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

Смолянінова Валерія Анатоліївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “THE DEVIL IS A SQUIRREL”

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.
_____ В. А. Смолянінова

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Lone Digger”. 5
1.2. Анімаційний ролик-кліп до пісні “The Wolf”. 6
1.3. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Birds”. 6
1.4. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Fish in a Birdcage”. 7
1.5. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Enemy”. 8
1.6. Короткометражний фільм-доповнення “Rusty Lake: Paradox”. 8
1.7. Інтро до серіалу “What We Do in the Shadows”. 9
1.8. Анімаційний ролик-кліп до пісні “She Wants Me Dead”. 10
1.9. Анімаційний ролик “Mili – Summoning 101”. 11
1.10. Ігрова катсцена “The Divine Damsel of Devastation”. 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
1.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику “The Devil Is a Squirrel”. 14
1.2. Графічне та стилістичне рішення. 15
1.3. Технічні характеристики та особливості. 16
1.4. Звукове рішення. 16
ВИСНОВКИ 17
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 25
ДОДАТОК ІІІ. СТОРІБОРД 29

ВСТУП

Окультний детектив – це особливий піджанр детективу, який поєднує тропи основного жанру з елементами надприродного, фентезі та фантастичних жахів. На відміну від традиційного детектива, який розслідує вбивства та інші звичайні злочини, окультний детектив бере участь у справах, пов'язаних із привидами, демонами, прокляттями, магією, вампірами, нежиттю, монстрами та іншими надприродними елементами. Деяких окультних детективів зображують екстрасенсами або людьми, що володіють іншими паранормальними або магічними здібностями [3]. Поєднання напруженої сюжетної лінії, яка змушує авдиторію залучатись до детективного процесу, з елементами містики та горору, що урізноманітнюють естетику твору та впливають на емоціональний фон глядача, створює унікальний образ, який вражає своєю атмосферою та образністю. Індивідуальності твору додає ще й той факт, що обсяг містичного матеріалу (фольклор, міфологія, релігія, історія тощо) є неосяжним, тому автор має доступ до нескінченної варіації комбінацій різних містичних елементів з ідеями майбутнього твору.

Незважаючи на привабливі характеристики даного жанру, існує небагато прикладів його успішної реалізації на екрані, особливо в форматі оригінального фільму, що не базується на книжковому джерелі. Але дійсно найкращі витвори цього жанру стають класикою кіно та залишаються актуальними завжди. Серед прикладів з кіно не можна не згадати такі популярні серіали, як "Supernatural", "Lucifer" та культовий "Twin Peaks", а також фільм "Constantine", специфікою якого було захоплююче поєднання жанрів супергеройського бойовика та окультного детектива з використанням релігійних образів. Серед анімації виділяється японський аніме-серіал "Mononoke", в якому через унікальний візуальний стиль була відображена

японська міфологія [5], а також широко відомий аніме-серіал “Death Note”, в якому містичний елемент слугує зав’язкою для психологічного детективу.

Жанр окультного детективу в великому форматі потребує значний обсяг часу на розкриття всіх його деталей. Але завдяки цікавій естетиці він демонструється з іншого боку в роботах аніматорів короткого метру. Короткі історії в цьому жанрі, що роблять акцент на дії загалом та атмосфері ситуації, не досліджуючи характери персонажів або причино-наслідкові зв’язки, є дуже популярними в авдиторії, яка хоче насолодитись візуальною складовою та відчути швидкі сильні емоції, що особливо проявляється, коли в роботі наявний елемент горору. І навпаки, коли автор короткої за часом роботи хоче сконцентрувати увагу глядача на самому сюжеті, але розкрити його швидко та поверхнево, він часто обирає формат кліпу. Пісня на тлі зазвичай прямо чи опосередковано пов’язана з сюжетом кліпу, або просто підтримує необхідну для нього атмосферу [2].

Актуальність. Завдяки незвичним образам, авторському візуальному відтворенні та захоплюючому детективному сюжету анімаційні роботи детективного та містичного жанру завжди привертають увагу авдиторії. Анімаційні техніки надають авторові ширший простір для експериментування в контексті дизайну персонажів та оточення. Також популярним рішенням є використання музикального супроводу, пісні, яка буде асоціюватись з подіями на екрані та створювати потрібну атмосферу.

Новизною роботи є спроба викласти сюжет містичного детективу у вигляді анімаційного роліку-кліпу, використовуючи динамічний монтаж та покадрову анімацію. Виконання роботи в цій техніці, а також спрощений візуальний стиль сприятимуть сприйняттю відео, як анімованого оповідання.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Дипломний проєкт зроблено у форматі відеокліпу-трейлеру історії в жанрі окультного детективу, тому для кращої реалізації ідеї та концепції роботи аналоги розглядаються за різними параметрами. Серед аналогів наявні відеокліпи, виконані в техніці покадрової анімації, інші типи анімаційних робіт, а також роботи, схожі за ідеєю, сюжетом або естетикою.

1.1. Анімаційний ролик-кліп до пісні "Lone Digger". Відеокліп на пісню Caravan Palace "Lone Digger"[1], опублікований в 2015 році, є одним з найвідоміших творів в жанрі анімаційних кліпів, виконаний в техніці класичної покадрової анімації. Режисером даної роботи виступив Double Ninja, а головним аніматором – французькій митець Жеремі Бале.

У відео демонструється альтернативна реальність, сповнена антропоморфними тваринами, що поводяться як люди. Сюжет починається з приходу групи котів до клубу, де вони стикаються з групою собак, з якою пізніше починають відкриту звірину бійку. Закінчується все тим, що в бійці помирають усі відвідувачі клубу, окрім танцюристки. Сюжет кліпу лише поверхнево пов'язаний з текстом пісні, який просто закликає звільнитись від усіх турбот та танцювати.

Мальовка кліпу не деталізована, відсутній контур та багатошарові тіні, що робить зображення плоским і стилізованим, як паперовий колаж, але сама анімація рухів виконана детально та реалістично, скоріш за все, з використанням відео-референсів реальних людей. Кольорова палітра кліпу стримана та темна, але з яскравими кольоровими акцентами, що визначають окремих персонажів, неонове освітлення сцен надає зображенню стабільного лілового відтінку. Монтаж кліпу підстроєний під музикальний ритм пісні, він динамічний та швидкий. Фреймрейт кліпу низький, що робить анімацію рухів більш різкою, але в другій половині відео, в сценах з акцентом на

[1] https://www.youtube.com/watch?v=UbQgXeY_zi4&ab_channel=CaravanPalace

ударах, кількість кадрів в секунду значно збільшується, роблячи анімацію плавною та додаючи ефект слоумо.

1.2. Анімаційний ролик-кліп до пісні “The Wolf”. “The Wolf” – це пісня виконавця SIAMES[2], відеокліп до якої був випущений у 2016 році студією “RUDO Co.”. SIAMES відомі оформленням своїх кліпів стилізованою покадровою анімацією. Сюжет кліпу демонструє пригоди трьох персонажів, які намагаються врятуватись від переслідуючого їх монстра-вовка, що трохи відсилає глядача до тексту пісні, в приспіві якої є фраза «Ти можеш бігти, але тобі не сховатися».

