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

Губа Аліса Михайлівна

ТРЕЙЛЕР ДО АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ «ПОДОРОЖ ДОДОМУ»

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.

 А. М. Губа

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Мультфільм «The Prince of Egypt». 5
1.2. Мультсеріал «Scooby-Doo! Mystery Incorporated». 6
1.3. Мультфільм «Ramayana: The Legend of Prince Rama». 7
1.4. Фільм «Padmaavat». 8
1.5. Мультфільм «Pocahontas». 9
1.6. Фільм «Life of Pi». 10
1.7. Фільм «Little Buddha». 11
1.8. Короткометражний анімаційний ролик «MADRE». 13
1.9. Мультфільм «Aladdin». 13
1.10. Документальний фільм «Vrindavan. Land of Krishna». 14
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 16
ВИСНОВКИ 20
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 21
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 23
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 29
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 31

ВСТУП

Анімаційний трейлер — це короткий відеоролик, що рекламує майбутній анімаційний фільм або серіал до його виходу. Він може бути створений різними видами анімації й включати в себе відповідний стиль, атмосферу та сюжет анімаційного проєкту. Якісний трейлер повинен зацікавлювати глядачів змістом і візуальним виконанням, використовуючи відповідну музику, яка задає потрібний настрій, але не розкриваючи інтригу історії. Інтрига в трейлері створює напруження та цікавість у глядачів, заохочуючи їх подивитися серіал після випуску. Трейлер має виконувати таку ж саму функцію як і обкладинка книги. Обкладинка передає основний мотив книги, зацікавлює, але не розкриває повного сюжету. Таким чином, тема нашого проекту щодо розробки трейлеру до анімаційного серіалу є **актуальною.**

Анімаційні серіали, створені на основі біографічних книг про реальні події, можуть бути цікавими для вивчення або ознайомлення з історією чи біографією конкретної людини. Головна ідея анімаційного серіалу, заснованого на біографічний книзі «Подорож додому» (автор Радханатха Свамі), — духовні пошуки та питання релігії. У наш час стрімкого розвитку технологій та матеріалізму люди не приділяють достатньо уваги філософським питанням буття та духовним пошукам. Сюжет книги дає можливість отримати мотивацію для початку цікавої подорожі в пошуках себе та свого призначення в цьому світі. На наш погляд, саме анімаційна адаптація може зробити процес ознайомлення глядача з цією темою більш простим та ефективним. Трейлер пропонує унікальний погляд на історію та дозволяє глядачам зануритися у світ минулих подій через візуальні образи. Біографічні анімаційні серіали розкривають невідомі факти, викликають дискусії та дають можливість аудиторії переживати чужий життєвий досвід. Подібна форма передачі інформації має стати доступним і легким методом пізнання світу та розширення обсягу власних знань.

Отже, ідея нашого трейлеру є актуальною**,** оскільки вона піднімає такі важливі питання для сучасного суспільства, як: духовне зростання, філософія, пошук себе, представляючи їх у доступному та захоплюючому анімаційному форматі.

Серіал, заснований на автобіографічній книзі або адаптація реальних подій, має декілька важливих переваг та актуальних аспектів. Так, анімація дозволяє відтворити історію у візуальному форматі, надаючи можливість глядачам краще сприйняти автентичну атмосферу та деталі автобіографічних оповідей. За допомогою художніх та дизайнерських прийомів можна підсилити емоційний зв'язок глядача з персонажами та подіями, що розкриті у книзі, роблячи історії більш душевними та зворушливими.

Творці анімаційних серіалів по мотивам біографічних книг мають можливість змішувати різні художні елементи та історичні факти для особливого представлення життєвого досвіду особистості. Такий спосіб репрезентації може включати в себе архівні матеріали спогадів разом із документальними частинами для побудови індивідуальної історії. Анімаційні біографічні серіали пропонують правдоподібний та зрозумілий спосіб оповідання документальних історій. Оскільки мальовані анімації можуть краще відображати точку зору режисера, чітко відтворити зовнішність історичних особистостей, точніше передавати емоційність подій через естетику художніх зображень ніж фільми з реальними акторами. Ідея нашого анімаційного трейлеру — це духовні пошуки та шлях головного героя, описані у біографічній книзі «Подорож додому».

Новизна проєкту, полягає в тому, що наш трейлер пропонує новий погляд на автобіографію американського йога, Радханатхі Свамі, спонукає глядачів переосмислити певні історичні події, робить їх більш привабливими та доступними для широкої аудиторії через застосування авторської портретної графіки та використання запису реального голосу автора книги «Подорож додому».

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були відібрані не тільки анімаційні стрічки, а також художні фільми та документальні матеріали, щоб збагатити візуал, дизайн та стиль нашого проєкту. Аналоги — це важлива складова будь-якого художнього проєкту, бо саме запозичення ідей та натхнення творчістю інших митців, може створити надійний фундамент для реалізації своїх творчих задумів. Основними критеріями для відбору аналогів були:

- Теми духовності та пошуку себе
- Ускладнений філософією сюжет
- Автентичність, естетичний прояв духовних традицій різних культур
- Використання символічності, зображення традицій
- Унікальність стилю
- Наявність персонажів, локацій, музичного супроводу та іншого, що могло б передати настрій книги
- Історична достовірність

1.1. Мультфільм «The Prince of Egypt». Мультфільм «The Prince of Egypt»[1] режисерів Бренда Чапман (Brenda Chapman), Стів Хікнер (Steve Hickner), Саймон Уеллс (Simon Wells), створений компанією DreamWorks Animation і випущений в 1998 році (Іл. 1.1).

