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

Косець Анна Віталіївна

СОЦІАЛЬНИЙ РОЛИК «ІМПУЛЬС»

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.

_____ А. В. Косець

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний короткометражний фільм «У тіні. Сучасна Одіссея» (Animated Short Film “IN-SHADOW ─ A Modern Odyssey”). 5
1.2. Анімаційний короткометражний фільм «Метелики» (Animated Short Film “Butterflies”). 6
1.3. Анімаційний короткометражний фільм «Ритм» (Animated Short Film “Beat”). 6
1.4. Анімаційний короткометражний фільм «Міоз» (Animated Short Film “Myosis”) 7
1.5. Анімаційний короткометражний фільм жахів «Пульсація» (Animated Short Film “Pulsion”). 7
1.6. Анімаційний короткометражний фільм «Порожня кімната» (Animated Short Film “Empty room”). 8
1.7. Анімаційний короткометражний фільм «Веди мене» (Animated Short Film “Lead Me”). 8
1.8. Анімаційний короткометражний фільм «Копирсатися у собі» (Animated Short Film “Self Scratch”). 8
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 9
СПИСОК ЛІЕРАТУРИ 11
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 12
ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 16

ВСТУП

Соціальний ролик — це потужний візуальний інструмент, спрямований на емоції, що сприяють формуванню в підсвідомості позитивного образу чи позитивного ставлення, та які глядач повинен відчувати під час перегляду, фактично «пройнявшись» інформацією за досить короткий часовий проміжок. За допомогою анімаційних засобів складні концепції та ідеї набувають виразних образів, які значно ефективніше впливають на глядача. У сучасних реаліях, поряд з одвічними, соціально важливими питаннями, вкотре постає тема війни.

Анімаційний фільм “Імпульс” присвячений емоційній стороні данної теми, а саме питанню пошуку себе та віднайденню стабільності. Ролик торкається й інших проблем: наприклад інформаційної гігієни, яка сьогодні набуває неймовірних масштабів; а також єдності, яка в мить проявилась у важкі часи. В решті-решт робота демонструє, що неможливо переоцінити вклад кожного: захисників на фронті чи волонтерів, тих, хто виборює мир, чи тих, хто підтримує дух.

Ефективність анімації визначається продуманим ідейним рішенням та відповідною візуальною частиною. Застосування нестандартних прийомів вигідно виділяють одні проєкти серед інших. Так само як у реальному житті власний досвід нашаровується на загальні принципи — в ролику базові тривимірні форми поєднуються з двовимірною лінійною анімацією. Такий візуальний хід підпорядковується загальній ідеї зв'язку двох світів: внутрішнього і зовнішнього і простежується в інших елементах. Внутрішній світ — це занурення у роздуми, сповільнення, апатичний стан, холодні відтінки; зовнішній світ — дія, ухвалення рішень, динаміка, емоційність і теплі відтінки. Контрастні відношення, попри все мають існувати в балансі — проблеми ззовні впливають на внутрішній стан і навпаки — коли всередині палає вогонь — є наснага покращувати світ. Образна мова анімації передає прихований сенс, не вдаючись

до конкретики та прямого зображення подій. Візуальні засоби оперують відчуттями і настроями, передуючи атмосферу хрупкості, беззахисності або гніву та сили. Це подорож крізь стани, яку всі ми проходимо у реальному житті. Вона моделюється в анімації і пропонує шукати себе ззовні, у дії, не залишатись копирсатися у собі , заглиблюючись у невідоме.

Формат сучасних відеороликів спрямований на миттєве занурення в тему - користувач щоденно споживає безліч інформації. У людини стала активніше рухатись точка збору інформації (споживач зчитує більшу кількість інформації за порівняно короткий час). Філософ Е. Тоффлер у книзі «Третя хвиля» передав це явище: «кожну людину засліплюють і осаджують суперечливі фрагменти, що не належать до образного ряду, які вибивають грунт з-під його ніг, обстрілюючи миттєвими кадрами, позбавленими окремо всякого сенсу». Тому кількість анімаційних фільмів тільки збільшується, поряд з професійними з'являються не менш значні аматорські, що виводить анімацію і окремо соціальні ролики на новий комунікативний рівень і значно розширює коло споживачів, а разом з цим - теми та можливості для митців.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було підібрано короткометражні фільми, що відповідають певним заданим критеріям для майбутньої анімації: смислове навантаження, сюжетні прийоми, композиційні принципи, графічна мова, монтаж та звуковий супровід. Особлива увага приділяється тривимірній та експериментальній анімації:

