МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Довбеус Вероніка Віталіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ЗА ВІРШЕМ МИХАЙЛЯ СЕМЕНКА «МІСТО»

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.
_____ В. В. Довбеус

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

Вступ 3
Розділ 1. Аналіз аналогів 7
1.1. Аніме-серіал “Cowboy Bebop” 7
1.2. Мультсеріал “The Powerpuff Girls” 8
1.3. Мультсеріал “Batman: The Animated Series” 9
1.4. Мультсеріал “Samurai Jack” 9
1.5. Мультсеріал “Love, Death & Robots”, епізод “Zima Blue” 10
1.6. Музичний відеокліп “19-2000”, гурт Gorillaz 11
1.7. Твори художника Луїса Лозовика 12
1.8. Твори художника Умберто Боччоні 13
1.9. Анімаційний ролик «Квітка народу» 14
1.10. Анімаційний ролик «Зміни» 15
Розділ 2. Опис і обґрунтування проєкту 18
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику 18
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику 18
2.3. Технічні характеристики та особливості 19
2.4. Звукове рішення 19
Висновки 21
Список літератури 23
Додаток І.Аналіз аналогів 25
Додаток ІІ. Опитування 31
Додаток ІІІ. Ескізний пошук 25
Додаток ІV. Сторіборд 36

ВСТУП

Анімація — це динамічна форма візуального мистецтва, створена шляхом поступових рухів серії статичних малюнків, моделей або об’єктів, які під час відтворення у швидкій послідовності, створюють ілюзію безперервного, реалістичного руху [3].

До найбільш поширених технік, що використовуються в анімаційній індустрії, належать традиційна мальована анімація, 2D анімація, CGI, 3D анімація, стоп-моушн, анімаційна графіка та ротоскопінг.

Традиційна мальована анімація, також відома як традиційна *cel-анімація* (від англ. celluloid), передбачає створення кожного кадру вручну на напівпрозорих аркушах. Ці послідовні зображення фотографуються або скануються та відтворюються у швидкій послідовності, щоб створити ілюзію руху. Такий метод використовувався на ранніх етапах розвитку анімації та є одним з найперших.

2D анімація або *двовимірна анімація*, створюється на плоскій двовимірній площині через послідовність намальованих кадрів. Хоча терміни «традиційна» та «2D анімація» часто використовуються як синоніми, важливо розрізняти, що друга також може створюватися за допомогою цифрових технологій, з використанням векторного або растрового програмного забезпечення.

CGI (англ. *computer-generated imagery*, букв. «зображення, згенеровані комп'ютером») або *комп’ютерна анімація* є загальним поняттям, яке охоплює будь-які зображення, створені за допомогою комп'ютерних програм. Воно включає не лише анімаційні проєкти, а й статичні зображення, візуальні ефекти, цифрові моделі та віртуальні середовища. CGI активно застосовується в кінематографі, телебаченні, рекламній індустрії, відеоіграх, архітектурній візуалізації та технологіях віртуальної реальності.

3D анімація або *тривимірна графіка* є різновидом CGI, що спеціалізується на моделюванні, анімації та візуалізації тривимірних

цифрових об’єктів у віртуальному середовищі. Такі об’єкти можуть рухатися, обертатися, деформуватися або взаємодіяти в змодельованому середовищі.

Анімаційна графіка або *моушн-графіка* — техніка, що поєднує динамічні графічні елементи, типографіку та візуальні ефекти з метою візуалізації інформації або наративних структур. Переважна більшість анімаційної графіки створюється із застосуванням комп’ютерних технологій, проте іноді використовуються й традиційні методи відеозйомки та монтажу. Цей вид анімації активно застосовується у виробництві музичних кліпів, телевізійного оформлення, створенні заставок для телепередач, кінематографічних титрів, а також у рекламній продукції [9; 12; 1].

Анімаційний ролик — це відео, створене на основі авторських дизайнів, графічних зображень, ілюстрацій або комп’ютерно згенерованих ефектів, які рухаються за допомогою різноманітних художніх і технічних засобів. Воно може містити елементи відеозапису живої дії, однак їх наративна функція не обмежується використанням реальної зйомки для візуалізації сюжету чи концепції. [13].

Анімація є універсальним засобом екранізації, який забезпечує можливість вільно стилізувати простір та візуальні образи відповідно до авторського задуму. Вона відкриває можливість створювати візуальні рішення, які виходять за межі реалістичного зображення, передаючи настрій, ритм і художню ідею твору. Це робить анімацію особливо ефективною для адаптації поетичних та експериментальних текстів.

Наш анімаційний ролик є візуалізацією вірша «Місто» українського письменника Михайля Семенка, який реалізовано з використанням техніки двовимірної анімації та 3D. Засобами композиції, кольору та текстур передано різноманіття міського життя, контраст між масштабністю урбаністичного простору та унікальністю особистості в цьому середовищі. Анімаційна інтерпретація доповнює літературний текст урбаністичними

пейзажами, фрагментами повсякденного життя та звуковим супроводом, який передає емоційний зміст поезії.

Актуальність:

Твір «Місто» Михайля Семенка— представника літератури ХХ століття та доби «Розстріляного Відродження», обрано для екранізації з огляду на його наявність у шкільній програмі профільного рівня за 11 клас, що робить анімацію потенційно корисною для поглиблення розуміння тексту учнями та молоддю. Незважаючи на значний внесок футуристів у розвиток української культури, їхні твори залишаються малозрозумілими широкій аудиторії та рідко адаптуються в інших формах мистецтва. Якщо ж адаптації й відбуваються, то переважно у театральному форматі, що має обмежений доступ. Водночас кінематографічні версії часто спрощують зміст першоджерела, що ускладнює збереження його автентичності.

Анімація, завдяки своїй гнучкості та технічним можливостям, дозволяє зберегти філософську глибину й експериментальність цих текстів, поєднуючи зміст літературного твору з візуальною креативністю.

Зокрема, адаптація футуристичних творів Михайля Семенка є особливо важливою, адже його поезія й досі залишається складною для сприйняття пересічного читача без відповідного контексту. Візуалізація його ідей може допомогти не лише привернути увагу до українського футуризму, а й зробити його більш зрозумілим для сучасного глядача.

