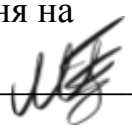
МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Геворкова Маргарита Артурівна

Трейлер Коміксу «ANOTHER LIFE»

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.



_____ М.А. Геворкова

Керівник: ст. викл. Кліманов Сергій Валерійович

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП

1.АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Трейлер коміксу "Batman: Failsafe"

1.2 Трейлер веб-коміксу "Assassins Creed: Forgoten temple"

1.3 Фільм "Еквілібріум"

1.4 Трейлер веб-коміксу "Fox Fire"

1.5 Анімаційний відеокліп "Hero"

1.6 Відеогра "Dishonored"

1.7 Анімаційний фільм "Spiderman:into the Spider-Verse"

1.8 Фільм «Той, що біжить по лезу»

1.9 Трейлер візуальної новели "Ghostwire: Tokio Prelude"

1.10

1.11

2. АНАЛІЗ ПРОЕКТУ

2.1 Концепція

2.2 Графічні особливості проекту

2.3 Засоби анімації

2.4 Звуковий супровід

ВИСНОВКИ

ЛІТЕРАТУРА ТА ПОСИЛАННЯ

ДОДАТОК І.

ДОДАТОК ІІ

ДОДАТОК ІІІ.

ВСТУП

Проект є трейлером і прологом до коміксу "Another life", який, в свою чергу, є оригінальним проектом. Ролик являє собою анімовану версію вже існуючого прологу, що буде представлений нижче, у додатку. Атмосфера похмурого футуристичного світу із суперрозвиненими технологіями буде продемонстрована у даному проекті за допомогою класичної мальованої анімації.

Актуальність теми «антиутопії» незаперечна. Цей жанр у класичному літературознавстві інтерпретується як негативна утопія, зображення засобами художньої літератури небезпечних наслідків, пов’язаних з експериментуванням над людством задля його «поліпшення», певних, часто принадливих соціальних ідеалів. Жанр антиутопії – це глибокий, багаторівневий прояв культурних, соціальних та політичних, літературних стосунків у світі, який, з одного боку, насичений міфологічними й культурними архетипами, а з іншого, має тенденцію до прогнозування соціальних змін у суспільстві на основі подій сучасності[1]. Згідно з даними, станом на 2021 рік було відзначено різкий спад демократій у світі, а повністю вільною себе може називати лише п'ята частина людства.[2] Проте, мистецтво раз за разом доводить свою силу проти автократій, утисків та тоталітаристичного культу особистості.[3] За відсутності свободи мистецтво не гине, хоча свобода надає більше сил та міці мистецьким пориванням, цілюща та звільнююча сила мистецтва продовжує існувати, і наштовхувати людей на свіжі ідеї та нові, більш людяні поштовхи.

Усі персонажі та локації є оригінальними та у чистому вигляді вигадкою автора, будь-які збіги з реальними людьми чи подіями – випадкові.

Комікси є формою так званого секвенційного мистецтва, (англ. "sequential art"). Секвенційне мистецтво — це форма мистецтва, яка

використовує послідовно розташовані зображення для графічного оповідання історій або передачі інформації. Секвенційне мистецтво виникло на тисячоліття раніше, ніж сучасні комікси. Одними з найдавніших прикладів є наскельні малюнки, єгипетські барельєфи та доколумбові американські рукописи із зображеннями, які були загальноприйнятими засобами художнього вираження. Комікси зіграли значну роль у розвитку людського суспільства, наприклад ранні політичні карикатури Америки, що використовувалися як політичний заклик до колоній і стали одним з векторів Американської революції 1765-1783 років, а також опублікована в 1957 році шістнадцятисторінкова книжка "Мартін Лютер Кінг та історія Монтгомері", що зосереджувалася на темі ненасильницької боротьби. Комікс як мистецтво пройшов через цензурні обмеження, регулювання, політичні та ідеологічні перегляди, проте нині стає одним із найбільш популярних та відкритих видів мистецтва. З ростом самовидання та культурного імпорту посилилось тематичне різноманіття, а жанр "графічного роману" набуває визнання у літературі. На сьогоднішній день можна сказати, що комікси - це самобутній та поважаний вид мистецтва, зі своїми шанувальниками, жанровим різноманіттям та вагомим впливом на світову культуру.

Трейлер — це різновид рекламного ролику, націлений на зацікавлення можливої аудиторії того чи іншого продукту. Даний проект являє собою не просто трейлер, але трейлер-пролог — невеликий шматочок кінцевого продукту, мета якого полягає у тому, щоб коротко ознайомити глядача з концепцією світу та основою сюжету. Ролик створюється таким чином, щоб не тільки викликати інтерес за допомогою стробоскопічної зміни кадру, але дати потенційному читачеві можливість вдумливо вибрати для себе саме цей твір, дати свободу і прозорість, що стає перевагою, оскільки встановлює чіткі глядацькі очікування.

Актуальність проекту полягає у його сюжетно-тематичному наповненні. Головною ідеєю проекту є незаперечна цінність людського життя.

Проект розкриває проблеми расової та соціальної нерівності, пригнічення, розділення суспільства, жадоби наживи, пошуку знань, наукової етики, значення людського життя, взаємодії держави та мегакорпорацій, державного апарату та особистості, а також особистої відповідальності людини перед собою, та світом у якому ми живемо. Темою проекту стає питання: чи можна зберегти людяність - особисту чи колективну - у світі, охопленому гострою політично-соціальною кризою?

Новизна полягатиме у візуальному виконанні проекту.
За допомогою стилістично-виразових прийомів, широко використаних у графічному оформленні коміксів, веб-коміксів та візуальних новел, відеоролику створеному за допомогою мальованої анімації, виконаної в програмі Procreate Dreams, буде надано стильових рис коміксу, створюючи ефект ожилих сторінок. А таокж у ефекту єдності з головним героєм, отже режисура озвучки поставлена таким чином, що ми чуємо думки головного героя, що створює ефект ніби ми - являємося героєм твору, та власно переживаємо усі події.

1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Розкриття ідеї та концепції проекту неможливе без розгляду проектів, аналогічних до твору. Для цього було обрано два напрямки: аналоги за візуальною складовою — розбір роликів у подібному жанрі, що були обрані через використання схожих зображально-виразних засобів, використання стильових прийомів коміксу, схожих технік анімації, або основного матеріалу. Другим напрямком аналізу стала сюжетно-тематична складова. Для кращого розуміння розглянутих аналогів слід розуміти, що жоден трейлер у силу жанрових обмежень не може передати сюжет у всій його повноті, а може лише дати малу частку, натяк на повну картину. Тому сюжетні аналоги стосуються не тільки самого трейлера, а й його

першоджерела. У цьому ключі ми розглянемо екранізації сучасних та класичних антиутопій, а також використання тематики антиутопії у контексті першоджерел трейлерів, та у різних видах мистецтв та медіа.

