



Príprava magisterského projektu

**PATRIK MARYNIAK, MARIÁN VALOVIČ, MAROŠ SEIDMANN**

# **THE FIFTH SEASON**

Príprava magisterského projektu

# **THE FIFTH SEASON**

# ÚVOD

Rád by som touto formou odprezentoval návrh magisterského projektu s pracovným označením „The Fifth season“, ktorý vzniká ako koncept magisterskej práce v spolupráci s mojimi kolegami, Mariánom Valovičom, Marošom Seidmannom a našim dvorným kameramanom Mgr. Art. Filipom Fígelom.

Všetci zmienení sa na tomto diele autorsky podieľajú.

ROČNÉ OBDOBIE ALEBO ZRIEDKAVO OBDOBIE ROKA JE JEDNA Z HLAVNÝCH ČASTÍ ROKA. PREJAVUJE SA HLAVNE OPAKOVANÝM PRAVIDELNÝM CHARAKTEROM POČASIA.

V MIERNOM, POLÁRNOM PÁSME SA OBVYKLE ROZLIŠUJÚ ŠTYRI ROČNÉ OBDOBIAPODĹA TEPLoty: JAR, LETO, JESEŇ A ZIMA. PRÍČINA STRIEDANIA ROČNÝCH OBDOBÍ JE FAKT, ŽE ZEMSKÁ OS NIE JE KOLMÁ

NA ROVINU SVOJEJ OBEŽNEJ DRÁHY, ALE JE OD KOLMICE NA TÚTO ROVINU ODCHÝLENÁ STÁLE ROVNAKÝM. PO TOMTO VŠETKOM NASTÁVA ALE PIATE ROČNÉ OBDOBIE.

MYSTICKÉ A TAJOMNÉ. SME NA ŽIVE ALEBO JE TOTO POSMRTNÝ ŽIVOT? JE TO VLASTNE REÁLNE? NIE JE TO IBA AKÁSI VIRTUÁLNA REALITA? ČO TO VLASTNE JE PIATE ROČNÉ OBDOBIE?

SKÚSIM ZODPOVEDAŤ ASPOŇ ČASŤ, JE TO AKÉSI OBDOBIE KTORÉ NASTANE KEĎ VŠETKO STÍCHNE, TOTO TICHU JE ALE STRAŠIDELNÉ. NO BUDEME SA V ŇOM POKÚŠAŤ NÁJSŤ TAJOMSTVO, POETIKU A ZISTIŤ ČO TO VLASTNE JE.

# REŽISÉRSKA EXPLIKÁCIA

Dejová línia príbehu sa odohráva v časovej rovine jedného dňa, ktorý ako neskôr zistíme je časovou slučkou. Dané historické obdobie, futurizmus a post apokalypsa, budú najviac definovať obrazový aspekt filmu. Toto obdobie je typické premenou spoločnosti. Starý svet neexistuje ani vláda, svet zaniká a funguje v ňom chaos . Guľa v ktorej príbeh začína (čo je niečo medzi domov a kozmickou loďou) poukazuje na zmeny v architektúre, dokresľuje dejovú líniu príbehu a dodáva novému obdobiu osobitý esprit. Zároveň je plná reflexov a zaujímavo pôsobí na oko diváka.

Je aj akosi reflexiou doby. Boj samej proti sebe, bude reflexiou tak isto.

Planéta už nie je obývateľná. Tento svet je poznačený krutosťou, závišťou a nenávisťou. Nesie známky silného poškodenia a dlho trvajúcej vojny.

Je tento svet reálny? A kde sa nachádzame? Kto je nepriateľom? O čo tu vlastne ide? A kde Sa vlastne naša hlavná hrdinka nachádza? Je to iba sen alebo je to celé skutočné? Tak na tieto všetky otázky bude hľadať odpoveď.

