

# Daniel Stasiak - obrona dyplomowa

## **wstęp**

Przedmiotem mojej sześciomiesięcznej pracy realizowanej w pracowni reklamy wizualnej jest animacja krótkometrażowa poruszająca popularny w dzisiejszych czasach temat antyutopijnego społeczeństwa, w którym człowiek jest podporządkowany systemowi władzy. Dodatkowo wykonałem również stronę internetową, która mogłaby reprezentować mój projekt w sieci.

Mediami audiowizualnymi polegającymi na łączeniu obrazu i dźwięku oraz pisaniem stron internetowych interesowałem się jeszcze przed podjęciem nauki w Zespole Szkół Plastycznych w Koszalinie. Moja przygoda w tej materii rozpoczęła się jeszcze w dzieciństwie, moim marzeniem było bowiem stworzenie własnej, rozbudowanej gry komputerowej. Mimo że nie posiadałem jeszcze żadnej wiedzy programistycznej, już wtedy projektowałem w swoich zeszytach wymarzone postacie oraz miejsca, które miały znajdować się w przyszłych, stworzonych przeze mnie światach.

W szóstej klasie szkoły podstawowej zacząłem realizować swoje pomysły, ponieważ w moje ręce wpadł program, który pozwalał na stworzenie własnego programu komputerowego. I w ten właśnie sposób zacząłem interesować się wszystkimi pomniejszych dziedzinami, które składają się na wykreowany świat: animowaną grafiką komputerową, efektami dźwiękowymi, ścieżką muzyczną oraz skrytopisarstwem. Tworzeniem stron internetowych zainteresowałem się dopiero kilka lat później.

Stworzenie dobrej, fabularnej gry komputerowej, w której gracz ma możliwość interakcji z otoczeniem jest bardzo trudne do zrealizowania w ciągu sześciu miesięcy, dlatego też z góry odrzuciłem ten pomysł. Z początku byłem ukierunkowany bardziej na stworzenie strony internetowej, jednak ostatecznie postanowiłem połączyć ten pomysł z animacją.

## **inspiracje**

Z początku miałem zamiar stworzyć pracę o tematyce czysto fantastycznej, jednak tuż przed dyplomem zainteresowałem się tematyką antyutopijną i postanowiłem, że temat zniewolonego społeczeństwa jest mi bardziej bliski. Mimo wszystko fabuła miała być jedynie pretekstem do stworzenia krótkiego metrażu, dlatego też nie skupiałem się nad jej dopracowaniem. Pod względem historii moja animacja nie wyróżnia się więc niczym szczególnym - mamy zwykłego, szarego obywatela, który zastanawia się nad swoją rolą w społeczeństwie i po pewnym czasie postanawia uciec, buntując się tym samym przeciwko panującemu ustrojowi.

Moją główną inspiracją była animacja pt. „Lucky Day Forever”, wykonana przez Aleksandra Wasilewskiego. Ten krótki metraż urzekł mnie zarówno piękną oprawą graficzną, jak i klimatem oraz udźwiękowieniem. Historia toczy się w potężnym mieście przyszłości, które podzielone jest na dwa dystrykty – dzielnicę biedy, którą zamieszkuje proletariąt oraz dzielnicę Białych – istot pozornie idealnych, które cały swój czas przeznaczają na rozrywkę.

W animacji często pojawia się motyw uśmiechniętej twarzy, który również postanowiłem wykorzystać. W omawianym świecie jest on ikoną wszystkiego, co związane jest ze światem Białych. Tworząc świat w swojej pracy, wzorowałem się na wielu elementach animacji Alka Wasilewskiego, przede wszystkim podczas tworzenia postaci znajdujących się na ekranach reklamowych. Ich fałszywie uśmiechnięte twarze, które podkreślają jednocześnie fałsz emanujący od postaci z ekranów, zostały zaczerpnięte właśnie z dystryktu Białych.

Natchnienie czerpałem również z klasycznej literatury antyutopijnej. Czytając „Rok 1984” George’a Orwella oraz „Nowy wspaniały świat” Aldousa Huxleya w mojej głowie rysował się już obraz zniewolonego świata. Kolejną inspiracją były dla mnie albumy DVD z serii „Antologia polskiej animacji”, w których autorzy

zamieścili najpopularniejsze polskie animacje krótkometrażowe z ostatnich 60 lat. Przedstawione tam dzieła charakteryzowały się bardzo dobrym wykonaniem i oryginalnymi pomysłami, które wpłynęły na moją dalszą pracę.

