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

Губська Діана Денисівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “ANIMA ITER”

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.
_____ Д. Д. Губська

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП....3

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ....5

1.1. Вступна заставка серіалу “Westworld”....5

1.2. Опенінг серіалу “His dark materials”....5

1.3. Опенінг серіалу “Foundation”....6

1.4. Анімаційний ролик “Dolby Prime”. 7

1.5. Анімаційний ролик “Hidden”. 8

1.6. Тізер для фестивалю “Pitch Festival”. 9

1.7. Арт-фільм “Volumes”. 10

1.8. Анімаційний ролик «Натхнення». 11

1.9. Анімаційний ролик “Soil”. 11

1.10. Анімаційний ролик “Reaction”....12

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 14

ВИСНОВКИ....17

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ....19

ДОДАТОК І....20

ДОДАТОК ІІ. 26

ДОДАТОК ІІІ. 30

ВСТУП

Завдяки вдосконаленню багатьох програм роботи з тривимірною графікою, симуляції фізичних процесів та природних явищ почали широко вживатись як для створення дійсно реалістичних процесів взаємодії різних об’єктів, так і для втілення фантазій, які неможливо відтворити у реальному світі. «Володіння тривимірними технологіями дає можливість дизайнерам робити майже все, що хочеться» — каже Ліліт Айрапетян (Lilit Hayrapetyan), арт директор, дизайнер і художник тривимірної графіки із Вірменії [5]. Симуляції фізичних об’єктів і процесів здебільшого дуже видовищні, тому проєкти з використанням симуляцій, таких як кінофільми, реклама і комп’ютерні ігри, зазнали чималого успіху серед глядачів. Останнім часом анімаційні експерименти, такі як вступні заставки до серіалів та виставкові творчі проєкти, виглядають як окремий витвір мистецтва. Часто вони зроблені так майстерно, що у поєднанні з відповідним саундтреком повністю захоплюють увагу глядача, та залишаються у його спогадах на довгий час. Тому для реалізації нашої концепції була обрана саме техніка симуляції фізичних процесів у тривимірній анімації.

Війна приносить нестерпний біль людям, які від неї постраждали. Вона залишає відбиток, який вже ніколи не стерти. У когось це відчуття тривоги, у інших постійний страх, деякі навіть змушені зіткнутися з психічним розладом. Пережити жахливі події війни, та зберегти віру у краще майбутнє іноді здається неможливим завданням. Щоденний стрес призводить до занепаду сил, робить складним побачити красу навколишнього світу та зрадіти новому дню. Тому всім людям, постраждалим від війни, необхідна надія. В анімаційному ролику “Anima Iter” розповідається історія бійця, який помер, захищаючи Батьківщину. Але смерть для нього — це не кінець, це початок нової подорожі у посмертному світі до переродження. Історія, яка підтримує віру та не дає занепасти духом є дійсно **актуальною** для всіх людей, які постраждали від військової агресії.

Для втілення головної ідеї були використані симуляції фізичних процесів та об’єктів. Спочатку ролика образи є доволі зрозумілими та реалістичними, під час продовження подорожі душі вони стають абстрактнішими та ще більш метафоричними. Анімаційний ролик був натхненний книгами «Країна вічного літа» Ханну Райаниємі, «Роки Рису і Солі» Кіма Стенлі Робінсона та «Бардо Тхьодол», що у перекладі з тибетської «Тибетська книга мертвих». Образи були переосмислені та виконані у авторській стилістиці. У цьому полягає **новизна** проєкту.

Серед численної кількості творчих людей в галузі анімації, що присвятили свої твори темі війни, слід звернути увагу на творчість відомого польського аніматора Томаша Багиньского (Tomasz Bagiński) і його студії “Platige Image”. В роботі «Мистецтво падіння»[1] 2004 року йдеться про сліпе підкорення злочинним наказам у війську, та використання людей як витратних ресурсів для обурливого мистецького проєкту. Фільм сповнений чорним гумором, проєкт заради якого вмирають солдати, виглядає безглуздим і точно не вартим таких жертв. У іншому фільмі студії “Platige Image” зображено метафоричний бій двох льотчиків-винищувачів. Робота «Шляхи ненависті»[2] — це коротка історія про демонів, які ховаються глибоко в людській душі і штовхають людей у безодню сліпої ненависті й люті. Навіть після смерті, два льотчика не відходять спокійно у посмертний світ, вони продовжують знищувати один одного.

Цільова аудиторія дипломного проєкту — це чоловіки та жінки від 18 до 45 років, які користуються інтернетом та живуть у містах України, Європи, Північної Америки, тощо. До них відносяться студенти, військові та їх родичі різних професій. Більшості з них цікаві різні релігії та науково-фантастичні книги. Це також люди, які постраждали від військових дій та знаходяться у тяжкому емоційному стані.

[1] https://youtu.be/nXIdmW4Hau0
[2] https://youtu.be/qPELcGcVHfU

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу були відібрані проєкти із сегменту тривимірних анімацій, а саме опенінги до сучасних серіалів та виставкові творчі проєкти. Обрані анімації розроблені як відомими студіями, так і незалежними художниками. Було важливо проаналізувати не лише такі критерії як стилістичне та колірне рішення анімаційного фільму, а й те, як симуляції фізичних процесів та об’єктів допомагають донести його основну думку.

1.1. Вступна заставка серіалу “Westworld”. Ролик (рис.1.1) був створений телеканалом HBO у 2018 році, в ньому демонструється процес створення штучних людей та тварин, про яких і йде мова у серіал[3]. Ідею допомагають повністю розкрити такі симуляції, як частки, руйнування твердих об'єктів, взаємодії твердих і м’яких тіл, тканин, рідини, волосся. У даній заставці вживається *корекція кольору (color correction)* — це технологія корекції кольорів зображення для досягнення цілісного вигляду та відчуття. З точки зору композитингу, колірна корекція може допомогти об’єднати зображення в цілісний візерунок [5]. Головна тема серіалу “Westworld” видається дуже лаконічною завдяки використанню колірної корекції, яка створена у найбільш контрастній ахроматичній гамі. Об'єкти виглядають неймовірно натуралістичними але діють у середовищі, де закони фізики не такі невідворотні.

1.2. Опенінг серіалу “His dark materials”. Вступна заставка (рис. 1.2) від телеканалу BBC 2019 року, знятого за серією книжок Філіпа Пулмана (Philip Pullman) «Темні матерії». Відмінною особливістю опенінгу можна назвати використання симуляції частинок впродовж усього ролика. За допомогою сяючих частинок у ролику до серіалу “His dark materials”4 відображається пил, із якого, згідно із сюжетом серіалу, утворюється людська свідомість. Тому частинки в цій

[3] https://youtu.be/thcXMFwi9M4
[4] https://youtu.be/uRaT0QXAxCw

анімації формують різні об’єкти. Також в опенінгу до цього серіалу одним із використаних принципів композитингу є домальовка (mattes). Це технологія комбінованої зйомки для об’єднання двох або більше елементів відображення в єдиний остаточний малюнок. Зазвичай намальовані образи використовуються для з’єднання зображення на передньому плані із фоновим шаром [6]. У цьому випадку поєднуються відображення дівчинки та пір’яної ручки. Крім того, добре видно застосування кольорової градації (color grading), яка створює стилізований тон, покращуючи вибір кольорів [5]. Внаслідок вживання майже повного монохрому відтінків брунастого кольору, головна тема виглядає однорідною. Анімаційне та колірне рішення взято за приклад для створення деяких сцен дипломного ролика.

