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

Лучнікова Дарина Миколаївна

ПРЕЗЕНТАЦІЯ КОЛЕКЦІЇ «YASONYACHNA»

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. М. Лучнікова

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний фільм «Dimanche soir». 5
1.2. Трейлер до фестивалю «FME 2019 – Trailer». 5
1.3. Анімаційний фільм «Phryné et Nyx». 6
1.4. Анімаційний фільм «California Inspires Me: Reggie Watts». 7
1.5. Музичний кліп «LORN – ANVIL». 7
1.6. Музичний кліп «Dan Deacon – When I Was Done Dying». 8
1.7. Музичний кліп «Rone – Bye Bye Macadam». 8
1.8. Музичний кліп «Fallulah – Dragon». 9
1.9. Музичний кліп «Kaskade – Disarm You ft Ilsey». 9
1.10. Музичний кліп «Diplo & Swick – Dat A Freak (feat. TT The ARTIST & Lewis Cancut)». 10
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 11
ВИСНОВКИ 13
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 14
ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 25
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 29

ВСТУП

Війна – це завжди тяжка подія для людської психіки. Тільки за офіційними даними на 06.04.22 більше ніж 4.6 млн українців вимушені були покинути країну, та ще 7.1 млн стали внутрішніми переселенцями. Покинути домівку, де ти мав налагоджене життя – це завжди сильний стрес. Емоційна напруга та нерозуміння що робити зі своїм новим життям знайомо зараз кожній людині.

Наша робота є соціальною. Вона про те, як дівчина, що врятувалася з зони бойових дій мусить продовжувати жити не дивлячись на війну та що вона відчуває, коли всюди зустрічає тригери старого життя.

Актуальність обраної теми зумовлена тим, що в умовах війни та переселення дівчата потребують ще більшої емоційної підтримки та розуміння, що вони не залишилися зі своїми проблемами наодинці. Більшість людей не зустрічалися з подібними подіями, тож мало хто знає як жити та що є нормальним відчувати в нових реаліях життя.

Мета нашої роботи полягає в тому, щоб підтримати покинувших свою домівку та країну жінок, що страждають під час війни емоційно, та не можуть знайти сили жити далі та відволіктися від подій. Показати, що відчуває людина, яка поїхала з рідної країни та знайшла прихисток на чужині. Показати, що це нормально відчувати зараз абсолютно всі емоції. В кожного свій фронт. Фронт дівчат що врятувалися – бути цілими та жити, допомагаючи в тилу.

У роботі ми плануємо висвітлити проявлення провини уцілілого у житті дівчини, що врятувалася з війни завдяки триггерам які її переслідують в новому житті. Це проблема з якою зустрічається майже кожний, хто вирішив покинути свою країну у військовий час.

Робота буде виконана в техніці ротоскопіювання. Це техніка, при якій анімація створюється шляхом окреслення кадр за кадром заздалегідь

відзнятого відео-матеріалу. Усі використані матеріали є власними, чи взятими у використання з вільних джерел.

Після початку роботи над проектом була проведена консультація з дипломованим практикуючим психологом Аліною Ситничук[1], яка активно консультувала жінок, що переживають зміни у своєму житті через вимушену еміграцію до інших міст чи країн, та виявлено загальні проблеми, з якими зіштовхуються жінки під час війни. Завдяки аналізу було виявлено, що найбільше впливає на емоційний стан жінок в еміграції:

— улюблені речі, які залишилися вдома, та недоступні через війну;

— менталітет нових людей, які тебе не розуміють;

— страх накопичувати, через те що вже мав та все втратив;

— як може бути добре коли іншим, хто не зміг поїхати, погано;

— затишний інтер’єр своєї оселі;

— зрада свого міста, якщо там відносно спокійно і не відбуваються активні військові дії;

— коли бачиш навколо те чим займався раніше, але більше не маєш змоги.

Спираючись на консультацію з психологом була виявлена цільова аудиторія нашого проекту – жінки у вимушеній еміграції молодого та середнього віку (18-35 років). Завдяки Аліні було виявлено що саме занепокоїть зараз дівчат, та проект створювався з акцентом саме на ці моменти, аби привернути увагу суспільства на внутрішній стан жінок в еміграції і, також, допомогти самим жінкам відчути розуміння їх хвилювань та те що вони не залишилися наодинці.

[1] https://www.instagram.com/_alisha.sytnychuk_/

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

До аналізу були відібрані роботи, здебільшого зроблені у техніці ротоскопіювання, виконані талановитими представниками сфери візуального мистецтва. Аналоги здебільшого є анімаційними фільмами чи музичними відео, що майстерно транслюють емоційний стан музики та є гарним джерелом натхнення для нашого проекту.

1.1. Анімаційний фільм «Dimanche soir». Анімація створена канадською мисткинею Мартіною Фроссард (Martine Frossard) (рис. 1.1)[2]. Це одна з її багатьох яскравих робіт у техніці ротоскопіювання. Графічний стиль фільму виглядає як поєднання акварельних текстур та олівця, що разом дає дуже ніжну кольорову гаму витворів. Відео дуже емоційне. У сюжеті проглядається хвилювання через аварію та намагання сховатися від нескінченних думок. Музика у поєднанні зі стилістикою передає відчуття горювання через щось незворотне. Можливо, це сон, а можливо спогади. Аніматорка майстерно занурює глядача в емоцію хвилювань, завдяки зростаючої напруги. Цей ефект здобувається шляхом пришвидшення зміни візуального ряду та ритму музики.

Для дипломного проекту цей приклад корисний тим, що влучно передає атмосферу хвилювань. Відео виконане у техніці в якій також буде зроблений проект – ротоскопія.

1.2. Трейлер до фестивалю «FME 2019 – Trailer». Це відео створене також Мартіною Фроссард як трейлер для фестивалю Нової музики (рис. 1.2)[3]. Текстури та графічні ілюстрації доволі швидко змінюють одна одну, завдяки чому відео стає динамічним та яскравим. Композиція та ритм тримає погляд глядача. Для зміни кадрів з анімованими ілюстраціями використовується заповнення екрану

[2] https://vimeo.com/122184926
[3] https://vimeo.com/341865695

біонічними стилізованими текстурами, що пом’якшує переходи для ока. Тепла кольорова палітра, екзотична тварина, святкові текстури створюють атмосферу літа. Після перегляду залишається бажання подивитися відео ще раз. Для нашого проекту анімація цінна через свій ритм та графічний ряд у якому подаються ілюстрації. Зміна кадрів через текстуру виглядає дуже влучно та може бути також використана у дипломному проекті.

