

Technicolor Quest

Sztuka samoniedoskonalenia

Katarzyna Wróbel



Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wydział Grafiki

Jednolite studia magisterskie

Katarzyna Wróbel

nr albumu: 11151

Temat pracy pisemnej:

Technicolor Quest. Sztuka samoniedoskonalenia

Temat pracy artystycznej:

Technicolor Quest

Pracownia Rysunku Narracyjnego

Promotor: **dr Jakub Woynarowski**

Opiekun pracy dyplomowej: **dr Agnieszka Jankowska-Marzec**

Kraków, 2024

SPIS TREŚCI

Rozdział I – Forma i tematyka

1.1 Czym jest Technicolor Quest..... 3

1.2 Technicolor jako metafora.....3

1.3 Sceneria.....4

1.4 Komiks jako medium.....4

1.5 Komiks vs. gra wideo.....5

1.6 Wybór języka..... 6

Rozdział II – Inspiracje

2.1 Gry RPG..... 6

2.2 Komiksy..... 8

2.3 Animacja..... 9

Rozdział III – Bohater główny

3.1 Alter ego..... 9

3.2 Dizajn.....9

3.3 Motyw Syzyfa.....12

3.4 Szczęśliwe zakończenie..... 12

Rozdział IV – Antagoniści

4.1 Hierarchia..... 13

4.2 Stagnation.....13

4.3 Mockery..... 16

4.4 Authority.....18

Rozdział V – Pomocnicy

5.1 The Eye..... 20

5.2 The Helper.....20

Podsumowanie..... 21

Bibliografia.....22

ROZDZIAŁ I

Forma i tematyka

1.1 Czym jest *Technicolor Quest*

Technicolor Quest stanowi autoanalizę ubraną w szaty komiksu. Jest to studium stanów mentalnych alter ego autora, podróż poprzez pałac lub też więzienie myśli, w którym antagonistami są problemy zdrowia psychicznego poddane antropomorfizacji: Stagnation (Stagnacja jako wariant zaburzeń ADHD), Mockery (*social anxiety*, ang. niepokój społeczny) i Authority (*imposter syndrome*, ang. syndrom oszusta).

Głównym założeniem projektu jest transformacja stanów psychicznych w stany i sytuacje fizyczne. Protagonista komiksu, nazwany Glitch (ang. usterka, zakłócenie), jest niestabilnym fizycznie bytem skazanym na stopniową dekonstrukcję. Glitchowi zostały ukradzione ważne elementy jestestwa: prawa ręka (odpowiedzialna za wszelką kreatywność i sprawczość), mózg oraz serce. Każdy z tych fragmentów został Glitchowi odebrany przez jednego z antagonistów, a bez owych elementów całej reszcie jego ciała grozi destrukcja. Glitch jest więc zamknięty w syzyfowym cyklu odrodzenia i śmierci w poszukiwaniu utraconych części siebie. Aby na powrót skleić się w całość, Glitch musi stawić czoła każdemu z antagonistów w ich naturalnym środowisku i nie utracić ducha walki, niezależnie od tego, ile prób powinien podjąć oraz ile razy poniesie śmierć, zanim dotrze do wyznaczonego celu.

1.2 Technicolor jako metafora

Intencją stojącą za przyjętym nazewnictwem było wykreowanie tytułu, który stanowiłby pośrednią metaforę, odnoszącą się do zawartości projektu, ale zarazem oddziaływałby jak slogan. Coś pozostawiającego przestrzeń dla wyobraźni, coś co gładko przetacza się po języku, coś krótkiego i chwytliwego. Tytuł komiksu składa się więc z dwóch elementów: “technicolor” i “quest”.

“Quest” (ang. poszukiwanie, dążenie, wyprawa poszukiwawcza), jest ukłonem w stronę gier akcji oraz japońskich anime typu shounen. “Quest” odnosi się do momentum projektu, do motywu podróży, ucieczki, poszukiwania, walki o swoje.

“Technicolor¹” to wczesna metoda obróbki materiału światłoczułego w celu osiągnięcia obrazu kolorowego, używana w pierwszej połowie XX wieku. Była ona najdroższą technologią w historii kinematografii z kilku powodów:

- konieczności używania wyspecjalizowanych wielkich kamer, naświetlających trzy taśmy filmowe jednocześnie, wymagających zatrudniania osobnego sztabu specjalistów wyłącznie do ich obsługi,
- konieczności inwestycji w sztuczne oświetlenie o wielkiej mocy, umożliwiające prawidłowe naświetlenie obrazu,

¹ Wikipedia, Technicolor, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Technicolor>, [dostęp 2024-09-10]

- kosztownego i długotrwałego procesu produkcji barwnej taśmy filmowej do projekcji kinowej na podstawie naświetlonych taśm.

Technicolor wymaga zatem ogromnego zachodu i znacznych środków wyłącznie po to, aby odtworzyć mechanizm wbudowany od urodzenia w oczy większości ludzi. Wiąże się z nim możliwość doświadczenia koloru, nieodłącznej części jednej z najbardziej podstawowych metod poznawczych.

Technicolor Quest opowiada o dysproporcji środków zainwestowanych w cel końcowy. O wysiłku jaki autor musi włożyć w przeprowadzenie prostych czynności codziennego życia, o syzyfowej pracy i finalizacji projektów kreatywnych, o demotywacji i wypaleniu w konsekwencji porażek popełnionych w obszarach, po których inni ludzie wydają się poruszać bez problemów. Jest to projekt poświęcony ludziom, którzy nie pamiętają już, jak wygląda ich „100%”, nie wiedzą co to znaczy „dać z siebie wszystko”, zwłaszcza w dni, w których umycie zębów wydaje się monolitem niemożliwości.

1.3 Sceneria: mitologia i mroczna fantastyka jako wehikuły metamorfozy psychologicznej

Projekt w założeniu miał skupiać się na negatywnych stanach mentalnych, co wymagało zastosowania motywów wizualnych przedstawiających mrok oraz brzydotę – motywów trudnych, bolesnych, budzących grozę, zmęczenie i rezygnację. Koniecznością było stworzenie otoczenia oraz postaci, które stałyby się „naczyniami” dla tych doświadczeń, elementami wchodzącymi w bezpośrednią interakcję z protagonistą w celu wywołania napięcia, poczucia zagrożenia oraz determinacji.

Stosowanie obrazów bestii oraz kataklizmów jako metafor zmagania umysłowych jest zabiegiem wykorzystywanym od tysiącleci i leży u podstaw każdej kultury, od ikonografii sakralnej po lokalny folklor. Projekt *Technicolor Quest* miał na celu połączenie podniosłej bajkowości eposu rycerskiego z surową przemocą mitologii, wzbogacając je o dynamizm znany z japońskiego komiksu i animacji. Założeniem stało się więc skonstruowanie świata przedstawionego w oparciu o estetykę i dorobek gatunku *dark fantasy* (ang. mrocznej fantastyki), łączącego w sobie elementy fantastyki oraz horroru.

1.4 Komiks jako medium

Powodów, dla których komiks został wybrany jako medium projektu, jest kilka. Po pierwsze, największym priorytetem w procesie twórczym było prowadzenie narracji. Skonstruowanie sekwencji zdarzeń, która umożliwiłaby studium ludzkich zachowań w oparciu o sztukę wizualną. Komiks jest najbardziej oszczędnym w środkach medium narracji ciągłej w obszarze sztuk wizualnych, które funkcjonuje jako produkt skończony. Odgrywa on istotną rolę w procesie tworzenia większości mediów wizualnych narracji ciągłej: film i animacja używają storyboardów oraz animatów, tak samo jak gry fabularne formujące narrację za pomocą cutscen (przerywników filmowych). Komiks, czyli nieruchoma sekwencja obrazów, jest jednym z głównych narzędzi budowania oraz kontroli perspektywy i *momentum* narracji. Jest przy tym jednak wyjątkowo oszczędny w środkach, umożliwiając prowadzenie złożonych narracji bez konieczności osiągnięcia biegłości w szeregu innych dziedzin.

Dodatkowo komiks jako medium opiera się na defragmentacji – selektywności zdarzeń, wynikającej z użycia paneli jako podstawowych elementów konstrukcyjnych narracji. Pozwala to na wprowadzenie do projektu kolejnej warstwy metaforycznej, biorąc pod uwagę, że wątek protagonisty wiąże się ze zjawiskiem defragmentacji ciała.

1.5 Komiks vs. gra wideo

Ponieważ wśród inspiracji dla *Technicolor Quest* znalazło się wiele gier komputerowych, w trakcie wstępnego procesu produkcji pojawiło się pytanie, dlaczego to właśnie medium – zamiast komiksu – nie zostało wykorzystane do realizacji założeń projektowych.

