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

Морозова Юлія Юріївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «MILI – SUMMONING 101»

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.
_____ Ю. Ю. Морозова

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
1.АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 Анімаційний ролик “Idolatry” 5
1.2 Анімаційний ролик “Traffic Jam” 5
1.3 Сторі-тизер “The Divine Damsel of Devastation” 6
1.4 Анімований кліп “QUEEN FLY” 6
1.5 Фан-анімація “world.execute(me)” 7
1.6 Анімаційний кліп “NEW GAME” 7
1.7 Музикальний кліп “Doctorine” 8
1.8 Анімаційний кліп “Moonshine” 9
1.9 Анімаційний кліп “Levitating” 9
2. АНАЛІЗ ПРОЕКТУ 11
2.1 Концепція 11
2.2 Графічні особливості проекту 12
2.3 Засоби анімації 12
2.4 Звуковий супровід 13
3. ВИСНОВКИ 14
ДОДАТОК І 15
ДОДАТОК ІІ 26
ДОДАТОК ІІІ 30

ВСТУП

Анімація – це метод, завдяки якому створюється вигляд рухомого зображення, використовуючи при цьому маніпуляції з об’єктами всередині композиції. Традиційно анімація створюється вручну на прозорих целулоїдних аркушах, які потім фотографують та програють за допомогою прокручення стрічки як суцільний фільм. Але технології не стоять на місці і стрімко розвиваються, тож на сьогодні більшість анімацій створено за допомогою комп’ютерно сгенерованих зображень – тобто CGI.

Незважаючи на простоту самої концепції, сам процес створення анімації дуже кропіткий, ба більше – масово використовується не тільки в мистецтві, а ще й в повсякденному житті. Тільки завдяки такому попиту у різних сферах розвилося багато прийомів та видів анімації, але якими б різними вони не виглядали, головна мета зостається одною – змусити глядача зрозуміти авторську думку, навіть якщо в ролику зовсім відсутній текст. Завдяки візуальним прийомам можна передати майже будь-яку думку, змусити глядача думати та відчувати конкретні емоції.

Візуальні образи гармонійно поєднуються зі звуком, створюючи неймовірний тандем, за допомогою котрого можна розповісти будь-яку історію. Анімація гарно справляється з економією часу, за який можна розкрити любий сюжет, а в поєднанні з піснею, яка сама по собі є розповіддю певної історії та емоцій, підкріпленою візуальним супроводом, зароджується неймовірний художній твір.

Лаконічність та обмеженість часу дають змогу наповнити музикальний кліп символізмом та посиланнями на культурні феномени, а завдячуючи обраному візуальному стилю закріпитись у пам’яті глядачів.

Тож *актуальність* проекту полягає в відтворенні візуалізації сюжету обраного музичного твору, котра підкреслить емоційність, естетику та історію композиції в цілому.

Новизна полягатиме в унікальному візуальному стилі, розробленому спеціально для проекту, який буде доповнювати загальну картину та давати емоційний відгук за рахунок лаконічного дизайну персонажів та акцентів на символах, що містяться у початковому творі. Моєю метою є створення насиченої драматичної композиції, яка дасть змогу прочути усі почуття головного герою, закладеного у сюжет пісні.

1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Анімаційний ролик “Idolatry”. Ролик був опублікований 18 березня 2022 року на YouTube-каналі композитора Інукай (яп. 犬飼)[1]. Саме відео було створене популярним японським аніматором WOOMA, чий унікальний стиль підкреслює особливу атмосферу музикальної композиції і за рахунок лаконічності та образам, використаним в анімації, естетика історії не може не вражати.

Візуальний стиль дещо специфічний, але приваблюючий увагу. Кліп виконаний переважно у чорно-білій палітрі, и лише під кінець переважно світла композиція становиться червоною відповідно до подій та настрою, відображених у пісні. Чорно-біла палітра обрана не просто так – вона якнайкраще підкріплює відчуття стерильності та суцільного вакууму, в якому знаходиться головна героїня. Вона критикує своє оточення за дещо ледаче та, на її думку, беззмістовне існування, пророча кінець нудьзі.

Як можна помітити, кожен персонаж наділений унікальним та дизайном, що досить добре запам’ятовується. Це як раз і є візитівкою WOOMA. Сюжет досить нехитрий, проте сам кліп в своєму роді унікальний та помітний, однозначно вартий уваги.

1.2. Анімаційний ролик “Traffic Jam”. Відео було випущено на YouTube 24 серпня 2019 року. Над візуальним супроводом працював Akashi[2].

