

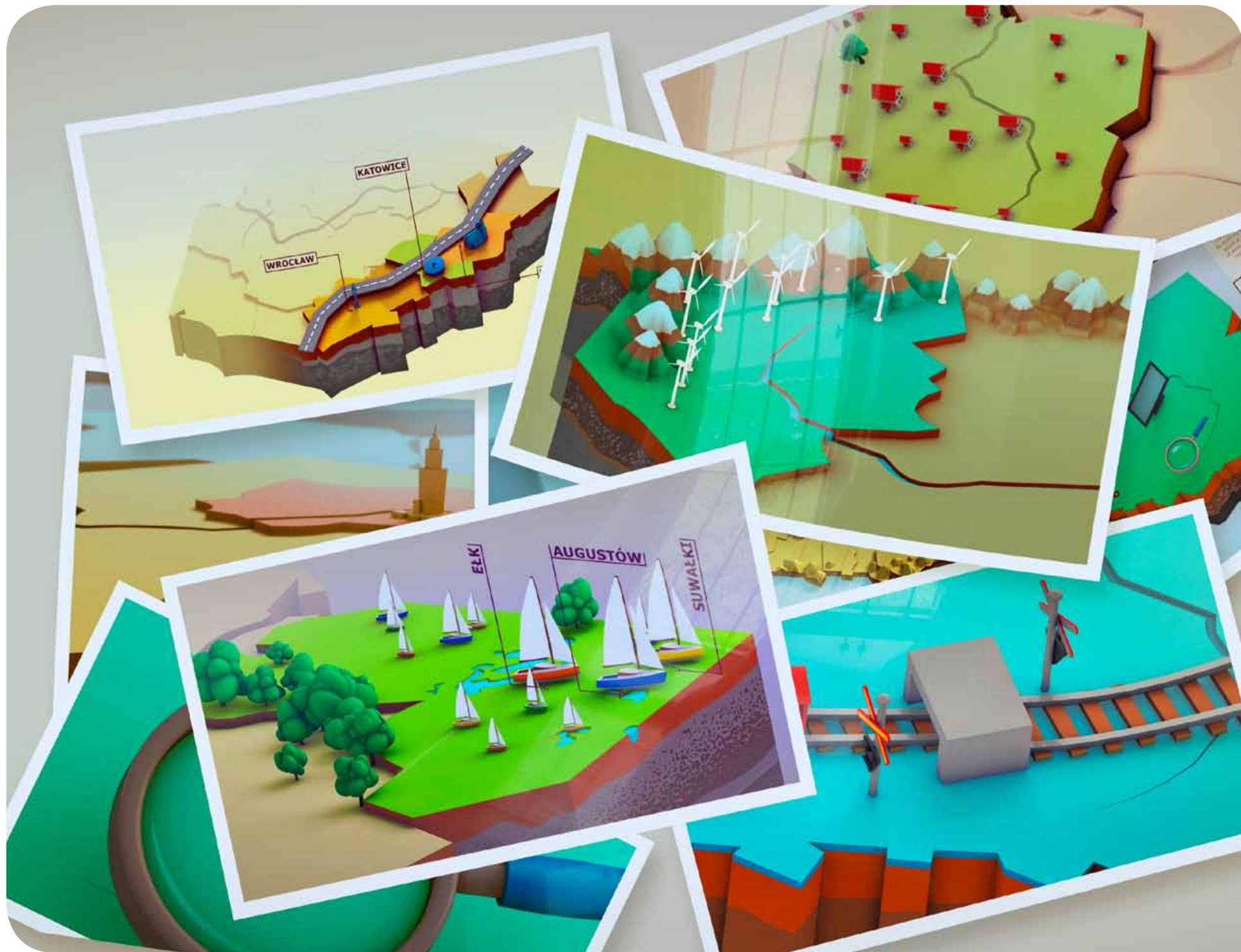
NON  
ANIMATED  
GUIDE TO  
ANIMATED  
GUIDE





Chciałbym pokazać trochę prac zza kulis filmu „Animowany przewodnik po polskim sukcesie”. Niełatwo było zobrazować interesująco mało nośny temat jakim jest gospodarka, a ja nie wiedziałem o niej nic. Kompletnie. To jedna z ostatnich rzeczy na liście moich zainteresowań. Tym ciekawsze było wyzwanie i tym większy nacisk został położony na niestandardowe podejście do tematu.

Cała produkcja, od napisania treatmentu, przez scenariusz, do ostatniego renderu i udźwiękowania trwała niemal 9 miesięcy, w tym 6 miesięcy pracy nad samym filmem i 3 miesiące przygotowań. Film jest tłusciutki od ciasteczek konsumowanych przez ekipę w trakcie realizacji i troszkę śmierdzi potem. Mimo to jest to chyba miła, kolorowa, pełna optymizmu kluseczka i mam nadzieję, że uznacie go za warty uwagi i ciekawy.



## TREATMENT

Któregoś czerwcowego dnia dostałem od Marcina Kobyleckiego pomietą karteczkę z zarysowaną mapą Polski. zazaczył na niej pięć miejsc w których rozwijał się przemysł. Oświadczył, że robimy film promujący Polskę na EXPO w Shanghaju, że gdzieś ma notatki na ten temat ale je zgubił, i że trzeba zrobić treatment, natychmiast, teraz, już!

Miała to być prościutka, techniczna animacja w rzutach izometrycznych, nie do końca tak to wyszło.

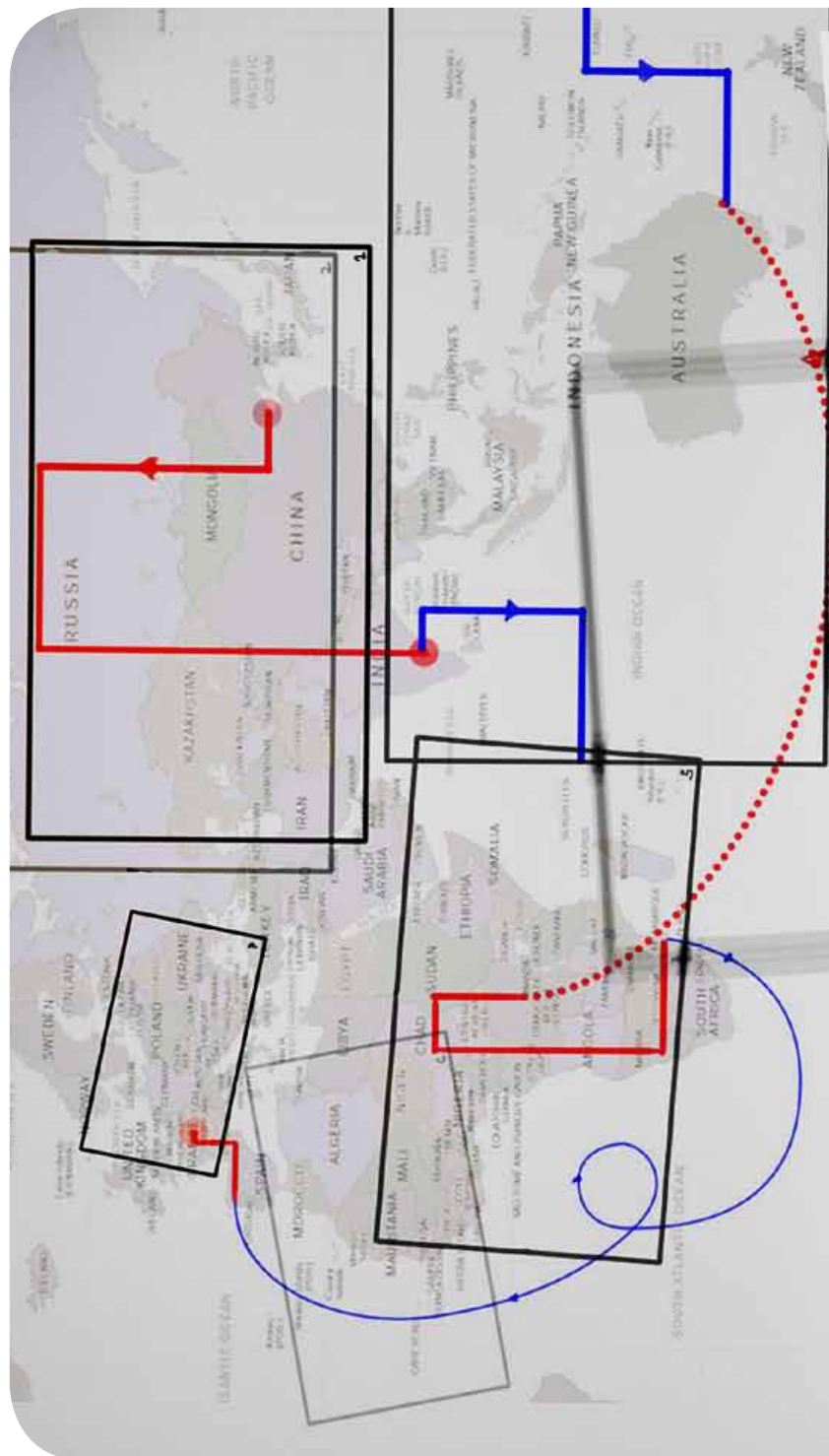
Chcieliśmy pokazać pewne podstawy, w możliwie najprostszy i przejrzysty sposób. Tak, żeby dzieci też mogły zrozumieć o czym mowa. Zresztą, właśnie dziecięce encyklopedie z mnóstwem obrazków były jedną z głównych inspiracji.

