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

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Коробка Кристина Віталіївна

Анімаційний ролик “Metamorphosis”

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.
_____ К. В. Коробка

Керівник: Пегахіна Г. І.
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

Вступ 2
Розділ 1. Аналіз аналогів 5
1.1. Анімаційний серіал “Scavengers reign” 6
1.2. Аніме та манга “Made in Abyss” 7
1.3. Аніме “Nausicaä of the Valley of the Wind 8
1.4. Фільм “Avatar”. 10
1.5. Анімаційний ролик “FF2”. 11
1.6. Анімаційний ролик “PUPARIA”. 13
1.7. Відеогра “Journey”. 14
1.8. Комп’ютерна та мобільна гра “Sky: Children of the Light”. 15
1.9. Комп’ютерна гра “GRIS”. 17
1.10. Анімаційний ролик “The Myth of Light”. 18
1.11. Ілюстрації green_povo. 18
Розділ 2. Концепція проєкту 20
2.1. Концепт-ідея. 20
2.2. Символіка і стилістика. 21
2.3. Сценарій. 23
2.4. Інструментарій. 23
2.5. Звукове рішення. 24
2.6. Етапи створення. 24
2.7 Цільова аудиторія. 25
Висновки 26
Література 27
Додаток 1. Аналіз аналогів 29
Додаток 2. Сторіборд 36
Додаток 3. Пошукові ескізи 38
Додаток 4. Дослідження актуальності 42

ВСТУП

В сучасному світі люди стикаються з безліччю випробувань. Вони навчають приймати рішення, досліджувати різні шляхи подолання. Труднощі роблять нас стійкішими до змін, а отже формують нашу особистість. Проте певний травматичний досвід може стати причиною замкнутись у собі. Ізоляція – достатньо поширене явище серед людей нашого часу. Коли технології замінили людству живе спілкування, а для виходу з домівки більше нема потреби, практична та зрозуміла зона комфорту стає коконом, що не дає метелику пізнати навколишній світ.

Цих тем я торкаюсь у своїй дипломній роботі. “Metamorphosis” – глибока трансформація особистості через подолання труднощів, повернення до природного початку, переосмислення технологій, цінностей та людських зв’язків. Анімація є одним з інструментів впливу, який використовується для переосмислення глядачем певних тем, що розкриваються за допомогою різних художніх засобів.

Тема ізоляції, виходу з зони комфорту та пізнання світу, кидаючи виклик звичному, простежується в багатьох проєктах сучасної анімації. Як приклад, можна навести такі мультфільми.

“Coco”[1] – американський комп'ютерно-анімаційний 3D-фільм, знятий Лі Анкрічем у 2017 році. В центрі сюжету 12-річний хлопчик Мігель, який живе у мексиканському селищі. Після інцеденту з прабабусею хлопчика та її чоловіком, музика в його родині заборонена. Проте Мігель обожнює музику та одного дня, у день вшанування померлих він торкається гітари улюбленого виконавця Ернесто де ла Круза та потрапляє у світ мертвих, де шукає його та своїх предків, аби розгадати сімейну таємницю.

“How to train your dragon”[2] – американський фантастичний мультфільм 2010 року, режисера Діна ДеБлуа, виробництво DreamWorks Animation заснований на книгах Кресіди Коуелл. Історія розповідає про молодого

[1] https://youtu.be/xlnPHQ3TLX8?si=C2Qm-t7uql1-9ynI
[2] https://youtu.be/KZtbJ_I9IFM?si=jT8RTN_W9Na0OG4I

вікінга на ім’я Гикавка, який мріє стати вбивцею драконів, як і всі в його селищі. Одного разу йому вдається збити найстрашнішого дракона серед всіх – нічну лють. Проте хлопчик не зміг убити створіння. Замість цього він проводить з ним час та вирішує приручати драконів, а не вбивати, всупереч традиціям та переконанням свого народу. Він кидає виклик своїй спільноті й навчається новому шляху, ведучи за собою інших.

“Frozen”[3] – американський комп'ютерний анімаційний мультфільм, створений Walt Disney Animation Studios у 2013 році. Ельза, юна принцеса королівства Ерендел, з народження володіє магією снігу і льоду. Одного разу під час гри дівчина кривдить сестру, через що її замикають в кімнаті, аби не нашкодити ще більше, невміючи керувати силами. Так минають роки, батьки дівчат помирають під час бурі, та наступає час коронувати Ельзу. Коронація йде не за планом, містяни дізнаються про сили Ельзи, тож в розпачі дівчина тікає якнайдалі. Там вода будує собі крижаний замок, навмисно ізолюючи себе від інших. По ходу розвитку сюжету, Ельза розуміє, що ізоляціє не є виходом, приймає свої сили та використовує на благо.

“Kitbull”[4] – американський короткометражний анімаційний фільм 2019 року, знятий Росаною Салліван. Фільм став частиною циклу короткометражок студії Pixar під назвою SparkShorts. Головні герої – чорне кошеня та пітбуль. Кошеня живе в коробці на задньому дворі та одного разу бачить, як в порожній будці на ланцюгу з’явився собака. Спочатку кошеня боїться його та відштовхує, але згодом вони через гру звикають одне до одного. Хазяїн жорстоко поводиться з пітбулем, тож невдовзі вони з кошеням тікають з дому в невідомість. На вулиці вони знаходить нових хазяїв, які люблять та піклуються про них.

“Piper”[5] – американський короткометражний анімаційний фільм 2016 року виробництва Pixar Animation Studios . Написаний і зрежисований Аланом Барілларо. Анімація розповідає про пташеня кулика на ім’я Пайпер,

[3] https://youtu.be/TbQm5doF_Uc?si=0mSobuG8YsuU2vEV
[4] https://youtu.be/AZS5cgybKcI?si=tbe57XFTVYkIIIaj
[5] https://youtu.be/WIPV1iwzrzg?si=MwxpRjUHVuN68Dro

яка панічно боїться води після того, як її накрило хвилею. Тож мати годує пташеня, але через голод вона змушена подолати свій страх і піти до моря. Там вона вчиться добувати їжу самостійно і перестає боятись води. Імітуючи поведінку краба, Пайпер винаходить нові стратегії полювання.

Актуальність. Суспільний контекст проекту полягає у темі ізоляції та самопізнання. Ця тема набуває особливої значущості в сучасному світі, де цифрові технології та соціальні обмеження впливають на міжособистісні зв'язки. Війна в Україні та наслідки пандемії COVID-19 посилили проблему соціальної ізоляції, зокрема серед молоді. Ролик показує цей процес через символіку виходу з «бульбашки», що перегукується з реальними викликами суспільства.

Поєднання 3D-анімації, мальованих текстур і нефотореалістичного рендера відповідає актуальним тенденціям цифрового мистецтва. Використання різних програмних інструментів (Blender, After Effects, Clip Studio) розширює можливості створення унікального візуального стилю. Ролик не тільки розважає, а й надихає глядачів, спонукаючи до роздумів про власний розвиток та подолання внутрішніх бар'єрів.

Новизна. Інноваційний інструментарій роботи, що полягає у поєднанні 3D-анімації та дизайнів, які беруть натхнення з фрактальних форм, створює унікальну стилістику, що підкреслює складність внутрішніх трансформацій особистості. Використання 2D-графіки додає творчої свободи та художньої виразності. Символіка метаморфози – перетворення гусені на метелик – показує шлях подолання ізоляції та внутрішніх змін. Взаємодія персонажа з футуристичним світом підкреслює складність емоційного зростання. Поєднання сучасного мистецтва, психології та дизайну формує унікальну естетику й авторське бачення процесу особистісних змін.

Дефініції:

Метаморфоза – перетворення, перехід з однієї стадії або форми в іншу, що супроводжується набуттям нових функцій, іншого зовнішнього вигляду.

Трансформація – зміна, перетворення виду, форми, істотних властивостей в контексті анімації.

Ізолювати – відокремлювати від середовища, позбавляти зв'язку з ким-, чим-небудь; відособлювати.

Анімація – метод створення серії знімків, малюнків, кольорових плям, ляльок або силуетів в окремих фазах руху, за допомогою якого під час показу їх на екрані виникає враження оживлення мертвих форм руху.

Фрактал – 1. Нерегулярна, самоподібна структура. 2. Самоподібна геометрична фігура, кожний фрагмент якої повторюється при зменшенні масштабу; масштабна інваріантність може бути або точною, або наближеною.

Текстура – характер будови твердої речовини, розташування її частин, шарів.

Графіка – вид образотворчого мистецтва, основним зображальним засобом якого є малюнок, виконаний на папері, тканині і т. ін. олівцем, пером, пензлем, вуглиною або відтиснутий на папері з спеціально підготовленої форми; твори цього мистецтва.

Стиль – сукупність ознак, які характеризують мистецтво певного часу та напряму або індивідуальну манеру художника стосовно ідейного змісту й художньої форми [1].

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Під час пошуку аналогів для даної роботи, найбільша увага зверталась на таку характеристику проєктів, як візуальна складова. Це графічне рішення, поєднання стилістик і технік, колірна гама, анімаційні прийоми. Далі, не менш важливими для мене були сюжетна складова, концептуальні рішення, символічність образів, звуковий супровід, а також безпосередньо тематична схожість з власним проєктом. Серед найкращих схожих аналогів були відібрані прямі та непрямі. До прямих аналогів віднесені анімаційні ролики, анімаційні серіали, аніме та мультфільми. До непрямих комп’ютерні ігри,

фільми, ілюстрації. Детальний аналіз кожного аналогу та як саме він дотичний до даного проєкту наведений нижче.

1.1. Анімаційний серіал “Scavengers reign”.

