

# Redovisning av film projektbidrag av Richard S. Söderström:

## Tycho och stadens hemlighet

### *Hur och när har du arbetat med projektet*

Jag har arbetat fulltid sedan oktober 2015 till Februari 2016 intensivt med projektet att göra en färdig animationstest till "Tycho – och stadens hemlighet" (numera under namn "Monstria"). Jag har utarbetat metoder för att mocapa skådespelare och få deras rörelser in i datorn, vilket var min intention och har lyckats göra ett test på 1 min. I detta test visade sig både karaktärerna vara en utmaning, men också omgivningarna. Jag arbetade med en "spelmotor" för att göra omgivningarna, och på det sättet skapat en värld. Denna test har producenterna från Copenhagen Bombay Stockholm AB tagit till Berlin och visat och är nu en del av utvecklingen för fullfinansiering av en svensk animerad långfilm. Just nu förbereder vi den sista fasen i utvecklingen av "final look" på filmen, men har lyckats "imponera" med de resultatet jag skapat med hjälp av Konstnärsnämnden finansiering.

### *Vad och hur blev resultatet:*



Resultatet är detta i en test på ca 1 minut. Själva historien om Tycho kräver en rätt så detaljerad värld och det är svårt och tidskrävande att skapa. Människornas rörelse är också i stort fokus. Och detaljgraden av omgivningar och rörelser har varit svårt att göra på traditionellt vis. Man brukar "keyframea" för hand, som är mycket tidskrävande.

### ***Vilka erfarenheter har du gjort:***

De stora erfarenheter är i hur jag ska skapa en "pipeline" tillsammans med mina producenter för att göra en film i budgetordningen 2 miljoner euro. Det är mycket pengar, men är försvinnande lite i animationssammanhang – ja en riktigt lowbudget faktiskt. Det som har varit enormt svårt är att vi animerar människor och även har en så detaljerad värld (närmast episk) till denna mindre summa pengar. Därför har jag varit tvungen att lära mig nya tekniker att "hjälpa" designen att nå denna detaljerad som historien kräver enligt mig. Det konkreta erfarenheter är att jag lärt mig hur man arbetar med motion capture studios, och hur man delar upp arbetet mellan sig själv och studion för att nå det optimala resultatet. Dessutom har jag lärt mig hur man använder ansiktet i mocap för att inte komma för nära den så kallade "uncanny valley" (Robotteori av prof. Mashiro Moro), där det animerade figur når en sådan detaljgrad att det börjar bli så "creapy" att man inte vet om det är syntetiska eller riktiga människor man ser på – så att det liknar "living deads".

En annan stor erfarenhet för mig är att arbeta med en spelmotor. Detta har varit otroligt svårt att lära sig, men samtidigt givit mig ett fönster in i framtiden. Jag ser nu att jag har fått de verktyg som krävs för att ta animation in i det nya århundrade med till exempel virtuell reality, men också mera konkret att göra något kostnadseffektivt.



### ***Hur har det framgått att projektet stötts av Konstnärnämnden.***

I ansökningar och dialog med filmkonsulter och legionella fonder har det framgått att Konstnärnämnden har stöttat projektet samt att Konstnärnämnden är krediterad i testet och kommer bli det i den framtida långfilmen.