І знову випадок, коли діючі персонажі кліпу добре опрацьовані и мають примітливий дизайн, при цьому, якщо додивитися кліп до кінця, стає зрозумілим що це саме персонажі стилістично вписані в оточення, а не оточення сформоване під них, що й розкриває основну думку пісні. Фларрі та Уелтер - саме так звати головних героїв у відео – дослівно перекладаються як Шквал і Сумбур, що й відповідає їх характерам в історії. Ці двоє на протязі

[1] https://youtu.be/9uJF7vWI1cM
[2] https://youtu.be/oUevY6uH4Qg

всього відео є прямим відображенням соціуму, в котрому люди схильні поширювати плітки і зміщувати пріоритет з основної проблеми на її можливе вирішення, наприклад: в самому початку ми спостерігаємо за пробкою на дорозі, що утворилася внаслідок аварії, і люди, що опинилися в цій пробці, стурбовані лише покаранням винуватця, а не допомогою постраждалим. В кінці кліпу спрацьовує рекурсія і стає зрозуміло, що головні герої й були тими самими жертвами автокатастрофи і весь цей час відображали недоумкуватість людей навколо цієї події.

1.3. Сторі-тизер "The Divine Damsel of Devastation". Катсцена з гри "Genshin Impact", в якій під супровід традиційної китайської опери розповідається історія дівчинки, яка з самого народження приваблювала злі сили у селище, де жила її родина, тому батьки дівчинки вирішили влаштувати ритуал жертвоприношення, щоб позбавитися від загрози[3]. Залишившись наодинці зі злом, вона продовжувала боротися за своє життя до тих пір, поки не винищила всіх демонів. Знесилену, її знайшли Адепти й дали притулок в своїй обителі, де вона виховувалась як одна з них. У відео дуже гарно оформлена композиція і, завдяки динамічній зміні сцен і окремо анімованим слоям, прості зображення створюють дивовижний ефект та емоційну атмосферу. Хоча в самому кліпі кадри відтворюють практично слово в слово те, про що співається в опері, сама анімація не втрачає художньої цінності завдяки унікальному стилю, відсилаючому на традиційний китайський графічний живопис.

1.4. Анімований кліп "QUEEN FLY[4]". Кліп сам по собі дуже унікальний – поєднання музикальної композиції, заспіваної вигаданою мовою "Алісіан", та візуалізації тайського аніматора zemyata, утворюють магічну, але досить тривожну картину.

За сюжетом, головний герой – метелик, який став жертвою культистів-канібалів, що хочуть принести його в жертву для свого потворного ритуалу.

[3] https://youtu.be/EiAhMr6IJTQ
[4] https://youtu.be/W7Vw5ffnAvM

Метелик, незважаючи на свій страх та огиду до цих мушиних потвор, погоджується пожертвувати себе, щоб покласти кінець цьому жалюгідному культу Вельзевул. Напившись отрути та віддавшись культистам на поживу, Метелик перетворився на месію, що приніс болісну кару своїм кривдникам, які наважились спробувати його отруєне м’ясо.

Не дивлячись на яскраві кольори у самому кліпі, атмосфера підтримується досить містична та похмура, а поєднання фіолетового з червоним утворюють дивовижний контраст, що демонструє агресивний настрій серед темного меланхолічного оточення, а вставки з калейдоскопами та тремтячими мушиними крилами підтримують динамічний ритм усієї композиції.

1.5. Фан-анімація “world.execute(me)”. Хоча й не офіційний, проте дуже добре зроблений кліп до пісні “Mili – world.execute(me)” аніматором sowiti разом з Шуном Ямагучі[5].

Як і сама пісня, анімація до неї вийшла дуже символічна, сповнена лаконічними образами, оспіваними в самій композиції. Назва пісні напряму відсилає на її зміст – головний герой настільки любить свою кохану людину, що йому байдуже ким для неї бути – людиною, твариною чи рослиною. Він завжди знайде спосіб виразити свою любов, незважаючи на усі перешкоди, що можуть трапитися.

Анімація досить лаконічна, а палітра кадрів дуже обмежена, тим самим створюється ефект хоч і спокійної, але динамічної картинки, за якою приємно слідкувати.

1.6. Анімаційний кліп “NEW GAME”. Знов пісня від “Alice Schach and the Magic Orchestra”, але на цей раз анімація виконана GIVE ME! tomotaka та hanRiho[6].

Дизайн та естетика кліпу повністю оригінальні та передають сюрреалістичну атмосферу навколо головної героїні, що біжить по лабіринту,

[5] https://youtu.be/52pa7rj5zrs
[6] https://youtu.be/BLL3N_-j5Zo

виходу з якого не існує. Назва кліпу відразу дає зрозуміти, що всі події продемонстровані у відео є алегорією на комп'ютерну гру, в якій немає сейвпоінтів, її неможливо пройти до кінця і кожного разу доводиться починати знову. Такий жанр ігор називається "roguelike" – це коли основною механікою гри є смерть головного героя, яка необхідна для того, щоб продовжити проходження гри.

