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

Бабич Поліна Дмитрівна

АНІМАЦІЙНИЙ СОЦІАЛЬНИЙ РОЛИК “ART KILLER”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ Бабич П. Д.

Керівник: викладач Огурцов С. Л.

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1 Повнометражний анімаційний фільм “Inside Out”. 7
1.2 Анімаційний фільм “Perfect Blue”. 7
1.3 Повнометражний анімаційний фільм “Spider-Man: Into the Spider-Verse”.. 8
1.4 Повнометражний анімаційний фільм “Soul” 9
1.5 Повнометражний художній фільм “Black Swan”..... 10
1.6 Повнометражний художній фільм “Whiplash” 11
1.7 Повнометражний художній фільм “I, Tonya” 11
1.8 Художній мінісеріал “The Queen`s Gambit” 13
1.9 Повнометражний художній фільм “The Devil Wears Prada” 13
1.10 Автобіографічний фільм “Tick,tick…Boom!”. 14
РОЗДІЛ ІІ. ОПИС ТА ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 15
2.1 Концепція роботи та структура ролику “Art killer”..... 15
2.2 Стилістичний напрямок “Art killer”. 15
2.3 Технічні характеристики та особливості. 16
2.4 Звукове рішення 17
ВИСНОВОК 18
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ..... 20
ДОДАТОК І. Аналіз аналогів 22
ДОДАТОК ІІ. Пошукові ескізи..... 28
ДОДАТОК ІІІ. Склад проєкту 34

ВСТУП

В сучасному світі, де є прагнення до ідеальних зображень та неповторних дизайнерських рішень, художникам постійно доводиться стикатися з високими стандартами якості та очікуванням досконалості. Кожного дня молоді художники, що тільки опановують сферу мистецтва, бачать тисячі бездоганних робіт в соціальних мережах. Успішні художники не публікують свої невдалі або початкові роботи. Через це утворюється ілюзія, що кожний малюнок має бути шедевром з першої спроби. Дослідник Аллен Деніс (Denis A.) у своїй роботі влучно зауважує, що для художників може бути надзвичайно складно зберігати здорове мислення, коли успіх та існування напряму залежать від їх мистецтва та того, як вони презентують його людям [2]. Автор досліджував прямий зв'язок між психологічним здоров'ям митців та їх здатністю реалізовувати себе в індустрії. Величезний тиск утворюється через постійну необхідність презентувати свою роботу перед аудиторією. В результаті творчість стає лиш об'єктом оцінки, що провокує тривожність.

Прагнення до досконалості часто сприймають як позитивну рису характеру людини, ніби це шлях до самовдосконалення та професійності. Наше суспільство заохочує бездоганність, але зовсім не замислюється над його ціною. Як зазначається у досліджені Американської психологічної асоціації, перфекціонізм – це подвійне явище: з одного боку, науковці підтверджують, що він дає більший потенціал для успіху та стимулює до професіоналізму в обраній сфері. З іншого боку, завищені стандарти сприяють виникненню особистих та психологічних труднощів різного ступеня, таких як: вигорання, тривожність, ізоляція та синдром чистого аркушу [4]. У багатьох митців є бажання досягти ідеалу, яке згодом стає джерелом саморуйнування та тривоги. Постає питання, що робити митцю коли бажання створити шедевр починає вбивати саму сутність творчого процесу.

Тема подвійності перфекціонізму завжди залишається актуальною. Він стимулює саморозвиток, але при цьому наражає на самознищення.

Соціальний та інформаційний тиск змушує молодих митців балансувати між творчою свободою та прагненням до самореалізації. Адже, щоб жити за рахунок своєї творчості, їм необхідно постійно вдосконалювати професійні навички та відповідати вимогам сучасного мистецького ринку. Творчі люди мають швидко адаптуватися до трендів, опановувати нові технології та розвивати власне художнє бачення.

Значний вплив на формування перфекціонізму має й освітній процес. Адже під час навчання якість роботи студентів завжди оцінюють за певними вимогами та критеріями. Студенти звикають, що їх мистецтво – це завдання, яке має отримати певний бал. Прагнення до високих результатів нерідко стає підґрунтям для формування перфекціонізму у студентів. Цю проблему у своєму дослідженні підкреслює науковець Расім Басак (Rasim B.), зазначаючи, що студенти зі схильністю до перфекціонізму часто нескінченно переробляють проєкт, оскільки бачать помилки там, де інші бачать готову роботу. Через постійне відчуття, що "чогось не вистачає", їхній твір майже ніколи не здається їм завершеним [1]. Це перетворює творчий процес на замкнене коло невдоволення своєю працею.

З огляду на вище сказане, обрана тема є надзвичайно ***актуальною*** та потребує висвітлення. Саме усвідомлення масштабів того, як масово молоді художники вигорають під тиском власних та соціальних очікувань, підштовхнуло на створення короткометражного анімаційного ролику "Art killer".

Метою проєкту є розробка анімаційного ролику "Art killer" задля підтримки молодих митців та доведення, що мистецтво не має бути ідеальним, щоб бути цінним.

Більшість творчих робіт, присвячених перфекціонізму, зображують його прояви у вигляді намагання людини стати найкращою у своїй сфері діяльності, тобто зовнішній прояв цього стану. Проте, авторський анімаційний ролик "Art killer" фокусується на протилежному, а саме на внутрішніх факторах даної проблеми. ***Сюжетна новизна*** ролику полягає в зобрпаженні деструктивного перфекціонізму не через пряме пояснення, а за допомогою художньої метафори та образів. Це дозволяє глядачам пережити емоційну боротьбу разом з

персонажами. Відбувається поєднання двох дій: зовнішніх та внутрішніх одночасно. Глядачі бачать творчий процес художниці, а також занурюються у її підсвідомість. Такий монтажний прийом дозволяє показати обидві сторони боротьби та повністю розкрити проблему перфекціонізму.

Технічна новизна ролику полягає у використанні гібридної графіки. Як зазначає дослідниця Франциска Фаері (Faria F), поєднання традиційної 2D анімації з комп'ютерною 3D-графікою створює унікальну художню мову та забезпечує художникам більше свободи у формуванні стилю [3]. Дослідник Карон Вілді (Wildy M. C.) наголошує, що поєднання 2D та 3D графіки оновило візуальну мову анімації та започаткувало тенденцію відходу від гіперреалізму. Гібридна графіка не є тимчасовим трендом це – майбутне анімації. Автор пояснює, що такий візуальний стиль також є інструментом розповіді. Форми, текстури, лінії та кольори є засобами сторітелінгу, які розповідають історію про внутрішній стан героя [10].

Про технічну новизну авторському ролику також свідчить застосування сел-шейдерів та аутлайнів, що імітують мальований стиль 2D анімації поверх 3D моделей. Важливість використання такого прийому підтверджує Рауль Рейєс Луке (Reyes L. R.). Він звертає увагу на технічні й естетичні аспекти сел-шейдерів, які часто застосовуються у гібридній анімації. Автор робить висновок – такий стиль дозволяє надавати комп'ютерній графіці мальованого вигляду, робить її особливо ефективною у сучасних мультимедійних проєктах. Також він підкреслює, що сел-шейдери найкраще комбінуються з реалістичним освітленням, адже воно доповнює гібридний стиль та зберігає деталізацію художніх контурів [7].

В нашій роботі застосовані 2D елементи, що імітують коміксні ефекти такі, як: кольорова аберація та радіальні лінії. Також використовується колірна драматургія як засіб передачі психологічного стану героїні.

Таким чином, анімаційний ролик "Art killer" висвітлює проблематику деструктивного перфекціонізму, показує, що молоді митці не самотні у своїй боротьбі з ним.

Базові дефініції дотичні до проєкту:

- *Гібридний стиль анімації* – це суміш двох або більше стилів анімації. Найчастіше під гібридною анімацією маться на увазі поєднання 2D графіки та 3D у одному візуальному стилі.
- *Сел-шейдінг* – різновид нефотореалістичної техніки рендерингу, що має на меті створити враження, ніби комп'ютерна графіка була намальована від руки. Техніка часто використовується для імітації стилю малювання, що використовується в коміксах або мультфільмах.
- *Колірна аберація (або хроматична аберація)* – спотворення кольору в оптичних системах (лінзах), що виникає через різне заломлення променів різної довжини хвилі (кольорів).
- CGI (Computer generated imagery) – Це зображення, створені за допомогою комп’ютерної графіки. Технологія використовується для створення 3D-моделей, спецефектів у кіно, іграх, рекламі, архітектурі та дизайні.
- *Деструктивний перфекціонізм* – це нездорова психологічна установка, що характеризується встановленням надмірно високих, недосяжних стандартів, жорстокою самокритикою та залежністю самооцінки від результатів діяльності.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Повнометражний анімаційний фільм “Inside Out”[1] – комедійно-драматичний мультфільм від студії Pixar, створений режисером Пітом Доктером (Pete D.) у 2015 році у США (Іл. 1.1). Проєкт зосереджується на візуалізації внутрішнього світу людини через метафоричні образи емоцій. Головною героїнею є 11-річна Райлі, якою керують такі емоції, як: Радість, Сум, Страх, Відраза та Гнів. Всі вони знаходяться за пультом управління, тобто в мозку дівчинки, та реагують на події, що переживає Райлі. Фільм показує можливість візуалізувати почуття людини через метафоричні образи. Крім того, приділено увагу перфекціонізму через емоційну психологію. В анімаційному фільмі героїня вчиться проживати всі емоції. Глядачі мають зрозуміти, що неможливо завжди бути ідеально радісним і це нормально. Негативні або сумні емоції також є важливою складовою психологічно здорової людини. Так само варто і художникам дозволяти собі робити «невдалі» роботи, бо це частина процесу.

