

powóóz

film Oliwii Bosek

Magisterska praca artystyczna
Pracownia Form Projektowych i Multimedialnych
pod kierunkiem: dr hab. Jadwigi Sawickiej, prof. UR
i mgr Karoliny Niwelińskiej
Sztuki wizualne

Rzeszów 2022



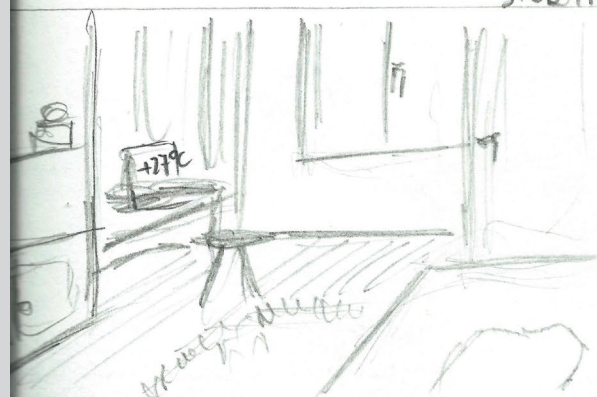
Uniwersytet Rzeszowski
Instytut Sztuk Pięknych

Nazywam się Oliwia Bosek. Jestem absolwentką studiów I stopnia na kierunku Sztuki Wizualne, specjalności Formy Projektowe i Multimedia na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Rzeszowskiego. Obecnie studentką Sztuk Wizualnych II stopnia w Instytucie Sztuk Pięknych Uniwersytetu Rzeszowskiego. Od zawsze interesowałam się sztuką. Moimi obszarami działań są: rysunek, film oraz projektowanie 3D. W swoich pracach przemycam swoje własne historie, które wymyślam oraz opisy snów i koszmarów. Bardzo lubię tworzyć prace, które są tajemnicze i posiadają wiele interpretacji w zależności od odbiorcy.

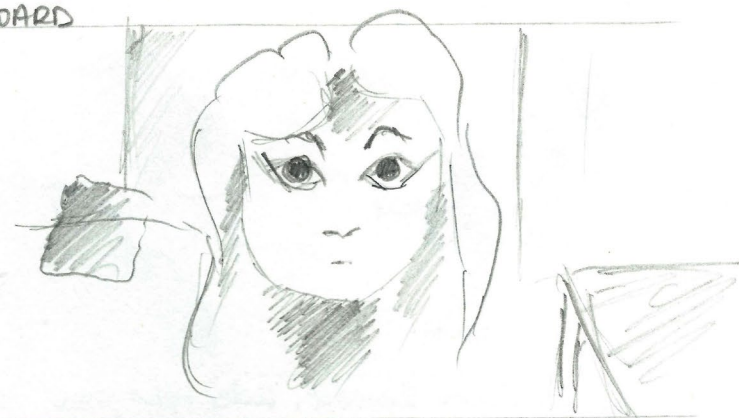


Moja praca magisterska to trwająca około dwunastu minut animacja pod tytułem „Powódź”. Całość powstała na podstawie stworzonej przeze mnie historii opartej na moich snach oraz opowiadaniach. Opowieść, początkowo mówiąca o powodzi, z czasem zmienia się w postapokaliptyczną historię o ludziach, którzy musieli nauczyć się na nowo żyć w nowym, zmienionym świecie. Wszystko to narodziło się dzięki jednemu impulsowi, jakim był padający za oknem bardzo silny deszcz. Z pierwotnej wersji zostawiłam wstęp, czyli opis powodzi oraz przebudzenie się głównego bohatera w nowym miejscu. Znalazłam wszystkie swoje stare opowiadania i opisy snów, koszmarów; tak w końcu powstał główny zamysł – lęk. Postanowiłam przedstawić sytuację głównego bohatera, który zmagą się z traumą lub przechodzi przez jakąś chorobę. W takich chwilach człowiek nie jest w stanie spokojnie myśleć i nie jest osobą, którą był do tej pory. Wiele rzeczy odbiera inaczej, przestaje się kierować zdrowym rozsądkiem. Dlatego jedyne, co towarzyszy mu przez ten czas, to uczucie lęku i przerażenia.

