

Monika Syposz

dypłom

ilustracje oraz opracowanie typograficzne
książki *Tajemniczy Ogród* F. H. Burnett

aneks

logiczno – zręcznościowa gra
wykorzystująca technologię AR

magisterska praca dyplomowa opieka artystyczna: dr Małgorzata Niespodziewana
Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie Wydział Sztuki – **kierunek grafika**

Kraków 2017

W ramach pracy dyplomowej zdecydowałam się opracować graficznie powieść F.H. Burnett *Tajemniczy ogród*. Wpisana jest do kanonu lektur szkoły podstawowej w klasach 4–6. Dzięki uniwersalności swojej treści, poza dziećmi wieku 10–13 lat może zainteresować także młodzież oraz dorosłych. Staralam się, aby moja interpretacja graficzna była atrakcyjna zarówno dla młodszych jak i starszych odbiorców. W tym celu wykorzystałam środki plastyczne opisane w poniższych rozdziałach.

Na książkę składa się:

- 498 stron tekstu (130 + 121 + 102 + 145)
- 86 ilustracji (w tym 61 całostronicowych)
- + 4 ilustracje o długości ponad 73 cm



oprawa

Każdy z tomów ma twardą oprawę, która składa się z dwóch materiałów: papieru barwionego w masie oraz naturalnego płótna z nadrukiem. Jediną informacją zamieszczoną na grzbiecie jest numer tomu. Tytuł i autor znajdują się na stronie tytułowej.

treść książki

Bohaterką powieści jest 12-letnia dziewczynka, która musi zamieszkać u swojego wuja w mrocznej i tajemniczej posiadłości położonej wśród wrzosowisk. Przynależą do niej wielkie ogrody, a wśród nich tytułowy tajemniczy ogród, który Mary – główna bohaterka – przypadkiem odkrywa.



inspiracje

Przed przystąpieniem do pracy analizowałam obrazy Henriego Rousseau, w szczególności pod kątem perspektywy oraz uproszczenia w ukazywaniu flory.

W wykreowaniu świata z *Tajemniczego Ogrodu* pomogła mi także gra *Samorost* czeskiego niezależnego studia Amanita Design. Jej tło stanowi bogaty świat roślin w skali makro, a malutcy bohaterowie przedstawieni są zabawnie, swobodnie w swoich kształtach.



Henri Rousseau źródło: olamundo.pl



Samorost źródło: samorost3.net

Rit Kit źródło: instagram.com



Inną artystką, która zainspirowała mnie swoją nietypową metodą pracy jest Rit Kit, tatuatorka z Ukrainy. Nie przenosi szkicu tatuażu na skórę za pomocą kalki, lecz macza żywą roślinę w tuszu i przykłada do ciała. Taka odbitka stanowi podłoże dla docelowego tatuażu. Po obejrzeniu krótkich nagrań z takich zabiegów zaowocował w mojej głowie pomysł, by do stworzenia floralnych ilustracji użyć własnoręcznie wykonanych pieczętek.

Najważniejszą inspiracją były jednak XX-wieczne i współczesne grafiki japońskie o tematyce krajobrazu. Fascynują mnie ze względu na sposób ukazania przestrzeni za pomocą prostych środków, harmonię w kompozycji i wyrafinowaną kolorystykę.



