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

Кафері Єлизавета Андріївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “SOUND PICTURE”

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.
_____ Є. А. Кафері

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків – 2023

ЗМІСТ

Зміст 2
Вступ 3
Аналіз аналогів 6
1. Анімаційний ролик “Shelter”. 6
2. Музичне відео “Finding Perspective, Finding Will”. 6
3. Анімаційний ролик “Welcome to Synth” 7
4. Анімаційний ролик “Little Things” 7
5. Анімаційний ролик “Influencers”. 7
6. Трейлер до гри “Islands” 8
7. Анімаційний ролик “Dry Lights”. 8
8. Анімаційний ролик “Save Me”. 9
9. Музичне відео “A Source of Light” 9
10. Короткий анімаційний фільм “Between Lines”. 9
Концепція проєкту 11
Висновки 13
Література 14
ДОДАТОК І скріншоти аналогів 15
ДОДАТОК ІІ сторіборд 21
ДОДАТОК ІІІ пошукові ескізи 24

ВСТУП

Дипломна робота присвячена створенню анімаційного ролику, відтвореному відповідно до музичного настрою. Історія виникає в процесі дослідження підсвідомості, у якій персонаж намагається позбавитися тривоги та стресу. Об'єкти та анімація оточуючого середовища поступово розкривають емоційний стан головної героїні. За допомогою ембієнт музики, що створена для заспокоєння та знаходження гармонії, персонаж може шукати рішення для своїх проблем. Доцільно зауважити, що під терміном «ембієнт музика» мається на увазі жанр музики, який характеризується акцентом на створенні певної атмосфери чи настрою за допомогою звуку. Музика легко переносить в уявний світ, де кожен новий звук або мелодія стає новою деталлю у зображенні картини візуального світу, тому ролик має назву “Sound picture”.

Актуальною проблемою на сьогодні залишається зацикленість на негативних моментах, що перешкоджає людині у повсякденному житті. У результаті накопичення роздумів та занепокоєння над потенційними проблемами виникає зацикленість (overthinking), що зазвичай призводить до бездіяльності та тривоги, оскільки викликає страх. Коли людина перебуває в стані тривоги та стресу, її мислення та поведінка можуть стати неузгодженими та неефективними. Навпаки, коли людина знаходить спосіб заспокоїтися та упорядкувати свої думки, вона може краще зосередитися на проблемі та знайти більш продуктивні способи її подолання. Ролик спрямований на знаходження спокою, як способу вирішення цієї проблеми. Мета відео полягає у тому, щоб показати глядачеві, що навіть у найважчі часи не потрібно впадати у відчай. Яким би страшним майбутнє не здавалося в даний момент, воно завжди може перетворитися в несподівано щасливі моменти.

Новизна роботи полягає у тому що “Sound picture” візуалізує музику за допомогою асоціацій. Проєкт концентрує увагу на звукових деталях та ілюструє, яка картина може скластися в поєднанні звуків. Візуальні ефекти

можуть варіюватися в залежності від настрою музики та сцени, створюючи взаємодію між аудіо та візуальними аспектами відтворюваного досвіду. Ембієнт музика підлаштовується під слухача, створює звукове оточення та дає можливість стати частиною навколишнього простору. У результаті, глядач може уявити себе на місці головної героїні і дізнатися як знайти заспокоєння.

Під час виконання роботи нами була проаналізована література з обраної теми. У статті “Think + think + … think = overthinking” термін “overthinking” позначає людину, яка намагається контролювати майбутнє або постійно думає про негативні ситуації. Це одна з найшкідливіших ментальних звичок. Це може спричинити постійне занепокоєння та почуття тривоги. Занепокоєння зазвичай пов'язане з тривогою щодо майбутніх негативних результатів [1]. Але у статті “What is overthinking, and how do I stop overthinking everything?” автор стверджує, що хоча надмірні роздуми можуть викликати стрес, не будь-який стрес є поганим. У короткостроковій перспективі багато думок про стресову ситуацію може підштовхнути людину до певних дій [5].