„Chcemy zrobić film nowoczesny. Przejrzyście, interesująco i dowcipnie prezentujący dane mogące się wydać nieciekawe dla większości. Da się to zrobić dynamicznie i zachęcająco, z pasją i dla każdego. Tym sposobem rozpropagować wiedzę, zachęcić inwestorów, pokazać kraj i nasze dokonania z najlepszej strony” (fragment treatmentu).

# STORYBORD

Machina ruszyła, dostałem kilka stron dość surowego opracowania od Witolda Gadomskiego. Trzeba było ten tekst przetworzyć na obrazy które nie będą składać się wyłącznie z słupków i cyferek. Zamienić suche informacje typu: „Polska gospodarka okazuje się odporna na światowy kryzys dzięki stabilnemu systemowi finansowemu” na historię. Pierwszy scenariusz powstawał około dwóch tygodni i można by z niego swobodnie zrobić dwudziestominutowy film. Składał się z 20 rozdziałów takich jak „Atrakcyjność dla inwestorów” czy „Koszty Pracy”. Fascynujące, prawda?

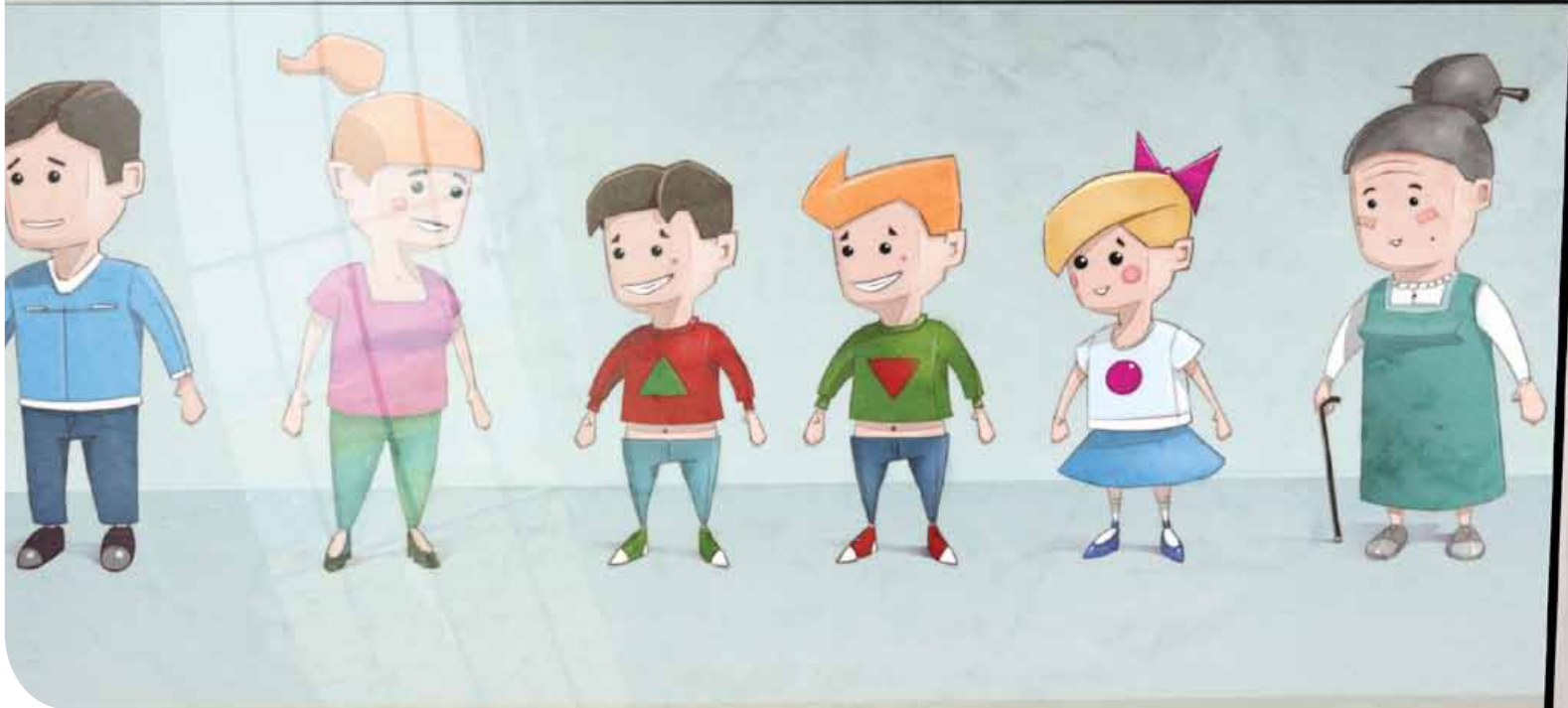
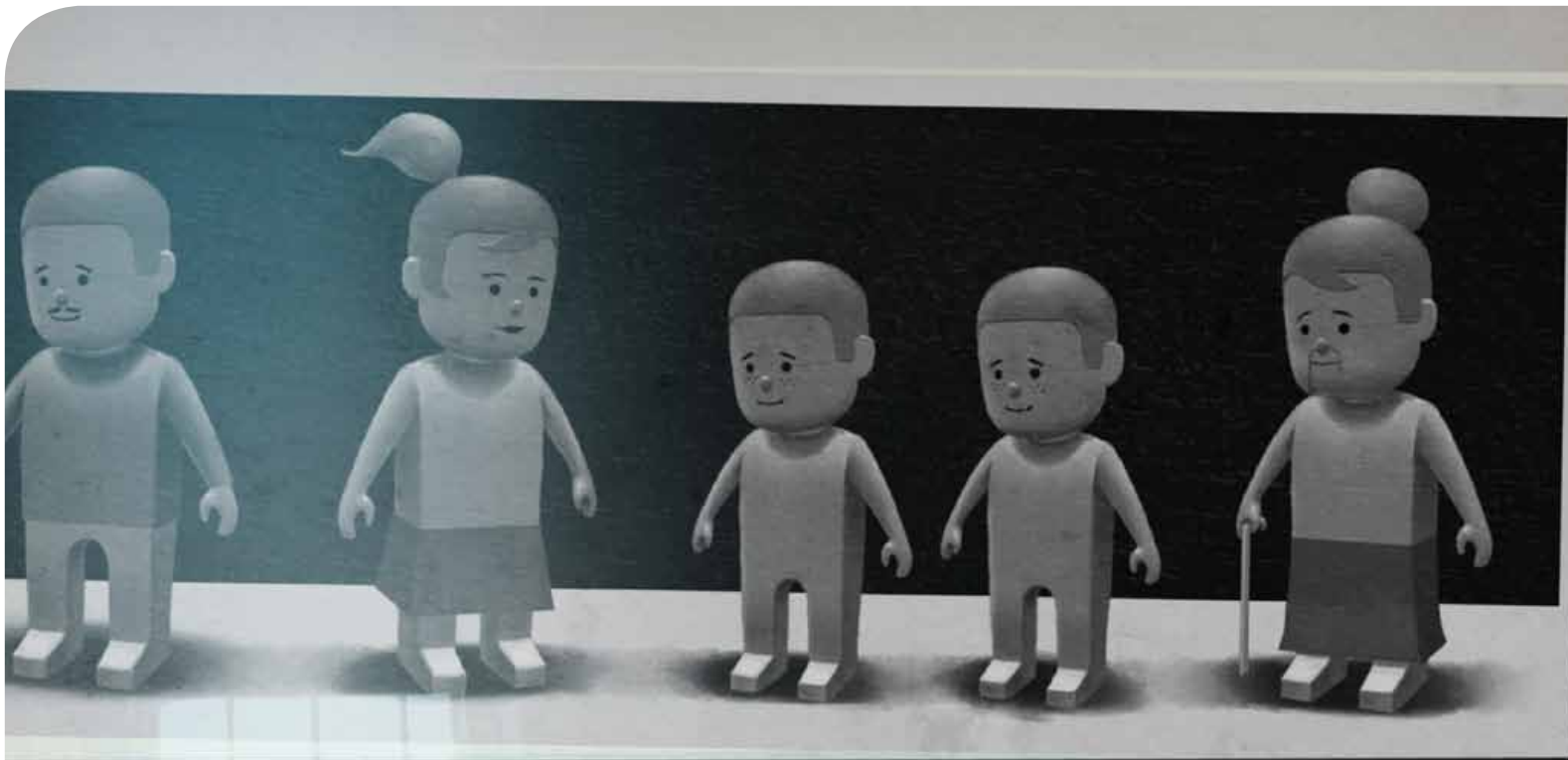