Концепт футуристичного іншопланетного світу продемонстрований у проєкті «Scavengers reign»[6] – анімаційному науково-фантастичному драматичному телесеріалі 2023 року, створеному Джозефом Беннеттом (Joseph Bennett) і Чарльзом Гюттнером (Charles Huettner) для платформи Max на основі їхнього короткометражного фільму «Падальники» 2016 року, США [2] (іл. 1.1.). Сюжет серіалу розгортається довкола групи людей, що вижили після аварії міжзоряного вантажного корабля «Деметра 227» та опинились на планеті Веста. Планета насичена різноманітною флорою і фауною, чимось подібної до земної, проте демонструє незвичні зв’язки та життєві цикли між населяючими істотами. На шляху команди впродовж серіалу трапляються різні небезпеки. Серіал розкриває тему виживання та адаптації у новому, невідомому світі, який не може бути до кінця зрозумілим і вивченим людьми.

Анімаційний серіал був обраний як аналог в першу чергу завдяки своєму візуалу та концепцією всесвіту. Мене надихнув дизайн життєвих форм планети Веста, який можна описати як органічне сплетіння всього живого. Подібність до земної екосистеми проявляється у схожості з тваринами, рослинами, ландшафтами та навіть створіннями, схожими на людей. Проте всі населяючи види унікальні та незвідані, що надає простір для уяви. Окремі елементи світу можуть нагадувати фрактальну графіку.

Розробники демонструють візуальні експерименти, використовують анімовану 3D-камеру та графічні текстури традиційного 2D. Серіал створений майже повністю у програмі Moho у техніці покадрової 2D анімації. Варто відмітити трансформацію об’єктів в кадрі, цікаві ракурси і композиційні постановки, чергування статики та динаміки.

Також для мене була важлива ідейна складова серіалу, а саме пристосування людей до нових, невідомих раніше умов, пошук забосів для

[6] https://youtu.be/NWQH8cMpWTU?si=K7WnqjYN15lOB6O8

вирішення посталих проблем, трансформація особистості під впливом зовнішніх чинників. Однією з тем, що просуває серіал «Scavengers reign» є екологія та наслідки людської діяльності на екосистеми. Людина в цій ієрархії виживання зміщується на нижні позиції, на перших же лишається нелюдські створіння планети Веста [3].

1.2. Аніме та манга “Made in Abyss”.

Ще одним прикладом цікавої концепції світу стало аніме «Made in Abyss»[7] - анімаційний проєкт в жанрі пригодницьке наукове темне фентезі, на основі однойменної манги Акіхіто Цукуші (つくしあきひと), випущений компанією Kinema Citrus у 2017 році, режисер Масаюкі Коджіма (小島 正幸), Японія (іл. 1.2.). Сюжет аніме розгортається навколо незвичної ущелини на острові серед моря, названою Безоднею (Абісом). Навколо Безодні утворилось місто Орт, де мешкають дослідники Безодні, а також сирота Ріко, що мріє стати дослідником, як її зникла мати Лайза. Одного дня вона знаходить хлопчика-робота на ім’я Рег і вони разом вирушають на дно ущелини розуміючи, що не зможуть повернутись. На дітей очікують смертельні небезпеки, прокляття Безодні, але разом з цим нові друзі та захопливий світ небачених краєвидів та істот Абісу.

Концепція безодні унікальне явище серед подібних медійних проєктів. Фізика цього підземного світу значно відрізняється від світу поверхні, містить унікальні форми живих організмів, що стають складнішими по мірі того, як глибоко в Безодні мешкають ці істоти. Так зване «прокляття Безодні», з яким стикаються всі дослідники, полягає у негативному впливі на тіло людини підйому з глибин. З верхнього рівню Абісу відчувається головний біль і нудота, а намагаючись піднятись з шостого рівня дослідник втратись людську подобу (стане «порожнечею») або помре. Отже, чим глибше занурюєшся, тим менше шанс повернутись на поверхню. Також присутні й інші унікальні закони Безодні, такі як спотворення часу або транслювання сонячного світла з поверхні на глибші рівні.

[7] https://youtu.be/kqBNQEUI8dM?si=80qn6KeYHmSLwc-w

Цей проєкт, крім концепції світу, вразив ретельно пропрацьованими дизайнами персонажів та оточення. Персонажі побудовані переважно за допомогою кіл та інших закруглених простих фігур. Цей підхід робить їх візуально безпечними і милими, але створює дисонанс під час жорстоких сцен. Одяг персонажів пропрацьований до дрібниць, розкриваючи характер персонажа, а також має свій функціонал та естетичну цінність, відповідаючи стилістиці світу Безодні. В колірній палітрі переважають земляні відтінки та зелений, на контрасті червоні та жовті елементи одягу головних героїв. Палітра та контраст сцени закономірно стають похмурими під час важких. Сумних сцен та яскравими і світлими під час безтурботних або веселих моментів [4].

Також варто відмітити неймовірний звуковий дизайн даного аніме. Звукові ефекти, саундтреки, ембієнс та закадрові голоси персонажів, що грають велику роль у візуальному сторітелінгу. Композитором у цьому проєкту виступав Кевін Пенкін (Kevin Penkin). У відео користувача clearandsweet слушно зазначено, що звукові ефекти можна поділити на атмосферні звуки для відображення оточення та на «мультяшні» для певних комічних ситуацій. Складаючись разом вони відображають цілісну картину подорожі Безоднею, Безодня сама по собі стає персонажем [5].

1.3. Аніме “Nausicaä of the Valley of the Wind”.

“Nausicaä of the Valley of the Wind”[8] — постапокаліптичний фантастичний анімаційний фільм 1984 року, знятий режисером Хаяо Міядзакі (宮崎 駿) за мотивами власної однойменної манги, студія Topcraft, Японія (іл. 1.3). Сюжет розгортається через тисячу років після ядерної війни («Сім днів вогню»), яка спричинила знищення цивілізації та екоцид. Вижила лише невелика частина людей, утворивши свої королівства. З рослинності процвітають Токсичні ліси, які населяють величезні комахи-мутанти Оми. Головна героїня принцеса-пацифістка Навсікая досліджує Токсичні ліси і намагається знайти спосіб гармонійного співіснування. Одного разу в Долині

[8] https://youtu.be/6zhLBe319KE?si=8wshHJeWywZD0O68

Вітрів розбивається вантажний літак імперії Толкемія з ембріоном Воїна-велетня – біологічної зброї, яка спричинила апокаліпсис. Їх мета – спалити Токсичний ліс, чому протистоїть Навсікая та її народ.

Фільм підіймає такі теми, як: війна, наслідки використання ядерної зброї на людство та екологію, наслідки людської жадібності та егоїзму, протистояння технологій та природи, а також цінність всього живого. Через сорок років ці теми там само актуальні з погляду на сучасне становище світу, спонукають до певних роздумів та опасінь відносно застосування ядерної зброї. Як і багато інших робіт режисера Хаяо Міядзакі, головна героїня проявляє сміливість, займає лідерську позицію, приймає мудрі рішення для свого народу і природи, що не може не надихати. Фільм створений у технології покадрової 2D анімації та вважається одним із кращих анімаційних фільмів та аніме. Хоч він був створений до заснування студії Gibli, фільм часто включають як частину DVD та Blu-ray колекцій робіт Ghibli.

Акцентуючи увагу на візуальній складовій, можна відмітити цікавий дизайн, що є футуристичним, але в той же час посилається на добу середньовіччя та нової історії. Велетенські жуки-мутанти схожі на доісторичних трилобітів, вони ж у фільмі демонструють своїми діями волю природи і волю лісу. Сам по собі ліс складається з унікальних живих істот, що нагадують рослинні і тваринні форми. У фільмі присутні детально промальовані пейзажі, збагачені різними кольорами, формами, текстурами. Літальні апарати, зброя, обладнання мають бульш фантастичний, футуристичний вигляд. У створенні дизайнів масивних і важких літаків Міядзакі надихався реальними німецькими бойовими літаками Другої світової війни. Долина Вітрів своїми пейзажами нагадує мальовниче гірське селище 19 ст., оснащене млинами, різними кам’яними спорудами і яскраво-зеленими полями. Одяг жителів долини та воїнів також схожий на убрання людей минулих століть: мечі, шоломи, головні убори, обладунки, сукні дівчат.

Головна героїня майже завжди подорожує на власному літальному апараті з маленьким компаньйоном – тваринкою на ім’я Тето. Даний прийом

широко використовується у анімаційних проєктах та був започаткований задовго до виходу «Навсікаї з долини вітрів» студією Disney. Тваринка-компаньйон допомагає розкрити головного героя з різних сторін, може брати безпосередню участь у сюжеті, слугувати комічним елементом для того, аби розважити молодшу аудиторію, або додати драматичності сцені. Цей прийом також надихнув мене під час створення власних персонажів.

1.4. Фільм “Avatar”.

“Avatar”[9] – прорив CGI технологій для свого часу, американський науково-фантастичний фільм 2009 року сценариста і режисера Джеймса Кемерона з Семом Вортінгтоном і Зої Салданою в головних ролях, США (іл. 1.4). Сюжет фільму розгортається у майбутньому. На Землі 2154 рік, людство майже вичерпало природні ресурси перенаселеної планети. Корпорація розгортає масштабний видобуток цінного матеріалу анабтаніума на планеті Пандора – супутнику в зоряній системі Альфа Центавра. Пандора густо населена складною флорою і фауною, а також розумними гуманоїдними створіннями, які називають себе на’ві та живуть у гармонії і тісному зв’язку з навколишньою природою. Джейк Саллі, головний герой фільму, морський піхотинець з обмеженими можливостями, потрапляє в експедицію за рядом обставин, таких як смерть брата-близнюка та потреба в грошах на лікування хворих ніг. Йому випадає честь управляти Аватаром, призначеним для його брата дослідника. Аватар – штучно вирощений гібрид на’ві і людини, в якого поміщається свідомість людини за допомогою спеціальної капсули. Так Джейк приєднується до команди дослідників на борту, досліджує Пандору у своєму новому тілі та поступово стає одним з на’ві. В той же час плани корпорації на планету виявляються не такими безневинними.

