МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Іванченко Людмила Костянтинівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “LEAVE THE STAGE”

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.
_____ Л.К. Іванченко

Керівник: Огурцов Сергій Леонідович

Викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Destino” 6
1.2. Короткометражний анімаційний фільм “PHOSPHORUS” 7
1.3. Трейлер до відеогри “Gris” 7
1.4. Анімаційний кліп до пісні “The Greatest Living Show” 8
1.5. Анімаційний серіал “Princess Tutu” 9
1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Operago” 10
1.7. Короткометражний анімаційний фільм “Under This Luminous Sky” 11
1.8. Короткометражний анімаційний фільм “Le Parc aux Cerfs” 11
1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Ostinato” 12
1.10. Анімаційний фільм “Fantasia 2000” 14
РОЗДІЛ ІІ. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 15
2.1 Концепція проєкту 15
2.2 Стилістичний напрямок 15
2.3 Технічні характеристики та особливості 16
2.4 Звуковий супровід 16
2.5 Цільова аудиторія 16
ВИСНОВОК 18
ЛІТЕРАТУРА 20
ДОДАТОК І. 21
ДОДАТОК ІІ 27
ДОДАТОК ІІІ. 30

Анімаційний ролик “Leave the Stage”

ВСТУП

Час неминуче змінює людину. Втрачені можливості, невтілені мрії та ідеали зникають у минулому. Як змиритися з цим? Як прийняти те, що колишня досконалість більше недосяжна, і світ швидко змінюється, не зважаючи на твої мрії та бажання? І що, якщо одна з причин цього — технічний прогрес?

Короткометражний анімаційний фільм **“Leave the stage”** досліджує дві основні теми. Перша — внутрішня боротьба людини зі своїм минулим, її спроби заперечити зміни й, зрештою, спроба знайти примирення. Друга — заміна людською праці алгоритмами і механізмами в сфері мистецтва, де технічна майстерність та швидкість виконання часто ставляться вище за емоційність та особистий почерк митця.

Головна героїня — колишня танцівниця, яка стикається з механічною копією своєї молодої версії. Ця бездоганна постать втілює її колишні амбіції, майстерність і технічну довершеність. Але чи можна повернути минуле? І чи варто боротися з прийдешнім майбутнім?

“Leave the stage” — це історія не про втрату, а про примирення. Про усвідомлення того, що справжня цінність людини — не в її технічній бездоганності, а в здатності рухатися вперед, навіть коли завіса сцени, на якій вона звикла бути, вже закривається.

2D анімація є найоптимальнішим варіантом для реалізації даного сюжету, адже вона дозволяє передати внутрішній стан персонажів за допомогою пластичності рухів та метафоричних візуальних прийомів.

Крім того, цей проєкт націлений на популяризацію театрального мистецтва, яке, незважаючи на технологічний розвиток, продовжує залишатися важливою частиною культури. Через анімацію можна передати унікальну магію сцени, створюючи зв’язок між класичною театральною естетикою та сучасними візуальними засобами вираження.

Актуальність:

Останніми роками спостерігається тенденція до створення філософських і концептуальних анімаційних проєктів. Європейська 2D анімація, зокрема французькі короткометражні анімаційні та студентські роботи, демонструє, наскільки ефективним може бути поєднання цікавої стилістики з багатошаровим змістом. У той час як багато сучасних анімаційних студій більше орієнтуються на масовий розважальний контент, незалежна 2D анімація продовжує розвиватися як мистецький інструмент для вираження складних ідей.

Водночас, розвиток технологій усе частіше ставить під питання роль людини в творчих професіях. Зокрема, штучний інтелект і автоматизація починають відігравати дедалі більшу роль у створенні мистецьких творів, включаючи музику, живопис та анімацію. Тому одне з ключових питань, які підіймаються в анімаційному ролику — що саме робить мистецтво живим і чи можна повністю замінити людські почуття і досвід механічною досконалістю.

Окрім цього, проєкт досліджує одну з найбільш універсальних тем — прийняття змін і розуміння власної унікальності. У сучасному світі часто спостерігається культ молодості, продуктивності та досконалості, що змушує багатьох людей відчувати страх перед віком, втратою професійної форми. Водночас з цим створюється ілюзія знецінення попередньо признаного досвіду і минулих досягнень як малозначущих перед сучасними тенденціями. Цей анімаційний фільм має на меті показати, що справжня цінність людини — не в її бездоганності, а в здатності до самоприйняття, до знаходження краси та гармонії в собі та оточуючому її світі.

Новизна:

Хоча 2D анімація сама по собі не є новим явищем, її можливості у сфері експериментального сторітелінгу залишаються широкими. У **“Leave the stage”** сюжет розгортається виключно через пластику рухів, зміну кольору і композиції. Діалоги відсутні, що дозволяє глядачеві самостійно інтерпретувати емоції та сенси, зосередившись на візуальних метафорах.

Технічною особливістю цього проєкту є поєднання 3D технологій та 2D анімації. Основний стиль залишається двовимірним, натхненним європейською анімацією. Проте у виробництві використовуватимуться 3D технології для створення кінематографічних ефектів, складних ракурсів і динамічної взаємодії персонажів із середовищем. Це дозволяє досягти більшої виразності, зберігаючи при цьому художню естетику традиційної мальованої анімації.

Новизна також полягає в тому, як розкривається конфлікт між людиною й технологією. Фільм показує більш глибокий психологічний аспект цього протистояння – боротьбу людини не тільки з машиною, а й з власним страхом змін.

Цільва аудиторія: Дорослі (18-40 років), адже хоч тема і універсальною, але все ж потребує певної емоційної зрілості.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Destino”

Короткометражний анімаційний фільм “Destino”[1] був створений у співпраці між студією Disney та художником-сюрреалістом Сальвадором Далі.

Він унікальний тим, що спочатку його виробництво почалося в 1945 році і завершилося лише у 2003 році. Анімаційний фільм був розкадрований художником студії Disney Джоном Генчем і художником Сальвадором Далі протягом восьми місяців наприкінці 1945 та 1946 років, однак невдовзі виробництво припинилося через фінансові проблеми студії. У 1999 році роботу над проєктом було відновлено на підпорядкованій Disney невеликій паризькій студії Disney Studios France під керівництвом аніматора Домініка Монфері в його першій режисерській ролі.

Кінцевий продукт є унікальним як з візуальної точки зору, так і за змістом. Автори відмовилися від традиційного лінійного сюжету, тому в оповіді немає чітко окресленого початку, кульмінації й розв’язки у класичному сенсі. Замість цього перед глядачем постає потік візуальних і асоціативних образів, що є типовим для мистецтва сюрреалізму. В “Destino” використовується багато яскравих метафоричних елементів, відкритих для інтерпретації глядачем: розплавлені годинники, очі, спіралі, піщані дюни, скелі й статуї.

Важливою особливістю даного анімаційного фільму є оповідання сюжету за допомогою руху і пластики тіла персонажів. Плавні танцювальні рухи головної героїні передають її емоції без слів, а більш скуті і різкі рухи чоловічого персонажа створюють контраст і драматургічну напругу.

