

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту  
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.  
\_\_\_\_\_ О.В. Чепелюк  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОГО НАРАТИВУ В КОРОТКОМЕТРАЖНОМУ  
ФІЛЬМІ ЖАНРУ НАВУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ**

**МАГІСТЕРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
022 Дизайн**

Виконавець:  
Студент групи 6Д1

\_\_\_\_\_ Таран Д.А.  
(ПІБ)

Керівник:  
к.т.н., доцент

\_\_\_\_\_ Фефелов А.О.  
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ  
д.т.н., професор

\_\_\_\_\_ Чепелюк О.В.

Нормоконтроль  
к.т.н., доцент

\_\_\_\_\_ Фефелов А.О.  
(ПІБ)

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота  
(пояснювальна записка  
до кваліфікаційної роботи)**

**МАГІСТР**

(освітній ступінь)

**на тему: ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОГО НАРАТИВУ В  
КОРОТКОМЕТРАЖНОМУ ФІЛЬМУ ЖАНРУ НАУКОВОЇ  
ФАНТАСТИКИ**

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Таран Д.А.

(прізвище та ініціали)

Керівник Фефелов А.О.

(прізвище та ініціали)

Рецензент \_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Херсон - 2021

## АНОТАЦІЯ

**Таран Д.А. Засоби візуального наративу в короткометражному фільмі жанру наукова фантастика.**

Робота на здобуття освітнього ступеню магістр за спеціальністю 022-Дизайн. Херсонський національний технічний університет, Херсон, 2021.

Стрімкий науково-технічний прогрес приніс нові можливості в галузі мистецтва, істотно змінивши співвідношення між реальністю та художніми припущеннями у науково-фантастичних фільмах. Візуальне наповнення картини у межах певного жанру дуже важливе формування індивідуального образу кіно. Для створення короткометражного науково-фантастичного фільму виокремлено основні риси даного жанру, виділено нові режисерські прийоми, вирішення яких можливе лише з використанням нових технологій.

Результати дослідження виявили новий термінологічний апарат, який дозволить точно описувати засоби візуального наративу науково-фантастичних фільмів, сучасні прийоми та актуальні режисерські методи.

Основна теоретична база, присвячена візуальному наповненню фільму, формувалася на матеріалі ігрового кіно різного художньої складової, відповідно багато методів наративу характерні для фільмів інших жанрів.

Актуальними є дослідження перспективи розвитку жанру в умовах сучасного етапу інформаційно-комп'ютерної революції, спираючись на стильові особливості художнього наповнення.

Магістерська робота містить теоретичні рекомендації щодо використання способів візуального оповідання у науково-фантастичних фільмах.

## ANNOTATION

### **Taran D.O. Means of visual narrative in a short film of the science fiction genre.**

Work to obtain the educational level of master in the specialty 022-Design. Kherson National Technical University, Kherson, 2021.

Rapid scientific and technological progress has brought new opportunities in the field of art, significantly changing the relationship between reality and artistic assumptions in science fiction films. Visual content of the picture within a certain genre is very important to form an individual image of the film. To create a short science fiction film, the main features of this genre are highlighted, new directorial techniques are identified, the solution of which is possible only with the use of new technologies.

The results of the study revealed a new terminological apparatus that will accurately describe the means of visual narrative of science fiction films, modern techniques and current directing methods.

The main theoretical basis devoted to the visual content of the film was formed on the basis of feature films of various artistic components, respectively, many methods of narrative are characteristic of films of other genres.

It is important to study the prospects for the development of the genre in the current stage of the information and computer revolution, based on the stylistic features of the artistic content.

Master's thesis contains theoretical recommendations for the use of visual narrative methods in science fiction films.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ .....	12
1.1. Визначення терміну «засоби візуального нарративу» .....	12
1.2. Походження жанру «наукова фантастика» .....	16
1.3. Розвиток жанру .....	20
Висновки .....	22
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТУ ДОСЛІДЖЕННЯ В КОНТЕКСТІ ОБ'ЄКТНОГО СЕРЕДОВИЩА.....	24
2.1. Засоби візуального нарративу на основі режисерських прийомів.....	24
2.2. Візуальний нарратив на основі операторської роботи.....	27
2.2.1. Кадр: масштаб, форма й розмір кадру .....	28
2.2.2. Ракурси .....	30
2.3. Художнє рішення об'єктного простору.....	35
2.3.1. Композиція.....	36
2.3.2. Ритм .....	36
2.3.3. Симетрія .....	38
2.3.4. Перспектива .....	39
2.3.5. Горизонт .....	41
2.3.6. Кадрування за допомогою оточення .....	43
2.4. Рішення візуального простору.....	46
2.4.1. Геометрія простору .....	47
2.4.2. Лінійність .....	48
2.4.3. Інтер'єре рішення.....	50
2.5. Наповненість простору.....	52
2.5.1. Колір .....	55
2.7.2. Світло.....	56
Висновки .....	58
РОЗДІЛ 3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕНЬ .....	59