# KAMERAMANSKÁ EXPLIKÁCIA

V procese snímania sa sústredím na detaily, nielen v ich formálnom snímaní, ale na detaily vo význame, na každej jednotlivosti bude záležať. Cez ne sprostredkujem emóciu z plynutia času a vývoja postáv i príbehu. Kamera bude sprevádzať postavu na jej ceste.

Využitie najmä dlhých skiel, z dôvodu že si nemôžem dovoliť odhaliť fragmenty a špinu tejto doby

(stromy, domy, elektrické vedenie atď...). Zároveň dlhé sklo fixuje oko a pozornosť na daný bod a uhol a o to ide v tomto prípade. Tak isto vedie k pocitu tesnosti až úzkosti.

Použitie dronu je samozrejmosťou, najmä na pieskovni.

# VNÚTORNÝ HLAS

## HL. POSTAVY

Prevziať zodpovednosť a byť nezávislá. Seberealizácia je najdôležitejšia.

Vyrastala som v povojnovom období vo svete, kde ovplyvňovanie bolo bežné. Vláda pomocou internetu a niekoľkých moralistov nám diktovala ako máme žiť svoj život. Už ako malé dievča som sa s tým nevedela zmieriť. A keď som bola na strednej škole, začala som rebelovať.

Tým kým som, som sa nestala na základe úspechov, ale skôr častých neúspechov.

Je schopnosť žiť život podľa vlastných predstáv vrodená alebo sa jej dá naučiť? Verím, že je v každom z nás, ale väčšina ľudí nemá odvahu ísť vlastnou cestou. Stratili sme odvahu, pretože žijeme v obrovskej bezpečnej sieti. vzdali sme sa veľkej časti osobnej zodpovednosti. Ľudia si musia uvedomiť, že majú slobodnú vôľu. Musia tiež dostať príležitosť rozvinúť svoju vlastnú osobnosť. To si vyžaduje, aby ste už ako dieťa dostali dôveru a slobodu, ktorú potrebujete.

# MOJA ÚLOHA NA PROJEKTE

## PATRIK MARYNIAK

Projekt „The Fifth season,, by mal slúžiť k rozvoju mojich vedomostí ktoré som nadobudol behom svojho trojročného bakalárskeho štúdia v ateliéri AVFX na FTF VŠMU.

Počas posledných troch rokov som upravil svoje zameranie na: 1. Compositing, 2. Supervising, 3. správu projektu a médií. Toto by mali byť aj moje úlohy na tomto nadchádzajúcom projekte. V rámci správy a prípravy projektu budem navrhovať pipeline a workflow magisterského projektu. Táto práca by mala pripraviť riešenie aj pre všetky budúce projekty a budúcich študentov FTF VŠMU.

V tejto časti budem pripravovať dostupnosť a zálohu médií. Riešenie bude obdobné ako na mojom bakalárskom filme. To sa ale ukázalo byť zatiaľ neúplné a počas štvrtého ročníka by som práve tieto nedokonalosti odstránil. Jadrom tohto riešenia bude školská Artotéka, ktorá by po aplikácii tohoto riešenia mala byť prístupná odkiaľkoľvek a študenti by mohli mať prístup ku svojim projektovým dátam všade kde bude treba. Myslím že momentálna globálna pandémia nového koronavírusu, nám ukázala viac než dosť nutnosť mať k dispozícii takéto riešenie.

Po konzultácii s profesormi, Petrom Neštepným a Mariánom Vilarisom, máme pripravený koncept, potrebný pre tvorbu prístupových bodov do študentských folderov na artotéke, ktorý počas môjho magisterského štúdia budeme spoločne testovať a ideálne ho už počas budúceho roka aj uvedieme do prevádzky. Môj magisterský film tak môže byť celý budúci rok testovacím subjektom, na ktorom sa odladia všetky možné nedostatky.