1.1. Трейлер веб-коміксу "Assassin's Creed: Forgotten Temple"

Веб-комікс "Assassin's Creed: Forgotten Temple" («Кредо вбивці: Забутий храм») є частиною метафраншизи "Assassin's creed" за мотивами однойменної серії відеоігор, що виходить з 2007 року, а найновіший реліз заплановано на листопад 2025. Вебкомікс виходить на платформі Webtoon за підтримкою ігрової компанії Ubisoft. Світ коміксу, як усіх продуктів метафраншизи, розділений на два самобутні періоди: футуристична псевдосучасність та фантастичне минуле. Ефект контрасту між часовими періодами забезпечується за рахунок використання комплементарних кольорових гам, застосованих для зображення протиставлених часових періодів. Початок трейлеру виконано у холодній кольоровій гамі з переважним використанням відтінків блакитного, що створює відчуття загадковості та натякає нам на зв'язок між періодами. Потім ми опиняємося у періоді минулого, сповненого пригод, битв та відкриттів. Цей відрізок змальовано за допомогою теплої палітри, насиченої відтінками жовтогарячого кольору. За цим гама змінюється на холодну знов, показуючи нам частку майбутнього та антагоніста, сили тиску та протиріччя.

Музичний супровід оркестровий, енергійний, навіть з натяком на тему піратства, а саме морської волі та пригод. Таке відчуття виникає через виконання композиції у високому темпі, ключі мажор, та використання європейських фольклорних мотивів. Рух плавний та швидкий, виконаний за допомогою засобів комп'ютерної анімації, а саме технології маріонеткового маніпулювання (англ. "puppet warp"). Кадри змінюються швидко, згідно з ритмом музики. В кадрах наявні елементи коміксу, а саме спідлайни, спрощення фону та графічні ефекти посилення руху.

Загалом, це яскравий та приваблюючий погляд трейлер, що, власне, вказує на його якість. У короткому ролику чітко можна побачити і характер головного героя, і розділ між минулим та сучасністю, і навіть мораль усього твору. (рис. 1.1)

1.2. Трейлер коміксу "Batman Failsafe"

"Batman Failsafe" був випущений видавництвом ДіСі Комікс (DC comics) у 2023 році. Автором сценарію виступив письменник Чіп Ждарскі, а головним ілюстратором - художник Хорхе Джіменез.

Брюс Вейн переживає переломний момент: йому ввижається у снах моторошне темне майбутне Готема, а тим часом мільярдерів у місті жорстоко вбиває невідомий. Бетмен починає власне розслідування, проте на його шляху виникає нова перепона — він сам опиняється під підозрою у вбивствах. Це провокує активацію протоколу "Запобіжник", який відкриває глядачеві новий виток подій...

Трейлер являє собою анімаційну версію панелей коміксу. Рух персонажів плавний, виконананий з допомогою програми Adobe Premiere та інструменту маріонеткової маніпуляції. Динаміку поз персонажів посилено за допомогою використання спідлайнів, а фони спрощені для концентрації на фігурах — обидва прийоми запозичено з коміксу–першоджерела. Кольорова гама - тьмяна, з використанням аналогової холодної палітри - створює відчуття напруги та невідкладності, а також контрастує з яскравим червоним світлом у фіналі, яке символізує небезпеку та вказує на загадкову головну загрозу. Музичне оформлення виконане оркестром, що надає йому відчуття могутності, одночасно з цим швидкий ритм та потужні баси створюють відчуття неминучого лиха, яке насувається. Часткова озвучка та різноманітні звукові ефекти підкреслюють та посилюють ефект від використання панелей коміксу.

Цей професійно виконаний трейлер притягує до себе і слух, і погляд.

Трейлер передає атмосферу напруги та тиску, що відчувають на собі герої на вулицях темного та корумпованого міста Готему, де навіть герой-рятівник може опинитися під підозрою у найтяжчому злочині.(рис 1.2)

1.3. Фільм «Еквілібріум»

Антиутопія режисера Курта Віммера вийшла на екрани у 2002 році. Сюжет розвивається у релігійно-тоталітарній країні Лібрії, де під забороною не тільки мистецтво та розваги, але й самі почуття та емоції людей. «Еквілібріум» сюжетно перегукуються з такими класичними антиутопіями, як «1984» Джорджа Орвела та «451 градус по Фаренгейту» та «Посмішка» Рея Бредбері.

Необхідно відзначити роль кольору у візуальному рішенні фільму. Холодна сіра палітра супроводжує головного героя, клірика Джона Престона, усюди, символізуючи пригнічення та винищення самої людяності. Це можна порівняти з дією внутрішньосвітового препарату прозіуму, який відключає у героїв емоції. Без емоційного сприйняття світ стає сірим та холодним, вказує нам кольорове рішення. З моменту відмови головного героя від прозіуму у кадрах кадри поступово насичуються кольором. Зображення прояву емоцій, а особливо кадри з бази повстання, використовують тепле світло, у контрасті з сірими та майже стерильними вулицями та будівлями Лібрії. Особливо помітно це у фіналі, де золоте проміння сонця проривається крізь сірі хмари, одночасно зі знищенням заводів прозіуму та падінням тоталітарного режиму. Контраст світла і - не темряви, а сірості — ось що приваблює у цій кінострічці. Як відзначали письменники часів розвінчання культу особистості брати Стругацькі: «Там, де панує сірість, до влади завжди приходять чорні». Саме сірість, відмова від людяності, знищує. Саме сіра сутність Лібрії та її правління приводить до влади верховного консула — корумпованого антагоніста картини. А

мистецтво, яке розповсюджує тепло і світло, дозволяє суспільству рухатись уперед, виводить головного героя до світла, а все суспільство — до майбутнього.

«Еквілібріум» - це чудовий приклад антиутопії, сповненої надією на майбутнє, на те, що людська природа, попри свою недосконаліть, цілюща і допомагає світові відроджуватись у світлі знов та знов.(рис. 1.3)

1.4 Трейлер веб-коміксу "Fox Fire"

Даний ролик є трейлером веб-коміксу "Fox Fire", випущеного художником під псевдонімом Pipila на платформі Webtoon. Комікс випускається автором самостійно з 2021 року.

Трейлер виконано у техніці класичної мальованої анімації. Трейлер починається зі спрощеного зображення духів на чорному тлі, що наводить на думку про наскельний живопис, та найдавніші форми зображального мистецтва. Палітра ролику м'яка та пітьмяна. Домінують нейтральні природні кольори - зелений, коричневий, блакитний. У стилізації персонажів переважають округлі м'які форми, які створюють відчуття дружності та безпеки. Рух персонажів плавний, наповнений відчуттям свободи. Сам ролик передає пригодницький настрій та м'яку і водночас химерну атмосферу.