1.3. Опенінг серіалу “Foundation”. Вступний відеоряд створений для одного з найвідоміших стрімінг сервісів Apple TV+ у 2021 році, зробленого за мотивами серії книжок “Foundation” Айзека Азімова (рис. 1.3). У головній темі до серіалу “Foundation”5, симуляція частинок ілюструє неминучий розпад імперії — один з провідних лейтмотивів циклу романів Айзека Азімова. Насправді, всі предмети в цій роботі нібито розсипаються, вони ще намагаються чинити опір руйнівній дії ентропії, але в них це погано виходить. Основні поєднання кольорів заставки це помаранчевий та синій, червоний та зелений, чорний та золотий. В даній заставці використано абстрактний композитинг. Абстрактний композитинг — це об’єднання елементів таким чином, щоб сцена не виглядала натурально чи фотореалістично [5]. В опенінгу до серіалу “Foundation” застосовано незначне спрощення. Гравітація дозволяє часткам плавно пливти у повітрі. У задумі художників заставки виникнув візуальний шаблон, що тримає зображення цілісним, незалежно від великої кількісті малих часток. Композиція виглядає як світ уявлень, у якому всі елементи існують логічно, не зважаючи на не дуже суворі правила природи.

[5] https://youtu.be/VkV2nx6fRTA

Не менш заслуговують на увагу 3D-симуляції взаємодії фантазійних та реальних об’єктів у виставкових анімаційних фільмах. Вони допомагають розкрити ідею та концепцію, які закладав автор, або роблять можливим для глядача знайти його власний сенс у фільмі. Важливо пам’ятати, що *експериментальна анімація* — це така форма анімації, у якій анімаційні фільми мають власний ритм і рух, але не містять наративу або певної структури. Такі анімаційні роботи створюють мистецтво, яке часто викликає питання та дискусії. Експериментальні анімації вважаються суб’єктивними та нелінійними, вони торкаються філософських духовних проблем, які передають художники та режисери [3].

1.4. Анімаційний ролик “Dolby Prime”. Гарним прикладом експериментального концептуального фільму є анімаційний ролик “Dolby Prime” від студії Хорнет (Hornet), США 2018 року6 (рис 1.4). CG-художник та аніматор Гейб Аскью (Gabe Askew) спробував продемонструвати процес роботи пам'яті. В анімації відбувається симуляція отримання мозком первинного стимулу у формі лілії, та розкладання його на елементи у вигляді величезної кількості кристалів та ключів. Далі завдяки таким симуляціям, як частки, натовп, руйнування твердих об'єктів, взаємодії твердих і м’яких предметів, тканин продемонстрований процес збереження елементів спогадів через рецептори в корі головного мозку. У цьому фільмі часто використовується такий принцип композитингу, як дублювання (duplication). Це технологія, яка дозволяє дублювати об'єкти і матеріали повністю, або робити їх схожими але неповними копіями один одного. Так можна створювати масиви та заповнювати кадр. Також цей принцип дає велику свободу експериментувати під час компонування [5]. В анімаційному ролику “Dolby Prime” дублюються такі дуже метафоричні образи частин мозку, як фехтувальні шоломи, металеві істоти, схожі на гусені, морська безодня, заледенілі дерева, які зростають донизу, дивовижні блакитні рослини, та сині кулі, які ілюструють

[6] https://vimeo.com/226788946

процес, схожий на поділ клітин. Завдяки цьому утворюється дуже гармонійні та наповнені композиції. Оригінальною рисою даної роботи є те, що поряд із зовсім абстрактними фантазійними образами з'являються доволі знайомі та реалістичні об'єкти, які взаємодіють із ними. Прикладом можуть виступати глечики та смугасті тканини, які летять до нереалістичної води, скрипка у просторі, заповненому синіми кулями та змієподібними кристалічними істотами. Події, які мозок пригадує, виглядають набагато яскравішими, ніж отримані стимули, як блискучі барвисті квіти у кінці фільму у порівнянні з реалістичною білою лілією на початку. Автор цього експериментального анімаційного фільму спирався на твори Рея Курцвейла, та розкрив в анімації особистий спогад — народження його дочки Лілі. Цей ролик дійсно є надихаючим на створення даного дипломного проєкту, і сюжетно-сценарним рішенням, і засобами анімації, і графічними прийомами.

1.5. Анімаційний ролик "Hidden". Ще одним яскравим прикладом експериментального фільму із використанням симуляцій може служити творчий фільм "Hidden" 2018 року авторства Секані Соломона (Sekani Solomon)[7] (рис. 1.5). «Це короткий фільм про самооцінку, про те, що треба розкрити деякі думки та почуття, які роблять нас тими, хто ми є і побачити, що ці почуття прекрасні. Кожна з фігур репрезентує емоцію. Ланцюжки символізують страх, кристали — любов і прихильність, золото — жадібність і амбіції, а квіти — радість і щастя» — пише автор в описі свого фільму на порталі Vimeo.

Для демонстрації відмінностей емоцій одна від одної Секані Соломон присвоює кожному образу власну колірну гаму та матеріали й робить корекцію кольору. Так для страху — це чорний колір та срібний матеріал для ланцюгів, для любові — червоний кристалічний матеріал, для жадібності — основним є золотий матеріал, для радості — ціла палітра соковитих кольорів та бронзовий матеріал. З метою створення динамічності й наповненості композицій автор широко вживає

[7] https://vimeo.com/263515402

симуляції частинок та натовпу. У свою чергу, симуляція тканини відображає провідну ідею фільму — розкриття людських емоцій та почуттів, відшаровуючи плівку. У сучасному світі люди віддають перевагу приховуванню певних емоцій та почуттів у суспільстві, вони не довіряють їх іншим. Але розкриття тканини показує всі ті потаємні сторони людей, вони можуть бути неприємними, як страх і жадібність, та привабливими, як радість і любов. Автор фільму демонструє, що такі протилежні якості людей у поєднанні роблять нас тими, ким ми є. Ця ідея чітко розкривається на останній сцені, де чотири руки, які уособлюють дані аспекти людей, тримаються одна за одну.

1.6. Тізер для фестивалю "Pitch Festival". Цікавим прикладом використання фізичних симуляцій в промо-роликах для фестивалів мистецтв можна вважати тізер від моушн-дизайнера Анатоліка Бєлікова (Anatolik Belikov) для музичного та мистецького фестивалю, який проходив в Австралії у 2020 році, що має назву "Pitch Festival"[8] (рис. 1.6). Візуальна мова ролику створює враження поєднання природного середовища із сучасними штучними матеріалами, виробленими людиною. Об'єднуються два світи: синтетичний та біологічний, зустрічається живе і неживе. Яскраві образи, такі як квітка, що укрита повітряно-пухирчастою плівкою, та листя у целофані, проекція назви фестивалю на камінні, бурштин, який тече на металевий карабін, червона алюмінієва бляшанка, що лежить між каміннями — всі об'єкти, матеріали, а також світло і колір були використані щоб віддати належне гармонійному поєднанню природи та технологій. У результаті, для глядача дуже зрозумілою є концепція самого фестивалю, яка полягає у тому, що люди можуть насолоджуватися сучасною електронною музикою та цифровими мистецтвами на лоні природи. Крім того можна зазначити, що застосування соснової смоли і бурштину, як одного з основних матеріалів фільму, є гарним натяком на місце проведення заходу, оскільки бурштин добувається навколо зони фестивалю.