Нами було проведено дослідження задля виявлення актуальності майбутнього проєкту. Результати опитування показали, що переважною віковою категорією є молоді люди 20-25 років (56%). Дещо меншу частку склала аудиторія віком 16-19 років (34,7%). З всіх респондентів, 99,4% підтримали ідею популяризації українського авангардного мистецтва. Зацікавленість у переосмисленні літературних творів в сучасному візуальному форматі виявили 94,7% опитанних, адаптацію вірша «Місто» подивилися б 98,7%. (іл. 2.1, 2.2)

Новизна:

Ми пропонуємо нестандартний підхід до адаптації української літератури доби «Розстріляного Відродження» через анімацію, в якій досі бракує творів цього періоду. Анімація відкриває широкі можливості для творчих експериментів із візуальним стилем, що добре поєднується з філософією футуристів. Таким чином, ми маємо змогу не тільки адаптувати твір з одного формату в інший, але й доповнити його.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Аніме-серіал “Cowboy Bebop”

“Cowboy Bebop” (Ковбой Бібоп)[1] — це японський аніме-серіал, який уперше вийшов на екрани у 1998 році. Проєкт створено анімаційною студією Sunrise та режисером Шін’їчіро Ватанабе. Саундтрек до серіалу написала Йоко Канно, музичні композиції виконані гуртом The Seatbelts. (іл. 1.1)

Події серіалу розгортаються у 2071 році, у світі, де людство колонізувало планети та супутники Сонячної системи після катастрофи на Землі. У центрі сюжету — екіпаж космічного корабля «Бібоп», який займається міжпланетним розшуком злочинців. Головні герої — мисливці за головами Спайк Шпігель, Джет Блек, Фей Валентайн, дівчинка-хакерка Ед та геніальний собака Айн. Вони мандрують галактикою, переслідуючи злочинців та намагаючись розібратися зі своїм власним минулим [7].

Однією з знакових особливостей серіалу є унікальна суміш жанрів, яка поєднує елементи наукової фантастики, вестерну та нуару, а також залучає джаз і блюз до саундтреку. Цей підхід був навмисно спрямованим на створення нового жанру, який не піддається традиційній класифікації. Таке злиття призвело до виразності та естетики, які відрізняли «Ковбой Бібоп» від традиційного «аніме» [5].

Пейзажі, зображені в “Cowboy Bebop”, передають атмосферу постіндустріального майбутнього, де мегаполіси з дивною архітектурою співіснують із занедбаними околицями та космічними станціями. У серіалі поєднано стилістику ретрофутуризму, неонуару та кіберпанку, що проявляється у дизайні вулиць, барів, космопортів і навіть у побутових деталях. Саме ця естетика створює унікальне відчуття світу, де прогресивні технології співіснують із соціальними проблемами та людськими драмами.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=fgmZvLgVS24

Візуальний сторітелінг серіалу перекликається з концепцією нашого проєкту. Фонові елементи та деталі середовища наповнені індивідуальними рисами, а загальна структура локацій перегукується з нашими ідеями.

1.2. Мультсеріал “The Powerpuff Girls”

“The Powerpuff Girls” (Суперкрихітки)[2] — це американський анімаційний серіал, створений аніматором та режисером Крейґом МакКракеном для телеканалу Cartoon Network. Прем’єра проєкту відбулася у 1998 році, а трансляція тривала до 2005 року. Сюжет серіалу розгортається навколо трьох сестер-супергероїнь — Квіточки (Blossom), Бульбашки (Bubbles) та Пелюсточки (Buttercup), яких випадково створює професор Ютоній (Professor Utonium) під час експерименту, використавши поєднання цукру, спецій, всіляких чудових речей та таємничої «Речовини Х» (*Chemical X*). Дівчатка наділені надзвичайними здібностями та рятують рідне місто Таунсвіль від численних лиходіїв, монстрів і катастроф [15]. (іл. 1.2)

Графічне оформлення серіалу відзначається яскравою кольоровою палітрою, стилізованою простотою форм і експресивною анімацією. Особливу увагу приділено зображенню урбаністичного середовища міста Таунсвіль — воно є узагальненим образом американського мегаполісу, що поєднує в собі риси таких міст, як Нью-Йорк, Чикаго та Лос-Анджелес. Хмарочоси, старі промислові райони, сучасні ділові центри й затишні передмістя утворюють візуально цілісний та водночас дещо гротескний простір. Урбаністичні види Таунсвіля доповнено світловими вивісками, віконними фасадами, транспортною інфраструктурою, що надає місту характерного живого вигляду, хоч і дещо карикатурного. Для фонів використовується мінімалістична техніка, де домінують великі колірні площини та спрощені контури будівель, які створюють контраст із динамічними сценами боїв.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=uROp68zhuUs

Попри те, що серіал розрахований на молодшу аудиторію, його креативна стилізація є вдалим прикладом для наслідування. Особливо цінними є рішення щодо кольору, роботи з плямою та текстурами.

1.3. Мультсеріал “Batman: The Animated Series”

“Batman: The Animated Series”(Бетмен)[3] — американський анімаційний серіал, створений Брюсом Тіммом, Еріком Радомскі та Полом Діні для телеканалу Fox Kids. Прем’єра відбулася у 1992 році. Проєкт увійшов до історії завдяки своїй серйозній оповіді, виразним персонажам і особливій візуальній естетиці, яка поєднала елементи неонуару, ар-деко та готики [6]. (іл. 1.3)

Візуальний стиль серіалу є однією з його найхарактерніших рис. Художнє оформлення створювалося під впливом класичних нуарних фільмів 1940–1950-х років та класичної готичної архітектури. Брюс Тімм і Ерік Радомскі прагнули досягти максимально похмурої атмосфери, яка б відповідала серйозності сюжетів коміксів про Бетмена. Візуальний підхід команди авторів отримав неофіційну назву «Dark Deco» — це поєднання ар-деко стилістики із затемненими кольорами, контрастним освітленням і щільними тінями. Особливістю технічного виробництва стало використання чорного паперу як основи для малювання фонів. Це дозволяло створювати ще глибші контрасти між світлом і темрявою та посилювати драматичний ефект сцен. Фони в серіалі часто виконані у теплих відтінках червоного, темно-коричневого і сіро-блакитного, що відтворює атмосферу постіндустріального мегаполіса, з домінуванням штучного освітлення нічного міста [4].

Естетика серіалу дуже близька до нашого проєкту. Особливо привертає увагу майстерний технічний підхід до зображення мегаполіса, робота з кольоровом, світлом і текстурами.

1.4. Мультсеріал “Samurai Jack”

[3] https://www.youtube.com/watch?v=rrmUk2YUm14

“Samurai Jack”(Самурай Джек)[4] — культовий американський анімаційний серіал, створений Генндi Тартаковським для телеканалу Cartoon Network. Прем’єра проєкту відбулася у 2001 році. (іл. 1.4)

Сюжет розгортається навколо мандрівного самурая, який потрапляє у далеке майбутнє, поневолене зловісним демоном Аку. Герой прагне повернутись у свій час, змінити хід подій та врятувати світ [14].

Художня концепція серіалу поєднує мінімалізм, стилістику стародавніх японських гравюр, естетику коміксів та американського вестерну. Урбаністичне середовище різко контрастує з образом головного героя, що підсилює відчуття його самотності у світі майбутнього. Глядач спостерігає за футуристичними мегаполісами, багаторівневими шосе, хмарочосами, що губляться у хмарах, а також за покинутими поселеннями, постапокаліптичними пустками та технологічними комплексами. Композиційна побудова кадру нагадує класичне кіно: часто використовуються панорамні плани, великі пусті простори, асиметричне розміщення персонажів, яке дозволяє досягати емоційного ефекту мовчання, напруги або тривожного спокою. Яскравою рисою також є нестандартний монтаж — окремі сцени тривають довше, ніж у традиційній анімації, зберігаючи паузи й тишу, що надає історії кінематографічного ритму.

