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

Гредіна Ірина Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ЗАПАХ ЗАЛІЗА»

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.
_____ І.С. Гредіна

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП **4**

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **6**

1.1 Відкриваюча сцена повнометражного ігрового фільму “Melancholia”. 6

1.2. Ігровий серіал “Mr. Robot” 6

1.3. Повнометражна анімаційна стрічка “Papurika”. 7

1.4. Короткометражний анімаційний ролик “Symphony№42”. 7

1.5. Повнометражний анімаційний фільм “PerfectBlue”. 8

1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Vulvine Reine d'Extase”. 8

1.7. Анімаційний кліп на пісню “SIAMES – The Wolf”. 9

1.8. Короткометражний анімаційний фільм “Jibaro”. 9

1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Canicul”. 10

1.10. Повнометражний анімаційний фільм “La tortue rouge”. 10

РОЗДІЛ 2. СКЛАДОВІ ПРОЄКТУ **12**

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Запах заліза» 12

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Запах заліза» 13

2.3. Технічні характеристики та особливості. 13

2.4. Звукове рішення. 14

ВИСНОВКИ **15**

ЛІТЕРАТУРА **16**

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **17**

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД **28**

ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ **31**

ВСТУП

Анімація – це вид кіномистецтва в якому рух створюється за допомогою послідовно намальованих, сфотографованих або згенерованих зображень. Анімація розрізняється за декількома категоріями: класична та комп'ютерна. До класичної анімації відноситься покадрова анімація створена на аркушах паперу та пластику та стоп-моушн (stop-motion) анімація створена за допомогою фотографування послідовного руху ляльок або будь-яких інших об'єктів. До комп'ютерної анімації відноситься покадрова анімація створена в спеціальних комп'ютерних програмах та 3Д анімація.

Актуальність анімації полягає в тому що за її допомогою автор може створити та відобразити будь-який різновид руху. Анімація поєднує в собі декілька видів мистецтва: комп'ютерні технології, малювання і кінематограф, тому цінність анімації можна розглядати з декількох ракурсів. В контексті малювання анімацію можна оцінювати з точки зору її стилістики, композиції та образів; з точки зору кінематографа можна оцінювати режисуру і сценарій, можливості комп'ютерних технологій дозволяють втілити фантазії і досягти іллюзорної реалістичності зображень. Вдалий анімаційний твір – це твір який вправно комбінує в собі всі ці елементи. Саме тому вагомість анімаційного мистецтва є високою і досі не втрачає своєї актуальності.

У суспільстві існує попит на анімацію бо та реальність, яку створюють змальовані аніматорами зображення, рішуче відрізняється від оточуючого світу. Глядач цінує можливість подивитися на вигадану реальність та авторське специфічне відображення світу. Мінімальні нюанси у малюнку, своєрідні деталі створюють особливий настрій який відчуває глядач, тому важливо враховувати при створенні стрічки всі без вийнятку можливості і авторські знахідки, які збагачують і вдосконалюють анімацію.

Новизною проекту є спроба донести до глядача певний настрій без використання персонажної анімації та метафор і образів пов'язаних з людською тілесністю. Використання кінематографічних образів – тобто

реальних образів, в реальних пропорціях, які можливо зняти на камеру,–також є важливим елементом дослідження. Сама стилізація зображення може багато сказати про настрій картини що також є тонким засобом впливу на емоції. Глядач бачить знайомі кінематографічні образи, але те як саме вони стилізовані та якою композицією вирішені додають зображенню особливого настрою.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Відкриваюча сцена повнометражного ігрового фільму “Melancholia”.

Повнометражний фільм Ларса фон Тріера (Lars von Trier)“Melancholia”[1] 2011 року.Фільм є прямим аналогом для дипломного проекту, оскільки досліджує психічний стан людини яка перебуває у депресії. Цей фільм цікавий тим, що не демонструє класичну лінійну історію, а за допомогою зміни кадрів і режисури занурює глядача в почуття та відчуття людини яка має психічний розлад: деяка сплутаність думок, втрата відчуття реальності, провали в пам’яті. Глядачу дуже важко зрозуміти що відбувається на екрані так само, як людині яка хворіє важко проживати своє життя.

Головний і найважливіший елемент який стосується нашого дослідження – це відкриваюча сцена фільму, де за допомогою лише образів надають розуміння емоційного стану героїні та занурюють у подальшу тяжку і депресивну атмосферу фільму. (Див.мал. 1)

1.2. Ігровий серіал “Mr. Robot”

Американський психологічний серіал“Mr. Robot”[2], створений Семом Есмейлом (Sam Esmail) для USANetwork, транслювався з 24 червня 2015 по 22 грудня 2019 року. Серіал розповідає про молодого програміста Еліота, який стає головним ідеологом руху-протистояння світовим монополіям і прагне звільнити суспільство від їх влади.

