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

Наніашвілі Давид Заурійович

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК“ЗА КРАЄМ”

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 навідповідне джерело.
_____Д. З. Наніашвілі

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 2
Розділ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1. Анімаційний фільм “Coraline” 4
1.2. Відеогра “Little Nightmares” 5
1.3. Відеогра “Psychonauts 2” 6
1.4. Серія ігор 7
1.5. Анімаційний фільм 7
1.6. Телесеріал 8
1.7. Відеогра 9
1.8. Фільм 9
1.9. Фільм 10
1.10. Анімаційний фільм 11
РОЗДІЛ 2. 13
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ 13
2.1. Концепція проекту. 13
2.2. Стилістичний напрямок. 15
2.3. Технічні характеристики і особливості. 15
2.4. Звуковий супровід. 16
ВИСНОВКИ 17
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 18
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 30
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 36

ВСТУП

Анімаційний ролик – це коротке відео, що створено за допомогою різних технік анімації та яке має невелику тривалість. Зазвичай, для створення анімаційного ролику використовують такі техніки як: мальована 2D-анімація, 3D-анімація, моушн (motion) анімація. Анімаційні ролики використовують у рекламі, відеоіграх, освіті, музичних кліпах та ін. Їх створюють як в незалежних студіях, так і в великих студіях анімації, які спеціалізуються на виробництві повнометражних та короткометражних анімаційних фільмів. Короткі ролики дозволяють авторам експериментувати зі стилістикою та технологією, адже їх можна створити навіть одній людині. Більшість анімаційних роликів мають конкретну мету або ідею, яку автор хоче передати глядачам. Анімаційні ролики можуть бути ефективним засобом комунікації і допомогти пояснити складні концепції або відтворити візуально захопливу історію.

Створення анімаційного короткого ролику складається з кількох етапів. Першим етапом є розробка концепту, яка включає в себе створення сценарію та скетчів, які допомагають зрозуміти ідею та задум проекту. На цьому етапі вирішується загальний сюжет та стиль майбутнього анімаційного ролика.

Другим етапом є концепт-арт та дизайн персонажів. Важливо зрозуміти, як будуть виглядати герої анімаційного ролика, локації, кольорова гамма.

Третім етапом є створення аніматику майбутнього ролика. Аніматик дозволяє перевірити анімацію та рухи персонажів, розуміння фінального хронометражу ролика та розробку звукового супроводу.

Четвертий етап – це створення фінальної анімації. Розроблюються окремі сцени та переходи між ними, додається деталізація до персонажів та об'єктів, аніматори працюють над кожним кадром анімації, щоб зробити її якісною та привабливою для глядача.

П’ятим етапом є постпродакшен (postproduction) – заключний етап створення анімаційного ролика. Після того, як анімаційний ролик був зібраний та створене звукове оформлення, проводяться тести, щоб виявити та виправити помилки та недоліки.

Актуальність полягає у тому, що сучасні анімаційні ролики використовуються в різних галузях культури. Короткий формат дозволяє ефективно передати ідеї та повідомлення, що дозволяє зосередитись на конкретній темі та розкрити її, зробити актуальні висновки і підвищити зацікавленість сучасної аудиторії. Анімація є універсальною, оскільки може бути використана для різних цілей та аудиторій, залежно від тематики та жанру. У сучасному світі візуальна культура стає все більш пріоритетною, і анімаційні ролики стають дедалі популярнішим інструментом для привернення та утримання уваги глядачів. Вони надають можливість передати складні ідеї та концепції у доступній і зрозумілій формі, що забезпечує їх ефективне сприйняття аудиторією.

Новизною моєї дипломної роботи від інших анімаційних роликів є об’єднання теми психоаналізу та фентезі[1] (fantasy) стилістики. Дизайн головного героя, локацій та монстрів, пов’язані з тематикою сну та мають свої символізми. Я вважаю, що така комбінація стилістик та тематик дозволяє донести складні ідеї та поняття до глядача за допомогою візуальних образів, а також додає більшу глибину та інтерпретацію до моєї роботи.

[1] Фентезі (fantasy) – один з жанрів сучасного мистецтва, дія якого відбувається у вигаданому світі, де чудеса і вигадка нашого світу є реальністю.

Розділ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були взяті твори з такою ж темою, що й у моєї дипломної роботи – психоаналіз та сни. Основними критеріями для аналізу були:

- Сюжетні концепції сновидінь;
- Дизайнерське рішення зовнішності персонажів та монстрів;
- Зображення локацій;
- Музичний та звуковий супровід.

1.1. Анімаційний фільм "Coraline"[2] (Див. мал. 1) – це ляльковий мультиплікаційний фільм 2009 року від студії "Laika", створений на основі однойменної книги Ніла Ґеймана (Neil Gaiman). Режисер фільму - Генрі Селік (Henry Selick). Головна героїня Кораліна переїжджає зі своїми батьками до нового будинку, де вона почувається самотньою та нещасливою. Вона випадково знаходить двері до іншого світу, який відображає її особистість. Там вона знаходить щастя та любов своїх батьків. Однак, виявляється, що цей світ насправді є небезпечним та її батьки там не ті, ким здаються. Фільм акцентує увагу на темі самотності, пошуку себе та зв'язків з родиною, а також на важливості вміти цінувати вже те, що ми маємо у своєму житті. Сни в сюжеті відіграють важливу роль, оскільки вони символізують внутрішні бажання та страхи героїні, які допомагають їй зрозуміти себе краще та знайти рішення для проблем, з якими вона зіткнулась у реальному світі.