У відео акцент приходиться скоріш на стиль візуального супроводу, хоча кадри дуже насичені символізмом – наприклад, коли голова героїні з'являється з квіткового бутону, це є прямою демонстрацією переродження і початку нового життя, а троянди, що постійно оточують героїню, є символом світу, що вічно змінюється і відкривається новими гранями.

Таким чином візуально кліп може й сумбурний, але естетично унікальний і однозначно особливий.

1.7. Музикальний кліп "Doctorine". Музикальна композиція авторства Нільфрутс (яп. 煮ル果実) стала основою для кліпу, створеного японським художником kantaro[7].

Відео дуже насичене приємними комбінаціями яскравих кольорів, а самі палітри і паперова текстура ілюстрацій створюють привабливу композицію. Персонажі мають простий, але запам'ятовуючий дизайн, окрім цього, головні герої контрастують на фоні інших людей, що представлені у вигляді одинакових зомбі. І все це не просто так – за сюжетом відео, головні герої кохають один одного і зіштовхуються з труднощами пристосування у такому оточенні. Суспільство навколо неначе зомбоване вірусом сірої маси, що є доволі актуальною проблемою для японського соціуму – бажання бути самим собою часто пригнічується оточенням, що добре показано моментами, коли зомбі кусають головних героїв, як символ спроби "інфікувати" їх і перетворити на таку ж саму сіру масу. Тим не менш, завдяки підтримці одне одного, пара вдало відбивається від усіх нападків і в кліпі присутні моменти, коли медсестра підтримує доктора: ближче до кінця є сцена, коли вона знаходить його у ванні й

[7] https://youtu.be/RawnaIb9Pvc

простягає йому руку, попутно на цьому моменті миготять кадри з пігулками, що символізує спасіння та одужання тоді, коли доктор вже не витримував такого натиску зі сторони.

Не дивлячись на милий стиль і безневинний візуал у цілому, в кліпі освітлено серйозну тему. Такий контраст невимушеності з актуальною проблемою утворюють свіжу картину серед типових кліпів про стосунки та відносини людей.

1.8. Анімаційний кліп "Moonshine". Кліп, створений французькою студією "Cumulus Prodaction" для пісні гурту "Caravan Palace"[8].

Це відео значно відрізняється від японських попередників, в основному більш простим дизайном головного героя та його оточення – невиразність персонажу зумовлена як раз тим, про що саме розповідає сюжет. А йдеться в ньому про чоловіка, якому бракує яскравих емоцій та вражень від життя, що можна спостерігати на початку кліпу. Відвідуючи нічний клуб, він задумливо позирає на нічне небо, в якому бачить зірки, що ніби посилають йому якийсь знак. Після цього герой шукає в інтернеті будь-які зачіпки або тлумачення того, що він бачив, попутно звертаючи увагу на все що відбувається навколо нього і шукаючи в цьому хоч якесь значення. І ось, нарешті, він вирішує відправитися в подорож за пошуками нових вражень. Пробираючись крізь ліси та сніги, чоловік знаходить яскравий тунель, що веде його до дивного місця, схожого на нічний клуб з самого початку відео, але замість людей там антропоморфні звірі, що вже напряму відсилає на інший кліп цього ж самого гурту.

В анімації, в цілому, відсутні підтримуючі ритм музикальної композиції елементи, проте динаміка та зміна сцен дуже влучно підтримують та розвивають думки, покладені у пісні. Це той випадок, коли історію можна зрозуміти й без звуку, маючи лише візуальну складову.

1.9. Анімаційний кліп "Levitating". Не дивлячись на те, що пісня виконана британською співачкою Дуа Ліпою, над самим кліпом працювали

[8] https://youtu.be/MaeRXppkzdA

знов японці[9]. Як і завжди, японські художники приділяють багато уваги до стилю та дизайну персонажу – образ співачки у відео гарно запам’ятовується, а футуристична естетика, поєднана з ефектом ретро, створює незвичайну, але виразну анімацію.

Головним акцентом у кліпі є саме візуальний стиль, котрий підкреслює стиль самої виконавиці пісні. Навіть при відсутності ритмічних вставок та динамічних сцен, кожен кадр насичений деталями, що відсилають на поп-культуру минулого століття. А саме – аніме “Sailor Moon”, по стилістиці можна прослідкувати схожість у кліпі, а також тематика ретрофутуризму, яка була дуже популярна у двадцятому столітті, і який було присвячено багато шоу, фільмів і коміксів. Дизайнери анімації постаралися створити ностальгічну, але стильну та красиву картинку у цьому відео.