Rovnako tak, pre stále stúpajúce množstvo využívania 3D a CGI, študentami našej fakulty, budem za náš atelier AVFX, v rámci príprav svojho projektu, pomáhať vyššie menovaným profesorom, v kooperácii s ateliérom animovanej tvorby, dávať do chodu prvú školskú render farmu. Mala by využiť možnosť prepojenia výkonných pracovných staníc z ateliérov AVFX, AAT a AHD ktorú ponúka



nová školská sieť a naplno sa tak využije výpočetný výkon našej školy. Na jej riešení je unikátne, že nezáleží na tom aký render sa študenti rozhodnú použiť. Bude fungovať na každom jednom. Verím že toto riešenie vyššie zmienených profesorov, škole pomôže so zaistením kreatívnych nástrojov pre študentov a optimalizácii nakladov s produkciou diela súvisiacich.

Po zaistení týchto technických riešení a spísaní úplného scenára filmu a postupu práce, príde na rad produkcia diela a s ňou spojený supervising ktorý dohromady zaistíme, ja Patrik Maryniak, Marián Valovič a Maroš Seidmann.

V rámci produkcie zozbierame potrebné dáta a spravíme predprípravu pre postproces. Využijeme podobné postupy ktoré sme si overili už počas nášho bakalárskeho projektu, ale máme v pláne okrem toho, prísť aj s ďalšími inováciami, ktoré sme zatiaľ v našich filmoch pred tým ešte nepoužili. Pomôže to vytvoriť niečo nové a obohatiť naše vedomosti.