[8] https://vimeo.com/365095303

У цій роботі колірна гама являє собою сполучення дуже контрастних відтінків червоного та зеленого кольорів. Зелений репрезентує біологічні форми, а червоний — синтетичні матеріали. Нам також хочеться відзначити симуляції рідин, що завдають настрій роботи. Течія смоли, політ крапель води, рух тканин — всі симуляції процесів дуже повільні і протяжні. У поєднанні із музикою вони зачаровують глядача, занурюють його у фантастичний світ мистецтва. Анімація захоплює та викликає пекучий інтерес до того, що ж саме вона рекламує.

1.7. Арт-фільм "Volumes". Арт-фільм авторства Максима Жесткова (Maxim Zhestkov), створений в 2018 році, входить у серію фільмів, об'єднаних однією ідеєю[9] (рис. 1.7). В роликах цієї серії демонструються дії на перетині фізичної та цифрової реальності. Цифровий світ не може існувати без фізичного, ці реальності розділені проникною мембраною, вони знаходяться у постійному обміні один з одним. Головні об'єкти у фільмі Максима Жесткова дуже прості, це точки, сфери та площини. Здавалося б, як завдяки таким базовим геометричним формам можна показати різноманітні емоції, поведінку, процеси мислення, стосунки, життя та Всесвіт? На нашу думку, цей автор у своєму фільмі "Volumes" доволі гарно впорався з цією нелегкою справою. За допомогою симуляцій руху і взаємодії мільярдів різнокольорових часток, він розкриває ідею про те, що всі складні структури, які розташовані навколо і всередині нас, складаються із простих елементів. «Сфери в анімаційному фільмі танцюють, грають і спілкуються одна з одною у вічному гіпнотичному балеті, яким керують невидимі сили» — пише сам автор в описі до фільму.

Колірна гама відеоролику дуже яскрава та виразна. Автор використовує ахроматичну гаму для зображення частинок у стані спокою. Коли сфери оживають, відтінки сірого, чорний та білий змінюються на блакитний, фіолетовий, рожевий або жовтий. Кадр починає грати барвистими фарбами. Дана симуляція нагадує процес передачі сигналу по різних каналах. Композиція кадру теж гідна

[9] https://vimeo.com/257761811

уваги. Автор професійно поєднує різні плани — дальній, ближній та середній. Ці прийоми додають динаміки до анімації, і рухи одних і тих самих об'єктів виглядають зовсім по-різному. В даному арт-фільмі симуляції фізичних процесів допомагають розкрити ідею того, що навіть звичайні об'єкти можуть створювати грандіозні та складні конструкції завдяки узгодженій взаємодії.

1.8. Анімаційний ролик «Натхнення». У ролику «Натхнення», бакалавра МД ХДАДМ[10] 2020 року Діани Гармаш, завдяки фізичним симуляціям у тривимірному просторі зображується одне із основних джерел натхнення — природа (рис. 1.8). Головним образом натхнення є метелик, він поєднує різні сцени ролика, символізує оновлення, відродження, в також політ фантазії автора, зародження нових нестандартних ідей, і здатність до втілення всіх цих задумів у життя. Всі об’єкти у анімаційному фільмі «Натхнення»[11] мають алегоричне значення. Наприклад, симуляція грозового неба відображає таємничість і напругу, суха гілка — виснаженість, туман — заплутані думки і ідеї, дзеркало — уяви автора.

На початку ролика автор використовує темну та холодну колірну гаму, яка складається з синього і фіолетового кольорів. Вона створює настрій втоми, напруги, відсутності натхнення. Під час споглядання природи і наповнення думками та ідеями колірна гама змінюються на більш теплу і насичену, з'являються рожеві, помаранчеві відтінки.

1.9. Анімаційний ролик “Soil”. Анімація Зузанни Колодзєж (Zuzanna Kołodziej) була створена у 2020 році як частина її виставки, яка проходила з 24 квітня по 8 травня 2021 року в художній галереї Ескаєм у Гданську. Польською мовою слово «Ziemia» означає і «ґрунт», і «Земля», у цьому змістовому співпадінні і полягає основа концепції проєкту (рис. 1.9). Цікаво уявити, як було б жити в такому середовищі, як ґрунт. Спілкування там

[10] Кафедра «Мультимедійний дизайн», Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
[11] https://youtu.be/nyKbdImcMgQ?list=PL-PZhsny35EX2VuSvSWBZSDfH4VFhtJt5

відбувається в темряві і складається з тонких вібрацій і хімічних сигналів — настільки відмінних від гучного, яскравого світу нагорі. Земля в ній тихіша, але у неї є свої специфічні звуки, які лунають від живих організмів, ростуть коріння, протікає вода. Родючий ґрунт — це те, що розвивається дуже довго і дуже швидко руйнується. «Для мене це тендітне, красиве та таємниче середовище — і саме так я прагнула зобразити його в цій анімації» — пише Зузанна на своїй у сторінці на Vimeo12. Це цілком CGI-робота, зроблена за допомогою SideFX Houdini і Redshift. Великий інтерес визиває звуковий супровід анімації, він повністю складається із звуків та шумів, де не використано ніякої фонової музики. За допомогою оригінального саунд-дизайну глядач знаходиться у своєрідній медитації, він повністю занурюється у світ авторки, нібито перебуваючи під землею. Зузанна змогла використати автентичні записи з ґрунту завдяки проєкту “Sounding Soil” Маркуса Медера, із Цюріхського університету мистецтв, Інституту комп’ютерної музики та звукових технологій.

1.10. Анімаційний ролик “Reaction”. Анімація Антона Воль Сьодера (Anton Woll Söder), народжена під час експериментів у програмі Houdini у 2016 році повністю підтверджує думку, що використання фізичних симуляцій може дати неочікуваний фантастичний результат[13] (рис. 1.10). Абстрактні об'єкти у роботі, а саме сфери, конуси і паралелепіпеди, поводяться подібно живим організмам — рухаються, «дихають», розмножуються переміщуються, передають емоції. Автор не був обмежений зображенням реалістичних об'єктів, тому створив насправді унікальні поєднання і композиції. В ролику багато маленьких різнокольорових сфер генеруються та захоплюють все більші і більші території. Раптом, у невиразних купах сфер починають вгадуватися форми обличь. Колір обличь чорний, вони майже не помітні на фоні, але барвисті фігури нібито дають їм життя. Обличчя стають яскравими, рухливими та з’являється звук дихання. Цей

[12] https://vimeo.com/548339737
[13] https://vimeo.com/dfmn

процес нагадує те, як природа опановує витвори людей. Статуя, навіть створена найталановитішим скульптором, все одно залишається штучною, неживою. Але якщо вона стоїть у занедбаному парку, її обов’язково обплете лоза, або на ній виросте мох. На статуї виникне справжнє життя. Фігури у даній анімації роблять теж саме, що і рослини на витворах людей, але їх дії дуже сильно прискорені. Анімаційний ролик виглядає дуже динамічним, оригінальним і дійсно запам’ятовується.

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Для реалізації дипломного проєкту була вибрана стилістика експериментальної тривимірної анімації. Така анімація часто вважається суб’єктивною та нелінійною, і стосується філософських духовних проблем, які передають художники та режисери. Фантазійний проєкт “Anima Iter” торкається дуже глибинних почуттів завдяки взаємодії простих форм, ретельно підібраним колірним рішенням і чарівному звуковому супроводу. Фраза “anima iter” перекладається з латині як «путь душі». Така назва роботи була обрана через те, що у ролику демонструється подорож душі світом мертвих і її переродження. Латинська мова — стародавня, вона є праматір'ю багатьох сучасних мов світу. Питання «Що відбувається з людиною після смерті?» непокоїть людські розуми з давніх давен. Точної відповіді людство немає до сих пір, але за ці часи знайшло дуже багато теорій.