Серіал є прямим аналогом до дипломного проєкту, оскільки розповідає про психічно хворого хлопця, хворобу і стан якого оператор і режисер демонструють в тому числі за допомогою аудіовізуального супроводу. Цікавою є саме композиція кадру яка демонструє глядачу викривлене сприйняття реальності героєм та його психічний розлад, оскільки саме цей

[1] https://www.imdb.com/title/tt1527186/

[2] https://www.imdb.com/video/vi699842329/?playlistId=tt4158110&ref_=tt_ov_vi

елемент, окрім сюжету, дуже глибоко занурює в стан персонажа, допомагає зрозуміти його емоції. (Див.мал. 2)

1.3. Повнометражна анімаційна стрічка “Papurika”.

Японський аніме-фільм “Papurika”[3] створений Сатоші Коном (Satoshi Kon) у 2006 році. Фільм розповідає про дослідження групи психотерапевтів, які винайшли пристрій який дозволяє проникнути в чужий сон та тестують новий спосіб психотерапії через проникнення в сон пацієнта.

Стрічка цікава тим що демонструє глибинні людські переживання. Режисер фільму, Сатоші Кон, досліджує реальність та сприйняття людиною оточуючого світу. Він дістає глибинні переживання своїх персонажів і занурює глядача у їх хворобливу сутність. Важливими також є символи і образи, як наприклад сцена де антагоніст розітнув психотерапевтку наче метелика. Вона скидає свою «лялечку» і глядач розуміє що вона і є загадковою Паприкою, а сама героїня перероджується в психологічному сенсі. (Див.мал. 3).

Важливою складовою атмосфери фільму є звуковий супровід, бо саме в поєднанні зі звуком зображення стає найбільш ефектним і моторошним. Наприклад, шум і шепіт в момент напруги щоб глядач відчував наче герой в кадрі не сам і зараз обов’язково щось станеться. Шум додає неабиякої напруги під час перегляду фільму і це також є цікавим для нашого проєкту.

1.4. Короткометражний анімаційний ролик “Symphony№42”.[4]

Створений Река Буці (Reka Bucsi) у 2014 році. Фільм складається з 47 слабко пов’язаних між собою сцен які показують сюрреалістичну взаємодію людини і природи.

Аналог є непрямим оскільки є цікавим лише з точки зору асоціацій та режисерських прийомів застосованих у стрічці. Фільм складає в собі велику кількість коротких замальовок та образів які на перший погляд ніяк не

[3] http://surl.li/gpzbn

[4] https://vimeo.com/153887315

пов’язані між собою але загалом є історіями і дослідженнями теми взаємодії людини та природи. (Див.мал. 4)

1.5. Повнометражний анімаційний фільм “PerfectBlue”[5].

Perfect Blue (Іл. 5) (яп. パーフェクトブル PāfekutoBurū) – аніме 1997 року режисера Сатоші Кон (Satoshi Kon) за мотивами роману Такеуті Йосікадзу (Yoshikazu Takeuchi) Perfect Blue: KanzenHentai (яп. パーフェクト・ブルー完全変態PāfekutoBurū: KanzenHentai).

Ще одна стрічка режисера Сатоші Кон (Satoshi Kon).Стрічка розповідає про поп-зірку Міморін яка вирішила змінити свою кар’єру. Фільм представляє собою психологічний трилер, оскільки змушує глядача сумніватися в реальності того що відбувається так само, як в цьому сумнівається головна героїня. Це серйозна режисерська робота, в якій режисер не тримає глядача за дурня – дає йому самому розібратися і визначити що було реальним, а що – ні, так само як це робить сама Міморін.

Для дипломного проєкту ця стрічка цікава звуковим супроводом: шум, шепіт, моторошний сміх Мі-Манії дуже цікаві для використання в епізоді де ми намагаємось змусити глядача відчувати занепокоєння або тривогу.

1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Vulvine Reine d'Extase”[6].

Анімаційний фільм **“**Vulvine Reine d'Extase”(Vulvina Queeno Ecstasy) (Див.мал. 6) створений у 2022 році учнями анімаційної школи Gobelins. Автори: Clémence Andre, Nawel Bahamou, Ming-Chieh Chang, Théo Guyot, MaryYanko.

