МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Васильєва Ярослава Романівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «СИНЕСТЕЗІЯ»

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.
_____ Я.Р. Васильєва

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 Повнометражний анімаційний фільм “Думками навиворіт”. 5
1.2 Короткометражна анімація “In Between”. 5
1.3 Короткометражна анімація “CONTRETEMPS”. 6
1.4 Короткометражна анімація “The Witch's Ghosts”. 6
1.5 Анімаційний ролик “여운_DE pression”. 7
1.6 Короткометражна анімація “The White Wolf”. 7
1.7 Анімаційний ролик “Starving Artist”. 8
1.8 Роботи Джеймса Р. Ідса. 8
1.9 Анімація “Hen Hop”. 9
1.10 Короткометражна анімація “The Metamorphosis” 9
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 11
2.1 Концепція проєкту 11
2.2 Технічні характеристики і особливості. 12
2.3 Стилістичний напрямок 12
2.4 Звуковий супровід 12
ВИСНОВКИ 13
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 14
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ 15
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 21
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 23

ВСТУП

Сучасний ринок анімації потребує нових ідей і підходів, які можуть привернути увагу глядачів та забезпечити конкурентоспроможність продукту. Синестезія, як феномен, поєднує в собі елементи різних сенсорних систем, що відкриває нові можливості для творчого вираження в сучасному мистецтві. Саме тому темою анімаційного ролику було обрано такий феномен як синестезія. Цей проєкт спрямований на висвітлення досвіду індивіда з синестезією, а саме певними особливостями функціонування мозку.

Синестезією називають явище у психології, при якому стимуляція одного органу чуття викликає додаткове відчуття чи уявлення притаманне іншому органу чуття. Наприклад, людина з синестезією може бачити певні кольори під час прослуховування музики, відчувати певні запахи при дотику до певних поверхонь, або навіть смакувати слова.

Аудіо-візуальне поєднання є ключовим елементом ролика про синестезію. Поєднання відповідних звуків і музики з візуальними ефектами дозволяє глядачам ще краще відчути суть цього феномену.

Проєкт представлено у вигляді короткометражної анімації для стислої та зрозумілої передачі деяких поширених проявів даного феномену, таких як графічно-кольорова синестезія, нюхово-кольорова та звуково-кольорова.

Короткометражна анімація – жанр анімації, що визначається короткою тривалістю та використовується для експериментів з техніками, жанрами та стилями анімації, швидкої та ефективної передачі ідеї та авторського бачення митця глядачам.

Актуальність проєкту. Короткометражні анімаційні фільми на соціально важливі теми займають досить важливе місце в медіа-просторі. Одними з найбільш актуальних тем, які сьогодні набирають популярність, є психологія людини та її ментальне здоров'я.

Дослідження синестезії сприяє глибшому розумінню людської свідомості та сприйняття. Анімаційний ролик на цю тему може стати ефективним засобом для популяризації наукових знань про синестезію серед

широкої аудиторії. Це важливо, оскільки підвищення обізнаності про синестезію може сприяти більшій інклюзивності та розумінню нейровідмінностей у суспільстві.

Анімаційні ролики, присвячені цим темам, привертають увагу глядачів та спонукають їх дізнаватись більше про особливості психіки людини, а короткий формат цих роликів робить їх легкими для поширення та охоплення більшої аудиторії, що також є зручним інструментом для популяризації знань про ментальне здоров'я людини.

Мета проєкту – розробити анімаційний ролик з метою привернути увагу до особливостей функціонування людського мозку, сприяти самопізнанню та саморефлексії, кращому розумінню відмінностей сприйняття людиною оточуючого світу .

Новизна проєкту полягає у засобах передачі такого явища як синестезія. Існує багато пізнавальних роликів у вигляді озвученого анімованого конспекту, на противагу їм, ця анімація має формат невеликого сюжету, що дає можливість розглянути феномен синестезії з досвіду самого синестета.

Цей ролик може викликати різні емоції у глядачів, від захоплення до зацікавлення чи навіть до роздумів про природу сприйняття. Він вирішений в такий спосіб, щоб максимально ефективно передати ці емоції.

Отже, створення анімаційного ролика на тему синестезії є актуальним як з точки зору мистецтва та дизайну, так і з точки зору наукових досліджень та комерційного потенціалу. Такий проєкт сприятиме розвитку нових форм візуального мистецтва, популяризації знань про синестезію та впровадженню інноваційних підходів у сучасну анімацію.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Повнометражний анімаційний фільм “Думками навиворіт”. Американський повнометражний мультфільм, зроблений в техніці 3D анімації студіями “Disney” і “Pixar” в 2015 році (Іл. 1). В центрі сюжету знаходяться персоніфіковані емоції дівчинки Райлі, що керують її реакцією на ту чи іншу подію в її житті. Ця стрічка чудово показує складність та вплив емоцій на поведінку людини, а особливо дитини.