Назвою проєкту саме на латинській мові ми хотіли показати, що концепція душі і її реінкарнації дуже давня, навіть була описана у «Бардо Тхьодол», у перекладі на українську «Тибетській книзі мертвих». Вона стверджує, що смерть не є кінцем існування, а лише переходом в іншу його форму. Це можливо завдяки тому, що людина — це не тільки тілесна оболонка, але ще і безсмертна душа. Концепція переродження душі, звісно, не є єдиним уявленням про загробний світ. У християнстві — це Рай і Пекло, в Давньоєгипетській релігії — Царство мертвих в полях Іару, в Скандинавській міфології — це кілька царств, такі як: Вальхалла, Фолькванг, Хель і Ніфхель. Але нами було обрано саме світогляд, відображений у «Бардо Тхьодол» [1]. Також на цій концепції був побудований сюжет таких книг, як «Країна вічного літа» Ханну Райаниємі [2] і «Роки Рису і Солі» Кіма Стенлі Робінсона [3]. Книги наповнені яскравими образами та виступали натхненням для створення дипломного проєкту.

Анімаційний ролик “Anima Iter” складається із алегоричних образів, спочатку образи достатньо реалістичні, з розвитком сюжету історії вони стають все більш абстрактними. Розбита кулею іграшка солдатика символізує смерть молодого солдата, який відважно захищав свою країну. У наступній сцені крутиться кінострічка, вона показує події життя нашого героя. Життя кінострічкою прокручується від кінця до початку. Цей процес схожий на зворотне кіно. На першому й останньому кадрах зображено руки головного героя у дитинстві і молодості. Дитя бачить перед собою маленькі ручки і іграшки, а дорослий чоловік свої окроплені кров’ю руки воїна, та воронів, які кружляють у небі. Спогад із дитинства наповнений спокоєм, теплом, безтурботністю, а останній кадр пам’яті перед смертю — не тільки болем і журбою, але й силою та відвагою.

Цікавим фактом є те, що на одному з кадрів на кінострічці наш герой, сидячи за партою, тримає у руці того самого іграшкового солдатика. Цей солдатик у ролику уособлює дорослого героя. Потім душу героя затягує у темний тунель, але несподівано вдалині з’являється світло. Душа вирушає за ним і потрапляє на галявину «Бардо». Нарешті стає можливим уважно розглянути вигляд душі. У даному проєкті вона постає у вигляді напівпрозорої мерехтливої сфери із маленьким вогником всередині. Коли у душі достатньо енергії, він яскраво світиться. Рослини на галявині із душею реагують одна на одну. Завдяки підтримці рослин, сфера м’яко пливе назустріч новому народженню. Світ Бардо дуже мінливий. В один момент він може бути заповненим світлом, приємним та спокійним, таким, що хочеться залишитися в ньому назавжди. А потім може стемніти, і єдиним світлом може залишитися вогник душі. Але його світло не вічне, воно може згасати, і тоді інші душі можуть поділитися енергією. Вони можуть підштовхнути сферу душі, знов запалити її серцевину. В решті решт, душу головного героя з галявини затягує у нове життя, він знов маленька дитина і перше, що він бачить перед собою — це кристально чисте біле світло.

Колірна гама ролика змінюється із розвитком подій. У момент смерті, кольори темні, ненасичені, вони передають біль і безвихідь. У тунелі до галявини Бардо кольори стають яскравими і контрастними, зображають радість, наповненість, підтримку. Біле світло у кінці фільму передає оновлення, чистоту і невинність.

Звуковий ряд фільму складається з двох важливих частин: музичного твору і звуків із шумами, які підтримують події на екрані. Музичний супровід був створений за допомогою нейромережі AIVA спеціально для цього проєкту. Був ретельно підібраний настрій, темп і стиль, щоб найкращим чином передати настрій відеоряду.

ВИСНОВКИ

Симуляції фізичних процесів і об'єктів нерідко використовуються в анімаційних експериментах, опенінгах до новітніх серіалів, в експериментальних анімаційних фільмах. Їх широке застосування стало можливим завдяки розвитку і вдосконаленню програм для роботи з об'ємною графікою. Сучасні художники, які працюють із тривимірними технологіями, мають змогу шляхом експериментів втілювати власні ідеї, та ділитися їми з глядачами. Симуляції фізичних процесів відкривають нескінченний простір для фантазії митців. Вони можуть бути як цілком фотореалістичними, так і досить абстрактними, що дає автору право порушувати деякі закони фізики. Для того, щоб у фільмі симуляції виглядали гармонійно, надто важливо робити успішний композитинг, який встановлює впізнаваний візуальний шаблон і є головною навичкою для створення різноманітних візуальних стилів. Для абстрактного композитингу є важливими перспектива, освітлення та колір.

В зазначених в даній роботі прикладах симуляції фізичних процесів та об'єктів значно допомагають розкрити головну ідею фільму, та утримують увагу глядача. Помітною відмінністю анімаційних експериментів ми можемо назвати те, що у них художники мають багато свободи у створенні образів. Творці експериментальних роликів зазвичай лише натякають на ідею, яку було вкладено у фільм. Глядач має право самостійно додумати або зрозуміти анімаційний фільм зовсім по-іншому, особисто. Тому такі експерименти завжди викликають питання та дискусії. Це і є їх відзначною особливістю, яка так полюбляється допитливим глядачам.

Ідея вічного життя завжди залишається актуальною, і хвилює розуми більшості людей. Алхіміки століттями намагалися винайти філософський камінь і продовжити існування людини до нескінченності. Але ж саме перероджeння можна назвати вічним життям. Згідно цій концепції, смерть є лише початком

нового етапу. Життя іде поряд із смертю, і вони постійно змінюють одна одну. Якщо вірити у цю концепцію, жахливі події, звісно, не починають сприйматися як належне, але у серці живе надія на краще майбутнє, на світло, яке завжди виведе із повної темряви.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bardo Thodol — The Thibetian Book of the Dead. HarperCollins Publishers UK:, 2019, 280 p. URL: https://www.libristo.ro/ro/carte/the-tibetan-book-of-the-dead_24752541?utm_source=google (дата звернення: 19.05.2022).
2. Rajaniemi H. Summerland Kindle Edition, 2018, 304 p. URL: https://www.amazon.com/gp/product/B0756K1Q8D/ref=dbs_a_def_rwt_hsch_vapi_tkin_p1_i0 (дата звернення: 19.05.2022).
3. Robinson K. S. The Years of Rice and Salt: A Novel Kindle Edition, 2003, 784 p. URL: https://www.amazon.com/Years-Rice-Salt-Novel-ebook/dp/B000FBFNPG/ref=sr_1_1?crid=G60KH0T8RT31 (дата звернення: 19.05.2022).
4. Russett R. Experimental Animation: origins of a new art. New York, N.Y.:; Starr, Cecile, 1988. URL: https://www.abebooks.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31025993764&cm_ven=sws&cm_cat=sws&cm_pla=sws&cm_ite=31025993764&clickid=QRXTY3wZYxyIU%3AxSV8yN1RxiUkG2QGzJVyJdxg0&cm_mmc=aff-_-ir-_-353196-_-77798 (дата звернення: 27.11.2021).
5. Shaw A., Edited by Shaw D. Design for Motion Fundamentals and Techniques of Motion Design Second Edition. New York, NY : Routledge, Taylor & Francis Group, 2020, 401 p.
6. Vaz M. C., Barron C. The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting. Chronicle Books, 2002; ISBN 081184515X.
   URL: https://www.amazon.com/Invisible-Art-Legends-Movie-Painting/dp/081184515X (дата звернення: 28.11.2021).
7. Авторська стаття за темою дипломного проєкту «Реалізація ідей в анімаційних експериментах засобами симуляцій фізичних процесів». Подано до друку.