Загальна робота з композицією та синтез візуального рішення і звукового супроводу є дуже корисним для нашого проєкту.

1.5. Мультсеріал “Love, Death & Robots”, епізод “Zima Blue”

“Zima Blue”(Зіма Блю) — 14й епізод 1 сезону анімаційного серіалу «Love, Death & Robots», який був створений у 2019 році для платформи Netflix. Ця серія є адаптацією однойменного оповідання британського письменника Аластера Рейнольдса та вирізняється серед інших епізодів як візуальною концепцією, так і глибокою філософською тематикою. Режисером виступив Роберт Веллі [17]. (іл. 1.5)

[4] https://www.youtube.com/watch?v=mbJv41zeEOU

Історія розповідає про журналістку Клер Маркхем, яку запрошують взяти інтерв'ю у загадкового художника-відлюдника Зіми перед оприлюдненням його останньої роботи. Його масштабні космічні фрески з характерним відтінком синього підкорили суспільство майбутнього. Дорогою до зустрічі, Клер ділиться історією творчого шляху художника. Зустрівшись, Зіма розповідає про особисте походження своєї роботи, що завершується демонстрацією перформансу, який переосмислює та завершує шлях художника у пошуку сенсу [11].

Візуальна стилістика «Zima Blue» є прикладом графічного мінімалізму. Роберт Валлі використовує спрощені форми, контурну графіку, обмежену, але ефектну кольорову палітру, побудовану на контрастах синього, помаранчевого та монохромних відтінках. Особливу роль відіграє знаменитий відтінок Zima Blue — насичений блакитний колір, який стає ключовим символом історії. Важливою рисою композиції є використання симетрії та чистих геометричних форм, які організовують кадр і водночас створюють відчуття відстороненості, механістичності світу. Урбаністичні пейзажі серії — це холодні, безособові мегаполіси майбутнього, виконані у стилістиці футуристичного модернізму. Високі будівлі, чисті поверхні, гігантські рекламні екрани та безкраї штучні басейни формують гнітюче відчуття відчуження й самотності головного героя.

Філософський зміст, футуристичні пейзажі, майстерна робота з кольором і формою дуже близькі з ідеєю нашого проєкту.

1.6. Музичний відеокліп "19-2000", гурт Gorillaz

"Gorillaz —19-2000"[5] — це короткометражний анімаційний фільм та музичний кліп, який розповідає про віртуальний гурт *"Gorillaz"* озвучених і анімованих персонажів, які вирушають у сюрреалістичну подорож. Режисерами кліпу виступили Джеймі Гьюлетт і Піт Кенделенд. У відео демонструються учасники гурту — 2-D, Мердок, Нудл і Рассел, які

[5] https://www.youtube.com/watch?v=WXR-bCF5dbM

вирушають у хаотичну поїздку на своєму джипі по сюрреалістичній дорозі, повній перешкод. Сюжет підкреслює ексцентричний стиль гурту та відіграє центральну роль у посиленні грайливої, футуристичної атмосфери пісні. Крім того, використовується характерне для Gorillaz поєднання 2D та 3D анімації [8]. (іл. 1.6)

Відео побудоване як безперервна сцена пересування автомобілем крізь низку абсурдних, надреалістичних ландшафтів і урбаністичних декорацій. Перспектива зсуву кадру зліва направо, збереження головного об'єкта у центрі або третині кадру дозволяє відчути рух та поступову зміну середовища. Часто використовується симетрія дорожніх прольотів, мостів, тунелів та рекламних щитів, що створює відчуття напруженої динаміки. Дороги, закинуті промислові зони, гігантські реклами, неонові вивіски та агресивне середовище автомобільного хаосу відсилають до образів постіндустріального міста майбутнього. Водночас кліп наповнений гротескними образами: гігантські космічні істоти, містичні об'єкти та деформовані ландшафти створюють постмодерністську урбаністику, в якій стираються межі між реальністю та фантазією.

Динамічність і рухливість кліпу стали важливим аспектом, на який ми звернули увагу під час розробки власного проєкту. Також нас зацікавила операторська робота під час зображення дороги. Технічно спорідненим є поєднання 2D стилістики з інтегрованими 3D елементами.

1.7. Твори художника Луїса Лозовика

Луїс Лозовик (1892–1973)[6] — американський художник українського походження, один із представників американського модернізму та учасник міжнародного авангардного руху початку XX століття. Народився у селі Людвинівка (сучасна Україна), пізніше емігрував до США, де отримав художню освіту та активно працював у жанрах літографії, офорту та графічного малюнку [2]. (іл. 1.7)

[6] https://whitney.org/collection/works?q%5Bsearch_cont%5D=Louis+Lozowick

Його візуальна стилістика сформована під впливом європейських авангардних течій, зокрема конструктивізму, кубізму та футуризму, які він засвоїв під час навчання та подорожей Європою.

В роботах Лозовика переважає зображення пейзажів урбаністичного середовища та машинного світу. Найчастіше центральною темою стають мегаполіси, фабрики, залізничні депо, хмарочоси та мости, образ яких передається за допомогою палітри насичених чорних кольорів і багатошарових форм [10].

Його роботи вирізняються композиційною симетрією, використанням контрастного світла, геометричною стилізацією та текстурністю. Простір картин створюється через повторювані вертикалі, діагоналі та сітчасті структури, які передають відчуття монументальності та візуального ритму.

Авангардна естетика та тематична спрямованість робіт митця дуже близькі до концепту нашого проєкту. Його технічні прийоми у зображенні урбаністичних пейзажів чудово підходять для візуалізації футуристичного вірша.

1.8. Твори художника Умберто Боччоні

Умберто Боччоні (1882–1916)[7] — італійський художник скульптор і теоретик та ключова фігура в футуристичному русі. Він навчався у Джакомо Балла, перейнявши пуантилістичні прийоми на початку своєї кар'єри. Після переїзду до Мілану в 1907 році Боччоні потрапив під вплив поета Філіппо Марінетті, засновника футуризму, і відіграв важливу роль у адаптації його ідеалів у образотворчому мистецтві. Його роботи охоплюють характерне для футуризму відчуття руху через фрагментарні фігури, хоча й більше зосереджуються на людському динамізмі, ніж на машинах. [16]. (іл. 1.8)

Рання візуальна стилістика Боччоні формується на перетині впливів постімпресіонізму, кубізму та неоімпресіонізму, але поступово він виробив власну художню мову. Його твори позначені прагненням до декомпозиції

[7] https://www.wikiart.org/en/umberto-boccioni/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry

форми та розкладання руху на послідовні фази, що дозволяє глядачеві відчути динаміку композиції. Художник активно використовував ламані лінії, динамічні діагоналі та множинні перспективи, які надають роботам напруженості та багатоплановості. Урбаністична тематика є значною складовою творчості Боччоні, а джерелом його натхнення став стрімкий розвиток великих європейських міст, транспортної інфраструктури, промислових споруд і соціальних трансформацій, що відбувалися на початку XX століття

Оскільки наш проєкт є безпосередньою візуалізацією футуристичної поезії, аналіз творчості художника, що був серед популяризаторів цього напряму, має для нас особливу цінність. Ми надихнулися його підходами до роботи з формою, текстурою та зображенням руху.