Powody tej decyzji są następujące:

- **dystans**

Gry komputerowe to medium, które z natury stwarza dystans między protagonistą a odbiorcą. Sterowana postać może być obserwowana z wielu perspektyw: może być odwrócona plecami lub oglądana z góry, gracz może również widzieć świat jej oczami. Tradycyjnym sposobem na wchodzenie z nią w interakcję są cutsceny – kinematograficzne przerywniki w interaktywnej części gry w oprawie aktorskiej, które umożliwiają skupienie się na wymianie dialogowej, mimice oraz mowie ciała postaci. Ten sposób prowadzenia narracji nie tylko jest bardzo selektywny, ale też wymaga w procesie produkcji wzięcia pod uwagę całej mechaniki działania gry pomiędzy cutscenami, ustanowienia relacji oraz zadaniowości pomiędzy postacią i graczem, a także wprowadzenia elementu zarządzania i wpływu z perspektywy trzeciej osoby. Odbiorca zostaje na poziomie mechaniki odsunięty od postaci i nie jest w stanie nieustannie śledzić wszystkich aspektów oraz przemian emocjonalnych, jakie pojawiają w założeniach projektu *Technicolor Quest*.

- **ingerencja osoby trzeciej**

Gra komputerowa zakłada obecność nowej perspektywy – perspektywy gracza. Rola gracza umożliwia nowy poziom ingerencji w historię, ponieważ fundament każdej gry jest margines pewnej wolności – wola i kontrola gracza. W związku z tym, że narracja leżąca u podstaw *Technicolor Questa* jest z natury bardzo intymna i opiera się na ścisłym śledzeniu losu postaci w bliskich „kadrach”, oddanie odbiorcy prawa do ingerencji byłoby naruszeniem tych założeń, nawet jeśli projekt pozostawia odbiorcy autonomię interpretacji.

- **koncept vs produkt skończony**

Jak zostało wspomniane w podrozdziale 1.4, komiks jako medium jest produktem skończonym, nie wymaga jednak biegłości w kombinacji bardzo wielu różnych dziedzin. Jego przeciwieństwem jest gra komputerowa, która – aby stać się produktem gotowym do konsumpcji – wymaga skorzystania z dorobku wielu dyscyplin, między innymi: programowania, modelowania, animacji, projektowania graficznego, a nawet inżynierii dźwiękowej. Aby zamknąć taki projekt bez angażowania całego sztabu ludzi, możliwe są dwa rozwiązania: albo transformacja w „człowieka renesansu” biegłego w każdej z powyższych dziedzin, albo podjęcie się realizacji jednego z aspektów projektowych gry, jak na przykład jej konceptu wizualnego, ujętego z perspektywy czysto ilustratorskiej. Pierwszy z

wariantów nie wchodził w grę z powodu ram czasowych, natomiast drugi nie spełniał założeń projektowych ze względu na wybór medium. Projekt konceptu gry jest w stanie nakreślić kierunek wizualny oraz narracyjny produktu, nie pozwala jednak na skonstruowanie pogłębionej emocjonalnie narracji, potrzebnej do opowiedzenia historii. Koncept nie jest sekwencją zdarzeń, która ma początek i koniec, a jedynie prezentacją założeń w oparciu o narzędzia wizualne. Projekt *Technicolor Quest* miał stanowić kompletną historię, a nie jedynie „pitch” właściwego utworu.

1.6 Wybór języka

Na samym początku konstruowania założeń projektowych została podjęta decyzja, aby językiem używanym do pisania dialogów w komiksie był język angielski, a nie polski. Powody ku temu są następujące:

- **kompaktowość**

Język angielski ma prostszą strukturę niż język polski. Słowa i zdania angielskie są z zasady krótsze, wymagają mniejszej ilości wspomagających słów opisowych, są również w stanie częściej zawrzeć w jednym słowie kompletną ideę. Jest to język sprzyjający krótkiej formie tekstowej: hasłom, sloganom, punchline’om, jak również dymkom dialogu w komiksie. Jest to język umożliwiający optymalizację tekstu w relacji do elementów wizualnych medium.

- **przystępność**

Język polski z założenia ograniczyłby docelową grupę odbiorców do Polski. Aby komiks mógł być opublikowany w przestrzeni międzynarodowej, zarówno wirtualnej jak i rzeczywistej, musiałby zostać przetłumaczony na język angielski już po ukończeniu projektu, a sam proces translacji naraziłby treść na rozwodnienie przekazu. Ponieważ autor projektu preferuje aktywną platformę wirtualną, opartą na interakcji z odbiorcami w języku angielskim, została podjęta decyzja aby był to język docelowy.

ROZDZIAŁ II

Inspiracje

2.1 Gry RPG

Gry RPG (ang. *role-playing games*, czyli gry fabularne) to gry komputerowe oparte na mechanice kontroli bohatera lub bohaterów narracji przez gracza. Cechują się zaawansowanym stopniem immersji, większym niż w przypadku filmu, a możliwość wielogodzinnej rozgrywki daje zarówno narracji jak i bohaterom czas na rozwój, których inne media nie są w stanie dostarczyć. Poniżej przywołanych zostało kilka tytułów, które w sposób bezpośredni przyczyniły się do powstania oraz rozwoju projektu *Technicolor Quest*.

- ***Elden Ring***

Elden Ring to oddzielny fabularnie tytuł z gatunku gier Soulslike studia FromSoftware, wydany w 2022 roku. Jest to tzw. „sandbox”, czyli otwarty świat, po którym główny bohater może poruszać się swobodnie. Zarówno sceneria, jak i estetyka gry *Elden Ring* jest rdzeniem założeń projektowych *Technicolor Quest* – to pierwsza oraz główna inspiracja, która ukierunkowała projekt w stronę gatunku mrocznej fantastyki, a także określała zasady w procesie projektowania oraz antropomorfizacji postaci antagonistycznych jako wypoczworzonych jestestw pewnych idei i stanów.

Elden Ring opowiada historię świata, któremu śmierć jako zjawisko zostało odebrane, gdzie wszystkie stworzenia są zamknięte w cyklu nieustannego powrotu do żywych, poddane pogłębiającemu się zepsuciu, korupcji i deformacji. Gra operuje jedyną w swoim rodzaju miksturą mrocznego patosu, mistycznej sakralności oraz bezpardonowej przemocy. W świecie przedstawionym piękno nieustannie miesza się z brudem i rozpaczą, a protagoniście stale towarzyszy poczucie bycia intruzem i najsłabszym ogniwem łańcucha pokarmowego, potęgowane mistrzowskim użyciem skali oraz ciągłym napięciem, budowanym obecnością wroga na każdym zakręcie. *Elden Ring* to wielowarstwowe limbo i epos rycerski w jednym, opowieść o niezachwianej, katastrofalnej ambicji, oraz gotowości do zrównania z ziemią wszystkiego, co stanie protagoniście na drodze.

- ***Hades (Supergiant)***

Hades to gra akcji RPG typu roguelike, opublikowana w ramach studia Supergiant Games w 2020 roku. Opiera się w całości na mitologii greckiej, a w szczególności domenie boga śmierci, po której porusza się główny bohater i syn Hadesa – Zagreus. Gra oparta jest na powtarzalnym cyklu prób ucieczki Zagreusa z Tartaru, w którym nieustannie umiera i odradza się na nowo, przy okazji budując relacje z innymi bóstwami oraz stopniowo poznając historię swojej rodziny i własnego dziedzictwa.

Gra inspirowane niesamowitą stylistyką oraz konceptami postaci, a także świata przedstawionego. Jej styl jest tak rozpoznawalny i kultowy, że artyści różnych obszarach przestrzeni internetowej próbują go odwzorować. Cechami charakterystycznymi sfery wizualnej jest tu głęboki kontrast czerni, który eksponuje neonową kolorystykę, odważne, mocne kształty oraz precyzyjne, designerskie podejście do nawet najmniejszych elementów interfejsu.

Hades to tytuł, który przyczynił się do nakreślenia estetyki oraz dynamizmu projektu. Główny bohater Zagreus stanowił bezpośrednią inspirację dla projektu głównej postaci komiksu – Glitcha oraz dla kolorowej okładki komiksu. Reprezentuje patchwork emocji oraz estetycznych doznań, jakie projekt miał wyzwać w odbiorcy, powiew modernizmu, który równoważyłby archaiczne motywy zawarte w gatunku mrocznej fantastyki.

- ***Disco Elysium***

Disco Elysium to izometryczna gra RPG opublikowana przez studio ZA/UM w 2019 roku. Fabuła skupia się na historii legendarnego policjanta, który zmaga się z amnezją spowodowaną alkoholizmem w trakcie rozwiązywania sprawy morderstwa. Gra jest

potężnym komentarzem politycznym, połączonym z analizą mechaniki uwikłanego w depresję umysłu walczącego z nałogami.