1.3. Анімаційний фільм «Phryné et Nyx». Стилістично це є прямий аналог до нашого кліпу[4]. Саме ця робота найближча візуально до проекту. Сценарій розповідає глядачеві історію життя двох повій. Візуальний ряд повторюється двічі, з невеликими змінами. Фактично, одні й ті самі сцени використовуються в анімації для розповіді обох історій. Сцени у фільмі виглядають яскраво та є бажання їх переглянути декілька разів, тож їх повторення дозволяє ще більше зануритися глядачеві в атмосферу історії та насолодитися графічними рішеннями (рис. 1.3).

Звуковий супровід в анімації це приємний жіночій голос, що іспанською розповідає дві історії, з додаванням легкої інструментально-просторової мелодії, ледве чутної поміж слів. Іноді, слова припиняються і мелодія стає гучнішою, посилюючи увагу до зображення. Ці сцени мають більш цікаве рішення з використанням перспективи та транслюються декілька разів, повторюючись.

Як зав’язка в анімованому фільмі використовується пробудження героїні вранці, далі йде розповідь про її готування до роботи вночі та сама ніч. У розв’язці нам демонструють як персонаж йде по вулиці в глибину сцени, ніби кажучи, що життя продовжується та завтра буде новий, такий самий день. Швидкість зміни кадрів, кольорова палітра, рішення об’єктів графічними силуетами з додаванням ліній та перспектива у зйомці – це те, чим надихає даний приклад.

[4] https://vimeo.com/355446711

1.4. Анімаційний фільм «California Inspires Me: Reggie Watts». Це історія про коміка та справившу враження на нього Каліфорнію[5]. Вона була створена для колаборації каліфорнійського журналу «California Sunday Magazine» та «Google Play». Анімацію створив Дрю Тиндалл (Drew Tyndell), американський творець що експериментує з візуальними рішеннями у 2015 році (рис. 1.4).

Для дипломного проекту даний приклад дуже цінний своєю варіативністю графічного ряду, завдяки якій презентований головний персонаж. Його зображення в анімації змінюється багато разів, але завдяки характерної риси у вигляді зачіски завжди зрозуміло хто саме демонструється на екрані. Така варіативність робить візуальний ряд цікавим та зрозумілим глядачу. Анімовані текстури, що використовуються у прикладі, вдало заповнюють простір екрану та тримають увагу своєю кольоровістю та динамікою, наповнюючи персонажа силуетом чи маскою.

1.5. Музичний кліп «LORN – ANVIL». Цей кліп створила у 2017 році група з двох візуальних художників за назвою “Geriko”[6] (рис. 1.5) [7]. Аналог містить дуже лаконічні та деталізовані сцени, у поєднанні з текстурою шуму. Чорно-біла кольорова палітра спрощує сприйняття відео та робить його деталі виразнішими. Урбаністичні ілюстрації та гра з ракурсом додають відчуття простору. Музичний супровід містить мелодію, що занурює у легкий задумливий стан. Велика кількість шарів анімації робить візуальний ряд настільки насиченим, що мелодія гармонійно лунає без зайвих слів.

Аналог цінний для нашого проекту якісно пророблену графічною мовою та урбаністичними сценами з ефектом паралаксу. Це робить анімацію цікавою для сприйняття та занурює його в атмосферу Азії.

[5] https://vimeo.com/132454664
[6] https://vimeo.com/geriko
[7] https://vimeo.com/181706731

Відображення ракурсів, перспективи та переходів надихають своїм стилістичним рішенням та є аналогом для нашого дипломного проекту.

1.6. Музичний кліп «Dan Deacon – When I Was Done Dying». Експериментальна графіка кліпу, створена у 2015 році, поєднує у собі генеративну та покадрову анімацію[8]. Абстрактні переходи та яскраві кольори гарно виглядають на домінуючому чорному кольорі (рис. 1.6). Гра з простором у 2D-середовищі виглядає заворожливо, біонічні елементи, такі як рідина та рослини, перетікають та проростають всередині екрану створюючи цікаву динаміку відео. Генеративна та покадрова анімація майстерно поєднуються воєдино, додаючи кліпу сучасного звучання та актуальності.

В анімації використане графічне рішення з пришвидшенням швидкості: візуальний ряд починає відтворюватися у зворотному напрямку, й у кінці приходить в точку з якої починався. Це рішення використано майже на завершенні пісні та гарно закільцьовує сюжет, що додає відео цільності, незважаючи на безліч зображених стилів та сюжетів.

1.7. Музичний кліп «Rone – Bye Bye Macadam». Кліп був створений Дмітрієм Станковичем (Dimitri Stankowicz) у 2012 році[9]. В ньому гарно синхронізована з ритмом музики анімація, виконана в чорно-білій палітрі (рис. 1.7). В композиції дуже графічно розташовані образи, що справляють гарне враження завдяки відсутності зайвого шуму на екрані. Влучно використовується ефект копіювання головного персонажу та розташування декількох його варіацій на екрані водночас. Костюм головного персонажу зі шкіри оленя додає ролику атмосферу містичності та зв’язку з потустороннім світом, блискавки підсилюють цей ефект та демонструють зв’язок кліпу зі стародавніми часами. Анімація занурює глядача дивними рухами персонажу у процес поклоніння всесвіту,

[8] https://vimeo.com/123219861
[9] https://www.youtube.com/watch?v=kfoJUeyMsOE

вогню, ніби нагадуючи про важливість єдності людини зі світом, відтворюючи космічне життя планет.