Велику роль відіграє і технічна складова – в даному анімаційному фільмі використовувалась як покадрова 2D анімація, так тривимірна графіка для деяких сцен. Це дозволило авторам детально відтворити елементи картин Сальвадора Далі та створити складні просторові ефекти для посиленні відчуття сюрреалізму.

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

1.2. Короткометражний анімаційний фільм “PHOSPHORUS”

“PHOSPHORUS”[2] – короткометражний анімаційний фільм, створений студентами французької школи анімації Gobelins Едуардо Адсуара, Дженніфер Белобі та Кейлідом Бредлі у 2021 році. Сюжет розповідає просту, але надихаючу історію про маленьку частинку світла, що отримала шанс опинитися на сцені театру у центрі уваги.

Творці фільму зосередилися на відтворенні складних танцювальних рухів, за допомогою яких відображається емоційний стан головного героя. Ефект мерехтіння вогню у дизайні персонажа посилює експресію танцю та додає особливої динаміки анімації.

Оточення в анімаційному фільмі, а саме сцена театру і театральна зала, змодельоване у 3D та стилізовано під двовимірне зображення, що дозволило аніматорам використовувати складний рух камери та часту зміну ракурсів.

Невід’ємною складовою даного анімаційного фільму є авторська музична композиція, яка задає ритм та загальну атмосферу. За словами авторів, вони “закцентували свою увагу на інтеграції звуку у зображення”. Танцювальні рухи головного героя чітко узгоджені з музикою, що робить перегляд даної роботи ще більш захопливим.

1.3. Трейлер до відеогри “Gris”

“Gris” – комп'ютерна гра в жанрі платформера, розроблена іспанською командою незалежних розробників Nomada Studio у 2018 році.

Трейлер[3] містить частини кат-сцен та геймплею гри, які демонструють особливості її художнього стилю. Він одразу привертає увагу глядача завдяки своїй візуальній стилістиці, яка імітує традиційні акварельні ілюстрації.

Колірне рішення в трейлері відіграє головну роль у передачі внутрішнього стану героїні та розвитку сюжету. Початковий етап гри — монохромний, що символізує емоційну порожнечу та зневіру головної героїні, яка переживає важкий момент у своєму житті. З кожним етапом кольори повільно повертаються до світу, відображаючи процес її відновлення. Кожен колір несе

[2] https://www.youtube.com/watch?v=XjdR3T6gyuU
[3] https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao

глибоке символічне значення. Синій — це період смутку, поглиблених переживань та сліз. Червоний — гнів, страх та внутрішній конфлікт. Зелений — надія, нові починання. Жовтий — символ прийняття та внутрішнього зцілення.

Окремої уваги заслуговує дизайн простору та архітектури: автори використовують прості геометричні форми та мінімалізм. При цьому кожна локація має глибоке символічне значення та відображає певний життєвий період головної героїні разом з труднощами, з якими вона у ньому стикається. Це можуть бути як неспокійні та хаотичні простори, так і гармонійні, урівноважені ландшафти, що демонструють зміну емоційного стану героїні.

Важливою частиною гри є кат-сцени, створені у техніці двовимірної покадрової анімації. Вони також глибоко метафоричні, без текстового супроводу або озвучення. Мінімалістичний дизайн головної героїні розкривається по-новому завдяки дуже детальній та пропрацьований анімації тканини її сукні і волосся, що також слугує засобом відображення її емоційного стану.

1.4. Анімаційний кліп до пісні “The Greatest Living Show”

Анімаційний кліп “The Greatest Living Show”[4] — спільна роботи композитора Тобі Фокса, вокалістки Ітокі Хани та аніматорки Bani. В центрі сюжету кліпу історія дівчини, яка мріє стати артисткою театру. Вона вирішує взяти участь у незвичайному театралізованому шоу, де ляльковод керує танцюристами, ніби маріонетками, що першочергово є алегорією на експлуатацію митців у творчих індустріях. Але проблематика, якої торкається ця анімаційна робота, значно ширша. У кліпі у вигляді візуальних метафор приховані різні символи і сенси, наприклад, проблема маніпулятивних та аб’юзивних стосунків.

Музична та візуальна складова кліпу працюють у ідеальному тандемі, викликаючи у глядача сильні емоції. Меланхолійна ніжна мелодія на початку кліпу переходить до драматичного оркестру, і настрій анімації теж змінюється відповідно до цього.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=qFow8LkHtlU

Стиль художниці Bani вражає своєю унікальністю, поєднуючи елементи сюрреалізму та готики. Дизайни локацій та персонажів складні, містять багато дрібних деталей, що значно ускладнювало процес створення покадрової анімації. Авторка також використовувала незвичні режисерські прийоми та переходи між сценами для посилення емоційного впливу на глядача, занурення його у дещо сюрреалістичну, казкову та моторошну атмосферу.

Не зважаючи на високу складність виконання, весь кліп був намальований Bani самостійно протягом двох років, без підтримки команди або студії, що забезпечило їй повну креативну свободу.

1.5. Анімаційний серіал “Princess Tutu”

Анімаційний серіал “Princess Tutu” — режисерський дебют японської аніматорки Ікуко Іто, відомої своєю роботою над дизайном персонажів у аніме “Sailor Moon”. Використовуючи попередній досвід, авторка намагалася створити унікальну роботу, яка б вирізнялася з-поміж інших у своєму жанрі як візуально, так і сценарно.

Дії серіалу розгортаються у невеликому містечку, в якому фантастичні події є невід’ємною частиною буденного життя. Головна героїня відвідує балетну школу та невпинно працює над втіленням своєї мрії – стати видатною танцівницею. Під час цього вона потрапляє у різні пригоди та знайомиться з іншими колоритними персонажами, натхненними сюжетами відомих казок та театральних вистав. Але у перебігу подій стає зрозуміло, що насправді їх долі вирішені наперед, і вся їх реальність – лише сюжет книги, написаної письменником – оповідачем. Це породжує питання про межі мистецтва. Що важливіше: драматизм чи щастя? Чи можуть "вигадані" істоти чинити власну волю?

Ключовою особливістю серіалу, яка підкреслює його концепцію, є стилізація під театральну виставу. Багато сцен побудовані таким чином, ніби глядач дивиться виступ на сцені з глядацької зали. Чітко виділені передній та задній плани, освітлення контрастне, схоже на сценічне.

Танці поставлені як справжні балетні номери — з урахуванням реальних позицій, обертів, па. Це повноцінна хореографічна анімація, для створення якої аніматори протягом року відвідували балетні вистави та робили замальовки з натури, а також запрошували артистів балету для створення анімаційних референсів.

У багатьох сценах використовуються класичні музичні твори європейських композиторів – тобто аніме апелює до західного класичного мистецтва через японську емоційну призму.

1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Operago”

“Operago”[5] — короткометражний анімаційний фільм, створений незалежною аніматоркою Райною Бакстон у 2022 році. Сюжет фільму розповідає про двох подруг, які займаються полюванням на привидів та монстрів. В місцевому оперному театрі почали відбуватися містичні події, і головні героїні не могли залишитися осторонь.

