

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

Матвеєнко Єлизавета Дмитрівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «КІТ»

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.

_____ Є. Д. Матвеєнко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1. Анімаційний ролик «Кохання»	6
1.2. Анімаційний ролик «Монах»	7
1.3. Анімаційний фільм “Symphony No. 42”	8
1.4. Анімаційний музичний кліп “Dracula”.	9
1.5. Анімаційний музичний кліп “Let's Go” .	9
1.6. Анімаційний фільм «2012».	10
1.7. Повнометражний анімаційний фільм «Кіт у Парижі»	11
1.8. Анімаційний документальний фільм «Вальс із Баширом».	12
1.9. Анімаційний фільм «Гра розуму».	13
1.10. Анімаційний фільм «Паприка».	14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	15
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Кіт»	15
2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Кіт»	15
2.3. Технічні характеристики та особливості	16
2.4. Звукове рішення	17
ВИСНОВКИ	19
ЛІТЕРАТУРА	21
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	23
ДОДАТОК II. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ	29
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	32

ВСТУП

Сучасний етап розвитку екранної культури та креативних індустрій характеризується глибокою трансформацією аудіовізуальних жанрів, де мультимедійний дизайн відіграє ключову роль у формуванні сенсів [1]. Раніше лірик-відео були звичайними субтитрами на статичному фоні, а зараз вони перетворилися на самостійний жанр візуального сторітелінгу. Сьогодні він органічно поєднує моушн-дизайн, ілюстрацію та просторову типографіку, перетворюючись на самостійний інструмент художньої виразності [7]. Завдяки цьому відео не лише дублює слова пісні, а перетворюється на цілісну візуальну розповідь, яка підсилює емоції та розкриває ідею треку.

Сьогодні індустрія цифрового контенту розвивається надзвичайно швидко, і глядачі стають дедалі вимогливішими до візуальної складової. Звичні музичні кліпи або прості відео зі статичним текстом поступово втрачають свою ефективність, поступаючись місцем більш складним і глибоким форматам. Дизайнерам треба брати на себе роль режисера, який візуалізує музику так, щоб глядач відчув себе частиною цього вигаданого світу [8]. Сучасна музика, особливо незалежна та альтернативна, потребує нестандартних графічних рішень, здатних не лише утримати увагу аудиторії, але й створити міцний емоційний зв'язок [1].

Працюючи зі складним текстом, моушн-дизайнеру варто уникати прямого ілюстрування слів і натомість будувати відео на глибоких візуальних асоціаціях. Для складних сюжетів дуже ефективним є сюрреалізм. Він дозволяє взяти знайомі нам об'єкти, змінити їх і перетворити на глибокі візуальні метафори. Це дозволяє перетворити аудіовізуальний продукт на повноцінну історію, де графічне середовище стає простором для дослідження абстрактних концепцій, а текст композиції інтегрується в нього як активний і рівноправний візуальний елемент [10].

Саме тому розробка концептуальних відеороликів із використанням змішаних технік є надзвичайно **актуальним** напрямком у сучасному дизайні.

Такий підхід дозволяє моушн-дизайнерам виходити за рамки класичної анімації, вільно експериментувати з формами та фактурами, створюючи унікальний аудіовізуальний продукт, який відповідає актуальним світовим трендам цифрового мистецтва.

Метою нашого дипломного проєкту є розробка та практичне створення анімованого ролику, яке виступає не просто ритмічним візуальним фоном, а повноцінним інструментом для розкриття змісту музичної композиції. Основне завдання полягає в тому, щоб перетворити музичний твір на цілісну та атмосферну візуальну історію.

Про **новизну** проєкту свідчить переосмислення формату музичного відео як такого. Анімаційний ролик доводить, що відео є не просто фоном для треку, а повноцінним мистецьким висловлюванням. За допомогою методів цифрового колажування, покадрової анімації та динамічної роботи з простором планується передати не лише загальний настрій треку, а й його приховані, метафоричні сенси. Завдяки сюрреалістичним образам звичайні предмети набувають нового, глибокого значення. А нестандартне візуальне рішення — зіткнення реалістичних текстур колажу та плавної покадрової анімації — формує самостійний, цікавий світ, який тримає увагу глядача від першої до останньої секунди.

Розроблений анімаційний ролик є повністю готовим медіапродуктом із реальним практичним застосуванням. Його можна ефективно використовувати для просування музичних релізів на цифрових платформах, у соціальних мережах або як атмосферний візуальний супровід під час живих виступів. Загалом, цей проєкт наочно демонструє, як сучасний моушн-дизайн та нестандартне поєднання різних графічних технік здатні перетворити аудіотрек на глибоку, самостійну візуальну історію.

На нашу думку для кращого розуміння теми дипломної роботи треба додати визначення термінам:

Аудіовізуальний продукт — синтетичний медіапродукт, який одночасно впливає на зорове та слухове сприйняття глядача, органічно поєднуючи

рухоме зображення, графіку та музичний супровід у єдину композицію.

Візуальна метафора — художній прийом у дизайні та режисурі, що полягає у заміні прямого (буквального) зображення об'єкта або явища на інший образ, який має з ним приховану асоціативну схожість, для передачі глибшого сенсу.

Візуальний сторітелінг — метод розповідання історії або передачі складної концепції винятково або переважно за допомогою візуальних засобів (анімації, ілюстрації, кольору, композиції), що дозволяє емоційно залучити глядача без надмірного використання тексту чи закадрового голосу.

Лірик-відео (Lyric video) — різновид музичного відеокліпу, візуальна складова якого базується переважно на типографіці (анімованому тексті пісні), що синхронізується з музичним ритмом та доповнюється графічними або ілюстративними елементами.

Моушн-дизайн (Motion design) — напрям графічного дизайну, що спеціалізується на створенні анімаційної графіки. Це процес «оживлення» статичних зображень, тексту та форм у часі й просторі з урахуванням законів композиції та ритму.

Покадрова анімація — класичний метод створення анімації, за якого кожен кадр або фаза руху малюється (чи генерується) окремо, що дозволяє досягти максимальної плавності та унікальної художньої стилізації рухів.

Сюрреалізм у моушн-дизайні — стилістичний підхід, який використовує парадоксальне поєднання звичних форм, нелогічні просторові рішення та трансформацію об'єктів для створення емоційно насичених, «сновидних» аудіовізуальних образів.

Цифрове колажування — графічна техніка створення нового візуального твору шляхом комбінування, накладання та злиття різнорідних цифрових матеріалів (фотографій, текстур, ілюстрацій) у єдине графічне середовище.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Створення якісного авторського медіапродукту неможливе без глибокого розуміння контексту сучасної індустрії. Перш ніж переходити до практичної реалізації проєкту, важливо дослідити досвід інших режисерів, аніматорів та моушн-дизайнерів, які працюють у схожій візуальній стилістиці. Звернення до творів-аналогів дозволяє побачити, як сучасні автори вирішують проблему нелінійного сторітелінгу, відходять від прямого ілюстрування тексту та використовують естетику сюрреалізму для побудови глибоких візуальних метафор.