Автор статті “An introduction to ambient music” Джон Дейл (Jon Dale) наголошував, що музика на низькій гучності розчиняється і стає частиною повсякденного оточення — частиною загальної атмосфери [2]. У книзі “Music beyond airports” у контексті конференції визначено, що слово «ембієнт» відноситься до безпосереднього оточення. Наприклад, «Музика для аеропортів» Брайана Іно насправді не для аеропортів, а для людей, які не хочуть бути в аеропорту. Мета полягала в тому, щоб, цитуючи Іно, музика за межами аеропортів «викликала спокій і простір для роздумів». Сьогодні все, що хоч якось пов’язане з навколишнім середовищем, описується терміном Р. Мюррея Шафера «саундскейп» (soundscape) — способом концептуалізації, як практики слухання, так і створення музики у зв’язку з навколишнім середовищем як ландшафтом [3]. У статті “Listening in the Ambient Mode” досліджено спосіб прослуховування, при якому музика та живий культурний

досвід людей можуть співіснувати та взаємодіяти. Музичні твори, орієнтовані на ембієнтні форми музики, допомагають людині намалювати картину звукових ландшафтів внутрішнього середовища. Завдяки творчому використанню таких звукових ландшафтів людина вивільняє себе від повсякденних переживань [4].

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1. Анімаційний ролик “Shelter”. Створений у 2012 році Карлом Бертоном (Carl Burton) з США, “Shelter”[1] — це переосмислення епічного таємного світу, що відкривається на горищі під час дощу (рис. 1.1). Головним героєм який змінюється разом з музикою є саме горище і предмети, які знаходяться у ньому. У роботі автор робить акцент на звуки які занурюють у атмосферу. А саме звуки дощу та вітру, що завиває, скрип дерева, гудіння від ламп та інше. Простір горища рухається разом зі звуками та ніби візуалізує їх. Наприклад, коли чутно тріск дерева, простір звужується, повертається чи вигинається. Літаючі об’єкти часто становляться центром композиції. Наприкінці ролику з елементів кімнати формується нові маленькі хаотичні простори під дощем. Автор фокусується на звуках, формах та текстурі з обраної локації. Тому подорож по просторам відчувається як уривки з пам’яті та абстрактне відображення почуттів які можна відчути знаходячись там.

2. Музичне відео “Finding Perspective, Finding Will”. Коротке музичне відео “Finding Perspective, Finding Will”[2] створене Люсі Ейді Ноулз (Lucy Eidy Knowles) з Великої Британії у 2018 році. Анімаційний ролик містить 3D-візуальні ефекти, які експериментують з дивними перспективами, вигаданими під час подорожі потягом на роботу (рис. 1.2). Задум відео — показати думки людей у поїзді. У ролику автор використовує ефекти, які схожі на світло залишене від машин, дощ на склі у автобусі, відблиски сонця. Ролик показує місто з різних точок зору за допомогою прийомів та рухів камери. Деякі доповнення налаштовані до композиції кадру і перспективи. Наприклад, сцена з будинком який деформується через зміну положення камери та перспективи. Гра з навколишнім простором, перспективою та переходами занурює у світ.

[1] https://vimeo.com/37156003
[2] https://vimeo.com/259769947

3. Анімаційний ролик “Welcome to Synth”. “Welcome to Synth”[3] — проєкт створений студією “The Furrow” з США у 2022 році. Відео створене щоб пояснити, як працює синтезатор. Ролик лаконічно передає зміст можливостей синтезатора, поєднавши саундтрек з дизайном та анімацією (рис. 1.3). Ролик показує які форми приймають різні звукові хвилі та за допомогою простих форм відображає тон, ритм мелодії, аудіо ефекти та інше. Узгодження анімації форм звуку з музикою у “Welcome to Synth” дозволяє візуальним і звуковим ефектам впливати один на одного, створюючи твір, який, незважаючи на свою складність, протікає плавно і може легко сприйматися.

4. Анімаційний ролик “Little Things”. Режисери Сем Мейсон (Sam Mason) та Маріо Хьюго (Mario Hugo) з США створили ролик у 2017 році. Назва ролику “Little Things”[4] символізує дрібниці, що створюють настрій. Анімаційний ролик виконано за допомогою 3D технології у реалістичному стилі, що дозволяє зобразити деталі високої якості та досконалості (рис. 1.4). Проте, на відміну від реального світу, в цій анімаційній картині дрібні речі знаходяться у центрі уваги, а не залишаються непоміченими. Гіперболізація дрібних елементів додає їм виразності та дозволяє змінити їх значення у картині. Звичайний предмет, який зазвичай проходить мимо нашої уваги, може стати ключовим елементом у кадрі. Це створює можливість побачити звичайні речі у новому світлі та зрозуміти їх значення для сюжету. Таким чином, анімаційний ролик створює цілісний світ, в якому дрібні речі та елементи стають центром оповідання, допомагаючи глядачеві краще зрозуміти історію, що розгортається на екрані.