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Опенінг до серіалу “West world”, 2018 р.

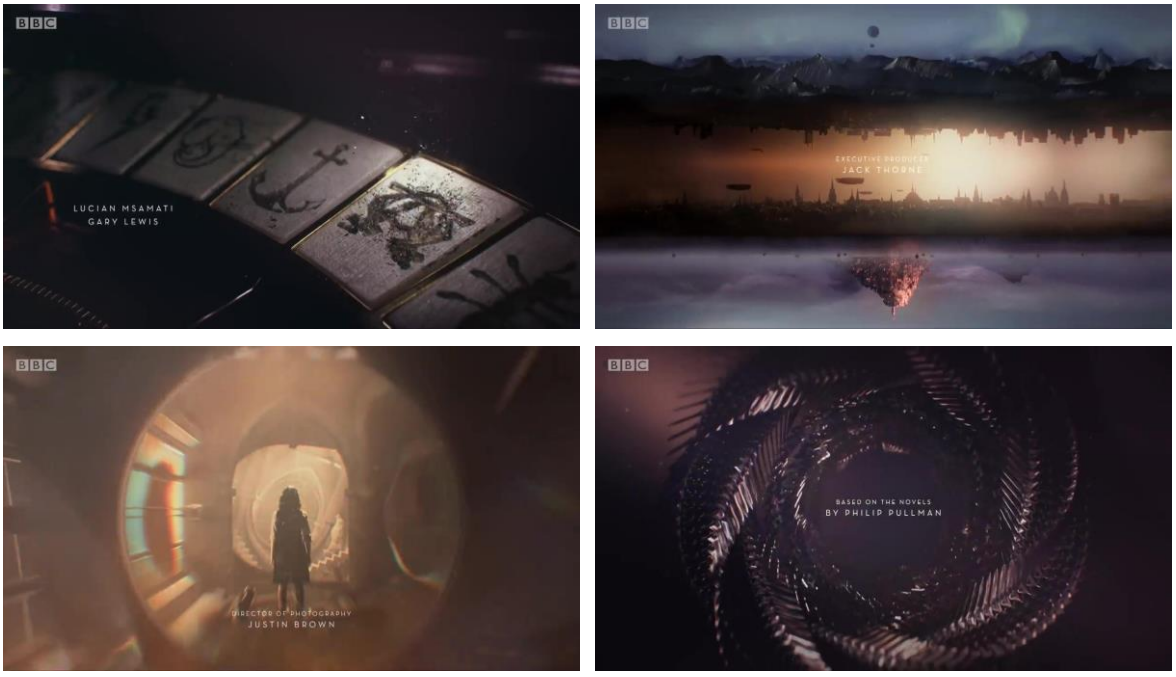


Рис. 1.2. Опенінг до серіалу “His dark materials”, 2019 р.

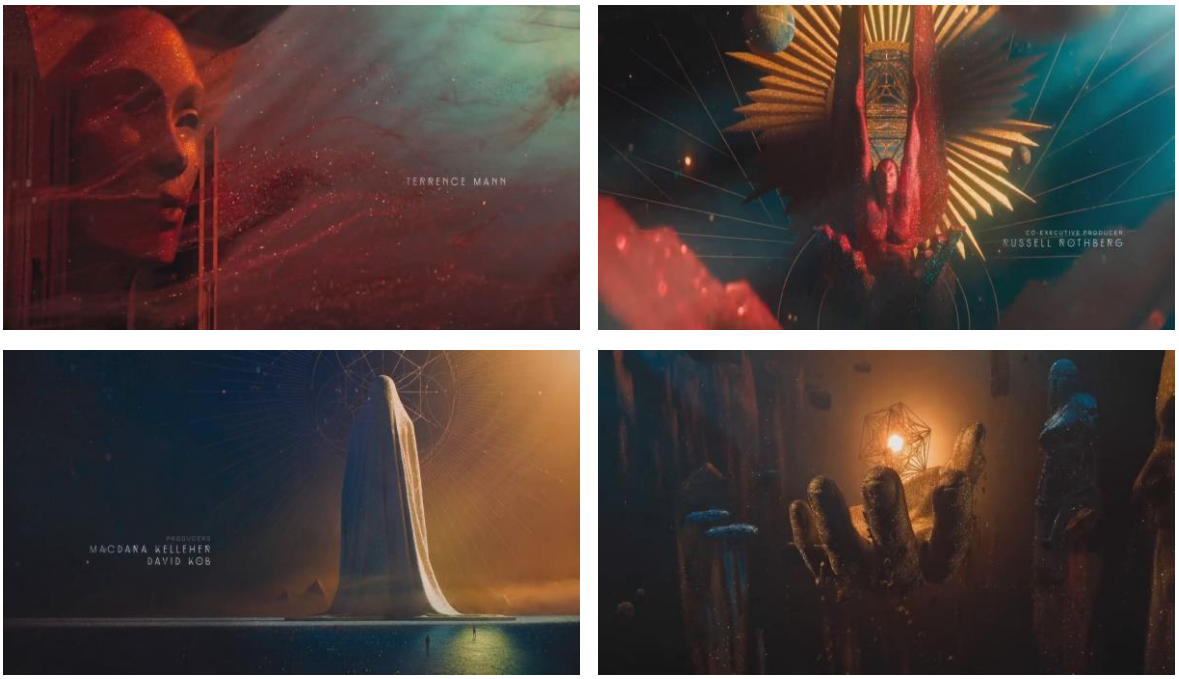


Рис. 1.3. Опенінг до серіалу “Foundation”, 2021 р.



Рис. 1.4. Анімаційний ролик “Dolby Prime”, 2018 р.



Рис. 1.5. Анімаційний ролик “Hidden”, 2018 р.



Рис. 1.6. Тізер фестиваля “Pitch Festival for Music and Arts - 2020”, 2020 р.