1.1. Анімаційний короткометражний фільм «У тіні. Сучасна Одіссея» (Animated Short Film “IN-SHADOW ― A Modern Odyssey”). Канадський продюсер Любомир Арсов (Lubomir Arsov) створив потужний соціальний ролик на моральну тематику[1]. Автор зображує паралельний світ з темною правлячою верхівкою, що насаджує викривлене світосприйняття, створюючи касти та ієрархію, в якій кожен думає тільки про себе, а нижня ланка системи ― людство ― просто запрограмоване стадо, сировина.

Сюжетна лінія ― це калейдоскоп різних моральних проблем, пов'язаних однією думкою: тільки розгледівши та усвідомивши темряву всередині себе можна наблизитись до світла. Знаковим є символізм та метафоричність даної анімації, що діють на різні рівні сприйняття.

Динаміка та композиційні прийоми виразно передають смислове навантаження, виділяючи ролик серед подібних за тематикою. Рух камери створює відчуття “подорожі” серед людських пороків, чергуючись зі сповільненими або взагалі статичними сценами ― акцентами. Увага перемикається від одного образу до іншого через ефекти зміни фокусу та різкості, сяяння, які зміщують композиційний центр. Загальний ритм підпорядковується звуковому супроводу, а гіпнотичний мотив остаточно занурює в атмосферу.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=j800SVeiS5I

1.2. Анімаційний короткометражний фільм «Метелики» (Animated Short Film "Butterflies"). Робота різнобічного вільного дизайнера Стефано Пулічі (Stefano Pulici) з Італії присвячена пошуку себе і невизначеності в часи локдауна та карантину[2]. Автор наголошує на гіпнотичності та антиутопії світів у своїх роликах. Події в анімації загалом абстрактні та вільні до інтерпретації: холодний безлюдний початок перетікає у стрімкий політ крізь тунель. Персонаж — безлика жіноча постать — проходить через калейдоскоп геометричних та езотеричних візерунків, розчиняючись у них та відроджуючись наново. Перевтілення ототожнюється з появою метелика, разом з ним відбувається руйнування старого світу.

Візуальний стиль змінюється відповідно сюжету: починаючись як тривимірний sci-fi ролик, кульмінаційна частина набуває графічності завдяки використанню нфр (нефотореалістичних) текстур та двовимірних мальованих фонів.

1.3. Анімаційний короткометражний фільм «Ритм» (Animated Short Film "Beat"). Ізраїльський митець Ор Бар-Ель (Or Bar-El) створив ролик про нестримність, вихід за межі, побудований на ідеальності та чіткості[3]. Це короткий метр про робота, що виконує одну й ту саму безглузду дію, доки в ньому не прокидається бажання до самовираження. Всі елементи анімації підпорядковуються ідеї досконалої точності: персонаж, оточення, композиція, ритм рухів і звуків — нічого зайвого, а загальні плани навіть нагадують міліметрівку (рис. 3). Дії чіткі, кадри відцентровані все спрямоване на створення відчуття запрограмованості, механічності і тому мінімальна зміна створює виразний контраст.

Тривимірність розширює можливості для анімації камери, завдяки чому створюються різні кути огляду, плани, ефекти, що симулюють рухи або зміну фокусної відстані - всі ці засоби, в поєднанні з ритмом задають настрій анімації.

[2] https://vimeo.com/490247336
[3] https://www.youtube.com/watch?v=rdxnBrYLrVo

Підсилює атмосферу колірна гама — мінімалістична, як і все інше — в ній виділяються теплі й холодні відтінки, що підкреслюється стриманою але ефектною пост-обробкою.

1.4. Анімаційний короткометражний фільм «Міоз» (Animated Short Film "Myosis") — ще один ролик про спротив системі від французької школи анімації Gobelins[4]. Це історія про боротьбу за особистість і шалену силу кохання. Анімація вирізняється динамічністю і виразним композиційним рішенням. Акцентні широкі кадри використовуються разом з повторюваними візуальними елементами, підводячи до потужної сцени протистояння. Основні кольори: синій та червоний, чоловічий та жіночий, поглинаються чорним, що винищує все живе. Флешбеки надають сил на боротьбу, кадр заповнює то всепоглинаючий вир системи, демонструючи людську нікчемність, то персонаж, що відстоює своє і одержує блискавичну перемогу! На зміну активним діям приходить розмірена фінальна сцена з символічним нагадуванням, що залишається поряд.

