МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Іванова Поліна Олексіївна

АСОЦІАТИВНИЙ РОЛИК «REBIRTH»

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.



_____ П. О. Іванова

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Анімаційний фільм «WALL-E» 7
1.2. Аніме «Ghost in the Shell» 8
1.3. Мультсеріал «Love, Death & Robots» 8
1.4. Анімація «Human-Nature» 9
1.5. ШІ-анімація «Привид Різдва» 10
1.6. ШІ-фільм «The Frost» 10
1.7. ШІ-анімація «To Dear Me» 11
1.8. Фільм «A Scanner Darkly» 12
1.9. Мультфільм «World of Tomorrow» 12
1.10. Анімаційний фільм «Metropia» 13
1.11. ШІ-анімація «My Name Is Gary» 14
1.12. ШІ-анімація «Genesis» 15
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 28
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 33

ВСТУП

У сучасному світі, де межі між реальністю та фантастикою постійно стираються завдяки стрімкому розвитку технологій, мистецтво стає унікальним полем для дослідження та вираження глибинних людських переживань і побоювань. Однією з найбільш впливових тем в цьому контексті є взаємодія людини з технологічним прогресом та її місце в умовах швидкої трансформації суспільства.

Дослідження впливу технологічного прогресу на людську ідентичність висвітлюють різні аспекти цієї проблеми. Філософи та соціологи вже вказували на комплексні зв'язки між людською психологією та технологічним розвитком у своїх роботах. Зокрема у книзі «Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other» Шеррі Туркл (Sherry Turkle) вказує на складність взаємодій між людьми та машинами, а також на те, як цифрова ера формує наше сприйняття самотності та спільноти, підкреслюючи зростаючу ізоляцію й відчуженість, що виникає з поглибленням нашої залежності від технологій [8]. Макс Тегмарк (Max Tegmark) у книзі «Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence» розглядає питання етики, безпеки та майбутнього співіснування людини з інтелектуальними машинами, пропонуючи читачам глибоке та проникливе обговорення цих тем [7]. Водночас, праці Рея Курцвейла (Ray Kurzweil), зокрема «The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology», пропонують інший погляд на майбутнє людства, акцентуючи увагу на безмежних можливостях, які відкривають технології перед людським розвитком і творчістю [2]. Роботи зазначених авторів підкреслюють, що технологічний розвиток має двояке значення: з одного боку, він розширює можливості для самовираження, але з іншого — спричиняє втрату зв'язку з власною сутністю та природою.

Дискусія про технологічний розвиток та його вплив на природу займає важливе місце в академічних дослідженнях. Тімоті Мортон (Timothy Morton) у концепції «Екологічне мислення», наголошує на необхідності

переосмислення ставлення людини до навколишнього середовища та ролі технологій у цьому процесі [5]. Джеймс Лавлок (James Lovelock) у своїй теорії «Гайя» підкреслює взаємозв'язок між живими організмами та їхнім навколишнім середовищем, аргументуючи, що технологічне втручання може мати непередбачувані наслідки для екологічної рівноваги [4].

Літературні та кінематографічні твори в жанрі наукової фантастики часто використовуються як інструменти для критичного осмислення майбутнього людства. Вони дозволяють глибше зрозуміти, як технологічні інновації можуть вплинути на наше майбутнє. Це показано у роботах таких авторів, як: Айзек Азімов (Isaac Asimov) (серія оповідань про роботів у збірці «The Complete Robot»), Філіп К. Дік (Philip K. Dick) (новела «Do Androids Dream of Electric Sheep?») та Рей Бредбері (Ray Bradbury) (роман «Fahrenheit 451»). Твори зазначених авторів розглядають теми втрати ідентичності, дегуманізації та впливу технологій на природу. У книгах А. Азімова також досліджуються питання свободи та залежності, вплив технологій на соціальні структури, а також ризики, пов'язані зі створенням розумних машин. Автор описує етичні аспекти використання штучного інтелекту та роботів, впроваджуючи поняття «Трьох законів робототехніки». Водночас, у «Fahrenheit 451» розкривається ідея культурного зубожіння та занепаду критичного мислення внаслідок технологічного контролю та цензури.

Варто зазначити, що використання штучного інтелекту (ШІ) у створенні анімацій та гібридна анімація, яка поєднує ШІ та ручну графіку, є перспективними напрямками у сучасному анімаційному мистецтві. Такий підхід дозволяє не тільки поліпшити ефективність та реалізм анімації, а й відкриває нові творчі можливості. Одним з ключових аспектів використання ШІ в мультиплікації є автоматизація трудомістких процесів, ліпсинхронізація, анімація персонажів і колоризація. Це дозволяє аніматорам зосередитися на розробці сюжету та дизайні персонажів, підвищуючи при цьому ефективність виробництва. Професор Кен Перлін (Ken Perlin) з Нью-Йоркського університету, відомий своїми роботами у галузі графіки та

анімації, акцентує на потенціалі ШІ для створення більш інтерактивних та емоційних анімацій. Його дослідження в області віртуальних персонажів та інтерактивної анімації надають уявлення про майбутнє мультиплікації з використанням нейромереж [6]. Молоді дослідники продовжують детально розглядати вплив штучного інтелекту на творчий процес. Наприклад, у статті Цінке Лю (Qingke Liu) та Хуей Пен (Hui Peng) «Influence of Artificial Intelligence Technology on Animation Creation» роз'яснюються переваги ШІ для підвищення ефективності створення анімації. Водночас автори зауважують, що корінням створення анімації в цей цифровий період все ще є людська природа, тому творець повинен створювати анімацію на її основі [3].

Розглядаючи програмні засоби генерації, Кріс Хейлз (Chris Hales) виділяє платформу «Runway», що стала значущим інструментом у створенні анімаційних відео, відкриваючи нові горизонти для аніматорів і дизайнерів завдяки використанню штучного інтелекту. Як зазначено в статті «Artificial Intelligence: The Latent Revolution in Filmmaking», «Runway» пропонує різноманітні інструменти для візуалізації, обробки відео, створення ефектів та генерації контенту, які можуть значно спростити та прискорити процес створення анімації. Однією з ключових переваг платформи є її здатність до швидкої обробки та модифікації відео за допомогою ШІ, дозволяючи користувачам легко експериментувати з різними візуальними стилями та ефектами. Наприклад, можливість автоматичної зміни фону в відео або трансформація стилю персонажа з одного художнього напрямку в інший без потреби в ручному перемальовуванні. Застосування генеративних адверсарних мереж (GANs) у «Runway» дозволяє створювати реалістичні текстури та сценарії, які можуть бути використані в анімаційних відео [1].

Мета проєкту — створити анімаційний ролик з використанням технології ШІ. Досліджуючи різні аспекти технологічного розвитку, від впливу на людську ідентичність до змін у взаємодії з природою, дипломна робота є спробою не лише візуалізувати ці виклики, а й запропонувати можливі шляхи їх розв'язання через арт-проєкт. Отже, *актуальність роботи*

полягає в тому, що вона змушує задуматись над ціною технологічного прогресу в світі, де машини стають все більш розумними, а людське «я» ризикує втратити свою унікальність. В анімації «Rebirth» використано метафорику світу наукової фантастики та штучного інтелекту не лише для візуалізації теми, а й для глибшого осмислення проблеми людської індивідуальності. Зображення головного героя як робота, що прагне відновити свою особистість, відображає соціальні та культурні зміни, що відбуваються в нашому суспільстві. Використання штучного інтелекту у створенні анімації також символізує двояку природу технологічного прогресу — як засобу творення та потенційної загрози для людської сутності. Закликаючи до роздумів, «Rebirth» пропонує поглянути на майбутнє з надією, відкриваючи перспективи для позитивних змін і розвитку, де людина та технологія існують в гармонії.

Новизна відбивається в тому, що робота є інноваційним підходом до створення анімаційного контенту, який поєднує передові методи штучного інтелекту з векторною графікою. Штучний інтелект використовується для оптимізації процесу створення анімації, складних візуальних ефектів, забезпечує швидкий та ефективний процес розробки. Таке поєднання технологій дозволяє не лише створювати візуально унікальні та захоплюючі твори, а й досліджувати нові аспекти анімації та її вплив на аудиторію. Крім того, робота пропонує новий погляд на тему дегуманізації людської природи в контексті технологічного прогресу, підкреслюючи актуальність цієї проблеми в сучасному суспільстві.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У даному аналізі відібрано твори, які відповідають одному або декільком з наведених критеріїв:

– Дослідження важливих соціокультурних тем через призму наукової фантастики, взаємодію технології з природою та суспільством.

– Візуальна атмосфера, абстрактні образи, що відображають еволюцію персонажів і оточуючого світу.

– Використання передових технологій візуальних ефектів і дизайну, а також інноваційні підходи до створення анімації, включаючи штучний інтелект.

– Акцент на внутрішньому світі та емоціях героїв, що створюється за допомогою переконливих персонажів та динамічному сюжету.

