МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гарькавець Ірина Олегівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ВІЙНА, ЯКА ЗАВЖДИ ПОРУЧ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ І. О. Гарькавець

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 Анімаційний ролик “Cravings” 5
1.2 Анімаційний ролик “Séquences” 5
1.3 Короткометражний фільм “Born Out” 6
1.4 Рекламний ролик “Adobe x Keith Haring | Creativity For All” 7
1.5 Гібридна анімація “J’ai tant rêvé de toi” 7
1.6 Короткометражний фільм “8.9” — CalArts та Gobelins 8
1.7 Короткометражний фільм “The retake” 8
1.8 Анімаційний короткометражний фільм “Quand j'ai remplacé Camille” 9
1.9 Інді-короткометражний фільм “Sopro” (“Blow Out”) 10
1.10 “Deep dreaming fear & loathing in Las Vegas” 10
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 12
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 15
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 17
ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 23
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 27

ВСТУП

З початком повномасштабного наступу російської армії на територію України багато людей пережили жахіття війни: страшні бомбардування міст, вбивство рідних, окупацію, катування та інші воєнні злочини загарбників. Хтось незламно боронить свою землю, хтось допомагає рідному місту і людям, хтось рятується з гарячої точки, перебирається у тил або став біженцем в іншій країні. У кожного своя історія, хтось бачив більше, комусь пощастило бачити менше. Всі українці пережили своє пекло і на жаль, спогади про це будуть переслідувати все життя. Люди, які пережили травматичний стрес, можуть спостерігати у себе реакцію на подразники, які нагадують обставини отриманого горя. У статті «Виворіт війни на Донбасі: "східний синдром" і зламана психіка» Олександр Ільченко описує сукупність таких симптомів, які спостерігалися у людей, що постраждали від агресії Російської Федерації до України у 2014 році [1]. Посттравматичний стресовий розлад (ПТСР) виникає в результаті переживання однієї чи кількох психотравмівних подій, таких як, військові дії, теракти, загроза смерті або перебування свідком чужої смерті та інше. ПТСР супроводжують часті, повторювані спогади про травматичні події — «флеш-беки»; відчуття нереальності події, так наче подія трапилась не з потерпілим; високий рівень гнівливості, підвищена чутливість до стресових ситуацій, яка зберігається упродовж більше місяця після психотравми, та інші симптоми. Ті, хто опинився у відносно безпечному місці після пережитого лиха, підтвердять, що привиди війни у мирному житті знаходять нові обличчя. Наприклад, звуки, які ми не могли уявити і ще ніколи не чули навіть у голлівудських фільмах — винищувачі та ракети, що пролітають над головами, руйнування будівель, крики натовпу.

На власному досвіді мені довелося пережити деякі події до того, як я опинилася у відносно спокійному місті. Воєнний досвід весь час нагадує про себе у безпеці. Реакція на машини, пралку, свист та літаки викликали у мене такий самий жах, як від звуків «градів», коли я ще знаходилася у підвалі

в Харкові. Навіть падаюча зірка змусила мою психіку негайно реагувати — кидатися на землю та закривати вуха, бо зірка так схожа на крилату ракету… У своєму дипломному проекті я розкажу власну історію пережитого. Назва віддзеркалює суть проблеми людей з ПТСР — війна завжди поруч.

Тема є актуальною для українців, які на чуттєвому рівні зрозуміють мультфільм через схожий досвід. Дехто впізнає у себе таку ж реакцію на стрес і виявить розлад, після чого звернеться до спеціаліста. Когось заспокоїть виведена у публічний простір тема травмованості і людина перестане непокоїтись, що вона одна переживає поствоєний досвід. У надзвичайних обставинах психологічний стан людей однаковий. На відміну від нормальних умов, коли ми діємо по-різному, у стресових умовах переживання проходить однаково, за деякими стадіями. Якщо казати про війну, то це шок, обурення, втома, відчуття провини. Людині не варто зациклюватись на якійсь стадії та боятися, що вона недоречно почувається — так, наприклад, дехто може забороняти собі злитися. Ця робота надає видимість всім емоційним станам. Не менш важливою місією роботи буде заявка на міжнародному рівні. Короткометражний мультфільм є ефективним способом привернення уваги до кризи, велика **аудиторія** дізнається про війну в Україні та досвід у ній звичайних людей і не залишиться осторонь.

Концепція анімаційного ролику буде підтримуватись обраними методами анімації: класична мальована 2D-анімація та експериментальна анімація, генерована за допомогою нейронної мережі. Головний герой та його світ будуть промальовані класично. Обраний стиль малювання відповідатиме сучасним тенденціям стилізації, таким як візуально впізнавана “CalArts” та “Gobelins”. Анімації, створені нейронною мережею, подекуди лякаючі, сюрреалістичні та неконтрольовані. Цю особливість технології можна вигідно вписати у концепцію фільму — цією експериментальною технікою згенерована анімація жахів війни. У цьому поєднанні виражається **новизна проекту**. Відібрані аналоги анімаційних фільмів продемонструють та розкриють особливість поєднання різних технік анімації в одному творі.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було відібрано анімаційні короткометражні фільми, створені студентами та випускниками міжнародних провідних навчальних закладів, спеціалізацією яких є анімація та режисура. Роботи здебільш виконані у класичній 2D-анімації, візуально-композиційною особливістю яких є авторський стиль, який виражається у режисурі, стилізації та акцентуванні на несподіваних візуальних рішеннях за допомогою авторських технік. Аналіз поєднання традиційної покадрової анімації та різноманітних експериментальних технік в одному творі спрямований на визначення того, якого інформаційного та емоційного впливу можна досягти.

1.1. Анімаційний ролик “Cravings”. Короткометражна анімація “Cravings”[1] (рис. 1.1), створена на здобуття ступеня «бакалавр» студентом Каліфорнійського інституту мистецтв ”Calarts” (California Institute of the Arts), Кімом Макмагоном (Kim McMahon). Дана робота є гарним прикладом влучної режисури складної емоціональної теми. Робота виконана у 2D-анімації і емоціональний стан героя був переданий не тільки класичним «актингом» намальованого персонажа. Багатьма засобами візуальної гармонізації кадру було передано тонкий стан душі. Дизайн оточення та стилізація персонажу, кольорові рішення, композиційна побудова кадрів — все це підтримує тему, будує та розкриває глядачеві персонажа та допомагає створити загальний настрій.

