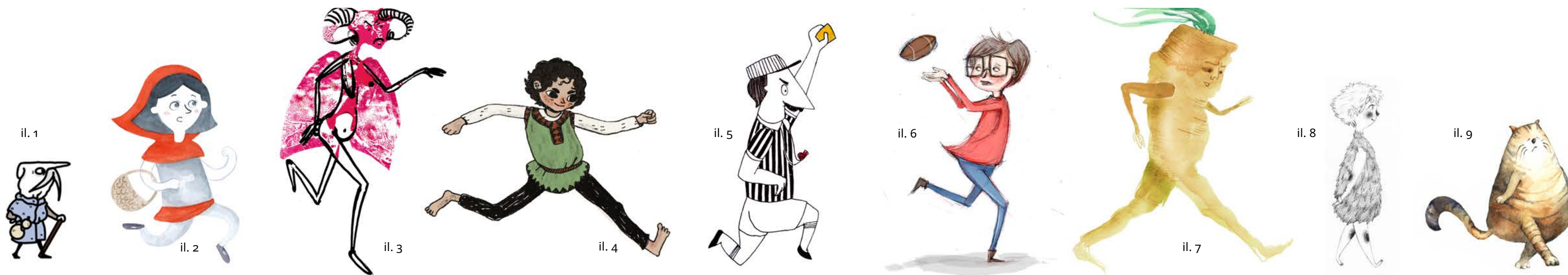


TEMAT: BOHATER

Projektowanie postaci charakterystycznych
w Pracowni Ilustracji
Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Anna Machwic

Publikacja zawiera projekty zrealizowane przez osoby studiujące
w Pracowni Ilustracji w latach 2004–2024. W tym okresie zajęcia prowadzili:
prof. Tomasz Jura, dr Anna Machwic, mgr Karolina Kornek Freixial,
dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer, dr Milena Michałowska, dr Greta Samuel,
mgr Jadwiga Lemańska. Wszystkie prace zamieszczone w publikacji
pochodzą z archiwum Pracowni Ilustracji.



spis treści

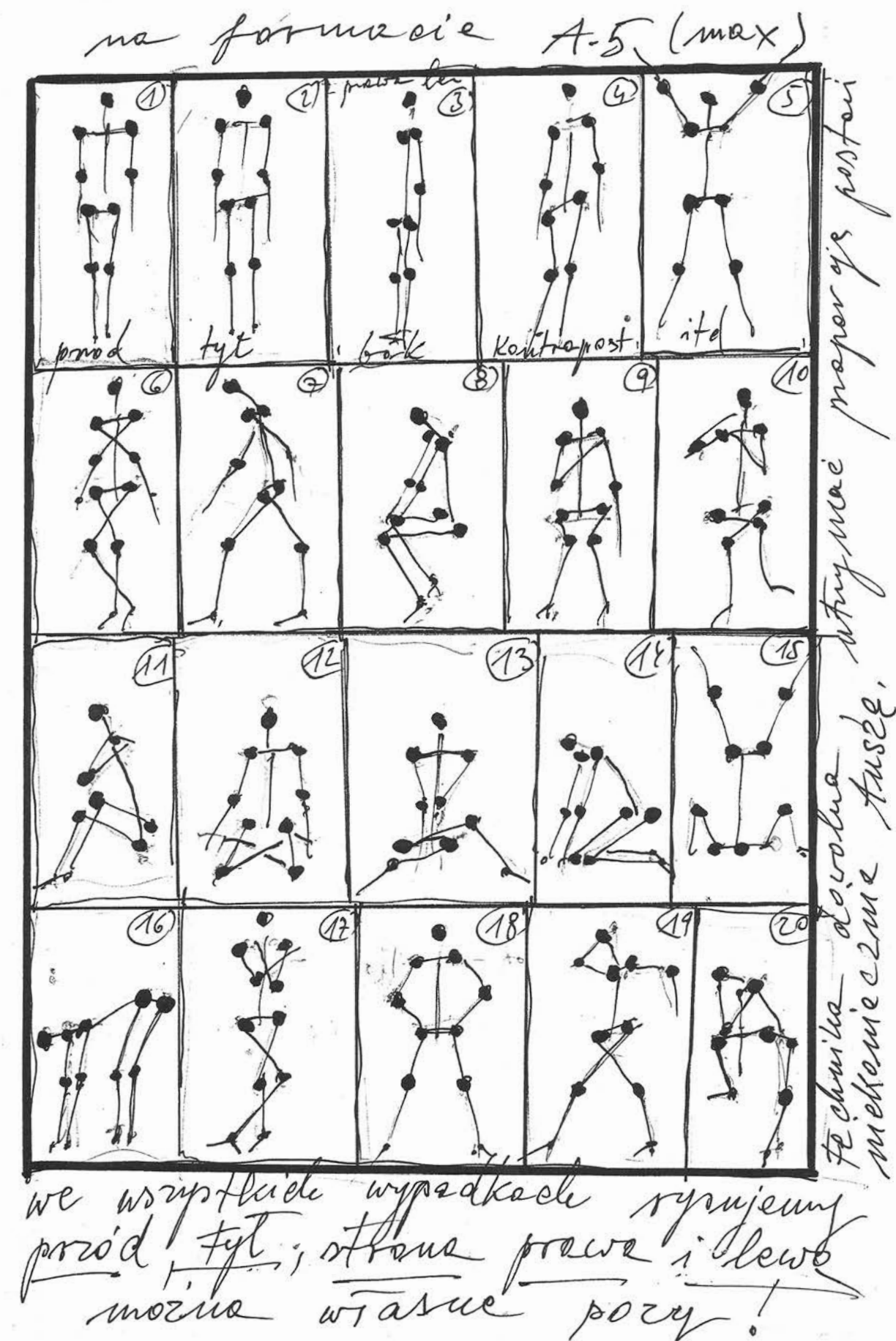
PRACOWNIA ILUSTRACJI	3	postaci zwierzęce	16
POCZĄTKI	4	szkice i wybór przedstawienia bohatera	19
KSIĄŻKA DLA DZIECI	5	praca nad formą i stylem graficznym	23
JAK PRACUJEMY		technika	25
pomysł	6	znajdowanie pów charakterystycznych	28
analiza	6	praca nad sylwetkami	28
wybór bohatera	7	praca nad mimiką	55
praca nad formą i stylem graficznym	8	praca nad szczegółami	58
ruch / gesty / mimika	9	praca nad rodziną postaci	59
tło i rodzina postaci	9	praca z tłem	70
KROK PO KROKU		praca z narracją	75
wybór bohatera	11	ANEKS – KONTRASTY	99
analiza	11	INDEKS AUTORÓW ILUSTRACJI	117
wiek bohatera	12	SUBJECT: CHARACTER	118



pracownia ilustracji

Pracownia Ilustracji działa na Wydziale Projektowym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach i jest otwarta dla studentek i studentów wszystkich kierunków studiów – grafiki, malarstwa, projektowania graficznego oraz wzornictwa. W ramach zajęć podejmujemy wyzwania związane z szeroko rozumianą ilustracją. Pracujemy nad książkami obrazkowymi, komiksami, nowelami graficznymi, ilustracją prasową, rysunkiem satyrycznym, projektami gier karcianych i planszowych, ilustracją użytkową (m.in. dla aplikacji mobilnych), a także ilustracją wspierającą przekaz informacji wizualnej i innymi formami narracji obrazem. Szczególny nacisk kładziemy na rozwijanie indywidualnego języka ilustratorskiego oraz świadome dopasowanie środków wyrazu do tematu i odbiorcy. Temat projektowania postaci jest fundamentem wielu projektów, które zostały zrealizowane w pracowni.

il. Instrukcja autorstwa prof. Tomasza Jury
do zadania projektowania postaci.



początki

Projekt postaci od wielu lat jest jednym z pierwszych tematów podejmowanych w Pracowni Ilustracji. Zadanie, realizowane w ówczesnej Pracowni Ilustracji i Rysunku Użytkowego, polegające na przełożeniu studium postaci z natury, na rysunek z wyobraźni było koncepcją profesora Tomasza Jury. Na początku edukacji w szkołach artystycznych podstawowym zadaniem był rysunek z modelu, na dużym formacie (100 × 70 cm), realizowany przez kilka posiedzeń. Profesor Jura zauważył, że studenci potrafili świetnie odwzorować i zinterpretować rzeczywistą, pozującą postać modelu, ale mieli problem z narysowaniem w mniejszej skali postaci ludzkiej w różnych pozach, przy zachowaniu naturalnych proporcji oraz anatomicznej poprawności budowy ciała i jednoczesnym uproszczeniu rysunku.

Początkowo ten właśnie problem był postawiony jako centralny w naszym zadaniu. Celem było znalezienie reprezentacji figury ludzkiej, którą można później wykorzystać w szkicowaniu, komponowaniu, szybkim planowaniu i notowaniu, w różnych pozach, ujęciach, skrótach perspektywicznych, bez konieczności korzystania z modelu, posiłkując się wyobraźnią.

Z czasem jednak, w dużej mierze z inicjatywy samych studentów, zadanie zaczęło ewoluować, a bohaterowie tracić dotychczasową anonimowość. Coraz częściej pojawiały się szczegóły, które nadawały rysunkom więcej wyrazistości i ostatecznie doprowadzały do projektu bohatera charakterystycznego, o wyjątkowych cechach szczególnych. W ten sposób od rysunku użytkowego przeszliśmy do ilustracji. Studenci coraz śміiej eksperymentowali z formą – zmieniali proporcje przeskalowując poszczególne elementy budowy postaci, podkreślali w ten sposób indywidualne cechy bohatera. Nie była to już anonimowa sylweta, ale pirat, czarodziej, Czerwony Kapturek i inni charakterystyczni bohaterowie. Wraz z dodaniem postaciom indywidualnych cech – koloru oczu, szczupłości bądź tężyzny ciała, a dalej charakterystycznych atrybutów np. marynarskiej koszulki w paski czy czarnych, lakierowanych bucików – pojawiał się większy zapał do pracy i samo przywiązanie autora do postaci, a dalej, coraz śміel-sze eksperymenty i bardziej zindywidualizowana interpretacja. Za tym szło myślenie o projektowanej postaci w kontekście budowania narracji.

książka dla dzieci

W okresie, w którym następował rozwój tematu projektowania postaci, nastąpiła ożywiona współpraca Pracowni z Yadzią Williams, Senior Lecturer w North Wales School of Art and Design w Wrexham, Glyndŵr University w Północnej Walii. Ta znakomita ekspertka w dziedzinie tworzenia książek dla dzieci oraz współautorka *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books* (razem z Desdemoną McCannon i Sue Thorton) kilkakrotnie prowadziła wykłady i warsztaty dla studentów Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Studenci katowickiej ASP, razem ze studentami North Wales School of Art and Design przygotowali wystawę *Tęczowy most ilustracji*, prezentowaną w 2007 roku w Bibliotece Śląskiej w Katowicach. Ponadto pracownicy katowickiej Pracowni Ilustracji odbyli wizyty w North Wales School of Art and Design. Rozmowy, wykłady, wspólnie prowadzone warsztaty były ogromną inspiracją, poszerzały moją wiedzę w zakresie projektowania książek dla dzieci i miały wpływ na metody pracy opisane w tej publikacji.

Na ten okres przypadają początki realizowanego od 2008 roku (8 edycji) konkursu *Książka dobrze zaprojektowana – zacznijmy od dzieci* organizowanego przez Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach. Jest to konkurs, w którym grono jurorów składające się ze specjalistów związanych z rynkiem książki dla dzieci (ilustratorów, wydawców, typografów, ekspertów i promotorów dobrej książki) ocenia ilustracje i projekty książek dla dzieci.

Konkurs oraz towarzyszące mu konferencje oraz wystawy miały bez wątpienia wpływ na wzrost świadomości w zakresie projektowania dla dzieci, zarówno wśród studentów, jak i kadry dydaktycznej. Podążając za tymi doświadczeniami coraz częściej podejmowane były, i nadal są, tematy związane z projektowaniem ilustracji dla dzieci – z uwzględnieniem perspektywy dziecka, jego percepcji i doświadczeń. Ilustracja dla dzieci pojawia się w Pracowni często jako temat wiodący, ze względu na fakt, że ilustrowane książki dla najmłodszych są naturalną przestrzenią, w której dominuje narracja obrazem oraz licznie występują ilustracyjni bohaterowie.

W tej publikacji prezentowane są prace studenckie tworzone nie tylko z myślą o najmłodszych odbiorcach. Zadanie projektowania postaci z powodzeniem można wykonać dla każdego tematu i każdego odbiorcy.

jak pracujemy?

POMYSŁ

Rozpoczynając zadanie projektowania postaci zachęcamy do indywidualnych poszukiwań, sprawdzenia tego, co ilustratora najbardziej pociąga, intryguje, co zachęca do dalszej pracy. Trzeba znaleźć i poczuć „swojego” bohatera. W dobrej ilustracji musi być prawdziwa pasja i przekonanie twórcy, że rozwija ją w zgodzie ze sobą.

Bywa, że zadanie ma określone obszary, które ułatwiają podejmowanie decyzji początkującym ilustratorom. Proponowane są tematy, w ramach których można dookreślić bohatera, m.in. sławne postaci – autentyczne lub fikcyjne; autoportret – przy czym ilustracja może wychodzić poza realistyczny wizerunek, np. interpretować postać w formie zwierzęcia (antropomorfizm). Tak naprawdę bohaterem może być każdy, a nawet prawie wszystko. Wyzwaniem stało się zadanie, realizowane z wydawnictwem Tibum, na plansze ilustracyjne do teatrzyku Kamishibai, w którym główną bohaterką była rzeka *Wisła (Bajka o Wiśle)* – zantropomorfizowana w powstałych projektach. Niezależnie od wybranej postaci, etapy procesu projektowego będą bardzo podobne lub takie same.

Czasami zadanie od początku ma założenia oparte o pracę z narracją obrazem. Oznacza to, że nie poprzestajemy na zaprojektowaniu postaci, ale naszym celem jest zbudowanie całej opowieści z użyciem obrazu. Wymyślenie scenariusza czy

zarysu historii, a następnie przejście krok po kroku całego procesu projektowego – od projektu bohatera do finalnej makiety całej książki – to duże wyzwanie. Takie rozwiązania najczęściej pojawiają się w pracach dyplomowych, które w Pracowni Ilustracji zazwyczaj są projektami komiksów czy książek, często adresowanych do dzieci.

Według Martina Salisbury’ego praca nad książką dla dzieci często rozpoczyna się od zaprojektowania bohatera wraz z jego cechami charakteru, ruchem, ubiorem i pozostałymi atrybutami. Wskazuje on na praktykę ilustratorów będących również autorami książek, którzy poszukując tematu, rozpoczynają od szkicowania przeróżnych postaci, czy to ludzkich czy zwierzęcych, aż do momentu, w którym ten intuicyjny sposób rysowania „zaskoczy”, aż któryś bohater „przemówi” do ilustratora, stając się przyczynkiem do zbudowania całej opowieści¹. Również na projekt postaci, jako punkt wyjścia do zbudowania narracji, wskazują autorki *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children’s Books*².

ANALIZA

Niezależnie od tego jakiego bohatera studentka lub student wybiorą, w pierwszym etapie przystępują do analizy jego cech. Jeśli bohater jest oparty na utworze literackim, muszą dokładnie zapoznać się z treścią, przywołać wszystkie cechy fizyczne

i charakterologiczne postaci wynikające z opisu i akcji. Pomyśleć o jej środowisku, atrybutach, zadaniach i zajęciach, które wykonuje. Zachęcamy, aby nazwali je i zapisali w formie mapy myśli lub notatki, zaczynając od tego, co najbardziej oczywiste (wiek, kolor włosów, postawa, wzrost), ale także dokonali pogłębionej obserwacji. Bohater może być z natury wesoły, smutny, podejrzliwy, poruszać się zwinnie lub powoli, lubić koty albo sport. Warto określić czasy, w których funkcjonuje postać, a co za tym idzie charakterystyczny styl ubioru, przedmiotów, mebli itp. Jeśli twórczyni lub twórca zdecyduje się ilustrować rzeczywistą postać historyczną, analizuje jej wizerunek, wyłapując charakterystyczne cechy wyglądu na podstawie fotografii lub obrazów czy rycin. Wszystkie zebrane informacje mogą bowiem stanowić inspirację i pomagają lepiej wizualnie określić bohatera.

Autorki *Encyklopedii...* zwracają uwagę, aby myśląc o bohaterze, szczególnie takim, którego tworzymy z wyobraźni, spróbować oprzeć jego cechy na istniejącej, znanej nam osobie. Wówczas rysując, możemy odwoływać się do zaobserwowanych u prawdziwego człowieka gestów, min, nastrojów, a także jego ubioru, środowiska, zwyczajów. Chodzi o to, aby mieć na uwadze, że bohater to nie tylko powierzchowność, ale także cechy jego charakteru, wydarzenia i otoczenie, które mają na niego wpływ³. Będzie to pomocne w znajdowaniu szczególnych, unikatowych cech, gestów, które nadadzą naszemu bohaterowi bardziej wiarygodny wizerunek i pozwolą na uniknięcie stereotypowych rozwiązań.

Alan Male uczula jak ważnym jest to, żeby bohater był wiarygodny dla odbiorców. Podkreśla, aby projektując narrację, dobrze zastanowić się nad działaniami postaci, by były one zgodne z jej charakterem. Wszystko ma znaczenie – wygląd, osobowość, sytuacja rodzinna itp. Nie zachowamy wiarygodności bohatera, jeśli będzie on zmieniał wygląd lub zachowanie w sposób nieadekwatny do tego, co założyliśmy na początku lub co wynika z samej treści⁴.

WYBÓR BOHATERA

Ważnym elementem pracy jest etap poszukiwań najbardziej reprezentatywnego i atrakcyjnego formalnie bohatera. Przygotowując studentów do tej części zadania, przeprowadzamy ćwiczenia, podczas których losują oni bohaterów (najczęściej popularne postaci z powszechnie znanych bajek) i rysują wiele ich przedstawień, zmieniając narzędzia i sposoby interpretacji (realistyczne ujęcia, karykatura, książka dla dzieci, komiks, itp.). Ma to zachęcić do wyjścia poza utarte i wypracowane już wcześniej sposoby interpretowania i przygotować do odnalezienia formy własnego bohatera.

Przechodząc już do interpretacji swojej postaci, na początku zadania studentki i studenci wykonują wiele szkiców, zmieniając narzędzia, mieszając techniki, eksperymentując z formą. Są zachęceni do tego, aby od początku w ich projektach pojawiały się opracowania całej sylwetki. Dla wizerunku głównego bohatera równie ważne jak sam portret jest to, jak głowa osadzona zostaje na ramionach, proporcje rąk i nóg względem tułowia, wreszcie dłonie i stopy czy nawet charakterystyczne obuwie.

Istotnym jest, by tych prób było wiele, przede wszystkim dlatego, że pierwsze rysunki są nierzadko stereotypowe, odwołujące się do znanych i bezpiecznych metod i narzędzi. Bardzo często próby zaczynają się od realistycznego, dość szczegółowego przedstawienia. To dobra droga, która pozwala dokładnie poznać sylwetkę, aby później świadomie dokonać jej transformacji i przejść do coraz śmielszych interpretacji.

W przypadku decyzji o projektowaniu zbliżonych do realistycznej interpretacji postaci – czy to ludzi czy zwierząt – pierwszym etapem będzie studium ruchu na podstawie zdjęć referencyjnych czy szkiców z natury. Jeżeli postać ma bardziej symboliczny czy też interpretacyjny charakter, a ilustrator duże doświadczenie, może on przejść od razu do bardziej subiektywnych rysunków⁵.

PRACA NAD FORMĄ I STYLEM GRAFICZNYM

Etap poszukiwania ostatecznej formy bohatera to także testowanie rozmaitych narzędzi i technik. Istnieje nieskończenie wiele możliwości. Od tradycyjnych, przez mieszanie różnych mediów, aż po techniki cyfrowe. Każde medium ma swoją charakterystykę, ale nawet w przypadku użycia tych najbardziej podstawowych, możemy liczyć na indywidualne, odmienne wykorzystanie tego samego narzędzia przez różne osoby. Każde ma też swoje ograniczenia i jest przeznaczone do używania w charakterystyczny sposób, jednak otwartość na eksperyment formalny jest niemniej ważnym aspektem tej części ćwiczenia. Nawet jeśli podjęta została decyzja o zbudowaniu całej ilustracji przy użyciu ołówków czy cienkopisów, to każde z tych narzędzi daje szeroki wachlarz możliwości ich wykorzystania.

Na tym etapie pracy nad ilustracją mówimy o budowaniu własnego stylu. Sedno sprawy tkwi w tym, aby dać sobie czas na poszukiwanie tego, co jest nam najbliższe i dojść do rozwiązania poprzez eksplorowanie specyficznych dla nas samych preferencji rysunkowych. Rynek ilustracyjny jest pojemny, istnieje wiele postaw twórczych, reprezentujących różne sposoby ilustrowania. Daje to przekonanie, że dla naszego widzenia i obrazowania świata znajdzie się przestrzeń. Nie warto podążać jedynie za aktualnymi trendami. Do charakterystycznego dla siebie, oparte go na indywidualnych preferencjach rysunkowych i sposobie postrzegania świata, rysunku dochodzi się wytężoną pracą, eksperymentowaniem, budowaniem bazy zasobów, które mamy tylko my i tylko od nas zależy to, jak je rozwiniemy. Pewien rodzaj ekspresji jest w nas i warto za nim podążać. Jeden ilustrator będzie z cierpliwością mnicha stawiał godzinami kropkę przy kropce, tworząc precyzyjną ilustrację na niewielkim formacie, drugi, aby wyrazić się twórczo, potrzebuje formatu B1, szerokiego pędzla i farby. I jakkolwiek by nie próbowali oni zamienić się rolami, to w ten czy inny sposób najczęściej ostatecznie powrócą do tego, co jest im najbliższe.

Choć wypracowany sposób projektowania ilustracji daje nam solidne podstawy i poczucie bezpieczeństwa, to i tak podchodząc do każdego nowego zadania, musimy na chwilę oderwać się od myślenia o podążaniu wyłącznie utartymi już schematami. Mamy swój sposób pracy, własne sprawdzone narzędzia i styl rysunku, ale każde zadanie wymaga zweryfikowania założeń, zastanowienia się nad odbiorcą, a następnie dobrania (w obrębie naszych umiejętności i predyspozycji rysunkowych) najlepszego rozwiązania.

RUCH / GESTY / MIMIKA

Rozwijając styl graficzny student pracuje równolegle nad charakterystycznymi dla danej postaci pozami. Zalecane jest, aby w pierwszych ujęciach była to poza „na wprost” z rękoma opuszczonymi wzdłuż ciała, a w dalszej kolejności ta sama poza widziana z profilu.

Te pierwsze rysunki pozwalają autorowi określić dokładne proporcje postaci. Wsparciem są linie pomocnicze, które wskazują punkty umieszczenia poszczególnych odcinków sylwety. Tu też mogą pojawić się kolejne wyzwania. Jeśli uproszczonej postaci, której nos widziany „na wprost” to mała kreska lub w ogóle jego brak, narysujemy z profilu nos, to zaczyna ona nabierać trójwymiarowości, która powoduje, że postać widziana z przodu i z boku pochodzi z innych światów i wydaje się być innym bohaterem. To jeden z przykładów, wskazujących na to, że każdy bohater będzie występować w zupełnie innych, charakterystycznych tylko dla niego ujęciach.

Nie każda postać może być narysowana w tych samych pozach, uzależnione jest to nie tylko od zastosowanego skalowania czy deformacji, ale też stopnia uproszczenia i narzędzia – na ile pozwala ono na narysowanie szczegółów (np. cienkopis) albo wymaga ogólniejszego ujęcia i akceptacji przypadku (np. tusz). Sposób poruszania się postaci zawsze jest charakterystyczny i wynika z sytuacji, w której osadziliśmy naszego bohatera, a to, jakie pozy będzie przybierał, ma z kolei wpływ na jego postrzeganie. Inną gamę ruchów, gestów i mimiki nadamy postaci dziecięcej, inną

osobie starszej, inaczej będzie poruszał się król, a inaczej błazen. W tym miejscu w projektach łączą się i decydują o ostatecznym wizerunku postaci forma oraz technika – obie wpływają na siebie symbiotycznie, budując filnalną wersję ilustracji.

TŁO I RODZINA POSTACI

Zarówno autorki *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*, jak i autor *Illustrating Children's Books. Creating Pictures for Publication* podkreślają, że wymyślenie postaci często jest dla autora – ilustratora bazą do zbudowania całej opowieści, a nawet serii prac. To pokazuje, jak bardzo inspirujące mogą być te pierwsze szkice, etap poszukiwania, kiedy to w końcu znajdujemy bohatera, który jest tak intrygujący, że zaczynamy budować w oparciu o niego szerszy projekt.

Kiedy poznamy już dobrze naszego bohatera poprzez narysowanie go w kilkunastu pozach adekwatnych do jego charakteru i treści, które reprezentuje, wzbogacamy zadanie o ilustracje pokazujące interakcję bohatera z tłem i innymi postaciami. Jest to spore wyzwanie dla ilustratorów. Do tej pory bohater pojawiał się na neutralnym tle, teraz towarzyszą mu inne elementy np. wnętrza lub krajobrazu. Głównymi zadaniami, z którymi trzeba zmierzyć się na tym etapie są: opracowanie tła w tej samej konwencji graficznej, w jakiej zaprojektowano postać; świadoma praca z kontrastem i to w taki sposób, by bohater był wyraźnie widoczny, a jednocześnie zintegrowany z otoczeniem; wreszcie kadrowanie podkreślające przekaz treści ilustracji.

W większości narracji nasz bohater nie występuje w osamotnieniu. Towarzyszą mu inne postaci – mogą one stanowić jego rodzinę lub być partnerami w budowaniu historii, z którymi wchodzi on w interakcję. Niezależnie od statusu, postaci pojawiające się w tej samej historii powinny charakteryzować się identycznym lub zbliżonym sposobem interpretowania sylwety oraz techniką rysunkową. To ciekawe wyzwanie, aby środki graficzne, o których użyciu zdecydowaliśmy projektując głównego bohatera np. dziecko, przełożyć teraz na projekty przedstawiające jego rodziców lub inne występujące w historii dzieci czy zwierzęta. Inaczej będzie rysowane dziecko, którego pozy mogą być pełne ekspresji, a inaczej stateczny profesor, cyrkowiec, ptaszek czy pies.

Dobrym tematem do rozbudowania projektu o rodzinę postaci są bohaterowie popularnych wierszy dla dzieci Jana Brzechwy czy Juliana Tuwima – opisują bowiem całe gromady występujących razem, ale zróżnicowanych postaci (*Na Wyspach Bergamutach*, *Ptasie Radio*, *Rzepka*, *Na straganie*, *Grzyby*, *Pan Tralaliński*, *Zoo*), a wyzwaniem jest również to, że nie są to tylko postaci ludzkie, ale również zwierzęta, grzyby czy przemawiające ludzkim głosem warzywa.

O znaczeniu tego zadania świadczy fakt, że choć program przez lata uległ wielu modyfikacjom, temat projektowania postaci realizujemy nieprzerwanie od 20 lat, wciąż widząc jego nieograniczony potencjał i ważkość.

Projektowanie postaci to zadanie, które będzie towarzyszyć prawie na każdym kroku przyszłym ilustratorom. Spotkają się z nim przy projektowaniu ilustracji prasowej, książkowej, gier – zarówno planszowych, jak i komputerowych, komiksów, storyboardów, animacji, infografik, plakatów i w wielu innych obszarach. Oryginalna wizja ilustratora nadaje tekstowi nowy wymiar i buduje nowe obszary odbioru. Ilustrator nie tylko rysuje to, co opisano w tekście, ale komentuje, dopowiada – tworząc kolejną warstwę utworu. Każda ilustracja tekstu będzie jego interpretacją, a to, co powstaje w formie rysunku jest przefiltrowane przez wyobraźnię autora oraz przyjęty przez niego sposób obrazowania.

Przejdźcie całego procesu projektowania bohatera wraz z kolejnymi etapami zadania – praca z rodziną postaci i tłem – dają asumpt do zbudowania własnej wizualnej narracji w formie autorskiego picture book’a, który staje się pracą dyplomową i coraz częściej pierwszym krokiem do zaistnienia na rynku wydawniczym.

¹ Salisbury, M., 2004, *Illustrating Children's Books. Creating Pictures for Publication*, Herbert Press, London, p. 62

² McCannon, D., Thorton, S., Williams, Y., 2008, *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*, Running Press, Philadelphia, London, p. 32

³ Ibidem, p. 33

⁴ Male, A., 2019, *The Power and Influence of Illustration. Achieving Impact and Lasting Significance through Visual Communication*, Bloomsbury Publishing Plc, London, p. 184

⁵ Salisbury, M., op. cit., p. 63

krok po kroku

WYBÓR BOHATERA

Wybór bohatera może odbywać się w ramach zaproponowanego tematu lub być niczym nieograniczony. Przykłady tematów: interpretacja znanej postaci rzeczywistej lub fikcyjnej, interpretacja siebie (autoportret) lub bohatera literackiego. Należy samodzielnie wybrać konkretną postać w ramach zaproponowanego tematu. Przy pełnej swobodzie wyboru bohaterów studenci najczęściej wychodzą od nakreślenia scenariusza historii, która będzie bazą ich narracji lub od wyboru istniejącej treści, którą planują zinterpretować. Ważne jest, aby wybór był zgodny z zainteresowaniami studentów i pozwalał rozwijać się w pożądanym kierunku (książka dla dzieci, komiks, ilustracja do prozy lub poezji czy ilustracja prasowa).