Саме «Думками навиворіт» (“Inside Out”) є найкращим візуальним аналогом для проєкту “Art killer”. Нами було застосоване схоже візуальне оформлення, яке чітко розрізняє реальний світ від внутрішнього. Реальність виконана в більш приглушених, менш насичених кольорах з реалістичними текстурами та освітленням. А внутрішній світ є яскравим, насиченим, та сюрреалістичним середовищем з абстрактними формами та персонажами, що символізують певні емоції.

1.2 Анімаційний фільм “Perfect Blue”[2] – психологічне аніме від студії “Madhouse”японського режисера Сатоші Кона (Satoshi K.), 1997 рік (Іл. 1.2). Сюжет розгортається навколо дівчини Міму, яка прагне стати драматичною актрисою після певного часу перебування в поп-гурті. Проте фанатам була не до вподоби така зміна діяльності дівчини. Тож Міму протягом усього фільму намагається підлаштуватися під стандарти драматичного театру та аудиторії.

[1] https://youtu.be/yRUAzGQ3nSY?si=HGoNVVOjHp_tFFpd
[2] https://youtu.be/2O09gQC-KvA?si=8QH-PBcNyagcGfD4

Героїнею керує страх розчарувати оточення та втратити репутацію. Її психіка не витримує жаги до бездоганно зіграною роллю. Соціальний тиск, перевантаження, перфекціонізм призводить до того, що Міму вже не відрізняє акторської гри від реальності та не розуміє, ким вона є насправді.

Аби підкреслити тривогу, параною, божевілля автор застосовує монтажний прийом match cut, що перекидає героїню з театру в квартиру та, згодом, в галюцинації. Це впливає на глядачів та змушує проживати всі емоції разом з Міму. Крім того, більшість кадрів побудовані так, наче глядач таємно спостерігає за героїнею, що підкреслює відчуття «присутності» та параної у сцені.

Анімаційний фільм “Perfect Blue” привернув нашу увагу «рваним монтажем» в кульмінаційних сценах, швидким чергуванням кадрів реальності та внутрішньої боротьби, що максимально передає тиск та напругу сцени. У проєкті “Art killer” кадри аналогічно побудовані так, аби глядачі відчували, спостереження за героїнею.

1.3 Повнометражний анімаційний фільм “Spider-Man: Into the Spider-Verse”[3] є проєктом студії “Sony Pictures Animation” створеним у США, 2018 рік (Іл. 1.3). Основною тематикою фільму не є перфекціонізм, проте добре показано тиск суспільства через “інакшість” головного героя Майлза Моралеса. Поки всі персонажі вважають його “помилкою системи”, хлопець намагається довести суспільству та собі, що він гідний бути людиною-павуком. Лише після прийняття свого справжнього «Я» головний герой повноцінно розкриває власний потенціал.

З технічної точки зору даний фільм є революційним. Команда аніматорів та художників перебудували звичний виробничий процес створення мультфільмів та докорінно змінили уявлення про CGI анімацію. Основою стилістичних рішень стали роботи Альберто Мієльго та старі комікси “Marvel”. Такий підхід до гібридної стилістики оновив уявлення про те, як можуть виглядати тривимірні мультфільми.

[3] https://youtu.be/g4Hbz2jLxvQ?si=tJuOsCV_oGCNc3_u

Двовимірні елементи, такі як: лінії, текстури, друкарські ефекти, колірна аберація та ономатопеї, створили абсолютно нову стилістику. Також, автори застосували анімацію на «одиницях та двійках», коли фон рухається з частотою 25 кадрів на секунду, а персонаж – 12 або менше кадрів на секунду. Звичне на той час ідеальне, реалістичне та одноманітне 3D заграло новими фарбами та надихнуло безліч митців по всьому світу.

Даний аналог було обрано через стилістичну гібридну графіку, cell-шейдери, колірну аберацію та графічні коміксні елементи. Особливу увагу привернуло використання колірно-драматургічних рішень світу персонажа Гвен. Унікальність зумовлена взаємозалежністю емоцій персонажа та забарвленням оточення. Колір виступає не лише як стилістична деталь, а й інструмент розповіді. Такий прийом дозволяє глядачам краще розпізнавати та проживати емоції з персонажем.

1.4 Повнометражний анімаційний фільм “Soul”[4] це 3D фільм створений студіями “Disney” та “Pixar” у США,2020 року (Іл. 1.4). Фільм отримав 3 премії «Оскар» в 2021 році. Проєкт досліджує питання сенсу життя, яке є надзвичайно актуальним для кожної людини. Сюжет обертається навколо шкільного вчителя музики Джо Гарднера, який бачить сенс свого життя лише в музиці. Він настільки одержимий ідеєю стати успішним піаністом, що пропускає повз всі найцінніші моменти життя та сприймає їх як «буденні та неважливі» речі. Проте, отримавши шанс зіграти на визначному концерті, Джо падає у люк та помирає. Герой опиняється у світі, де душі готуються до приходу на Землю, а він досліджує сенс життя.

Фільм влучно показує натхнення та красу занурення в мистецтво, перебування у творчому потоці. Також він розкриває поняття «загублених душ» – це люди, чия пристрасть до своєї справи стала нездоровою одержимістю й перетворила їх на монстрів. Такі душі неначе замкнені у власній тривозі, перфекціонізмі та відірвані від реального життя.

[4] https://youtu.be/xOsLIiBStEs?si=vlPlUm1m4jeHbtHF

Аби відрізнити реальність від «духовності» автори застосували контраст стилістичних рішень. Світ людей практично повністю копіює реальність. Це проявляється у текстурах, освітленні, русі та пропорціях персонажів. Натомість, світ душ є мінімалістичним і геометрично абстрактним середовищем з пастельними тонами, неоновими лініями. Загублені душі неначе створені з чорного пилу та мають негативний вигляд. Проте звичайні, добрі душі мають м'які, напівпрозорі, сяючі текстури. Це чудово підкреслює їх різницю та характер.

Анімаційний фільм "Soul" став корисним для нашого проєкту завдяки контрасту стилістичних рішень «реального» та «духовного, ментального, емоційного» середовища.

1.5 Повнометражний художній фільм "Black Swan"[5] є психологічним трилером режисера Даррена Аронофскі (Darren A.), що вийшов на екрани США у 2010 році (Іл. 1.5). Фільм досліджує тему деструктивності перфекціонізму. Основний сюжет розгортається навколо молодої танцівниці Ніни, яка отримала головну роль Білого та Чорного лебедя у виставі «Лебедине озеро». Дівчина настільки сильно прагнула досягти ідеалу рухів та виправдати очікування режисера, що призвело до її повного фізичного, морального та психологічного руйнування.

У фільмі застосовано метафору внутрішньої боротьби. Поступово здоровий глузд балерини втрачає контроль, а перфекціонізм метафорично набуває фізичної форми, що зображено як галюцинації. Крім того, використано візуальні прийоми із дзеркалами та відображеннями, які символізують роздвоєння особистості. Аби передати внутрішню тривогу персонажа, режисери використовували ручну камеру з природною тряскою кадру та «рвану» склейку сцен. Щоб стерти межу між реальністю й галюцинаціями додано моторошні візуальні прийоми, зокрема у героїні проростає чорне пір'я. В кінці фільму Ніна досягає ідеалу проте повністю втрачає себе, помираючи на сцені.

[5] https://youtu.be/5jaI1XOB-bs?si=eSCKxzL73aHlLgyJ

«Чорний лебідь» слугує гарним прикладом показу трансформації простору. У проєкті “Art killer” нами використано аналогічні прийоми, а саме: візуалізація перфекціонізму як окремого персонажа, поступове затемнення світлого середовища до моторошного, тряска камери та «рваний монтаж».