Фільм з достатньо простим сюжетом зміг завоювати серця глядачів неймовірним візуалом та різноманітністю життя на Пандорі. Картина майже повністю створена за допомогою CGI ефектів, 3D моделей а також технології захоплення руху (motion capture). Режисер Джеймс Кемерон планував

[9] https://youtu.be/5PSNL1qE6VY?si=NONfHUgfkpzOYR-v _

випустити фільм у 90-х, проте чекав поки у світі з’явиться відповідна технолія, аби зробити фільм максимально якісним і достовірно передати рухи та емоції аватарів. Коли світ побачив фільм «Володар перснів», де рух для персонажа Голум був зроблений завдяки технології захоплення руху, Кемерон зрозумів, що тепер він зможе відтворити свій фантастичний світ. Для початку 21 століття це був прорив, картина зібрала в прокаті 2 млрд доларів та досі є на перших місцях серед списку найкасовіших фільмів в історії [6].

Мене надихнув багатий природний світ фільму, а також тісний зв’язок між на’ві та місцевою екосистемою. Цей зв’язок, крім духовного, також виявляється і фізично: у кожного на’ві є спеціальний відросток на голові у вигляді коси, за допомогою якого він може з’єднувати свою свідомість з твариною або рослиною. Вся планета представляє собою свого роду нейрожемеру, до якої місцеві можуть під’єднатись та отримати інформацію. Даний елемент у трохи зміненому вигляді я застосувала у своєму проєкт і, додавши своєму персонажу два відростки для з’єднання з бульбашкою. Також мені була цікава тема пристосування головного героя у новому світі, подолання труднощів, протиріччя вибору сторони людей та сторони на’ві, криза ідентичності.

1.5. Анімаційний ролик “FF2”.

Художньо-символічне відображення самотності у сучасному світі можна побачити в “FF2”[10] – анімаційному ролику, зрежисованому та занімованому Джонатаном Джоб-Нкондо (Jonathan Djob Nkondo), 2023 рік, Франція (іл. 1.5.). Французький аніматор і режисер Джонатан Джоб-Нкондо поєднує образотворче мистецтво та анімацію для створення захоплюючих, мрійливих візуальних наративів, які досліджують соціальну динаміку та відносини між персонажем і об'єктом за допомогою вражаючих, плавних візуальних ефектів [7]. В його роботах можна простежити образи тварино-подібних інсталяцій, прості геометричні фігури і форми, людей у специфічних вбраннях в якості головних персонажів, деформацію і зміну

[10] https://youtu.be/vvwzM3wsCW4?si=ASREYNSe2yWS6cNQ

форми, цікаві композиційні і тональні рішення, психоделічні сюжети. Серед кольорів переважають червоний і жовтий, а також чорний, білий і синій, іноді зелений. Крім анімації, Джонатан Джоб-Нкондо створює плакати, інсталяції (арт-об'єкти), дизайни персонажів. Саме він створив дизайн робота Леві з анімаційного серіалу "Scavengers reign".

Аналізуючи анімаційний ролик "FF2", варто зробити акцент за символіці. Ми не можемо з впевненістю сказати, що саме заклав автор в дану роботу, адже інформація з доступних джерел дуже обмежена, а коментарі автора відсутні. Проте, тема усамітненості сучасної людини простежується тут дуже чітко. Обличчя персонажів з міста подвійні, створюючи ілюзію. Дивлячись перед собою вони ніби дивляться в бік, чи навпаки, складається враження, ніби вони дивляться на тебе, або не дивляться ніколи. Це може символізувати певний самообман та обман оточуючих, небажання показати власні почуття і наміри. Головний персонаж ніби і хоче завести діалог, проте стикається з профілями облич.

Паралельно з цим на початку ролику ми бачимо жінку, що своїм голосом ніби подає сигнал. Від цього просинається і біжить жовте створіння на орбіті. В кінці ролику створіння підходить до жінки, вона замахується кулаком і створіння перетворюється на людську дитину. Можливо, жінка це символ Бога, що створює життя. Можливо, це те, що відбувається в голові у головного персонажа. А можливо це символ перетворення сумніві на дію.

Також варто відмітити саунд-дизайн, яким займався Ніколас Снідер (Nicolas Snyder). В ролику відсутні діалоги, фонова музика змінюється відновідно до подій і настрою в анімації, звукові ефекти, такі як сирена, стукіт ніг, звук удару, крик – додають глибини і акцентують увагу на зображуваному.

Ролик надихнув мене символічною складовою та відсутністю прямих пояснень. Жовте створіння наштовшнуло мене на ідею створити свого персонажа-зірочку, що веде персонажа. Також саме цей ролик більше за інші сприяв дослідженню теми ізоляції та смотності людини.

1.6. Анімаційний ролик “PUPARIA”.

Проєкт, який демонструє справжню любов і відданість своїй справі. “PUPARIA”[11] – анімаційний ролик Шинго Тамагави (玉川 真吾), створений у техніці покадрової анімації, 2020 рік, Японія (іл. 1.6.).

Анімаційний ролик у техніці покадрової анімації зроблений майже повністю за допомогою традиційних матеріалів, таких як папір та олівці з подальшим скануванням. Шинго Тамагава впродовж трьох років самостійно працював над даним проектом, перетворюючи свої емоції та почуття на візуальні образи та ретельно пропрацьовану анімацію.

Як зазначає сам автор: «Щось ось-ось кардинально зміниться. Ми можемо бути лише свідками цього» [8]. Сюжети анімації, які здавалося б не пов’язані між собою, насправді об’єднані спільною емоцією. Відчуттям, що цінності, які формують наш світ, поступово згасають. Персонажі Тамагави мають дуже виразну міміку очей, що заворожує глядача та викликає відчуття, ніби ви з анімацією дивитесь одне на одного.

Назва анімації походить від слова «пупарій», що означає «несправжній кокон», а також одну зі стадій розвитку комахи. З пупарію (лялечки) виходить доросла, сформована особина, що відсилає нас до відчуття «от-от щось має статись». Візуально можна простежити флюїдні патерни впродовж всього ролику, починаючи з перших кадрів, де ми ніби бачимо оболонку лялечки, далі подібні узори є на тварині, корінні, шкірі одного з персонажів а також бачимо саму лялечко на моменті з дверними отворами. Тут пупарій символізує стадію розвитку людини під час різких змін у світі, коли звичне відходить у минуле, майбутнє нечітке та іноді лякаюче. Відкинувши страх, люди можуть піти в новий світ, прийняті зміни, яких не уникнути. Героїня з останньої сцени може символізувати ці зміни і новий світ.

В цій роботі мене надихнуло художнє бачення автора, оперування різними символами та візуальними образами для передачі емоції, яку важко описати словами. Флюїдні орнаменти, які не тільки роблять роботу естетично

[11] https://youtu.be/CWnqX41JHuM?si=FgwtSbHlCwscAYdm

цінною, а й асоціюються з плином часу. Зображення розвитку людини через призму розвитку комах присутнє в моїй роботі.

1.7. Відеогра “Journey”.

“Journey”[12] – пригодницька відеогра, гра-мистецтво, інді гра, розроблена Thatgamecompany випущена у 2012 році спеціально для PlayStation 3, директор Дженова Чєн (陈星汉), композитор Остін Вінторі (Austin Wintory), видавець Sony Computer Entertainment, США. У 2019 році гра стала доступна для Windows та IOS (іл. 1.7.).

Гра, що не має діалогів та чітких пояснень, занурює глядача у світ пустелі. Прокинувшись серед піщаних дюн, персонаж прямує до далекої гори, проходячи крізь руїни занепалої цивілізації. Назва гри, що перекладається як «подорож», цілком описує суть гри. Подорож до гори, як і людське життя від народження до смерті, сповнене різних подій, злетів і падінь. Починаючи з мирних, спокійних локацій з широким полем для дослідження та навчання, “Journey” веде гравця до більш стрімких і веселих спусків з дюн, в оточенні створінь з магічної тканини та захопливих краєвидів. Після цього персонаж падає у темні лабіринти, де його чекають небезпечні роботизовані машини, які полюють на магічну тканину. А після жвавого підйому нагору, гравець опиняється на підніжжі засніженої гори, де йому необхідно подолати холод, вітер та навіть смерть, аби дістатись до мети. Після смерті гравцю допомагають шість білих силуетів, що нагадують богів та наділяють персонажа силою, аби пройти фінальний шлях, відчути ще раз безтурботний політ на створіннях серед мальовничих пейзажів перед тим, як ступити на самий верх гори і… переродитись. Таким чином гра закінчується початком і гравець може пройти ще одну подорож.

Історія минулого подається крізь візуальні образи, малюнки на стінах та геймдизайн. Білі силуети, що зустрічають гравця на кожній локації, також показують частину минулого. На шляху гравець збирає магічні знаки, що допомагають зробити довшою магічну тканину на спині та злітати вище. Під

[12] https://youtu.be/mU3nNT4rcFg?si=bWKh_RP1xpMnOx9v

час гри є шанс зустріти лише одного іншого гравця. Унікальність також полягає в тому, що у грі відсутні будь які методи комунікації з іншим гравцем, окрім спеціального звуку, який створює персонаж для призиву. Дженова Чєн пояснив це тим, що це створює унікальний безслівний зв'язок між гравцями, поєднаними однією пригодою. З цієї ж причини гравця може бути тільки два, аби третій не відчував себе зайвим відставши від пари [9].

Аналізуючи гру, можна побачити відсилки на різні релігії. Нариклад, буддизм помітний у концепції перероджения персонажу, християнство у народженні головного персонажа, пророка , що прямує пустелею. Інтерфейс гри майже відсутній, лишаючи більше місця для краєвидів пустелі. У дизайні розробники дотримувались принципу «японського саду»: нічого зайвого. Дизайн персонажу відповідає його діям та можливостям, тож тут він навіть не має рук.

Композитор Остін Вінторі написав для гри неймовірний саундтрек, який лунає впродовж гри на різних моментах. Саунд дизайном займався Стів Джонсон (Steve Johnson), разом вони створили звукові ефекти, які змінюються відповідно до дій гравця та оточення, пропонуючи повне занурення у світ гри.