Анімаційний фільм вирізняється своєрідною стилістикою. Авторка використовує приглушені пастельні кольори та текстурні пензлі, що імітують простий олівець та акварель. У якості заливки об’єктів часто використовуються паперові текстури з візерунками та орнаментами. Вони не лише додають естетичного вигляду, але й створюють ефект колажу, що надає фільму автентичності та виглядає доречно в контексті театральної тематики.

Дизайн персонажів в анімації вирізняється перебільшеними пропорціями та геометричними формами, що підкреслюють особливості характеру героїв. Одяг і зачіски головних героїнь поєднують у собі елементи моди 19-го століття та сучасні тренди, що також додає зовнішньому вигляду персонажів унікальності.

Загальний дещо гротескний стиль анімації добре поєднується з гумористичним тоном розповіді, а витончені візерунки та трохи тьмяні кольори натякають на більш серозний аспект історії. Саме це унікальне бачення автора театральної естетики стало причиною обрання даної роботи в якості аналога.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=JhW1LdCmJFo

1.7. Короткометражний анімаційний фільм “Under This Luminous Sky”

“Under This Luminous Sky”[6] – дебютний короткометражний анімаційний фільм аніматорки та режисерки Емілі Сюй, створений у 2022 році. Сюжет розгортається у королівстві, де влада посилює контроль над громадянами, особливо над тими, хто володіє магією. Двоє друзів — один із королівської родини, інша — учениця магічної академії, змушені розлучитися через репресії режиму. Їх дружба виступає як опір системі, що придушує свободу самовираження і творчості.

Акцент у анімаційному фільмі робиться на візуальну мову, символізм та емоційний вплив на глядача. Кожен кадр виглядає як окрема ілюстрація, використовуються акварельні та паперові текстури. Присутній ефект м’якого тремтіння лінії контуру, притаманний традиційній покадровій анімації.

Кольори не надто яскраві, майже пастельні, створюють відчуття комфорту та затишку. Переходи від холодних до теплих кольорів у різних сценах підкреслюють зміни у динаміці сюжету та настрої, внутрішньому стані персонажів. Важлива роль у короткометражці приділяється світлу: воно не контрастне, а трохи розмите, що створює ефект «люмінесцентного неба», як і зазначено у назві фільму.

Рухи персонажів плавні та стримані, іноді сцена майже повністю «завмирає», залишаючи рух лише у світлі або елементах природи на фоні.

Фонові зображення сповнені символізму: локації, у яких знаходяться персонажі, перегукуються з їх емоційним станом. Наприклад, гірські пагорби на тлі зоряного неба символізують прагнення персонажів до свободи. Головні герої також часто зображені маленькими в просторі, що підкреслює їхню вразливість перед великим світом.

1.8. Короткометражний анімаційний фільм “Le Parc aux Cerfs”

“Le Parc aux Cerfs”[7] — короткометражний анімаційний фільм, створений студентами школи ECV Bordeaux Махо Робеном, Аполліном Бюше, Марін Азам, Лілу Дюбруїль, Луїзою Муліс та Ніколя Вільгельмом у 2022 році. Фільм

[6] https://www.youtube.com/watch?v=QgyJ0Uj2Xg0&t=136s
[7] https://www.youtube.com/watch?v=zblGp7U2pjQ

розповідає історію Діани - улюбленої куртизанки короля Людовика XV, яка утримується в «Парку оленів» (*Parc aux Cerfs*) — реальному місці, де король тримав своїх фавориток. Дівчина прагне втекти з цієї «золотої клітки» та здобути свободу. Однієї ночі, коли король втрачає пильність, вона вирішує здійснити втечу.

Художній стиль фільму являє собою переосмислене рококо. Він дуже декоративний, вишуканий, з великою кількістю візерунків та дрібних деталей. Багато кадрів анімації нагадують живописні полотна XVIII століття, з акцентом на симетрію, перспективу та деталі інтер'єру.

Дизайн персонажів відрізняється високою деталізацією та символізмом: король більше схожий на великого страшного монстра з оленячими рогами, а головна героїня є звичайною дівчиною, тендітною та витонченою. Слідуючи правилам життя у палаці, вона вимушена носити маску оленя, пригнічуючи власне «я».

Колірне рішення задає відповідну атмосферу: використовуються переважно темні, насичені відтінки синього, бордового, рожевого та фіолетового. Більшість сцен відбувається вночі, що дозволило авторам експериментувати зі стилізованим зображенням контрастного світла і тіні для посилення драматичного ефекту. Світло в кадрі часто використовується як інструмент символізму – мерехтіння свічок, місячне сяйво підкреслює емоційний стан героїні, її самотність, страх і надію.

Постановка кадрів є одним з найбільш визначних аспектів даної роботи. Камера весь ніби спостерігає збоку, використовується викривлена перспектива, що створює ефект театральної вистави. Довгі панорамні проїзди камери дозволяють передати масштаб палацу, водночас показуючи, наскільки він «тисне» на героїню.

1.9. Короткометражний анімаційний фільм "Ostinato"

"Ostinato"[8] – короткометражний анімаційний фільм авторства аніматорки та режисерки Соні Фюр'є, випущений у 2023 році. Фільм розповідає історію

[8] https://www.youtube.com/watch?v=jYuq4lUmq1c

про композиторку Нугу, яка намагається вигадати мелодію для фортепіано. Але її музичну гармонію порушує несподіваний загадковий тон, що поступово зростає та заглушує її творчість. Замість боротьби з ним, Нуга вирішує інтегрувати цей дисонанс у свою музику, створюючи несподівано красиву гармонію.

Основна тема фільму – зіткнення з власними внутрішніми страхами, тривогами, дискомфортом, які набувають форми гучного, нав’язливого "тону". Автори торкаються теми ментальних проблем та мистецтва як засобу зцілення, відновлення психологічного комфорту. Все це зображується без слів, лише через візуальні образи.

Композиція кадрів побудована таким чином, щоб зосередити увагу глядача на емоціях героїні та її внутрішньому стані, тому переважають предметні та крупні плани.

Колірна гама доволі яскрава, але майже монохромна — домінують відтінки блакитного, сірого, білого, які створюють відчуття гармонії та простору. Поява дисонансного «тону» супроводжується спотворенням кольорової гармонії — в кадрі виникають несподівані плями червоного, чорного, фіолетового, що порушують спокій, але водночас надають зображенню глибини.

Художній стиль “Ostinato” близький до мінімалізму. Форми персонажів і середовища спрощені, доволі геометричні. Уособлення "тону" не має конкретної форми — воно подається як абстрактна хвиля, що розростається, змінює архітектуру кімнати, деформує предмети та саму головну героїню. Така метафоричність дозволяє глядачеві інтерпретувати тривогу не як ворога, а як частину себе, яку можна прийняти.