1.6 Повнометражний художній фільм “Whiplash”[6] – музична психологічна драма режисера Демієна Шазелла (Damien S. C.), США, 2014 рік (Іл 1.6). Фільм розповідає про молодого талановитого барабанщика та його тиранічного викладача, ілюструє, як зовнішній тиск породжує внутрішній творчий перфекціонізм. Ендрю, головний герой, прагне стати видатним джазовим барабанщиком та вчиться в консерваторії. Хлопець потрапляє до оркестру відомого своєю деспотичністю та жорстокістю Теренса Флетчера. Викладач використовує всі можливі жорстокі методи, виправдовуючись прагненням витягнути геніальний талант з юнака. В результаті він перетворює бажання юнака до величі на одержимість. Намір досягти ідеалу витісняє з героя все буденне та людське, а саме: стосунки, фізичне здоров’я та радість від творчого процесу. Ендрю не може думати ні про що окрім гри на барабанах. Герой грає вдень і вночі, незважаючи на кровяві руки, його ніщо не зупиняє, він руйнує себе ззовні та зсередини.

Фільм “Whiplash” було обрано в якості аналога через застосування таких візуальних прийомів, що підсилюють відчуття напруги, як: тепла, жовта, тривожна кольорова палітра, різка зміна планів від дальніх до крупних та детальних та тряска від ручної камери, що передає глядачу виснаження та тривогу головного героя.

Для нашого проєкту з даного аналога було застосовано швидкий темп, ритм і перемикання кадру з ближнього до дальнього для підкреслення відчуття тиску та тривоги.

1.7 Повнометражний художній фільм “I, Tonya”[7] є спортивною чорною комедією та драмою режисера Крейга Гіллеспі, США, 2017 рік (Іл 1.7). Історія

[6] https://youtu.be/7d_jQycdQGo?si=kW7F7YtMlwJriz3E
[7] https://youtu.be/OXZQ5DfSAAc?si=gGZqLQHin67n9h4V

заснована на реальних подіях із життя американської фігуристки Тоні Гардінг. Фільм розкриває тиск суспільних очікувань та критеріїв оцінювання, що формує внутрішні комплекси у творчої людини. Технічно Тоня – бездоганна фігуристка, яка виконує надскладні стрибки. Проте, за думкою суддів, цього недостатньо, героїня не відповідає «ідеальному» образу фігуристки. Дівчина походить з бідного району, має грубі манери та вдягає костюми зшиті власноруч. Окрім токсичного оточення, головним джерелом деструктивного перфекцінізму є мати Тоні, яка надмірно прагне бачити доньку чемпіонкою, через що застосовує до неї психологічне насилля. Мати є візуалізацією «внутрішньої самокритики» Тоні, яка ніколи не задоволена своєю роботою. В результаті героїня повністю втрачає радість від катання та здоровий глузд. Не витримавши несправедливості та нав'язливих думок про невдачу, Тоня вчиняє напад на конкурентку, що руйнує її кар'єру.

Особливістю зйомки даного фільму є псевдо документальний стиль. Кожен персонаж наче дає уявне інтерв'ю або ламає «четверту стіну» та розповідає своє ставлення до подій.

З цього фільму було запозичено прийом роботи з простором для передачі тиску. Сцени вільного творчого натхнення мають відкриту, широку композицію, тоді як моменти, де перфекціонізм та тривога захоплює розум, показано у тісному, викривленому середовищі.

1.8 Художній мінісеріал “The Queen`s Gambit”[8] – драматичний мінісеріал режисера та сценариста Скотта Френка (Skott F.) США, 2020 рік (Іл. 1.8). Серіал знятий за однойменним романом Волтера Тевіса (Walter T.) 1983 року. Сюжет розгортається навколо молодої шахматистки Бет Гармон, яка знаходить у собі талант до шахів і намагається пробитися крізь домінована чоловіками конкурентність у турнірах. Хоч сюжет і не стосується малювання чи творчості, він добре розкриває тему прагнення до ідеалу. Перфекціонізмом для Бет є бажання повного контролю над шахматною дошкою та всесвітнє визнання. Внутрішній тиск, викликаний бажанням постійно перемагати, штовхає її на нерозумні вчинки. Страх втратити статус «генія» призводить до руйнування особистості героїні.

Найцікавішими візуальними прийомами серіалу, що були використані у “Art killer”, є візуалізація думок героїні. Наприклад, за допомогою вбудованого CGI автори показали як Бет уявляє шахи на стелі під впливом транквілізаторів. Вона намагається прорахувати кожен крок, врахувати найменшу деталь, щоб її гра була досконалою. Це ідеальний приклад як роздуми можна візуалізувати за допомогою графіки.

1.9 Повнометражний художній фільм “The Devil Wears Prada”[9] – комедійна драма режисера Девіда Френкеля (David F), США, 2006 рік (Іл. 1.6). Сюжет розгортається навколо молодої дівчини журналістки Енді, яка влаштувалася на роботу помічницею до Міранди Прістлі, деспотичної головної редакторки найпопулярнішого журналу моди. Енді зовсім нічого не тямить у моді, тому їй просто необхідно змінитися, щоб не втратити роботу.

Фільм слугує гарним прикладом того, як індустрія з жорсткими стандартами докорінно змінює молодих людей. Енді з усіх сил намагається виконувати накази Міранди, щоб довести свою цінність та бути найкращою помічницею. В погоні стати «ідеальною», дівчина починає втрачати свою душу

[8] https://youtu.be/oZn3qSgmLqI?si=w8U8nklHvwEELyzc
[9] https://youtu.be/6ZOZwUQKu3E?si=jl7ZALSTUQMHvVpX

та повністю трансформується в іншу людину. Фільм показує як нав’язаний ззовні перфекціонізм змушує людей відмовитися від власної ідентичності.

Художній фільм “The Devil Wears Prada” обраний в якості аналога через застосування грамотних кольорових та світлових рішень. Наприклад, світ моди та все пов’язане з нею показане максимально ідеально, холодно, стерильно та бездушно. А життя героїні поза роботою має більш хаотичну атмосферу, теплі кольори. Коли Енді змінюється в гіршу сторону, її дім стає все темнішим, більш холодним та пустим. Аналогічні прийоми застосовано в “Art killer”.

1.10 Автобіографічний фільм “Tick,tick…Boom!”[10] – це музична драма від режисера Ліна-Мануеля Міради (Lin-Manuel M.), США, 2021 рік (Іл 1.10). Автобіографічний мюзикл розповідає про життя Джонатана Ларсона, молодого театрального композитора. Хлопець працює офіціантом і переживає сильну екзистенційну кризу 30 років. Пригнічений страхом кінця кар’єри, Джонатан намагається закінчити свій головний мюзикл. Він дуже боїться бути «посереднім» та «звичайним» композитором, тому намагається встигнути написати ідеальну композицію до дедлайну. Фільм влучно демонструє тривогу та страх «чистого аркушу» у творчих людей. Джонатан боїться допустити найменшої помилки. Через своє вигорання він відчуває лише порожнечу а не натхнення писати.

Фільм дуже цікаво переплітає реальність героя з театральним виступом та показує як внутрішні переживання й емоції передаються музикою. Кожен митець страждає через усвідомлення швидкості плину часу. Цей страх викликає паніку, що приводить до вигорання та перфекціонізму.

До нашого проєкту з цього твору була взята концепція страху перед дедлайном.

[10] https://youtu.be/YJserno8tyU?si=1-kqeoi1tD9kIkTR

РОЗДІЛ ІІ. ОПИС ТА ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура ролику “Art killer”.

Концепція проєкту полягає у висвітленні проблематики деструктивного перфекціонізму у молодих митців засобами гібридної 3D анімації.

Сюжет розгортається навколо молодої ілюстраторки. В процесі малювання в її підсвідомості відбувається внутрішня боротьба творчості та перфекціонізму, що формує основний сюжет анімаційного ролику. Творчість, у вигляді антропоморфного метелика, відкриває книги - спогади та створює рій метеликів-ідей. Втім, творчий потік переривається тривожними звуками: шипінням і механічним цоканням. Простір втрачає свої кольори та вкривається павутинням. Метелику-творчості стає все складніше генерувати ідеї. Паралельно дія відбувається в реальності, де художницю охоплює паніка. Через призму перфекціонізму малюнок здається їй викривленим і вона починає агресивно перемальовувати роботу.

Свідомість дівчини візуалізована у вигляді абстрактної бібліотеки, яку заполоняє перфекціонізм у вигляді павуків. Вони наздоганяють Творчість та безжально відривають їй крила. Підсвідомість повністю поглинає темрява. У реальному світі знесилена ілюстраторка втрачає натхнення, в очах згасає іскра, і вона намагається видалити малюнок.