1.9. Анімаційний ролик «Квітка народу»

«Квітка народу»[8] - український короткометражний анімаційний фільм, створений Назаром Покусинським під керівництвом Ганни Пегахіної. Робота є дипломним проєктом бакалавра кафедри «Мультимедійний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв у 2021 році. (іл. 1.9)

Анімаційний ролик розповідає про безлике й пригнічене суспільство, де головна героїня поступово втрачає свою індивідуальність, стаючи однією з чисельних однакових фігур. Атмосфера одноманітності та безвиході посилюється повторюваними сценами, що ніби навмисно занурюють глядача в стан монотонності, де сірі силуети повільно крокують у нескінченному колі примусової праці. Єдиною ознакою життя та надії у цьому стерильному світі стає червона квітка — символ, що нагадує орнамент української вишивки. Дотик до квітки повертає героїні колір, людську подобу та жагу до свободи. Зміна кольорової палітри стає ключовим художнім прийомом: від чорно-білої гнітючої атмосфери до поступового оживлення світу навколо, який

[8] https://www.facebook.com/share/v/1B1LPDUMsW/

реагує на кожен рух дівчини. Фінальні сцени, де сірий ландшафт повільно вкривається квітучим зеленим слідом, виразно передають ідею духовного пробудження.

Окрему увагу заслуговує символіка чорної маскулінної фігури — надзора, яка уособлює тотальний контроль і страх. Реалістичні, неприродно живі очі на тлі спрощеної стилізації оточення підсилюють ефект тривожності й небезпеки.

Технічні аспекти проєкту відзначаються зваженим використанням кольору. У першій половині роботи панують чорні, сірі та білі тони, що символізують одноманітність та пригнічення. Поява кольору у другій частині ролика підкреслює процес відновлення ідентичності й етнічної пам’яті.

Візуально робота вирізняється продуманим розміщенням кадру, вдалим використанням повторюваних сцен для посилення відчуття монотонності та ефектним контрастом між сірим світом і яскравими кольорами. Символізм кольору, інтеграція національних мотивів і стилізована 2D анімація надають проєкту особливої мистецької виразності.

Анімація вирізняється чудовою роботою з композицією, ракурсами, вдалим використанням символізму кольору, інтегруванням елементів української культури та 2D стилізацією. Такий креативний підхід робить ролик корисним аналогом для нашого проєкту.

1.10. Анімаційний ролик «Зміни»

«Зміни»[9] — український анімаційний дипломний проєкт, виконаний Анною Гетею за керівництва Ганни Пегахіної, створений у 2022 році на кафедрі «Мультимедійний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв. (іл. 1.10)

Анімаційний ролик, присвячений подіям 24 лютого 2022 року, зосереджує увагу на символічному значенні метро, яке в умовах війни набуло для українців нового сенсу. Якщо раніше метрополітен сприймався винятково як

[9] https://www.facebook.com/share/v/1EnpuNyGsj/

засіб пересування, то з початком повномасштабного вторгнення він перетворився на прихисток, простір безпеки і своєрідний захист для багатьох тисяч людей.

Авторка розкриває цю тему крізь особистий емоційний досвід, передаючи напруження, страх, але водночас і прагнення людини залишатися людиною навіть у найважчі моменти.

У першій сцені глядач бачить дівчину, що поспішає до входу в метро. Крупним планом показані її очі, в яких віддзеркалюються риби, що ніби плавають у блакитному кольорі, нагадуючи спокійне озеро. Цей образ створює атмосферу ескапізму, натякаючи на внутрішню спробу героїні втекти думками від тривожної реальності. Дівчина повільно заходить на станцію, беземоційно очікуючи на потяг, і в цей момент навколо неї з'являються морські істоти, що доповнюють її уявний внутрішній світ. Ця сцена майстерно демонструє, як людина може намагатися віднайти спокій, занурюючись у власні мрії.

Контрастною є наступна частина — різка зміна кадру на сцену бойових дій: вертольоти, вибухи, руйнування, дитячий плач. Героїня вибігає, намагаючись сховатися від жахливих подій, що розгортаються навколо. Її погляд сповнений страху і безпорадності, віддзеркалюючи нову жорстоку реальність. Однак несподівана поява рибки повертає дівчині відчуття внутрішньої надії та сили. Зруйнований простір навколо нагадує, що реальність залишається суворою, та всередині людини продовжує жити прагнення до життя, краси й спокою.

Анімація вирізняється майстерною стилізацією форм і обмеженою, але виразною колірною палітрою. Кадри переважно побудовані на використанні двох основних тонів: темніший формує силуети й контури, а світліший — для текстур і світлових акцентів. Для спокійних сцен обрано бірюзовий, бежевий та приглушені сині відтінки, які створюють ефект плавності й відчуття внутрішнього спокою. Натомість сцени з бойовими діями наповнені яскравим червоним, жовтим і чорним — кольорами, що візуалізують

напругу, тривогу й небезпеку. Особливістю є робота з текстурами та тонкими колірними переходами, що надають зображенню глибини та емоційності. Сцени з морськими істотами виділяються м’якими переливами синього, а контрастна війна подається у вигляді пласких плям «палаючих» кольорів.

Попри те, що сюжет і тематика роботи відрізняються від концепції нашого проєкту, технічні прийоми побудови композиції, колірна обмеженість та виразна символіка надихає на інтегрування подібних прийомів у власну роботу.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику

Наш анімаційний ролик є візуальною інтерпретацією футуристичного вірша «Місто» українського поета Михайля Семенка. Основна ідея проєкту — показати мегаполіс як динамічну систему, що поглинає людей своїм ритмом, водночас залишаючи місце для внутрішніх переживань, втоми й мрійливості.

У вступних кадрах глядач спостерігає пробудження мегаполіса: панорамні плани вулиць, гул машин, натовпи людей, які поспішають у власних справах та хаотичний ритм міського середовища. Демонструються кадри групи людей, що чекають на свій транспорт, а пізніше — людей в середині салону.

Серед цього руху показано окрему фігуру — втомленого робітника, який сидить на сходах, ймовірно у свою обідню перерву. Його образ є контрастом до загального ритму натовпу та шумного міського середовища. Камера перемикає увагу на промислову зону, де димові труби та заводські будівлі підсилюють атмосферу індустріального мегаполісу. Десь недалеко, поруч з будівлею, зачаїлися двоє молодих людей. Вони запалюють цигарку та повільно, ніби з полегшенням, видихають дим. Кадри деформації диму в повітрі створюють плавний перехід між попередньою та наступною сценами.