Гра надихнула мене мінімалістичним, проте захопливим дизайном персонажів у накидках, візуальним сторітелінгом, мальовничими пейзажами, концепцією шляху до мети та світла після темряви, унікальним зв'язком між двома гравцями.

1.8. Комп'ютерна та мобільна гра "Sky: Children of the Light".

Від розробників "Journey", проєкт "Sky: Children of the Light"[13] – пригодницька інді-гра з відкритим світом, розроблена Thatgamecompany, директор Дженова Чєн (陈星汉), випущена для IOS у 2019 році, пізніше доступна на інших платформах, США. Музику в цьому проєкті створював Вінсент Діаманте (Vincent Diamante) а також використовувався голос норвезькою співачки Aurora (іл. 1.8.).

[13] https://youtu.be/g3r1KbzSiT8?si=etd3SaIaLY0BE2Kk

Відеогра в багатьох аспекстах наслідує попередню, проте має і достатньо відмінностей. Події відбуваються серед хмар в королівстві неба, на літаючих островах та островах серед моря. Світ поділяється на 7 різних локацій, які мають свої особливості та передають різні частини історії. Гравець досліджує широкий світ, заряджає накидку світлом, аби вище літати, зігріває світлом духів. Вони ж в свою чергу розповідають частину історії та вчать персонажа новим емоціям. Духи утворюють сузір'я для кожної локації. Персонаж збирає валюту гри – свічки і серця, які можна обміняти на товари у духів. Також є острів «Дім» та локація Еден, під час якої гравець проходить випробування камінням і вітром, віддає своє світло полеглим та отримує найціннішу валюту – червоні свічки. Як і в "Journey", гравець помирає в Едені, але отримує благословення і долаючи візуально естетичний та мирний шлях перероджується. При цьому узберігається весь прогрес окрім світла накидки.

У грі велика увага приділяється соціальній механіці. Гравці можуть зустрічатися та дружити один з одним, а також можуть відкривати нові здібності, такі як спілкування в чаті та надсилання подарунків, коли їхня дружба зростає. Також є багато косметичних предметів, які можна зібрати, зокрема накидки, маски, зачіски, капелюхи, штани, взуття, музичні інструменти , на яких можна грати , вирази обличчя тощо. Ці предмети можна отримати за допомогою ігрової валюти або, у деяких випадках, придбати за реальні гроші.

Гра позиціонує себе як мирна, медитативна MMO про справжні людські стосунки. Важливим елементом гри є дослідження нових територій, таких як ліс, прерія, пустка, острови, сузір'я, сховище знань і т. д. Простежується екологічна спрямованість гри, про що свідчать внутрішні благодійні події гри, такі як «Дні Природи». Також в грі присутні тематичні сезони та події.

Крім вищезазначеного, мене надихає дизайн гри. Його можна описати як мінімалістичний та геометричний. Персонаж і оточення складаються з базових фігур, таких як ромб, коло, трикутник, прямокутних, чотирикутна

зірка. Також дизайн натхненний природою, про що свідчать мальовничі ландшафти та створіння світла, що схожі на метеликів, птахів, скатів, медуз.

Гра “Sky: Children of the Light” змогла зібрати гравців зі всього світу, незалежно від статі, гендеру, віку, національності у вітруальному світі, де вони несуть світло, змагаються з темрявою та роблять світ кращим, даруючи спокій духам.

1.9. Комп’ютерна гра “GRIS”.

“GRIS”[14] – пригодницька гра-платформер розробника Nomada Studio, видана Devolver Digital у 2018 році для macOS, Nintendo Switch та Windows, Іспанія (іл. 1.9.).

Гра візуальними образами розповідає про дівчину на ім’я Гріс, зломлену горем. Вона замкнулась глибоко у своєму світі та намагається відновити свої сили, повернути навколишньому світу кольори та знову співати. Проходячи рівні та головоломки, персонаж отримує нові сили, які допомагають рухатись далі а також збирає зірки, щоб будувати мости-сузір’я між спорудами.

У “GRIS” присутній виразний візуальний стиль з поєднанням різних технік. Скетчева анімація, акварельні напів-прозорі тони, геометричні ландшафти поєднуються для створення певних настроїв і відчуттів героїні, для передачі легкості або масивності, ваги об’єктів. Також це допомагає створити глибину кадру, поділяючи сцену на ближній, середній та дальній плани. Дівчина рухається за допомогою покадрової анімації, також в цій техніці зроблені катсцени. Фони анімовані ефектом паралакс.

Крім ландшафтів і споруд трапляються образи людей, статуї які розвалюються на частини, символізуючи людей, які пішли з життя героїні. Сукня Гріс набуває нових властивостей під час проходження гри, символізуючи те, що дівчина стає сильнішою. В грі немає небезпек та неможливо померти, також деякі головоломки мають декілька шляхів вирішення.

---

[14] https://youtu.be/xtWnBHG6dis?si=OOgQKOMwAUi9kJQj

Гра надихнула мене візуальною мовою, зображенням душевних переживать через образи а також подолання труднощів. Використання різних стилів і технік робить відеогру візуально естетичною, поєднання платформера, головоломки та сюжету тримає гравця зацікавленим.

1.10. Анімаційний ролик “The Myth of Light”.

Інший погляд на тему виходу з зони комфорту представлений в комедійному ролику “The Myth of Light”[15], режисура, анімація та музика Луї Зонг (Louie Zong), 2024 рік, США (іл. 1.10.).

Анімації Луї Зонг мають унікальний візуальний стиль, що полягає у поєднанні 3D-моделей, текстур, 2D-зображень, ефектів та фільтрів, що імітують старий екран телевізора. Автор створює цікаві, милі, або комедійні сюжети з власними персонажами та сценаріями. Також він самостійно пише пісні та музику для власних робіт, підкреслюючи відповідний настрій роботи. Крім вже окресленого, Луї Зонг створює ілюстрації у змішаних техніках.

Сюжет ролику розгортається навколо маленького створіння, схожого на чортеня, яке щасливо живе у свої печері з жуками. До нього з’являється сяючий ангел, витягає чортеня з печери і несе за хмари. Там на нього чекають інші янголи, які виглядають моторошно та тягнуться до персонажа. Проте той тікає стрибаючи вниз і спокійно летить до своєї печери, показуючи язика створінням світла. В печері він знову почуває себе комфортно і йде по своїх справах.

Ролик надихнув мене своїм баченням. Кожен може жити там, де йому подобається. Чортеня не створене для життя на небесах, а нав’язливе світло не змінить його життя на краще, якщо і без нього все було добре. Комедійний підхід, що простежується у дизайні персонажів, анімації та звуковому супроводі викликає позитивні емоції у глядача та успішно доносить до загалу підняту тему. Також надихнув унікальний стиль, схожий на лялькову анімацію та поєднання технік.

1.11. Ілюстрації green_povo.

[15] https://youtu.be/TB0Y9dImRRs?si=1L3X8Wln7E5jn8R_

Ще одним джерелом натхнення для мене слугувати ілюстрації користувача green_povo [16] в Instagram. (іл. 1.11.).

Автор створює ілюстрації та комікси з власними персонажами, яких називає «габо». Антропоморфні персонажі також мають риси тварин, такі як роги, хвости, лапи, крила. Світ green_povo населяють водні істоти, янголи, квіти, птахи і риби. Найбільш ілюстрований персонаж – габо на ім'я Мія, комікс з цим персонажем в процесі розробки, як зазначив автор. Мія досліджує простори, які входять в естетику dreamcore, weirdcore, liminal spaces, poolcore та інші. Крім цієї історії також автор публікує інші міні-комікси та концепти персонажів.

Ілюстраціям властива спокійна атмосфера безпеки і комфорту. Найбільш поширений колір – зелений, що символізує відновлення, свободу, здоров'я, надію і радість, проте деякі ілюстрації мають трохи гнітючий характер. Всесвіт має плавні, перетікаючі форми. Такі форми заспокоюють нервову систему людини, ведуть погляд до композиційного центру ілюстрації. Майже у всіх роботах присутня вода: басейн, море, акваріум. green_povo використовує для своїх робіт як традиційні матеріали, такі як полотно, акрил, олівці, так і цифрове малювання. Іноді це можуть бути змішані техніки: скетч на папері відсканований та пофарбований в діджиталі.

Мене надихнув дизайн персонажів, що мають тваринні риси та перетікаючі форми, спокійний всесвіт з дивними створіннями та широкими порожніми просторами в естетиці liminal spaces, момент споглядання та взаємодії персонажів з всесвітом.

[16] https://www.instagram.com/green_povo?igsh=YTRyaHNmczRmY2Ix

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

В даному розділі наведене обгрунтування концепції проєкту. Зокрема, розглядається концепт-ідея. Детально розписана символіка образів та обгрунтування стилістики, колірне рішення, композиційні та тональні рішення. Також наведений літературний сценарій, зображений на розкадровці. Окреслено інструментарій для створеня ролику. Наведено коротке обгрунтування звукового рішення. Окремий пункт присвячено опису власного дослідження актуальності теми ізоляції та виходу з зони комфорту в сучасному світі.

2.1. Концепт-ідея.

Ідея ролику полягає у відображенні таких тем, як: ізоляція, вихід з зони комфорту, подолання труднощів, пошук нових сенсів… через візуальну мову анімації, символіку, взаємодію персонажів, колірне і тональне рішення, музичний супровід та ін.

Головний персонаж – образ людини, яка сидить у своїй зоні комфорту. Він зустрічається з іншим персонажем, що показує йому, яким може бути світ насправді. Вони долають цей шлях разом, проходять крізь бурю, як один з етапів переосмислення – сумнів. На кінцевому етапі метаморфози, персонажі розходяться і йдуть різними шляхами: головний персонаж залишається в реальному, чудовому світі, а персонаж-зірочка, гуртуючись з іншими, збирається витягати інших створінь з бульбашок.