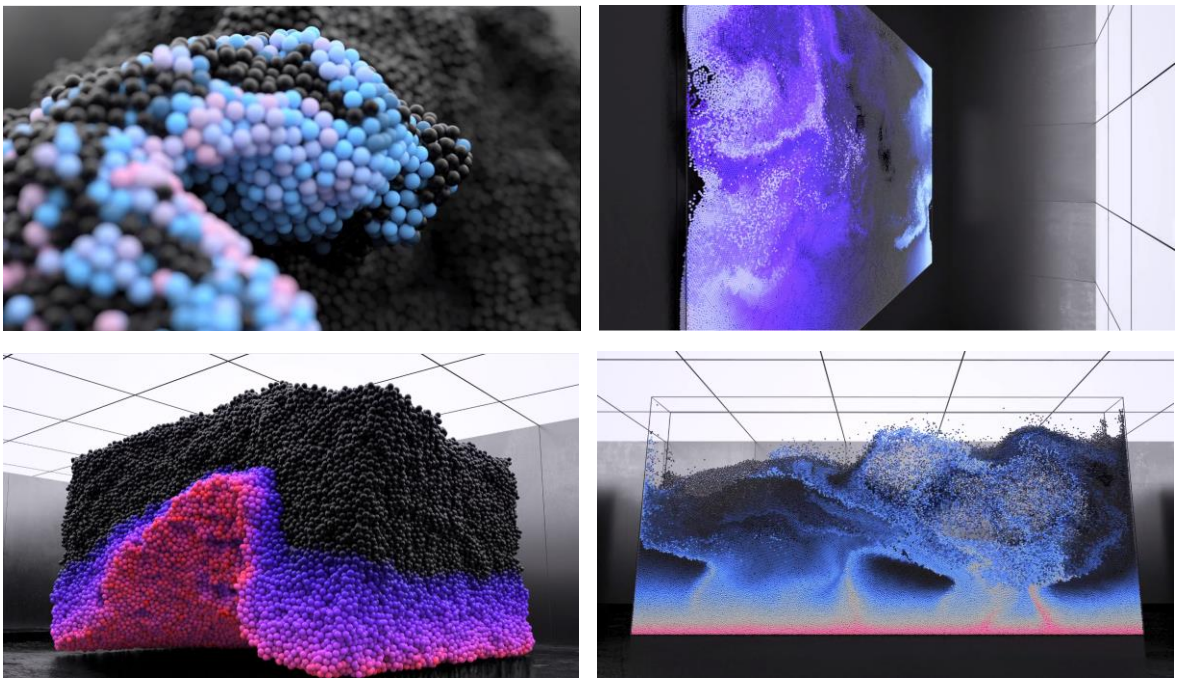


Рис. 1.7. Арт-фільм “Volumes”, 2018 р.



Рис. 1.8. Анімаційний ролик «Натхнення, 2020 р.

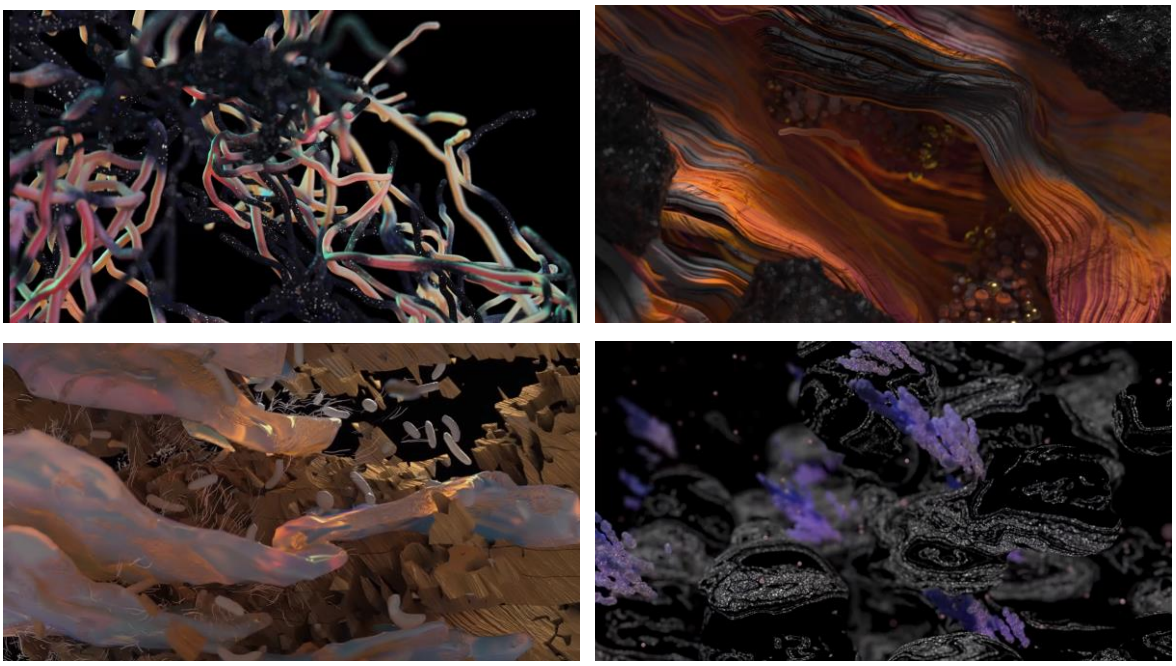


Рис. 1.9. Анімаційний ролик “Soil”, 2020 р.

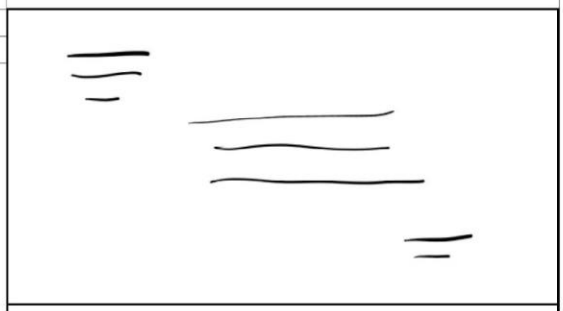
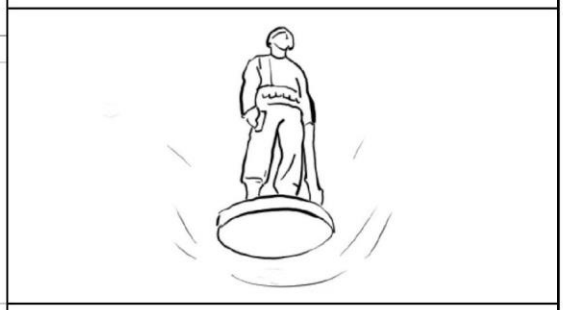


Рис. 1.10. Анімаційний ролик “Reaction”, 2016 р.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

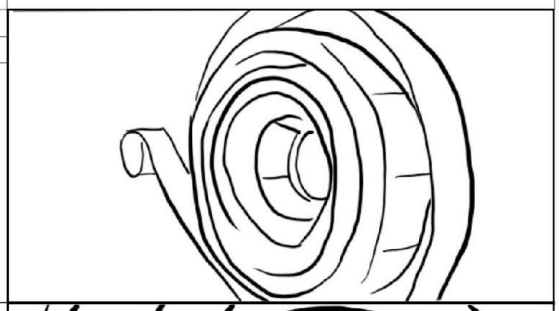
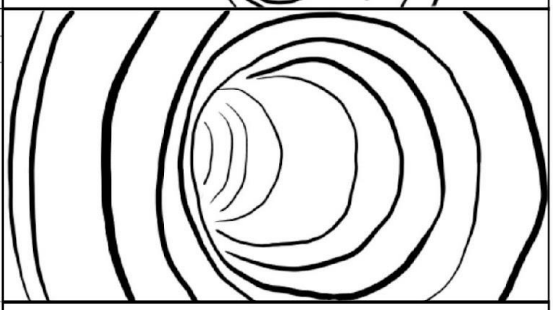
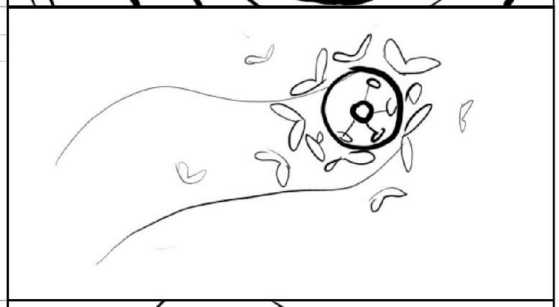
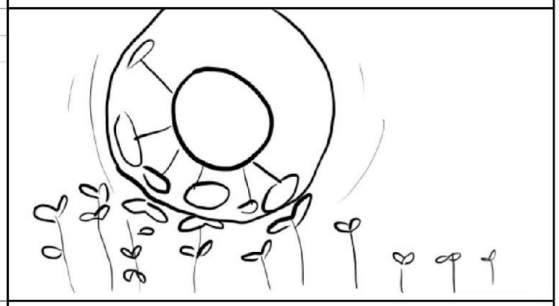
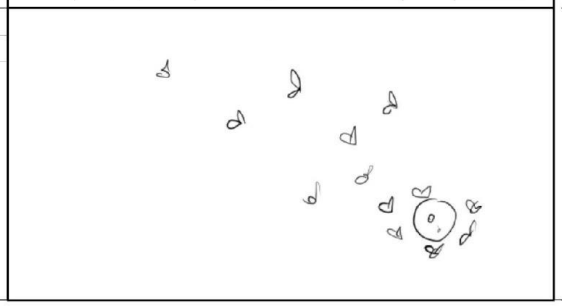
Сторіборд “Anima Iter”