1.8. Музичний кліп «Fallulah – Dragon». Анімація створена режисером та візуальним художником Фабріціо Ліма[10] (Fabricio Lima) у 2014 році (рис. 1.8) [11]. У відео якісно зроблений візуальний ряд, що починається з назви пісні та виконавця, намальованої в авторській стилістиці. Потім демонструються композиційно-однаково розташовані ілюстрації. Вони починаються з відмалювання, роблять секундну анімацію, водночас збільшуючись і зникають з ефектом прозорості, змінюючи таким чином одна одну. Ілюстрації виконані в дуже яскравих кольорах на блимаючому чорно-рожевому фоні, з ефектом текстури бетону та світла. Анімація в кліпі розповідає про токсичні відношення дівчини, де дракон використовується як символ її образника. Також в кліпі використані для відтворення етнічного мотиву пісні стародавні символи племен Центральної Америки та яскраві кольори Мексики. В приспівах додають виразності ефекти блимання та зміни кольорів, заповнюючи ілюстраціями та графічним матеріалом весь екран – це відрізняє приспіви від куплетів, оформлених як спливаючі анімовані ілюстрації по центру екрану.

1.9. Музичний кліп «Kaskade – Disarm You ft Ilsey». Для зображення графіки автор використовував здебільшого білу лінію та силует на чорному фоні, що негативом змінюється на білий фон з чорним силуетом[12]. Образи міста, космосу, дівчини, рук, машин, води та вогню прослідковуються в цьому та інших відео, як стандартні для стилю ротоскопинга і виглядають дійсно виграшно (рис. 1.9). Деякі кадри зображені об’ємними завдяки відмалюванню світлої частини об’єкту та натяку на тінь, що залишається чорним кольором і зливається з фоном. Ілюзія 3D-простору створюється завдяки відмалюванню об’єктів з усіх

[10] https://fabriciolima.tv/
[11] https://www.youtube.com/watch?v=MZwVnT_U39Y
[12] https://www.youtube.com/watch?v=ILK0RcnKp3M

сторін та демонстрації на 360°. Завдяки зміні оточення в анімації імітується ефект руху. Перспектива має точку сходу десь попереду, у центрі зображення, начебто за екраном. Ефект глибини часто використовується в даній стилістиці і виглядає виграшно. Лінія в даному аналозі намальована не дуже якісно, але при швидкій зміні кадрів це не привертає увагу. Також у кліпі використовується ефект “розмиття”, наче голографічний, що додає трохи рожевого та блакитного кольору з боків ілюстрації та ускладнює зображення ліній. Фон у відео виконаний з ефектом шуму, що здобувається завдяки накладанню ледве помітних текстур. На чорному фоні вони шумлять білими цяточками, а на білому – чорними. Зміна кольору фону добре додає динаміки, але в деяких сценах дуже привертає увагу і використана невлучно.

1.10. Музичний кліп «Diplo & Swick – Dat A Freak (feat. TT The ARTIST & Lewis Cancut)». Професійно виготовлений танцювальний кліп, у якому майстерно поєднуються кольорові силуети з лініями (рис 1.10) [13]. Відео починається з зображення чорною плямою жіночих ніг, у червоних туфлях та чорного силуету тіні на ледве сірому фоні. Потім з'являється назва виконавців у вигляді білого закругленого логотипу. Ефект стилістичного рішення у вигляді трикутного носу додає незвичайності та візуально поєднує кадри. Відео динамічне, силуети людей виконані в різних слоях – одяг та тіло, тому в деяких кадрах можна побачити лише танцюючий одяг. Фон здебільшого білий, чорний чи рожевий та зроблений так щоб акцентувати увагу на анімаціях що відбуваються. Персонажі оформлені кольоровими плямами, лініями та повторенням цих елементів. Комбінування намальованого матеріалу робить візуальний ряд більш варіативним. Використання ефекту шуму та кольорових ефектів при накладанні силуетів додає кліпу виразності.

[13] https://www.youtube.com/watch?v=_CvqJAsS-wg

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Пісня Макса Пташника «Під музику» була обрана як звуковий супровід до дипломного проекту і є дуже вагомою його частиною. Макс Пташник – сонграйтер, аранжувальник, мульти інструменталіст та саунд продюсер. Один з найяскравіших представників нової школи незалежної Україномовної сцени. У квітні 2017 року в свій 21 рік він дебютував з першим альбомом “Обіцянка кінця самотності” та на сьогодні має мільйон постійних прослуховувань на платформі “Apple Music”. Настрій пісні “Під музику” дуже влучно відображає ту емоцію, що ми хотіли показати в проекті, а саме – життя триває. Пісня складається з трьох приспівів, двох куплетів та одного програшу, саме куплети пісні надихають “рухатися під музику” і будуть символічно зображені як танок.

Війна це завжди страшна подія, яка виводить із колії, змушує шукати нові сенси та точки опору. Обрана пісня своїм настроєм відволікає глядача від подій, бо, начебто, немає нічого спільного з війною. Слова з куплету: “Рухайся під музику, забудь про помилки, рухайся під музику і відпусти думки” натякають глядачеві повернутися з думок у своє тіло, адже тільки так можна почати жити спочатку.

Консультація з психологом Аліною Ситничук дала змогу виявити, що тілесні практики – це поширений вид терапії, щоб заспокоїти тривожний мозок, “заземлитися” у тіло, та, як наслідок, у дійсність. Тільки знаходячись в дійсності людина може бути корисною суспільству в такий важкий час, а щоб повернутися до неї треба займатися своїм станом та відчуттями, адже це майже єдине на що може впливати особистість у важкі часи. Виділити зону свого впливу є надто важливим, адже через страшні події, що неможливо контролювати, людина віддаляється від себе. Наш проект був створений аби повернути дівчат у реальність та надихнути займатися своїм внутрішнім станом і продовжувати жити.

За головний стиль проектної анімації був обраний стиль ротоскопинга, завдяки якому візуально вирішений відео матеріал танців Діани Попової[14] та власний матеріал дизайнерки нашого проекту Дарини Лучнікової[15]. У кліпі демонструються переживання дівчини, що залишила своє життя та через війну вимушена була поїхати у безпечне місце. У роботі показується як зупиняється життя та нахлинають спогади минулого, як нічого не викликає радість і героїня всюди провалюється у думки. Повернути до життя її може тільки танець і рухи, що піднімають настрій та змушують продовжувати жити. Героїня зустрічається з наслідками війни коли дивиться на гарний будинок і її свідомість перетвоює його на палаючий. Її психіка стабілізується після пережитих подій і на завершення кліпу вона вже залюбки наводить красу та вирушає у нове життя.