Кліп виконаний в техніці покадрової анімації, у чорно-білій палітрі, за виключенням червоного кольору очей вовка, а також кульмінаційної сцени, що пов’язує всіх героїв, виконаної в червоних відтінках. Стиль мальовки різкий, прямокутний та спрощений, об’єкти зазвичай виглядають нерівно та постійно змінюють форму. При цьому сама анімація деталізована та плавна, наявно багато переходів, оформлених різними способами, наприклад, надходженням тіні на сцену, перетворенням одного об’єкта в інший, різкою зміною плану кадру. Динамічність зображення досягається зміною фреймрейту по ходу відео, грою зі статичністю кадру та навпаки активною дією в ньому, а також сценами руху з цікавою перспективою, що створюється завдяки обранню незвичного кута камери, який може швидко змінюватись.

1.3. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Birds”. Кліп на пісню “Birds” гурту “Imagine Dragons”[3], випущений у 2019 році, виконаний в техніці класичної покадрової анімації. В ньому є сюжет, що ідейно пов’язаний з текстом пісні. Він оповідає про життя дівчинки з міфічними здібностями, які вона успадкувала від матері, але через які вона не може влитися в суспільство. В головної героїні виникає непорозуміння та конфлікт з матір’ю,

[2] https://www.youtube.com/watch?v=lX44CAz-JhU&ab_channel=SIAMES
[3] https://www.youtube.com/watch?v=vOXZkm9p_zY&ab_channel=ImagineDragonsVEVO

що пізніше призводить до трагедії. Лише в кінці героїня знаходить сили йти далі.

Відео виконано за допомогою покадрової анімації. Стиль мальовки спрощений, відсутні багатошарові тіні, дизайн персонажів базується на простих фігурах типу кола чи овалу. Контури персонажів виглядають нерівними, схожими на реальні штрихи пензлем, що разом з низьким фреймрейтом робить анімацію більш різкою та експресивною. З недеталізованою анімацією контрастують яскраві та промальовані задні плани в відео. Незважаючи на те, що форми об’єктів в пейзажах також прості та стилізовані, ефект детальності досягається за допомогою різноманітних текстур, реалістичних елементів, таких як вода та хмари, освітлення, яке пом’якшує вигляд об’єктів, а також відсутності контуру. Тому на тлі кольорових деталізованих пейзажів гарно видно простих персонажів.

1.4. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Fish in a Birdcage”. Кліп на пісню “Fish in a Birdcage”[4] однойменного виконавця, випущений у 2022 році, виконаний в стилі паперової стоп-моушн анімації за авторством Айріс Мур. Це абстрактна історія про життя істоти, що схожа на пташку та рибу водночас. Ідеєю твору, на мою думку, була здатність пристосовуватись до різних середовищ, влиття до різних общин та різниця між судженнями, почутими від когось та заснованими на власному досвіді.

Анімація виконана в помаранчевих та жовтих відтінках, з акцентами, що виділені чорним кольором. Головним тлом до об’єктів є площина деревини, що підсилює театральність та штучність анімації. Кадр зазвичай статичний та плоский, рухомі лише окремі об’єкти, також наявне використання симетрії при плануванні кадру. Стиль мальовки деталізований, штучний об’єм об’єктів створюється за допомогою тіней, що виконані або в темніших відтінках, або через штриховку різної інтенсивності. Техніка стоп-моушн анімації посилює відчуття нереальності зображуваного, рух в кадрі

[4] https://www.youtube.com/watch?v=_Cg_DkU4j4s&ab_channel=FishinaBirdcage

плавний, але не деталізований, анімуються лише окремі частини об’єктів в кадрі, наприклад пташині крила при польоті, силуети істот на віддалених планах, або деталі заднього плану, такі як дим з труб домівок.

1.5. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Enemy”. “Arcane” – це мультсеріал у жанрі пригодницького фентезі у всесвіті гри “League of Legends” за авторством компанії “Riot Games” та студії “Fortniche”, виконаний в унікальній стилістиці 3D-анімації, стилізованої під двовимірну через специфічну текстуризацію моделей та мальовані вручну ефекти. Для інтро серіалу була взята пісня “Enemy” гурту “Imagine Dragons”[5], а її відеокліп є монтажем сцен з серіалу, що демонструють майбутній сюжет, з додаванням окремих сцен-ознайомлень з персонажами.

Кольорове рішення кліпу базується на контрасті кольорів волосся головних героїнь, а саме рожевого та блакитного. В кадрах з акцентом на старшу сестру, переважають теплі відтінки рожевого та жовтого, в той час як молодша сестра зазвичай зображується на тлі холодних, зелено-блакитних кольорів, що підкреслює їхній конфлікт. Також негативні події зазвичай зображуються в темних кольорах, а позитивні спогади – навпаки засвітлюються і на них накладається ефект перемотки плівки. Монтаж кліпу динамічний та відповідає ритму пісні, в останній третині відео, де ритмічна мелодія замінюється на хаотичне зачитування репу, зміна окремих кадрів, ракурсів, кольорів та фреймрейт значно прискорюється, що додає напруження та підкреслює емоційність зображуваного. Цікавим є наявність зв’язного елементу, «оповідача», а саме окремого поверхневого сюжету, де учасники гурту сидять в барі та співають пісню, під яку глядач бачить події сюжету.

1.6. Короткометражний фільм-доповнення “Rusty Lake: Paradox”. “Rusty Lake: Paradox” це одна з серії ігор студії Rusty Lake, що вийшла в 2018

[5] https://www.youtube.com/watch?v=D9G1VOjN_84&ab_channel=ImagineDragonsVEVO

році, разом з фільмом-доповненням[6]. Фільм є розширеною сюжетною екранізацією гри та розповідає історію детектива, що опинився в закритій кімнаті, сповненій головоломок, з якої він має вибратись. Гра та фільм є прикладами жанру окультного психологічного детективу, події в них спричинені містикою, а головний герой має дістатись правди.

В фільмі майже відсутні розмови, тому глядач спостерігає лише за діями головного героя, та через його перспективу сприймає оточуючу його реальність. В відео зроблений акцент на предметах в кімнаті, наприклад елементах головоломок або картинах, їхній стилізований дизайн запозичений з гри, але виготовлені вони з реальних матеріалів. Такий підхід додає зображенню штучності, нібито кімната, де знаходиться головний герой, є ляльковим домом у реальну величину. Велику роль грає симетрія, яка відображає спокій та врівноваженість сцени, концентруючи увагу глядача головному елементі, тоді як перехід до асиметричних або незбалансованих сцен посилює відчуття дискомфорту [4]. Темні зелені та коричневі відтінки в кімнаті з мутним жовтим освітленням, а пізніше слабке сіро-голубе світло в майже чорному лісі створюють містичну напружену атмосферу. В кінці оточення героя різко змінюється, дія відбувається в яскравому денному просторі на березі водойми, але відчуття дискомфорту та напруженості ситуації не зникає завдяки зменшеній насиченості кольорів та звуковому супроводу. Звуковий супровід поступово нагнітає атмосферу, спочатку це тиша та лише звуки взаємодії героя з оточенням, пізніше стають чутні відголоски мелодії, а в кульмінації вона грає гучно, поєднуючись з дивними неприродними звуками, що підкреслює нестабільний психічний стан героя.

