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

Готвянський Микита Олександрович

ТРЕЙЛЕР ДО ФРАНШИЗИ «ONLY GODS REACH EDEN»

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. О. Готвянський

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1 Відеогра «Disco Elysium». 6
1.2 Анімаційний фільм «A Home for Swallows». 7
1.3 Анімаційний фільм «Bluebird In The Wind». 7
1.5 Художні роботи Філа Хейла (Phil Hale). 8
1.6 Анімаційний фільм «PUPARIA» (Іл. 1.6). 9
1.7 Ілюстрації Стіва Макдональда (Steve McDonald). 9
1.8 Анімації Альберто М'єльго (Alberto Mielgo). 10
1.9 Анімації Бозо Балова (Bozo Balov). 10
РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 12
2.1 Концепція тизеру до франшизи «ONLY GODS REACH EDEN». 12
2.2. Стилістична концепція тизеру до франшизи «ONLY GODS REACH EDEN». 13
2.3 Технічні характеристики та особливості. 13
2.4 Звукове рішення. 14
ВИСНОВКИ 15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 16
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 17
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 18
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 19

ВСТУП

З кожним днем ситуація в Україні стає все складнішою. Війна залишає за собою потреби в переосмисленні довоєнного життя, рефлексії сьогоденного, створення нових перспектив, мрій і прив’язаностей. Поза цим, на даному етапі розвитку воєнних дій, небагато людей продовжують замислюватись про своє майбутнє і майбутнє свої близьких в межах особистого розвитку і досягнення цілей. Все частіше ми чуємо, що ці перспективи закінчуються на простих речах, таких як бажання спокійно пережити війну, прогодувати сім’ю чи дочекатися близьких. В такій ситуації, певне песимістичне мислення обґрунтоване, але воно не спонукає до переживання воєнних травм і ефективного подальшого розвитку.

Для запалення нової мотивації, варто нагадати про мету і цілі того, для чого саме ми продовжуємо жити, працювати, боротись й допомагати Україні. В нашому випадку мова йде про повернення мирного життя і його збереження для майбутніх поколінь.

Даний проєкт ставить перед собою, в першу чергу, нагадати глядачу про війну, її наслідки, мрії та життєві дрібниці, завдяки яким можна перебороти буремні часи й зневіру, яку вона залишає по собі.

Мета проєкту: Висвітлити проблеми, пов’язані з воєнним часом, такі як питання про майбутнє, зміни в суспільстві, можливість повернення до звичайного життя і бажання людей щодо подальшої розбудови й розвитку в контексті сучасного українського суспільства і відобразити їх в дипломному анімаційному ролику.

Актуальність: Цей проєкт відповідає потребі сучасного українського суспільства в створенні мистецтва, яке відображає їх сьогоденні цінності. Порушені питання будуть підняті через роздуми різних вигаданих персонажів в схожих з нашими теперішніми обставинами. Цим ми висвітлюємо проблеми в контексті українського

народу, хоча напряму їх і не зображаємо, аби не образити почуття людей в аналогічних становищах.

Для поглибленого вивчення заданої теми, було розглянуто і проаналізовано дослідження у сфері сучасної української анімації проведену Олександрою Шаповал в тридцять першому номері «Наукового Вісника»[1] КНУТКТ, оцінку впливу війни на людей проведену Програмою розвитку ООН на сайті «UNDP»[2] і добірку статей пов'язаних з реабілітацією після воєнних дій від «Психологічного журналу»[3] Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини, точний перелік яких, буде перелічено наприкінці пояснювальної записки.

Новизна: Проєкт містить різні види мультимедійного дизайну, такі як 3D, покадрова та векторна анімація. Кожен з цих форматів представляє окремі твори, які відрізняються форматом (комікс, мультфільм, гра). Ці всі аспекти передають різні образи, які відносяться до конкретного персонажа з франшизи та піднятих ним питань. Окрім візуального різноманіття, також буде залучено аудіо переходи для яскравішого емоційного забарвлення.

Базові дефініції:

Анімація — вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів. [Вікіпедія]

Покадрова анімація — це набір зображень різних фаз руху, тобто кадрів, які прокручуються з великою швидкістю.

3D анімація — це процес, який включає використання програмного забезпечення для створення рухомих зображень у тривимірному середовищі . На відміну від 2D анімації , яка є плоскою і має тільки два

---

[1] http://nv.knutkt.edu.ua/

[2] https://www.undp.org/uk/ukraine/

[3] http://psyj.udpu.edu.ua/

виміри (висоту і ширину), 3D анімація додає глибину, надаючи персонажам та оточенню об’єм та відчуття реалізму.

Спрайт (комп'ютерна графіка) — окреме двовимірне зображення, що застосовується в комп'ютерній графіці як частина більшого зображення. [Вікіпедія]

Векторна анімація — це анімація створена завдяки в комп'ютерній графіці з сукупності геометричних примітивів (точок, ліній, кривих, полігонів), тобто об'єктів, які можна описати математичними виразами.

Мультиме́діа (лат. Multum + Medium) — комбінування різних форм представлення інформації на одному носієві, наприклад текстової, звукової і графічної, або, останнім часом все частіше — анімації та відео.

