



Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych w Katowicach

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Rola mózgu w poszukiwaniu własnej tożsamości - seria grafik cyfrowych

Autor: Paulina Sikora

Nr albumu: 07881

Studia stacjonarne

Promotor: dr hab. Tomasz Jędrzejko

Kategorie: grafika cyfrowa

Słowa kluczowe: grafika cyfrowa, mózg, poszukiwanie, tożsamość ludzka

1. Cel i podstawowe założenia

Celem mojej pracy było stworzenie serii grafik cyfrowych spójnych pod względem merytorycznym i wizualnym. Miały one przedstawiać procesy tworzenia ludzkich emocji w mózgu, ich wpływu na człowieka oraz wpływy odczuć i doświadczeń indywidualnych człowieka, zwłaszcza z najmłodszych lat, na kształtowanie tożsamości oraz charakteru wewnątrz mózgu.

2. Realizacja projektu

Realizację projektu zaczęłam od zapoznania się z literaturą dotyczącą ludzkiego mózgu oraz emocji. Wyszukałam najważniejsze pojęcia oraz wybrałam najbardziej inspirujące mnie fragmenty, dzięki którym mogłam wyciągnąć własne wnioski na temat ludzkiej tożsamości i omawianych zagadnień. Z przeczytanej literatury wynikało, że gdy się

rodzimy nie potrafimy rozpoznawać kolorów, nasz wzrok widzi tylko w szarościach, nie potrafimy też odróżniać ludzkich twarzy. Nasz mózg ukształtował się fizycznie, natomiast dopiero zaczyna się rozwijać, a my uczymy się nim kierować. Będzie nam w tym pomagało nasze otoczenie, najpierw nasi rodzice, później rodzina, znajomi, ponieważ im więcej ludzi będziemy poznawać i kolejne społeczeństwa oraz inne kultury, tym więcej będziemy rozwijać samych siebie, będziemy potrafili zobaczyć kim się stajemy.

W kolejnym etapie mojej pracy dyplomowej przystąpiłam do realizacji pracy praktycznej. Przygotowałam ręcznie szkice elementów grafik cyfrowych. Ostatecznie powstały 32 elementy wykonane ręcznie, techniką cienkopisu, tuszu, akwareli oraz akrylu. Celowo zastosowałam różne techniki, aby uwidocznić i wyróżnić różne aspekty i cechy. Szkice zostały wykonane na niestandardowych formatach, ponieważ w ten sposób miałam większą swobodę podczas edytowania i komponowania, a prace były bardziej spójne.

Następnym etapem było stworzenie grafik cyfrowych, co rozpoczęłam od zeskanowania przygotowanych elementów składowych. Prace były opracowywane w programie Adobe Photoshop, a następnie na formacie 70x100cm komponowałam docelowe grafiki. Tworzyłam je na podstawie wszystkich informacji, których dowiedziałam się z książek, jednak głównie kierowałam się własnymi uczuciami i przemyśleniami na ten temat, dlatego prace wykonane zostały pod wpływem emocji i ekspresji uczuć. Grafiki cyfrowe powstały na zasadzie łączenia wielu elementów składowych ze sobą. Chciałam pokazać jak mózg od młodości, kiedy widzi tylko szarości i nie rozróżnia twarzy, ewoluuje do dorosłego człowieka, który potrafi podejmować własne decyzje rozwijać własną percepcję i rozumie własne odczucia. Starłam się w grafikach cyfrowych przedstawić to w jak najjaśniejszy sposób, jednak pokazują one również moją twórczą ekspresję. Na tym etapie składania grafik cyfrowych, poszukiwania struktur, kolorów, kształtów i dopasowywania do siebie elementów, powstały 23 gotowe grafiki cyfrowe, z których następnie musiałam wybrać główne, najbardziej znaczące, które najbardziej oddają temat mojej pracy.

3. Efekt końcowy

Ostatecznie wybrałam 11 gotowych grafik cyfrowych. Prace zostały wydrukowane na papierze fotograficznym półbłyszczącym, o gramaturze 200g/m². Wybrałam taki papier ze względu na szczegółowość jego wydruku. Format przeze mnie wybrany to 70x100cm, ponieważ taka wielkość wpływa pozytywnie na odbiór grafik, wzbudza podziw swoją wielkością oraz pozwala na dokładniejsze ich obejrzenie.