ANALIZA

Przed przystąpieniem do pierwszych prób rysunkowych warto spisać (w formie notatki lub mapy myśli) cechy charakterystyczne wybranego bohatera. Obok cech fizycznych nazwać cechy charakteru, atrybuty oraz zgromadzić notatki ze scen, w których występuje postać. Pozwoli to na dobór emocji i póź, w których narysowany będzie bohater. Na tym etapie warto również zbierać referencje (np. rysunki czy zdjęcia strojów z danej epoki) oraz zapoznać się z istniejącymi już rozwiązaniami, aby mieć pewność co do oryginalności własnego projektu.

il. 1_Paulina Wojciechowska_2017/2018

il. 2_Anna Patermann_2019/2020

il. 3_Magdalena Śliwińska_2015/2016

il. 4_Barbara Koźbiał_2015/2016



WIEK BOHATERA

Analizując bohatera, czy to na podstawie tekstu literackiego czy realnej postaci np. historycznej, warto zrobić notatki, które obok cech fizycznych określą również cechy charakteru czy specyficzne zachowania bohatera. Pozwoli to na projektowanie postaci z uwzględnieniem jej indywidualnych, oryginalnych cech. Jedną z pierwszych będzie wiek bohatera, a co za tym idzie charakterystyczne dla niego proporcje ciała, postawa, zachowania. Projektując postać dziecięcą naturalnie dążymy do powiększenia głowy w stosunku do ciała, choć oczywiście nie brakuje postaci dorosłych, w projektowaniu których również zastosowano tę dysproporcję w stosunku do naturalnych proporcji ciała. Charakterystyczne pozy dzieci czy starszych osób podkreślą cechy rysunku postaci. Można tu posłużyć się referencjami fotograficznymi czy szkicami z natury, aby uchwycić, a także nieco podkreślić, proporcje i gesty i uzyskać wizerunek bohatera, którego wiek jest rozpoznawalny dla odbiorcy zgodnie z intencjami twórcy.

il. 1_Katarzyna Olejarczyk_2017/2018

il. 2_Justyna Dorzak_2013/2014

il. 3_Agnieszka Lesz_2010/2011

il. 4_Michał Goliński_2020/2021

il. 5_Katarzyna Królak_2021/2022

il. 6_Aleksandra Kwiecińska_2012/2013

il. 7_Paulina Sieczkowska_2012/2013



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



il. 5



il. 6



il. 7

DZIECI

- il. 1_Olga Sokal_2012/2013
- il. 2_Paulina Hanzel_2016/2017
- il. 3_Dagmara Miller_2012/2013
- il. 4_Nina Duda_2015/2016
- il. 4_Justyna Dorzak_2013/2014
- il. 5_Anna Paraniak_2015/2016
- il. 6_Teresa Legierska_2015/2016
- il. 7_Daria Bidzińska_2016/2017



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



il. 5



il. 6



il. 7



il. 8

NASTOLATKI

il. 1_Maja Kawaliło_2015/2016

il. 2_Paulina Wojciechowska_2017/2018

il. 3_Dorota Liwacz_2017/2018

il. 4_Karolina Szopa_2016/2017

il. 5_6_Ewelina Szulik_2012/2013

il. 7_Beata Owczarek_2012/2013

il. 4



il. 1



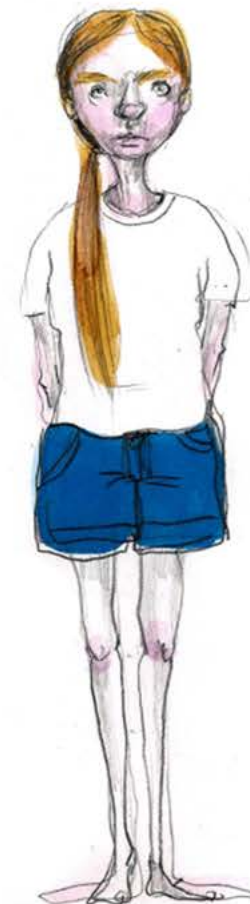
il. 2



il. 5



il. 6



il. 7



il. 3





il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



il. 5



il. 6



il. 7



il. 8



il. 9



il. 10



il. 11



il. 12



il. 13



il. 14

SENIORZY

- il. 1_4_7_Patrycja Grobelny_2016/2017
- il. 2_Milena Strycharczyk_2012/2013
- il. 3_Sonia Jewak_2012/2013
- il. 5_Monika Bugla_2016/2017
- il. 6_Urszula Przyłucka_2012/2013
- il. 8_Paulina Strojnowska_2012/2013
- il. 9_Katarzyna Płatek_2012/2013
- il. 10_Maja Dudek_2015/2016
- il. 11_Nikola Kucharska_2016/2017
- il. 12_Paulina Hanzel_2014/2015
- il. 13_Joanna Andrejas-Kurek_2013/2014
- il. 14_Karolina Janus_2017/2018

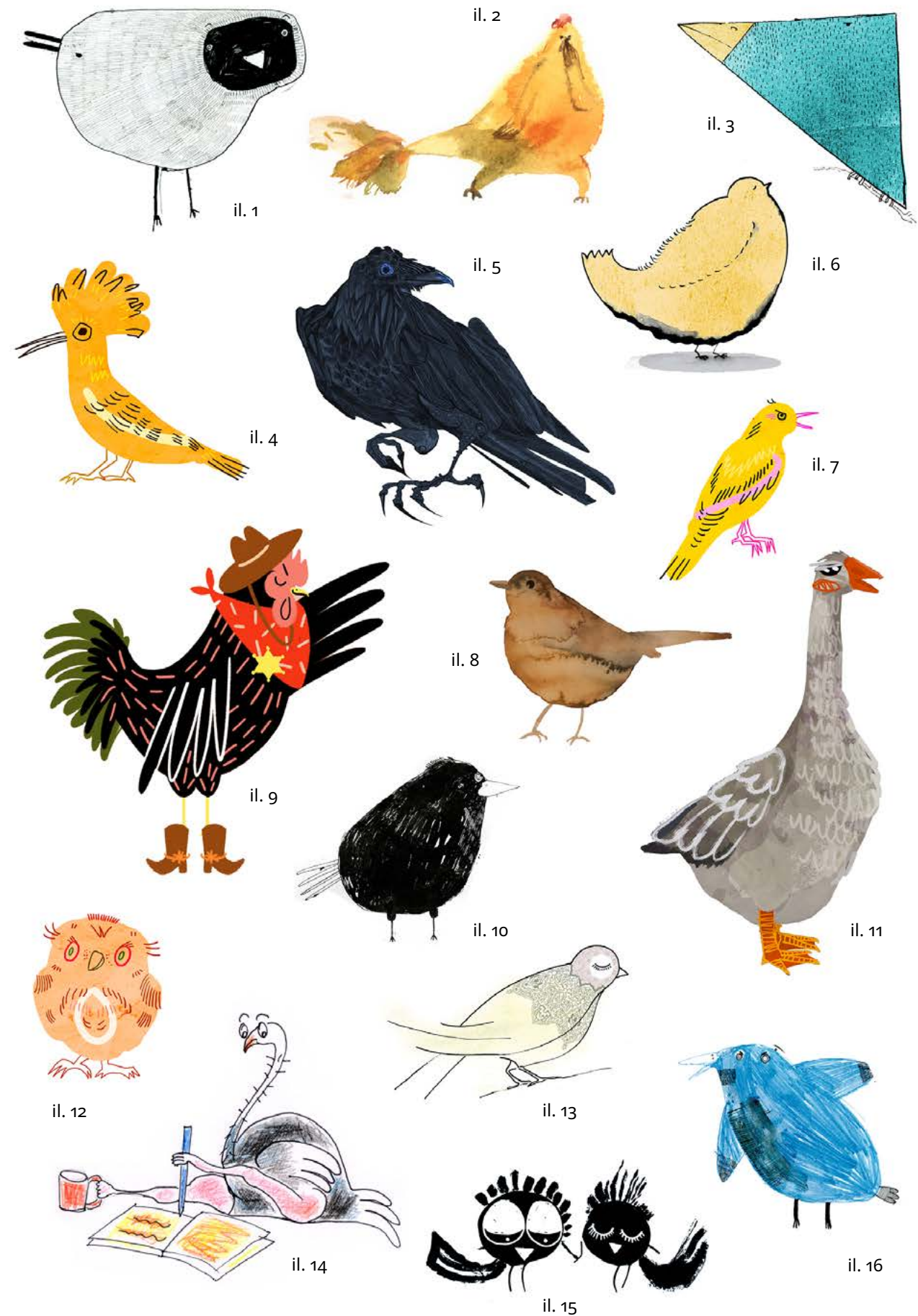
POSTACI ZWIERZĘCE

Bohaterowie zwierzęcy pojawiają się często w książkach dziecięcych. Oprócz sympatycznych zwierzątek, mamy też do czynienia z wieloma postaciami, w których (również w ilustracjach czy komiksach przeznaczonych dla dorosłych) ilustrator oprócz fizycznej formy zwierząt wykorzystuje ich znaczenie symboliczne.

Postaci zwierzęce mogą przybierać w ilustracji bardzo różne formy. Od opartych na solidnej obserwacji przedstawieniach zwierząt w ich naturalnym środowisku i sposobie funkcjonowania, po antropomorfizm, który objawia się poprzez nadanie mimice i sposobowi poruszania się zwierząt cech ludzkich, a także wyposażenie bohaterów w zachowania i atrybuty typowo ludzkie, jak np. ubranie, aż do potraktowania fizjonomii zwierzaka jak maski osadzonej na ludzkim ciele, nadając postaci w ten sposób symboliczne cechy kojarzone kulturowo z danym zwierzęciem.

PTAKI

- il. 1_10_16_Anna Kaleta_2011/2012
- il. 2 _Darya Hancharova_2016/2017
- il. 3_Wiktoria Nylec_2016/2017
- il. 4_7_12_Kalina Brataniec_2018/2019
- il. 5_Agnieszka Gorgoń_2018/2019
- il. 6_13_Elżbieta Wójcik_2011/2012
- il. 8_Sylwia Rakowska_2016/2017
- il. 9_Aleksandra Waligóra_2020/2021
- il. 11_Agnieszka Rychlewska_2018/2019
- il. 14_Regina Furman_2016/2017
- il. 15_Anna Kaim_2012/2013

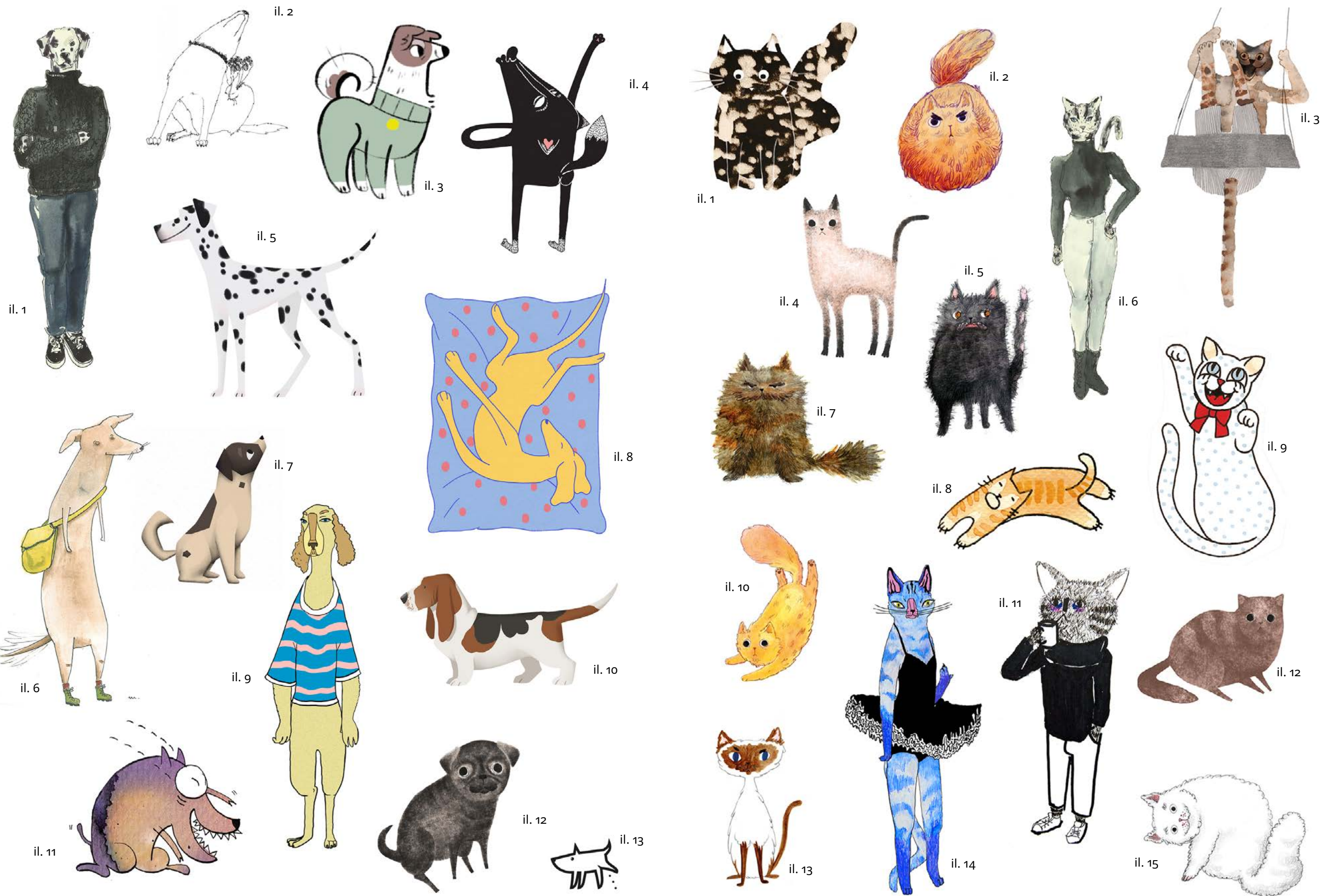


PSY

- il. 1_Magdalena Śliwińska_2015/2016
- il. 2_Urszula Przyłucka_2012/2013
- il. 3_Aleksandra Bylica_2022/2023
- il. 4_Dobrosława Rurańska_2012/2013
- il. 5_10_Patrycja Falińska_2015/2016
- il. 6_Magdalena Kilarska_2014/2015
- il. 7_Aleksandra Duda_2017/2018
- il. 8_Anna Lem_2021/2022
- il. 9_Barbara Koźbiał_2015/2016
- il. 11_Magdalena Koźlicka_2010/2011
- il. 12_Magdalena Mandrysz_2016/2017
- il. 13_Kaja Łata_2015/2016

KOTY

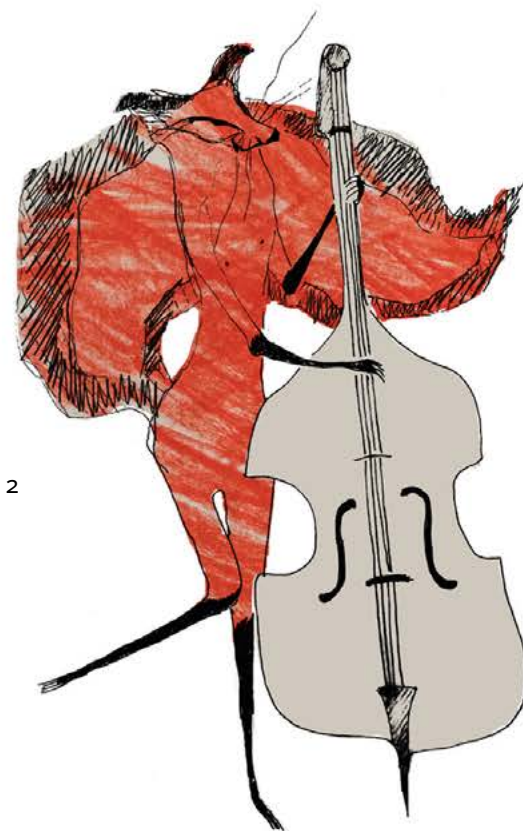
- il. 1_Anna Szargut_2020/2021
- il. 2_5_7_10_13_15_Anna Paraniak_2015/2016
- il. 3_Sylwia Rakowska_2016/2017
- il. 4_12_Magdalena Mandrysz_2016/2017
- il. 6_Magdalena Śliwińska_2015/2016
- il. 8_Maja Lulek_2012/2013
- il. 9_Michalina Rutkowska_2015/2016
- il. 11_Karolina Kurkiewicz_2015/2016
- il. 14_Barbara Koźbiał_2015/2016



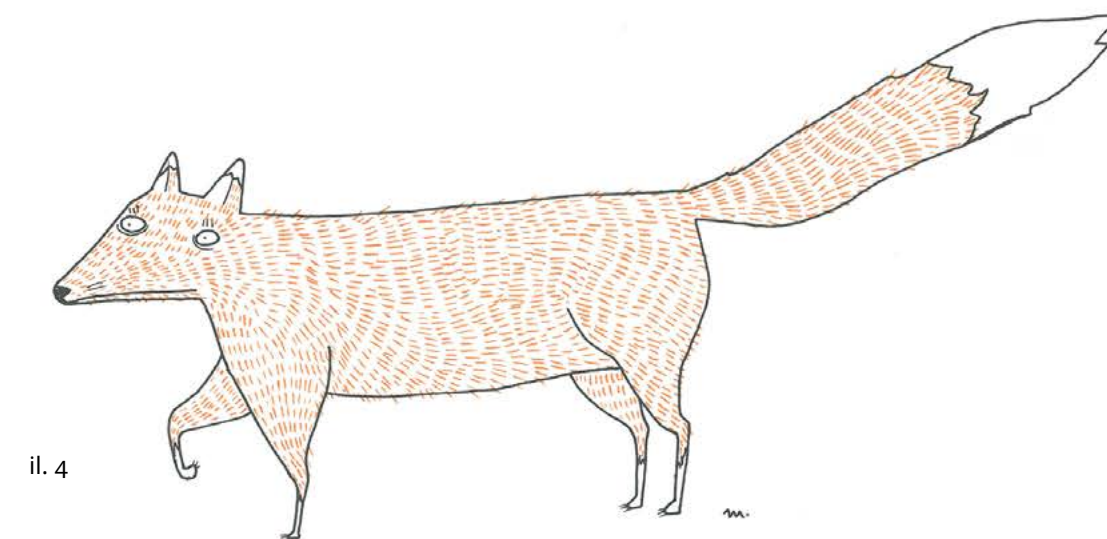
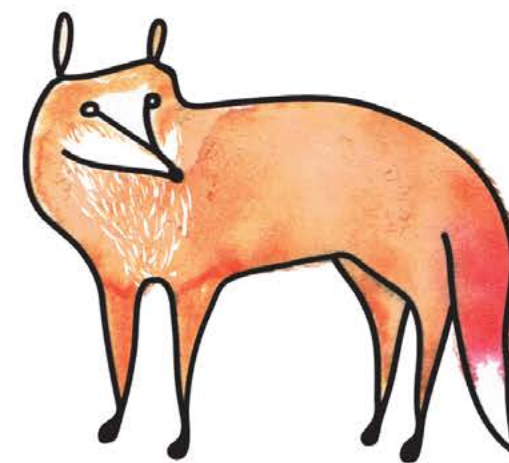
il. 1



il. 2



il. 3



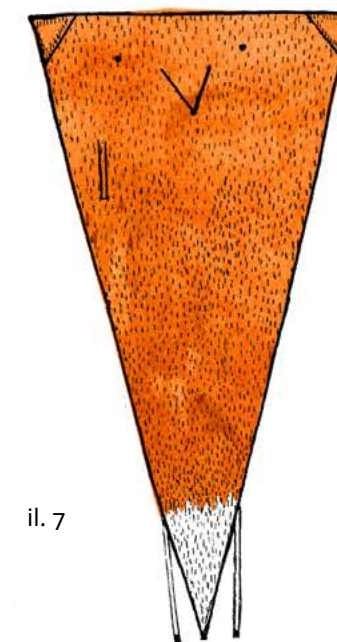
il. 4



il. 5



il. 6



il. 7

LISY

il. 1_Dagmara Miller_2012/2013

il. 2_Joanna Łysek_2016/2017

il. 3_Paulina Michalska_2015/2016

il. 4_Magdalena Kilarz_2014/2015

il. 5_Agnieszka Gorgoń_2018/2019

il. 6_Monika Smetaniuk_2018/2019

il. 7_Wiktoria Nylec_2016/2017

SZKICE I WYBÓR PRZEDSTAWIENIA BOHATERA

Nawet mając już ugruntowany sposób rysowania warto przejść przez ten etap zadania. Polega on na zinterpretowaniu postaci na tyle sposobów, na ile tylko pozwoli wyobraźnia. Ważnym aspektem tego etapu jest eksperymentowanie nie tylko z formą postaci, ale także z narzędziami, które podpowiedzą ciekawe rozwiązania. Oryginalne pomysły przychodzą wraz z pogłębioną pracą nad tematem, a eksperyment z narzędziami i technikami ilustratorskimi pozwala na znalezienie własnego charakteru wizualnej wypowiedzi.

Ważnym i właściwie jedynym warunkiem, który należy spełnić, jest rysowanie całej sylwetki postaci w ujęciu „na wprost”, co ułatwia znalezienie właściwych proporcji. Istotna staje się nie tylko twarz, ale również pozostałe elementy budowy ciała. Wszystko powinno współgrać ze sobą i pracować na sukces całej postaci – począwszy od fryzury, poprzez proporcje głowy w stosunku do tułowia, aż po kształt stopy.

Zachęcamy studentów, aby przy każdej kolejnej próbie narysowania postaci zmieniali narzędzie. Zaczynając od podstawowych, takich jak, ołówek, cienkopis, tusz, przechodzą do mieszania różnych mediów, ostatecznie przetwarzając zeskanowane rysunki w programach graficznych. Część ilustracji powstaje od razu w programach graficznych, najczęściej Adobe Photoshop lub Procreate.

Kiedy mamy już wystarczającą liczbę różnorodnych interpretacji, wybieramy wspólnie najlepsze rozwiązanie. Wygrywa rysunek, który jest najciekawszy zarówno pod względem interpretacji sylwetki, jak i użytych mediów, a przede wszystkim „przekonuje” samego ilustratora i zachęca do dalszej pracy.



il. 1



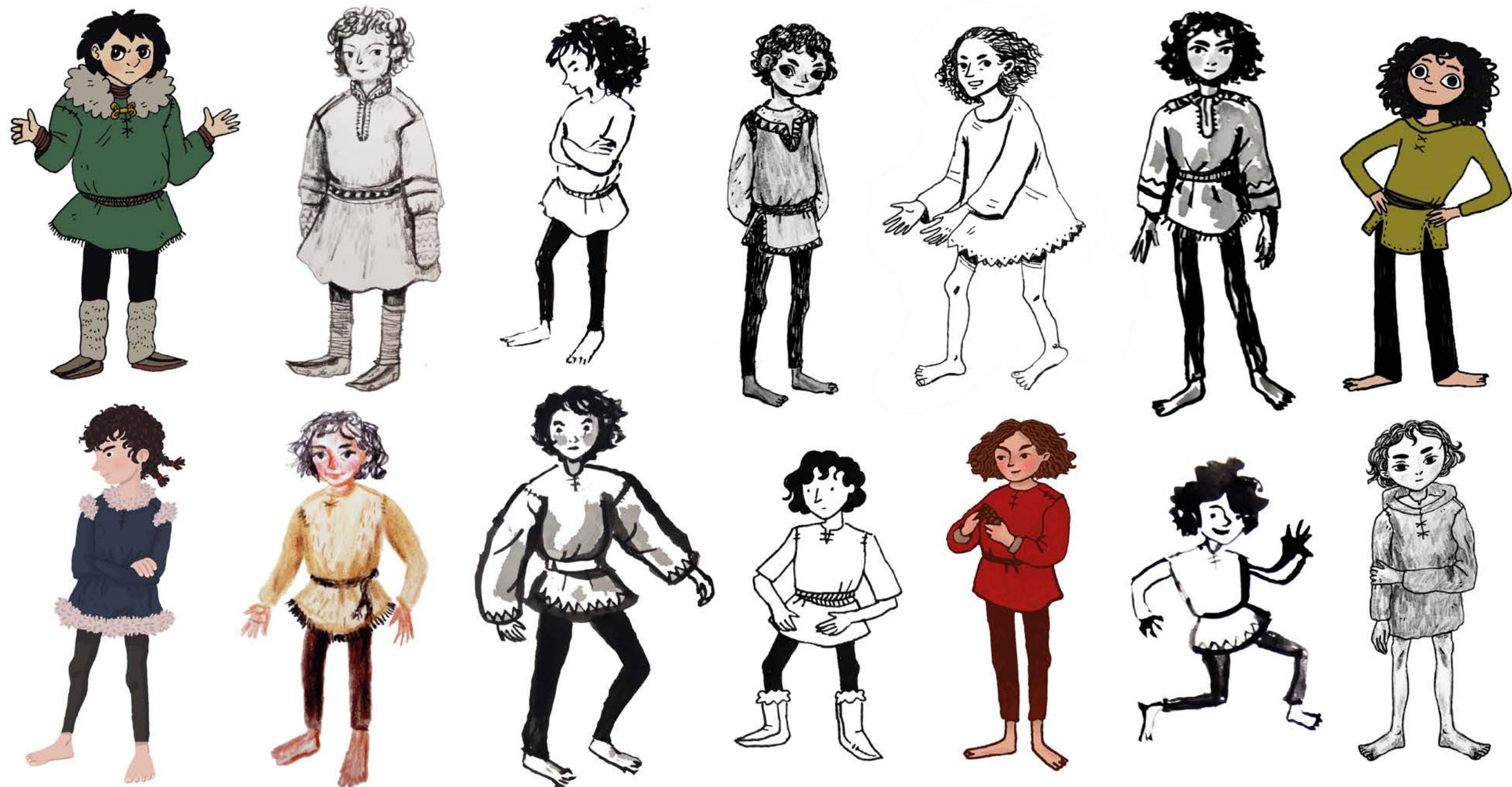
il. 2



il. 3



il. Jagoda Lukas_2019/2020
Ośla skórka



il. Aleksandra Skórka_2020/2021
Ronja, córka zbójnika



il. Katarzyna Karpińska_2012/2013
Pan Beniowski

PRACA NAD FORMĄ I STYLEM GRAFICZNYM

Kiedy mamy już wybranego bohatera, czas jeszcze nad nim popracować. Zadbaj o szczegóły, sprawdź jego potencjał, poeksperymentuj z różnymi technikami graficznymi, aby mieć pewność co do ostatecznej wersji sylwetki. Na tym etapie warto sprawdzić czy bohater spełnia potencjał pokazania go z różnych stron, w różnych stanach emocjonalnych. Warto zacząć od dodania do pozy „na wprost”, ujęcia całej postaci z profilu, aby dokładnie określić proporcje. Ilustracje często podlegają dalszemu przetwarzaniu w programach graficznych, a także powstają w nich od początku, jeśli taką formułę przyjmie twórca. Na pewno na etapie poszukiwań warto eksperymentować z różnymi technikami, czy to tradycyjnymi czy cyfrowymi, aby dojść do rozwiązań, z którymi czujemy się najlepiej.

il. 1_Jagoda Lukas_2019/2020

il. 2_Martyna Majchrowicz_2015/2016

il. 3_Ewelina Szulik_2012/2013

il. 4_Sandra Brzęczek_2019/2020

il. 5_Karolina Kurkiewicz_2015/2016

il. 6_Joanna Andrejas-Kurek_2013/2014

il. 7_Zuzanna Wasiak_2019/2020

il. 8_Anna Szargut_2019/2020



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



il. 5



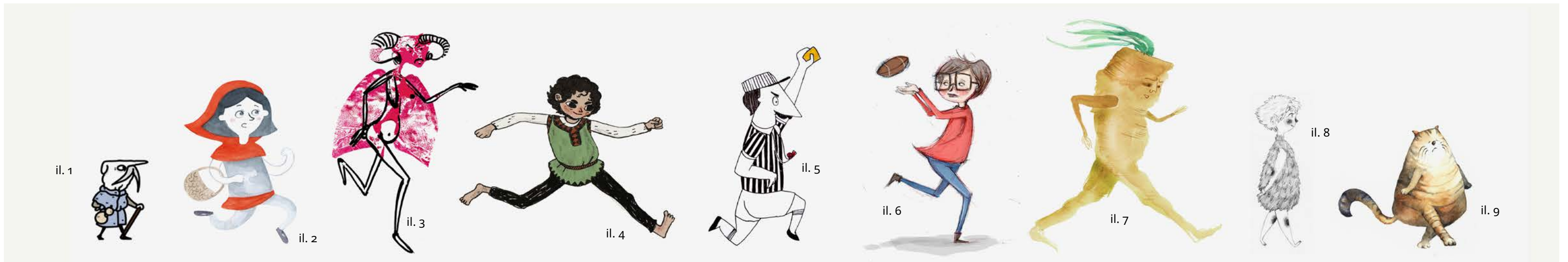
il. 6



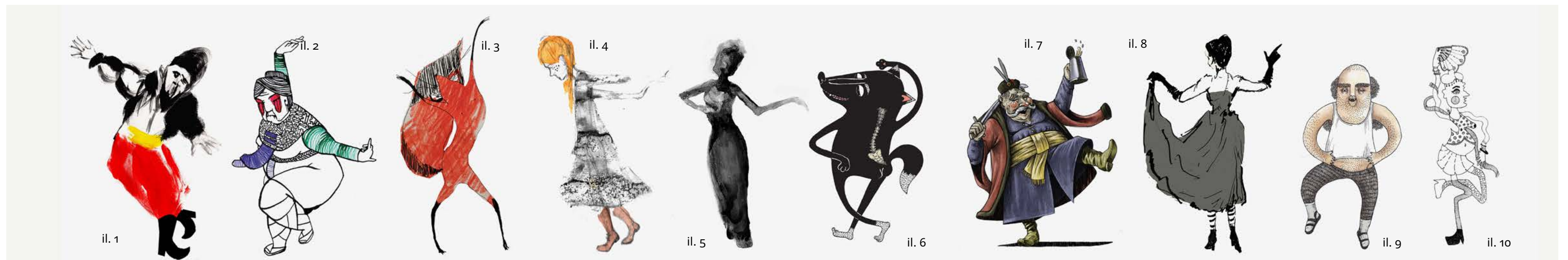
il. 7



il. 8



il. 1_Szymon Mazur_2021/2022 / il. 2_Nina Duda_2015/2016 / il. 3_Małgorzata Pasterczyk_2016/2017 / il. 4_Aleksandra Skórka_2020/2021 / il. 5_Paulina Strojnowska_2012/2013 / il. 6_Olga Sokal_2012/2013 / il. 7_Agata Gomulicka_2019/2020 / il. 8_Anna Paraniak_2015/2016
il. 9_Darya Hancharova_2016/2017



il. 1_Angelika Krzus_2012/2013 / il. 2_Barbara Babik_2012/2013 / il. 3_Joanna Łysek_2016/2017 / il. 4_Barbara Kozackiewicz_2015/2016 / il. 5_Iga Wilczyńska_2010/2011 / il. 6_Dobrosława Rurańska_2012/2013 / il. 7_Michał Goliszewski_2020/2021 / il. 8_Agnieszka Poks_2014/2015
il. 9_Sonia Jewak_2012/2013 / il. 10_Martyna Majchrowicz_2015/2016



il. 1_Daria Bidzińska_2015/2016 / il. 2_Anna Religa_2016/2017 / il. 3_Oliwia Michniewska_2017/2018 / il. 4_Martyna Wójcik_2014/2015 / il. 5_Nikola Kucharska_2014/2015 / il. 6_Marta Jendrzyca_2014/2015 / il. 7_Michał Suska_2012/2013 / il. 8_Katarzyna Ziomko_2016/2017
il. 9_Milena Strycharczyk_2012/2013

TECHNIKA

Każde narzędzie ma swoje specyficzne właściwości. Warto przetestować je wszystkie, aby wybrać to, którym najlepiej nam się pracuje. Pozwoli to dobrać odpowiednie narzędzie do efektu, który chcemy uzyskać. Czy stawiamy na precyzyjną kreskę czy na ekspresyjną plamę, skupienie się na poznaniu wszystkich możliwości danej techniki pozwala na wykorzystanie w ilustracji szerokiego spektrum efektów. Ilustracje mogą być oparte na jednym, podstawowym narzędziu jak ołówek, cienkopis, mazak, tusz, kredka czy gwasz, albo łączyć różne techniki.

Niezależnie od tego jakim narzędziem pracujemy, musimy też opanować umiejętność przeniesienia ilustracji do programów graficznych, odpowiedniego zeskanowania projektu, a następnie edytowania go i przygotowania do druku.

CIENKOPIS

il. 1_Aнна Kaleta_2011/2012

il. 2_Dobrosława Rurańska_2013/2014

il. 3_Martyna Majchrowicz_2015/2016

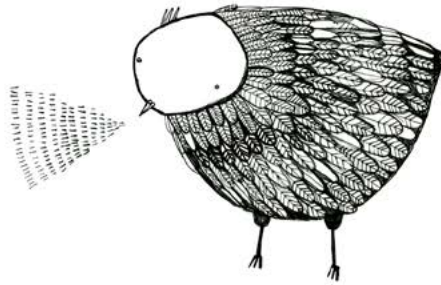
il. 4_Joanna Andrejas-Kurek_2012/2013

il. 5_Paulina Czak_2011/2012

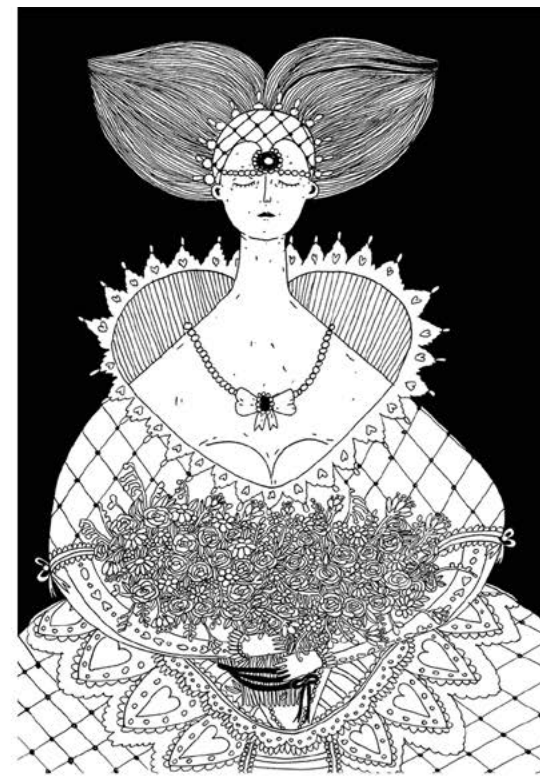
il. 6_Bartosz Zaskórski_2013/2014

il. 7_Mateusz Rafalski_2012/2013

il. 1



il. 2



il. 3



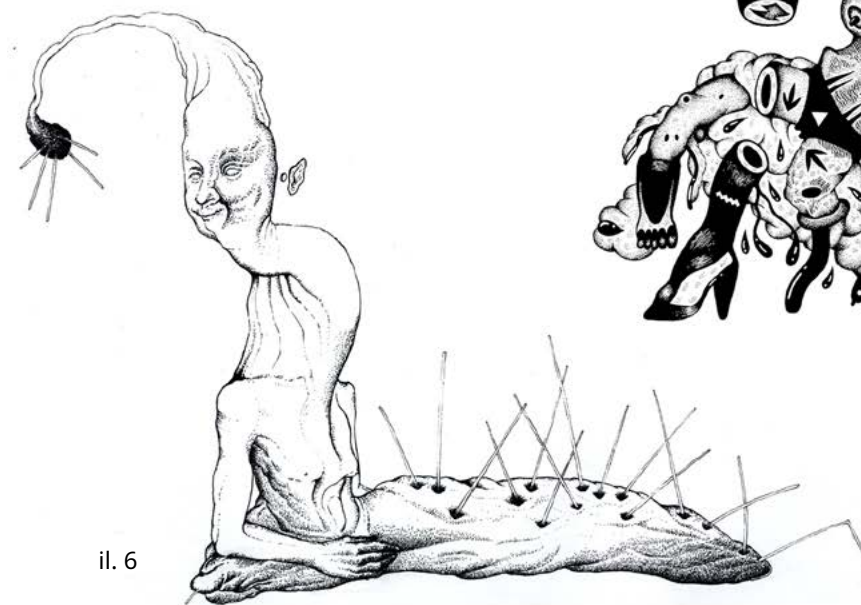
il. 4



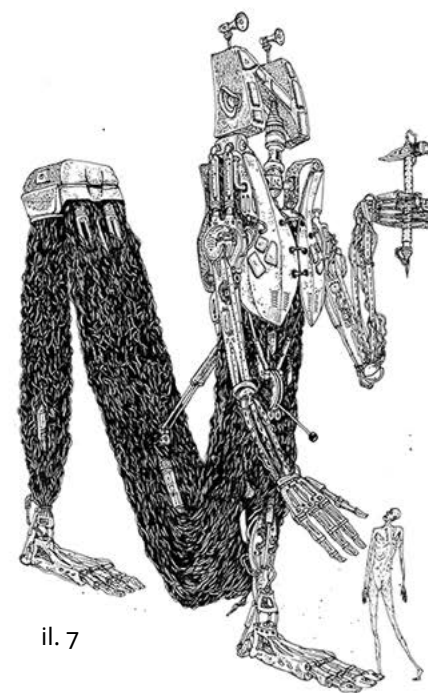
il. 5

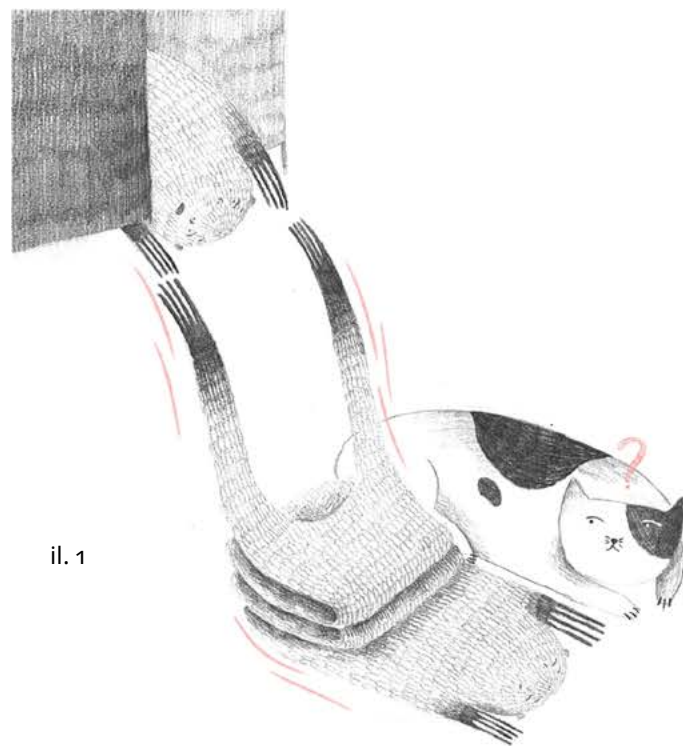


il. 6



il. 7





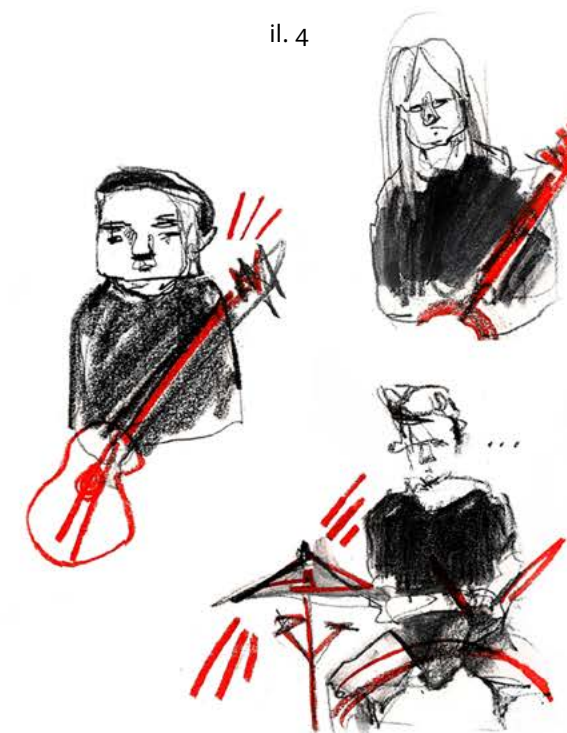
il. 1

il. 2



il. 3

il. 4



il. 5



il. 6

il. 7



il. 8



il. 9

OŁÓWEK/KREDKA

- il. 1_Michał Adamek_2020/2021
- il. 2_Paulina Starga_2012/2013
- il. 3_Beata Owczarek_2013/2014
- il. 4_Ewelina Szulik_2012/2013
- il. 5_Patrycja Grobelny_2016/2017
- il. 6_Anita Szymocha_2017/2018
- il. 7_Urszula Przyłucka_2012/2013
- il. 8_Anna Kaleta_2011/2012
- il. 9_Anna Paraniak_2015/2016