Фільм розповідає про імператрицю яка одержима фантазією статевого акту зі Смертю. Імператриця вдається до жорсткості: вбиває слуг, придворних, влаштовує звані вечері і отруєю всіх гостей, задля того щоб зустрітися зі

[5] https://www.imdb.com/title/tt0156887/?ref_=nv_sr_srsg_4_tt_7_nm_0_q_perfe

[6] https://www.catsuka.com/player/hd/vulvine_reine_d_extase

Смертю який приходить забрати душі загиблих. Імператриця всіма силами намагається привернути увагу Смерті та навіть влаштовує війну.

Для дипломного проєкту анімаційна стрічка цікава текстурами та композиційними засобами застосованими в анімації. Дуже якісно і акцентно використовується простір кадру: чорнота оточення допомагає зосередитися на тому що дійсно важливо та при цьому цей хід не виглядає дешево, наче «не виставило часу зробити фон»; це запланований хід.

1.7. Анімаційний кліп на пісню “SIAMES – The Wolf”[7].

Анімація була створена студією “RUDO” у 2017 році. Сюжет анімації полягає в тому що Вовк, як метафоричний образ залежності, женеться за парою людей. Впродовж всього ролика глядач спостерігає як головний героїв поступово захоплює залежність, вони усвідомлюють її і намагаються врятуватися.

Для дипломного проєкту ця робота цікава тим що автори для розкриття драматичності ситуації зображують залежність великим небезпечним вовком, чим залежність і є насправді. Також цікавими є анімаційні засоби застосовані на початку ролика (вуличні ліхтарі), перетікання форм та динаміка перетікання анімації в кольоровій частині ролика для використання в екшн-сцені проєкту. (Див.мал.7)

1.8. Короткометражний анімаційний фільм “Jibaro”[8].

Фільм “Jibaro”був створений у 2021 році для анімаційного альманаху “Love. Death & Robots”. Фільм розповідає про міфічну сирену та глухого конкістадора який не чує її пісні.

Аналог є непрямим оскільки для дипломного проєкту цікавий специфічний виразний аудіо-дизайн який супроводжує всю картину. Виразність полягає в тому що звуковий супровід подається через сприйняття оточуючого світу глухим конкістадором. Для дипломного проєкту цікаве те,

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=lX44CAz-JhU&ab_channel=SIAMES

[8] https://www.imdb.com/title/tt20239442/?ref_=ttep_ep9

як за допомогою шумів створюється специфічна та особлива атмосфера. Звук додає картині напруги, спокою, тривоги, задоволення, тощо. (Див.мал. 8)

1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Canicul”[9].

Фільм “Canicul” створений Тео Гайот (TheoGuyot) та Марією Янко у 2021 році та є студентським проєктом.

Аналог є непрямим, оскільки в реалізації проєкту будуть задіяні лише візуальні рішення які використали автори, а саме експресивний олівцевий малюнок. Автори використовують текстурні пензлі і це додає анімації динамічності. Часто ручний олівцевий або текстурний малюнок і анімації виглядає занадто акцентно і глядач концентрується на цьому дрижанні і відчуває дискомфорт. У цьому прикладі автори дуже вправно використовують текстури на які не лише приємно дивитись, а й дають більше свободи аніматору. Анімація створена в програмі TVPaint. (Див.мал. 9)

1.10. Повнометражний анімаційний фільм “La tortue rouge”.

Повнометражний анімаційний фільм «Червона черепаха»[10] (“La tortue rouge”) знятий голландським аніматором Мікаелем Дюдок де Вітом (Michaël Dudok de Wit) та японським режисером Тошіо Сузукі (Toshio Suzuki) (студія “Ghibli”) у 2016 році.

Фільм розповідає про чоловіка який потрапляє у шторм та опиняється на безлюдному острові. Чоловік з усіх сил намагається вибратись з острова, але якась незрозуміла сила в океані йому заважає. Від самого початку ця стрічка виглядає як типова робота студії “Ghibli”: історія про взаємодію людини і природи, вплив людини на її оточення. Протягом перегляду глядач розуміє що цей фільм також є історією дорослішання, прийняття відповідальності та позбавлення всеохоплюючого егоїзму і здобуття любові до оточення.