[9] https://youtu.be/N000qglmmY0

2. АНАЛІЗ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція

Основна концепція полягає у тому, щоб на протязі усього відео розкрити повний спектр почуттів головного героя, які він переживає за дуже короткий момент. Анімація контекстуально та ідеологічно відповідає музикальному супроводу, а естетика напряму продовжує та розвиває той стиль, в якому виконана пісня.

Текст пісні ведеться від першого лиця і розповідає про героя, що був пов’язаний з магічкою – можливо він був її підмайстром, а можливо й просто слугою, проте все одно можна прослідкувати як герой насправді має романтичні почуття до дівчини, хоча й напряму про це не говорить. Тим не менш, сюжет розвертається навколо трагедії – герой заходить до таємного укриття чародійки, де застає момент, коли та намагалася відтворити якийсь магічний ритуал, але зазнала невдачі й поплатилася за це своїм життям. На протязі всієї пісні описується те, як головний герой намагається врятувати дівчину, провести ритуал, приносить в жертву свою руку, але залишається ні з чим, бо вже запізно. Між описом того, що відчуває та робить герой, спливають моменти з минулого, особливо теплі й цінні спогади про цю дівчину, яка зараз буквально вмирає в нього на руках.

Якщо уважно вчитуватися в текст пісні, можна помітити, що головним героєм виступає вовколак – символічно теж саме, що й вовк – сила, жорстокість, лють, відлюдність. Я схиляюся до варіанту, що це саме перевертень, бо тоді концепція, що магічка мала з ним якісь стосунки, набуває більшого сенсу через те, що намагалася розчарувати, звільнити від прокляття, точніше “виправити”.

Саме ця думка наштовхнула мене на реалізацію анімації дещо іншим чином, але зберігаючи початковий замисел та сюжет: головним героєм виступає

ельф Лука, характером такий же, як і образ вовколака – відлюдькуватий, замкнутий, меланхолічний, але емоційно прив’язаний до чародійки Амелії, яка виступає в якості абсолютного добра та надії, є сенсом життя ельфа.

2.2. Графічні особливості проекту

Основна мета проекту полягає у створенні унікальної стилістики, утвореної на основі естетики музикального твору, взятого за основу для анімації, для створення цілісної картини у спрощеному, але натхненного готичним стилем, дизайну.

Сама стилістика анімації максимально спрощена, кольори підібрані з урахуванням готично-містичного бекграунду всього сюжету, акцент приходиться на драматичне освітлення та емоції персонажів. Товстий лайн та спрощені форми героїв утворюють мультиплікаційний стиль, притаманний східній анімації, але з елементами мого власного бачення. Завдяки подібній стилістиці події, відображені в кліпі, будуть сприйматися простіше, а емоції передаватися значно краще, аніж якщо це була б більш реалістична стилістика.

В основі стилю полягає компліментарна палітра, тепло-холодні композиції, плоска заливка та градієнтна заливка.

2.3. Засоби анімації

У проекті використана здебільшого 2D-графіка. Растрові зображення намальовані у програмі Clip Studio Paint, а монтаж з анімацією безпосередньо створені в Adobe After Effects.

Сама анімація виконана шляхом окремо анімованих слоїв у кадрі з використанням спец ефектів, генерованих у After Effects. Пряма реалізація проекту поділена на три основних етапи:

1. Відрисовка всіх композицій;
2. Склейка та опрацювання таймінгів;
3. Фінальний монтаж та кінцева обробка.

Технічні особливості проекту:

- Формат 1920x1080 px;
- Фреймрейт 60 fps
- Формат MP4.

2.4. Звуковий супровід

В основу покладена пісня “Summoning 101[10]” японського інді-гурту “Mili”, реліз якої відбувся у 2018 році разом с альбомом “Millennium Mother”.

Вся структура та ідентичність проекту базується на асоціативній складовій до обраної пісні. Ритм, естетика, сюжет – все повністю підпорядковано музичному супроводу, який і став першоджерелом натхнення для реалізації даного проекту.

[10] https://youtu.be/x6q41EnhPnU

3. ВИСНОВКИ

Поставленою метою даного проекту є реалізація візуалізації історії, покладеної у основу пісні “Summoning 101” гурту “Mili”, шляхом створення анімаційного кліпу з використанням 2D-графіки. Кінцевий відеоролик є авторським переосмисленням та адаптацією сюжету пісні.

На основі аналізу аналогів у якості референсу до пошуку стилю анімації були обрані кліпи “Idolatry” та “Doctorine”. Перший аналог був опірною точкою для анімаційного рішення: шляхом нехитрих маніпуляцій зі слоями підтримати ритм музикальної композиції, не лишивши його динаміки. Другий же аналог став опорою для візуально-стилістичного рішення – стилізація анатомії персонажів, яскраві незвичайні палітри та текстурність були головним натхненням.