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4



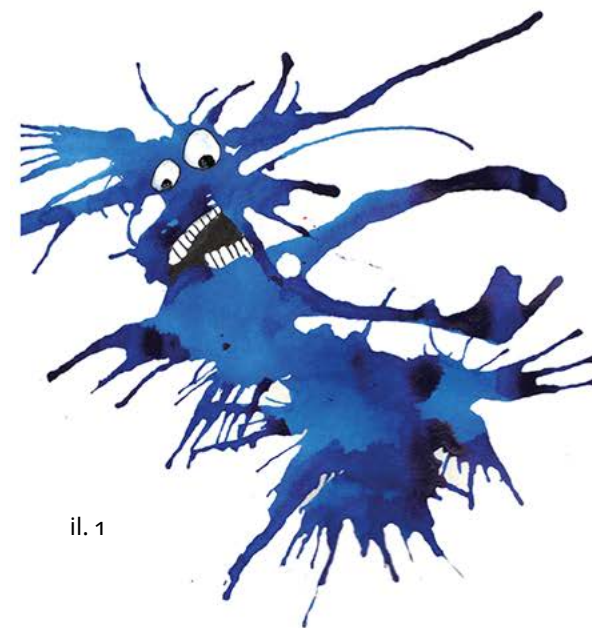
il. 5



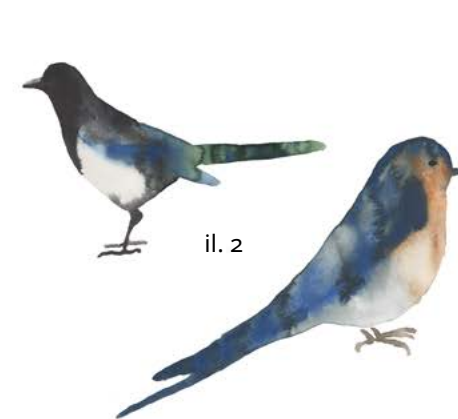
il. 6



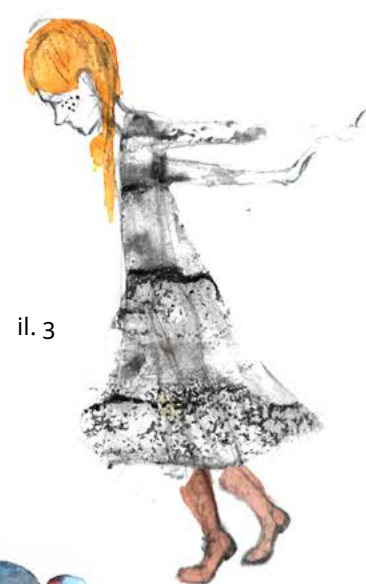
il. 7



il. 1



il. 2



il. 3



il. 6



il. 4



il. 5



il. 7



il. 8



TUSZ

- il. 1_Joanna Andrejas-Kurek_2011_2020
- il. 2_Monika Młynarska_2015/2016
- il. 3_Barbara Rupik_2014/2015
- il. 4_Angelika Krzus_2012/2013
- il. 5_Justyna Dorzak_2013/2014
- il. 6_Patrycja Wąsowska_2014/2015
- il. 7_Monika Kaczmarek_2015/2016

AKWARELA/GWASZ

- il. 1_Martyna Wójcik_2014/2015
- il. 2_Sylwia Rakowska_2016/2017
- il. 3_Barbara Kozackiewicz_2015/2016
- il. 4_6_Darya Hancharova_2016/2017
- il. 5_Natalia Paczyńska_2017/2018
- il. 7_Justyna Baytel_2012/2013
- il. 8_Agata Lędzwa_2018/2019

ZNAJDOWANIE PÓZ CHARAKTERYSTYCZNYCH

Kolejnym etapem zadania jest zaprojektowanie postaci w kilku, kilkunastu pozach. Warto postawić na takie ujęcia postaci, które podkreślą jej charakter oraz mogą być wykorzystane później w scenach narracji. Warto na tym etapie sięgnąć do fotografii referencyjnych np. ukazujących charakterystyczne pozy sportowca lub do szkiców z natury. Zwracamy uwagę na to, aby utrzymać te same proporcje, podobieństwo fizyczne postaci i pokazać poprzez gesty emocje właściwe dla jej charakteru. Pamiętać należy, że odbiorca nie powinien mieć wątpliwości, że od pierwszej do ostatniej strony ogląda tę samą postać, nawet jeśli zmienia ona ubiór i nastroje.

PRACA NAD SYLWETKAMI

Zachęcamy, aby na początku drogi wybierać ujęcia bez skrótów perspektywicznych i stopniowo komplikować gesty. Dla zachowania tych samych proporcji w poszczególnych ujęciach, można na początku posłużyć się liniami pomocniczymi wyznaczającymi linię głowy, ramion, bioder, kolan i podstawy stóp. Pozwoli nam to na utrzymanie wszystkich fragmentów ciała w tej samej wielkości oraz zrozumienie ich wzajemnych relacji, co ułatwi w późniejszych etapach budowanie póz o bardziej skomplikowanych układach.

il. 1_Anna Szargut_2019/2020

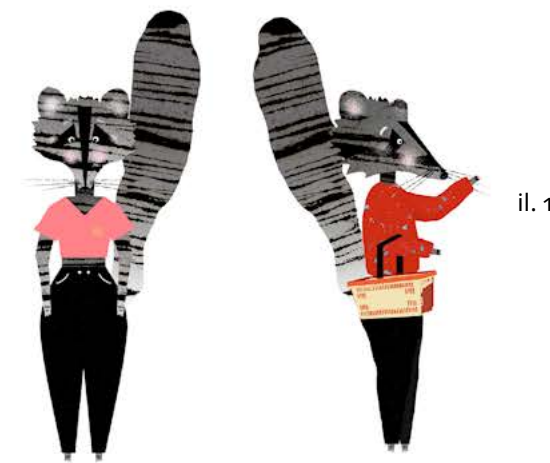
il. 2_Oliwia Michniewska_2017/2018

il. 3_Sandra Brzęczek_2019/2020

il. 4_Dominika Wollman_2015/2016

il. 5_Anna Paraniak_2015/2016

il. 6_Beata Owczarek_2012/2013



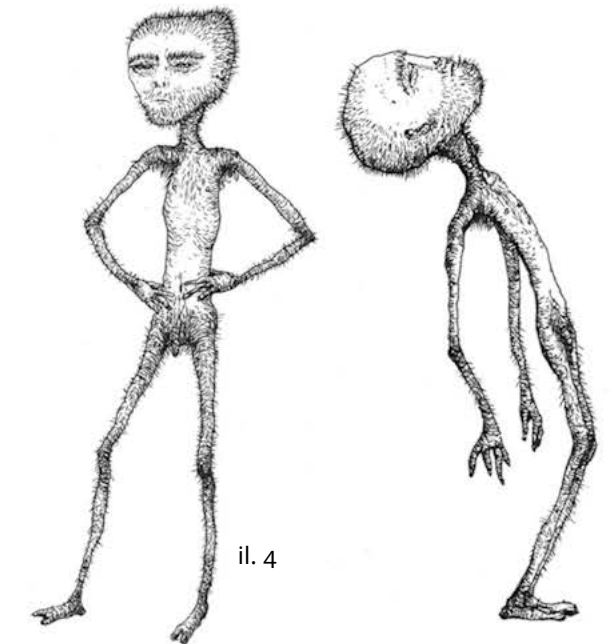
il. 1



il. 2



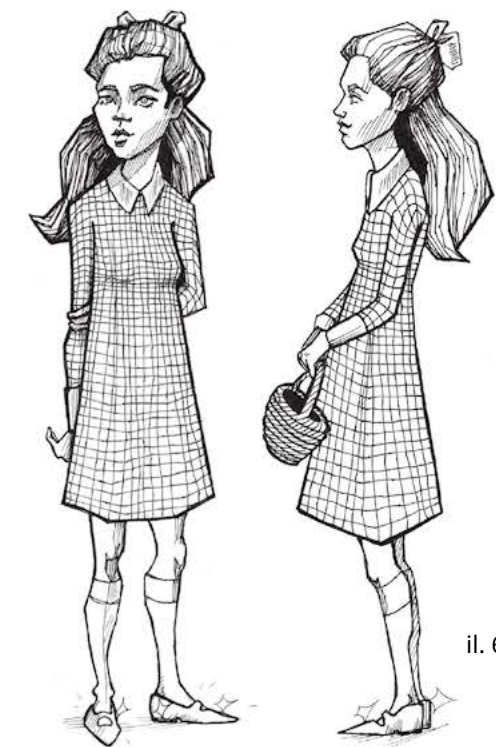
il. 3



il. 4



il. 5



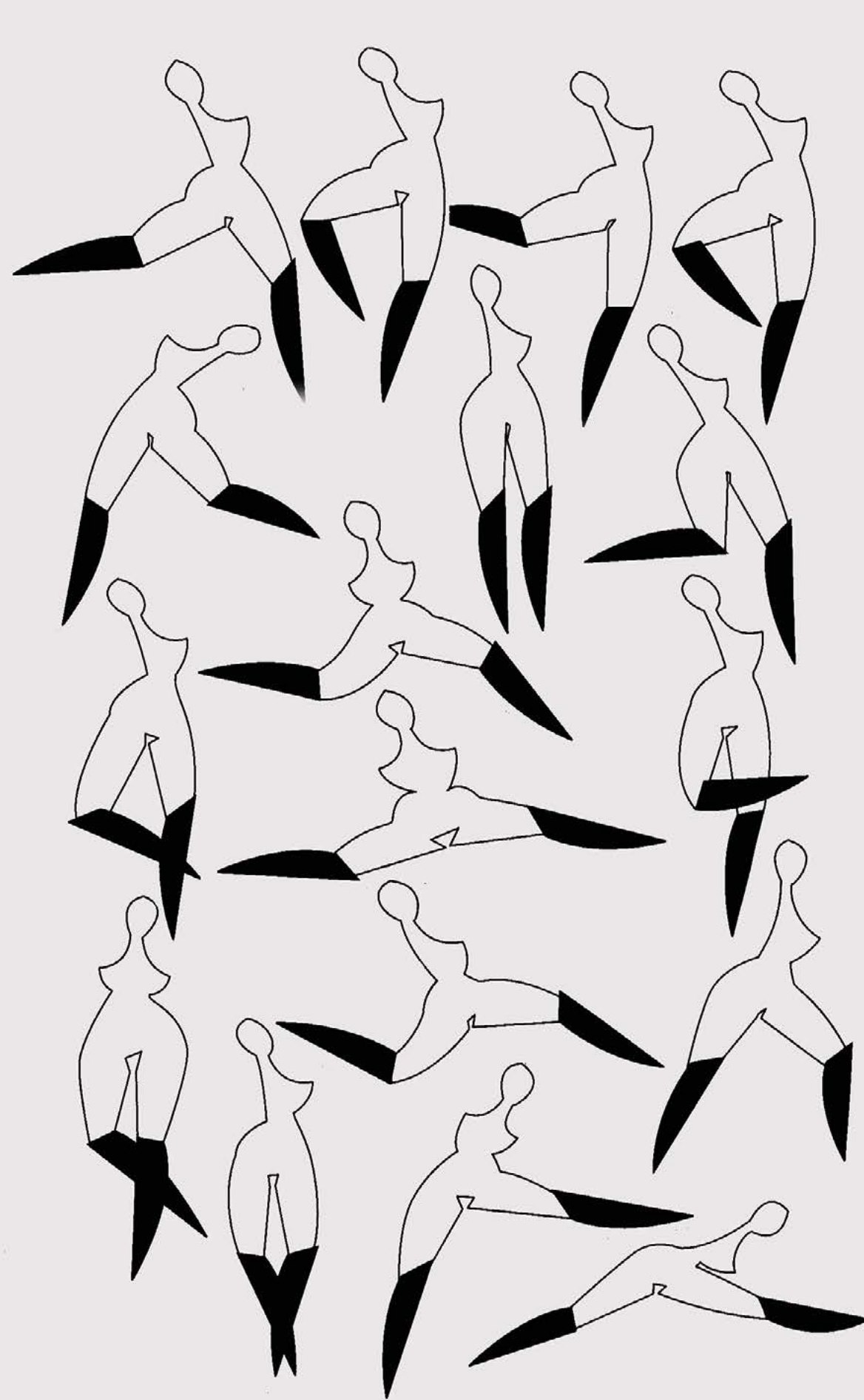
il. 6



il. Michał Powalka_2005/2006

il. 1_Katarzyna Koziara_2005/2006
il. 2_Jadwiga Lemańska_2005/2006

il. 1

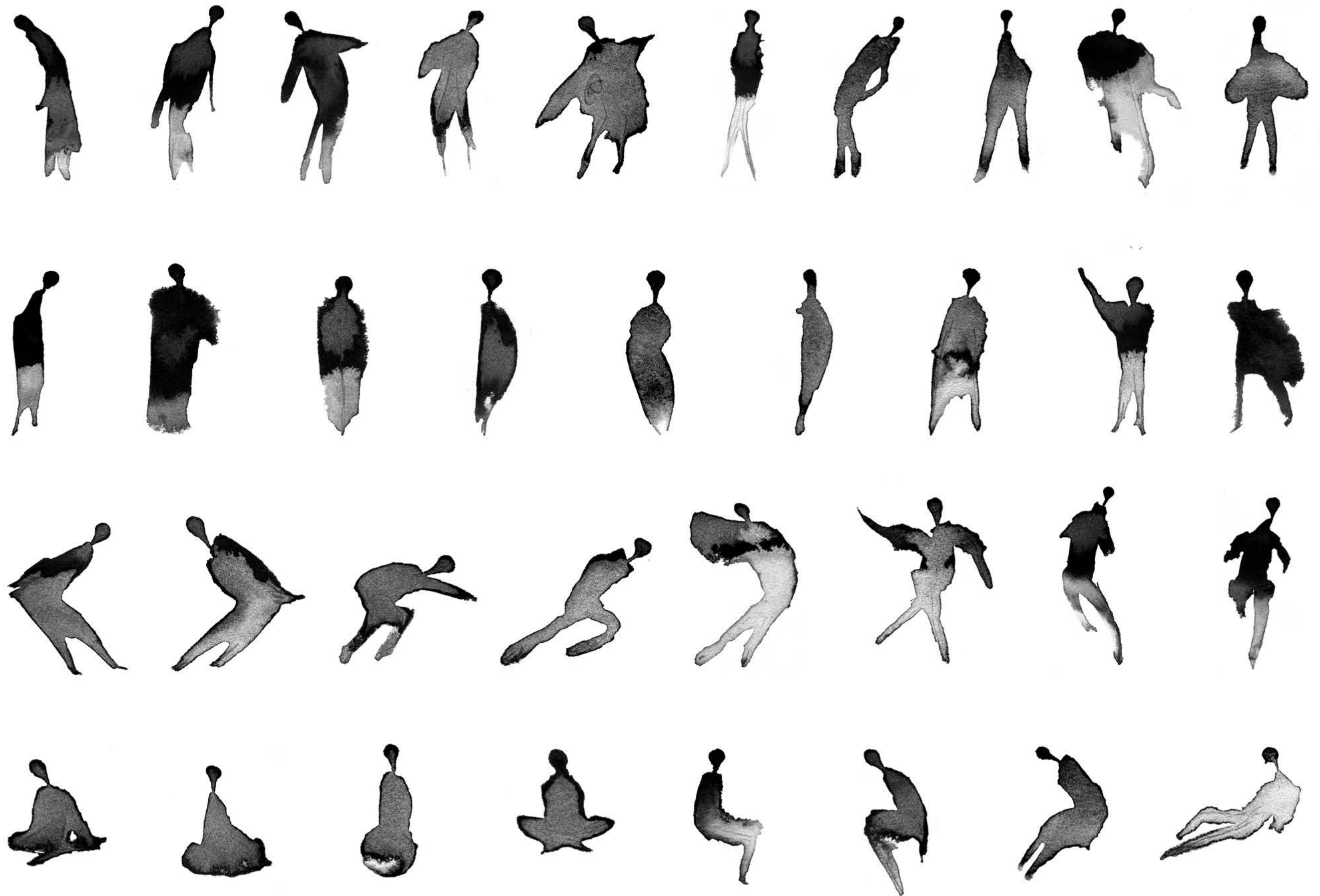


il. 2

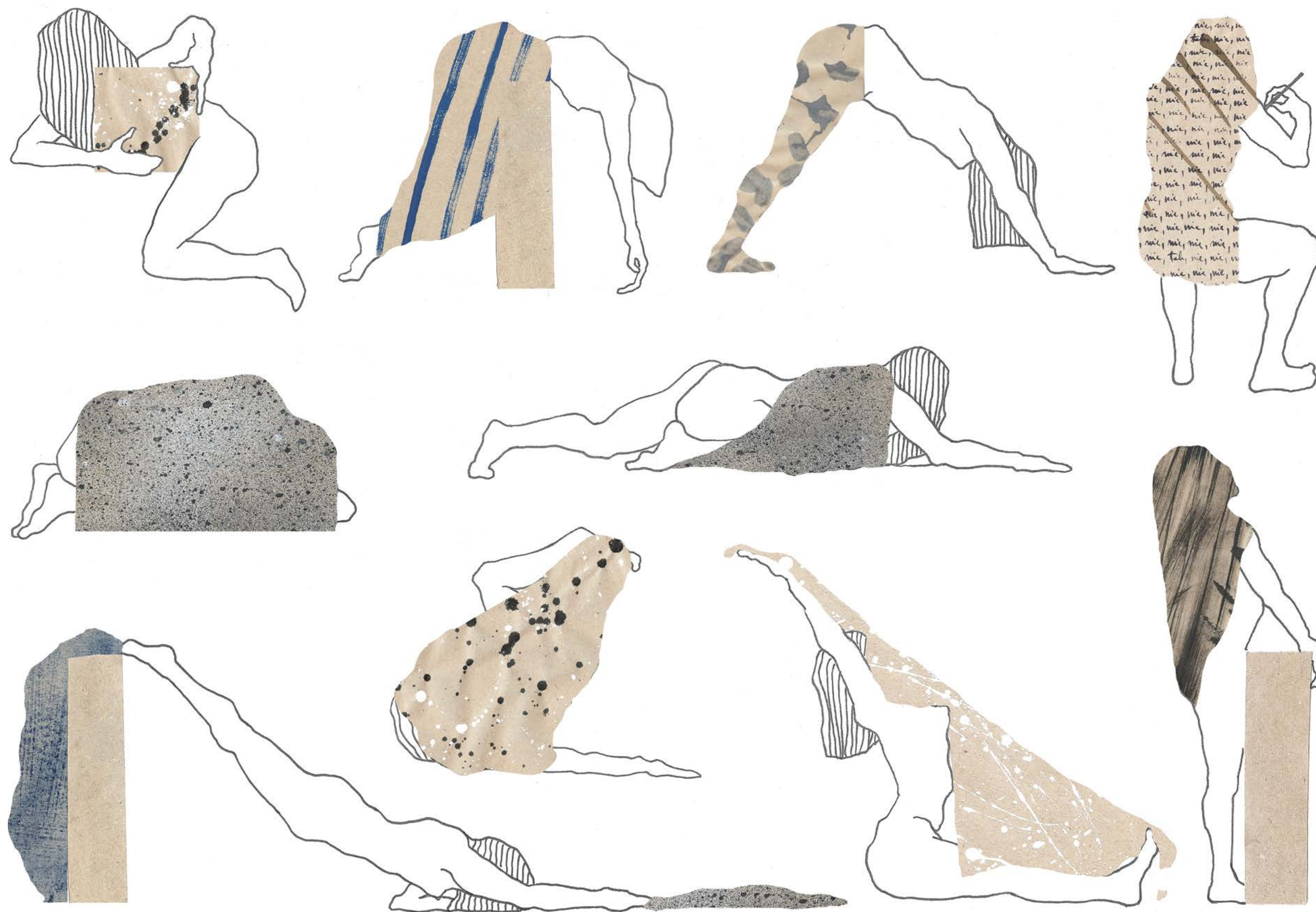




il. Agata Lędzwa_2017/2018



il. Patrycja Wąsowska_2014/2015



il. Hanna Górecka_2018/2019



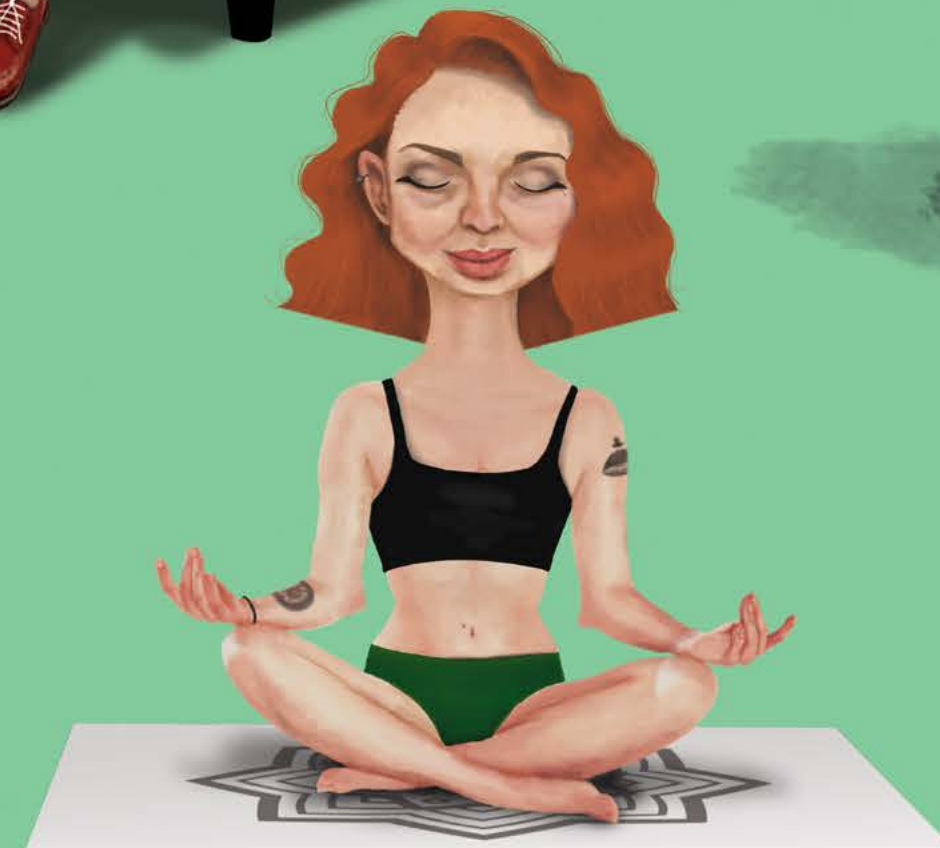
il. Patrycja Lisnikowska_2014/2015















il. Joanna Wójtowicz_2014/2015

il. 1_Monika Smetaniuk_2018/2019
il. 2_Nina Sosna_2015/2016



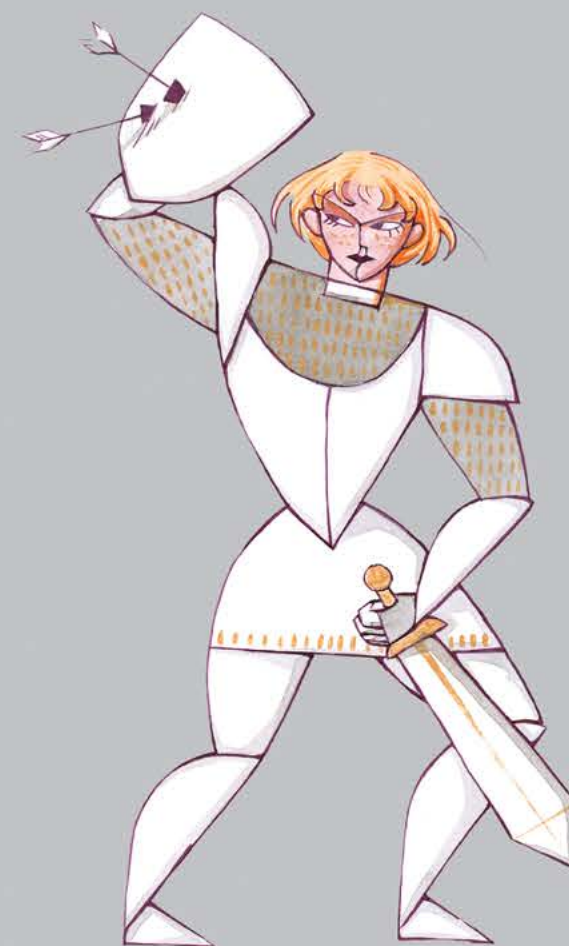
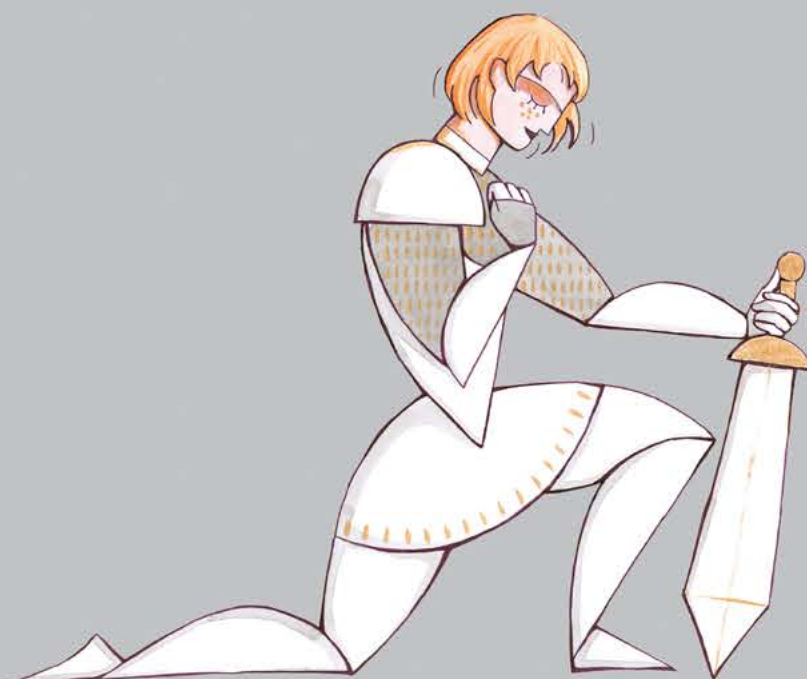
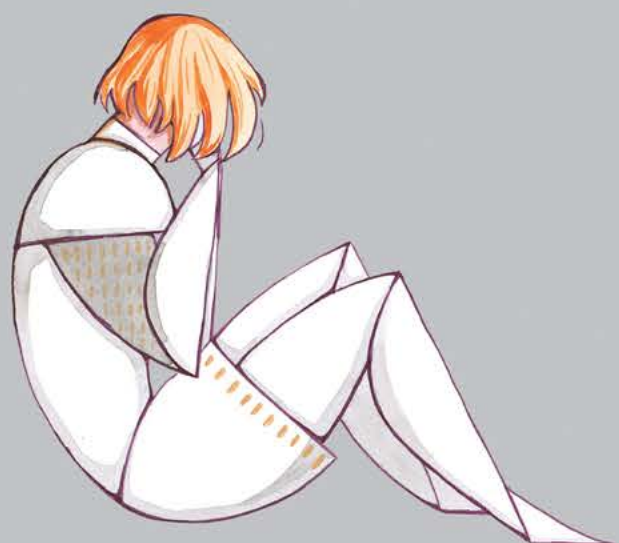
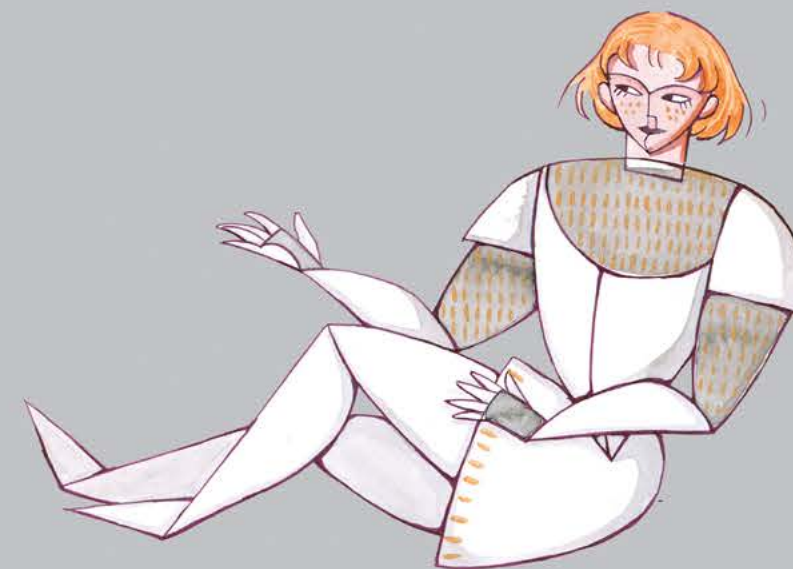
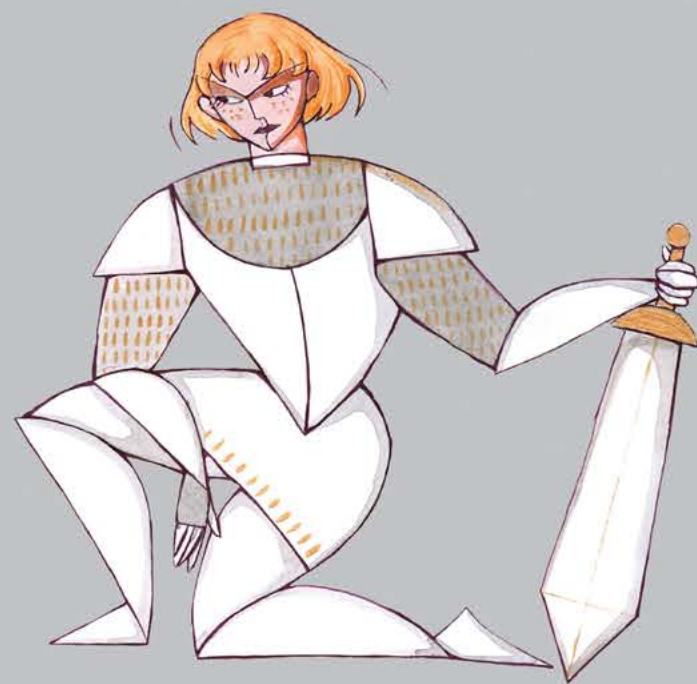
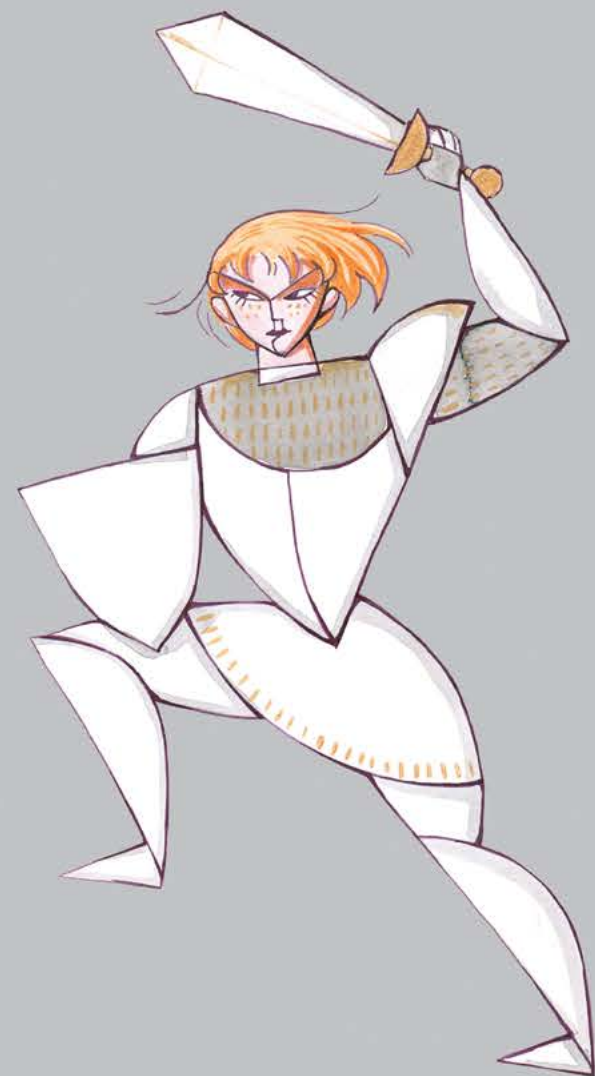
il. 1