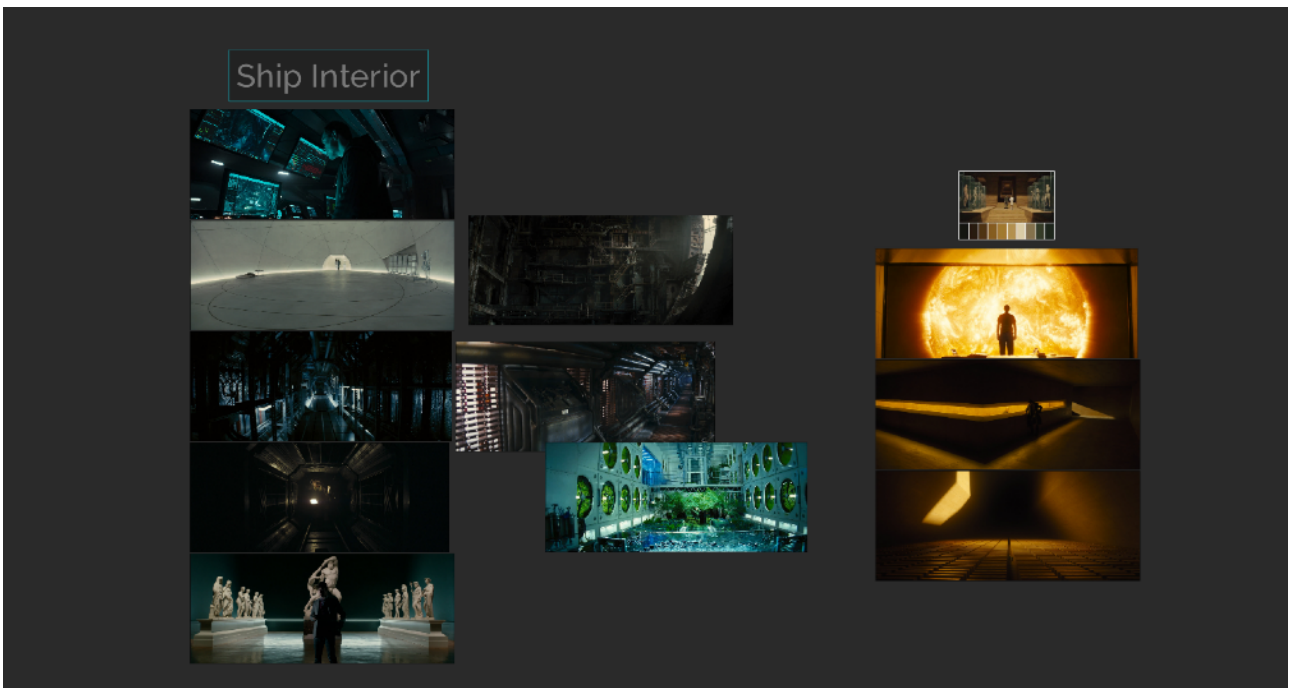
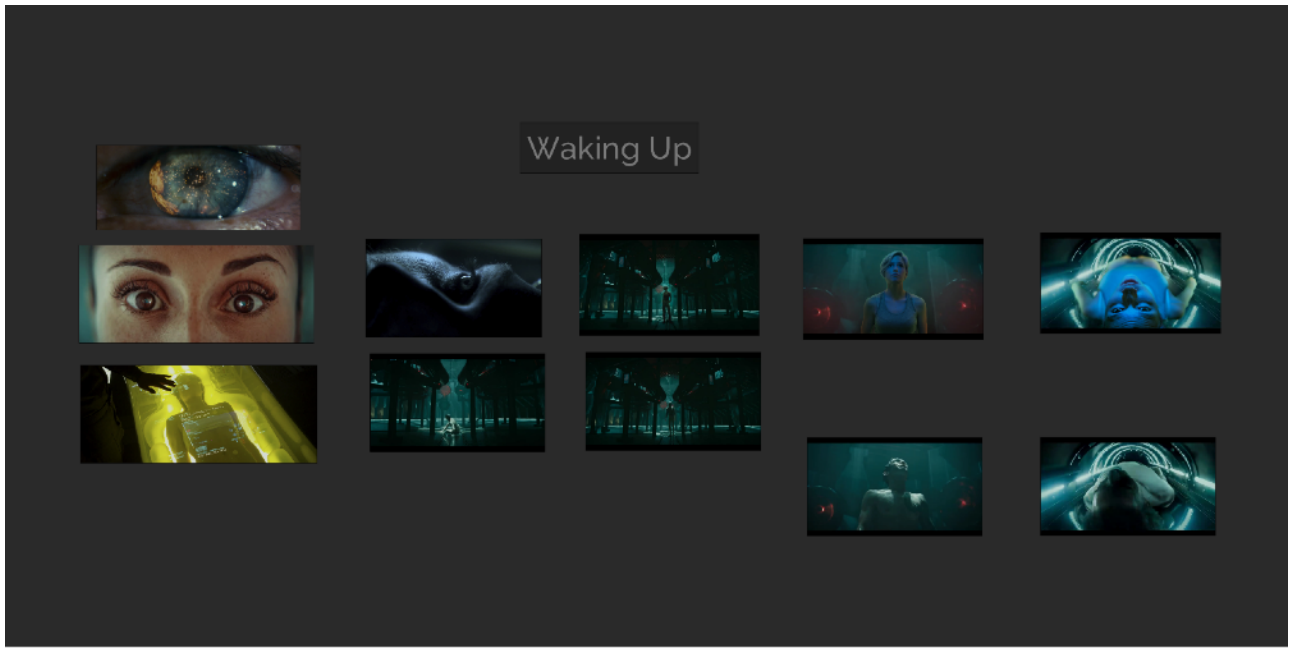
Počas štvrtého ročníka budeme pracovať, podľa momentálne existujúceho námetu a moodboardov, pripravovať finál dejovej linky filmu, koncepty vizuálov, storyboard, animatik, prebehne výber produkčného štábu, zaistenie rozpočtu, casting hercov, súpiska potrebnej techniky a dosť možno budeme na záver nášho štvrtého ročníka už aj nakrúcať.

Po našej poslednej skúsenosti z bakalárskeho filmu, budú súčasťou preprodukcie aj kamerové testy, tak aby sme mali istotu že zaznamenaný materiál bude na postprodukcii naozaj vhodný. Budeme testovať dostupné kamery značiek Sony a Panasonic. Kamery Blackmagic sme po skúsenosti na bakalárskom filme ako možnosť vylúčili.