Disco Elysium inspirowane unikalnym podejściem oraz stopniem zaangażowania w dialog i prowadzenie narracji. Jest to tytuł, który wyróżnia się zrozumieniem wagi detalu w procesie budowania wielkich historii i nie tylko potrafi wykreować namacalną teksturę fikcyjnego świata, ale jest również w stanie utkać eteryczną atmosferę, przypominającą odległe wspomnienie bądź sen. Gra wywołuje wielką nostalgię, tak jakby gracz był atakowany przez zjawę czegoś znajomego, nieuchwytnego. Potrafi wyartykułować złożone stany mentalne poprzez budowanie dialogu między głównym bohaterem – Harrierem „Harrym” du Bois, a aspektami jego zdekonstruowanej osobowości. To właśnie ten motyw defragmentacji oraz nadanie elementom jestestwa protagonisty samoświadomości, która czyni zdolną do prowadzenia werbalnych dyskusji uczynił *Disco Elysium* jedną z ważniejszych inspiracji oraz referencji dla projektu *Technicolor Quest*.

2.2 Komiksy

• *Tiger Tiger*

Tiger Tiger to komiks z gatunku *fantasy*, opowiadający historię młodej szlachcianki, która porwała statek brata i uciekła z domu, aby podążać ścieżką nauki i własnych ambicji, jednocześnie odkrywając świat starych bogów i potężnych mocy.

Komiks inspirowany barwnymi, przeczącymi stereotypom osobowościami postaci, głębią wykreowanego przez autorkę świata i jego sekretów, a przede wszystkim rozwiązaniami wizualnymi, takimi jak charakter kreski, głęboki kontrast monochromatycznej palety kolorów, sposób w jaki panele komiksowe „płyną” przez strony, dostosowując się do natury sceny oraz niezwykle talent autorki do przedstawiania emocji na twarzach bohaterów, ludzkich bądź nieludzkich.

Jest to tytuł, który stał się główną inspiracją dla sposobu „kolorowania” stron komiksu w skali szarości.

• *Novae*

Novae to kolejny tytuł historycznej fantastyki z gatunku romansu. Elementem komiksu, który zainspirował kierunek projektowy *Technicolor Questa*, jest mistrzowski sposób budowania paneli. Jest to magiczny świat bogaty w detal, w którym łatwo byłoby się zagubić i stracić punkt odniesienia, gdyby nie staranny wybór kadrów, służących ekspozycji postaci oraz otoczenia. Jest to tytuł, który zwraca uwagę nie tylko scenerią świata przedstawionego, ale również kompozycją i dynamiką paneli, sprawiając, że czytelnik czuje się częścią opowieści.

2.3 Animacja

• *Planeta Skarbów*

Planeta skarbów to ekranizacja *Wyspy Skarbów* w połączeniu gatunków *steampunku* oraz *futurepunku* w ramach studia Disneya. Jest to najważniejsza animacja w życiu autora, ponieważ jej protagonista Jim Hawkins – młodociany buntownik wyruszający na niebezpieczną wyprawę kosmiczną w poszukiwaniu siebie oraz własnej wartości, jest postacią fikcyjną najbliższą roli alter ego autora. Jest to postać-archetyp, która stanowi element uzupełniający proces kreacji bohatera głównego komiksu *Technicolor Quest* – Glitcha.

ROZDZIAŁ III

Bohater główny

3.1 Alter ego

Od samego początku głównym założeniem projektu było przeprowadzenie autoanalizy stanów autora przy jednoczesnym wytworzeniu dystansu pomiędzy nim a jego ekosystemem mentalnym poprzez ujęcie go w ramy fikcyjnego świata. Potrzebny był więc bohater główny, który służyłby jako alter ego pod kontrolą autora – wyobrażona postać, która nie tylko byłaby naczyniem dla konglomeratu przeżyć oraz emocji pochodzących ze świata rzeczywistego, ale która mogłaby „użyć” autorowi patosu oraz sprawczości właściwych protagoniście.

Jednym z głównych motywów projektu jest romantyzacja procesu naprawy negatywnej przestrzeni mentalnej. a ponieważ proces naprawczy (autoanaliza, terapia, konsultacja z bliskimi) kojarzy się z natury żmudnie oraz pasywnie, projekt miał na celu „ubranie” go heroiczną opowieść, opartą na nieustannej akcji – tak jak sprytny dizajn opakowania skłania konsumenta do zakupu towaru, tak autor postanowił znaleźć taki język przedstawienia problemu, który sprowokowałby zmianę podejścia i perspektywy.

Tak powstał Glitch – bohater główny, alter ego i gwiazda rocka w jednym.

3.2 Dizajn

Dizajn głównej postaci komiksu wymaga zachowania delikatnego balansu między prostotą a „kultowością” bohatera. Za pomocą ograniczonych środków dizajn musi być w stanie przekazać kompletną ideę, którą odbiorca nie znuży się po przegłądnięciu dziesiątek rysunków tej samej twarzy, prezentowanej pod odrobinę innym kątem. Bohater komiksu potrzebuje dominanty, rekwizytu który spina jego dizajn w całość, nie pozostawiając miejsca na rozproszoną przypadkowość.

Glitch jako koncept miał reprezentować konflikt dwóch sił – autodestruktywnej oraz autonaprawczej. Jego dizajn wymagał więc dwóch dominant, które walczyłyby – z początku

w wyrównany sposób – o oko odbiorcy. Założeniem było jednak, aby stopniowo dominanta siły autonaprawczej zaczęła górować nad autodestruktywną, tak aby w kulminacji aktu trzeciego pozbyć się obu z nich w momencie kompletnego scalenia bohatera głównego.

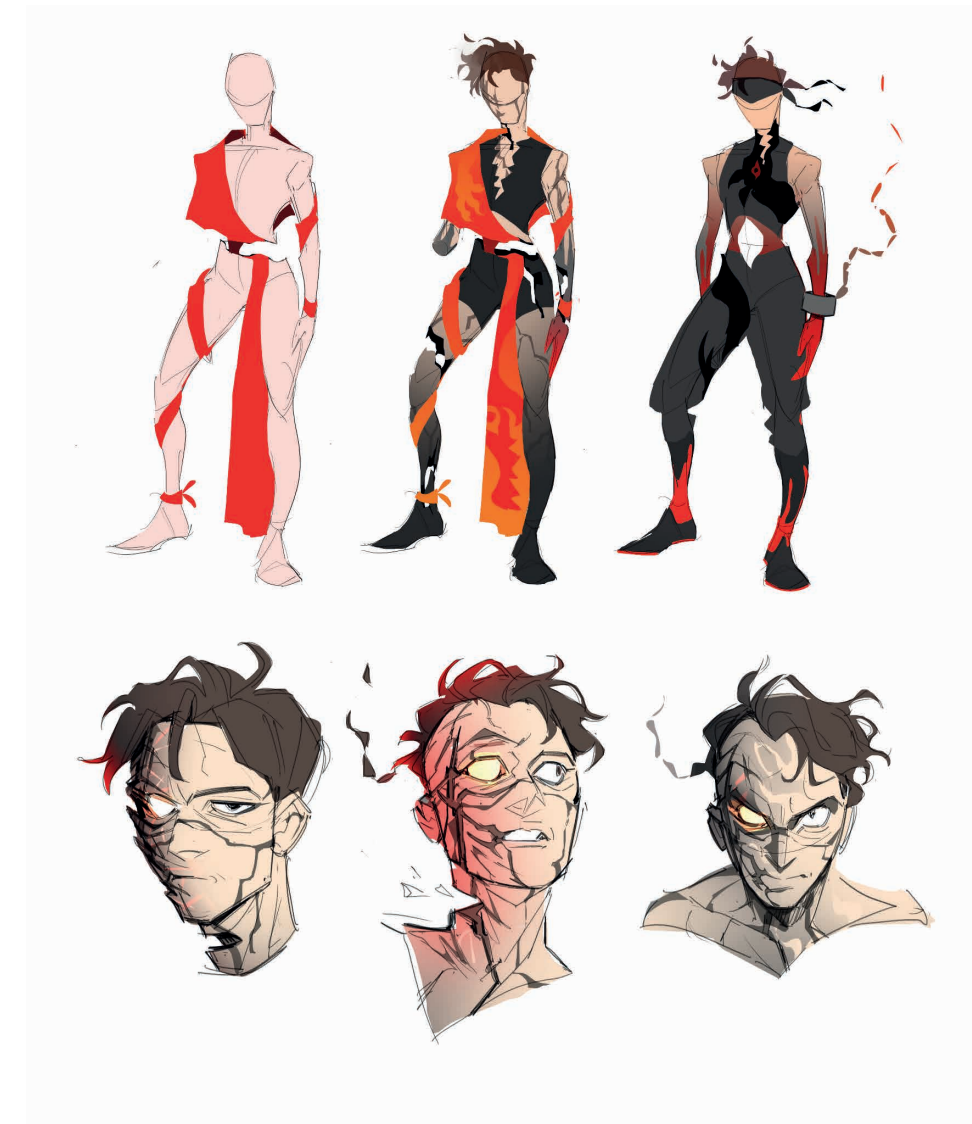
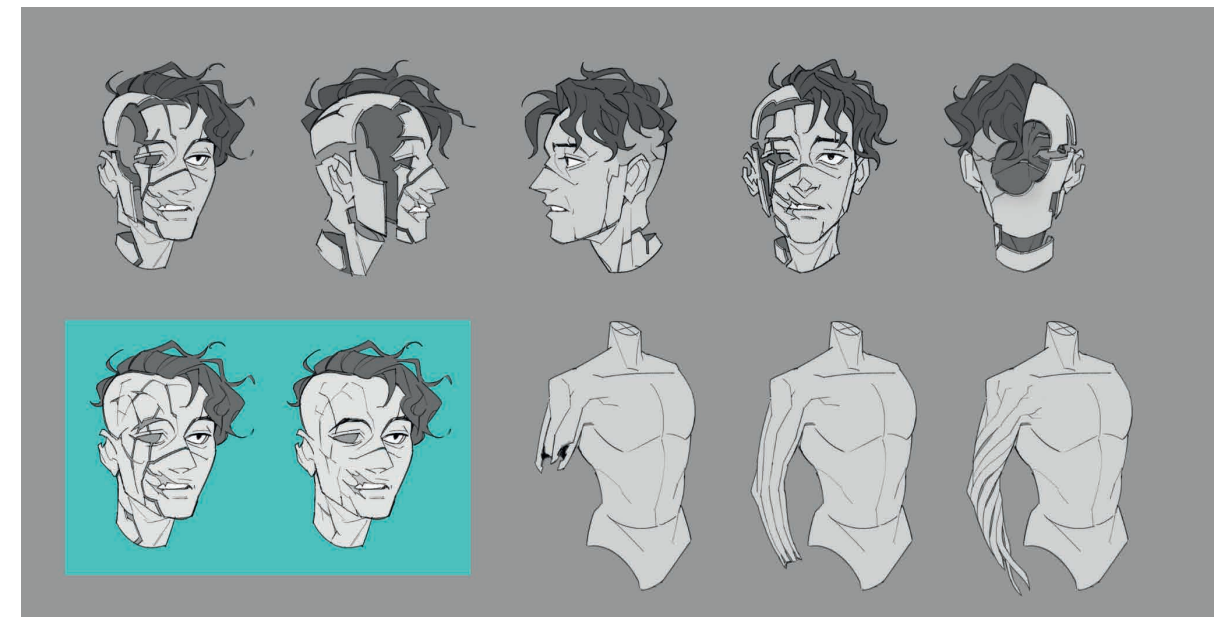
- **dominanta siły autodestruktywnej**