1.1. Анімаційний ролик «Кохання»¹(Іл. 1.1) — незалежна короткометражна стрічка режисера та аніматора Микити Лиськова, створена в Україні у 2019 році. У центрі сюжету — абсурдне та повсякденне життя сучасного українського міста.

У ролику немає звичної історії, де все впродяковано. Це скоріше набір дивних, але знайомих кожному сценкам, а саме: поліетиленовий пакет літає вулицями, маршрутки, забиті людьми під зав'язку, старі радянські панельки, що раптом починають перетворюватися на щось зовсім химерне. Ідея тримається на тому, як різко наша сіра буденність зіштовхується з чимось абсолютно божевільним. Виходить гостра пародія на буденне життя, але розказана мовою дивних образів.

Анімаційна мова досягає максимальної виразності завдяки навмисно грубій, вібруючій покадровій 2D-графіці з рваними контурами, що імітує вуличне графіті. Характери персонажів будуються на естетиці потворного: пропорції деформовані та гіперболізовані, а відмова від анатомічної точності на користь безперервних трансформацій створює максимально оригінальне художнє рішення.

Локації міста вирішені через спрощені площинні плями та брудні урбаністичні текстури. Колірна гама побудована на різкому дисонансі: депресивні сірі відтінки бетону агресивно контрастують із кислотними

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=DiW0E2YzsFg>

неоновими акцентами. Глибина простору навмисно залишена плакатною й умовною, вона передається лише через плановість та товщину ліній, повністю відкидаючи класичну перспективу та реалістичні тіні.

Цей аналог ми обрали через його здатність показувати буденний сюрреалізм: він вчить нас, як органічно і без прикрас вплітати абсолютно химерні речі у звичайне щоденне життя.

1.2. Анімаційний ролик «Монах»² (Іл. 1.2) — музичне анімаційне відео режисера та аніматора Сашка Даниленка, створене на пісню українського гурту «ДахаБраха». Чернець намагається вести праведне життя, але стикається з демонами, спокусами, які поступово руйнують його реальність. Концепція відео базується на глибокому зануренні в українську міфологію та фольклор, перетворюючи пісню на похмуру містичну притчу. Драматургія стрічки позбавлена класичного лінійного наративу, будується на постійному зростанні психологічної напруги через використання безперервних метаморфоз, де звичні побутові предмети раптово перетворюються на химерних істот.

Характеристики персонажів та потойбічних сутностей вирізняються гіперболізованими пропорціями та яскравою стилізацією. Виразність графічних прийомів досягається завдяки змішаній техніці, що візуально імітує грубий чорнильний малюнок, гравюру та паперовий колаж. Рухи ченця та демонів навмисно зроблені дещо уривчастими, а емоції передаються через пульсуючі контурні лінії.

Фони в ролику виглядають так, ніби все це зроблено на старому, затертому папері: багато грубих штрихів та спеціально залишених плям. Кольорів небагато, переважно чорний, білий та сепія, але іноді спалахують яскраві червоні деталі. Простір взагалі не намагається бути реалістичним. Замість правильної перспективи автор просто накладає шари паперових вирізок один на одний та змінює розміри. Через це картинка виглядає як об'ємна театральна декорація чи книжка-розгортка. Такий мікс ручної роботи

² <https://www.youtube.com/watch?v=ClpTureX-hU>

з дивними перетвореннями доводить, що звичайним колажем можна створити такий крутий та глибокий світ, передати суть історії значно краще, ніж банальна впорядкована розповідь. Цей кліп ми беремо за прямий приклад того, як за допомогою різких тіней та жорсткого колірному контрасту створити відчуття сильного психологічного тиску на героя, взагалі не використовуючи складних фонів чи декорацій.

1.3. Анімаційний фільм “Symphony No. 42”³ (Іл. 1.3) — короткометражний фільм угорської режисерки Реки Бучі. Це незвичайна збірка 47 коротких сцен, які на перший погляд ніяк не пов'язані між собою. У центрі сюжету — дивні, подекуди, абсурдні стосунки між людьми, тваринами і навколишнім світом. Класичного сюжету немає, авторка використовує «візуальні жарти» і несподівані асоціації, де кожна маленька сцена — окремий сюрреалістичний погляд на звичне.

Персонажі в ролику прості й мінімалістичні, намальовані тонкою, чистою лінією з м'якими кольорами, що робить їх дещо відстороненими, ніби вони — лише деталі великого конструктора. Герої майже не проявляють емоцій, а їхня оригінальність представлена через дивні вчинки або раптові зміни форми. Така відмова від деталізації допомагає глядачу не відволікатися на дрібниці, а зосередитися на самій ідеї кожної сцени.

Локації в анімації максимально порожні та лаконічні. Часто це просто чистий фон, де лише пара деталей, наприклад, стіл чи дерево, підказують глядачу, де відбувається дія. У кадрі багато вільного простору, що дозволяє легко «зчитувати» головне. Об'єм і глибина майже не використовуються, предмети просто розставлені на площині, як на аркуші паперу. Це створює відчуття легкості й робить світ фільму схожим на дивний сон.

Замість того, щоб розказувати історію від початку до кінця, авторка збила фільм з окремих шматочків і створила свою власну мову символів. Набір коротких, але дуже влучних сценок, чіпляє набагато сильніше за звичайну розповідь. Ми використовуємо цей ролик, щоб навчитися

³ <https://www.youtube.com/watch?v=6up9YgF7Ocs&t=270s>

передавати абсурд через фрагментарність — тобто показувати втрату логіки у світі через набір коротких, відірваних одна від одної дивних замальовок

1.4. Анімаційний музичний кліп “Dracula”⁴ (Іл. 1.4). Ця візуальна робота є вибухом для уяви. У кліпі немає класичного сюжету, де події йдуть одна за одною. Усе відео — це один безперервний, божевільний потік свідомості. Ми спостерігаємо за героєм, якого ніби постійно кудись тягнуть внутрішні демони, а весь навколишній світ без упину трансформується, плавиться та перетікає з однієї форми в іншу. Увесь цей сюрреалізм тримається на феноменальній режисурі, де взагалі немає звичних монтажних склейок, кожна нова сцена «вирастає» з попередньої.

Персонажі пластичні, наче зроблені з рідкої гуми. Про жодну реалістичну анатомію чи фізику мова не йдеться. Герой розтягується, розпадається на частини, перетворюється на монстрів під час руху. Емоції передаються не мімікою, а формою тіла, що вібрує та змінюється залежно від ритму музики. Простір і фони теж живуть самі по собі: стіни, підлога, предмети можуть стати пащею монстра або закрутитися в тунель. Кольори контрастні й кислотні, глибина кадру створюється тільки за рахунок того, як об'єкти наїжджають на камеру.

Ця робота показує, що відео взагалі не потребує глибокого сюжету, аби тримати увагу. Достатньо підкорити всю графіку єдиному ритму. Ми обрали цей аналог, оскільки він чудово ілюструє, як можна працювати з похмурою, містичною естетикою, перетворюючи її на відвертий гротеск і абсурд.