Візуальний стиль "Думками навиворіт" вражає своєю оригінальністю та креативністю. Сцени, що відображають мозкову діяльність та внутрішній світ Райлі, виконані в яскравих кольорах і запаморочливих дизайнах. Кожен емоційний персонаж має свою власну унікальну зовнішність та стиль, що відображає його характер та функції.

Попри повнометражний формат та іншу анімаційну техніку, ця стрічка була взята за аналог через спосіб зображення персонажів емоцій за допомогою різних кольорів, а також зображення кульок-спогадів головної героїні за допомогою асоціативних кольорів, відповідно до переважаючої емоції, що нагадує явище синестезії.

1.2 Короткометражна анімація “In Between”. Анімація французької студії “GOBELINS”[1], створена в 2012 році (Іл. 2). Сюжет розповідає про молоду дівчину, якій ускладнює життя блакитний крокодил, переслідуючи її в різних аспектах її життя.

Цей анімаційний ролик підходить в якості аналога завдяки використанню класичної 2D анімації та короткометражного формату, а також через образну передачу морального стану головної героїні. В цій історії крокодил символізує сором’язливість дівчини та заважає їй сміливо рухатись по життю, наприклад, не даючи їй зробити телефонний дзвінок чи познайомитись з сусідом. Зрозумівши що вона не може просто позбутись

[1] https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU&list=LL&index=13

нав’язливої тварини, дівчина усвідомлює що їй потрібно навчитись співіснувати з нею.

Крокодил забарвлений в блакитний колір, що виділяє його на фоні загальної кольорової палітри анімаційного ролику. Та окрім акцентності цього кольору, можна припустити що він символізує смуток, викликаний дискомфортом нав’язливої сором’язливості, адже через блакитні відтінки часто зображують подібні емоції.

1.3 Короткометражна анімація “CONTRETEMPS”. Цей анімаційний ролик[2] показує історію дівчини з обсесивно-компульсивним розладом (ОКР). Анімація була створена в 2021 році під керівництвом французької студії “GOBELINS” (Іл. 3).

Ролик презентований у вигляді короткого метру, в техніці класичної 2D анімації. Авторам вдалось доцільно передати особливості проявів розладу та його вплив на життя людини з ОКР у вигляді невеликої історії, де напади нав’язливих думок набували вигляду химерних монстрів.

Важливим засобом вираження в цій анімації є колір. Можна помітити, що всі речі які турбували головну героїню були червоних відтінків, чи мали червоні елементи: ідеально виставлені вази, рівно повішені рамочки, хаотичний натовп та розвалена цегляна стіна з порушеним візерунком (червоний наліт). Завдяки такому кольоровому рішенню глядач може зрозуміти, що життя дівчини сповнене безліччю нав’язливих тривожних думок, навіть у неї вдома, де вона мала контроль над усіма речами.

1.4 Короткометражна анімація “The Witch's Ghosts”. Це анімація[3], зроблена Майклом Релтом (Michael Relth) на замовлення (Іл. 4). Мовчазний сюжет розповідає про звичайний день відьмочки що намагалась слідувати своїй трохи нудній рутині.

В ролику зображена коротка подорож дівчини до прийняття всіх своїх недосконалих частин, таких як відсутність бажання вилазити з ліжка чи

[2] https://youtu.be/ot9DnkGP6Gg?si=ojWmmlJDNPLt8H92
[3] https://youtu.be/LDUqVMv2Q0E?si=o1n_hMwTdzJwfced

втикання в телефон. Ідеєю є те, що зрештою ці недосконалості є невід'ємними частинами особистості і їх треба приймати. Тож перед виходом у світ дівчина збирає всіх привидів своєї особистості та обіймає в знак прийняття, що дозволяє їй спокійно піти в життя.

Анімація має спокійне стилістичне рішення та кольорову палітру, що цілком підходить сюжету та гарно його доповнює. Цікавим рішенням було надати кожному привиду свій колір, щоб показати невелику відмінність цих станів, що з прийняттям об'єднуються в загальну ауру дівчини.

1.5 Анімаційний ролик "여운_DE pression". Дана анімація[4] створена невідомим корейським автором, що виставляється на платформі YouTube під ім'ям Джоджо (조조) та опублікована в 2024 році (Іл. 5).

Попри непрофесійність виконання, завдяки композиційному рішенню кадрів та використанню образів, анімація дуже добре передає моральний стан людини з депресією та неймовірну гнітючість депресивного розладу.