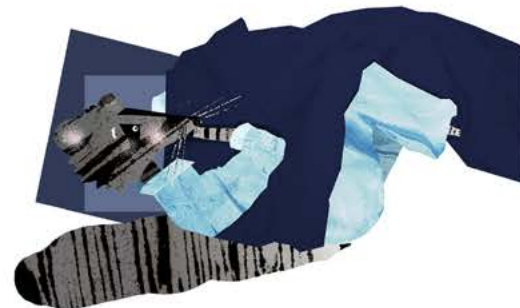
il. 2



il. Michał Adamek_2019/2020

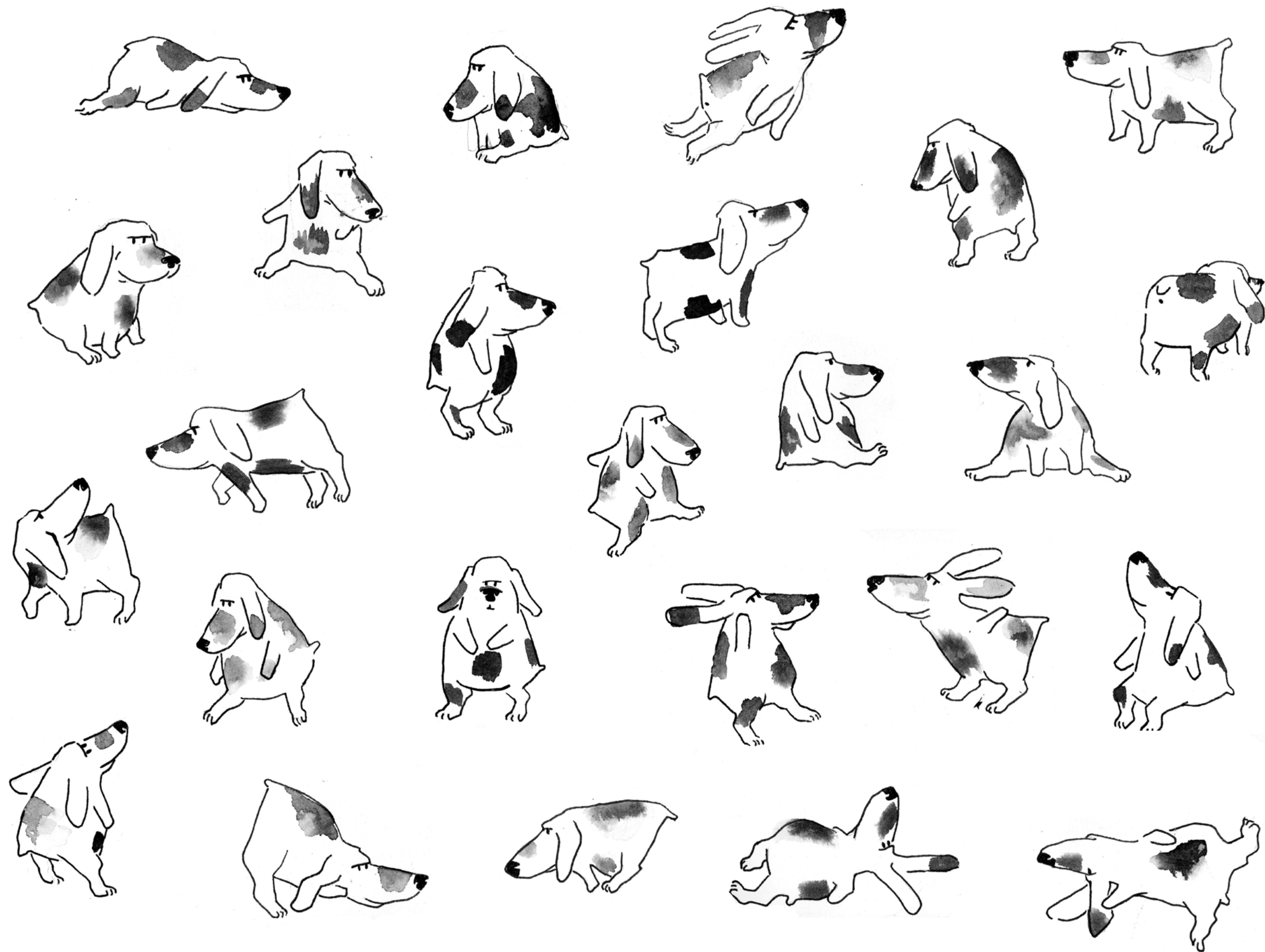


il. Natalia Cholewczuk_2017/2018









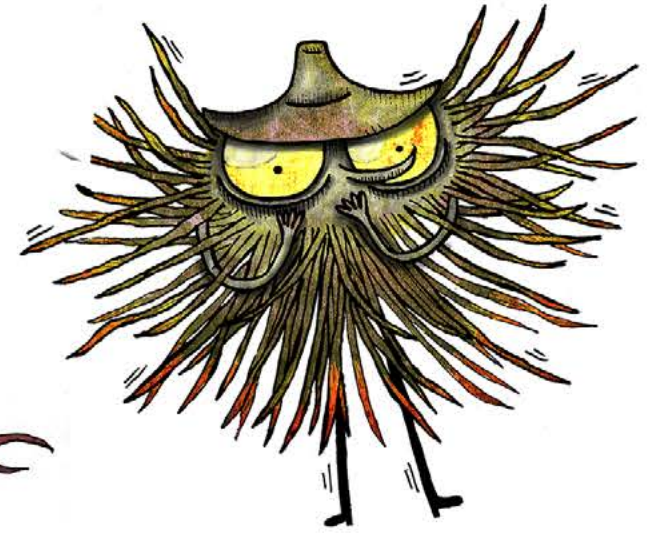
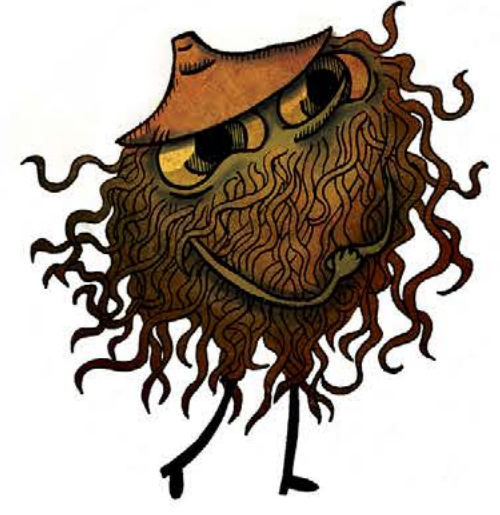
il. Katarzyna Karpińska_2010/2011

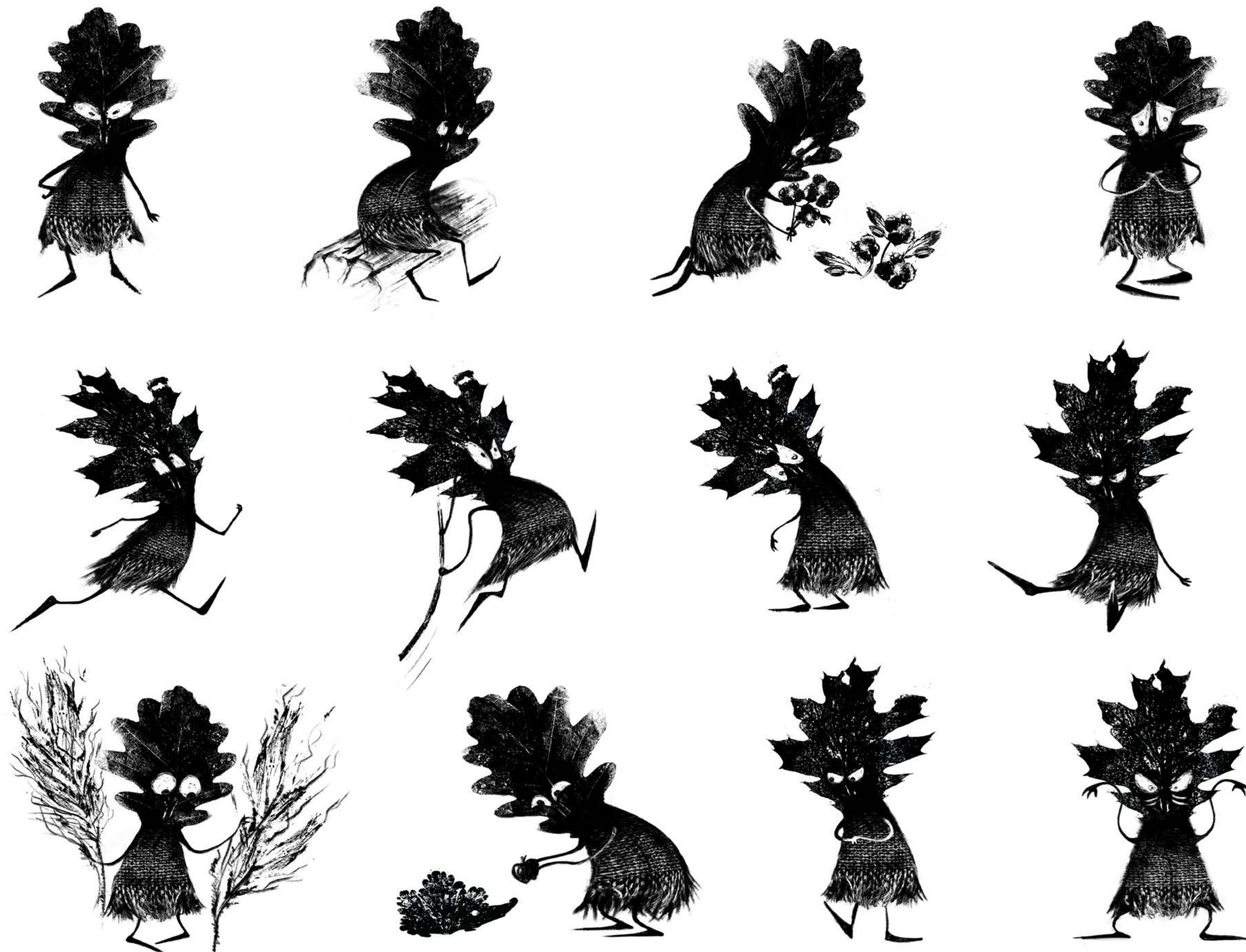


il. Magdalena Śliwińska_2015/2016

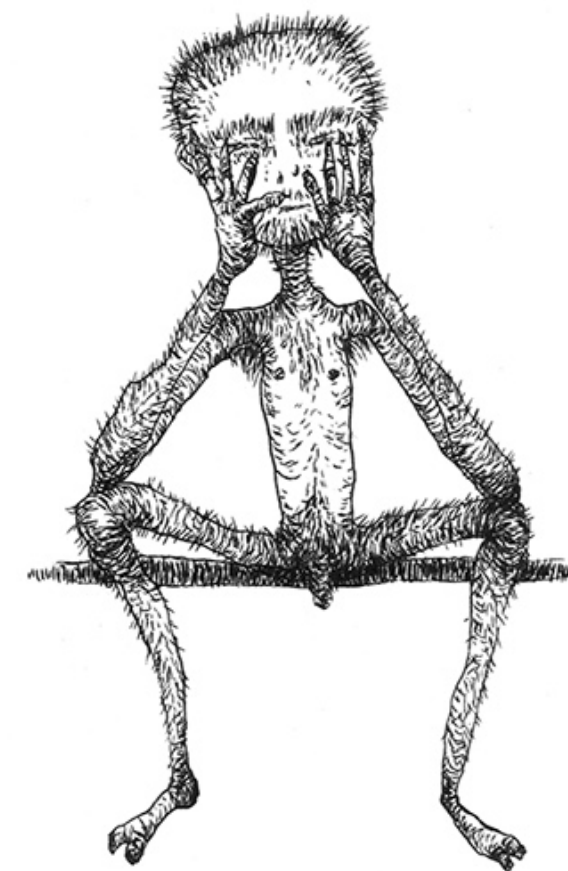
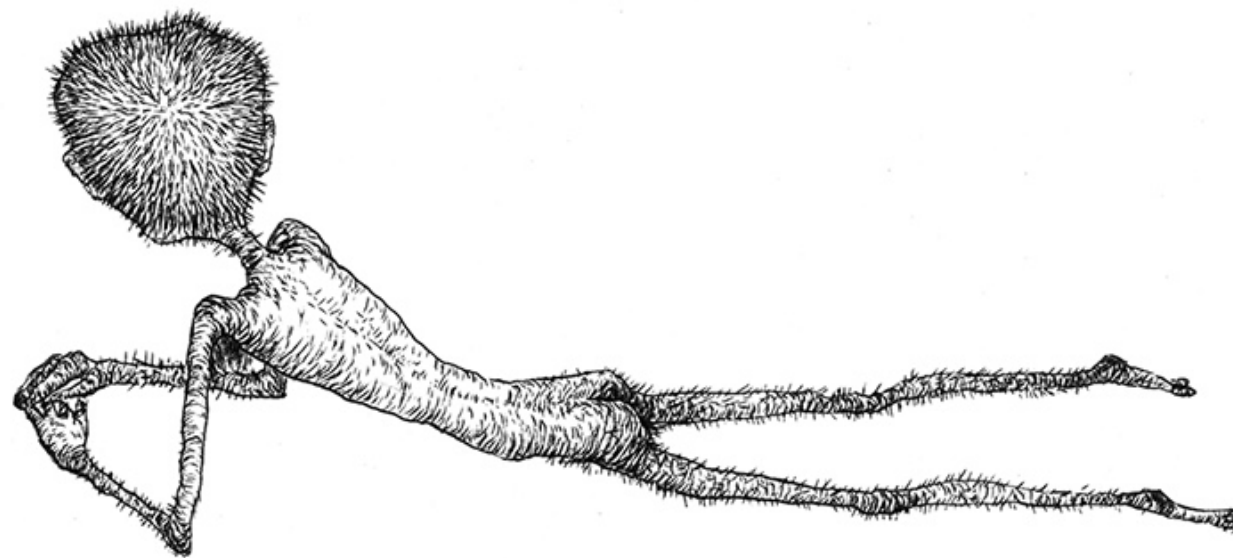
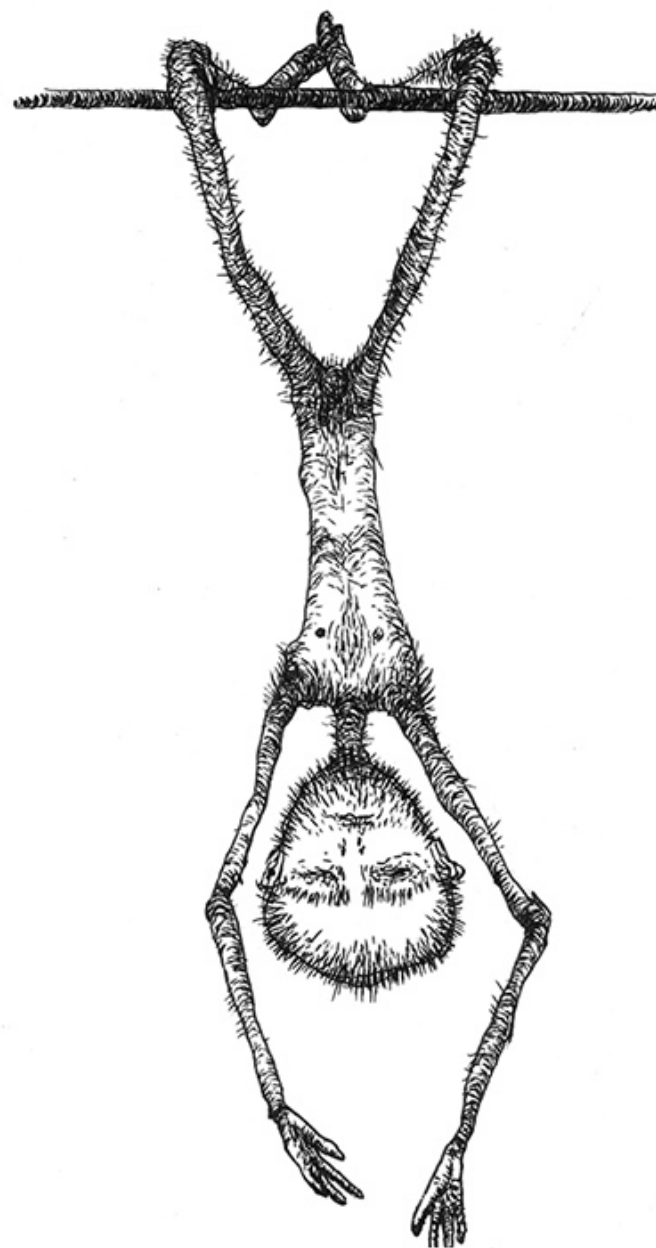
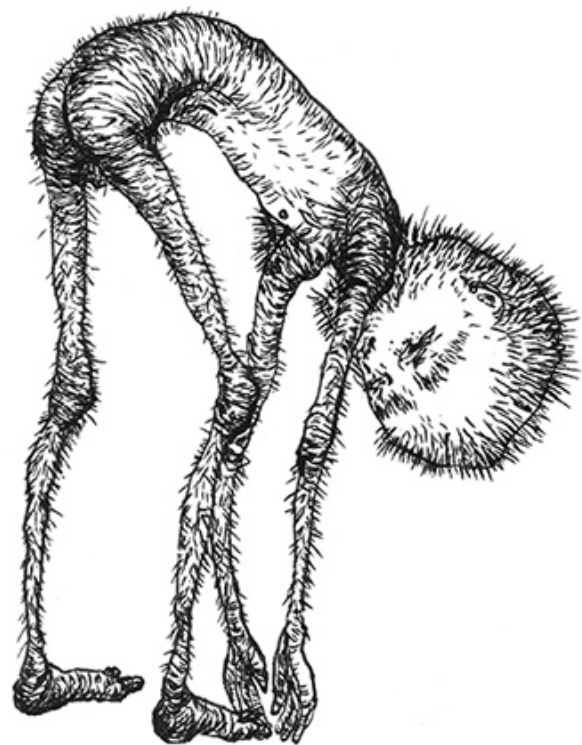


il. Katarzyna Jankowiak_2019/2020





il. Oliwia Wójcik_2019/2020





PRACA NAD MIMIKA

Do wyrażenia emocji niezbędna jest mimika. Warto zacząć od najprostszych, wyrazistych emocji – radości, smutku, złości, aby wraz z rozwijaniem postaci umieć pokazać nawet najsubtelniejsze zmiany nastroju, poprzez uniesienie brwi czy kącika ust. Na tym etapie zachęcamy do pracy na postaci skadrowanej do samej głowy (ewentualnie szyi, ramion). To dobry moment, aby przyjrzeć się twarzy rysowanej postaci z różnych kątów, powiększyć ją, szukając szczegółów. Inaczej narysujemy twarz, gdy bohater znajdzie się na dalszym planie – będzie ona wówczas pozbawiona szczegółów, a emocje zostaną bardzo umownie potraktowane, aby widz mógł je jednoznacznie odczytać, nawet na niewielkiej powierzchni twarzy. Inaczej podejdziemy do rysunku skadrowanego do samej twarzy bohatera, która zajmie całą stronę książki. Tu możemy narysować o wiele więcej, np. że nasz bohater ma zmarszczki. W takim zbliżeniu stan emocjonalny możemy pokazać poprzez znacznie więcej detali, dużo bardziej szczegółowo analizując i podkreślając każdy fragment mimiki.

- il. 1_Ewelina Szulik_2012/2013
- il. 2_Karolina Bucka_2019/2020
- il. 3_Anna Patermann_2019/2020
- il. 4_Patrycja Grobelny_2016/2017
- il. 5_Natalia Styrnoł_2019/2020
- il. 6_Justyna Dorzak_2013/2014
- il. 7_Monika Kaczmarek_2015/2016
- il. 8_Nikola Kucharska_2014/2015
- il. 9_Dagmara Miller_2012/2013

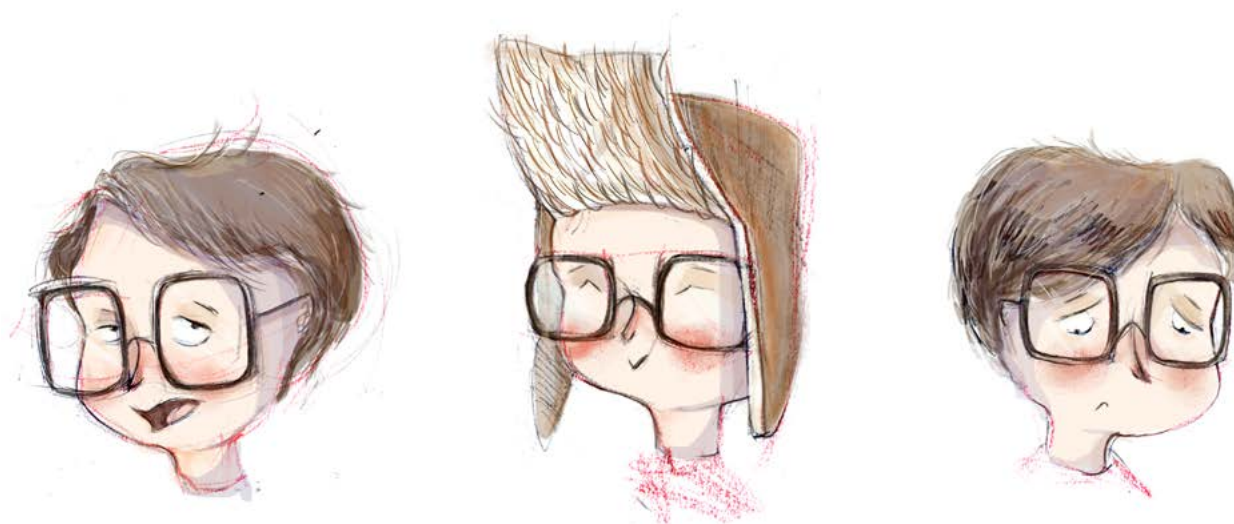




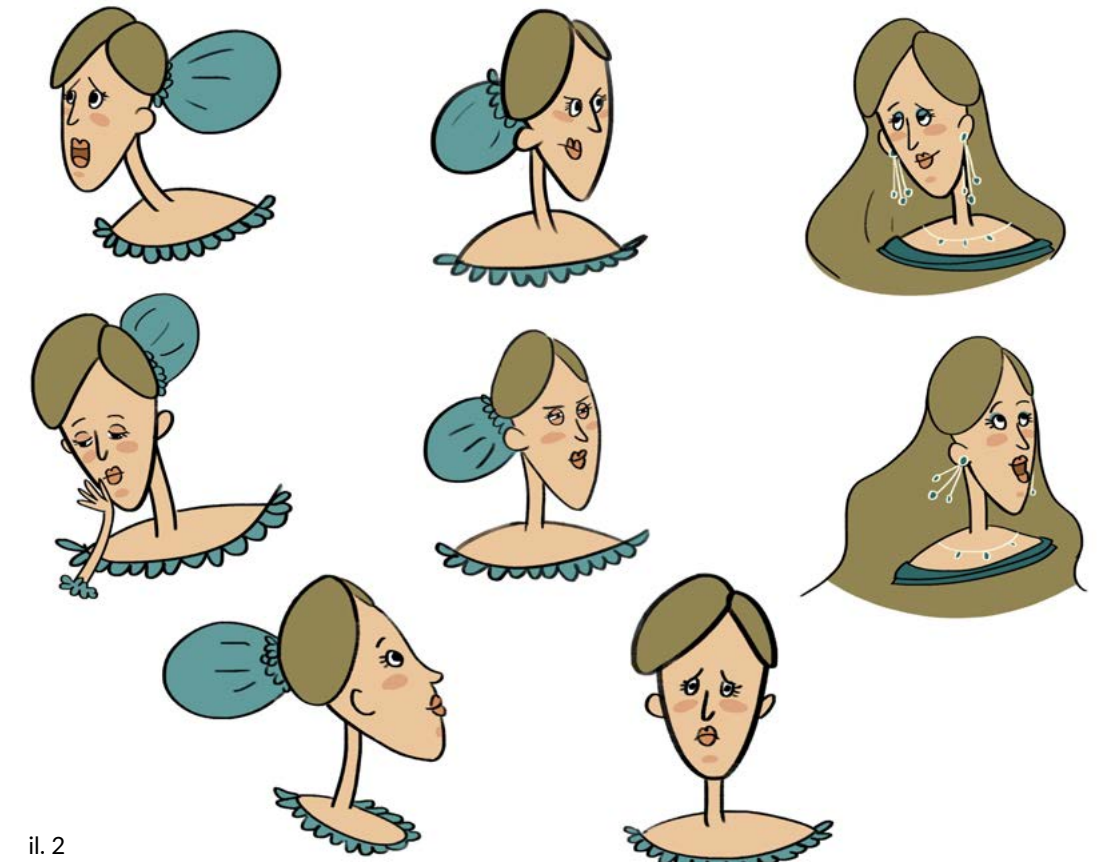
il. Aleksandra Skórka_2020/2021



il. 1



il. 3



il. 2



il. 4

il. 1_Aleksandra Waligóra_2020/2021
 il. 2_Martyna Bąkowska_2020/2021
 il. 3_Olga Sokal_2012/2013
 il. 4_Michał Goliński_2020/2021

PRACA NAD SZCZEGÓŁAMI

Równie ważne jak proporcje ciała bohatera będzie to, w co jest ubrany. Strojem możemy podkreślić bardzo dużo cech, które mogą wynikać z treści ilustrowanego tekstu, ale także dać dodatkowe informacje o naszej postaci. Ubiór może być nonszalancki lub elegancki, aktualny lub historyczny. Może podkreślać ruch. Niektóre postaci mają przy sobie nieodzowne akcesoria. Przykładem jest postać Czerwonego Kapturka, przedstawiana w czerwonej pelerynce i z koszykiem.

il. 1



il. 2



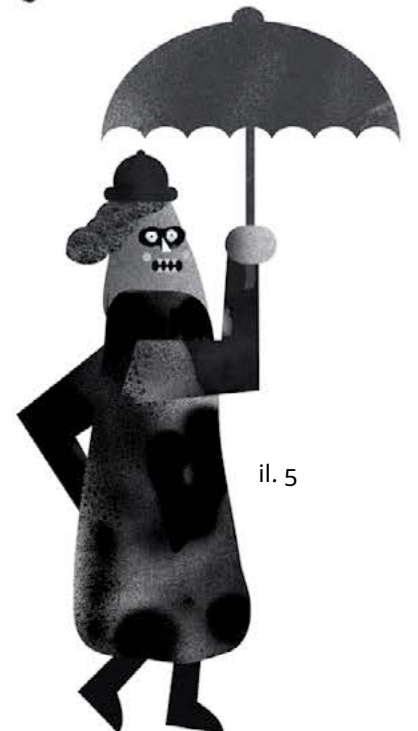
il. 3



il. 4



il. 5



il. 6



il. 7



- il. 1_Małgorzata Hantz_2017/2018
- il. 2_Sonia Jewak_2012/2013
- il. 3_Daria Bidzińska_2015/2016
- il. 4_Barbara Koźbiał_2015/2016
- il. 5_Michał Suska_2013/2014
- il. 6_Monika Smetaniuk_2018/2019
- il. 7_Urszula Przyłucka_2012/2013

PRACA NAD RODZINĄ POSTACI

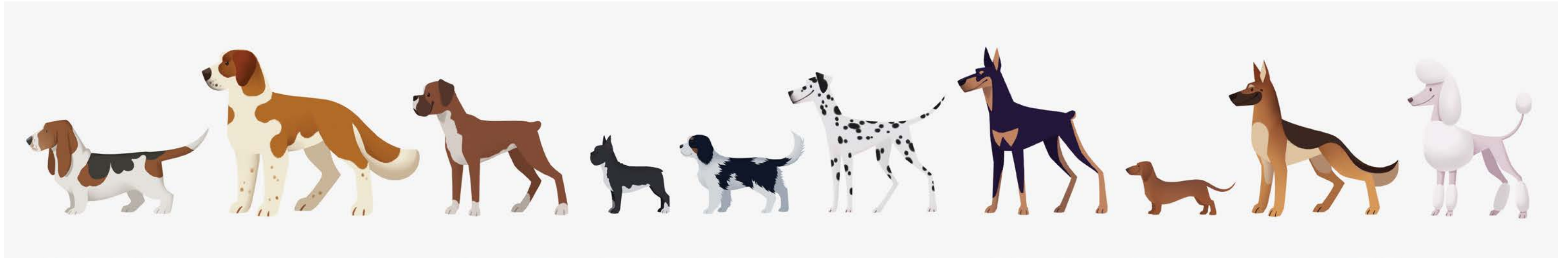
W książkach, animacjach, komiksach często występuje więcej niż jedna postać. Chcąc, by stworzone w ramach jednej publikacji ilustracje pozostawały spójne, powinny reprezentować cechy, które będą wspólne dla całej grupy postaci. Jeśli stosujemy wybrany sposób uproszczenia postaci, skalowania proporcji lub bazujemy na rzeczywistych ludzkich proporcjach, to zachowajmy ten sposób interpretacji dla każdego z występujących w projekcie bohaterów. Dzięki temu uzyskamy spójność wszystkich elementów ilustracji.