5. Анімаційний ролик “Influencers”. Анімаційний ролик “Influencers”[5] створений німецькою студією “f°am Studio” у 2018 році, демонструє зміни та те, як знайти інтригу в повсякденності та дозволити їй впливати на світ навколо нас (рис. 1.5). У ролику постійно щось відбувається з повсякденними

[3] https://vimeo.com/766323945
[4] https://vimeo.com/178623520
[5] https://vimeo.com/281951902

предметами на сцені, де спочатку немає нічого незвичайного. Грає спокійна музика, але концентрують на себе увагу звуки, які створюють предмети у кадрі. Ефекти перетворення предметів створені з використанням “volume modeling” технології — яка перетворює об’єм (volume) на полігональний об’єкт (mesh). Об’єкти змінюються, на них менше впливає гравітація, вони деформуються, зникають чи розмножуються та змінюють колір. Зміни з часом відбуваються катастрофічно. Неживі форми поводять себе як живі, передаючи емоції та заповнюючи простір.

6. Трейлер до гри “Islands”. Трейлер до гри “Islands” був розроблений Карлом Бертоном (Carl Burton) з США у 2017 році. “Islands Trailer”[6] — це атмосферний досвід, натхненний звичайним корпоративним середовищем та повсякденною інфраструктурою (вестибюлі готелів, парковки, камери схову). Короткий лаконічний ролик з «островами», які передають атмосферу використовуючи мінімум деталей (рис. 1.6). Наприклад, паркінг зображений у відео тільки у вигляді автомобілю, який стоїть біля вуличного ліхтаря. Автор використовує монохромну палітру кольорів і звуки притаманні локації.

7. Анімаційний ролик “Dry Lights”. “Dry Lights”[7] — експериментальний 3D-фільм Ксав'є Шассена (Xavier Chassaing) з Канади, за режисуру та композицію якого відповідав Дор Шамір (Dor Shamir) у 2015 році. Подорож світла розгортаються у уявній пустелі, наповненій кактусами, каньйонами, прихованими печерами та самотніми скелями (рис. 1.7). Середовище у фільмі, який є своєрідним поєднанням інсталяції та перфомансу, пронизане річками світла, які пульсують уздовж органічних ландшафтів разом з музикою. Світло подоружує пустелею, освітлює і досліджує місцевість, підкреслює форми, окреслює місцеву флору та ландшафт. Електричні звуки та мерехтіння світла ілюструють постійні зміни фізичного та ментального ландшафту.

[6] https://vimeo.com/210153538
[7] https://vimeo.com/128877443

8. Анімаційний ролик “Save Me”. Проєкт “Save Me”[8], розроблений у 2017 році анімаційною студією “Trizz” з Барселони. Стилізований ролик торкається суті внутрішніх творчих баталій молодого хлопця і супроводжується проникливою музикою (рис. 1.8). Весь ролик був зроблений за допомогою 3D технології так, щоб виглядати як лялькова анімація. Будинок і ліс зроблені схожими на іграшкові декорації для зйомок. Головний герой живе у переповненим уявою світом і стикається з можливостями самовираження. Візуально це показано як ефекти, які хлопчик може створювати з повітря, малювати ними і цілком впливати на навколишній реальний світ. Історія спеціально зроблена так, щоб показати наївну простоту і місця, де з'являється натхнення.

9. Музичне відео “A Source of Light”. Ролик “A Source of Light”[9] створений Дейвом Ченел (Dave Chenell) з США у 2013 році. Відео розповідає про два кораблі, які зустрічаються у відкритому космосі (рис. 1.9). Автор зробив ролик у стилі “lowpoly” — при якому моделі, зображені у відео, мають невелику кількість полігонів. Космічні кораблі летять, залишаючи після себе шлейф, що звивається в такт із аудіо. Якщо перший корабель викривляє траєкторію польоту разом із мелодією, то другий корабель різкими стрибками в польоті відображає ритм. Коли їх шляхи перетинаються на цьому етапі з’являється пісня, вони об'єднуються створюючи музику.