Музичний супровід чудово доповнює настрій анімації. Враховуючи, що поодинці анімація та музика справляють дуже депресивне враження, в поєднанні цих двох елементів ефект подвоюється.

1.6 Короткометражна анімація "The White Wolf". Ця анімація[5] створена К'ярою Морені (Chiara Moreni) в 2017 році. Анімація виконана в мальованій покадровій техніці та зображує знайомство вовка та духа місяця , передаючи чарівність і таємничість їхнього взаємозв'язку (Іл. 6).

Для ролику була обрана обмежена палітра в блакитних тонах, що добре передає атмосферу нічного лісу під світлом місяця. Цей колірний вибір підкреслює холодну, але водночас чарівну і спокійну природу нічного пейзажу. Блакитні відтінки також допомагають створити відчуття глибини і простору.

[4] https://youtu.be/b5ZGkNFWW9U?si=wYPupDGUfFBT5v0F
[5] https://www.youtube.com/watch?v=En7YfvhxpmY&list=LL&index=14

1.7 Анімаційний ролик “Starving Artist”. Це діджитал 2D анімація[6] авторства Zaiche, створена з використанням традиційно відмальованих фонів (Іл. 7). Як зазначають автори, анімація є експериментальною та спрямована на дослідження технік, а також є рефлексією на їхню подорож як митців.

В центрі сюжету знаходиться маленький хлопчик, який знаходить впалу зірку та поглинає її. Але ця дія обертається для хлопчика тим, що зірка заповнює його з середини, таким чином поглинаючи його. Можна припустити, що зірка є образом натхнення, яке будучи знайденим, переповнює митця. Коли світло зірки повністю заповнює головного героя, трава навколо нього темнішає, такий візуальний засіб показує посилений контраст ситуації та відображає як натхнення може відокремити митця від звичного світу.

Палітра кольорів дуже обмежена – тільки синій та жовтий. Синій колір в оточенні дає дещо меланхолійний настрій, але завдяки переважанню цього кольору добре виділяється жовта зірка та її вплив.

Обраний музичний супровід є легким та невимушеним та добре доповнює візуал анімації.

1.8 Роботи Джеймса Р. Ідса. Джеймс Ідс (James R. Eads)[7] – художник з Лос-Анджелеса, який займається створенням картин як в діджитал, так і в традиційних техніках. Також в його портфоліо є кілька колод карт таро.

Пост-імпресіоністські роботи цього митця вражають своїм символізмом та насиченими кольорами (Іл. 8). Художник постійно використовує колір, світло та тінь як засіб передачі стану чи потрібної атмосфери. Наприклад, жовтий та рожевий кольори часто випромінюють в його роботах світло, затишок та прихильність, а сині відтінки передають спокій та умиротворення. Також він використовує ці ж засоби для посилення значення образів, наприклад, світлий та кольоровий образ врівноважується темним та більш монохромним. Дивлячись на роботи Джеймса Ідса, можна відчути закладений

[6] https://www.youtube.com/watch?v=-87CpVXzwcE&list=LL&index=16
[7] https://jamesreads.com/

митцем стан чи емоцію. Роботи цього митця, ніби портали в інші світи, зображують зв’язок людей з природою та з самими собою.

1.9 Анімація “Hen Hop”. Це одна з експериментальних анімацій[8] шотландсько-канадського аніматора, режисера та продюсера Нормана Макларена (Norman McLaren), в яких він намагався передати звук через динаміку ліній, плям та форм (Іл. 9).

Анімація створена в класичній 2D техніці та в обмеженій палітрі кольорів (синій, червоний, білий та чорний) в 1942 році. Також був використаний квадратний формат та здебільшого центральна композиція. Лінії та об’єкти рухаються в такт музиці та чудово передають її ритмічний характер, що створює враження, ніби зображення саме стає візуальним втіленням звуку. Це створює синестетичний ефект, де глядач може "побачити" музику і "почути" візуальні елементи. Вступні титри до цієї анімації також є її невід’ємною частиною, тож шрифти так само анімовані в ритм до музики.

Анімація Макларена — це не просто експеримент з формою і звуком, але й дослідження можливостей анімації як медіа для передачі абстрактних ідей і емоцій. Його новаторські техніки і підходи продовжують надихати аніматорів і дослідників мистецтва анімації навіть через десятиліття після створення його анімацій.

1.10 Короткометражна анімація “The Metamorphosis”. Ця анімація[9] створена Кайфу Лю (Kaifu Liu) в 2020 році в класичній 2D техніці та імовірно з використанням ротоскопії (Іл. 10). Для назви автор надихався твором Франца Кафки “Перевтілення”, але сюжет створений через призму власного досвіду.