Цей анімаційний фільм було взято аналогом, тому що він відзначається дизайном персонажів та локацій, які мають свої символізми, вони допомагають глядачу розуміти сюжет на рівні підсвідомості. Наприклад, Кораліна має кольоровий жовтий дощовик, який візуально виділяє її на фоні інших персонажів та підкреслює її енергійний характер, на відміну від візуального обліку батьків, які мають сірі тона та говорить про їх втомленість від праці. Дім, в якому проживає Кораліна, також сірий та має загострені

[2]https://www.youtube.com/watch?v=m9bOpeuvNwY

кути, що підкреслює напружені стосунки в родині. Це робить контраст з паралельним світом Кораліни, який має більш яскраві відтінки. Ми можемо помітити символічне зображення головного антагоніста мультфільму – матері Кораліни з паралельного світу. Вона зображена як павучиха, яка намагається сплести павутину, щоб утримати Кораліну поруч з собою назавжди. Це символізує те, що батьки, які прагнуть захистити своїх дітей та бути поруч з ними, часто не помічають, що таким чином обмежують свободу дітей. Музичний супровід також додає історії доповненості. Головна тема Кораліни – це дитячий хор, який підкреслює вік головної героїні та її невинність. У фільмі ми також почуємо колискові мотиви, які додають контексту до теми снів.

1.2. Відеогра "Little Nightmares"[3] (Див. мал. 2). Твір студії "Tarsier Studios" описує дитину, яка намагається вийти зі свого кошмару. Гравець відчуває, що застряг у кошмарі і не знає, як знайти вихід. Розробники гри чудово передали відчуття самотності та страху, який дитина може відчувати у великому та страшному світі дорослих. Головний герой та інші діти зображені маленькими в порівнянні з локаціями та ворожими персонажами, що передає дитячий страх перед величезним та страшним світом. Гра не містить діалогів, а сюжет передається через візуальний дизайн локацій, персонажів та символізм. Розробники гри зобразили збірний образ дитячого кошмару, спираючись на свої дитячі страхи. Це дозволило створити твір, у якому кожен зможе знайти свої особисті переживання та відрефлексувати їх. Ще одна цікава деталь у грі – капюшон дощовика, який носить головний герой, він підкреслює відчуженість героя та відображає його почуття самотності та відокремленість від навколишнього світу. Колискові мотиви у музиці підкреслюють тему дитячих страхів та допомагають зануритись у світ сновидінь та кошмарів головного героя, але колискова грає тільки в важливі

[3] https://www.youtube.com/watch?v=aOadxZBsPiA

сюжетні події. В більш спокійні моменти ми найчастіше чуємо таємничий ембієнт[4] (ambient).

Відеогра була обрана аналогом за зображення сюжету без діалогів, тому що мій анімаційний ролик також не має голосового озвучання, замість цього акцент робиться на візуальному дизайні середовища та персонажів, звуковому дизайні.

1.3. Відеогра "**Psychonauts 2**"[5] (Див. мал. 3). Ігрова студія "Double Fine" добре передала оповідання через дизайн персонажів у серії ігор "Psychonauts". Психонавти, винесені в назву гри, – це урядові суперагенти, їхнею головною зброєю є здатність проникати в чужі свідомості людей. Головний герой бореться з внутрішніми гротескними монстрами людини, кожен із них показує знайомі нам емоції: жаль, панічні атаки, зайва критика до себе і т. ін. Гравцеві доведеться пройти через свідомість персонажів як психолог, забираючись у найвіддаленіші ділянки його особистості і дізнаючись все більше деталей про проблему людини через візуальний ряд оточення. В кінці гри гравця очікує головний монстр, який уособлює найсильнішу травму, що впливає на людину. Після перемоги над травмою, свідомість перетворюється на краще і людина в реальному світі відразу відчуває полегшення. Але й головний герой має свої страхи, найголовніший із них – страх води. Отже більшість локацій оточено водою, що надало можливість розробникам обіграли скромні розміри локацій. Цікавим візуальним рішенням також є виправдання переходу між рівнями (свідомістю людей). Автори вирішили цю проблему через «колективне несвідоме» – відділ у людській підсвідомості, де зберігається життєвий досвід попередніх поколінь.

Ця відеогра була взята за аналог до дипломної роботи через поєднання теми психоаналізу та дизайну мультиплікаційних персонажів. "Psychonauts"

[4] Ембієнт - це жанр музики, який характеризується тим, що його звучання є відносно спокійним і малоінтенсивним, не вимагає великої уваги від слухача, а складається з плавних, повільних та атмосферних звуків.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=liJTZfJhOcs&t=37s

– приклад тієї гри, де розробники вміло вплели умовності ігрового світу у дизайн оточення, та логічно обґрунтувати їх. Також, автори креативно змогли візуалізувати сеанс психотерапії і достовірно передали ключові моменти психоаналізу.

1.4. Серія ігор “**Silent Hill**”[6] (Див. мал. 4). Ще одним яскравим прикладом нічного кошмару є франшиза “Silent Hill”, створена групою розробників “Team Silent”. “Silent Hill” – оповите туманом містичне поселення, до якого кожна людина, що потрапляє туди, стає відрізаною від зовнішнього світу, усе навколо симулює нічний кошмар, з якого не можна вибратися. Саме місто виступає як окрема жива істота: воно зчитує особистість будь-якої людини, що потрапляє в нього і адаптується під неї, всі монстри і локації в ньому відображають своїм дизайном фобії, спогади та невирішені внутрішні конфлікти головного героя. Візитною карткою цієї серії ігор є туман, який з'явився в першій частині франшизи, щоб приховати низьку дальність промальовування ігрового світу. Сам туман додає таємничої атмосфери та загадковості, гравець ніколи не знає що він побачить за наступним кутом, як це і буває під час сновидінь. Це ще один приклад того, як розробники адаптували технічну недосконаліть того часу до сюжету та концепції гри.

Цю відеогру було обрано аналогом за концепцію локації як окремої живої істоти, яка адаптується та змінюється під особистість головного героя.