Франшиза (медіафраншиза) — інтелектуальна власність з персонажами, антуражем і торговою маркою оригінального медійного твору, такого як фільм, літературний твір, телевізійна передача або відеогра. [Вікіпедія]

Трейлер — комерційний вид реклами, початково для майбутніх фільмів у вигляді відеоролика, який складається з коротких і зазвичай найвидовищніших уривків фільму для його анонсування або реклами. Відеоряд з незв'язаних уривків і сцен за принципом калейдоскопа іноді змінюються дуже швидко: більше справляють враження на глядача, ніж залишають осмислене уявлення про фільм. [Вікіпедія]

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для реалізації унікального продукту, ми проаналізували дев’ять проєктів взятих із широкої вибірки представників візуального мистецтва. Серед нижче зазначених аналогів присутні ігри, короткометражні анімаційні фільми, ілюстрації, картини та короткі анімації. Однією з основних відмінностей в них є формат виконаної роботи і їх стилістика. Через цю різноманітність, під час подальшого описування буде акцентуватись увага на найсуттєвіших їх особливостях.

1.1 Відеогра «Disco Elysium» (Іл. 1.1) — це рольова гра, розроблена та випущена естонсько-британською студією ZA/UM[4] у 2019 році. Гра натхненна рольовими іграми Infinity Engine[5]. Її сюжет написав і створив дизайн естонський романіст Роберт Курвіц (Robert Kurvitz).

Цей проєкт є глибоким дослідженням внутрішнього світу головного героя в контексті ширшого суспільства. Ця гра використовує унікальний підхід до розповіді, де гравець занурюється у вигаданий світ, що переживає посткатастрофічні події.

Як непрямий аналог, предметом натхнення для дипломної роботи є естетика, дизайн гри та реалізація взаємодії окремих візуальних елементів, таких як користувацький інтерфейс, ігровий екран і текстові блоки. Гра торкається сумісних з дипломною роботою тем і чудово порається з їх висвітлюванням. Тому вона також була розглянута як аналог за сюжетно-сценарним рішенням.

---

[4] https://zaumstudio.com/

[5] https://uk.wikipedia.org/wiki/Infinity_Engine/

1.2 Анімаційний фільм «A Home for Swallows» (Іл. 1.2) — Це 11-хвилинний сюрреалістично-романтичний анімаційний короткометражний фільм створений Олександром Тулло[6] (Alexander Tullo) і його командою. У фільмі розповідається про жінку, на ім'я Клер та її чоловіка Моріса, які вирушають у подорож французьким селом у 1970-х роках. Їхні стосунки піддаються випробуванню, оскільки картини, написані Морісом, стирають межу між реальністю та мистецтвом, штовхаючи їх на край спільних відносин.

У фільмі використовується унікальна стилізація тривимірних об’єктів. Вона нагадує станковий традиційний живопис, що чудово передає ідею твору. Власне, для дипломної роботи, дана стилістика виступає прикладом оформленням 3D сцен і буде використана для аналогічних технологічних і графічних рішень як прямий аналог.

1.3 Анімаційний фільм «Bluebird In The Wind» (Іл. 1.3) — Це короткометражна анімація, авторства Елліс Ка-інь Чан (Ellis Ka-yin Chan). Вона розповідає про дівчину, яка подорожує через своє минуле і сучасність у пошуках свого власного Синього птаха. Даний фільм був офіційно відібраний на Міжнародному кінофестивалі в Міннеаполісі Сент-Пол у 2024 році.

Увесь твір зображено у пастельному стилі, передаючи відчуття “намальованого сну”. Своєю чергою, сценарій акцентує на подорожі дівчинки і її переживання в ході перемін. Ці два аспекти утворюють ідеально синергію передаючи задану тему і загальний характер проєкту.

У цьому творі винятковими є текстура зображення і реалізація покадрової анімації. Не використовуючи сторонніх візуальних ефектів, авторка винайшла унікальну форму передачі кольорів і текстурної фактури, що було використано як прямий аналог графічного рішення.

---

[6] https://www.alextullo.com/

1.4 Анімаційний фільм «CLAVEL GRIS» (Іл. 1.4) — Це короткометражна анімація 2023 року, яка розповідає про маленького хлопчика з Мексики, який відкриває для себе ацтекський міфологічний шлях душі до загробного життя. Вона вражає своєю колірною гамою і передачею макабричної атмосфери, яка і повинна бути у фільмі про загробне життя. Деталізована, плавна і рухлива, з зухвалими кадрами та переходами, ця анімація є проявом чудової професіональної роботи Антуана Даана (Antoine Dahan), Клемана Делабі (Clément Delaby) та Раяна Тахедміта (Rayan Takhedmit).

Важливою частиною анімації «CLAVEL GRIS» є дослідження та розуміння контексту. Автори фільму аналізували ацтекську міфологію, щоб створити винятковий і захопливий сюжет. Цей підхід і адаптація композиції під сценарій, є винятковими, й вартували уваги під час реалізації власного проєкту у вигляді як прямий аналог художньо-проектних засобів.

1.5 Художні роботи Філа Хейла (Phil Hale)[7] (Іл. 1.5). Філ Хейл є відомим американським художником, який працює в жанрі фігуративного живопису. Його роботи відрізняються високою динамікою, колоритом і здатністю відтворювати людську форму в її сировинному, реальному вигляді.

Хейл досліджує кілька тем і стилів протягом своєї кар’єри, найбільш помітною серед яких є серія темних, фрагментованих робіт, що передають спустошення, неминучу загибель і тривогу. Його серія “Life Wants to Live” була представлена в галереї Jonathon Levine в Нью-Йорку.