Музична частина кліпу використовує оркестровий супровід. Музика енергійна й разом з цим велична. Музичний супровід підкреслює пригодницький та загадковий дух трейлеру.

Цей трейлер відрізняється від інших аналогів саме використанням мальованої анімації, шо надає йому особливого шарму та привабливості.(рис. 1.4)

1.5Анімаційний відеокліп "Hero"

Відеокліп було створено як частину рекламної продукції відеогри на платформі Андроїд Marvel Snap.

Сюжет відеокліпу розкриває нам історію пари закоханих, їх розлуки та примирення. Кліп розділено на декілька сегментів, кожен з яких має власну стилізацію та кольорову палітру. Ритм та таймлайн відео бездоганно поєднуються з музичним супроводом, створюючи просту, але дивовижно тонку та повну нюансів історію. Кожен сектор сюжету виконано у відмінному від інших стилі, у порядку: стиль сучасного коміксу, стиль анімації дев'яностих, стиль чібі, класичної аркадної гри, стиль сучасного аніме та стиль коміксу п'ятдесятих років минулого століття. Разом з героями ми поринаємо у світи та почуття, проходимо крізь них та змінюємося разом з ними.

Загалом, цей відеокліп викликає у глядача позитивні емоції, та створює відчуття тепла та надії на примирення головних героїв, а також ненав’язливо формує інтерес до гри та продуктів, пов'язаних з нею. (рис 1.5)

1.6. Відеогра “Dishonored"

Розроблена студією Arcane Studios та опублікована студією Bethesda гра "Dishonored", виконана у жанрі стелс, з точки зору ігрового процессу та у жанрі антиутопії з літературно-сюжетної. Натхнена романом Александра Дюма «Граф Монте-Крісто» гра проходить у похмурій атмосфері зараженого чумою міста Данвола. Суспільство чітко розділено на класи, де для багатіїв, що підтримують узурпаторську владу, доступне усе, а біднота полишена на волю епідемії.

Гра торкається тем відповідальності, вибору, помсти та розкаяння. Завдяки механікам ігрового процесу можна пройти гру не проливши жодної краплі крові, і це дозволяє гравцеві вирішити, який світ той бажає побачити в кінці — світлий, повний надії, або зруйнований та заплямований кров'ю. Вибір та відповідальність відкривають нові можливості — ось моральна основа гри.

Візуальна частина також виконана дуже високоякісно. Спираючись на

естетику промислової революції та стімпанку, художник створив похмуру та важку атмосферу міста у серці двох криз — кризи зміни суспільства та кризи епідемії. Стилізація персонажів виконана з опорою на класичну техніку олії на полотні. Урбаністична та темна палітра доповнюється величною та напруженою музичною темою, що у поєднанні створює моторошну та складну атмосферу.

Загалом "Dishonored" — цілісний та щиро виконаний витвір синтетичного мистецтва.

1.7. Анімаційний фільм "Spiderman:Into the spiderverse“

Створентй студією Sony Entertainment фільм вийшов на широкі екрани у 2020 році. Сюжет фільму зосереджуєтеся на пригодах підлітка Майлза Моралеса, його становленні в ролі супергероя Людини-павука та зустрічі з альтернативними версіями героя з інших усесвітів. Цей фільм можна назвати "серенадою до коміксу", тому що коміксна стилізація не просто частина фільму, а головний наративний прийом. Палітра фільму яскрава, барвова і енергійна. Завдяки використанню технології нефотореалістичного рендерингу зображення набуває рис традиційної графіки. Широко використані прийоми композиції та стилізованого зображення коміксу. Так наприклад, у одному з моментів на задньому плані в персонажа статиста вдаряється багет, і на екрані виникає напис у стилі коміксного ефекту саундбьорст (англ. soundburst) з написом «багет». Але така стилістика використана не тільки для комедійних цілей. Кожен з людей—павуків з різних усесвітів має свою, чітко відзначену стилізацію.

Важливо розглянути і тематичну складову твору. Майлз росте як особистість протягом фільму — від дитини, що лише копіює існуючих героїв, він виростає у героя власної історії, що може змінювати не тільки свою долю, але й підштовхує інших до кращого. Тематика вибору та сміливості рухатись далі пронизує фільм, його тема "стрибку віри" відображається у русі персонажів та бездоганній музичній темі. Щодо музикальної теми можна

додати, що музика обрана так, щоб не тільки підтримати сюжетно-візуальну основу, але й відобразити етнічне походження Майлза. Цей фільм це з одного боку дань поваги комікснй індустрії в цілому, а з іншого — дивовижно стилізований, сповнений різноманітними емоціями твір, який надає глядачеві сил та натхнення рухатись уперед.

1.8. Фільм «Той, біжить по лезу»

Фільм режисера Рідлі Скотта, що став справжньою класикою світової наукової фантастики. За словами самого режисера, його баченням був «фільм, що показує події на сорок років у майбутнє, а виглядає так, наче був створений сорок років тому».

Візуальне рішення «Того, хто біжить по лезу» було створене художником-постановником Лоуренсом Г. Поллом, «візуальним футуристом» Сідом Мідом, арт-директором Девідом Л. Снайдером, оператором Джорданом Кроненветом і визнаним майстром спецефектів з FX Дугласом Трамбаллом. Похмурий, урбаністичний світ уявного 2019 року розказує нам тематично цілісну, але болючу історію про людяність, проблему «нас» та «іншого», і про вибір, який ми робимо кожного дня. Проте однією з найсильніших сторін фільму є його композиція та побудова кадру. Саме композиційна цілісність змушує глядача сумніватися, а цей сумнів приводить до ще одного питання: чи маємо ми право забирати життя реплікантів, якщо ми бачимо їх на власні очі невідрізнимими від людей? Темрява та світло у фільмі використані не тільки як гра світлотіні, а й як засіб до створення глибокого символічного образу. Наприклад, костюм Роя Батті – лідера реплікантів, головного антагоніста фільму. Рой протягом більшої частини фільму носить чорний плащ, що робить його візуально темнішим за протагоніста - детектива Декарта - та надає йому рис антагоністів жанру нуар. Проте наприкінці, у

сцені, яка стала легендарною, антагоніст майже без одягу, його постать набагато світліша за обрис протагоніста у важкому коричневому плащі. Це не тільки візуально, але й символічно виразно: чорний шкіряний плащ репліканта стає символом нашого сприйняття, накинутого на голу правду людяності. Після смерті з рук антагоніста злітає білий голуб, загальновизнана метафора душі. Отже, ми щойно побачили не відключення машини, а загибель людини, особистості.