1.5. Анімаційний фільм “**Paprika**”[7] (Див. мал. 5). – це науково-фантастичний трилер за авторством Сатосі Кона (Satoshi Kon), що досліджує межі сну та реальності, змішуючи їх у незабутній подорожі по глибинах людської свідомості. Головні герої – дослідники нової технології, яка дозволяє людині проникнути в світ снів і змінювати їх хід. Однак, коли ця технологія потрапляє в руки злочинця, ситуація стає небезпечною для всього світу. Інколи наші сни бувають набором різних локацій без будь-якого

[6] https://www.youtube.com/watch?v=pyC_qiW_4ZY
[7] https://www.youtube.com/watch?v=yn7U1KIGeuQ

чіткого переходу між ними. Цю особливість режисер передав за допомогою використання прийому монтажу “Match Cut” – склеювання між сценами двох кадрів, які схожі за змістом та ритмом. Цей вид склеювання допомагає глядачеві сприймати твір цілісним. Таким чином, твори Сатосі Кона – це єдиний потік сну: образи та локації швидко змінюють одна одну, а логічні склеювання між ними не дозволяють історії перетворитися на набір випадкових сцен. Композитор Сусуму Хірасава (Susumu Hirasawa) додав унікальну атмосферу до фільму “Paprika” за допомогою використання вокалоїду – технології, що дозволяє обробляти та змінювати голоси, щоб вони звучали як електронні. Такий ефект створюється завдяки синтезу голосу реального виконавця з використанням комп'ютерних технологій. Це допомагає підкреслити тему фільму, в якому межа між реальністю та сном дужа тонка.

Цей анімаційний фільм був обраний для аналогу через використання монтажних прийомів та склейок для зображення ритму сновидінь.

1.6. Телесеріал “Twin Peaks”[8] (Див. мал. 6).

Режисер Девід Лінч (David Lynch) створив ефект потойбічної присутності в телесеріалі “ Twin Peaks ”, використовуючи звичні та побутові нам речі у житті під несподіваним ракурсом. В серіалі завжди є відчуття, що за головним героєм хтось стежить. Головному герою сниться сон із сюрреалістичною кімнатою, де всі ключові персонажі рухаються задом наперед, а діалог побудований виключно на абстрактних фразах. Це нагадує наші реальні сни, де обличчя людей можуть бути розмитими, а правила реального світу перестають відігравати важливу роль. Проте, за цими образами завжди стоїть символізм. Головний герой серіалу поступово помічає, що безглуздий сон починає об'єднуватись з реальністю. У глядача виникає ефект, що він вже не розуміє, де є реальність, а де є сон. Тим самим, читається символізм того, що наші сни є частиною нашої підсвідомості та особистості, тому їх не варто ігнорувати.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=TACg7D2WM0U

Цей телесеріал було взято за аналог через використання ракурсів камери для відчуття потойбічного відчуття.

1.7. Відеогра “**Alice: Madness Returns**”[9] (Див. мал. 7). – це гра від студії “Spicy Horse ”, заснованої геймдизайнером Американом Макги (American McGee). Гра розповідає історію про Алісу, яка повертається в країну див, де все перетворилося на мрачне, дуже сумне місце. Головний персонаж протистоїть своїм демонам та спробує розібратися у своїй власній душі. Аліса намагається відновити свою пам'ять у вигляді уламків та зрозуміти, що сталося з її батьками. У процесі гри Аліса подорожує різними місцями, які відбивають її внутрішні боротьби та труднощі. Аліса була представлена в новому стилі, який поєднує в собі готичні елементи та теми, пов'язані з дитинством, такі як дитячі іграшки та ляльки. В відеогрі можливо почути колискові мотиви та ембієнт, який часто використовують в творах з тематикою інших світів.

Цю відеогру було взято за аналог тому що тематика гри також розповідає історію боротьби з власними страхами, які зображені у вигляді монстрів. Дизайн локацій відображає особистість головного героя та його минуле.

1.8. Фільм “**Inception**”[10] (Див. мал. 8). – це науково-фантастичний трилер, який вийшов у 2010 році. Режисером і сценаристом фільму є Крістофер Нолан (Christopher Nolan). Сюжет фільму розповідає про Домініка Кобба (Леонардо Ді Капріо), який є експертом у викраденні секретної інформації з мозку людини під час сну. У фільмі “Inception ” можна помітити багато символіки, яка розкриває глибинний зміст ідеї фільму. Один з головних героїв, Кобб, використовує кружок, який він кладе на стіл і спостерігає, чи обертається він відносно нього, щоб перевірити, чи знаходиться в реальному світі. Це символізує його постійний пошук правди і прагнення знайти своє місце в реальному світі та в світі сну. Також у фільмі

[9] https://www.youtube.com/watch?v=cFrs5UGB-ns
[10] https://www.youtube.com/watch?v=YoHD9XEInc0

можна побачити багато візуальних прийомів, які допомагають передати глибинний зміст ідеї фільму. Наприклад, відображення води та дзеркал у фільмі вказує на те, що герої знаходяться в світі сну. Ідея, що вода відображає реальність, а дзеркала - ілюзію, підкреслює дуальність сюжету та те, що герої можуть бути заплутані між світом сну та реальністю. Один з найбільш яскравих візуальних прийомів у фільмі - це ефект гравітації, який використовується в сценах боротьби героїв у світі сну. Цей ефект використовується для створення враження, що герої знаходяться у незвичайному та небезпечному середовищі, де закони фізики не працюють так, як в реальному світі.

Цей фільм було взято за аналог завдяки використанню візуальних прийомів, що експериментують з очікуваннями глядача та змушують його питати себе, чи він бачить реальність чи сон. Зображені переходи між локаціями у снах неможливі у нашій реальності, але вони логічно та сюжетно поєднані.