Fumio Fujita źródło: pinterest.com



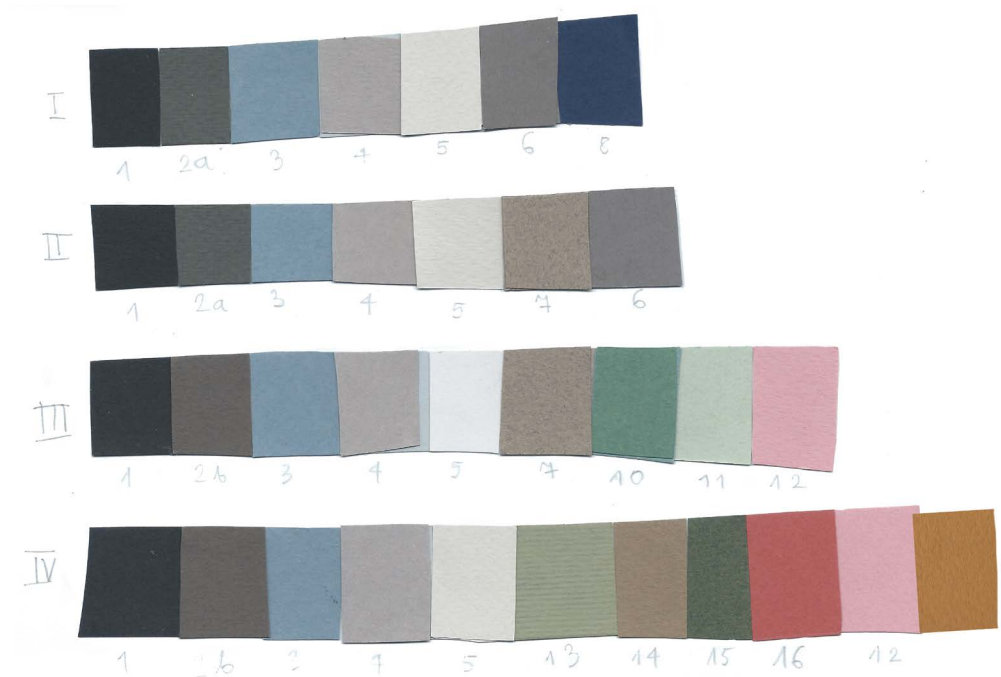
projekt

W książce wykorzystałam tłumaczenie Jadwigi Włodarkiewiczowej. Powieść oryginalnie podzielona jest na rozdziały, z których każdy rozpoczyna się na nowej stronie. Do złożenia tekstu wykorzystałam rodzinę krojów Cormorant. Użyty papier to Munken Lynx, 170g w kolorze lekko złamanej bieli. Książka jest szyta i składa się z czterech proporcjonalnych tomów chowanych w pudełku. Wprowadziłam podział na części, by uczynić ją poręczniejszą i wygodniejszą w użytkowaniu. Podziały następują w miejscach, gdzie wyraźnie zmieniają się pory roku – z zimy na przedwiośnie, z przedwiośnia na wiosnę, następnie z wiosny na lato. W ten sposób udało się także podkreślić najważniejsze momenty w książce i zbudować napięcie. Pierwsza część kończy się w chwili otwarcia furtki tajemniczego ogrodu, zakończenie drugiej następuje w trakcie zaprzyjaźnienia się Mary i Colina, koniec trzeciej natomiast to pierwszy, długo oczekiwany wjazd Colina do ogrodu. Dzięki tym podziałom czytelnik wraz z bohaterami może uczestniczyć w *przejściu*.

przejście

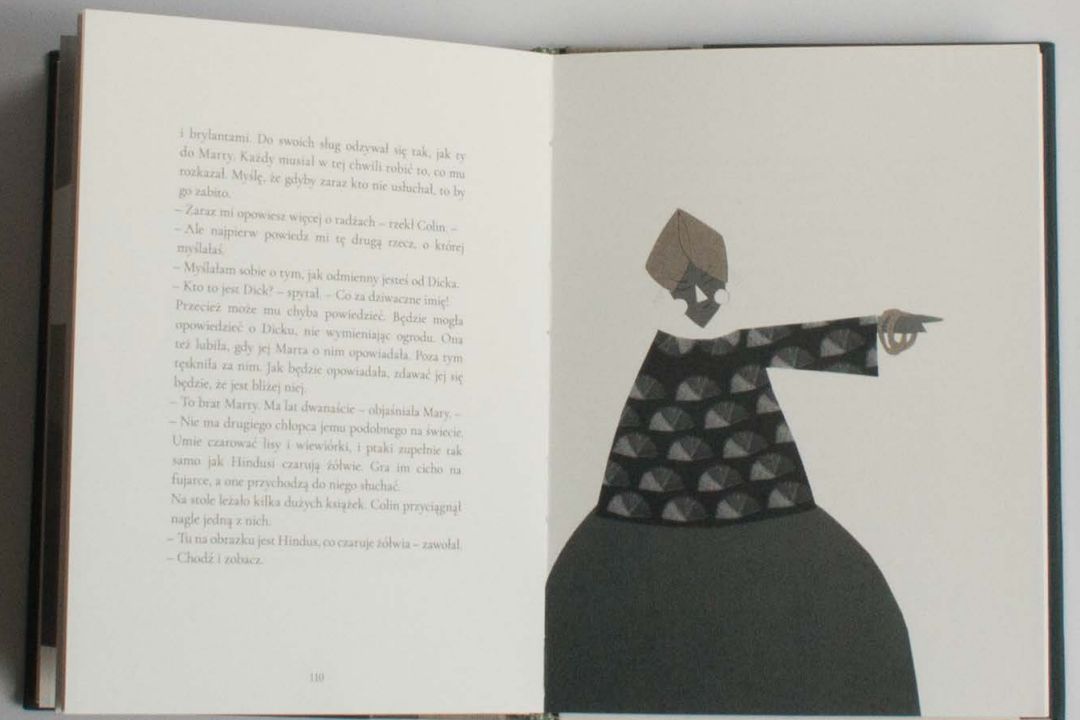
Przejście, proces, transformacja – to dla mnie najważniejszy motyw książki. Występuje w tle wydarzeń, czyli w zmieniających się porach roku. Stałym zmianom poddają się ogrody w Misseltwhaite, wraz z wiosną pojawiają się coraz to nowe zjawiska w naturze, dokładnie opisywane w książce. Równolegle transformacji ulega główna bohaterka, zarówno w warstwie zewnętrznej – z brzydkiej, wątłej dziewczynki „o żółtej cerze”, zmienia się w zdrową, ładną, energiczną. Najważniejsza przemiana następuje jednak w jej charakterze; przestaje być krnąbrna i zgnuśniała. Zaczyna być wrażliwa, zdolna do przyjaźni i empatii. Także Colin ulega transformacji, a na samym końcu książki – jego ojciec.