Часто використаним елементом є образи комах, особливо метеликів, як створінь, що проходять повну трансформацію свого тіла за життя. Таке рішення допомагає візуалізувати малопомітні особистісні зміни людини.

Анімація спонукає глядача переосмислити власне життя, спробувати вийти за межі звичного, не лякатись труднощів та невдач на шляху. Суттєвою підтримкою можуть стати близькі або люди, які вже пройшли цей шлях і знають, що чекає в кінці. Такою «світлою» людиною виступає персонаж-зірочка, провідник крізь світи у всесвіті “Metamorphosis”.

В ролику відсутні діалоги та чіткі пояснення, а символічні образи можуть трактуватись глядачами по-різному. Кожен може знайти свій сенс в даній роботі. Більш детальний розбір символічної складової наведений у наступному розділі.

2.2. Символіка і стилістика.

Символіка:

Система бульбашок – 1) уособлює квартири в будинку чи самі будинки, де мешкають люди. 2) з'єднання всіх нас мережею інтернет, колективна свідомість у віртуальному світі. 3) фрактальна структура світу і зв'зок усього на землі. 4) матриця, симуляція. 5) пустельна долина, постапокаліптична пустка. 6) кокон, пупарій.

Лампочки на стелі бульбашки, екрани – штучні технології, заміна реального світу. Споглядання за світом здалеку, без участі у зовнішніх процесах.

Вихід з бульбашки – вихід з: своєї зони комфорту; дому; онлайну. Початок перетворення.

Персонаж-зірочка – щось, що спонукає вийти. Це може бути щось нематеріальне, як мета, потреба, цікавість, чи матеріальне – конкретна людина чи домашній улюбленець, що показує нам краще життя.

Буря – кульмінація, труднощі, шкодування про вихід та бажання повернутись до звичного. Один з етапів перетворення.

Зірка – дороговказ – те, що вказує нам шлях. Перетворення тваринки на зірку може символізувати здійснену мету (як зірки, що подаються в грі при завершенні рівня), як людину, що допомогла знайти нам шлях і надалі ми орієнтуємось на це світло, або смерть домашньої тварини, яка за короткий проміжок життя показала нам щось більше, ніж ми знали.

Інша сторона, гарна місцина – кінцева точка виходу із зони комфорту. Захоплення новим, розуміння недаремності дискомфорту на шляху, засвоєння нових навичок на інформації, розширення зони комфорту, переосмислення цінностей. Оаза серед пустелі. Ідеал, до якого прагне людство.

Зірочки,що прямують до «людей в бульбашках» - відважний вчинок надихає на інші відважні вчинки. Кінець життя в ілюзії. Кінець світу що є початком нового.

Стилістика:

Особливість стилістики ролика полягає у поєднанні 3D нефотореалістичного рендеру і 2D графіки. 3D графіка використовується для моделінгу та анімації персонажів, часткового моделінгу оточення, встановлення освітлення і камер. У 2D графіці відмальовані фони, текстури з подальшим експортом в 3D середовище. Завдяки нефотореалістичному рендеру елементи з різних середовищ поєднуються між собою достатньо гармонійно. У постпродакшені використовуються додаткові ефекти, такі як glow, glitch, lens. З огляду на стилістику було встановлено низький fps, що коливається в межах 12 кадрів/секунда та забезпечує більш «мультяшний» вигляд.

Основні кольори ролику яскраві, як крила метелика: помаранчевий, зелений, маджента, циан, жовтий. Вони поєднуються з чорно-білим світом та поступаво займають більшу частку в кадрі на шляху до трансформації головного героя. Важливу роль у анімації відіграють тональні констрасти і нюанси. Світло допомагає відділити основне від фону, важкі моменти для персонажа супроводжуються більш темною гамою, в той час як легкі і позитивні – світлі.

Також важливим елементом є композиція кадру. На початку ролику, коли головний персонаж сидить у бульшці, використовуються близькі плани бля передачі тісноти, а також централізація персонажу у кадрі, для передачі певної усамітненості. Після виходу з бульбашки з’являються дальні плани. Вони передають широкий простір, більшу частку повітря, демонструють ландшафти і пропорційно зменшують персонажів у кадрі. Дальні плани чергуються з середніми і близькими, аби повернутись до того, що переживають персонажі та показати світ в деталях. Також для передачі

глубини чергуються ракурси: високий, низький, під кутом, фас, профіль, ¾. Рух камери вгору-вниз, вперед-назад.

2.3. Сценарій.

Ролик починається з народження персонажа-зірки і подолання шляху до головного персонажу. Головний персонаж безвилазно сидить у великій кульці, що являється домом і містить різні предмети: багато екранів, речі, що імітують природні явища (наприкл. маленькі лампочки на стелі як зірки) відсутні вікна. Таких кульок дуже багато і всі вони з'єднані між собою, сам персонаж теж під'єднаний до кульки. Другорядний персонаж, схожий на тваринку-зірку, долає певний шлях і з'являться перед кулькою головного персонажа. Довго відображається на екранах, чим дратує головного персонажа і змушує думати про вихід назовні. Проте ця думка лякає, адже він ніколи або дуже давно цього не робив. Персонаж-зірочка продовжує кликати і головний персонаж таки наважується від'єднатись від кульки і вийти. Він забирається по тунелю нагору і бачить пустельний трохи фрактальний світ з безліччю кульок і сильним вітром. Персонаж-зірочка кличе персонажа іти за нею. Той ще трохи вагається і хоче повернутись, проте все ж наважується вилізти і ступити на землю, прямує за зірочкою далі. Вони ідуть вперед крізь різні краєвиди та дивних істот, потрапляють у наростаючу бурю і це змущує персонажа ще раз обернутись у сторону дому. Персонаж-зірочка створює тунель через який вони пробираються на «іншу сторону». Це місце де ще зберіглось життя, химерні рослини, що переплітаються кокони, метелики і інші тваринки-зірочки. Головний персонаж з цікавістю оглядає місце. Створіння-зірочки збираються разом і яскравими полосами на небі летять в сторону дому головного персонажа й інших. Персонаж вперше посміхається розуміючи, що скоро побачить родичів, які не злякались виходу зі своїх бульбашок. У нього виростають крила. Тваринка, що провела головного персонажа, стає зірочкою в небі.

2.4. Інструментарій.

Для створення ролику використовувались такі програми, як: Blender, Clip Studio Pro, After Effects.

Blender забезпечив 3D середовище, у якому збиралась та анімувалась більша частина елементів ролику. Моделювались персонажі та інші об’єкти, додавались текстури, освітлення, рух камер.

Clip Studio Pro на початкових етапів був використаний як інструмент для пошукових ескізів, концепт-артів, розробки дизайну, сторіборду. Надалі для відмалювання фонів, текстур та інших елементів, що увійшли безпосередньо в ролик.

У After Effects відбувалась скрейка всіх відрендерених частин ролику, постпродакшн, додавалась музика і звукові ефекти, графічні ефекти, титри, анімація логотипу. Також в даній програмі стрювався аніматик ролику та анімація назви.

2.5. Звукове рішення.

У ролику відсутні діалоги між персонажами. Таке рішення зумовлене відсутністю потреби в поясненні того, що відбувається. Ролик символічний а взаємодія між персонажами відбувається на рівні споглядання, рухів, дій, трохи задіяна міміка, очі. Фонова музика була підібрана для передачі певної атмосфери і настрою сцени: спокійного, веселого, сумного, тривожного. Також присутні звукові ефекти. Ефекти здебільшого імітують звуки оточення, такі які монотонний шум, кроки, звуки вітру, звуки пташок. В певних моментах звукові ефекти – єдине, що можна почути. Тиша – потужний інструмент, який також використовується в певних цілях, наприклад, під час вагань персонажа. Музика та ефекти були взяті з безкоштовних джерел, таких як Pixabay, YouTube.

2.6. Етапи створення.

1) Ескізи, пошук візуального стилю, збір референсів і аналогів, сценарій.

2) Створення концепт-артів та дизайнів, підбір колірної палітри, сторіборд, аніматик.

3) Моделювання в 3D, рігінг, шейдінг, малювання 2D фонів і текструр, збірка сцен з усіх елементів, встановлення оствітлення і камер.

4) Анімація персонажів і елементів, анімація камер, пробні рендери, фінальні рендери.

5) Анімація логотипу, анімація назви, склейка всіх частин, постпродакшн (додавання музики і звукових ефектів, додавання титрів).

6) Експорт фінальної роботи.

2.7 Цільова аудиторія.

Для визначення цільової аудиторії та актуальності піднятих тем було проведене опитування за допомогою Google forms, в якому взяли участь різні категорії населення. Поставлені питання зображенні в блоці діаграм у додатку 4. Всього в опитуванні взяли участь 139 людей. Найбільшу активність проявили жінки та люди віку 18-24 роки, студенти. Згідно з результатами, 70,5% відсотки опитаних стикались з відчуттям ізоляції, 65,5% вважають, що на це мав вплив COVID-19 та війна. 88,5% вважають, що тема самотності людини актуальна в наш час, 64,7% точно зацікавлені у перегляді ролика, який підіймає подібні теми, 29,5% відповіли «можливо». 37,4% вважають, що технології замінили живе спілкування та сприяли ізоляції, 55,4% відповіли «частково». 53,2% відсотка опитаних займаються творчістю у своїй професійній діяльності. Основними методами спілкування є соціальні мережі (92,1%) та живе спілкування (83,5%), а 23,7% обрали чат GPT. Улюбленими жанрами анімаційних фільмів серед опитаних є фентезі (63,8%) та комедія (59,7%). 66,2% відповіли, що виходять з дому кожен день. 42,4% проводять у смартфоні 4-6 годин щоденно, 24,5% 7-10 годин. Питання з частотою виходу на природу зібрало всі варіанти відповідей у приблизно однакових пропорціях, 32,8% виходять двічі на тиждень. 43,9% вважають, що існує недостатньо анімаційних роликів на задані теми.