Дизайнерське рішення є повністю авторським переосмисленням та домислом щодо естетики першопочаткового твору.

Щоб гармонійно розподілити акценти у композиції, візуально-спрощені персонажі знаходяться у мінімалістичному оточенні, щоб залишатися композиційним центром.

Атмосфера та емоційний стан передається за рахунок світла та тіней, а також кольору освітлення. Ліпсинк, як таковий, відсутній, але його повністю заміняють субтитри, текстові вставки, та гіперболізовані емоції героїв у кінцевому відеоряді.

У підсумку ми матимемо готовий анімаційний кліп, гідний бути повноцінною заміною для оригінального кліпу для даної пісні (анімаційного кліпу, як такого, офіційно до пісні немає).

ДОДАТОК І.

АНАЛОГИ



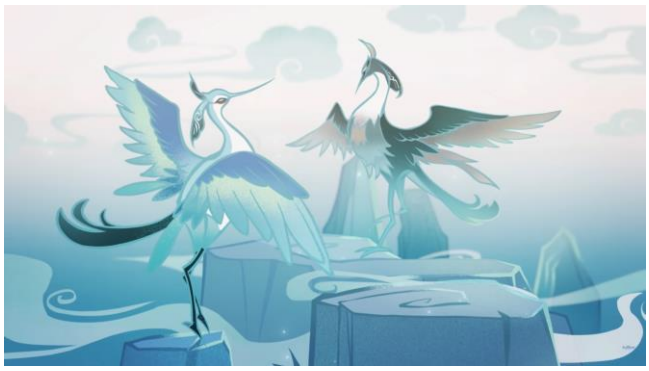
Рис. 1.1. Анімаційний кліп «Idolatry», 2022 р.



Рис. 1.2. Анімаційний кліп «Traffic Jam», 2019 р.







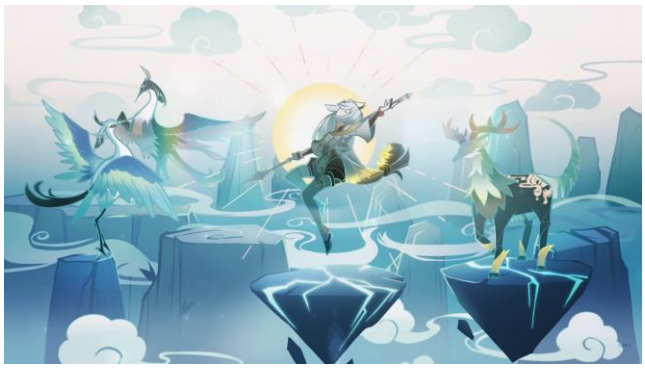




Рис. 1.3. Сторі-тізер «The Divine Damsel of Devastation», 2022 р.



Рис. 1.4. Анімаційний кліп «QUEEN FLY», 2021 р.

