

OPowieści z Głębiny

MICHAŁ SKOWRON

Idea projektu

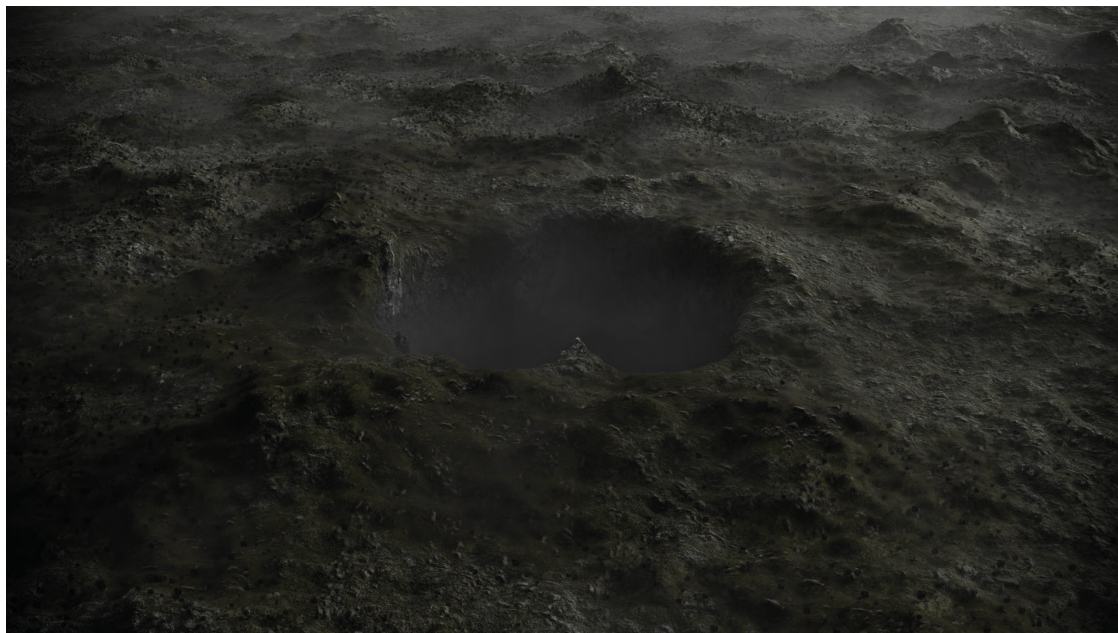
Fantastyka jako gatunek literacki, filmowy i gromy towarzyszy mi od najmłodszych lat. Dorastałem, zaczytując się w klasycznych baśniach Hansa Christiana Andersena oraz Braci Grimm, oglądając animacje Disneya inspirowane tymi opowieściami, a także pełne wyobraźni filmy studia Ghibli. Ważnym elementem mojego dzieciństwa były również gry wideo, szczególnie gra „Heroes of Might and Magic III”, które rozbudziły moją wyobraźnię i zamiłowanie do kreowania światów.

Z czasem sięgnąłem po bardziej rozbudowane i złożone formy fantastyki, jak uniwersum Śródziemia, stworzone przez J.R.R. Tolkiena we „Władcy Pierścieni”. Zainteresowałem się także mroczniejszymi odsłonami fantastyki, obecnymi w grach takich jak seria „Dark Souls” oraz w mangach, które je inspirowały, m.in. „Berserk” i „Claymore”. Te dzieła stały się dla mnie nie tylko ucieczką od rzeczywistości, ale również źródłem głębokiej inspiracji twórczej.

Natchniony tymi doświadczeniami, w wolnym czasie zacząłem tworzyć własne uniwersum fantasy, budując w jego ramach rozmaite historie i postaci. Choć przez długi czas brakowało mi warsztatu literackiego, by je odpowiednio zaprezentować, studia otworzyły przede mną nowe możliwości – w szczególności animację, która okazała się idealnym medium do wyrażenia mojej wizji.