W swojej interpretacji postanowiłam przedstawić ten motyw graficznie. Każda z części różni się wykorzystanym zestawem kolorów – zaczęłam od organicznych, ziemistych, chłodnych barw, by potem uczynić je jaśniejszymi i radośniejszymi, a na końcu nasyconymi i ciepłymi. Wraz z kolejnymi częściami kolorów pojawia się coraz więcej. Mimo tego, paleta barw jest ograniczona. Dzięki temu projekt jest spójny oraz pojawia się miejsce dla wyobraźni odbiorcy.

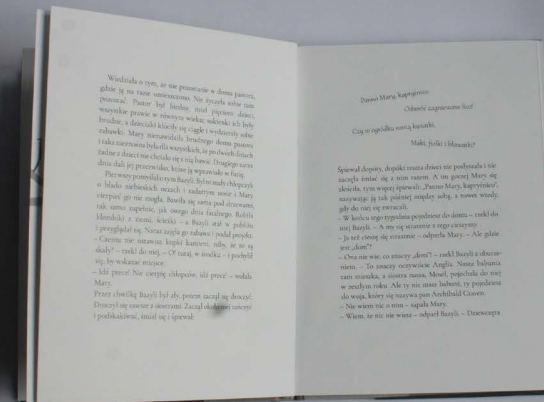


ilustracje

Ilustracje wykonywane były przeze mnie ręcznie, a następnie skanowane. Użyłam papierów barwionych w masie oraz czarnego cienkopisu. Dodatkowo stworzyłam moduły z pieczętek, które zmultiplikowane posłużyły do przedstawienia świata roślin oraz patternów.



Niektóre ilustracje ukryte są na dodatkowych, odginanych stronach (alonzę). Ten zabieg pozwolił na wprowadzenie dodatkowej narracji w obrazach oraz na zwiększenie ich formatu.



„Musiał być chyba jeszcze bardzo wcześnie – pomyślała – Obłoczki się różowią i nie widziałam dotąd nigdy takiego koloru nieba. Nikt nie wstał, nawet chłopców stojących nie słyszał”.

Nagłą myślą tknięta zerwała się na równe nogi.
– Nie mogę czekać dłużej. Pójdę obejrzeć ogród!

Nauczyła się już ubierać sama – gotowa była w pięć minut. Znała małe, boczne drzwi, które umiała odrygłować sama, zbiegła po schodach w pończoszkaach tylko, w sieni dopiero włożyła buciki. Drzwi wielkie otworzyła z łańcucha, odrygłowała, otworzyła, jednym susem przeskoczyła stopnie i oto znalazła się na trawniku, który – rzekłbyś – pozieleńiał nagle. Promienie słońca ją grzały, nad głową jej płynęły fale wonnego ogrodowego powietrza. Z krzaków i drzew szedł ku niej śpiew i ćwierkanie ptasząt. Uderzyła w dlonie z wielkiej radości i spojrzała w niebo, które było takie niebieskie i takie zaróżowione, i perłowe, i białe, i takie światłem wiosennym przesycone, że miała ochotę ćwierkać i śpiewać głośno i rozumiała, że drożdzy, gile, skowronki śpiewać muszą i radować się. Pobiegnęła zaroślami i ścieżkami do tajemniczego ogrodu.