10. Короткий анімаційний фільм “Between Lines”. Фільм “Between Lines”[10] створений Сарою Бет Морган (Sarah Beth Morgan) з США у 2023 році. Сюжет розповідає про травматичний досвід з життя дівчинки підлітка, яка занурена в переживання через постійне знущання з боку своїх однокласників (рис. 1.10). Її хвилювання та емоційний стан показано у фільмі, як занурення глибоко під воду. Підводний світ з літаючими невпопад речами слугує відображенням думок головної героїні. Її страхи проявляються все частіше, на це натякають прояви світу переживань у повсякденних речах,

[8] https://vimeo.com/172585260
[9] https://vimeo.com/67587510
[10] https://vimeo.com/792244354

що не дають їй спокійно прийняти себе та подолати своє відчуження та тривогу. Приховані емоції, накопичуються і з кожною сценою оточують її все більше, змішуються з реальністю. Автор порівнює її з застряглою рибкою в сітці, але врешті вона зможе знайти вихід.

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

“Sound picture” — це анімаційний ролик, який використовує ембієнт музику, щоб розповісти історію та показати, як може виглядати картина через комбінацію звуків, засновану на асоціаціях. Анімація виконана з використанням технології 3D з кількома локаціями, які переходять одна в іншу, поступово розкриваючи найдрібніші деталі та створюючи атмосферу для музики. Кожна сцена розігрує певну ситуацію з використанням візуальних ефектів, які відповідають атмосфері локації. Загалом, концепція змішаних медіа з акцентом на реалістичну візуалізацію, яка розмиває межі між реальним та уявним, стала невід’ємною частиною занурення до настрою історії. Замість того щоб бути статичним тлом для історії, середовище стає чутливим простором, який змінюється в залежності від дій та настрою персонажу.

У “Sound picture” персонаж розшукує та прямує за світлом, щоб дістатися до спокійного простору. У перших сценах персонаж чіпляється за штучне освітлення, щоб наприкінці знайти сонце. Підсвідомість зображена у вигляді просторів, які зустрічаються у реальному світі, з додаванням магічними елементів для підкреслення емоційного забарвлення відео. Це більш органічний, інтуїтивний підхід до розповіді, який дозволяє аудиторії формувати асоціації та інтерпретації на основі власного досвіду. При трансформуванні звуку у візуальний ландшафт, створюється відчуття занурення, яке переносить у фантастичний світ уяви.

У ролику демонструється прийом перегляду від першої особи, що допомагає глядачеві відчути себе на місці персонажу ролика та створити більш захоплюючий досвід. Локації та персонаж створені за допомогою технології 3D моделювання та візуалізації у програмі “Blender”. Створене освітлення у першій локації використовує приглушене світло для того, щоб створити контраст для точкового освітлення. Точкове освітлення

використовується для заповнення світлом ефектів, за якими слідкує персонаж. У останніх сценах замість приглушеного освітлення використовується м’яке (soft lighting) та натуральне освітлення від сонця.

Дизайн оточення створений для відображення підсвідомості головної героїні. На основі дослідження станів стресу та спокою розроблені локації та ефекти, які їх супроводжують. Середовище змінюється від ночі до світанку, з різними звуками та настроєм для різного часу доби. У першій локації персонаж перебуває у холодному темному просторі, майже без світла. Гострі форми та хаотичний образ кімнати з великою кількістю предметів та ефектів викликає хвилювання — стан у якому перебуває дівчина на початку. Кожна нова локація представляє окремий етап і настрій. Далі персонаж намагається знайти шлях до виходу, розшукуючи джерело світла. У другій та в останній локації присутні природні елементи та натуральне освітлення, на відміну від першої локації. Друга локація, у світловому колодязі, уособлює перехід між двома емоційними станами. Простір більш відкритий та забарвлений, але не дозволяє вільно дихати та повною мірою відчувати затишок. В кінці персонаж виходить на поверхню, де може спостерігати світанок. Освітлення у теплих тонах, простір не переповнений деталями та м’які рухи візуальних ефектів створюють атмосферу затишку та тиші.

Звук та анімація відповідають настрою та темпу музики. Аудіо-реактивні абстрактні ефекти, які доповнюють сцени, розроблені за допомогою програми “TouchDesigner”. У програмі використовується аудіоспектр музики для перетворення у візуальні ефекти. Аудіо-реактивні (Audio reactive) ефекти — це керовані кодом візуальні елементи, які автоматично адаптуються до аудіо, зіставляючи його з візуальним ефектом. Це дозволяє елементам візуально реагувати на звукові сигнали, вібруючи або резонуючи з ними. Процес візуалізації звуку передбачає аналіз частоти та амплітуди звукових хвиль або ритму музики і зіставлення їх з відповідними візуальними елементами, такими як форма, колір та рух.

ВИСНОВКИ

Загалом, експериментальна історія “Sound picture”, що виникає в результаті дослідження середовища, є глибоко занурюючою та захопливою формою оповіді, яка розмиває межі між реальним та уявним світом і запрошує аудиторію стати невід’ємною частиною історії.

