

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

Надточий Анастасія Вячеславівна
АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ДО ПІСНІ RABBITOLOGY «PREYBIRDS»

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.

_____ А. В. Надточий

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	6
1.1. Відеогра «Reverse:1999».....	6
1.2. YouTube серіал «Alien Stage».....	7
1.3. Аніме «Puella Magi Madoka Magica».....	8
1.4. YouTube серіал «Knights Of Guinevere».....	9
1.5. Відеогра «Honkai: Star Rail».....	9
1.6. Відеогра «Genshin Impact».....	10
1.7. Відеогра «AFK Arena».....	11
1.8. Аніме «Revolutionary Girl Utena»	12
1.9. YouTube серіал «MILGRAM»	13
1.10. Аніме «Neon Genesis Evangelion»	14
РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ.....	16
2.1. Концепція роботи та структура дипломного проєкту.....	16
2.2. Стилiстична концепція дизайну анімаційного ролику.....	17
2.3. Технічні характеристики та особливості.....	18
2.4. Звукове рішення.....	18
ВИСНОВКИ.....	20
ЛІТЕРАТУРА.....	21
ДОДАТОК 1.....	22
ДОДАТОК 2.....	28
ДОДАТОК 3.....	31

ВСТУП

Відеоролик – це короткий за тривалістю відеофільм (зазвичай від кількох секунд до кількох хвилин), який має художньо складену послідовність кадрів, що передають певну інформацію, рекламу, мають освітню чи розважальну функцію. В наш час відеоролики (кліпи) до пісень – не рідкість. Частина з них замовляють самі музиканти, а частину за особистим бажанням створюють фанати. В обох випадках для того, щоб створити музичний анімаційний кліп, його автори повинні на основі почутого музичного матеріалу проявити акт власного художнього волевиявлення для якісної реалізації задумки.

Багато хто з артистів, на жаль, все частіше генерує анімаційні кліпи до своїх пісень за допомогою штучного інтелекту, замість того щоб звертатися до професіоналів.

Генеративний штучний інтелект (англ. generative artificial intelligence, generative AI) – це штучний інтелект, здатний генерувати текст, зображення або інші медіа. Породжувальні моделі ШІ навчаються на основі взірців та структури вхідних даних і потім створюють нові дані, що мають подібні характеристики.

Анімаційний ролик, як продукт, має багато функцій і варіантів застосування: відеоролики можуть бути звичайними музичними відео, важливими сюжетними катсценами у відеоіграх, навчальними відео, окремими епізодами короткометражних серіалів, і навіть промо кліпами до релізу нових проєктів (серіалів, ігор, персонажів тощо).

Кліп (англ. video clip – «відеовідрізок») – в основному короткий за тривалістю відрізок відео у музичному супроводі. Також часто вживаним є термін музичний кліп, коли йдеться про відео до певної музичної композиції. На сьогодні існує багато телевізійних каналів, головною тематикою яких є музичні кліпи.

Промо (від англ. promotion — просування, реклама) — це скорочена назва маркетингових заходів, спрямованих на популяризацію товару, послуги, бренду чи події, щоб привернути увагу цільової аудиторії.

Актуальність. Музичні відеокліпи на даний момент є однією з найбільш впливових форм аудіовізуальної культури. Анімаційні ролики здатні створювати унікальну атмосферу і передавати почуття та ідеї через поєднання візуального ряду із музичною композицією. Складові таких проєктів мають власну синергію: візуальна частина підкреслює емоційну впливовість музики, і додає необхідний контекст, який робить сюжет ролику простішим для сприйняття і розуміння. Те, що не промовляється в пісні, подається глядачеві у вигляді ілюстрацій. За рахунок невеликого хронометражу (зазвичай 3-5 хвилин), кліпи мають більше шансів привернути увагу глядачів у світі, насиченому інформацією та візуальними враженнями, порівняно з більш масштабними проєктами, які потребують більше часу на ознайомлення.

У своїй статті Пугачов Геннадій Євгенович – аспірант Київського національного університету культури і мистецтв – каже: «Музичний відеокліп є однією з найбільш впливових форм аудіовізуальної культури, що вирізняється провокативним зв'язком з більш традиційними художніми формами.» «...» «Музичні відео пропонують унікальний музичний досвід, який дозволяє слухачам взаємодіяти з піснями в аудіовізуальному форматі, оскільки поєднання музики з візуальними елементами може мати значний вплив на сприйняття сенсу та афективні якості. Окрім того, як засіб, народжений з контркультурних художніх та соціально-політичних процесів музичний відеокліп є одним із феноменів аудіовізуальної культури, що має багату і складну соціально художню історію.»

