МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Гладка Марія Валеріївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ЯК Я ПРОВІВ ЛІТО»

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.

_____ М. В. Гладка

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович

викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1. Анімаційний ролик «Українська ідентичність» 4
1.2. Анімаційний ролик на пісню «Я не здамся без бою» 5
1.3. Анімаційний ролик «Close the sky over Ukraine» 5
1.4. Анімаційний ролик «Сон» 6
1.5. Анімаційний мультфільм «Галактичний Експрес» 6
1.6. Анімаційний ролик «FXX CAKE «BRAVE NEW WORLD» INTERSTITIALS» 7
1.7. Анімаційний ролик «MICROMUSIC» 8
1.8. Анімаційний ролик «AUBADE» 9
РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 10
ВИСНОВКИ 13
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 14
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 19
ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 21

ВСТУП

Тема анімації є абсолютно невичерпною криницею для обговорення та вивчення. Багатогранність цього виду мистецтва складно окреслити деякими сторінками: це й художня мультиплікація, і стоп-моушн анімація, і моушн дизайн, але варто приділити увагу окремим її напрямам. Перш за все, це сучасні методи комп'ютерної анімації та мультимедіа.

Двовимірна або 2D-анімація характеризується представленням об'єктів та персонажів у двомірному просторі. Це означає, що об'єкти мають лише два виміри – ширина і висота. 2D анімація вважається традиційним видом анімації, який відомий ще з 1800-х років. Спочатку він створювався шляхом накладання кадрів, у яких за одним малюнком слідував інший, дещо відрізняється від нього. Кожна секунда включала 24 кадри. У період розвитку комп'ютерних технологій процес створення 2D-анімації був оцифрований, завдяки чому стало можливо малювати та анімувати персонажі та фони безпосередньо на комп'ютері – за допомогою різноманітних програм для створення 2D-анімації (1). В анімаційному ролику, який досліджується, анімація буде виконуватись за допомогою програми Adobe After Effect.

Актуальність теми. Сьогоднішнє суспільство здебільш зацікавлено ставиться до анімаційної творчості різних напрямків, адже розповсюдження її за допомогою інтернету, та зокрема соціальних мереж, робить анімацію затребуваним креативним продуктом, здатним нести не тільки мистецьке послання, а й рекламну та навчальні інформацію. Анімація стає в пригоді й тоді, коли бажаний меседж неможливо втілити за допомогою відеозйомки. То ж актуальність вивчення та використання анімацій у сучасному медіа просторі не викликає сумнівів.

Особливо актуальною тема анімації в Україні стає на фоні загострення російської агресії, що досягла масштабу повноцінної війни. Саме зараз, в умовах

обмеженої досяжності технічних можливостей відеозйомки, анімація, як засіб художньої та інформаційної діяльності виходить на передній план. Саме за допомогою анімації сьогодні кожен, хто має відповідні навички та мінімальні технічні ресурси, має повну свободу відтворення свого бачення цієї загальноукраїнської, національної проблеми, виразити підтримку співвітчизникам та поділитися емоціями через найрізноманітніші художні образи.

Новизна теми. Незважаючи на те, що історія анімаційного мистецтва починається далеко у минулому, суспільство та митці завжди мають простір для відкриття. Формуються тренди, закони та принципи, які завжди пропонують новий погляд на професію та мистецтво. Технології комп'ютерної анімації стають більш розвинутими та вивчаються в спеціалізованих та вищих учбових закладів усього світу. Найпровідніші технології анімації сьогодні є предметом дослідження цієї роботи.