Сторінка 1/3

Сцена			Час
0 0		Титри.	00:10
1 1		Розбивається іграшка солдатика.	00:15
1 2		Інший ракурс.	00:05
1 3		Камера підіймається догори.	00:10
2 1		Життя кінострічкою прокручується від кінця до початку.	00:10

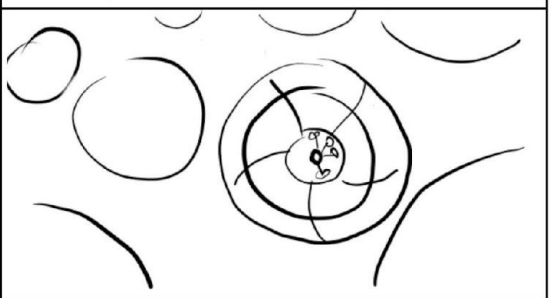
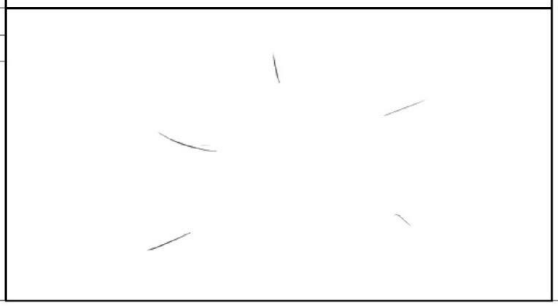
Сторіборд “Anima Iter”

Сторінка 2/3

Сцена			Час
2 2		Інший ракурс.	00:05
3 1		Сферу затягує у себе у тунель.	00:12
4 1		Лабіринт із рослин, по якому блукає сфера.	00:25
4 2		Інший ракурс.	00:05
4 3		З часом галявинав стає темнішою.	00:04

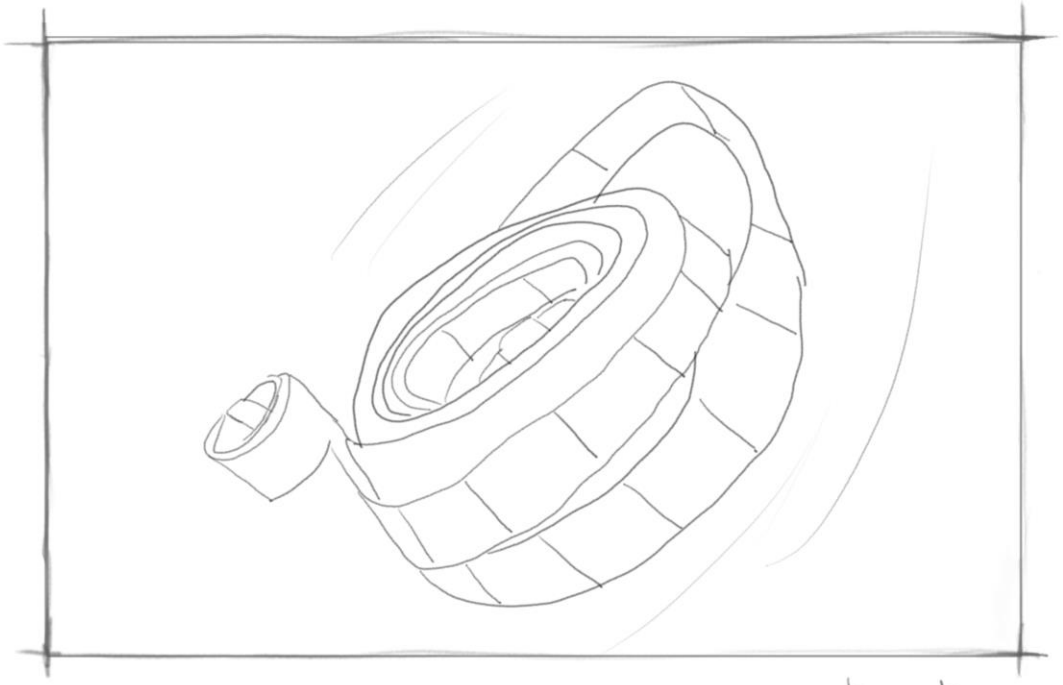
Сторіборд “Anima Iter”

Сторінка 3/3

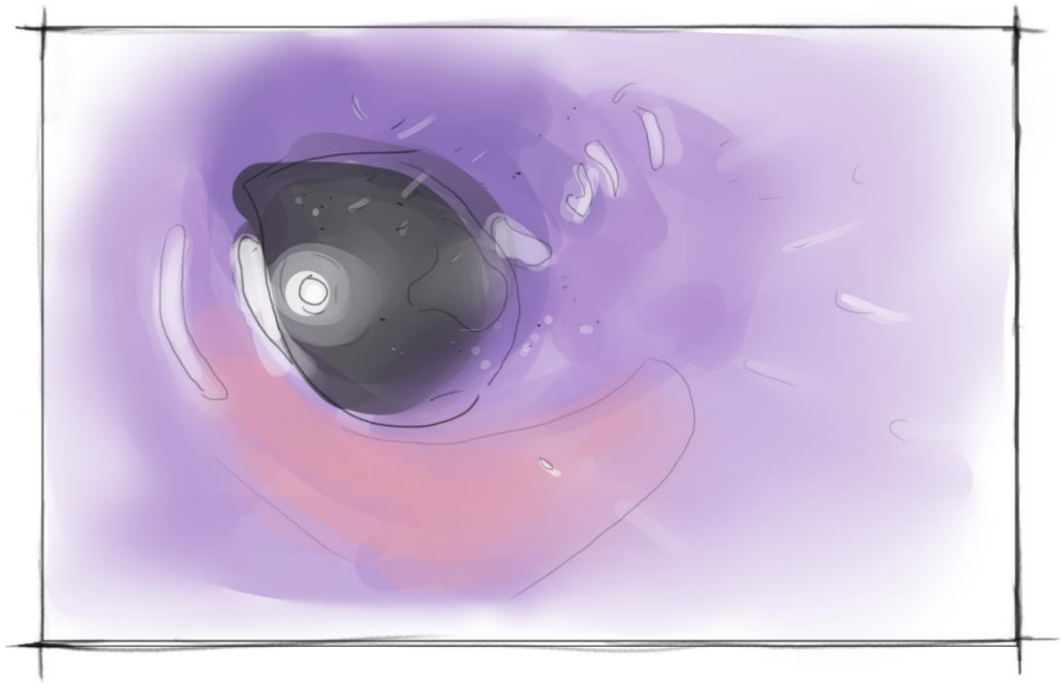
Сцена			Час
5 1		Галявина заповнюється різними сферами.	00:10
5 2		Різкий порив вітру, сферу підкидує.	00:12
5 3		Зміна кадру. Багато світла. Душа знову народилася.	00:25