W ramach pracy dyplomowej postanowiłem stworzyć film animowany osadzony w wycinku wykreowanego przeze mnie świata, koncentrując się na wątku „Głębin” i postaciach z nim związanych. Projekt „Opowieści z głębin” ma formę animacji antologicznej, składającej się z trzech części, z których każda opowiada odrębną historię, lecz razem tworzą spójną całość tematyczną. Wybrane fragmenty moich opowieści stanowiły podstawę scenariusza do mojego filmu oraz zobrazowania uniwersum w mojej wizji artystycznej.

Animacja została zrealizowana z wykorzystaniem programu Blender do modelowania 3D. W projekcie wykorzystałem także nagrania mojej osoby na green screenie, które następnie zostały wkomponowane w trójwymiarową przestrzeń. Całość została zmontowana przy użyciu Adobe Premiere Pro, a końcowy efekt wzbogacony i dopracowany w programie Adobe After Effects.



Czym jest Głęбина?

Po nastaniu „Idei zła” nie ucierpieli tylko ludzie, których umysły i dusze nie zniosły brzemienia zła, całkowicie mu się poddając, zranieniu uległo całe stworzenie u samego swojego zarania. Ci, którzy mu ulegli, doprowadzili do nastania czasów mroku i zdrady. W tym czasie Jeden z Wielkich, aby ulżyć ludzkości, postanowił wziąć na siebie ich ból. Niestety, ani ciało ani dusza, nie wytrzymały ciężaru kolektywnego bólu ludzkości. Dusza rozpadła się na niezliczone odłamki, pozostawiając po sobie jedynie pierwotny rdzeń — wciąż ulegający dalszemu podziałowi. Został pozostawiony w materialnej powłoce, okrytej twarzami każdego z cierpień na samym dnie świata.

Ilekoć człowiek doświadcza wszelkiego cierpienia, rdzeń kruszy się na nowo, rodząc kolejne fragmenty. Te zaś zyskały własną świadomość, stając się ucieleśnieniem indywidualnego i wspólnego bólu rasy ludzkiej. Natomiast dawna wielka siła istoty, niegdyś czysta, teraz spaczona, w płynnej formie toczyła się z jego ciałą, z czasem pokrywając je całkowicie i tworząc Głębokie Jezioro. Z niego dobywały się opary gęste i nieprzeniknione niczym mgła. Wznosiła się powoli drążąc, krusząc i mutując skałę, tworząc nieskończone korytarze, które niczym żyły wewnątrz ziemi, nieustannie pulsowały i zmieniały się. Te przebiwszy się na powierzchnie utworzyły przepastną wyrwę (Oko Podziemia), która stała się wrotami dla plugastwa tam zrodzonego, by mogło wydobyć się na świat zewnętrzny i pogrążyć go w chaosie. To miejsce nazwano Głębiną, a istotę niegdyś będącą opiekunem otrzymała miano jej Ojca.

Głęboko pod powierzchnią ziemi, w ciemności przesyconej echem dawnego bólu, odłamki roztrzaskanej duszy zaczynają formować ciała. Wchłaniają otaczające skały, przemieniając je w substancję przypominającą żywą tkankę — kamień staje się mięśniami, minerały splatają się w kości, a stopiona głębia ziemi pulsuje jak krew. To istnienia narodzone z cierpienia, ukształtowane przez samą materię świata Istot Głębin.

Zrodzone z ludzkiego cierpienia Istoty Głębin to byty, których naturalna zdolność do odczuwania i szerzenia bólu stanowiła jedyny wspólny mianownik. Każda z nich była unikalna: ich oblicza, umysły, możliwości, a nawet długość życia różniły się całkowicie, jak gdyby każda opowieść o cierpieniu była zapisana własnym, niepowtarzalnym pismem.