OPOWIEŚĆ O POWODZI STORYBOARD



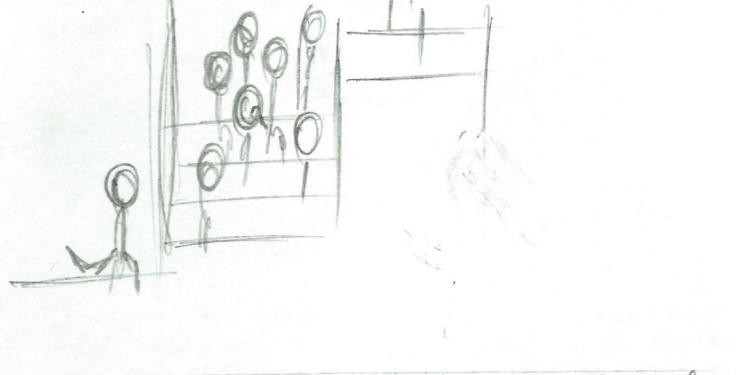
der bez postaci wprowadzenie pomiar gros
na bura w nie, budynek, ostatni budynek
w imię scenografii (imie koty)



Ten sam poloj, pojawia nie podac z historii, polity
przez dno animacja nymnionow, lektor dalej
opowiada fli do latoru animacji



ernacja podnoszący nie wody i momentu
edii w momencie upadku zbicie na
i bohater i polowac tylko jego reszki
i przesłanym ludzi



Ulenia razem z tymem ludzi po schodach
na dachu łolom. Zabrzenia na hęci cieta,
bliskie, sułenitno, shach



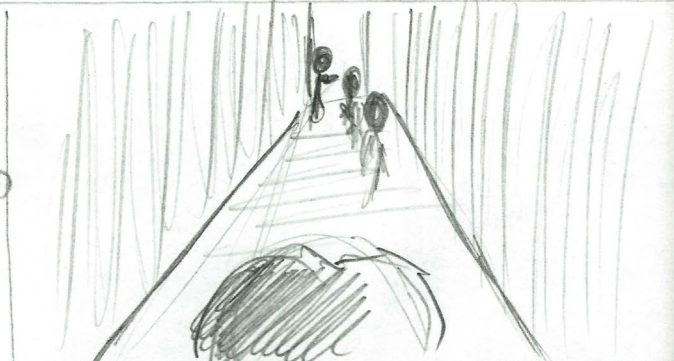
zawa nie, ciagle woda, męta, shok
wzrosty ludzi, Zelome catego bledu i
dotopanie z pioding postaw, ciemny
i. Gude piony dolepa, grę z obelka
w usadu (budzenie por kopos)



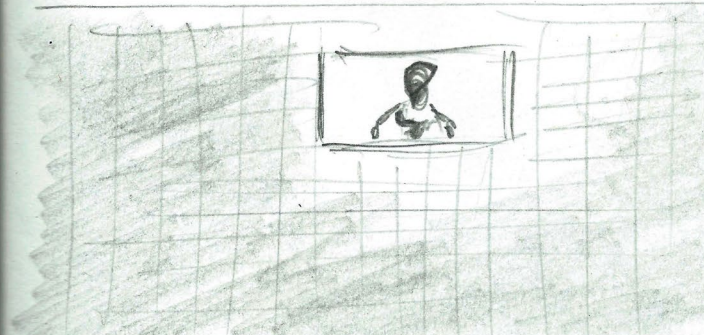
Budzenie nie w niemonym miejscu, Hęci ten
sam rozej animacji, ze wplechu na pewne
zomienowie lektor znika, zostaja tylko
dielopi orob.



"Oddelegowanie" per dowódce, dalej tylko some
dielopi aktorów.



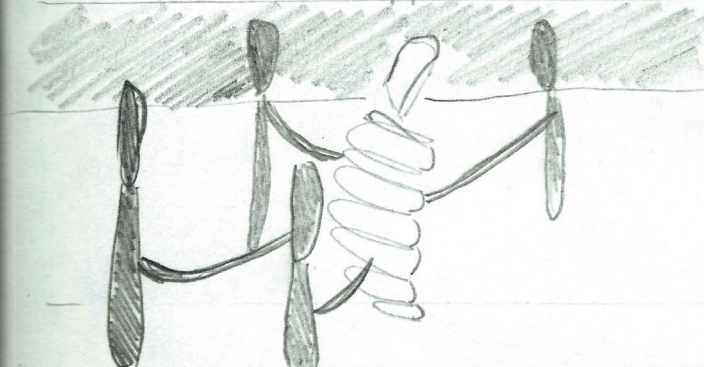
Podjęcie kontaktem. Lektor wroca, wraz z
myślami piodnego bohatera. Przypomina sobie
zabawne na polie post, duni nie, molenie
rapoda ciemność, ale piony dalej, w Hęci
nymelne



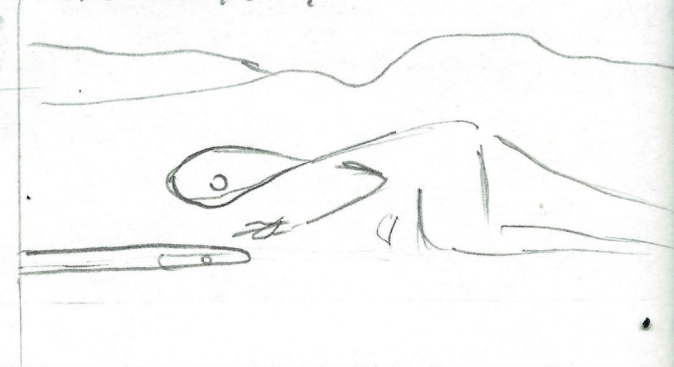
znalezienie nie H piodno/shodni bez drzwi. W
metym dnie postac. Dost ciemno. Samochadz
Nalotow giorow i piodne szalenitno,
Przeniknucie przez suane / jone alepionie i matto.