1.9. Фільм “**MirrorMask**”[11] (Див. мал. 9). – це мистецький фільм від режисера Дейва МакКіна (Dave McKean), який був випущений в 2005 році. Фільм поєднує в собі живу гру акторів та 3D-анімацію монстрів. Хелена Кемпбелл подорожуэ разом з цирком її батька, але Хелена мріє про звичайне життя. З роками це бажання ставало сильнішим та з’явились сварки з матір’ю. Після чергової суперечки, раптова хвороба застає мати Хелени. Гастролі цирку зупиняються на невизначений час і актори повисають у повітрі разом із ним. На фоні емоціонального стресу та почуття провини перед матір’ю, Хелена потрапляє у фантастичний світ сну, де знаходить свою матір у вигляді Білої королеви. Вона знаходиться під чарами і шанс на її пробудження невеликий. Доля всього царства та його мешканців перебуває під загрозою, бо чудовиська з темних земель ринуть у місто, як тільки сила королеви та її життя згаснуть. Королева під чарами є образом реальної матері яка захворіла, а загроза усьому королівству – очевидний символ, що без

[11] https://www.youtube.com/watch?v=2pbNMf0FZJw&t=1s

матері розвалиться увесь цирк та колектив. Головний антагоніст фільму - Королева тіней, яка втілює індивідуальні негативні риси, які Хелена приписує своїй реальній матері. Ця варіація мати завжди хотіла мати вічну безвільну дитину. Інтуїція Хелени підказує їй шукати потрібний предмет для перемоги на кордоні між світлим та темним царствами, що натякає на важливість сприймати людину такою, якою вона є насправді. Ми постійно створюємо образи щодо реальних людей. Ставлення Хелени до своєї матері змінювалося з крайнощів у крайність, що й створило дві варіації матері у її підсвідомості.

Цей фільм був взятий за аналог завдяки вдалої побудові та зображенню світу підсвідомості. Психологічна проблема героїні зображується як великий та загадковий світ, який працює по своїм правилам. Всі персонажі у ньому символізують терміни та поняття з психоаналізу, які зображені у вигляді містичних істот.

1.10. Анімаційний фільм “**Animatrix** ”[12] (Див. мал. 10). – це збірка короткометражних анімаційних фільмів за авторстовом Йошіакі Кавадзірі (Yoshiaki Kawajiri) та Шінічіро Ватанабе (Shinichiro Watanabe). Фільм складається з дев'яти розділів, кожен з яких розповідає історії, пов'язані зі світом "Матриці". Одна з основних тем фільму - це визначення того, що є реальністю і як персонажі можуть зрозуміти, що вони живуть у світі снів, керованому машинами. Факт того, що машини володіють таким впливом на сновідіння людини, говорить про те, що навіть у своїх роздумах люди не можуть гарантувати собі, що їхні думки – це справді їхні думки. В цьому контексті, фільм Animatrix надає можливість поглиблено замислитися про проблему залежності людства від технологій, чужої думки та системи, яка не завжди є прозорою і зрозумілою.

Цей анімаційний фільм був взятий за аналог завдяки цікавому використанню візуальних прийомів, що створюють ефект несподіваності. Глядач також не завжди знає, чи головний персонаж переживає реальність чи

[12] https://www.youtube.com/watch?v=94fPVqJqBGA

сон, проте з часом ми помічаємо, що ті чи інші правила нашої реальності не працюють у світі сновидінь (порушення гравітації, галюцинації, інші фізичні особливості поверхонь), і персонаж починає усвідомлювати, що він знаходиться в вигаданому світі.

РОЗДІЛ 2.
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція проекту.

Концепція дипломного проекту полягає у тому, щоб розкрити тему сновидінь та як кожен з нас може їх аналізувати, бо сни відображають нас самих та наші внутрішні конфлікти. Психоаналіз є одною з найважливіших навичок у житті людини. Здібність відверто признати свої страхи та знайти невирішені конфлікти у минулому – є першим кроком для пізнання себе як особистості. У сюжеті головний герой – дитина, що додає асоціацію з чимось маленьким та слабким. Це символізує про те, як ми бачимо наші проблеми – вони здаються нам дуже великими, а ми себе почуваємо слабкими та крихітними перед ними. Проте, головний герой знаходить в собі силу боротись зі своїми внутрішніми демонами, навіть якщо вони здаються сильнішими за нього.

Головний герой прокидається у туманному загадковому лісі зі сплячими статуями, це перший шар нашого сну. Ліс є дуже заплутаним містом, що свідчить про те, що наш сон – це дуже велике та стародавнє місце, де можна заблукати. Але ліс символізує також і такий феномен, як «колективне несвідоме[13]» Тобто ідея полягає в тому, що всі ми прокидаємося у загальному лісі, але не перетинаємось одні з одним, у кожного з нас є своя стежка та вказівник до нашого центру підсвідомості. Таку стежку та статую-вказівник помічає головний герой, які ведуть його до центру нашої підсвідомості. Цей центр зображено як замок, він знаходиться поза лісом, та за обривом. Він ніби парить у повітрі. Це має декілька смислів: так розкривається назва анімації "За краєм", тобто щось недосяжне та приховане від нас, а саме – річ про центр нашої підсвідомості. Інший символ – це те, що

[13] Колективне несвідоме - це сукупність загальнолюдських, універсальних символів, архетипів та ідей, які знаходяться поза областю нашої свідомості і знаходять відображення у наших мріях, фантазіях, міфах та релігії. Карл Юнг (Carl Jung) вважав, що колективне несвідоме є спільним для всіх людей, яке передається з покоління в покоління і виявляється в культурних віруваннях, релігійних обрядах та інших аспектах нашого життя.

герой виходить з колективного несвідомого та знаходить своє підсвідоме, яке знаходиться за краєм ліса. Сам замок також виглядає поросліим, покинутим та стародавнім, натякаючи на те, що персонаж вперше знаходить це місце.

На вході його зустрічає сова, яка має обличчя головного героя. Це додає контексту, що персонаж прийшов до місця, пов'язаного з ним самим. Коли герой входить в замок, він також бачить картини з його минулого та майбутнього (кадри з початку та кінця анімації). Це додає глибини до історії та деталей, які глядач може помітити при повторному перегляді. Герой знаходить кімнату зі статуями, які символізують його гарні спогади. Він підходить до однієї з них, але вона починає сипатись. Персонаж обертається та бачить монстра, який символізує образу. Це свідчить про те, що через образу руйнуються наші хороші спогади. Персонаж спочатку тікає, але знаходить сили та переборює страх. Він перемагає над монстром та статуї відновлюються. Відкривається прохід до наступної локації, де герой бачить велику яму. У центрі він помічає ще одну статую та декілька величезних статуй навколо неї. Головний герой бачить, що статуя у центрі зображена депресивною та тримає кайдани. Головний герой їх знімає, та незабаром з очей великих статуй починають витікати водопади, заповнюючи яму. Символізм полягає у тому, що стримування своїх емоцій завдає шкоди нам самим та додає багато страждань. Нам потрібно зняти свої умовні кайдани та дати волю своїм емоціям. Тобто великі статуї починають плакати, давши свободу накопиченим емоціям. Далі персонаж стрибає вже в заповнену водою яму та занурюється на дно.