– Підняття глибоких моральних та етичних питань, а також складних філософських тем, які підштовхують до саморефлексії.

1.1. Анімаційний фільм «WALL-E»[1] (Іл. 1.1), створений студією «Pixar» у 2008 році, є одним з іконічних творів в жанрі наукової фантастики. Основна тема — це екологічна проблематика та співвідношення людини і природи. У фільмі представлено світ майбутнього, де людство покинуло Землю через екологічну кризу, залишивши за собою спустошену та засмічену планету. Головний герой — антропоморфний робот-прибиральник, що функціонує на Землі після того, як люди залишили її.

Центральна ідея «WALL-E» — це турбота про довкілля та відповідальність за природу. Мультфільм показує наслідки бездумного споживання та забруднення довкілля людьми, що призводять до екологічної катастрофи. WALL-E, несвідомий своїх дій, продовжує прибирати Землю, відшукуючи красу та цінність у речах, що залишилися від колишньої цивілізації. Окрім цього, анімація торкається теми самоідентифікації й

[1] https://rezka.ag/cartoons/fiction/776-valli-2008.html

пошуку сенсу життя. Головний герой, прагне більшого розуміння світу та своєї ролі в ньому. Робот розвиває власну індивідуальність і здійснює внутрішню трансформацію під впливом нових знань та досвіду.

Обраний аналогом «WALL-E» демонструє, як важливо бути відповідальними за світ, в якому ми живемо, і наголошує на необхідності розвитку особистості та здатності до переосмислення.

1.2. Аніме «Ghost in the Shell»[2] (Іл. 1.2) — це анімаційний фільм 1995 року, який базується на манзі Масамуне Сіро (Masamune Shirow). Він відомий своїм футуристичним науково-фантастичним світом і високою якістю анімації. Аніме підіймає складні питання існування людини в цифровому середовищі, а також тему технологій, що впливають на індивідуальність. У фільмі представлений світ майбутнього, де технології стають неодмінною частиною людського життя, включаючи інтеграцію тіла з машинами.

Одна з ключових тем «Ghost in the Shell» — це пошук істинної ідентичності та існування у світі, де межа між людством і технологією стирається. Головна героїня, Макото Кусанагі, є кіборгом, яка працює в розвідувальному підрозділі та шукає відповіді на питання про свою природу. Вона стикається з моральними дилемами, пов'язаними зі штучними модифікаціями тіла та мозку, що впливають на її особистість.

«Ghost in the Shell» досліджує поняття існування та свідомості через призму технологічних досягнень. Фільм підносить питання про те, що робить людину справжньою людиною — її тіло чи свідомість. Ця тема є аналогічною та ключовою для нашої дипломної роботи, де робот також стикається з пошуком своєї сутності та ідентичності під впливом нових знань і досвіду.

1.3. Мультсеріал «Love, Death & Robots»[3] (Іл. 1.3) — це сукупність короткометражних анімаційних фільмів на «Netflix» 2019 року, яка поєднує

[2] https://rezka.ag/animation/action/4790-prizrak-v-dospehah-1995.html
[3] https://rezka.ag/cartoons/fiction/30299-lyubov-smert-i-roboty-2019.html

наукову фантастику, фентезі, жахи та інші жанри. Кожен епізод — це окрема історія з унікальним сюжетом і візуальним стилем. Сюжети серіалу досліджують важливі теми, такі як технологія, штучний інтелект, людська природа та моральні дилеми.

«Love, Death & Robots» пропонує альтернативний погляд на майбутнє та відносини між людиною й технологією. В кожному епізоді глядачі зустрічаються з антропоморфними створіннями: роботами й іншими штучними істотами, які стикаються зі складними життєвими ситуаціями, моральними виборами. Як вже було зазначено, серіал експериментує з візуальними прийомами, стилями анімації, що дозволяє краще передати різноманітні емоції й ідеї. Всі випуски мультсеріалу є унікальними та окремими творами мистецтва, які викликають суперечливі думки та почуття у глядачів.

Особливо цікава аналогія до дипломної анімації — епізод під назвою «Zima Blue», де розповідається історія про сучасного художника-робота, який відомий своїми монументальними творами, написаними у величних відтінках блакиті. Протягом епізоду розкривається таємниця походження та справжньої сутності митця, і як його творчість відображає пошук сенсу життя й істини.

1.4. Анімація «Human-Nature»[4] (Іл. 1.4) є п’ятихвилинним мультфільмом Крейга Вілсона (Craig Wilson), який здобув Гран-прі на Кентерберійському фестивалі анімації у 2008 році. Ця короткометражка фокусується на взаємодії між людиною та природою, проблемах екології та важливості збереження середовища. В анімації розглядаються складні відносини між людиною й навколишнім світом, теми знищення довкілля, втрати біорізноманіття та важливості збереження природи для майбутніх поколінь.

Головний герой —людина, що є збірним образом споживача та руйнівника навколишньої природної краси, зображеної на початку ролика.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=GWLeMftOgts

Він модифікує своє подвір'я під сучасні стандарти, перетворюючи сад на залізобетонне плато.

Основна ідея «Human-Nature» полягає в тому, що людство бездумно шкодить природі, але разом з цим відчуває наслідки своїх дій. Ця анімація є аналогом до дипломної роботи у контексті теми взаємодії між людиною та технологією, знищення природи, що зображується через абстрактні образи.

1.5. ШІ-анімація «Привид Різдва»[5] (Іл. 1.5) згенерована за допомогою «Runway» українським художником Михайлом Пеньєвським. Робота є інверсією класичної різдвяної історії, освітлюючи тему через призму воєнних обставин в Україні. У 2023 році ця короткометражка посіла третє місце на конкурсі від Curiouse Refuge та Epidemic Sound — «AI Holiday Film Contest» серед фільмів, створених за допомогою ШІ.

Фільм акцентується на жінці, яка переживає емоційну трансформацію під час незвичайної зустрічі. Головна героїня — самотня волонтерка похилого віку, що у Різдвяну ніч, під час сповіщення повітряної тривоги, зустрічає привида, який радить їй спуститися до сховища. Зрозумівши, що з нею розмовляє її загиблий син, вона погоджується. У сховищі жінка знайомиться з іншими людьми і всі разом святкують Різдво. Ідея анімації — зміна у світогляді героїні та підході до сприйняття надії й дива під час воєнного конфлікту.

Короткометражний фільм «Привид Різдва» обраний нами в якості аналога завдяки здатності відобразити складні соціокультурні теми через призму фантастичної історії, а також використання інноваційних методів створення анімації, що базуються на штучному інтелекті.

1.6. ШІ-фільм «The Frost»[6] (Іл. 1.6) — дванадцятихвилинна анімація створена компанією «Waymark». Кожен знімок у фільмі було згенеровано за допомогою моделі створення зображень «OpenAI DALL-E 2», а потім

[5] https://www.youtube.com/watch?v=Kf97tf0XMGQ
[6] https://www.youtube.com/watch?v=QW-NFkVDfdA

анімовано за допомогою «D-ID», інструменту штучного інтелекту, який може додавати руху до нерухомих зображень.

Тематика акцентується на впливі людства та наукового прогресу на екологічне середовище. У світі фільму, де Земля вкрита товстим шаром криги, показано, як антропогенні дії призводять до глобальної екологічної катастрофи.

За сюжетом, у крижаних глибинах Антарктиди команда збирається досліджувати дивний сигнал, несвідомо вирушаючи в подорож, яка кине виклик всьому, що вони знають про своє минуле та майбутнє. У перших кількох сценах анімація створює дивовижну, збентежену атмосферу: світ величезних крижаних гір, імпровізованого табору з наметів у військовому стилі та групи людей, що юрмляться навколо вогнища.

Цей фільм можна вважати аналогом до дипломного проєкту через спільні аспекти використання штучного інтелекту та здатність аніматорів за допомогою ШІ створювати складні, емоційно-насичені візуальні історії.

1.7. ШІ-анімація «To Dear Me»[7] (Іл. 1.7) — короткометражний мультфільм від «Ainimate Lab», створений за допомогою штучного інтелекту, переможець Пекінського кінофестивалю 2024 року. Аніматори поєднали передові інструменти, такі як «ComfyUI» та «Stable Diffusion», щоб створити цю неймовірно зворушливу історію.

Фільм адаптований з анімації 2019 року «Liebestraum» Яня Сяосюаня (Yan Xiaoxuan), де йдеться про історію любові між чоловіком і жінкою, які переживають життєві випробування. Анімація має філософський підтекст і досліджує тему туги, втрати та вічної любові. Ці ідеї знаходять відбиття й у «To Dear Me», проте тут робиться акцент на головній героїні. Сюжет глибоко занурюється в силу досвіду минулого життя очима молодої дівчини. Через абстрактні образи та метафорику квітки кульбаби, героїня спочатку втрачає себе, як ця рослина свої пір'їнки, а потім знов духовно відроджується з кожною пелюсткою, що прилетіла назад до стебла, повертаючи своє «я».