Для створення ролику, що розглядається у цій статі, була обрана технологія векторної 2D анімації. Для надання графіці більшої виразності, стандартна векторна графіка комбінується з цікавими векторними пензлями. Такий анімаційний ролик може бути цікавим як дітям, так і дорослим. У самому ролику приймає участь хлопчик років восьми та його рудий кіт. Тому цільова аудиторія ролику – діти молодшої, середньої та старшої школи, дорослі. Що стосується дорослої цільової аудиторії, то це можуть бути представники творчих професій, науки, психології та педагогіки, медицини, маркетингу, інженерії. Представники інших професій також можуть зацікавитись даною анімацією, адже вподобання тієї чи іншої людини, зазвичай, не залежать від конкретної професії чи віку.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик «Українська ідентичність» 2021 року – це

робота української аніматорки Олени Резніченко[1]. Ролик виконаний у 2D стилістиці з використанням растрових зображень. Характер анімації підкреслює особлива стилізація ролику – ефект плівкового зерна (Grain). Анімація «Українська ідентичність» була дипломним проектом Олени наприкінці 2021 року, перед початком війни. Олена обрала її не тому, що це була популярна тема, а тому, що це тема, яка хвилювала її протягом багатьох років конфлікту на Донбасі, і її родичів, які брали участь у ньому, як мирні жителі, так і бійців, лікарів, які воювали на боці України. Це відображало справжні почуття Олени та надії на майбутнє. Сьогодні, коли війна знищила Харків, місто, яке припало Олені до серця за роки навчання та зустрічі з найдивовижнішими людьми, які поділяють однакові ідеї та віру, їй тяжко дивитися на розвалені будівлі та людей, які ховаються від залпів в метро і бункерах. Олена хоче сказати, що ця війна нас не об'єднала. Ми вже були об'єднані задовго, лише нещодавно це зрозуміли. Ми вже переможці в очах цивілізованого світу!

1.2. Анімаційний ролик на пісню «Я не здамся без бою» – робота 2022 року української аніматорки та художниці Kristi D[2]. Імпровізований кліп на пісню гурту Океан Ельзи "Я не здамся без бою" за допомогою абстрактних образів перекладає слова відомої пісні про кохання на мову війни. Це є унікальним прикладом того, якою точною може бути абстракція, застосовно до окремих реалій, з якими довелося зіштовхнутися як цілому народові, так і кожному його представнику окремо. Ролик виконаний у техніці класичної покадрової 2D анімації. Техніка послідовного переходу одного образу в інший є дуже майстерною і креативною. Така техніка є не новою, але щоразу переосмислює найкращі традиції мультиплікаційного мистецтва. Такі відео здатні разом із патріотичними відчуттями надихати як творчу так і професійну мотивацію.

1.3. Анімаційний ролик «Close the sky over Ukraine» – робота 2022 року

[1] https://www.instagram.com/p/Ca9n6ITFFEC/
[2] https://www.instagram.com/p/CbpBkwX httpsFOGm/

української аніматорки Тетяни Ронської[3]. Анімаційний ролик «Close the sky over Ukraine» був створений аніматором Тетяною Ронською у березні 2022 року. В ролику використовується класична покадрова анімація та популярний нині, трохи недбалий стиль малювання. В відео дуже лаконічно висвітлюється глобальна проблема. Прохання до світу, яке можна викладати багатьма сторінками, тут втілено в дуже стислий, але інформативній формі. Художній образ підібраний дуже влучно. Відео продовжується двадцять дві секунди та висловлює саме той контраст між злом та добром в їх повному розумінні, який відчули жителі України в день повномасштабного вторгнення російських військ на її територію.

1.4. Анімаційний ролик «Сон» – робота 2019 року аніматорки з Південної Кореї Софі Лі[4]. Проект «Сон» – це короткометражний фільм, створений Софі Лі на основі візуальної поеми «Самотній зимовий місяць», яку вона написала, зображуючи себе, яка втрачає своє існування, щоб слідувати за цією невидимою мрією.

Ми часто мріємо, очікуємо та уявляємо те, чого б хотіли мати. Мрія є каталізатором кращого майбутнього. Проте Софі бачить сни двома різними способами, двома істотами. Одна істота, якій сновидіння дає відчуття мотивації, а інша – що сни створюють всередині відчуття омани. Як людям, наші сни заважають нам бачити те, що є прямо перед нами. Хоча мрії покликані підтримувати нас в живих, вони також змушують нас забути про своє існування та нашу мету. Зрештою, наша неусвідомленість оточення може змусити нас забути, хто ми є насправді. Фільм цікавий своїм відсилом до паперової аплікації, яка символізує втілення легкої та тендітної дитячої мрії, що органічно переходить з двомірного у тривимірний простір, символізуючи необмежену свободу уяви. У ролику використовується векторна анімація.