Коли головний герой знаходиться під водою, це часто має символізм спускання у глибину своєї підсвідомості. Коли персонаж потрапляє в наступну залу, він бачить величезні ворота, але навколо нього дуже багато масок з його обличчям. Зі стелі спускається головний антагоніст – Его[14]. Воно має декілька обличь, та дизайн нагадує головного героя. Его також має

[14]Его – згідно з психоаналітичною теорією, та частина людської особистості, яка усвідомлюється як «Я» і перебуває в контакті з навколишнім світом у вигляді сприйняття. Его здійснює планування, оцінку, запам'ятовування та іншими шляхами реагує на вплив фізичного, духовного та соціального оточення.

плащ, але він значно більше. Тобто дизайн Его показує, що воно себе бачить значно більшим, ніж воно є насправді. Плащ головного героя здійснює функцію захисту від навколишнього середовища, коли як плащ Его є символом величності. Купа масок навколо каже про те, що Его - це складна та динамічна частина нашої психіки, яка постійно змінюється та намагається знайти своє обличчя. Оскільки Его завжди шукає, як себе позиціонувати перед суспільством, то воно може впливати на нашу поведінку через наше бажання отримати підтримку та затвердження від інших людей. Наприклад, ми можемо діяти відповідно до соціальних норм та очікувань, навіть якщо це суперечить нашій особистій моралі чи переконанням, тому що Его визнає це як спосіб забезпечення свого успіху та стабільності у суспільстві. Все ж таки, головний герой його перемагає та Его починає зменшуватись, а далі вони об'єднуються один з одним. Сенс у тому, що Его не можливо знищити, його можливо тільки усвідомити та побачити, де наші дії зумовлені нами, а де Его. Персонаж відкриває двері та бачить сонячну поляну, він виходить на неї, що свідчить про те, що персонаж зміг усвідомити та зрозуміти свою особистість.

2.2. Стилістичний напрямок.

Сформований візуальний стиль анімаційного ролику відсилає до мальованих книжкових ілюстрацій, що додає відчуття дитячої казки та дозволяє зануритись в атмосферу фентезійногу світу. Кольорове рішення змінюється залежно від контексту подій. В початковій локації та дизайні монстрів переважають холодні відтінки, що створює відчуття дискомфорту та небезпеки. На противагу цьому, локації, пов’язані з гарними спогадами, зображуються у вигляді сонячних та теплих відтінків, що додає до настрою глядача позитивних емоцій.

2.3. Технічні характеристики і особливості.

Для дипломної робити було вирішено використовувати поєднання технології 2D-анімації та моушн-анімації. У «Clip Studio Paint» планується створити саме покадрову анімацію, а завдяки програмі «Adobe After Effects» буде здійснено анімацію камери та додавання ефектів.

2.4. Звуковий супровід.

Звуковий супровід додає контексту до локацій та подій в які потрапить головний герой. В моменти пошуку буде використано загадковий ембієнт з мотивами тібетських співучих чаш та дзвонів, а коли з’являється небезпека то музика стає більш напруженою.

ВИСНОВКИ

Короткий формат анімаційних роликів дозволяє ефективно передати ідеї та повідомлення і зосередитись на конкретній темі, що розкривається у них. Анімаційні ролики є універсальними, оскільки можуть бути використані для різних цілей та аудиторій залежно від тематики та жанру. Вони дозволяють передати складні ідеї та концепції у доступній та зрозумілій формі, що забезпечує їх ефективне сприйняття аудиторією. Вони пропонують можливість створення оригінального та креативного контенту, який привертає увагу аудиторії та дозволяє передати повідомлення в нестандартній формі. Анімація створює можливість зобразити неможливе в реальності та показати історії та концепції у фантастичних та казкових світах.

Розглядаючи аналоги на тему сновидінь та психоаналізу, можна зробити важливі висновки, які допоможуть удосконалити дипломний проект. Зокрема, спільним елементом усіх аналогів є оповідання через дизайн персонажів та локацій. Автори розкривають складні концепти психоаналізу, використовуючи чіткі асоціації та контраст між кольорами, персонажами та локаціями. Таким чином, висновок полягає в тому, що якщо тема обрана складною, то краще зробити прості асоціації у глядача з персонажами, використовуючи холодні та теплі відтінки, розмір та форму персонажів. Головний герой, як правило, зображується слабким та маленьким порівняно з монстрами, що створює асоціацію між перемогою слабкого над сильним. Локації мають символічні елементи, пов'язані з особистістю головного героя. Звуковий супровід зазвичай є ембієнтом, що створює атмосферу загадковості та містичності. Завдяки монтажним прийомам автори підкреслюють особливості сприйняття сну, коли поняття часу, фізичних властивостей та гравітації працюють інакше.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Loncar Karla. Surrealism and Twin Peaks: The Origin Of David Lynch and Mark Frost´s Great Work. Desistfilm : веб-сайт. Url: desistfilm.com/surrealism-and-twin-peaks-the-origin-of-david-lynch-and-mark-frosts-great-work/ (дата звернення: 02.05.2023).

2. McLeod Saul. Freud and the Unconscious Mind. Simply Psychology : веб-сайт. Url: https://www.simplypsychology.org/unconscious-mind.html (дата звернення: 02.05.2023).

3. Madkins Tia. Coraline (2009). A Motif Analysis by Tia M. Adkins. Film Matters Magazine: веб-сайт. Url: https://www.filmmattersmagazine.com/2021/05/04/coraline-2009-a-motif-analysis-by-tia-m-adkins/ (дата звернення: 02.05.2023).