В основі сюжету мультфільму лежить історія життя біблейського пророка Мойсея, яка була описана в Книзі Вихід, в другій частині П’ятикнижжя Мойсея. За легендою Мойсей народився в часи, коли фараон Єгипту наказав вбити всіх єврейських хлопчиків, оскільки боявся, що вони можуть вирости й протистояти єгипетській владі. Його мати врятувала його, сховавши сина в кошик, який потім знайшла дочка фараона. Так Мойсей виріс серед єгипетської влади. Коли Мойсей став дорослим, він дізнався про своє єврейське коріння. Побачивши страждання свого народу, він вирішив

[1]https://www.youtube.com/watch?v=HxBNqu3p0ng

стати їхнім захисником та врятував його з під гніту єгипетських загарбників. У мультфільмі поєднується візуально приголомшлива покадрова 2D-анімація з плавною інтеграцією 3D-елементів, що створює насичене та захоплююче візуальне враження. Ефективне використання контрастних кадрів між грандіозними, монументальними єгипетськими декораціями та маленькими людськими фігурами передає відчуття помпезності та благоговіння перед світом богів. Мультфільм «The Prince of Egypt» має наповнений, драматичний сюжет, відповідний до теми візуал та атмосферний звуковий супровід, який поєднує в собі мелодії в бродвейському стилі з івритськими текстами та використання традиційної єгипетської музики. Сюжет демонструє теми про релігію, філософію та духовні питання, утворюючи складну історію, яка спонукає до роздумів. Ми запозичили композиційні прийоми, емоційний звуковий супровід та зображення складність теми релігії.

1.2. Мультсеріал «Scooby-Doo! Mystery Incorporated» — мультсеріал, режисер Віктор Кук (Victor Cook) створений Warner Bros. Animation в 2010 році (Іл. 1.2).

Серіал використовує класичну сюжетну формулу Скубі-ду, а саме: команда підлітків розкриває таємниці та ловить різних монстрів, які виявляється перевдягнутими людьми-злодіями. Але те, що відрізняє мультсеріал «Scooby-Doo! Mystery Incorporated»[2] від оригінального і першого мультсеріала (1969 р.) цієї франшизи — це введення складної сюжетної лінії, яка поєднує всі серії однією великою загадкою, яку намагаються вирішити головні герої. Оригінальний стиль франшизи 1960 року характерний поєднанням контурних стилізованих персонажів та текстурних локацій. Мультсеріал 2010 року доповнює оригінальний візуал насиченою палітрою кольорів, атмосферністю кадрів, яка створюється за рахунок деталізованих текстурних локацій та використання прийомів світла і тіні на контурних персонажах. Це забезпечує обґрунтовану, привабливу презентацію

[2]https://youtu.be/8Qvk4Ux_iTw?si=JilqU7e8h6g6kZUS

персонажів, зберігаючи при цьому підвищену образну якість середовища. Текстуровані барвисті фони створюють відчуття глибини, атмосфери та фантастичності елементів, які контрастують із простим дизайном персонажів. Саме цей стиль дизайну персонажів і локацій ліг в основу візуала нашого проєкта.

1.3. Мультфільм «Ramayana: The Legend of Prince Rama» — анімаційний фільм, режисери Юго Сако (Yugo Sako), Рам Мохан (RamMohan), був створений японською анімаційною студією Nippon Animation у 1992 році (Іл. 1.3).

Фільм заснований на індійському епосі «Рамаяна», написаний більше 5 тисяч років тому містичним автором-йогом, Валмікі Муні. В індуїзмі Верховним Богом вважається Вішну, який приходив на Землю в образах своїх аватар[3], однією з якої був принц Рама, який керував царством Айодхья. В основу сюжету мультфільма був покладений древній священний епос «Рамаяна», який розповідає історію життя однієї з дуже важливих постатей індуїзму. Принц Рама народився в місті Айодхія як син царя Дашаратхи та королеви Каушалії. Він був відомий своєю добротою, справедливістю та мужністю. Однак через підступність своєї мачухи, Кайкейі, Рама був змушений провести час у вигнанні разом із своєю дружиною Сітой та братом Лакшманом. Під час свого вигнання Рама стикався з численними випробуваннями та пригодами, але завжди дотримувався добрих засад та вірності. Одним із найвідоміших епізодів є визволення Сіти від демона Равани та повернення її до Айодхії. Саме цьому присвячена велика частина мультфільму.

Анімаційний фільм, заснований на індійському епосі «Рамаяна», є чудовим прикладом того, як візуально переконливо відобразити божественні та духовні аспекти історії. Передусім потрібно зазначити якість і професійність японської анімації, яка вражає своєю реалістичністю та правдоподібністю. Репрезентація божественних аспектів історії, таких як

[3] Аватар - це втілення чи інкарнація Верховного Бога Вішну на Землі.

зображення головного героя Рами як втілення Бога, розкриття духу відданості та смирення через таких персонажів, як Лакшман та Хануман, та образ вірності через Ситу. Мультфільм «Ramayana: The Legend of Prince Rama»[4] був відібраний до списку аналогів через глибину сюжету, ідеальне наслідування оригінального епосу, вдалий дизайн персонажів, середовища та використання характерних саундтреків[5], записаних древньою санскритською мовою. Цей анімаційний фільм є дуже гарним прикладом того, як потрібно створювати мультфільми, основою яких є міфи, легенди або історичні події.

1.4. Фільм «Padmaavat» — індійська епічна історична драма, режисера Санджая Ліли Бхансалі (Sanjay Leela Bhansali), був випущений в 2018 році (Іл. 1.4).

Сюжет «Padmaavat» [6] розгортається у XIV столітті. Падмаваті, відома своєю красою і чеснотою, стає об'єктом бажання султана Делі, Алауддіна Хілджі. Дізнавшись про її красу, Алауддін вторгається в Читтор, щоб завоювати Падмаваті та її царство. Ратан Сінгх вступає в битву, щоб захистити свою дружину та королівство. Під час облоги Читтора Падмаваті та інші жінки здійснюють ритуальне самоспалення (джаухар), щоб уникнути полону та зберегти свою честь.