1.5. Анімаційний мультфільм «Галактичний Експрес» – космічна опера, що складається з манги Лейдзі Мацумото та кількох аніме-адаптацій,

[3] https://www.behance.net/gallery/139027663/Close-the-sky-over-Ukraine
[4] https://vimeo.com/325355987

заснованих на ній[5].

У 1978 році манга отримала премію Shogakukan, а знятий за нею аніме-фільм у 1981 році отримав гранпрі журналу «Animage». Згідно з опитуванням, проведеним у 2007 році Агентством у справах культури, займає 28-е місце серед кращих аніме всіх часів. Хоча цифри "999" в назву можна читати по-різному – "Дев'ять-Дев'ять-Дев'ять", "Дев'ять Дев'яносто Дев'ять" або "Дев'ятсот Дев'яносто Дев'ять", – у кадрі з назвою аніме-серіалу над цифрою стоїть приписка, що розшифровує, "сіренін" (сурі: найн, і саме так його називають персонажі в оригінальній японській озвучці), що можна перекласти, як «три дев'ять» або «три дев'ятки».

Ідею про паровозний склад, що літає між зірками, Мацумото придумав, надихнувшись казковою повістю «Ніч на Галактичній залізниці» Кендзі Міядзави. Частково є посилання до п'єси «Синій птах» Моріса Метерлінка та теорії про порівняння людського суспільства з гігантським механізмом, у якому важливі навіть найдрібніші незначні деталі. Мультфільм Галактичний Експрес 999 є класикою японської анімації. В його телеверсії головні герої попадають щосюжету в дивовижні пригоди з дуже цікавими сюжетами. Всі ці пригоди завжди закінчуються філософським висновком сприводу любові мудрості та добра. Лейтмотив мультфільму – потяг, що мандрує всесвітом поміж планетами, де ці пригоди трапляються. Саме потяг сьогодні для багатьох українців став символом вимушеного від'їзду зі свого рідного дому, рідного міста.

1.6. Анімаційний ролик «FXX CAKE «BRAVE NEW WORLD» INTERSTITIALS» – робота 2021 року російської художниці та аніматорки Аріни Кокаревої та Minah FM Studio (Португалія) [6]. Анімаційний ролик «Brave New World» був створений аніматором та дизайнеркою Аріною Кокоревою для нічного комедійного шоу FXX`S Cake. Ця анімація була розроблена для епізоду «Brave New World», який вийшов у вересні 2021 року. Ролик виконаний у 2D стилістиці з

[5] https://www.youtube.com/watch?v=q45MB7wgg2M
[6] https://vimeo.com/654645926

використанням растрових зображень. Особливої виразності ролику надає використання контрастних кольорів, наявність циклічної анімації та повторюваних рухів.

Виразний характер анімації підкреслює особлива стилізація ролику – ефект плівкового зерна (Grain). Автор анімації використовує такі стильові прийоми, як розділення екрану на дві контрастні частини, розмитість кольорів заднього фону. Анімація виглядає цікаво та сучасно завдяки використанню абстрактних образів та ефекту ручного малювання, який загалом використовується повсякчасно сучасними аніматорами та художниками.

На початку ролику ми немов занурюємось у фантастичний світ, де в показаних авторкою абстрактних формах кожен глядач може побачити щось своє. Є у ролику і прямі запозичення. Наприклад, у епізоді з квіткою можна побачити запозичення образу дзеркальної квітки з «Таємниці третьої планети».

У величезному вихорі подій та ідей, спокій, легкість та ясність – ключ до стійкості та стабільності. Центром уваги ролику є ключ, фоном виступають метеорити, тумани. Витончена поза руки натякає на розслабленість та гармонію. В овалі, де цього немає – хаос і невизначеність, показана у ролику помаранчевими хвилями.