Ввечері місто не сповільнюється, проте ритм змінює свій характер. З’являються сцени вечірніх вулиць, людей, які спілкуються, прогулюються, сидять в кафе. Поступово камера віддаляється, демонструючи загальний план мегаполісу. Фоновий гамір поступово затихає, екран темніє.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику

Для передачі футуристичної естетики, був зроблений акцент на застосуванні геометричних форм, роботі з текстурою на кольором. Ролик виконано переважно у техніці мальованої 2D-анімації з частковою інтеграцією 3D технологій. Такий підхід дав нам можливість

експериментувати з ракурсами і композицією та знайти більш динамічні стилістичні рішення.

Колористика побудована на контрастах та використанні обмежених палітр із комплементарними поєднаннями. Для передачі зміни настрою і темпу міста впродовж дня розроблена колірна гама спеціально під кожний момент. Вранці переважають холодні та світлі тони, вдень кольори стають теплішими та більш насиченими, з настанням ночі з’являються глибокі темні відтінки та акцентні колірні плями, які передають вогні нічного мегаполісу.

Персонажі, які фігурують у відео, стилізовані аналогічно до їхнього оточення. Використовуються контрастні, в деяких моментах перебільшені, форми.

Таким чином, стилістична концепція проєкту підкреслює основну ідею футуристичного вірша «Місто» Михайля Семенка, візуально втілюючи урбаністичну динаміку та ритм великого міста.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Для роботи над ілюстраціями та текстурами було обрано растровий графічний редактор Procreate. Програма має широкий вибір інструментів, зокрема текстурних пензлів, що дозволяє створити насичений та яскравий візуал. Для створення тривимірних об’єктів ми використовували Blender — програму, що має багато різноманітних функцій, зокрема моделювання, рендерингу та анімації. Наявність системи «нодів» дозволяє експериментувати зі стилізацією та рівнем реалістичності створених об’єктів, чим ми скористалися для імітації двовимірного зображення. Фінальний монтаж, корекція кольору та накладення звукового супроводу було зроблено в програмі Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення

Звукове рішення напряму залежить від першоджерела, яке ми обрали для адаптації, тому у ролику використано озвучування вірша «Місто» у виконанні Володимира Лобаса. Для створення відчуття динаміки міського

життя було застосовано звукові ефекти, що імітують ембієнт міста. Всі звуки, які використано у ролику, взяті з безкоштовної аудіо бібліотеки або створені власноруч.

ВИСНОВКИ

Темою нашого проєкту було обрано адаптацію української футуристичної поезії «Місто» авторства Михайля Семенка, представника «Розстріляного відродження». При виборі цього твору ми врахували, що його наявність у шкільній програмі 11 класу може стати перевагою.

Далі ми дослідили актуальність екранізації. Було проведено опитування, участь у якому взяли 150 респондентів. Його результати показали, що основною цільовою аудиторією проєкту є молодь віком від 20 до 25 років (56%) та від 16 до 19 років (34,7%). Серед опитаних — 61,3% студентів, 36,7% працюючих та 16% школярів. Більшість респондентів знайомі або частково знайомі з українською літературою XX століття та знають про письменника Михайля Семенка. Вірш «Місто» читали 66,7% учасників опитування в межах шкільної програми, ще 14% ознайомилися з ним самостійно. (іл. 2.1, 2.2)

Загалом, люди підтримали ідею популяризації українського авангардного мистецтва. Переважна більшість виявила зацікавленість у переосмисленні літературних творів в сучасному візуальному форматі і подивилися б адаптацію вірша «Місто». (іл. 2.2)

Для визначення візуальної мови проєкту було підібрано та проаналізовано 10 аналогів, серед яких — 8 анімаційних робіт, виконаних переважно у техніці 2D, та 2 художники-представники авангардного мистецтва початку XX століття. У всіх цих роботах фігурує образ міста та урбаністичні пейзажі, що є важливою складової тематики, з якою ми працюємо. Твори демонструють різні експериментальні техніки, якісну роботу з композицією, стилізацією, кольором. Ми звернули увагу на новаторство і вплив, який справили ці роботи та врахували їхній досвід у власному анімаційному ролику.

Анімація було у техніці мальованої 2D анімації з частковою інтеграцією 3D технологій. Стилістично був зроблений акцент на

застосуванні геометричних форм, роботі з текстурою на кольором. Використовуються контрастні, в деяких моментах перебільшені, форми.

Для роботи над ілюстраціями та текстурами ми обрали растровий графічний редактор Procreate, а для створення тривимірних об’єктів ми використовували — Blender. Фінальний монтаж було зроблено в програмі Adobe After Effects.

Отже, проведене дослідження підтверджує актуальність теми. Також можна зробити висновок, що такий проєкт буде мати не тільки естетичну, але й освітню цінність. Ролик може допомогти з розумінням вірша під час вивчення його у школі та зацікавити молодь у самостійному ознайомлені з твором.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Анімаційні Фільми. 2021. URL: https://filmschool.com.ua/animacijne_kino (дата звернення: 16.04.2025).
2. Березюк. Т. І. Лозовик Луїс. *Енциклопедія Сучасної України.* 2016. URL: https://esu.com.ua/article-56275 (дата звернення: 24.04.2025).
3. Animation. URL: https://www.dictionary.com/browse/animation (дата звернення: 15.04.2025).
4. Art of Batman: The Animated Series. URL: https://surl.li/wwselz (дата звернення: 15.04.2025).
5. Barber O. Shinichiro Watanabe On Making ‘Cowboy Bebop’ And What He Thinks Of The Live-Action Adaptation. 2023. URL: https://surl.lu/coivhp (дата звернення: 24.04.2025).
6. Batman: The Animated Series. URL: https://www.imdb.com/title/tt0103359/ (дата звернення: 24.04.2025).
7. Cowboy Bebop URL: https://www.imdb.com/title/tt0213338/ (дата звернення: 24.04.2025).
8. Gorillaz —19-2000. URL: https://surl.li/ssqzih (дата звернення: 24.04.2025).
9. Hushain J., Gupta V. An Analysis of the Various Kinds of Animation. *International Journal of Advance and Applied Research*. P. 160 — 166.

URL: https://www.researchgate.net/publication/374194617_An_Analysis_of_the_Various_Kinds_of_Animation (дата звернення: 24.04.2025).

10. Louis Lozowick. *Whitney Museum of American Art*. URL: https://whitney.org/collection/works/4484 (дата звернення: 24.04.2025).
11. MacMaster J. Off the Beaten Path | Love, Death & Robots S1E14 – Zima Blue. 2019. URL: https://chicagofilmscene.com/love-death-robots-zima-blue-review-off-the-beaten-path/ (дата звернення: 24.04.2025).
12. Pirone E. 10 Different Types of Animation & Examples That Work (2025). URL: https://vidico.com/news/types-of-animation/ (дата звернення: 24.04.2025).
13. Rosenzweig G. What is an animated video? 2025. URL: https://www.clearvoice.com/resources/what-is-an-animated-video/ (дата звернення: 16.04.2025).
14. Samurai Jack. URL: https://m.imdb.com/title/tt0278238/ (дата звернення: 24.04.2025).
15. The Powerpuff Girls URL:https://www.imdb.com/title/tt0175058/(дата звернення: 24.04.2025).
16. Umberto Boccioni: Italian painter and sculptor. *Britannica.* URL: https://www.britannica.com/biography/Umberto-Boccioni (дата звернення: 24.04.2025).
17. Zima Blue. URL: https://www.imdb.com/title/tt9788510/ (дата звернення: 24.04.2025).