– Wszystko już inaczej wygląda – rzekła. – Trawa ziele-

ńsza, wszędzie coś kielkuje, coś rośnie, na gałązkach pokazują się zielone pączki liści. Pewna jestem, że Dick dzisiaj przyjdzie po południu.

Długotrwały, ciepły deszcz porobił dziwne rzeczy z kwietnikami pod murem. Różne roślinki poczęły się z korzonków rozwijać, tu i ówdzie zabłyszczała królewska purpura i złoto krokusów i hiacyntów. Sześć miesięcy przedtem nie byłyby Mary dostrzegła, jak świat budził się z uśpienia – dzisiaj nie uwagi jej nie uszło.

Kiedy dotarła do miejsca, gdzie znajdowały się pod bluszczem ukryte drzwi, zwrócił jej uwagę dziwny, rozgłosny, nieznaný jej dotąd dźwięk. Było to wołanie, a dochodziło z wysokości muru; kiedy zaś Mary spojrziała, dostrzegła siedzącego tam ptaka o błyszczącym granatowo-czarnym upierzeniu; ptak spoglądał na nią z powagą. Mary nigdy przedtem nie widziała kawki z tak bliska – denerwowało ją to wołanie; w następnej jednak chwili ptak skrzydła rozwinął i łopocząc nimi, poleciał przez tajemniczy ogród. Mary miała nadzieję, że ptak nie zatrzyma się tam na dobre i otworzyła drzwi, by się przekonać.

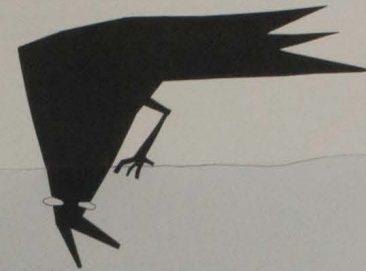


„Musiał być chyba jeszcze bardzo wcześnie – pomyślała – Obłoczki się różowią i nie widziałam dotąd nigdy takiego koloru nieba. Nikt nie wstał, nawet chłopców stojących nie słyszał”.

Nagłą myślą tknięta zerwała się na równe nogi.
– Nie mogę czekać dłużej. Pójdę obejrzeć ogród!

Nauczyła się już ubierać sama – gotowa była w pięć minut. Znała małe, boczne drzwi, które umiała odrygłować sama, zbiegła po schodach w pończoszkaach tylko, w sieni dopiero włożyła buciki. Drzwi wielkie otworzyła z łańcucha, odrygłowała, otworzyła, jednym susem przeskoczyła stopnie i oto znalazła się na trawniku, który – rzekłbyś – pozieleńiał nagle. Promienie słońca ją grzały, nad głową jej płynęły fale wonnego ogrodowego powietrza. Z krzaków i drzew szedł ku niej śpiew i ćwierkanie ptasząt. Uderzyła w dlonie z wielkiej radości i spojrzała w niebo, które było takie niebieskie i takie zaróżowione, i perłowe, i białe, i takie światłem wiosennym przesycone, że miała ochotę ćwierkać i śpiewać głośno i rozumiała, że drożdzy, gile, skowronki śpiewać muszą i radować się. Pobiegnęła zaroślami i ścieżkami do tajemniczego ogrodu.

– Wszystko już inaczej wygląda – rzekła. – Trawa ziele-



Kiedy dotarła do miejsca, gdzie znajdowały się pod bluszczem ukryte drzwi, zwrócił jej uwagę dziwny, rozgłosny, nieznaný jej dotąd dźwięk. Było to wołanie, a dochodziło z wysokości muru; kiedy zaś Mary spojrziała, dostrzegła siedzącego tam ptaka o błyszczącym granatowo-czarnym upierzeniu; ptak spoglądał na nią z powagą. Mary nigdy przedtem nie widziała kawki z tak bliska – denerwowało ją to wołanie; w następnej jednak chwili ptak skrzydła rozwinął i łopocząc nimi, poleciał przez tajemniczy ogród. Mary miała nadzieję, że ptak nie zatrzyma się tam na dobre i otworzyła drzwi, by się przekonać.