Наш проєкт належить до інді жанру. Інді (англ. Indie від Independent – незалежний) – термін, яким позначаються мистецькі рухи й напрямки, незалежні від мейнстріму. Такі анімаційні проєкти (мультфільми, серіали) створюються поза межами великих студій (наприклад, Disney або Pixar) окремими авторами чи невеликими командами. Зараз такі проєкти швидко

змінюють сферу анімації, ринок тощо. Інді анімація – доступна для більшості глядачів альтернатива тим формам медіа, які випускають сучасні великі компанії.

Мета нашої роботи полягає у створенні анімованого ролику до пісні «Preybirds (Watcher Song)», що візуалізує метамову складного постмодерністського тексту пісні.

Новизна проєкту. Наш проєкт представляє власний погляд на персонажів і анімацію до пісні. Для створення офіційного відеоролику до пісні «Preybirds (The Watched Version)», Rabbitology зробила замовлення у 900 різних художників. Цей кліп – еkleктичний, і немає єдиного стилю. Наша версія пропонує неофіційне музичне відео, що відповідає сюжету пісні. Для цього проєкту нами було розроблено авторський стилі мальовки, якому характерні чіткі текстурні лінії, плоскі тіні та світло, а також поєднання деталізованих персонажів зі спрощеними фонами. Робота буде поєднувати у собі динамічної анімації із статичними символічними зображеннями. Також ми плануємо комбінувати два типи анімації: класичну 2D анімація і твінінг. Реалізація нашого проєкту будується на увазі до символів і метамови тексту пісні, які ми адаптуємо у візуальні образи.

РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

До кваліфікаційної роботи «Анімаційний ролик до пісні Rabbitology «Preybirds»» було обрано найбільш відповідні за концепцією, стилістикою, форматом і сюжетними лініями аналогії.

1.1. Відеогра «Reverse:1999»¹

Відеогра «Reverse:1999» – тактично-покрокова рольова відеогра, розроблена компанією Bluepoch, яка вийшла 31 травня 2023 року. Гра розповідає про Вертін, яка вирушає в подорож крізь час і простір, від кінця XX до початку XXI сторіччя, щоб задокументувати кожну епоху і розкривати правду про «Шторм».

Художній стиль «Reverse:1999» відповідає різним художнім напрямкам, зокрема сюрреалізму та ретро-футуризму кінця XX сторіччя. Ігрове середовище характеризується казковими пейзажами та анахронічними елементами, що поєднують минуле з уявним майбутнім. Розробники черпали натхнення з різних джерел, зокрема з класичної літератури, вінтажних фільмів і навіть сучасного аніме.

Дизайн персонажів характеризується увагою до дрібних деталей, що відображають їхні особистості та належність до конкретних епох.

До кожного важливого сюжетного моменту «Reverse:1999» має анімаційні ролики різних форматів. Стилiстично наша робота черпатиме найбільше натхнення з таких із них як «E Lucevan Le Stelle» і «Behind the Shining Pearl». Спираючись на ці ролики ми обиратимемо колірну гамму.

Для створення нашого проєкту буде корисною концепція мандрівок часом, на якій будується сюжет гри. Також для нас цікавими є деякі особливості стилістичного виконання, використані щоб підкреслити різницю між проміжками часу, в яких знаходяться персонажі (додаток I, іл. 1.1).

¹ <https://re1999.bluepoch.com/>

1.2. YouTube серіал «Alien Stage»²

YouTube серіал «Alien Stage» – анімаційний короткометражний серіал від авторок VIVINOS і QMENG, створений STUDIO LICO.. Події серіалу відбуваються в антиутопічному всесвіті, де інопланетяни фактично колонізують Землю та використовують людей як домашніх тварин. Для розваги прибульців люди повинні брати участь у змаганнях. Цей серіал здобув велику кількість шанувальників завдяки захопливому сюжету, стилю та музиці.

Оскільки «Alien Stage» – Ютуб проєкт, головним фокусом якого є саме музика, його сюжет розповідається через короткометражні відеоролики («конкурсні раунди»), у яких головні герої співають. Саме через поєднання візуальних «підказок» і текста пісні, глядачі знайомляться із персонажами, їхніми цілями та прагненнями, а також розуміють, які між ними стосунки.

«Alien Stage» вирізняється самотутнім, висококонтрастним аніме-стилем, створеним QMENG (під керівництвом VIVINOS), який характеризується м'яким, часто хитким тонким лінійним малюнком, виразними, дуже деталізованими очима та поєднанням яскравих кольорів з темним, драматичним сюжетом. Серіал використовує швидкий, спрощений рендеринг у поєднанні з унікальними стилізованими пропорціями персонажів та символічними, часом тривожними, образами.