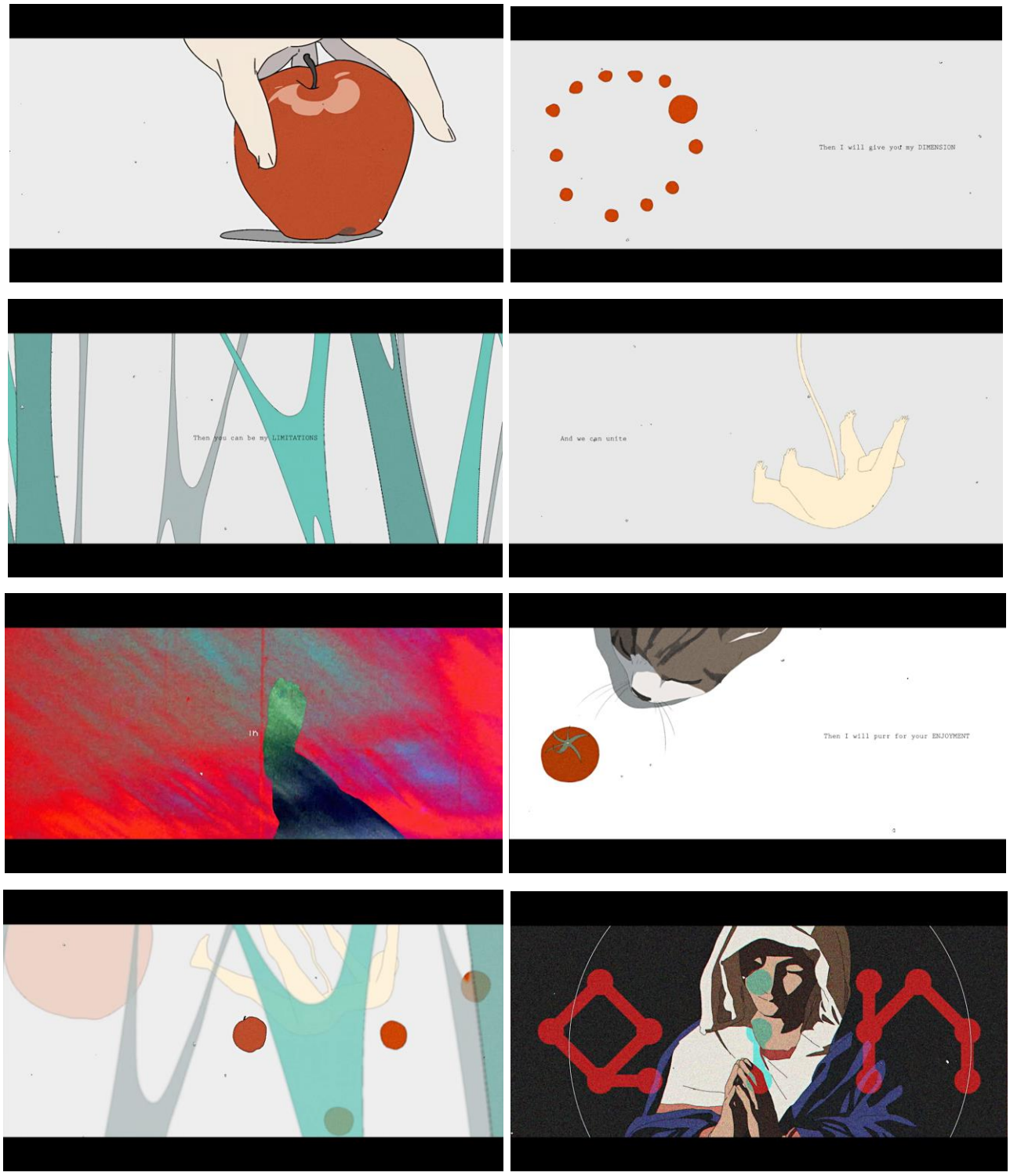


Рис. 1.5. Фан-анімація «world.execute(me)», 2019 р.