ДОДАТОК І

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Скриншоти з “Cowboy Bebop”, 2001 рік.



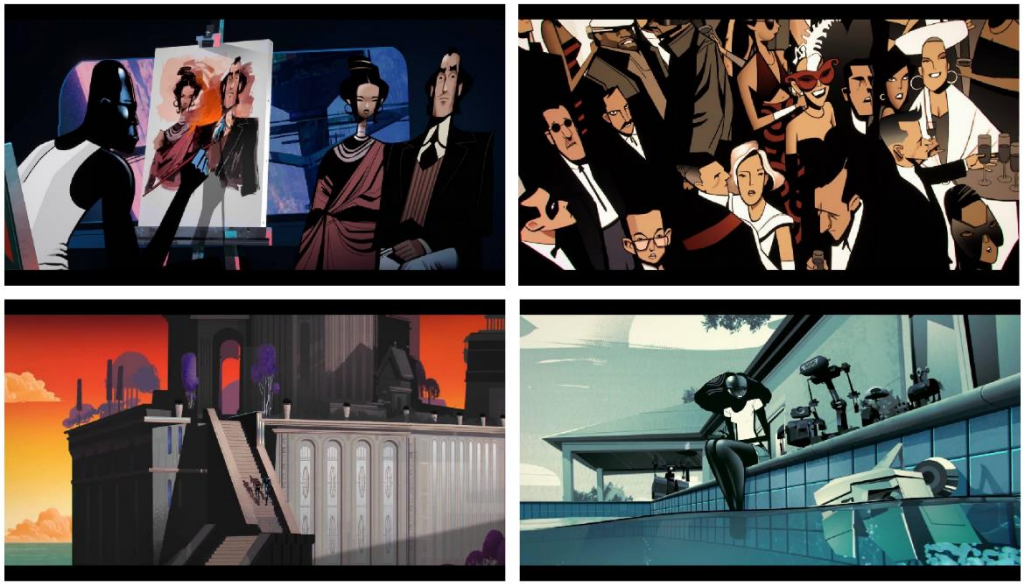
Іл. 1.2. Скриншоти з мультсеріалу “The Powerpuff Girls”, 1998 рік.



Іл. 1.3. Скриншоти з мультсеріалу “Batman: The Animated Series”, 1992 рік.



Іл. 1.4. Скриншоти з мультсеріалу “Samurai Jack”, 2001 рік.



Іл. 1.5. Скриншоти з мультсеріалу “Love, Death & Robots”, епізод “Zima Blue” 2019 рік.



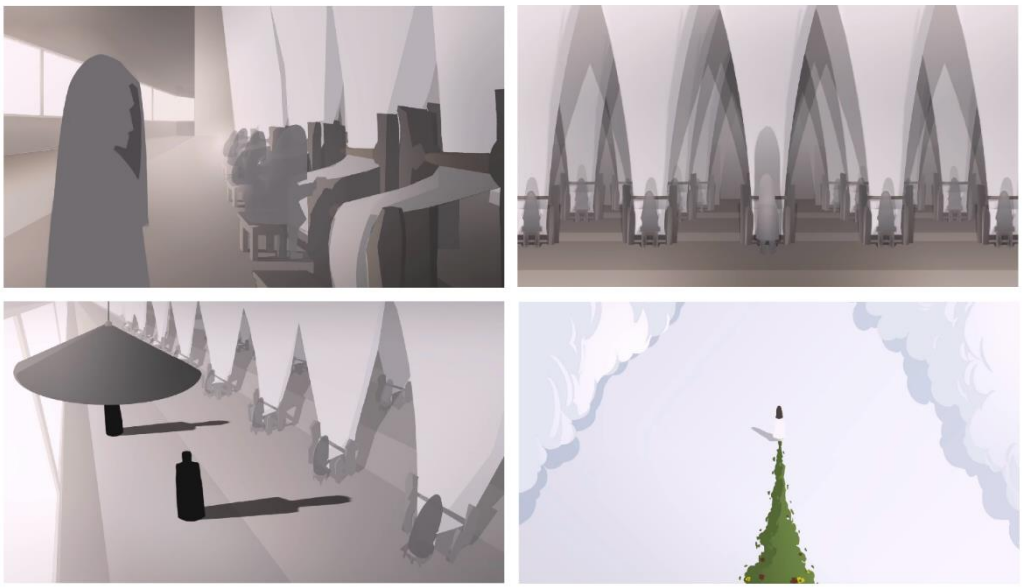
Іл. 1.6. Скриншоти з музичного кліпу “Gorillaz —19-2000”, 2001 рік.



Іл. 1.7. Луїс Лозовик, “Pittsburgh” 1922-1923 рік, “New York” 1925 рік, “Minneapolis” 1925 рік, “Transportation” 1943 рік.



Іл. 1.8. Умберто Боччоні, “The Strengths of the Street” 1911 рік, “Simultaneous Visions” 1912 рік, “The Charge of the Lancers” 1915 рік.



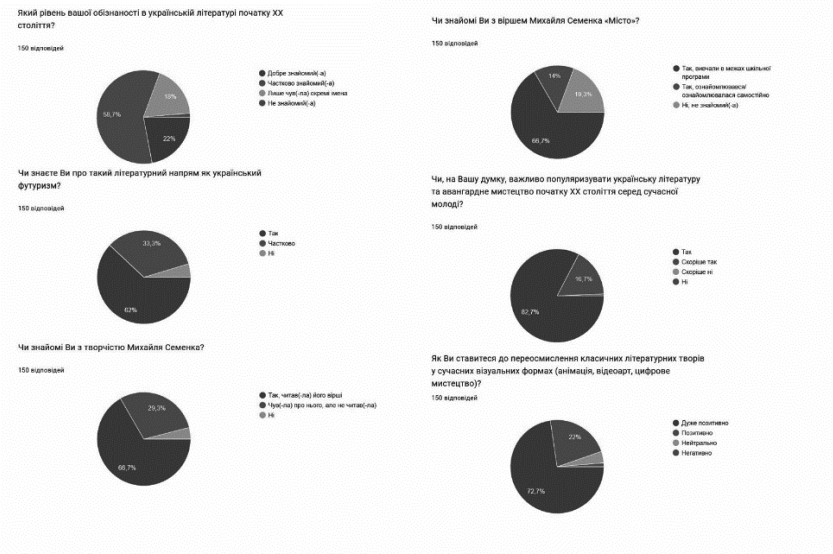
Іл. 1.9. Скриншоти з анімаційного кліпу «Квітка народу», 2021 рік.