Po wstępnym nagraniu lektora mieliśmy 12 minut samej gadaniny, bez pauz. Trzeba było ciąć, wyrzucać i zmieniać. Jedną z ofiar był rozdział w którym poprzez wakacyjne biwak prezentowałem kooperacje firm. Przy okazji okazało się, że krówki nie są najlepszą wizytówką nowoczesnego kraju.

Sceny z bardzo rozbudowanymi ruchami kamer wymusiły masę kadrów. Czasem szedłem na skróty, jak np. w rozdziale o transporcie. Storybord do niego wygląda jak mapa planu wszczenia III wojny światowej.

Storyboard powstawał symultanicznie z animatkiem, nie było czasu na wstrzymywanie prac do momentu rozrysowania całego filmu. Rodziło to obawy o zachowanie spójności całego filmu, dlatego na tej kwestii skupiliśmy mnóstwo uwagi. Finalnie bardzo pomógł wkład montażystki Magdy Mikołajczyk oraz twórcy animatka Michała Firkowskiego.

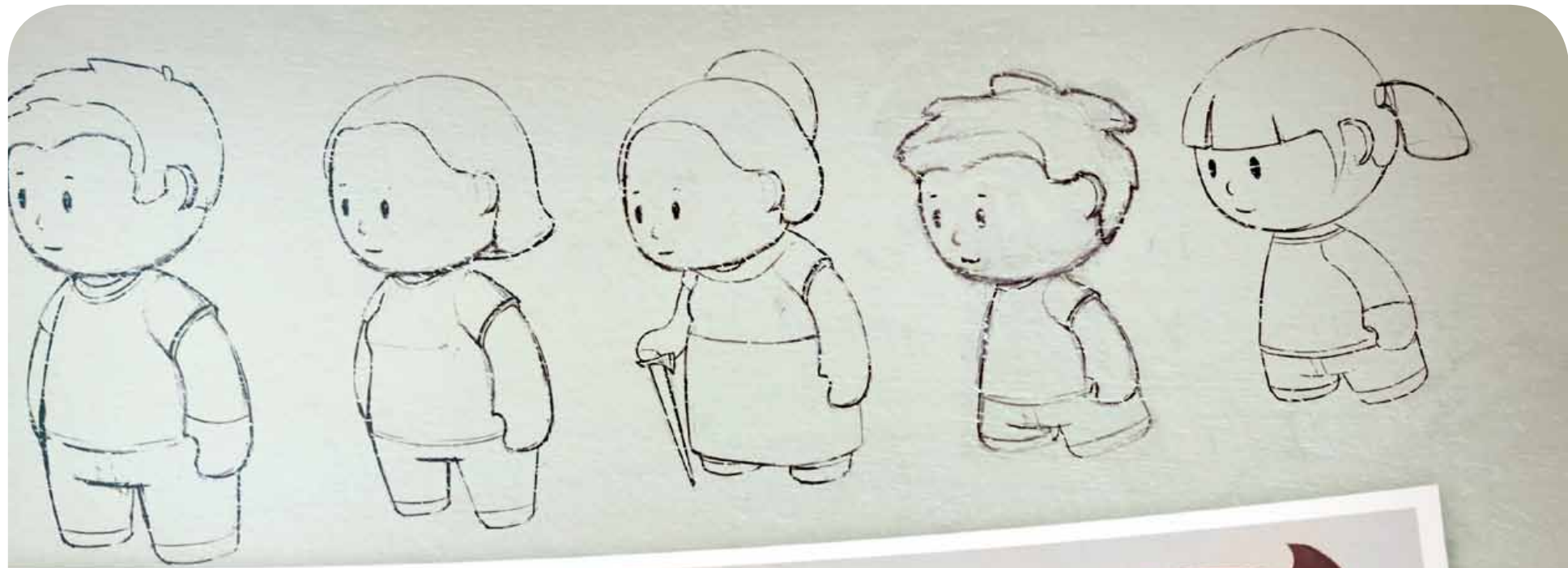