Фільм відрізняється масштабними декораціями, розкішними костюмами та епічним розмахом зйомок, характерним для робіт режисера Бхансалі (Bhansali). Візуальний стиль фільму та почерк робіт режисера Санджай Ліла Бхансалі (Sanjay Leela Bhansali), є головним джерелом натхнення для нашого проєкту. Він активно використовує симетрію, динамічну операторську роботу та величну, автентичної естетику, яка відображає суть індійської духовності та культури. Ці візуальні аспекти формують його фірмовий режисерський стиль, який є особливим та унікальним. Використання симетрії в композиції має ряд переваг, наприклад,

[4]https://www.youtube.com/watch?v=42tDHKICVOM&t=2s

[5] Саундтрек - звукове оформлення фільму або мультфільму

[6] https://www.youtube.com/watch?v=CU1tFtk_NFY

симетрія створює відчуття гармонії, рівноваги і стабільності в кадрі. Також симетрична композиція уповільнює темп розвитку сюжету, створюючи більш споглядальну, медитативну атмосферу.

Представлення у фільмі індійських духовних цінностей і теми відданості добре узгоджується з філософськими та тематичними елементами, які дослідили у нашій роботі. Моїм запозичення з цього фільму та загалом з стилю режисера Санджая Ліли Бхансалі (Sanjay Leela Bhansali) — симетричність, відчуття піднесеності, зображення високих духовних цінностей, автентичність індійської культури, розкриття теми відданості та вірності.

1.5. Мультфільм «Pocahontas» — мультфільм, режисери Майк Габріель і Ерік Голдберг.(Mike Gabriel, Eric Goldberg),створений Walt Disney Animation Studios і випущений в 1995 році (Іл. 1.5).

Дія мультфільму «Pocahontas»[7] відбувається у 1607 році у Вірджинії. Покахонтас, дочка вождя коренного племені поухатан, зустрічає англійського колоніста Джона Сміта, який прибув до Нового Світу разом із групою перших поселенців. Між ними виникає кохання, незважаючи на культурні відмінності та забобони їхніх народів. Покахонтас намагається запобігти конфлікту між своїм народом та колоністами, які хочуть захопити землі корінних жителів. Вона вчить Джона Сміта цінувати природу та мирно співіснувати з племенем поухатан. Проте військовий губернатор Ратклiфф налаштовує колоністів проти корінного населення, розв'язуючи війну. У момент кульмінації Покахонтас рятує Джона Сміта від страти, але він отримує поранення. У фіналі Джон Сміт повертається до Англії на лікування, а Покахонтас залишається зі своїм народом, розуміючи, що їхні шляхи розійшлися.

У фільмі вдало поєднується історична розповідь, заснована на реальних подіях, із засобами двовимірної анімації, створюючи серйозну, драматичну історію, яка виходить за рамки типового мультфільму Disney. Дизайн

[7]https://www.youtube.com/watch?v=AxnuUV9TElw

персонажів має більш реалістичну естетику порівняно з деякими іншими фільмами Disney, зберігаючи при цьому спрощену стилізованість, яка ефективно передає культурні відмінності між персонажами європейських поселенців та корінним населенням Америки. Здатність фільму розглядати складні теми культурних зіткнень, колоніалізму та пошуку порозуміння між різними народами добре узгоджується з духовними елементами та темою природи. Загалом «Pocahontas» служить чудовим орієнтиром для створення візуально приголомшливої, тематично насиченої анімації, яка може стати важливою складовою нашого проєкта.

1.6. Фільм «Life of Pi» ¯ фільм, режисер Енгом Лі (Ang Lee), вийшов на екрани в 2012 р (Іл. 1.6).

Головний герой Пі — син власника зоопарку в Індії. Він пізнає світ, вивчає різні релігії та шукає свій шлях до Бога. Коли сім'я Пі змушена емігрувати до Канади, їхній корабель зазнав аварії посеред Тихого океану. Пі опинився у рятувальній шлюпці разом із дикими тваринами, включаючи бенгальського тигра. Вони дрейфують у відкритому морі, борючись за виживання. Пі встановлює відносини з тигром, намагаючись приручити його. Після багатьох днів у відкритому океані Пі досягає берега Мексики.

Фільм «Life of Pi»[8] був представлений в 11 номінацій на премію Оскар, з яких отримав 4 нагороди в номінаціях: найкраща режисура, найкраща оригінальна музика , найкраща операторська робота, найкращі візуальні ефекти. Візуальні ефекти фільму справді приголомшливі, завдяки використанню (CGI)[9] графіки для створення фотореалістичних тварин і середовища, а неймовірний монтаж та професійна операторська робота створила дуже правдиву стрічку про виживання однієї людини та тигра в водах Тихого океану, знімаючи сцени в басейні. Сюжет фільму насичений символізмом та філософією, пояснення яких створює різні інтерпретації

[8]https://www.youtube.com/watch?v=lPK9IwL8H0

[9](Computer Generated Imagery) - це технологія створення нерухомих та рухомих зображень за допомогою комп'ютера

сюжету. Головною темою стрічки є релігія та взаємовідносини людини з Богом, а також протистояння атеїстичного і теїстичного бачення світу. Цей фільм став дуже важливим аналогом для нашого проєкту через те, що він зображує суть прийняття Бога через будь-яку релігію та ідею єдності різних конфесій та духовних традицій, саме ці теми є фундаментальними в сюжеті книги, яка стала основою нашої роботи. Також схожістю між нашим проєктом та фільмом «Life of Pi» є зосередження сюжету на одному персонажі, який є центром та рушійною силою історії. Такий приклад показує, що фокусування на головному герої, може бути цікавим рішення, яке не потребує доповненням великою кількістю сюжетних лінії інших героїв, бо деталізований, живий та глибокий центральний персонаж є самодостатнім для розкриття сюжету. Зрештою, «Life of Pi» служить еталоном рівня візуальної досконалості та оповіді, орієнтованої на центрального персонажа, якого намагаємося досягти у нашому анімаційному проєкті.