1.7. Анімаційний ролик «MICROMUSIC» – анімаційний ролик 2021 року був створений аніматоркою та дизайнеркою Аріною Кокоревою для нічного комедійного шоу FXX`S Cake[7]. Ролик розроблений для проекту Micromusic, безпосередньо для музичного треку «Secret» виконавця Джеймса ЛеБега (James LeBaigue). Стилістика ролику – 2D покадрова анімація з використанням растрових зображень. У анімаційній роботі можна побачити такі засоби надання виразності, як – зациклена анімація, ефект плівкового зерна, ефект занурення в экран, наявність багатьох «екранів», прості графічні елементи (квадрат, коло, лінії, точки). Також серед засобів виразності – образні нариси тіні людини, зірки, квітка, що закривається та відкривається, графічне зображення серця, знак

[7] https://www.behance.net/gallery/106242271/MICROMUSIC

питання, тощо.

Спостерігається зв’язок між музикою та тим, що відбувається в ролику – графічні елементи рухаються в такт з музикою, їх рухи трохи розрізнені, адже самій музиці притаманний ламаний ритм. Для анімаційного ролику обраний чорний фон, допоміжні кольори підібрані на контрасті – білий, синій, відтінки червоного та жовтого. Використовуються цікаві стильові прийоми – поєднання образних, абстрактних фігур з існуючими, наприклад, епізод з шахівницею, де образ персонажу роздумує, який хід йому зробити.

Змінюються пори року, змінюється настрій та вподобання людини, але сонце так само сходить та заходить, не зважаючи ні на що. Невизначеність та нерозуміння майбутнього, невпевненість у сьогодення є основними мотивами, які можна побачити у цьому ролику.

1.8. Анімаційний ролик «AUBADE» – проект швейцарського аніматора та мультиплікатора Мауро Карраро 2014 року являє собою короткий п’ятихвилинний мультфільм (але подивитись безкоштовно можна тільки прев’ю)[8]. Кольори в анімаційному ролику контрастні, велика увага приділяється світлу, адже події в ролику відбуваються зранку на сході сонця. Основний колір – чорний, додаткові – світло жовтий, блакитний, блідо бордовий. Використовується поєднання 3D анімації (анімація поверхні води) та 2D анімації (анімація персонажів та всього іншого).

На Женевському озері сходить чорне сонце. У сюрреалістичній сцені з підсвічуванням плавці та птахи стають свідками видовища світанку, загіпнотизовані музикою контрабасиста. Aubade – це ранкова пісня про кохання, поетична ранкова музика, яку грають на вулиці до сплячої жінки, ідилічна прелюдія, що нагадує світанок. В ролику показана ідеальна гармонія між пробудженням людини і природи. Музичний інструмент Міха Гербера малює багате, поетичне та яскраве звукове середовище, як колискова пісня, що подовжує сон тих, хто її покинув, та спонукає когось іншого зробити крок. Aubade спонукає

[8] https://vimeo.com/101079994

не витрачати час, дозволяйте собі просто спострерігати видовище, яке пропонує сонце щоранку на набережній.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

При виконанні дипломного проекту я керувалася емоційно-творчою інтуїцією, опираючись на власне бачення стану співвітчизників. Художній образ дитини, що повертається у рідне місто є алегоричним відтворенням бажання людини будь-якого віку повернутися додому, до звичного ритму життя. Наївна

дитина, що хоче додому, сьогодні є майже в кожному українці. Так само, як і потяг, який в більшості людей викликає у більшості випадків добру та приємну асоціацію з подорожжю, у тому числі, з подорожжю додому. Повернення додому, атмосфера вокзалу та потягу, все це створює певну романтику, яка стає свого роду протагоністом у драматичному конфлікті, антагоністом у якому є реалії війни.

Розвиток дії відбувається через боротьбу образів безпеки та спокою з тривожними спогадами, що не покидають дитину у її снах. Але ж перемога добра та мирного ладу в реальності над бентежними снами символізує наше спільне прагнення повернутися до власних осель, очікування миру та добробуту. Саме на цьому я зробила наголос, надаючи перевагу акцентам на світлих та соняшних елементах всієї композиції, та мінімально позначити протилежні. Підбираючи кольорову схему я враховувала кольори національного прапору, яка не тільки здатна підкреслити патріотичне єднання українців, а й по співпадінню виявляється дуже приємною та заспокійливою для сприйняття людським оком.