Анімація ритмічна, з акцентом на повторювані рухи — як і назва фільму “Ostinato” (музичний термін, що означає повторюваний мотив). Навіть сама структура анімації побудована на повтореннях: кроки героїні, спроби зіграти мелодію, появи тону. Але ці повторення щоразу змінюються, демонструючи її поступову трансформацію. Кульмінаційний момент фільму відтворюється

завдяки майстерній грі світла, коли темне і світле перетікають одне в одне ціле, утворюючи єдину гармонійну палітру.

1.10. Анімаційний фільм “Fantasia 2000”

“Fantasia 2000” — повнометражний анімаційний фільм студії Walt Disney, створений як сучасне переосмислення класичної «Фантазії» 1940 року. Це збірка з восьми анімаційних новел, кожна з яких супроводжується класичною симфонічною музикою. Метою авторів було дослідження можливостей візуальної мови у поєднанні з музичним звучанням, створення унікального синтезу образів, ритмів та емоцій.

Кожна частина фільму має власну стилістику, настрій і художнє рішення: від абстракції та сюрреалізму до класичного стилю двовимірної анімації.

Візуальна мова фільму побудована на музиці. Кольорова палітра, рух, композиція кадрів підпорядковуються темпу й динаміці звучання музичних композицій.

Наприклад, у сегменті на музику Стравінського «Птах вогню», палітра кольорів переходить від глибоких, насичених зелених відтінків рослинності до яскравих жовтогарячих та палаючих червоних відтінків полум’я, підкреслюючи катастрофу нищення природи. Образ вогняного духа анімовано з особливою експресією: його рухи непередбачувані, він ніби розчиняється у своєму ж полум’ї. Натомість сама природа тендітна, рухається плавно, перетікаючи з одного стану в інший.

Ключову роль у “Fantasia 2000” відіграє візуальний ритм. В анімації на музику Гершвіна “Rhapsody in Blue” художники використовують стилістику американської карикатури 1930-х, якій притаманні гротескні пропорції персонажів, яскраві кольори та урбаністичні пейзажі. Рух камери динамічний, а рухи виглядають пластично та гнучко. Такий підхід дозволяє передати дух Нью-Йорка, його ритм, ностальгічний настрій.

Анімація на музику Респігі, навпаки, демонструє класичну живописність. Сцени із танцями тварин не лише гротескні, а й візуально витончені: кольори приглушені, а рухи дуже плавні.

РОЗДІЛ ІІ. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту

Концепція проєкту полягає у створенні 2D анімації на тему прийняття змін у собі, внутрішню боротьбу через прагнення до недосяжного ідеалу.

Сюжет фільму розгортається навколо колишньої професійної танцівниці. Вона відвідує театральну виставу, у якій головну роль виконує механічна лялька — ідеалізована версія самої танцівниці в молодості, яка втілює зовнішню досконаліть і технічну майстерність, втрачену з роками. Сам театр нагадує годинниковий механізм, у центрі сцени — циферблат годинника. Його стрілки починають обертатися назад під час танцю балерини, переносячи головну героїню до спогадів про створення роботів, які з часом замінили людей на сцені театру. Це відсилає глядача до сучасних проблем, коли новітні технології починають частково замінювати митців у творчих сферах. Танцівниця не може змиритися з відчуттям поразки та прямує на сцену, маючи намір зупинити робота, висмикнувши її заводний ключ. Але механічна лялька несподівано запрошує її на танець. Долаючи сумніви, головна героїня приймає пропозицію, вирішуючи внутрішній конфлікт і розуміючи, що насправді для неї завжди була найважливішою саме насолода від процесу танцю.

2.2 Стилістичний напрямок

Візуальна стилістика проєкту натхненний європейською школою анімації, зокрема французькою.

Велика увага приділяється дизайнам персонажів. Головна героїня та механічна танцівниця майже однакові за статурою та рисами обличчя, але при цьому сильно відрізняються візуально. В дизайні головної героїні переважає чорний колір та асиметрія, що підкреслює її неідеальність та пригнічений настрій. Дизайн механічної танцівниці ж навпаки симетричний, у світлих кольорах.

Дизайн локацій мінімалістичний, що дозволяє зосередити увагу на персонажах. Використовуються холодні блакитні відтінки, які відображають смуток головної героїні за минулим.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Чорнова анімація персонажів для деяких сцен та фони створені у Blender з подальшим доопрацюванням у Procreate. Частина сцен з використанням виключно 2D анімації створюється лише у Procreate та IbisPaintX.

Не зважаючи на використання 3D-технологій, кінцевий зовнішній вигляд ролику більше наближений до традиційної двовимірної анімації.

Додаткові ефекти та монтаж виконуються у Adobe After Effects.

2.4 Звуковий супровід

Звуковий супровід складається з класичної музичної композиції Canon in D у сучасному аранжуванні. Ключову роль відіграє синхронізація рухів персонажів з музикою, що посилює ефект занурення у світ театральної вистави.

2.5 Цільова аудиторія

З метою визначення актуальності обраної теми та уточнення вподобань глядачів щодо формату й змісту проєкту було проведено онлайн-опитування, в якому взяли участь 71 респондент різного віку, статі й професії. Більшість учасників становили жінки – 88,2%, чоловіки – 11,8%. Основну частину вибірки склали студенти (66,7%), а також працюючі люди (41,7%) та школярі (9,7%). Більшість респондентів була тим чи іншим чином пов’язана з творчістю: 36,6% працюють у творчій сфері, 40,8% займаються творчістю як хобі, ще 18,3% цікавляться мистецтвом як глядачі.

Результати опитування також свідчать про високий інтерес аудиторії до тематики проєкту: 62,5% респондентів відповіли, що часто замислюються над впливом технології на творчу індустрію, ще 33,3% – іноді. Більшість учасників опитування (56,9%) вважають, що технологічний прогрес може лише частково витіснити людську творчість, 25% припускають можливість повного витіснення, а 18,1% переконані, що цього ніколи не станеться.

Щодо ставлення до змін у власному житті, 41,7% зізналися, що сприймають їх з острахом і небажанням приймати їх, 40,3% – важко, але поступово звикають, і лише 9,7% приймають їх спокійно. Майже всі респонденти мають досвід відчуття втрати можливостей або нереалізованих

амбіцій: часто – 45,8%, іноді – 43,1%. Важливим є те, що 80,6% опитаних виявили зацікавленість в створенні короткометражного анімаційного фільму, який порушує дані теми.

Поєднання 2D та 3D графіки в анімації подобається 73,6% респондентів, ще 19,4% – у певних випадках. Найзручнішими платформами для перегляду подібних анімаційних проєктів, на думку респондентів, є YouTube (91,7 %), Twitter/X (69,4 %), Instagram (59,7 %) та TikTok (52,8 %).

Таким чином, результати опитування підтверджують високу актуальність обраної теми та зацікавленість аудиторії у її висвітленні в анімаційному форматі. Основною цільовою аудиторією є молоді люди віком до від 18 до 40 років, залучені у творче середовище або чутливі до мистецьких і філософських тем, які цінують експериментальні візуальні форми в анімації.