Хейл використовує масло для створення приголомшливих зображень, які надають непевність у відтворенні подій і наративів. Його роботи відрізняються реалістичним, але виразним способом нанесення фарби, що дарує місце для інтерпретації.

---

[7] https://www.widewalls.ch/artists/phil-hale

Як непрямий аналог він виступає як надбання композиційних принципів та кольорового дизайну.

1.6 Анімаційний фільм «PUPARIA» (Іл. 1.6) — це короткометражний фільм, створений японським аніматором Шінго Тамагавою у 2020 році. Цей фільм не має лінійного сюжету, але складається з кількох ескізів, об’єднаних загальним відчуттям.

Фільм PUPARIA досліджує тему перетворення і загадкову природу життя. Через свою захопливу покадрову анімацію та виразне оповідання, фільм занурюється в глибокі теми метаморфози, людського досвіду та сили мистецтва викликати емоції та інтроспекцію.

За прямий аналог взята методика і техніка монтажу. Відповідність побудови кадру до проявлення бажаних емоцій і почуттів ідеально взаємодіє з неймовірною ручною анімацією.

1.7 Ілюстрації Стіва Макдональда (Steve McDonald)[8] (Іл. 1.7.) — Стів Макдональд є відомим художником, який поєднує традиційні техніки ілюстрації з передовими цифровими медіа для створення захоплюючих робіт. Він використовує широкий спектр інструментів, включаючи штучний інтелект, для створення своїх ілюстрацій.

Він поєднує фотографію, колаж та інші елементи, щоб перенести зображення з його уяви на сторінку. Його палітра - це не фарби або олівці, а цифрова бібліотека його власних робіт, яку він використовує для створення нових робіт.

Його стиль еволюціонував від живописного до лінійних малюнків, які визначають другу фазу його кар’єри.

Зараз його ілюстрації створюються за допомогою його власних дифузійних моделей Dreambooth, разом із рендерингом штучного інтелекту SD/MJ, а також його живописом, рендерингом, ретушуванням та

[8] https://steviesnewsletter.beehiiv.com/

асамбляжем (колажем) у Photoshop. Також він використовує користувацькі текстури та фільтри від Topaz Studio та користувацькі постефекти.

Виступаючи як непрямий аналог, роботи Стіва Макдональда, надихають своєю багатогранністю і технічною реалізацією, що підштовхнуло до позичання авторського підходу до технологічного оформлення творчого процесу.

1.8 Анімації Альберто М'єльго (Alberto Mielgo)[9] (Іл. 1.8.) — Альберто М’єльго відомий своїм унікальним стилем анімації та інноваційним підходом до візуального сторітелінгу. Його роботи відрізняються глибоким змістом та емоційною насиченістю.

Від короткометражного фільму “The Windshield Wiper”, який отримав Оскар до “Jibaro” з антології “Love, Death + Robots” його роботи демонструють, що М’єльго не боїться порушувати традиційні межі анімації, використовуючи її як засіб для глибокого та емоційного вираження ідей. Його роботи відрізняються відвертістю, сміливістю та оригінальністю, що робить його одним з найбільш визнаних аніматорів сучасності.

Як прямий аналог, в роботах М’єльго були підкреслені для позичення його засобів анімації та підхід до сюжетно-сценарних рішень.

1.9 Анімації Бозо Балова (Bozo Balov)[10] (Іл. 1.9.) — Бозо Балов є талановитим цифровим художником, відомим своїми стилізованими анімаціями персонажів[4]. Він використовує такі програми, як Blender та Quill, для створення своїх проєктів.

Балов починає з малювання контурів персонажа в режимі VR за допомогою Quill. Він використовує різні інструменти, такі як пензель-стрічка та інструмент "кольоризація", для створення основи персонажа. Після створення основи персонажа, Балов переходить до

[9] https://www.albertomielgo.com/
[10] https://www.artstation.com/bozobalov/

текстурування та тінювання в Blender. Цей процес включає додавання деталей та глибини до персонажа. Останнім етапом є освітлення та рендеринг, де Балов додає освітлення та виконує фінальний рендеринг в Blender.

Балов відомий своїм унікальним стилем ручного малювання, який він вдало втілює у своїх анімаціях. Його роботи вражають своєю деталізацією та використанням кольору, що робить його анімації неповторними та визнаними.

Використовуючи роботи Балова за прямий аналог, було проведено аналіз його графічних прийомів і технічних особливостей.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція тизеру до франшизи «ONLY GODS REACH EDEN».

Цей дипломний проєкт, який можна розглядати через призму метамодернізму, являє собою анімаційний ролик, що ілюструє проблематику, пов’язану з воєнним періодом в Україні. Він зосереджується на питаннях майбутнього, соціальних змін, можливості відновлення звичайного життя та рефлексіях людей щодо подальшого розвитку в контексті сучасного українського суспільства. Проєкт відображає "коливання" метамодернізму між протилежностями. Він зосереджується на воєнному періоді в Україні (реальність, яка відображає постмодерністські ідеї) і одночасно демонструє мрії та переживання людей щодо майбутнього (модерністські ідеї).

Проєкт говорить про війну та її наслідки, про важливість формування мрій та помірній фіксації на життєвих дрібницях, які допомагають протистояти зневірі та депресії, яку за собою залишає травматичний досвід. Він відповідає потребі сучасного українського суспільства в створенні мистецтва, яке відображає їхні сучасні цінності.

