

Nazywam się Lidia Turowska medium artystycznym, którym operuję jest malarstwo cyfrowe, chociaż swoją edukację artystyczną rozpoczęłam tworząc w rysunku tradycyjnym w Ogólnokształcącej Szkole Sztuk Pięknych w Jarosławiu. Z początku operowałam głównie w rysunku ołówkowym lub malarstwie akrylowym, dopiero po rozpoczęciu nauki na wydziale Sztuki na Uniwersytecie Rzeszowskim odważyłam się na rozpoczęcie pracy z malarstwem olejnym, które od dawna mnie inspirowało i intrygowało. W swoim malarstwie cyfrowym najbardziej uwidacznia się moja fascynacja malarstwem olejnym, zawsze staram się oddać ducha tej techniki tworząc swoje ilustracje. Podczas tworzenia w wirtualnym medium, na tablecie graficznym, pewne aspekty malarstwa się zatracają, faktura farby, widoczne pociągnięcia pędzla, moim zdaniem są to elementy dodające dziełu ducha, dlatego chcę je zatrzymać w swoich pracach.

Do tworzenia w moim wybranym medium zachęciła mnie pasja do gier wideo. Dla mnie nie chodzi o samą rozrywkę z grania w gry, intryguje mnie proces powstawania. Ciekawią mnie inspiracje twórców, różne dziedziny sztuki wymagane do stworzenia jednej gry, od ilustracji przez muzykę aż po sztukę literacką wymaganą do stworzenia narracji i fabuły gry. Dzięki mojej aktywności online miałam również okazję wejść w dialog oraz poznać artystów z branży gier osobiście. Umieszczanie moich prac w sieci pozwoliło mi rozwinąć się artystycznie oraz poznać artystów z całego świata.

W aranżacji wizualnej gier standardem jest posługiwanie się technologiami cyfrowymi, właśnie dlatego postanowiłam kierować moją edukację w stronę multimediiów i malarstwa cyfrowego na kierunku Formy Projektowe i Multimedia gdzie pod kierownictwem dr hab. Agnieszki Jankowskiej, prof. UR oraz mgr Anny Kamyckiej stworzyłam swoją pracę magisterską.

Tematem mojej artystycznej pracy dyplomowej jest demo technologiczne przygotowane do gry komputerowej zatytułowanej Projekt Unfated. W skład tej kreacji wchodzi zwiastun przedstawiający wizualną część nadchodzącej gry oraz seria plakatów łącząca malarstwo cyfrowe z projektowaniem graficznym. Demo, czyli krótkie wideo demonstracyjne, składa się z 8 ilustracji przedstawiających otoczenia, które gracz ma możliwość eksplorować w grze. Projekt Unfated powstaje w konwencji gier 2D, a stworzone ilustracje stanowią również funkcjonalną część gry. Koncepcja, do której opracowane zostały materiały, powstała we współpracy z amerykańskimi studentami z Maryland Institute College of Art, którzy przygotowali między innymi animację postaci, interfejs, muzykę oraz techniczne i

informatyczne obszary gry. Moja część wkładu obejmuje wszystkie aspekty wizualne takie jak projekty postaci, budynków, ilustracje środowisk, w których znajduje się gracz. Świat, przedstawiony w grze, wizualnie inspirowany jest bogatą kulturą Indonezji oraz południowo wschodniej Azji. Projekt Unfated jest grą skupiającą szczególną uwagę na walorach artystycznych. Wszystkie elementy wykonane na potrzebę projektu zostały ręcznie rysowane w technice malarstwa cyfrowego, w założeniu imitującego malarstwo olejne. W procesie powstawania prac nie została użyta nowa technologia generacji zdjęć. Zastosowane przeze mnie malarstwo cyfrowe powstało na tablecie graficznym w sposób maksymalnie zbliżony do tradycyjnego tworzenia sztuki.