Дослідження теми стресу при зацикленості виявило, що ця проблема виникає при довгому обмірковуванню негативних думок, які стосуються теперішніх або, частіше, майбутніх подій. Через самоаналіз людина може розібратися у почуттях, розкрити свої внутрішні конфлікти і знайти способи їх вирішення. З метою підтримки цього процесу, було проаналізовано вплив ембієнт музики. З’ясовано, що музика у цьому жанрі створює уявний простір за допомогою звуків або шуму та ледве чутної мелодії. Створений ландшафт звукової картини додає простір для спокійного роздуму та допомагає людині відволіктися.

Концепція візуалізації аудіо як реалістичного простору з магічними елементами у підсвідомості людини, полягає у створенні досвіду, який залучає і стимулює уяву та емоції глядача. Ефективним інструментом для досягнення цієї мети є створення локації наповненої об’єктами, які передають настрій сцени. Таким елементом є освітлення, яке змінює свою яскравість. Також моделі та деталі дизайну кімнат й оточення, що переймають такі ознаки, які використовуються для нагнітання атмосфери, або, навпаки, заспокоєння.

Використання асоціацій для зображення візуальних ефектів, дозволило створити більш зрозуміле для сприйняття образно відтворене середовище. Асоціативний ряд може бути зібраний з уривків пам’яті людей, що встановлює зв'язок між уявним світом ролику та реальним, і призводить до внутрішнього діалогу між людиною та її підсвідомістю.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ch’ng Pei Eng, Cheng Siak Peng, Chew Yee Ming. Think + think + … think = overthinking. *Articles of Teaching and Learning in Higher Education Vol. 1*. 2020. p. 45–46.

2. Dale J. An introduction to ambient music. *Barbican*. URL: https://sites.barbican.org.uk/ambientmusic/ (Дата звернення 21.04.2023)

3. Music beyond airports appraising ambient music / ed. by Adkins M., Cummings S. University of Huddersfield Press, 2019.

4. Viega M. Listening in the ambient mode: Implications for music therapy practice and theory. *Voices* URL: https://voices.no/index.php/voices/article/view/2228/1983#:~:text=Ambient%20Music%20allows%20for%20the,space%20for%20thinking%20and%20calm (Дата звернення 21.04.2023)

5. Witmer S. A. What is overthinking, and how do I stop overthinking everything? *Goodrx Health*. URL: https://www.goodrx.com/health-topic/mental-health/how-can-i-stop-overthinking-everything (Дата звернення 27.04.2023)

ДОДАТОК І

СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Анімаційний ролик “Shelter”, 2012 р.



Рис. 1.2. Музичне відео “Finding Perspective , Finding Will”, 2018 р.

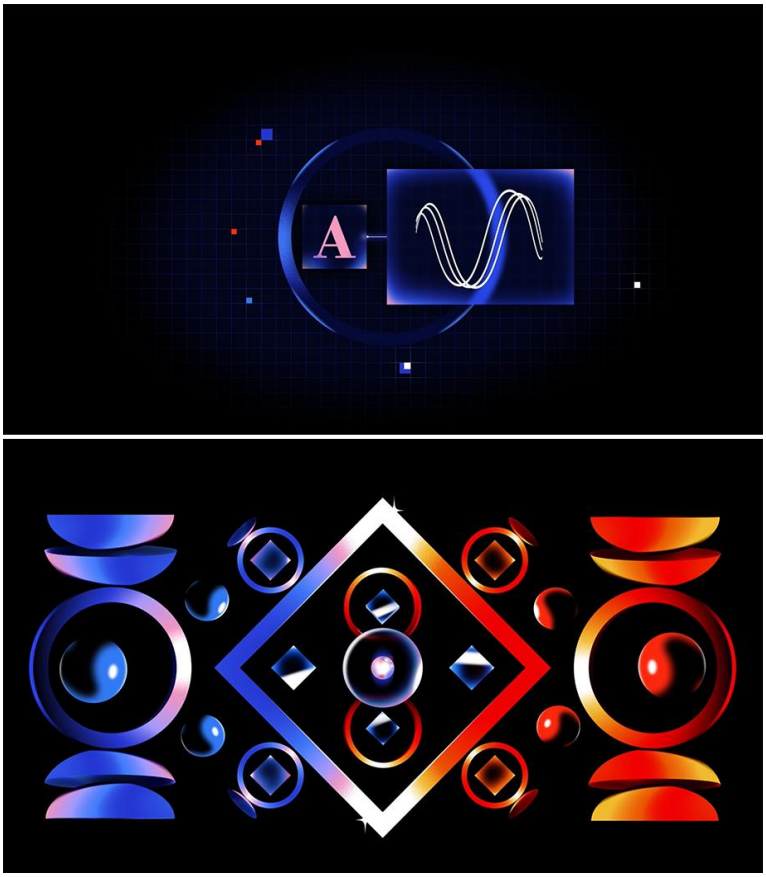


Рис. 1.3. Анімаційний ролик “Welcome to Synth”, 2022 р.