1.7. Фільм «Little Buddha» — фільм був знятий Бернардо Бертолуччі (Bernardo Bertolucci) і вийшов на екрани в 1993 році (Іл. 1.7).

Група буддистських ченців, яких очолює Лама Норбу, починає пошуки реінкарнації його вчителя, Лами Дордже. Під час цього пошуку вони виявляють трьох потенційних кандидатів: Джессі Конрада з Сіетла, безпритульника з Катманду та дівчинку з відомої індійської родини. Разом вони подорожують до Бутану, де діти мають пройти випробування, щоб виявити, хто з них є справжньою реінкарнацією. Цей сюжет тісно пов'язаний з буддизмом, а також існує паралельна лінія, яка розповідає про життя Будди Гаутами.

Структура фільму «Little Buddha»[10], яка переплітає дві паралельні оповіді — одну, що відбувається в давні часи за життя Будди, а іншу — у сучасній Америці, забезпечує переконливий контраст у візуальних стилях і темах. Особливо надихає те, як у фільмі використовуються кольори,

[10]https://www.youtube.com/watch?v=skta2sxQGiQ

освітлення та візуальний стиль, щоб розрізнити старовинну та сучасну сюжетні лінії. Теплі, залиті сонцем тони стародавніх сцен, що контрастують із холоднішими, приглушеними палітрами сучасної обстановки, створюють потужну візуальну метафору позачасової мудрості буддизму та її актуальності в сучасному світі. Саме така візуальна мова застосована в нашому проєкті, використовуючи зміни кольору, освітлення та загальної естетики, щоб відобразити емоційну та духовну дугу подорожі нашого головного героя. У кінострічці вдало показали традиції Непалу, реалістично зображуючи побут непальського населення, красу старовинних споруд та храмів як Сваямбунатху[11], а також демонстрація древніх ритуалів, використання традиційної непальської музики та священних мантр. Фільм «Маленький Будда» плавно поєднує дві нитки оповіді, використовуючи дослідження теми філософії через буддизм як образ мосту з матеріального світу в світ вічності і духовності.

1.8. Короткометражний анімаційний ролик «MADRE» — реклама до Міжнародного фестивалю анімаційних фільмів в Аннесі у 2023 році. Анімація «MADRE»[12] була створена Gobelins, режиссеры Хлое Лопес (Chloé Lopes), Х'юго Мішале (Hugo Michalet), Марі Апе (Marie Hareux), Естер Легідо (Esther Legido), Алісенде Массон (Alissende Masson) (Іл. 1.8).

Відео демонструє красу та велич католицького собору з його складною архітектурою та релігійними образами. Вражає стиль анімації та увага до деталей у зображенні інтер’єру собору. Зосередження відео на християнській іконографії та релігійних темах добре узгоджується з духовними та філософськими елементами, на яких побудован сюжет ролика. Короткометражний фільм Gobelins «MADRE» є чудовим прикладом того, як передати красу й велич релігійної архітектури та образів за допомогою анімації. Для проєкта, де використовується симетрія та досліджується духовні теми, це відео є цінним орієнтиром для візуального стилю та

[11] Буддійська ступа в Катманду, столиці Непалу

[12] https://www.youtube.com/watch?v=d1hHPp53vZc

естетики. Наше завдання полягало в тому, щоб знайти спосіб збалансувати це відчуття величі та благоговіння з більш особистою, емоційною подорожжю героя, створивши трейлер, який буде одночасно вражаючим візуально та глибоко резонансним на індивідуальному рівні, тому ролик «MADRE» став необхідним аналогом для нашого проєкту.

1.9. Мультфільм «Aladdin» ¯ мультфільм, створений Walt Disney Animation Studios, режисер Рон Клементс.(Ronald Clements), і вийшов на екрани в 1992 році (Іл. 1.9).

Сюжет розповідає про молодого хлопця на ім'я Аладдін, який живе в Аграбі. Одного разу головний герой знаходить золоту лампу, яка належить Джинну, і це змінює його життя назавжди. Аладдін стає володарем лампи, що дозволяє йому виконувати будь-які 3 бажання. Він використовує свою нову силу, щоб допомогти місту, а також завоювати серце принцеси Жасмін. Однак, Джафар, головний візир, хоче захопити лампу, щоб виконати свої власні бажання. Тому Аладдін має захистити Аграбу і Жасмін від злого візира Джафара.

Анімаційний фільм «Aladdin»[13] є чудовим орієнтиром для візуального стилю та естетики для нашого проєкту. Яскраві кольори, складна мусульманська архітектура, натхненна Близьким Сходом, і динамічне освітлення, які використовуються протягом усього фільму, — це саме ті якості, які відображені в нашій роботі. Дизайн персонажів з їх виразними, стилізованими якостями також слугує сильним натхненням для того, як зображати культурне середовище. Зрештою, «Aladdin» є яскравим прикладом того, як створити візуально захоплюючий, багатий на образи анімаційний світ, заснований на культурі Близького Сходу.

1.10. Документальний фільм «Vrindavan. Land of Krishna» ¯ документальний фільм, створений ISKCON Cinema в 1976 році (Іл. 1.10).

[13]https://www.youtube.com/watch?v=I_uZxQ3HyT4

Документальний фільм «Vrindavan. Land of Krishna»[14] зображує старовинне селище Вріндаван, одне із найбільш відомих священних місць в Індії, засноване більше 5 тисяч років тому. Саме в цьому селище народився Крішна, найголовніша постать в індуїзмі, Верховний Бог, який асоціюється з Богом Вішну, поклоніння якому є частиною вайшнавізму[15], однією з найбільших духовних шкіл індуїзму.