1.5. Анімаційний музичний кліп “Let's Go”⁵ (Іл. 1.5) — неймовірно драйвове відео, створене французькими аніматорами для гурту Stuck In the Sound (2012). Сюжет розповідає історію хлопця, який настільки одержимий мрією полетіти в космос, що не помічає життя навколо себе. Він роками фанатично тренується, ігноруючи друзів, кохання та будь-які інші події. Головна іронія полягає в тому, що коли герой досягає своєї мети і

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=BYN-23rpaXA>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=52Gg9CqhbP8>

висаджується на Місяць, Земля вибухає на його очах.

Головний персонаж намальований експресивно, з явним впливом класичного аніме 80-х. Його емоції максимально перебільшені, а рухи — різкі та стрімкі. Але найцікавіше — це те, як автори попрацювали з оточенням.

Творці навмисно пішли на експеримент і почали міксувати абсолютно різні стилі. Класична 2D-анімація героя постійно зіштовхується з 8-бітною піксельною графікою (як у старих аркадних іграх) або зі вставками реальних фотографій та знятих на камеру відеокadrів на фоні. Цей різкий дисонанс створює відчуття, що середовище взагалі не відповідає стилістиці самого персонажа. Фон спеціально виглядає дещо чужорідним і «відірваним», ніби герой та світ навколо нього існують у різних вимірах.

Такий прийом із різними стилями працює дуже гарно і влучно. Він одразу дає зрозуміти, що персонаж ніби живе у своїй власній бульбашці. Герой сфокусований лише на своїх справах, йому абсолютно все одно, який хаос відбувається десь на фоні.

Ми беремо цю роботу як блискучий референс раптового руйнування очікувань: вона вчить нас використовувати візуальний контраст між позитивною, енергійною картинкою та тотальним, непередбачуваним сюрсом. Це ідеальний інструмент для того, щоб показати стан героя.

1.6. Анімаційний фільм «2012»⁶ (Пл. 1.6). Стрічка Інго Рашки досліджує цікавий парадокс: як глобальні події втрачають будь-яке значення на тлі власних переживань. Дія розгортається навколо побачення двох людей, яке проходить під час постійних новин про кінець світу. Проте цей апокаліпсис залишається лише шумом. Уся драматургія будується виключно на деталях: незручних паузах, поглядах і взаємодії в межах однієї кімнати. Це історія про звуження фокусу, коли великий зовнішній світ просто перестає існувати для тих, хто знаходиться всередині.

Завдяки техніці покадрового малювання контури персонажів ніколи не

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=5Y1Jcs1zHH4&t=156s>

фіксуються в стані спокою, вони вібрують та змінюють форму. Такі лінії наповнюють кадр диханням і роблять малюнок дуже органічним, додаючи йому відчутної фізичної ваги.

Простір кімнати вирішений не через класичну перспективу, а через емоційне сприйняття. Фони створені за допомогою накладання фактур, плям і широких мазків фарби. Таке недбале, колажне середовище ще більше ізолює героїв від реальності.

Подібне поєднання графіки та фактурних фонів є надзвичайно влучним інструментом для передачі стану повної ізолюваності. Ця стилістика найкраще підходить для візуалізації світосприйняття, при якому герой живе у моменті. Цей аналог ідеально підказує нам, як за допомогою тремтячої лінії та недбалих фонів візуально показати героя, який закрився у власному безпечному мікросвіті й повністю ігнорує зовнішній хаос.

1.7. Повнометражний анімаційний фільм «Кіт у Парижі»⁷ (Іл. 1.7)

— фільм один із найкращих прикладів того, як можна показати оточення не людськими, а котячими очима. Нічний Париж намальований не за правилами архітектури — це не рівні вулиці з правильною перспективою, а суцільний лабіринт із похилих дахів, димарів та глибоких тіней. Місто виглядає плоским, викривленим, як на картинах кубістів. І це має сенс, адже герою зовсім не цікава правильна геометрія будинків, йому важливо лише те, куди можна застрибнути і де зручно сховатися.

На фоні цих жорстких і незграбних декорацій герой виглядає повною протилежністю. Він рухається настільки м'яко й пластично, що здається, ніби він рідкий: тіло може неймовірно розтягуватися під час стрибка, плавно обтікати перешкоди або розчинятися в темряві, перетворюючись на звичайну чорну пляму. Саме ця відсутність жорсткого каркаса дозволяє глядачу буквально на дотик відчувати безшумну тварину.

Такий різкий стилістичний контраст між зламаним простором і неймовірно плавним персонажем робить свою справу. Фільм доводить дуже

⁷ <https://www.dailymotion.com/video/x9mg4ju>

просту річ, щоб занурити глядача у сприйняття іншої істоти, не потрібно нічого довго пояснювати, а можна тільки показати.

Цей фільм став для нас референсом того, як можна навмисне викривити геометрію кадру та перспективу, щоб зобразити у нашому проєкті простір, який втратив звичну логіку.

1.8. Анімаційний документальний фільм «Вальс із Баширом»⁸ (Іл. 1.8). Фільм режисера Арі Фольмана блискуче доводить, сюрреалістичні образи — це найкращий спосіб візуалізувати те, що людина психологічно не готова усвідомити. За сюжетом, головний герой намагається згадати події з минулого, але його пам'ять заблокувала реальність, щоб захистити психіку. Тому, замість справжніх спогадів він бачить химерні, галюциногенні образи, наприклад, як люди повільно, наче в трансі, виходять із нічного моря під класичну музику.

Візуально фільм побудований на жорстких контрастах. У ролику дуже багато глибоких, чорних тіней, обмежена палітра кольорів і дещо важка, ніби скута, анімація. Ця графічна різкість та відсутність плавних переходів створюють постійне фонове відчуття тривоги, завдяки чому глядач може на фізичному рівні відчувати внутрішню напругу та розгубленість героя.

У підсумку, цей фільм доводить одну надзвичайно важливу для нашого проєкту думку. Щоб показати внутрішній злам людини та її зіткнення з ненормальною реальністю не обов'язково малювати все документально точно. Набагато сильніше працює саме викривлення цієї реальності. Сюрреалізм — єдиний спосіб показати не те, що фізично відбувалося зовні, а те, як цей хаос відбився та трансформувався в голові звичайної людини.

Ми обрали саме цей фільм, бо вона найкраще вчить нас використовувати химерні образи замість прямого реалізму, щоб максимально чесно передати внутрішній злам та психологічний шок нашого персонажа.

1.9. Анімаційний фільм «Гра розуму»⁹ (Іл. 1.9). Стрічка Масаакі Юаси — це чудова ілюстрація того, як виглядає світ, коли в ньому повністю

⁸ <https://uakino-bay.net/68488-vals-iz-bashirom.html>

⁹ <https://uaserial.tv/movie-mind-game>

зникає логіка. За сюжетом, головний герой раптово опиняється у вирі абсолютно божевільних подій. Режисер передає стан шоку та абсурду через картинку. Глядач бачить, як реальність тріщить по швах і втрачає будь-яку стабільність.