В останню мить, погляд дівчини зупиняється на старому, недосконалому, але «живому» малюнку. Героїня усвідомлює: мистецтво не має бути ідеальним, щоб бути цінним. Вона відмовляється здаватися. Від цього рішення Творчість вибухає променем світла крізь темряву підсвідомості та павуків. Наче фенікс Творчість перероджується та знищує павуків потужним світлом. Художниця задоволена своєю звершеною роботою, а намальований нею метелик оживає.

2.2 Стилістичний напрямок “Art killer”.

Візуальна стилістика ролику спирається на сучасні технології гібридної анімації, де звична 3D графіка поєднується з коміксною стилізацією.

Застосовано контраст у стилістиці персонажів й оточення. Художниця в реальному світі має звичні пропорції та наближену до реальності колірну палітру, що підкреслює звичайність та буденність. Творчість має більш стилізовану побудову, плавні, органічні форми та яскраві кольори. Натомість, перфекціонізм, у вигляді павуків, має різкі, гострі силуети та темну колірну палітру, що викликає тривогу у глядачів.

Дизайн локацій відповідає персонажам. Кімната ілюстраторки має звичний вигляд для більшості творчих людей. Це допомагає глядачам асоціювати життя героїні зі своїм. Свідомость візуалізується у вигляді високих, нескінченних полиць абстрактної бібліотеки.

У проєкті наявні прийоми колірної драматургії. На початку ролика палітра кольорів є насиченою та яскравою, що символізує свободу та творчість. Проте, з розвитком конфлікту та впливом перфекціонізму кольори поступово втрачають насиченість та все стає дедалі більш сірим та темним. Це відображає виснаження та втрату творчої енергії героїні.

Політ метелика анімовано максимально плавно, натомість рухи павуків є механічними та різкими. Вони наче анімовані на одиницях, що підкреслює їх бездушність.

2.3 Технічні характеристики та особливості.

В процесі створення ролику було здійснено моделювання простору, зокрема кімнати та бібліотеки, створено персонажів та їх рігінг, розроблено шейдери та анімацію. Усі ці етапи виконано за допомогою тривимірної програми “Blender”. Окремі текстури для персонажів і навколишнього середовища виконані у програмі “Procreate”.

Незважаючи на використання 3D графіки, кінцевий вигляд ролика імітує мальовану, комікcну стилістику. Такий ефект утворюється завдяки застосуванню cell-шейдерів та аутлайнів. Додаткові мальовані ефекти, світіння, колірна аберація, блюр і фінальний монтаж виконано у програмі “AfterEffects”.

2.4 Звукове рішення

Основним звуковим супроводом є легка мелодія фортепіано, що створює відчуття піднесення. Для підсилення цього стану використано реверберацію та магічні звукові ефекти. Натомість, для передачі тривожного стану музичний супровід фортепіано практично зникає та залишаються тільки моторошні звуки павуків та порожнечі.

ВИСНОВОК

Тема деструктивності перфекціонізму у митців сьогодні є як ніколи актуальною. Переповнені ідеальними зображеннями соціальні мережі сформували завищенні стандарти, які щодня тиснуть на творчих людей. Все більшої популярності у медіапросторі набувають теми внутрішніх і психологічних переживань. Молоді люди масово вигорають в гонитві за ідеалом. Формат короткометражного анімаційного ролику дозволяє висвітлити дану проблематику, передати її емоційний та візуальний досвід на широку аудиторію.

Цільовою аудиторією нашого проєкту є творча молодь, студенти художніх спеціальностей та цифрові митці, які борються зі страхом помилки, сумнівами, соціальним та інформаційним тиском. Саме для них перфекціонізм стає бар'єром, що заважає творити без страху.

Теоретичні дослідження довели, що перфекціонізм за своєю природою має як позитивні, так і негативні наслідки. З одного боку, він дає більший потенціал для успіху та стимулює до професіоналізму в обраній сфері, а з іншого боку – завищені стандарти сприяють виникненню особистих та психологічних труднощів різного ступеня.

Аналіз аналогів продемонстрував, що візуальна метафора в поєднанні зі стилізованою гібридною анімацією є найкращим інструментом для висвітлення складних психологічних станів.

Розглянуті аналоги надихнули нас на розробку концепції, сюжету та візуальної стилістики ролику. З метою кращого розкриття теми використано певні художні засоби. Фігуруючі поняття творчості та перфекціонізму виступають в метафоричних образах метелика та павуків. Аби візуальний ряд набув емоційного тону застосовано прийоми колірної драматургії. Яскраві та насичені тони символізують творчу свободу та натхнення. Натомість приглушені, темні кольори передають тривогу та вигорання. Контраст стилістики та пропорцій дозволяє чітко розрізняти реальність від свідомості.

Застосування гібридної графіки значно прискорило процес створення ролику, збагатило візуальний ряд та надало стилістичної свіжості. Завдяки

обраним художнім та технічним рішенням нам вдалося передати емоційну напругу та тривогу без використання жодного слова.

Отже, анімаційний ролик “Art killer” має актуальну, важливу соціальну мету. Він виступає в ролі психологічної підтримки для молодих митців та висвітлює проблематику перфекціонізму. Проєкт довів, що мистецтво не має бути ідеальним, щоб бути цінним.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Basak R. Perfectionist attitudes of artistically talented students in the art classroom. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 2012. Vol. 46. C. 4562–4566. URL: https://lnk.ua/xD8dGMlQj (дата звернення 15.03.2026).

2. Denis A. The Impact of Perfectionism within the Arts. State University of New York, *Purchase College*. 2020. URL: https://lnk.ua/dq4L1QTXK (дата звернення 05.04.2026).

3. Faria F., Peres C. The Impact of Hybrid Animation on the Future of Animation. *Cham: Springer Nature Switzerland AG.* 2010. C. 271-296. URL: https://lnk.ua/BgIFLX6ZP (дата звернення 20.04.2026).

4. Hill A. P., Witcher C. S. G., Gotwals J. K., Leyland A.F. A qualitative study of perfectionism among self-identified perfectionists in sport and the performing arts. Sport, Exercise, and Performance Psychology. 2015. *Vol. 4*, No. 4. C. 262-274. URL: https://psycnet.apa.org/record/2015-31820-001 (дата звернення 19.04.2026)

5. Idelson K. How «Puss in Boots: The Last Wish» Upped its Animation Game in a «Post-Ppider-Verse» Landscape. *Variety*. 2023. URL: https://lnk.ua/eCTiQGrXR (дата звернення 01.10.2025).

6. Mor S., Day H. I., Flett G. L., Hewitt P. L. Perfectionism, control, and components of performance anxiety in professional artists. 1995. Vol. 19. URL: https://link.springer.com/article/10.1007/BF02229695 (дата звернення 04.10.2025).

7. Reyels Luque R. Dissertation on Cell-Shading. 2012. URL: https://lnk.ua/hZjaPSPus (дата звернення 19.04.2026).

8. Slattery T. Illustration Art Styles Utilized in Spider-Man: Across the Spider-Verse. *Sessions College*. 2023. URL:https://www.sessions.edu/notes-on-design/illustration-art-styles-utilized-in-spider-man-across-the-spider-verse (дата звернення 17.09.2025).

9. *Wang X.* Evolution and innovations in animation: A comprehensive review and future directions. 2023. 22c. URL: https://lnk.ua/YUwamExbP (дата звернення 15.09.2025*).*

10. Wildy M. C. Art-Style Is the Future: The Spider-Verse as a Model for Conceptualizing and Visualizing Graphic Narratives in Visual Media: *ProQuest.* 2024. URL: https://lnk.ua/iY6p7dw9U (дата звернення 19.04.2026).

ДОДАТОК І

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Повнометражний анімаційний фільм “Inside Out”, 2015 р.



Іл. 1.2. Анімаційний фільм “Perfect Blue”, 1997 р.



Іл. 1.3. Повнометражний анімаційний фільм “Spider-Man: Into the Spider-Verse”, 2018 р.



Іл. 1.4. Повнометражний анімаційний фільм “Soul”, 2020 р.



Іл. 1.5. Повнометражний художній фільм “Black Swan”, 2010 р.



Іл. 1.6. Повнометражний художній фільм “Whiplash”, 2014 р.



Іл. 1.7. Повнометражний художній фільм “I, Tonya”, 2017 р.



Іл. 1.8. Художній мініcеріал “The Queen`s Gambit”, 2020 р.