12-й анімований сюжетний ролик «KARMA» є нашою опорною точкою для дизайну статичних кадрів у відео. За його ж прикладом ми оберемо формат, за яким будемо балансувати дії, що відбуваються у теперішній час, з тими, що відбувалися у минулому (додаток II, іл. 1.2).

² <https://www.youtube.com/@VIVINOS>

1.3. Аніме «Puella Magi Madoka Magica»³

Аніме «Puella Magi Madoka Magica» – аніме-серіал, створений компаніями Shaft та Aniplex під керівництвом режисера Акіюкі Сімбо. Сюжет оповідає про п'ять дівчаток-чарівниць, які укладають контракт з істотою, що пропонує виконати їхні бажання. Одним із основних аспектів є мандрівки часом Хомури, яка намагається спасти подругу Мадоку від результату цього контракту – перетворення на відьму.

«Puella Magi Madoka Magica» використовує важку символіку для деконструювання жанру «дівчат-чарівниць», зосереджуючись на темах відчаю, ентропії та жертви. Ключові мотиви включають червоні лікоріси (смерть/прощання), лабіринти (психологічна травма) та стільці (емоційна ізоляція/відсутність). Історія виступає як похмура казка, що ставить під сумнів ціну підліткового ідеалізму та безкорисливої надії.

«Puella Magi Madoka Magica» демонструє різкий візуальний контраст між двома основними художніми стилями: спрощеною естетикою «мое» («мое» – сленгова назва категорії милих, невинних персонажів) для дизайну дівчат-чарівниць (автор Уме Аокі) та сюрреалістичним, дадаїстським колажним мистецтвом відьом та їхніх лабіринтів (автор Гекідан Іну Каррі). Цей стиль підкреслює контраст між невинною зовнішністю чарівних дівчат та викривленою, хаотичною реальністю, в якій вони живуть, часто використовуючи текстуровані візуальні ефекти, схожі на покадрову анімацію.

Для вирішення стилістики сцен, пов'язаних саме з часовими маніпуляціями, нас надихнула «Мадока», саме сцени із Хомурою Акемі – чарівницею, чия магія дозволяє їй переміщуватися у минуле. Для створення нашого проєкту нам буде корисною концепція аніме (через мандрівки часом) і його сюжет (спроби однієї з головних героїнь врятувати іншу) (додаток III, іл. 1.3).

³ <https://share.google/3MJYQZ3WfChuELhZ>

1.4. YouTube серіал «Knights Of Guinevere»⁴

YouTube серіал «Knights Of Guinevere» – на даному етапі пілотний епізод майбутнього анімаційного серіалу від студії Glitch, створений американською аніматоркою Даною Террас. Перший епізод серіала вийшов 19-го вересня 2025-го року і є доступним на YouTube. Сюжет серіалу відбуватиметься у футуристичному парку розваг з великою кількістю таємниць.

Серіал розрахований на дорослішу аудиторію і належить до жанрів антиутопії і психологічного триллера. Він представляє моторошну естетику релігійного горуру, використовуючи роботів-вартових та тематичний парк, «заряджений кров'ю», щоб підкреслити ціну штучної досконалості. Воно досліджує контраст між чарівним, кураторським образом «Планети парків» та забрудненою, небезпечною реальністю її виробництва. У ньому висвітлюється, як корпорації перетворюють мистецтво на одноразові, токсичні продукти.

Оскільки «Knights Of Guinevere» – серіал, створений в незалежності від великих студій, він є гарним прикладом інди анімації – жанру, до якого буде відноситися наш проєкт.

Ілюстрації до титрів пілотного епізоду «Knights Of Guinevere» також стали одним із головних прикладов, на які ми плануємо спиратися під час розробки дизайну персонажів (додаток IV, іл. 1.4).

1.5. Відеогра «Honkai: Star Rail»⁵

Відеогра «Honkai: Star Rail» – безкоштовна рольова відеогра в жанрі гача 2023 року, розроблена та видана miHoYo. У грі головний герой, якого називають Першопрохідцем, подорожує всесвітом на кораблі «Астральний

⁴ <https://youtu.be/MCAdbUaMIAE?si=9wlp3VutlSVUIP0k>

⁵ <https://hsr.hoyoverse.com/en-us/>

експрес», щоб допомагати та з'єднувати світи, одночасно беручи участь у ліквідації наслідків катастроф.