1.2. Анімаційний ролик “Séquences”. Анімаційний ролик “Séquences”[2] (рис. 1.2). Яскравий приклад сучасної європейської школи анімації студентів найвідомішої французької “School of images Gobelins”, створений у 2019 році. В інтерв’ю [2] для незалежного професійного інформаційного ресурсу “Animation career review”, голова демартаменту ВНЗ, Ерік Рівер (Eric Riewer) виділяє довершеність курсу з анімаційної режисури, вивчення якої дарує студентам

[1] https://vimeo.com/333256188
[2] https://vimeo.com/319463618

знання і навички для створення особливих мультфільмів. Самобутня анімація завжди вирізняла «гобелінців» від більш міцних та провідних сучасних анімаційних течій заходу чи сходу. Деколи андераундне та авангардне бачення вільних студентів тепер є візитівкою європейської анімації, а порівняння будь-якої роботи з Gobelins є визнанням сужетно-сценарних рішень. Особливість, яку демонструє робота команди студентів, полягає у сюжетній та візуальній експресивності. Розкриття філософських тем через анімаційний твір за допомогою яскравих метафор справляє на глядача враження ще й підсвідомо. Підчас перегляду на глядача впливають ритм оповідання історії, контрасти та динаміка, несподівані повороти, які підкріплюються візуальними рішеннями.

1.3. Короткометражний фільм "Born Out". Фільм "Born Out"[3], (рис. 1.3) несе в собі глибоку мораль та висвітлює психологічну тему, яка може бути близька багатьом глядачам. У статті "How Pixar tells a story" [3] Рейчел Слівнік (Rachel Slivnick) розкриває важливість ідеї в сюжеті та вправність у цій справі студії "Pixar". Команди сценаристів студії витрачають роки на вдосконалення сюжету та кодування символів у режисурі над кожним фільмом. Історія про пригадування власних дитячих мрій показана за допомогою цікавої метафори — звернення та взаємодія з маленьким самим собою. Цей прийом цікавий візуально, бо тільки за допомогою анімації можливо показати таку взаємодію. Твір зображає те, що у психологічній практиці є гештальттерапевтичною технікою: порожній стілець — коли пацієнт уявляє когось та веде з ним відверту бесіду. У цьому фільмі креативно розкрито головну тему. Обрану образну мову ніжно підтримують візуальні дрібниці. Операторська робота з камерою та кадруванням створює кінематографічний ефект спостерігання за героями, що у свою чергу додає відчуття приватності такої розмови з самим собою. Художньо-проектний інструментарій майстерно підтримує сюжет, створює атмосферу фільму та підтримує головну філософську ідею фільму.

[3] https://vimeo.com/224640635

1.4. Рекламний ролик “Adobe x Keith Haring | Creativity For All”. “Creativity For All”[4], реклама нових можливостей “Adobe” у вигляді нових пензлів є гарним прикладом трендової динамічної реклами з використанням різних технік анімації (рис. 1.4). Інформаційний ресурс “Animation career review”, у статті “Animation in Advertising: How Important Is It?” [4] зазначає, що анімація розглядається як потужний комунікаційний інструмент у рекламі, бізнесі, освіті, дизайні інтер'єрів, архітектурі, медицині, інженерії та техніці. З її допомогою можна скласти привабливе враження у глядача та покупця про продукт. Головною темою даного метру є демонстрація різноманітних текстурних пензлів для додатку для малювання. Головна тема різноманітності підтримується плином сюжету, різнобарв’ям, різкими змінами сцен, на додаток, підтримується музичним супроводом. Найголовніше — використання різних технік анімації, їх неймовірне поєднання: класична 2D-анімація, моушн, колаж, леттерінг. У цьому прикладі техніки не використовуються одночасно, не переплітаються, а окремо і різко міняють одна-одну, що допомагає створити ритм та показати різноманіття на контрасті. Динаміка та поєднання у контрасті візуально різних сцен сприяє рекламній привабливості продукту, що і є головною задачею даного проекту.

1.5. Гібридна анімація “J’ai tant rêvé de toi”. Короткометражна анімація “J’ai tant rêvé de toi”[5] Еми Вакарелової (Emma Vakarelova) на вірш Роберта Десноса «Я так мріяв про тебе» є гарним прикладом гібридної анімації (рис. 1.5). Поєднання колажної анімації та моушену разом із стилізацією та авторським баченням руху створили загадковий настрій плинності та мрійливості, що підтримує головний задум. Перебільшена стилізація персонажів та перебільшення рухів додають казковості. Перетікання образу в образ, особливий ритм анімації, поява та переплетіння яскравих кольорів — все це є візуалізацією поезії. Мрійливості та спокою твору надають здебільш статична камера, плавні переходи та морфінг об’єктів, поступова зміна кольорів. У порівнянні з іншими творами, які

[4] https://vimeo.com/456501123
[5] https://vimeo.com/122629854

аналізуються, можна помітити, наскільки по-різному використовуються різні стилі анімації та наскільки різний ефект вони створюють. Повільне зіставлення несумісних стилів надає меланхолічності та виражає головну ідею — неможливе кохання.

1.6. Короткометражний фільм “8.9” — CalArts та Gobelins. Короткометражний фільм “8.9”[6] (рис. 1.6) створений у коллаборації студентів двох провідних навчальних закладів “CalArts” та “Gobelins”. Два найбільших університети обмінялися досвідом у роботі та привнесли свої вирізні риси, які і залишились помітними, і досконало поєдналися. У 2014 формувалася нова техніка, яка зараз ста все більш популярною, — стилізація 3D об'єктів під мальоване пласке 2D. Чарльз Саламон (Charles Solomon) у статті “How the ‘Spider-Verse’ Animators Created That Trippy Look” [5] дослідив досвід створення таких колаборацій у новій техніці. Саме в цьому творі такий підхід допоміг вдало створити оточення, яке можна було дослідити з будь-якого ракурсу, та якісно вписати у нього персонажа. Попри те, що цей твір був одним з перших та мав право на незграбність, він виглядає цілком цільно, не «губить» єдиний стиль, та творить особливий настій всій картині. Таким чином, новітня технологія поєднання 3D і 2D у мультфільмі “8.9” є не тільки новаторською технікою анімації, що виглядає незвично, а й стає доречним режисерським інструментом задля досягнення візуальної та сюжетної гармонії.

1.7. Короткометражний фільм “The retake”. Анімаційний фільм “The retake”[7] (рис. 1.7) показує внутрішні переживання митця та короля, які у результаті протистояння творять експресивне мистецтво. Переживання стресової ситуації для мистця може вилитись у порив до створення витвору. Саме ця тема показана у мультфільмі: яскраво, креативно та образно показано виявлення душі митця. Основне поняття твору — сублімація. Це явище виявлено у 19 столітті та досліджується дотепер. У статті Аліни Супрун і Сергія Собора

[6] https://vimeo.com/1055453313к
[7] https://www.youtube.com/watch?v=0ViwwsjJ05g

«Сублімація як причина виникнення творів мистецтва», автори встановлюють, що вся світова культура є результат сублімації: «Досліджується явище сублімації в контексті філософії, естетики та психології. Аналізується проблема сублімації, як можливості творчої діяльності людини і, як результат, виникнення мистецьких творів, які є частиною світового культурного надбання. Зазначено, що сублімація — це непряма реалізація базових інстинктів, тобто спрямування сексуальної та деструктивної енергії в русло мистецтва. Встановлюється, що вся світова культура розглядається Зігмундом Фрейдом як результат сублімації» [6]. Розглядання такої великої теми майстерно зрежисовано у короткометражному фільмі. Ідея фільму підтримується музичним супроводом, динамікою руху та яскравими експресивними кольорами. Всі ці засоби гармонізації візуального ряду спрямовані ніби не тільки задля виразності картинки, а й передають експресію творця в момент переживання, та демонструє сам процес перетворення стресу на мистецтво.

