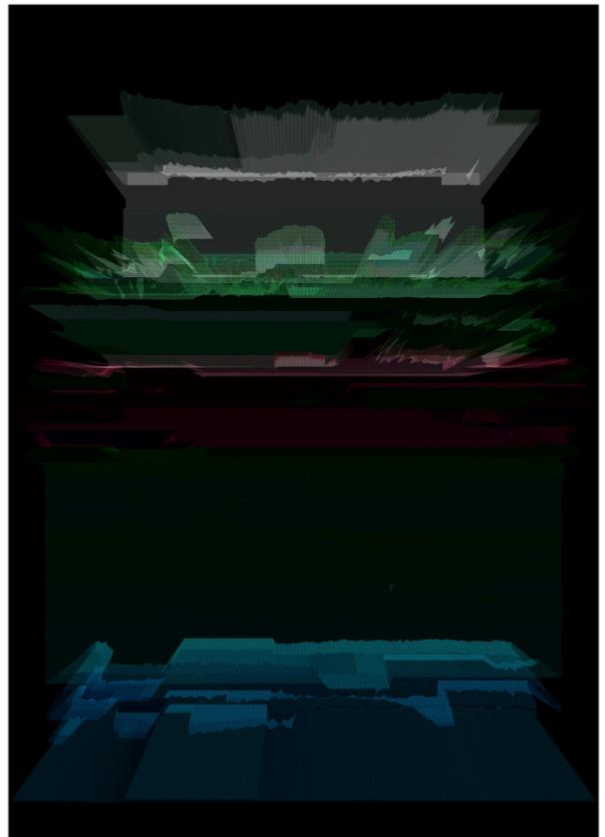
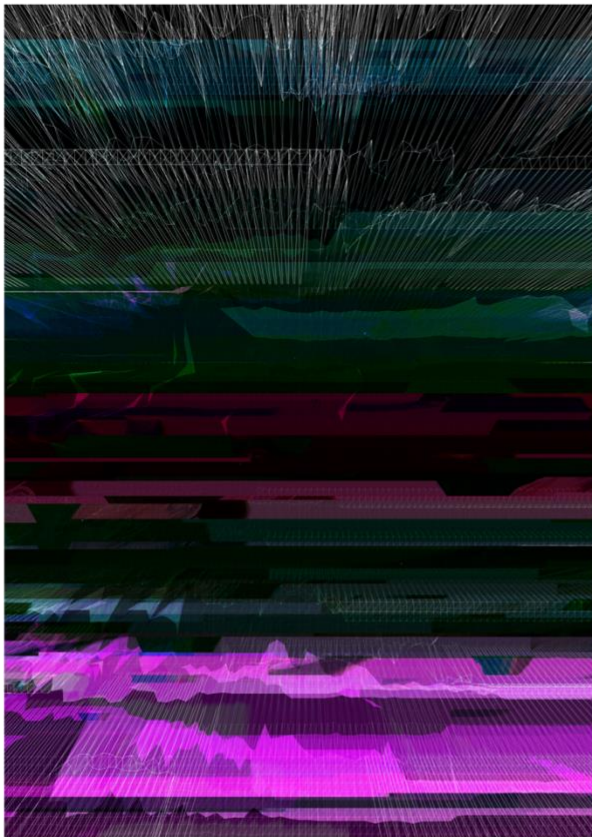
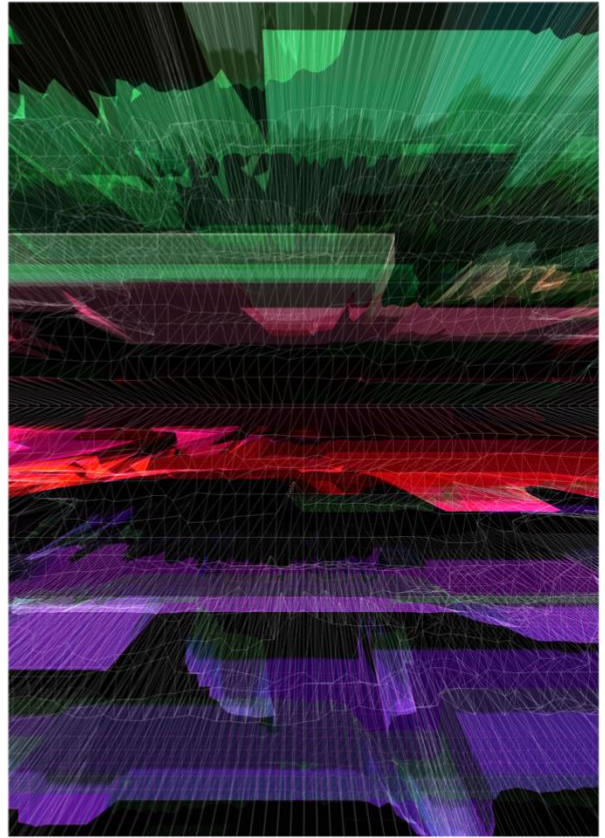
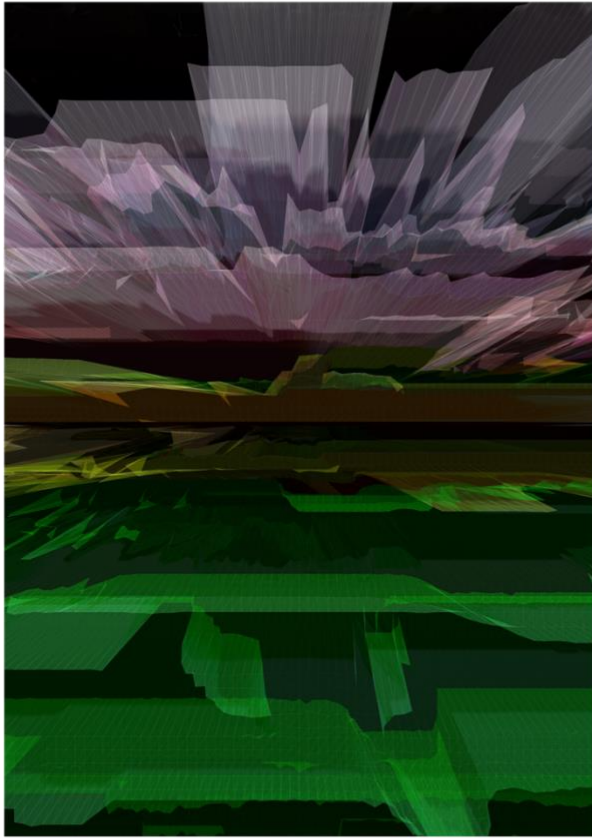