Важливим елементом цього фільму є те, що він не містить в собі жодного діалогу, тільки шум оточення і нечасті емоційні викрики. Для дипломного

[9] https://kindasilence.com/canicul/

[10] https://www.imdb.com/video/vi1519564313/?playlistId=tt3666024&ref_=tt_pr_ov_vi

проєкту стрічка цікава саме цим, оскільки наша робота також не містить в собі нічого окрім шуму оточення який задає основний настрій стрічці. Також для розуміння психологічного стану героя його оточення стає відображенням того як він себе почуває: колір, шум, погода, тощо. (Див.мал.10)

РОЗДІЛ 2. СКЛАДОВІ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Запах заліза»

Всі хороші історії побудовані на основі конфлікту. Конфлікту людини і оточення, людини і її внутрішнього стану, людини і природи, людини і світобудови, тощо. Час плине, а основою всіх історій є психологізм, бо кожен конфлікт є тим, що веде від внутрішнього до зовнішнього. Тобто, людські почуття призводять до дій (або бездіяльності) зовнішніх. Емпатійний глядач співчуває герою, ненавидить або захоплюється ним: сценаристи та режисери фактично маніпулюють емоціями глядача, чим більше професійних умінь і коштів вкладається в таку роботу, тим більший емоційний і відгук і зацікавленість проблемою чекають від споживача.

Основою дипломного проєкту є екзистенційний конфлікт описаний в книзі Вільяма Індика (WilliamIndick) «Психологія для сценаристів» (“PsychologyforScreenwriters”). В цій книзі автор розповідає про психоаналітика Ролло Мея (Rollo May) який досліджував екзистенційну філософію. Він інтерпретував тривогу як конфлікт людського буття, стан, коли людина не може знайти свого місця в світі і саме на підґрунті цього з’являється тривога. Він наголошує що важливим фактором для вирішення конфлікту є здатність людини стати «головним гравцем» в своєму житті, бо на його думку саме завдяки цьому вирішується проблема.

Конфлікт формується таким чином:

— в житті людини з’являється тривога;

— щоб позбутися тривоги, треба вирішити проблему через яку ця тривога виникає;

— щоб вирішити проблему, людина повинна вирушити в путь (реальний чи ментальний), тому тривога трансформується в енергію яка використовується задля досягнення цілі (вирішення проблеми);

— людина досягає цілі і заспокоюється.

Режисери не завжди використовують персонажів та акторську гру для створення своїх картин, тому цікаво було дослідити саме те, наскільки абстрактні образи, стилізаційні, композиційні, звукові рішення здатні розповісти історію.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Запах заліза»

Наш проєкт має на меті занурити глядача в емоційні стани які проходить людина переживаючи екзистенційну кризу, кризу особистості, пошуки і створення нових сенсів свого буття. Таким чином ми намагаємось полегшити стан людей, які вже зіткнулись з проблемою тривожності і залучити більшу кількість людей до вирішення цієї конкретної проблеми, яка нагально постала зараз перед багатьма жителями Української землі. Застосовані візуальні та звукові рішення є простими образами які асоціюються з різними станами, як наприклад природа і квіти асоціюються з теплом та спокоєм, а білий шум навпаки викликає відчуття тривоги.

В залежності від етапу розвитку конфлікту візуальне та звукове оформлення буде трохи змінюватись:

— Початкові і кінцеві спокійні сцени будуть більш теплі і насичені.

— Відчуття тривоги буде відображене за допомогою тонального контрасту, без відкритих або насичених кольорів.

— Сцени які відображають шлях будуть містити в собі неакуратну промальовку, відривчасті штрихи, кольорова гамма буде здебільшого коричнева та біла.

— Сцени які відображають досягнення мети будуть контрастними, насиченими кольорами.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Анімація буде створена у TVPaint, програмі для створення класичної покадрової 2Д анімації. Візуальні рішення будуть виконані наявними у програмі текстурними пензлями. В залежності від етапу розвитку конфлікту

візуальне оформлення буде змінюватись від перших сцен, які сповнені краси і гармонії у бік композиційних і тональних змін, які підкреслять неспокій тривожних частин середини ролику. Після кульмінації наростання тривоги візуальний ряд стане спокійнішим, в кінці ролику знову з’являться спокійні насичені кольором сцени.

2.4. Звукове рішення.

У звуковому супроводі будуть переважати природничі реалістичні шуми, як-от звук вітру, трави, спів пташок, цикади, тощо.

— Звуковий супровід, який зображує відчуття тривоги, складатиметься із більш своєрідних та штучних звуків, серед яких будуть переважати шуми, шепіт, шуршання, скрип, відлуння, тощо;

— Сцени які відображатимуть зміни емоційного стану в часі, перехід від одного стану до іншого, будуть відтворювати звучання відлуння та шепіту. Звуковий супровід таких сцен має на меті створити перехід до сцен які відображають тривогу.

— Сцени які відображають досягнення мети будуть відповідно мати врівноважений звуковий супровід – спокійний та реалістичний.

ВИСНОВКИ

Анімація, незважаючи на вартість виробництва досі є актуальною та цікавою студіям та споживачеві, оскільки дозволяє поглянути на оточуючу реальність з відмінного від звичного сприйняття, зануритись у вигадані світи, тощо.