Графічний стиль демонструє виконану лінією головну героїню та силуетно вирішених другорядних персонажів, в тому числі тригери що вона зустрічає. Яскраві кольорові елементи поєднуються з лініями на фоні переважно чорного чи білого кольору. Текстури та візуальні експерименти додаються акцентами в момент приспіву, коли виконується танець. Під час відтворення куплетів пісні демонструються загальні події, такі як: рятування з місця бойових дій, страшні новини, процесс самокопання та ностальгія за хлопцем. У приспівах ми можемо бачити магію повернення до себе, своїх почуттів та тіла, що мають лікувальний ефект для душі та є корисними.

Завдяки нашому проекту жінки зможуть побачити себе зі сторони, розділити свої хвилювання разом із героїнею та відчути що вони не залишилися наодинці.

[14] https://www.instagram.com/popova2_01/
[15] https://www.instagram.com/luchnikova.d/

ВИСНОВКИ

Після проведеної роботи можна зазначити, що світ потребує постійного висвітлення нових подій. Історія твориться кожного дня та примушує адаптуватися до її реалій. В ході аналізу було виявлено, що жінкам, які опинилися далеко від своїх близьких та домівки – потрібно відчувати підтримку, яку ми можемо надати завдяки музичному кліпу.

Завдяки проведеним консультаціям з психологом Аліною Ситничук була виявлена цільова аудиторія, та загальні проблеми, які зараз її тривожать. З'явилася окрема категорія дівчат, що емігрували, які мають спільні риси психологічної поведінки та потребують уваги. Завдяки Аліні кліп отримав терапевтичний ефект та має змогу підтримати багату кількість людей, що цього потребують.

Практична значимість аналізу полягає в тому, що дослідження спираються на реальні проблеми сучасних жінок, які постійно потребують уваги. Соціальні мережі транслюють події що відбуваються, та також як адаптуватися та сприймати ці події. Наш проект був створений як розважальний та маючий заспокійливий ефект. Він узагальнено відобразив на прикладі головної героїні проблеми, з якими зіштовхнулися зараз більшість жінок та показав як з цими проблемами можна боротися. Проект має перспективи для подальшого його поширення у ЗМІ та на медіа-майданчиках, для охоплення більшої аудиторії. В музичному кліпі майже кожна жінка що емігрувала може знайти себе та завдяки цьому відчути підтримку своїх відчуттів. Не кожна людина може усвідомити що вона відчуває, але коли вона бачить історію інших то може віднайти в ній себе, відчути приналежність до певної групи – групи вимушено змінивших місце проживання жінок. Також, ті, хто ще не розуміють із чим зустрічаються дівчата в нових реаліях зможуть побачити їх історію й зрозуміти, що це не так легко – почати жити знову, коли ти це не обирав.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Анімаційний фільм «Dimanche soir», 2015 р.



Рис. 1.2 Трейлер до фестивалю «FME 2019 - Trailer», 2019 р.

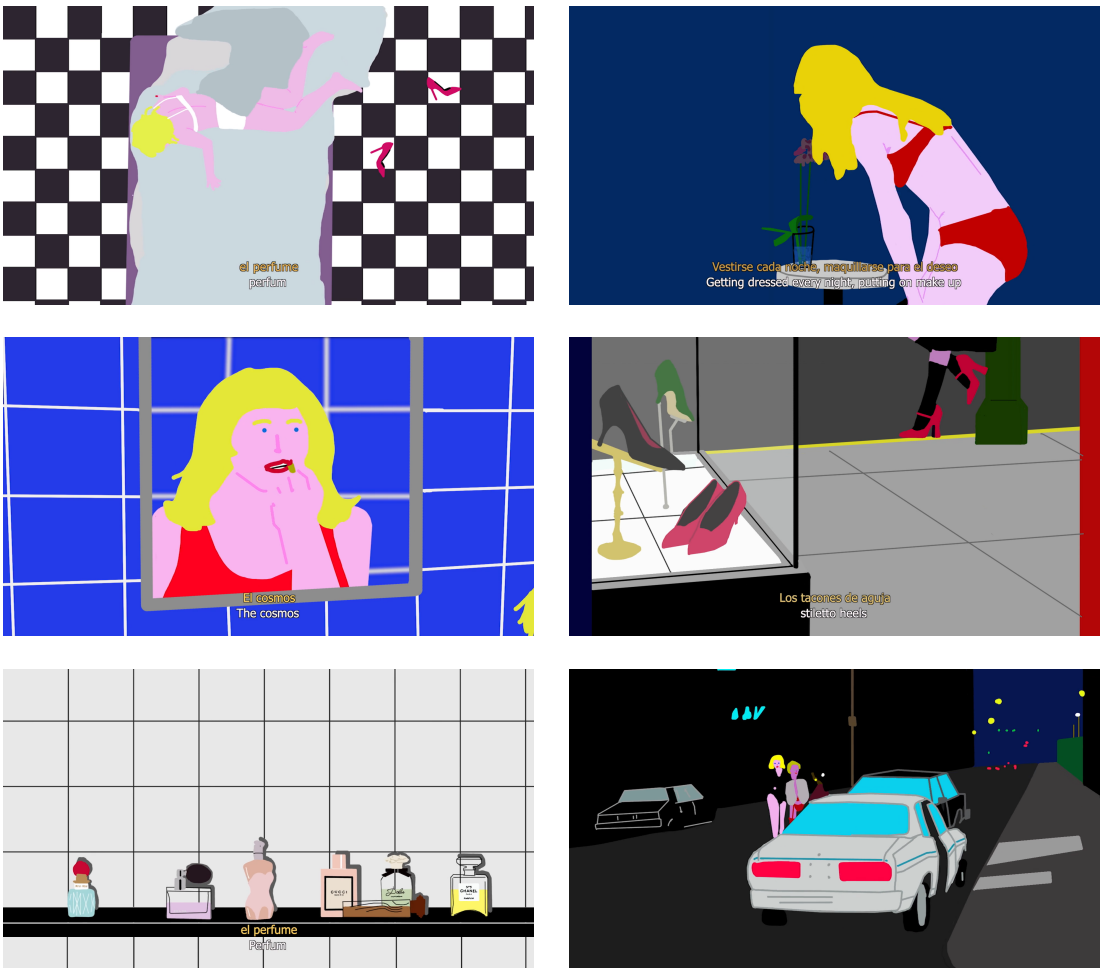


Рис. 1.3 Анімаційний фільм «Phryné et Nyx», 2019 р.