Гра комбінує 2D і 3D анімацію відповідно до довжини ролика, його смислової навантаженості, а також до важливості для сюжету персонажів, яким він присвячений. Довгі катсцени, присвячені важливим персонажам, зазвичай анімовані у 2D, і часто оформлені як музичні кліпи, тоді як коротші і менш важливі анімовані відрізки часто виконані у 3D форматі. В обох випадках стиль гри схиляється до характерного аніме стилю мальовки. Для створення найновішого анімаційного ролика до гри компанія зверталася до відомої японської студії анімації MAPPA Co.

Оскільки за форматом наш проєкт буде відеокліпом, при його створенні ми плануємо на такі короткометражні анімаційні промо ролики для персонажів, трейлери майбутніх версій, і сюжетні катсцени як «A Moment Among the Stars – "Sparkling Tricks"», «Animated Short: Rondo Across Countless Kalpas», і «Animated Short: The Long Night of Serenity». Із останнього кліпу для нас корисними є кілька сцен, які повинні підкреслити відчуття самотності і відчаю головної героїні. При створенні її дизайну ми також плануємо спиратися на зовнішній вигляд персонажки Касторії саме у цьому анімаційному ролику, адже її довгий плащ з капюшоном, які ми можемо на ній бачити тільки у цьому кліпу, додають їй містичний амбіанс (додаток V, іл. 1.5).

1.6. Відеогра «Genshin Impact»⁶

Відеогра «Genshin Impact» – відеогра жанру Action/RPG з відкритим світом, розроблена китайською компанією miHoYo і видавана HoYoVerse. Сюжет гри періодично доповнюється в міру відкриття нових регіонів. Напочатку пара близнюків подорожують по зірках і відвідують різні світи. Коли вони прибувають до Тейвату, одного з них викрадає Невідома Богиня.

⁶ <https://genshin.hoyoverse.com/en/home>

Тому з героїв, якого обирає гравець, треба буде подорожувати регіонами Тейвату з ціллю врятувати близнюка.

Як і у випадку з «Honkai: Star Rail», гра комбінує 2D і 3D анімацію у відповідності до вищеперелічених факторів. 2D катсцени і промо ролики поділяються у свою чергу на два типи: ті, що анімовані покадрово, і ті, що анімовані за допомогою твинингу. Твининг (англ. *tweening*) – процес створення проміжних кадрів між двома існуючими ключовими. Такі кадри не завжди промальовані вручну: деякі програми (такі як Moho, Adobe Animate тощо) пропонують користувачам спеціально розроблені механізми для змін форми, локації, і розміру предмета анімації. Такі тизери і катсцени як «La vaguelette» і «The Moon Amidst Wandering Clouds» зроблені за допомогою твинингу. Розроблений компанією спеціально для таких катсцен стиль поєднує в собі елементи ар-нуво (модерну) і паперкرافта з акцентом на товщі контурні лінії. Його рендерінгу характерна промальовка текстурних ліній замість класичного поділу на світло і тінь.

На ці катсцени ми зможемо спиратися під час пошуків стилістичного рішення власного проєкту. У нашій роботі ми плануємо адаптували такі елементи стиля, як промальовка окремих текстур за допомогою ліній у волоссі і одязі персонажів.

Ідея подорожей регіонами, заснованими на культурах різних країн у різні епохи, дала нам поштовх до вирішення тематики нашого майбутнього проєкту, а те, що за сюжетом основна мета головного героя – врятувати близьку людину, допомогло визначитися з тим, яку саме частину із нашого концепту ми хочемо адаптувати у анімаційний ролик (додаток VI, іл. 1.6).

1.7. Відеогра «AFK Arena»⁷

Відеогра «AFK Arena» – це безкоштовна рольова відеогра, розроблена та видана Lilith Games. Вона була випущена у квітні 2019 року для iOS та

⁷ <https://afk-club.lilith.com/companions>

Android. Дія гри відбувається у вигаданому світі Есперії, де гравці збирають та покращують різноманітних героїв, щоб сформувати команду та брати участь у різних ігрових режимах.

Художній стиль «AFK Arena» характеризується естетикою вітражів, що виглядають так, наче вони були намальовані від руки. Візуально таке рішення нагадує батік (батік – техніка розпису по тканині за допомогою воску та барвників). У стилі також можна прослідити сильний вплив ар-нуво (модерну), а оформлення меню персонажів, яке імітує друковані сторінки, створює відчуття «книжки оповідань» або «казки». Ключові елементи включають чіткі силуети, яскраві кольорові палітри, адаптовані до фракцій (тематичних категорій, до яких належать герої гри), та емоційні, але спрощені портрети персонажів, що виділяються на тлі типових аніме-ігор з високою деталізацією.