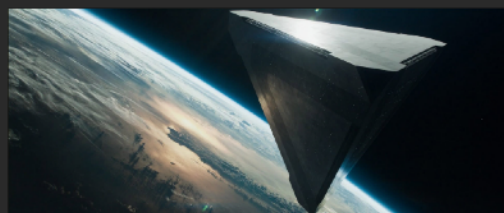
Vo filme pôjde hlavne o budovanie naratívnej atmosféry, o budovanie nadpozemského vizuálu. S tým je spojený mattepainting a compositing záberov, pomocou ktorého sa budeme pokúšať niečo takéto dosiahnuť. Každý na projekte má svoje unikátne videnie sveta a bol by škoda toho nevyužiť. Práve preto každý zúčastnený navrhuje svoju časť filmu a následne bude začlenená do jedného spoločného celku, ktorý bude zmeskou toho najlepšieho čo tým vymyslel. Projekt je prepletený filmárskou vášňou. Vášňou každého jedného zo zúčastnených. Filmová vášeň, dobré nápady, technická zdatnosť a profesionalita, je práve to čo nas spája.

Preto verím že ukážeme skvelý a doteraz na škole nevidený výsledok.

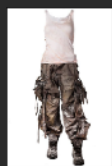
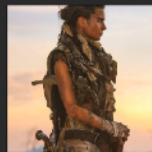
# MOODBOARD



# Flying Object



# Female Character Outfit





# VIZUÁLNE CIELE V CG ELEMENTOCH

## MAROŠ SEIDMANN

Podobne ako v bakalárskom filme, aj v koncepte magisterského filmu bude práce so cgi veľa. Väčší dôraz budem tentokrát klásť na lighting, dynamiku svetla a textúry – variácie v povrchoch, mikrodetaily. Budem taktiež viac pracovať s vlastnými assetmi a menej s kúpenými elementami keďže chceme vytvoriť špecifický look ktorý by sa zo stock assetov skladal zle. Výroba bakalárskeho filmu pre mňa nepriniesla nové poznatky iba v kontexte môjho štílu práce. Veľká výhoda je tiež že ideme robiť magisterský film v rovnakej zostave. Vieme teraz lepšie ako sa k práci postaviť, prichystať si pipeline, zvykli sme si na prácu v postprodukčnom tíme.

Film sa bude odohrávať v postapokalyptickom svete, celková atmosféra bude studená aj keď väčšina prostredia bude ladená do teplých farieb. Bude to priestor kontrastov, ostrých priestorových zmien.



Podobne ako v bakalárskej práci budem mať na starosti väčšinu 3d department.

Hlavné element budú vesmírna loď/guľa interiér a exteriér. Keďže guľa je maximálne organický objekt, budem sa snažiť aj zvyšok cg elementov ladiť do organickej podoby. Budem sa inšpirovať filmami ako Alien a Prometheus, Arrival. Interiér bude chladný, farebná škála bude studená sivá, slabá tyrkysová, čierna. Podobne ako v exteriéri, aj v interiéri gule sa budem dopíňať lesklé povrchy. Interiér budú vypĺňať organické element, množstvo trubíc a hadíc, kapsúl. Celkovo by divák nemal vedieť hneď určiť čo sú jednotlivé element, malo by to pridať pocit neistoty, zmätenosti ktorý má prežívať hlavná postava.



Exteriér bude ku interiéru kontrastný – teplé ale taktiež vyblednuté farby, pieskové more. V pozadí budeme vidieť ruiny dávnych miest, kontrastne ku lodi budú ostré, kontrastné, matné a zaprášené. V niektorých bodoch sa budú organické futuristické a surové piesočné assety spájať, nikdy však nevytvoria jednotný celok. Najlepšie by som to prirovnal ku nejakej ľudskej postave s industriálnou robotickou rukou. Tvoria spolu jeden celok ale zároveň sú diametrálne odlišné. Scale budov sa bu-

dem snažiť vytiahnuť, pri zániku spoločnosti bola planéta extrémne preľudnená. Budovy budú obrovské, cieľ je pôsobiť hrozivo a zároveň majestátne. Inšpiráciou mi je krátky film Pop Squad zo seriálu Love, Death and Robots.