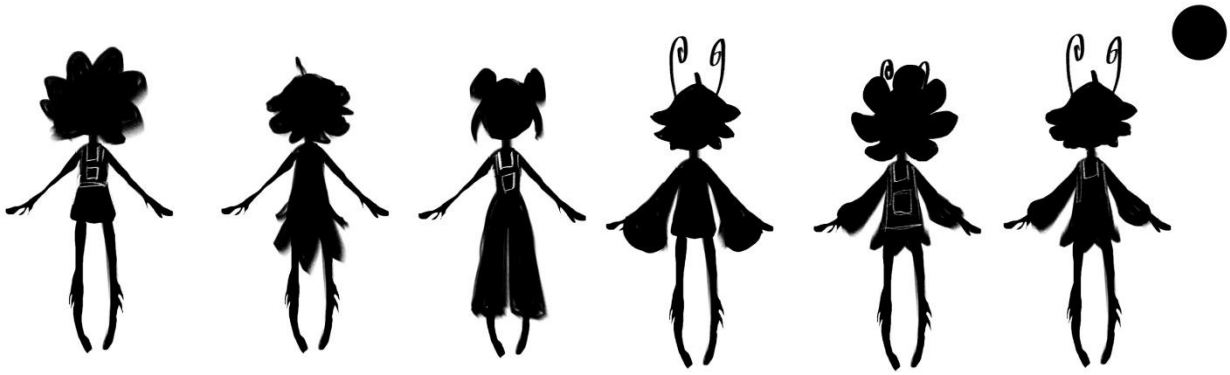
Іл. 1.9. Повнометражний художній фільм “The Devil Wears Prada”,2006 р.



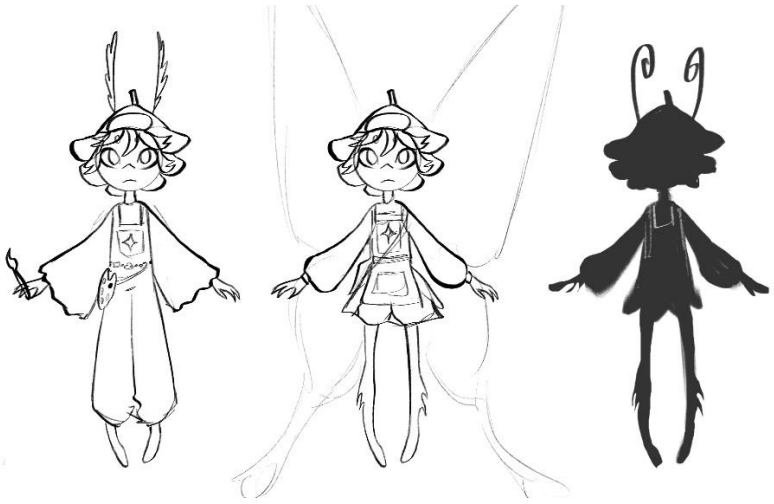
Іл. 1.10. Автобіографічний фільм “Tick, tick…Boom!”,2021 р.