Анімація і стиль малювання у нашій роботі будуть найбільш наближені саме до стилю цієї гри, адже вона є нашим головним натхненням для створення візуалів до анімаційного ролику (додаток VII, іл. 1.7).

1.8. Аніме «Revolutionary Girl Utena»⁸

Аніме «Revolutionary Girl Utena» – манга у п'яти томах авторства Тихо Сайто, видана в Японії у 1996-97 роках, анімаційний фільм 1999-го року, а також 39-серійне аніме, зняте за задумом творчого колективу BE-PAPAS. Історія розповідає про Утену, дівчину, яка бере участь у турнірі з дуелей на мечях, спочатку щоб отримати «силу революціонізувати світ», потім – щоб врятувати свою подругу Енфі.

«Revolutionary girl Utena» – циклічне медіа. Аніме, манга та анімаційний фільм не є адаптаціями одне одного, а розповідями про різні цикли, що наближають героїв до «революції світу». Особливість циклічних медіа полягає в тому, що вони за своєю суттю автоматично включають у себе концепцію

⁸ <https://www.crunchyroll.com/series/GMEHME58K/revolutionary-girl-utena?srltid=AfmBOoofs8HQSXMxjOp2vVjZ6R1V3BQ67RtpgTO8WlfjxbYHNbFmjMeRU>

мандрівок часом: герої раз за разом проходять крізь різні варіації одних і тих самих подій, намагаючись змінити результат.

Аніме має надзвичайно театральний художній стиль, який виступає як візуальна деконструкція тропів сьодзьо-манги, а також спирається на релігійні міфи. В естетиці шоу простежується вплив авангарду, сюрреалізму та модерну. Сюрреалістичні сцени (частіше за все зроблені силуетно) додані авторами для пригортання уваги глядача до психологічних і соціально-політичних тем аніме.

У «RGU» ми можемо позичити сюжетні особливості, присущі більшості циклічних медіа: побудовці наратива на спробах персонажа врятувати важливу для них людину, і маніпуляціями часу і простору (додаток VIII, іл. 1.8).

1.9. YouTube серіал «MILGRAM»⁹

YouTube серіал «MILGRAM» – інтерактивний музичний проект, створений продюсером DECO*27 та Такусю Яманакою. Сюжет обертається навколо 10 ув'язнених-вбивць, де глядачі (наглядачі) голосують за їхню невинність чи винність на основі музичних кліпів та голосових драм.

Як і у випадку з «Alien Stage», за форматом «MILGRAM» – серіал із сюжетних короткометражних анімаційних роликів. Головна різниця між ними полягає в тому, що «MILGRAM» – інтерактивний проект. Цей веб-серіал відрізняється від більш звичайних історій тим, що кожна велика подія є результатом вибору глядачів.

Музичні кліпи – найважливіша частина проекту. Глядач не може цілком зрозуміти зміст пісні, не переглянувши анімаційний ролик до неї. Художній стиль «MILGRAM» вирізняється виразною, «м'якою», але водночас різкою аніме естетикою, що характеризується висококонтрастним освітленням, інтенсивним виразом обличчя та детальними, виразними очима. Він

⁹ <https://www.youtube.com/@MilgramOfficial>

використовує кольоропередачу 70/30 для емоційної глибини, часто контрастуючі пастельні тони з темними, символічними зображеннями, щоб підкреслити теми судження та невинності.

Один із відеокліпів («Kazui – Cat [The Second Trial Music Video]») стилістично відрізняється від інших: він зберігає структуру стилю, але змінює рендерінг на імітацію «живих» олівцевих ліній. Саме на цей ролик ми плануємо спиратися при створенні текстур, які ми хочемо бачити у власному проєкті (додаток IX, іл. 1.9).

1.10. Аніме «Neon Genesis Evangelion»¹⁰

Аніме «Neon Genesis Evangelion» – аніме-серіал, створений в 1995 році режисером Анно Хідеакі за власним сценарієм на студії GAINAX. «Свангеліон» включає 26 телевізійних серій, що вперше транслювалися по каналу TV Токуо з 4 жовтня 1995 по 27 березня 1996 року, і декілька повнометражних фільмів, які називаються «ребілдами». Сюжет розгортається у постапокаліпсичному світі, де підлітки пілотують біомеханічних роботів для захисту людства від загадкових істот – «Янголів», досліджуючи теми самотності, релігії та людської психіки.