Pri výrobe magisterského filmu by som chcel aj trochu zmeniť vlastný workflow. Zatiaľ čo som pracoval hlavne v Mayi, teraz by som sa chcel pustiť do práce s Houdini, využiť procedurálny workflow. Taktiež kvôli náture plánovaného 3d environmentu by som využil scattering, procedurálne generovanie terénu a particle systémy. Ručne animácie nebude pravdepodobne príliš veľa, dôležité však budú detailné pohyby – fyzika káblov, pohyb látky vo vetre a podobne. Kostým na hlavnej postave chceme robiť bez cg elementov alebo iba s minimom, napr. malé svetelné diódy.

# VÍZIA VFX NA MGR. PROJEKTE

## MARIÁN VALOVIČ

Náš magisterský film sa bude odohrávať v post-apokalyptickom svete kde ľudstvo len živorí a nežije. Zmenilo sa všetko, ľudia, politika, vláda, roboty, architektúra či oblečenie no stále vidíme v troskách a ruinách pozostatky starého sveta. Náš film plánujeme vybrať iným smerom ako sme pracovali doteraz. Chceli by sme veľa využívať kamerové triky a čo najviac efektov robiť v kamere. Tým myslím, prácu s miniatúrami a uľahčiť tak post-produkčné problémy s 3D modelmi a rendrovacím časom, ktorý sa ukázal ako problém v tohtoročnom bakalárskom filme. Využijeme miniatúry a tiež by sme chceli postaviť aj reálny set interiéru vesmírnej/sci-fi lode alebo chodby. Dodá to lepšiu atmosféru ak sa nám to podarí vyrobiť reálne a v podmienkach so slabým svetlom by sa post-produkčné rozširovanie priestoru robilo zdĺhavo. Mimo reálnych setov a miniatúr a práce s nimi sa chystám vytvárať aj matte painting prostredí aby sme vytvorili realistickejšiu púšť. Na záhorí kde chceme natáčať síce je piesok ale rastie tam priveľa stromov a tak sme sa dohodli, že rozšíriť reálnu púšť a zbaviť ju vegetácie bude prospešné pre vizuál nášho filmu. Mimo tohto všetkého sa samozrejme plánujem venovať compositingu tak ako doteraz ale som toho, názoru, že compositor by mal mať znalosti z každej disciplíny vizuálnych efektov od trikov v kamere až po 3D.

Určite nás neminú ani CGI heavy zábery kde sa znovu dostaneme ku multipass compositingu ale takéto náročnejšie a zdĺhavejšie zábery chceme obmedziť. Náš cieľ je stále dosiahnuť fotorealizmus a spojiť „pekné obrázky“ aj s myšlienkou, napätím a akciou. Toto všetko by sme radi dokázali vytvoriť ale čo sa musíme naučiť alebo si to pripraviť je pipeline, a lepšie prichystať storyboard a animatik. Na natáčaní nás potom čaká znovu neľahká úloha vfx supervízie ale verím, že nám dá mnoho skúseností, ktoré využijeme hlavne v profesionálnom živote.

Na tento projekt si nechcem klásť prehnane ciele, to sme robil počas bakalárskeho stupňa. Chcem aby sme vytvorili pekné ucelené dielo, s ktorým sa budem môcť prezentovať a môžem zobrať ľubovoľný záber a povedať, že je to „pekný obrázok“. Plánujeme preto natáčať čo najskôr aby sme mali dostatok času na strih, post-produkciu, grading a pri najhoršom na dotáčanie dodatočných záberov.