Duży wpływ wywarły na mnie również dwie inne prace. Pierwszą z nich jest „Rain town”, którego twórcą jest japoński animator Hiroyasu Inshida. Jego miniatura filmowa urzekła mnie przede wszystkim niesamowitym, deszczowym klimatem, w który ubrał on przedstawiony przez siebie świat. Ostatnią ważną dla mnie pracą jest animacja Pawła Dębskiego pt. „Drwal”, którą również zobaczyłem na koszalińskim festiwalu „Młodzi i Film”.

## **przebieg pracy**

Gdy w mojej głowie pojawił się ogólny zarys historii, którą spisałem w brudnopisie, zabrałem się za tworzenie szkiców koncepcyjnych. Był to etap, w którym musiałem dokładnie ustalić wygląd wszystkich występujących w pracy elementów i przelać swoje niesprecyzowane wizje na papier, nadając im jednocześnie ściśle określonego kształtu. W ten oto sposób nieokreślone z początku formy z czasem zaczęły nabierać dokładniejszego wyrazu. Postanowiłem również, że całość będzie utrzymana w zimnej tonacji kolorystycznej, by nadać światu przedstawionemu chłodnego, wyobcowanego charakteru. W dalszych etapach tworzenia umyślnie unikałem koloru czerwonego, zastępując go fioletem. Czerwień była zarezerwowana dla kluczowego przedmiotu, jakim są stare, zepsute okulary znalezione przez bohatera na ulicy. Kolor czerwony jest więc tu symbolem buntu, ucieczki oraz chęci zmian na lepsze.

Po zaprojektowaniu postaci, przedmiotów oraz miejsc rozpocząłem tworzenie scenopisu (pot. storyboard), czyli serii obrazków, która określa kolejność występowania po sobie ujęć. Zawarte zostały w niej takie informacje jak sposób kadrowania, ruch kamery czy też opis audiowizualny opisujący zależności pomiędzy obrazem, a dźwiękiem. W małych produkcjach scenopis ogranicza się zazwyczaj do najważniejszych tylko scen, ja jednak postanowiłem umieścić w nim niemalże wszystkie ujęcia. Zdecydowałem się na to, ponieważ chciałem, by plan na podstawie którego zacznę tworzyć, był jak najdokładniejszy. Ostatecznie jednak, tak jak to zazwyczaj bywa, wiele ujęć zostało zmienionych.

Kolejnym etapem pracy podczas tworzenia animacji jest animatik, czyli prosty zarys animacji stworzony z uproszczonych rysunków i szkiców. Z powodów czasowych ominąłem jednak ten dodatkowy etap i od razu rozpocząłem tworzenie głównego szkieletu animacji, czyli po prostu jej głównego filaru, podstawowej formy, do której w przyszłości miałem dodać szczegółowe elementy oraz dźwięk. I w ten oto sposób rozpocząłem tworzenie głównych rysunków, które następnie skanowałem, czyściłem, kolorowałem i ostatecznie animowałem. Niektóre nieudane projekty poprawiałem już na komputerze.

Gdy już postawiłem główny filar animacji, stopniowo zacząłem dodawać do niej nie tylko nowe efekty wizualne, ale przede wszystkim dźwięk. Zdecydowałem, że muzyka będzie czysto elektroniczna, by zaakcentować futurystyczny klimat opowieści. W audioefekty zaopatrywałem się na stronach internetowych freesound.org oraz freemusicarchive.org, na których znajduje się wiele darmowych utworów, pętli oraz efektów dźwiękowych, które można wykorzystywać w swoich projektach. W ten oto sposób odnalazłem i wykorzystałem utwory zespołu "Altered:Carbon", który dzieli się swoimi nagraniami za darmo, na licencji Creative Commons. Prócz tego do pracy zostały zaangażowane też inne osoby - Oskar Łuczko, uczeń Szkoły Muzycznej w Koszalinie, skomponował kilka utworów do animacji, natomiast Nenn oraz Maciej Kalinowski użyczyli swoich głosów i podłożyli je pod postacie. Muzykę, dźwięk i dubbing trzeba było zgrać z obrazami w taki sposób, by wszystko tworzyło spójną całość. Mniej więcej wtedy projekt został ochrzczoney tytułem "2084". Jest to swoiste nawiązanie do klasycznej powieści George'a Orwella.