ДОДАТОК ІІ

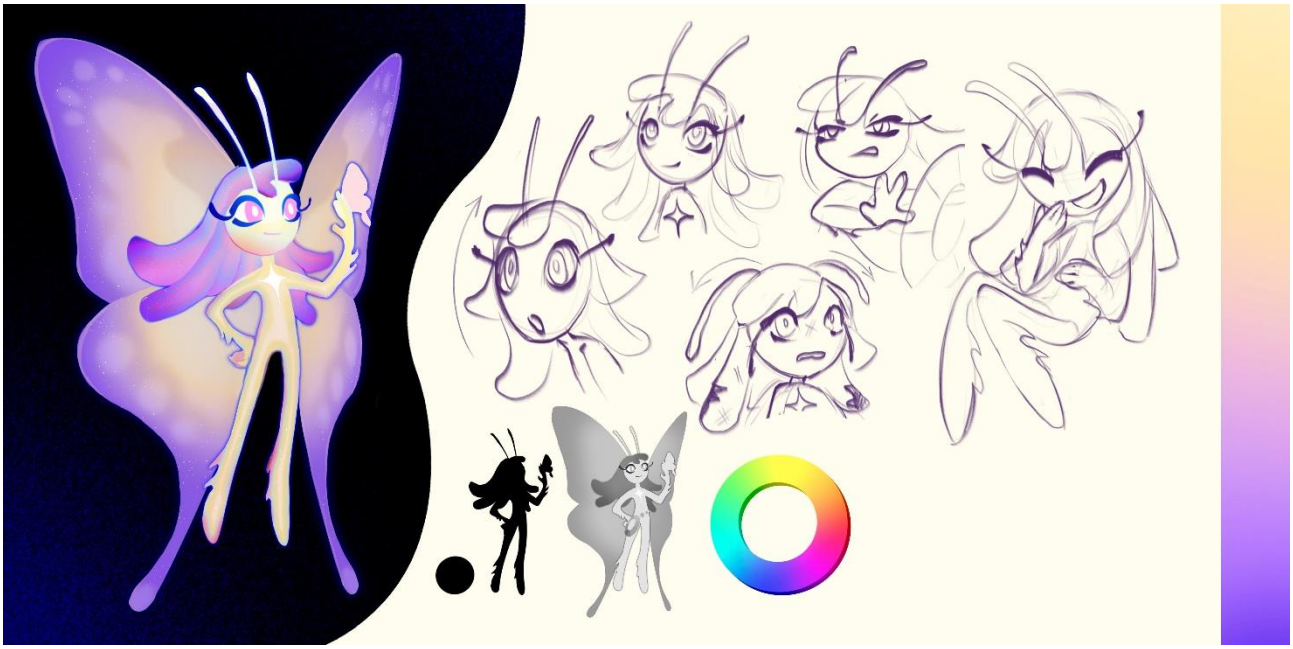
ПОШУКОІ ЕСКІЗИ



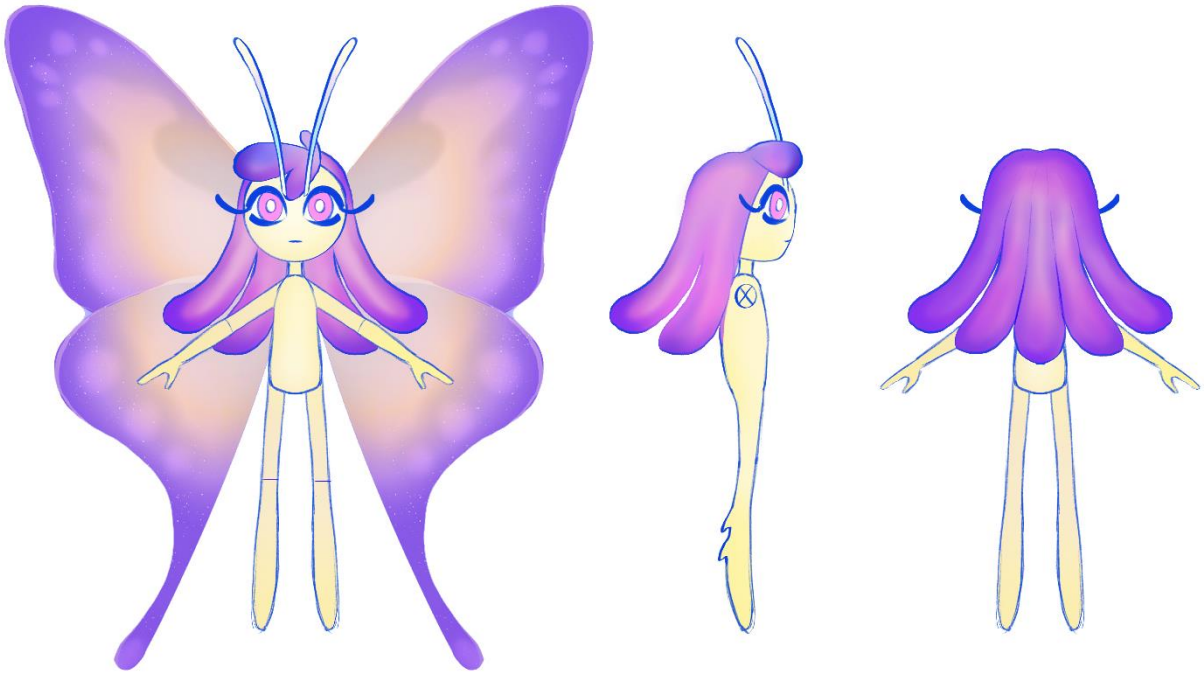
Іл. 2.1. Пошук силуетів



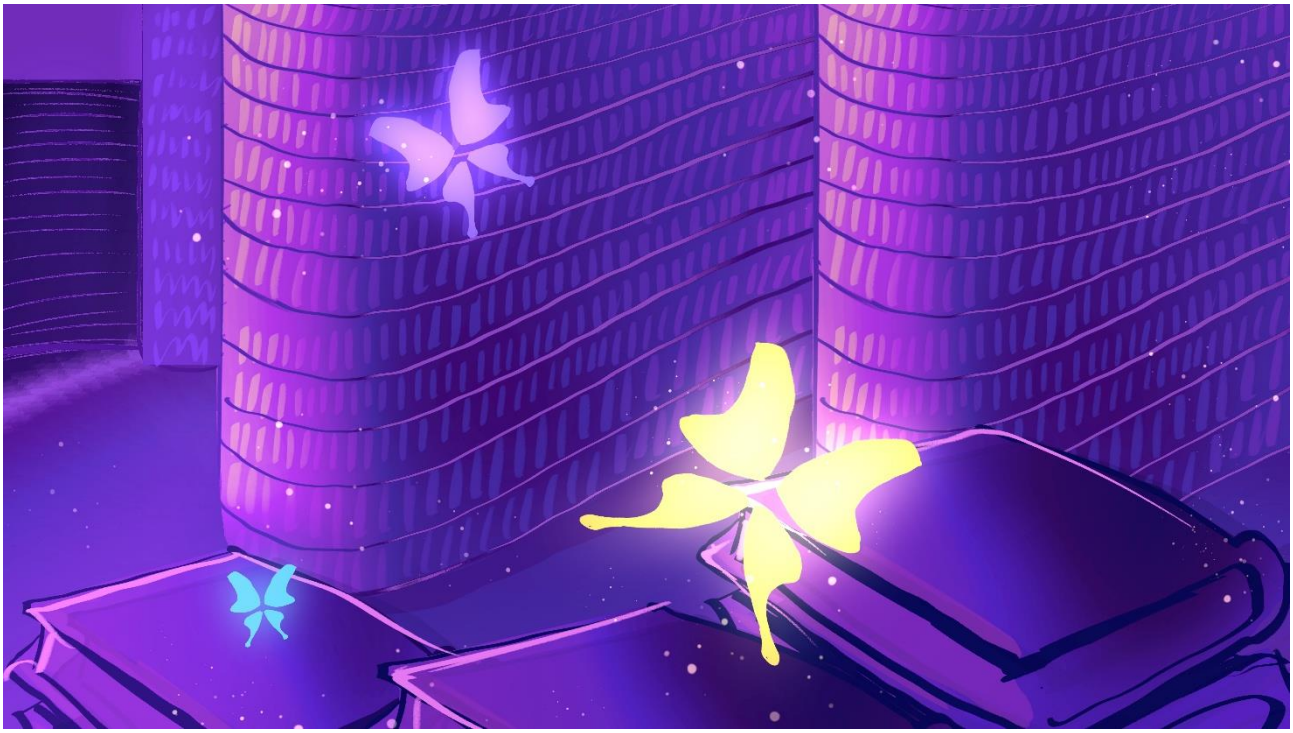
Іл. 2.2. Розробка першого концепту



Іл. 2.3. Розробка кінцевого дизайну



Іл. 2.4. Референс для 3D моделювання



Іл. 2.5. Концепт простору



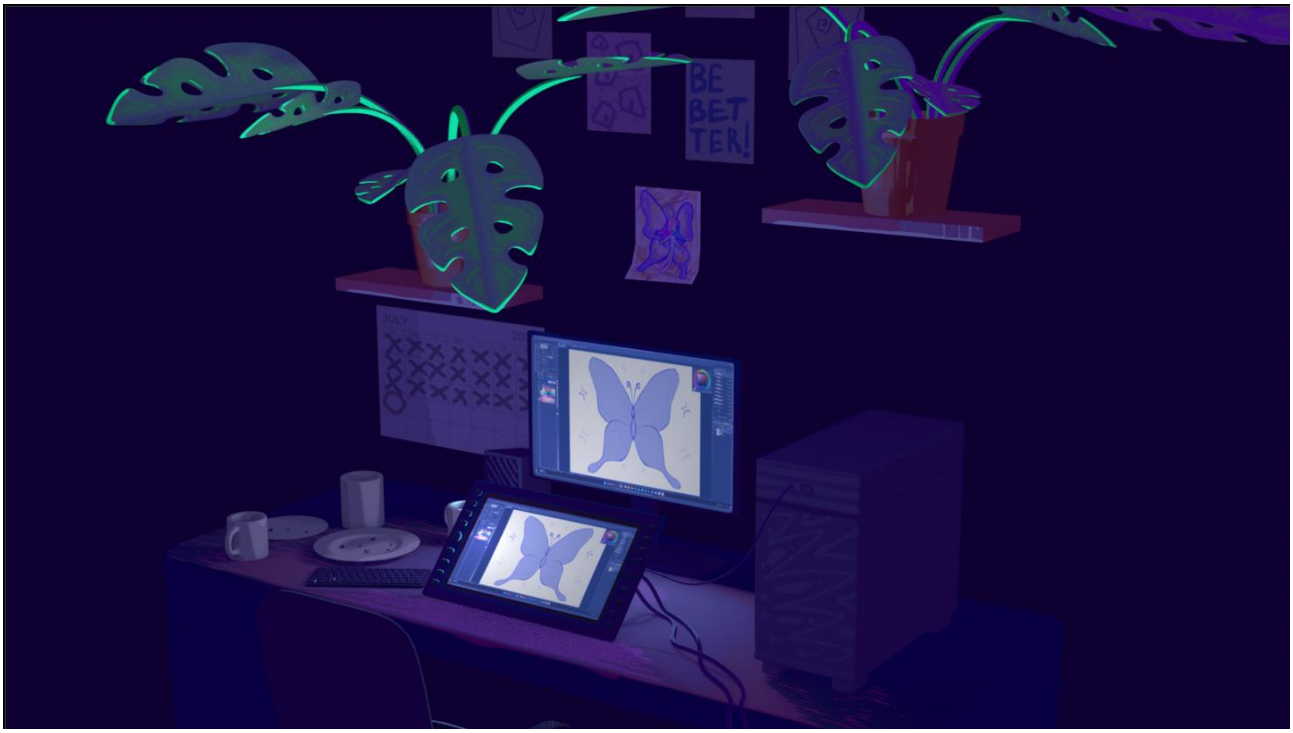
Іл. 2.6. Моделювання персонажа в Blender



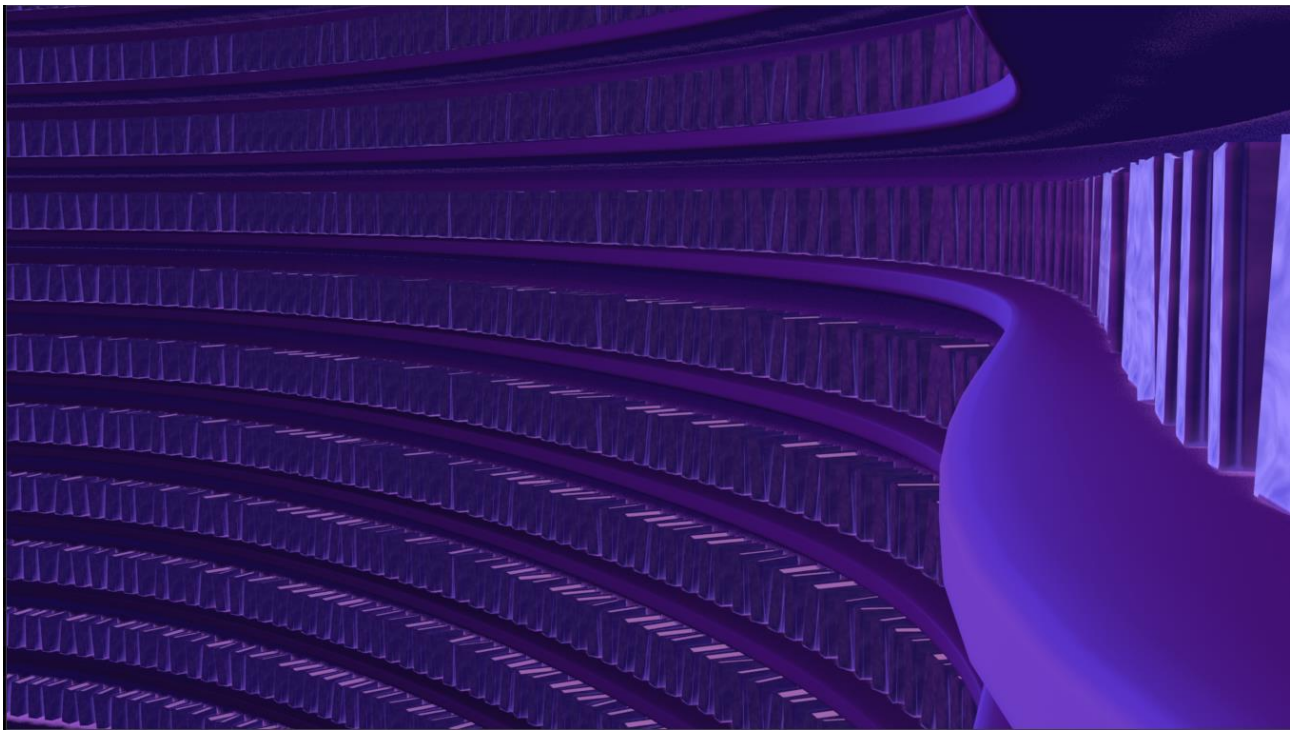
Іл. 2.7. Моделювання персонажа в Blender