Основним графічним засобом в ролику виступає лінія, особливо добре автору вдалось зобразити дискомфортні моменти в сюжеті і звуком і лінією. Ця анімація чорно-біла, але гарно підібраний характер лінії чудово зображує звукові ефекти, та допомагає візуалізувати сюжет. Автор також використовує як засіб чорний та білий колір, щоб зобразити перехід між сценами, а для

[8] https://www.youtube.com/watch?v=Xq8yqduOJOA
[9] https://www.youtube.com/watch?v=ReSE2IvNjT0&list=LL&index=1

зміщення фокусу був використаний ефект розмивання. Важливо виділити як автор використовує образи в цій анімації. Наприклад, руки, що зображують охоплююче відчуття, чи перевтілення в комаху як відчуття нездатності щось зробити, що є референсом до відомого твору Кафки.

Вдало підібраний музичний супровід підтримує атмосферу відеоряду. В деякі моменти є музика що задає потрібний настрій, а в деякі звуковий простір заповнений тишею і в ній лише відлунюючий звук падаючого олівця, що робить момент драматичнішим. Можна зробити висновок, що автор вміло використовує звук як один із засобів передачі ідеї.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту

Анімаційний ролик “Синестезія” створений для ознайомлення глядачів з названою здатністю людського мозку. За основу був взятий мій особистий досвід як синестета. В цій анімації зібрані кілька найпоширеніших проявів цього явища, завдяки чому полегшується його вгадування.

Концепція анімації на подібну тему є наразі доволі актуальною та спонукає глядача до самопізнання. Хоча зараз є доволі популярною обізнаність щодо ментального здоров’я, людський мозок не перестає дивувати. багатьох людей досі шокують відмінності в принципах роботи уяви та сприйняття інформації з оточення.

Саме слово “синестезія” має грецьку етимологію та перекладається як “сприйняте разом”, що означає активацію кількох сенсорних відчуттів одночасно в наслідок подразнення одного.[1] Це явище не вважається хворобою чи психічним розладом, а самі синестети описують це як додатковий орган чуття, який не доставляє жодного дискомфорту, а скоріше навпаки, допомагає краще запам’ятовувати.

Причина появи синестезії досі не відома, адже це явище важко дослідити через індивідуальні відмінності та різноманіття проявів. Станом на 2006 рік виявлено, що цю особливість має від 2 до 4% людей, але ця статистика може бути неточною, бо деякі люди можуть думати що це нормальне явище та не зважають на нього, а з деяких кепкували через їхню відмідмінність і вони стали приховувати цю свою особливість. В свою чергу в дослідженні, проведеному під керівництвом нейрознавця Саймона Фішера з Інституту психолінгвістики імені Макса Планка, зазначається що до синестезії схильні люди з підвищеною кількістю нейронних зв’язків у слуховій та зоровій корі.[4]

На початку сюжету головна героїня знаходиться в навчальному класі, де учні вивчають цифри. Там вона дізнається про свою особливість, помітивши,

що виділяється серед інших. Оточуючі також бачать її відмінність, але акцент залишається радше на самопізнанні та саморефлексії, поштовхом до яких є ця помічена відмінність. На шляху додому дівчина звертає все більшу увагу на те, як в ній відкликаються навколишні звуки та запахи і в певний момент звук натовпу майже перевантажує її сприйняття заповнивши весь простір. Вона вирішує одягти навушники щоб врівноважити своє сприйняття гармонійною мелодією, і її заповнюють прекрасні візерунки та форми складаючись в цільну композицію, яку вона навіть не помітила як намалювала вже вдома.

2.2 Технічні характеристики і особливості.

Анімація виконана в техніці покадрової 2D анімації з використанням авторської графіки. Анімацію виконано в програмі, призначеній для двовимірної покадрової анімації –OpenToonz.

2.3 Стилістичний напрямок

Щоб виділити прояви синестезії було вирішено залишити колір тільки для проявів цього явища, а все інше оточення зробити чорно-білим, щоб залишити акцент на сприйнятті світу головною героїнею через кольори. Стилістика персонажів має на меті зобразити образних індивідів, тому дизайн дуже спрощений та позбавлений відволікаючих елементів.

2.4 Звуковий супровід

Звукове оформлення грає не останню роль в анімації, адже деякі синестетичні прояви на пряму залежать від звуку, наприклад, в цій анімації це шум натовпу та мелодія в навушниках. Аудіодизайн цього ролика обмежений музикою та додатковими шумами, щоб зберегти акцент на абстрактному сприйнятті звуків.

ВИСНОВКИ

Аналіз наведених анімаційних та графічних аналогів допоміг вивести потрібні для проєкту “Синестезія” графічні та звукові засоби для якісної візуалізації обраної теми. Такими засобами є лінія, пляма, колір. Завдяки анімації та динаміці цих засобів глядач зможе побачити звуки та запахи, почути колір.