3.1. Візуальне рішення короткометражного фільму на основі досліджень .....	59
Висновки .....	63
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	64
ДОДАТОК А.....	66
ДОДАТОК Б .....	70
ДОДАТОК В.....	77
ДОДАТОК Д.....	84
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	97

## ВСТУП

Процес впровадження нових технологій у повсякденне життя суспільства істотно впливає на сприйняття глядачем комп'ютерної графіки в кінематографі. Фільми наповнюються все новими формами тривимірних рішень, проте ставлення глядача до того, що відбувається на екрані, залишається нейтральним, а оцінка способів візуального наративу критичнішою.

Ця робота націлена на дослідження невербальної складової кіновиробництва в короткометражних фільмах жанру наукової фантастики, щоб знати вирішення проблеми – глядацької пересиченості. Аналізу теми розкритий шляхом визначення терміну «засоби візуального наративу», вивчення жанру наукова фантастика в кінематографі та аналітика досліджень у західних країнах на дану тему.

Актуальність дослідження обумовлена тим, що не дивлячись на широкий спектр дослідження наукової фантастики в різних областях науки, перспектива розвитку жанру в умовах технічного прогресу не визначена. Недостатньо вивчені способи невербальної комунікації з глядачем через зміст міждисциплінарного характері. Виявлення індивідуальних засобів візуального наративу та розробка певного візуального стилю у жанрі наукова фантастика є **актуальними**.

**Мета** роботи полягає у визначенні впливу способів візуального наративу на художнє оформлення фільмів жанру наукова фантастика і створення короткометражного фільму на основі отриманих досліджень з використанням мультимедійних технологій, графічних редакторів і відео монтажу.

**Об'єкт дослідження:** повнометражні фільми жанру наукова фантастика виробництва США.

**Предмет дослідження:** вплив засобів візуального наративу на формування певного художнього стилю у фільмах жанру наукова фантастика.

Під час дослідження використовувались загальнонаукові **методи дослідження**: описовий, порівняльний, аналітичний, семіотичний, типологічний.

**Наукова новизна роботи:**

- вперше запропоновано розглянути засоби візуального наративу в умовах невербального мислення глядача;
- визначено основні риси засобів візуального оповідання в фільмах жанру «наукова фантастика»;
- розроблено типологію засобів візуального наративу в контексті художнього оформлення фільмів жанру наукова фантастика.

**Завдання дослідження:**

- дослідження творчих можливостей і перспектив тривимірної графіки в фільмах жанру «наукова фантастика»;
- проведення аналізу аналогів і прототипів для визначення засобів візуального наративу для виробництва короткометражного фільму жанру наукова фантастика;
- виявлення особливостей невербальної складової в фільмах жанру «наукова фантастика»;
- дослідження невербального тексту як засобів візуального наративу при створенні графічного образу в фільмі жанру «наукова фантастика».

**Теоретична та практична значимість роботи.** Результати дослідження малопоширеного в Україні жанру кінематографа, представляють інтерес для дослідників у даній сфері. Також, теоретичні дані може бути використаний дослідниками для різних предметних областей та матеріалів (збірок, лекцій, курсів, посібників для підготовки до реалізації мультимедійних проектів).

**Розробки автора проекту представлено на фестивалях:**

- McMinnville SCI-FI film festival короткометражний фільм ‘LANIAKEA’;

- LINOLEUM 2021 festival короткометражний фільм 'LANIAKEA' у програмі відкриття року.

Робота складається з вступу, трьох розділів, висновків, загальних висновків, списку використаних літературних джерел і 4 додатків. Перший розділ присвячений теоретичному апарату. Другий розділ складає об'єкт дослідження та аналіз засобів візуального наративу в контексті фільмів жанру наукова фантастика. Третій розділ розглядає область дослідження об'єкту проектування в процесі реалізації.

Повний обсяг курсової роботи становить 102 сторінки, 18 сторінок займають ілюстрації, 6 сторінок – літературні джерела. Обсяг основної частини 64 сторінки.