Проєкт включає в себе різноманітні форми мультимедійного дизайну, такі як 3D, покадрову та векторну анімацію, що відображає плюралізм, характерний для постмодернізму. Кожен з цих форматів представляє окремі твори, які відрізняються форматом (комікс, мультфільм, гра). Ці всі аспекти передають різні образи, які відносяться до конкретного персонажа з франшизи та піднятих ним питань. Для більш яскравого емоційного забарвлення будуть використані аудіо переходи.

Робота також відображає метамодерністську ідею пошуку аутентичності та визначення основ буття способами, що дають змогу фрагментованому «я» інтегруватися в нові сенсові конфігурації. Це

відображається в тому, як проєкт використовує анімацію для ілюстрації важливих питань, пов’язаних з воєнним часом в Україні, та надає глядачам можливість роздумати над цими питаннями.

2.2. Стилістична концепція тизеру до франшизи «ONLY GODS REACH EDEN».

В першу чергу, варто звернути увагу на те, що ролик буде поділено на декілька частин, кожна з яких, як було зазначено раніше, буде відповідати конкретному персонажу та анімаційній формі. Між цими частинами будуть перебивки в покадровій анімації, із зображенням персонажів разом, у різних ситуаціях. Таким чином, буде скомпоновано кліповий монтаж, аби глядач повною мірою поринув у зображуване й увійшов у ритм анімації.

Із залученням гібридної 3D/2D анімації, аби перехід не був надто контрастним, будуть залучені векторні візуальні ефекти, як це було реалізовано у серії відеоігор Persona[11], в останніх частинах яких, поверх основної анімації, було задіяно векторну UI графіку. Таким чином, загальний стиль не втратить своєї форми, і буде характерним для всього ролику.

2.3 Технічні характеристики та особливості.

Об’єднання різних компонентів проєкту реалізується у вигляді монтажу в один цільний ролик і його постобробку.

Мультимедійні складові проєкту:

- Анімаційні відео:
    - 2D-анімація;
    - 2D-об’єкти і ефекти;
    - 3D-анімація;
    - 3D-об’єкти і ефекти;
    - Векторні ефекти і переходи.

[11] https://persona.atlus.com/series/

- Аудіо доріжки:
  - Музика;
  - Звуки оточення;
  - Звукові ефекти.

Для розробки складових елементів проєкту використано таке програмне забезпечення, як:

- Adobe After Effects;
- Adobe Illustrator;
- Adobe Premiere Pro;
- Adobe Photoshop;
- Blender;
- Krita;
- BandLab.

2.4 Звукове рішення.

Аудіооформлення буде представлено у вигляді музичного ряду, аудіодизайну оточення і цифрових звуків які будуть імітувати голос персонажів. Усі ці аспекти відповідають ритму анімації й доповнюють загальну композицію.

Як і анімація, музичний ряд розбитий на відповідні частини. Повільний початок супроводжується глибоким ембієнтом і в ході пришвидшення монтажу, переходить у грандж. Наступні частини, залежно від акцентів, змінюють жанр від гранджу до кантрі, аби краще передати атмосферу і тематику твору.

Звукові доріжки які відповідають за голос персонажів, теж відрізняються по звучанню, аби підкреслити асоціативний ряд кожного образу. У моменти, коли вони відтворюються, музична доріжка стихає, виводячи на передній план звуки оточення. Таким чином ми підштовхуємо глядача звернути більше уваги на те, про що “говорить” персонаж.

ВИСНОВКИ

У ході дипломного дослідження було проведено глибокий аналіз теоретичної бази, що включає в себе розгляд сучасної української анімації, оцінку впливу війни на людей та дослідження проблем реабілітації після воєнних дій.

Практичне дослідження включало в себе аналіз різних видів мультимедійного дизайну, таких як 3D, покадрова та векторна анімація, а також розробку власного анімаційного ролика.

Результати дослідження показали, що використання різних форм мультимедійного дизайну дозволяє передати різні образи, які відносяться до конкретного персонажа з франшизи та піднятих ним питань. Це дозволяє створити більш глибокий та емоційно насичений контент, який відображає сучасні цінності українського суспільства.

Оцінка проведеного аналізу показала, що використання різних технік анімації та програмного забезпечення, такого як Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Blender, Krita, BandLab, дозволяє створювати високоякісний анімаційний контент.

Практична значимість аналізу полягає в тому, що він дозволяє розробити ефективні стратегії для створення анімаційного контенту, який відповідає потребам сучасного українського суспільства.

Загальний підсумок полягає в тому, що дипломне дослідження дозволило розробити ефективні методики для створення анімаційного контенту, який відображає сучасні цінності українського суспільства та відповідає потребам сучасного українського суспільства. Використання різних форм мультимедійного дизайну дозволяє створити більш глибокий та емоційно насичений контент, який може бути використаний для висвітлення важливих соціальних питань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