Фільм виглядає шаленим експериментом, де стилі змінюються на ходу. В одному кадрі можуть легко уживатися плоска 2D-мальовка, груба 3D-графіка, акварельні плями та реальні фотографії. Найбільше вражають обличчя живих акторів, які ніби недбало «приклеєні» до намальованих тіл. Такий колажний, навмисно грубий підхід, створює сильне відчуття дезорієнтації. Здається ніби навколишній світ розпався на пазли, і хтось склеїв їх назад максимально неправильно та хаотично.

До того ж, простір і самі персонажі ніколи не завмирають у правильних формах. Вони постійно витягуються, сплющуються та змінюють пропорції. Все це залежить виключно від їхніх емоцій у конкретну секунду. Якщо герой панікує або переживає шок, кімната навколо нього деформується і викривляється.

Коли людина стикається з тотальним абсурдом, її реальність більше не може виглядати акуратною чи цілісною. Саме такий мікс із різних технік, різких візуальних стрибків та колажності найкраще передає стан повної розгубленості, що дозволяє показати сюрреалістичний світ зсередини як нестабільне, непередбачуване середовище, де старі правила припинили існування.

Ця робота потрібна нам, щоб обґрунтувати використання колажності та міксу різних технік у нашому ролику, адже саме такий різкий візуальний хаос якнайкраще передає стан повної дезорієнтації людини.

1.10. Анімаційний фільм «Паприка»¹⁰ (Іл. 1.10). У фільмі Сатоші Кона нормальний, впорядкований світ «тріщить по швах» і на очах перетворюється на божевільня. За сюжетом, межа між світом людських снів і реальністю стирається. Те, що раніше було захищено глибоко в підсвідомості,

¹⁰ <https://uakino.best/animeukr/6028-paprika.html>

виринається назовні та починає захоплювати реальні вулиці. Такий хаос — це не якісь класичні похмурі монстри, а шалений парад, де поруч крокують холодильники, старі ляльки, жаби та мікрохвильовки. Режисер дуже влучно показує, як іноді найстрашніший абсурд виглядає не як темний жах, а як надто яскраве, гучне і абсолютно безглузде свято, що зводить з розуму.

Візуально фільм вражає своєю деталізацією та безперервним рухом. Простір немає стабільних кордонів, одна локація може непомітно, але дуже швидко, перетекти в абсолютно іншу. Героїня може стрибнути з екрана телевізора на білборд, а звичайна кімната за секунду перетворюється на нескінченні джунглі чи коридор із кривими дзеркалами.

Зрештою, ця робота надзвичайно точно передає стан людини, яка опинилася всередині тотального хаосу. Щоб показати абсурдність світу та повну втрату контролю над ситуацією не обов'язково використовувати лише темні кольори чи депресивну стилістику. Сюрреалізм може бути яскравим, перенасиченим і нав'язливим. Саме цей надлишок візуальної інформації та постійна, непередбачувана трансформація простору найкраще передають відчуття, коли навколо відбувається щось абсолютно ненормальне і неможливо зупинити чи пояснити це.

Ми звернулися до цього фільму, щоб побачити безперервні, неконтрольовані трансформації простору — це допоможе нам зобразити абсурдне середовище, у якому наш герой остаточно втрачає будь-які точки опори.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Кіт»

Анімаційний ролик створено безпосередньо під пісню «Кіт» українського репера Кургана (Євгена Володченка). Головна ідея нашого проєкту — показати, як людина опиняється в абсурдній, незрозумілій ситуації, але зробити це виключно через навколишній простір. У ролику «Кіт» ми не намагаємося вибити глядача з колії агресивним хаосом чи якимись божевільними діями самого героя. Особливість ролика в іншому: головним «оповідачем» тут стають фони. Ми зосередилися на тому, як середовище навколо персонажа непомітно змінюється, викривляється та починає жити за власними правилами, відображаючи його внутрішній стан і загальну ненормальність того, що відбувається.

Структурно ролик побудований як дуже плавний перехід від знайомої буденності до тотального дивацтва. Спочатку показано абсолютно нормальний, спокійний простір, щоб дати глядачу відчуття безпеки. Але чим далі розвивається історія, тим більше змінюються декорації.

Такий підхід дозволяє передати відчуття сюрреалізму набагато тонше та природніше. Нашому герою навіть не обов'язково робити щось надзвичайне в кадрі. Сама кімната чи вулиця навколо нього без жодних слів говорить глядачу, що світ зламався, старі правила більше не діють, реальність втратила свою надійність.

2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Кіт»

Стилiстичне рішення проєкту повністю побудоване на контрасті між звичайним персонажем і ненормальним середовищем. Оскільки головна ідея полягає в передачі сюрреалізму саме через простір, відбулася свідомо відмова від ідеальної, «визначеної» графіки чи правильної, математичної перспективи. Важливо було зберегти відчуття рукотворності. Картинка жива, трохи шорстка та неідеальна, щоб глядач із перших секунд підсвідомо відчував, як у цьому світі щось іде не за планом.

Головний візуальний акцент зроблено на фонах. Спочатку вони виглядають як цілком звичайні, зрозумілі локації, але поступово їхня геометрія починає «ламатися». Перспектива навмисно викривляється, пропорції предметів змінюються, підбираються незручні, дивні ракурси. Щоб простір працював як емоційний індикатор, ведеться робота з фактурами: додаються потертості, недбалі мазки або елементи колажу. Завдяки цьому звичайна кімната чи вулиця перестає бути просто декорацією. Вона перетворюється на самостійного персонажа, який дихає, трансформується та тисне на героя.

На фоні цього нестабільного світу сам персонаж намальований досить лаконічно. Але щоб він не здавався пласким чи картонним, використовується прийом «живої», вібруючої лінії. Його контури ніколи не застигають повністю, вони постійно злегка тремтять, навіть у стані спокою. Ця дрібна, майже непомітна пульсація чудово додає кадру внутрішньої напруги та передає психологічний стан розгубленості людини.

Колірна палітра також повністю підпорядкована логіці поступового зламу реальності. Ролик не є суцільно сірим чи депресивним. Навпаки, за основу беруться звичні, буденні кольори, але в моменти найбільшого абсурду вони можуть різко змінюватися на щось неприродне, контрастне або нав'язливе. Це візуально підкреслює ті моменти, коли звична логіка речей остаточно вимикається.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Технічна сторона проєкту повністю працює на підтримку його візуальної ідеї. Ролик створюється у класичному форматі Full HD (1920x1080). Це оптимальний стандарт, який дозволяє комфортно переглядати відео на будь-яких екранах, зберігаючи при цьому всі дрібні деталі та фактури. Частота кадрів складає 24 кадри на секунду, проте сама анімація персонажа робиться переважно «на двійках». Такий технічний підхід дозволяє уникнути надмірної комп'ютерної плавності й додає рухам приємної різкості, характерної для класичної мальованої анімації.