[7] https://www.youtube.com/watch?v=tvHm6Zghv4s

«To Dear Me» є аналогом як за тематичним зв'язком екзистенційних питань і внутрішнього конфлікту, так і за технічним виконанням із використанням ШІ.

1.8. Фільм «A Scanner Darkly»[8] (Іл. 1.8) знятий у 2006 році, заснований на однойменному науково-фантастичному романі Філіпа К. Діка. Режисер Річард Лінклейтер (Richard Linklater) використовував техніку ротоскопії, що дозволила створити незвичайну візуальну естетику фільму.

Сюжет розгортається у майбутньому, де держава бореться з поширенням наркотиків, а головний герой, Фред Арктор, працює як прихований агент під прикриттям. Він втратив свою ідентичність через довготривале вживання психоактивних речовин і тепер навіть не впізнає себе. Інформація про агентів настільки засекречена, що одного разу він отримує завдання, за яким повинен слідкувати за наркоманом Фредом Арктором, тобто за самим собою. Герой знаходиться в психологічному конфлікті, коли його розум поступово розпадається, а реальність постійно змінюється через химерні образи й наркотичні галюцинації. У фільмі висвітлюються теми втрати себе у буденності та пошуку істинної ідентичності. Фред є символом людини, яка загубила своє «я» у складних реаліях сучасного світу, де науковий прогрес і державні політики змінюють повсякденність.

«A Scanner Darkly» є цікавим аналогом, особливо в контексті впливу технології на ідентичність й моральність. Крім того, у фільмі значна увага приділяється абстрактним психоделічним образам, що відображають стан усамітненості та розпаду реальності головного героя. Ці образи надають глядачу відчуття дезорієнтації, хаосу, створюють враження, ніби герой опинився у світі, де між реальністю й ілюзією не можна провести чітку межу, що допомагає поглибити розуміння психологічного стану персонажа.

1.9. Мультфільм «World of Tomorrow»[9] (Іл. 1.9) — це серія з трьох короткометражних анімацій, створених відомим режисером і аніматором

[8] https://rezka.ag/films/fiction/1711-pomutnenie-2006.html
[9] https://www.youtube.com/watch?v=4PUIxEWmsvI

Доном Херцфелдтом (Don Hertzfeldt) у 2015–2020 роках. Фільми відрізняються авангардним стилем та науково-фантастичною тематикою.

Автор розповідає історію про маленьку дівчинку Емілі та її зустріч із клоном своєї наступної версії третього покоління, яка прибула до неї з майбутнього через технологію передачі спогадів. У цьому футуристичному світі, де технології контролюють багато аспектів життя, майбутнє представлене як чудова, але бездушна та незрозуміла реальність.

У фільмах «World of Tomorrow» зустрічі Емілі з її клоном приводять до великої кількості роздумів про життя, смерть, час і технології. Емілі дізнається про майбутнє світу, у якому буде втрачено емоційність та індивідуальність, і де цінність життя зводиться до збереження спогадів. Сюжети трилогії розкриваються через діалоги, що поєднують важливі філософські питання з дотепними відомостями про технології та науку. Кожен епізод серії має свій унікальний підхід до теми майбутнього й людських цінностей, розкриваючи несподівані сторони технологій та їх вплив на сучасне суспільство. Наприкінці клон Емілі дає своїй першій версії важливу пораду: ніколи не застрягати у буденності та жити кожним днем, поки є така можливість.

Основна тематика «World of Tomorrow» є яскравим аналогом до дипломного проєкту. Авангардний підхід до створення анімації у поєднанні з високоінтелектуальним змістом може надати цінні контекстуальні висновки та візуальні ідеї роботі.

1.10. Анімаційний фільм «Metropia»[10] (Іл. 1.10) — це науково-фантастичний трилер, що вийшов у 2009 році. Мультфільм розповідає про постапокаліптичне майбутнє, де Європа знаходиться під контролем монополістичного корпоративного уряду.

Головний герой, Роджер, працює оператором метрополітену й усвідомлює, що його життя — це лише звичайне, монотонне існування. Одного дня він починає чути загадкові голоси в голові та відчуває, що за ним слідкують. Роджер переживає стан внутрішньої кризи та психологічного

[10] https://rezka.ag/cartoons/fiction/6621-metropiya-2009.html

стресу, коли починає розуміти, що його життя повністю маніпульоване зовнішніми силами. Він випадково зустрічає жінку, яка розкриває йому таємницю державного нагляду та контролю, що панує над населенням. Разом вони вирушають у небезпечну подорож, щоб з'ясувати правду, яка криється за монотонними стінами мегаполісу. Це стає важливим символом пошуку справжньої свободи та самовизначення в умовах суворого тоталітарного суспільства.

У мультфільмі вражає візуальний стиль, оскільки використовується техніка психологічної фотомонтажної анімації, де обличчя акторів замінюються реалістичними 3D-моделями. Це створює неповторну атмосферу і поглиблює враження від перегляду.

«Metropia» розглянуто як аналог через його футуристичну тематику, акцент на проблемах технологій у суспільстві та нестандартний візуальний підхід, що додає глибину та оригінальність анімаційному мистецтву.

1.11. ШІ-анімація «My Name Is Gary»[11] (Іл. 1.11) з YouTube каналу «RabbitHole». Короткометражка створена у 2024 році за допомогою таких популярних інструментів штучного інтелекту, як «Midjourney» та «Runway».

Сюжет ролика за півтори хвилини розповідає про життя на Землі усамітненого пухнастого прибульця на ім'я Гері. Головний герой пояснює глядачеві, чому його дім розташований глибоко у лісі, подалі від населених пунктів, і чому він вважає себе «монстром». Під час подорожі у часі за допомогою свого винаходу, Гері стикається з жорстокою історією людства та бачить, як суспільство розвивалося та трансформувалося. Герой розуміє, що монстр тут взагалі не він і вирішує повернутися на рідну планету, забравши свого вірного друга, пса Роджера.

Основна тематика «My Name Is Gary» — питання самоідентифікації та пошуку місця у світі. Анімація може бути аналогом до дипломної роботи через спільні ідеї про ідентичність та взаємодію із зовнішніми чинниками, що розглядаються через призму анімації та штучного інтелекту.

[11] https://www.youtube.com/watch?v=lZoGTurk7bg

1.12. ШІ-анімація «Genesis»[12] (Іл. 1.12) — короткометражний фільм, опублікований на YouTube каналі «CogiDigm» у 2023 році, повністю створений штучним інтелектом: від написання сценарію за допомогою «ChatGPT» до візуальних ефектів — «Runway».

Сюжет розкривають абстрактні образи високотехнологічної цивілізації майбутнього. Події, що відбулися в минулому, спричинили глобальну катастрофу, а ті, хто вцілів після цього великого вибуху, змогли досягти вищого рівня існування. Анімація відображає науково-фантастичні модифікації людського тіла, перетворення на кіборгів та інші технологічні аспекти, які становлять основу майбутнього світу.

Загальною тематикою «Genesis» є висвітлення наслідків науково-технологічного розвитку, його впливу на людину. Ролик демонструє перетворення суспільства після глобальної катастрофи та розвиток технологій, які змінюють природу людського існування. Ця анімація підібрана як аналог через спільні теми, естетику візуального ряду та технологію виконання.

[12] https://www.youtube.com/watch?v=0bVBlWtjs0w

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту.

Проєкт «Rebirth» — це анімаційний ролик, який розкриває тему переродження та самоідентифікації, використовуючи метафорику науково-фантастичного світу. Головний персонаж, робот, алегорично відображає трагедію людини, яка затримана в обмеженнях власної машиноподібної екзистенції. У контексті «Rebirth» роботи виступають як метафора зафіксованості людини в залізних рамках свого існування, а також є символом ізольованості та втрати ідентичності, які можуть виникнути в нашому сучасному світі.

У постапокаліптичному майбутньому, де земля існує в спустошеному та зсушеному вигляді, головний герой виконує свою бездумну місію — знищення будь-яких ознак природного життя. Його дії автоматично програмовані: він спричиняє знищення кожної рослини, кожного паростку, який сміливо з'являється на підніжжі зруйнованих міст. Своєю програмою, робот віддзеркалює безособовість та розрив між людством і природою. Його автоматичні дії відображають рутинну роботу, яку люди часто виконують без власного розуміння або бажання.

Проте зустріч з однією єдиною живою істотою, метеликом, змінює все. Комаха спричиняє системну помилку, робот вагається, що йому робити в цій ситуації. Метелик стає символом природи та життя, показує йому красу світу, яку він прагнув знищити. Робот починає сумніватися у своїй програмі та власній природі. Його процес самопошуку починається саме після того, як він знищує метелика — це стає каталізатором його переосмислення. Засмучений та збентежений, він розпочинає пошук власного істинного «я».