Jako chiedo. Ten sam styl animacji ale w
jainorochydu kolorach. Złaz, molylli, piod
Dueli tylko nety, inowu nie wie co nie
dnie nie lektor duha. i som obroz sie, Hęci
i Hęci benzile re, omci



Podnosz robawy omci zomienicę nie w
ciemne postaw. Sułoję piodnego bohatera.
Spew i piony omci zwalnica tempo i robia
nie, kommarne. Swet hęci kolor.



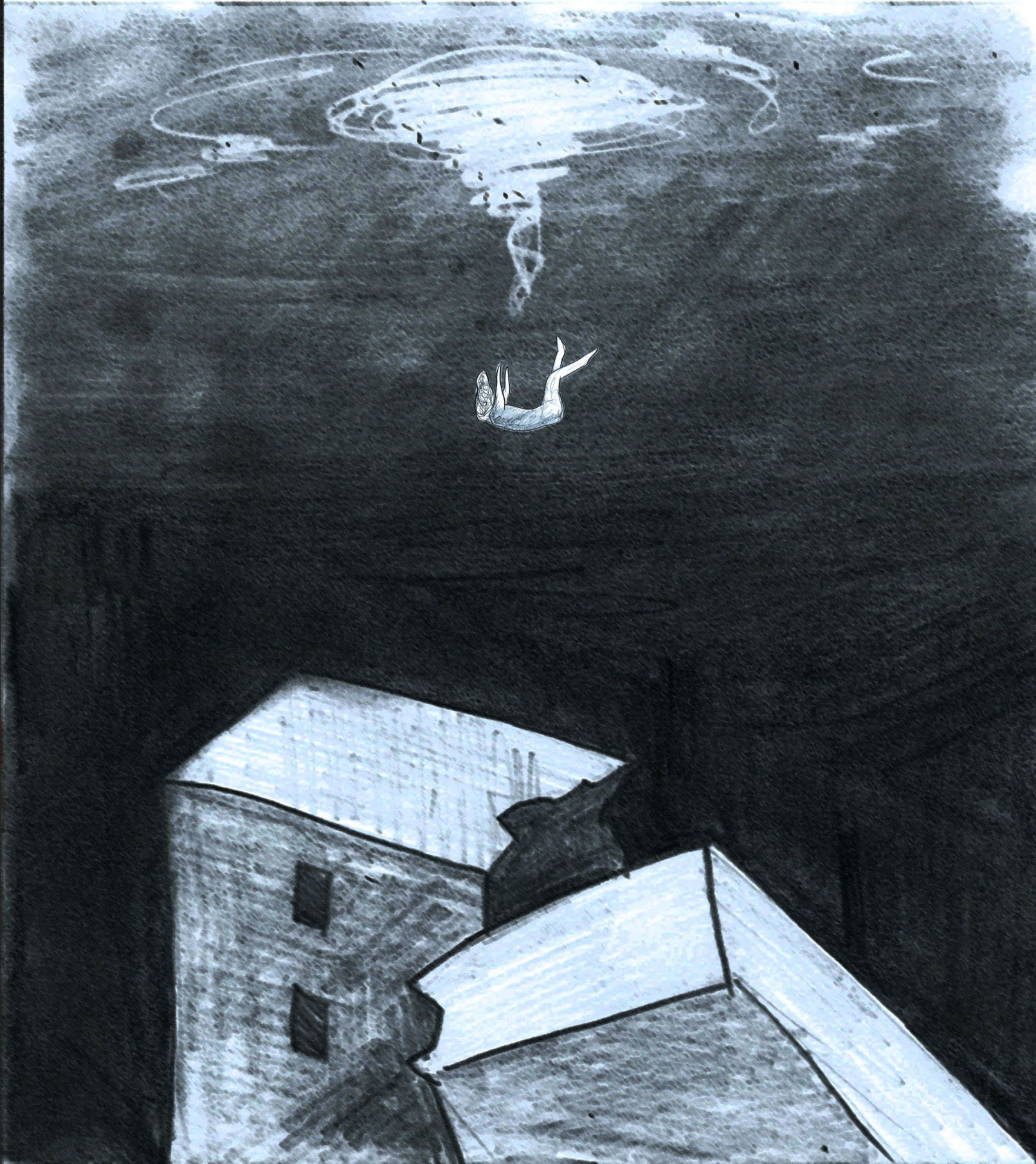
Ozorna purynia, widowna postaw dnie
re, grę wode odbicie w kęfli wody
lektora nie ma. Som obroz, Sułom
omci. Pny dotlinguie palcem na
ciemność. KONIEC