Селище Вріндаван відомо як «місто 5 тисяч храмів», його населення в основному складається з віруючих вайшнавів та святих йогів, які сповідують принципи бхакті-йоги[16]. Оскільки книга, яка є основою для адаптації проєкту, показує важливі сцени та події у святому місці Вріндаван, то цей документальний фільм дав безліч візуальних посилань і глибоке розуміння духовного та культурного значення цього місця. Завдяки документальним матеріалам ми змогли більш детально і достовірно передати настрій та середовище деяких сцен нашого проєкту, наприклад зображуючи відомий храм Мадана-Мохана[17], який часто згадується в сюжеті книги «Подорож додому». Кадри та зображення з документального фільму допомогли відтворити автентичну атмосферу та деталі Вріндавана в анімаційній роботі. Вивчаючи колорит, архітектуру та релігійні обряди жителів Вріндавана надзвичайно допомогло створити велику частину візуалу трейлеру. Загалом, Документальний фільм «Vrindavan. Land of Krishna» був безцінним ресурсом і джерелом натхнення, який допоміг доповнити наш анімаційний проєкт елементами реалістичності та культурної достовірності.

---

[14] https://www.youtube.com/watch?v=lxfvFAM_LUo

[15] Вайшнавізм або вішнуїзм (санскр. वैष्णव धर्म) — один з основних напрямів в індуїзмі, особливістю якого є поклоніння Господу Вішну і його Дашаватара (10 головних аватар) (особливо Господу Рамі і Господу Крішні). Усі гілки вайшнавізму характеризує прихильність до монотеїзму.

[16] Бхакті-йога - це шлях самопізнання, суть якого - пробудження в серці чистої любові до Бога через віддане служіння Йому та Його слугам

[17] Храм Мадана-Мохана - це древній вайшнавський храм, розташований у святому місці паломництва індуїзму Вріндаване. Він присвячений Крішні і є одним із найважливіших храмів у цьому регіоні.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту.

Концепція проєкту полягає у створенні трейлеру до анімаційного серіалу по мотивам книги «Подорож додому» з використанням растрової 2Д анімації.

Сюжет книги-бестселера «Подорож додому» розповідає незвичайну автобіографію американського йога, Радханатахі Свамі, який колись був молодим хіпі, бунтарем, шукачем пригод, Річардом Славіном з передмістя Чікаго. Разом зі своїм другом Гері він відправляється в подорож в Європу, щоб отримати нові незабутні враження та стати частиною контркультури[18], на той час популярною серед хіпі. З часом Річард розчаровується в цінностях такого образу життя та починає шукати відповіді на свої філософські питання буття в різних релігіях. В Європі він почав вивчати християнство, спілкувався з вірянами різних конфесій. На Ближньому Сході зацікавився ісламом, вивчаючи Коран. Потім, долаючи дуже небезпечний шлях через Турцію, Афганістан та Пакистан, він автостопом потрапляє до Індії, де стає мандрівним садху[19]. Подорожуючи Індією, Непалом, він шукає свій духовний шлях та гуру[20], який відкриє йому секрет пізнання себе та Бога. Під час своїх пошуків Річард знайомиться з відомим йогами та духовними наставниками, медитує в гімалайських печерах та на березі Ганги[21], знайомиться з буддизмом та містичною традицією індуїзма. Відкривши для себе свій шлях в святому місці, Вріндаван, Річард вирішує присвятити життя саме практиці бхакті-йоги, розуміючи, що Бог відкривається різним людям по різному, в проявах окремих духовних практик. Всі релігії істинні та прагнуть одного — відновити стосунки з Верховним Богом, але вибір

[18] Контркульту́ра — субкультура, прихильники якої відкидають норми та цінності домінантної культури і практикують альтернативні стилі життя.

[19] Садху — мандрівний відлюдник, який відрікається від матеріальних благ, живе в джунглях, займається духовними практиками.

[20] Гуру — духовний вчитель.

[21] Ганга — священна річка в Індії.

конкретної конфесії або філософської школи — це індивідуальний вибір кожного, тому й існує таке велике розмаїття релігій по всьому світу.

Так як трейлер — це лише рекламний ролик, який підвищує інтерес до прем'єри анімаційного серіалу, то головною задачею нашого проєкта є створення зацікавленості та інтриги до майбутнього анімаційного серіалу. В основу сюжету відеоролика увійшли тільки ключові моменти сюжету книги «Подорож додому», щоб задати відповідний настрій та трішки підняти завіс інтриги. Важливою візуальною складовою трейлера є демонстрація унікальності та краси різних релігійних направлень через зображення храмів, церков, вівтарів**,** символіки та божеств.

Сюжет анімаційного відео базується на стандартній формулі побудови класичного трейлера. Перша частина присвячена короткій оповіді експозиції, основна частина задає тему історії та основну проблематику, яка є рушійною силою оповіді, а фінальна частина присвячена демонстрації кадрів з різних частин анімаційної стрічки. Так як трейлер не має на меті розкрити повністю сюжет анімаційного серіалу, то послідовна оповідь може бути тільки в першій частині ролика, а в інших частинах краще не тримати правильну хронологію подій, щоб не розкрити фінал та не збити цікавість глядачів до кінцевого продукту.

В першій частині нашої анімації розкривається початок подорожі та бунтарський дух руху хіпі. В другій частині показується розчарування головного героя в старих цінностях і здобуття нових через пізнання релігії. Третя частина присвячена одному із кульмінаційних моментів з автобіографії автора, а саме: в результаті довгої медитації на березі Ганги головному герою відкривається священна махамантра[22], яка повністю змінює його життя. Так як махамантра вважається універсальною формою пізнання Бога, через яку можна зрозуміти суть усіх релігій, тому вона відіграє важливу роль в сюжеті

[22] Маха-мантра — одна із індуїстських практик вайшнавської традиції, в якій звучить повторення великої мантри «Харе Крішна».