Проведений аналіз доводить, що лінія та пляма, як базові графічні елементи, можуть передавати складні сенсорні асоціації, властиві людям з синестезією. Колір, зокрема, відіграє ключову роль у створенні таких асоціацій, допомагаючи глядачу краще зрозуміти феномен синестезії.

Спираючись на наукові та статистичні дослідження, а також на власний досвід, можна зробити висновок, що обрана тема для дипломного проєкту є актуальною та несе користь в сфері пізнання своєї ментальності. Цей анімаційний ролик поширить знання про досвід людей з синестетичним сприйняттям а самим синестетам дасть відчуття видимості та визнання їх унікального сприйняття світу.

Обрана техніка покадрової анімації чудово підходить для зображення синестезії, яка в більшості випадків проявляється через колір та графіку, а застосування аудіодизайну поліпшить усвідомлення цього явища.

Таким чином, проєкт “Синестезія” об’єднує мистецтво та науку, створюючи новий спосіб комунікації та розуміння складних ментальних процесів. Він сприяє розвитку емпатії та розширенню знань про людське сприйняття, роблячи внесок у сферу дослідження ментальних явищ та їх візуалізації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Нельсон А. Синестезія URL: https://www.webmd.com/brain/what-is-synesthesia (дата звернення: 23.08.2022)

2. Карпентер С. Буденна фантазія: світ синестезії URL: https://www.apa.org/monitor/mar01/synesthesia (дата звернення: березень 2001)

3. Gilbert Robby Animation and Synesthetics (Part I)
URL: https://blog.animationstudies.org/?p=3569 (дата звернення: 14.04.2020)

4. Дудіна Р. Синестезія. Як ми відчуваємо кольори та звуки на смак URL: https://bit.ua/2020/07/synaesthesia/ (дата звернення: 9.07.2020)

5. Селбі Е. Анімація. Київ: ArtHuss, 2020, 224 ст.

6. Dobson N. Historical Dictionary of Animation and Cartoons. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2009 . 245 P. URL: http://surl.li/ucrfe

7. Shengnan Y. The Influence of Digital Media Art on Animation Design, 2019. URL: https://webofproceedings.org/proceedings_series/ART2L/ADLH%202019/ADLH19026.pdf

8. Дубрівна А., Єрмак І. Цифрова ілюстрація в контексті російсько-української війни. Український мистецтвознавчий дискурс. Київ, 2023. С. 46–52. URL: http://uad-jrnl.nau.in.ua/index.php/uad/article/view/131

9. Мельник В., Осадча Л. Українська анімація ВУФКУ 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів. Культурологічний альманах. Київ, 2023. С. 290 – 296. URL: https://almanac.npu.kiev.ua/index.php/almanac/article/view/259

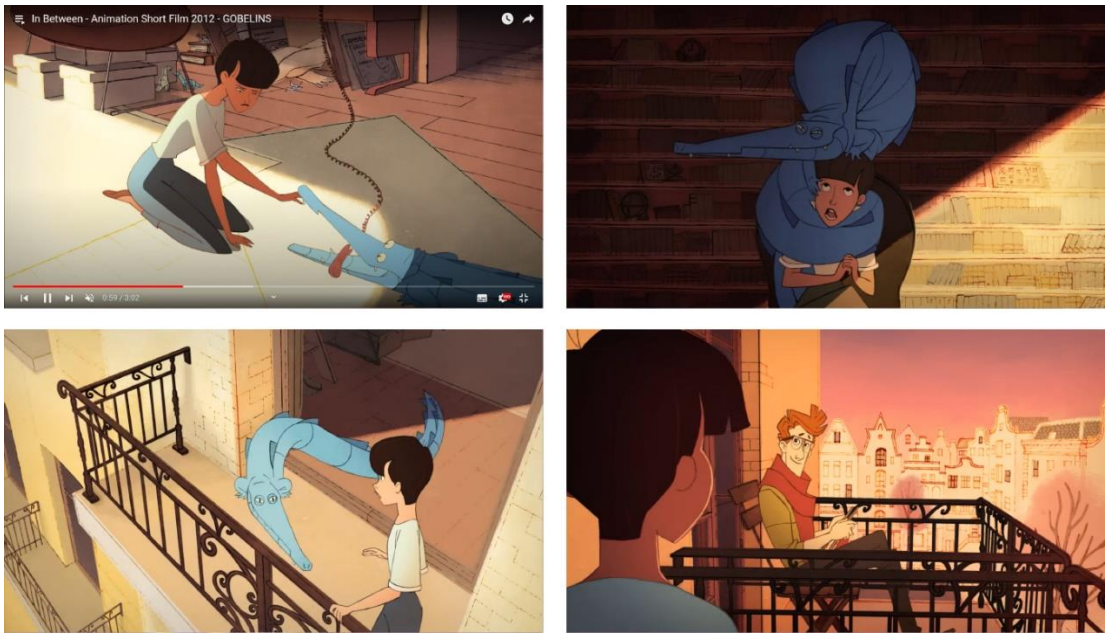
10. Сташук О., Сташук М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України. Рівне, 2023. 166 с. URL: https://zbirnyky.rshu.edu.ua/index.php/ucpmk/article/view/691