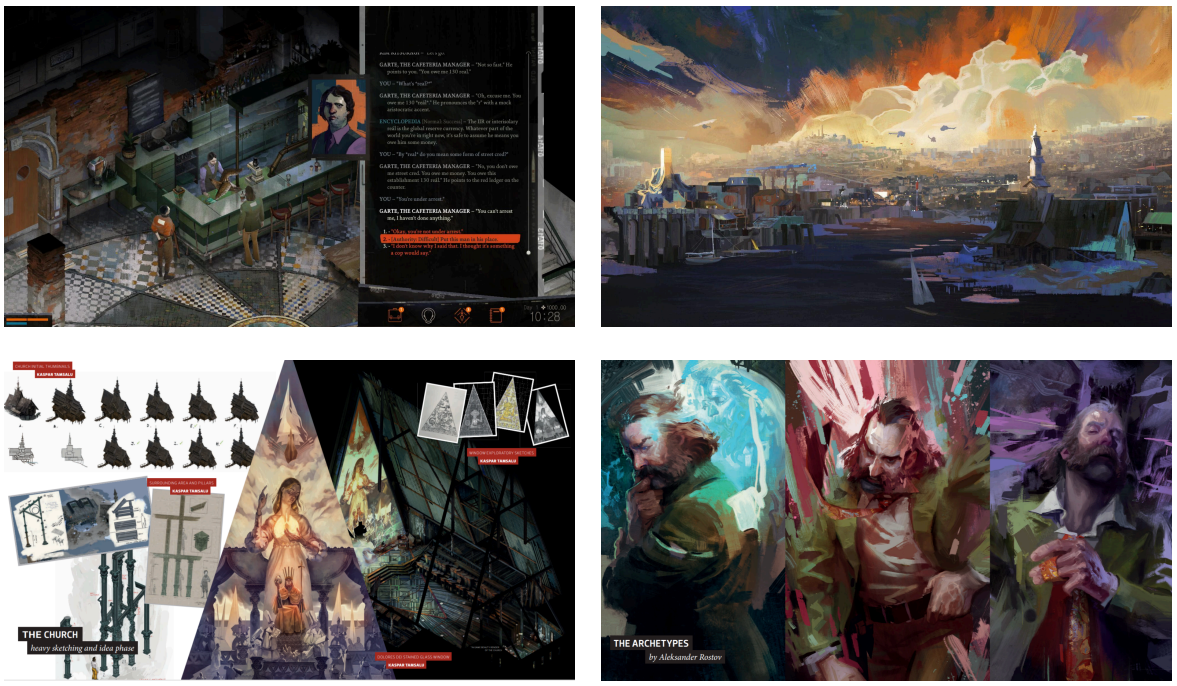
1. Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Мультимедійні технології в дизайні» (для здобувачів денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 – Дизайн) / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова; уклад. : С. В. Вергунов, Н. С. Вергунова, К. С. Шевченко, І. І. Коляда. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 26 с.

2. Сидоренко А. Актуальні проблеми українського дизайну та їх зв’язок із культурно-історичним контекстом XX – початку XXI ст. Матеріали наукових конференцій та семінарів КНУТД. 2018. URI: https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/10068

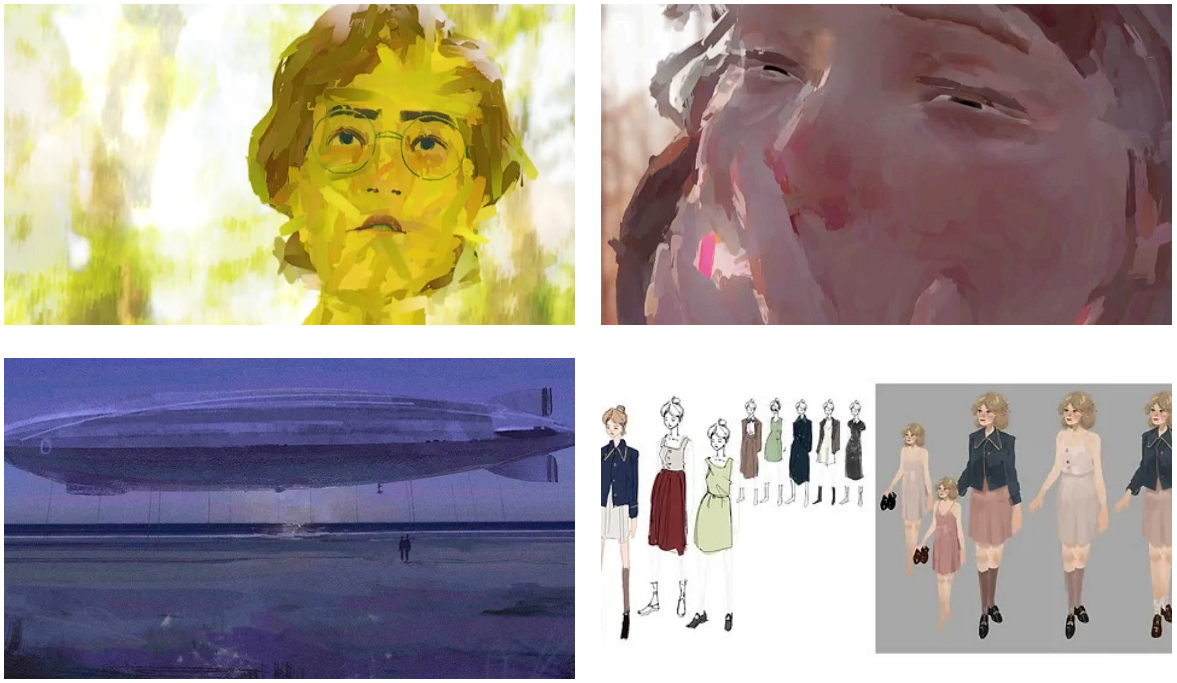
3. Шаповал О. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми, перспективи. Збірник «Науковий Вісник» КНУТКТ. 2022. URI: https://www.researchgate.net/publication/369163074_Ukrainska_sucasna_animacia_dosagnenna_problemi_i_perspektivi

