

Ludzkie ciało jako forma fascynuje i inspiruje mnie od czasu, gdy zacząłem zgłębiać anatomię — budowę kości, mięśni, ich wzajemne relacje, sposób poruszania się i zachowania. Ta wiedza pozwoliła mi dostrzegać dzieła sztuki przedstawiające ciało ludzkie na zupełnie nowym poziomie. Zacząłem doceniać nie tylko techniczną umiejętność odwzorowania ciała, ale również to, jak wiele historii, symboliki i emocji można przekazać poprzez jego stan, pozę czy gest.

Naturalną konsekwencją tej fascynacji stało się zainteresowanie przekształceniami ciała — od zmiany proporcji, przez uproszczenia formy, aż po groteskę i body horror. Dlatego właśnie tematem mojego dyplomu stało się *Ciało*.

Projekt dyplomowej pracy artystycznej składa się z zestawu dziewięciu grafik wykonanych w technice druku cyfrowego (w tym trzy w formacie 200 × 72,8 cm, cztery 120 × 60 cm i dwa 72,8 × 145,6 cm). Całość została stworzona przy użyciu renderów modeli postaci ludzkich — kobiecych i męskich — które światło wydobywa z mroku. Sylwetki te zaprojektowane zostały w programie Blender do modelowania 3D. Postacie przedstawione są w pozycjach stojących, leżących oraz skulonych. Następnie rendery poddano modyfikacjom i obróbce w programie Adobe Photoshop.

Prace utrzymane są w monochromatycznej (czarno-białej) kolorystyce, a ich stylistyka nawiązuje do estetyki linii skanowania, uzyskanej poprzez połączenie różnych filtrów. Efekt ten został nałożony na oryginalne rendery, a całość dopełniona zniekształceniami w formie zakłóceń i tzw. glitchy, które wprowadzono na elementach ciał postaci, aby uzyskać finalny, zamierzony efekt.