11. Шаповал О. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми і перспективи. Екранні мистецтва. Київ, 2020. С. 95 – 101.

ДОДАТОК І. АНАЛОГИ



Ілюстрація 1. Повнометражний мультфільм “Думками навиворіт”.



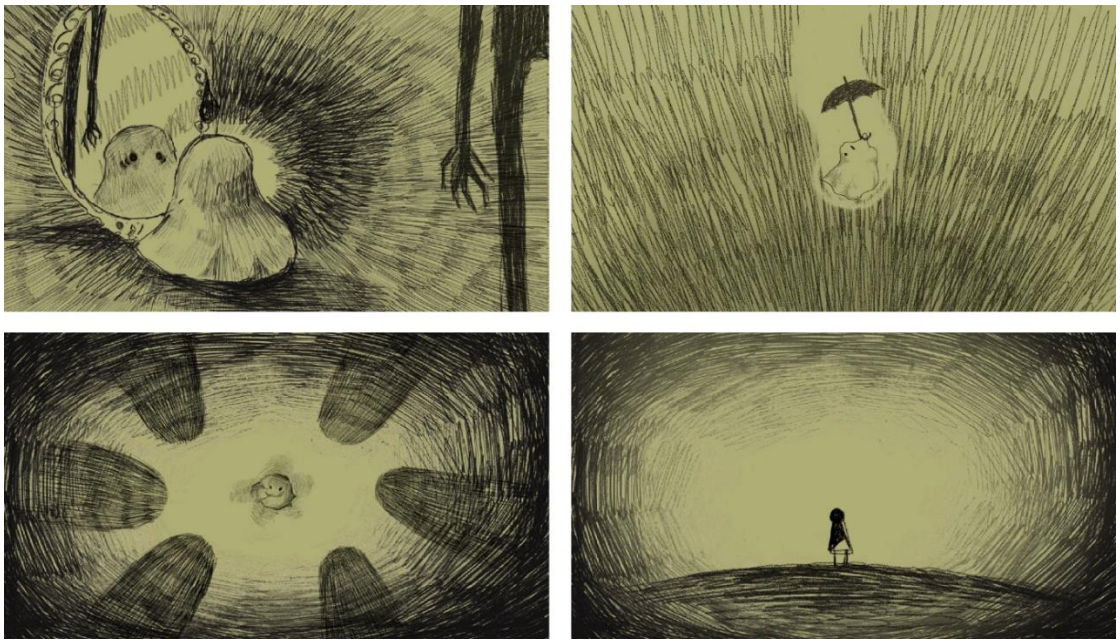
Ілюстрація 2. Короткометражна анімація “In Between”.



Ілюстрація 3. Короткометражна анімація “CONTRETEMPS”.



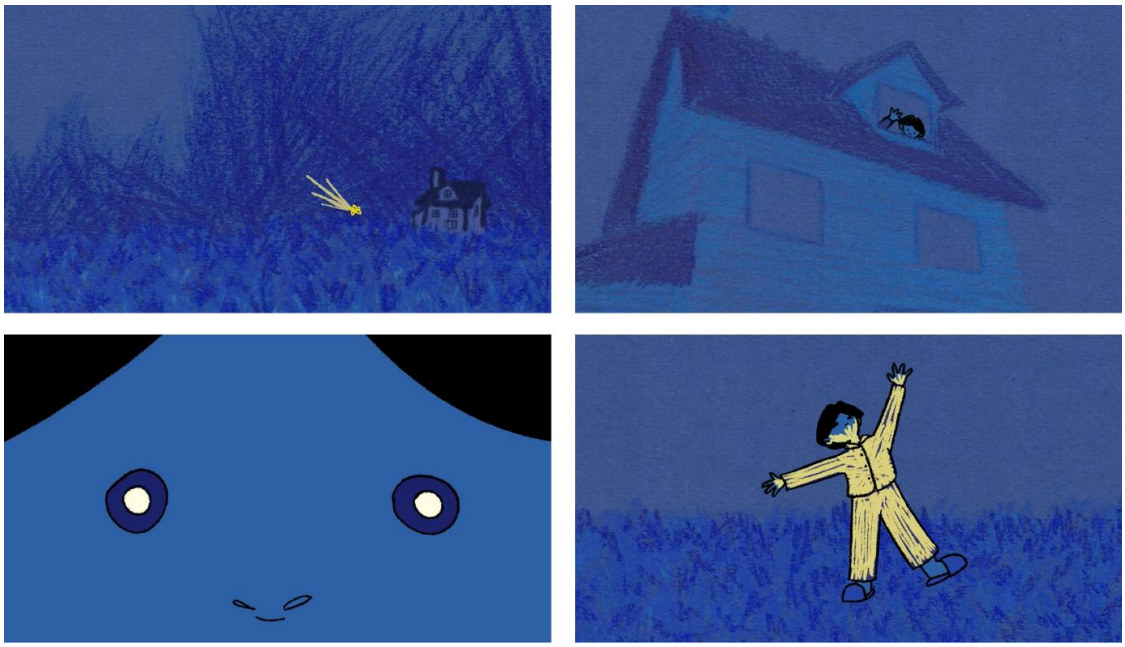
Ілюстрація 4. Короткометражна анімація “The Witch's Ghosts”.