Рис. 1.4 Анімаційний фільм «California Inspires Me: Reggie Watts», 2015 р.

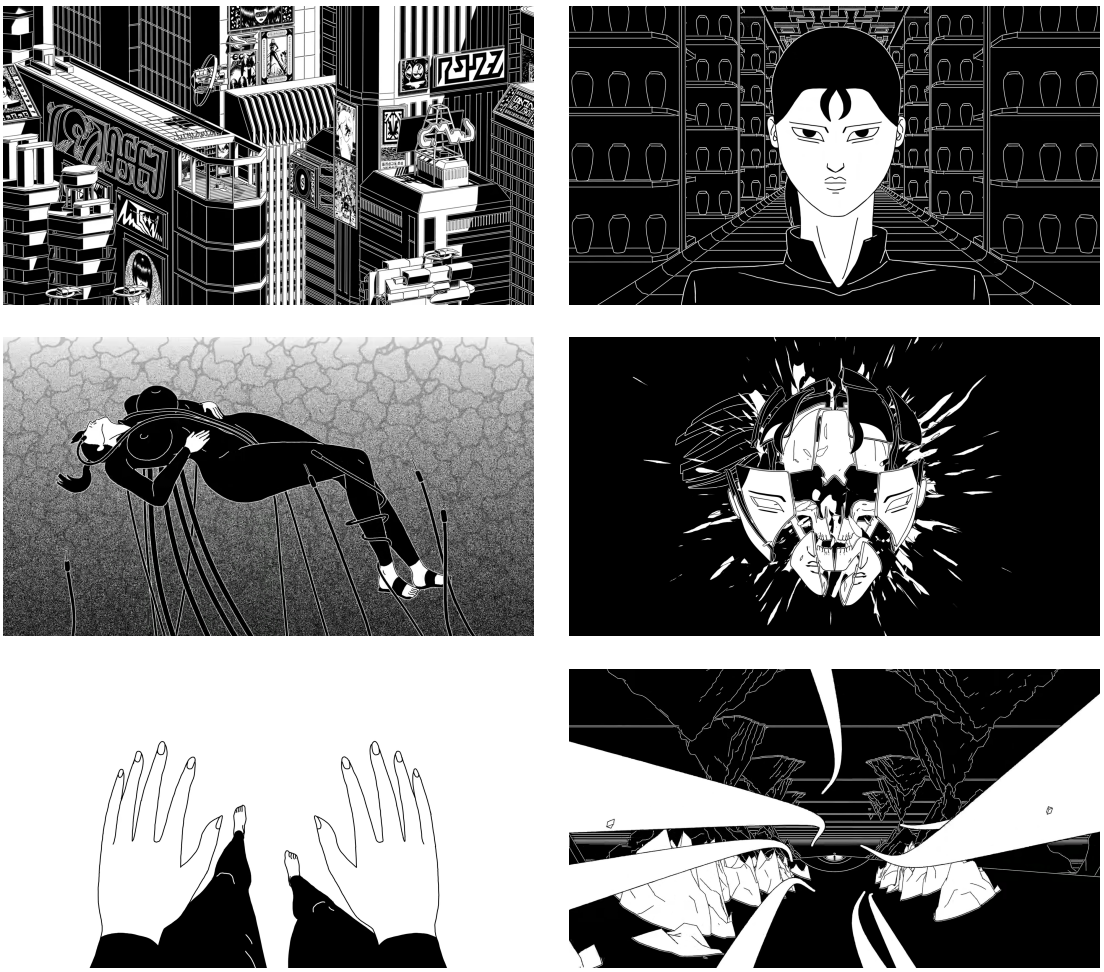


Рис. 1.5 Музичний кліп «LORN - ANVIL», 2017 р.



Рис. 1.6 Музичний кліп «Dan Deacon – When I Was Done Dying», 2015 р.