4. Sear Tyler. A Tribute to Satoshi Kon: Genius, Innovator, Filmmaker Transcends Genre Through the Themes of Love and Duality. Hollywood Insider : веб-сайт. Url: https://www.hollywoodinsider.com/satoshi-kon-tribute/ (дата звернення: 02.05.2023).

5. Verhoeven Paul. How Psychonauts 2 Approaches Trauma, Therapy And Empathy. Kotaku : веб-сайт. Url: https://kotaku.com/how-psychonauts-2-approaches-trauma-therapy-and-empath-1847544623 (дата звернення: 02.05.2023).

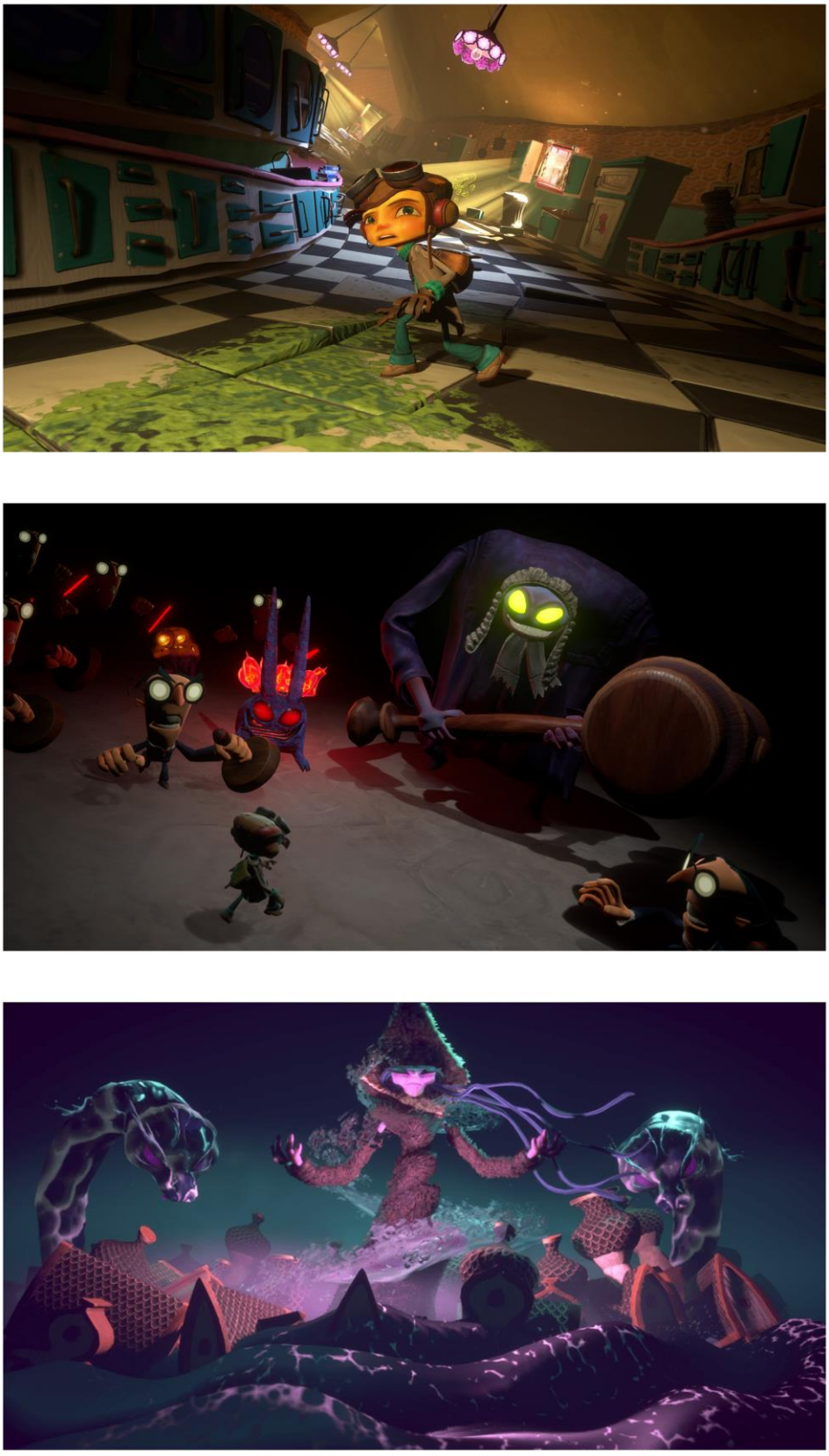
ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал.1. Анімаційний фільм “Caroline”, 2009 р.



Мал.2. Відеогра “Little Nightmares”, 2016 р.



Мал.3. Відеогра “Psychonauts 2”, 2021 р.