Іл. 2.8. Моделювання персонажа в Blender



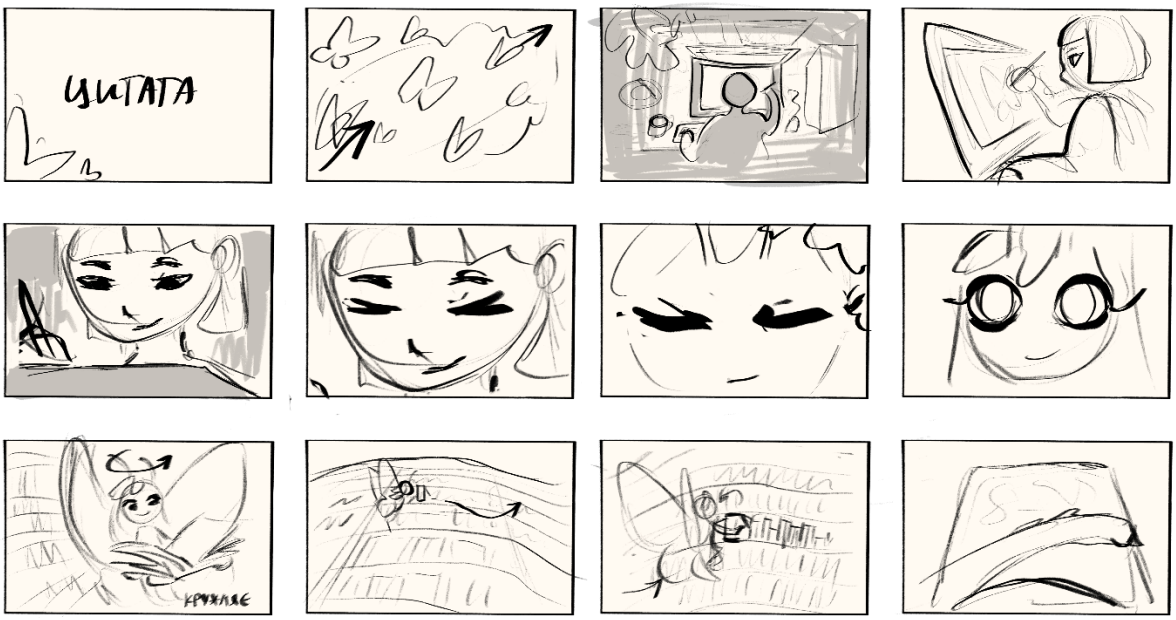
Іл. 2.9. Моделювання простору в Blender



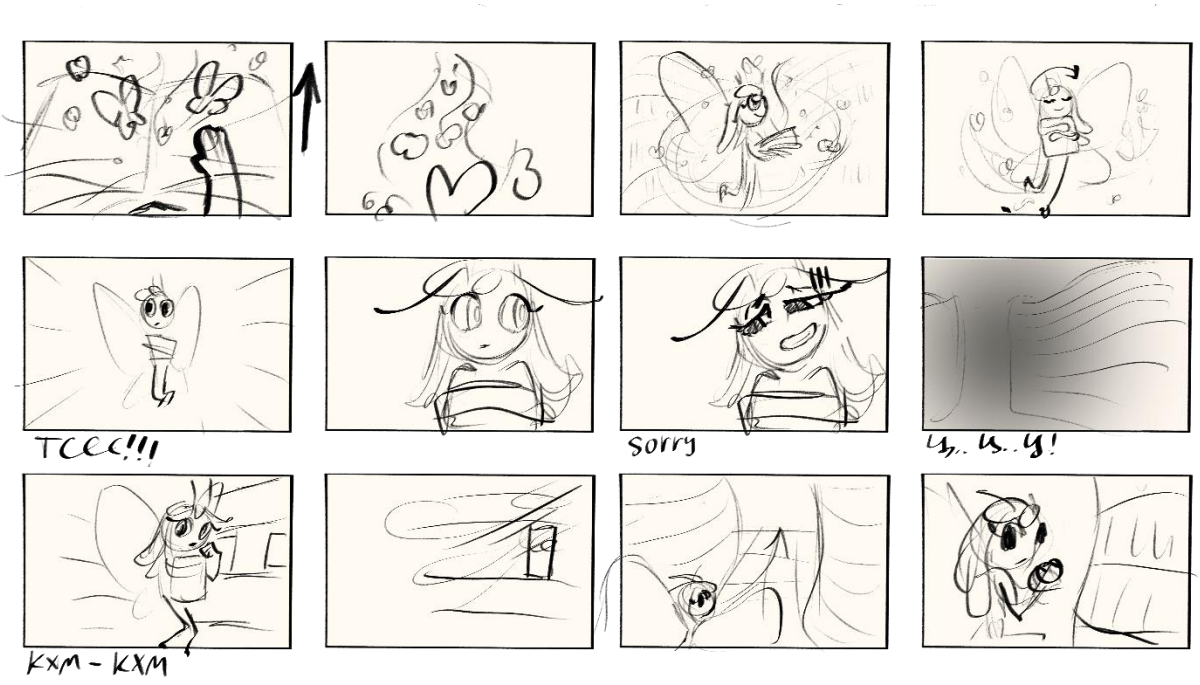
Іл. 2.10. Моделювання простору в Blender