1.7. Інтро до серіалу “What We Do in the Shadows”. “What We Do in the Shadows” це комедійний серіал в жанрі горору, прем’єра якого відбулася в 2019 році. Серіал знятий в стилі мокьюментарі (псевдодокументального фільму) й оповідає про буденне життя трьох вампірів та їхнього помічника.

[6] https://www.youtube.com/watch?v=9ZXFaaQJb0c&ab_channel=RustyLake

Інтро серіалу є динамічним монтажем статичних кадрів під пісню “You’re Dead” Норми Танеги[7]. На його початку показані кадри зі старовинними замальовками кажанів, що відразу відсилає на містичний характер серіалу, бо кажані завжди асоціювалися з вампірами. Оскільки головні герої серіалу є дуже старими істотами, в кадрах інтро з різних ракурсів демонструються портрети та фотографії різних епох, виконані в різних стилях та зняті в різних обставинах. В одному з кадрів можна побачити план стола, знятий з верху, на якому лежать газета, щоденник та карти, усі з яких відсилають глядача до сюжетних подій. За допомогою композицій з усіма цими об’єктами глядач може ознайомитись з персонажами та їхніми стосунками без їх знаходження на екрані, наприклад у кількох кадрах портрети двох персонажів різних епох завжди висять поряд, з чого можна зрозуміти, що вони є парою та знаходяться в стосунках вже протягом довгого часу. Кадри змінюються швидко в ритм мелодії. Все інтро має жовтуватий відтінок, що підкреслює ефект його «старості». Наявно багато симетричних кадрів, що додає атмосфері офіціозності та створює враження знаходження в музеї, при цьому фінальний кадр, де портрети та фотографії різних епох стоять зовсім поряд, викликає відчуття родинного затишку.

1.8. Анімаційний ролик-кліп до пісні “She Wants Me Dead”. Відеокліп на пісню “She Wants Me Dead”[8] виконавця CAZZETTE, випущена в 2016 році, є не тільки самостійним кліпом, а ще своєрідним трейлером однойменної гри-платформера. Кліп є сюжетно орієнованим, а пісня в ньому слугує лише тлом. Сюжет кліпу демонструє історію кішки, яка ненавидить свого власника, і поступово вона планує його вбивство багатьма способами, яке в кінці відео успішно втілює в життя.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=Zd2Prf-D-_8&ab_channel=HerbertHomunculus
[8] https://www.youtube.com/watch?v=FHccClTAdzc&ab_channel=CazzetteVEVO

Відео виконано за допомогою растрової анімації, в чорно-білій палітрі,. Стиль мальовки деталізований, наявні різні текстури та реалістичні тіні, що додає зображенню об’єму, хоча дизайн персонажів залишається стилізованим. Анімація руху в кадрі стримана, відео базується на відносно статичних кадрах, приділяється увага великим планам облич. Вдало використовується симетрія, наприклад при наближенні камери до обличчя героя або в сценах з роботою механізмів. Цікавим є переривання кліпу на демонстрацію ігрового процесу, який ділить сюжет відео на три логічні частини, зав’язку, кульмінацію та розв’язку. Ігрові частини відповідають суто мелодійним уривкам між куплетами пісні, де відсутній вокал.

1.9. Анімаційний ролик “Mili – Summoning 101”. Робота “Mili – Summoning 101”[9] студентки 4 курсу Морозової Юлії 2022 року є анімаційним сюжетним роликом-кліпом на однойменну пісню. Він виконаний за допомогою растрової анімації з елементами покадрової промальовки. Сюжет відео натхнений текстом пісні, яка оповідає про історію юнака, що хоче повернути до життя свою кохану за допомогою магічних ритуалів, але в кінці все одно залишається ні з чим.

Стиль мальовки відповідає атмосфері самої пісні, динамічної та з ніжним дівочим вокалом. Він спрощений, відсутні багатошарові тіні, але присутній товстій кольоровий контур, деталі оточення стилізовано перебільшені, дизайн персонажів робить їх схожими на ляльок. Палітра відео переважно складається зі світлих ніжних відтінків рожевого, блакитного та лілового, освітлення обрано м’яке. Загалом стилістика кліпу нагадує кольорові ілюстрації з дитячої книги. У відео відсутні будь-які звуки та розмови, окрім закадрової пісні, але іноді воно перебивається чорним екраном, на якому з’являється текст пісні, що робить акцент його важливості, а також є посиланням на старі фільми, в яких розмови персонажів викладалися також текстом на чорному екрані. Можна побачити, що для

[9] https://www.youtube.com/watch?v=OJV-r19MfWc&ab_channel=PYOudent

малювання деяких композицій заднього плану були використані 3D-моделі. Цікавим є також прийом оповідання через об'єкти в кадрі, коли на екрані відсутні персонажі, але присутні певні предмети, завдяки яким стають зрозумілі сюжетні події. Використання покадрової анімації маленьких деталей, таких як сльози або блимання, додає живості статичним кадрам.

1.10. Ігрова катсцена "The Divine Damsel of Devastation". "Genshin Impact" – це комп'ютерна гра виробництва китайської студії "Hoyoverse", яка вийшла в 2020 році. Вона виконана в аніме-стилі за допомогою технології 3D анімації. Але в ній присутні елементи 2D анімації, за допомогою яких виконані деякі трейлери та катсцени. Катсцена – це будь-який неінтерактивний елемент оповіді чи інсценування в грі, який виконує інформаційну функцію та має урізноманітнити ігровий досвід користувача [1].

"The Divine Damsel of Devastation"[10] це одна з ігрових катсцен, яка є сюжетним кліпом на пісню в стилі традиційної китайської опери, що виконується за кадром. Пісня є адаптацією легенди з сюжету гри, що оповідає історію дівчинки, яку жителі її селища вирішили принести в жертву демонам, бо вона нібито привертала темні сили. Але вона не здалася та винищила всіх демонів, а потім залишилась в горах, де навчалась мистецтву бою в містичних істот. Друга частина сюжету розповідає про те, як дівчина подорослішала та в дійсний час врятувала місто від темних сил і стала героїнею.

Відео зроблено за допомогою растрової анімації, кольори підібрані м'які, відсутні багатошарові тіні, але присутні м'які текстурні градієнти. Разом із товстим кольоровим контуром, ці стилістичні рішення роблять зображення схожим на традиційний китайський живопис. Переважають далекі плани з пейзажною складовою, що концентрує увагу на історії загалом і сприяє відчуттю перегляду легенди. Цікавим є подвійність сюжету кліпу, де

[10] https://www.youtube.com/watch?v=EiAhMr6IJTQ&ab_channel=GenshinImpact

оповідання легенди обрамлене сюжетом з оповідачем, оперною виконавицею, кадри з якою можна побачити на початку, в середині та в кінці кліпу, і зроблені вони в традиційному 3D стилі гри та гармонічно єднаються з наступним сюжетом. В початковій сцені, виконавиця зображена на тлі, схожого на театр тіней, а потім ці темні силуети набувають власного кольору та перетворюються на пейзажи з легенди.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

1.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику “The Devil Is a Squirrel”. Концепцією моєї роботи є анімаційний ролик-кліп з власним сюжетом в жанрі окультного детективу до музики “Cats Searching for the Truth” композитора Nat Keefe. Мотивом є викладення власної історії за допомогою анімації. Відео виконане в техніці динамічного монтажу з елементами покадрової анімації.