1.8. Анімаційний короткометражний фільм “Quand j'ai remplacé Camille”. Анімаційний короткометражний фільм “Quand j'ai remplacé Camille”[8] (рис. 1.8) створений випускниками французької школи візуальної комунікації та мистецтв Парижу, Франція. Ця робота є гарним прикладом використання колірно-фактурних рішень. У статті студентки ХДАДМ Губської Діани «Колірно-фактурні рішення фонів в сучасній анімації Франції» [7] було проаналізовано особливість застосування кольору в анімаціях французьких студій. На підставі аналізу було виявлено спільні риси у виборі кольорів та створенні фактур для фонів, характерних для французької анімації. Дійсно, вдале кольорове рішення допомагає розкриттю сюжету, виявляє та підкреслює кульмінаційні моменти у фільмі, розділяє та маркерує різні за станом місця та персонажів. Використання обмеженої колікної гами з контрастними, двополярними кольорами більш виразно розділяє сцени. Акцентний червоний колір слугує тригером зміни настрою і перененесеням в наступну сцену з новим «кольоровим настроєм». Все

[8] https://www.youtube.com/watch?v=-OZ-b0LYxLs

це слугує підтримкою напруженого сюжету та стає невід'ємною частиною формування атмосфери всього мультфільму.

1.9. Інді-короткометражний фільм "Sopro" ("Blow Out"). Режисер Лукас Фрага Пачеко (Lucas Fraga Pacheco), випускник школи анімації "CalArts" і нині аніматор в студії "Pixar", незабаром покаже світу свій новий незалежний проект "Sopro" ("Blow Out")[9] (рис. 1.9). Поки доступний до перегляду тільки трейлер, але він розкриває стильові відмінності майбутнього фільму. У статті "How to Make a Movie Trailer that Grabs Attention" [8] від продюсерського агентства "StudioBinder" розглядаються сформовані принципи створення вдалого трейлеру, який привертає увагу. Вже класичними прийомами є різкий монтаж найцікавіших сцен цілого твору під динамічну музику з яскравими кульмінаціями. У цьому трейлері показані найкращі сторони майбутнього мультфільму. Цей трейлер особливий художньо-проектним інструментарієм, а саме композиційними принципами і засобами та дуже спрощеною стилізацією. Цей проект показує, що вправний митець вміє стилізувати зображення задля спрощення, без втрати виразності. Незалежний, нефінансований чи створений у короткі терміни анімаційний фільм навмисно робиться з упущенням деталей. Попри спрощення візуалу, не втрачається експресія. Цьому допомагає вправне користування кольорами, влучно підібраний музикальний супровід, монтаж та анімаційне перебільшення рухів.

1.10. "Deep dreaming fear & loathing in Las Vegas". Експеримент Роелофа Пітерса (Roelof Pieters) "Deep dreaming fear & loathing in Las Vegas"[10] (рис. 1.10) — приклад раннього використання нейронної мережі в анімації. Цей химерний витвір демонструє хаотичну і у 2015 ще не надто досліджену технологію створення анімації. Нейронна мережа і досі є дуже новим інструментом в анімаційній індустрії та використовується у невеличких авторських проектах. У цьому проекті взято уривок з фільму «Любов та ненависть у Лас Вегасі» та

[9] https://www.catsuka.com/news/2022-02-15/sopro-trailer-court-metrage-de-lucas-fraga-pacheco
[10] https://www.youtube.com/watch?v=oyxSerkkP4o

перетворено за допомогою штучного інтелекту у анімаційний експеримент. Результат видався несподіваним, лякаючим, незрозумілим, але перспективним. Водночас привабливою через новаторство та невідомість техніки та відштовхуючою через візуальний хаос, дисгармонію та химерність. Ці твори чіпляють почуття і вражають емоційною складовою. Феномен можна порівняти тільки з революційними мистецькими напрямами модернізму, що так само приголомшували «старе мистецтво». Ніби імпресіоністичні, символічні, кубічні, ледь вловимі образи сюрреалістичні ожили в анімації. Примарні символи, які глядач моментально зчитує підсвідомо, ніби не належать аналізу за стандартами мультимедіа чи мистецтвознавства. Це радше це психоаналіз чи розбір сновидінь. Сам автор AI-анімації подекуди не знає, який плід отримає. Витвори новітнього і напівсамостійного мистецтва викликають неоднозначну реакцію. Людина стикається з проявом нейронної мережі як з самостійним суб’єктом [9].

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Головною ідеєю дипломного проекту було обрано висвітлення проблеми людей, які переживають симптоми посттравматичного розладу після повномасштабного наступу Російської Федерації на Україну 24 лютого 2022 року. Віддзеркалення важливої теми емоційно-психічних наслідків великого стресу від пережитих жахів війни є необхідним і для громадян України, і для всього цивілізованого світу. Українці побачать у творі себе, бо хоч фільм і є про долю однієї людини, суспільство колективно переживало всі показані стадії стресу. За допомогою мистецтва на світовому рівні вкотре буде привернення уваги до важливих тем: війна та людина в ній.

Посттравматичний стресовий розлад проявляється у звичайному житті у вигляді екстремальних реакцій на подразники, які нагадують умови, за яких було отримано травму. У цьому проекті зображено пристосування персонажа до життя після війни та подолання проблеми страшних спогадів. Привиди війни тепер постійно знаходитимуть нові обличчя у повсякденності — саме це відображає назва проекту «Війна, яка завжди поруч».

Обрані техніки анімації для реалізації цього проекту підтримують концепцію. Головний герой та його світ намальовані у класичній техніці анімації, у покадровій 2D-анімації. Ця техніка не просто так називається класичною, бо безліч мультфільмів, зокрема, студії «Дісней», виконані у ній. Двовимірний плаский світ наповнений яскравими теплими кольорами, анімація плавна та виразна. Ця частина життя є комфортною, затишною та звичною і через обрану техніку, і через усі використані засоби гармонізації композиції. Тим часом, друга сторона життя героя, зображення війни виконана в експериментальній техніці з задіянням нейронної мережі. Новітні розробки штучного інтелекту та машинне навчання дарують революційні інструменти для створення анімації. Складні алгоритми та «логіка машини» зображає запити оператора найнесподіванішим чином. Саме цією технікою виконані сцени, де показана війна: вибухи, паніка,

евакуація, смерть. Ці сцени виглядають хаотично, лякливо, подекуди відразливо. Еспресивність цих моментів підтримує монтаж: страшні сцени спогадів війни з’являються різко, монтаж динамічний.

