САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ

Кафедра мастерства художника кино и телевидения

Плешак Анастасия Михайловна

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

к выпускной квалификационной работе

**«Посмотри на себя»**

**По собственному авторскому сценарию**

специальность «Графика»

специализация «художник- постановщик мультипликационного фильма»

Руководитель:

преподаватель дисциплины

«Мастерство художника анимационного фильма

(Композиция)»

Белова Наталья Юрьевна

Санкт-Петербург

2022 год

#  Оглавление

[Оглавление 2](#_Toc105192753)

[Обоснование выбора темы 6](#_Toc105192754)

[Пластическая трактовка темы. 7](#_Toc105192755)

[Сюжет 10](#_Toc105192756)

[Возможность реализации дипломного проекта. 13](#_Toc105192757)

[Презентация на английском языке 14](#_Toc105192758)

[Приложения 16](#_Toc105192759)

 Введение

 Основой для моей работы послужило экспериментальное семестровое задание, которое было дано на 4 курсе. Задачей было придумать и реализовать в виде эскизов наш мир снов. Меняочень вдохновил этот проект, поэтому я решила развить дальше тему исследования внутреннего мира человека и воплотить ее в дипломном проекте.

 Главной темой мультфильма, которая и легла в основу сюжета, стала тема обретения истинного себя, свободного от злости, обид, необдуманных решений, эмоциональных ловушек. Это история путешествия героя в условный волшебный мир – графическую визуализацию мира подсознания. В процессе этого путешествия герой, в попытке вернуться в «потерянный рай», преодолевает препятствия и под воздействием обстоятельств изменяется, а изменение героя (или «арка героя») и является важнейшим элементом драматического повествования. Я считаю, что данный сюжет очень подходит для создания короткометражного анимационного фильма.

 Целью моей работы являлись, в первую очередь, разработка мира подсознания главного героя, его внешней трансформации во время «путешествия» и атмосферы будущего мультфильма.

#  Обоснование выбора темы Традиционно киноискусство исследует внутренний мир человека, его отношения с окружающими и с самим собой. Взять тот же фильм “Необратимость” (2002 год) Гаспара Ноэ, который искусно погружает зрителя в состояние гнева и отчаяния, куда постепенно впадает главный герой по ходу действия картины, и мы вместе с ним, достигая катарсиса в конце.  Мультипликация, в свою очередь, практически полностью завязана на этих темах. Здесь можно вспомнить такие мультфильмы как «Слова, слова, слова» (1991 год) Михаэлы Павлатовой, которая визуализирует материально слова персонажей и показывает их весомость в человеческой жизни, или мультфильм «Головоломка» (2015 год) от Пиксар, который рассматривает этап взросления девочки через взаимодействие одушевленных эмоций в ее голове. В итоге, так как мне интересны камерные личные истории о внутренних переживаниях людей, я решила написать свой авторский сценарий. Мне хотелось сделать мультфильм, который был бы интересен аудитории старшего подросткового возраста, поэтому действие разворачивается в наши дни, в локациях, которые знакомы многим моим соотечественникам. Кроме того, тема взаимоотношений актуальна во все времена и близка всем и каждому. Кто из нас никогда не ссорился с близким ему человеком по мелочам и не испытывал раскаяния после? Этот проект может быть еще интересен тем, что зритель сам волен додумать смыл происходящего, трактовать тот или иной образ и решить для себя, каким будет исход и что будет с героями дальше, что добавляет некоторую интерактивность.