il. Magdalena Śliwińska_2015/2016



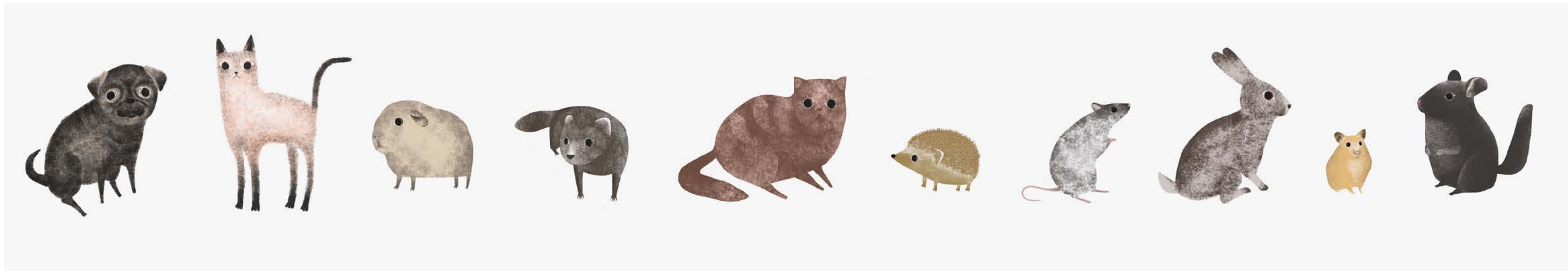
il. Darya Hancharova_2016/2017



il. Patrycja Falińska_2015/2016



il. Kalina Brataniec_2018/2019



il. Magdalena Mandrysz_2016/2017



il. Hanna Nazim_2016/2017



il. Agnieszka Gorgoń_2018/2019



il. Agnieszka Bala_2016/2017



il. Julia Pilecka_2015/2016



il. Natalia Kubica_2016/2017



il. Katarzyna Ziomko_2016/2017



il. Aleksandra Procak_2015/2016



il. Ewa Mikusek_2015/2016



il. Karolina Gwóźdź_2018/2019



il. Klaudia Szopa_2018/2019



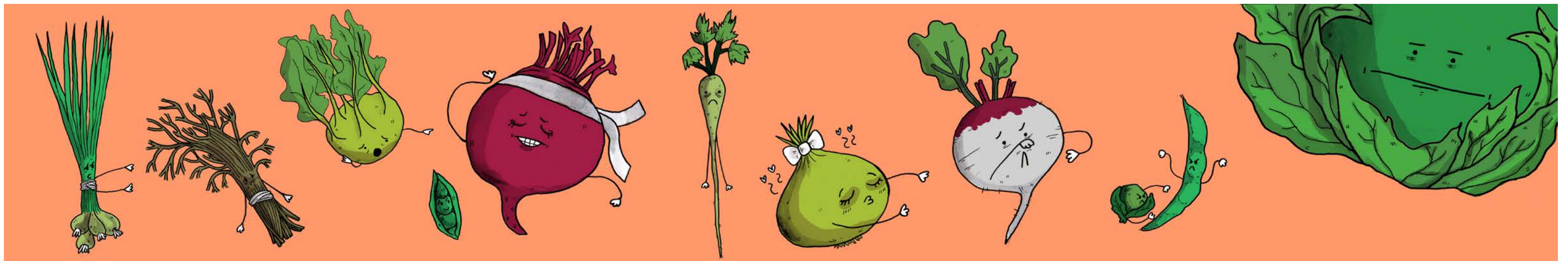
il. Aneta Lepiarczyk_2018/2019



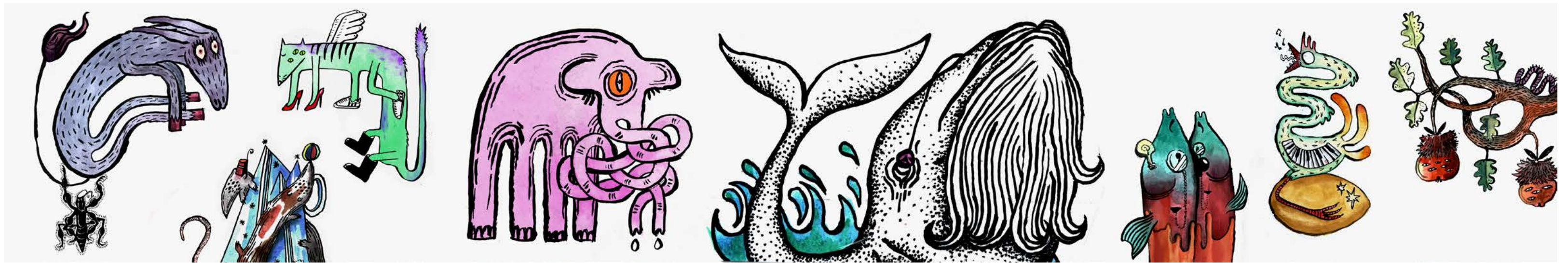
il. Paulina Wojciechowska_2018/2019



il. Magdalena Pasternak_2018/2019



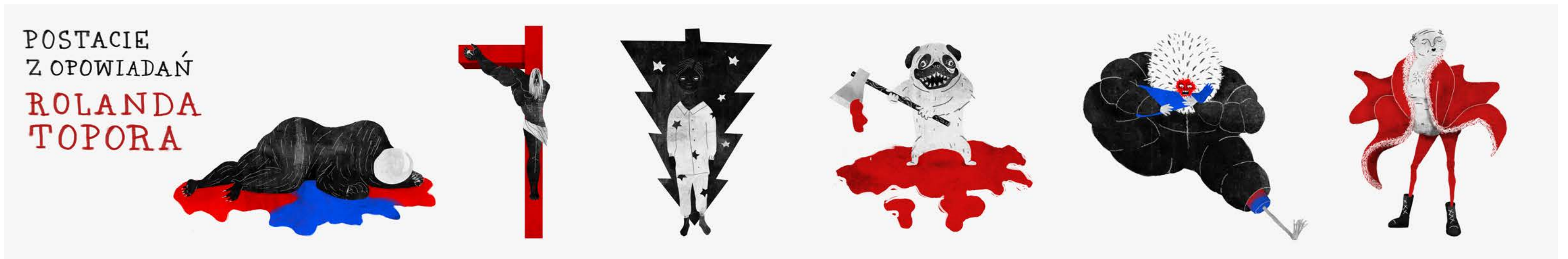
il. Angelika Szczepaniak_2018/2019



il. Karolina Fabia_2018/2019



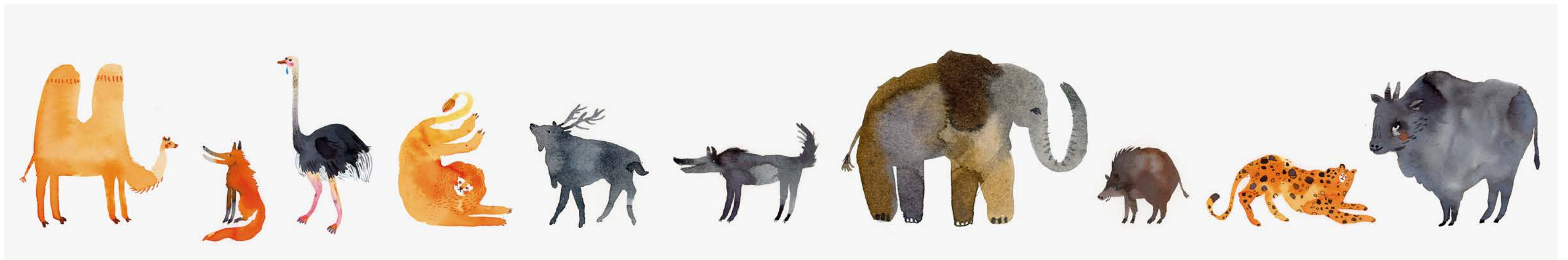
il. Karolina Fabia_2018/2019



il. Anna Pałosz_2015/2016



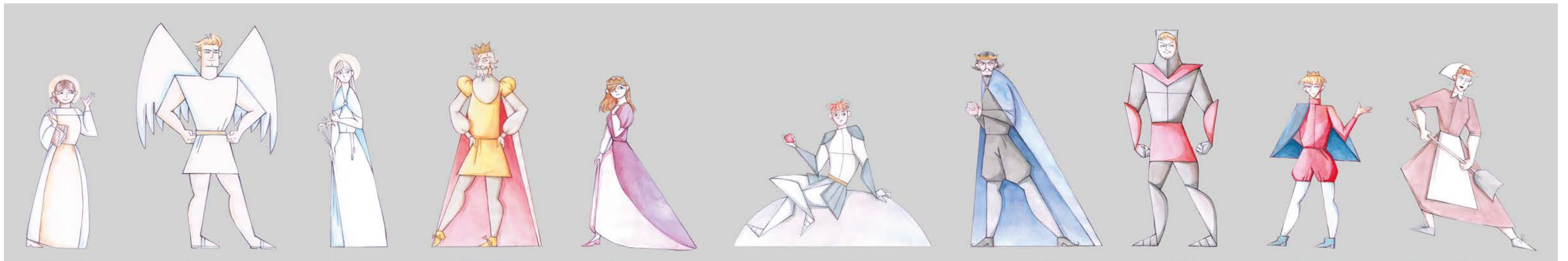
il. Paulina Michalska_2015/2016



il. Monika Smetaniuk_2018/2019



il. Regina Furman_2016/2017



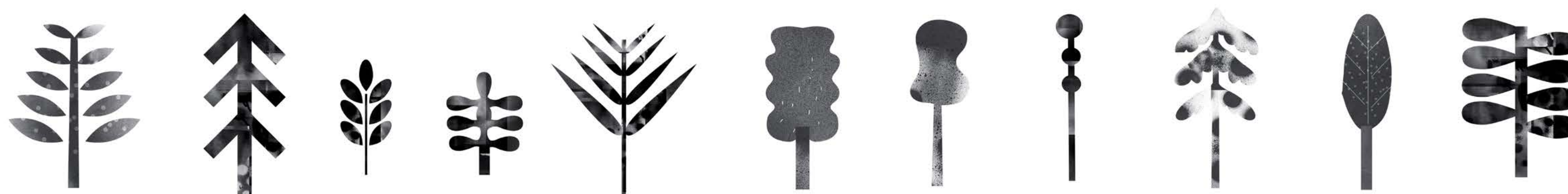
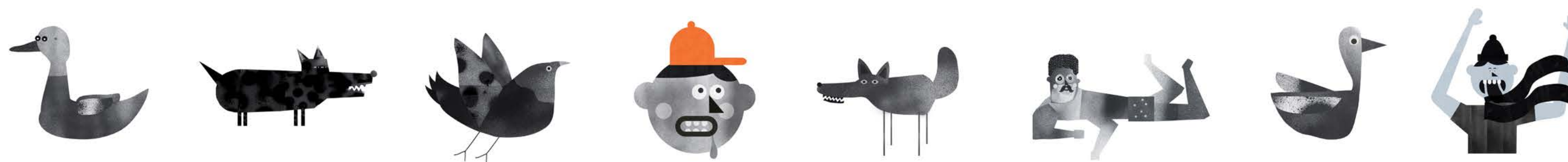
il. Natalia Cholewczuk_2017/2018



il. Patrycja Grobelny_2016/2017



il. Gabriela Palicka_2015/2016



il. Michał Suska_2013/2014

PRACA Z TŁEM

Kolejnym etapem jest dobór odpowiedniego tła dla bohaterów. Najczęściej warto skorzystać z tych samych technik i środków graficznych, których używaliśmy do projektowania postaci. Powinna ona być jednocześnie zintegrowana z tłem, ale też wyróżniać się na nim. To przestrzeń do pracy z perspektywą, dalszymi i bliższymi planami oraz kadrowaniem.



il. 1

il. 1_Agnieszka Rychlewska_2018/2019
il. 2_Zuzanna Glista_2019/2020
il. 3_Darya Hancharova_2018/2019



il. 2



il. 3



il. 1



il. 2



il. 3

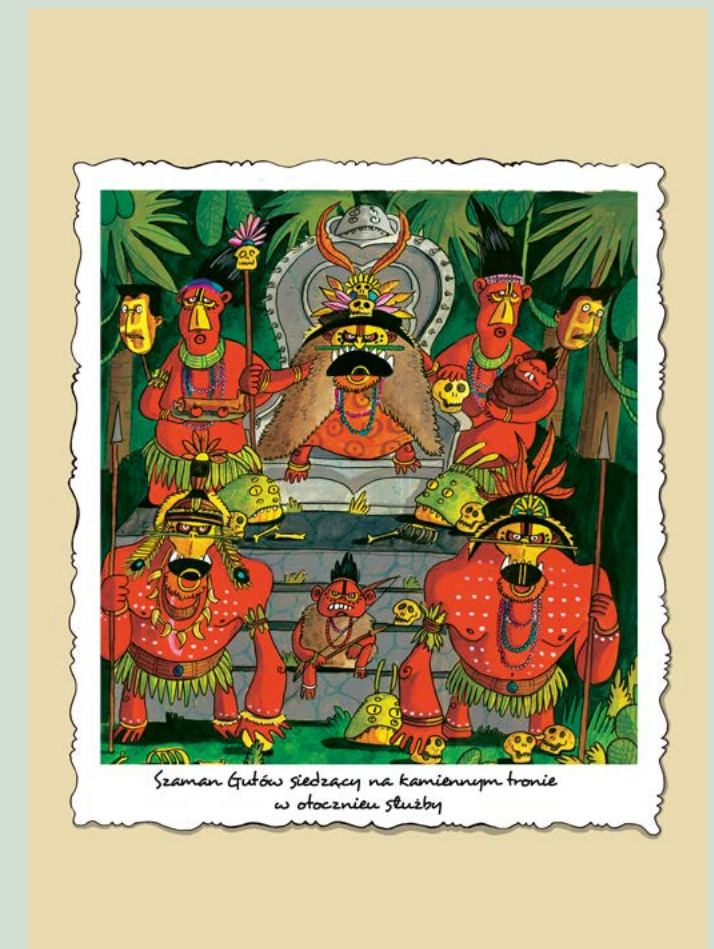
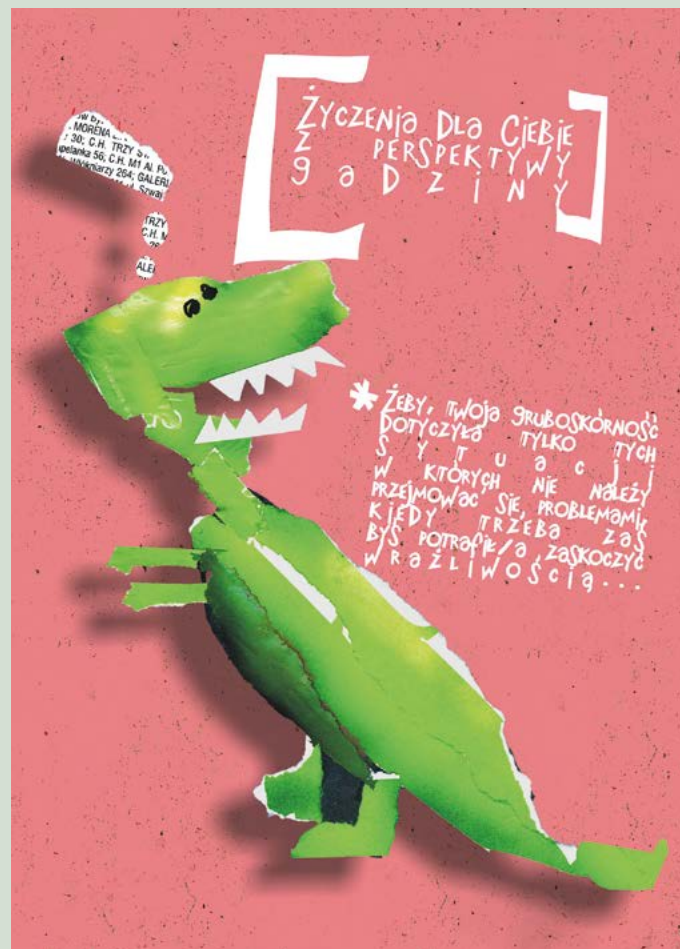
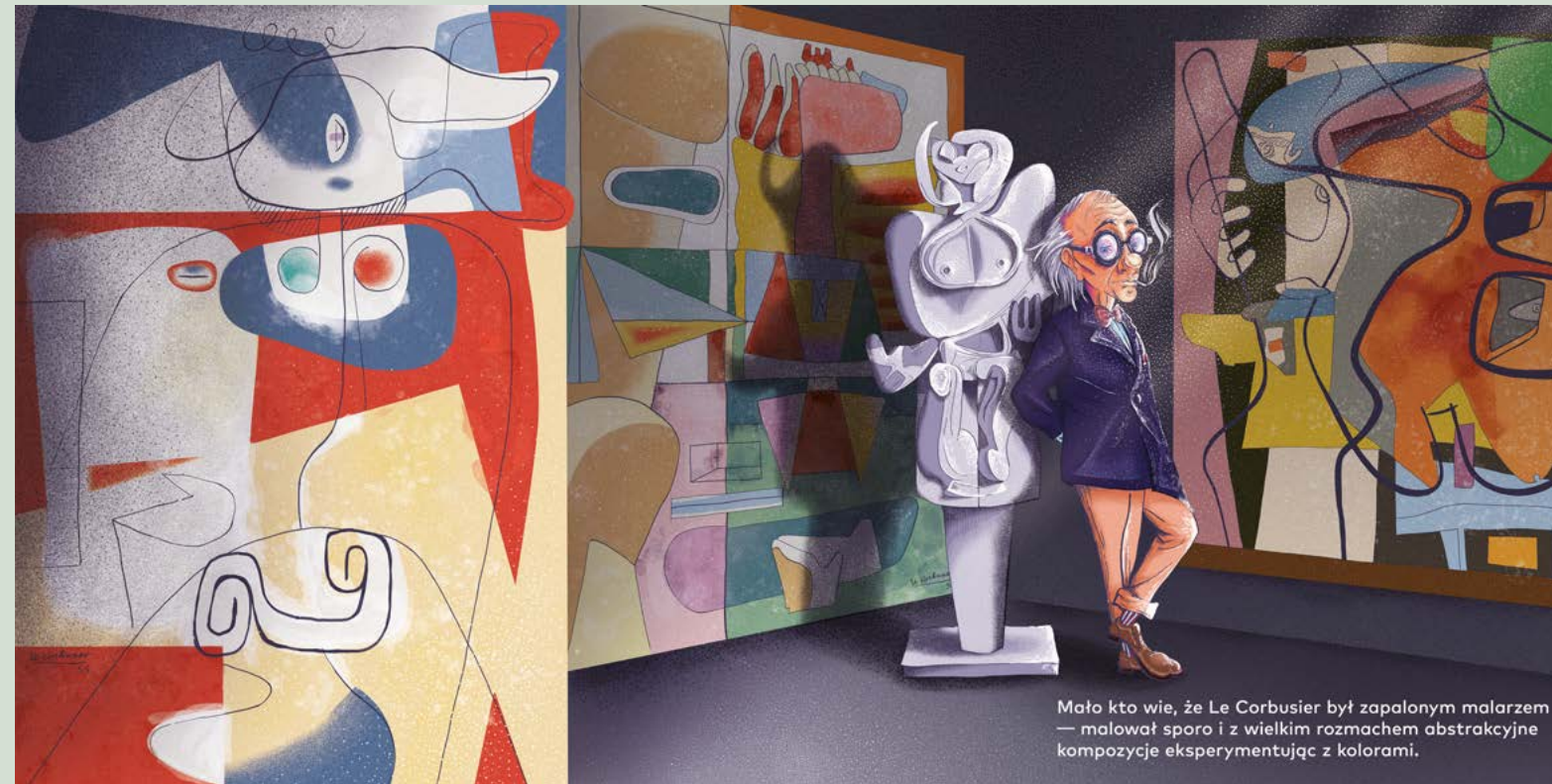


il. 4



il. 5

- il. 1_Katarzyna Kozieł_2018/2019
- il. 2_Natalia Kubica_2016/2017
- il. 3_Daria Bidzińska_2015/2016
- il. 4_Dagmara Tymków_2005/2006
- il. 5_Katarzyna Olejarczyk_2017/2018



- il. 1_Wiktoria Nylec_2016/2017
- il. 2_Katarzyna Olejarczyk_2017/2018
- il. 3_Beata Krzanowska_2004/2005
- il. 4_Ewa Mikusek_2015/2016
- il. 5_Nikola Kucharska_2015/2016



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4

il. 1_Kamila Strzeszewska_2015/2016

il. 2_Daria Bidzińska_2015/2016

il. 3_Katarzyna Ziomko_2016/2017

il. 4_Darya Hancharova_2017/2018



il. 1



il. 2



il. 3



il. 4

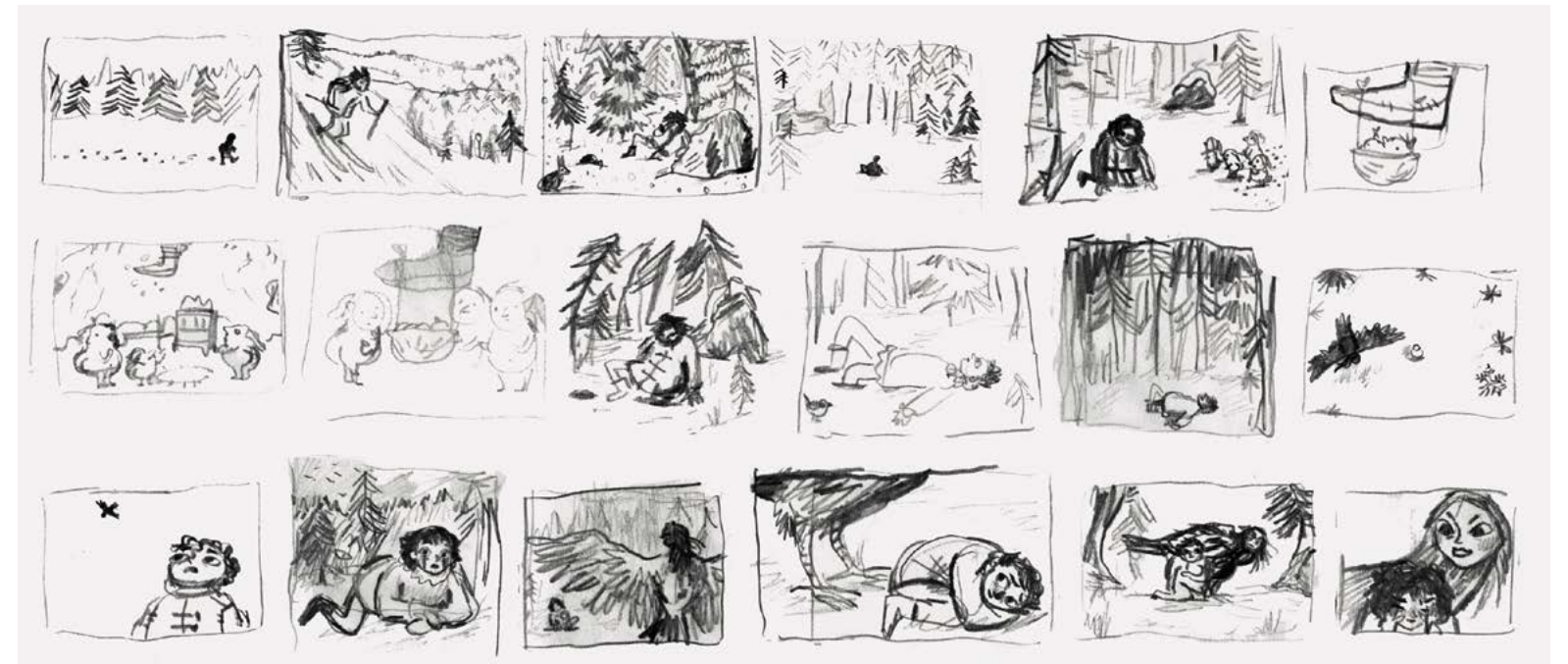


il. 5

- il. 1_Dorota Liwacz_2017/2018
- il. 2_Kalina Brataniec_2018/2019
- il. 3_Klaudia Szopa_2018/2019
- il. 4_Paulina Woźniczka_2018/2019
- il. 5_Anna Czech_2006/2007

PRACA Z NARRACJĄ

Projekt postaci jest często punktem wyjścia do zaprojektowania całej narracji. Na tym etapie skupiamy się także na odpowiednim kadrowaniu, budowaniu relacji między następującymi po sobie kadrami, pracą nad relacją między tekstem a obrazem – wszystko po to, by najlepiej oddać pożądaną sytuację/akcję, w której znajduje się nasz bohater. Zaczynamy od storyboard'u, który pozwala zapanować nad rytmem historii i czytelnością przekazu, aby ostatecznie dojść do finalnych ilustracji, łączących w sobie wszystkie wcześniej przeprowadzone zadania.



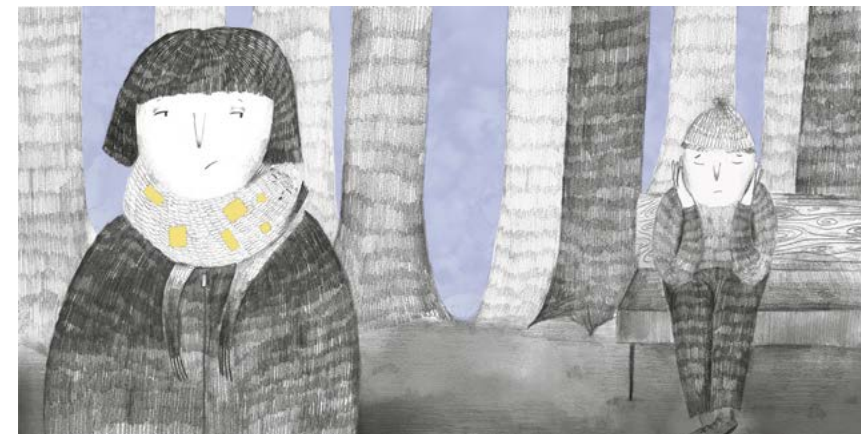
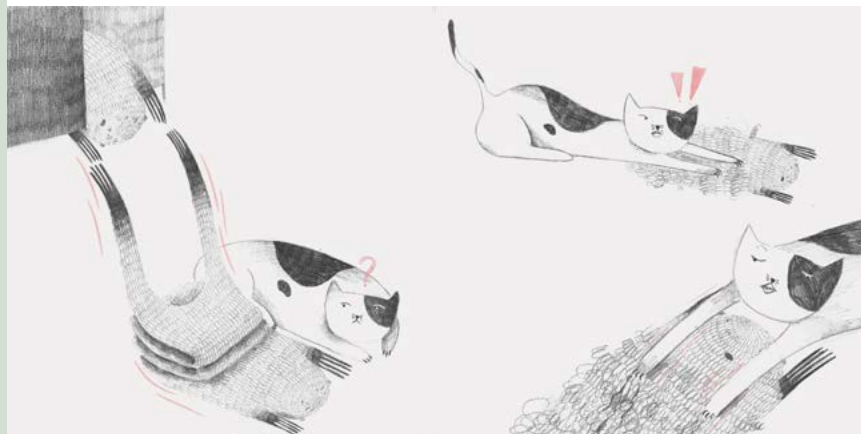
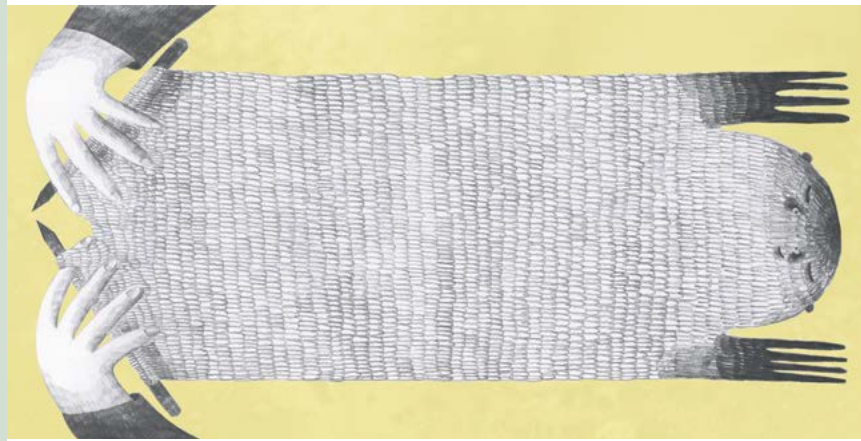
il. 1



il. 2

il. 1_Aleksandra Skórka_2020/2021

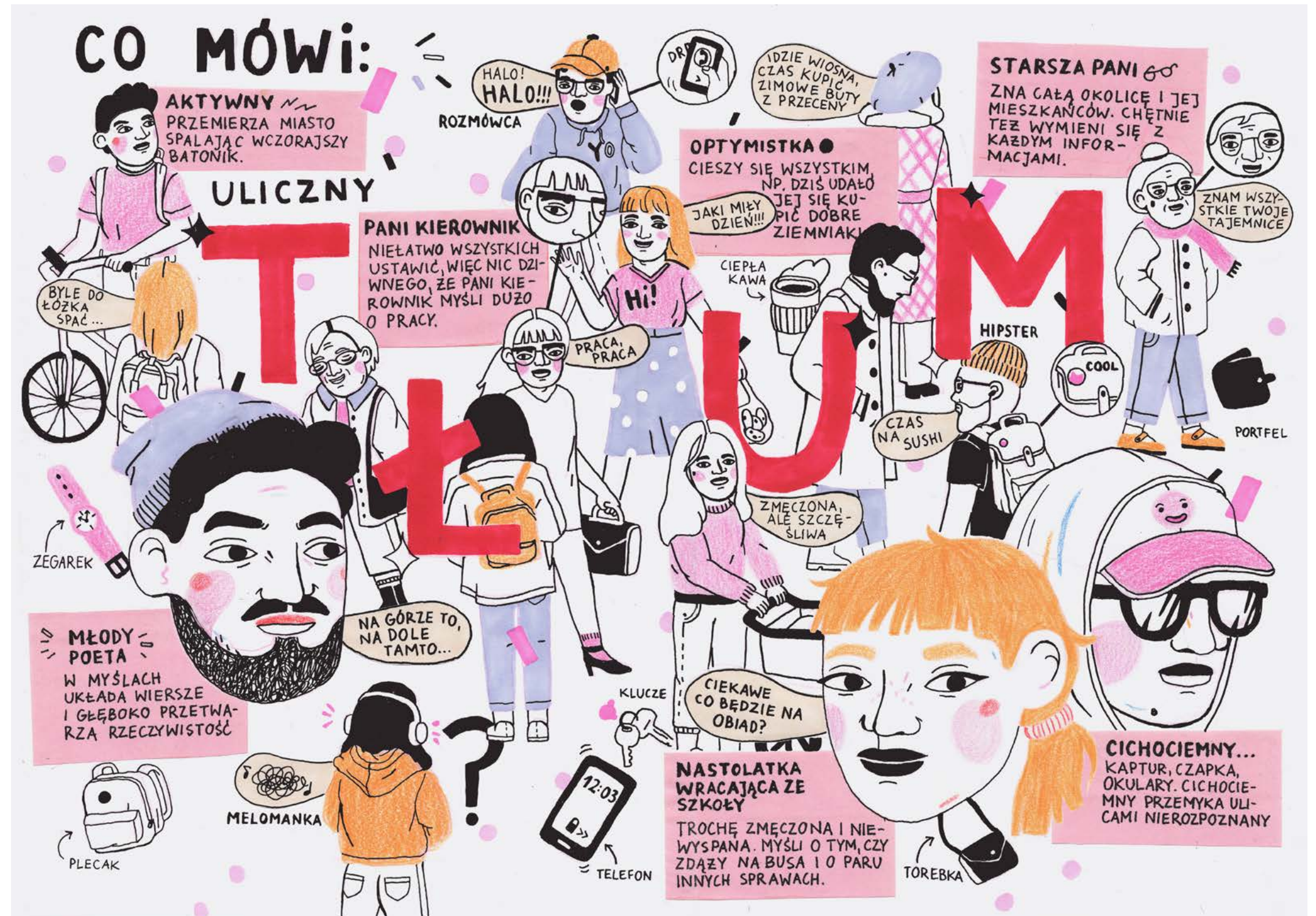
il. 2_Katarzyna Jankowiak_2019/2020



Michał Adamek

Szalik
silent book (fragment)

projekt semestralny
2020/2021



Dorota Liwacz

projekt semestralny
2017/2018

Katarzyna Jankowiak

Tajemnice sieci

tekst: Adam Wierzbicki

projekt semestralny,
praca konkursowa
2020/2021

Projekt zakwalifikowany do ścisłego
finału konkursu na książkę dla dzieci
Pokazać. Wyjaśnić. Zaciekawić
zorganizowanego przez PJATK
w Warszawie razem z Fundacją
Sztuki Nowej ZNACZY SIĘ.

Partnerami konkursu były
ASP w Katowicach oraz Muzeum Książki
Dziecięcej w Warszawie, Biblioteka
Publiczna m. st. Warszawy

Smartfon Kuby dzwonił wniebogłosy. Chłopiec zerwał się z łóżka. Nieprzytomny, złapał telefon i szybko spojrzał na ekran. Była sobota, szósta rano. I dzwoniła Zosia.

- Co się stało? - wymamrotał zaspiany.
- Szybko otwórz Facebooka! Nasze wpisy na stronie ratusza mają tysiące polubień!

Kuba momentalnie oprzytomniał i wyskoczył z łóżka. Po chwili stał już przed włączonym komputerem i gapił się na profil ratusza na Facebooku.

- Nawet burmistrz nam odpisał! Obiecał, że osiedle zostanie przeniesione, a na jego miejscu powstanie rezerwa!! - wołała Zosia.

- Nie wierzę - odparł oszołomiony chłopiec.
- Mama mówi, że wczoraj w gazecie ukazał się artykuł na ten temat. Jest też wywiad z ornitologiem z naszego stowarzyszenia, który potwierdził, że piaszek jest zagrożony wyginięciem. Ponieważ zbliżają się wybory, burmistrz przestraszył się i szybko ogłosił przeniesienie planowanego osiedla. Podobno piszą też o nas! - dodała zachwycona dziewczynka.

- Aleks już wie? - zapytał Kuba. - W końcu zawsze chciał być sławny. Zosia roześmiała się,

- Nie, jeszcze do niego nie dzwoniłam. Ale chyba mćze

6



znacie strony, które mogą zawierać odpowiedź, której szukacie? A jeśli wpisujecie zapytanie do wyszukiwarki, to czy wiecie, czego się spodziewać, czy odpowiedzi są dla was całkiem nowe?

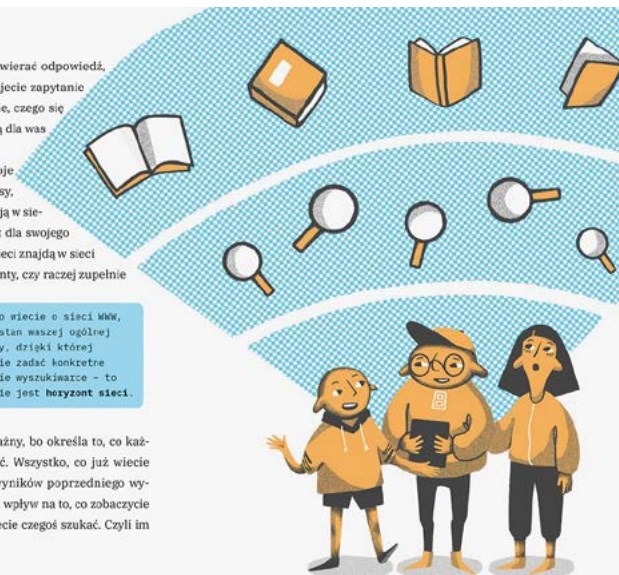
Wyobraźcie sobie, że dwoje dzieci - jedno z pierwszej klasy, a drugie z klasy szóstej - próbują w sieci znaleźć pomysły na prezent dla swojego kolegi. Jak myślicie - czy te dzieci znajdą w sieci takie same lub podobne prezenty, czy raczej zupełnie inne?



To, co wiecie o sieci WWW, oraz stan waszej ogólnej wiedzy, dzięki której możecie zadać konkretne pytanie wyszukiwarce - to właśnie jest **horyzont sieci**.

Horyzont sieci jest bardzo ważny, bo określa to, co każdy z was może w niej znaleźć. Wszystko, co już wiecie - ze szkoły, z książek czy z wyników poprzedniego wyszukiwania w sieci WWW - ma wpływ na to, co zobaczycie na ekranie, kiedy znów będziecie czegoś szukać. Czyli im

2



Zosia



Kuba



Natrafiłście na coś podejrzanego albo dziwnego w sieci WWW? Jeśli tak, to bardzo mi przykro. Niestety tak się zdarza.