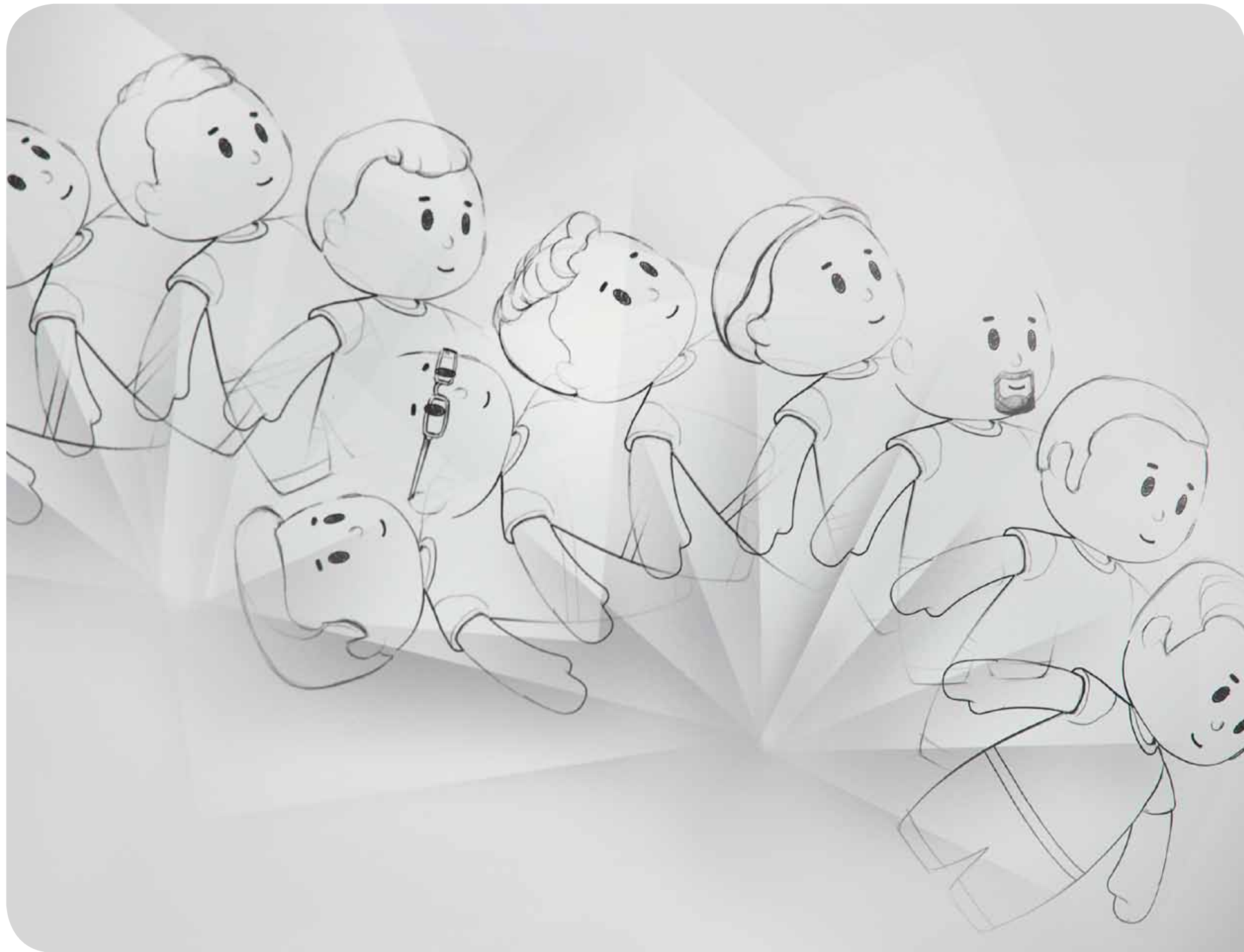
## POSTACIE

Osią filmu jest zwykła rodzina, mama i tata z bliźniakami i teściową na karku. Bliźniaki miały być początkowo chłopcami. W trakcie prac nad filmem jeden z nich został zastąpiony dziewczynką.

W filmie występuje sporo postaci reprezentujących różne zawody czy studentów. Potrzebny był prosty i elegancki projekt postaci, którą można dowolnie i szybko przetwarzać na inne.

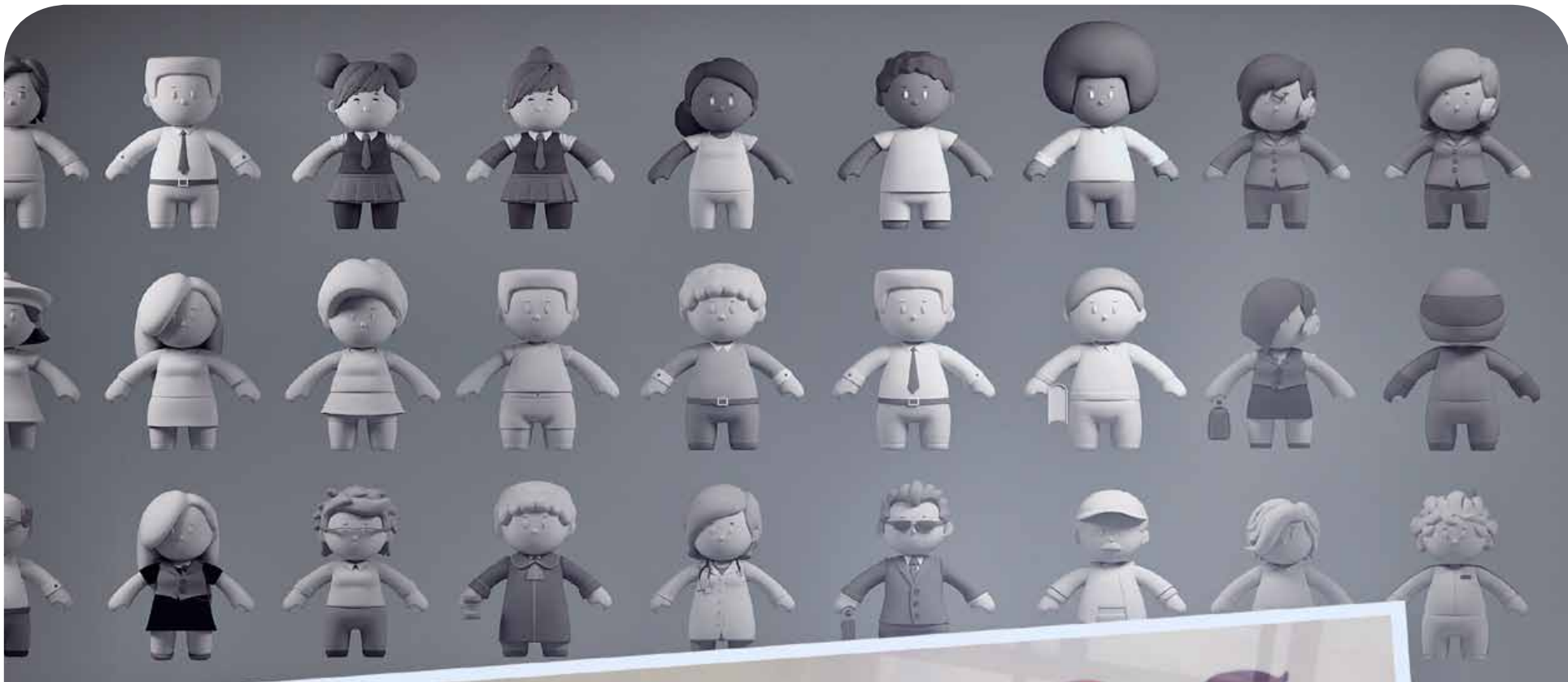
Owa prostota pchała w kierunku ludziów podobnych do tych znanych z Lego. Nie wyglądały jednak zbyt dobrze. Kuba Jabłoński przekonał mnie że warto powalczyć o lepsze. Nie dało się nie przyznać mu racji. Powstało mnóstwo projektów, jednak ciągle wydawały się zbyt skomplikowane. Ostateczną inspiracją stały się popularne winylowe figurki, przez Kubę zwane „ektoplazmą”.