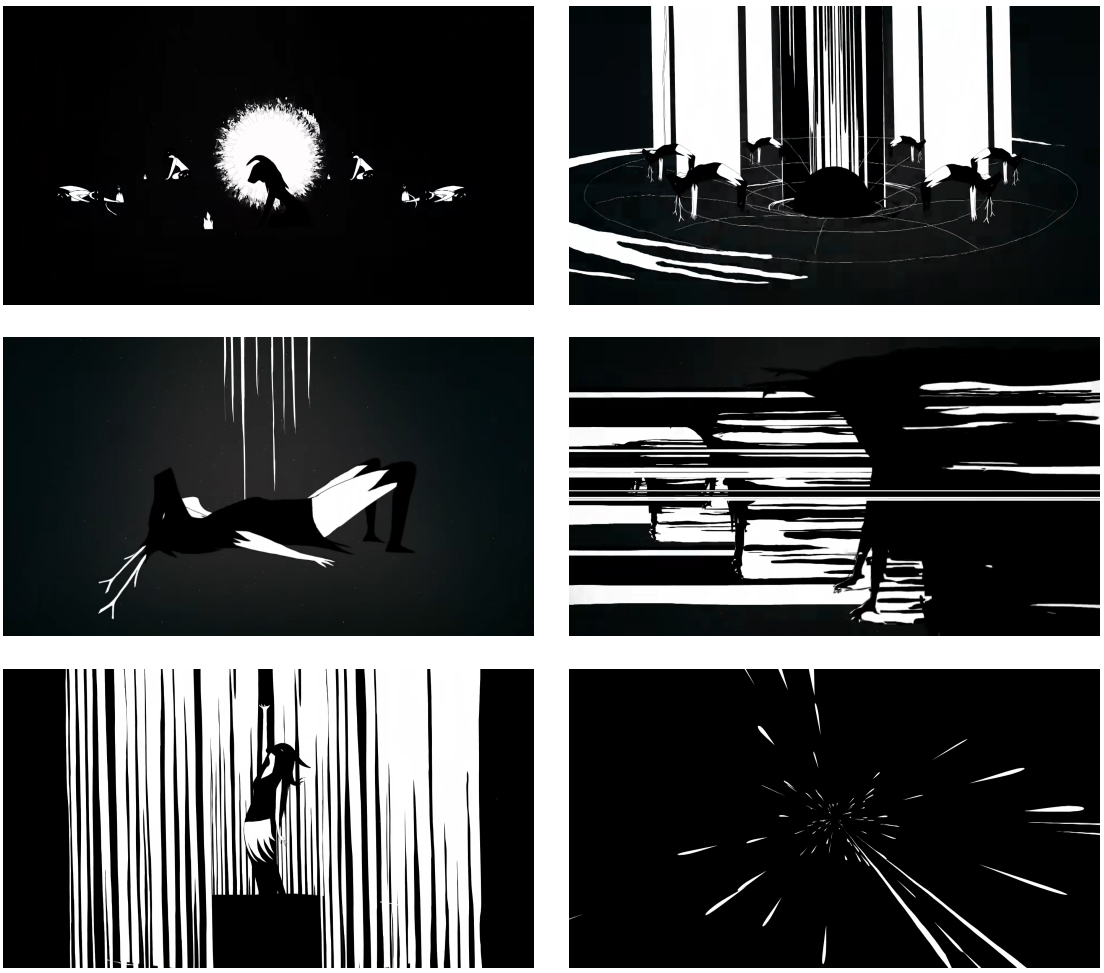


Рис. 1.7 Музичний кліп «Rone - Bye Bye Macadam», 2012 р.

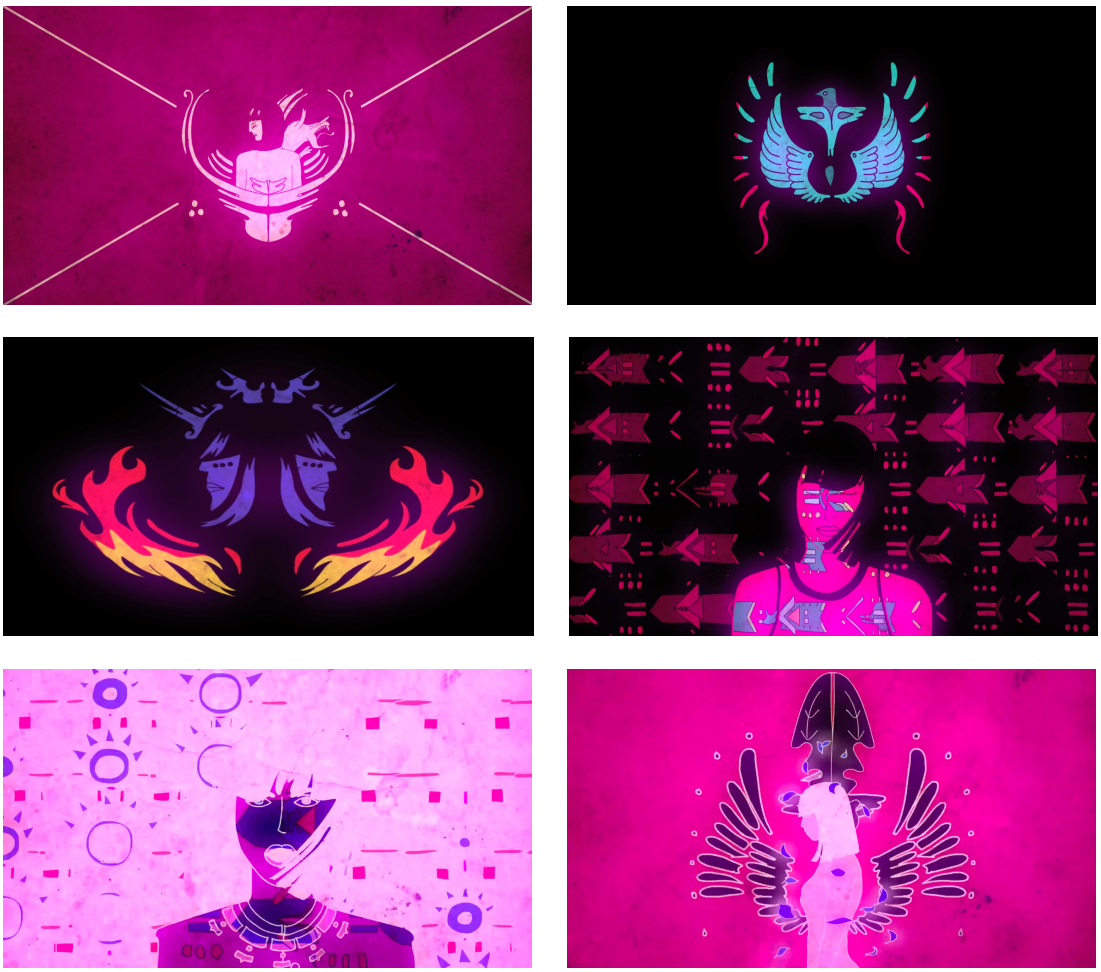


Рис. 1.8 Музичний кліп «Fallulah - Dragon», 2014 р.