Персонаж відкриває своє минуле через абстрактні образи. Його спогади візуалізовано процесами модифікації на фізичному рівні. Робот починає досліджувати пам'ять, шукаючи відповіді на питання про свою історію та походження, щоб зрозуміти, яким чином він став тим, ким є зараз. Крізь

спогади про процеси, що змінили його тіло, робот розуміє, що колись він був людиною. Це відкриття підсилює його пошук істини та призводить до внутрішньої трагедії. Герой розпізнає в собі щось більше, ніж просто машину — він починає відчувати емоції, спостерігати за довкіллям з іншим поглядом та розуміє, що йому треба змінити свою долю.

У фінальній сцені, робот, з'ясувавши свою справжню сутність, але не в силах знайти вирішення та пробачити собі попередні помилки, вирішує завершити своє існування. Проте замість смерті від лазерного проміння, з його зброї вилітає той самий метелик — символ нового життя й початку, що означає перетворення та переосмислення. Металева конструкція робота розпадається, звільняючи людину всередині — відродження та звільнення від обмежень. Це нагадує про те, що кожна людина має потенціал для змін та самовираження, незалежно від того, наскільки вона може відчуватися зафіксованою в суспільних ролях чи програмах.

2.2. Технічні характеристики і особливості.

Процес створення анімаційного контенту базується на інтеграції технологій, зокрема «Runway» для генерації відео на основі штучного інтелекту, а також «Adobe After Effects» для подальшої обробки.

«Runway» використовує модель «OpenAI DALL-E» 2 для генерації відео на основі зображень та концептуальних описів (промтів), створюючи високоякісне відео довжиною до чотирьох секунд з різними стилями та ефектами. Після генерації відеоконтенту, процес доповнюється використанням «Adobe After Effects» для монтажу, додавання звукового супроводу та створення векторної анімації. «Adobe After Effects» є потужним інструментом для візуальних ефектів та анімації об'єктів, дозволяючи додати динаміку та емоційність.

Цей підхід до розробки проєкту дозволяє поєднати передові технології штучного інтелекту з інструментами візуального дизайну та пришвидшивши процес роботи.

2.3. Стилістичний напрямок.

У роботі використано тривимірну графіку, яка була створена за допомогою інструментів штучного інтелекту. Відображаючи середовище у монохромних, похмурих тонах з брудною палітрою, сцени демонструють руїни зі складними деталями розладнаних будівель, що створює атмосферу занепаду та постапокаліптичного світу.

В анімації зелені рослини виступають як яскравий контраст, активуючи «тепловізорний ефект», який змінює їх кольорову гаму на контрастну, помаранчево-червону, коли робот наводить на них приціл. Відтак з'являються векторні елементи, такі як аналітичні діаграми та ідентифікаційні написи, що додають сценам інформаційну наповненість та технологічну атмосферу.

Деякі моменти анімації включають векторні зображення вибухів, коли робот використовує лазер для знищення рослин, створюючи враження динамічної дії на фоні доволі статичної фонової композиції. Усі ці елементи злагоджено у загальній естетиці науково-фантастичного жанру з елементами біо-панку, особливо видимими під час внутрішньої метаморфози робота у момент його спогадів і трансформації.

2.4. Звуковий супровід.

Звуковий супровід анімаційного проєкту включає в себе музичний супровід, звукові ефекти, які підкреслюють і доповнюють візуальну компоненту. Музичний ряд підібраний для відтворення атмосфери дослідження, загадковості. Він додає емоційну напругу до сцен, підкреслюючи дії головного героя та візуальні ефекти. Музика має елементи електронних синтезованих звуків, що відтворюють враження технологічного середовища майбутнього. Звукові ефекти супроводжують дії головного героя, включаючи вибухи, технологічні операції. Порхання крил метелика, шум вітру, звуки кроків робота підкреслюють динаміку, деталізують сцени. Особливо важливими є звуки серцебиття під час перетворення робота назад у людину, що додає драматизму емоційного звучання до цієї ключової сцени.

ВИСНОВКИ

Дослідницька робота у сфері використання штучного інтелекту в творчому процесі анімації розкриває важливі аспекти взаємодії між технологією та мистецтвом. Аналіз літературних джерел, технічних характеристик та аналогів у сучасній анімації підкреслив значущість використання штучного інтелекту як інструменту для втілення творчих ідей та концепцій.

Основною темою є пошук ідентичності та самоідентифікації в умовах технологічного прогресу, а також підняття проблем технологій та природи, рефлексії над екологічними викликами сучасності. Використання штучного інтелекту в процесі створення анімації дозволяє розширити можливості художнього вираження та викликати нові думки щодо взаємодії між людиною та технологією.

Аналіз аналогів у світі анімації, таких як «Ghost in the Shell», «Love, Death & Robots» та інших, свідчить про різноманітність інтерпретацій теми технологічної трансформації та втрати ідентичності. Ці аналоги відображають різні аспекти впливу технології на індивідуальність та дозволяють краще зрозуміти взаємодію між машинами, суспільством і людською психологією.

Засоби штучного інтелекту, такі як «Runway» та інші, використані у процесі генерації анімаційного контенту, дозволяють створювати складні, емоційно-насичені візуальні історії, що збагачують художнє сприйняття та відкривають нові горизонти для творчості.

Важливо підкреслити, що штучний інтелект — це лише інструмент для реалізації творчих задумів художника. Він допомагає розширювати кордони творчості, проте не замінює унікальність та виразність митця.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Hales C. Artificial intelligence: the latent revolution in filmmaking. *ADAMarts*. 2021. Vol. 2, Audiovisual Media Arts. P. 72–87.

2. Kurzweil R. The singularity is near: when humans transcend biology. New York : Viking/Penguin Group, 2005. 652 p.

3. Liu Q., Peng H. Influence of artificial intelligence technology on animation creation. *Journal of physics : conference series*. 2021. Vol. 1881, The 2nd International Conference on Computing and Data Science (CONF-CDS). P. 1–5.

4. Lovelock J. The revenge of gaia: why the earth is fighting back — and how we can still save humanity. Allen Lane, 2006. 192 p.

5. Morton T. Ecological thought. Harvard University Press, 2012. 184 p.

6. Perlin K., Lagae A., Lefebvre S. A survey of procedural noise functions. *Computer graphics forum*. 2010. Vol. 29, no. 8. P. 2579–2600.

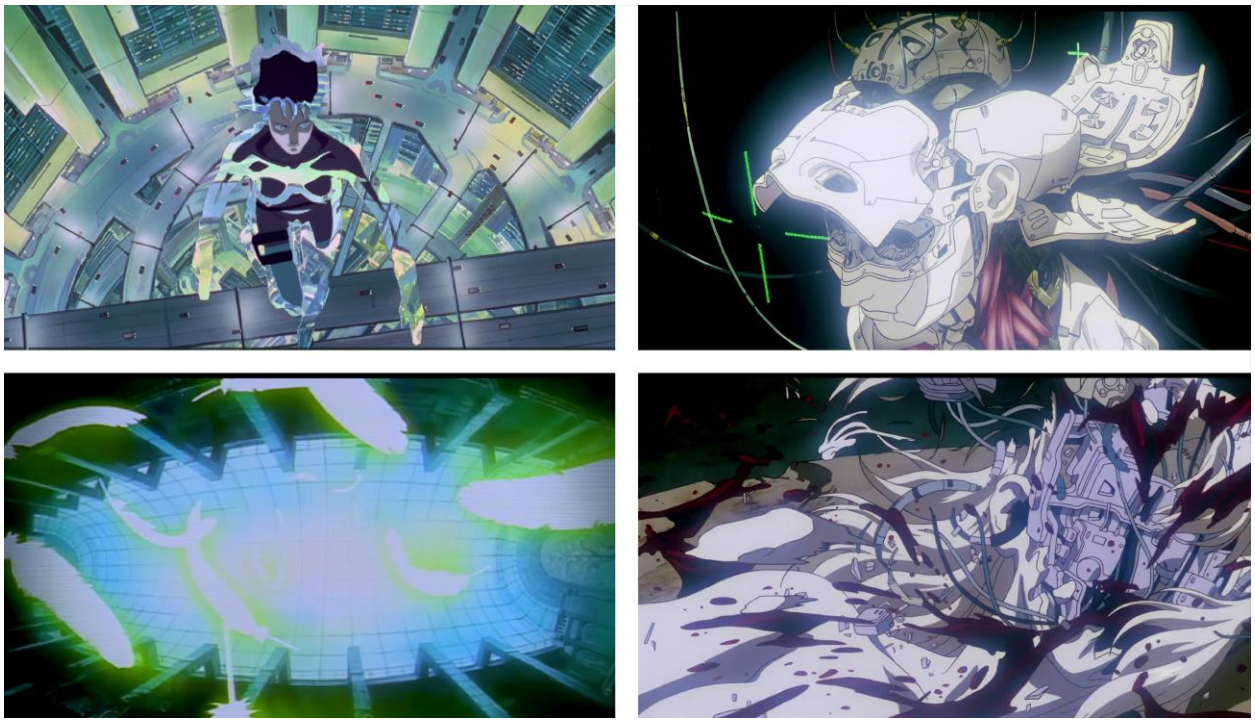
7. Tegmark M. Life 3.0: being human in the age of artificial intelligence. Vintage, 2018. 384 p.