«Той, що біжить по лезу», незважаючи на поверхову легковажність жанру, - картина про незаперечну безцінність людського життя. В колах фанатів лютує суперечка про те, чи не був Декарт сам реплікантом. На мою думку, сам факт, що така дискусія існує, доводить беззаперечну перемогу фільму — бо різниця між "ними" та "нами" практично стерта.(рис.1.8)

1.9.Трейлер візуальної новели "Ghoswire:Tokyo Prelude"

Рекламний трейлер візуальної новели “Ghostwire: Tokyo Prelude” був створений японським розробником відеоігор “Tango Gameworks” і випущений у 2022 році компанією “Bethesda Softworks” як пролог до комп’ютерної гри “Ghostwire: Tokyo”.

Ролик відкривається зі стилізованого під сонце японського прапору, що чітко вказує на місце дії, та символічно вказує нам на Японію як "край сходячого сонця". Кольорова палітра ролику тьмяна, з широким використанням темних та холодних кольорів, а також контрастних плям неонового рожевого. Для створення загадкової, похмурої та водночас сучасної атмосфери використано прийоми кліпового монтажу та ефект "глітч". Музичний супровід виконаний електронною ритмічною музикою, з застосуванням звукового ефекту глітч. Ритм супроводу нагадує прискорене серцебиття, що ще більше посилює відчуття напруги.

Цей трейлер створює напружену, моторошну і водночас живу атмосферу.(рис.1.9)

1.10. Фільм «1984»

Екранізація всесвітньо відомого роману Джорджа Орвела "1984", фільм від режисера Майкла Редфорда, випущений студією Atlantic Releasing у 1984 році.

Фільм достовірно слідує за сюжетом роману, повторюючи його практично дослівно, майстерно відтворюючи моторошну важку атмосферу Злітної полоси один.

Атмосфера міста у часи нескінченної війни передається за допомогою сірої, холодної та пітьмяної палітри. Світло завжди холодне, навіть у найщиріші моменти. Найбільшої яскравості світло набуває у домі О'Браєна, у момент, коли він нібито підштовхує героїв до повстання. Проте, це обман, і світло це стає символом викриття наших героїв. Фінальні кадри виконані у більш теплій, проте похмурій атмосфері. Це тепло несправжнє, воно лише плід зламаного сприйняття головним героєм реальності. Музика посилює ці відчуття. Пронизливі та ліричні теми закоханих, чи жаска та агресивна тема «двохвилинки ненависті», або пісні, присвячені Великому Братові — все це затягує глядача у світ твору.

Важко знайти більш вірну адаптацію роману. Але це не є головною привадою кінострічки. Найважливішою є атмосфера, яка створила образ настільки іконографічний, що прийоми його використовуються у екранних антиутопіях і понині.(рис.1.10)

1.11. Анімаційний фільм "Akira"

Akira (яп. アキラ)

- японський анімаційний науково-фантастичний фільм 1988 року режисера Кацухіро Отомо, сценаристів Отомо й Ідзо Хасімото.

Події фільму відбуваються в уявному майбутньому, у світі, зруйнованому атомною війною, з'являються люди, що мають надзвичайні здібності — еспери. Проте саме існування есперів може стати як загрозою, так і новою зброєю. Ця стрічка стала революційною. До того часу анімаційні

стрічки у Японії використовували малий бюджет, та статичну або ламку анімацію. Команда "Акіра" взяла на себе великі ризики, проте створила дивовижний твір.

Аніме взагалі, й «Акіра» - в особливості, переносить на екрани прийоми японського коміксу манга. Прийоми коміксної стилізації використовуються для передачі швидкого руху, ударів, звуку вибухів та пострілів, сильних емоцій героїв. Світлокольорова палітра стрічки «Акіра» багата на барви та швидкі контрастні переходи між світлом та темрявою, що допомагає протиставити світ героїв та «темний бік» - нічне місто, сповнене насильства та відчаю, представників бездушної влади (зображуваних з сильним акцентом на сірий колір) та антигероїв, які втілюють саме поняття антилюдяності – квінтесенції насильства та бездушності. Місту – безбережному, темному, неначе в ньому завжди панує ніч, перенаселеному, яке, здається, саме стало живим організмом, – протиставлений світ підлітків, сповнений світла та сміху, зображений у теплих та яскравих барвах. Проте на нічних вулицях ці ж самі підлітки, які ведуть війну з усім світом, зосередженим на вулицях і в чорнильних завулках Нео-Токіо, самі стають невід'ємною частиною цього велетенського, смертельно хворого організму. Банди підлітків—гангстерів, які ганяють нічним містом, наводячи жах на його спотворених мешканців, - пряма алюзія «Механічного апельсину» Ентоні Берджеса.

Анімація фільму плавна та жива, захоплюючі сцени гонитв та боїв переплітаються зі щирими ліричними моментами стосунків між героями. Музичний супровід суміщує у собі оркестрову, традиційну та електронну музику, що надає фільму напруженої, драматичної атмосфери.

"Акіра" — це кінострічка, яка назавжди змінила саму анімаційну індустрію Японії та підкорила серця глядацької аудиторії в усьому світі. (рис. 1.11)

2. АНАЛІЗ ПРОЕКТУ

2.1 Концепція

Події коміксу відбуваються в антиутопічному похмурому світі, надиханому найвідомішим твором Джорджа Орвела (англ. George Orwell) «1984». Проект представляє глядачам світ, у якому суспільство породжує більше проблем, ніж може вирішити, а державна система використовує та посилює їх. Люди існують за принципом виживання, знаходячись у постійній гонитві за «місцем під сонцем», кращим життям, фінансовим або соціальним підйомом.

Молодий вчений Річард Санкерс відкриває потенційну панацею через змішення ДНК людей та тварин. Його препарат допомагає вилікувати доньку голови держави, і на початку здається, що препарат ідеальний. Гнане жагою наживи та бажанням швидких результатів, керівництво презентує не повністю протестований препарат до правлячої верхівки. Він робить моторошне відкриття - препарат має жахливий побічний ефект, через який пацієнт перетворюється на гібрид тварини та людини. Річард хоче попередити, але не встигає — інші пацієнти вже отримали перші ін’єкції, та виявилось, що сорок відсотків людей проходить крізь зміни, а решта — гине. Річарда арештовують. За допомогою друга Річардові вдається втекти, але державне керівництво починає повномасштабне полювання на гібридів. Їхні громадянські та загальнолюдські права скасовані, вони не мають ніякого захисту й тому змушені переховуватися. Тепер Річард має знайти своє місце у новому світі та новому житті, на собі пізнати жахіття, через які проходять ті, хто не знаходить місця у суспільстві. Головний герой проходить не тільки через фізичну, але й через душевну трансформацію. Водночас з ростом героя, суспільство деградує. Насильство стає нормою, тотальний контроль та культ президента набирає обертів. Тим часом дружина Річарда починає розшукувати його, та дізнається про базу повстання і про те, що туди

допущені тільки гібриди. Вона намагається відтворити препарат, але не будучи вченим, допускає ряд помилок. Приблизно у той же час було прийнято "закон про примирення", що міг би повернути права гібридам, але президент відмовляється його підписати. Тому повстання приймає рішення про мирну демонстрацію, проте влада реагує на демонстрацію насильством. З відчаю група повстанців прориває ться до президента і вводить йому препарат. Президент, розуміючи ризики, що постали перед ним, неохоче підписує закон. В той же час Річард та його дружина знаходять одне одного посеред бою. Бій переривається об'явою про підписання закону та відкликанням наказу про насильницьке придушення демонстрації. Але радість Річарда коротка та змінюється на горе. Його дружина гине в нього на руках, не витримавши перетворення. Вбитий горем Річард повертається до свого дому, де бачить, як перетворений президент разом з його також перетвореною донькою проголошують мир.