ВИСНОВКИ

У процесі написання дипломного проєкту було проведене дослідження теми ізоляції сучасної людини, подолання внутрішніх бар'єрів, теми соціальних зв'язків, а також взаємодії людини з технологіями та природою. Проаналізовано прямі та непрямі аналоги, серед яких були анімаційні ролики, фільми, анімаційні серіали, аніме, ілюстрації, комп'ютерні та відео ігри. В ході аналізу аналогів було доведено, що анімаційні ролики здатні поєднувати естетичну цінність, розважальну мету та підіймати тему соціальних проблем. Естетична складова включає дизайни персонажів, дизайн світу, колірне рішення, формоутворення, анімаційні та стилістичні прийоми, звукове рішення. Кожен аналог сам по собі є унікальним витвором мистецтва, проте всі вони мають дещо спільне та вплинули на наш хід роботи, продемонстрували цікаві рішення та надихнули на створення власного ролику "Metamorphosis".

Також було проведене власне дослідження актуальності піднятих тем за допомогою опитування, у якому взяли участь 139 людей. За підсумками опитування можна з упевненістю сказати, що тема самотності сучасної людини є актуальною. Більшість людей стикалась з ізоляцією та іноді відчувають труднощі з подоланням внутрішніх бар'єрів. Цільовою аудиторію являються підлітки і молодь 13-24 роки, здебільшого зацікавлені в мистецтві або займаються творчістю в професійній діяльності, здебільшого жінки. Проте вікова класифікація ролику 0+ років, що обумовлене відсутністю насилля, ненормативної лексики, оголених частин тіла. Складнощі, показані у ролику, демонструються у символічній, м'якій формі.

В ході роботи було створено анімаційний ролик, що підіймає такі теми, як: подолання труднощів, повернення до природного початку, переосмислення технологій, цінностей та людських зв'язків. Ролик поєднує в собі різні візуальні та технологічні підходи, для досягнення творчої виразності та вдалого розкриття теми. Анімація занурює гладача у коротку історію, яка розповідається образами-символами та створює емоційний

контакт з глядачем. Продемонстрована авторська стилістика, вміння подачі актуальних соціальних проблем через анімацію, аналізу анімаційних проєктів, проведення власних досліджень а також зроблені висновки з проведеної роботи.

ЛІТЕРАТУРА

1. Словник. Тлумачний словник української мови, орфографічний словник онлайн. URL: https://slovnyk.ua/ (дата звернення: 20.04.25).

2. Scavengers Reign (TV Mini Series 2023). Animation, Adventure, Drama. 19.10.2023. IMDb. URL: https://www.imdb.com/title/tt21056886/ (дата звернення: 21.04.25).

3. Irene Lens-Fernández. Scavengers Reign (review). Project Muse. URL: https://muse.jhu.edu/pub/105/article/954318/summary (дата звернення: 21.04.25).

4. Naumande. The visual art of Made in Abyss. Medium. URL: https://medium.com/@Naumande/the-visual-art-of-made-in-abyss-c65557c790c1 (дата звернення: 22.04.25).

5. Clearandsweet. Visual Storytelling: Sound Design in Made in Abyss. YouTube. URL: https://youtu.be/ZX67pOaS3Gs?si=0ZqsdOdzCZI7u-ea (дата звернення: 21.04.25).

6. Insider. How Avatar’s VFX Became So Realistic | Movies Insider | Insider. YouTube. URL: https://youtu.be/IPQ5vTqqdgE?si=r0qKE-EfwR59RPYq (дата звернення: 22.04.25).

7. Jonathan_djob_nkondo. Instagram. URL: https://www.instagram.com/jonathan_djob_nkondo?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw== (дата звернення: 23.04.25).

8. Archipel. Shingo Tamagawa – Three Minutes, Three Years: Making Puparia. YouTube. URL: https://youtu.be/VKsG3E7TLl4?si=jYJ5S1fIrhU1kYZu (дата звернення: 23.04.25).

9. ThatGuyGlen. How Journey Was Made and Why The Developer Went Bankrupt. YouTube. URL: https://youtu.be/7zEmSjpmTNU?si=P94w7JJsQZlKs6Rs (дата звернення: 24.04.25).

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний серіал “Scavengers reign”, 2023 р.



Іл. 1.2. Аніме “Made in Abyss”, 2017 р.



Іл. 1.3. Аніме “Nausicaä of the Valley of the Wind”, 1984 р.



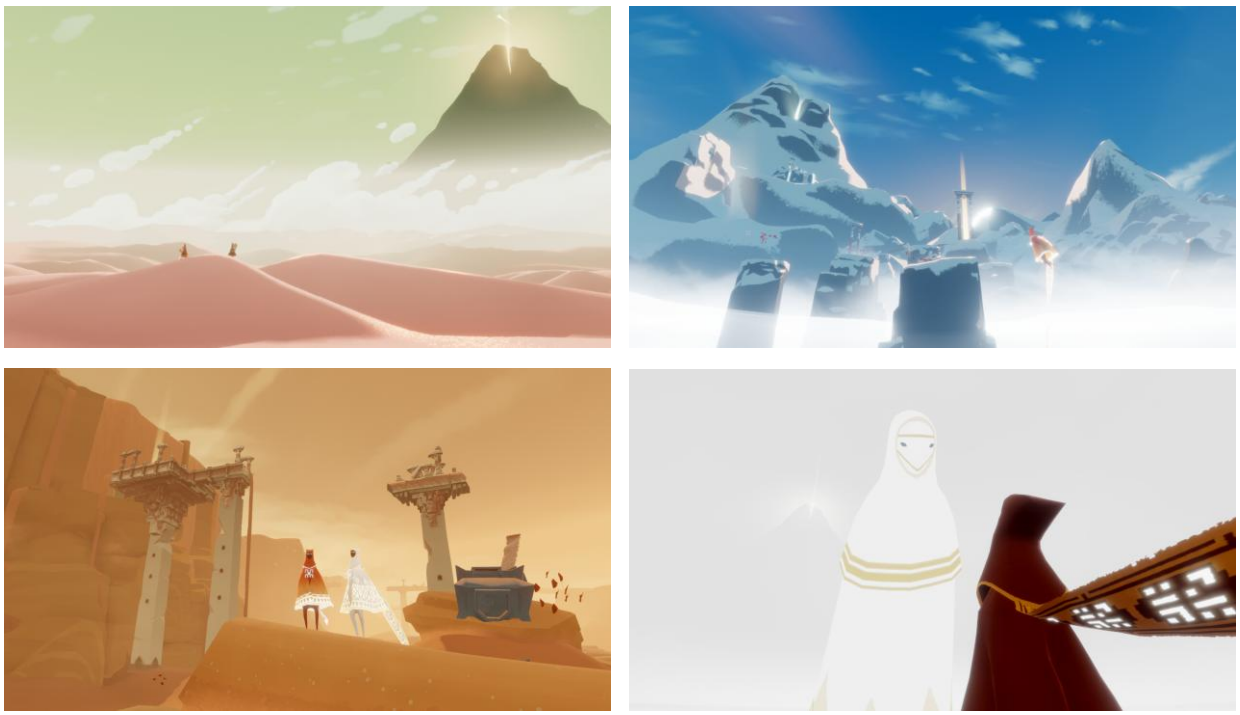
Іл. 1.4. Фільм “Avatar”, 2009 р.



Іл 1.5. Анімаційний ролик “FF2”, 2023 р.



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “PUPARIA”, 2020 р.



Іл. 1.7. Відеогра “Journey”, 2012 р.



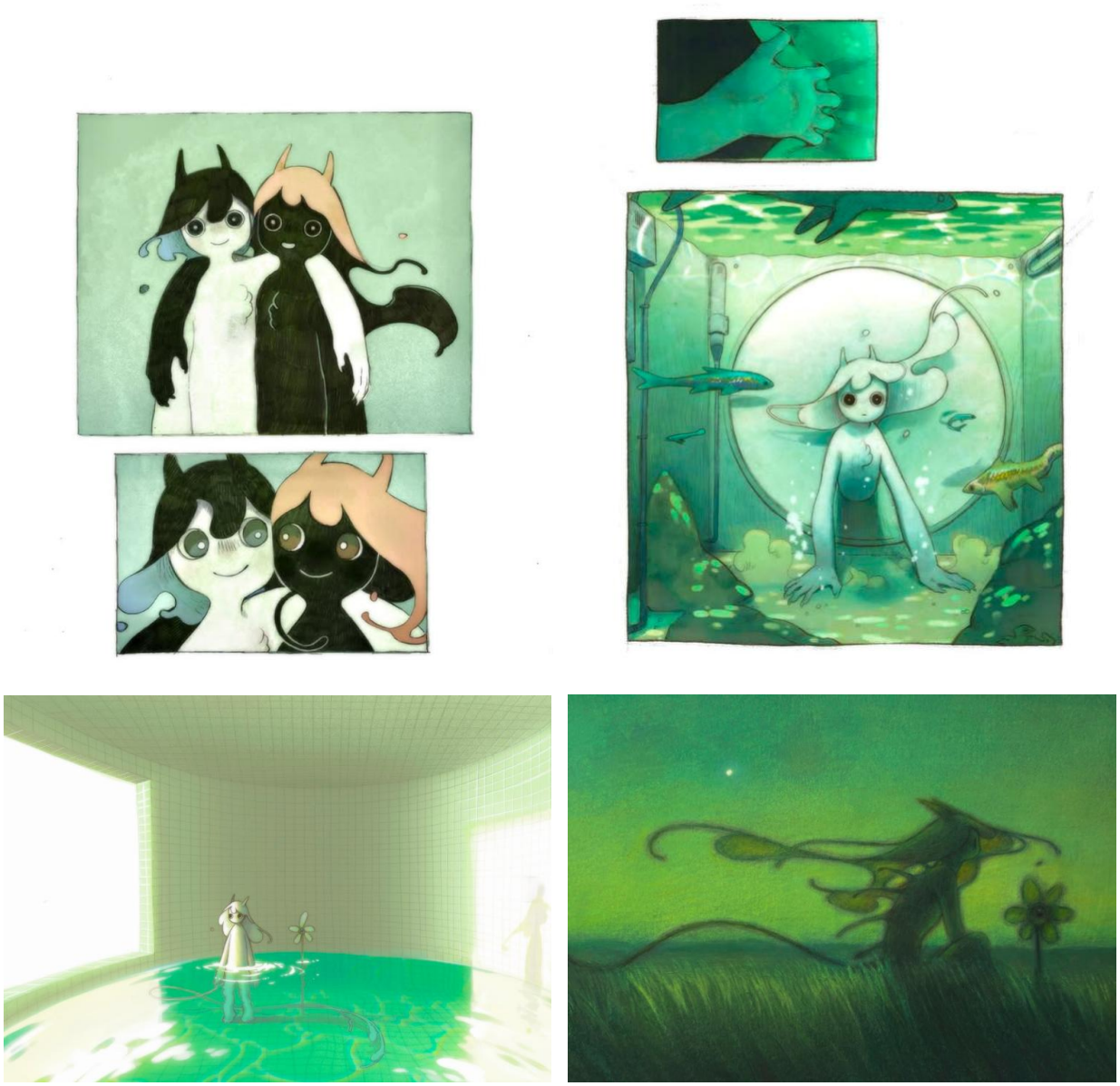
Іл. 1.8. Комп'ютерна та мобільна гра “Sky: Children of the Light”, 2019 р.