W dizajnie Glitcha motywem reprezentującym destrukcję jest mechanizm fizjologiczny, operujący na zasadach porcelanowej lalki. Pomimo, iż ciało Glitcha odznacza się w głównej mierze cechami ciała ludzkiego – jest ruchome, elastyczne, podporządkowane ograniczeniami szkieletu – to poddany jest procesowi niszczenia podobnemu porcelanie. Glitch nie krwawi, ale roztrzaskuje się, rozwarstwa, pęka. Jego ciało jest pustą od środka skorupą, eksponującą brak rozkradzionych elementów, takich jak prawa ręka, mózg, wnętrzności.

- **dominanta siły autonaprawczej**

Dominantą naprawczą spinającą ciało Glitcha w jako taką całość jest przechodząca przez środek tułowia szarfa. Jest to półśrodek wykorzystany w narracji tak, aby zdekonstruowane ciało Glitcha było w stanie poruszać się po przestrzeni pałacu mentalnego i stanowić aktywny element fabularny. Szarfa w dizajnie ma na celu przeplatać się z „porcelanowymi” pęknięciami ciała Glitcha, działać jako tymczasowy „plaster”, dopóki nie odzyska on pozostałych części ciała.

Po wprowadzeniu obu dominant, rozprzestrzenionych po całym ciele i bogatych w teksturę, stało się jasne, że wszystkie pozostałe elementy dizajnu powinny być stosunkowo neutralne, żeby odbiorca nie miał problemu z koncentracją uwagi w nagromadzeniu detali. Stąd ubranie Glitcha przypomina „skin suit” albo coś w rodzaju sportowego stroju kąpielowego. Ponieważ jednym z ważniejszych założeń była ekspozycja pęknięć na całym ciele Glitcha, została podjęta decyzja o rezygnacji z rękawów oraz nogawek ubrania w celu taktownego pokazania jak największej powierzchni skóry. Kołnierz u szyi Glitcha ma kształt ni to pęknięcia, ni to rozerwania, niemal przypominającego zęby – tak aby stworzyć wrażenie, że nieustannie coś sięga mu do gardła. Jeśli chodzi o same rysy twarzy oraz włosy postaci, są one luźno inspirowane rysami autora w ukłonie dla idei alter ego.



concept art bohatera głównego - Glitcha

3.3 Motyw Syzyfa

Bardzo często, kiedy ludzkość przedstawia w przestrzeni matematycznej wartości abstrakcyjne, takie jak sukces, porażka, czy rozwój, używana jest forma sinusoidy. To najlepiej znana forma wykresu, używana do ilustracji wartości zmiennych. Inaczej sprawa ma się natomiast w przypadku stałych – aby przedstawić powtarzalny cykl pewnych zjawisk, ludzkość umiłowala sobie koło. Koło, ouroboros zjadający własny ogon, jest uniwersalnym symbolem powtarzalności, zamknięcia w schemacie, uwięzienia. Jest to figura bez początku i końca, o jednolitej krzywiźnie, figura-konstant.

Człowiekowi łatwo jest zamknąć się w idei koła, uwierzyć w nieśmiertelność swoich problemów i w niezmienną okoliczność. Nie jest to jednak poprawne odzwierciedlenie rzeczywistości; człowiek jest z natury organizmem kierowanym zmianą, żyjącym w nieustannym ruchu, motywowanym nietrwałymi okolicznościami świata. Rozwój to zjawisko dobrze widoczne z dystansu i często wymaga zmiany perspektywy, a pierwszym krokiem uświadomienia sobie tego faktu jest świadomość, że cykl zachowań to nie koło, tylko spirala. Każda porażka wiąże się z nowym doświadczeniem, zaś jej analiza daje szansę na postęp, a przez postęp – rozwój.

Technicolor Quest to opowieść oparta na kole, będącym tak naprawdę spiralą. Jest to ciąg porażek, kierujący protagonistę ku szczęśliwemu zakończeniu. Przełamany los Syzyfa, któremu po wielu próbach udaje się w końcu wtoczyć głaz na szczyt góry.

Fabula komiksu jest oparta na jednym takim cyklu, na pierwszej skutecznej ucieczce z więzienia po pokonaniu wszystkich trzech antagonistów. Nie jest to jednak pierwszy raz, kiedy postać podejmuje się ucieczki – wszystkie poprzednie próby zakończyły się na którymś etapie porażką, a tym samym – śmiercią. Glitch zamknięty jest w nieustającym cyklu śmierci i odrodzenia, a pałac myśli usłany jest jego poprzednimi ciałami, którym nie udało się przeciwstawić antagonistom. Obecność tych ciał stanowi wektor, który przemienia koło na spiralę – postać jest w stanie uczyć się na nich, szukać strategii w oparciu o swoje przeszłe działania, odnajdywać motywację w roztrząskanych jestestwach.

Cykl śmierci i odrodzenia stanowi w komiksie metaforę uwięzienia w szkodliwych nawykach oraz zaburzeniach związanych z zespołem ADHD. Jest symbolem procesu rozpoczynania nowych projektów kreatywnych lub wszelkich złożonych czynności oraz organizowania i priorytetyzacji zadań przy jednoczesnym braku odpowiedniego do tego celu wyposażenia. Jest opowieścią o przezwycięzeniu niemocy, która stała się codziennym towarzyszem w życiu autora.

3.4 Szczęśliwe zakończenie

Jednym z ważniejszych pytań, na które należało znaleźć odpowiedź na etapie ustalania założeń projektowych było: czy komiks powinien mieć szczęśliwe zakończenie? Czy najważniejszy w historii jest realizm – przyznanie, że proces trwa i powtarza się wraz z pojawianiem się nowych obowiązków i zjawisk, a konglomerat problemów związanych z zaburzeniami funkcji wykonawczych nie ma łatwego rozwiązania i jest często uznawany za lenistwo?

Na etapie klasyfikacji priorytetów realizm zaczął odgrywać podrzędną rolę, natomiast główną intencją autora stała się inwestycja w optymizm. Projekt *Technicolor Quest* ma charakter intymny, powstał więc w równej mierze dla przyszłego odbiorcy, jak i autora. Jest to próba oswojenia się z trudnym tematem w ramach narzucenia kontroli poprzez kreatywną ekspresję i idealizację zmagania.