8. Turkle S. Alone together: why we expect more from technology and less from each other. Basic Books, 2017. 400 p.

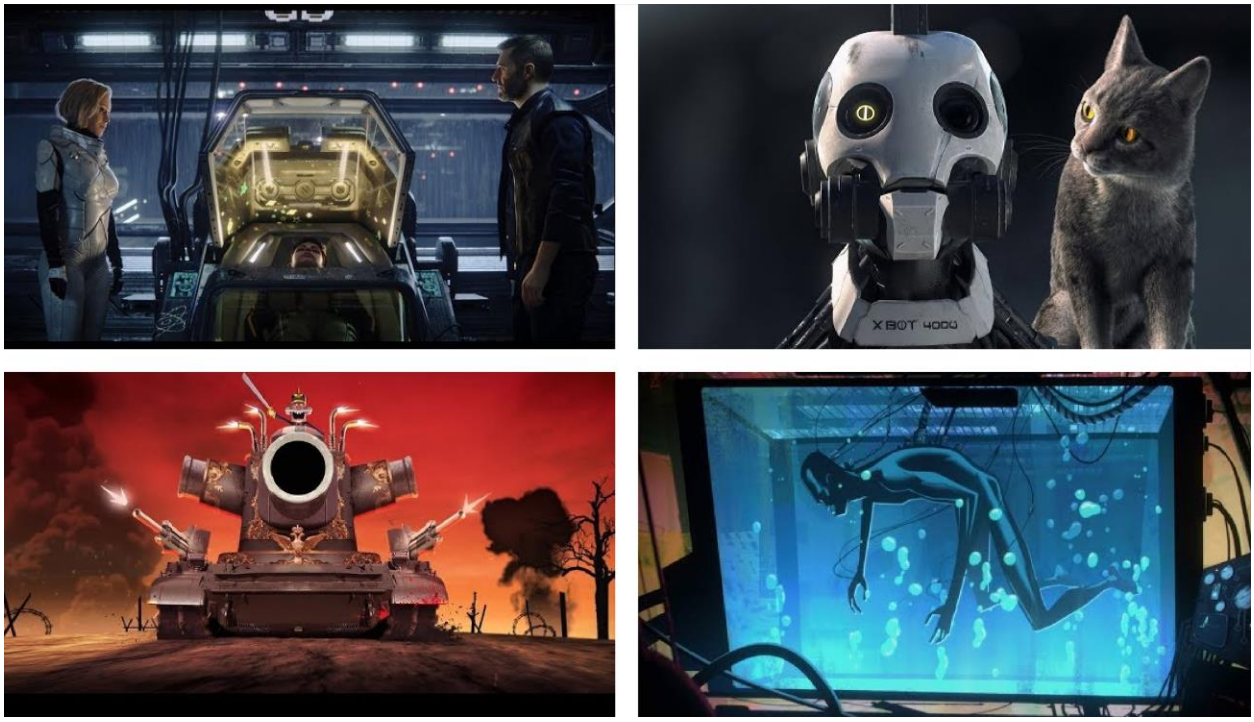
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



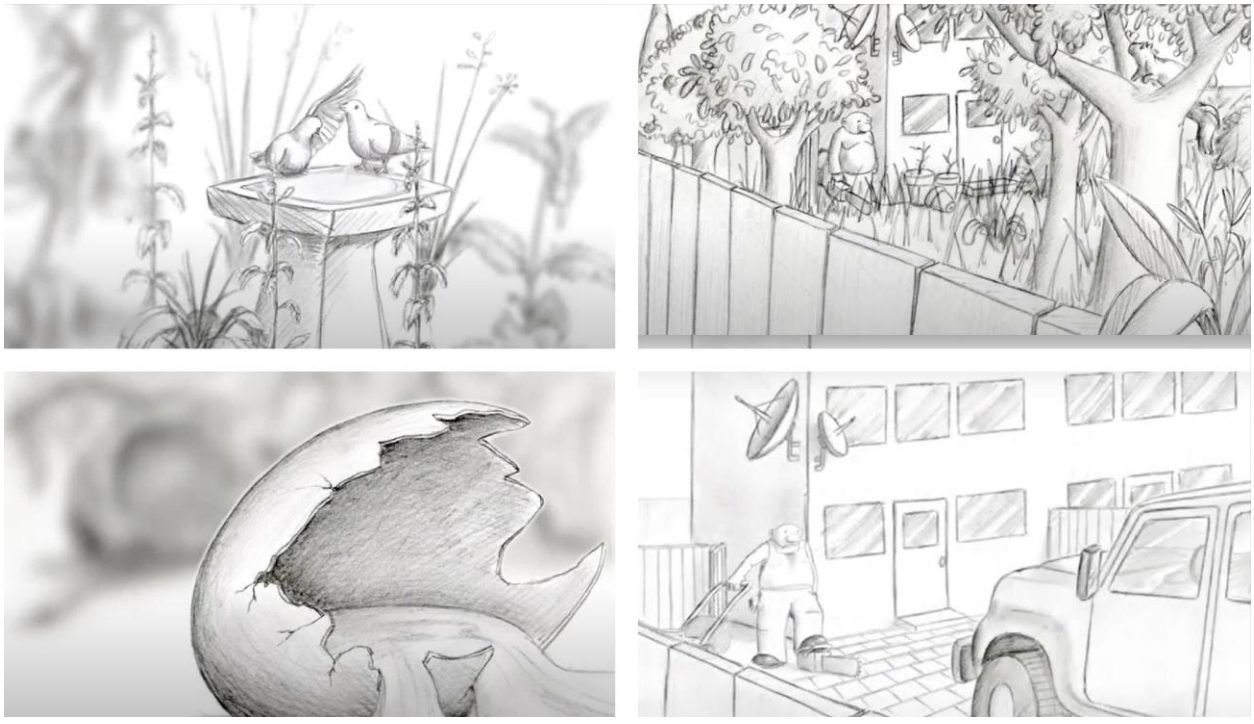
Іл. 1.1. Анімаційний фільм «WALL-E», 2008 р.



Іл. 1.2. Аніме «Ghost in the Shell», 1995 р.



Іл. 1.3. Мультсеріал «Love, Death & Robots», 2019 р.



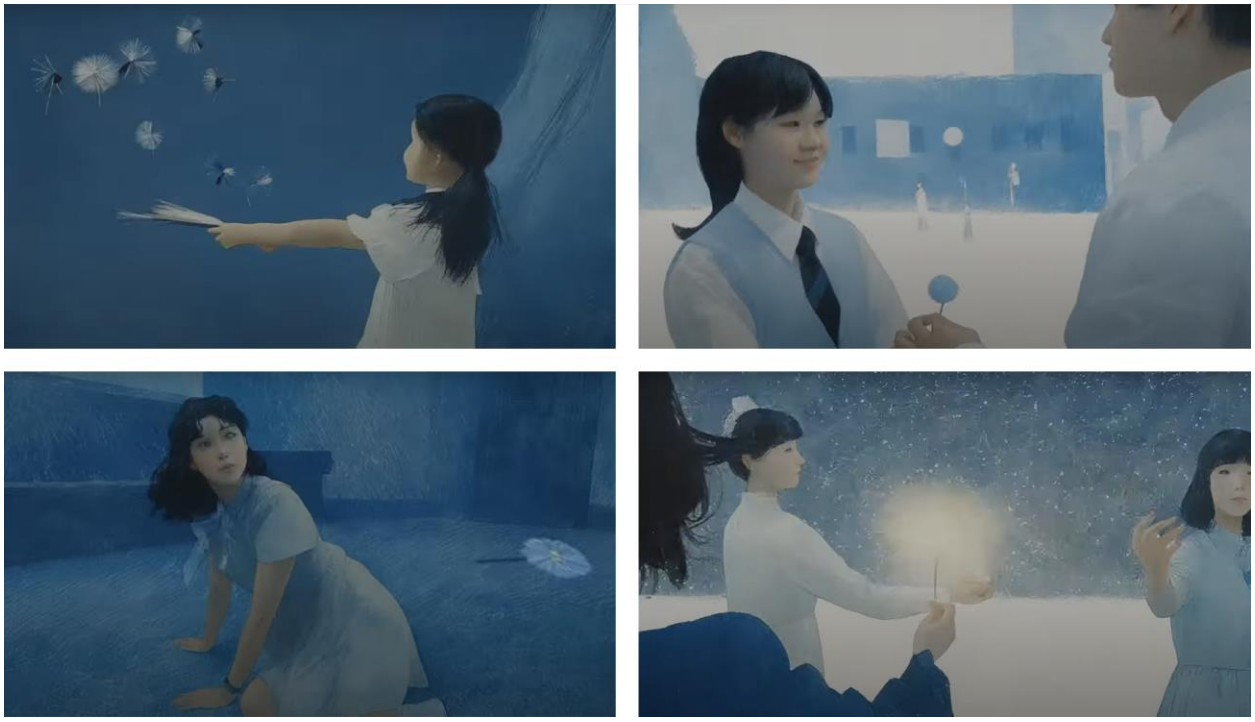
Іл. 1.4. Анімація «Human-Nature», 2008 р.