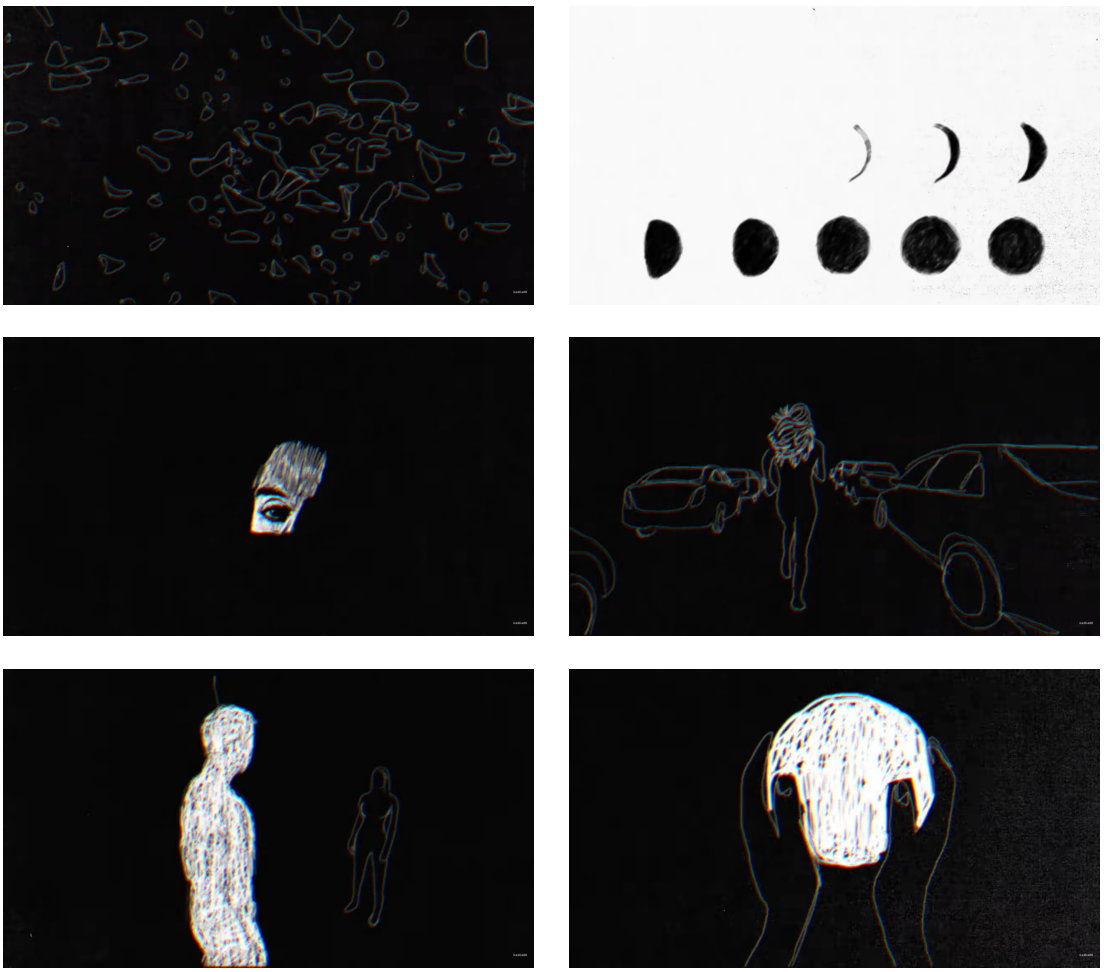


Рис. 1.9 Музичний кліп «Kaskade - Disarm You ft Ilsey», 2015 р.

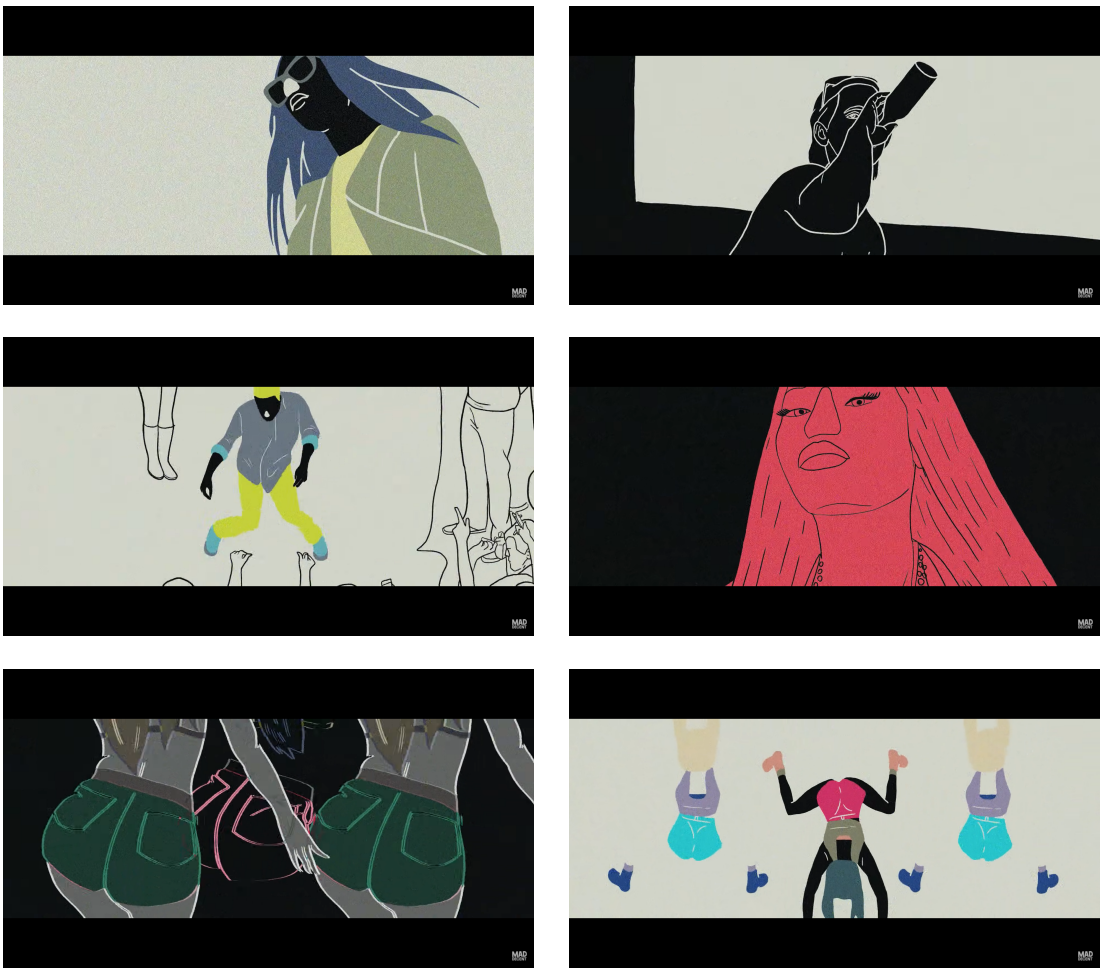
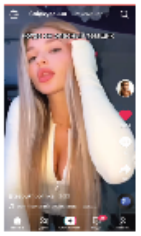


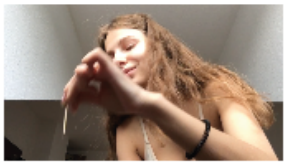
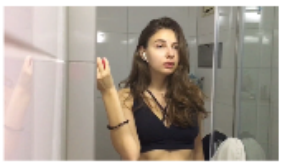
Рис. 1.10 Музичний кліп «Diplo & Swick - Dat A Freak (feat. TT The ARTIST & Lewis Cancut)», 2014 р.