ВИСНОВОК

Розкриття теми прийняття власної недосконалості, змін у собі та впливу технологій на творчу індустрію є надзвичайно актуальним у сучасному світі, де спостерігається культ ідеальності і продуктивності, а технологічний прогрес дедалі частіше замінює людську працю у різних сферах, зокрема у мистецтві. Формат авторського короткометражного анімаційного фільму дозволяє донести ці ідеї до глядача у цікавій формі, спонукаючи його до власних роздумів на задану тему.

На сучасному анімаційному ринку зростає попит на роботи, що візуалізують внутрішні переживання та осмислюють наслідки стрімкого технічного прогресу в контексті творчих професій. Опитування цільової аудиторії показало, що більшість респондентів, зокрема ті, чия робота чи хобі пов’язані з творчою сферою, зацікавлені в тематиці протистояння людських почуттів та технологій. Більшість опитуваних також зазначили, що часто стикалися з відчуттям смутку через втрачені можливості та нереалізовані амбіції, та мають інтерес до висвітлення цих тем у формі короткометражного анімаційного фільму.

У ході аналізу аналогічних проектів було виявлено ключові елементи, які здатні зацікавити цільову аудиторію. Це візуальний сторітелинг без діалогів, передача основних ідей та емоцій через пластику рухів персонажів, чітка синхронізація анімації з музичним супроводом, використання символічних образів та візуальних метафор, відносно мінімалістична стилістика зі спрощеними геометричними формами, притаманна європейській школі анімації. Все це лягло в основу візуального ряду нашого проєкту.

Одним з ключовим технічних аспектів роботи став синтез 2D та 3D графіки, адже це поєднання технік не тільки дозволяє подолати обмеження, властиві двовимірній анімації, а й надає широкий спектр можливостей для створення нових стилістичних рішень, здатних привернути увагу сучасного глядача.

Таким чином, короткометражний анімаційний фільм “Leave The Stage” відображає актуальні питання сучасного суспільства, такі як прийняття себе, подолання внутрішніх конфліктів, протистояння технологій та творчості. Обрані технічні та стилістичні рішення покликані посилити емоційний вплив на глядача, підкреслюючи важливість людської унікальності у світі технологічної досконалості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Allen D. Dali, Disney and Destino: Alchemy in Animation. ResearchGate, 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/347158681_Dali_Disney_and_Destino_Alchemy_in_Animation (Дата звернення: 04.10.2024)

2. Fantasia/2000: Blending Art and Technology. Animation World Network, January 1, 2000. URL: https://www.awn.com/animationworld/fantasia2000-blending-art-and-technology (Дата звернення: 09.05.2025)

3. Kim D. Comparative Analysis of the Correlation between the Musical Element and the Storyline of the Fantasia and Fantasia 2000. ResearchGate, 2023. URL: https://www.researchgate.net/publication/314567237_Comparative_Analysis_of_the_Correlation_between_the_Musical_Element_and_the_Storyline_of_the_Fantasia_and_Fantasia_2000 (Дата звернення: 04.10.2024)

4. Martinez A., Gonzalez R. The Creativity Process behind GRIS. ACM Digital Library, September 15, 2019. URL: https://dl.acm.org/doi/10.1145/3311350.3357717 (Дата звернення: 09.05.2025)

5. Nakamura Y., Tanaka H. Comparative Analysis of the Correlation between the Musical Element and the Storyline of the Fantasia and Fantasia 2000. ResearchGate, March 1, 2017. URL: https://www.researchgate.net/publication/314567237_Comparative_Analysis_of_the_Correlation_between_the_Musical_Element_and_the_Storyline_of_the_Fantasia_and_Fantasia_2000 (Дата звернення: 09.05.2025)

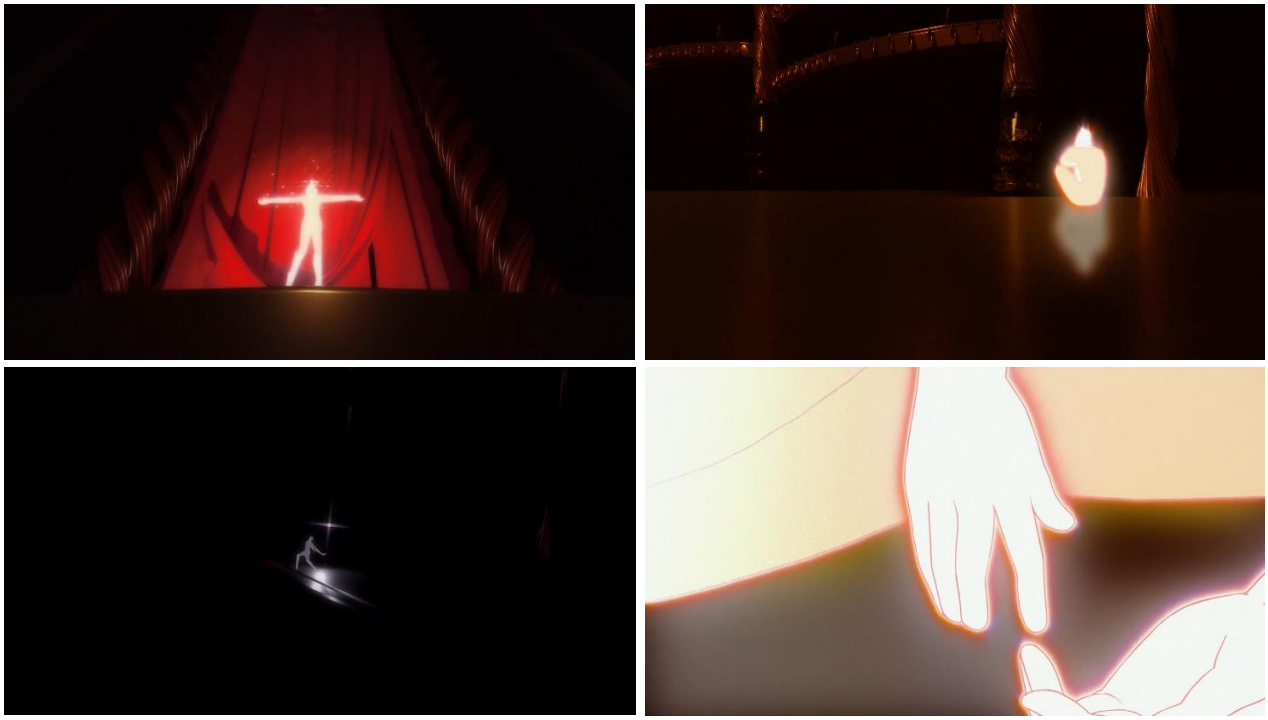
6. Princess Tutu's 20th Anniversary: Ikuko Itoh, Junichi Sato, And Anime’s Most Unique Storytelling Effort. Sakugabooru, August 26, 2022. URL: https://blog.sakugabooru.com/2022/08/26/princess-tutus-20th-anniversary-ikuko-itoh-junichi-sato-and-animes-most-unique-storytelling-effort/ (Дата звернення: 04.10.2024)

ДОДАТОК І.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Destino”, 2003 р.