Комікс широко розкриває теми особистої та суспільної відповідальності, соціального розділення, дискримінації, ейблізму, та вміння бачити очима іншого. Контраст комфортного життя Річарда, з сім’єю та цілим домом, і його життя як вигнанця з суспільства дає нам можливість переглянути і власні погляди. Проте не тільки такі соціально важливі теми розкриваються у коміксі. Тема подружньої любові та вірності, дружби, взаємопідтримки між людьми відкрита через сюжетну частину повстання.

Комікс планується як проект самовидання з приблизним початком публікації у 2026 році.

2.2 Графічні особливості проекту

Головною графічною особливістю проекту, незаперечно, є поєднання класичної мальованої анімації та прийомів стилізації коміксу. Як показує практика, сучасна анімаційна індустрія поступово відмовляється від практики

мальованої анімації. Нині, анімовані фільми радше використовують технології CGI, та стилізують її для надання відчуття покадровості. У практиці розробки комікс-трейлерів та трейлерів книг частіше можна побачити використання технології маріонеткової зміни. Це пояснюється працеємністю, а тому високою ціною і великими часовими витратами. Проте, на думку автора, відмова від технік та ідей заради наживи може стати причиною не лише втрати технологій та їх культурного значення, але й часткового або повного порушення індустрії взагалі. Прикладом може послужити нинішній тренд штучного інтелекту, що вже сьогодні стає причиною втрати художниками робочих місць. Саме тому класична анімація стає особливо важливою у наш час. Але не цей аспект став вирішальним у виборі саме такої техніки. Сам процес промальовки кадрів створює ефект деякої артистичної недосконалості, притаманної тільки людській руці. Це не тільки дозволяє краще передати душевний неспокій головного героя, але й тематично перегукується з самим сюжетом твору.

Ще однією особливістю проекту є використання прийомів коміксу у анімації. По-перше, як ми можемо бачити з аналогів, виконання проектів у стилі коміксу набирає обертів. По-друге, комікс та анімація, а саме мультиплікація, є видами секвенційного мистецтва, що завжди були близькими. Фенакистископ, один із перших пристроїв для показу рухливих картинок, використовує саме послідовність зображень, інакше кажучи секвенцію, а один з перших анімаційних фільмів «Маленький Немо» (Little Nemo) Вінзор Маккей створив у 1911 році на основі газетного коміксу. З того часу і комікси, і анімація пройшли через значні зміни, але їхній взаємозв’язок став тільки щільнішим, надихаючи та взаємно збагачуючи обидва види мистецтва. Змінювалися й аудиторії, і напрямки, і висловлювані ідеї. Нині з'являється вид гібриду коміксу та анімації. Але важко знайти приклад поєднання мальованої анімації та коміксу в одному творі. Саме тому було обране саме таке візуальне рішення проекту.

2.3 Засоби анімації

Анімацію проекту було виконано у програмі Procreate Dreams, випущеною у 2021 році. Програма надає широкий вибір інструментів для малювання та монтажу анімаційних роликів. Зручність програми полягає у її сумісництві з програмою Procreate.

Ролик виконано у техніці мальованої анімації. Це класичний стиль, що використовувався від виникнення анімації як виду мистецтва та до наших днів. В даній роботі вже було згадано про розвиток анімації та філософію вибору саме цієї техніки. Хоча з технічної точки зору це працеємна та повільна техніка, проте лише ця техніка надає найбільшої свободи у використанні пози та ліній, а також найбільш наближена до стилістики коміксних панелей. Фонові зображення було спрощено, для додаткового стилістичного наближення до коміксу. Гучні звуки додатково візуалізовані саундбьорстами, що посилює занурення у комiксну стилістику. Тьмяна холодна кольорова гамма пов'язує трейлер з класичними антиутопіями.

Тривалість трейлеру три хвилини та тридцять сім секунд (03:37). Розмір зображення 3840×2160 пікселів. Для збереження відео було використано формат mov.

2.4 Звуковий супровід

Для даного проекту було розроблене музичне оформлення, що дозволило б передати напружену атмосферу трейлера та коміксу-першоджерела. Посилення та послаблення гучності виконано у відповідності з тематикою та настроєм кадру. Лейтмотивом ролику стала мелодія пісні Perturbator - New Back, яка створює відчуття напруги та непевності. Персонажів озвучив актор озвучки Володимир Шашков. Для персонажів, що розмовляють у кадрі, було виконано ліпсинк. Кадри та переходи синхронізовано зі звуковим супроводженням. Для більшого

занурення у світ трейлеру були використані звукові ефекти, наприклад статичний шум.

ВИСНОВКИ

Проблеми авторитаризму та антиутопії завжди будуть цікавити людство. Від часів виникнення жанру донині — доки лишається актуальними проблемами соціального розділення та зловживання владою жанр антиутопії знайде своє місце у на екранах, поличках, моніторах та у розумах глядачів.

Секвенційне мистецтво з незапам'ятних часів стало надбанням людства. З його розвитком виник вид мистецтва комікс, що нині став незамінною частиною медіа-культурного простору. Суміщення ілюстрації та текстової оповіді дозволяє створювати унікальний досвід для читача.

Анімація і комікс історично пов'язані одне з одним. Тому використання анімації для популяризації коміксу не є новиною. Проте нині, з появою нових технологій, класична анімація стає рідкістю, замінена 3D CGI та маріонетковим маніпулюванням. Саме тому було важливо повернутися до класичної анімації. Також слід зазначити, що класична анімація дозволяє більшу гнучкість у зображенні різноманітних елементів, і до того ж надає продукту унікального стилю.

Трейлери, не зважаючи на їхню загалом рекламну природу, створюють особливий глядацький досвід. Трейлер-пролог поглиблює цей досвід, не тільки рекомендуючи твір глядачеві, а й надаючи йому більшої свободи у виборі твору, а художникові та видавцеві — можливість зацікавити потенційних читачів зав'язкою історії.