1.5. Анімаційний короткометражний фільм жахів «Пульсація» (Animated Short Film "Pulsion"). Дуже автентичний інді-хоррор від французького митця Педро Казавекія[5]. Ролик знайомить з безіменним персонажем, з кожною сценою розкриваючи травмуючі особливості його життя і психічної хвороби, поступового готуючи до неминучої кінцівки. Окрім загальної страхітливо-гнітючої атмосфери, фільм цікавий загальним зовнішнім виглядом — тривимірні сцени, в яких все відбувається на відокремленій ділянці (будинок, вулиця), нагадують ляльковий будиночок, що надає анімації сенс моделювання майбутнього у дитячих іграх, яке у реальному житті не завжди щасливе. Такі діорами чергуються з стоп кадрами, на яких є тільки окремий об'єкт, який акцентує увагу на певній події. Атмосфери додає використання зацикленних фрагментів, різкі контрастні зміни та ефект глічу.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=WImOE0Pwk3M
[5] https://www.youtube.com/watch?v=-2bNOham9FQ

1.6. Анімаційний короткометражний фільм «Порожня кімната» (Animated Short Film "Empty room"). Експериментальна анімація польського митця Якуба Баняка (Jakub Baniak) ― це ролик від першої особи, що імітує (або повторює) рух людини в кімнаті, але всі об'єкти та поверхні у ній з'являються після взаємодії з ними, після якої залишається "слід" у вигляді полігональної тривимірної сітки[6]. Дії повторюються з невеликою різницею ― автор передає настрій і муки творця який щоразу сідає за чистий лист, з кожним колом темп наростає. Об'ємні форми поєднуються з контрастними двовимірними, намальованими елементами (тілом персонажа).

1.7. Анімаційний короткометражний фільм «Веди мене» (Animated Short Film "Lead Me"). Робота Омара Мераді (Omar Meradi) з Франції, про життєвий цикл монстра поєднує реалістичний світ з фантастичними тривимірними істотами, які підкреслюються в деяких фрагментах живою лінійною графікою[7]. Попри естетичне зображення органічних об'єктів, фильм виділяється розмірністю, плавністю, які створюють незначні рухи та переходи, дуже важливим елементом є освітлення, яке задає настрій анімації та вказує на зміну циклів. Для передачі біологічної среди використовуються фізичні симуляції.

1.8. Анімаційний короткометражний фільм «Копирсатися у собі» (Animated Short Film "Self Scratch"). Меланхолічний ролик Ченьхуа Ян (Chenghua Yang) присвячений цілковито головній героїні та її переживанням[8]. Всі події відбуваються з нею у пустому просторі, або з її тілом, або маленькими дітлахами на ній ― емоціями. При цьому анімація не втрачає виразності,

[6] https://www.youtube.com/watch?v=D5zku4s3ooo
[7] https://www.youtube.com/watch?v=jL1a05pRZp0
[8] https://www.facebook.com/watch/?v=3558106894284652

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

«Імпульс» — це соціальний ролик на тему емоційних станів у сучасних реаліях війни, що грунтується на власному досвіді та спогляданні особистих переживань. В дипломній роботі розглядається зв'язок двох світів: зовнішнього та внутрішнього — один впливає на інший і навпаки. Назва ролика пов'язана зі здатністю нашої нервової системи приймати сигнали та обробляти їх у вигляді імпульсів. У стресовій ситуації ми пропускаємо крізь себе безліч інформації, переслідуючи бажання миттєвого розв'язання проблем, створюючи ілюзію контролю. Але не помічаємо, що тільки більше заглиблюємось, втрачаючи себе.

Саме це відбувається в анімації з героїнею, яка виявляє себе в інформаційному коконі з новин про війну. В критичний момент вона усвідомлює становище і повертається до реальності — на зміну апатії приходить лють, яка переростає у жагу до життя і силу. Відбувається зворотнє явище: головна героїня є імпульсом у цьому великому зовнішньому світі. Вогонь палає в грудях кожного, хто стає на шлях боротьби й допомоги і неймовірний зв'язок з різних куточків єднає цих людей.