Основна робота над візуальною частиною, малювання фонів та покадрова анімація персонажа, виконана у програмі “Clip Studio Paint”. Її растровий інструментарій ідеально підходить для імітації традиційних матеріалів. Оскільки головним інструментом передачі абсурду є простір, текстурні пензлі програми дають максимальну свободу. Це дозволяє легко накладати цифрові шуми, імітувати недбалі мазки фарби, створювати потертості та відчуття рукотворності.

Анімація персонажа також виконана у “Clip Studio Paint” методом цифрової покадрової малювки. Замість ідеально рівних векторних ліній застосовуються пензлі з імітацією олівця або вугілля. Для досягнення ефекту «вібруючого» контуру кожен кадр стану спокою перемальовується кілька разів. Зручна система таймлайну та кальки (onion skin) у цій програмі дозволяє контролювати процес створення такого контуру, який ніколи не застигає, а постійно пульсує.

Фінальним, але чи не найважливішим етапом, є постпродакшн у програмі “Adobe After Effects”. За допомогою віртуальної камери, інструментів спотворення та роботи з шарами звичайні намальовані фони починають викривлятися. Додаються ефекти паралаксу для створення неправильної глибини простору, накладається загальна кольорокорекція, шуми та динамічні тіні. After Effects дозволяє технічно об'єднати анімованого персонажа й нестабільний світ навколо нього в одну цілісну картинку.

2.4. Звукове рішення

Оскільки наш анімаційний ролик створено безпосередньо під пісню «Кіт» українського репера Кургана (Євгена Володченка), аудіоряд тут виступає не тільки фоном, а й головним рушієм візуальної історії. Трек має дуже виразний екзистенційний, меланхолійний та водночас дещо абсурдний настрій. Саме музика диктує темп, динаміку й емоційне забарвлення кожного кадру.

Замість того, щоб жорстко прив'язувати кожен рух на екрані до біту чи швидкості читки, трек працює як суцільний емоційний фон. Музика задає

загальний гіпнотичний настрій, обволікаючи всю історію. Анімація при цьому існує у власному темпі та розвивається плавно, без спроб встигнути за кожним ударом ритму. Такий підхід дає візуальній частині необхідне повітря: фони можуть викривлятися, змінюватися поступово, створюючи цікавий контраст між рівним, дещо медитативним, звучанням пісні та повільним наростанням абсурду на екрані.

Замість того, щоб малювати кожне сказане слово виконавця пісні, ми перекладаємо настрій його філософського, «квантового суржику» на мову візуального сюрреалізму. Текст розповідає про внутрішні переживання, а картинка в цей час показує, як ці переживання розривають навколишнє середовище на шматки.

ВИСНОВКИ

У ході роботи над проєктом було проведено комплексне дослідження, яке дозволило сформулювати чітке бачення та успішно створити анімаційний ролик на пісню «Кіт». Аналіз теоретичної бази та візуальних аналогів довів, що найсильнішим інструментом для передачі стану абсурду та внутрішньої дезорієнтації є не гіперболізовані дії персонажа, а саме деформація навколишнього середовища. Огляд аналогів підтвердив, що сюрреалізм працює найефективніше тоді, коли він плавно вторгається у звичайну буденність. Викривлення перспективи, зміна пропорцій, робота з фактурами та використання «живої» пульсуючої лінії стали тими практичними методами, які дозволили зробити ілюзію зламаного реального світу максимально переконливою.

Варто зазначити, що обраний аналітичний та стилістичний підхід повністю себе виправдав. Результатом практичної роботи став візуальний ряд, який ідеально резонує з меланхолійним та екзистенційним настроєм пісні. Замість прямого відображення слів пісні на екрані, головний фокус було зміщено на візуалізацію мінливого простору, що допомогло значно підсилити емоційний вплив роботи та передати потрібний настрій. При цьому технічна зв'язка програм, “Clip Studio Paint” для створення рукотворної мальовки та “After Effects” для фінального композитингу, виявилася найоптимальнішим рішенням для реалізації задуманого стилю.

Практична значимість нашого проєкту полягає у корисності для авторів, що працюють з експериментальною анімацією чи музичним відео. Досвід праці над роликом довів, щоб створити відчуття психологічного тиску та глибокого абсурду, не обов'язково вдаватися до складної графіки або надмірної деталізації, достатньо грамотної роботи з візуальним простором, фактурами та ефектами на етапі зведення.

Підсумовуючи, можна сказати, що поставлена мета проєкту була успішно досягнута. Анімаційний ролик «Кіт» став цілісним аудіовізуальним

твором, де картинка не просто механічно супроводжує трек, а органічно розширює його зміст. Завдяки ретельному попередньому аналізу та вдало підібраним виразним засобам вдалося створити унікальне середовище, яке живе за власними химерними правилами і дозволяє глядачеві повністю зануритися у цю нестабільну, але заворожуючу реальність.

ЛІТЕРАТУРА

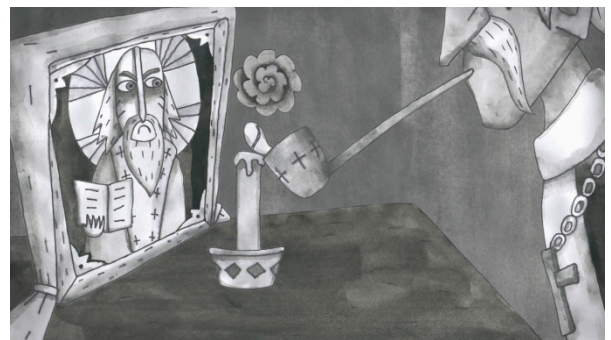
1. Безручко О., Бойчук Н. Музичний відеокліп у сучасному медійному просторі // *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво.* —2025. URL: <https://audiovisual-art.knukim.edu.ua/article/view/347801/335069> (Дата звернення: 14.04.2026)
2. Железняк С. В. Моушн-дизайн у сучасному екранному мистецтві: концептуальні засади та художні практики // *Культурологічна думка.* — 2021. URL: https://www.culturology.academy/wp-content/uploads/KD20_Zheliezniak.pdf (Дата звернення: 13.04.2026)
3. Кременчук В. Дизайн-мислення: як застосовувати метод на практиці. — 2024. URL: <https://beetroot.academy/blog/dizayn-mislennya-yak-zastosovuvati-metod-na-praktici> (Дата звернення: 16.04.2026)
4. Медведєва А., Бурдюг І. Використання елементів моушн-дизайну в сучасному українському кіно-, телевиробництві // *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво.* — 2021. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248749>
5. Моушн дизайн: Основні принципи та техніки // *Foxminded.* — 2024. URL: <https://foxminded.ua/moushn-dyzain/> (Дата звернення: 15.04.2026)
6. Олійник В. Сучасні тенденції розвитку моушн-дизайну в медіапросторі // *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну.* — 2022. URL: <https://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/266917/263053> (Дата звернення: 14.04.2026)
7. Опалєв М., Саввіна М. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні // *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* — 2014. URL:

- <https://www.visnik.org.ua/pdf/v2014-08-14-opalev-savvina.pdf> (Дата звернення: 13.04.2026)
8. Працков Р. Є. Режисура анімаційних творів у сучасному екранному мистецтві // *Київський національний університет культури і мистецтв.* — 2021. URL: https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2025/08/Praczkov_Dysertacziya_compressed.pdf (Дата звернення: 14.04.2026)
 9. Сбітнєва Н. Ф. Художні особливості моушн-дизайну: теоретичний аспект // *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* — 2015. URL: <https://www.visnik.org.ua/pdf/v2015-04-09-sbitneva.pdf> (Дата звернення: 13.04.2026)
 10. Стребиж Н. О., Дядюх-Богатько Н. Й. Художні особливості кінетичної типографіки у студентських роботах кафедри графічного дизайну та мистецтва книги Української академії друкарства // *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету.* — 2021. URL: <http://www.sci-notes.mgu.od.ua/archive/v35/28.pdf> (Дата звернення: 15.04.2026)

ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



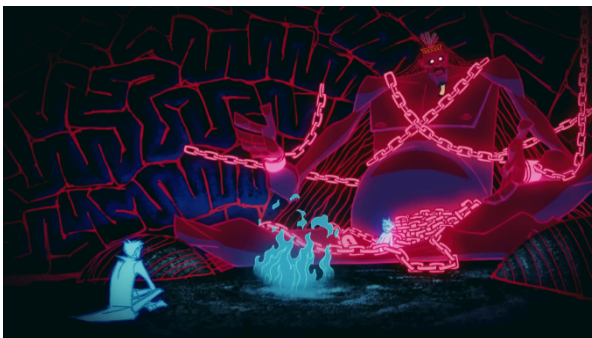
Іл. 1.1. Анімаційний ролик «Кохання»



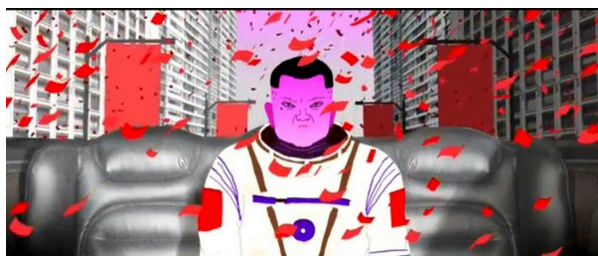
Іл. 1.2. Анімаційний ролик «Монах»



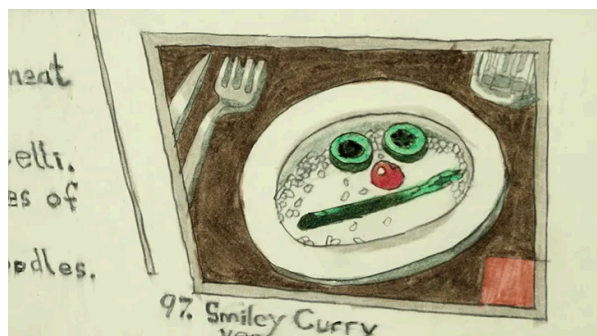
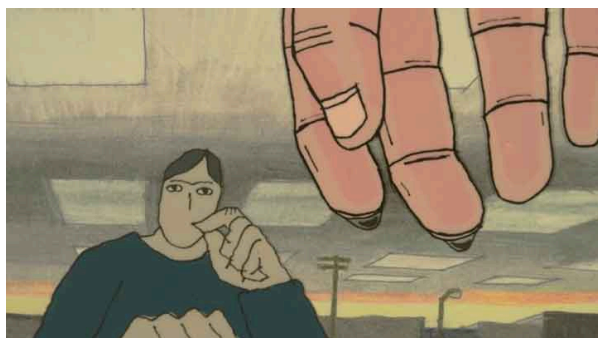
Іл. 1.3. Анімаційний фільм “Symphony No. 42”



Іл. 1.4. Анімаційний музичний кліп “Dracula”



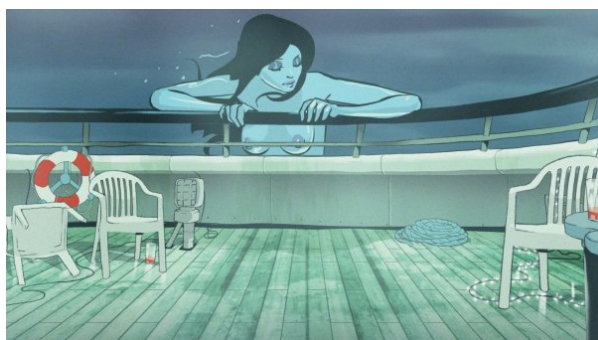
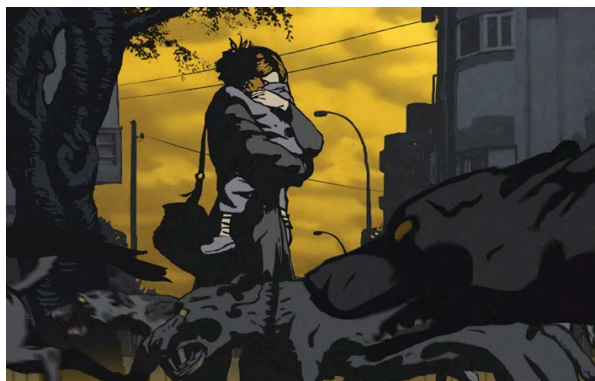
Іл. 1.5. Анімаційний музичний кліп “Let's Go”



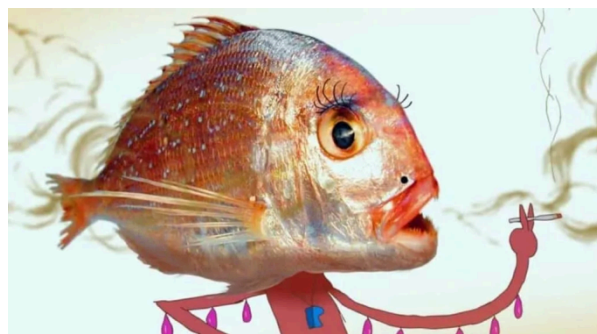
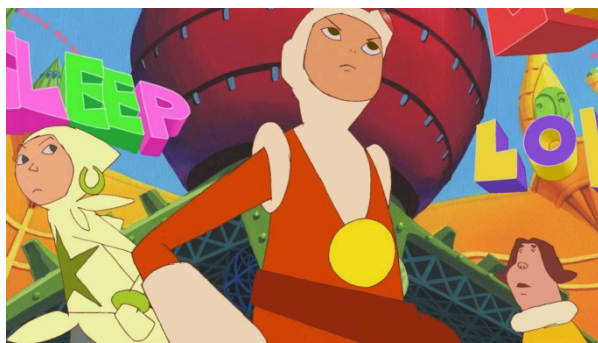
Іл. 1.6. Анімаційний фільм «2012»