Niemniej jednak, głęboka znajomość rozpacz, która była im dziedzictwem, scalała je w jedną, mroczną rodzinę. Większość z nich była uwięziona w Głębinie — miejscu, gdzie każdy dzień był

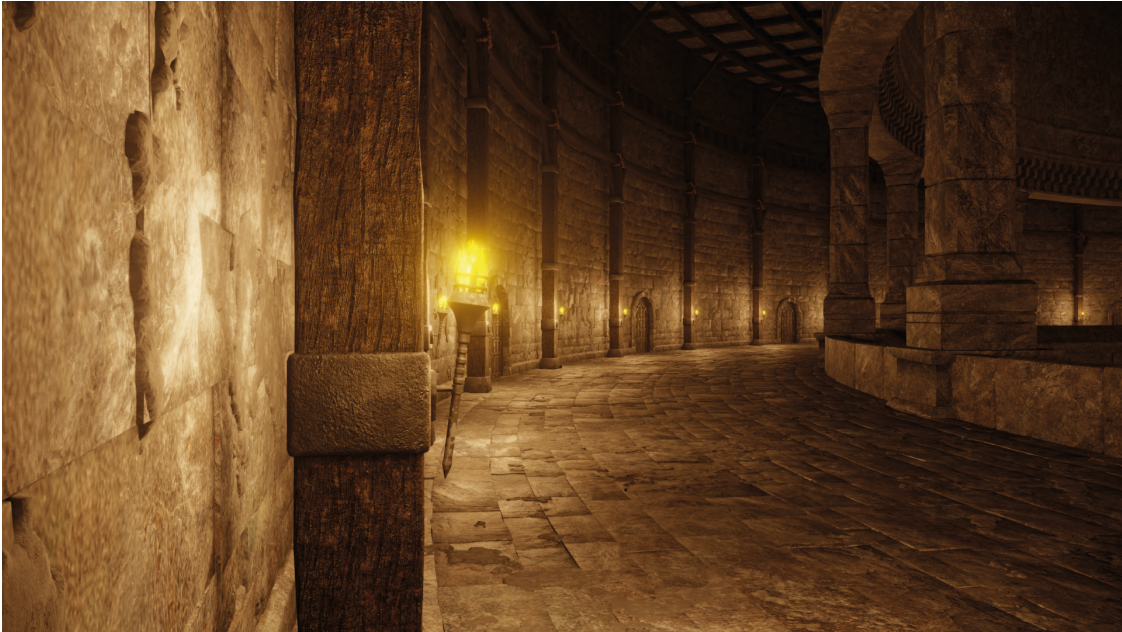
echem ludzkiego bólu, a świat zewnętrzny jawił się im jako równie zabójczy, niczym podziemne cienie, śmiertelne dla ludzi.

Wyjątkiem byli Wynurzeni — istoty wyłonię z głębin, zrodzone z niezliczonych, splecionych fragmentów duszy, z których każdy niesie echo wspólnego cierpienia wielu istnień. Choć nie posiadali mocy równej ich pierwotnemu stwórcy, w nich drzemie niezłomna siła, która umożliwiła im opuszczenie mrocznych korytarzy Głębin i przetrwanie na powierzchni. To właśnie stąd wzięła się ich nazwa — z umiejętności wynurzania się z otchłani. Z ich ciał wydobywała mgła, spowijając je. Swoim chłodem i tajemniczym klimatem przypominała warunki Głębin. Ta mgła stała się mostem, przez który ich bracia i siostry mogli zaryzykować wyjście na świat zewnętrzny, rozpoczynając w ten sposób nowy, niekończący się cykl cierpienia.

Wyjątkowy był Byt, zrodzony z jedyne go fragmentu duszy Ojca, w którym przetrwała iskra Nadziei — tej, która tliła się w każdej istocie. Ten enigmatyczny byt, noszący w sobie wiele jaźni jednocześnie, zamieszkiwał najwyższą warstwę Głębin — jedyne miejsce, gdzie przez gęstą mgłę przedzierały się jeszcze promienie słońca i skrawki nieba.

W pewien sposób kochała ona pozostałe stworzenia Głębin, traktując je jak własne dzieci. Opiekowała się nimi z czułością, szczególnie tymi najsłabszymi, nawet wtedy, gdy ich dusze po śmierci nie mogły opuścić świata żywych. Czasami łagodnie otaczała troską również ludzi i zwierzęta zagubione w mrocznych korytarzach Głębin. Tak zyskała miano Matki. Choć nie była w stanie całkowicie wyleczyć ran, które zadawała Głęбина, napełniała je iskrą nadziei — pozostawiając każdej istocie wybór: czy poddać się rozpacz, smutkowi i bólowi, czy też skorzystać z jej łagodzącej opieki.