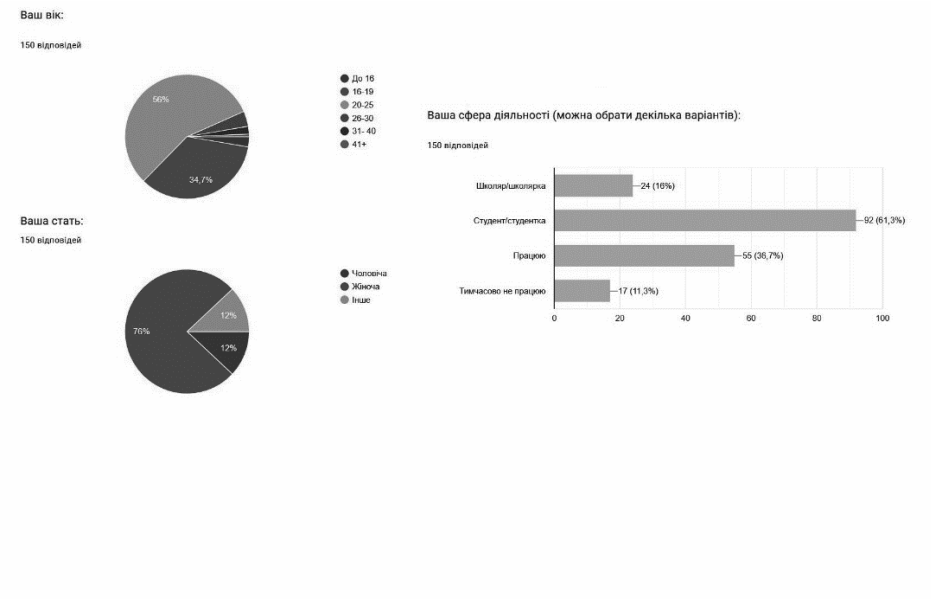
Іл. 1.9. Скриншоти з анімаційного кліпу «Зміни», 2022 рік.

ДОДАТОК ІІ

ОПИТУВАНЯ



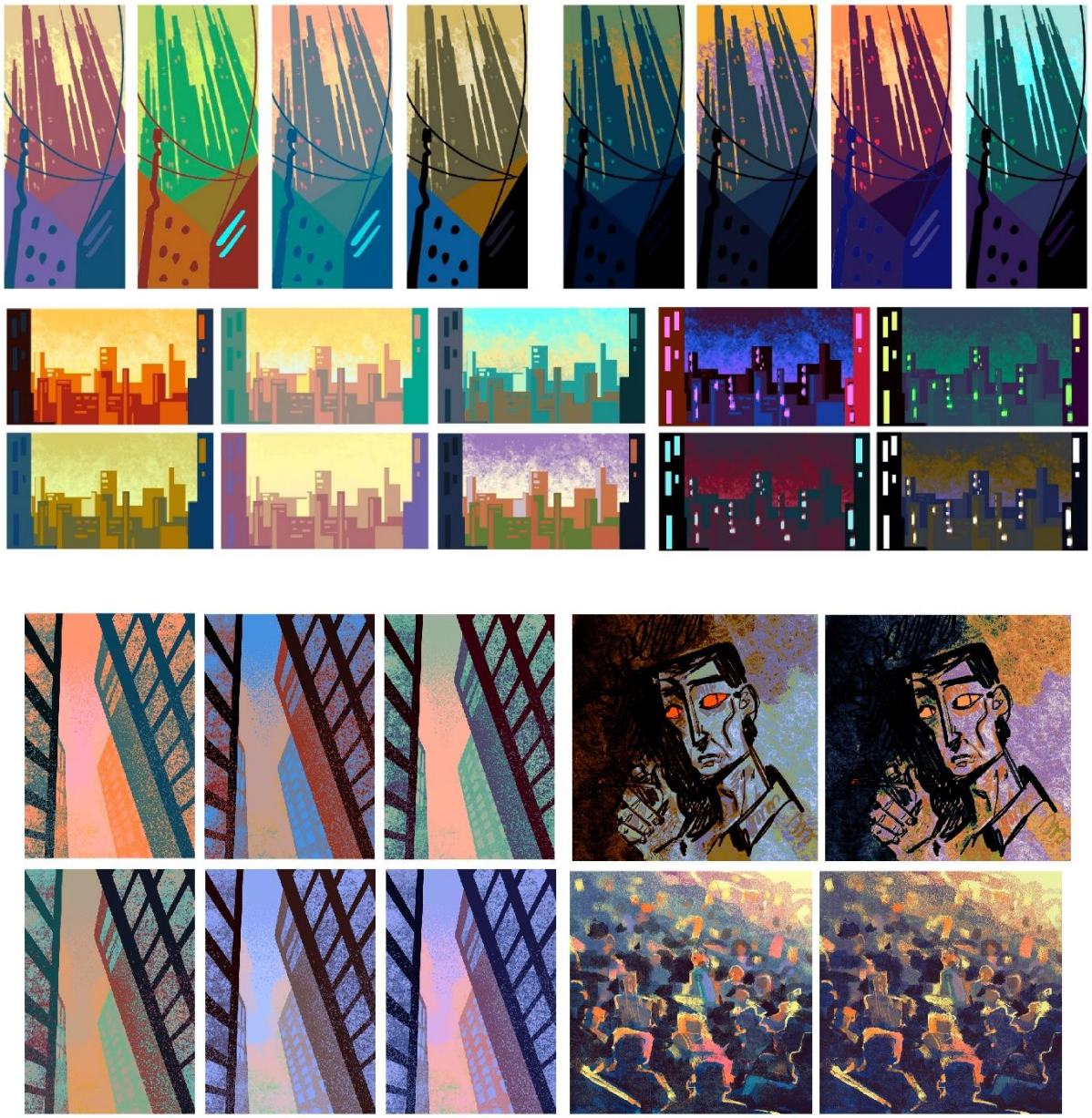
Іл. 2.1. Скриншоти з опитування для дослідження актуальності анімаційного проєкту за віршем Михайля Семенка «Місто»