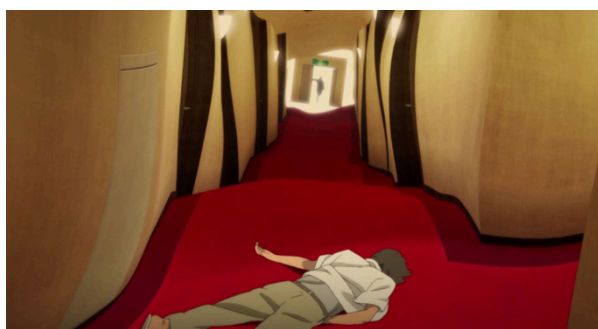
Іл. 1.7. Повнометражний анімаційний фільм «Кіт у Парижі»



Іл. 1.8. Анімаційний документальний фільм «Вальс із Баширом»

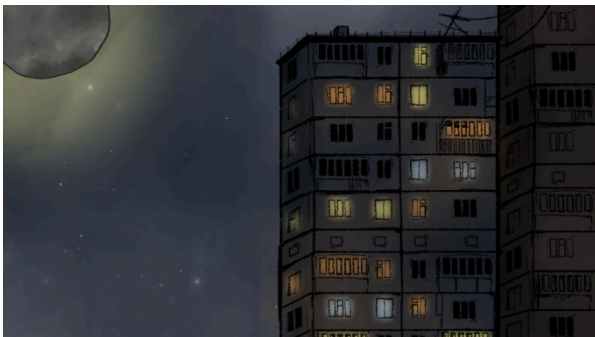
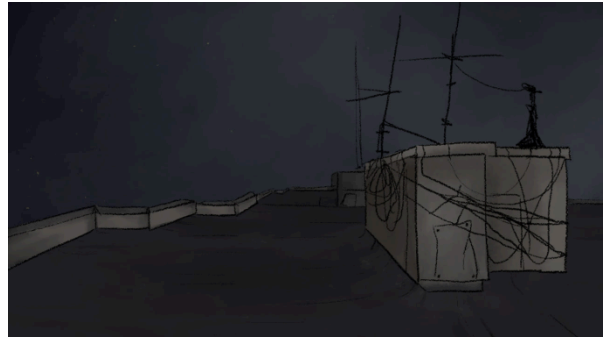


Іл. 1.9. Анімаційний фільм «Гра розуму»

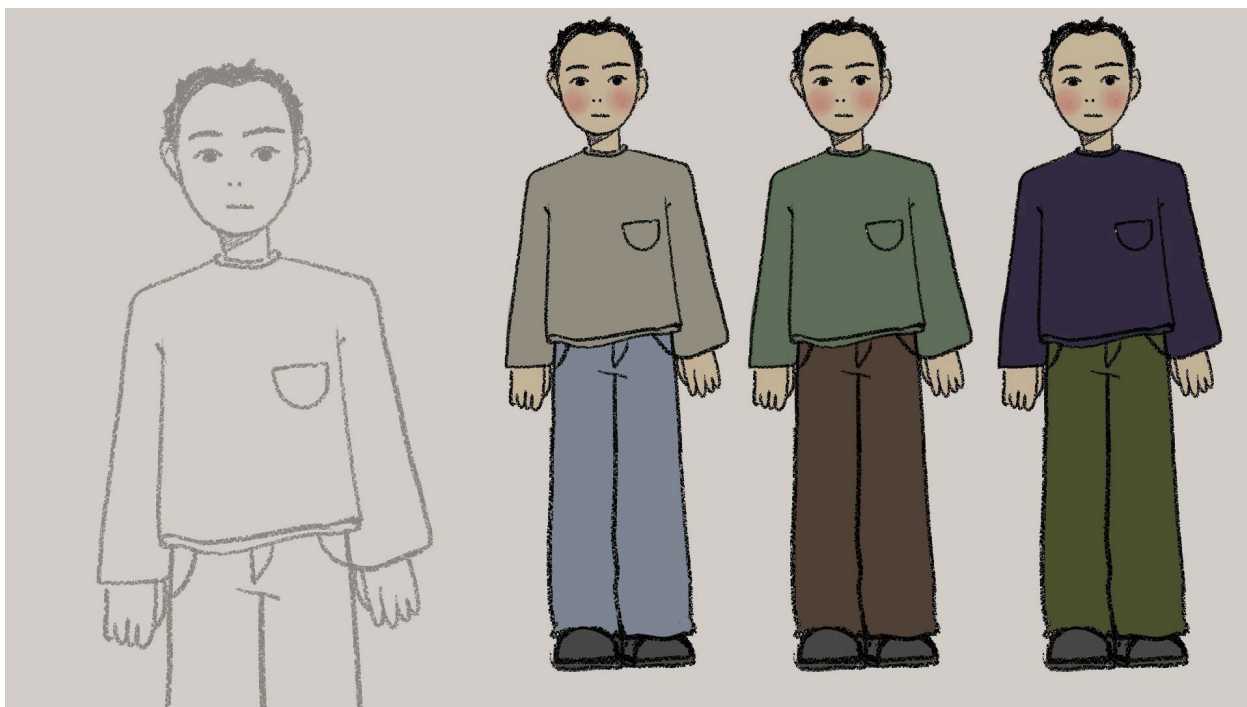


Іл. 1.10. Анімаційний фільм «Паприка»