4. Хуртенко О. Дебрифінг як метод соціально-психологічної реабілітації учасників воєнних дій. «Психологічний журнал» Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. 2019. URI: http://psyj.udpu.edu.ua/article/view/195942

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Відеогра «Disco Elysium»



Іл. 1.2 Анімаційний фільм «A Home for Swallows»



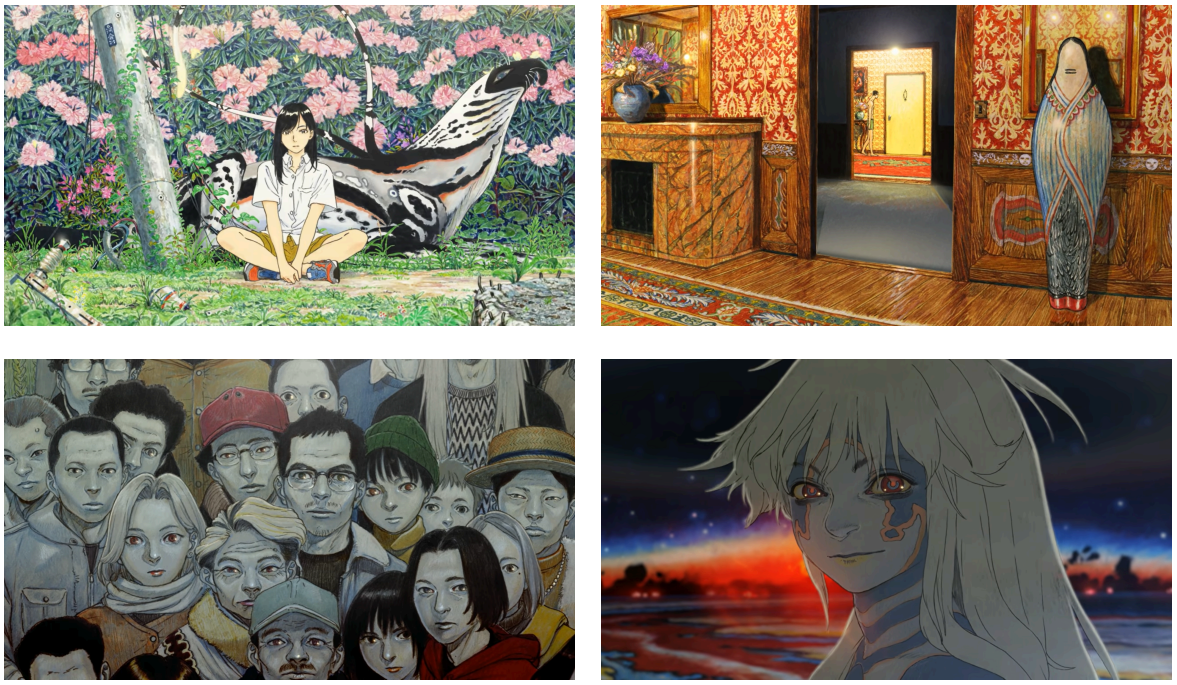
Іл. 1.3. Анімаційний фільм «Bluebird In The Wind»



Іл. 1.4 Анімаційний фільм «CLAVEL GRIS»



Іл. 1.5 Художні роботи Філа Хейла



Іл. 1.6 Анімаційний фільм «PUPARIA»



Іл. 1.7 Ілюстрації Стіва Макдональда (Steve McDonald)

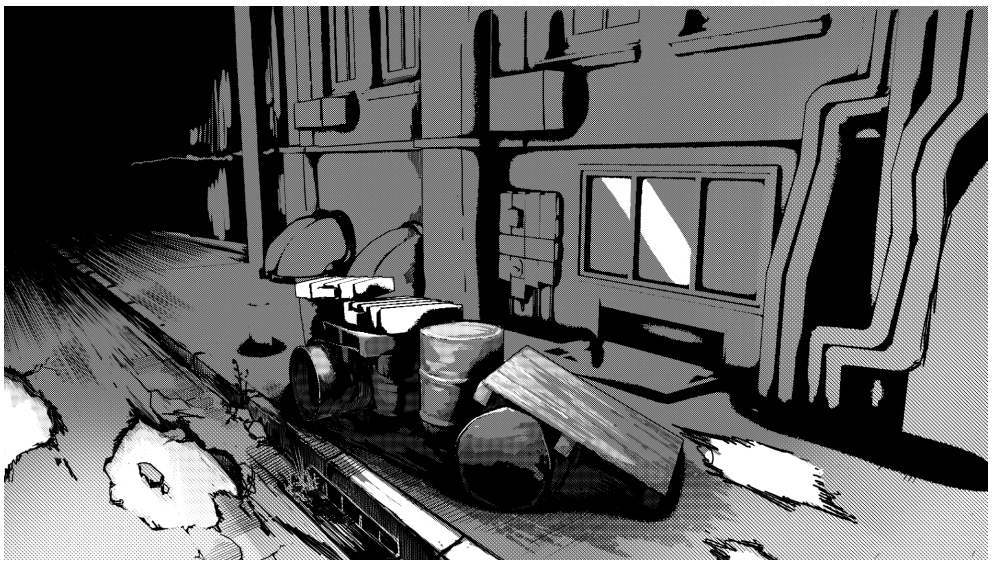


Іл. 1.8 Анімації Альберто М'єльго (Alberto Mielgo)

