

BAKALÁRSKA PRÁCA

K E V I N Š I M K O

ČASOVÝ HARMONOGRAM

01) ZHODNOTENIE POLROKA

KONCEPTY, TREATMENT

20.10.20 - 20.11.20

NÁMET, SCENÁR

01.11.20 - 13.12.20

ANIMATIK, TESTY

01.12.20 - 21.01.21

KLAUZÚRNE SKÚŠKY

22.01.21

REALIZÁCIA

01.02.21 - 01.06.21

KONCOROČNÉ SKÚŠKY

17.06.21

NÁMET • ANOTÁCIA • SCENÁR

2) ZÁKLADNÁ OSNOVA SCENÁRA, RESP. KRÁTKY POPIS

ANOTÁCIA

INVERZNÁ CGI JEDNOZÁBEROVKA, KDE NA KONCI (ZAČIATKU) SPOZNÁME NIEČO ČO SA STALO - EFEKT DOMINA, NIEČO OD NIEČOHO SA ODRAZÍ, NIEČO SPUSTÍ A SPÔSOBÍ...
HLAVNÁ POSTAVA JE KAMERA TEDA JE TO POHLAD Z PRVEJ OSOBY.

NÁMET

OČAKÁVAME PÁD HVIEZDY NA POVRCH, NO ČAS NÁM PRETEKÁ POMEDZI PRSTY A SPRÁVA SA NEPREDVÍDATEĽNE.
VIDÍME OKOLNOSTI, KTORÉ SA STALI A KTORÉ EŠTE LEN NASTANÚ.

SCENÁR

SCÉNA 1

VIDÍME ROZBITÉ ÚLOMKY SOCHY NA ZEMI V PRÁZDNOM CHLADNOM PRIESTORE.
POMALY SA ZAČÍNAJÚ NASPÄŤ SKLADAŤ DO SEBA AŽ SA VYTVORÍ SOCHA MUŽA KTORÝ ZNUDENE SEDÍ.

SCÉNA 2

PRECHÁDZAME NA STROP A VIDÍME OTVOR KDE SÚ OBLAKY A VIDÍME SPÄTNÝ CHOD PADAJÚCEJ HVIEZDY.
STROP SA POSTUPNE POSÚVA SMEROM NADOL

SCÉNA 3

KAMERA PRECHÁDZA NA OPAČNÚ STRANU KDE VIDÍME OBROVSKÉ OKNO KDE STOJÍ SILUETA CHLAPCA,
KTORÉ SA POZERÁ NA PÁD HVIEZDY NA ZEM.

SCÉNA 4

OPTICKOU ILÚZIOU SA POSÚVAME NADOL KDE VIDÍME ĎALŠÍ PRIESTOR NA KONCI JE V STENE KRÍŽ Z KTORÉHO PRENIKÁ SVETLO Z VONKU,
A NÁSLEDNE VIDÍME MIZNÚCE STOPY NA MRAMOROVEJ PODLAHE AŽ PRECHÁDZAME DO TOPSHOTU,
KDE SA ZJAVY TELEFON NA KTOROM SA SCROLLUJE SOCIALNA SIET
AZ ZASTANE NA JEDNEJ FOTKE KDE JE DALSI PRIESTOR DO KTOREHO SA PRELNE.

SCENA 5

KAMERA PRECHADZA TMAVYM PRIESTOROM DOPREDU
KDE SA NA HUDBU OBJAVUJU ROZNE ZENSKÉ SOCHY NASVIETENÉ BLIKAJÚCIM MODRYM SVETLOM.
NA KONCI CHODBY MIESTNOSTI V STREDE SA ZJAVÍ VEĽKA SOCHA V MONUMENTALNOM PRIESTORE.

SCENA 6

KAMERA SA POSUVA SMEROM NAHOR A VIDIME V STREDE OKRUHLEJ ARCHITEKTURY HODINY NA KTORÝCH IDE ČAS DOPREDU
AZ SA HODINY ZASTAVIA A ZACNU SA POSUVAT DOZADU.

SCENA 7

ODĎALUJEME SA OD HODÍN A VIDIME TU ISTU SOCHU AKO ZACALA OBRATENE HORIEŤ A MENÍ SA NA ŇOM MATERIAL.
A NÁSLEDNE VSETKY SOCHY V PRIESTORE KTORÝMI PRECHÁDZAME SMEROM SPÄŤ.