Були виявлені та протестовані різні матеріали та текстури, різні композиційні рішення та пошуки. Були досліджені можливі символічні образи, прямі та асоціативні.

В кінорежисурі важливо застосування кольору, композиції, контрастів, задля створення питомої авторами атмосфери для впливу на глядача. В розглянутих аналогах є приклади стрічок які оригінально використовують колір та простір, завдяки чому історія передається ще більш якісно. Анімація, окрім цього, має ще один засіб впливу – текстури, які також мають значення для передачі настрою стрічки. Комбінування та використання цих засобів є допоміжними рушіями для авторів які бажають розповісти свою історію. Індустрія кіно та анімації розвивається дуже швидко, споживач стає все більш вибагливим, якісно написаного сценарію вже мало і тому виробники вдаються до більш тонких та складних засобів, які на перших погляд здаються незначними.

ЛІТЕРАТУРА

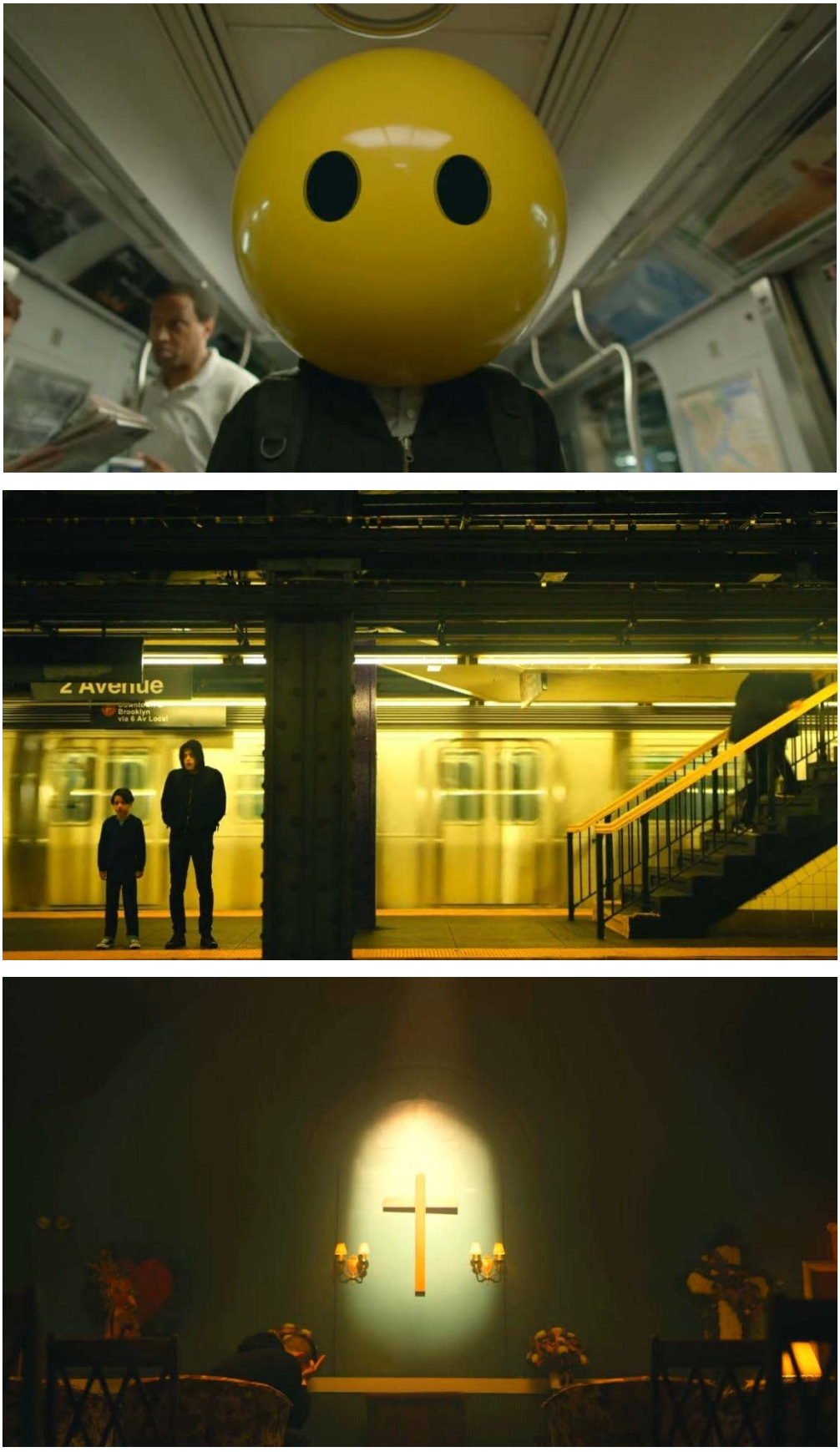
1. Psychology for Screenwriters By William Indick. Вид-во «АЛЬПІНА ПАБЛІШЕР» 2020 Київ, 432 с.
2. Роберт Маккі Історія на мільйон доларів. Вид-во «АЛЬПІНА ПАБЛІШЕР» 2020 Київ, 456с.
3. Блейк Снайдер Врятуйте кицьку. Вид-во “Vivat”, 2021 Київ, 240с.
4. Film Review: The Red Turtle / La Tortue Rouge / Reddo Tātoru: Aru Shimano Monogatari(2016)URL: https://feelinganimatedblog.wordpress.com/2020/03/17/film-review-the-red-turtle-la-tortue-rouge-reddo-tatoru-aru-shima-no-monogatari-2016/
5. Анімація спецефектів. Сплеск. URL: http://flash-animated.com/animatsiya-spetseffektov-vsplesk