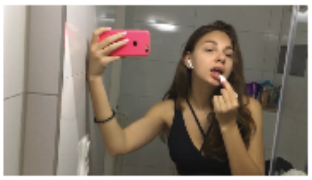
ДОДАТОК ІІ. ПРОЕКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

Сторіборд музичного кліпу до пісні М.Пташника «Під музику»

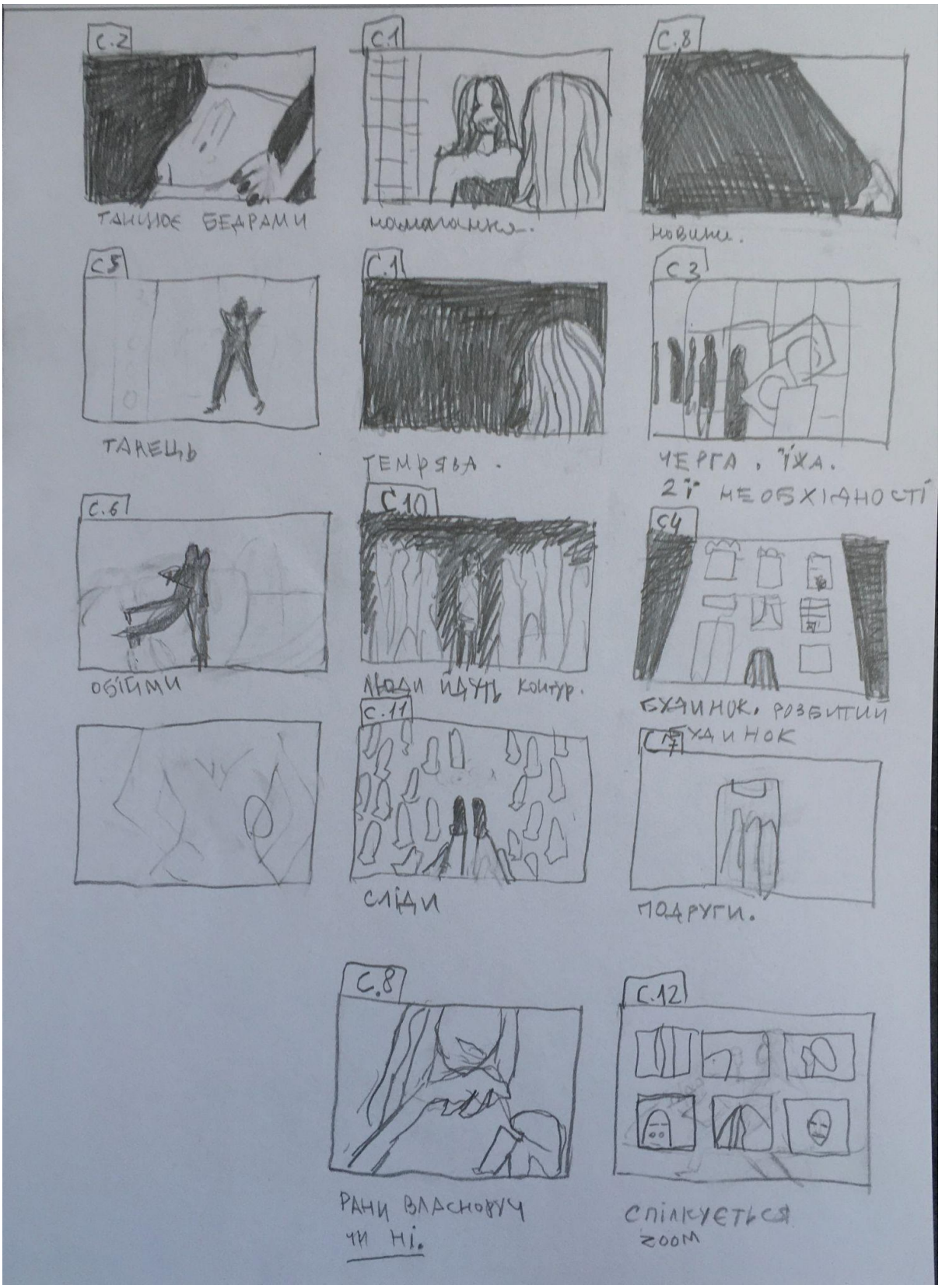
Сторіборд
«Під музику»

N	референс	кадр	опис	час
1	  		Вид з вікна на дорогу. Титри з назвою пісні	00:12
2	  		Рука гортає стрічку у тік-тоці. Після гарної дівчини починається скритий «sensitive content» з війни	00:08
3			Очі в яких видно новини у радужці	00:06
4			Під мелодію поєднується танець тіла та абстракція що символізує жахи війни. Б'ється скло	00:24

N	референс	кадр	опис	час
	  	  		
	  		Героїня стоїть перед дзеркалом. намагається посміхнутися, але за нею у відображенні тригери. Зміна сцени Героїня стоїть посеред вулиці. люди йдуть скрізь неї	00:12
6			Щось про кохання. Романтичні спогади. Героїня провалюється у думки поки готує.	00:12

N	референс	кадр	опис	час
7	 		Приспів. Танець. Тригери будівлі що горить. Новини колять. Повторюється.	00:24
8			Мікс танцю та усіх попередніх анімацій з роботи під приспів Героїня перед дзеркалом собі усеж таки посміхнулася	00:50

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ


С.2
танцює бедрами
С.1
С.8
новина.
С.5
танець
С.1
темрява.
С.3
черга, тиха.
2г. необхідності
С.6
обіймИ
С.10
люди йдуть контур.
С.4
будинок розбитий
С.11
слідИ
С.7
будинок
подруги.
С.8
рани власноручні
чи ні.
С.12
спілкується
zoom