Вихідна подія – рішення про повернення додому у зв’язку із закінченням війни.

Зав’язка – перший переляк дитини, підсвідомо сприймаючу навколишню дійсність через призму війни.

Розвиток дії – сни дитини, навіяні зовнішніми подразниками, стають дедалі тривожнішими.

Кульмінація – наближаючись до гучного мегаполісу, напруга у снах дитини стає нестримною.

Розв’язка – дитина прокидається і всвідомлює, що насправді все добре.

Тема – психологічний стан внутрішньо переміщених осіб.

Ідея – в умовах вимушеного розриву з рідним домом, бажання повернення стає найголовнішим.

Наскрізна дія – відмежуватися від тривог підсвідомості.

Надзавдання – повернутися до мирного життя, як в об’єктивній реальності, так і у внутрішньому світі.

Драматичний конфлікт – тривожні спогади війни проти благочинності та спокою повернення до мирного життя.

ВИСНОВКИ

Історія двовимірної анімації бере свій старт у позаминулому сторіччі та не втрачає своєї актуальності. Визначені та сформульовані принципи та законі анімаційної творчості не стають на заваді новим відкриттям, які постійно дивують як глядача, так і спеціаліста, розширюючи горизонти художніх та інформаційних можливостей.

Робота “Як я провів літо” поєднує в собі добре вивчені традиції мультфільму минулих років з характерним стилем виконання образів, та сучасну комп’ютерну технологію створення мультиплікації з високим фреймрейтом. В цій роботі саме завдяки класичному підходу до створення форм можливою стає абстрактна реалізація образу дитини та її внутрішнього світу як символу кожної людини, що має описані в ленті відчуття. Війна в Україні сьогодні набула стану, коли кожен громадянин її відчуває.

Мультфільм націлений на кожного українця, незалежно від того, чи він є вимушеним переселенцем, чи тільки співчуває. Сьогодні найважливішим завданням для всіх українців є єдність та взаємопідтримка. Розкриття емоційних переживань людей посередництвом творчості здатно укріпити цей зв’язок між людьми.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