ДОДАТОК 1

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал. 1. Відкриваюча сцена фільму “Melancholy”.



Мал. 2. Серіал “Mr. Robot”.



Мал. 3. Кадри з фільму “Papurika”.



Мал. 4. Кадри з короткометражної анімації “Symphony №42”.



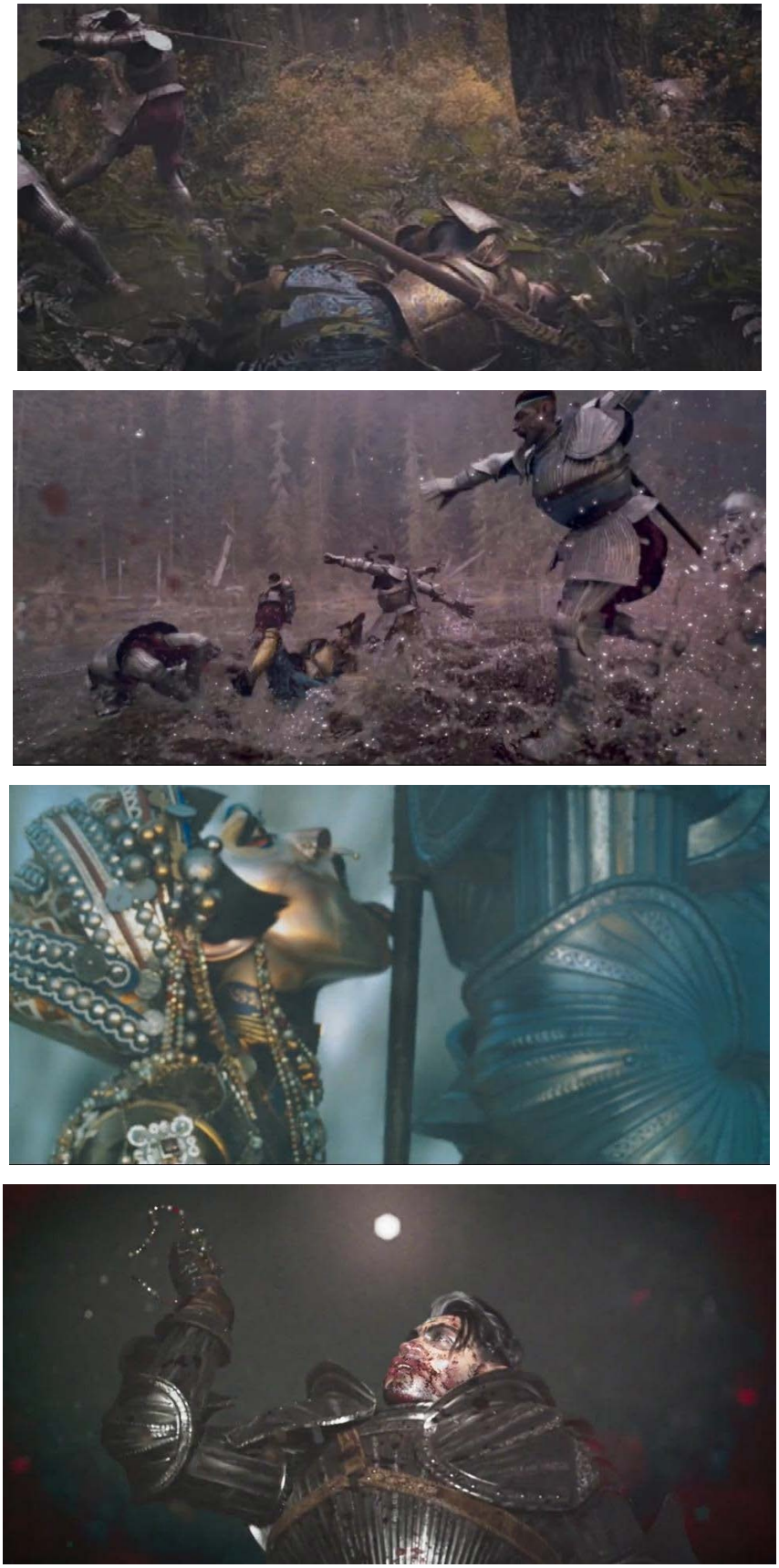
Мал. 5. Кадри з повнометражного анімаційного фільму “Perfect Blue”.