Dzięki powyższym działaniom przekonałam się, że ślady graficzne, w których jestem posiadaniu dają mi ciągłą możliwość rozwijania się w nurcie glitch artu.

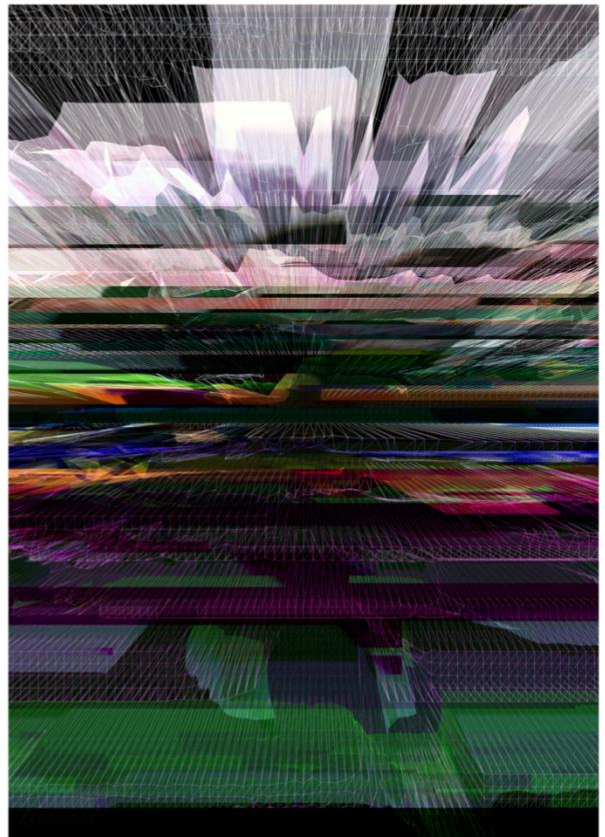