Kiedy zaczynałam stawiać pierwsze kroki w tworzeniu trójwymiarowego pokoju do tego projektu, wzorowałam się na mieszkaniu, które wówczas wynajmowałam. Dzięki programowi Blender udało mi się zrobić całą przestrzeń pokoju, w którym miała dzieć się początkowa akcja animacji oraz wygenerować deszcz i błyskawicę. Nie zależało mi na tym, aby całkowicie realnie przedstawić świat, ponieważ do tego potrzebowałabym tylko kamery. Chciałam jedynie dobrze zaznaczyć i oddzielić od siebie historię, dziejącą się „tu i teraz”, od tej w głowie głównego bohatera. Dla uzyskania ostatecznego obrazu musiałam poświęcić bardzo dużo pracy. Najdłuższy kadr tworzył się (renderował się) około czternastu godzin.



kadr z animacji, 1920 x 1080 px



Ilustracja dla animacji, 3840 x 1080 px

Przy tworzeniu mojej pracy licencjackiej w 2020 roku bardzo spodobała mi się zabawa różnymi stylami artystycznymi. Zastanawiałam się, czy wykorzystać może jakieś lalki, czy dalej próbować zrobić wszystko w komputerze. Chciałam oprzeć się o jakiś pomysł, dlatego też dłuższy czas poświęciłam na przypominanie sobie różnych znanych, profesjonalnych animacji pełnometrażowych, jak amatorskich. Moją uwagę najbardziej przykuła zapowiedź gry „Alice: Madness Returns”. Spodobało mi się wykorzystanie tradycyjnej techniki dwuwymiarowej, ale też umiejętnie zrobionych, sprawiających wrażenie przestrzeni i głębi. Oglądając ten film wiele razy analizowałam, w jaki sposób ja mogłabym zrobić podobny efekt. Zamiast jednego całego rysunku chciałam, aby każdy z elementów, a przynajmniej większość, były narysowane oddzielnie. Każdy z nich posiadałby swój cień, przez co powstałoby wrażenie wielu planów. Im postać lub przedmiot stałyby bliżej widza, tym rysunek miał być wyraźniejszy. Stworzyłam postać dziewczyny i początkowe pomieszczenie. Każdy element postaci, taki jak ręka, oczy, głowa, były od siebie oddzielone. W późniejszym etapie za pomocą programów Adobe After Effects oraz Adobe Premiere Pro animowałam poszczególne części ciała. Dla całej mojej pracy powstało około stu rysunków. Wszystkie wykonałam ręcznie na papierze za pomocą kilku rodzajów ołówków. W kilku przypadkach posłużyłam się czarnym cienkopisem i farbami akwarelowymi.



W mojej pracy znajdują się dwa oddzielne światy: ten, którym żyje lektor oraz ten przez niego wymyślony. Aby rozdzielić je od siebie, postanowiłam zastosować dwa różne sposoby: animację 3D i animację 2D. Otoczenie, w którym żyje lektor, stworzyłam w programie Blender wykorzystując animację 3D. Modele, na które składa się ten obraz, to raczej ciężkie, proste kształty w odcieniach szarości. Ich zadaniem jest wprowadzić w mroczny nastrój odbiorcę. Przechodząc do świata wyobraźni postawiłam na bardzo uproszczoną animację rysunkową. Użyłam prostych kresek, cieni i również dużej ilości bieli i czerni. Miałam ku temu bardzo poważny powód. Wymyślając coś, czy wizualizując w głowie, nie zastanawiamy się nad szczegółami. Myśli szybko uciekają z głowy. Mogę posłużyć się moim przykładem, jakim jest spisywanie snów. Budząc się, szybko szukam długopisu i kartki albo telefonu i staram się przenieść do trwałej pamięci jak najwięcej głównych wątków. Pomimo, że całość trwa bardzo długo, to w rzeczywistości dla mojego lektora były to ułamki sekund pomiędzy uderzeniami pioruna za oknem. W tych paru chwilach zdołał stworzyć całą historię, która na ten moment nie potrzebuje szczegółów. Nie ma w nich też dużej ilości animacji, postawiłam w swojej pracy na głos opowiadającego, bo tak zrobiłby to pewnie za pierwszym razem, gdyby chciałby się kimś z tym podzielić; po prostu opowiedziałby tę historię. Mimo wszystko, w niektórych miejscach starałam się pokazać więcej światła, cieńszą linię lub delikatnie zaznaczyć kolor. Wszystko to dla jaśniejszego przeskakiwania pomiędzy epizodami mojej animacji.