SCENA 8

NA KONCI MIESTNOSTI SA KAMERA OTOCI A VIDÍME PLAVIACI ČLN NA KTOROM JE CHLAPEC S LAMPÁŠOM NA HLADINE VODY POCAS
TMY A NAD NIM VIDIME NA NEBI PADÄT MODRY ASTEROID AZ SA ODDIALI DO HMLY.

SCENA 9

PRECHADZAME HMLOU A OBJAVUJU SA NAM BLIKAJUCE SVETLA KTORÉ PULZUJÚ NA FREKVENCIU HUDBY.
CEĽY OBRAZ SA PRELNE DO ČERVENEJ FARBY.

SCENA 10

Z HMLY SA POSTUPNE VYNÁRA PRIESTOR A HMLA UBUDA AZ VIDIME
MIESTNOST PLYNYCH MALIEB, KRESIEB, NÁČRTOV, OBRAZOV, FOTOGRAFIÍ.
SU TO DIELA NEZNAMÝCH SLOVENSKÝCH AUTOROV KTORÍ UPADLI DO ZABUDNUTIA.

SCENA 11

DVERE DO ĎALŠEJ MIESTNOSTI NAS ZAVEDÚ K ZNÁMEJ SOCHE UNUDENEHO MUŽA KTORA SA ROZPADNE A
KAMERA PRECHÁDZA HORE KDE PRICHADZA ASTEROID UŽ V SPRÁVNOM ČASOVOM SLEDE
A NÁSLEDNE CHLAPEC PRI OKNE POZERÁ AKO PADÁ NA POVRCH A TÝM VYTVÁRA OBROVSKÉ SVETLO.

ZÁKLADNÉ ROZTRIEDENIE POČTY

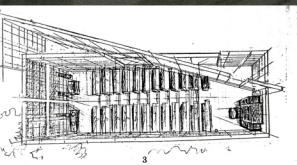
3) ZÁKLADNÉ ROZTRIEDENIE A POČTY POSTÁV, EXTERIÉROV, INTERIÉROV, ATMOSFÉR

01. INTERIÉR

MIESTNOSŤ S MRAMOROVOU PODLAHOU, STROPNÉ OKNO,
NA JEDNEJ STRANE OBROVSKÉ OKNO - VÝHLAD NA EXTERIÉR
ZÁZRAČNÁ MIESTNOSŤ S OPTICKÝMI ILÚZIAMI - OBJAVUJÚCE SCHODY DO DRUHEJ MIESTNOSTI V PODLAHE

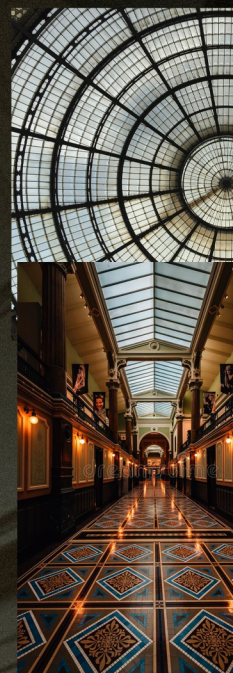
02. CHURCH OF LIGHT

DLHÁ MIESTNOSŤ S MRAMOROVOU PODLAHOU
NA PREDNEJ STENE VYREZANÝ KRÍŽOVÝ MOTÍV PRESVITAJÚCE DENNÉ SVETLO
BOČNÉ BODOVÉ SVETLÁ, PO BOKOCH DREVENÉ LAVIČKY
INSPIRÁCIA ARCHITEKTÚRA: TADEO ANDO - CHURCH OF LIGHT



03. DLHA CHODBA

NEKONČIACA SA CHODBA S PAROU
NA BOCHOCH ŽENSKÉ SOCHY A NEONOVE TRUBICOVE SVETLA NA BOKOCH KTORÉ BLIKAJÚ NA MODRO
NA KONCI MIESTNOSTI OBROVSKÝ PRIESTOR A V STREDE VEĽKÁ ANTICKÁ SOCHA
STROP KUPOLA KDE V STREDE STARÉ HODINY
CELÁ MIESTNOSŤ ZAČNE HORIEŤ AJ SO SOCHAMI
SVETLÁ BLIKAJÚ NA ORANŽOVO, DYM