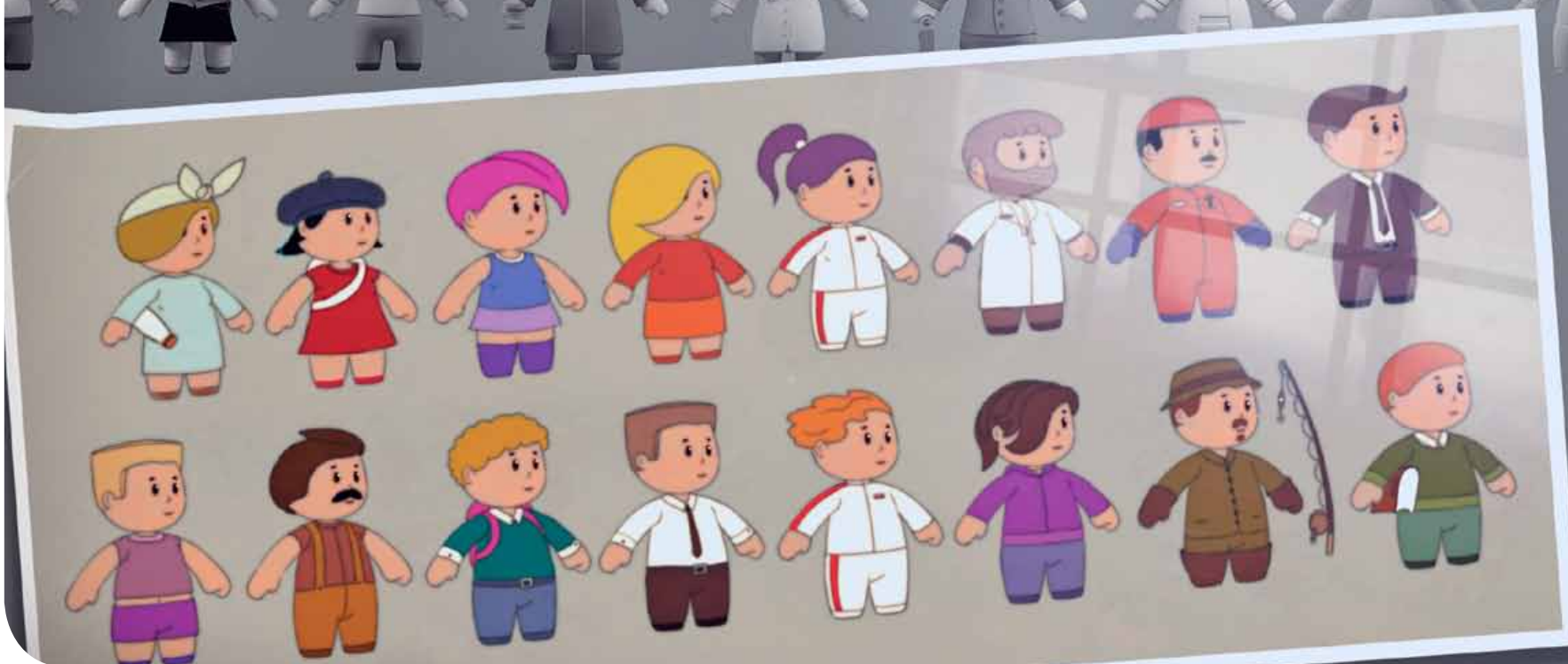
## ... I ICH FRYZURKI

Następnie trzeba było stworzyć kolejną masę projektów ubrań i fryzur różnych postaci. Staraliśmy się żeby, mimo modułowego charakteru, każda postać była wyrazista i mogła opowiedzieć swoją własną historię. PRLowska mleczarka, koleś z wąsem, cwany menager, lesbijka informatyczka czy mamisynek kujon. To była wesoła i przyjemna część pracy.



Tą mniej przyjemną, modelowanie dziesiątek postaci, czyli tego samego w kółko, wykonał w głównej mierze Rafał Kdziński.

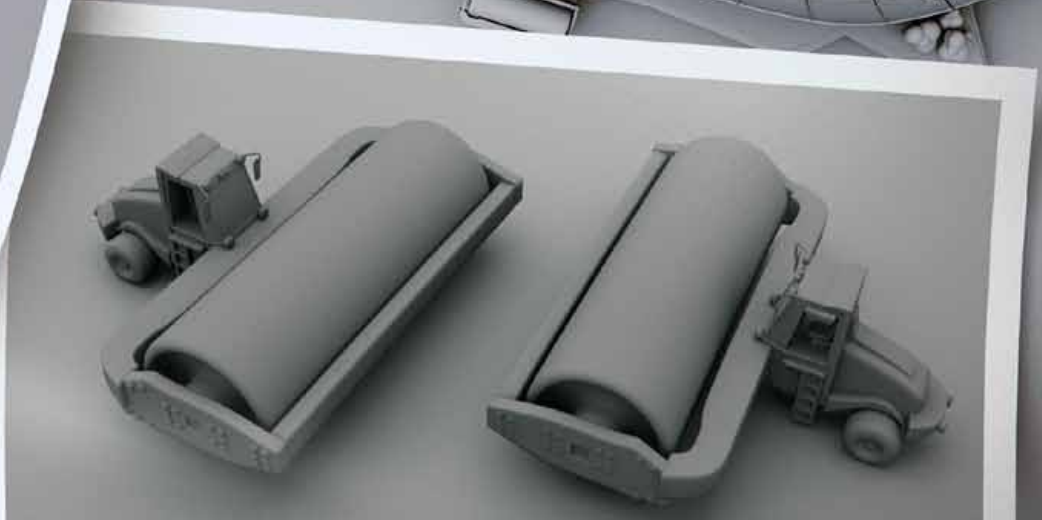
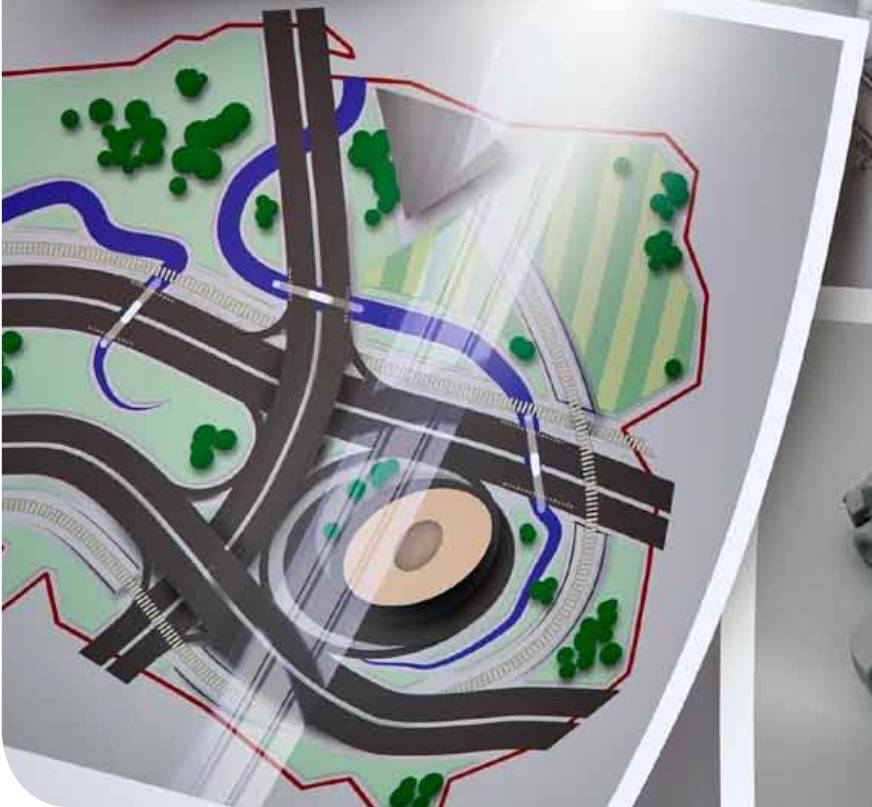
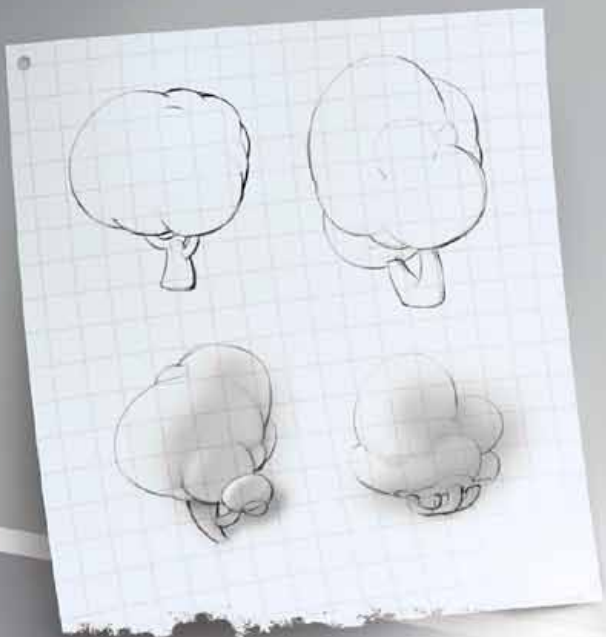
Mniej przyjemną, modelowanie postaci, czyli tego samego w kółko, wykonał w głównej mierze Rafał Kidziński.