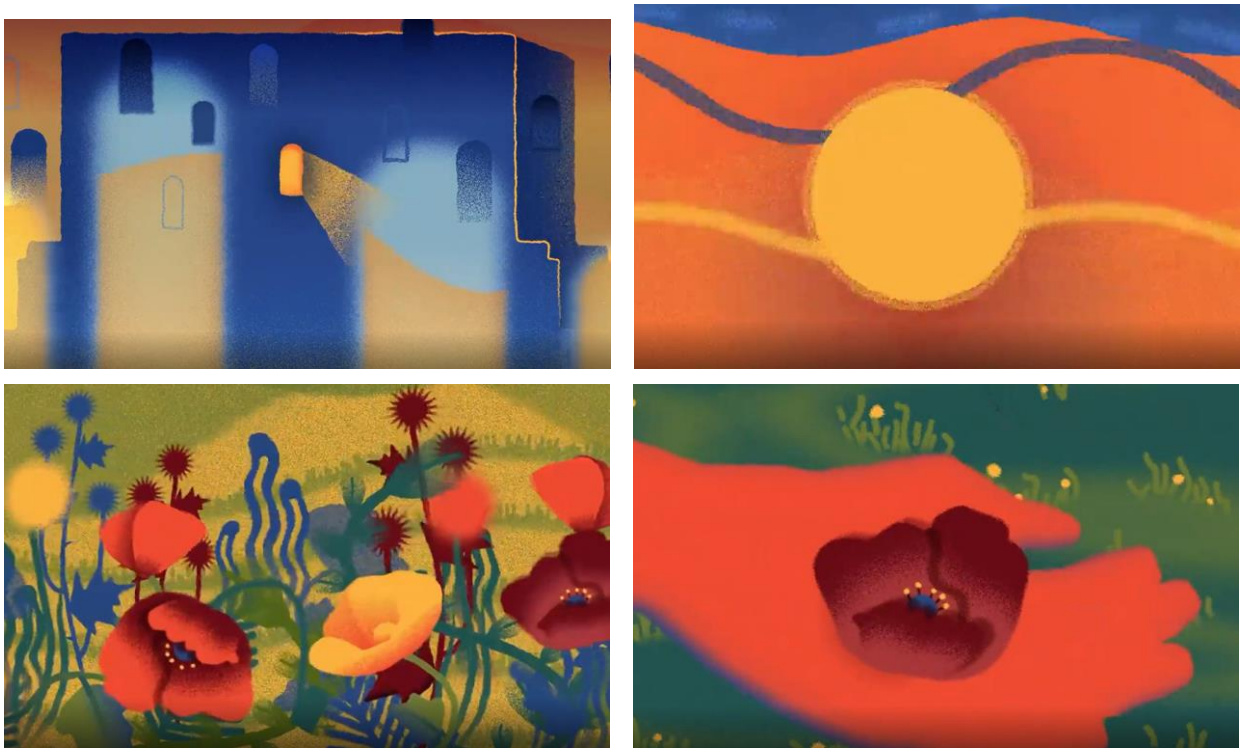


Рис. 1.1. Анімаційний ролик «Українська ідентичність» 2021 р.



Рис. 1.2. Анімаційний ролик на пісню«Я не здамся без бою» 2022 р



Рис. 1.3. Анімаційний ролик «Close the sky over Ukraine» 2022 р

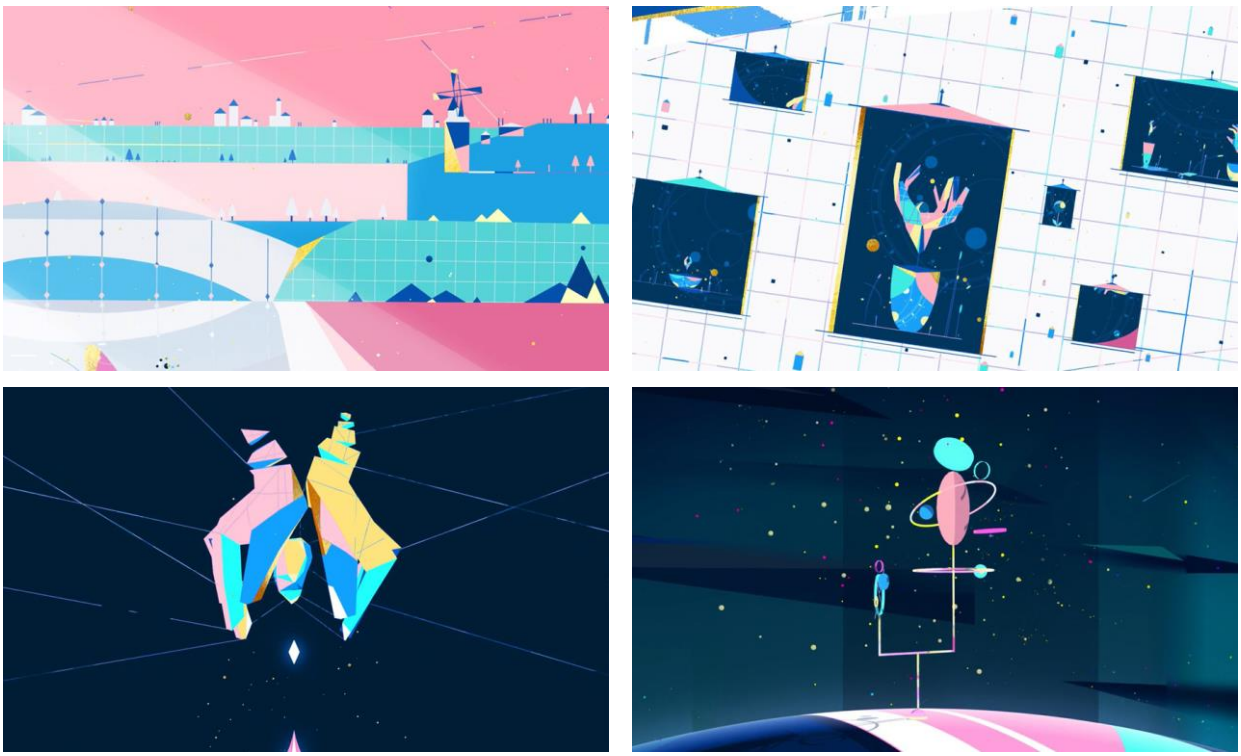


Рис. 1.4. Анімаційний ролик «Dream» 2019 р



Рис. 1.5. Анімаційний мультфільм «Galaxy Express 999»