Анімація побудована на використанні тривимірних форм, які чергуються з графічними лінійними елементами. Особливістю є достатньо експресивне, образне зображення подій. Досить просте, але зрозуміле і, по своєму, особисте для кожного. Важливою частиною роботи є створення органічних матеріалів: павутиння, кокон фон, та їх анімація. Ролик має свій слоган, що поділяється на дві частини: “Інколи імпульс — це всередині тебе..” — на початку ролика та “..інколи імпульс — це ти.” — у фіналі.

Загалом сюжет має певну лінійність, але переважно складається з експресивних сцен, блискавичних і змінних, подібних емоціям. Разом вони утворюють посил, підпорядковуються головній ідеї, але не обмежують глядача в інтерпретації. Такий формат набув поширення в епоху кліпової свідомості, в

умовах прискореного темпу життя разом зі зростаючим інформаційним потоком. Через метафори та символічні образи розкриваються приховані сенси, відбувається максимальне розкриття ідеї — на прикладі павутинки, що є втіленням тонкого зв'язку між світами. Символи не завжди мають конкретний сенс, вони лиш задають вектор для роздумів і не потребують чіткого визначення.

Важливою частиною роботи над проєктом є монтаж, під час якого відбувається постобробка всього матеріалу, задається ритм та синхронізація зі звуковим рядом окремих фрагментів, створення переходів та додавання ефектів, які допомагають зануритись в атмосферу фільму.

СПИСОК ЛІЕРАТУРИ

1. Баран Е. Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства. URL:https://eppd13.cz/wp-content/uploads/2017/2017-4-3/34.pdf.

2. Касьяненко К., Запорожець А. Соціальні рекламні ролики у формуванні світогляду молоді.

3. Кліпова свідомість: опис поняття, плюси і мінуси мислення. «Преса» URL:https://presa.com.ua/psykholohiia/klipova-svidomist-opis-ponyattya-plyusi-i-minusi-mislennya.html.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1. Анімаційний фільм «IN-SHADOW – A Modern Odyssey», Lubomir Arsov, 2017 р.