книги та нашого проєкту. Фінальна частина побудована з нехронологічних кадрів різних частин книги, щоб заплутати та заінтригувати глядача.

2.2. Технічні характеристики і особливості.

Трейлер створений за допомогою програм Adobe Photoshop, Blender, ClipStudio і Adobe After Effects.

Adobe Photoshop використовувався для малювання локацій та дизайну персонажів, ClipStudio — для створення покадрової 2Д анімації, Blender — для анімації допоміжних елементів, Adobe After Effects — для композитингу[23], монтажу та створення ефекту паралакса[24].

Вибір Adobe Photoshop і Adobe After Effects обґрунтований великим досвідом роботи та широкими можливостями комп’ютерних програм. ClipStudio був обраний через свій зрозумілий та комфортний інтерфейс[25].

2.3. Стилістичний напрямок.

В проєкті персонажі зображується з контуром та зі спрощеним дизайном, у той час як локації мають високий рівень детальності та яскравості, яка досягається за рахунок використання текстур та контрастної кольорової палітри.

Велику увагу приділено контрасту атмосфери між сценами, щоб передати духовну трансформацію головного героя. В сценах, які зображують життя хіпі та розчарування в старих цінностях, використовуються холодні відтінки, а в сценах, де розпочинається духовна подорож, домінуючим елементом кадрів стає сонячне світло. Так як книга заснована на реальних подіях, то було приділено дуже багато уваги пошукам фотографій та архівним зображенням людей та місць, згаданих в історії.

---

[23] Композитинг (англ. compositing — компонування) — створення цілісного зображення шляхом поєднання двох і більше шарів відзнятого на кіно-чи відеоплівку матеріалу, а також створених комп'ютерних об'єктів та анімації.

[24] Паралакс — видиме зміщення або різниця орієнтації об'єкта, що розглядається з двох різних позицій. Що далі розташований об'єкт, то менше змінюється його візуальна позиція. Що менша відстань до об'єкта або що більша відстань між точками спостереження (база), то більший паралакс.

[25] Інтерфейс — сукупність засобів і правил, що забезпечують взаємодію комп'ютерних програм.

2.4. Звуковий супровід.

Трейлер має звуковий супровід, який складається з різних музичних композицій та озвучування персонажів. Перша музична композиція передає настрій популярної серед хіпі музики 70-х років, яка плавно перетікає в іншу звукову композицію. На початку мелодія має медитативний вхід та закадровий сміх, який символізує духовне блаженство, а потім музика розкривається потужним співом махамантри, щоб передати основний настрій духовних пошуків головного героя. В озвучуванні персонажів приймали участь носії англійської мови, для головного героя використовувався голос автора книги, а для деяких персонажів голос згенеровано з використанням технології штучного інтелекту Speechify[26].

[26] https://speechify.com/voice-cloning/

ВИСНОВКИ

Ефективним інструментом для розкриття цікавих історій та стимулювання дискусій у сучасному суспільстві можуть стати мультсеріали, засновані на біографічних книгах і реальних подіях, особливо якщо історія пов’язана з духовними пошуками та філософськими питаннями буття. Найкращий спосіб зацікавити аудиторію анімаційним серіалом — це створити трейлер, який відіграє ключову роль у привернені уваги потенційних глядачів. Здатність трейлера залучати аудиторію за допомогою контенту та візуального виконання має вирішальне значення для успіху проєкту.

Проаналізувавши сюжет, візуал, музику, атмосферу обраних аналогів, ми розробили трейлер до серіалу на біографічну книгу Радханатха Свамі «Подорож додому». Взагалі, створення анімаційних серіалів, заснованих на реальних подіях, дозволяє краще відтворити унікальність історії та деталі біографії, робить їх більш зворушливими. Використання документальних матеріалів та архівних зображень дає змогу передавати чіткість та авторитетність минулих подій.

В процесі роботи над трейлером було проведено аналіз фотографій та документальних відеозйомок, щоб зробити точний портретний дизайн персонажів та передати достовірність сцен нашої роботи. Використання звукового супроводу та клонування голосів реальних людей з історії через Штучний Інтелект робить трейлер ще більш достовірним. Усі ці інноваційні компоненти нашого проєкту допомагають розкривати реальні події через анімацію, яка має залучити широку аудиторію та підвищити зацікавленість сучасних людей темами духовності, філософії та пошуків себе.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Aladdin : веб-сайт. URL: https://www.khalisi.com/comics/aladdin/summary.html/ (дата звернення 25.04.2024).

2. Animation outsourcing^ a guide for success^ dt,-cfqn/ URL^ https://sinspiredstudio.com/blog/animation-outsourcing-a-guide-for-success/ (дата звернення 02.04.2024).

3. Create your own film trailer with movie studio platinum: веб-сайт. URL: https://www.magix.com/gb/video-editing/how-to-make-your-own-trailer/ (дата звернення 02.05.2024).

4. Jerina Kivistö. Hybrid Animation: The Process and Methods of Implementing 2D Style in 3D Animation: веб-сайт. URL: «https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/265116/Kivisto_Jerina.pdf?isAllowed=y&sequence=3»sequence=3/ (дата звернення 17.04.2024).

5. How to Make a Movie Trailer that Grabs Attention: веб-сайт. URL: https://www.studiobinder.com/blog/how-to-make-a-movie-trailer/ (дата звернення 29.04.2024).

6. Life of Pi by Yann Martel. Summary, Characters & Analysis : веб-сайт. URL: https://study.com/academy/lesson/life-of-pi-book-summary-plot.html/ (дата звернення 26.04.2024).