1. Жанр антиутопії розглянено з різних сторін у таких творах, як "Еквілібріум", "1984", "Dishonored" та "Akira". Попри різні види медіа усі твори використовують похмуру урбаністичну атмосферу і порушують тему зловживання владою - кожний у своїй, абсолютно унікальній, манері. Кожен твір вирішує задані проблеми по своєму, та дає глядачеві можливість обирати

рішення для себе.

2. Поєднання коміксу та анімації широко застосовується у трейлерах та фільмах. Трейлери "Assassin's Creed: Forgoten Temple" та "Batmen Failsafe" майстерно використовують поєднання коміксних панелей та анімації. Трейлер "Fox Fire" показує нам приклад поєднання коміксу та мальованої анімації у трейлері, а фільм "Spiderman: into the spiderverse" є прикладом використання стилізації та техніки коміксного малюнку у повнометражному творі.

3. У трейлерах коміксу загалом прослідковується тенденція використання панелей коміксу як кадрів трейлеру. Це створює унікальне відчуття приголомшливої еклектики, що, в свою чергу, посилює глядацький інтерес та створює відчуття інтриги. Візуальна частина трейлера стає вирішальним фактором у виборі читачем саме цього коміксу, і загалом стає його візитною карткою та першим враженням для потенційних читачів.

4. Дипломна робота являє собою трейлер—пролог коміксу , виконаний у техніці класичної мальованої анімації. Жанрами коміксу є антиутопія та наукова фантастика, а проблематикою – стосунки особистості та суспільства, відповідальність перед собою та світом, відповідальне ставлення до наукового прогресу, сім'ї, дружби та взаємопідтримки.

Проект використовує стилістичні прийоми та техніки коміксного малюнку, проте виглядає цілісно та яскраво. Для дипломного проекту було розроблено звуковій супровід, що включає в себе повну озвучку та ліпсинк. Загалом проект демонструє початок історії про людяність у світі , що не бажає вважати інших за людей.

ЛІТЕРАТУРА ТА ПОСИЛАННЯ

Пархоменко І. І. Антиутопія: інтерпретація в сучасному літературознавстві/Харків/Харківський державний університет імені Каразіна/ стрінка 1.

Standford univercity: Understanding the global rise of authoritaritarism (дата звернення 10.05.2024)
https://fsi.stanford.edu/news/understanding-global-rise-authoritarianism

Chunwan:art and authoritarianism (дата звернення 10.05.2024)
https://thediplomat.com/2016/02/chunwan-art-and-authoritarianism/

Arisona state univercity : comic books and graphic novels (дата звернення 10.05.2024)
https://libguides.asu.edu/c.php?g=613607&p=4263347#s-lg-box-13774000

ДОДАТОК І.

АНАЛОГИ

Рис. 1.1 Трейлер веб-коміксу "Assassin's Creed: Forgoten temple"



Рис. 1.2. Трейлер коміксу "Batman Failsafe"

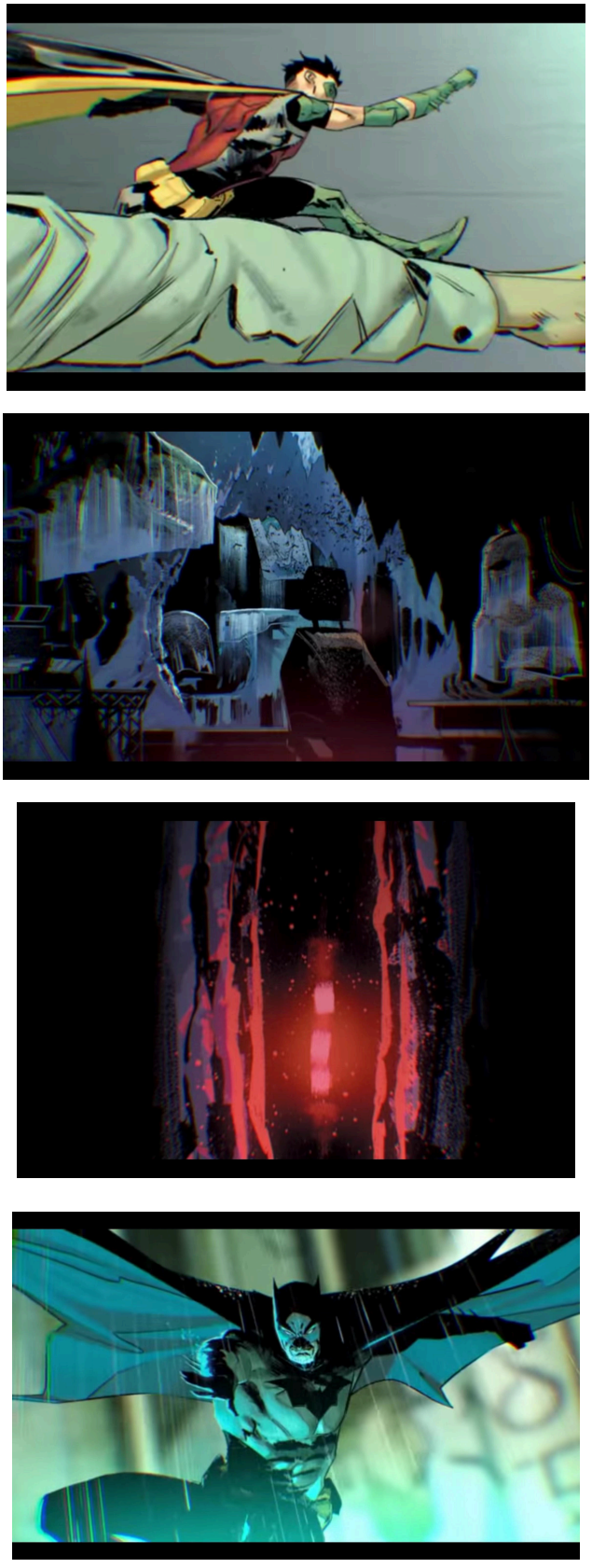


Рис. 1.3. Фільм «Еквілібріум»









Рис. 1.4. Трейлер веб-коміксу "Fox Fire"



Рис. 1.5. Музичний кліп "Hero"