Іл. 1.5. ШІ-анімація «Привид Різдва», 2023 р.



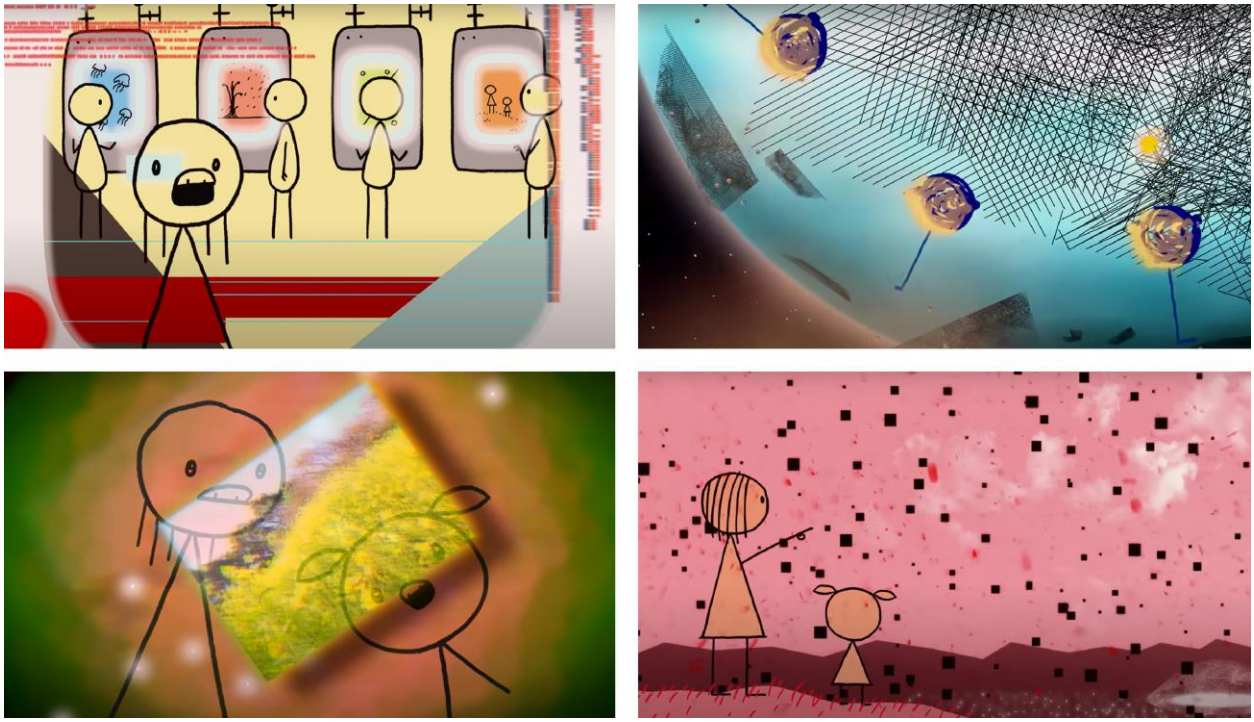
Іл. 1.6. ШІ-фільм «The Frost», 2023 р.



Іл. 1.7. ШІ-анімація «To Dear Me», 2024 р.



Іл. 1.8. Анімаційний фільм «A Scanner Darkly», 2006 р.



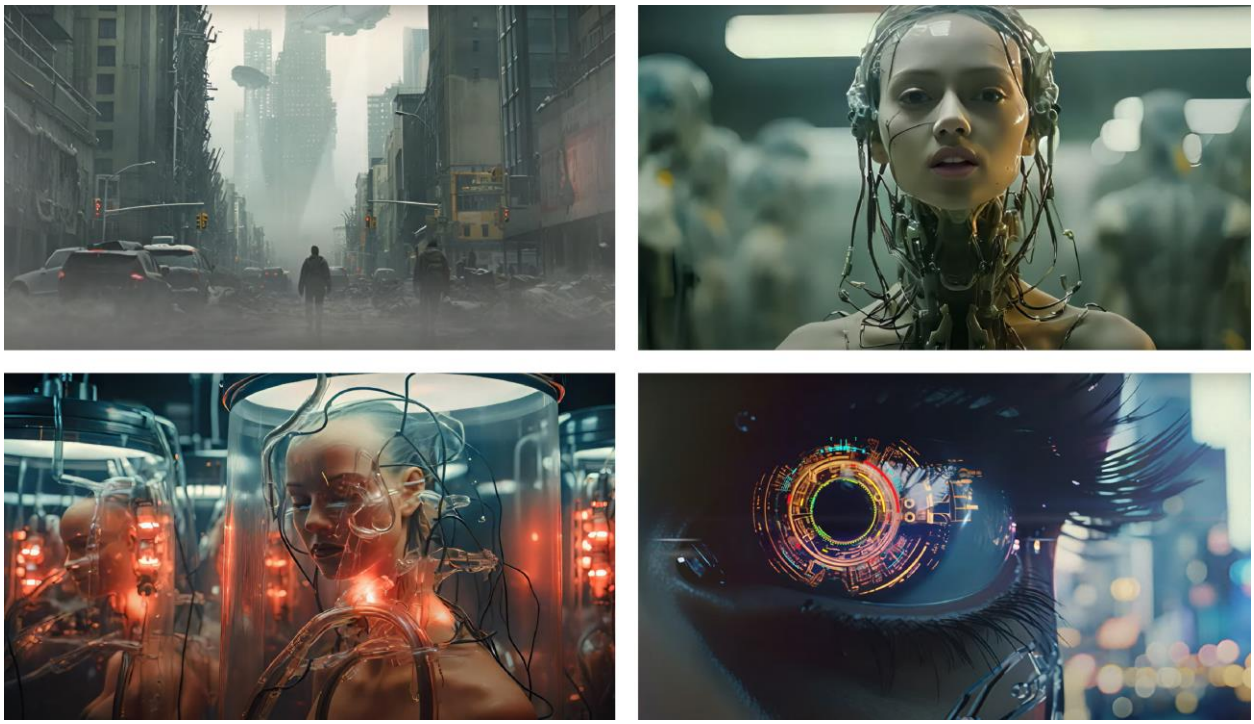
Іл. 1.9. Мультфільм «World of Tomorrow», 2015 р.



Іл. 1.10. Анімаційний фільм «Metropia», 2009 р.



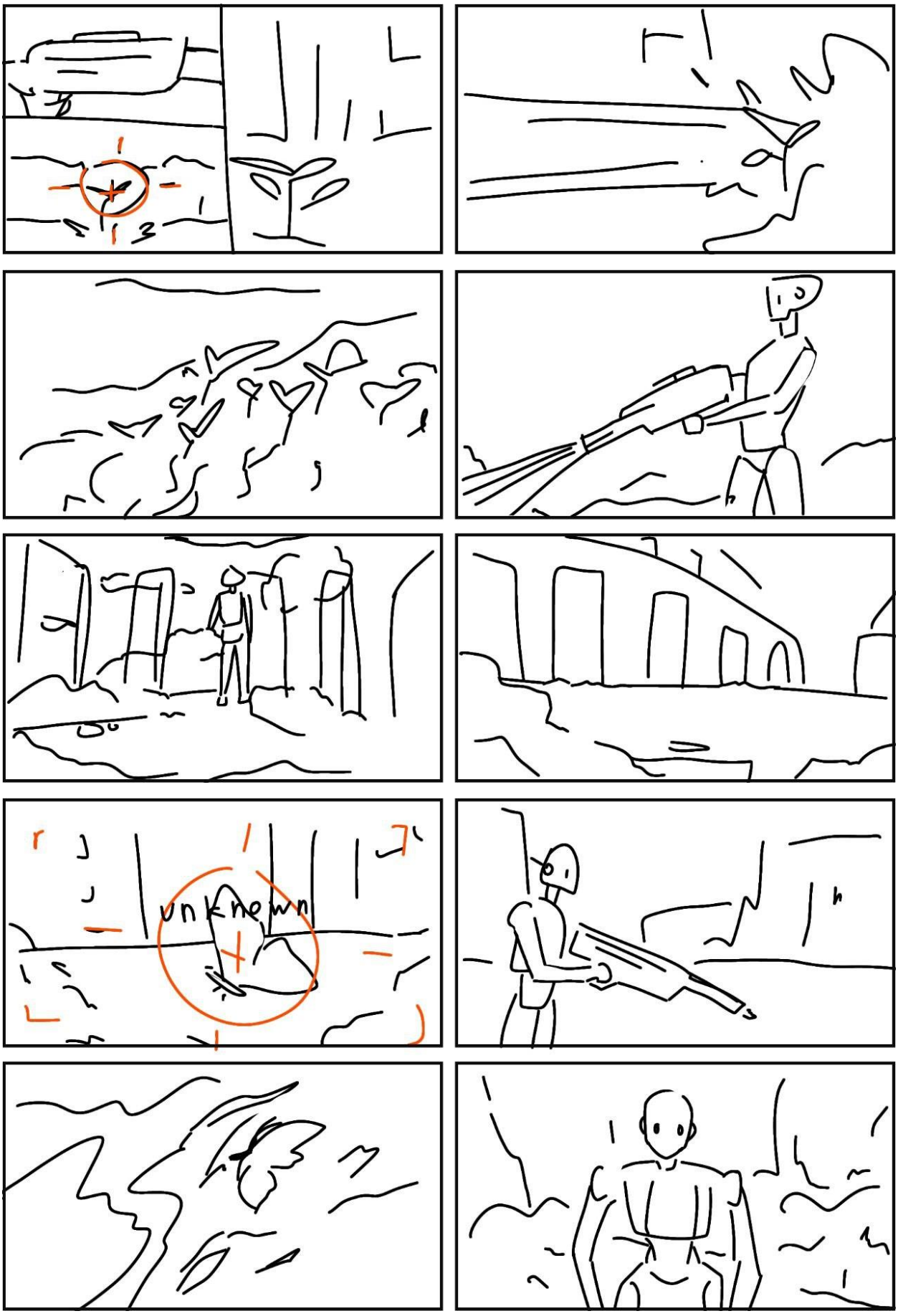
Іл. 1.11. ШІ-анімація «My Name Is Gary», 2024 р.