ДОДАТОК II
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

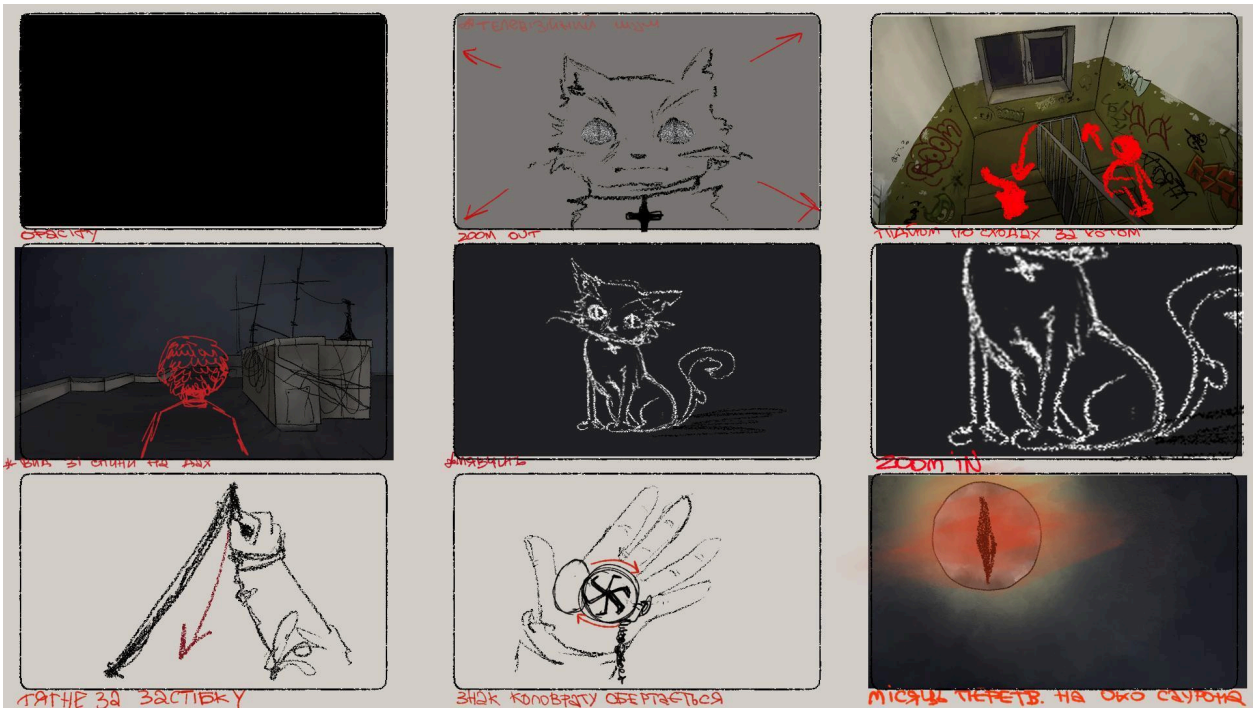
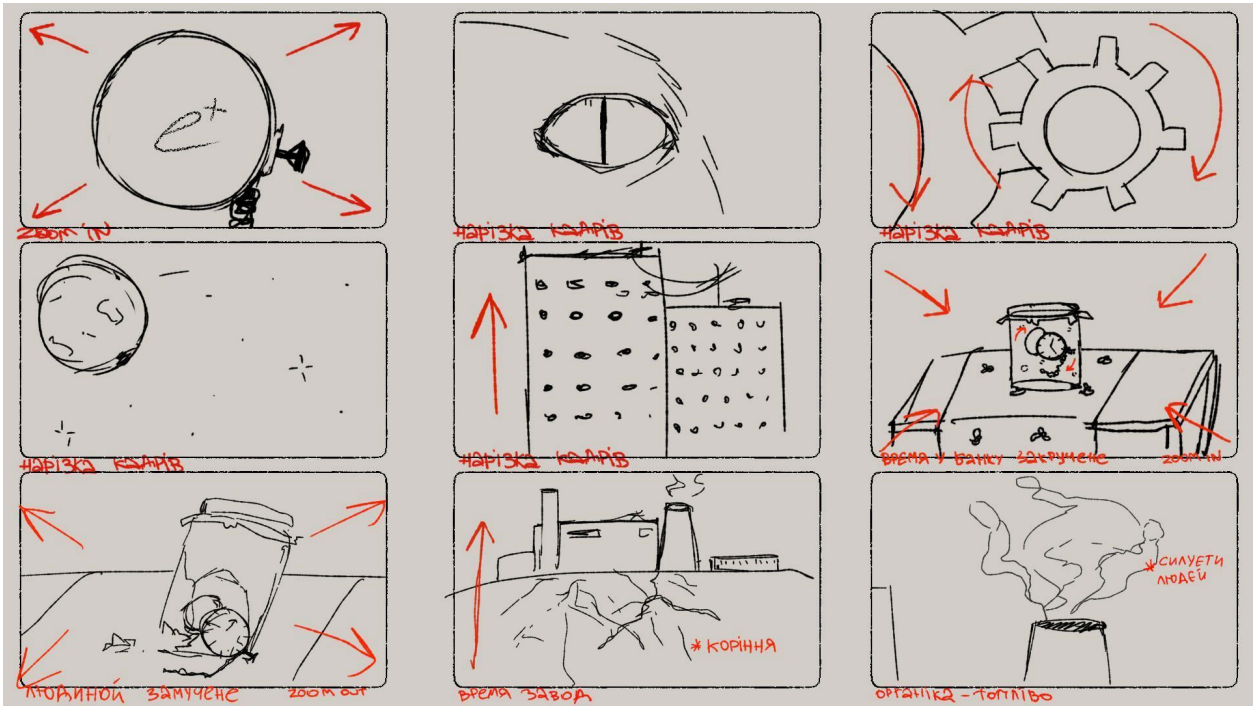


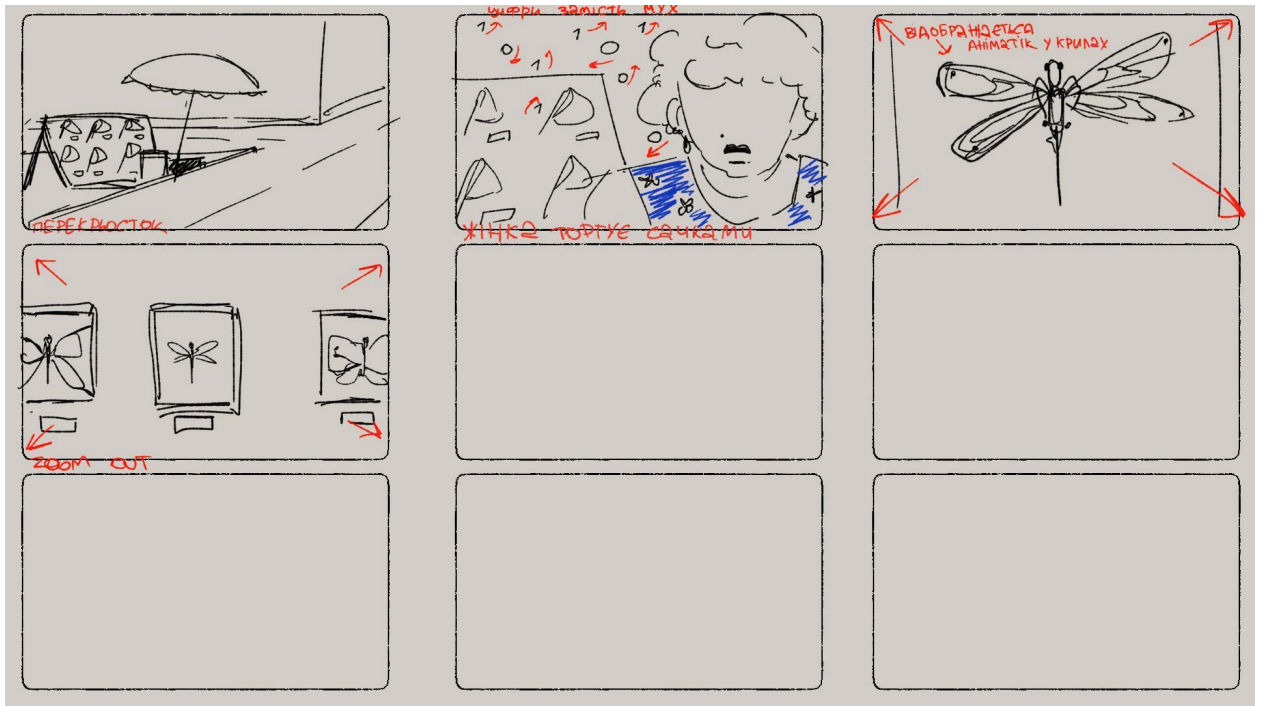
Фони



Пошук персонажу

ДОДАТОК III
СКЛАД ПРОЄКТУ





Сторіборд