Сюжет відео складається з кількох частин, що відповідають певним уривкам з пісні. Воно починається з вступних титрів під музикальний супровід, що демонструють назву історії “The Devil Is a Squirrel”, що є буквальним англійським перекладом німецької приказки “Der Teufel ist ein Eichhörnchen”, українським аналогом якої може бути фраза «У диявола багато облич». Приказка зображена як назва статті в німецькій газеті, та є актуальною не тільки через самого епізодичного персонажа-білку, що іноді з’являється в різних сценах, а також тому, що один з головних героїв дійсно є Дияволом, що ховає своє реальне обличчя.

Наступні два куплети пісні та відповідні їм сцени демонструють буття головних героїв, перший з який це інспектор поліції, що зображений працюючим в оточенні свого кабінету в офісі поліції, а другий це загадковий приватний детектив, який знається на окультизмі, що можна зрозуміти з його робочого кабінету, сповненого дивних речей, як-от старовинних шкатулок, незрозумілих картин, черепів і зброї, а також з привидом в дзеркалі. Наступний куплет присвячений першому знайомству головних героїв, де вони обидва залучені до арешту злочинця, що виявляється монстром, і в процесі подій детектив рятує інспектора.

Наступний тривалий музикальний уривок оповідає про те, як головні герої починають співпрацювати. Сцена виглядає як кадр, спрямований на стіл, де поступово з’являються оформлені у вигляді фотографій сцени

з персонажами, що працюють разом в різних обставинах. Четвертий куплет демонструє сцени з особистого життя героїв, наприклад розмову інспектора зі своєю дівчиною в домашніх умовах, а також зустріч в барі детектива з його другом. П’ятий куплет та музикальний уривок за ним присвячені початку нової великої справи, яка стає дедалі напруженою та небезпечною, демонструючи сцени бійки з невідомим монстром в клініці, а потім вже лігво цих монстрів з їхнім лідером. Герої розділяються, інспектор збігає в більш безпечне місце, а детектив має залишитися та розбиратись з великим.

Кульмінацією ролику є шостий куплет, в якому інспектор бачить детектива в його істинному диявольському вигляді. Наступний музикальний уривок є повторенням першого по стилістиці, знов можна побачити стіл з фотографіями, але на них зображені події після кульмінації, а саме бесіда головних героїв. Останній куплет демонструє сцени в кабінеті детектива, де вони обидва змальовані залученими в робочому процесі. Фінальний кадр відео зображує підвіконня, де в склі hal ним можна побачити титри.

1.2. Графічне та стилістичне рішення. Відео має оповідальний характер та вигляд анімованого коміксу, тому в ньому переважають статичні кадри. Також був обраний спрощений стиль анімації з низьким фреймрейтом, а дизайн персонажів зроблений в частково реалістичній стилістиці. Задні плани сцен деталізуються за допомогою багатьох елементів в кадрі та використанню градієнтів і текстур замість багатошарових тіней. Персонажі з більш плоскою промальовкою та чіткими контурами будуть виділятись на тлі нечітких сцен. Також важливим є розмежування сюжетних частин за допомогою різної палітри кольорів в освітленні. Кадри спільної сцени матимуть свій різкий відтінок, наприклад в офісі поліції переважає блідий блакитний відтінок, в той час як у кабінеті детектива – темний помаранчевий та коричневий. Це не тільки спрятиме зв’язку окремих кадрів в єдину сцену, а ще створюватиме потрібну атмосферу. Також важливим є зміни швидкості

оповідання через чергування сцен з послідовністю статичних кадрів та сцен з активною анімованою дією.

1.3. Технічні характеристики та особливості. В проєкті загалом переважає 2D графіка, а саме монтаж окремих кадрів та елементи покадрової анімації. Необхідні зображення були намальовані в програмах Krita та Medibang Paint, деякі бази для задніх планів змодельовані в програмі Blender. Фінальний монтаж проєкту виконаний в Adobe After Effects. Проєкт зроблений в форматі 1920x1080 px, кінцевий відео формат – MP4. Складові роботи:

— моделювання локацій та промальовка фонів сцен;

— малювання кадрів анімації персонажів;

— промальовка окремих кадрів;

— опрацювання таймінгів та фінальний монтаж.

1.4. Звукове рішення. В основу відео була покладена композиція в жанрі фолк музики “Cats Searching for the Truth” композитора Nat Keefe. Структура та тематика проєкту базується на асоціативній складовій до обраної пісні, а також її стиль відсилає з інтро серіалу “What We Do in the Shadows”, до якого дана робота може вважатися своєрідним аналогом.

ВИСНОВКИ

В сучасному світі жанр окультного детективу зазвичай розкривається в форматі короткометражного фільму. Анімаційна техніка надає автору вибір серед нескінчених варіацій стилістики роботи та обраних графічних засобів.

1. Метою даного проєкту було створення візуалізації історії власного авторства в жанрі окультного детектива, з елементами горору та баді-муві. Обраним форматом відео є короткий анімаційний ролик-кліп до пісні “You’re Dead” Норми Танеги. Сюжет оповідає про знайомство та початок співпраці двох детективів через демонстрацію подій.

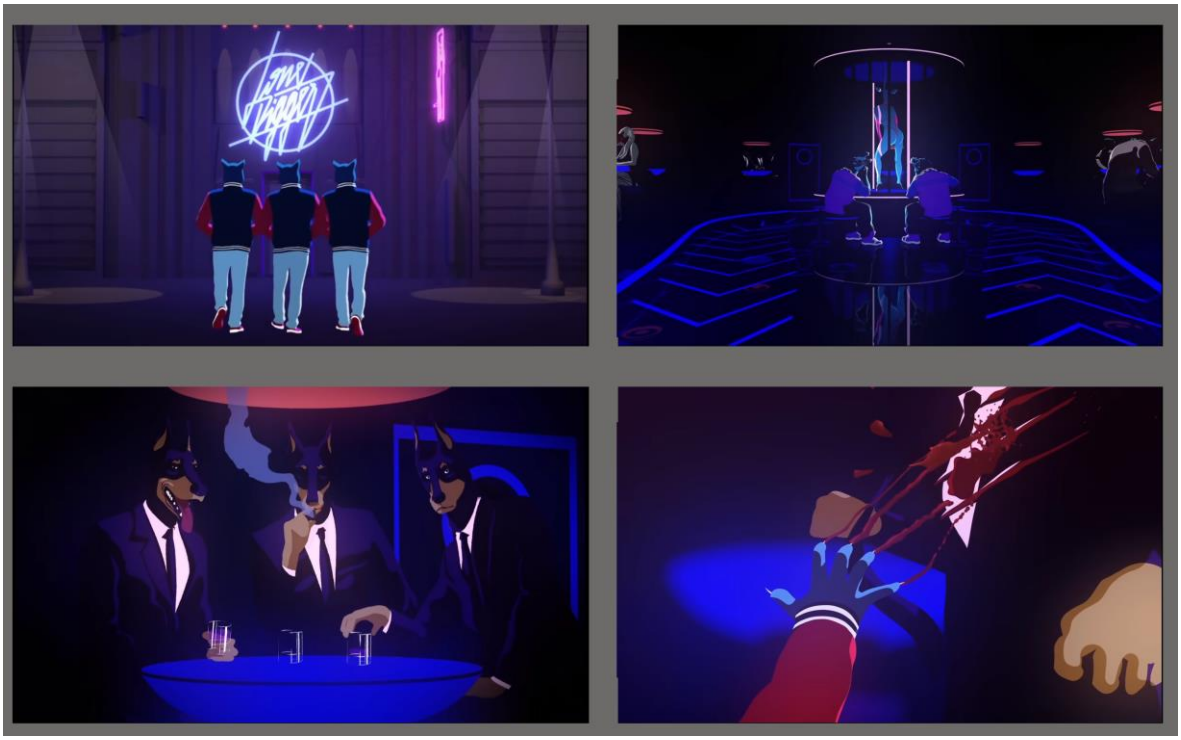
2. На основі аналізу аналогів головними орієнтирами були обрані інтро до серіалу “What We Do in the Shadows”, анімаційний кліп “Birds” гурту “Imagine Dragons” та короткометражний фільм-доповнення до гри “Rusty Lake: Paradox”. Перший аналог є натхненням концепції проєкту, динамічний трейлер до серіалу з містичним сюжетом, головною особливістю якого є ознайомлення глядача з персонажами через демонстрацію об’єктів, пов’язаних з ними. Другий аналог є опорою для сюжетного та візуально-стилістичного рішень, а саме характерні для нього стилізований спрощений дизайн персонажів, динамічна анімація рухів та низький фреймрейт, яскраві автентичні палітри та текстури. Третій аналог є зразком побудування містичної атмосфери, за допомогою симетричних кадрів, незвичних перспективних кутів камери, декорацій сцен та освітленню.