## TRANSFORMACJA

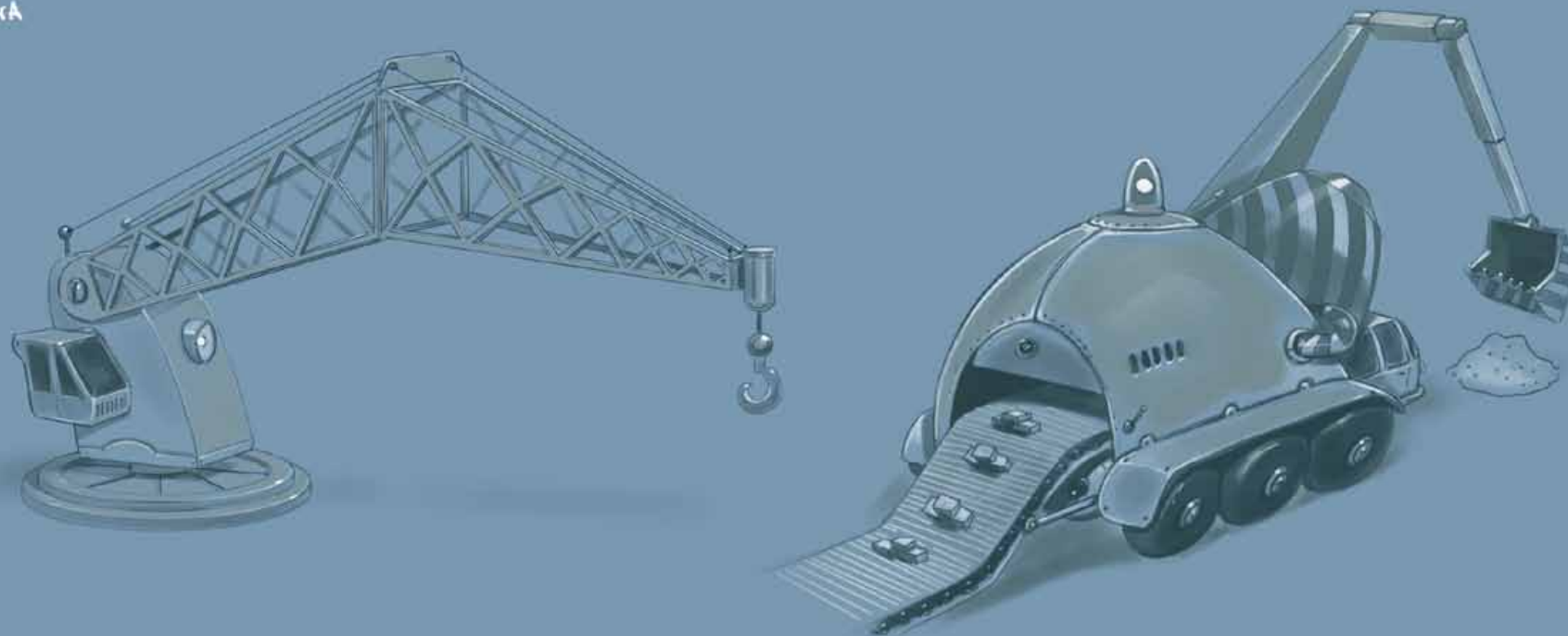
Powstało niemało projektów Polski, prezentujących różne jej aspekty. Od transformacji z epoki komunizmu w dzisiejszy kraj, po planowaną na przyszłość sieć autostrad. Nie zawsze był czas na porządny rysunek. Czasem trzeba było się zadowolić zgrubnym rzutem. Dawało to większe pole do popisu modelarzowi. Za większość modeli nieorganicznych odpowiada Marcin Klicki.







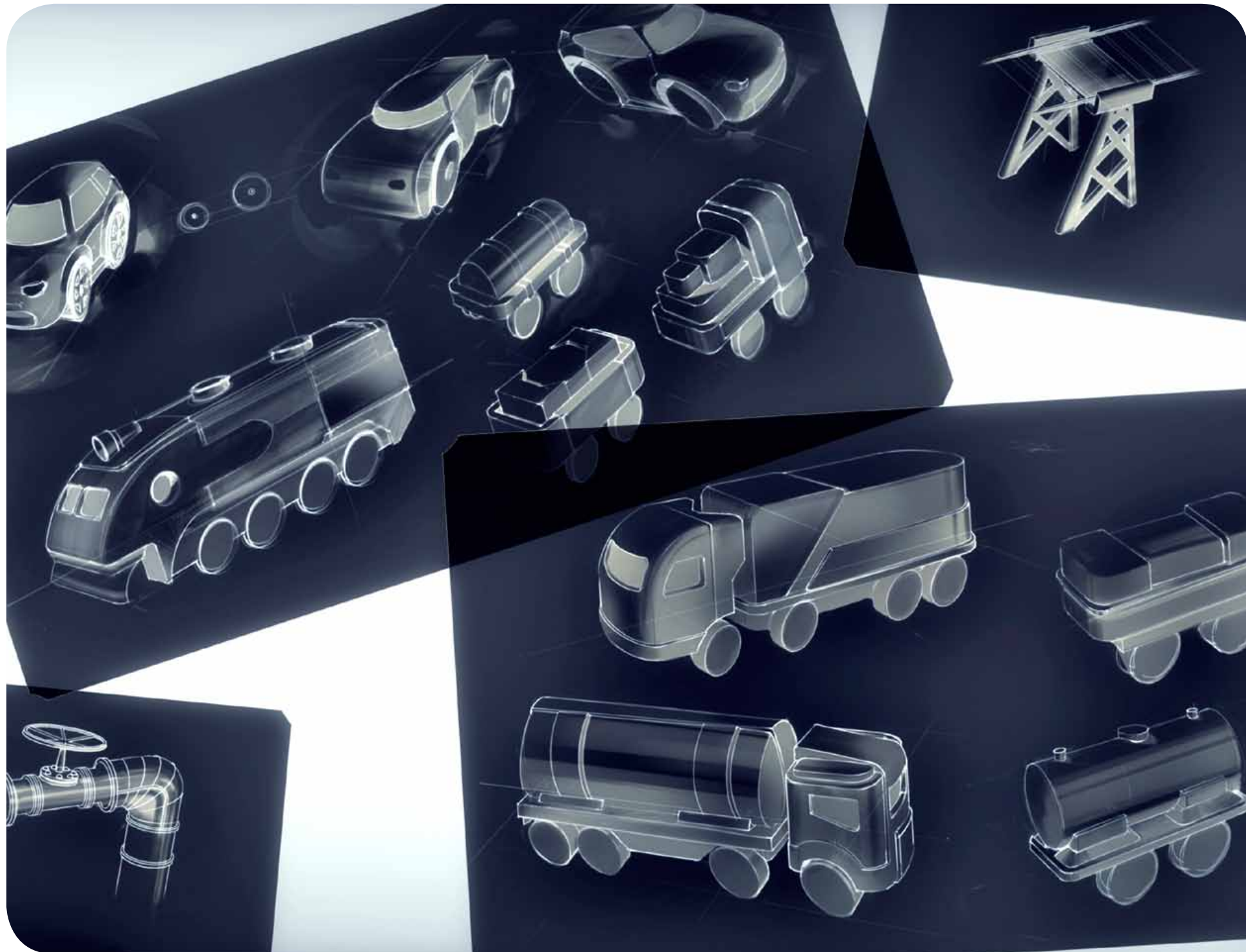
CEGLARNA  
dźwig



## KONCEPTY

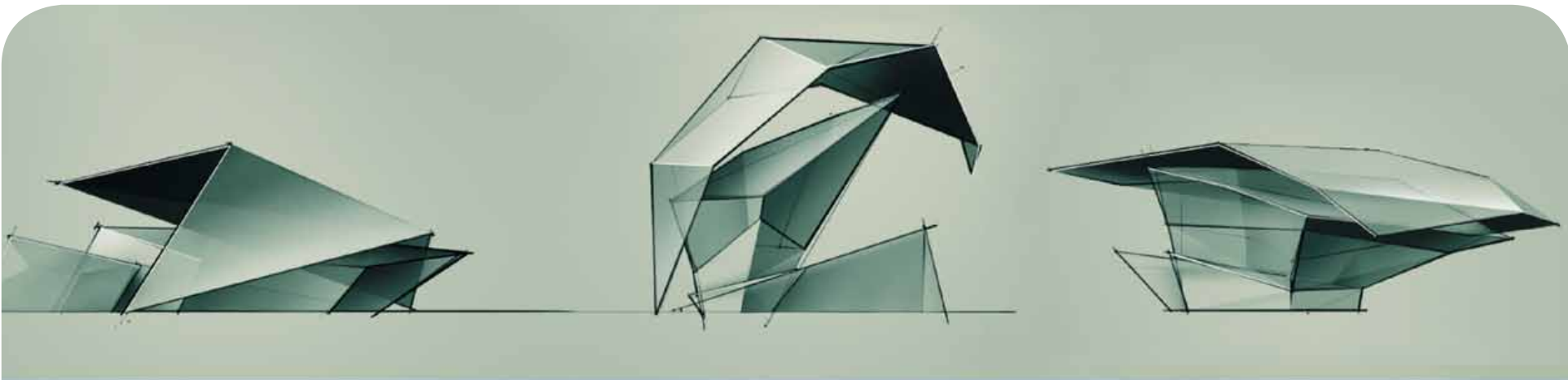
Przygotowaliśmy koncepty drobniejszych elementów: domków czy bardziej fantazyjnego ekwipunku – jak wyskakujący z walizki mikser symbolizujący fabrykę soków czy leżaczki i koparko-betoniarko-piec. Wiele z nich nie trafiło finalnie do filmu.