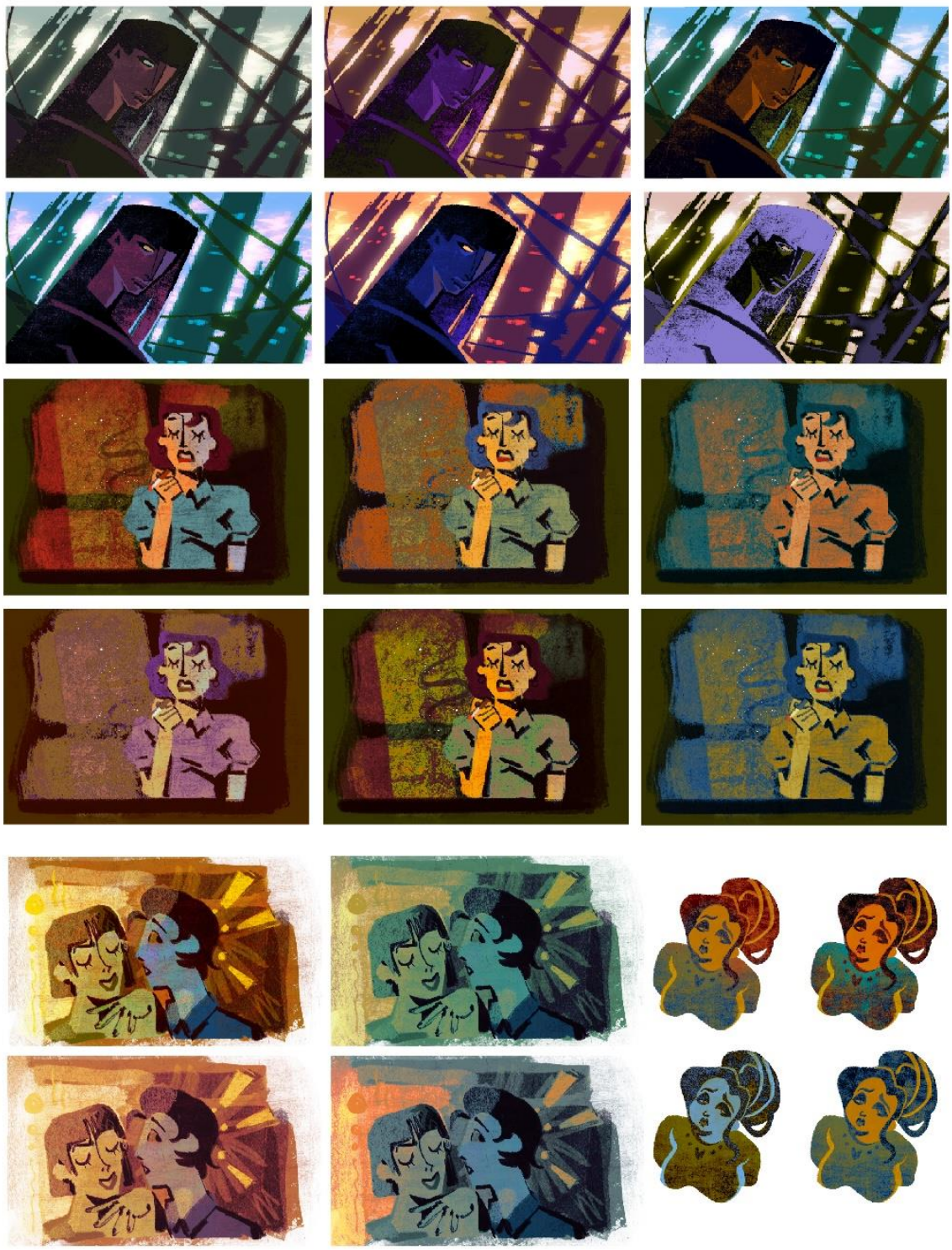
Іл. 2.2. Скриншоти з опитування для дослідження актуальності анімаційного проєкту за віршем Михайля Семенка «Місто»

ДОДАТОК ІІІ

ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



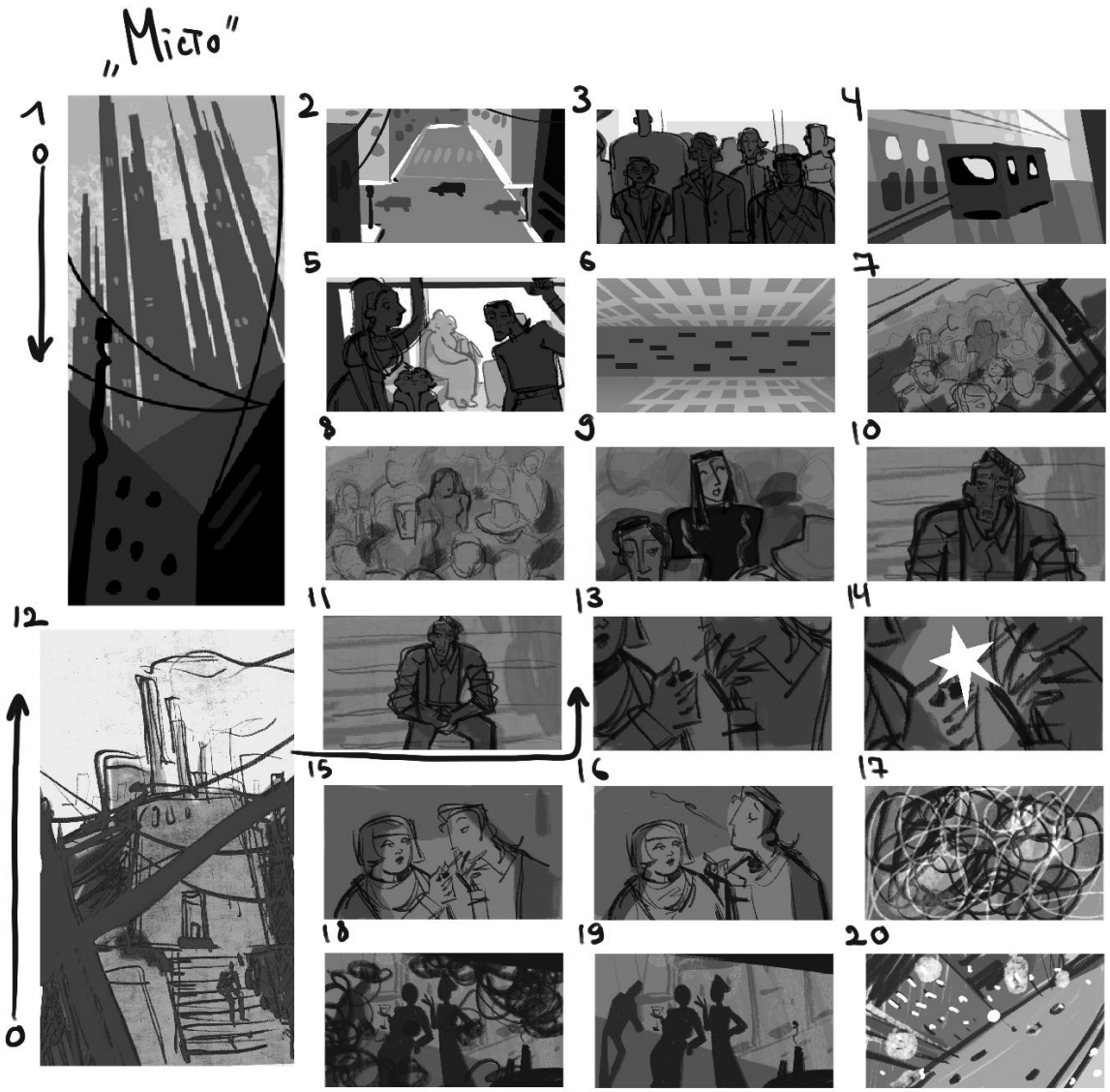
Іл. 3.1. Ескізні пошуки дизайну локацій, персонажів.



Іл. 3.2. Ескізні пошуки дизайну персонажів та композиції.

ДОДАТОК IV

СТОРІБОРД



Іл. 4.1. Сторіборд.