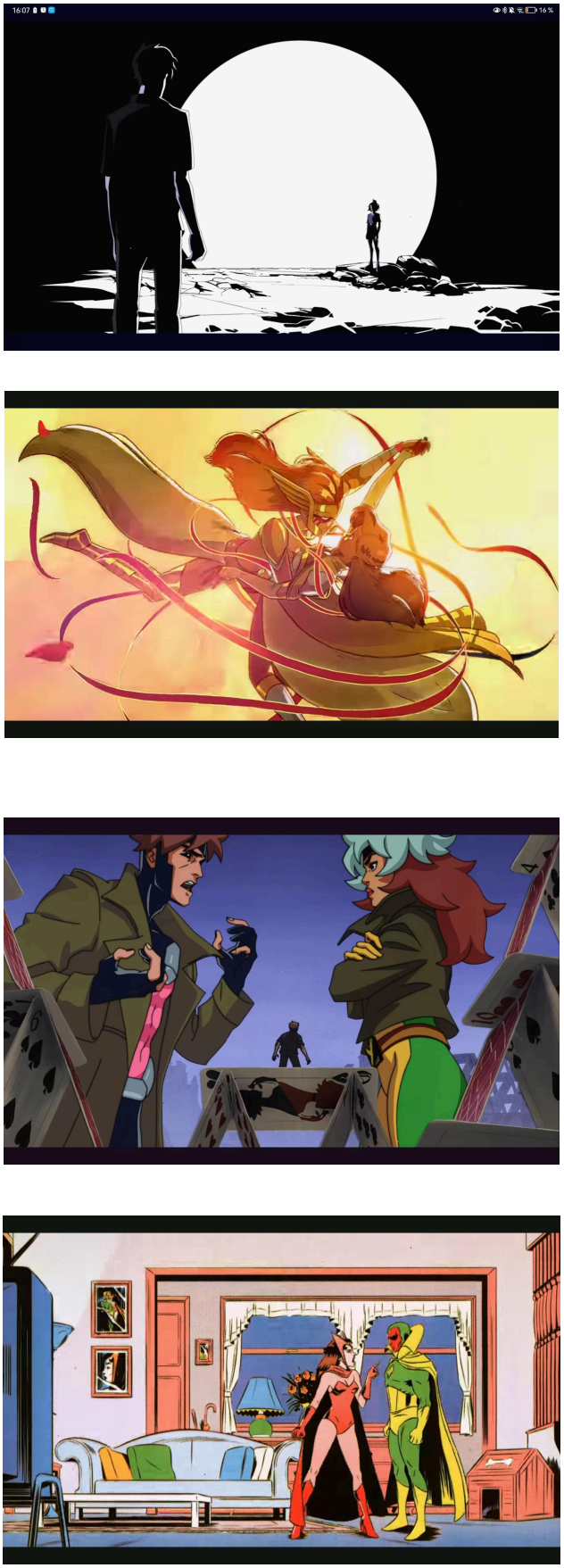


Рис 1.6 Відеогра "Dishonored"









Рис 1.7 Анімаційний фільм "Spiderman:Into the Spider-Verse"



Рис 1.8 Фільм «Той, що біжить по лезу»



Рис 1.9 Трейлер візуальної новели "Tokyo Ghostwire: Prelude"

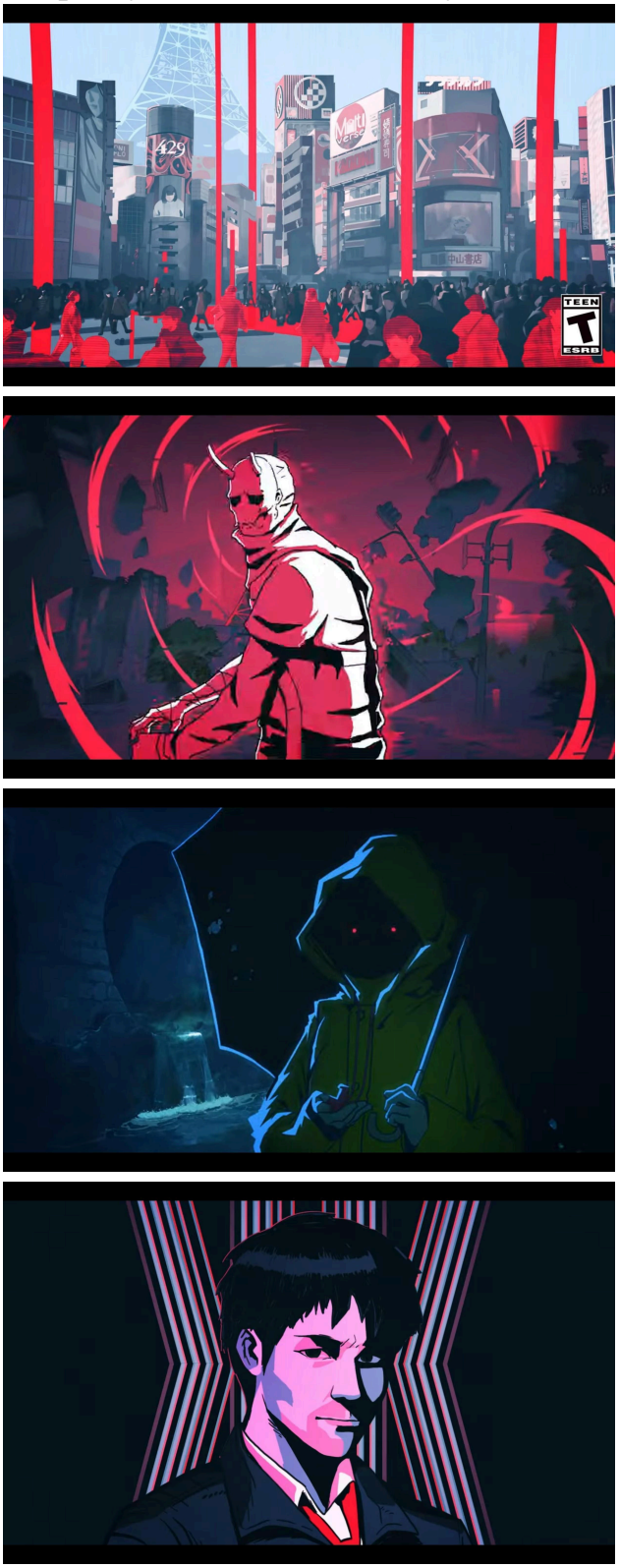


Рис 1.10 Фільм "1984"