Іл. 1.9. Комп’ютерна гра “GRIS”, 2018 р.



Іл. 1.10. Анімаційний ролик “The Myth of Light”, 2024 р.



Іл. 1.11. Ілюстрації green_povo, 2024-25 р.

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД


1.
2.
3.
METAMORPHOSIS
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.
31.
32.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.

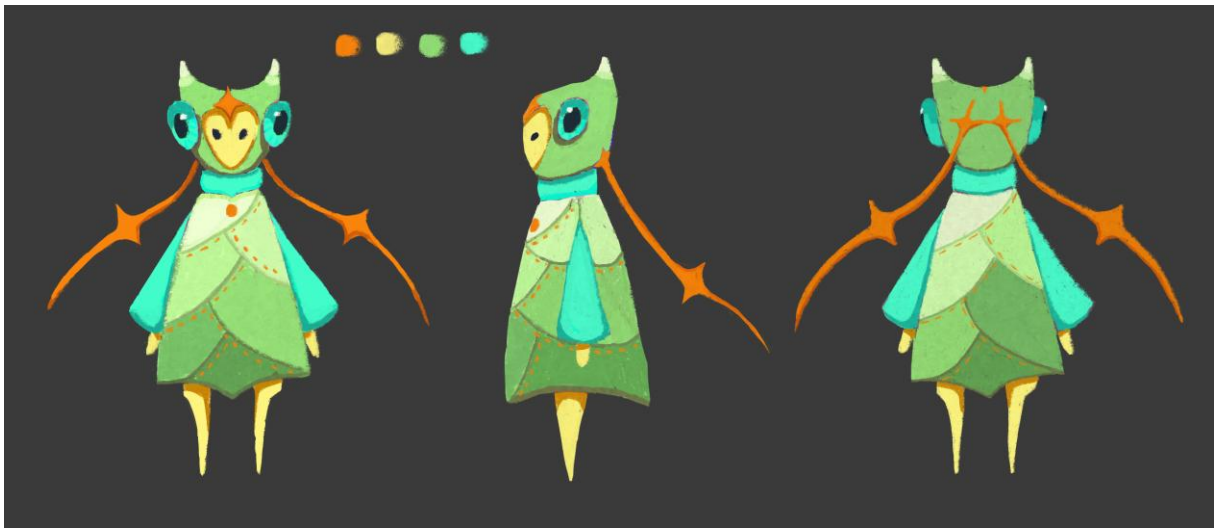
ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



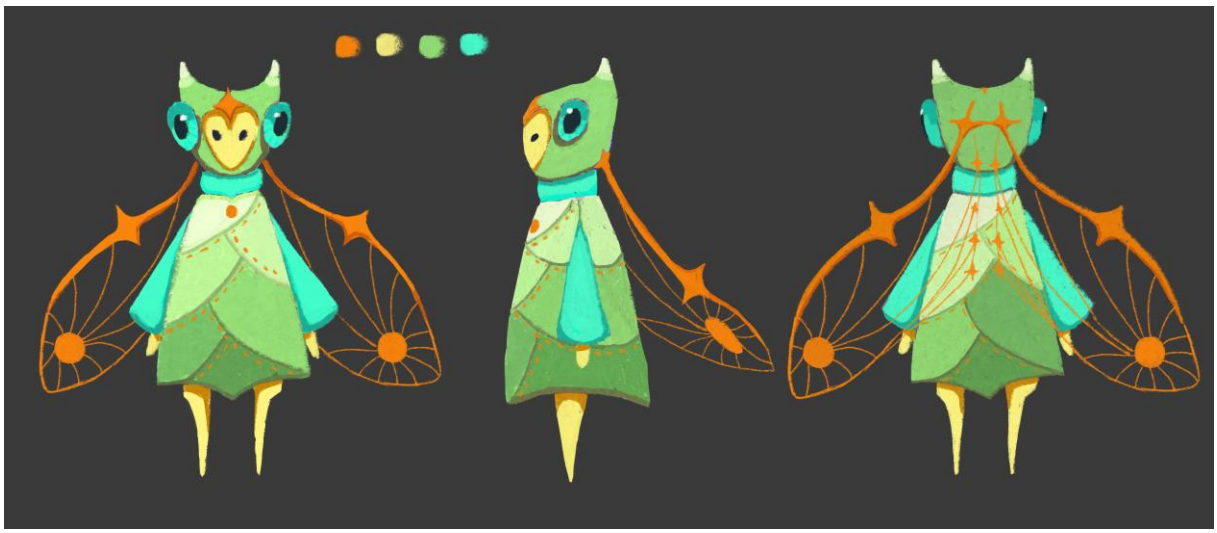
Пошуки дизайну персонажів.



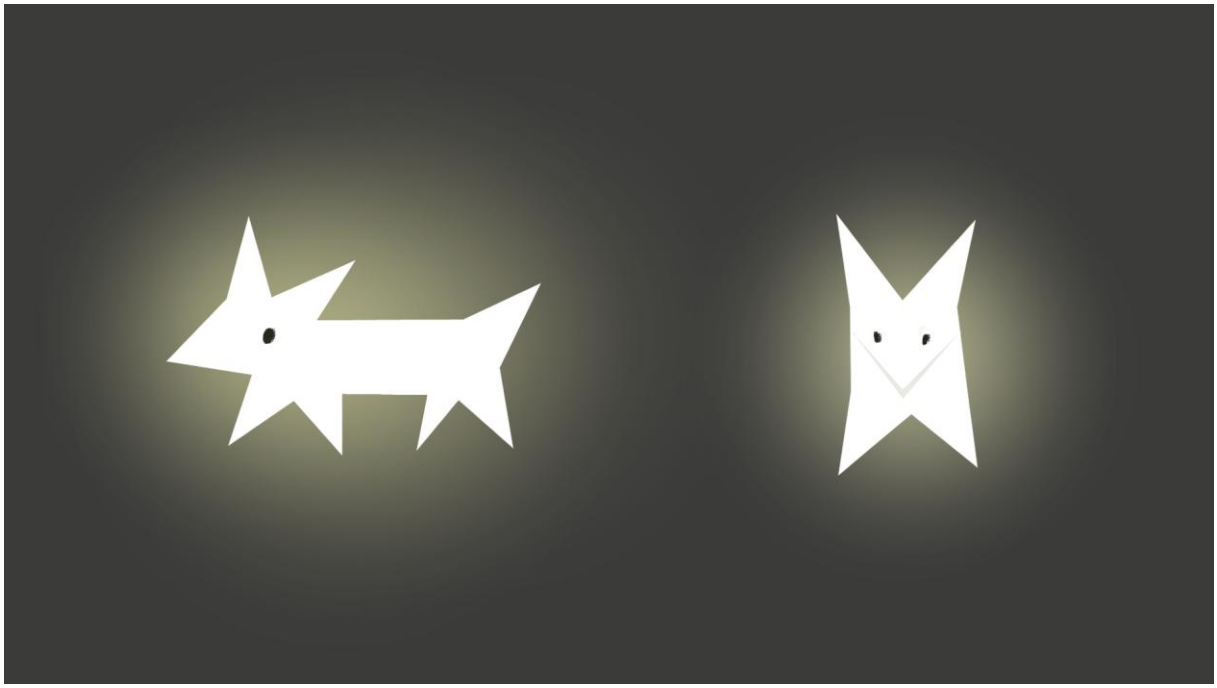
Пошуки колірного рішення.



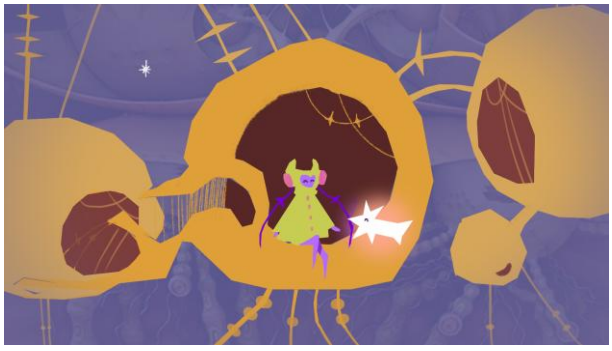
Фінальний дизайн і кольори.