#  Пластическая трактовка темы Для того, чтобы решить пластическую трактовку мультфильма, мною были проделаны следующие этапы работы:1. Был создан авторский рабочий сценарий.2. Сбор референсов. Было необходимо найти в мировой художественной культуре опорные точки для работы над проектом. Этими точками стали: - Работы Бернара Бюффе. - Картины французских импрессионистов.- Мультфильмы Роберта Саакянца. - Мультфильмы Загребской школы анимации и Хаяо Миядзаки - Книга “Игры, в которые играют люди” Эрика БернаЭто помогло обогатить разработку будущего мультфильма, вдохновило и подготовило почву для создания чего-то оригинального.3. Сбор материала. В моем фильме всего двое персонажей, но один из них часто меняет свой внешний облик под влиянием среды, поэтому передо мной стояла задача найти типаж главного героя и собрать материал, на основе которого я смогла бы придумать варианты его морфинга. Также мне нужно было собрать материал для 9 локаций.Описание мира: Мир мультфильма представляет собой современный город “европейского” типа без конкретизирующих реальное местоположение деталей. Локации:  - Кафе, экстерьер - Дом главного героя, экстерьер - Лестничная клетка  - Интерьер мастерской, в которой работает девушка - Интерьер ванной - Зал суда - Изменившаяся мастерская - Шторм в океане и затопленные многоэтажные дома - ПляжПерсонажи: - Он (офисный работник) - Она (художница) - Детализированный контур главного героя, когда с него «смыло» всю краску, когда он стоял под душем - Главный герой, собранный из перепутанных кусочков (после эпизода в суде) - Полностью утративший детали проволочный контур главного героя (после сцены встречи с двойниками из картин) - Двойники главного героя из картин (то, как его видит девушка)Поиск художественного решения и техники исполнения. Основное решение состояло в том, что мир главного героя, обычно держащего себя в “рамках”, практически полностью лишен красок, поэтому основным цветом стал серый и близкие к нему оттенки. Мир девушки же разноцветен и наполнен светом, что конфликтует с “миром” главного героя. Этот контраст сыграет основную роль в сцене на пляже, который сам по себе более красочный, потому что является частью “мира” девушки, так еще и она сама вновь “наполнит” мужчину цветом. Материалами для исполнения задумки послужили постерные краски и цветные карандаши.Экспликация и поиск общего цветового решения фильма. Было сделано три варианта экспликации: черновой; промежуточный, впоследствии отвергнутый, акварельный вариант (он оказался слишком дробным и не давал целостного представления о цветовом решении мультфильма); финальный, который был решен гуашью. Цветовая раскладка расширяется от серого к полной темноте с яркой вспышкой в кульминации и в конце вновь возвращается к преобладанию темно-серых оттенков.Поиск композиционного решения подачи дипломного проекта. Этот этап сложился довольно легко. Было решено оформить экспозицию в виде стены с “картинами” главной героини, которые расположены довольно хаотично и представляют собой некий конструктор из 12 эскизов. По ним от крайнего левого наверху до крайнего правого внизу можно проследить за ходом действия мультфильма. Справа от “картин” стоит фигура главной героини в полный рост, которая в руках держит еще один планшет с изображением ипостасей главного героя. Слева от картин располагается голова главного героя (2 метра в высоту). В ней вырезаны “окна”, в которых мы можем наблюдать двойников молодого человека с работ девушки. Эта голова олицетворяет собой внутренний мир персонажа, который снаружи весь такой рассудительный и строгий, но за этой оболочкой скрывается полнейший хаос.

 Сюжет

**Посмотри на себя**

 Ранние сумерки.
 Молодой человек в парадном костюме стоит у ресторана и настойчиво пытается до кого-то дозвониться. На другом конце провода никто не берет трубку. По фотографии контакта на экране телефона мы видим, что номер принадлежит девушке. Когда мужчина понимает, что его попытки не приносят никаких плодов, он нервно идет к машине, садится в нее и сквозь оживленный дорожный трафик мчится домой. Во время поездки он пытается дозвониться еще несколько раз до девушки, но ничего не выходит.

 Машина подъезжает к многоэтажному дому, главный герой заходит в подъезд. Там мужчина обнаруживает, что лифт сломан, поэтому ему приходится подниматься на последний этаж самостоятельно. Наконец, герой доползает до места и заходит в квартиру. Не снимая верхнюю одежду и не разуваясь, он идет в мастерскую.

 В глубине комнаты, у панорамного окна, за столом стоит девушка и лепит скульптуру. На голове у нее наушники в которых играет музыка, поэтому она не слышит, как вошел молодой человек. Мужчина уверенным шагом идет к ней мимо стоящих у стен картин, на которых девушка изобразила его самого. Главный герой подходит к ней и кладет руку на плечо. От неожиданности девушка вздрагивает и оборачивается. Она снимает наушники и, узнав мужчину, радуется. Тот, в свою очередь, достает мобильник и раздраженно тычет экраном с недошедшими звонками ей в лицо. Та вспоминает, что у них была договорённость о встрече и пытается оправдаться, что заработалась и забыла в процессе обо всем. Мужчина не хочет слушать ее отговорки и очень зол на девушку. Он в ярости начинает разбрасывать картины и рабочие инструменты, бьет кулаками по столу. От удара скульптура, стоящая на столе, теряет равновесие, падает на пол и разбивается. В состоянии аффекта главный герой не замечает, как девушка ушла из комнаты и слышит только хлопок дверью за спиной.
 Мужчина выдыхает, смотрит на закат в окне и молча идет в ванную. Скинув с себя только пальто, он встает под душ. Внезапно струи воды начинают смывать с героя его “цвет”, из-за чего от него остается только детальный контур.

 Мужчина оказывается в кромешной темноте. Вдруг поочередно начинают включаться прожекторы, которые подсвечивают лица людей. Проходит пара мгновений, и вот уже все помещение, в котором оказался герой, залито светом.
Он находится в зале суда, где в роли присяжных его двойники. Все они сидят молча. Вдруг мужчина слышит стук судейского молотка. Он оборачивается и видит, что его судьей выступает девушка. Рядом с ней лежат несколько больших стопок бумаги.
Она пододвигает одну из них к себе и берет листок. Мужчина видит, что это набросок с него самого. Судья швыряет в героя листок и, как только он касается тела мужчины, тот меняет свой облик на изображение с наброска. В следующее мгновение в него летит уже сотня листков, которая постепенно накрывает его с головой. Внешний вид героя в итоге принимает вид пазла, кусочки которого собраны неправильно, и его засасывает в бумажный «водоворот».