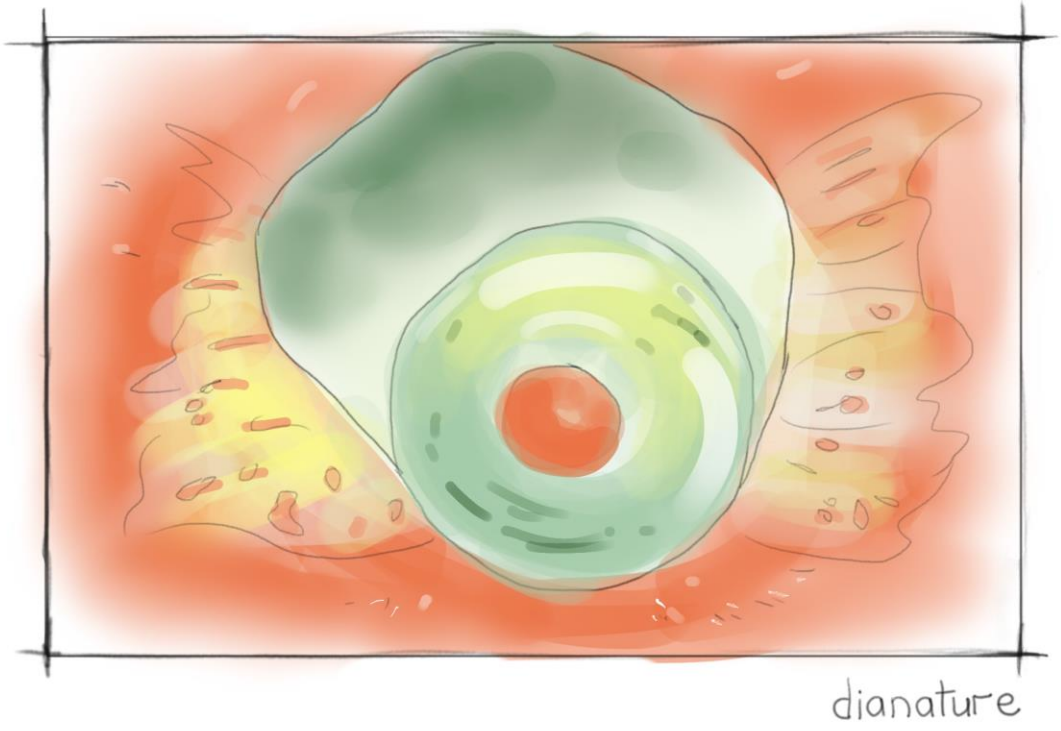
ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

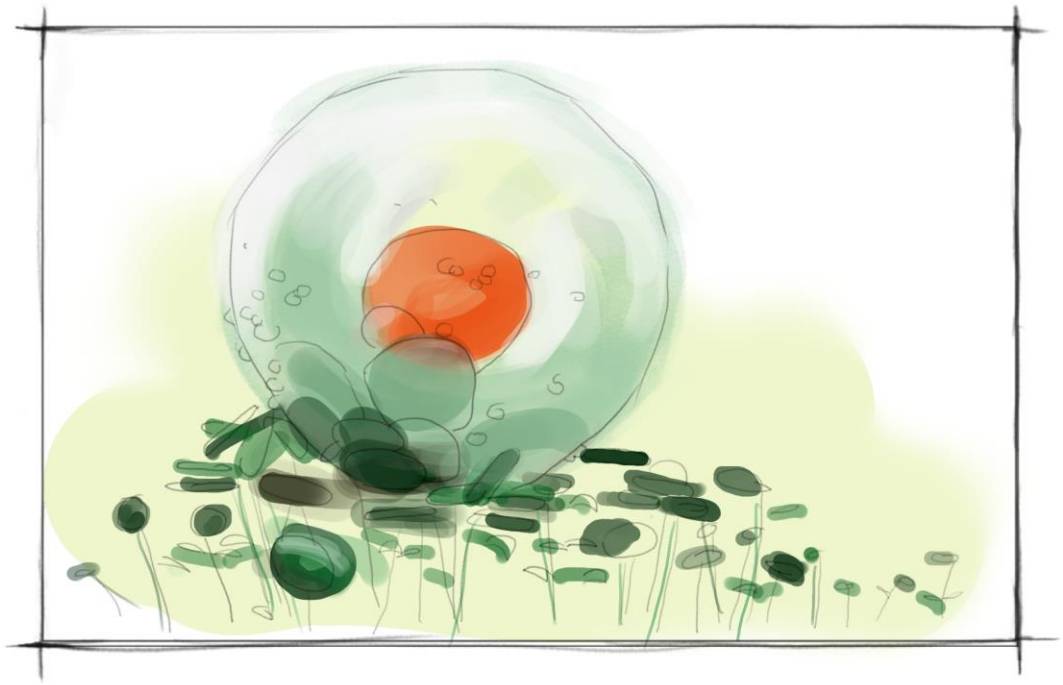


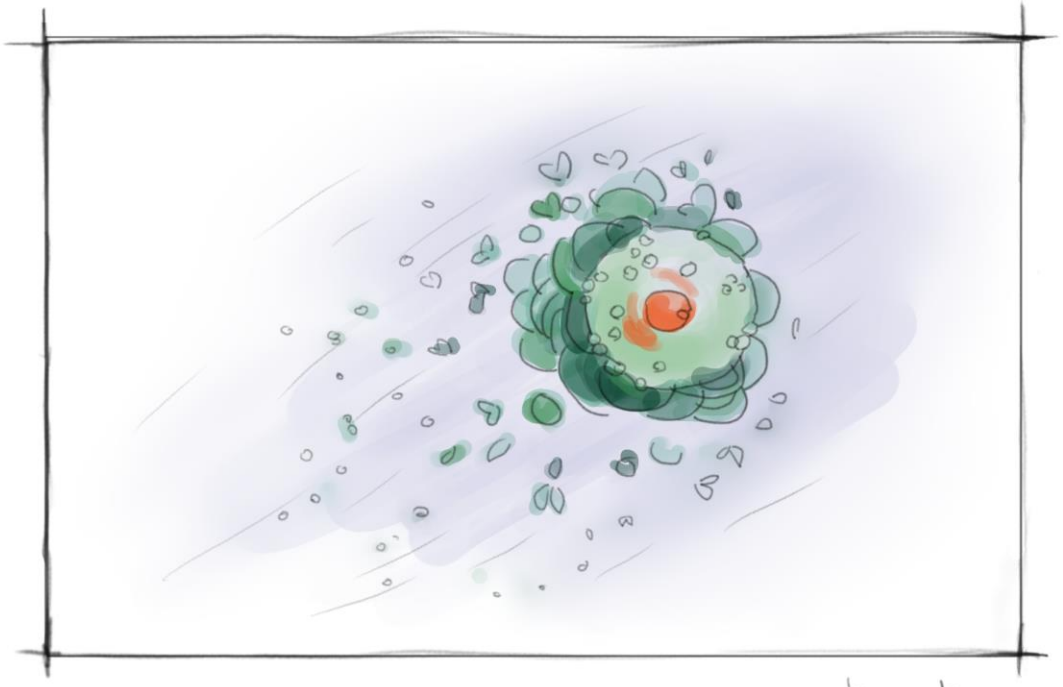


dianature




dianature





dianature