04. EXTERIER - VODNA HLADINA

HLADINA MORA S MALOU LOĎKOU A LAMPÁŠOM
V DIALKE JE HUSTÁ HMLA A SVETLO PADAJÚCEJ HVIEZDY
MINIMALIZMUS S ATMOSFEROU



04. INTERIER S OBRAZMI

VEĽKÁ MIESTNOSŤ S MALBAMI A DIELAMI SLOVENSKÝCH AUTOROV
DVERE KTORÉ VEDÚ DO MIESTNOSTI 01
INSPIRÁCIA - LOUVRE



OBRAZOVÉ VYTVORENÉ 3D SCÉNY

4) REFERENCIE K FILMU A SCENÁRU, POSTÁVAM, EXTERIÉROM, INTERIÉROM - ATMOSFÉRA LOKÁCI

KLÚČOVÉ SLOVÁ

CINEMATIC MUSIC VIDEO, JEDNOZABEROVKA, INVERSE, RENESANCIA, PREMENLIVOSŤ, NEPREDVÍDATEĽNOSŤ
ANTIKA, NEOBRUTALISM, FUTURISM, VAPORWAVE, HYPEBEAST, TECHWEAR, ART, EXISTENTIALISM

INŠPIRÁCIA UMELCI:

KANYE WEST, TADEO ANDO, REMBRANDT, WARHOL, ANDREI TARKOVSKY,
BERGMAN, GASPAR NOE, BELA TARR, LANTHIMOS, MALICK

INŠPIRÁCIA FILMY:

STALKER, THE LIGHTHOUSE, MELANCHOLIA, CITY ZERO, MIRROR, HER, DEAD MAN'S LETTERS

VIZUÁLNA ATMOSFÉRA:

HMLA, POLIETAJÚCI PRACH, PRÍRODNÉ ŽIVLY, KVAPKAJÚCA VODA, OPTICKÉ ILÚZIE
PRACA S CHLADNOU MODROU A V KONTRASTE S TEPLOU OHNIVOU ORANŽOVOU AŽ ČERVENOU

ZVUKOVÁ ATMOSFÉRA:

KVAPKANIE VODY, AMBIENTNÉ ZVUKY, ASMR

HUDOBNÁ ATMOSFÉRA:

KLASICKÁ HUDBA SPOJENÁ S ELEKTRONICKOU HUDBOU 90' -80' ROKOV
INSPIRÁCIA HUDOBNICI: BACH, MOZART, CHOPIN, KANYE WEST, APASHE, MAX RICHTER, HANS ZIMMER



VÝTVARNÉ PRVKY

5) ZÁKLADNÝ VÝTVARNÝ ELEMENT, KTORÝ ZJEDNOCUJE DEJ

UMELECKÉ PRVKY ZJEDNOCUJÚCE DEJ

PADAJÚCA HVIEZDA SA OBJAVUJE NA ZAČIATKU V STREDE A NA KONCI DEJOVEJ LINIÍ

ŽIVLY - KVAPKAJÚCA VODA, PLAMENE OHŇA, HMLA, PARA, DYM, PRACH

ČAS - PRÁCA S ČASOM INVERZIA V KONTRASTE S CHRONOLOGIOU

SOCHY - PASÍVNE POSTAVY VYJADRUJÚCE NEJAKÉ PÓZY ALEBO POCITY

FAREBNOSŤ FILMU

MODRÁ FARBA - CHLADNÁ, SUCHÁ, MELANCHOLICKÁ
V KONTRASTE

ČERVENÁ FARBA - ŽIVÁ, NIČIVÁ, TEPLÁ, OHNIVÁ, AKTÍVNA

ZOZNAM A VÝBER TRIKOV

SPOLUPRACA TRIK, FILMOVÁ STAVBA, REKVIZITA

CGI SIMULÁCIA OHŇA + PROJEKTOVANIE NA PLATE

SIMULÁCIA ROZPADAJÚCEJ SA SOCHY NA KUSY

ANIMÁCIA BLIKAJÚCEHO SVETLA NA HUDOBNE VÝRAZNÉ ČASTI

ANIMÁCIA PROSTREDIA V ZÁVISLOSTI OD HUDBY A POTRIEB OPTICKÉHO KLAMU

VOLUMETRIA - HMLA, DYM,

ČASTICOVÉ SYSTÉMY PRACHU

ANIMÁCIA ASTEROIDU/HVIEZDY, SVETELNEJ ŽIARY

STORYBOARD/ANIMATIC