Композиція мирного життя переривається, та оточення змінюється на страх, у той час як персонаж знаходиться на тому ж місці, у тій же позі; цей прийом посилює враження «тригеру». Даний прийом використовується у багатьох парних сценах «мир-війна». Колірна гама змінюється у залежності від того, який період показується: у мирному житті палітра тепла і яскрава, кольори пасують один одному, а у спогадах про війну кольори аналогові, тьмяні, контрастні.

Музичним супроводом було обрано імпровізаційний джем на сопілці від бійців ЗСУ. Знайдена в інтернету мелодія була виконана у надзвичайних умовах, вона чіпляє життєрадісним мотивом, неймовірним ритмом та надає мультфільму відчуття стану переходу з нещастя у майбутнє. Автори надали дозвіл на використання запису як головної музичної теми твору. Не менш важливим дизайном звуку була робота над супровідними предметними шумами, які дозволяють зануритись у події та повірити у їх реальність.

ВИСНОВКИ

На основі аналізу аналогічних анімаційних робіт, було зроблено висновок про доречність поєднання декількох технік анімації. Це поєднання візуально різних стилістик, виконаних різними способами у багатьох випадках дарує взаємодоповнюючу комбінацію. Виокремлення різних сцен, персонажів, акцентування на об’єкті вражає глядача. Таким зіставленням можна досягти бажаної емоційної реакції та за грамотного застосування, допомогти розкриттю ідеї. У проаналізованих анімаціях продемонстровано використання контрастних стилів та технік з різними цілями. Залежно від задуму, взаємодія «частин» мінялася.

Експериментальна анімація, виконана за допомогою нейронної мережі, влучно вписується у концепцію твору. Візуальна особливість елементів, створений за допомогою машинного «мозку», підкреслює різницю між двома світами та посилює емоційне враження від зображуваного. Більш ефектному поєднанню сприяють і класичні закони композиції, і секрети монтажної кіно-справи, і принципи колірного поєднання.

У сучасному світі, темп життя постійно прискорюється, більшає інформації та споживачів контенту стає також все більше. У той самий момент, часу на фокусування на чомусь одному стає все менше, одноманітність не приваблює глядачів. Задля утримання уваги та зацікавленості, стає необхідним динамічно подавати візуально різноманітну інформацію. Нейронна мережа несе в собі потенціал для створення таких анімацій. Починаючи з експериментальних та ще недовершених витворів або додавання у якості акценту вставок нейронної мережі, закінчуючи повноцінними кліпами, рекламою, соціальними роликами та мультфільмами, які вирізнятимуться креативним баченням штучного мозку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Олександр Ільченко — «Виворіт війни на Донбасі: "східний синдром" і зламана психіка», 2014. URL: https://lifestyle.segodnya.ua/ua/lifestyle/iznanka-voyny-vostochnyy-sindrom-i-izlomannaya-psihika-577339.html (дата звернення: 24.05.2022).
2. Bonnie Boglioli — Gobelins l'ecole de l'image's Eric Riewer Discusses the Program's Unique Pedagogy and Success, 2017. URL: https://www.animationcareerreview.com/articles/gobelins-l%E2%80%99ecole-de-l%E2%80%99images-eric-riewer-discusses-program%E2%80%99s-unique-pedagogy-and-success (дата звернення: 26.05.2022).
3. Rachel Slivnick — How Pixar tells a story, 2018. URL: https://www.commonlit.org/en/texts/how-pixar-tells-a-story (дата звернення: 26.05.2022).
4. Animation career review — Animation in Advertising: How Important Is It?, 2021. URL: https://www.animationcareerreview.com/articles/animation-advertising-how-important-it (дата звернення: 26.05.2022).
5. Charles Solomon — How the 'Spider-Verse' Animators Created That Trippy Look, 2018. URL: https://www.nytimes.com/2018/12/25/movies/spider-man-into-the-spider-verse-animation.html (дата звернення: 24.05.2022).
6. Супрун А., Собора С. — «Сублімація як причина виникнення творів мистецтва», 2016, Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України. URL: http://journals.nubip.edu.ua/index.php/Gumanitarni/article/view/7761 (дата звернення: 24.05.2022).

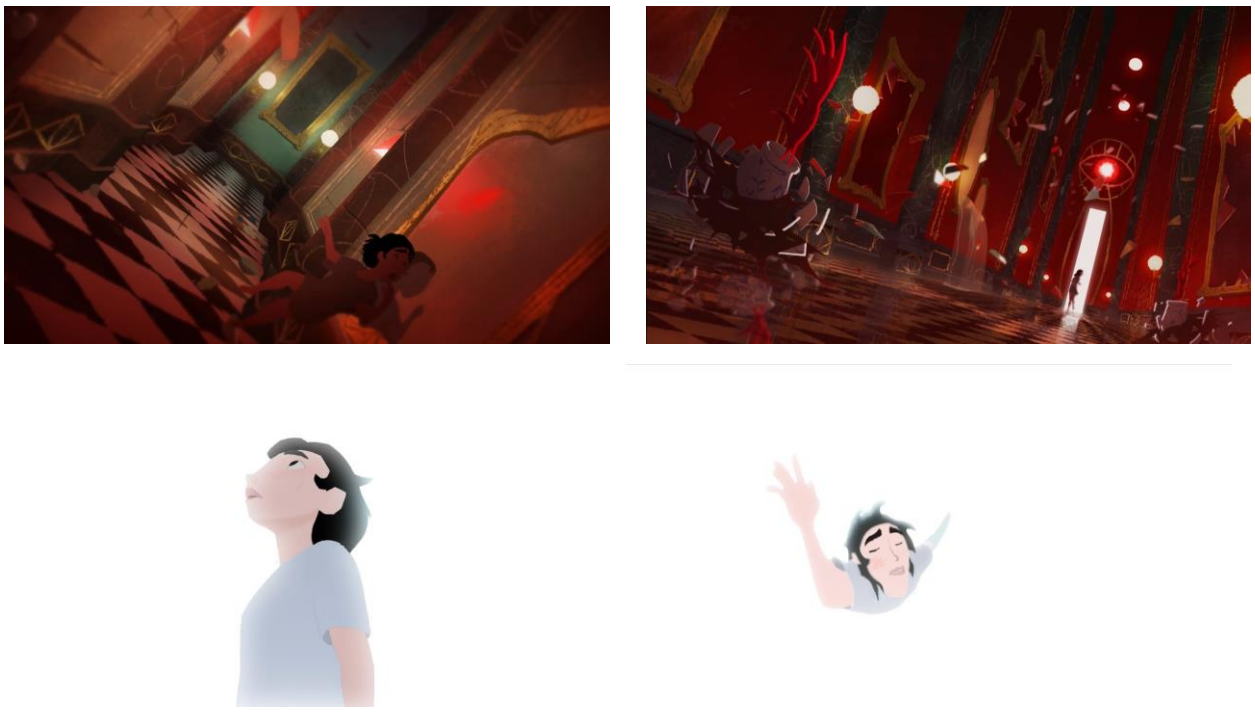
7. Стаття студентки ХДАДМ Губської Діани — «Кольорово-фактурні рішення фонів в сучасній анімації Франції», 2022. Подано до друку. (дата звернення: 24.05.2022).
8. StudioBinder — How to Make a Movie Trailer that Grabs StudioBinder, 2020. URL: https://www.studiobinder.com/blog/how-to-make-a-movie-trailer/ (дата звернення: 26.05.2022).
9. Авторська стаття «Особливості репрезентації візуального матеріалу в анімаціях, створених за допомогою штучного інтелекту» — Гарькавець Ірина, подано до друку, 2022.