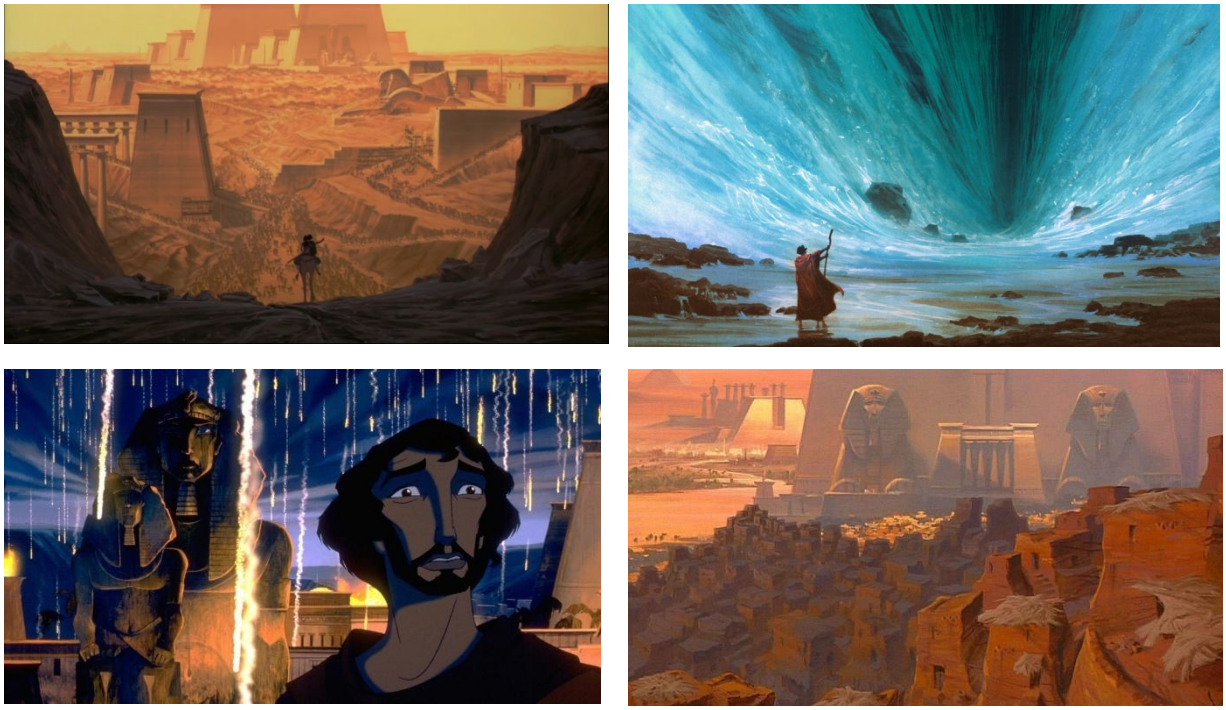
7. Little Buddha : веб-сайт. URL: https://www.spiritualityandpractice.com/films/reviews/view/3135/little-buddha/ (дата звернення 24.04.2024).

8. MADRE: веб-сайт. URL: https://www.gobelins-school.com/gallery/madre/ (дата звернення 28.04.2024).

9. Padmaavat : веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Padmaavat/ (дата звернення 23.04.2024).

10. Pochontas : веб-сайт. URL:https://disney.fandom.com/wiki/Pocahontas_(film)/ (дата звернення 27.04.2024).

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



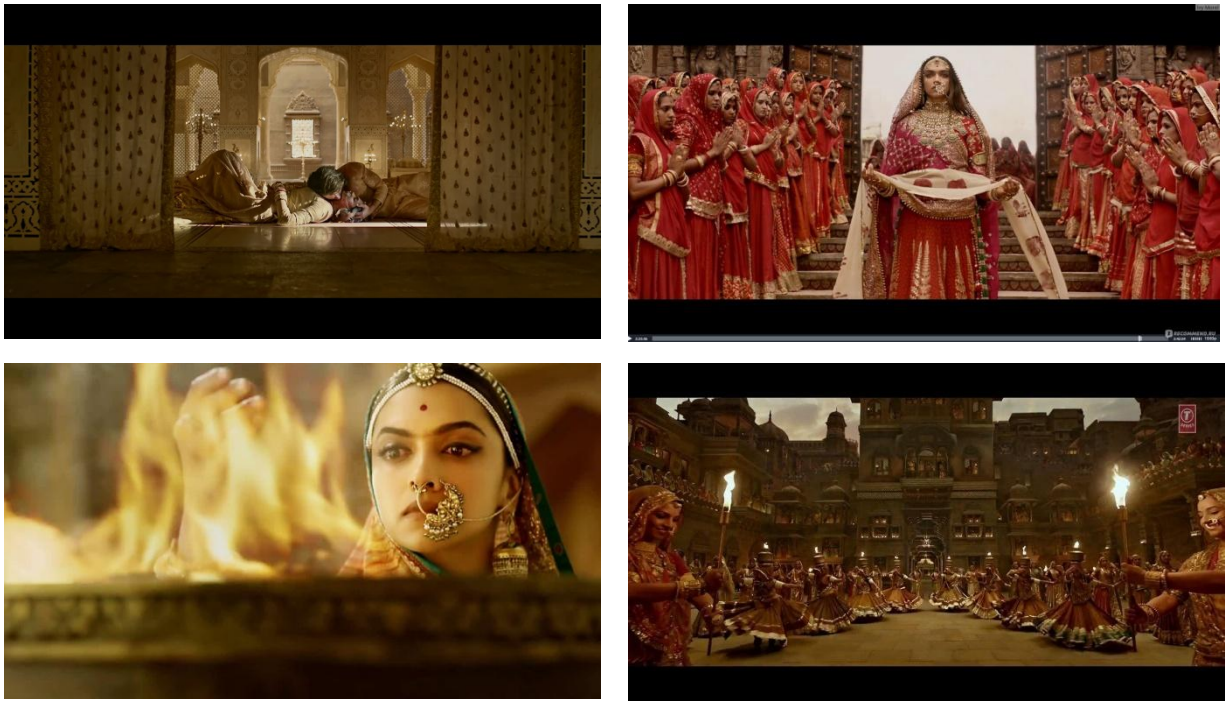
Іл. 1.1. Мультфільм «The Prince of Egypt», 1998 р.