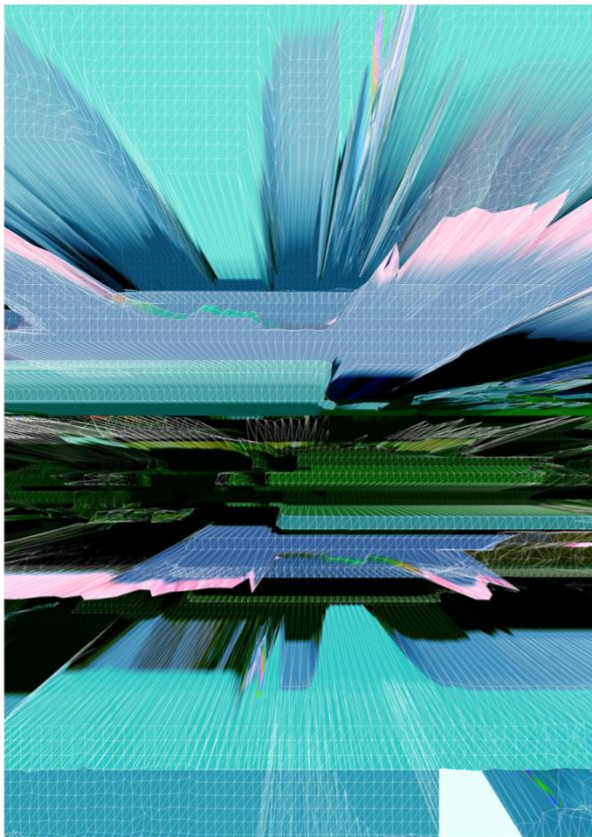
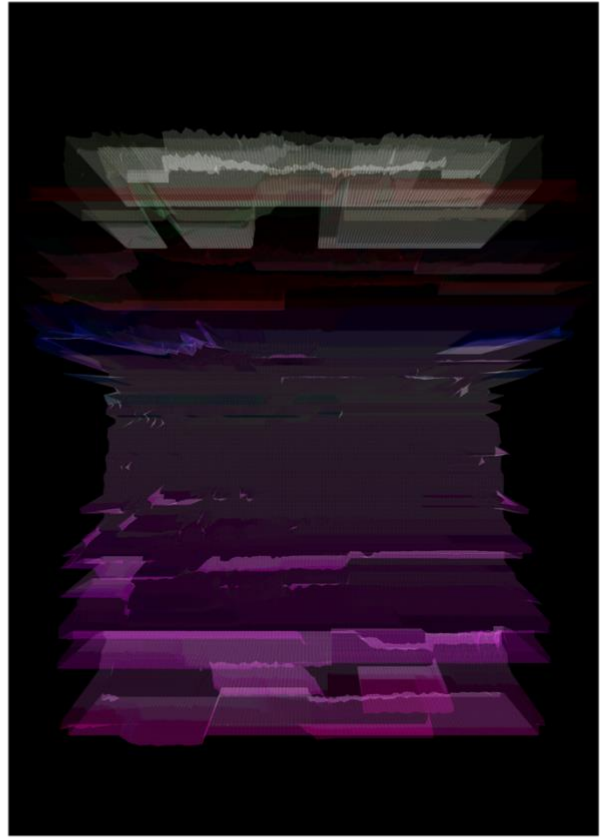
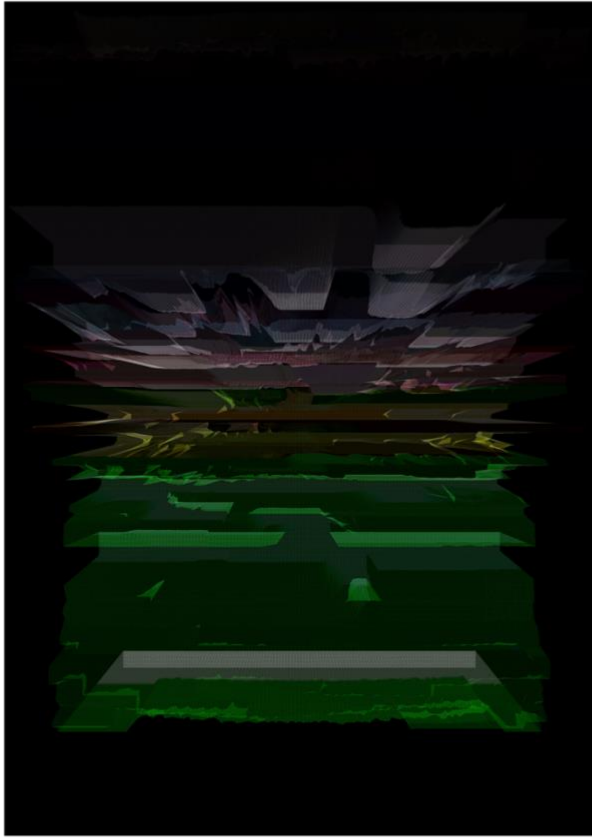
### 3. Efekt końcowy

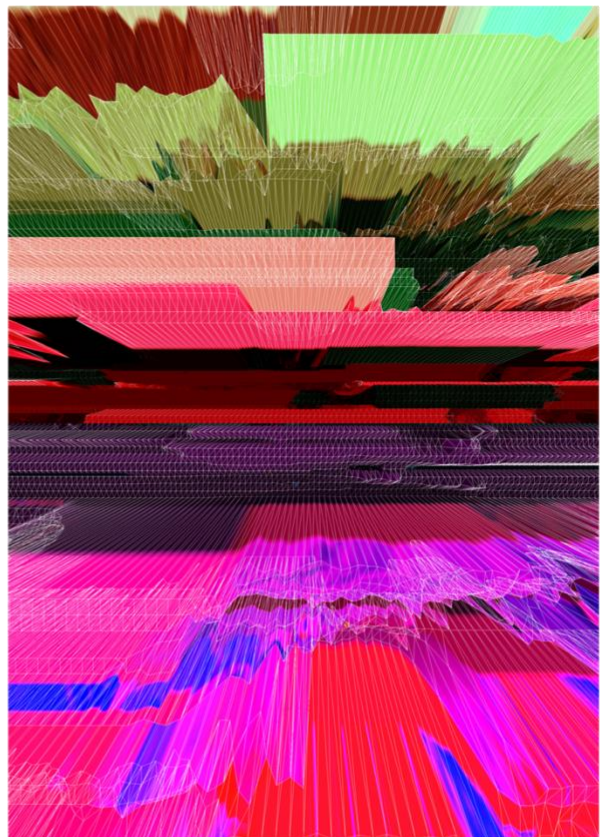