ДОДАТОК І.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



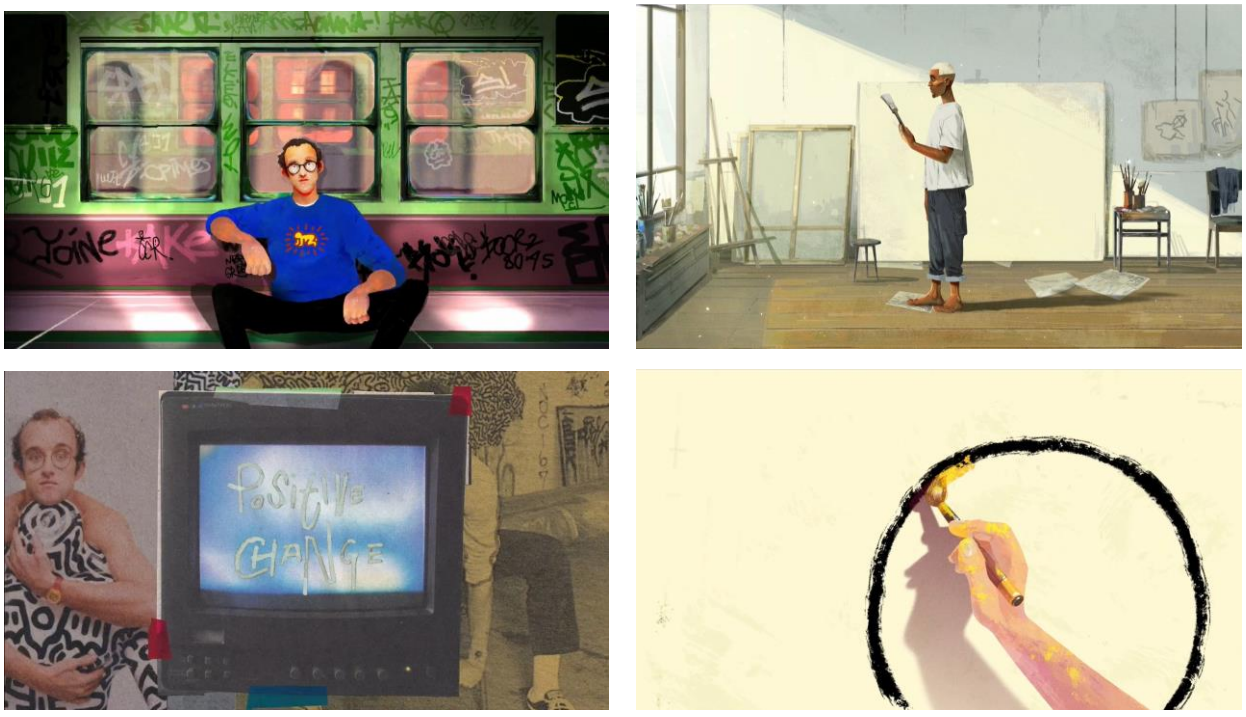
1.1. Анімаційний ролик “Cravings”, 2019, Kim McMahon.



1.2. Анімаційний ролик “Séquences”, 2018, Antoine Carré, Ada Hernaez, Lise Légier, Quentin Rigaux, Adel Sabi.



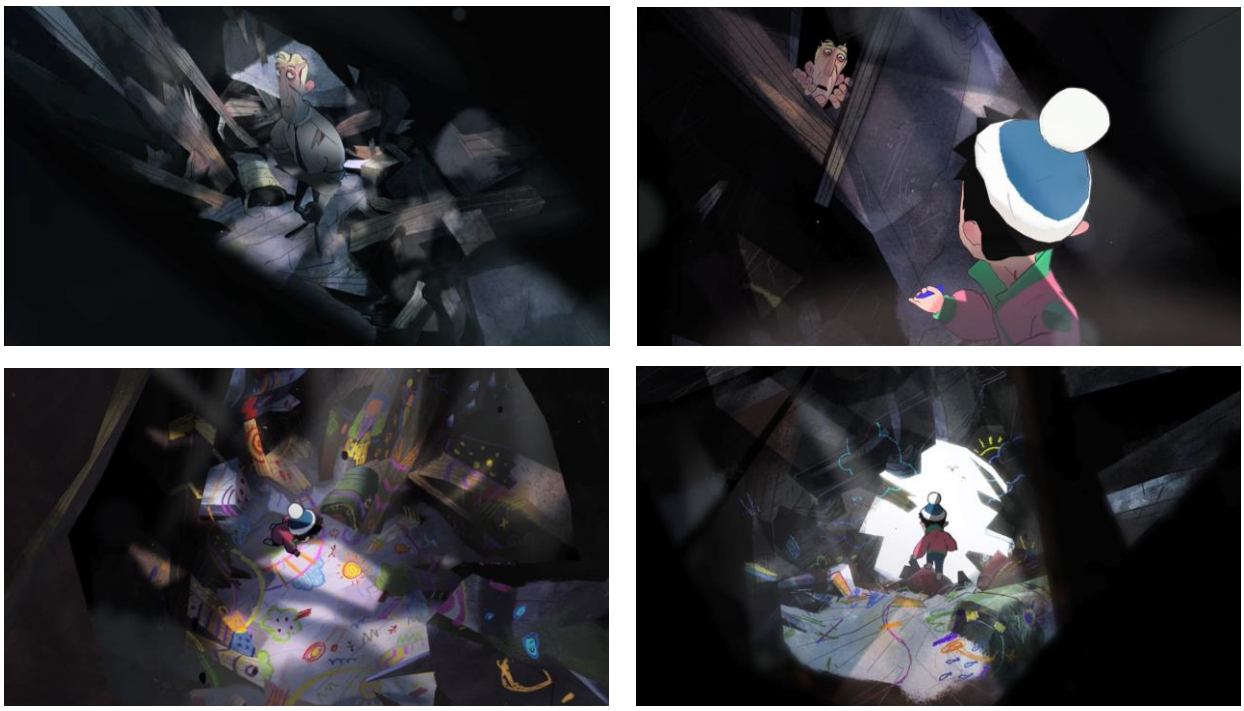
1.3. Короткометражний фільм “Born Out”, 2017, Cécile Carre.