Рис. 1.6. Анімаційний ролик «FXX CAKE «BRAVE NEW WORLD» INTERSTITIALS»

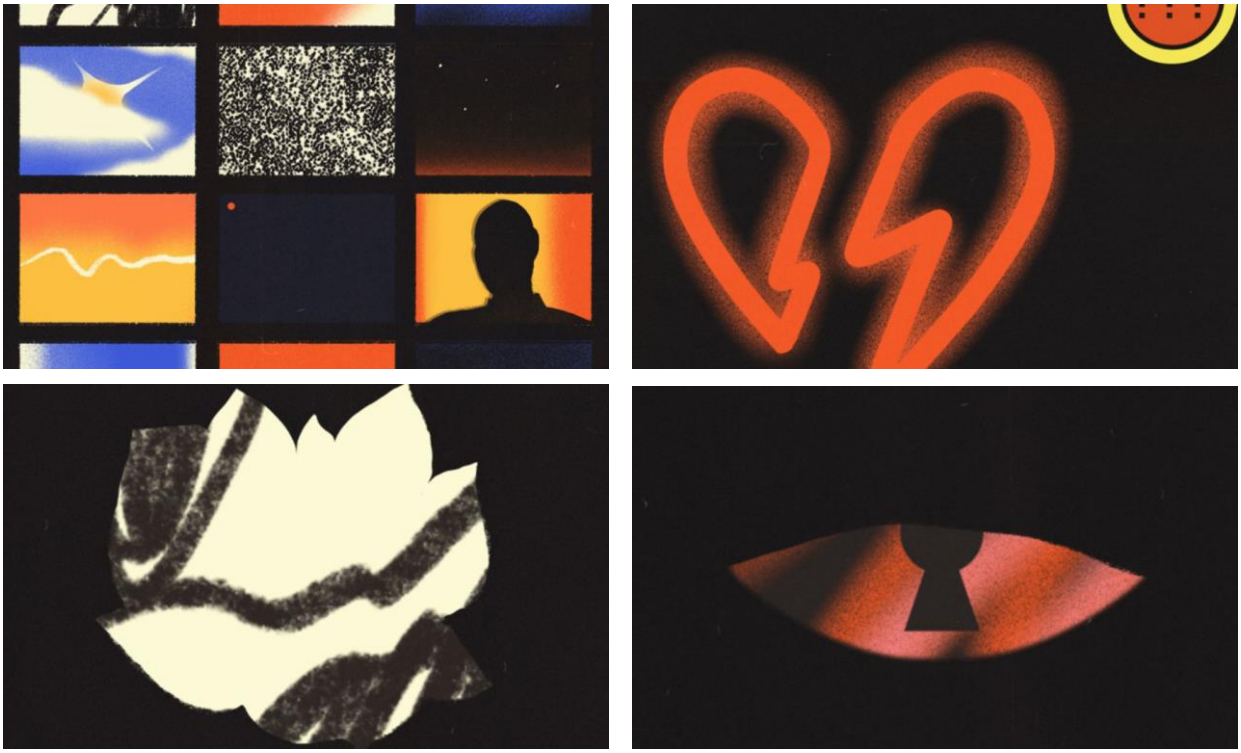


Рис. 1.7. Анімаційний ролик «MICROMUSIC»