3. В проєкті відсутній звуковий елемент, окрім пісні, яка формує ритм та динаміку відео. Дизайн персонажів та анімація спрощені, задні плани деталізуються за рахунок текстур та градієнтів. Особливістю є обрання незвичних палітр кольорів та кадрової композиції. Усі творчі рішення даної роботи сприятимуть зацікавленню глядача завдяки динамічному оповіданню, напруженій атмосфері та візуальному стилю відео.

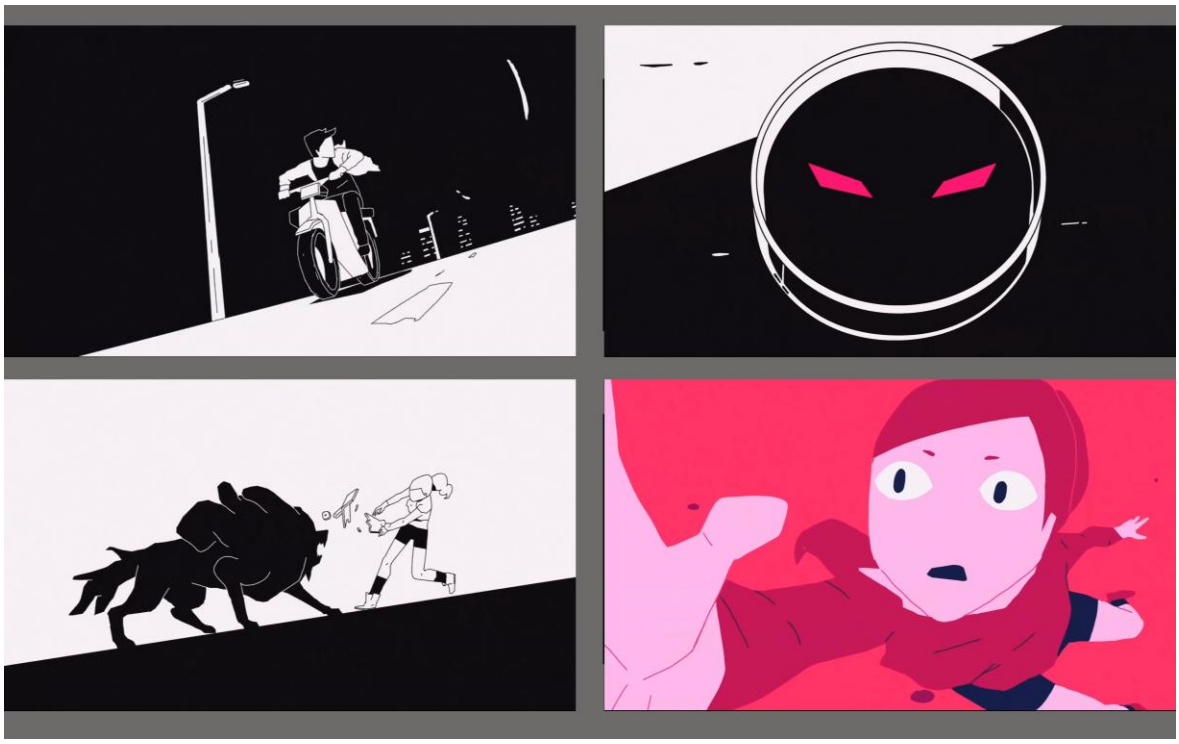
ЛІТЕРАТУРА

1. Hancock H. Better Game Design Through Cutscenes/ URL: https://www.gamedeveloper.com/design/better-game-design-through-cutscenes (дата звернення 01.05.2023).
2. Inside the Unexpected Rise of Animated Music Videos. URL: https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise (дата звернення 01.05.2023)
3. Mccoy J. K. The Occult Detective Trope, Explained. URL: https://gamerant.com/occult-detective-explained/ (дата звернення 01.05.2023).
4. Pascual A. Recognizing Symmetry in Film: What Is Symmetry & What Does It Mean? URL: https://beverlyboy.com/filmmaking/recognizing-symmetry-in-film-what-is-symmetry-what-does-it-mean/ (дата звернення 01.05.2023).
5. Yegulalp S. 'Mononoke': To Extreme Sickness, Extreme Remedies. URL: https://www.ganriki.org/article/mononoke/ (дата звернення 01.05.2023).