1.4. Рекламний ролик “Adobe x Keith Haring | Creativity For All”, 2020.



1.5. Гібридна анімація “J’ai tant rêvé de toi”, 2014, Emma Vakarelova.



1.6. Короткометражний фільм “8.9”, 2014, CalArts та Gobelins.



1.7. Короткометражний фільм “The retake”, 2013, Gobelins.



1.8. Анімаційний короткометражний фільм “Quand j'ai remplacé Camille”, 2017.



1.9. “Sopro” (“Blow Out”), Lucas Fraga Pacheco, 2022.



1.10. Roelof Pieters,. “Deep dreaming fear & loathing in Las Vegas”, 2015.

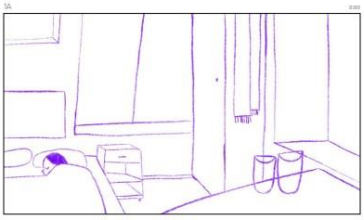
ДОДАТОК ІІ.

ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:18 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

1A



VO:-

Герой знаходиться вдома, спить. Ранок 24 лютого.

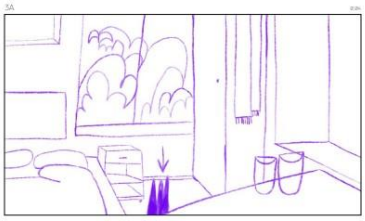
2A



VO:-

Від шуму герой прокидається, підходить до вікна щоб з'ясувати походження звуку. Бачить крилату ракуту...

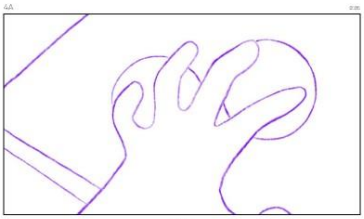
3A



Головний герой:
VO: *переляк*

...Одразу кидається на підлогу. Від влучання ракети з'являється перший страшний образ війни, створений за допомогою нейронної мережі.

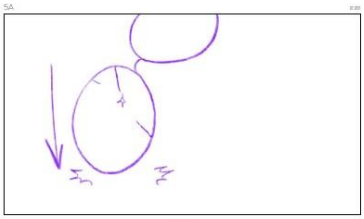
4A



VO:-

Герой намагається в паніці у темряві знайти свої окуляри.

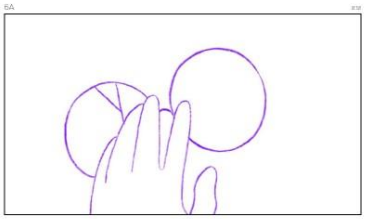
5A



VO:-

Окуляри падають, утворюється тріщина. Сцена повільно переходить в іншу: окуляри так само лежать, але тепер день.

6A



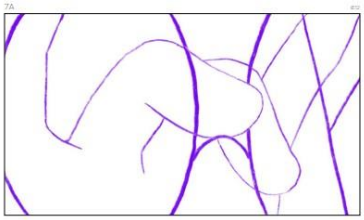
VO:-

Горой піднімає окуляри...

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:18 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

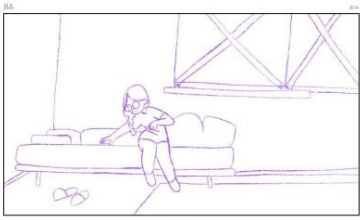
7A



VO:*тяжко вдихає*

...Підносить до "камери"- надягає їх.

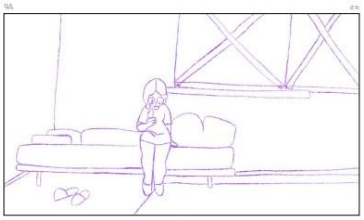
8A



VO:-

Герой прокинувся у новому домі. Багато сповіщень привертають його його увагу, бере телефон.

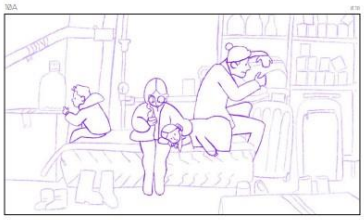
9A



VO:-

Читає новини і згадує, як так само за війни постійно робив це.

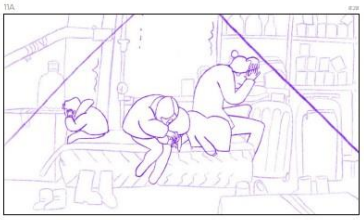
10A



VO:-

Спогад: герой з родиною знаходиться у підвалі і ховається від обстрілів. Читає новини, поза така ж.

11A



VO:-

Враз на вулиці лунає потужний вибух, світло на мить зникає. Темрява перетворюється на другий образ війни, створений за допомогою нейронної мережі.

12A



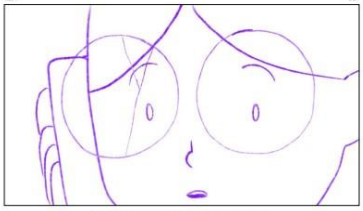
VO:-

Герой "прокидається" від страшних спогадів і всеж вчитується у новини. Навколо спливають віконечка різних новинних каналів: "Війна скінчилась!"

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:08 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

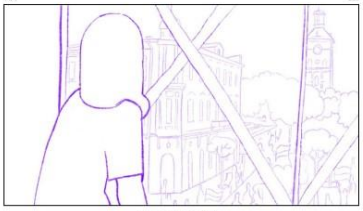
13A



Радісний чоловічий голос з телефону:
VO: Люба, ми перемогли!

Телефон починає дзвонити, герой одразу підіймає слухавку. Чоловік радісно повідомляє, що війна закінчилась. Герой здивовано повертається до камери.

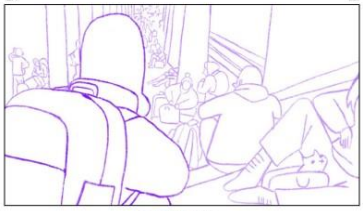
14A



Головний герой:
VO: Не віриться...

Одразу біжить до вікна. Площа Вінниці, люди почали виходити, вітати один одого, усюди майорять прапори

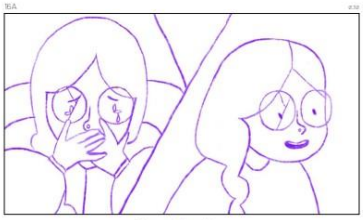
15A



Головний герой:
VO:... що війна...