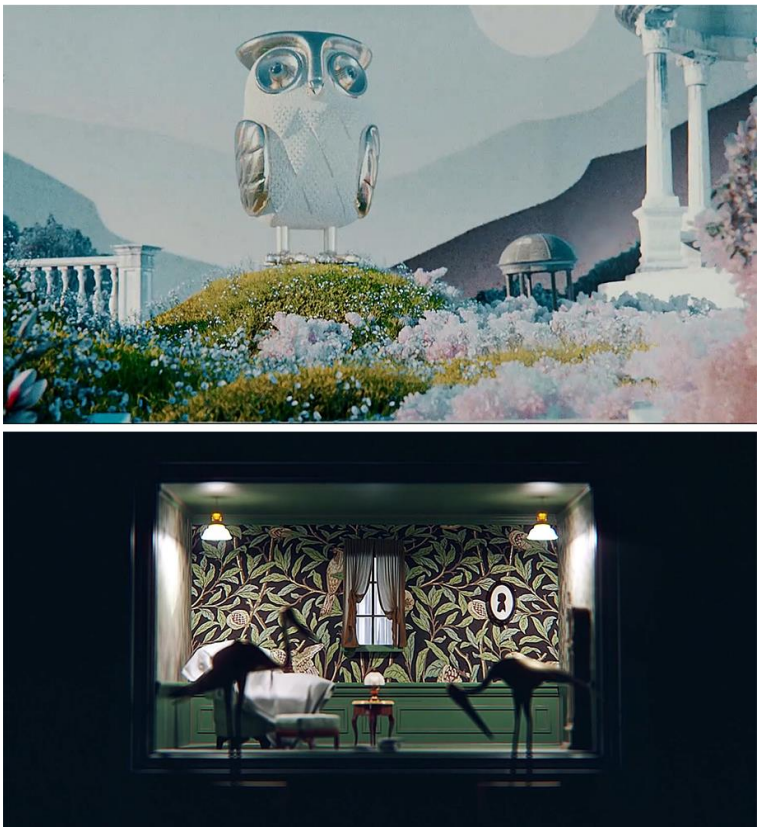


Рис. 1.4. Анімаційний ролик “Little Things”, 2017 р.

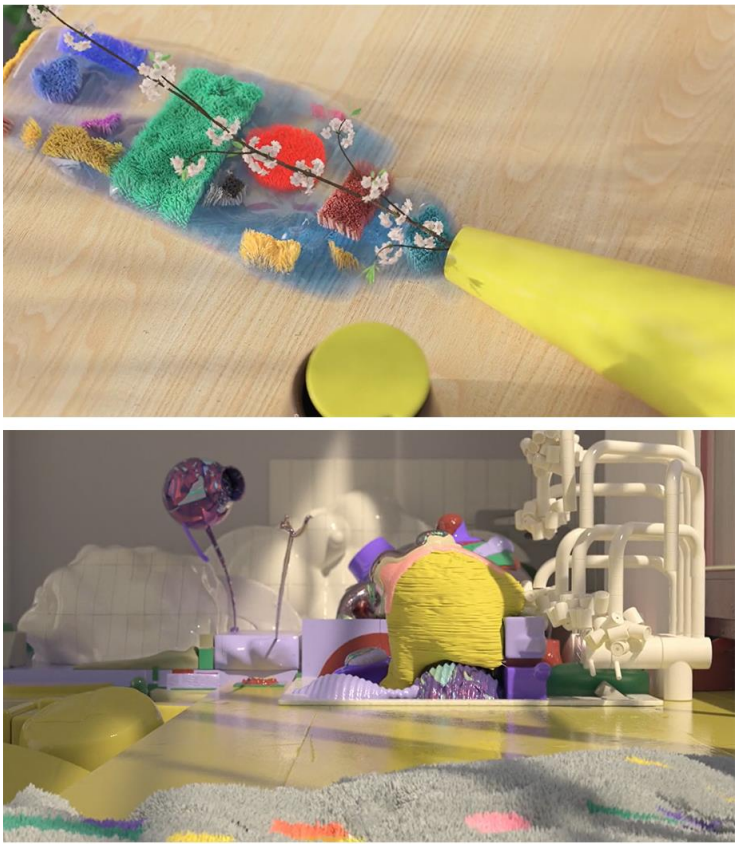


Рис. 1.5. Анімаційний ролик “Influencers”, 2018 р.