Стиль аніме характеризується струнким дизайном персонажів, важкими тінями та різким переходом між детальним механізмом та експериментальною, психологічною анімацією. Стиль підкреслює надзвичайну емоційну вразливість, використовуючи довгі, статичні кадри, щоб підкреслити відчуженість.

Як і у випадку з «RGU», із врахуванням ребілдів, які розповідають про альтернативні часові петлі, «Neon Genesis Evangelion» можна вважати за циклічне медіа. Якщо в самому аніме серіалі ціль головного героя полягала в тому, щоб врятувати людство від Янголів, то в ребілдах фокус із цього

¹⁰ https://www.netflix.com/watch/81033447?trackId=254498204&tctx=1%2C0%2C9d17c821-a728-4ec6-9357-71c74ea65751-180981770%2CNES_42D2A633A81B8C37E67586F4701C5C-9A5CB689990744-BC4DC02FAF_p_1778174745988%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A81033445%2CdetailsPagePlayButton

змінюється ще й на його спроби врятувати тих, хто є важливим саме для нього – його друзів.

«Neon Genesis Evangelion» стане нашою другою опорною точкою для дизайну статичних кадрів: культова абстрактна естетика та сюрреалістичність повинні підкреслити відчуття самотності і суму (додаток X, іл. 1.10).

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура дипломного проєкту

Анімаційний ролик до пісні Rabbitology «Preybirds (Watcher Song)» – авторське музичне відео, що відповідає тексту пісні, але має конкретний стиль мальовки і власно розроблені персонажі.

«In Memoriam». – всесвіт, над створенням якого ми працювали протягом останніх 5 років, який потім планується реалізувати або як інді анімаційний серіал, або як гру. У основі сюжету лежить концепція мандрівок часом і простором. Сам проєкт буде знайомити глядача із унікальним всесвітом, різноманітними культурами, релігіями та міфологіями різних епох, які стали натхненням для його створення. Авторський анімаційний ролик знайомить глядача з головною героїнею історії.

Пісні Rabbitology сюжетні, частіше за все присвячені фольклору, фентезійним світам та фантастичним істотам, що резонує з тематикою майбутнього проєкту. У обох версіях «Preybirds» йдеться про «доглядача» часу – персонажа, який дивиться, як дорогі йому люди проходять через часові петлі раз за разом, і, не маючи можливості втрутитися напяму, намагається послати їм сигнали через сили природи. Кінцівка пісні натякає, що герой все ж таки приймає рішення втрутитися у події самотійно. Сюжет пісні дуже підходить Тайріс – персонажці, розробленої для майбутньої реалізації «In Memoriam». Саме тому ми обрали цю пісню для дипломної роботи.

Структура анімаційного ролику: відео поділяється на два куплети і приспів, атже адаптація всієї пісні перевищувала би дозволений хронометраж.

Ілюстрації і текст першого куплету знайомлять глядачів із персонажами анімаційного кліпу.

Текст приспіву фокусується на рішенні головної героїні відправитися назад у минуле, а візуальна частина ілюструє її маніпуляції часом і простором.

Другий куплет через аудіальні й візуальні образи метафорично показує, що спроба змінити події минулого не вдалася, але дає розуміння, що вона не відмовилася від спроб.

2.2. Стилiстична концепцiя дизайну анімаційного ролику

Розробленому нами стилю мальовки характерні чіткі текстурні лінії, плоскі тіні та світло, а також поєднання деталізованих персонажів із спрощеними фонами: остання деталь була додана для того, щоб підсилити відчуття, що персонажі знаходяться «поза часом».

Основні кольори, що використовувалися для емоційно підвищених сцен – фіолетовий, блакитний і золотий. Для сцен, які повинні підкреслювати самотність головної героїні після невдалих часових петель, повинні викликати сум і відчуття віддаленості. Основними кольорами є сірий, темно-зелений і хаки.

Дизайн Тайріс (головної героїні) був розроблений на основі архетипу мандрівника. Тайріс носить плащ, щоб не турбуватися про холод чи дощ, чоботи на плоскій подошві, має дорожній посох, а також завжди збирає волосся у косу. Її дизайн переосмислює відомий архетип, поєднуючи його з ще одним: чаклуном. Посох Тайріс – не тільки її опора, але і зброя. На поясі дівчини висять трави і зілля. Основні кольори в дизайні Тайріс – відтінки сірого і коричневого, що вказує на її глибокий зв'язок з природою, а також бажання залишитися непоміченою. Як і протагоніст пісні, яку ми обрали для проєкту, Тайріс у першу чергу глядач аніж активна дійова особа, хоча діяти зрештою довелося саме їй. Фіолетові акценти у її дизайні акцентують на її відношенні до магічного, містичного світу, які вона не може приховати. Через поєднання двох архетипів ми створили не звичайного мандрівника, а мандрівника часом і простором. (Додаток II, іл. 2.1, іл. 2.3)