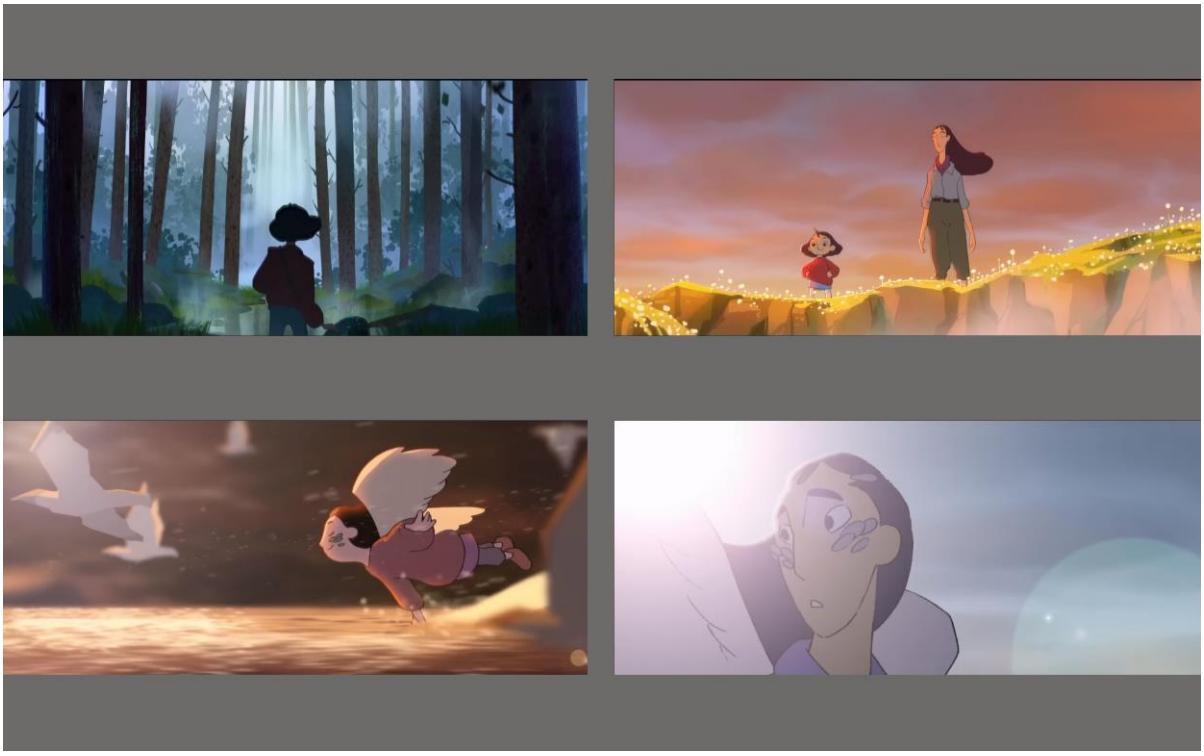
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



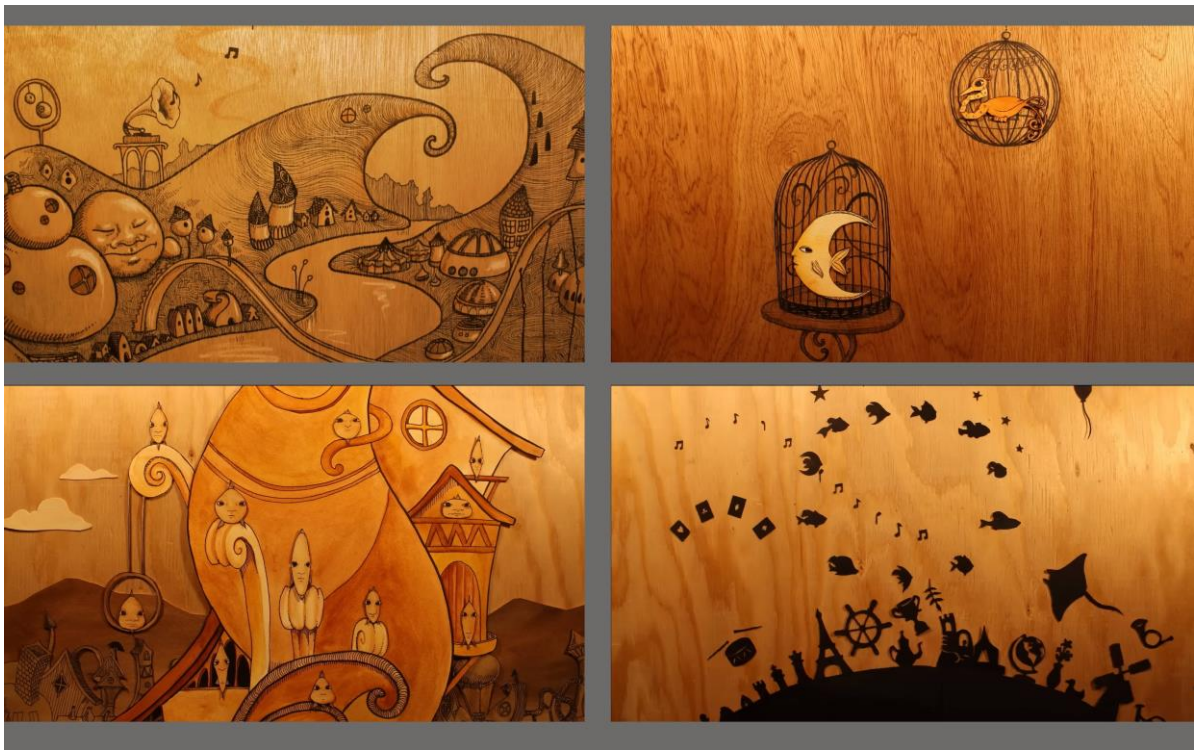
Іл. 1.1. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Lone Digger”, 2015 рік.



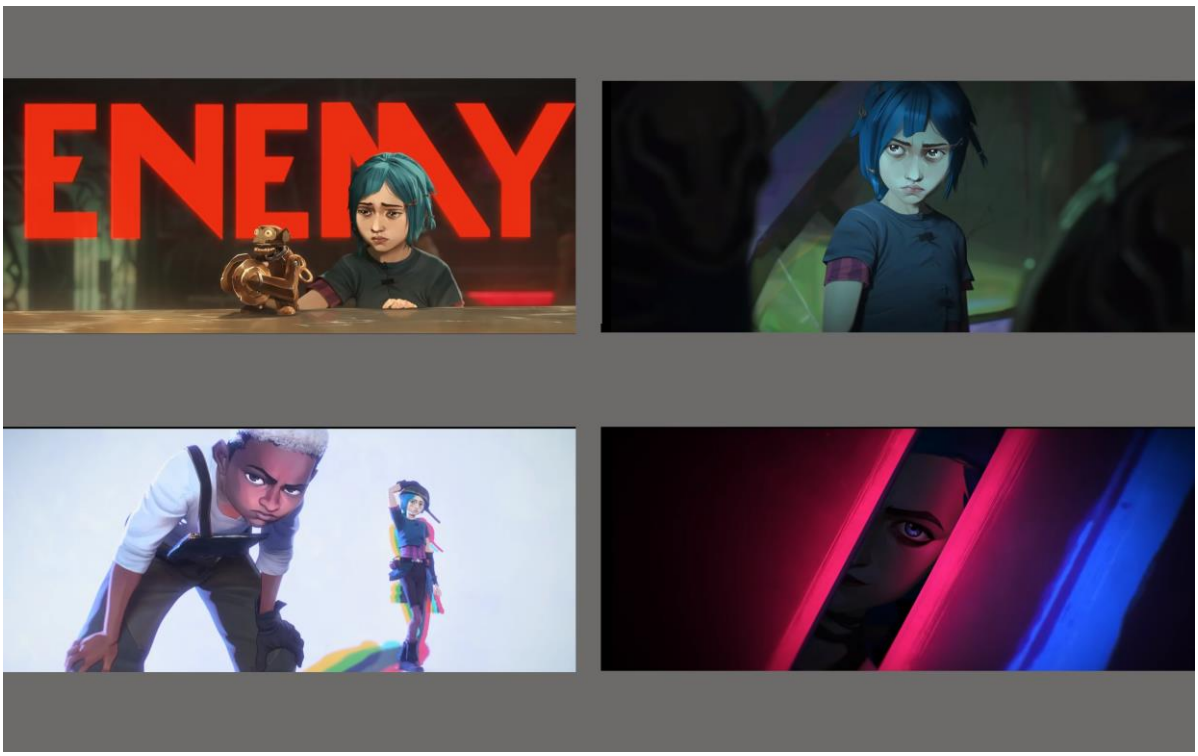
Іл. 1.2. Анімаційний ролик-кліп до пісні “The Wolf”, 2016 рік.