Każda z części zakończona jest wydłużoną rozkładówką – długą ilustracją w formie leporello. Przedstawiają one ogród w różnych porach roku. Po rozłożeniu harmonijkowe ilustracje wszystkich części łączą się ze sobą.

By uczynić książkę interesującą zarówno dla dzieci jak i dorosłych posłużyłam się zestawieniem elementów abstrakcyjnych z rzeczywistymi. Przedstawienia figuralne przeplatają się z kraobrazami oraz swobodnymi kompozycjami. Zależało mi, by oddać nastrój panujący w tajemniczym i mrocznym Misseltwhaite Manor oraz wyraźnie oddać charaktery i emocje postaci. Rozkładane ilustracje z wyklejek różnią się od pozostałych: są pełne szczegółów, których wyszukiwanie może stanowić zabawę.

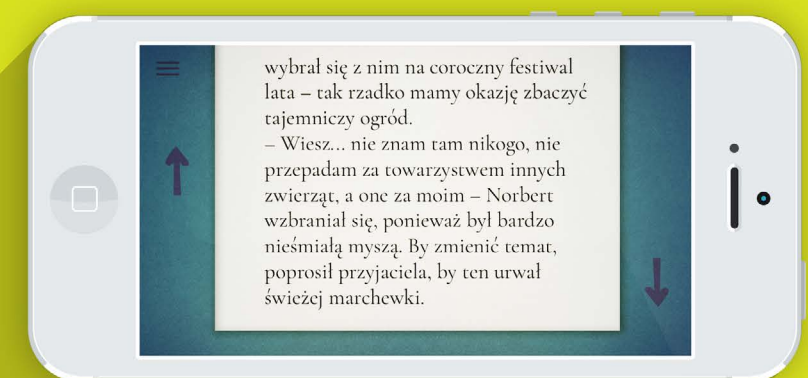
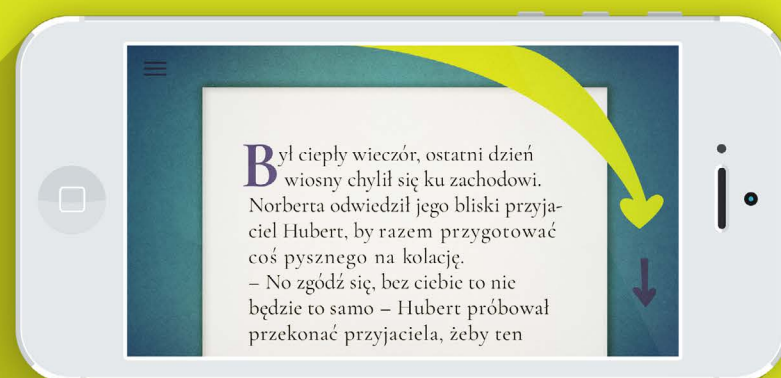


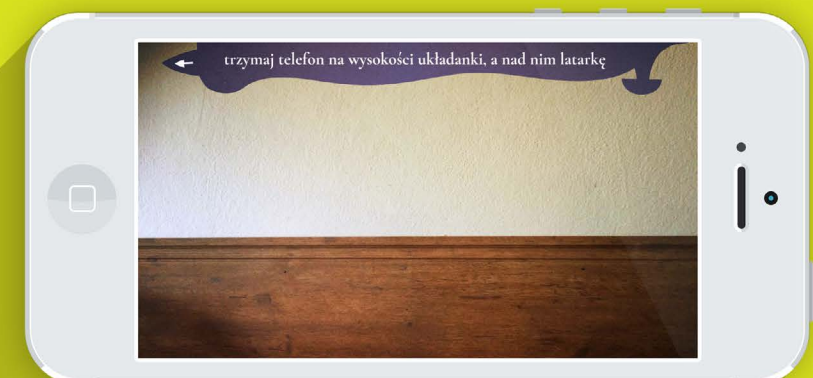
„Gra cieni” przeznaczona jest dla dzieci w wieku 10-13 lat. Jest to gra logiczno-zręcznościowa, łącząca świat analogowy z cyfrowym. Składają się na nią klocki, latarka oraz aplikacja na smartfona.