Дизайн Аструм будується на поєднанні класичного офіційного костюму з елементами, властивими фентезійному жанру. Такий вибір одягу повинен демонструвати одночасно і її високу державну посаду, і свавільний, бунтівний

характер. Головні кольори в її дизайні – чорний і відтінки фіолетового. Така колірна гама підкреслює її містичність, і навіює думку про приховані таємниці персонажки. Це відчуття підсилюється зображеннями зірок і місяця на її одязі. Рішення залишити їй такий містичний амбіанс було прийнято з двох причин. Першою з них був факт того, що Аструм грає важливу роль у історії майбутнього проєкту, яку ми не хотіли розкривати раніше ніж треба. Другою була роль героїні саме у ролику: Аструм – та, яку намагаються врятувати. Характер персонажів такого архетипу рідко розкривається у дрібницях. (Додаток II, іл. 2.2, іл. 2.4)

У відео показані декілька локацій, які трохи змінюються в залежності від знаходження на лінії часу. Персонажі існують паралельно в двох різних вимірах: Тайріс увесь час перебуває у власному особистісному вимірі, тоді як Аструм знаходиться в реальності. Колірна гама зображень є підказкою глядачеві, за допомогою якої він зможе розрізнити минуле і теперішнє.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Ролик було виконано методом поєднання динамічної анімації і статичних символічних зображень. У процесі створення використовувалися два типи анімації: класична 2D анімація і твінінг. Динамічні сцени були створені у форматі класичної анімації, тоді як сцени, що потребували повільного і плавного руху анімувалися за допомогою твінінгу.

Статичні кадри і фрагменти з класичною анімацією були створені у програмі Procreate, тоді як для твінінгу використовувалася Adobe Animate. Таке поєднання технік значно спростило процес створення проєкту, а також надало йому індивідуальності через нестандартний еклектичний тип анімації, який при цьому зберігає єдиний стиль мальовки.

2.4. Звукове рішення

Rabbitology – виконавиця, чию пісню ми обрали як основу своєї анімації. Ця співачка, яка пише і виконує пісні у жанрах фолк музики та альтернативи,

відома використанням незвичайних інструментів і звуків, які вона майстерно влітає в мелодії, як наприклад, голоса тварин, шелест цибулевих оболонки, звук ножів тощо. Для створення офіційного відеоролику до пісні «Preybirds (The Watched Version)», Rabbitology зробила замовлення у 900 різних художників. Оскільки ця версія пісні була створена в колаборації з ще одним виконавцем – Sparkbird, для свого проєкту ми використовували її більш ранню версію – «Preybirds (Watcher Song)», над якою виконавиця працювала самостійно, щоб не брати дозвіл на використання ліцензійної музики у ще одного співака.

Обрана нами пісня відповідає розробленим персонажам як за сюжетом, так і за естетикою: фолк музика тісно пов'язана з фентезі жанром, до якого належить наш анімаційний ролик.

5 лютого 2026-го року ми зв'язались з Rabbitology з проханням надати дозвіл на використання її пісні у некомерційних цілях: «Добрий день, мені дуже шкода, що я Вас турбую, бо, гадаю, Ви отримуєте чимало повідомлень від шанувальників. Я студентка факультету дизайну і навчаюся на останньому курсі академії. Замість випускної роботи ми повинні створити художній проєкт, а саме анімаційний ролик. Я б дуже хотіла використати одну з ваших пісень для свого проєкту, анімації з моїми оригінальними персонажами, проте нам потрібно отримати дозволи від виконавців, чию музику ми хотіли б використовувати. Я не дуже розумію, як це працює, оскільки я сама не музикантка, але все ж хотіла б запитати, чи можу я, будь ласка, зробити анімацію до вашої пісні?».

10 лютого 2026-го року нами був отриманий дозвіл від виконавці: «Гей-гей! Створюй анімацію, звучить прекрасно! Просто це залежить від авторських прав, чи завантажувати ти/використовувати цей твір з метою отримання прибутку. Я б пошукала на YouTube деякі анімації, які люди роблять під мої пісні — якщо це схоже, то це просто круто! Просто залежить від того, чи буде твій проєкт трохи виходити за рамки авторських прав, які здебільшого поза моїм контролем через лейбл. Дякую, що звернулася!»