ДОДАТОК ІІІ

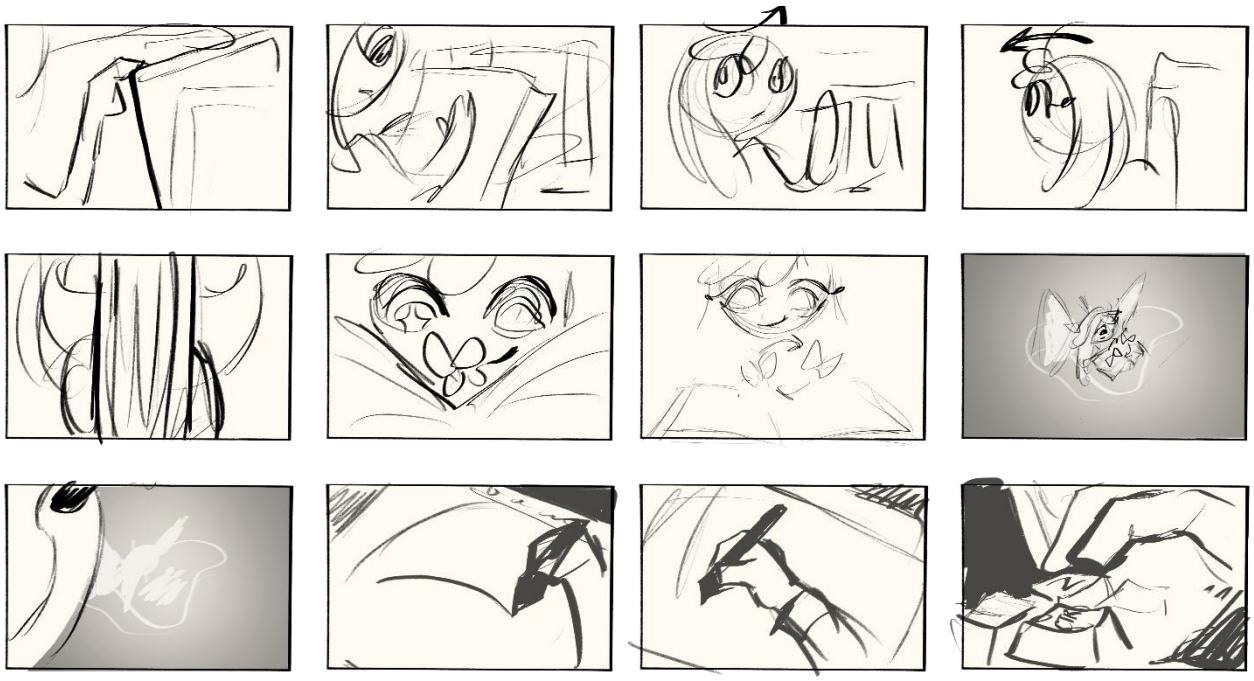
СКЛАД ПРОЄКТУ



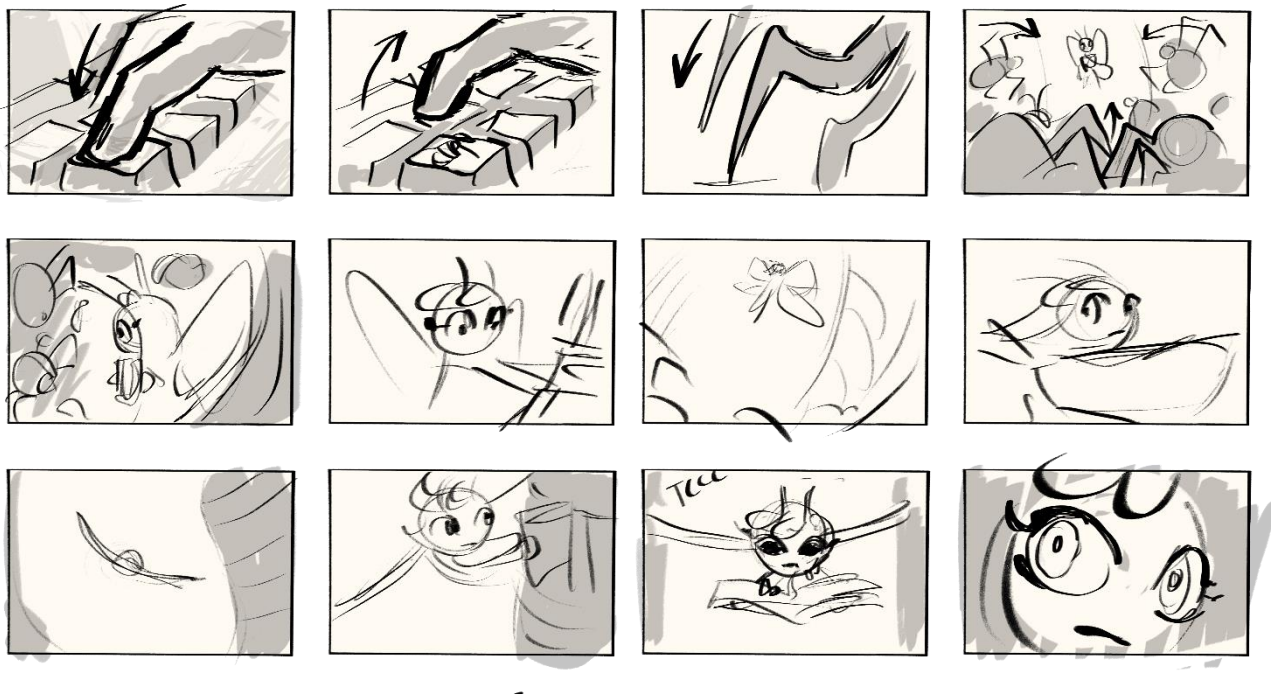
Іл. 3.1. Сторіборд зав’язка.



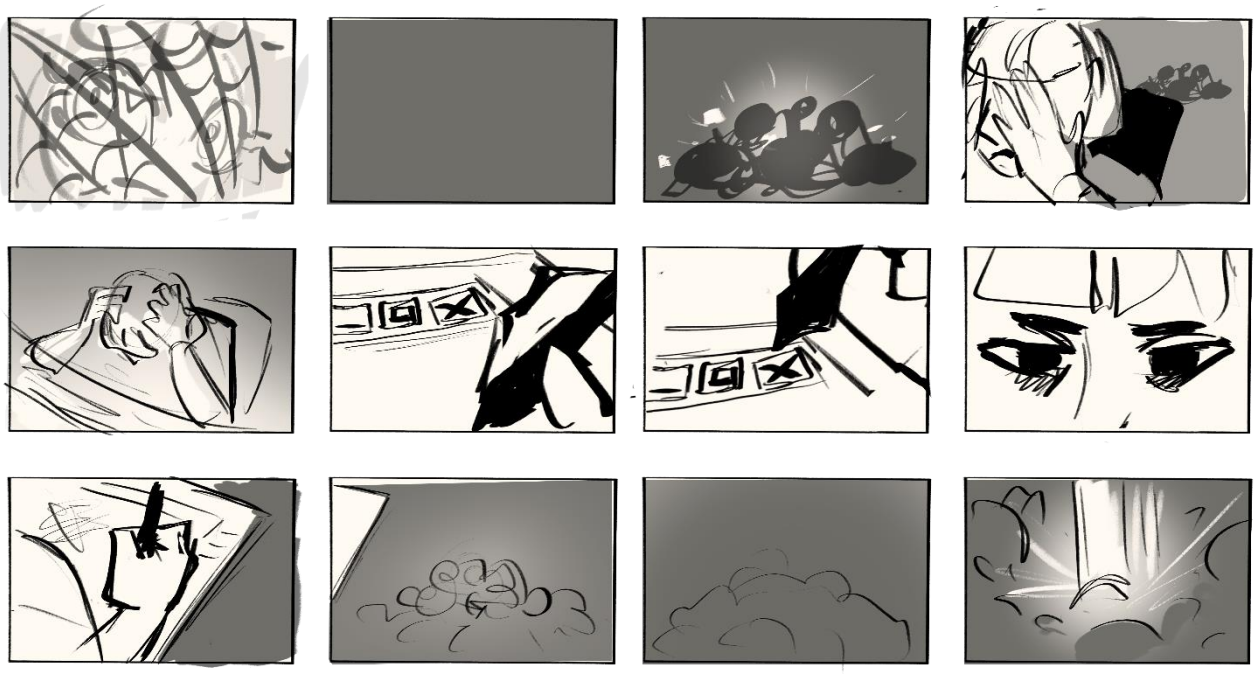
Іл. 3.2. Сторіборд розвиток дії.



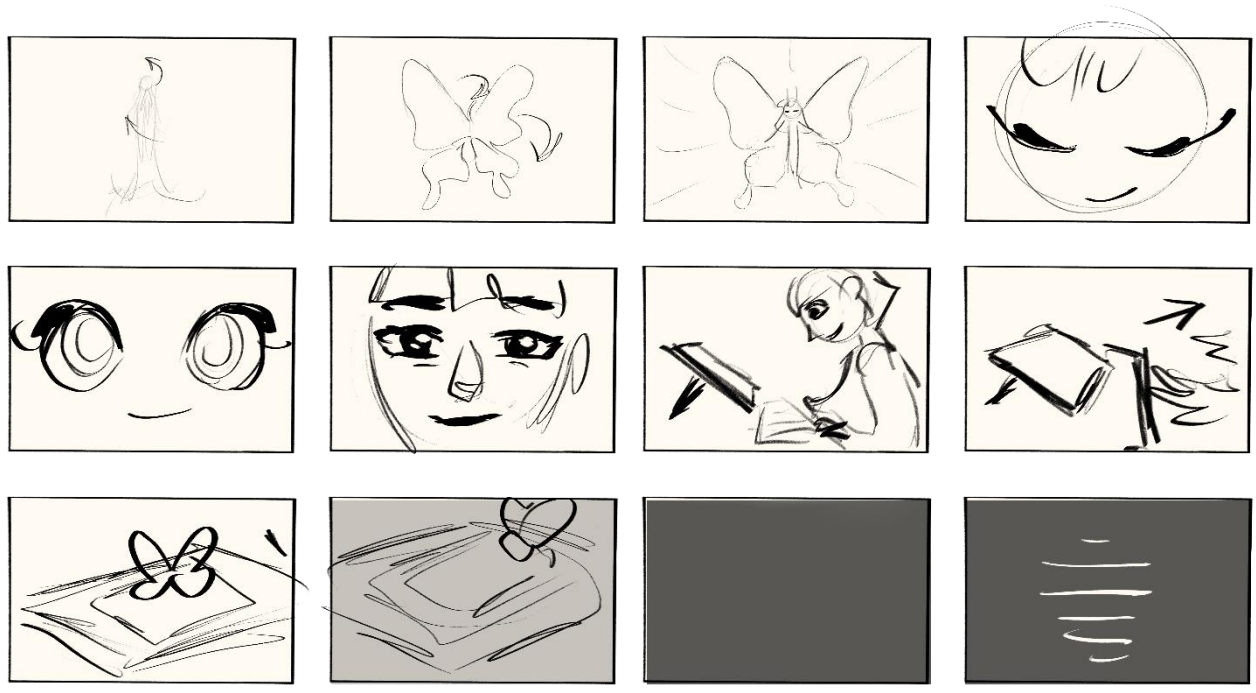
Іл. 3.3. Сторіборд кульмінація.



Іл. 3.4. Сторіборд кульмінація.



Іл. 3.5. Сторіборд розв’язка.



Іл. 3.6. Сторіборд розв’язка.