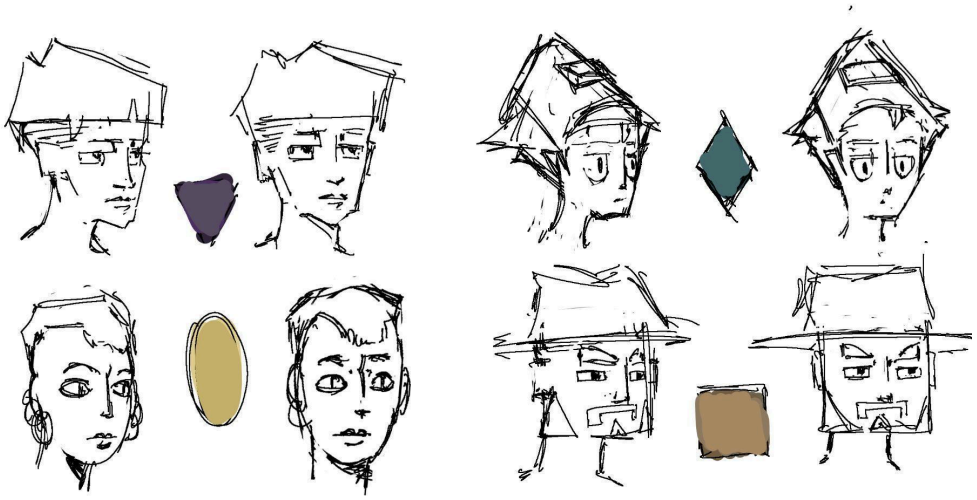


Іл. 1.9 Анімації Бозо Балова (Bozo Balov)

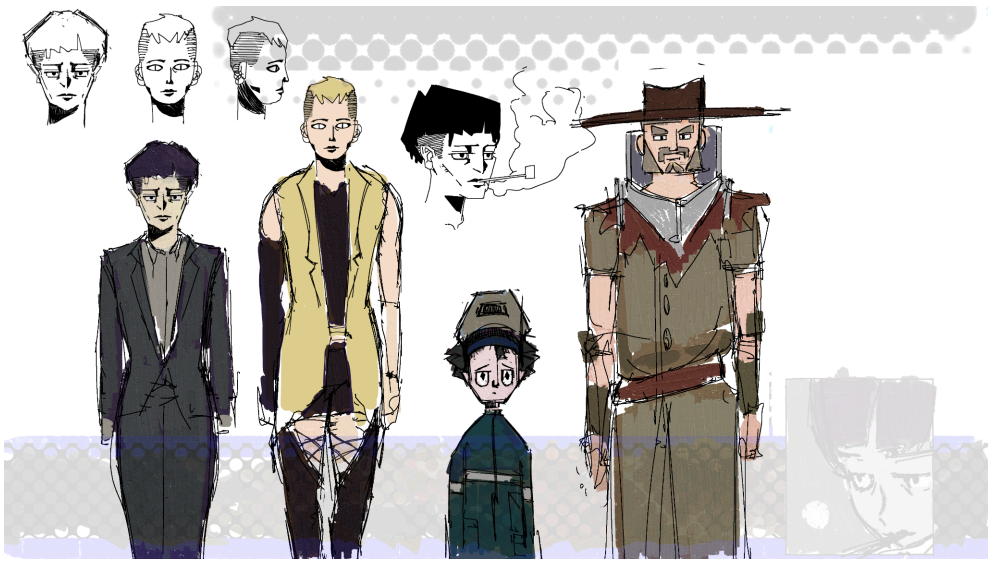
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1 Демонстрація застосованої технології