Morale jest postawą, będącą źródłem motywacji oraz sprawczości. Sama zmiana motywacji potrafi często wpłynąć na wynik końcowy, a dowody na to można znaleźć w sporcie, manewrach wojennych oraz codziennej wymianie komunikacji. Nadzieja to ładunek energetyczny, pozwalający na wznowienie aktywności oraz ponowne starcie się z trudnościami bez względu na szkody wywołane przez przeszłe porażki.

W związku z tym *Technicolor Quest* jest, jak zostało wspomniane wyżej, inwestycją. To produkt do konsumpcji na mroczne czasy, źródło motywacji oraz nadziei na lepsze jutro. Jego zadaniem jest wyniesienie koszmarów świata rzeczywistego do poziomu mitycznych bestii tylko po to, aby je zgładzić, nadać im namacalność oraz śmiertelność, a z alter ego autora uczynić wojownika zdolnego do stawienia czoła przeciwnościom.

ROZDZIAŁ IV

Antagoniści

4.1 Hierarchia

Komiks nosi tytuł *Technicolor Quest*, w który „quest” (czyli misja) polega na próbie odzyskania trzech ukradzionych części jestestwa Glitcha: prawą rękę, mózg oraz serce. Każda z tych części symbolizuje jedną z trzech domen składających się na człowieka: ciało, umysł oraz duszę, a każda z nich została ukradziona przez antagonistów będących antropomorfizacjami zaburzeń wpływających negatywnie na każdą z tych domen. Antagoniści musieli być więc poddani tej samej klasyfikacji oraz stopniowaniu. W ten sposób przestrzeń narracji została podzielona na trzy domeny, które zostały „leżami” potworów: domenę niemocy fizycznej, domenę niemocy psychicznej oraz domenę niemocy duchowej. Każdej z tych domen zostały przyporządkowane zaburzenia z życia autora: ADHD, niepokój społeczny oraz syndrom oszusta (lub też generalne zaniżenie własnej wartości), na których podstawie powstały imiona antagonistów: Stagnation (ang. stagnacja), Mockery (ang. drwina) i Authority (ang. autorytet).

4.2 Stagnation

Stagnation to potwór inspirowany wyobrażeniami jednego z siedmiu grzechów głównych – łakomstwa, a także duchami symbolizującymi nieczystość w kulturze japońskiej². Symbolizuje tytułową stagnację, marazm, niemoc i brak aktywności fizycznej oraz blokadę twórczą na poziomie wykonawczym. Głównym założeniem dla konceptu Stagnation było skonstruowanie stworzenia, którego rolą byłoby ograniczenie szybkości oraz mobilności

²J. Tubielewicz, *Mitologia Japonii*, Warszawa 1980

Glitcha. Aby w sposób efektywny zwizualizować niemoc fizyczną, trzeba było stworzyć dla niego domenę wszechogarniającą, lepłą, grożącą utonięciem. W referencjach zaczęły się przewijać postaci błotne, ptaki oblepione ropą, bagna, smoła. W ten sposób głównym atrybutem Stagnation stało się bagno.

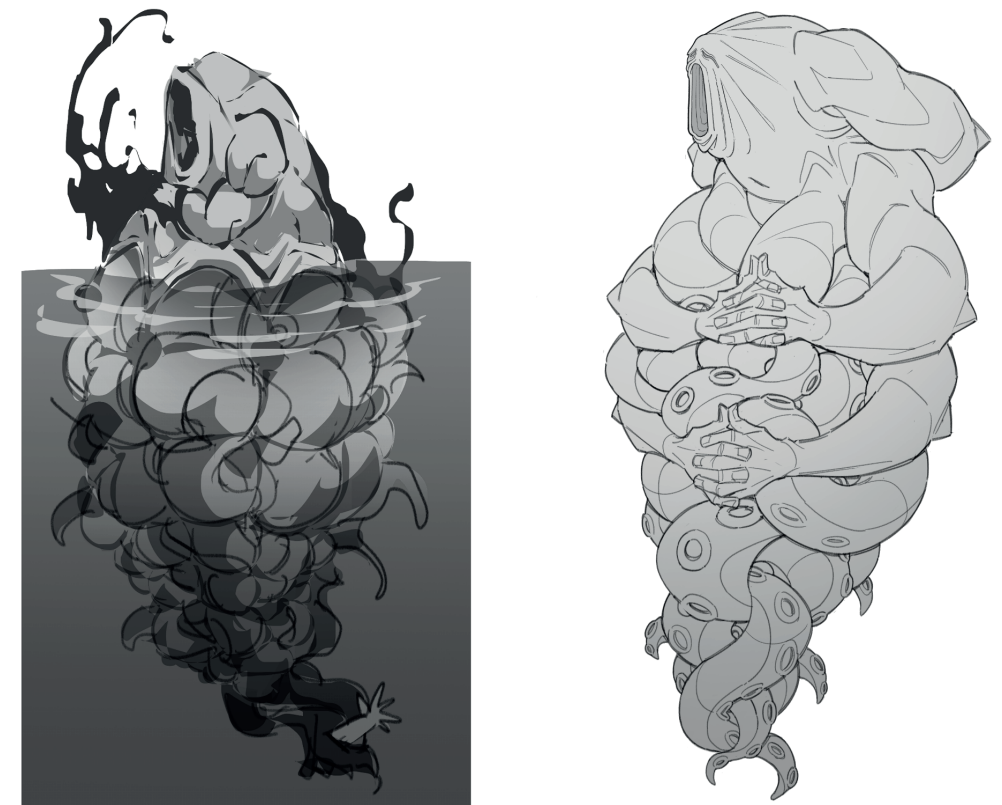
- **dizajn antagonisty**

Założeniem projektowym dla postaci Stagnation było skonstruowanie stworzenia ociężałego, obłego w kształcie, sprawiającego wrażenie wylewania się ze swojej formy. Miał on przywołać na myśl ciecz nienewtonowską w połączeniu, niewprawnie obitą skórą – z jednej strony napiętą, z drugiej zwisającą ze struktury ukrytej w środku. Inspiracją dla niego były również stworzenia wodne, takie jak ogórki wodne, ośmiornica czy pijawki. Aby zwiększyć jego mobilność i masę oraz spotęgować uczucie pasożytniczego odstręczenia, zamiast kończyn dolnych został obdarzony wijącymi się mackami. Żeby podkreślić element gnuśności, pasywności oraz rozbastwionego łakomstwa, pojawił się concept, aby Stagnation był zmuszony podpierać ciężar swojego ciała własnymi ramionami. W ten sposób jego trzy zestawy ludzkich ramion stały się kończynami pasywnymi, utrzymującymi całą jego formę w ryzach, podczas gdy jego faktycznymi członkami aktywnymi zostały macki.

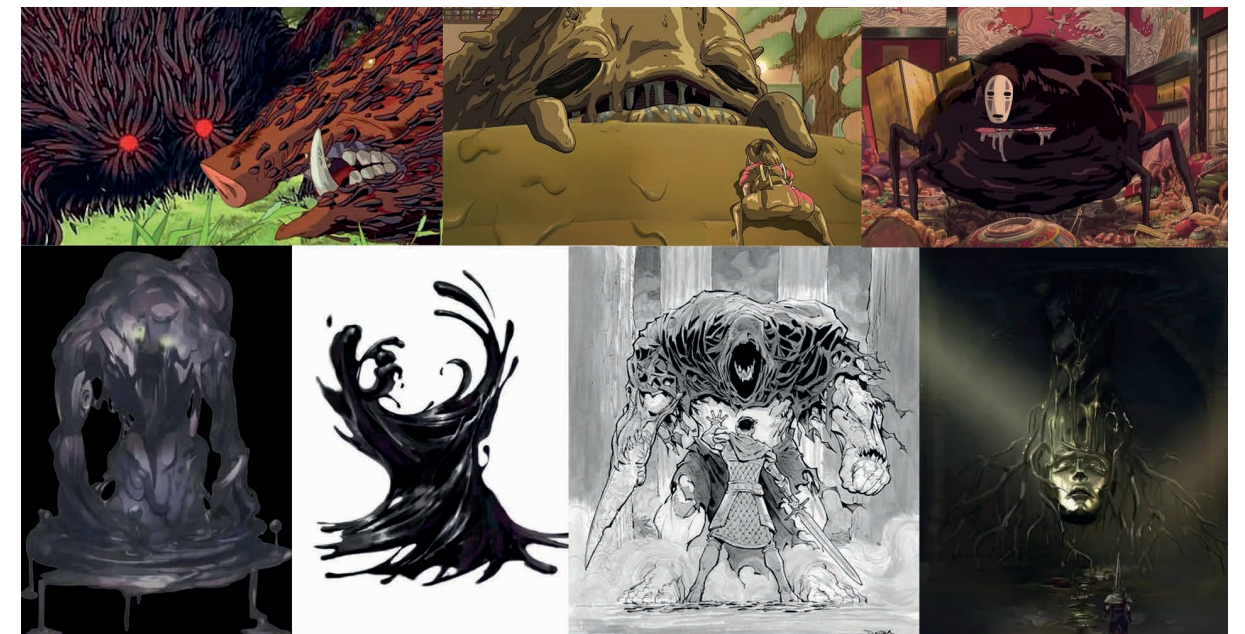
Wszystkie dotychczasowe założenia wskazywałyby na to, że Stagnation w swej naturze jest stworzeniem niesamowicie powolnym i niezdarnym. Autorowi zależało jednak, aby w domenę fizycznej niemocy przedstawić również związany z nią galop myśli – tryb paniki, który następuje w obliczu stagnacji, nieustanne zapętlenie umysłu wokół obowiązków, które nie zostały wykonane. W związku z tym, ociężałość Stagnation stała się motywem wprowadzającym protagonistę w złudne poczucie bezpieczeństwa poprzez zabieg z gatunku horroru, polegający na rozdźwięku między formą potwora a jego mobilnością. W rzeczywistości Stagnation jest nie tylko niesamowicie szybki, ale jest również w stanie teleportować się poprzez błoto, aby osiągnąć ofiarę.