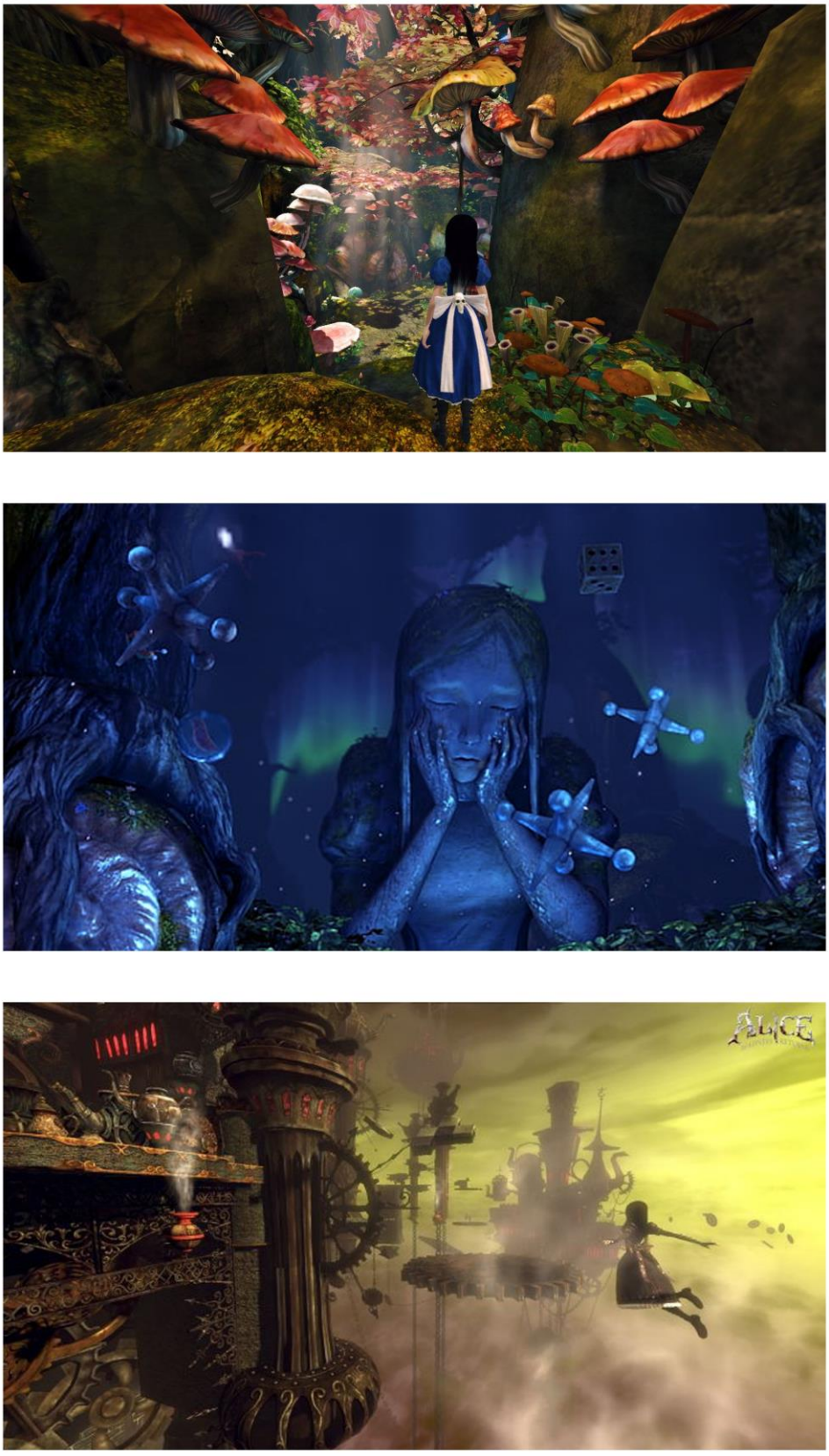
Мал.4. Відеогра “Silent Hill”, 2022 р.



Мал.5. Анімаційний фільм “Paprika”, 2006 р.



Мал.6. Телесеріал“Twin Peaks”, 1990 р.



Мал.7. Відеогра “Alice: Madness Returnes”, 2011 р.



Мал.8. Фільм “Inception ”, 2010 р.



Мал.9. Фільм “MirrorMask”, 2005 р.



Мал.10. Анімаційний фільм “Animatrix”, 2003 р.

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ



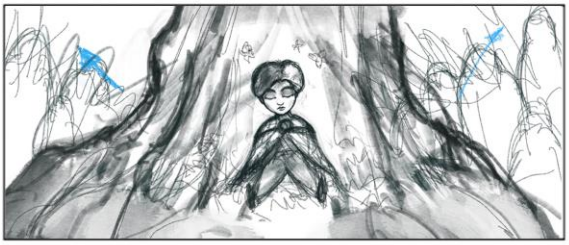
Кадр 1. Ліс. Вступна сцена.
Камера рухається праворуч.
Використовується ефект “Parallax”,
слої рухаються із різною швидкістю.
Звуковий супровід лісу.



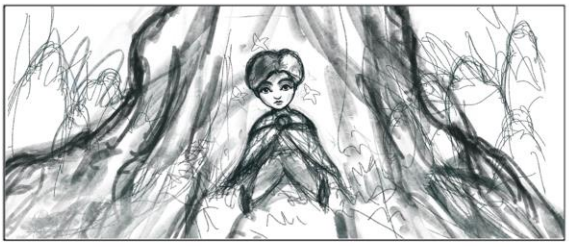
Кадр 2. Ліс. Вступна сцена.
Камера рухається праворуч.
Крупне дерево на передньому плані
використовується щоб створити перехід
і розділити кадр на дві смислові
частини: на звичайний ліс та на містичне
святилище зі сплячими статуями.



Кадр 3. Ліс. Стародавнє святилище.
У центрі кадру головний герой, який
спить під деревом. Композиція збудована
навколо головного героя: промінь
світла, дерево, статуї, кольорова гама.
Навколо персонажа пархають
метелики.



Кадр 4. Ліс. Стародавнє святилище.
Крупний план з наближенням до
головного героя.



Кадр 5. Ліс. Стародавнє святилище
Крупний план з наближенням до
головного героя. Персонаж прокидається.
Коли персонаж відкриває очі
програється звук удару по дзвіночку.

Кадр 6. Ліс. Стародавнє святилище. З'являється назва анімаційного ролику. На фоні звук як персонаж піднімається з землі.



Кадр 7. Ліс. Стародавнє святилище. Персонаж струшує із себе пил.



Кадр 8. Ліс. Стародавнє святилище. Персонаж оглядається.



Кадр 9. Ліс. Стародавнє святилище. Персонаж оглядається

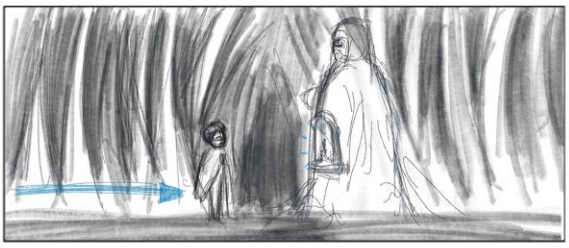


Кадр 10. Ліс. Стародавнє святилище. Персонаж щось помічає попереду себе і дивиться прямо в камеру.