Спогад: герой сидить у метро Харкова, в яке масово починають сходитись люди. Та ж поза.

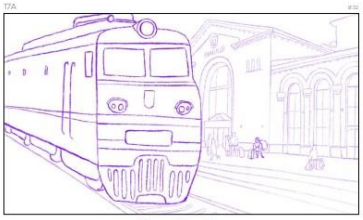
16A



Головний герой:
VO:...почалась - тихо і одразу голосно для другої половини: закінчилась!

Одночасно на екрані портрет героя з початку війни і після новини про її закінчення. Екран розділено тріщиною, як на окулярах.

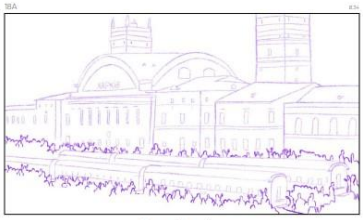
17A



Головний герой:
VO: Невже можна повернутись додому?..

Герой з'являється на залізничному вокзалі. прибув потяг.

18A



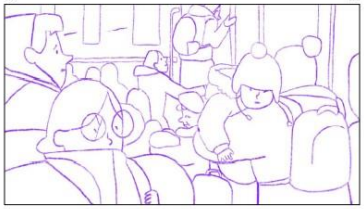
Головний герой:
VO:...туди,...

Спогад: переповнений вокзал Харкова, звідки люди евакуювалися. Натовп - третій образ війни - паніка. Виконано за допомогою нейронної мережі.

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:08 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

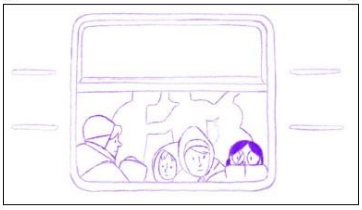
19A



Головний герой:
VO:...звідки довелося втекти...

Спогад: герой у натовпі людей, які намагаються влізти у потяг.

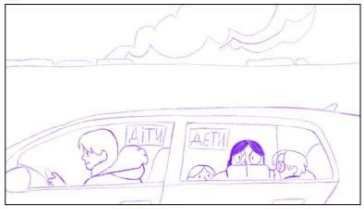
20A



Головний герой:
VO:...рятуючи життя.

Спогад: герой у потязі, евакуація.

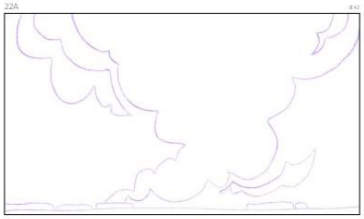
21A



VO:-

Спогад: герой у машині, на якій попірці з надписами "Діти/Дети", евакуація. На фоні поле, на горизонті четвертий образ війни, створений за допомогою нейронної мережі - дим.

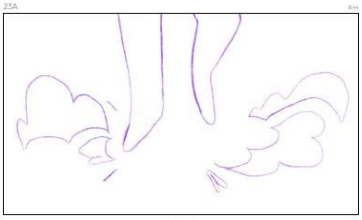
22A



VO:-

Камера їде вгору. На фоні четвертий образ війни, створений за допомогою нейронної мережі - дим, що заповнює кадр.

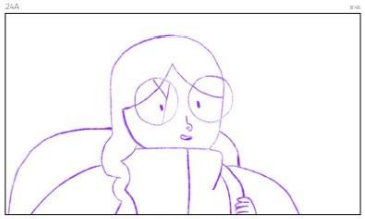
23A



VO:-

Герой приїхав додому, ніжки стають на рідну землю і дим розсіюється

24A



Головний герой:
VO: Моє рідне місто так...

Камера підіймається вище і зупиняється на портреті героя. Його емоції змінюються від радості прибуття до...

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:08 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

25A



Головний герой:
VO:...пострaждало.

... емоції жалю і прикрості, але з надією.

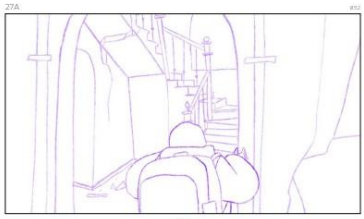
26A



VO:-

Довгий загальний кадр: герой стоїть біля зруйнованого дому. П'ятий образ війни, створений за допомогою нейронної мережі - розруха.

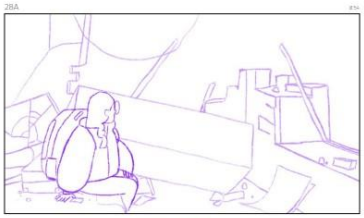
27A



VO:-

Герой заходить у під'їзд, обережнопідіймається сходами.

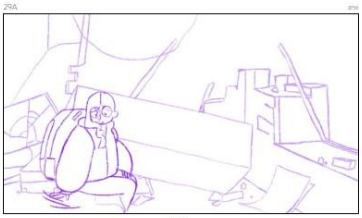
28A



Головний герой:
VO: Але ми повертаємось додому...

Герой зайшов у свій колишній дім, він майже повністю зруйнований. Він сів на звичне місце, оглядається.

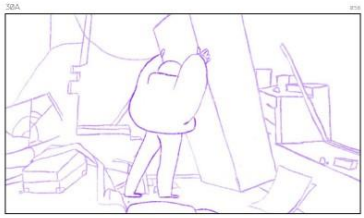
29A



VO:-

Оглядається, починає прибирати кругом себе.

30A



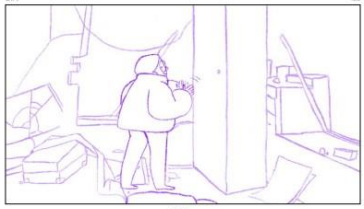
Головний герой:
VO:... щоб відбудувати старе...

Герой ставить на старе місце шафу, намагається надати домівці звичного вигляду.

DIPLOMA_STORYBOARD

Boards: 34 | Shots: 34 | Duration: 1:08 | Aspect Ratio: 16 : 9
DRAFT: APRIL 27, 2022

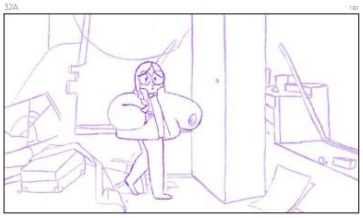
31A



VO:-

Задоволений першим результатом. На меті - відбудувати все.

32A



Головний герой:
VO:... і...

Чує когось на порозі, повертається.

33A



VO:-

Це чоловік прийшов додому з війни, стоїть при вході.