 Мужчина вновь в мастерской, но она изменилась. Теперь окно занимает всю стену от потолка до пола, а из вещей остались только картины, стоящие у стен. Герой видит, что за окном буря, город затопило, и многоэтажки практически по самую крышу погрузились под воду, а на горизонте медленно плывет белый парусник. Краем глаза молодой человек замечает какое-то движение за спиной. Он оборачивается и приходит в ужас: с картин начали сходить его портреты, нарисованные девушкой. Они медленно и угрожающе идут к мужчине, тот пятится к окну, но сзади его хватает и не дает вырваться один из незаметно подкравшихся портретов. Одним из нападавших является ожившая безголовая скульптура главного героя. Она его избивает, перепутанные части тела (пазлы) “выпадают” из него, и от мужчины остается только линейный силуэт, который всей толпой портреты выкидывают в окно в бушующие волны.

 Оказавшись в воде, главный герой пытается выплыть на поверхность. В конце концов, он “выныривает” из толпы темных силуэтов, все они непрерывно движутся в одном направлении.
Вдруг мужчина замечает среди всей этой массы девушку. Он пытается до нее добраться против “течения”, но натиск толпы слишком велик. Докричаться до девушки герою тоже не удается, так как на ней наушники. В конце концов главного героя сбивают с ног, и он “утопает” в толпе.

 Приходит в себя молодой человек уже на пляже. Он осматривается и замечает, что все вокруг белое и имеет только контур. Внезапно окружающее пространство начинает наполнятся цветом, как будто по мокрой бумаге начали писать акварелью. Герой вновь замечает вдалеке девушку. Но сейчас она стоит за мольбертом и пишет этюд, и каждый раз, когда кисть касается бумаги, мир вокруг становится более живописным, как и сам мужчина.
Он поднимается с песка и направляется к девушке. Но по мере движения его тело начинает вязнуть в песке. Оказавшись в нем по пояс, герой осознает, что не приблизился к девушке ни на шаг. В это время она уже закончила работу и собирает свои вещи. Девушка уходит. Мужчине же только и остается, что наблюдать за этим, постепенно погружаясь в песок с головой.

 Главный герой убирает руки от лица и понимает, что сидит в привычной мастерской и смотрит на картину с заливом и белым парусником. Он достает из кармана телефон, смотрит на часы, а затем вновь заходит в контакты. Мужчина находит нужный ему номер, поднимается с табуретки и идет к окну. Слышны только долгие гудки.

#  Возможность реализации дипломного проекта Жанр фильма «Посмотри на себя»: авторский анимационный фильмХронометраж: приблизительно 6 минутВозрастной рейтинг: 14+Техника: рисованная анимация в toon boom + возможно 3D для фонов в динамичных сценах. Проделанная мной работа практически полностью осуществила подготовительный период:1. Создан рабочий сценарий2. Раскадровка3. Разработаны фоны и персонажи4. Экспликация5. Черновой аниматикДля реализации не нужно располагать очень крупным бюджетом Необходимый штат:- Аниматоры- Компоузер- КомпозиторДля реального запуска работы над фильмом нужны режиссер, композитор и звукорежиссер.

 Презентация на английском языке

Good morning, Colleagues and Esteemed guests!
 My name is Anastasia Pleshak. I’m an animation concept student of Saint-Petersburg State University.
I’m glad to present you my final qualification work based on a script of my own and its title: “Look at yourself”.
My project consists of: original script, colored storyboard, characters concepts and twelve concept arts.

Short summary of the script:
 This story is about a man who had an argue with his beloved and after that felt into the world of his subconscious. There he will have to go through all the levels of his mind in order to understand for himself what is really important.
 The main themes of my potential animation short are: resentment, self-reflection and the ability to accept that you were wrong. They are mostly oriented to teenage audience.

 I choose this story as base for my final project because I wanted to develop the concepts of the subliminal worlds, through which the path of the main character lies. Moreover, there are very few cartoons aimed at a teenage audience in Russia, that’s why I decided to make something for this target audience. I imagine this movie implemented using hand-drawn computer animation and using 3D technology for backgrounds.

 So, this final qualifying work contains 12 composition sheets, 49 explications, animatic and characters turn-arounds. The work done should reflect the original concept and arouse an interest in making such a cartoon short.I truly believe that what I have achieved with this design clearly and truly reflects my initial concept.

 Thank you for your attention. Now I’d be very interested to hear your comments and thoughts regarding my presentation.

#

 Приложения

<https://drive.google.com/drive/folders/1BAVNZTCx5D6hRP0kBQxJMz1pSWGsWMa9?usp=sharing>

- **Приложение 1.** (Раскадровка)

- **Приложение 2.** (Экспликация)

- **Приложение 3.** (Эскизы)