Іл. 1.2. Короткометражний анімаційний фільм “PHOSPHORUS”, 2021 р.



Іл. 1.3. Трейлер до відеогри “Gris”, 2018 р.



Іл. 1.4. Анімаційний кліп до пісні “The Greatest Living Show”, 2023



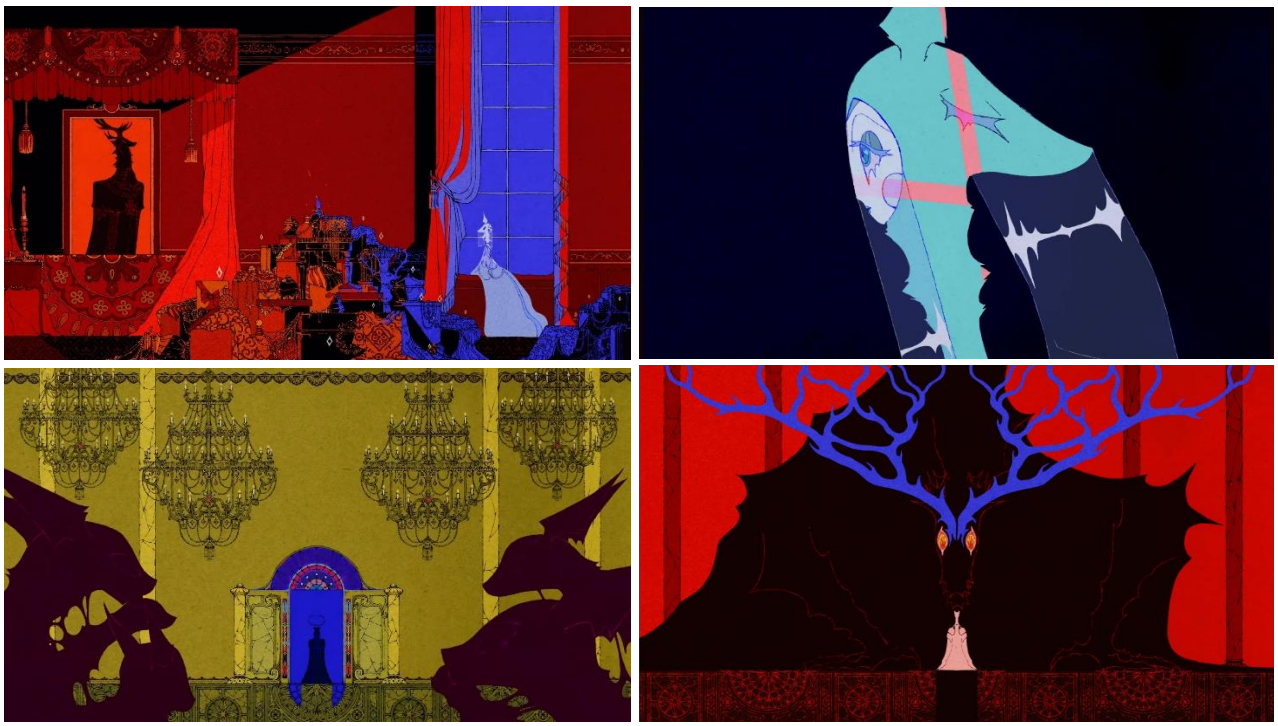
Іл. 1.5. Анімаційний серіал “Princess Tutu”, 2002 р.



Іл. 1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Operago”, 2022 р.



Іл. 1.7. Короткометражний анімаційний фільм “Under This Luminous Sky, 2022 р.



Іл. 1.8. Короткометражний анімаційний фільм “Le Parc aux Cerfs”, 2022 р.



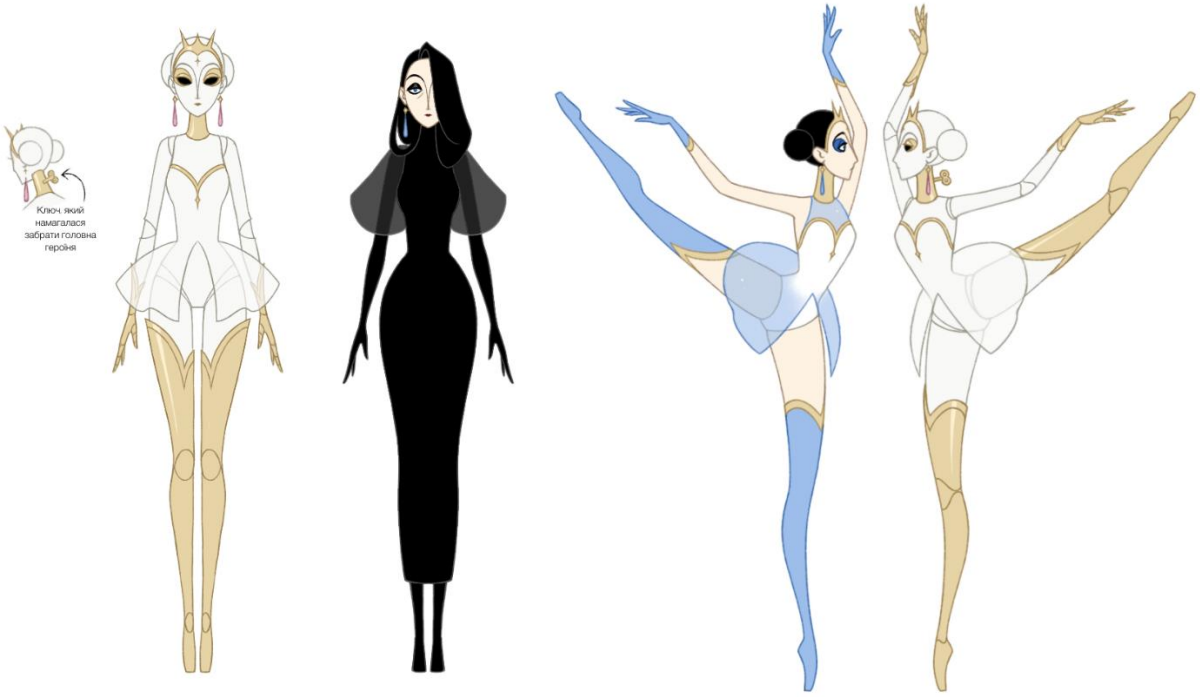
Іл. 1.9. Короткометражний анімаційний фільм “Ostinato”, 2023 р.