Рис. 1.6. Трейлер до гри “Islands”, 2017 р.



Рис. 1.7. Анімаційний ролик “Dry Lights”, 2015 р.



Рис. 1.8. Анімаційний ролик “Save Me”, 2017 р.



Рис. 1.9. Музичне відео “A Source of Light”, 2013 р.

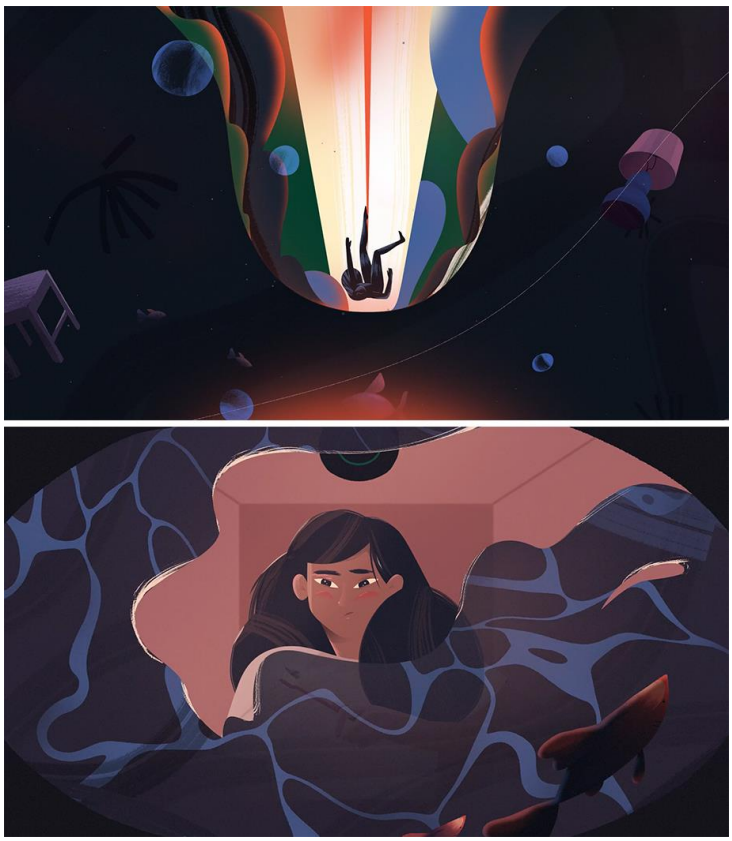


Рис. 1.10. Короткий анімаційний фільм “Between Lines”, 2023 р.

ДОДАТОК ІІ

СТОРІБОРД

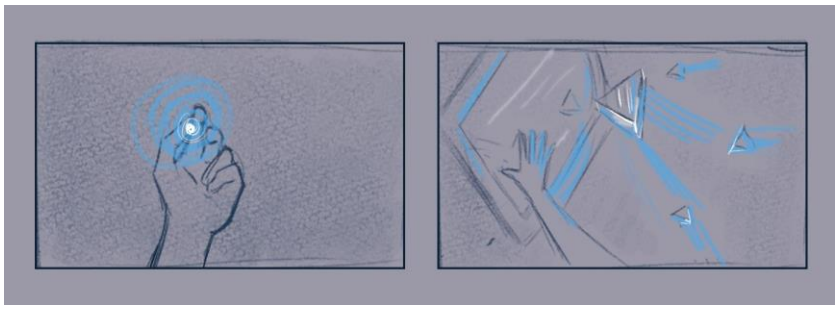


Рис. 2.1. Ролик починається з сцени, де персонаж ловить літаючу частинку світла в повній темряві. Персонаж підходить до дзеркала, воно розбивається і з нього вилітають уламки, які розповсюджуються по кімнаті та вказують шлях.