## POJAZDY

Pojawiło się sporo pojazdów. Większość narysował Krzysztof Bielenin. Szkoda że nie mogły odegrać większej roli.



## SZKOŁY

Szkoły i Instytuty badawczo-rozwojowe były w scenariuszu określone jako „kryształowe grzyby”. Mimo, że od początku miałem w głowie jak będą wyglądać to taki niefrasobliwy epitet przysporzył trochę kłopotów i dodatkowego tłumaczenia. Zbyt łatwo nasuwał się epitet „halucynogenne”.



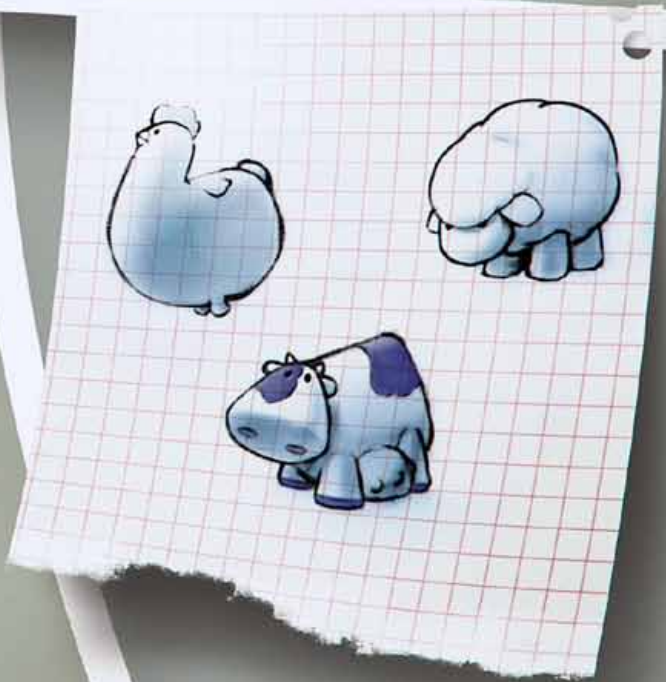
## TESTOWE RENDERY

Jednym z miłych etapów produkcji, chociaż czasem zgubnym, jest robienie wstępnych renderingu. Pokazują, bez większych niedopowiedzeń jaką stylistykę ma mieć cały film.

Można zauważyć że początkowo postacie miały mieć usta. Mimika została nawet zanimowana. Zrezygnowaliśmy z tego gdy okazało się, że animacja świetnie się obywała bez tego szczegółu. Zostawiło to odrobinę niedopowiedzenia dla wyobraźni widza.

Jak już wspomniałem wcześniej, trzoda nie dostała się do filmu, mamy więc trochę nieużywanych owiec i krow do zaadoptowania.





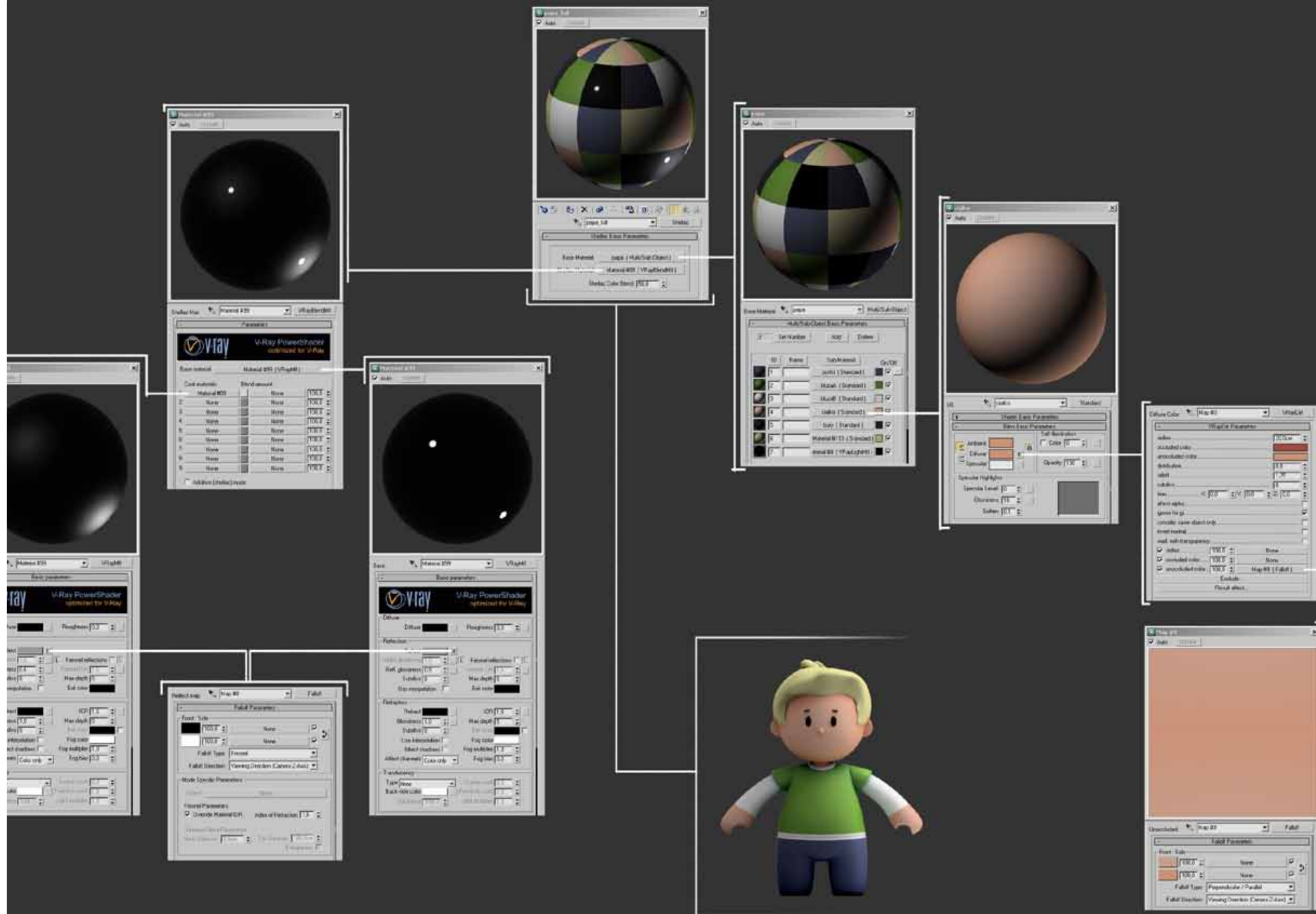
# SHADERKI

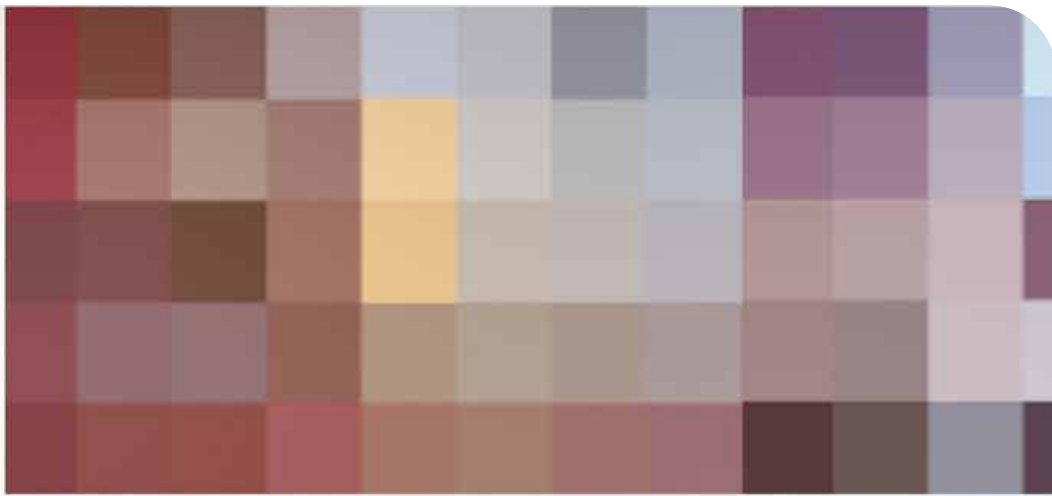
W tej produkcji shadery odgrywały znacznie większą rolę niż tekstury.