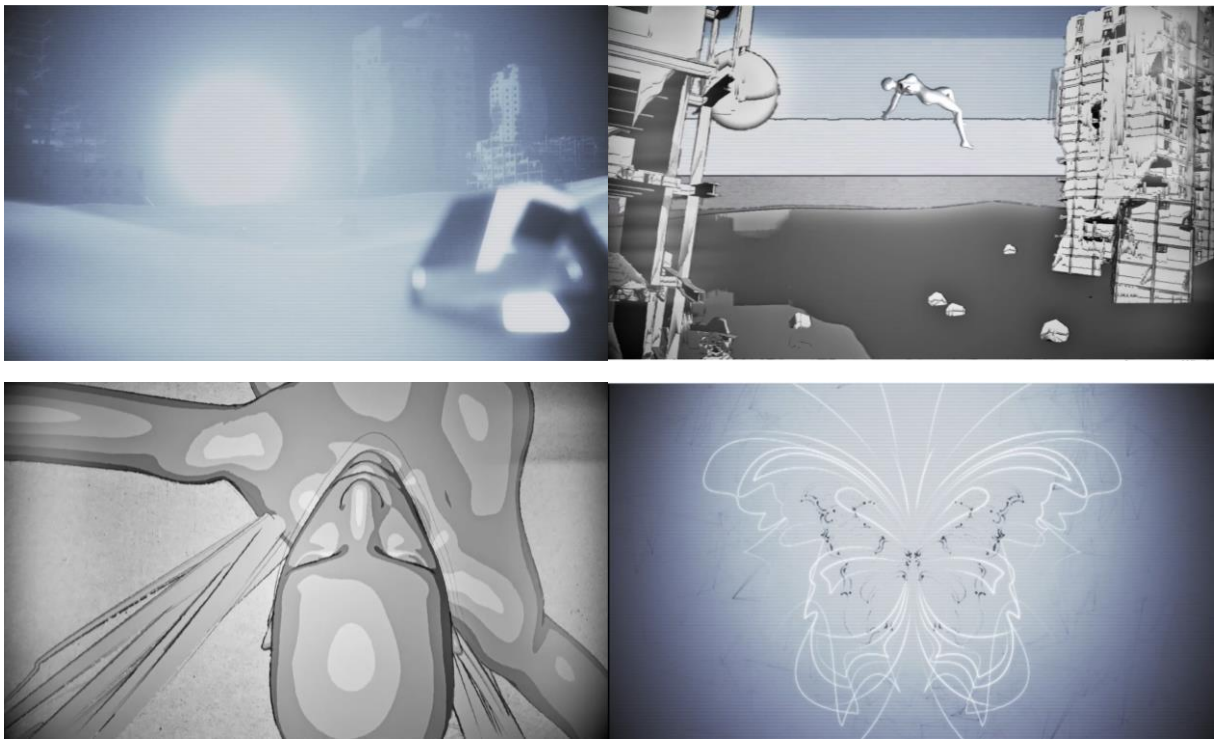


Рис. 2. Анімаційний фільм «Butterflies», Stefano Pulici, 2022 р.

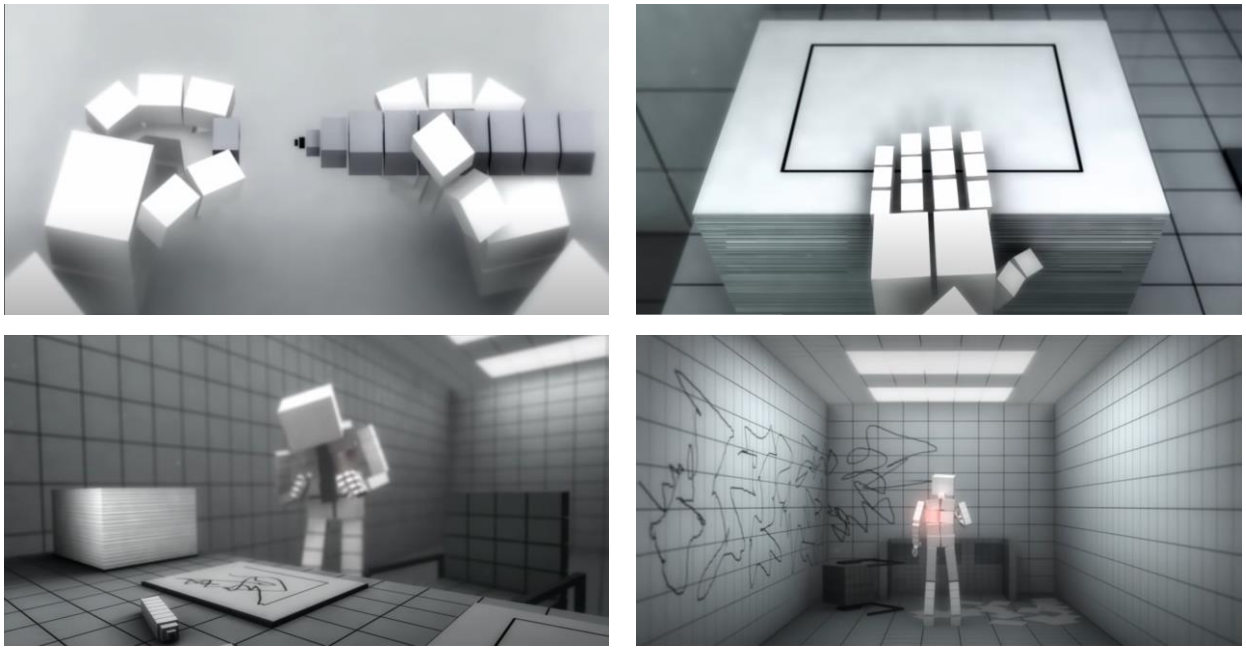


Рис. 3. Анімаційний короткометражний фільм «Beat», Or Bar-El, 2021 р.