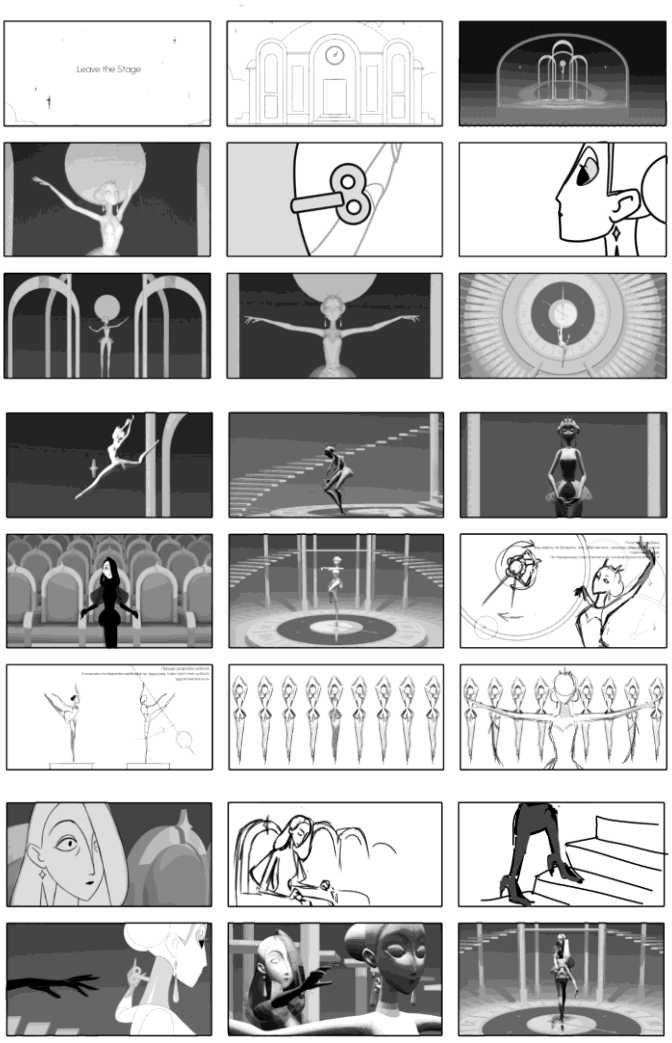
Іл. 1.10. Анімаційний фільм “Fantasia 2000”, 1999 р.

ДОДАТОК ІІ

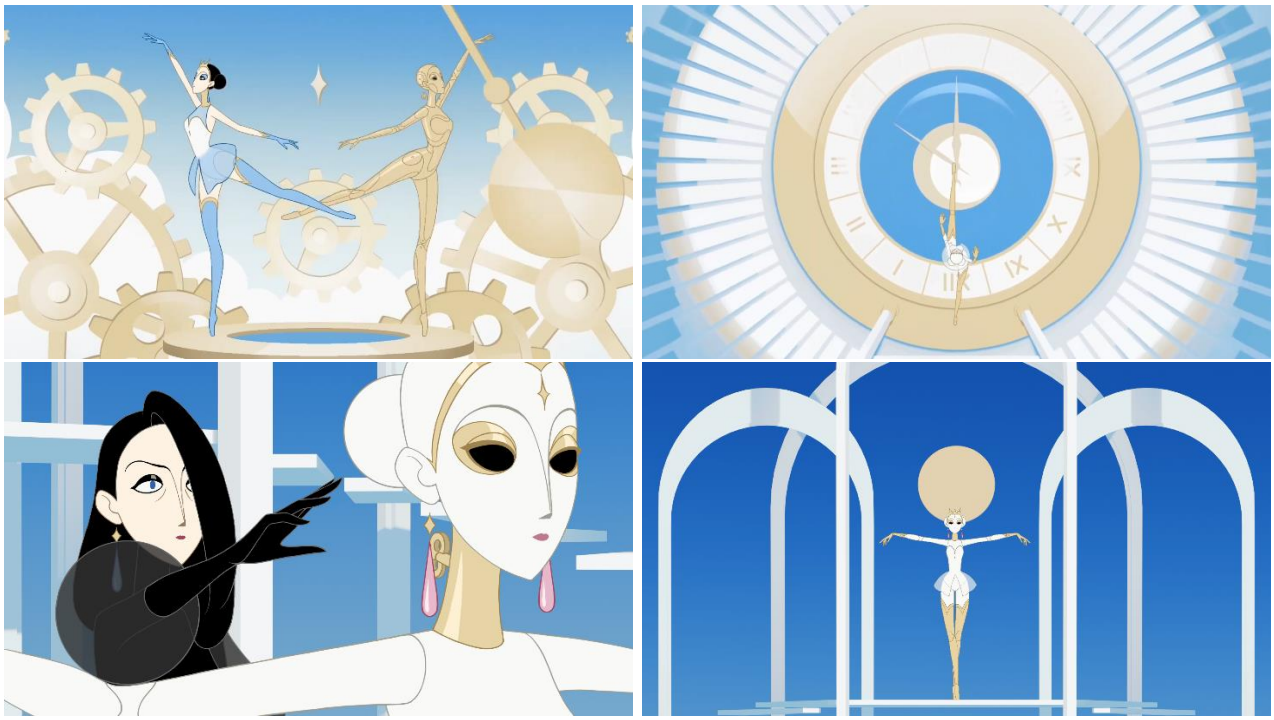
СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 2.1. Ескізні пошуки персонажів