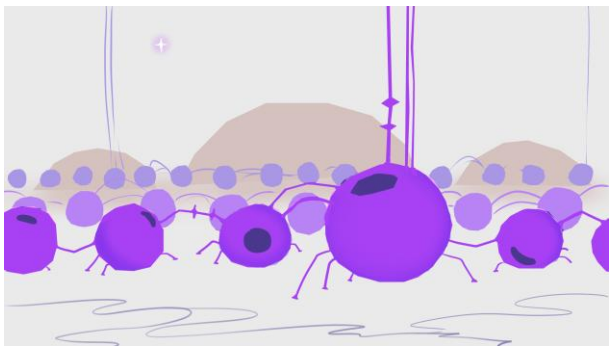
Дизайн після метаморфози.



Дизайн другорядного персонажу.

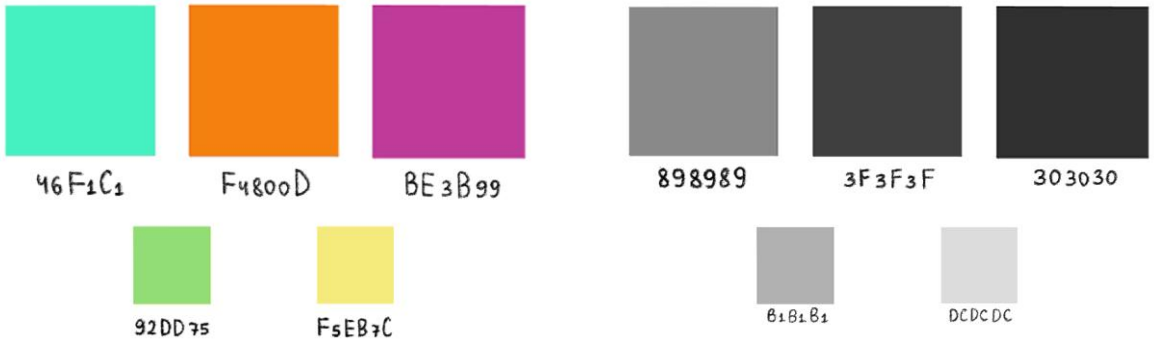








Концепт-арти.

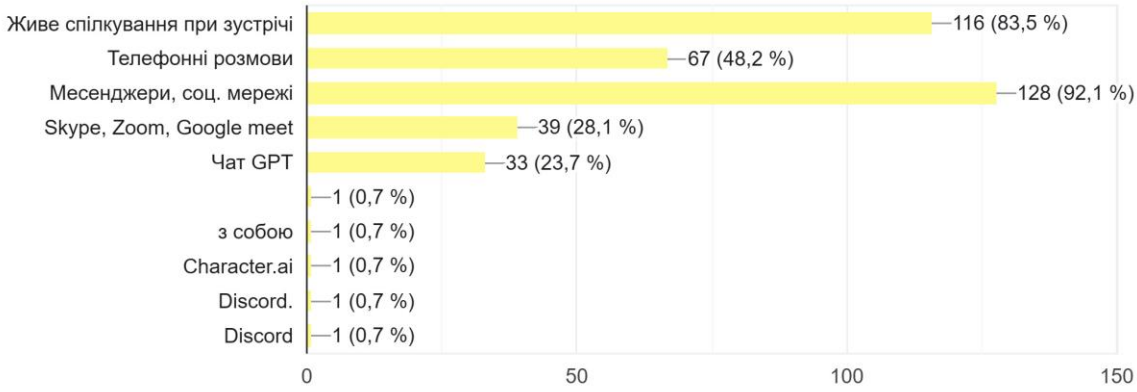


Колірна палітра.

ДОДАТОК 4. ДОСЛІДЖЕННЯ АКТУАЛЬНОСТІ

Які Ваші основні методи спілкування? (можна кілька варіантів)

139 відповідей



Як часто Ви дивуєтеся мультфільми, анімаційні ролики, анімаційні серіали?

139 відповідей



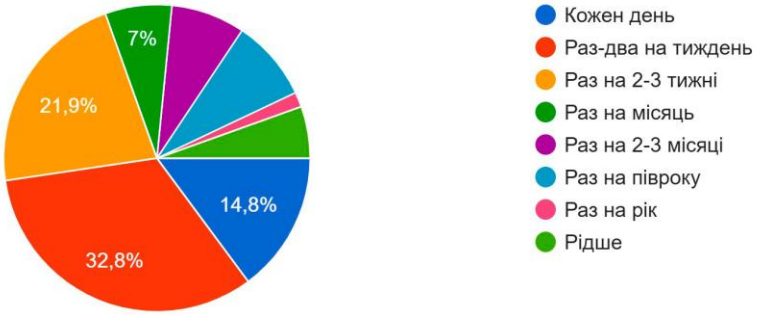
Як часто Ви виходите з дому?

139 відповідей



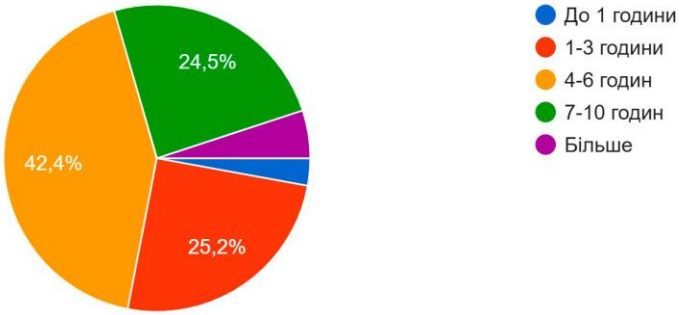
Як часто Ви буваєте на природі?

139 відповідей



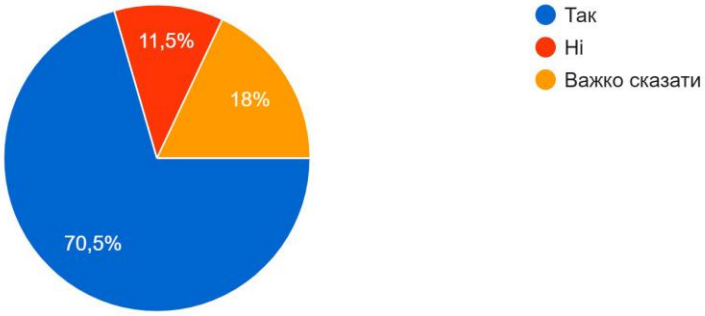
Скільки середньої години на день Ви проводите у смартфоні (екранну годину)?

139 відповідей



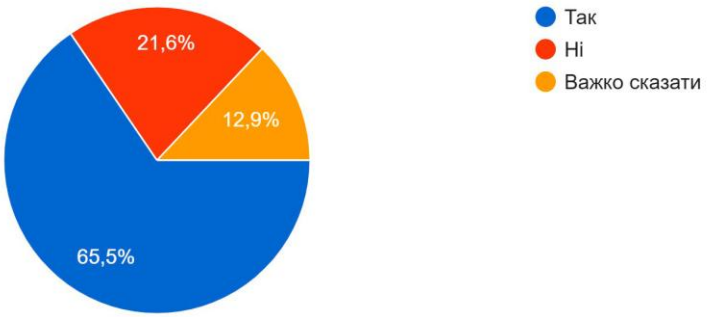
Чи стикалися Ви колись з відчуттям ізольованості від світу і людей?

139 відповідей



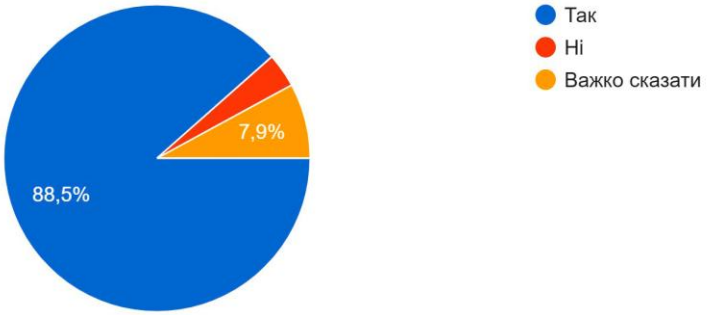
Чи вплинула на це пандемія COVID-19 та/або війна?

139 відповідей



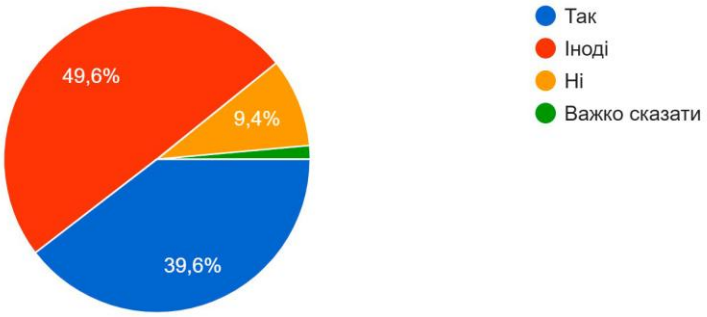
Чи вважаєте Ви що проблема самотності сучасного людини актуальна?

139 відповідей



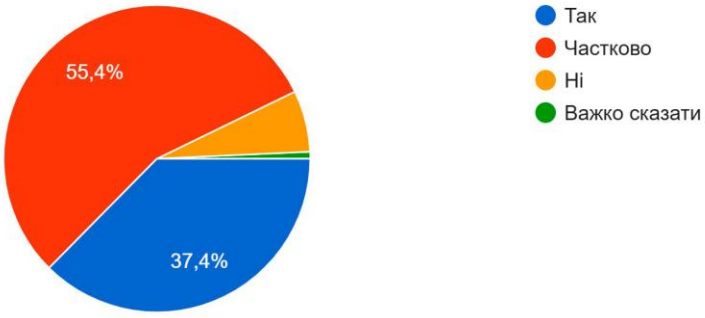
Чи важко Вам виходити з зони комфорту та долати внутрішні бар'єри?

139 відповідей



Чи вважаєте Ви що технології замінили людству живе спілкування та посприяли ізоляції, як фізичній так і емоціній?

139 відповідей



Чи було б Вам цікаво побачити анімаційний ролик, що підіймає окреслені теми?

139 відповідей