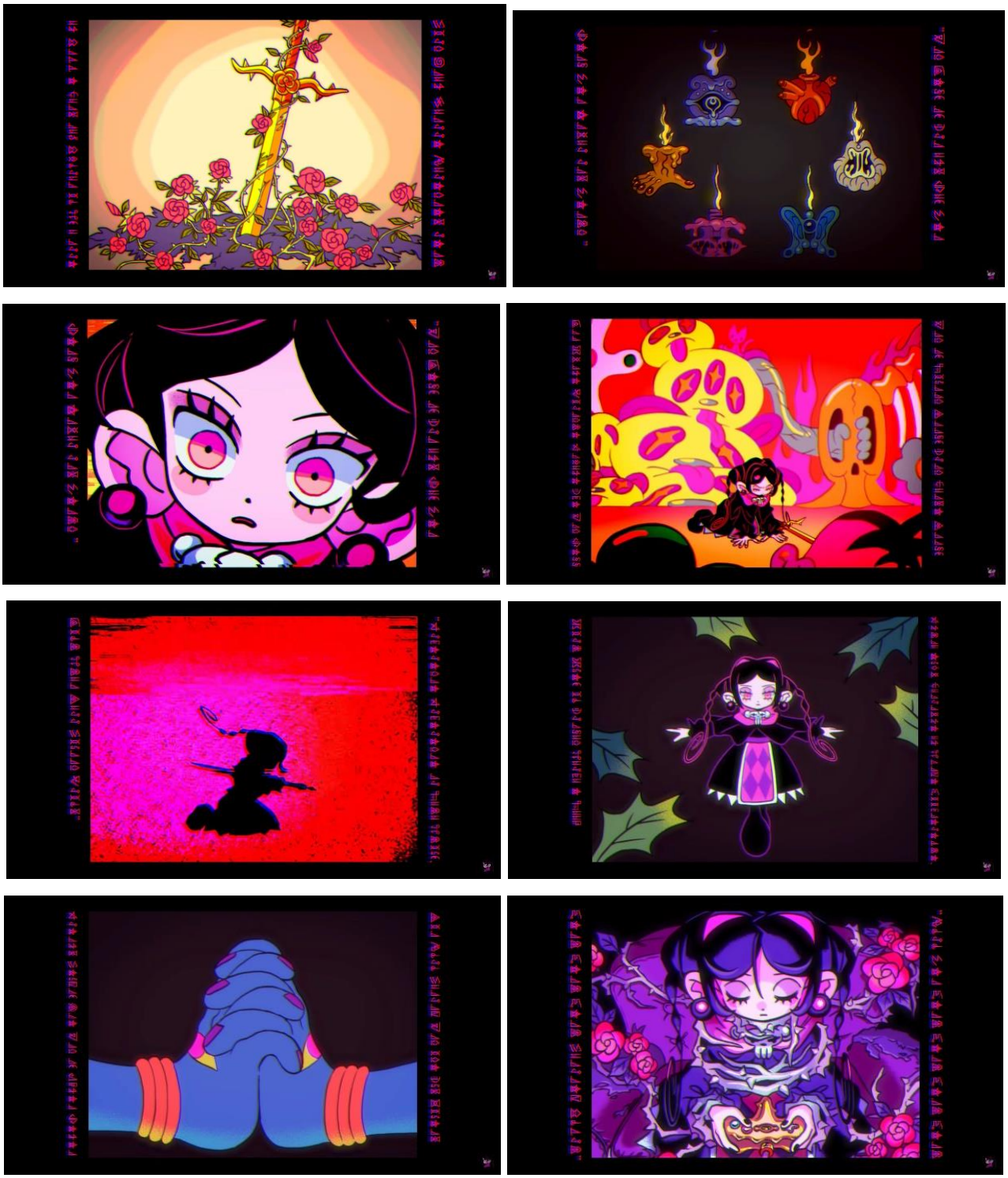


Рис. 1.6. Анімаційний кліп «NEW GAME», 2021 р.



Рис. 1.7. Анімаційний кліп «Doctorine», 2021 р.