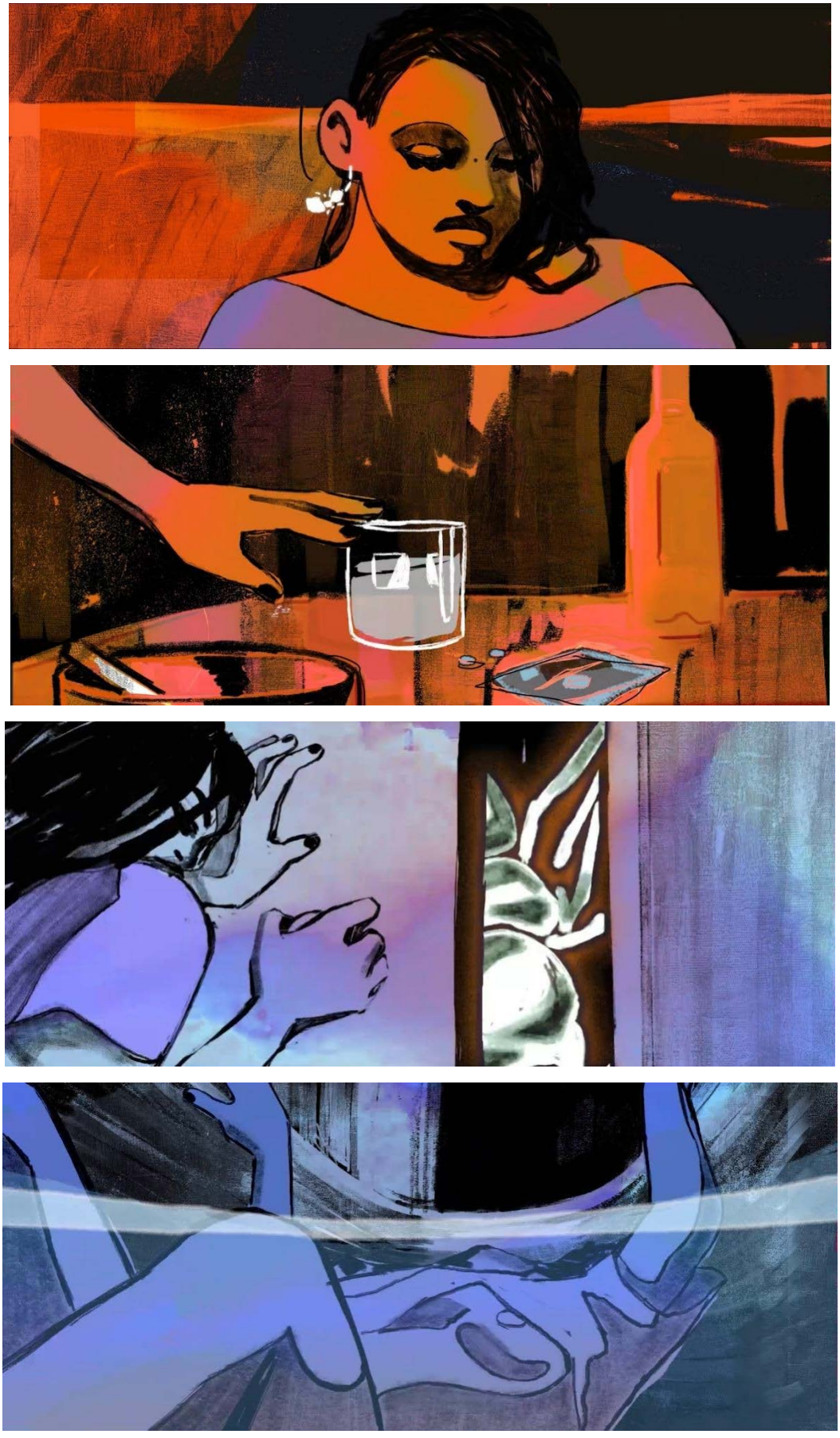
Мал. 6. Короткометражний анімаційний фільм “Vulvine Reine d'Extase”.