Istoty Głębin, podobnie jak ludzie, z których cierpienia się narodziły, są niespokojne i udręczone. Trzymają się życia z powodu nierozwiązanych spraw i głęboko zakorzenionych żalów, przez co nie mogą zaznać spokoju i nie mogą przejść do zaświatów. Po śmierci, naznaczone jedynie cierpieniem i niezdolne do jego porzucenia, skazane są na wieczne błędzenie w świecie — jako upiory, które nigdy nie zaznają odpoczynku. Większość z nich gromadzi się wokół Matki, których obecność oraz kołysanki niosą choć częściowe ukojenie, niczym ciepłe światło rozjaśniające mroki wieczności.





Sędzia

Po „Wielkim Upadku”, gdy ludzkość zmuszona była opuścić umierające Błogosławione Krainy i znaleźć nowy dom, chaos groził pochłonięciem ich ostatniej nadziei. By utrzymać porządek i sprawiedliwość oraz nie dopuścić, by zwolennicy Idei Zła pograżyli ich nową ojczyznę w mroku, Pierwszy Król powołał do życia organizację Sędziów.

Rozsiani po każdym mieście i wiosce, Sędziowie otrzymali władzę, by sądzić i karać tych, którzy łamali prawa Wielkich. Ich wyroki były ostateczne, a ich obecność – zarówno błogosławieństwem, jak i ostrzeżeniem dla wszystkich, którzy ośmieliliby się zachwiać nowym porządkiem świata.

Jednym z nich był Drakon, który jak nikt inny był oddany swojej misji, bardziej niż nawet własnej rodzinie. Znany z nieugiętego trzymania się prawa, stał się symbolem surowej sprawiedliwości – wykonywał wyroki osobiście, nie szczędząc brutalności w imię porządku. Jego niezłomność budziła respekt, ale też budziła lęk przed bezlitosną karą, którą potrafił zadać.

Pewnego dnia jednak los zadrwił z jego niezachwianej postawy. W imię sprawiedliwości na szali stanęła jego własna rodzina oskarżona o czyny, które miały zniszczyć to, co budował przez lata. Zaskoczony i rozdarty między uczuciem obowiązku a miłością do najbliższych, sędzia nie mógł uciec od prawa, które samo wymagało wyroku. W momencie, gdy egzekucja została dokonana, jego serce pograżyło się w nieodpartym bólu. Brutalność, którą zawsze stosował wobec innych, teraz zwróciła się przeciwko niemu, pozostawiając go złamanego i pełnego żalu.

Udając się na wygnanie, aby oddzielić się od ciężaru własnych czynów, próbował odciąć się od świata. W ten sposób chciał osłabić nieustanny ból, który stał się dla niego ciężarem nie do zniesienia. W swej samotnej podróży trafił jednak do wejścia do samej Głębiny. Tam najpierw jego duch został złamany przez wagę swojego, jak i całego cierpienia ludzkości, a za nim podążyło ciało, które niczym kamień skruszało i się rozpadło.

Jednak zanim życie z niego uleciało, w ciemnościach odnalazła go Matka. Ta odbudowała jego ciało i dała mu siłę i umiejętność dotarcia do najdalszych zakątków świata, aby tam mógł odnaleźć upragniony spokój. Dając mu iskrę nadziei pomogła mu wydostać się na powierzchnię.

Niestety, Drakon nie zdołał przyjąć tego daru. Przytłoczony rozpaczą, smutkiem i niewypowiedzianym bólem, stał się bestią, niemalże nieodróżnialną od mieszkańców Głębiny. Doświadczenie całego ludzkiego cierpienia zniekształciło jego dawny obraz sprawiedliwości. Teraz, widząc w całej ludzkości źródło bólu, uważał ją za winną nakładając kary nawet na tych, którzy byli niewinni.