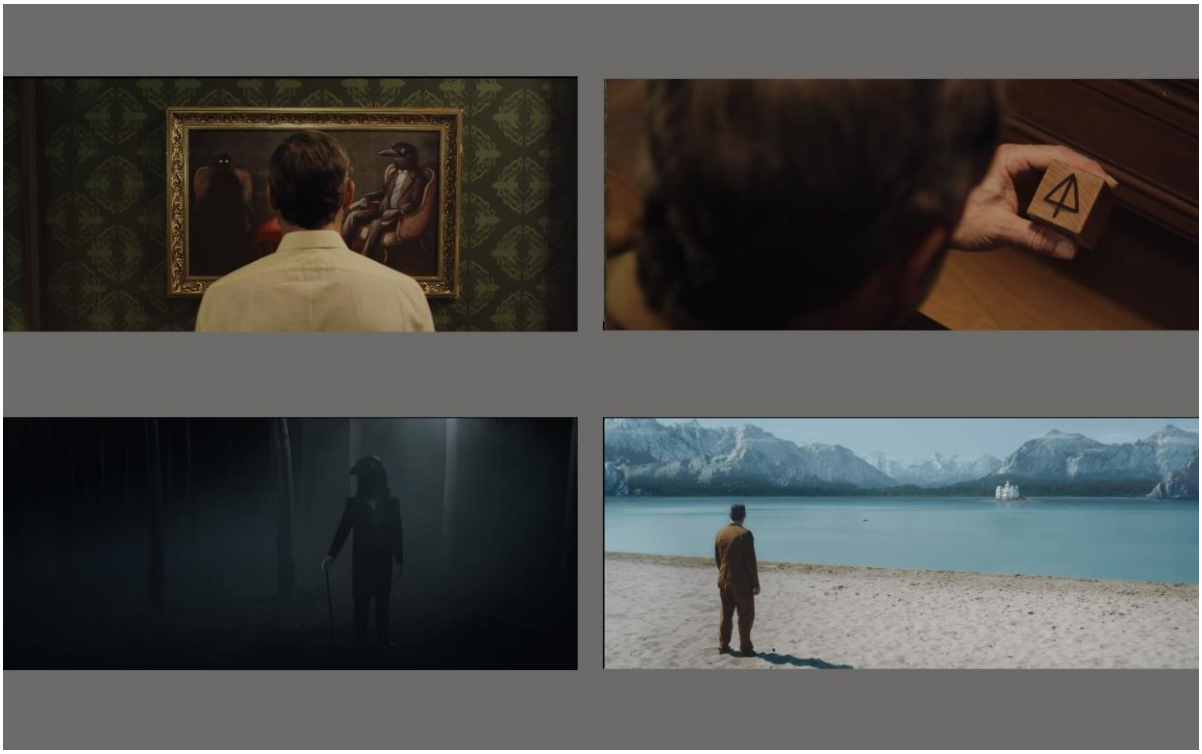
Іл. 1.3. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Birds”, 2019 рік.



Іл. 1.4. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Fish in a Birdcage”, 2022 рік.



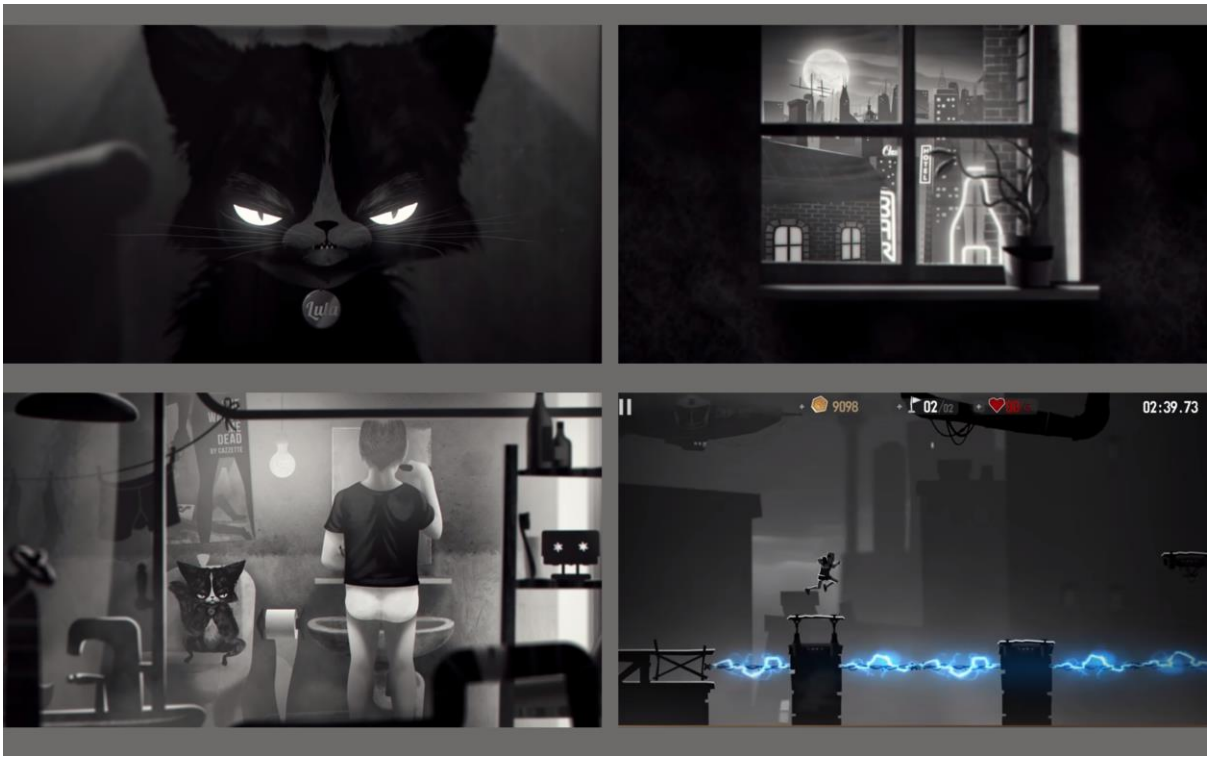
Іл. 1.5. Анімаційний ролик-кліп до пісні “Enemy”, 2021 рік.



Іл. 1.6. Короткометражний фільм-доповнення до гри
“Rusty Lake: Paradox”, 2018 рік.