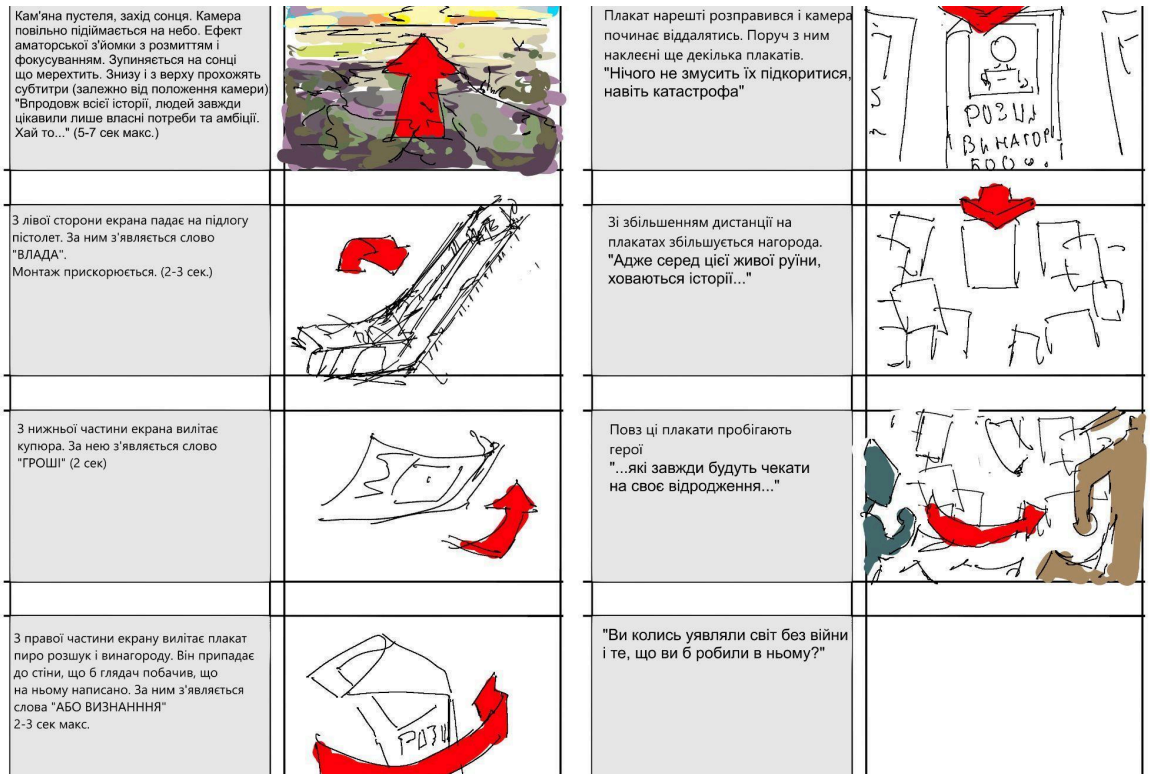


Іл. 2.2 Ескізи персонажів

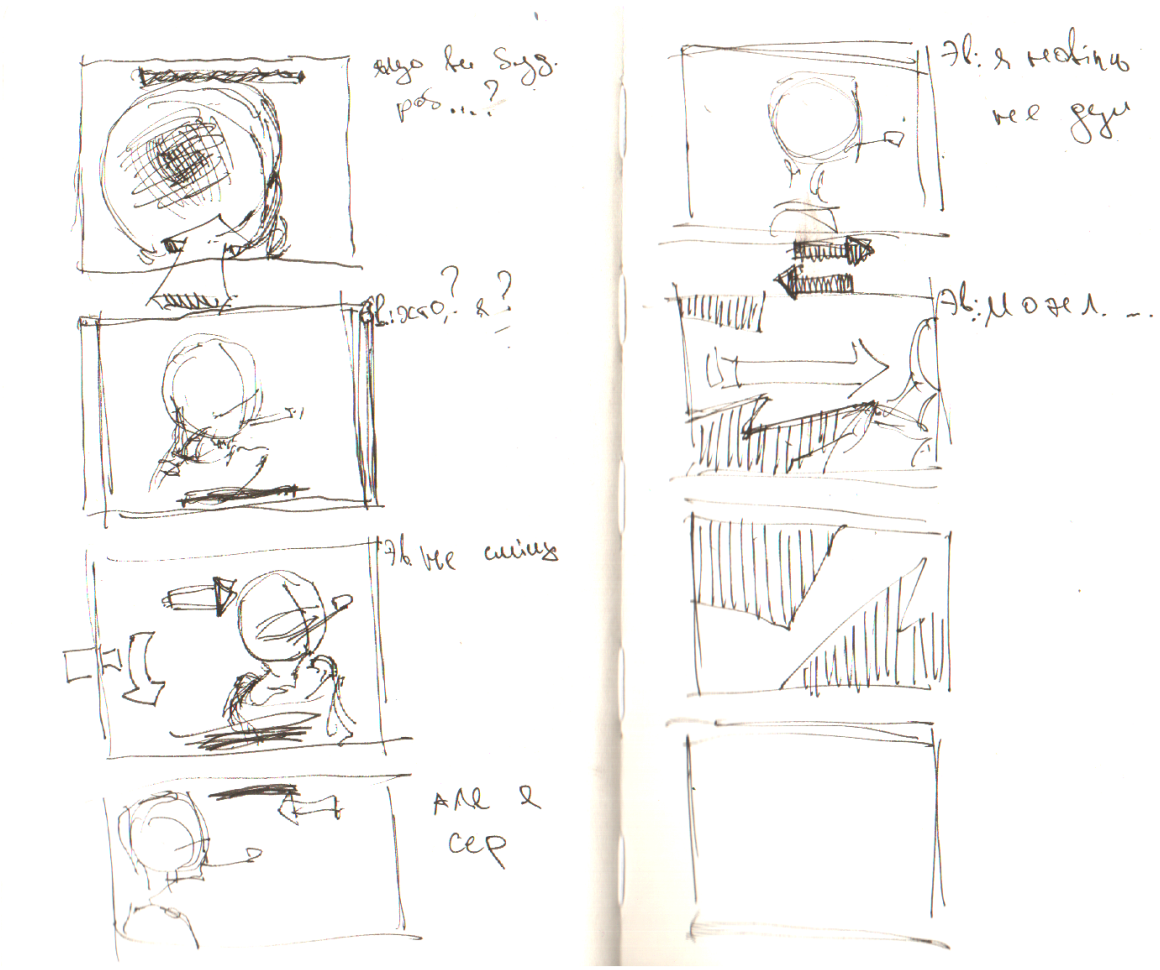


Іл. 2.3 Дизайн персонажів

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1 Сторіборд до тизуру по франшизі «ONLY GODS REACH EDEN»



Іл. 3.2 Сторіборд до тизуру по франшизі «ONLY GODS REACH EDEN»