Nastał czas terroru, który przerwał epokę dawnego pokoju. W „Czasie Krwawego Osądu” wiele istnień zgasło, zanim Drakon został wreszcie powstrzymany, a jego dusza mogła odnaleźć spokój. Jego mroczny cień jeszcze długo kładł się nad krainą ludzi, nie dając zapomnieć o bólu i upadku. Jednak wśród ciał znalazła się jedna osoba – aspirujący młody mag – który doświadczając te wydarzenia z pierwszej ręki nie uległ rozpacz, ale postanowił znaleźć lek na cierpienie ludzkości.







Wspomnienie

Trudno jest opowiedzieć historię, zwłaszcza gdy nawet osoba, której ona dotyczy, jej nie pamięta. Była kiedyś kobietą – kimś, kogo imię, przeszłość i tożsamość zostały starte przez czas lub zdarzenie, którego natury nikt nie potrafił określić. Czy to choroba? Wypadek? A może wynik nieznanego eksperymentu? Któż mógł to wiedzieć? Jednak w pustce jej umysłu przetrwał jeden obraz – nieskończone złote morze pól, kołyszących się łagodnie na wietrze. I ludzie, niewyraźni, bez twarzy, a jednak dziwnie bliscy, jak cienie utraconej rzeczywistości. Ale czy to rzeczywiście wspomnienie? Czy jedynie sen, marzenie umysłu, który rozpaczliwie próbuje nadać sens pustce po tym, co zostało jej odebrane?

W pewnym momencie jej los popchnął ją ku Głębinie – miejscu, które pochłaniało wszystkich, którzy do niego trafili. Nie była wyjątkiem. Jak każda istota przed nią, została zmiażdżona przez bezlitosny uścisk Głębiny. Jej duch, złamany pod ciężarem niezliczonego cierpienia, a ciało skruszyło się niczym pył na wietrze. Lecz ona czuła to wszystko dotkliwiej niż ktokolwiek przed nią. Nie rozumiała, co się dzieje, nie wiedziała, jak tu trafiła. Zdezorientowana, pozbawiona przeszłości, tożsamości, nawet własnego imienia – miała tylko jedno wspomnienie. Złote morze pól. Czy to była prawda, czy jedynie iluzja umysłu walczącego o ostatni skrawek siebie? Nie miało to znaczenia. W Głębinie, gdzie wszystko ginęło w mroku, nawet cień nadziei mógł być światłem.

Tak samo jak wielu przed nią, odnalazła ją Matka. W swym bezkresnym współczuciu zebrała resztki, które pozostały z jej ciała, i tchnęła w nie nowe życie, ofiarowując część samej siebie. Matka obdarzyła ją darem – mocą odczytywania wspomnień zapisanych w ludziach i przedmiotach, które miały dla nich wielkie znaczenie, zarówno dobre, jak i złe. Po czym wyprowadziła ją na powierzchnię.

Po wszystkim wydarzyło się coś, co nigdy wcześniej nie miało miejsca. Odrodzona kobieta nie stała się bestią, jak wszyscy inni, których pochłonięła Głęбина. Pomimo cierpienia, jakie w niej doznała, nie utraciła swego człowieczeństwa. Iskra nadziei, otrzymana od Matki, wciąż w niej płonęła, nie pozwalając mrokowi odebrać jej duszy. Dzięki darowi, jaki otrzymała, stała się powierniczką pamięci – strażniczką wspomnień zagubionych w czasie; tych, które mogły zostać zapomniane na zawsze. Jej przeznaczeniem było ocalić to, co inni stracili, by żadne imię, żaden los, żadna historia nie zniknęła w odmętach zapomnienia.