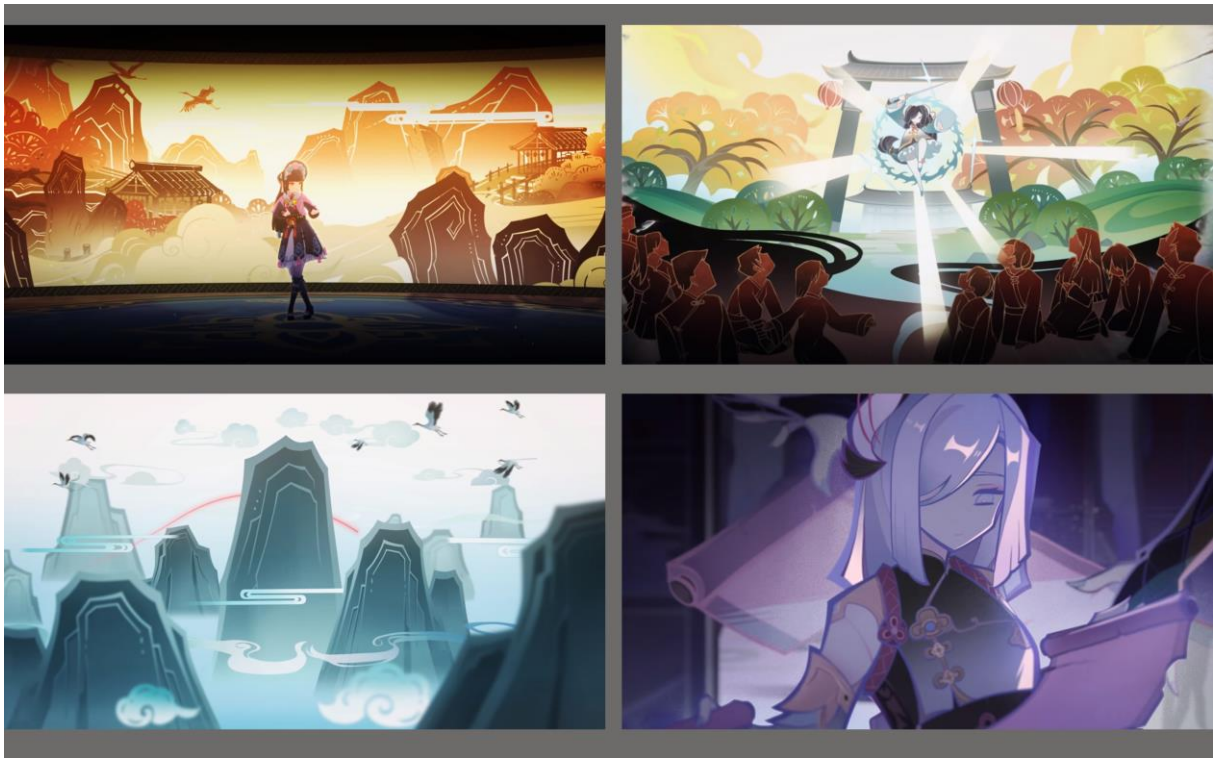
Іл. 1.7. Інтро до серіалу “What We Do in the Shadows”, 2019 рік.



Іл. 1.8. Анімаційний ролик-кліп до пісні “She Wants Me Dead”, 2016 рік.



Іл. 1.9. Анімаційний ролик “Mili – Summoning 101”, 2022 рік.



Іл. 1.10. Ігрова катсцена “The Divine Damsel of Devastation”, 2023 рік.

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 1. Концепт-арти головних персонажів.

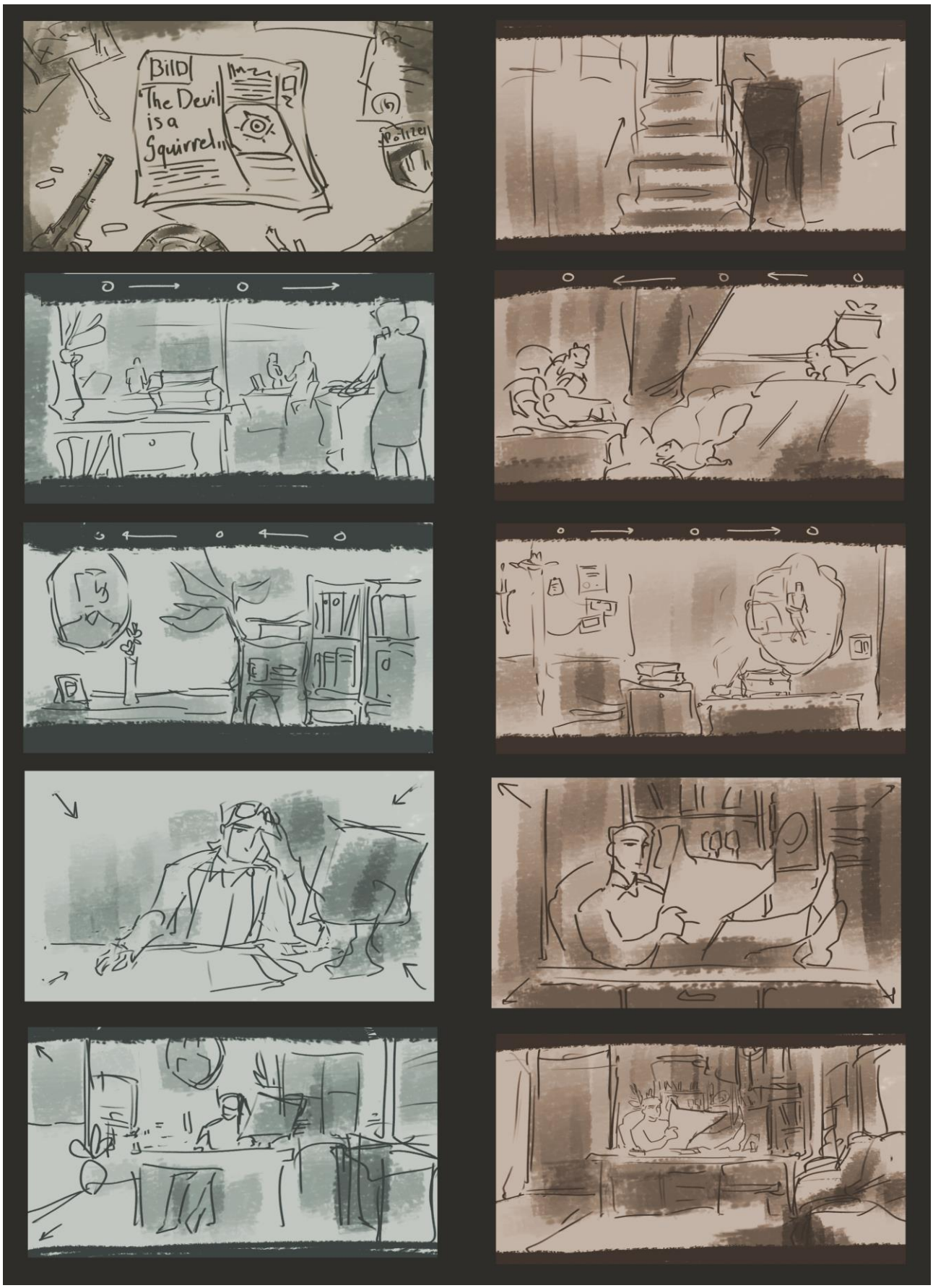


Іл. 2. Планування локацій та пошук референсів.



Іл. 3. Ескізи кадрів.

ДОДАТОК ІІІ.
СТОРІБОРД


BILD
The Devil is a Squirrel!!!


слайд-шоу
окремих кадрів


слайд-
шоу


Титри