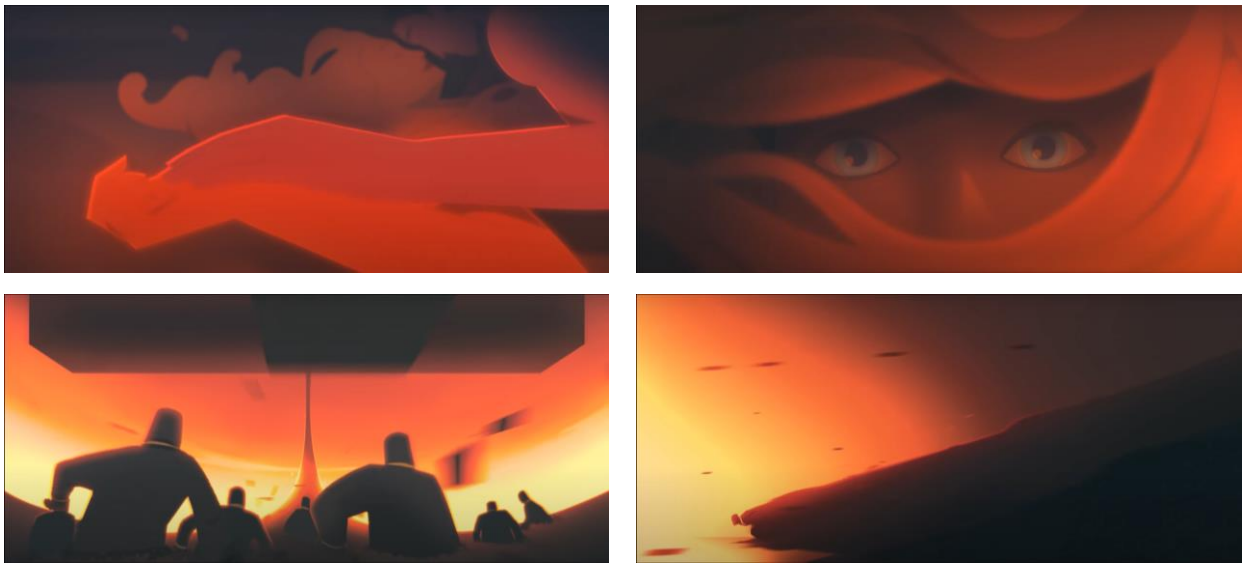


Рис. 4. Анімаційний короткометражний фільм «Myosis», GOBELINS, 2013 р.