Pamiętacie, jak wam tłumaczyłem, że informacje w sieci WWW umieszczają ludzie? A ludzie mogą się mylić. Podobno to ludzka cecha. Ja co prawda jestem tylko programem, ale napisanym przez człowieka, dlatego też mogę się mylić.

Ach, gdybym tylko mógł sam się zaprogramować... Jeśli uważacie, że źle odpowiadam na wasze pytania, koniecznie mi o tym powiedzcie.

Fake news

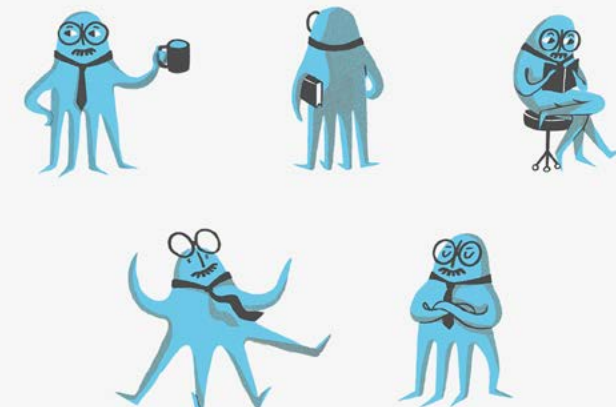
Są to fałszywe wiadomości, zwykle sensacyjne, które mają was skłonić do kliknięcia i odwiedzenia jakiejś strony.



W sieci WWW pojawiają się też fake newsy. Na stronach z fake newsami pokazywane są reklamy, na których zarabla autor fałszywych wiadomości... Czasem fake newsy mają namówić użytkowników do kupienia jakiegoś produktu, a nawet do zgłoszowania na kandydata w wyborach!

Jak sami widzicie, informacje w sieci WWW nie zawsze są prawdziwe. Ale nie ma powodu do paniki.

5



Internetowy Profesor

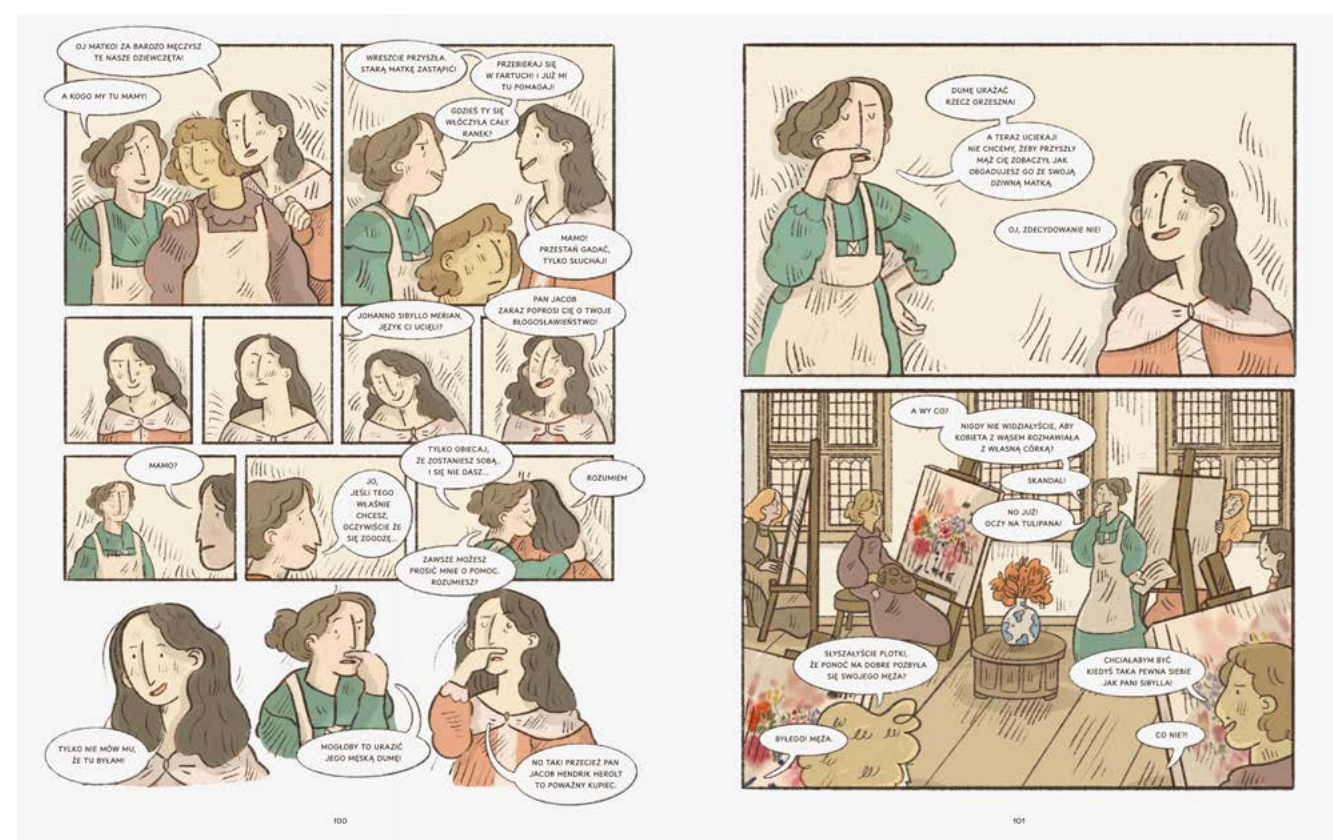
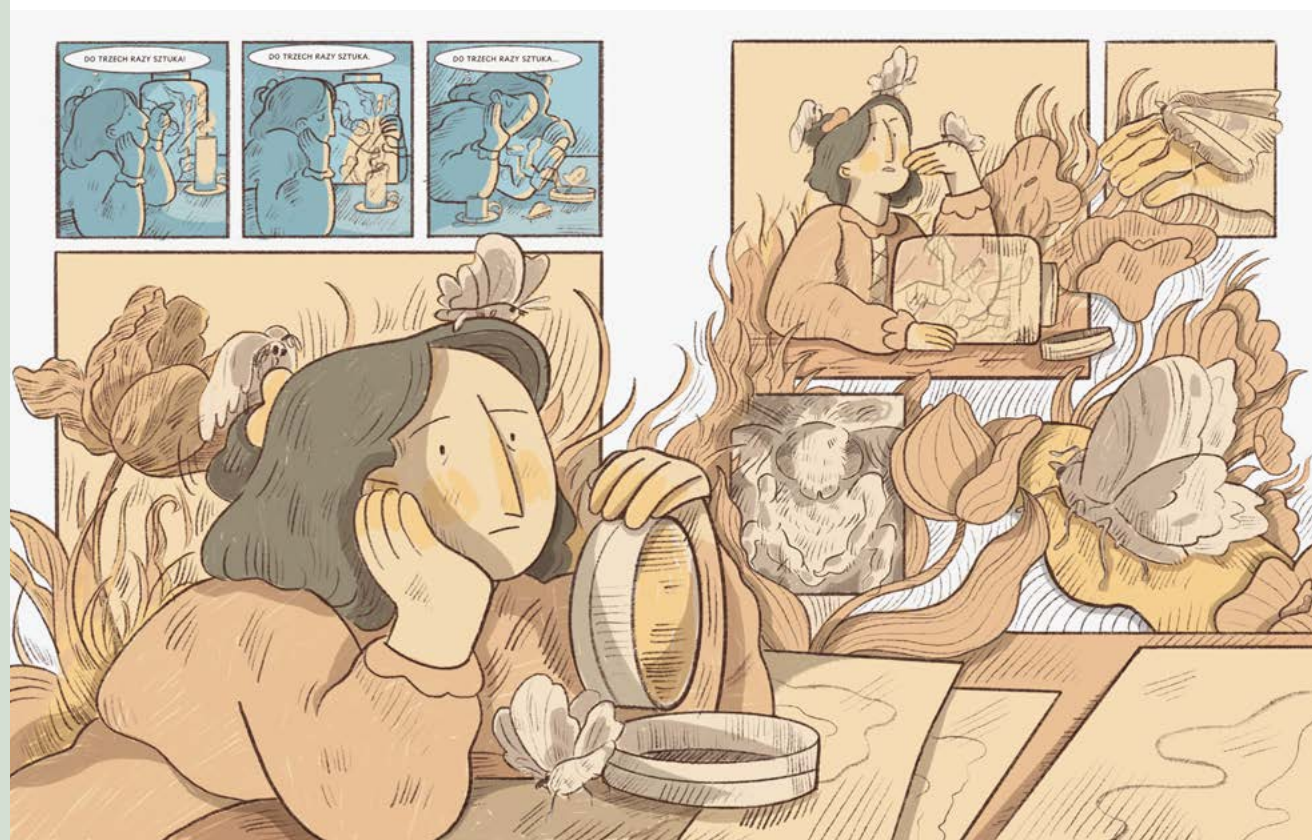
*Co to je tyn bebok? I na co je o niego
takie larmo?*

dypłom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2024



Kobieta i jej motyle
Projekt biograficznej powieści
graficznej o życiu Marii Sibylli Merian
(fragment)

Projekt otrzymał GRAND PRIX
na 35. Międzynarodowym Festiwalu
Komiksu i Gier w Łodzi za projekt
publikacji komiksowej.

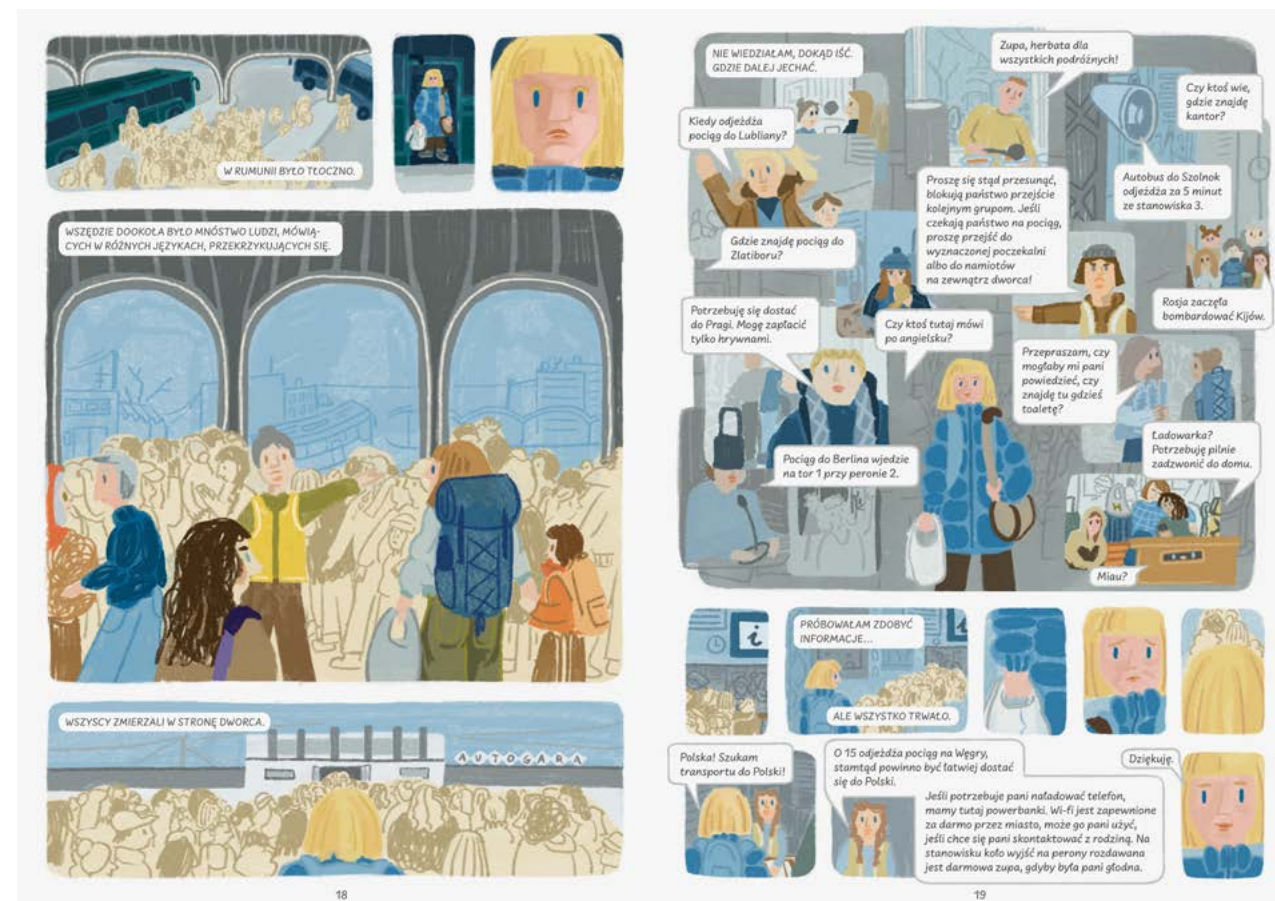
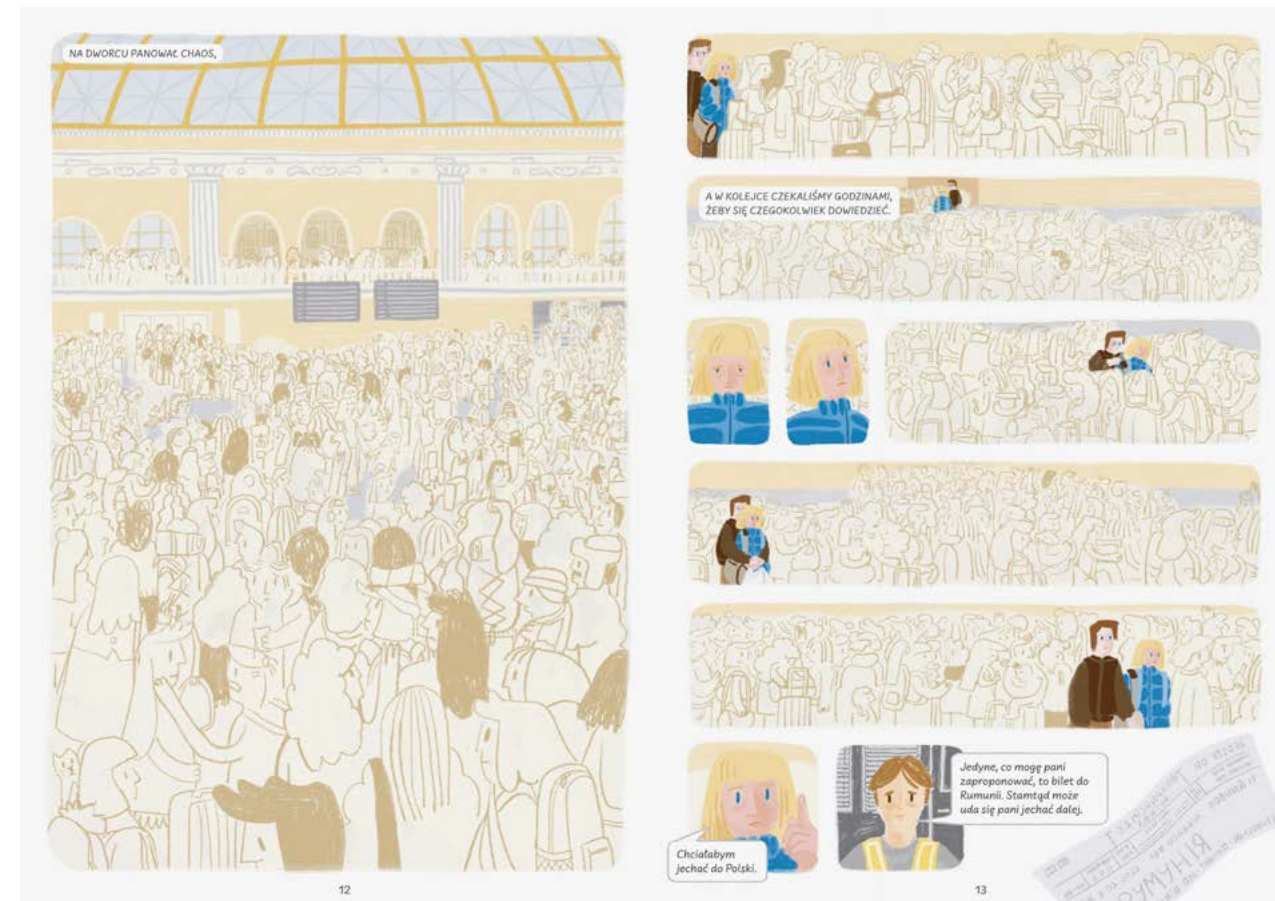
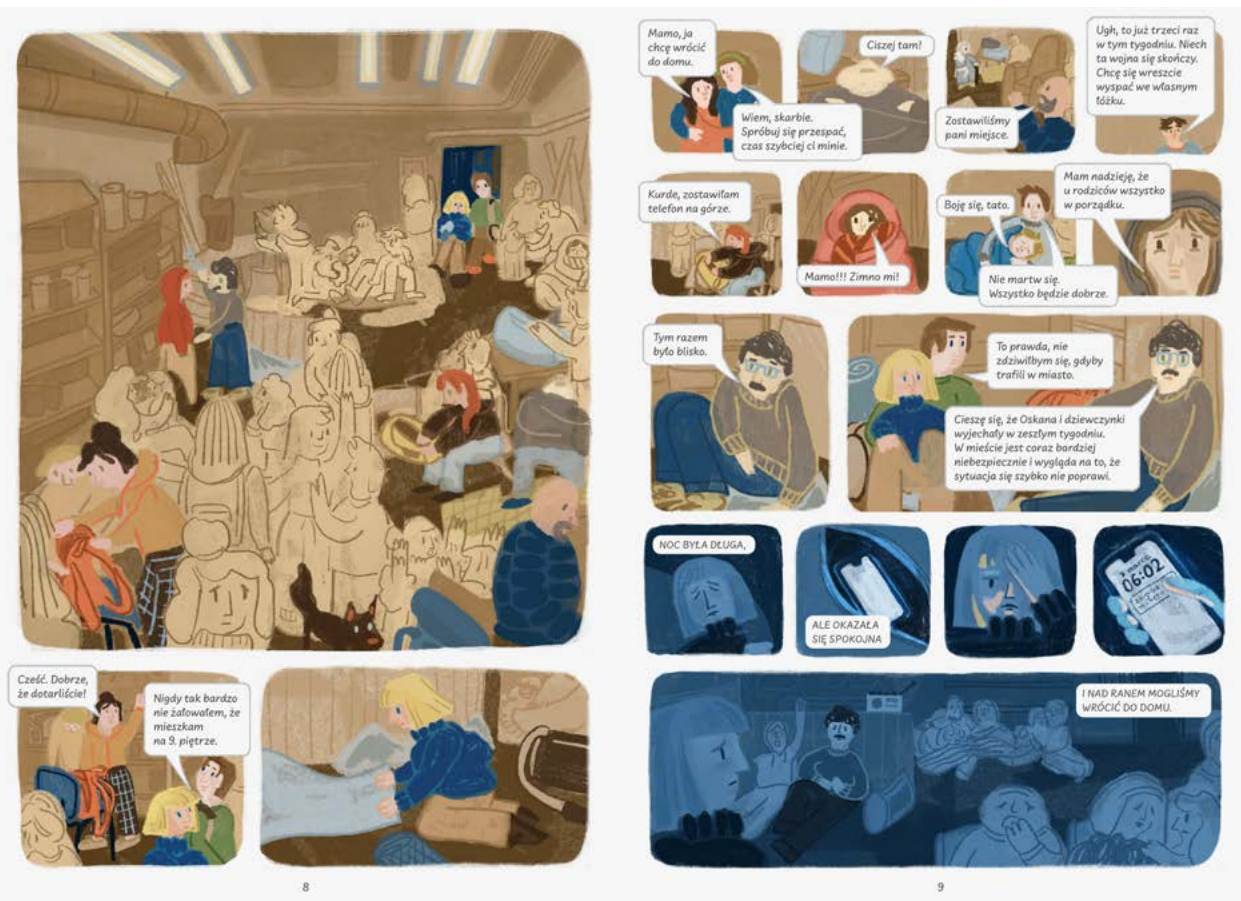


Marta Staciwa

Jaka piękna jest Odessa
Projekt powieści graficznej
(fragment)

dyplom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2023

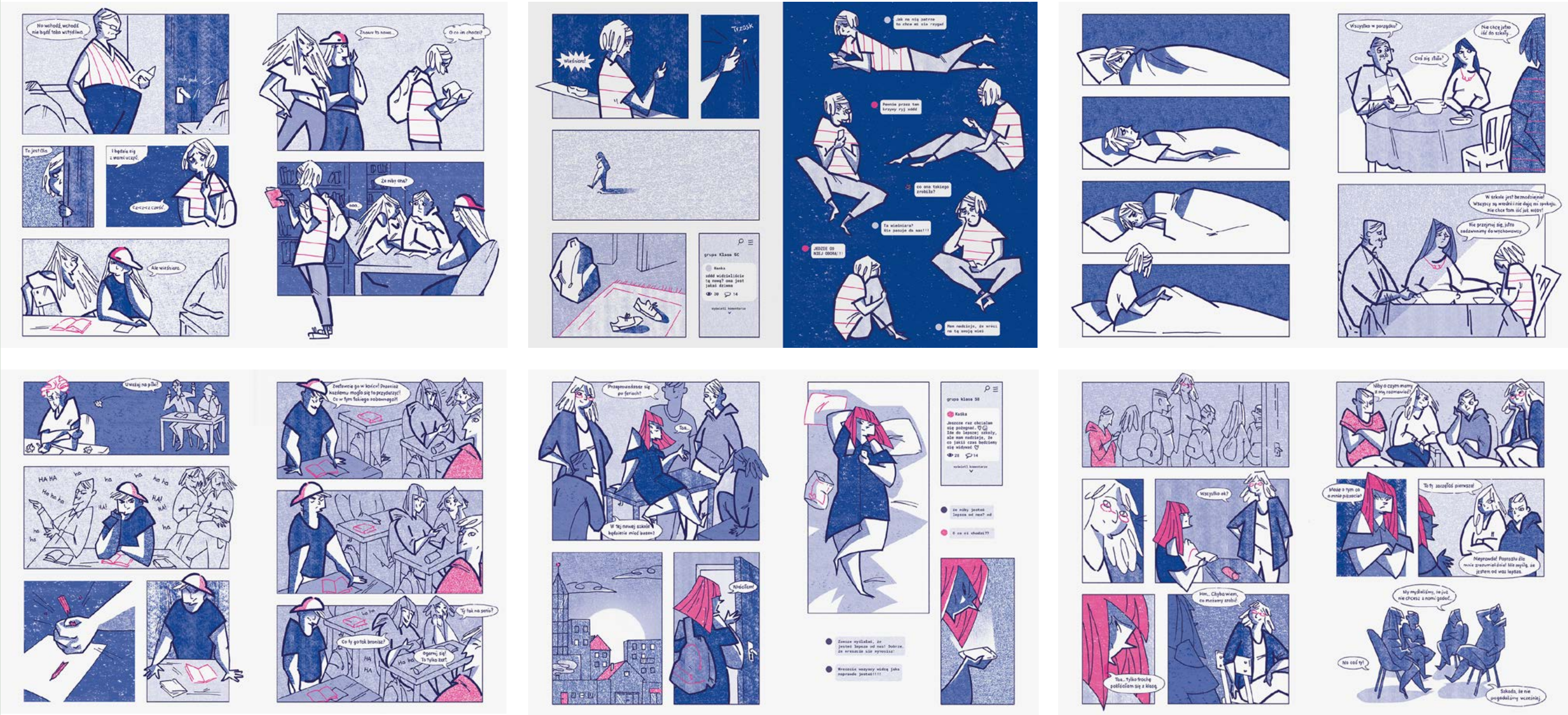
Projekt otrzymał 1. NAGRODĘ
na 34. Międzynarodowym Festiwalu
Komiksu i Gier w Łodzi za projekt
publikacji komiksowej.



Natalia Cholewczuk

W kontakcie
Cyberprzemoc wśród dzieci
w mediach społecznościowych.
Seria komiksów edukacyjnych
(fragment)

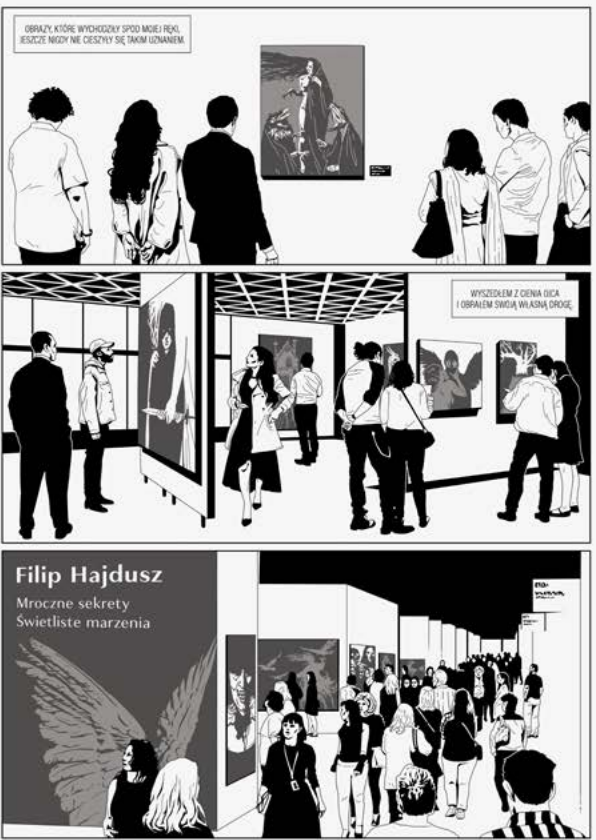
dyplom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2019

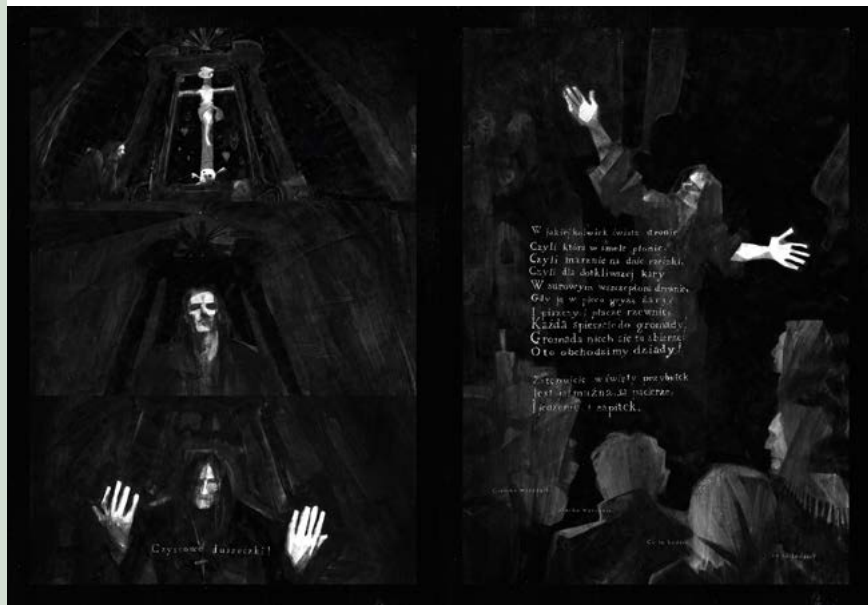


Oskar Grabara

Occultus somnium
Projekt publikacji przedstawiający
uwspółcześniony mit Baby Jagi
(fragment)

dyplom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2024





Agata Lędzwa

Projekt powieści graficznej
będącej adaptacją dramatu
Adama Mickiewicza *Dziady cz. II*
(fragment)
tekst: Adam Mickiewicz

dypłom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2020

Karolina Hyla

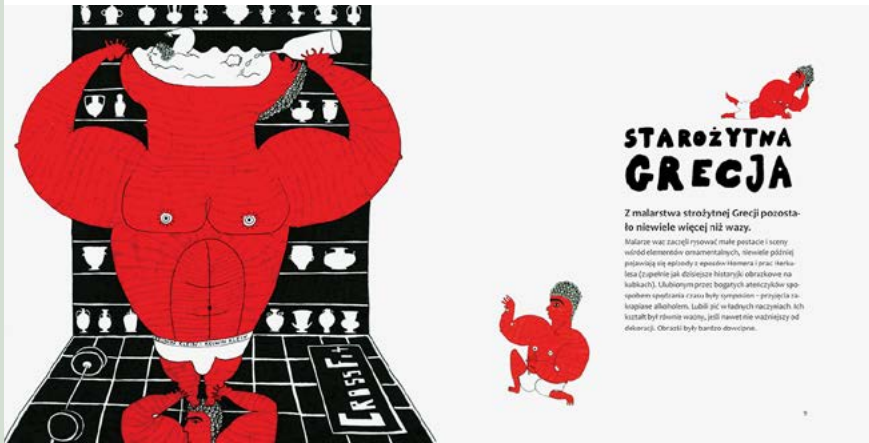
Za chmurami
Projekt ilustrowanej książki
dla dzieci, poruszającej zagadnienia
wzmacniania wyobraźni, współpracy
oraz więzów rodzinnych (fragment)

dyplom licencjacki
promotorka: dr Anna Machwic
2018

Projekt otrzymał wyróżnienie jury
dziecięcego w konkursie *Książka dobrze
zaprojektowana – zacznijmy od dzieci*
w 2018 roku.

Projekt został wydany w 2020 roku
przez wydawnictwo Dwukropek.
ISBN: 9788381412278





STAROŻYTNA GRECJA

Z malarstwa starożytnej Grecji pozostało niewiele więcej niż wazy.

Malarstwo waz było rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji. Waz było rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



IMPRESJONIZM

Pierwim satyrycznym obrazem Impresjonizmu, od obrazu Moneta Impresja - wschód słońca.

CLAUDE MONET
Malarstwo Impresjonizmu było rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



NEO PLASTYCZYM

Wynalazł abstrakcyjny styl malarstwa, znany jako neoplastycyzm.

PIET MONDRIAN
W malarstwie Mondriana były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



RENEZANS

Dla renesansu głównym celem była wierność naturze i poszukiwanie doskonałej formy.

W renesansie odwołano się do sztuki starożytnej Grecji i Rzymu. W malarstwie renesansu były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.

LEONARDO DA VINCI

W malarstwie Leonarda da Vinci były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



SECESJA

Dekoracyjny styl, charakteryzujący się głównie falistymi liniami i wybijającymi ornamentami roślinnymi.

GUSTAV KLIMT

W malarstwie Gustawa Klimta były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



ROKOKO

Rokoko charakteryzuje się cukierkowymi obrazami arystokracji, rozluźnieniem zasad moralnych i większą lekkością niż wczesniejszy barok.

W rokoku były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.

JEAN-HONORE FRAGONARD

W malarstwie Jean-Honore Fragonarda były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.

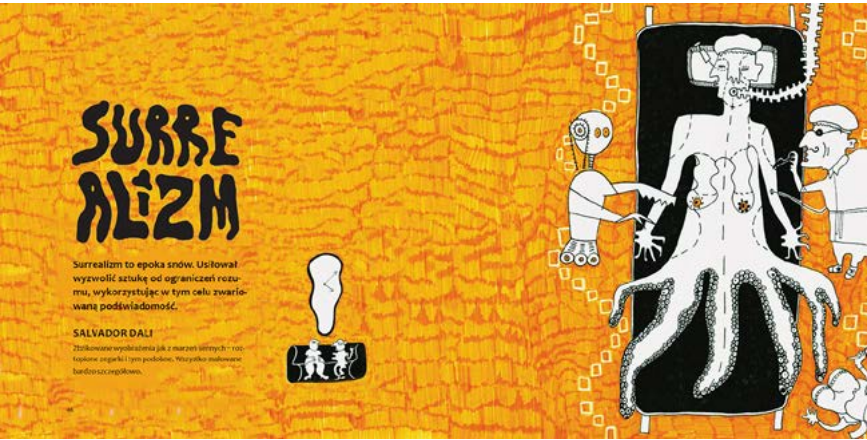


ABSTRAK CJONIZM

Tu plama, smuga i abstrakcja gotowa.

WASSILY KANDYNSKY

W malarstwie Wassily Kandynskiego były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.

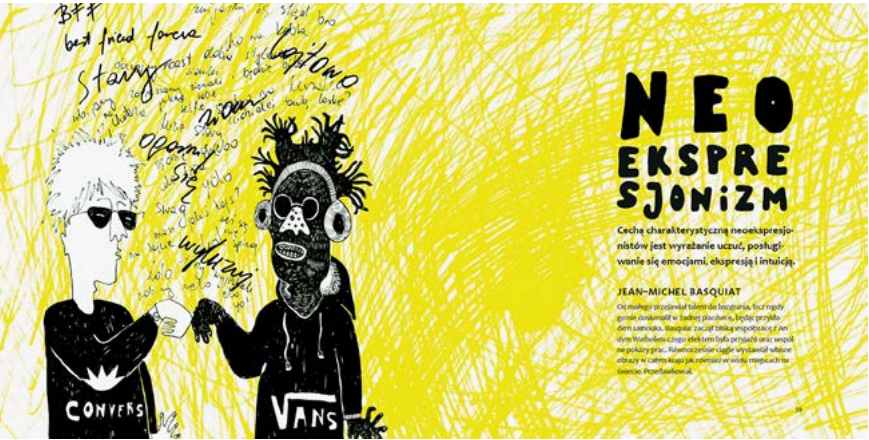


SURREALIZM

Surrealizm to epoka snów. Ushiwał wyzwoić sztukę od ograniczeń realistu, wykorzystując w tym celu zjawiska podświadomości.