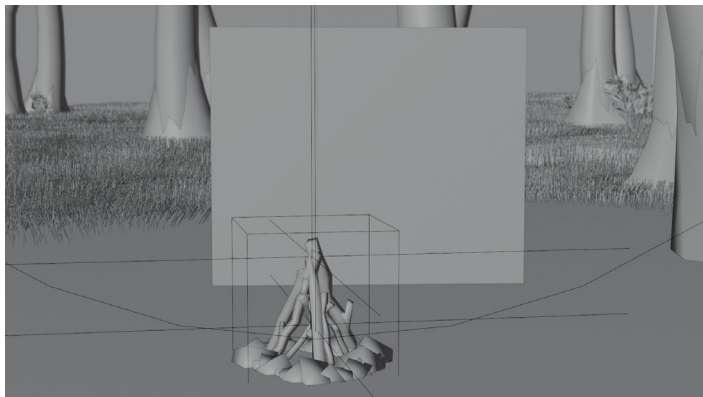
Niestety, mimo odrodzenia, jeszcze przez długi czas nie zaznała spokoju. Wciąż była związana z mrokiem Głębin, bowiem mag, poszukujący odpowiedzi na cierpienie ludzkości, zainteresował się nią. Wierzył, że w niej tkwi klucz do rozwiązania zagadki, jak pokonać cierpienia, które nieustannie dręczyły ludzi. Umieścił ją w swojej twierdzy, gdzie miała pozostać zamknięta i uwięziona przez wiele lat. Mimo to, nawet w ciemnej celi, wśród niewoli, nie utraciła tej iskry, nie straciła nadziei.







modele 3D



tekstutowanie środowiska



oświetlenie sceny





efekt końcowy wyrenderowanej sceny, 1920 x 1080 px

modele 3D



tekstutowanie środowiska

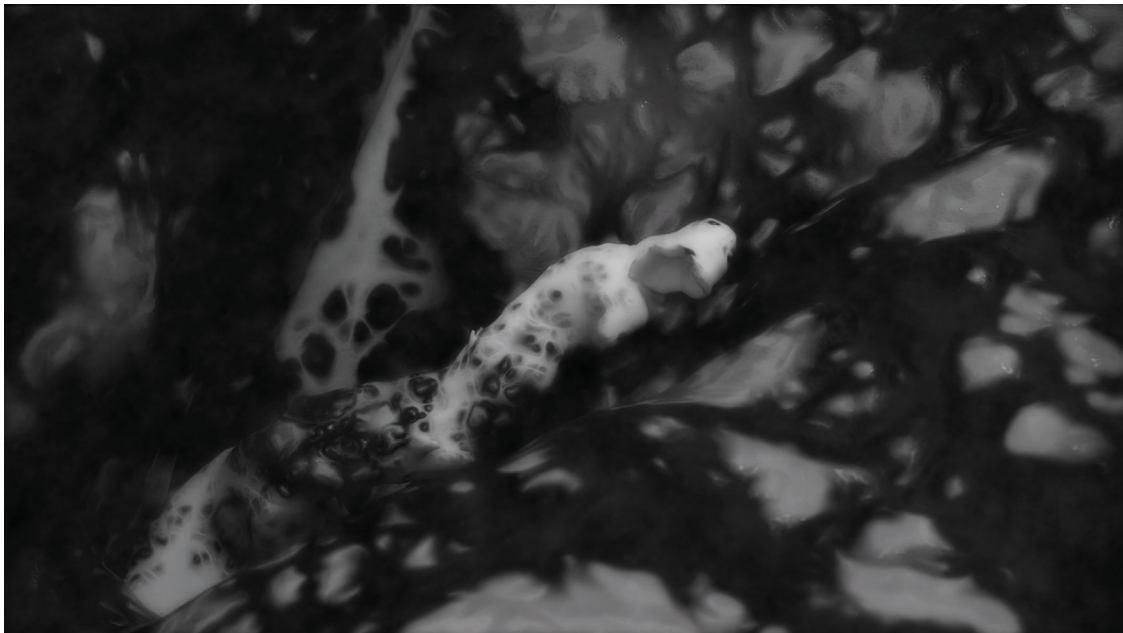


oświetlenie sceny





efekt końcowy wyrenderowanej sceny, 1920 x 1080 px





OPowieści z Głębiny

MICHAŁ SKOWRON

Magisterska Praca Artystyczna

Promotorka: dr Karolina Niwelińska

Grafika | Pracownia Multimedialna

prowadzący:

dr Kszysztof Pisarek, dr Karolina Niwelińska



Uniwersytet Rzeszowski
Wydział Sztuk Pięknych

Rzeszów 2025