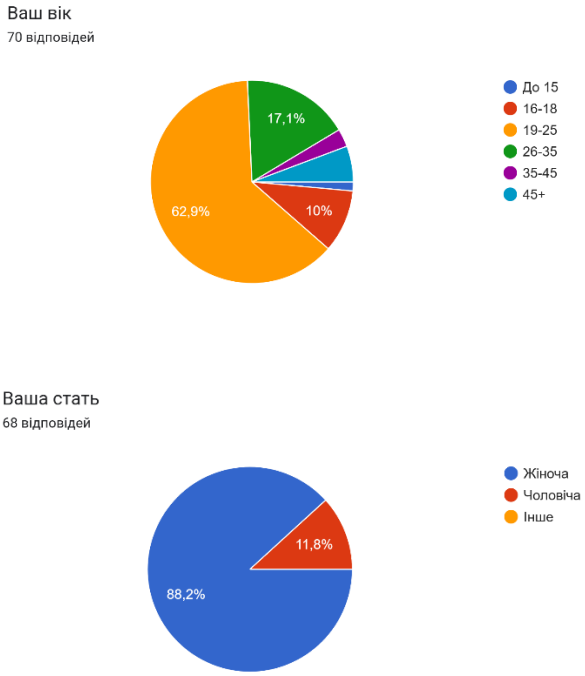
Іл. 2.1. Сторіборд



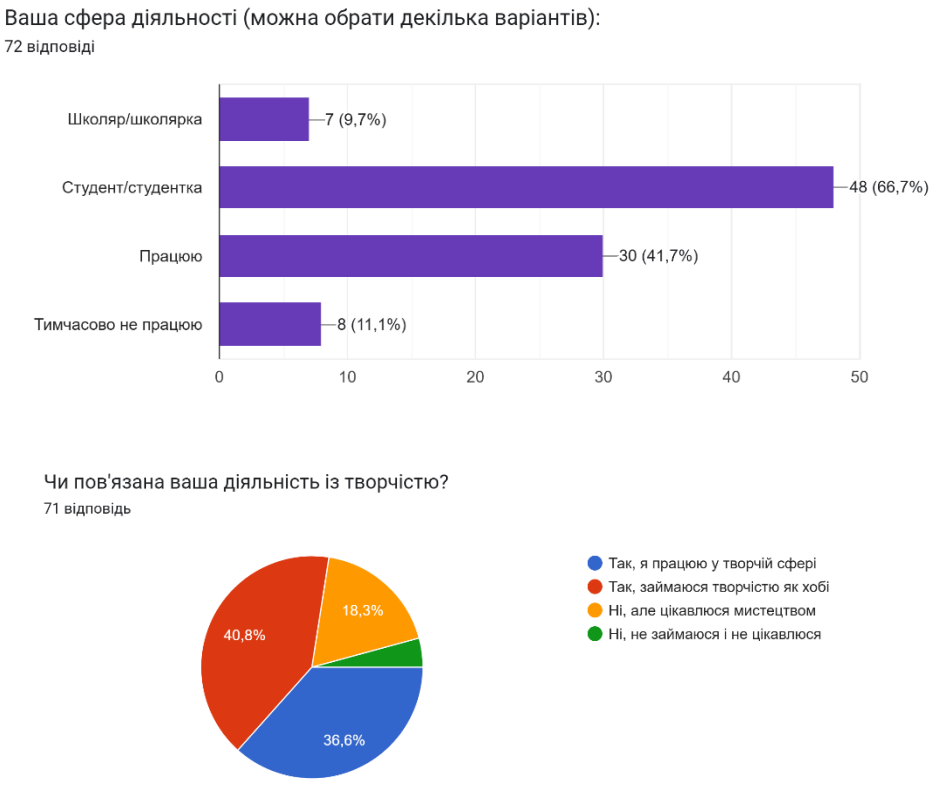
Іл. 2.1. Скріншоти

ДОДАТОК ІІІ.

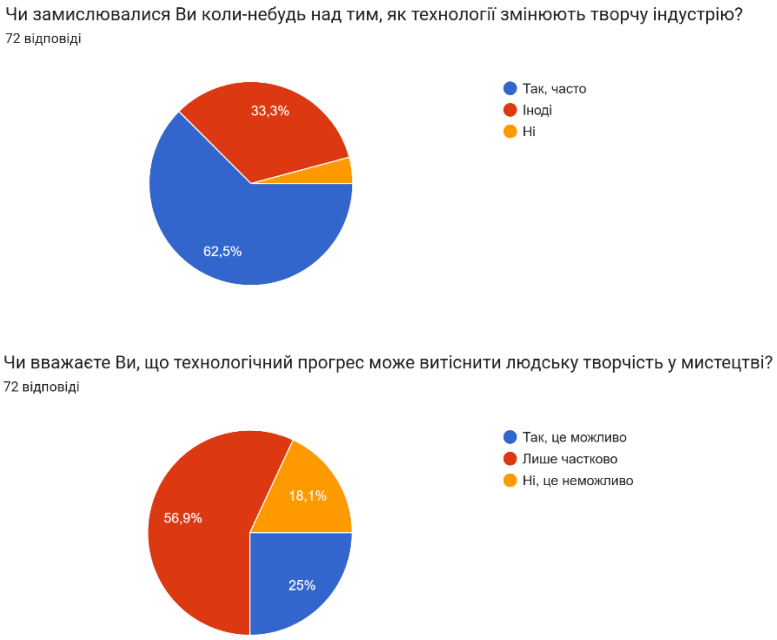
ОПИТУВАННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ



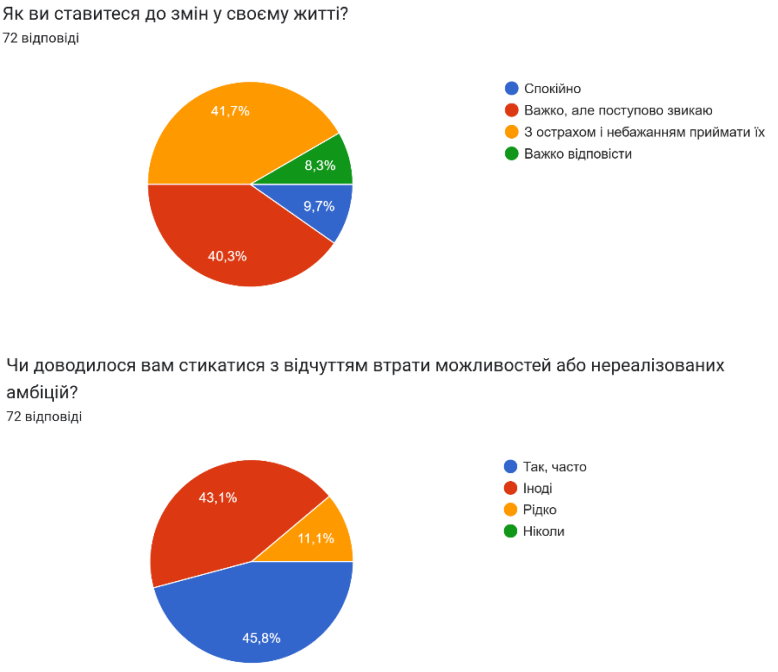
Іл. 3.1. Стать і вік респондентів



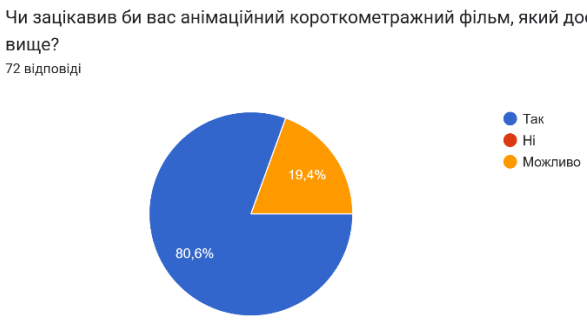
Іл. 3.1. Зв'язок респондентів з творчою сферою діяльності



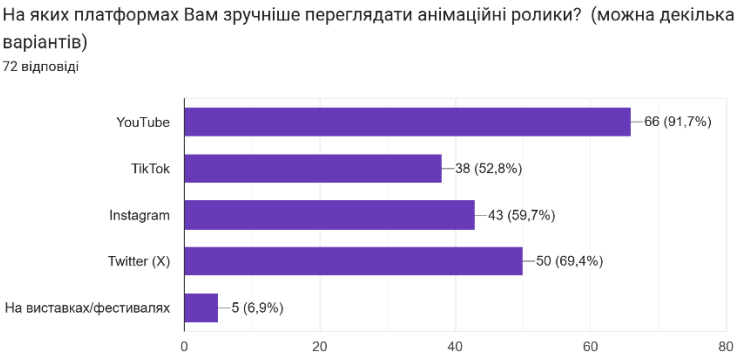
Іл. 3.1. Ставлення респондентів до загроз, які може нести технологічний прогрес творчій сфері



Іл. 3.1. Досвід респондентів переживання різких змін у житті та відчуття нереалізованих амбіцій



Іл. 3.1. Зацікавленість респондентів у темі анімаційного ролика



Іл. 3.1. Найпоширеніші платформи для перегляду анімаційних робіт цільовою аудиторією