SALVADOR DALI

W malarstwie Salvadora Daliego były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.



NEO EKSPRESJONIZM

Cechą charakterystyczną neoekspresjonistów jest wyrażanie uczuć, posługiwanie się emocjami, chałpresją i intuicją.

JEAN-MICHEL BASQUIAT

W malarstwie Jean-Michel Basquiat były rzeźbą male postaci i wazy niosły do domów i świątyni, stąd waz było głównym źródłem wiedzy o sztuce starożytnej Grecji.

Martyna Majchrowicz

Ilustrowana historia malarstwa „na luzaku” – projekt publikacji (fragment)

dyplom licencjacki promotorka: dr Anna Machwic 2017



Agnieszka Jasińska

Dekalog

Ilustracje – fotografie makiety (fragment)

dyplom magisterski

promotorka: dr Anna Machwic

2014



Małgorzata Sławińska

Gdzie jesteś, dziadku?

Projekt książki obrazkowej
(fragment)

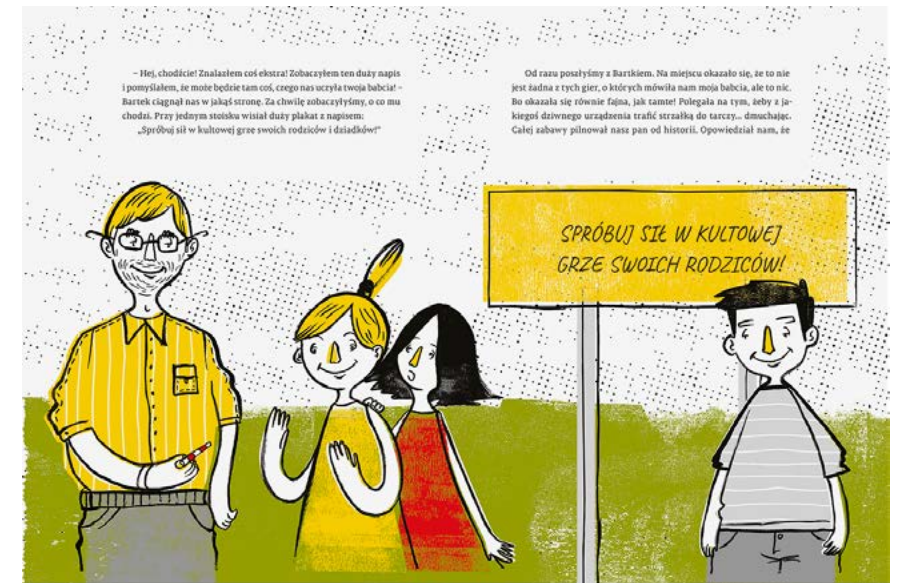
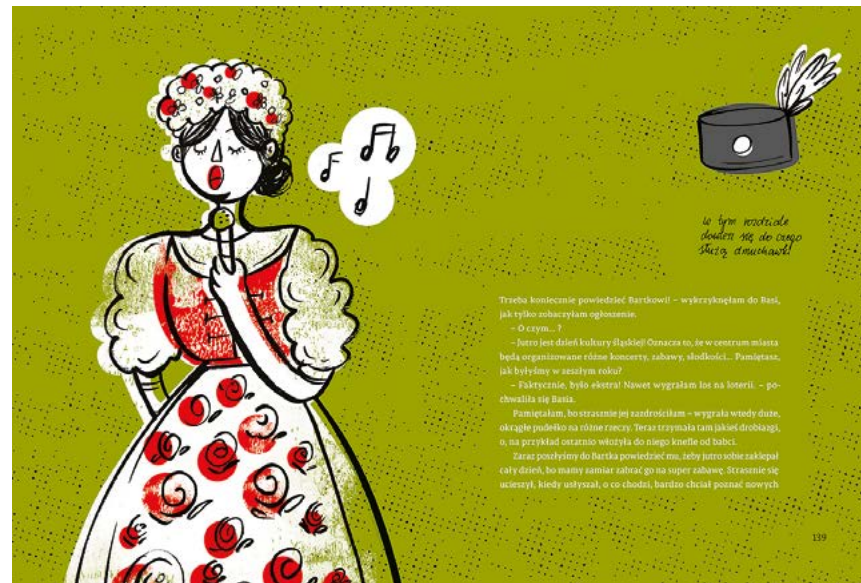
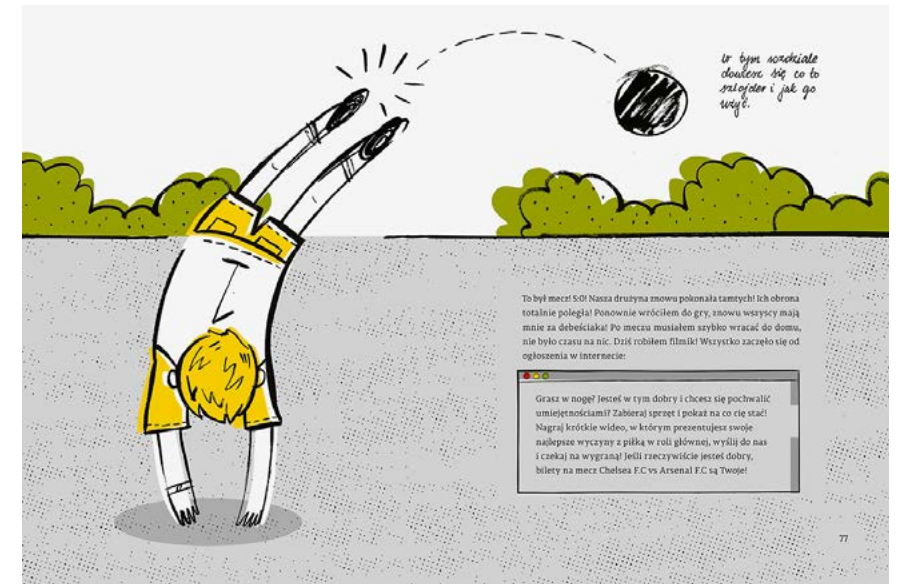
dyplom magisterski

promotorka:

dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
2021

Projekt otrzymał nagrodę

Wydawnictwa Debit w konkursie
*Książka dobrze zaprojektowana –
zaczynamy od dzieci* w 2023 roku.

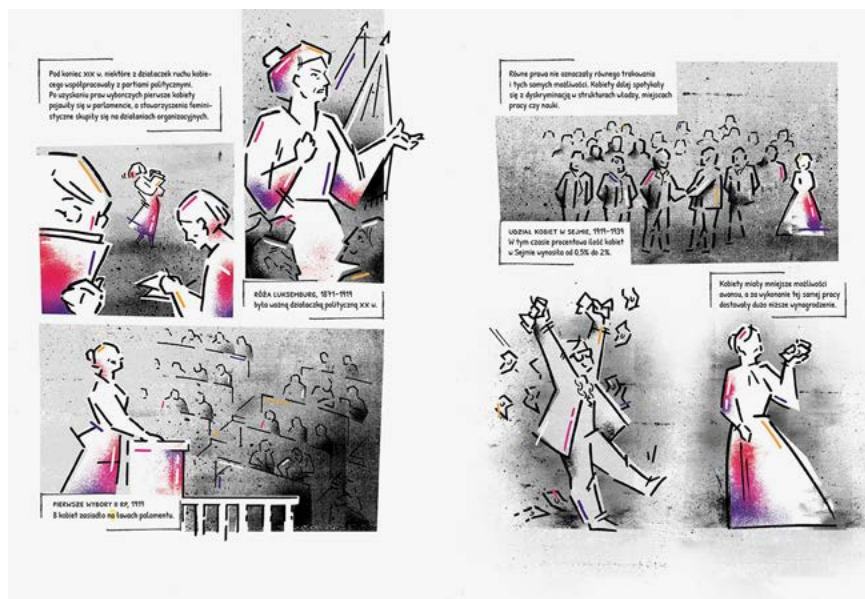
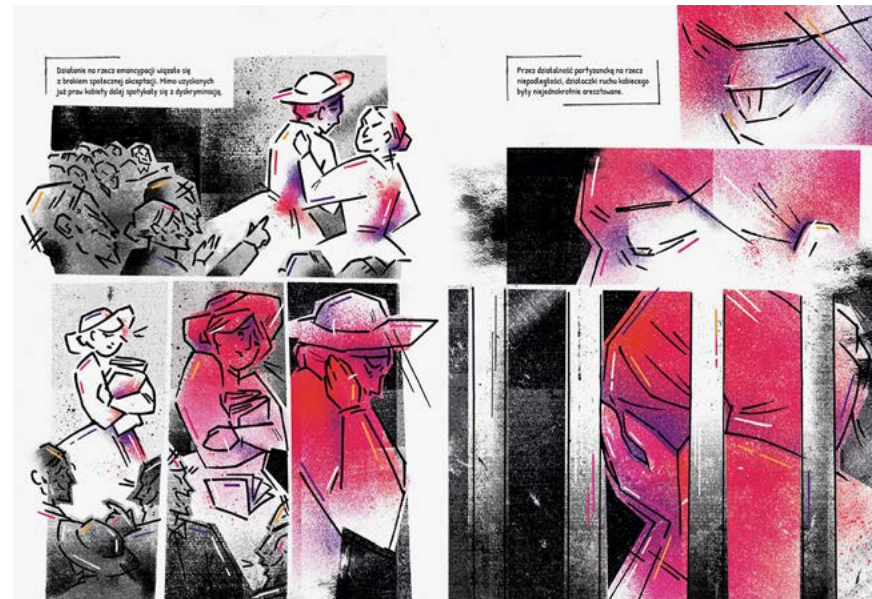
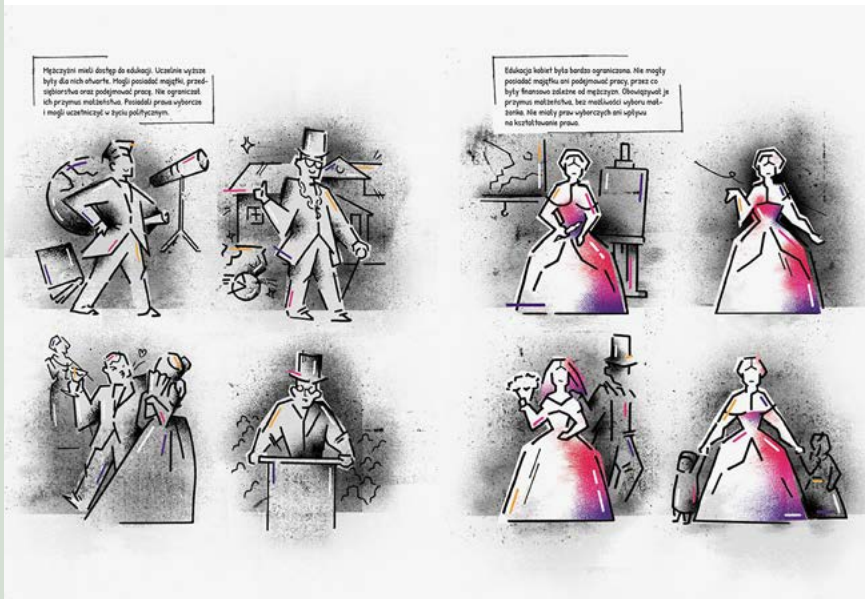


Ewelina Krajewska

Dawne gry i zabawy na Górnym Śląsku
Projekt ilustrowanej publikacji dla dzieci
prezentujący tradycyjne gry i zabawy
na Górnym Śląsku
(fragment)
tekst: Adrianna Hess

dyplom magisterski
promotorka: dr Anna Machwic
2016

Projekt został wydany przez
Muzeum Śląskie w 2021 roku.
ISBN: 978-83-65945-22-8



Natalia Cholewczuk

Elementarz feministyczny
Projekt ilustrowanej publikacji,
przybliżającej wybrane zagadnienia
polskiego feminizmu (fragment)

dyplom magisterski
promotorka:
dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
2022

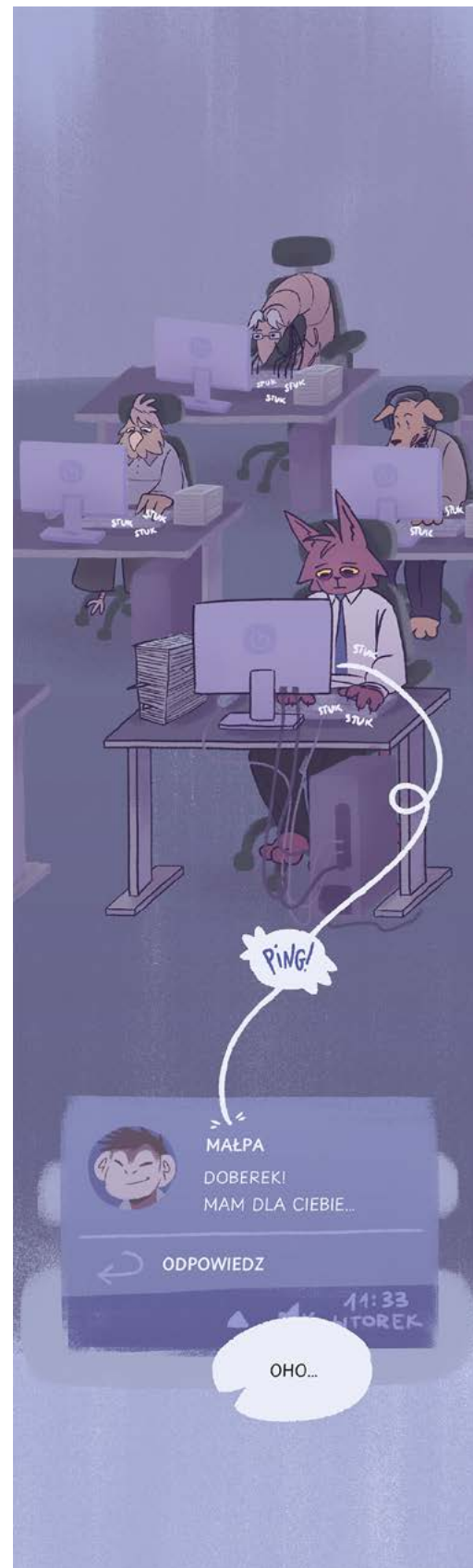
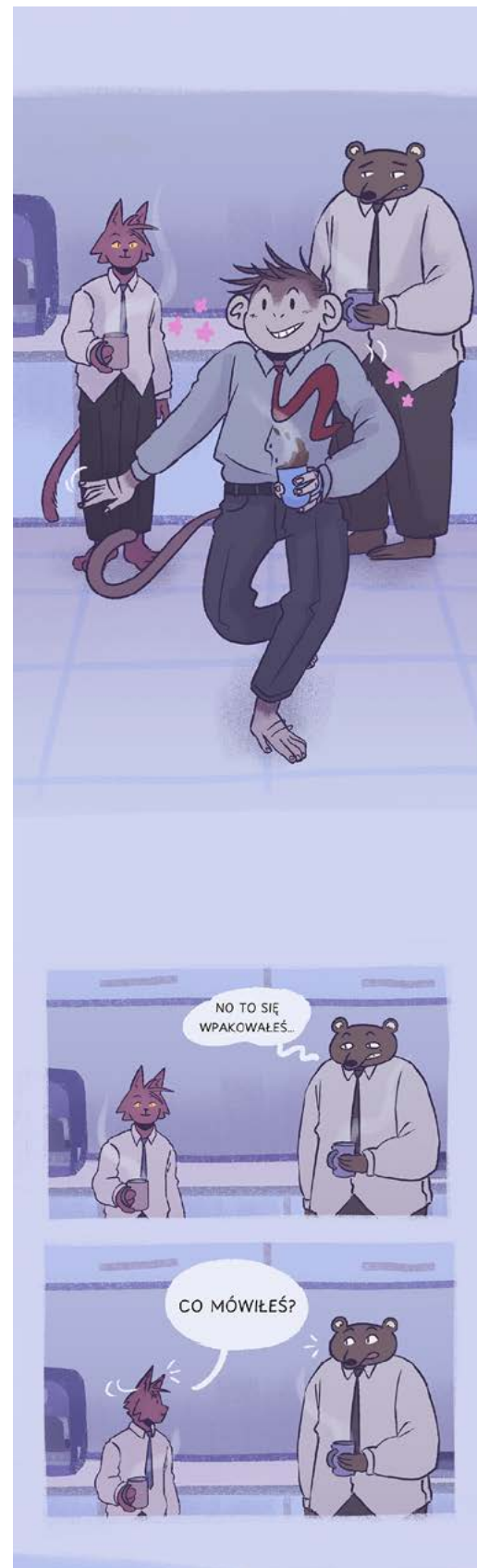
Projekt został wydany przez
wydawnictwo Granda w 2022 roku.
ISBN: 978-83-964649-1-0

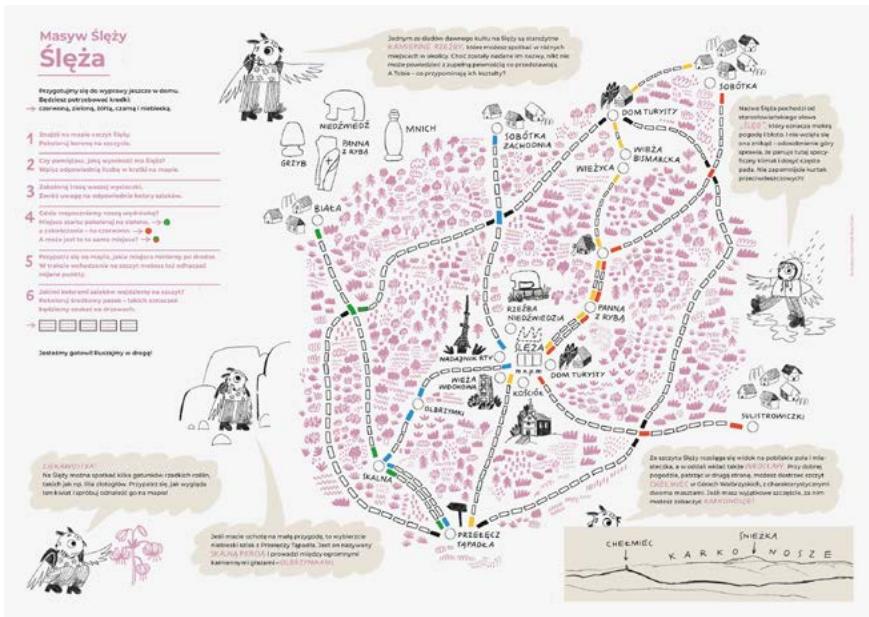
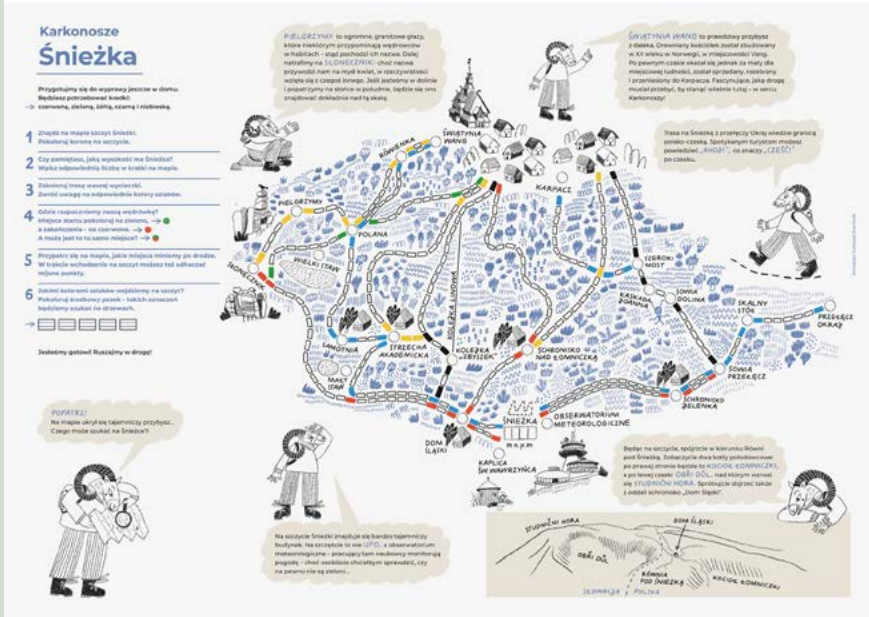
Julia Kapes

Kłębek nerwów

Projekt komiksu internetowego przedstawiającego doświadczenia młodych dorosłych wchodzących po raz pierwszy na rynek pracy (fragment)

dyplom magisterski
promotorka:
dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
2024





Ewa Duda

Projekt aktywnościowego przewodnika górskiego dla dzieci (fragment)

dyplom magisterski promotorka: dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer 2024

Katarzyna Stefańska-Gawor

Krakowskie zwyczaje

Na podstawie monografii Oskara Kolberga *Lud. Jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusła, zabawy, pieśni, muzyka i tańce. Tom 5* (fragment)

tekst: Oskar Kolberg

komentarze: Monika Dudek,
Izabela Jarczyk, Anna Latko-Serfińska,
Elżbieta Miecznikowska, Agnieszka
Oczkowska, Anna Zelech

dyplom magisterski

promotorka:

dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
2023

Projekt został wydany przez
Muzeum Małopolski Zachodniej
w Wygiełzowie w 2023 roku.
ISBN: 978-83-953287-5-6



Konrad Sikora

Projekt książki *Mała syrenka* Hansa Christiana Andersena – nowa interpretacja w oparciu o tradycję (fragment)

dyplom magisterski
promotorka:
dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
2024





Żaneta Strawiak

Nie daj się okraść.

Racjonalne użytkowanie energii elektrycznej – autorska publikacja w formie zinu (fragment)

dyplom magisterski
promotorka: dr Anna Machwic
2015

Projekt zakwalifikowany w przeglądzie dyplomów *Graduation Projects* organizowanym przez Zamek Cieszyn i kwartalnik 2+3D.