Іл. 1.2. Мультсеріал «Scooby-Doo! Mystery Incorporated», 2010 р.



Іл. 1.3. Мультфільм «Ramayana: The Legend of Prince Rama», 1992 р.



Іл. 1.4. Фільм « Padmaavat », 2018 р.



Іл. 1.5. Мультфільм «Pocahontas», 1995 р.



Іл. 1.6. Фільм «Life of Pi»,2012 р.



Іл. 1.7. Фільм «Little Buddha», 1993 р.



Іл.1.8. Короткометражна анімація «Madre», 2023 р.



Іл.1.9. Мультфільм «Aladdin», 1992 р.



Іл.1.10. Документальний фільм»Vrindavan. Land of Krishna», 1976 р.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ



Іл. 2.1. Пошуки композиції сцен та сторіборду.

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Іл. 3.1. Пошуки дизайну головного героя, Річарда Славіна, з використанням фотографій автора книги.



Іл. 3.2. Пошуки дизайну персонажа з використанням фотографій Гері Лізза.



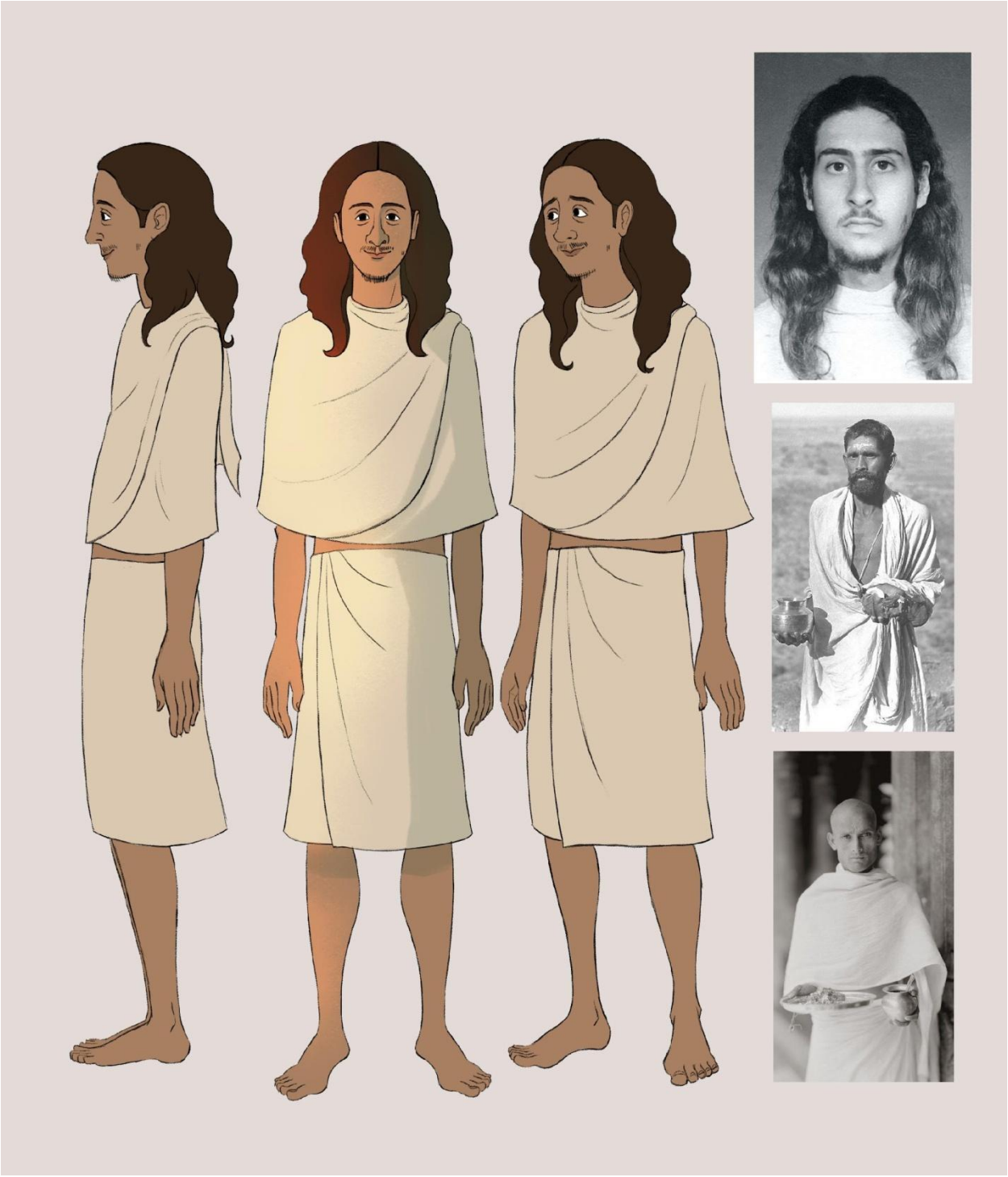
Іл. 3.3. Пошуки дизайну персонажа хіпі.



Іл. 3.4. Пошуки дизайну персонажа монаха.



Іл. 3.5. Пошуки дизайну персонажа з використанням фотографій Шріли Прабхупади.



Іл. 3.6. Пошуки дизайну головного героя, Річарда Славіна, в образі садху.