- **dizajn leża**

Ponieważ domeną antagonisty jest błoto, a motywem przodującym nieczystość i zastój, leżem Stagnation stała się przestrzeń będąca połączeniem ścieków i baptysterium, ze znajdującym się pośrodku obiektem na kształt chrzcielnicy. Ma to symbolizować naruszenie naturalnego przepływu energii u protagonisty, a także naruszenie ciała i jego *momentum*; woda zasila ciało, czyści i budzi je do życia.



concept art postaci Stagnation



moodboard z inspiracjami do postaci Stagnation

4.3 Mockery

Mockery to antagonistista symbolizujący wewnętrzznego krytyka w obliczu sytuacji społecznych. Wredny głos w głowie, oceniający jednostkę w kontrze do wartości grupy, uosobienie poczucia wyobcowania, nieadekwatności, bycia klockiem bez pudełka. Mockery to elokwentny prześladowca, lubujący się w łamaniu morale poprzez ociekające jadem słowa. Jest to antagonistista, którego bronią jest dialog, plotka, drwina. Mockery to antagonistista intelektualny, pozbawiony empatii, zimny, karykaturalny oraz szyszczący. Jego aura i dizajn jest inspirowana kotem Cheshire z *Alicji w Krainie Czarów*, ale z ogromną dozą mroku, właściwą serii gier *Alice: Madness Returns*. Jego esencją miała być groteskowa groza, połączenie cyrku i teatru z ukłonem w kierunku burleski oraz mody wieku XVIII w połączeniu ze współczesnymi stylami typu *lolita/pastel goth*.

- **dizajn antagonisty**

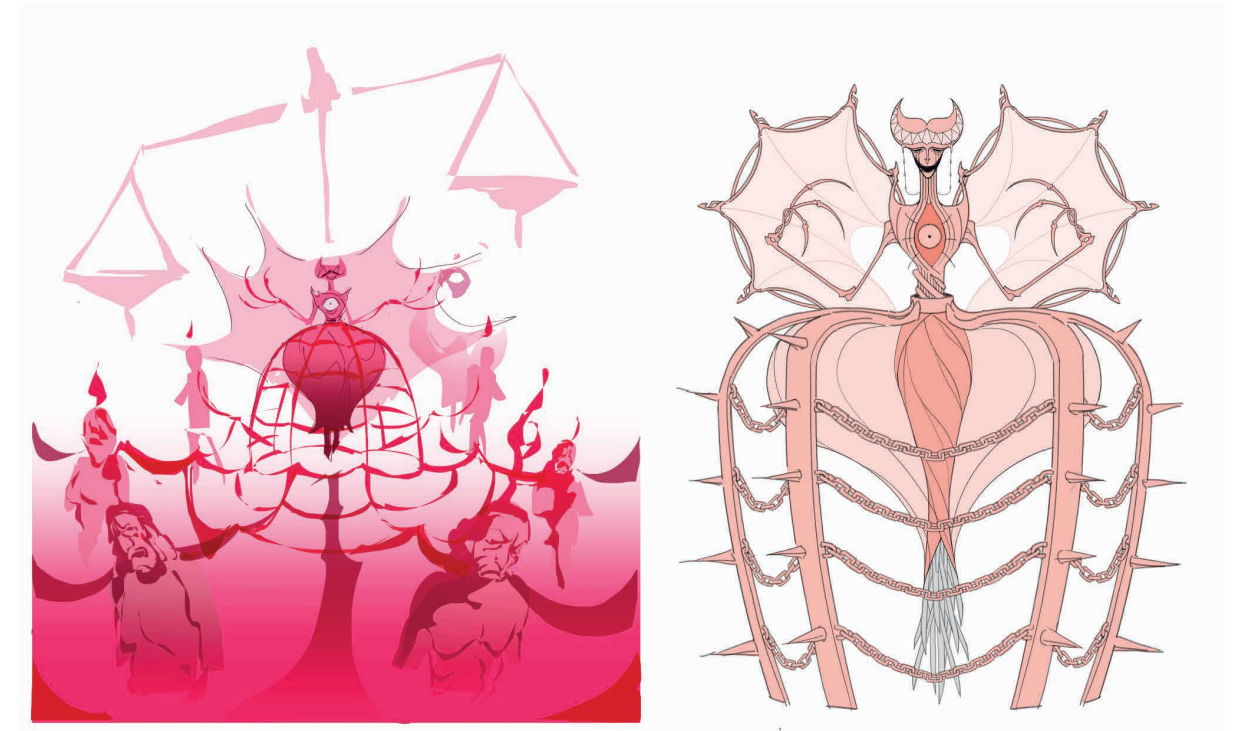
Dizajn Mockery miał być z natury lekki, eteryczny, ale także ostry i kanciasty, jak eleganckie nożyce. Jego forma powinna tchnąć aurą zarówno ogromnej charyzmy i wrodzonej gracji, jak i intencjonalnej nieprzystępności. Z tego względu jego ubiór został zainspirowany suknią balową z XVIII wieku, jednak wywróconą na lewą stronę – stalowy stelaż stanowi główną, zewnętrzną warstwę sukni, podczas gdy materiał jest elementem drugorzędnym, widocznym spod metalowej konstrukcji. Niemal żaden detal jego dizajnu nie posiada elementów miękkich, bowiem większość organicznego ciała stanowi łukowaty szkielet, symbolizujący zupełne obnażenie wrogich intencji. Głowę postaci wieńczy hełm na kształt szyderczego uśmiechu, natomiast jej oczy i usta to ziejące pustką szczeliny, ociekające tuszem. Cała twarz przypomina makabryczny makijaż z narysowanym na wzór Jokera uśmiechem, niemal sięgającym szpar oczu. Mockery ma natomiast jeszcze jedno, pozbawione powieki oko, wbudowane w przypominającą gorset strukturę tułowia. Symbolizuje ono proces nieustannej kalkulacji oraz analizy bohatera głównego i ma za zadanie potęgować poczucie osaczenia. Ostatnim elementem ubioru Mockery jest zamontowany pomiędzy ramą sukni a ramionami stelaż w kształcie serca, zaprojektowany na wzór wysokiego kołnierza, rozpoznawalnego między innymi dzięki postaci Drakuli. Postać miała mieć charakter pajęczy, wobec czego jej suknia mieści w sobie dziesiątki przypominających wąskie ostrza odnóży, będących w stanie wysunąć się z oków ramy sukni i bez najmniejszego problemu podnieść całą konstrukcję.