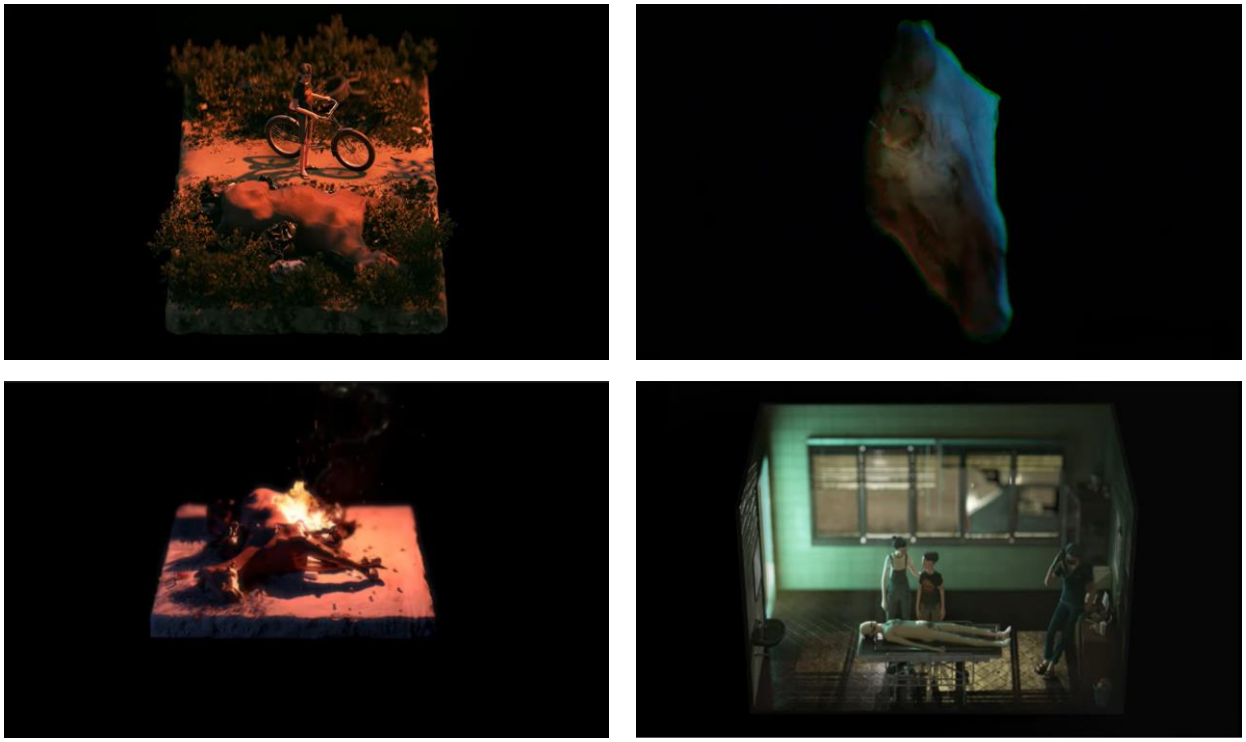


Рис. 5. Анімаційний фільм жахів «Pulsion», Pedro Casavecchia, 2021 р.

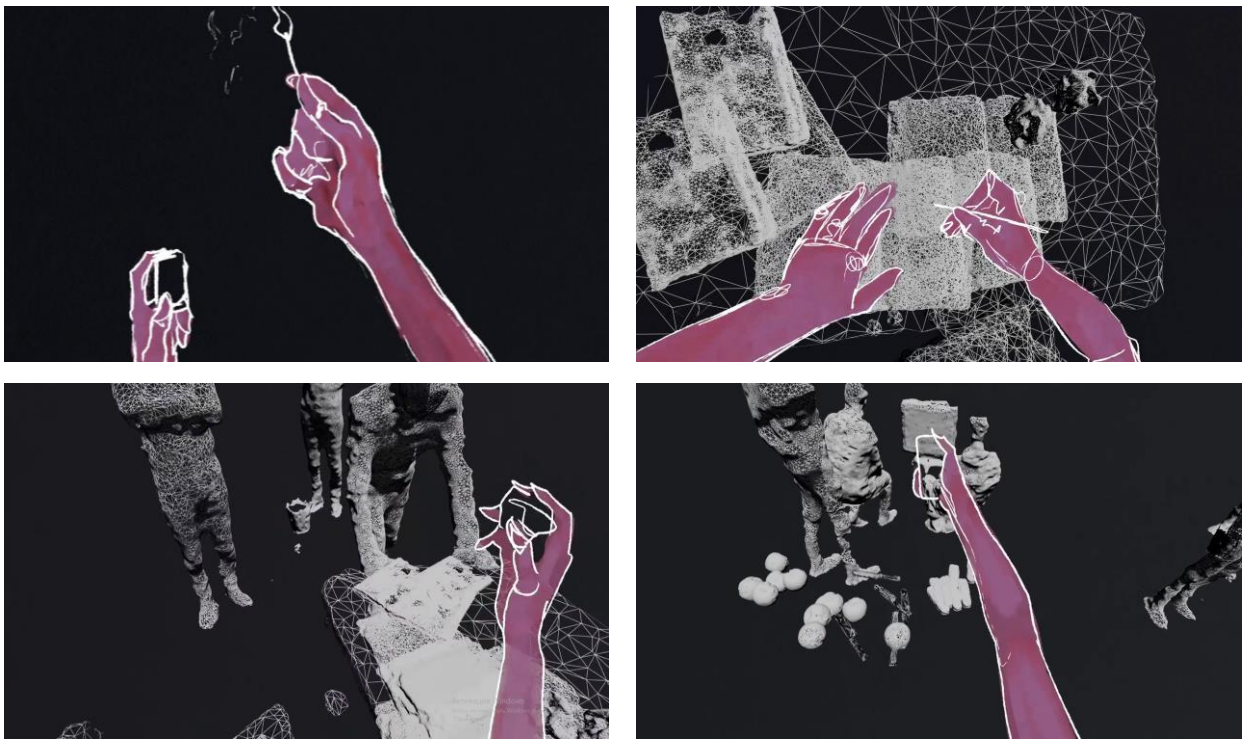


Рис. 6. Анімаційний фільм «Empty room», Jakub Baniak, 2021 р.

ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ


"ІМПУЛЬС"
ІМПУЛЬС
ІНКОЛИ
ІМПУЛЬС
- ЦЕ ВСЕРЕДИНІ
ТЕБЕ ...
ІНОДІ
ІМПУЛЬС
-ЦЕ ТЧ