Ілюстрація 5. Анімаційний ролик “여운_DE pression”.



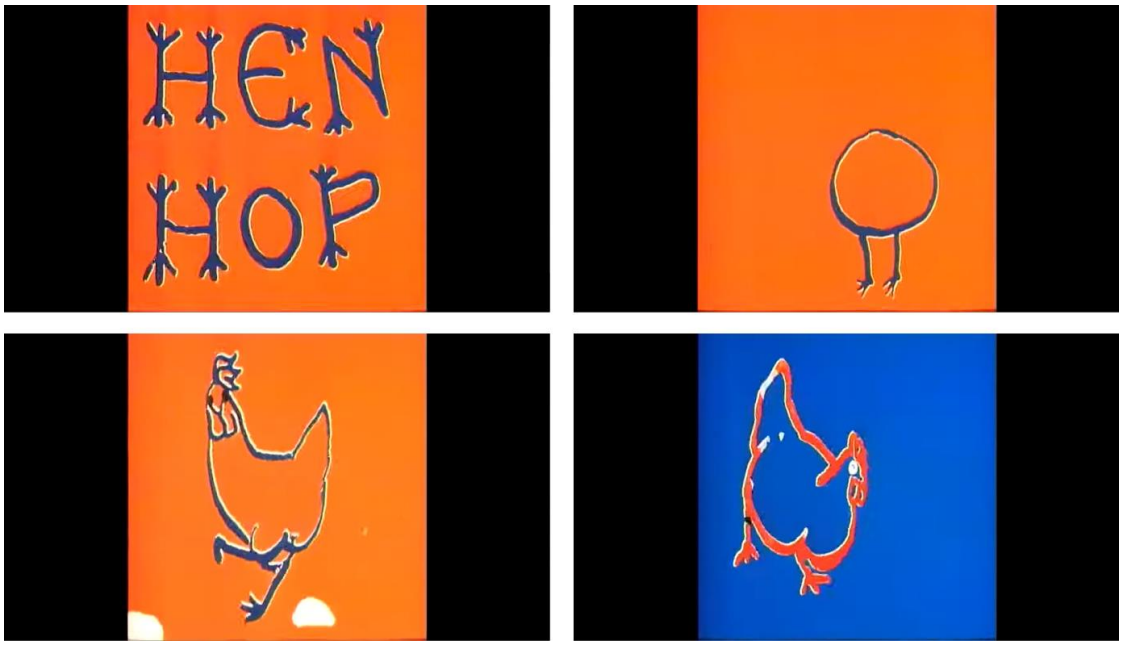
Ілюстрація 6. Короткометражна анімація “The White Wolf”