- dizajn leža

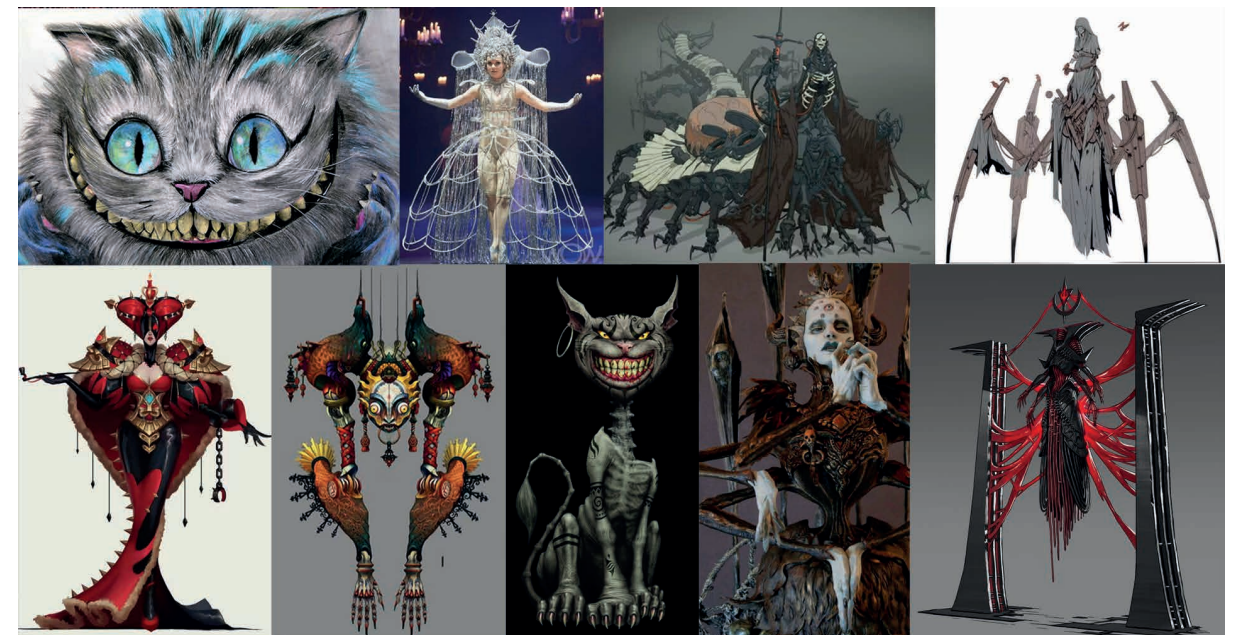
Głównym motywem postaci Mockery jest fakt, że reprezentuje presję zbiorczą, konflikt jednostki wobec grupy. Ponieważ Mockery z założenia jest mistrzem manipulacji, jego domena opiera się na planie sieci pajęczej oraz nawiązuje do roli lalkarza. Z tego wglądu domenę Mockery formuje nie tylko sceneria, ale i karykatura stworzeń – pustych tworów z wosku udających żywe jednostki, podporządkowane woli Mockery. Działają one na zasadzie ogona grzechotnika albo jak skrzydła motyla udające głowy węży – to sztuczka magika, mająca potęgować wrażenie niebezpieczeństwa oraz nierówności sił.

Sama sceneria domeny Mockery to niedookreślony miraż senny sceny biesiadnej. Znajduje się w niej wielka fontanna „czekolady”, pompująca błoto jeszcze z domeny Stagnation, jak również wielki, niezastawiony niczym stół oraz zawieszone w pajęczej sieci danie główne –

wielka obrzydliwa ryba, trzymająca w paszczy ukradziony element ciała Glitcha. O ile bardziej odpowiednim motywem byłaby pieczona świnia, ryba ma za zadanie podkreślić absurd sytuacji, odnosząc się dosłownie do sytuacji „ryby wyjętej z wody”, co koresponduje z przeżyciami protagonisty.



concept art postaci Mockery



moodboard z inspiracjami do postaci Mockery

4.4 Authority

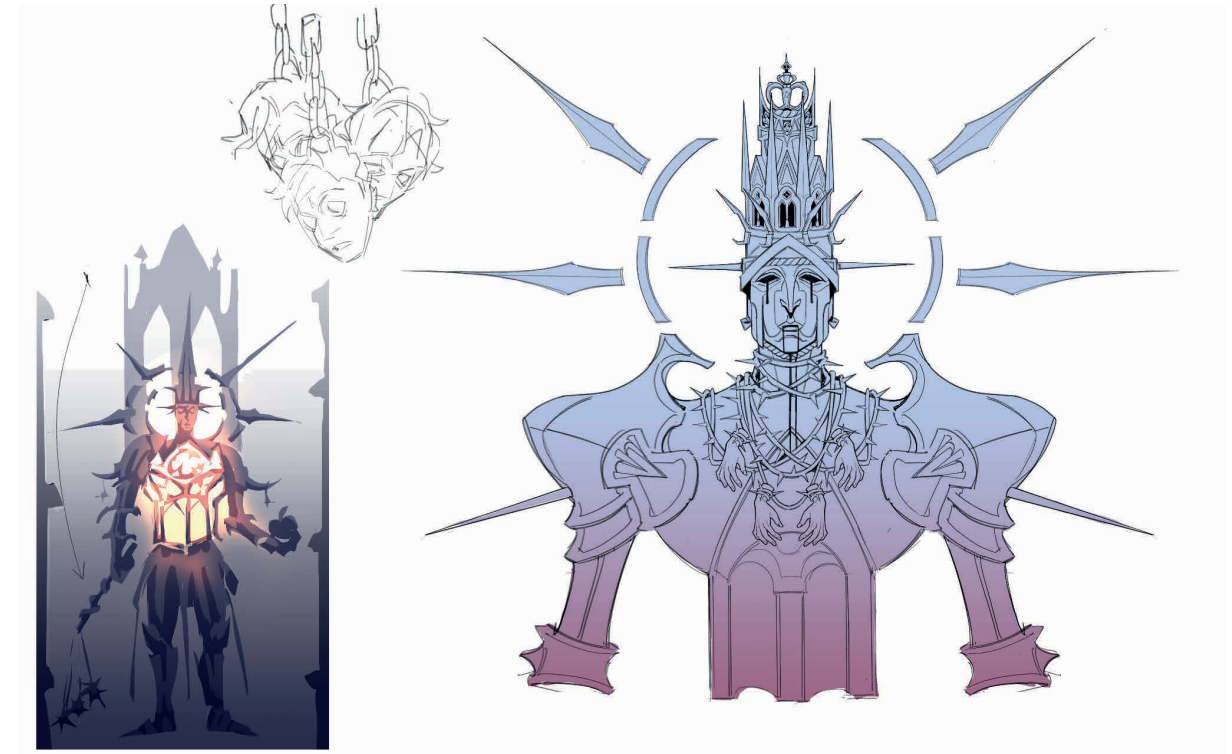
Authority to uosobienie stanów naruszających całą strukturę ducha. Jest to najbardziej niebezpieczna, druzgocąca antropomorfizacja depresji, poczucia małości, bezwartościowości oraz – w szerokim rozumieniu – niskiego poczucia własnej wartości. Jest to wrażenie obojętności wszechświata w obliczu trudów małych ludzi, nieuchronności zagłady oraz bezpardonowości losu. Jego forma zrodziła się z inspiracji motywami jeźdźców apokalipsy oraz aniołów śmierci. Symbolizuje on brutalną stronę *sacrum*, znaną z przedstawień losów męczeńskich oraz tortur piekielnych. Authority emanuje miazdzącą aurą tyrana i kata w jednym, a jego jedynym celem jest absolutna anihilacja głównego bohatera.

- **dizajn antagonisty**

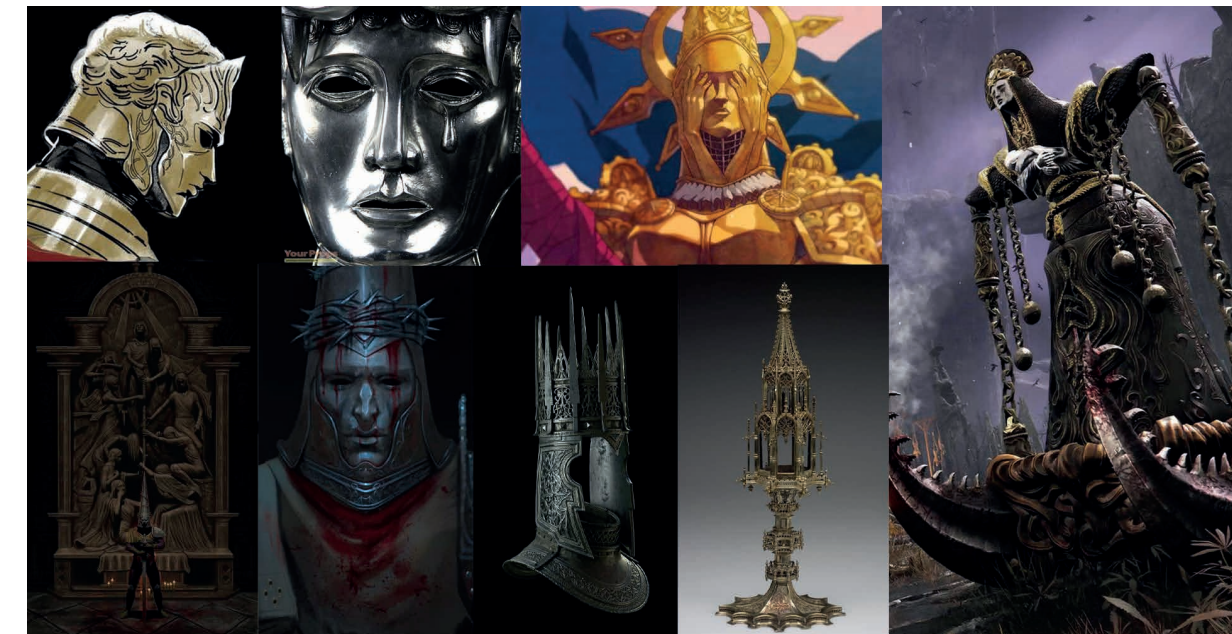
Główną, a także bardzo namacalną inspiracją dla postaci Authority jest estetyka gry komputerowej *Blasphemous*. Dizajn tego antagonisty opiera się na motywie kompletnej, domyślnie pustej zbroi, służącej za ciało potwora. Jego metalowa twarz przypomina maskę pogrzebową, a spomiędzy szpar w oczach i ustach wylewa się czarny tusz, który użyty został również w dizajnie Mockery. Forma Authority ma nie tylko symbolizować nieprzystępność, ale zupełną niedostępność – nie oferuje ona ani krztyny otwartości wobec protagonisty, a sama zbroja ma charakter ceremonialny, zupełnie jakby zwycięstwo nad bohaterem głównym było tak pewne, że jest świętowane jeszcze przed samym pojedyńkiem. Aby zobrazować absolutną grozę, jaką budzi w Glitchu postać antagonisty, Authority kolekcjonuje trofea z poprzednich ciał protagonisty, przytroczone do jego zbroi jak zbezczeszczone relikwie. Nawet broń Authority – trzelementowy cep – zwieńczony jest trzema głowami poprzednich wersji Glitcha, które stają się głównym narzędziem dalszej destrukcji. Głowę Authority, inspirowaną motywami gotyckimi, otacza zawieszona w powietrzu metalowa aureola – detal będący kolejnym ukłonem w kierunku sfery sakralnej. Istnieje jednak element ciała Authority, które zaburza wrażenie jego niedostępności – to wbudowana w tors altana, wykonana z witrażu i więżąca w środku ukradziony element jestestwa Glitcha. Bronione szkłem wnętrzości mają za zadanie symbolizować kruchość stanów, które Authority reprezentuje, dać świadectwo teatrowi cieni, które umysł tworzy w akcie auto-przemocy, teatrowi, który jest oparty na subiektywizmie, tracącym swoją moc w świetle prawdy oraz po przyjęciu zdystansowanej perspektywy oglądu.