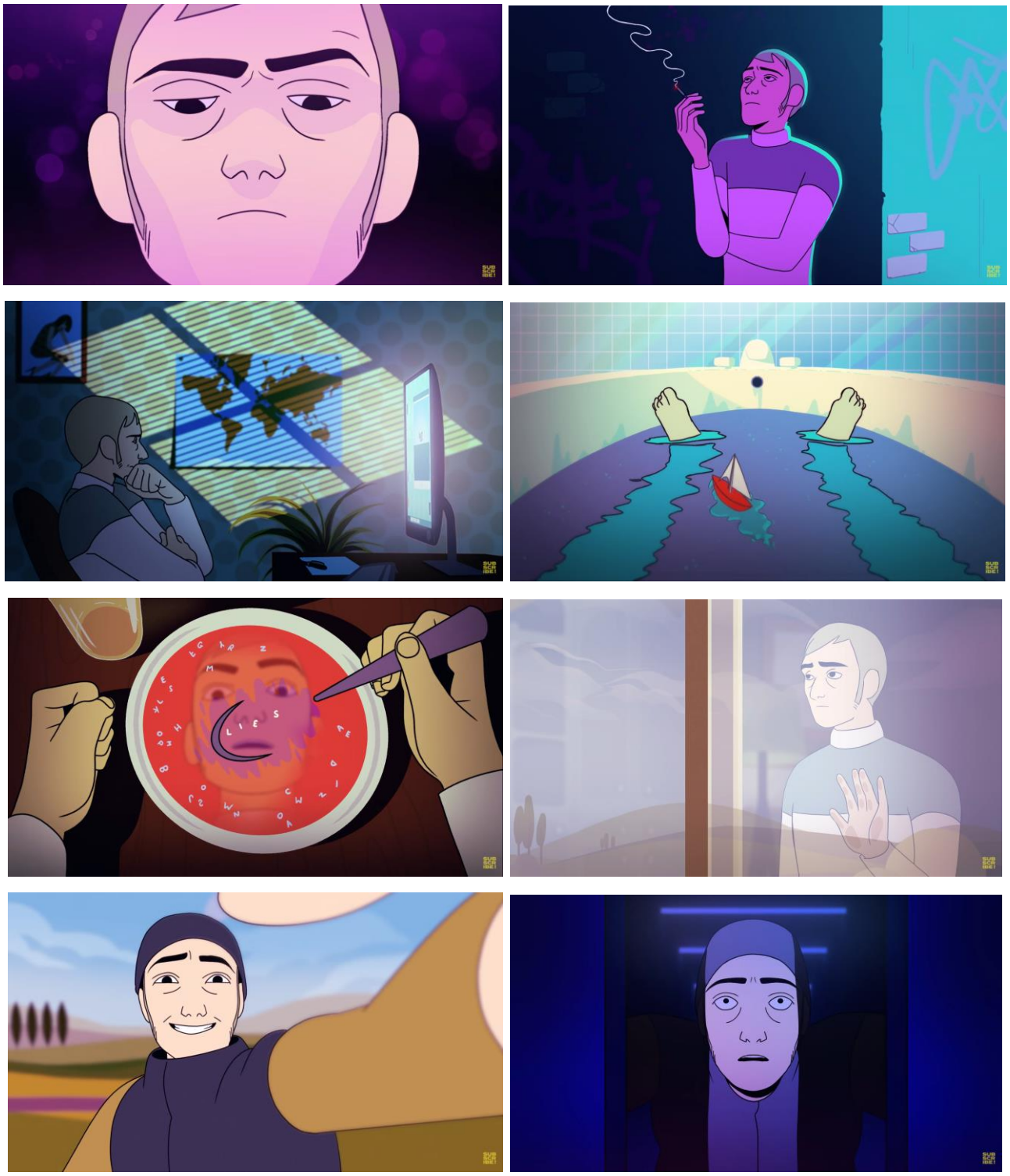


Рис. 1.8. Анімаційний кліп «Moonshine», 2020 р.



Рис. 1.9. Анімаційний кліп «Levitating», 2021 р.

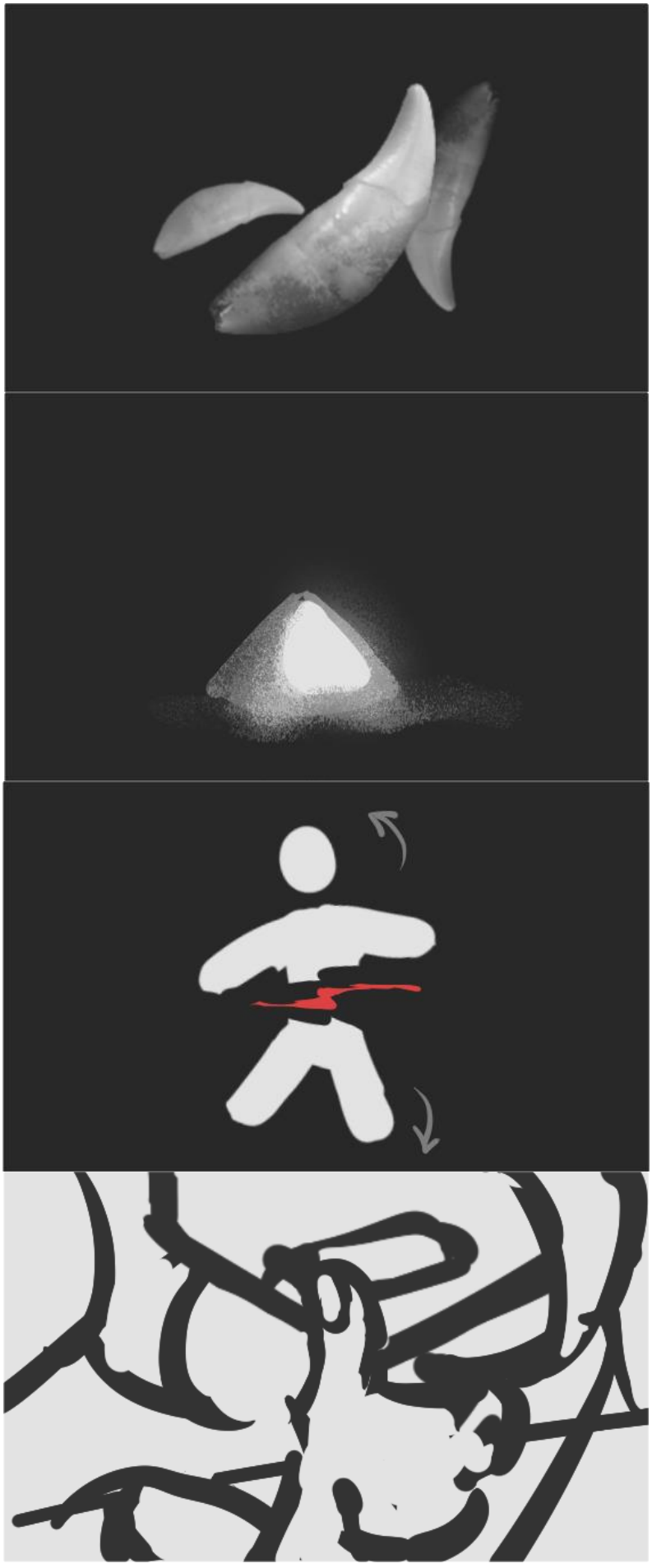
ДОДАТОК ІІ.

СТОРІБОРД


λusic
MILI


SUMMONING 101





ДОДАТОК ІІІ.

ПРОЕКТНІ ПРОПОЗИЦІЇ — ЕСКІЗИ

Лука



Амелія