W zamierzeniu materiały miały sprawić wrażenie miękkich i puszystych, o niejednorodnym kolorze.

Intensywnie wykorzystywane były mapy typu falloff oraz ambient occlusion (v-ray dirt map)

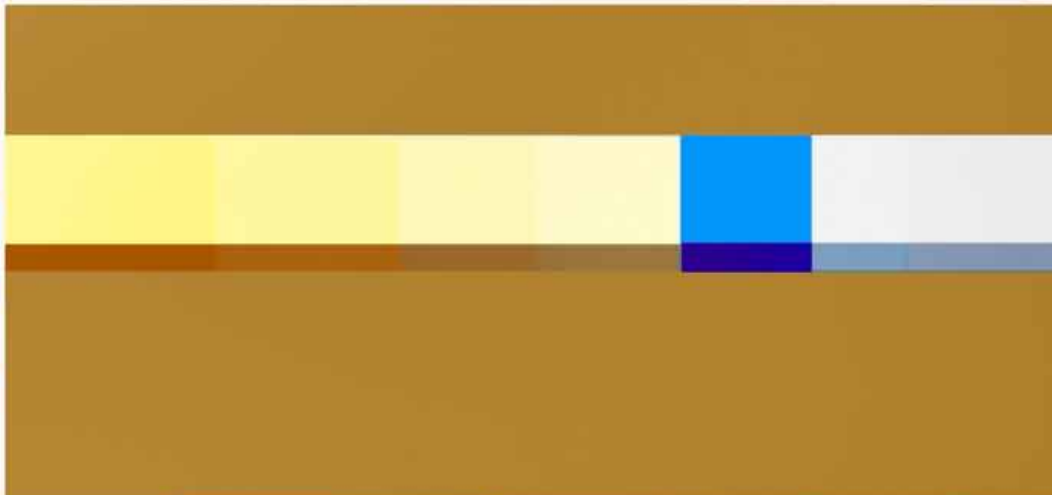
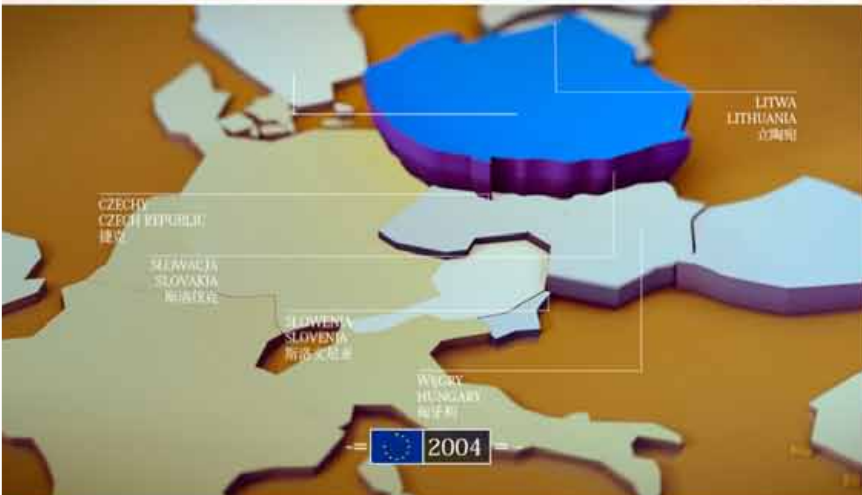
Praktycznie pod każdy slot mapy diffuse podpięty był bardziej bądź mniej skomplikowany miks map falloff i dirt. Dzięki temu zysaliśmy niewiarygodną precyzję w kontroli kolorystyki, oraz mogliśmy studiować stany historyczne naszego mistrza renderingu, Kamila Pohla. Ma dziś trochę mniej włosów niż przed rokiem.





## KOLORY

W początkowych planach było około 8 minut animowanego materiału. Miało powstać 14 rozdziałów o bardzo różnej tematyce. Z jednej strony trzeba je było uczynić spójnymi, z drugiej każdy rozdział to inny świat, który musiał być łatwo rozróżnialny od poprzedniego. Aby to pogodzić i ułatwić pracę powstał szereg palet kolorów dla każdego rozdziału. To niezbyt popularna w Polsce metoda planowania kolorystyki filmu. Barwy animacji są, często zagadnieniem traktowanym po macoszemu. Powyższa metoda jest bardzo prosta, a sprawdza się bardzo dobrze, zwłaszcza w produkcjach które muszą powstać bardzo szybko.





## ASCII

W jednym ujęciu, na monitorze LCD pojawiają się ekrany, można na nich oglądać kolorowe migające kropki. Te kropki to ASCII arty. Obrazy składające się wyłącznie z liter, cyfr, znaków interpunkcyjnych etc.

Na potrzeby tego ujęcia cała pierwsza część filmu została ręcznie przekonwertowana na taką animację. Każda klatka z osobna ładowana była na stronę [www.konwertujakobrazki.na.ciag.kolorowych.znakow.pl](http://www.konwertujakobrazki.na.ciag.kolorowych.znakow.pl)

SCENARIUSZ I REZYSERIA  
RAFAŁ WOJTUNIK

PRODUCENT WYKONAWCZY  
TOMASZ BAGINSKI

PRODUKCJA  
MARTA STANISZEWSKA  
MARCIN KOBYLECKI

KONSULTANT  
WITOLD GADOMSKI

NARRATOR  
PIOTR MAKOWSKI / POLISH  
JOHN EDMONDSON / ENGLISH  
JIACHUN BU / CHINESE

MONTAZ  
MAGDALENA MIKOŁAJCZYK

ANIMATIC  
MICHAŁ FIRKOWSKI

MUZYKA  
MARCIN PRZYBYŁOWICZ

UDZWIĘKOWIENIE  
GENETIX / RAMEZ NAYYAR

KONCEPTY  
KRZYSZTOF BIELENIN  
KUBA JABŁONSKI  
SZYMON BIERNACKI

SYMULACJA TŁUMÓW  
BŁAZEJ ANDRZEJEWSKI  
BARTOSZ OPATOWIECKI  
ŁUKASZ SOBISZ

MODELE  
RAFAŁ KIDZINSKI  
MARCIN KLICKI

MODELE DODATKOWE  
MICHAŁ HUSIAK  
ŁUKASZ SKURCZYNSKI  
ŁUKASZ SMAGA

RENDERING LEAD  
KAMIL POHL

RENDERING  
KRZYSZTOF OLISZEWSKI  
PIOTR KOLUS  
TOMASZ WIRKUS

ANIMACJA  
BŁAZEJ ANDRZEJEWSKI  
PRZEMYSŁAW BRODZIK  
ŁUKASZ BURNET  
MICHAŁ FIRKOWSKI  
AREK FIRLIT  
DAMIAN NENOW  
KRZYSZTOF RUSINEK

## KREDITSY

Zwykle w reklamach nie publikuje się listy twórców. Animowany przewodnik to taka dłuższa reklama, stąd i tu spora lista osób nie mogła pochwalić się swoim nazwiskiem na końcu filmu. To grono ponad 30 osób. Dały z siebie bardzo wiele, dlatego publikujemy ich nazwiska w tym miejscu.