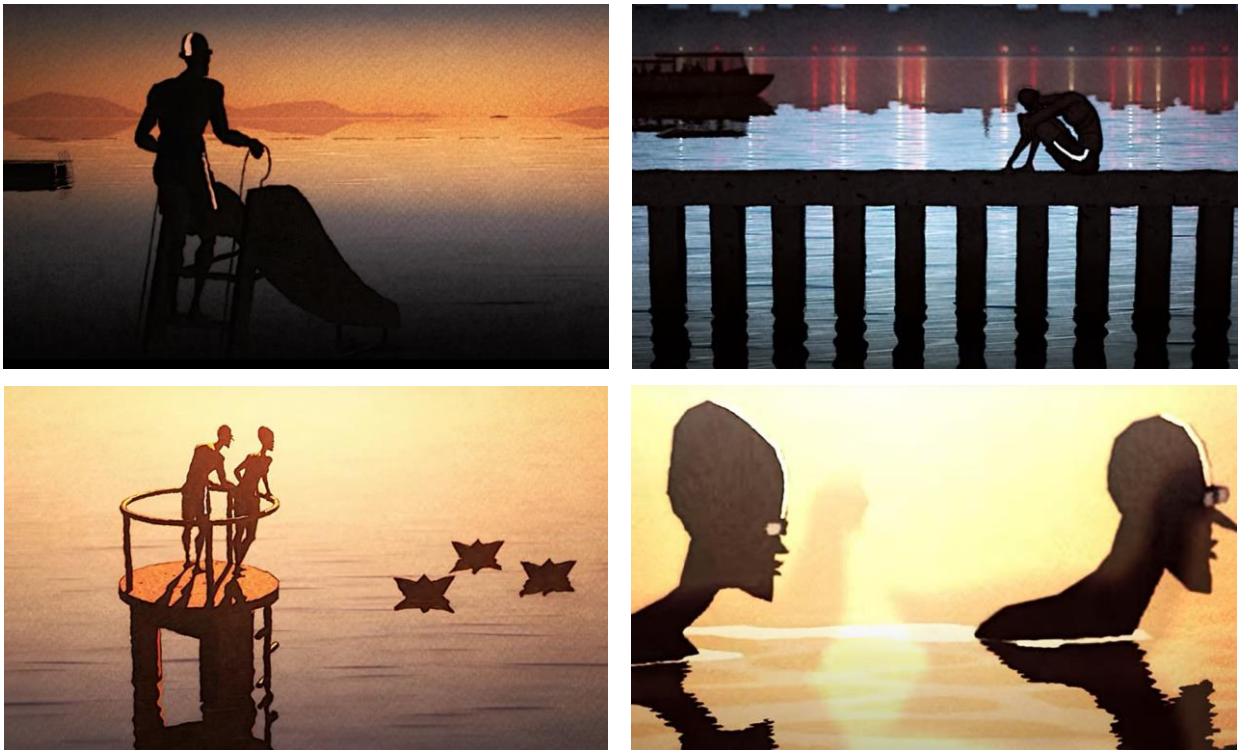
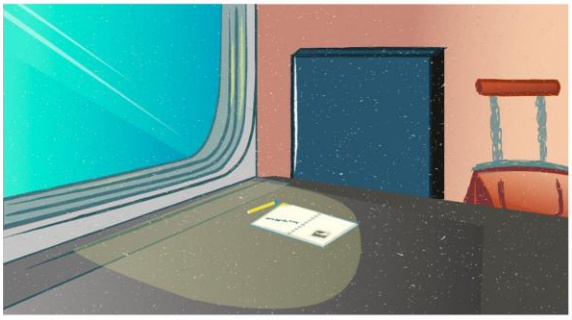


Рис. 1.8. Анімаційний ролик «AUBADE»

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД



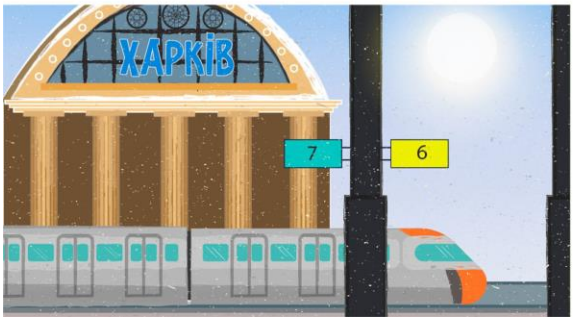











ХАРКІВ
7
6


Як я провів літо

ДОДАТОК ІІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