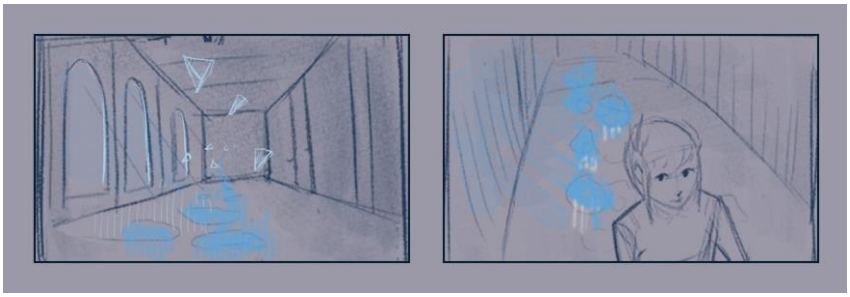


Рис. 2.2. Персонаж слідкує та йде за цими частинками.

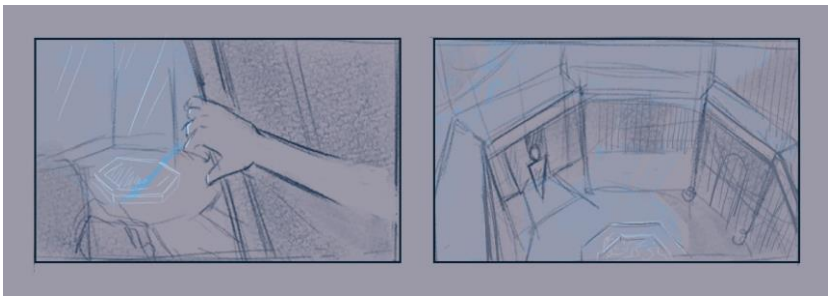


Рис. 2.3. Відкриває двері. Перехід до другої локації у світловому колодязі.

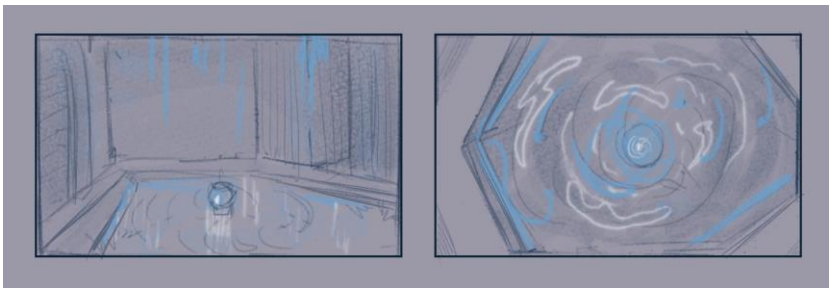


Рис. 2.4. У середині колодязя з світла формується ліхтар, який надалі буде допомагати героїні.

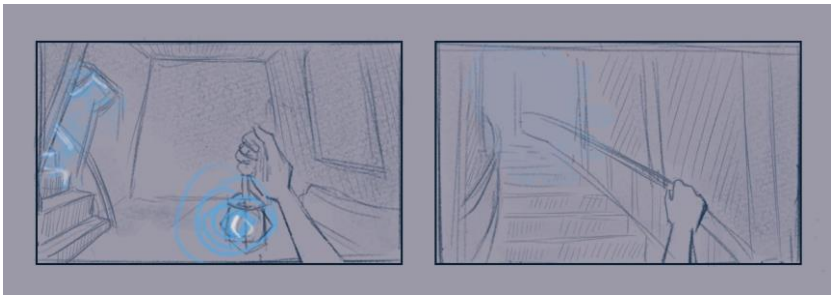


Рис. 2.5. З ліхтарем вона знаходить сходи, які ведуть її у місце, де більше світла.

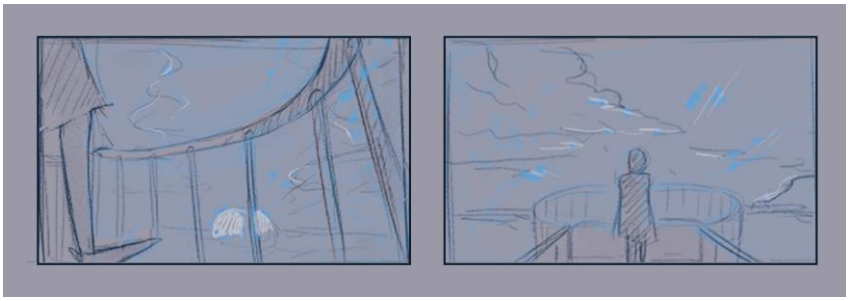


Рис. 2.6. Вихід на оглядовий майданчик на даху будівлі та вид на світанок.

ДОДАТОК ІІІ

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ