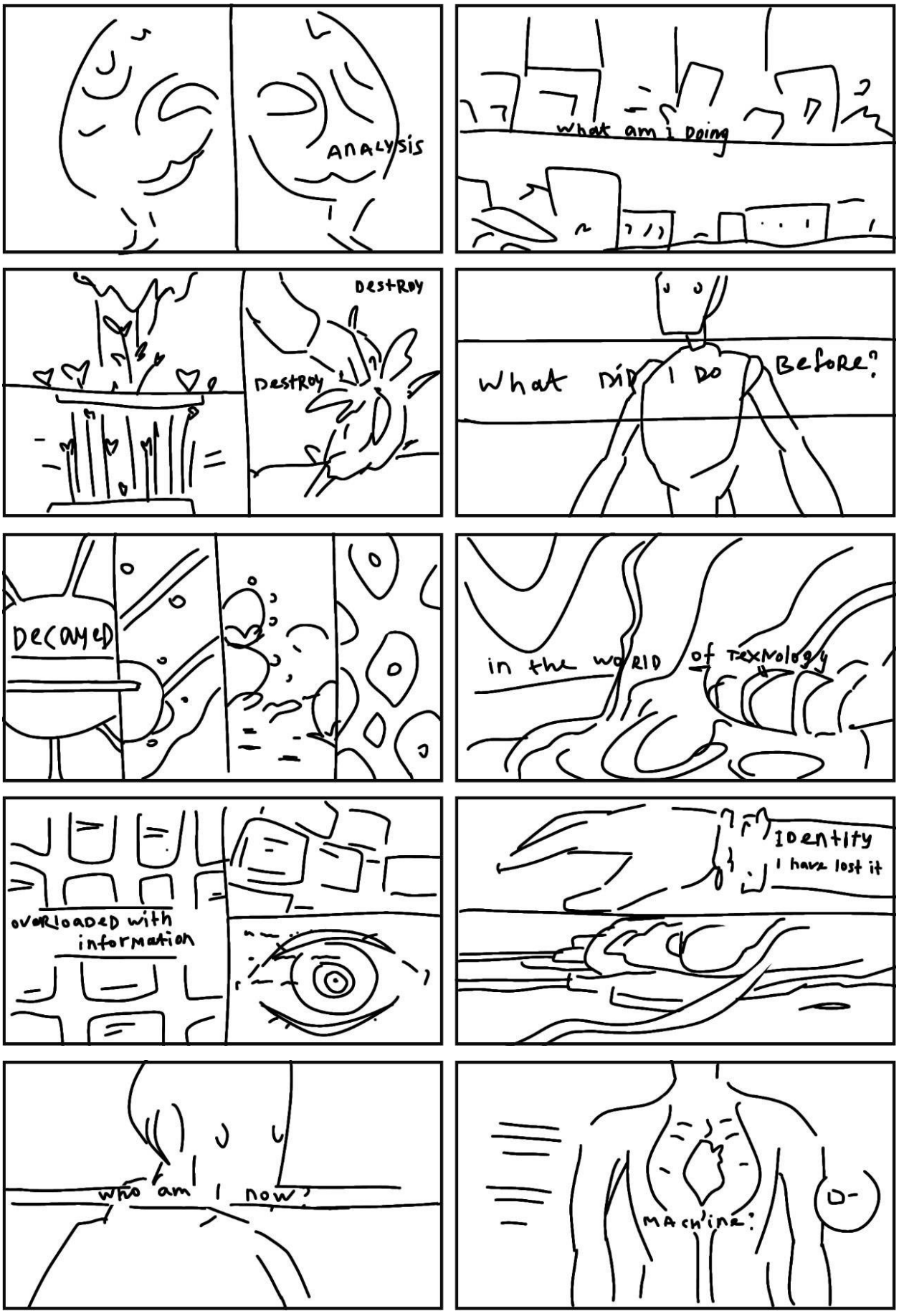


Іл. 1.12. ШІ-анімація «Genesis», 2023 р.