- **dizajn leża**

Leże Authority zostało wykreowane na kształt labiryntu Minotaura. Domena ma na celu wzbudzać poczucie nieuchronności, czającego się za każdym rogiem niebezpieczeństwa. W przeciwieństwie do dwóch pozostałych leży, to ostatnie wymaga od protagonisty dobrowolnego poszukiwania własnej zguby – Authority nie odczuwa potrzeby ukazania się Glitchowi od razu, a jedynie cierpliwie czeka, aby ofiara przyszła do niego sama, potęgując tym samym poczucie beznadziejności. Labirynt jest w dodatku wypełniony galerią pustych obrazów – niewypełnionych niczym płócien, symbolizujących braku dorobku, zmarnowanego potencjału. Pełnią one rolę sługusów Authority i stanowią naturalną „faunę” domeny, która nawiedza Glitcha w postaci eterycznych rąk, wylewających się z ram obrazów.



concept art postaci Authority



moodboard z inspiracjami do postaci Authority

ROZDZIAŁ V

Pomocnicy

Wydawać by się mogło, że w związku z obecnością protagonisty oraz antagonistów komiks zawiera wszystkie elementy potrzebne do poprowadzenia narracji. Oznaczałoby to jednak, że Glitch jako protagonista z natury posiada wszystko, co potrzebne do pokonania przeciwności losu. W rzeczywistości mierzenie się ze stanami mentalnymi wymaga często ingerencji z zewnątrz, zmiany perspektywy poprzez komunikację. Proces autonaprawczy składa się z symbiozy wpływu osób trzecich (terapia, komunikacja z bliskimi) oraz aktywnej introspekcji, więc aby zaznaczyć obecność obu tych czynników w narracji komiksu, powstała nowa kategoria stworzeń w przestrzeni pałacu myśli: pomocnicy.

5.1 The Eye

Tragedia losu Glitcha polega na jego nieuchronnej dekonstrukcji. Utracił on wiele elementów swojego ciała, jest z natury wybrakowany, popękany, pozbawiony narzędzi niezbędnych do uwolnienia się ze stworzonego przez siebie więzienia. Jest to byt będący ofiarą własnego subiektywizmu, który wykreował swoich prześladowców w krzywym zwierciadle własnej ograniczonej perspektywy. Cała narracja komiksu polega na założeniu, że Glitch nie jest w stanie wpłynąć na swój los pomimo znajomości antagonistów oraz ich domen. Jest to metafora bezradności, niemożności wpłynięcia na cykl szkodliwych nawyków bez względu na znajomość związków przyczynowo-skutkowych. W związku z tym Glitch potrzebował elementu jestestwa, który pomimo swojej peryferycznej obecności w historii bohatera, nie jest w stanie w sposób bezpośredni wpłynąć na jego działania. To odseparowana od protagonisty namiastka obiektywnego spojrzenia.

W ten sposób powstało Oko – narząd-towarzysz, odseparowany od oczodołu Glitcha w momencie roztrzaskania jego głowy za każdym razem, kiedy następuje kradzież umysłu. Jest to postać służąca jako partner w dialogu protagonisty, narzędzie ekspozycji dla czytelnika, jak również w większości przypadków pasywny pomocnik w zwarcu z antagonistami. Jest to symbol introspekcji, najbliższa możliwa forma wewnętrznego obiektywizmu, baza danych kolekcjonująca okoliczności przeszłych zdarzeń oraz związane z nimi konsekwencje.

5.2 The Helper

Drugim elementem potrzebnym do uwolnienia protagonisty z więzienia jest pomoc z zewnątrz. Uosobienie bliskich autora, którzy w sposób znaczący przyczynili się do jego rozwoju oraz procesu leczenia. Faktyczna, namacalna zmiana perspektywy, źródło komfortu oraz zewnętrzny bodziec do zmiany strategii. The Helper (pomocnik), jest przedstawieniem tej idei. Jest to postać podążająca śladami bohatera głównego, pozbawiona możliwości natychmiastowej pomocy, podobnie jak przyjaciel w świecie rzeczywistym, pojawiający się w istniejącym już ekosystemie problemów. Rolą Helpera jest wyposażenie Glitcha w narzędzie potrzebne do przeciwstawienia się ostatniemu antagoniście. Symbolizuje on siłę powstrzymującą duchową destrukcję Authority, jest elementem karmiącym duszę protagonisty miłością zewnętrzną.

PODSUMOWANIE PROCESU PRODUKCJI

Modyfikacja założeń

Pomimo, że z początku założeniem projektowym była struktura oparta na trzech aktach – każdy poświęcony jednemu antagoniście – ostatecznie została podjęta decyzja o ograniczeniu projektu dyplomowego do aktu pierwszego, poświęconego starciu z postacią Stagnation.

Technicolor Quest to narracja oparta na rzeczywistych problemach autora, które towarzyszą mu każdego dnia. Są to zjawiska poruszane w ramach terapii, czekające na proces medycznej diagnozy, które stanowią namacalną przeszkodę w procesie twórczym oraz przeprowadzeniu codziennych działań. W międzyczasie, w trakcie procesu produkcji, założenia projektowe oraz sposób prowadzenia narracji doprowadziły do potrojenia ilości stron wstępnie szacowanych jako niezbędne do finalizacji komiksu (z 50 stron do 150+). Z powodu tych okoliczności oraz mierzenia się po raz pierwszy z długą formą komiksową, a tym samym odkrywaniu nowych, niemożliwych do przewidzenia problemów, zapadła decyzja

o zmianie struktury projektu – pojedyncze wydawnictwo zostało zastąpione przez serię trzech tomów, z których każdy stanowi osobny akt, skoncentrowany na innym antagoniście. Zgodnie z tą idą zostało zastosowane zakończenie w konwencji „cliffhanger”: zaraz po pokonaniu antagonisty Stagnation, pojawia się nowe, większe zagrożenie w postaci Mockery. Zastosowane rozwiązanie wywołuje u czytelnika skok adrenaliny i natychmiastową chęć poznania dalszego ciągu opowieści. Taka konstrukcja umożliwia zarówno pozostawienie komiksu w trzech osobnych tomach, jak i późniejsze zespolenie historii w jednym woluminie.

Trudności w realizacji komiksu, pomimo że nieintencjonalne, nadają jednak projektowi aurę brutalnego autentyzmu. Ingerencja zaburzeń wykonawczych w pracę dyplomową działa w tym przypadku niemal jak zburzenie czwartej ściany, zupełna niwelacja dystansu między autorem i projektem, a do pewnego stopnia również odbiorcą. Proces produkcji projektu stał się niejako kolejnym narzędziem do opowiedzenia historii, a autor – aktorem na scenie, dublującym choreografię Glitcha w alternatywnej rzeczywistości.

BIBLIOGRAFIA

GRY

Studio FromSoftware, *Elden Ring*, 2022

Studio Supergiant, *Hades*, 2018

Studio ZA/UM, *Disco Elysium*, 2019

KOMIKSY

Petra Erika Nordlund, *Tiger Tiger*, Seven Seas Entertainment, 2023

KaiJu, *Novae*, webcomic, 2016

ANIMACJA

Ron Clements, John Musker, *Planeta Skarbów*, Walt Disney Feature Animation,
2002