Мал. 7. Анімаційний кліп на пісню “SIAMES – The Wolf”.



Мал. 8. Короткометражний анімаційний фільм “Jibaro”.



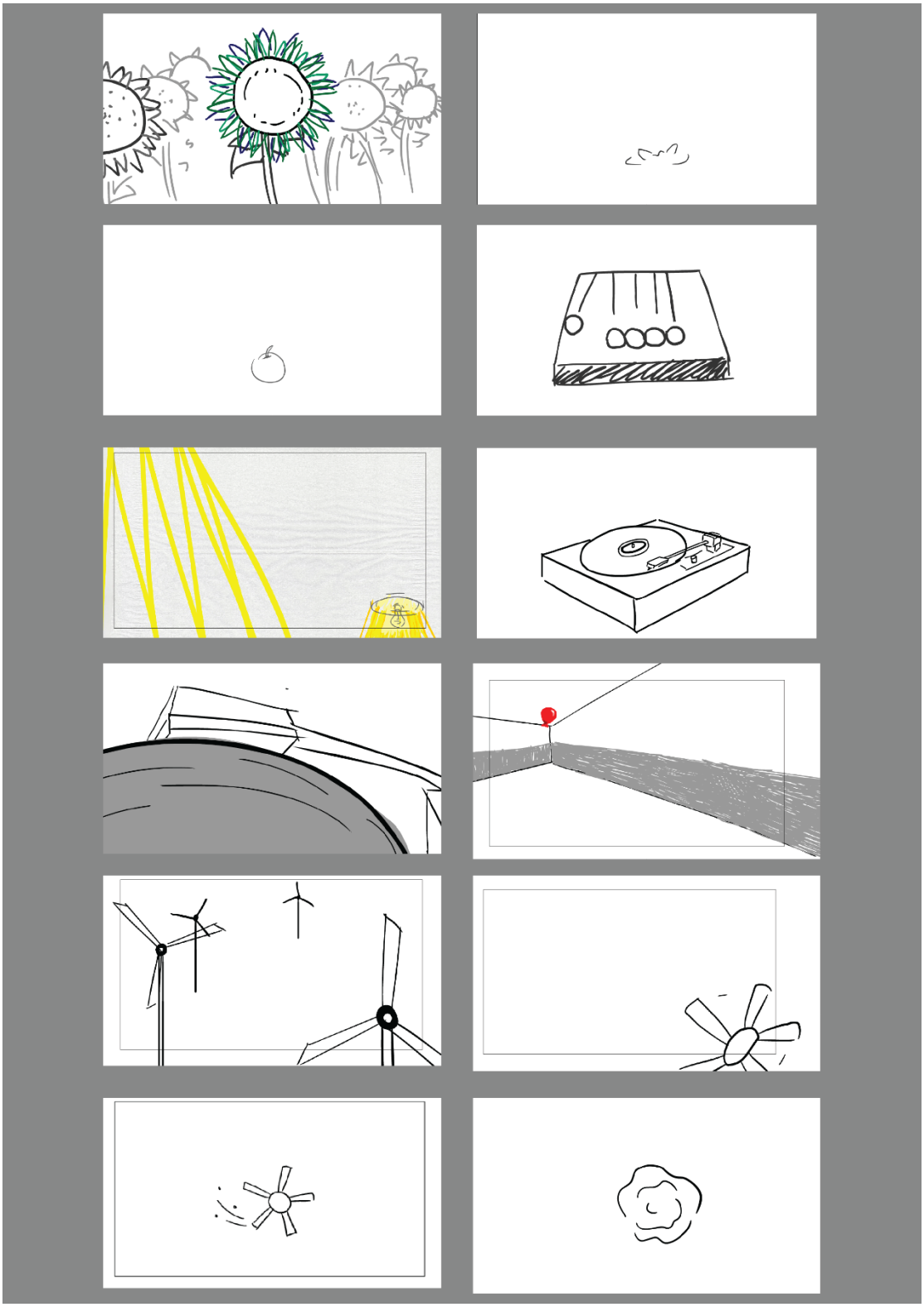
Мал. 9. Короткометражний анімаційний фільм “Canicul”.



Мал. 10. Кадри з повнометражного анімаційного фільму «Червона черепаха».

ДОДАТОК 2.

СТОРІБОРД





ДОДАТОК 3.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