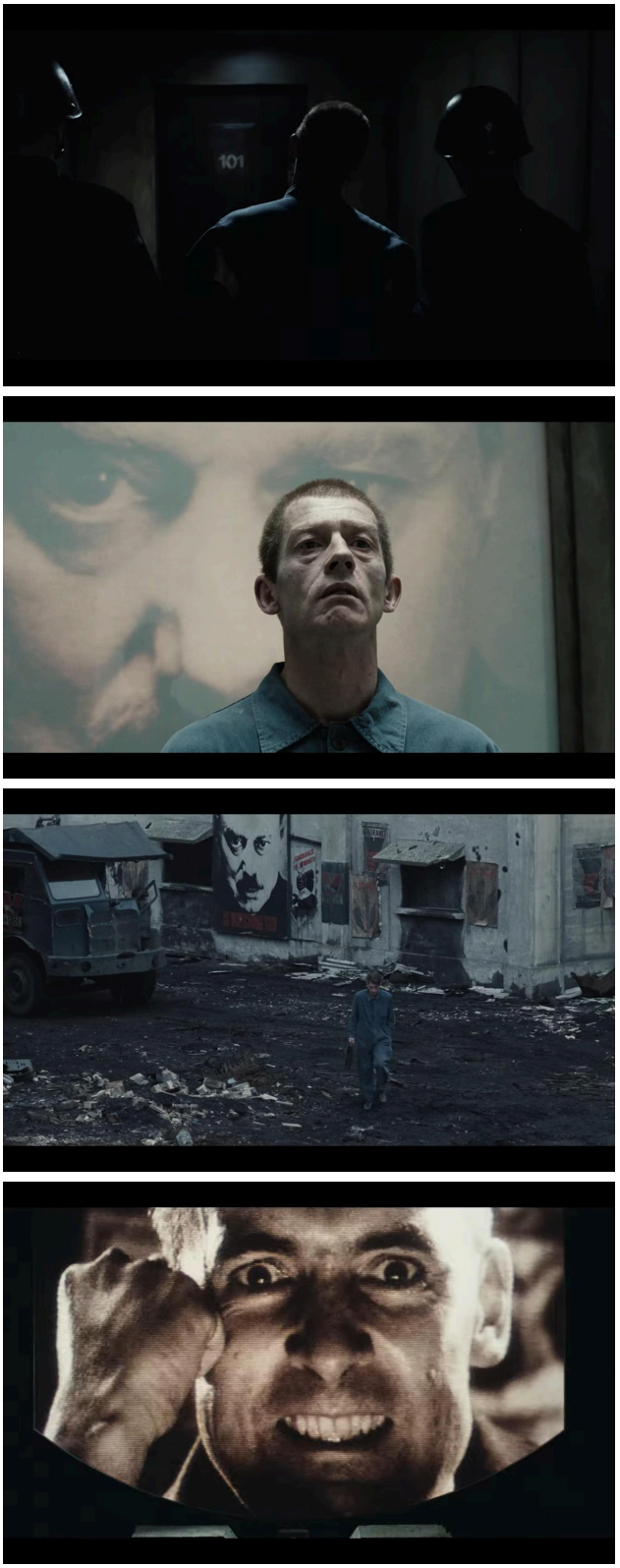
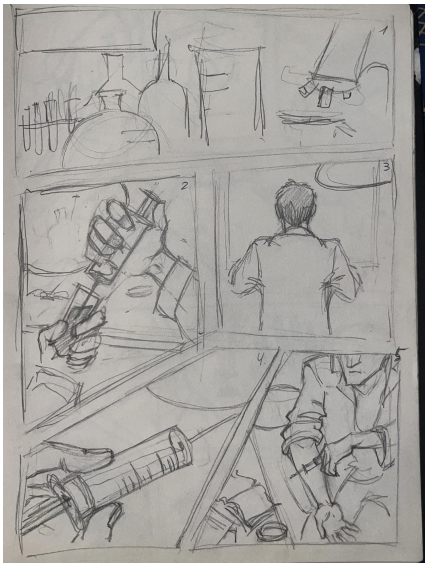


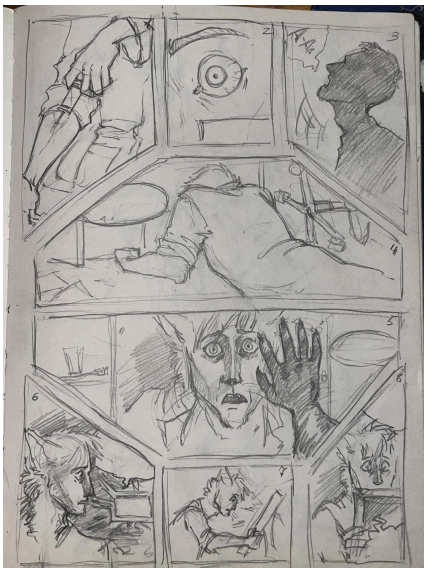
Рис 1.11 Анімаційний фільм "Акіра"

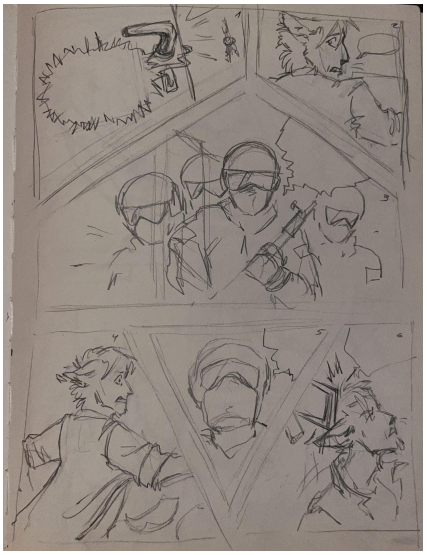


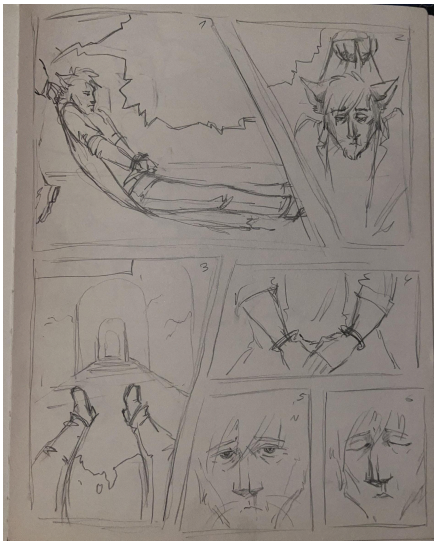
ДОДАТОК ІІ.

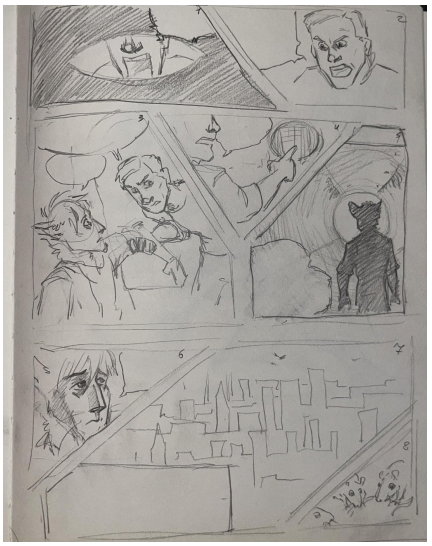
СТОРІБОРД











ДОДАТОК ІІІ.

ПРОЕКТНІ ПРОПОЗИЦІЇ — ЕСКІЗИ