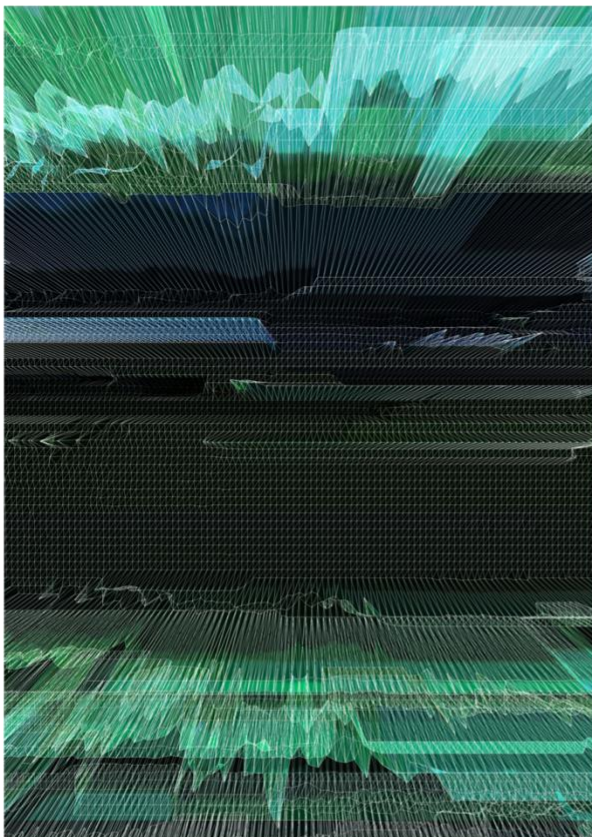
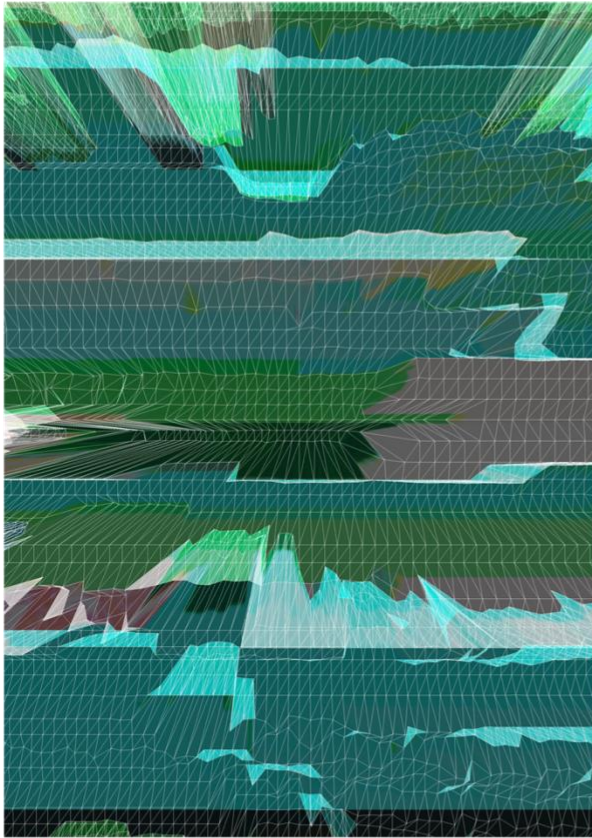
Efekt finalny mojej pracy to cykl grafik cyfrowych, w którego skład weszło dwadzieścia grafik, uzupełnionych o dwie animacje.