Jednym z ostatecznych etapów było nakładanie na poszczególne sceny tekstur, walerów oraz dodatkowych efektów świetlnych. Tekstury zostały wykonane przeze mnie czarnym tuszem, którym bawiłem się na czystych kartkach, a następnie skanowałem i komputerowo nakładałem na wcześniej stworzone obrazki. Zrezygnowałem z nakładania tekstur na postacie, ponieważ z uwagi na ich częsty ruch byłoby to bardzo trudne. Nawet we współczesnej animacji 2D postacie oraz elementy ruchome pozostają zazwyczaj niepocieniowane, gdyż zajmuje to sporo dodatkowego czasu.

Równoległe z nakładaniem tekstur i poprawianiem finalnych scen, realizowałem ostatnią fazę projektu, która polegała na prezentowaniu animacji osobom niezwiązanym z tematem i wprowadzaniu poprawek na podstawie ich pytań oraz komentarzy. W ten sposób mogłem uczynić animację jeszcze bardziej czytelną. Ostatecznie prace trwały do samego końca.

## ***strona w internecie***

Po rozrysowaniu scenopisu równoległe z animacją tworzona była strona internetowa, która obecnie jest już dostępna w sieci. Od samego początku strona miała pełnić funkcję reprezentatywną, na której każdy mógłby obejrzeć efekt mojej pracy. Mówiąc ściślej jest to po prostu miejsce zamieszkania mojego projektu w internecie. Na witrynie zostały również umieszczone podstawowe informacje związane z powstawaniem animacji.

Po ostatecznym rozrysowaniu szaty graficznej stworzyłem szablon strony, dzieląc go na kilka podstawowych części - na część górną, czyli tzw. header, w którym mieści się logo, na panel nawigacyjny, czyli panel z odnośnikami do innych podstron, na pole z treścią strony oraz na stopkę, czyli dolną część strony wieńczącą dokument internetowy. W tworzeniu stron najważniejsza jest przejrzystość, dlatego też zrezygnowałem z dużej ilości wizualnych efektów w nagłówku. W innym wypadku migająca szata graficzna mogłaby rozpraszać użytkowników podczas czytania. Strona jest prosta w obsłudze, a korzystanie z niej jest instynktowne - wystarczy wybrać interesującą nas opcję i zagłębić się w treść wyświetlaną w głównym oknie strony.

Witryna głównie pod względem kolorystyki odchodzi nieco swoim charakterem od stylu przedstawionego w animacji. Ciemne kolory oraz nieco mroczny klimat zostały wybrane dla kontrastu oraz po to, by uzupełnić projekt o nową, nieco bardziej intrygującą wartość.

## ***podsumowanie i przemyślenia***

Reasumując, pomimo tego że projekt został oficjalnie zakończony, dalsze tworzenie animacji mogłoby być nadal kontynuowane. Projekty takie jak ten mogą być bezustannie polepszane i rozbudowywane, jednak wszystko wymaga odpowiedniej ilości czasu. Przed przystąpieniem do pracy zbyt wysoko oceniałem swoje możliwości, po części dlatego, że nie brałem pod uwagę obowiązków, jakie spoczywają na uczniu klasy maturalnej. W efekcie nie zdążyłem do końca skupić się na efektach wizualnych. W mojej wizji elementy świata przedstawionego były o wiele lepiej dopracowane, przede wszystkim pod względem światłocieniowym. Chciałem również umieścić w pracy więcej smaczków takich jak ruchome elementy tła.

Były momenty, w których wydawało mi się, że nie wyrobię się z całą pracą. Jest to jednocześnie nauczka dla mnie, że lepiej jest wymyślić coś zwięzłego i mieć więcej czasu na poprawki kosmetyczne. Jak już wspominałem, fabuła jest tu jedynie pretekstem do stworzenia animacji, lecz mimo to uważam, że powinienem był wymyślić coś krótszego i zarazem bardziej chwytliwego. Ostatecznie jestem jednak zadowolony z końcowego efektu, nawet pomimo tego, że całość mogłaby wyglądać jeszcze bardziej atrakcyjnie niż obecnie.

## ***informacje techniczne***

*czas trwania animacji:* 11 minut 16 sekund

*rozdzielczość obrazu:* 1080x812px

*format pliku:* wmv

*klatki na sekundę:* 25 fps

*adres strony internetowej:* <http://www.nadamai.webd.pl/2084>

*wykorzystane oprogramowanie:* Vegas Pro 9, GIMP, Magic Particles, Audacity, Art of Illusion, CorelDraw.