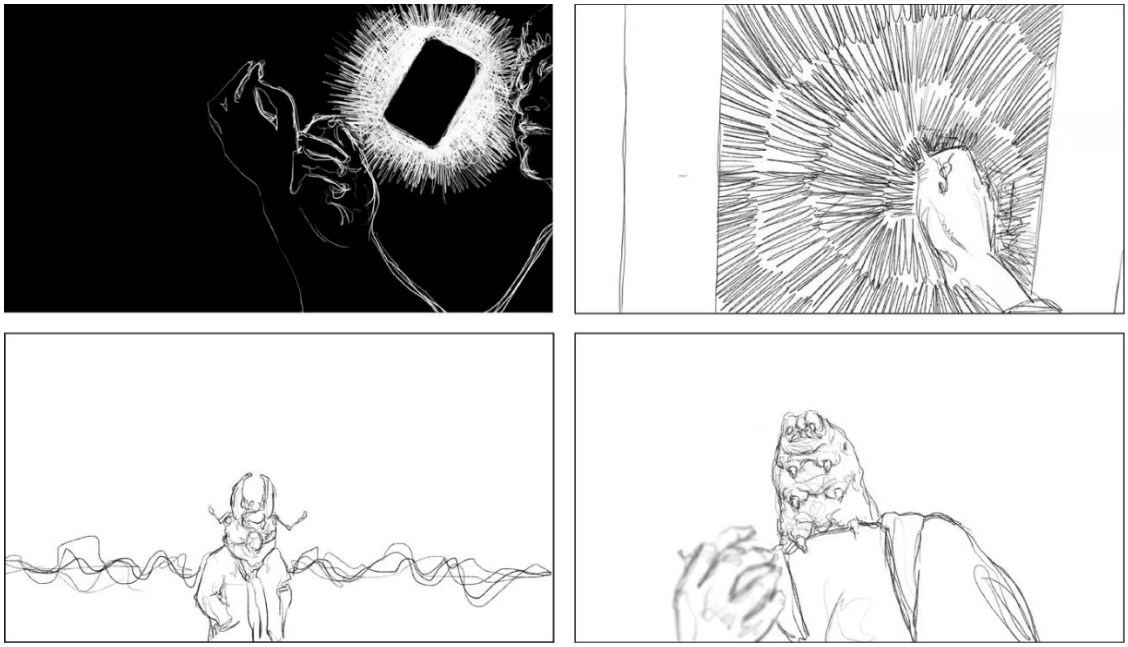
Ілюстрація 7. Анімаційний ролик "Starving Artist"



Ілюстрація 8. Роботи Джеймса Р. Ідса (James R. Eads).



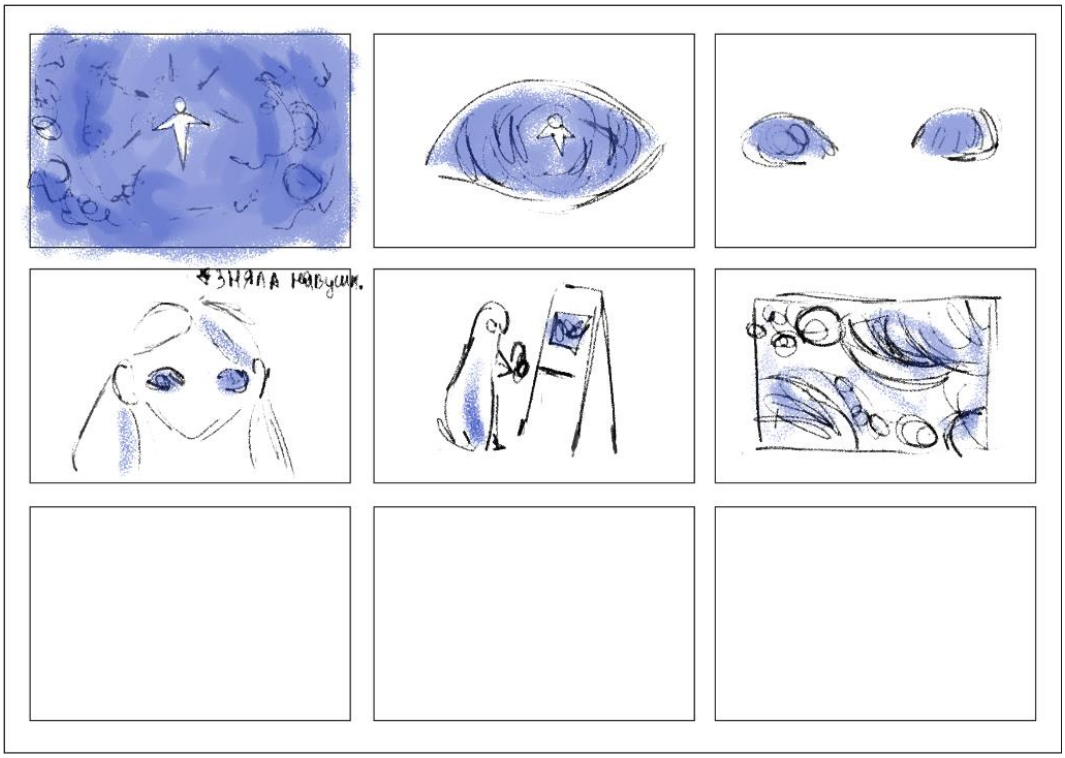
Ілюстрація 9. Анімація "Hen Hop".



Ілюстрація 10. Короткометражна анімація "The Metamorphosis".

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД




Я ЗНАЛА НАВСЕГДА.

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