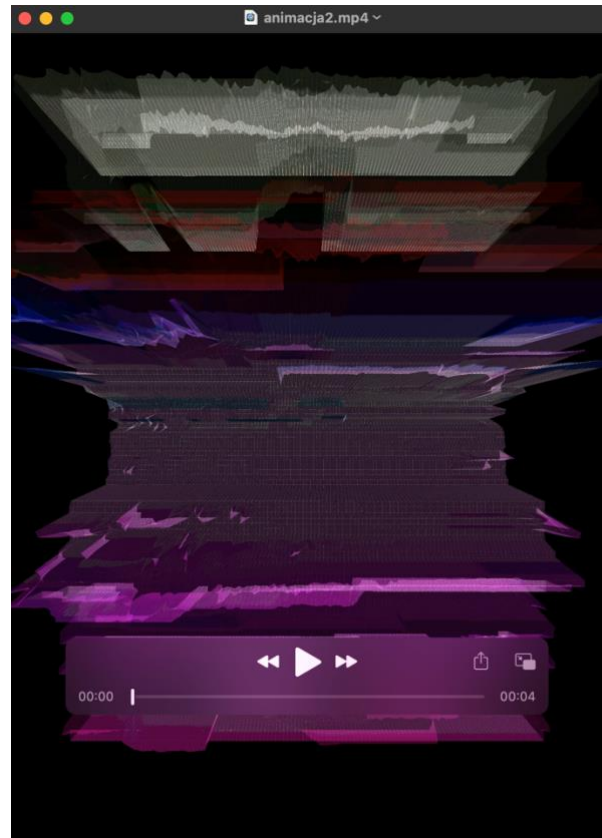
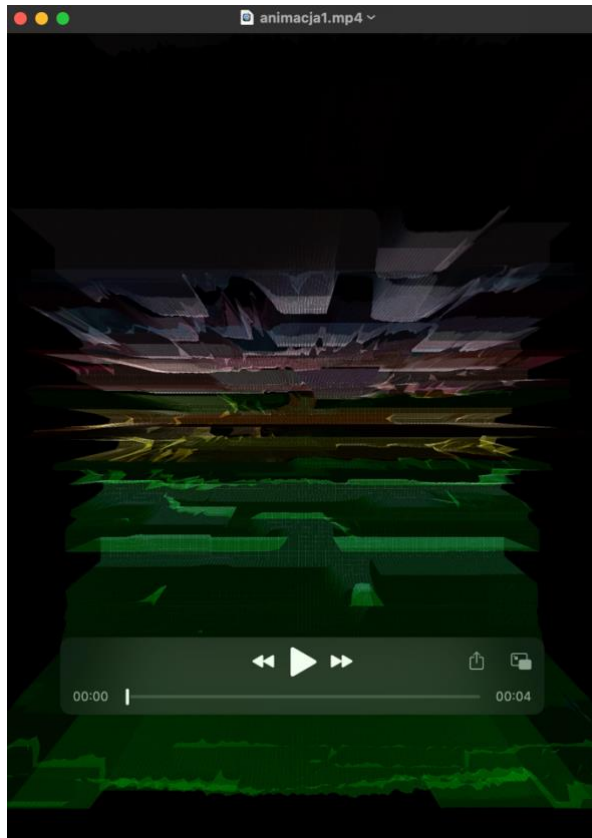












#### 4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Animowane elementy dyplomu zostały przeze mnie stworzone, by pokazać możliwe potencjalne wykorzystanie grafik w celach komercyjnych, a dokładniej doszłam do wniosku, że idealnie będą wpisywały się jako uzupełnienie występów muzyki elektronicznej, jako interaktywne tło do wykonywanych przez twórców utworów muzycznych.