34A

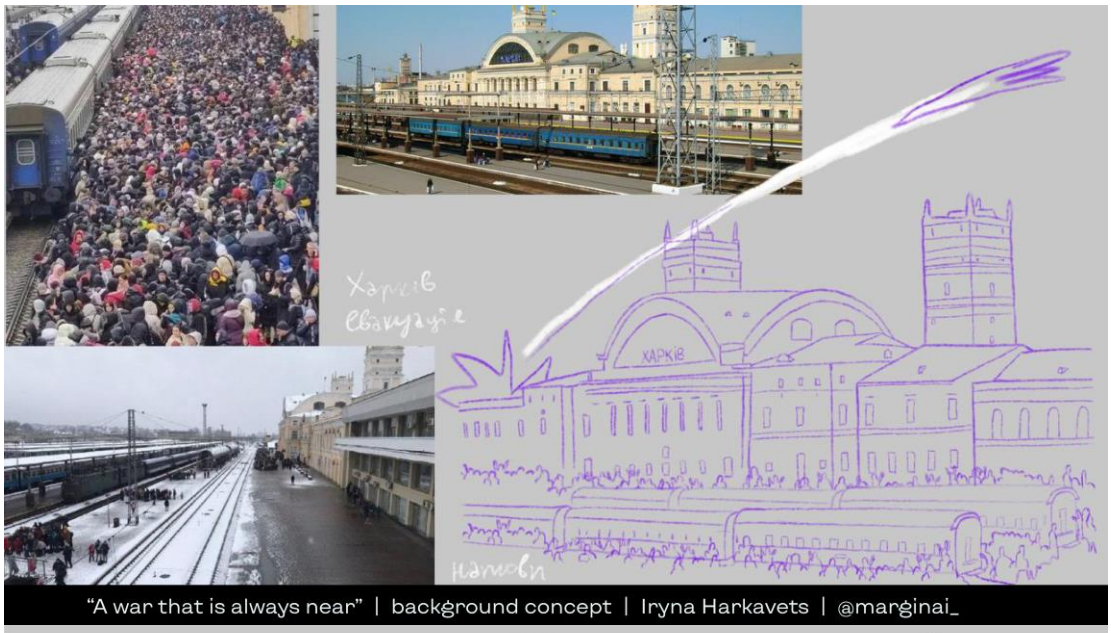


Головний герой:
VO:... будувати нове.

Головний герой підбігає і міцно обіймає коханого.

ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



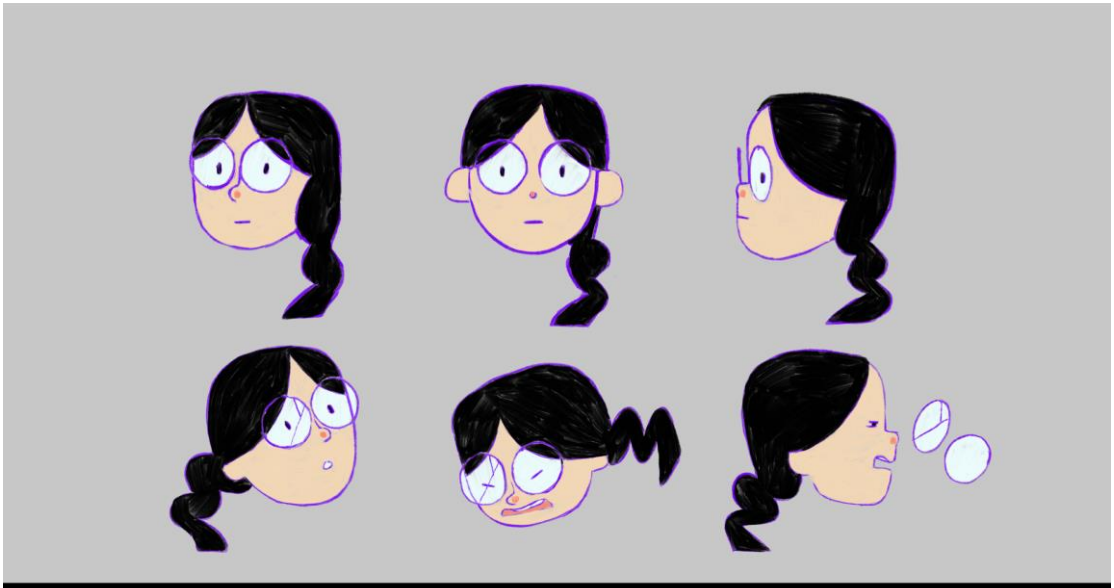
"A war that is always near" | background concept | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | background concept | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | sketches | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | character expression sheet | Iryna Harkavets | @marginai_



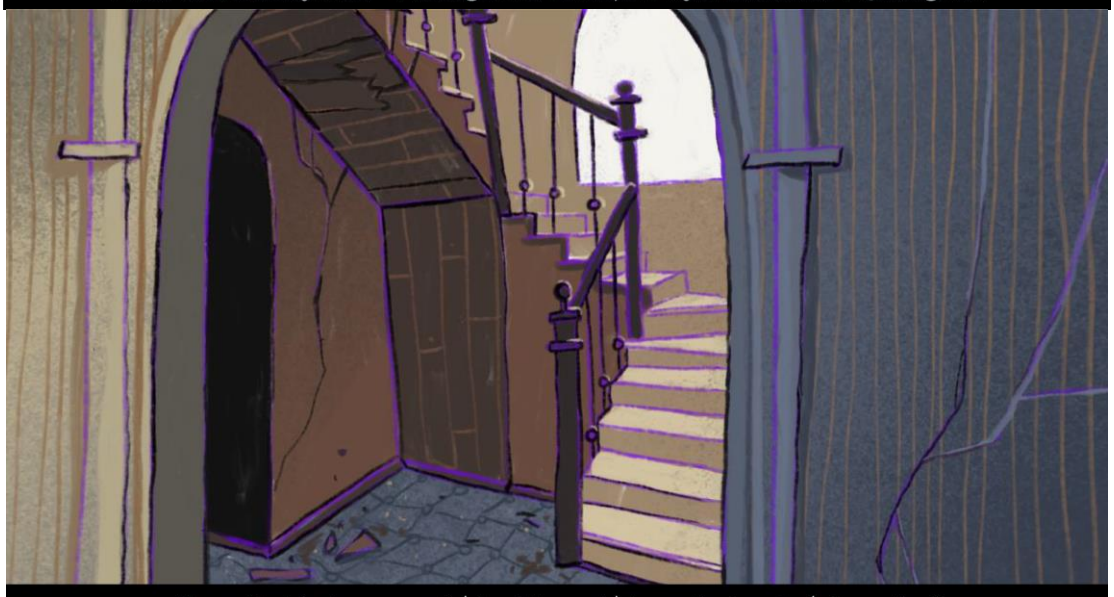
"A war that is always near" | character sheet | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | character sheet | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | background concept | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | background | Iryna Harkavets | @marginai_



"A war that is always near" | background | Iryna Harkavets | @marginai_