Scenariusz i mechanizm

Gra opiera się na historii dwóch myszy. Akcja rozgrywa się w ogrodach Misselthwaite Manor, także w tajemniczym ogrodzie. Poza miejscem wydarzeń nie ma innych nawiązań do książki F.H. Burnett. Czas akcji to noc poprzedzająca pierwszy dzień lata. Główny bohater – mysz Norbert – decyduje się na brawurowy krok, by ratować swojego przyjaciela. Jest to opowieść trzymająca w napięciu, pełna zwrotów. Gracz przywiązuje się emocjonalnie do bohaterów.

Historia ukazywana jest graczowi w częściach. Każdą z nich można odsłonić po poprawnym wykonaniu zadania. Jest nim ułożenie konstrukcji z klocków. Należy połączyć je ze sobą tak, by narysowane na nich linie łączyły się. Zgodnie z tą samą zasadą dopasowuje się je do planszy. Po wykonaniu tego kroku trzeba poświecić na nie latarką, a uzyskany cień zeskanować za pomocą aplikacji. Jeśli konstrukcja wykonana jest poprawnie, gracz dostanie dalszą część historii wraz z następnymi zadaniami. Proces ten jest możliwy dzięki wykorzystaniu technologii AR (rozszerzonej rzeczywistości). Cień jest kodem, który uruchamia dalsze procesy.





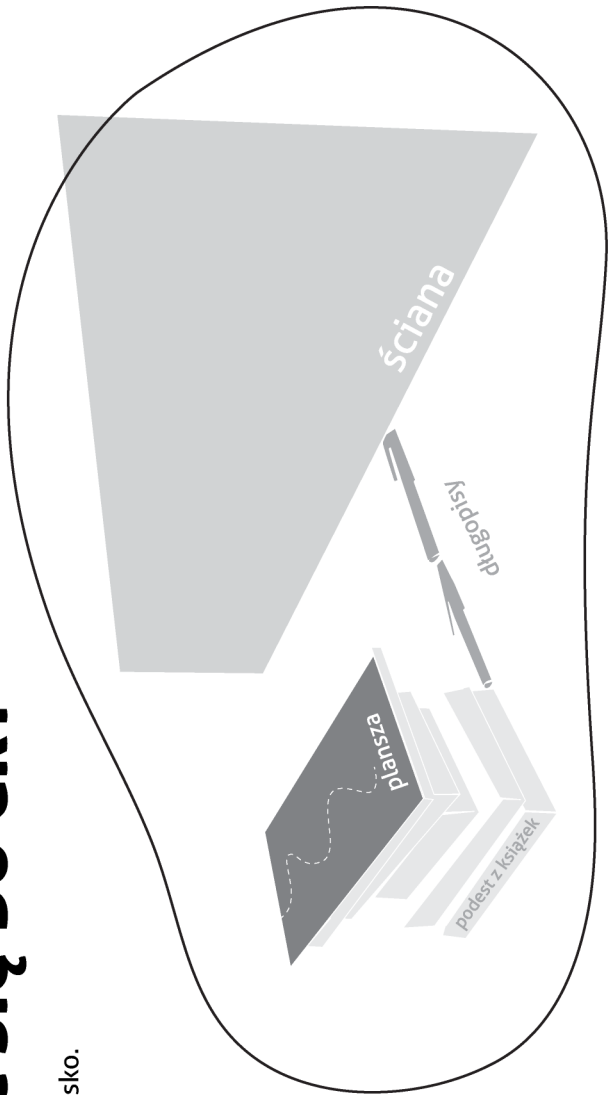
JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO GRY

Aby zacząć grę musisz przygotować odpowiednie stanowisko.
Będą potrzebne:

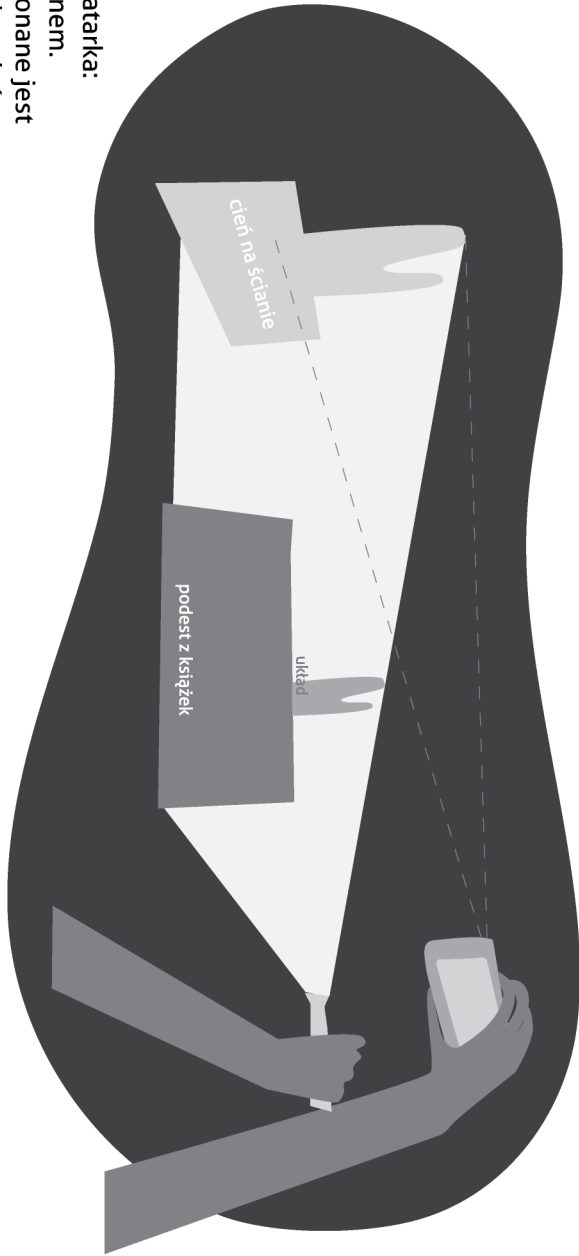
- biała gładka ściana
- kilka grubych książek, w tym jedna duża
- dwa długopisy

1. Zacznij od odmierzenia odległości w jakiej ma stanąć Twój podest pod ukladankę. W tym celu połóż dwa długopisy, jeden za drugim, prostopadle do ściany (patrz ilustracja nr 1). Koniec drugiego długopisu wyznacza krawędź podestu. Możesz zabrać długopisy, nie będą Ci już potrzebne.

2. Teraz kolej na podest: będzie on złożony z kilku książek. Połóż jedną na drugiej, a na samym szczycie połóż największą. Możesz także użyć grubego brulionu. Na górę połóż dołączoną do gry planszę. Gotowe!



Historia rozgrywa się w nocy, dlatego będzie ci potrzebna latarka: poświeć na ułożone klocki, a uzyskany cień zeskanuj telefonem. Ilustracja pokazuje jak wykonać ten krok. Jeśli zadanie wykonane jest poprawnie, przejdziesz do dalszego ciągu historii i kolejnych zadań. Powodzenia!



W pewnym momencie historii pojawi się zadanie. By je wykonać będziesz potrzebować klocków: ułóż je poprawnie, według wskazówek wyświetlanych na telefonie. Gotowy układ ustaw na planszy.

W menu głównym aplikacji wybierz przycisk *nowa gra*. Od tego momentu będziesz towarzyszyć dwóm myszom. Zachowaj czujność, będą potrzebowały Twojej pomocy! O wszystkim dowiesz się z treści opowiadania.

JAK GRAĆ

Cele gry

- Gra ćwiczy myślenie logiczne i przestrzenne (proces układania klocków)
- Gra ćwiczy zręczność, gdyż zeskanowanie cienia wymaga dobrej koordynacji
- Gra ćwiczy wyobraźnię:
 - proces przeobrażania płaskich elementów w przestrzenne konstrukcje, a następnie tych konstrukcji znowu w dwuwymiarowe formy (cień).
 - obracanie obiektów i uzyskiwanie zupełnie odmiennego cienia z tej samej konstrukcji (połączone z narracją)
 - abstrakcyjne formy w połączeniu z opowiadaniem dają różne możliwości ich interpretacji



Design

Warstwa wizualna gry opiera się na abstrakcyjnych, organicznych formach. Mają one wprowadzić gracza w świat ogrodu pozostawiając dużo miejsca dla jego wyobraźni. Wycinane laserem klocki wykonane są z 3-milimetrowej sklejki. Cała gra zaprojektowana jest w sposób umożliwiający tanią produkcję oraz sprzedaż wraz z książką - format opakowania gry jest wielkości pudełka (15 × 20 cm).



Hiroshi Konno źródło: pinterest.com



Maria Jarema źródło: sztuka.com.pl

Inspiracje

Inspiracją było dla mnie abstrakcyjne malarstwo Marii Jaremy oraz ponownie grafiki japońskie.

Kraków 2017