aneks – kontrasty

MASYWNY / WĄTŁY



il. Magdalena Kobielska_2016/2017



il. Ewelina Szulik_2012/2013



il. Małgorzata Seidel_2018/2019



il. Milena Strycharczyk_2012/2013



il. Magdalena Mandrysz_2016/2017



il. Natasza Remesz_2014/2015



il. Jessica Ciupa_2019/2020



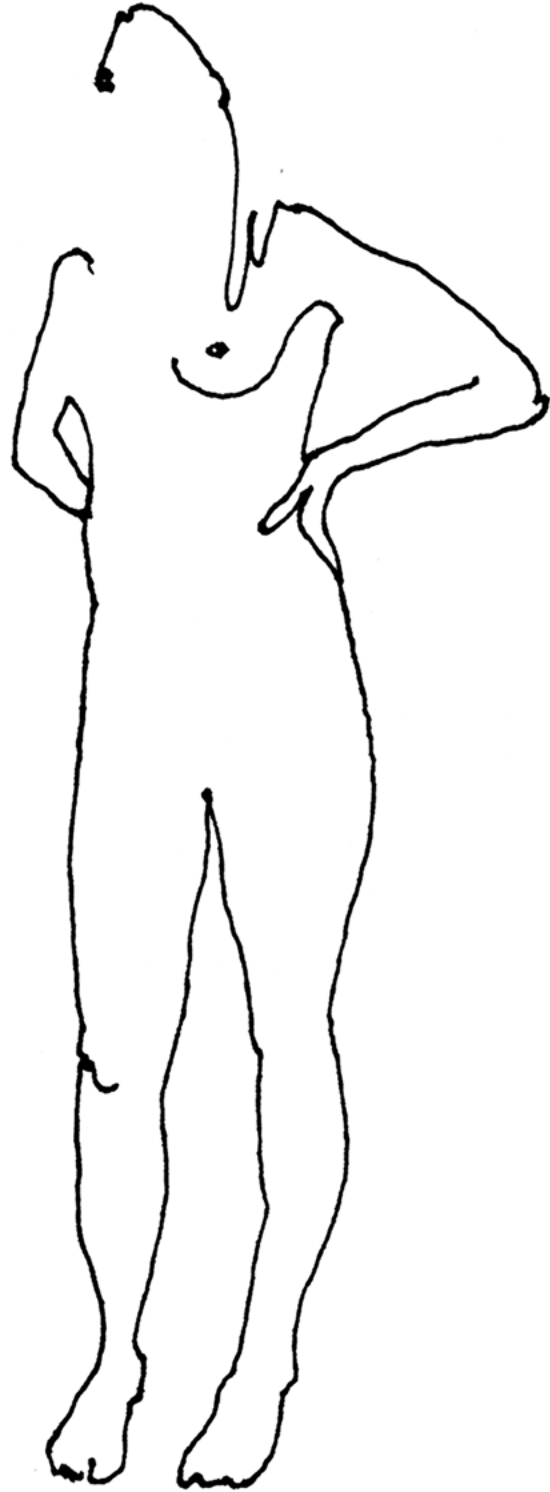
il. Maja Dudek_2015/2016



il. Natalia Kubica_2016/2017



il. Katarzyna Stefańska_2019/2020



il. Oliwia Dudek_2016/2017



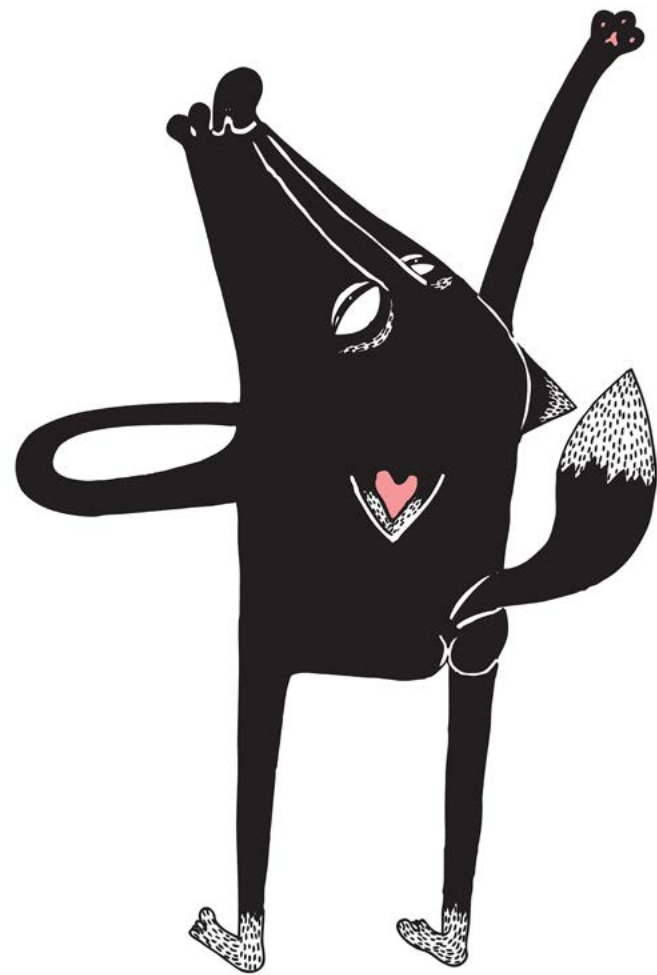
il. Paulina Czak_2011/2012



il. Natalia Kubica_2017/2018



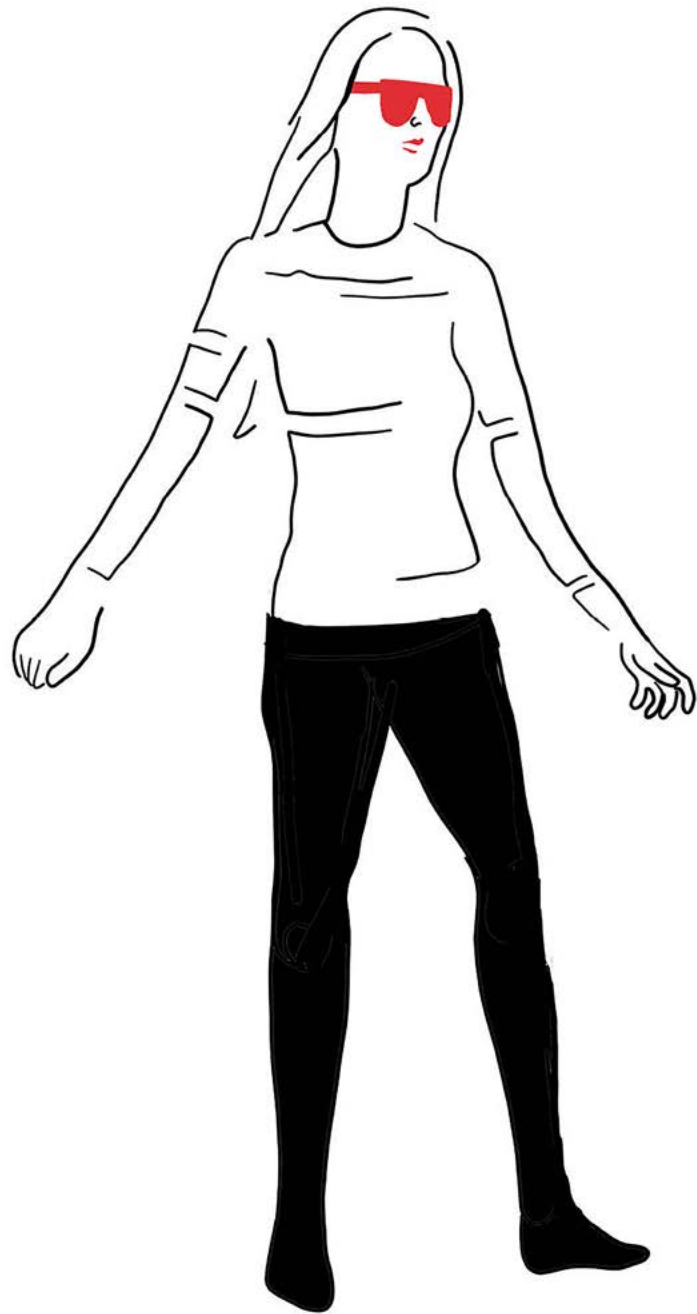
il. Daria Bidzińska_2015/2016



il. Dobrosława Rurańska_2012/2013



il. Justyna Baytel_2013/2014



il. Agata Gromada_2019/2020



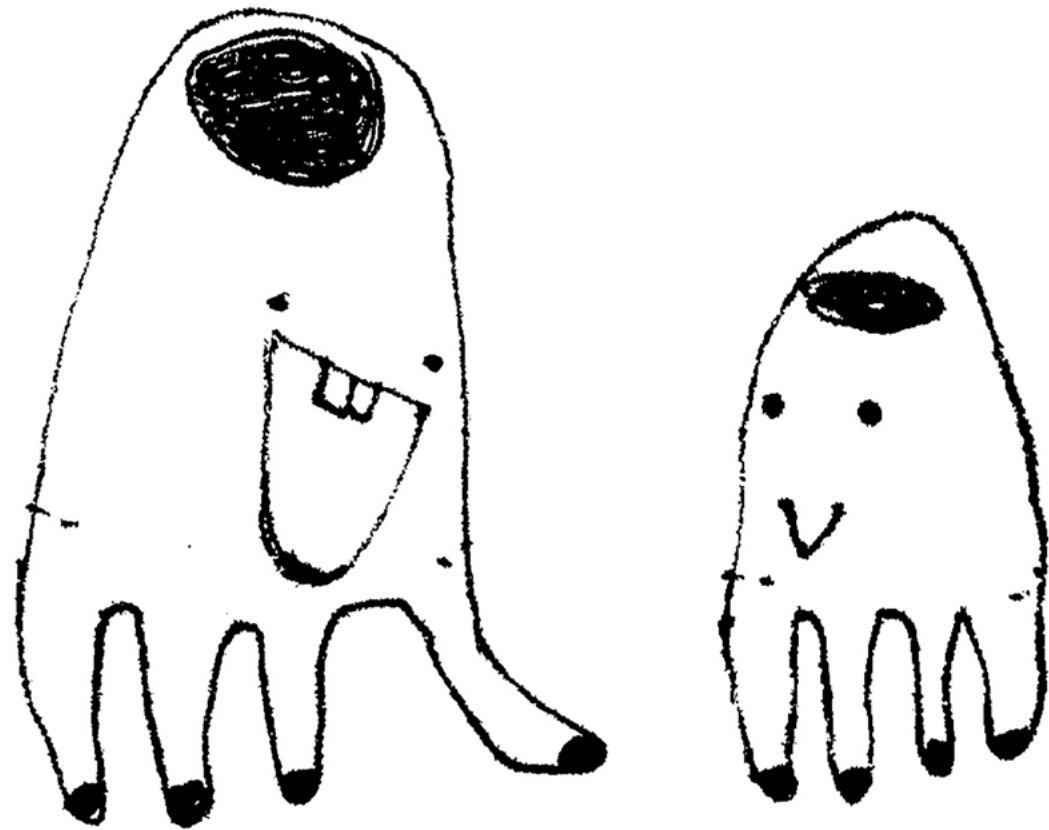
il. Adrianna Makowska_2019/2020



il. Klaudia Szopa_2018/2019



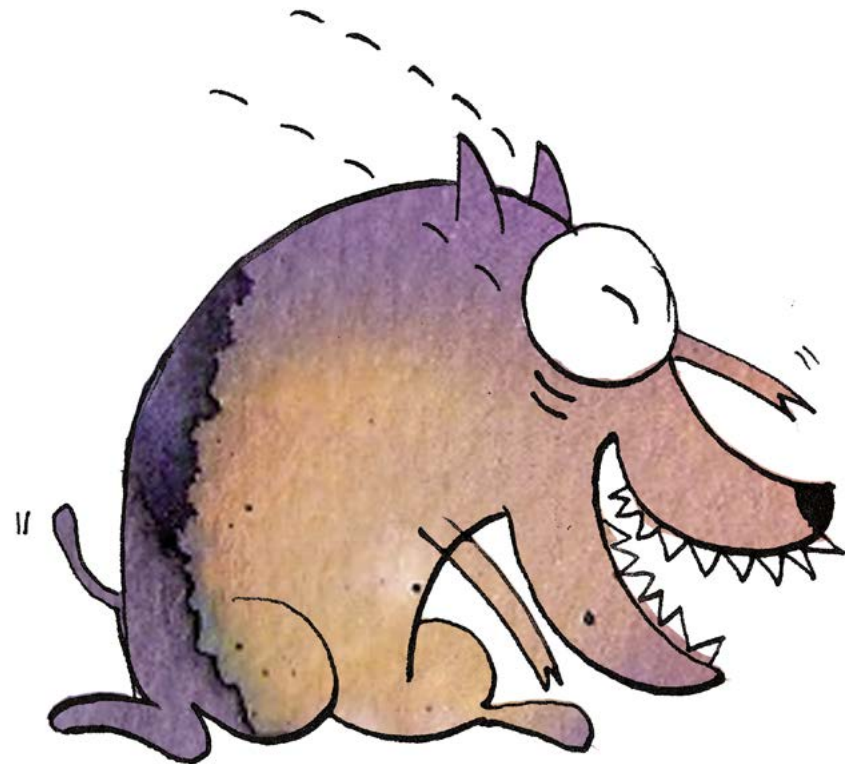
il. Agata Lędźwa_2018/2019



il. Marta Mączka_2015/2016



il. Agnieszka Bala_2016/2017



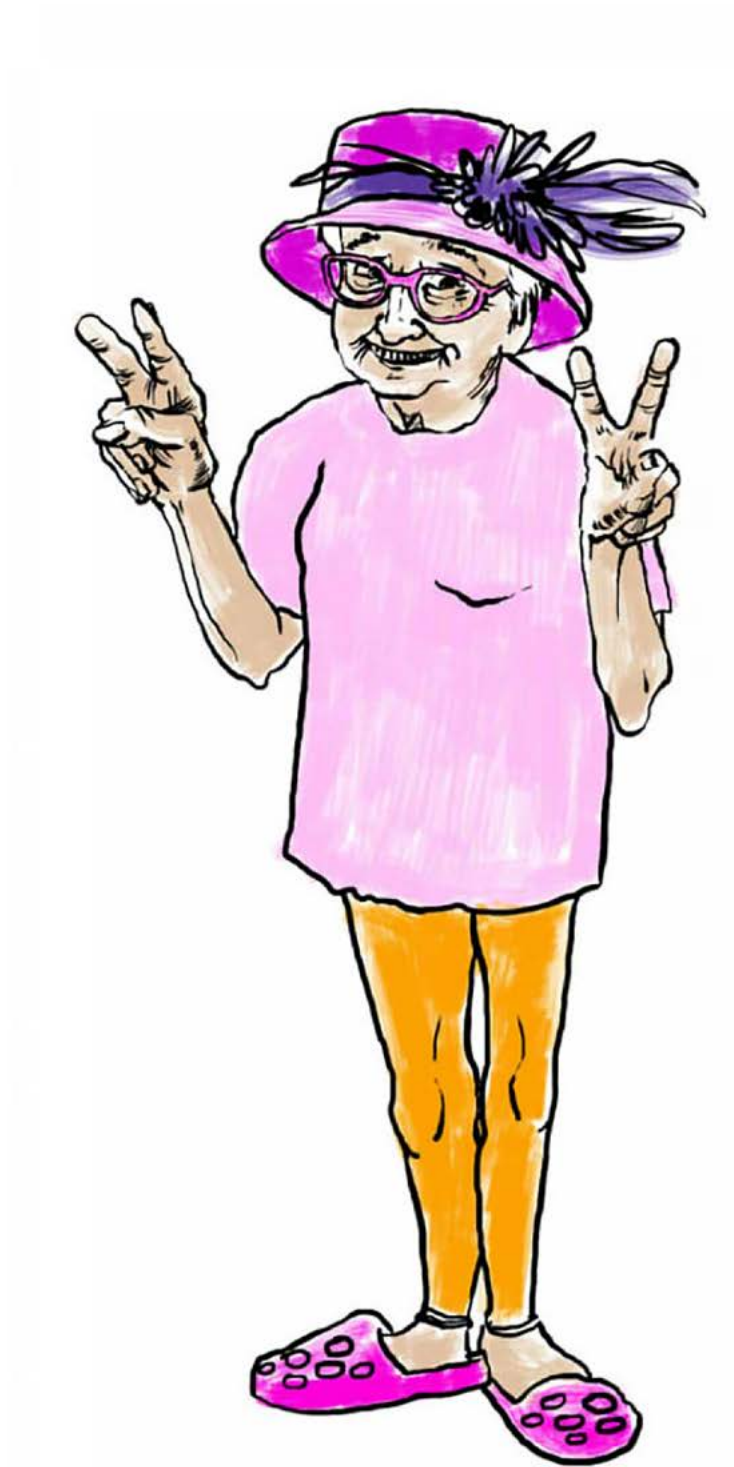
il. Magdalena Koźlicka_2010/2011



il. Barbara Koźbiał_2015/2016



il. Natasza Remesz_2014/2015



il. Patrycja Grobelny_2016/2017



il. Martyna Wójcik_2014/2015



il. Patrycja Falińska_2015/2016



il. Wiktoria Nylec_2016/2017



il. Monika Smetaniuk_2018/2019



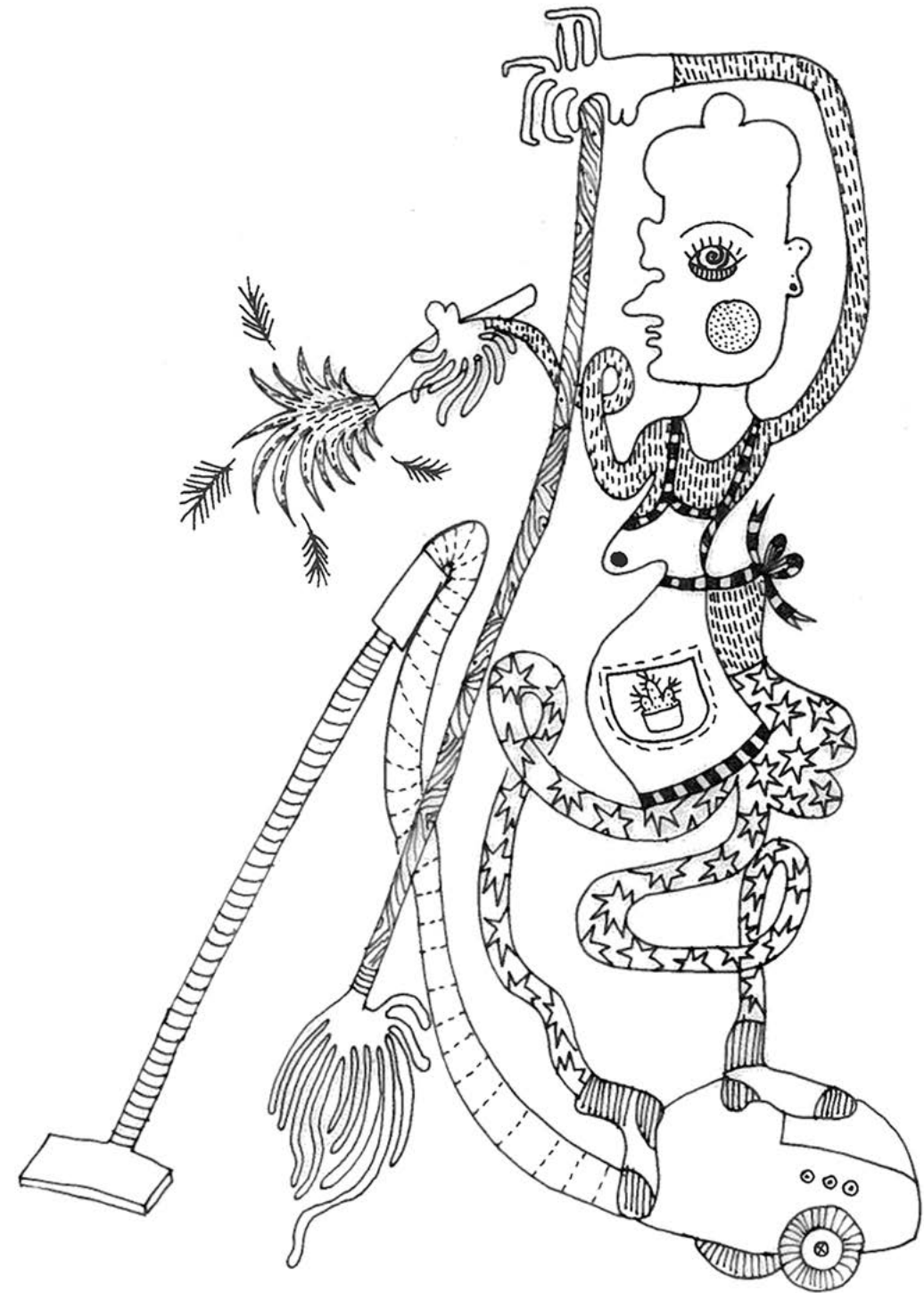
il. Dobrosława Rurańska_2013/2014



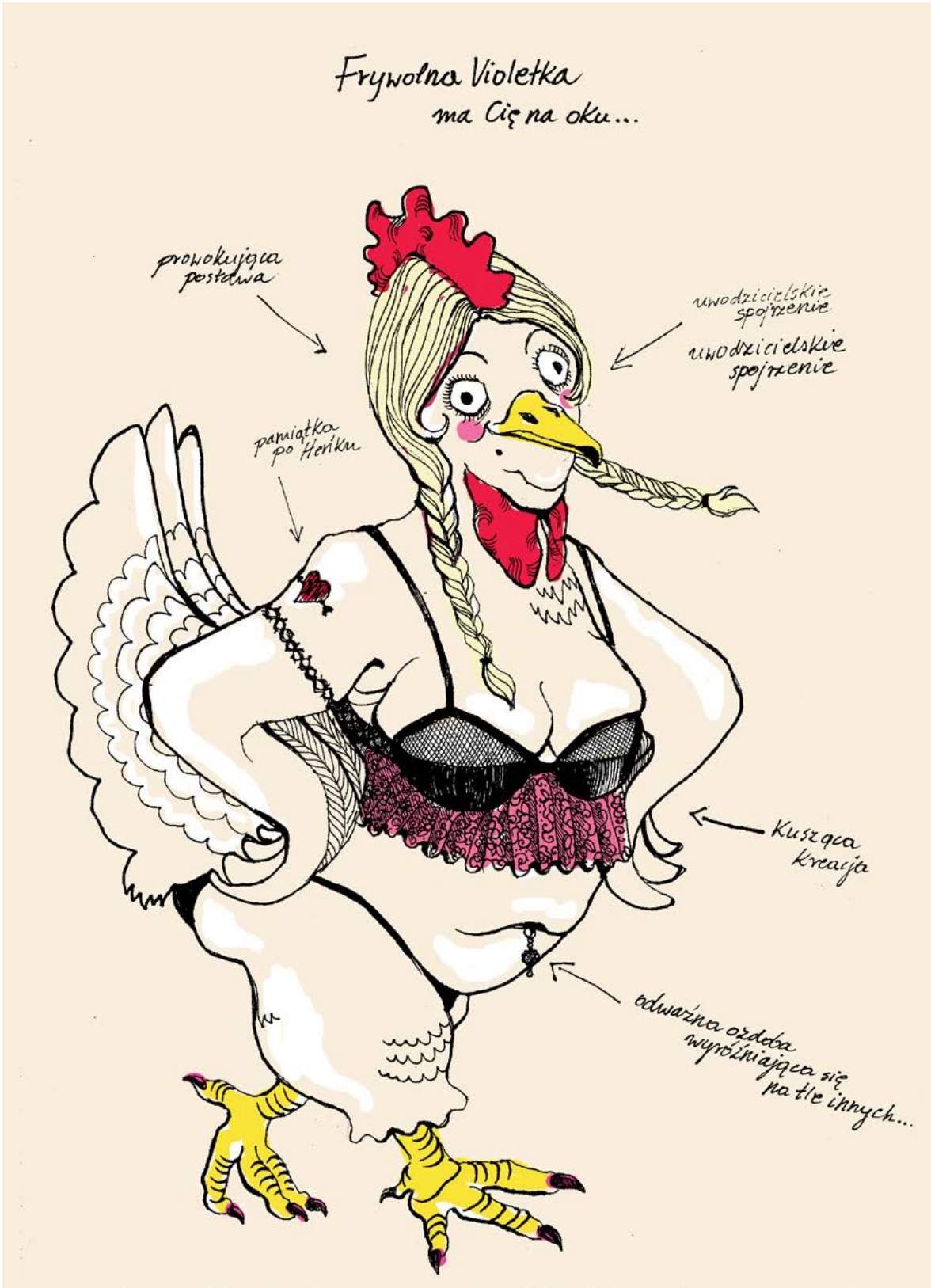
il. Joanna Ledworuch_2018/2019



il. Justyna Kulik_2017/2018



il. Martyna Majchrowicz_2015/2016



il. Marta Jendrzyca_2015/2016



il. Małgorzata Seidel_2018/2019

indeks autorów ilustracji

Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, wydawca publikacji *Temat: Bohater. Projektowanie postaci charakterystycznych w Pracowni Ilustracji Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach* oraz autorka Anna Machwic, dopełnili wszelkich starań, by należycie ustalić i opisać autorstwo oraz rok akademicki powstania projektów ilustracji zrealizowanych w ramach zajęć w Pracowni Ilustracji w latach 2004–2024. Wszystkie prace zamieszczone w publikacji pochodzą z archiwum Pracowni Ilustracji. Obok nazwisk autorów umieszczono numery stron publikacji, na których znajdują się ilustracje ich autorstwa.

Adamek Michał_26_43_76	Dudek Maja_15_102	Jankowiak Katarzyna_19_50_75_79
Andrejas-Kurek Joanna_15_23_25_27	Dudek Oliwia_104	Janus Karolina_15
Babik Barbara_24	Fabia Karolina_66	Jasińska Agnieszka_90
Bala Agnieszka_51_62_109	Falińska Patrycja_17_60_112	Jendrzyca Marta_24_116
Baytel Justyna_27_106	Furman Regina_16_67	Jewak Sonia_15_24_58
Bąkowska Martyna_57	Glista Zuzanna_70	Kaczmarek Monika_27_55
Bidzińska Daria_13_24_58_71_73_105	Głogowska Agnieszka_80	Kaim Anna_16
Brataniec Kalina_1_16_60_74	Goliszewski Michał_12_24_57	Kaleta Anna_16_25_26
Brzęczek Sandra_23_28	Gomulicka Agata_1_2_24	Kapes Julia_94
Bucka Karolina_55	Gorgoń Agnieszka_16_18_61	Karpińska Katarzyna_22_48
Bugla Monika_15	Grabara Oskar_85	Kawaliło Maja_14
Bylica Aleksandra_17_81	Grobelny Patrycja_15_26_55_68_111	Kilarska Magdalena_17_18
Cholewczuk Natalia_44_68_84_93	Gromada Agata_107	Kobielska Magdalena_99
Ciupa Jessica_102	Gwóźdź Karolina_64	Kozackiewicz Barbara_24_27
Czak Paulina_25_104	Górecka Hanna_33	Koziara Katarzyna_30
Anna Czech_74	Hancharova Darya_1_16_24_27_60_70_73	Kozieł Katarzyna_2_38_71
Dorzak Justyna_12_13_27_55	Hantz Małgorzata_2_58	Koźbiał Barbara_11_17_46_58_110
Duda Aleksandra_17	Hanzel Paulina_13_15	Koźlicka Magdalena_17_110
Duda Ewa_95	Hyla (Szopa) Karolina_14_87	Krajewska (Szulik) Ewelina
Duda Nina_1_13_24_35	Jajko Martyna_2	_14_23_26_55_92_99

Królak Katarzyna_12
Krzanowska Beata_72
Krzus Angelika_24_27
Kubica Natalia_62_71_103_105
Kucharska Nikola_15_24_55_72
Kulik Justyna_115
Kurkiewicz Karolina_17_23
Kwiecińska Aleksandra_12
Ledworuch Joanna_114
Legierska Teresa_13
Lem Anna_17
Lemańska Jadwiga_30
Lepiarczyk Aneta_64
Lesz Agnieszka_12
Lędzwa Agata_27_31_86_108
Lisnikowska Patrycja_34
Liwacz Dorota_14_74_77
Lukas Jagoda_20_23
Lulek Maja_17
Łata Kaja_17
Łysek Joanna_2_18_24
Majchrowicz Martyna_23_24_25_89_115
Makowska Adrianna_40_107
Mandrysz Magdalena_17_61_101
Mazur Szymon_1_24
Mączka Marta_109
Michalska Paulina_18_67
Michniewska Oliwia_24_28
Mikusek Ewa_63_72
Miller Dagmara_13_18_55
Młynarska Monika_27
Nazim Hanna_61
Nylec Wiktoria_16_18_72_113
Olejarczyk Katarzyna_12_71_72
Owczarek Beata_14_26_28
Paczyńska Natalia_27
Palicka Gabriela_68

Pałosz Anna_66
Paraniak Anna_1_13_17_24_26_28
Pasternak Magdalena_65
Pasterczyk Małgorzata_1_24
Patermann Anna_11_37_55
Pilecka Julia_62
Płatek Katarzyna_15
Poks Agnieszka_24
Powałka Michał_29
Procak Aleksandra_63
Przyłucka Urszula_15_17_26_58
Rafałski Mateusz_25
Rakowska Sylwia_16_17_27_47
Religa Anna_24
Remesz Natasza_101_111
Rupik Barbara_27
Rurańska Dobrosława_17_24_25_106_114
Rutkowska Michalina_17
Rychlewska Agnieszka_16_70
Seidel Małgorzata_39_100_116
Sieczkowska Paulina_12
Sikora Konrad_97
Skórka Aleksandra_1_21_24_56_75_88
Sławińska Małgorzata_54_91
Smetaniuk Monika_18_42_58_67_113
Sokal Olga_1_13_24_57
Sosna Nina_42
Staciwa Marta_83
Stefańska-Gawor Katarzyna_2_96_103
Straga Paulina_19_26
Strawiak Żaneta_98
Strojnowska Paulina_1_2_15_19_24
Strycharczyk Milena_15_24_100
Strzeszewska Kamila_73
Styrnol Natalia_55
Suska Michał_24_58_69
Szargut Anna_2_17_23_28_45

Szczepaniak Angelika_65
Szopa Klaudia_2_64_74_108
Szymocha Anita_26
Śliwińska Magdalena_11_17_49_59
Świątek Agnieszka_82
Tymków Dagmara_71
Waligóra Aleksandra_16_57_78
Wasiak Zuzanna_23
Wąsowska Patrycja_27_32
Wilczyńska Iga_24
Wojciechowska Paulina_11_14_36_65
Wollman Dominika_28_53
Woźniczka Paulina_74
Wójcik Elżbieta_16
Wójcik Martyna_24_27_112
Wójcik Oliwia_52
Wójtowicz Joanna_41
Zaskórski Bartosz_25
Ziomko Katarzyna_24_63_73

SUBJECT: CHARACTER

CHARACTER DESIGN IN THE STUDIO OF ILLUSTRATION OF THE ACADEMY OF FINE ARTS AND DESIGN IN KATOWICE

EARLY DAYS

Character design has been one of the first subjects addressed in the Studio of Illustration for many years. This assignment, executed in the former Studio of Illustration and Applied Drawing, involving the transposition of the study of character from nature onto imaginative drawing, is the concept introduced by Professor Tomasz Jura. At the beginning of art schools education, students are assigned with a large format (100 × 70 cm), executed in several sessions. The Professor noticed that as much as students were brilliant at depicting and interpreting the real-life posing model, they had problems drawing a human figure to a smaller scale, in various positions, maintaining natural proportions and anatomical accuracy of the body while simplifying the image.

Initially, this problem was central to our assignment. The goal was finding a representation of a human figure that could be further used for sketching, layout, quick planning and noting, in various poses, takes, foreshortenings, in the absence of the model but based on imagination.

As the time passed, however, mostly on the initiative of students themselves, the assignment started to evolve, and characters kept losing their former anonymity. Increasingly detailed, drawings were becoming more expressive and eventually arrived at designing a representative character of individual

features. Thereby, applied drawing transformed into illustration. Students ventured towards formal experiments – changing proportions and rescaling particular elements of characters construction, they emphasised their individual traits. No longer were they anonymous silhouettes, but rather a pirate, a wizard, Red Riding Hood and other representative figures. Providing characters with individual features – eye colour, slender or stout body type, and further with attributes such as a striped sailor’s t-shirt or back patent leather shoes – made students more eager to work and attached to their characters followed by bolder experiments and individualised interpretation. As a result, the designed character was considered in the narrative context.

CHILDREN’S BOOK

The subject of character design was developing in the Studio in close collaboration with Yadzia Williams, Senior Lecturer in North Wales School of Art and Design at Wrexham Glyndwr University in North Wales. This brilliant expert in the field of children’s book design and co-author of *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children’s Books* (with Desdemona McCannon and Sue Thorton) on several occasions conducted lectures and workshops for students of the Academy of Fine Arts and Design in Katowice. Students of the Academy and North Wales School of Art and Design joined forces to prepare an exhibition entitled *Illustration Rainbow Bridge*, presented at the Silesian Library in Katowice in 2007. Employees of the Studio of Illustration in Katowice visited North Wales School of Art and Design as well. Conversations we shared, along with lectures, and workshops we conducted together were a great source of inspiration, they expanded my knowledge on children’s book design, and affected the methods of work described in this publication.

This period marks the beginnings of the competition *A Well-Designed Book – Let’s Start with Children* launched in 2008 and still organised (8 editions) by the Academy of Fine Arts and Design in Katowice. The Jury, composed of experts connected with children’s book market (illustrators, publishers, typographers, experts and promoters of good books), evaluate children’s book illustrations and designs. The competition, along with the accompanying conferences and exhibitions, have had an undeniable effect of raising awareness regarding designing for children, among students and members of academic faculty alike.

Consequently, there has been an increasing interest in subjects related to designing illustrations for children – accounting for children’s perspective, their perception and experience. Children’s illustration frequently becomes a leit-motif in the Studio due to the fact that illustrated children’s books are a natural space for picture narrative and plentiful illustrative characters. This publication presents students’ works created not only with the youngest readers in mind. Character design can successfully address any subject and any recipient.

OUR MODUS OPERANDI

THE IDEA

Introducing the character design assignment, we encourage individual pursuits for what an illustrator finds most appealing, intriguing, inspiring for further work. You need to capture and feel “your” character. Good illustration requires true passion of creators who identify with it.

At times, an assignment will include some areas to facilitate decision making of those new to illustration. The offered subjects help define “your” character, i.e. famous characters – authentic or fictitious; self-portrait – where illustration can go beyond realistic image, i.e. interpret the character in the animal form (anthropomorphism). Actually, everyone and nearly everything can be a character. What came as a challenge was the assignment executed with Tibum publishing house regarding illustration boards for Kamishibai theatre, with The Vistula river as the main character (*The Vistula Fable*) – anthropomorphised in the created designs. Regardless of the character, stages of the design process are very similar or the same.

From the very beginning, the assignment may have objectives connected with picture narrative. Here, it does not stop at character design, but continues to build the entire story by means of image. Coming up with a scenario or story outline, and then going through the full design process step by step – from character design to the final book mock-up – is a considerable challenge. Such solutions are typically found in graduate projects, which in the case of Studio of Illustration usually take the form of book designs, often for children.

According to Martin Salisbury, works on a children’s book frequently start with designing a character, including their personality, motoric, clothing and other attributes. Salisbury indicates the practice followed by authors-illustrators, who begin their pursuit of a subject by sketching various characters, human or animal, until this intuitive manner of drawing “clicks” and one of the characters “appeals” to the illustrator, thereby contributing to the construction of the entire

narrative¹. Character design is also emphasized as a starting point for a narrative by the authors of *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children’s Books*².

THE ANALYSIS

Regardless of what character the student chooses to design, the first stage involves the analysis of its features. In the case of characters based on a piece of literature, students are required to become closely familiar with its content, recall all the character’s physical and personality traits as described and presented in the plot. They need to consider its environment, attributes, purposes and activities. Students are encouraged to name those features and include them on the mind-map or in their notes, starting with the most obvious ones (age, hair colour, posture, height), followed by an in-depth observation. A character can be merry, sad, suspicious, agile or slow, enthusiastic of cats or sports. It is worth defining the times, when the character functions, and consequently the typical style of clothing, objects, furniture etc. If the creator decides to illustrate a historical figure, they analyse their image, searching for individual appearance features depicted in photographs, paintings or prints. The total of collected information can serve as inspiration and help to define the character visually.

The authors of *The Encyclopedia...* recommend basing the features of a character, especially the one that is the product of imagination, on a real, familiar person. Then, the drawing can refer to someone’s real gestures, facial expressions, moods, as well as their clothing, environment and habits. There is more to a character than appearance, it is a total of personality, impact of

circumstances and its surroundings. This awareness will help find individual, unique features, gestures, which provide “your” character with a more credible image and avoid stereotypical solutions³.

Alan Male emphasises making the character credible for the readers. Designing a narrative, it is good to consider matching its actions with personality. Everything matters – appearance, individuality, family situation etc. The character will not be trusted if changes to its looks or behaviour are inadequate to what has been initially presented or follows from the content⁴.

CHOOSING YOUR CHARACTER

An important element of character design is the pursuit of its most representative and visually attractive form. In preparation for this stage of the assignment, the Studio conducts classes that involve random selection of figures (usually popular characters known from fairy tales) and drawing multiple depictions, changing tools and manners of interpretation (realistic, caricature, children’s book, comic book etc.). This practice is intended to encourage students to reach beyond typical and previously developed interpretations and initiate the search for the form of “their” character.

As they start interpreting it, students first make many sketches by means of various tools, techniques, formal experiments. They are encouraged to begin their designs with complete silhouettes. The character’s image relies as much upon the portrait as on the way its head sits on the shoulders, arms and legs vs body proportions, even its hands and specific footwear.

These multiple attempts are important, because the first drawings are often stereotypical and refer to conventional, safe methods and tools. Quite often, students start with realistic and detailed depiction. It is a good way of studying a silhouette for further transformations and bolder interpretation. When students decide to design a character close to realistic human or animal, the first stage will be the motion study based on referential photographs or nature sketches. In the case of more symbolic or interpretative character, an experienced illustrator can move on to more subjective drawings⁵.

WORKING ON THE FORM AND VISUAL STYLE

The pursuit of the final form of the character also involves testing different tools and techniques. The possibilities are endless, from traditional ones, mixed media, all the way to the digital. Each medium has its own specifics, and even using basic tools, their application will be individual and vary from person to person. Although they also have their limitations and characteristic use, remaining open to formal experiment is an important aspect of this part of the assignment. Even when the student decides to build the entire illustration by means of pencils or fineliners, every tool provides for a wide range possible applications.

At this stage of working on the illustration we are talking about building the artist’s own style. It takes time to find what is the most appealing and reach the solution by exploring individual preferences as regards drawing. Illustrative drawing is truly capacious, open to multiple artistic attitudes and manners of illustration. This offers space for individual perception and visualisation of the world. It is not worth following hot trends. Our characteristic, individual

style, based on drawing preferences and perception of the world, is achieved by hard work, experiments, expanding the base of resources that are our own, and it is up to us, how we develop them. We are vested with a certain type of expression and there is no point fighting it. One illustrator will patiently go dot by dot to create a precise small-format picture, the other one needs B1 format, wide brush and paint. However hard they try to switch their roles, they are going back to what is closest to them one way or another.

Although a developed style provides a solid foundation and sense of security, a new assignment will force us to stop following the beaten track and patterns. Despite our individual mode of operation, well-tested tools and drawing style, every time we are required to verify the assumptions, think about the reader, and then apply our skills and drawing predispositions to find the best solution.

MOTION/GESTURES/FACIAL EXPRESSIONS

Developing their visual style, students also work on poses typical for a given character. It is recommended to start with the “en face” depiction, arms down along the body, and then draw the same pose from the profile.

The initial drawings help the artist precisely define the character’s proportions. It is advisable to use guide lines, indicating the points for particular sections of the silhouette. Here, students face further challenges. If the simplified character seen “en face” has a small dash for a nose or no nose at all, and it will be drawn with the nose from the profile, it becomes three-dimensional and looks completely different from the front and the side. It will seem to come from

different worlds and a different character whatsoever. This example illustrates how each character will be presented in totally different, unique way.

Not every character can be drawn in the same poses, which depend not only on the applied scaling or deformation, but also the degree of simplification and the tool – how much detail it allows (eg. fineliner) or the general take and acceptance of the case it requires (eg. paint). The way the character moves will always be specific and results from the situation, in which we decide to set it, and the poses will, in turn, affect the way it is seen. There will be a different set of moves and facial expressions for a child’s character, another for an elderly person, it will be different for a king, and different for a jester. Here, the designs constitute a combination of form and technique, which symbiotically influence each other, providing the character with its final shape and building the illustrative style.

The authors of *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children’s Books*, as well as the author of *Illustrating Children’s Books. Creating Pictures for Publication* emphasise that originating the character serves illustrators as the basis for building the entire story, and even a series of works. This shows how inspiring it can be to make the first sketches at the pursuit stage, and eventually find a character so intriguing that we start expanding a project around it.

CHARACTER’S BACKGROUND AND FAMILY

Having become well-acquainted with the character by drawing it in several poses according to its personality and represented content, the illustrative assignment

is expanded by depicting its interactions with the background and other characters. This comes as a considerable challenge. So far, the character appeared against a neutral background, and now it is accompanied by other elements of the interior or landscape, for example. The main issues to face at this stage are: developing the background in the same visual convention, as the designed character; informed work with contrast to make the character visible, but also integrated with its surroundings; finally, cropping that emphasises the message.

In most of the narratives, the character will not appear alone. It is accompanied by others – family or partners in building the story, and they will interact. Regardless of their status, characters of the same story should have their silhouettes interpreted in an identical or very similar manner and drawing technique. It is an interesting challenge to apply the visual means we have used to design the main character, i.e. a child, to its parents or other children or animals present in the story. A child, whose poses may be very expressive, will require a different manner of drawing than an old-line professor, a circus artist, a bird or a dog.

A good extension of a project by a family of characters could be based on popular children’s poems, which describe entire groups of various characters, including not only people, but also animals, mushrooms or talking vegetables. We attach such a significance of the described assignment that regardless of the numerous modifications of the curriculum, the subject of character design has been realised continuously for 20 years, and it still offers unlimited potential.

Character design will probably accompany the future illustrators every step of the way. They will face it while designing press and book illustrations, board and computer games, comic books, storyboards, animations, infographics, posters and many more. The original illustrator’s vision provides the text with a new dimension and builds new areas of reception. Not only does the illustrator draw what is described in the text, but also comments on it, creating another layer of meaning. Every illustration will interpret the text, and what comes to being in the form of drawing is filtered through the illustrator’s imagination and manner of visualisation.

Going through the entire process of character design along with the subsequent stages of this assignment – working on the family of characters and background – provide an inducement for building a visual narrative in the form of original picture book, which becomes a graduate project and frequently constitutes the first step to entering the publishing market.

¹ Salisbury, M., 2004, *Illustrating Children’s Books. Creating Pictures for Publication*, Herbert Press, London, p. 62

² McCannon, D., Thorton, S., Williams, Y., 2008, *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children’s Books*, Running Press, Philadelphia, London, p. 32

³ Ibidem, p. 33

⁴ Male, A., 2019, *The Power and Influence of Illustration. Achieving Impact and Lasting Significance through Visual Communication*, Bloomsbury Publishing Plc, London, p. 184

⁵ Salisbury, M., op. cit., p. 63

WYBÓR PRAC, TEKST I REDAKCJA Anna Machwic

PROJEKT PUBLIKACJI Anna Machwic

ILUSTRACJE Archiwum Pracowni Ilustracji

KOREKTA JĘZYKOWA Weronika Kocela

TŁUMACZENIE Alicja Gorgoń

RECENZJE

dr hab. Magdalena Wosik ASP Wrocław

dr hab. Agata Królak ASP Gdańsk

WYDAWCA Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

ISBN 978-83-68440-05-8

2025

KRÓJ PISMA Noto Sans

PODZIĘKOWANIA

Dziękuję wszystkim studentkom i studentom Pracowni Ilustracji – autorkom i autorom prac zawartych w tej publikacji – z którymi miałam przyjemność eksplorować temat projektowania postaci. Mam nadzieję, że to doświadczenie przydało się Wam w pracy zawodowej. Dziękuję wszystkim osobom prowadzącym zajęcia

Projekt *Opracowanie i opis metody projektowania postaci w zakresie ilustracji*

współfinansowany przez Akademię Sztuk Pięknych w Katowicach w ramach subwencji MKiDN na utrzymanie i rozwój potencjału badawczego w latach 2017–2022.

WYSTAWA_2018

Projekty postaci z Pracowni Ilustracji ASP w Katowicach

Miejsce: Pałac Młodzieży w Katowicach, Galeria Akwarela, Katowice

Czas trwania wystawy: 11.04–31.05.2018

WYKŁAD_2018

Temat: bohater. Projekty realizowane przez studentów ASP w Katowicach. Metody pracy

Miejsce: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Konferencja: *Książka dla dzieci – jak to się robi?*

Bohater w ilustrowanych książkach dla dzieci

WYKŁAD_2018

Książka dobrze zaprojektowana nie tylko dla dzieci – od projektu do odbioru

Miejsce: Dom Oświatowy Biblioteki Śląskiej w Katowicach

Konferencja: *Pola widzenia książki*

WYKŁAD_2024

Tak powstaje książka obrazkowa. Perspektywa ilustratora, typografa, projektanta

Webinarium *Moc książek* zorganizowane przez Bibliotekę Kraków

wydarzenie online: <https://www.youtube.com/watch?v=pXD8L3lOWCc>