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

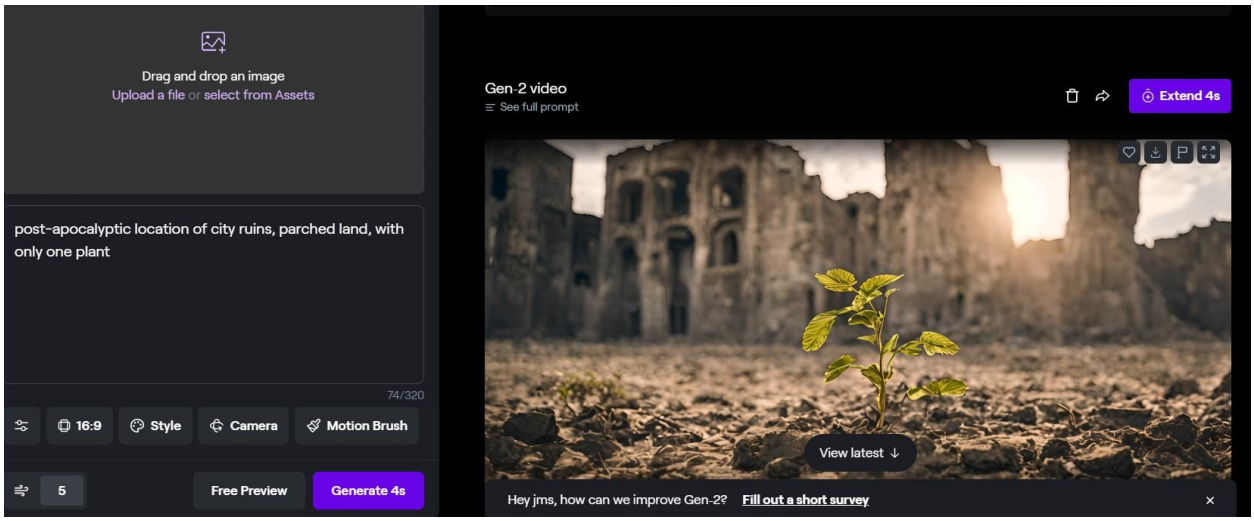


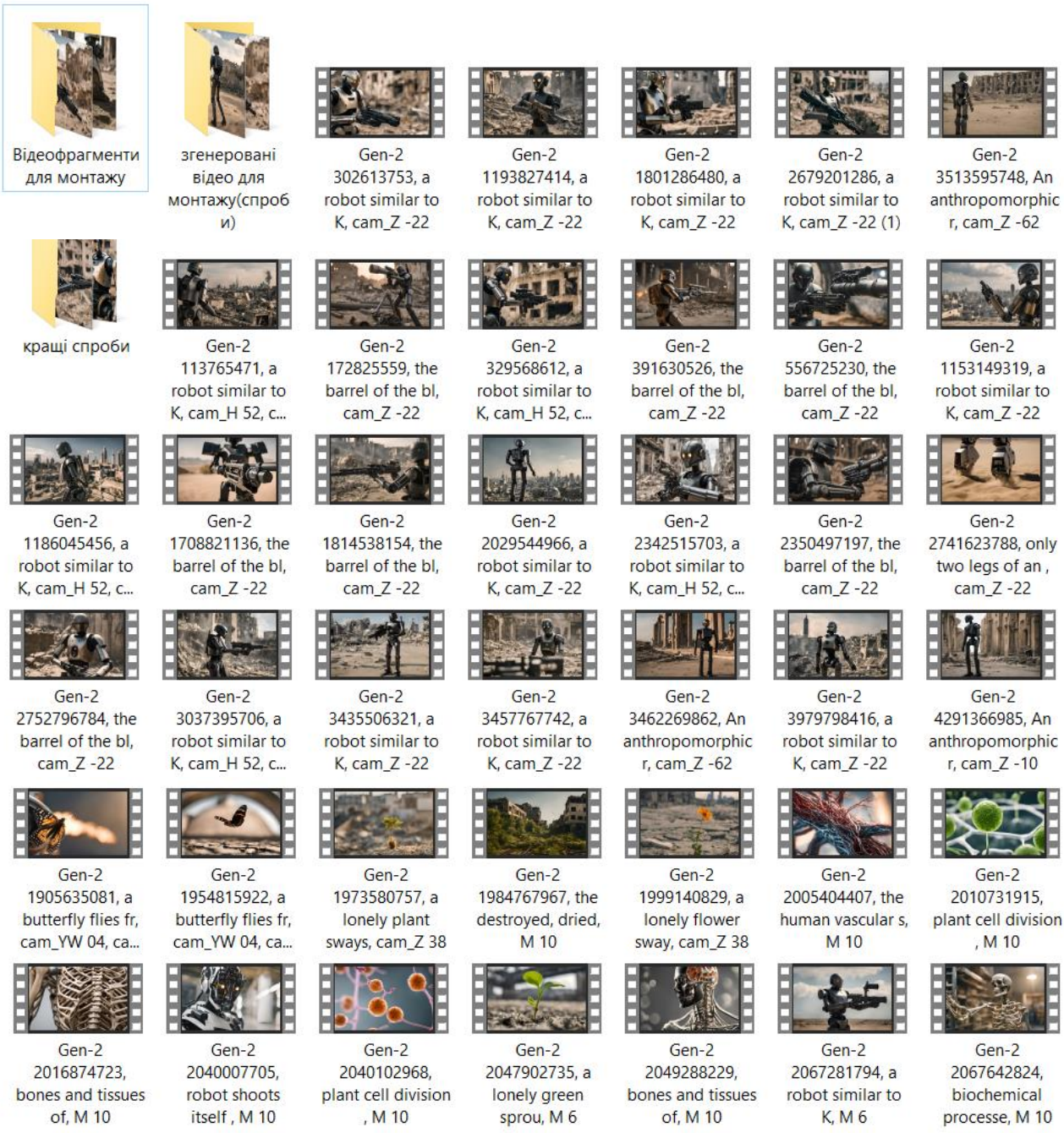

unknown

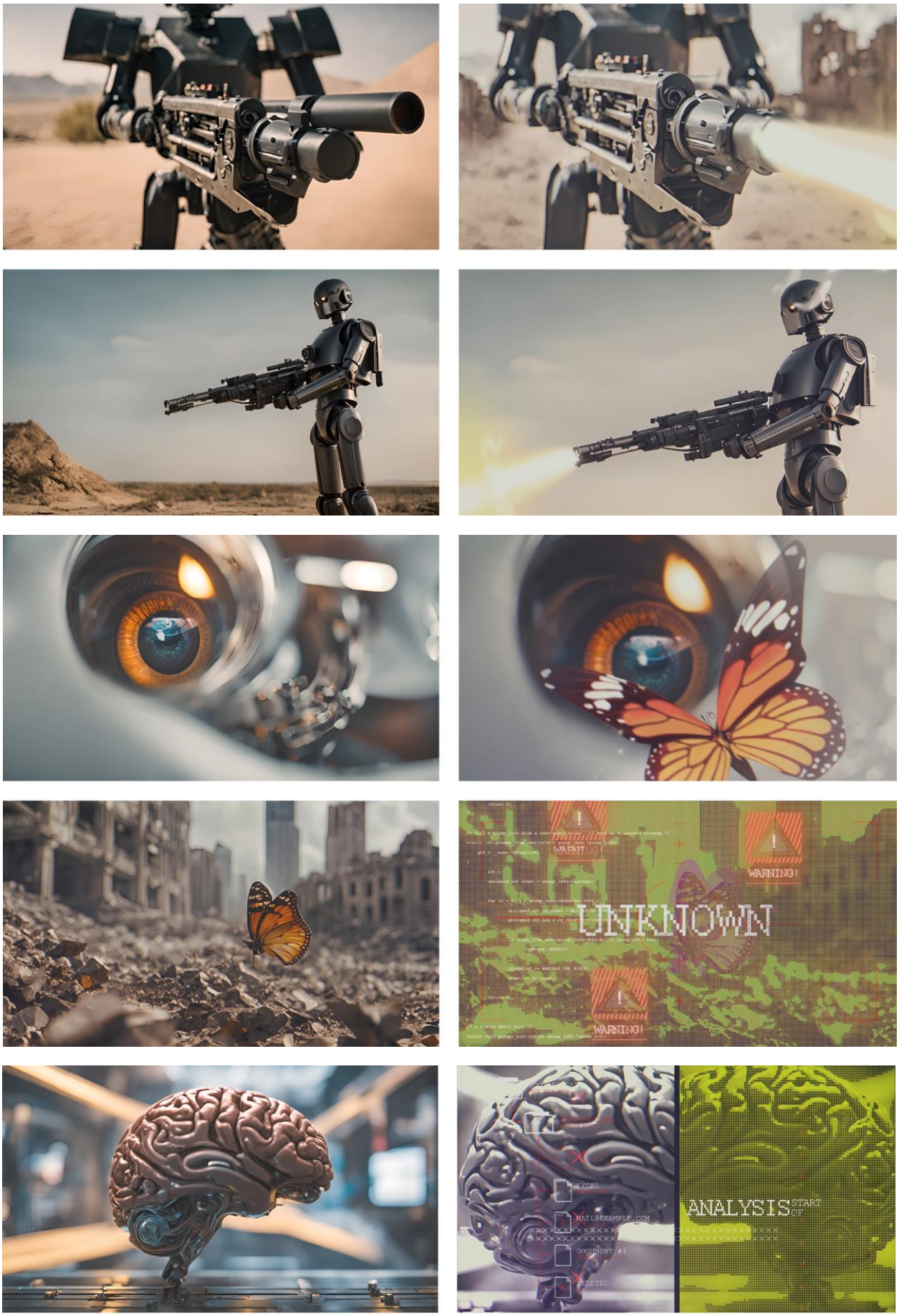

ANALYSIS
what am i doing
DESTROY
DESTROY
What DID I DO Before?
DECAYED
in the WORLD of TECHNOLOGY
OVERLOADED with information
Identity
I have lost it
who am I now?
MACHINE:


ANALYSIS
I FEEL
BROKEN
ANALYSIS end of
0% HUMAN
self-destruct
program activated

ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЄКТУ


Drag and drop an image
Upload a file or select from Assets
post-apocalyptic location of city ruins, parched land, with only one plant
74/320
16:9
Style
Camera
Motion Brush
5
Free Preview
Generate 4s
Gen-2 video
See full prompt
Extend 4s
View latest
Hey jms, how can we improve Gen-2?
Fill out a short survey


Відеофрагменти для монтажу
згенеровані відео для монтажу(спроби)
Gen-2 302613753, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 1193827414, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 1801286480, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 2679201286, a robot similar to K, cam_Z -22 (1)
Gen-2 3513595748, An anthropomorphic r, cam_Z -62
кращі спроби
Gen-2 113765471, a robot similar to K, cam_H 52, c...
Gen-2 172825559, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 329568612, a robot similar to K, cam_H 52, c...
Gen-2 391630526, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 556725230, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 1153149319, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 1186045456, a robot similar to K, cam_H 52, c...
Gen-2 1708821136, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 1814538154, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 2029544966, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 2342515703, a robot similar to K, cam_H 52, c...
Gen-2 2350497197, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 2741623788, only two legs of an , cam_Z -22
Gen-2 2752796784, the barrel of the bl, cam_Z -22
Gen-2 3037395706, a robot similar to K, cam_H 52, c...
Gen-2 3435506321, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 3457767742, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 3462269862, An anthropomorphic r, cam_Z -62
Gen-2 3979798416, a robot similar to K, cam_Z -22
Gen-2 4291366985, An anthropomorphic r, cam_Z -10
Gen-2 1905635081, a butterfly flies fr, cam_YW 04, ca...
Gen-2 1954815922, a butterfly flies fr, cam_YW 04, ca...
Gen-2 1973580757, a lonely plant sways, cam_Z 38
Gen-2 1984767967, the destroyed, dried, M 10
Gen-2 1999140829, a lonely flower sway, cam_Z 38
Gen-2 2005404407, the human vascular s, M 10
Gen-2 2010731915, plant cell division , M 10
Gen-2 2016874723, bones and tissues of, M 10
Gen-2 2040007705, robot shoots itself , M 10
Gen-2 2040102968, plant cell division , M 10
Gen-2 2047902735, a lonely green sprou, M 6
Gen-2 2049288229, bones and tissues of, M 10
Gen-2 2067281794, a robot similar to K, M 6
Gen-2 2067642824, biochemical processe, M 10


WARNING!
UNKNOWN
WARNING!
ANALYSIS
START
OF




97% DESTROY..