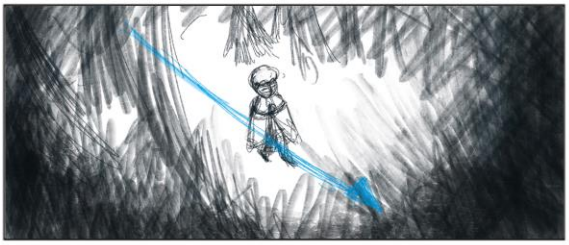
Кадр 11. Ліс. Статуя-вказівник. Кадр від першого зору на статую-вказівник. Усередені неї горить свічка, яка відокремлює її за символом від інших статуй.



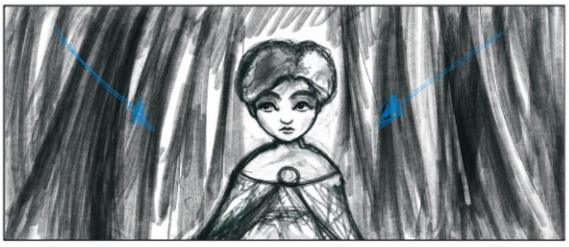
Кадр 12. Ліс. Статуя-вказівник. Персонаж подходить до статуї з лівого боку кадра та оглядає її. Композиція дає зрозуміти яких розмірів персонаж.



Кадр 13. Ліс. Статуя-вказівник. Персонаж помічає куди вказує рука статуї і повертає голову в бік темної стежки.



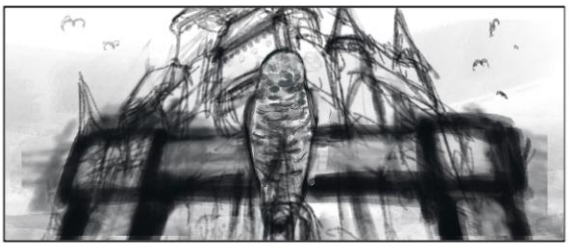
Кадр 14. Ліс. Персонаж рухається з лівого верхнього кута до правого нижнього. Композиція кадру збудована таким чином, щоб передавалося відчуття стеження за персонажем, імітуючи камеру стеження.



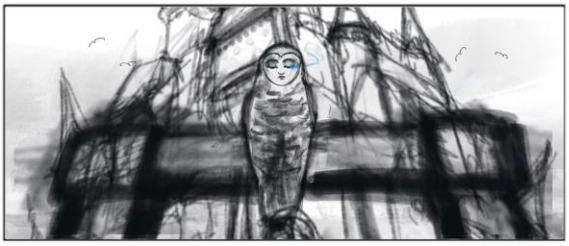
Кадр 15. Ліс Персонаж рухається вперед та озирається, розуміючи, що за ним хтось стежить. Фон рухається назад по перспективі.



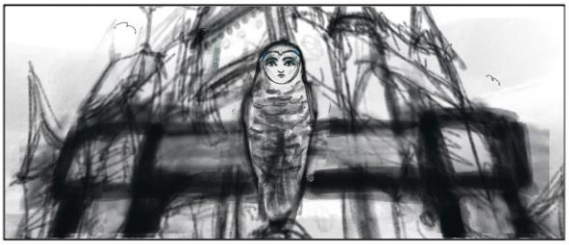
Кадр 19. Міст.
Персонаж підходить до воріт, на яких сидить сова. Композиція кадру з видом зверху, щоб зобразити персонажа маленьким у порівнянні з оточенням.



Кадр 20. Міст.
Ефект "Dolly zoom".
Фон збільшується, коли як передній план, на якому встановлено фокус, не змінює своїх розмірів. Це підкреслить важливість сюжетного моменту та додасть почуття масштабу.



Кадр 21. Міст.
Ефект "Dolly zoom".
Сова повертає голову. У неї обличчя головного героя, що створює містичну атмосферу і дає зрозуміти, що персонаж прийшов у місце, пов'язане з ним самим.

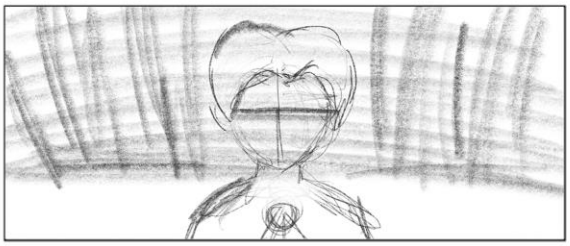


Кадр 22. Міст.
Сова розплющує очі.



Кадр 22. Міст.
Сова опускає очі на головного героя.

Кадр 29. Міст.
Крупний план на персонажа, який опускає голову та дивиться в камеру.



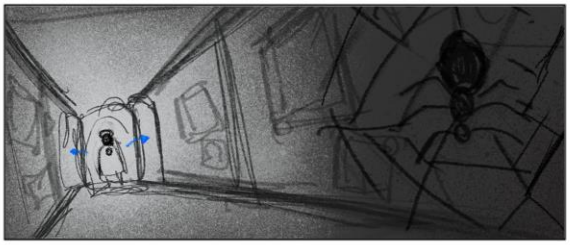
Кадр 30. Міст.
Ракурс від першого зору на міст, що веде до входу в замок.



Кадр 31. Коридор замку із картинами.
Кадр із темним коридором. Звукове супровід змінюється на звук всередині приміщення.



Кадр 32. Коридор замку із картинами.
Персонаж відкриває двері та світло заливає коридор. Використовується “Голландський кут” (завалений) для передачі динаміки



Кадр 33. Коридор замку із картинами.
Композиція з ефектом "Fish eye". Це додає ефекту, що на персонажа дивляться крізь висячу картину.



ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Дизайн головного героя



Дизайн монстра, який символізує образу на події минулого



Дизайн сови, яка має обличчя головного героя.