ВИСНОВКИ

У процесі роботи над дипломним проєктом було здійснено комплексне дослідження, спрямоване на створення авторського анімаційного ролику до музичної композиції, який поєднує декілька типів анімації, розробку авторського стилю і створення власних персонажів. Метою нашої роботи було створення анімованого ролику до пісні «Preybirds (Watcher Song)», що візуалізує метамову складного постмодерністського тексту пісні.

У процесі пошуку аналогів був проведений ретельний аналіз за концепцією, стилістикою, форматом і сюжетними лініями. Таке дослідження дало змогу виявити найбільш придатні художні стилі для реалізації проєкту, визначитися з типами анімації, знайти декілька опорних точок для складних кадрів, а також вирішити, яку саме частину сюжету «In Memoriam» краще всього адаптувати до анімаційного кліпу.

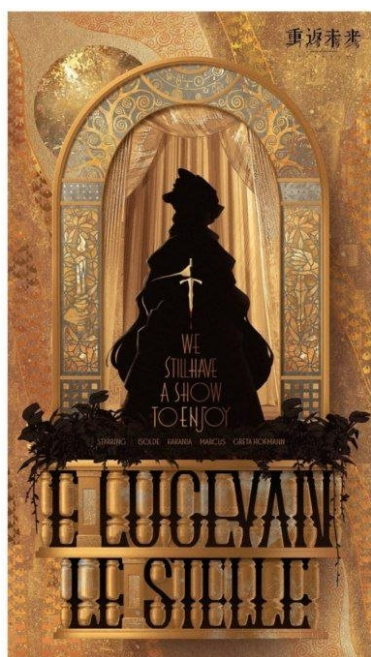
Стилістичне рішення базувалося на власноруч розробленому стилі мальовки, якому характерні чіткі текстурні лінії, плоскі тіні та світло, а також поєднання деталізованих персонажів зі спрощеними фонами. Анімацію було виконано методом поєднання динамічної анімації і статичних символічних зображень. У процесі створення використовувалися класична 2D анімація і твінінг. Основні кольори, що використовувалися для емоційно підвищених сцен – фіолетовий, блакитний і золотий. Для сцен, які повинні підкреслювати самотність персонажів і викликати сум та відчуття віддаленості, основними кольорами є сірий, темно-зелений і чорний.

Отже, анімаційний ролик до пісні «Preybirds (Watcher Song)» є гарним прикладом анімаційного кліпу, який належить до жанру інді. Він має шанси привернути до себе увагу завдяки нестандартним технічним рішенням, яскравому візуалу, а також авторському художньому стилю. Це в свою чергу дає потенціал «In Memoriam» – майбутньому проєкту – отримати увагу від великої кількості людей, створюючи аудиторію через короткий тизер, розрахований на привертання уваги публіки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Батік — тлумачення. URL:
[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA_\(%D1%80%D0%BE%D0%B7%D0%BF%D0%B8%D1%81\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA_(%D1%80%D0%BE%D0%B7%D0%BF%D0%B8%D1%81))
2. Відеоролик — тлумачення. URL:
<https://goroh.pp.ua/%D0%A2%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BA>
3. Генеза музичного відеокліпу як популярної форми сучасної аудіовізуальної культури: експерименти з візуалізацією музики. Пугачов Г., 2024. URL:
<https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/313279>
4. Генеративний III — тлумачення. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1%88%D1%82%D1%83%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82
5. Інді жанр — тлумачення. URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D0%B4%D1%96>
6. Кліп — тлумачення. URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D1%96%D0%BF>
7. Особливості візуально-образної мови в структурі українського музичного анімаційного кліпу на рубежі XX-XXI століть. Іволга Лілія Василівна. "Вісник ЛНАМ" 2015. URL: <https://uaanimateka.blogspot.com/2015/07/blog-post.html>
8. Модерн — тлумачення. URL:
[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%BD_\(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%BD_(%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE))
9. Промоматеріали — тлумачення. URL: <https://sunone.com.ua/articles-uk/shho-take-promo-akciya-rozbiraiemosya-u-pitanni/>

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ НАЛОГІВ



1.1.1. «Reverse:1999»



1.2. «Alien Stage»



1.3. «Puella Magi Madoka Magica»



1.4. «Knights Of Guinevere»



1.5. «Honkai: Star Rail»



1.6. «Genshin Impact»



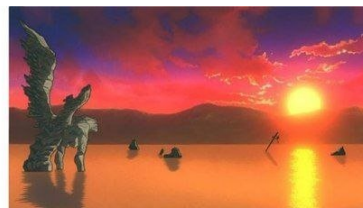
1.7. «AFK Arena»



1.8. «Revolutionary Girl Utena»

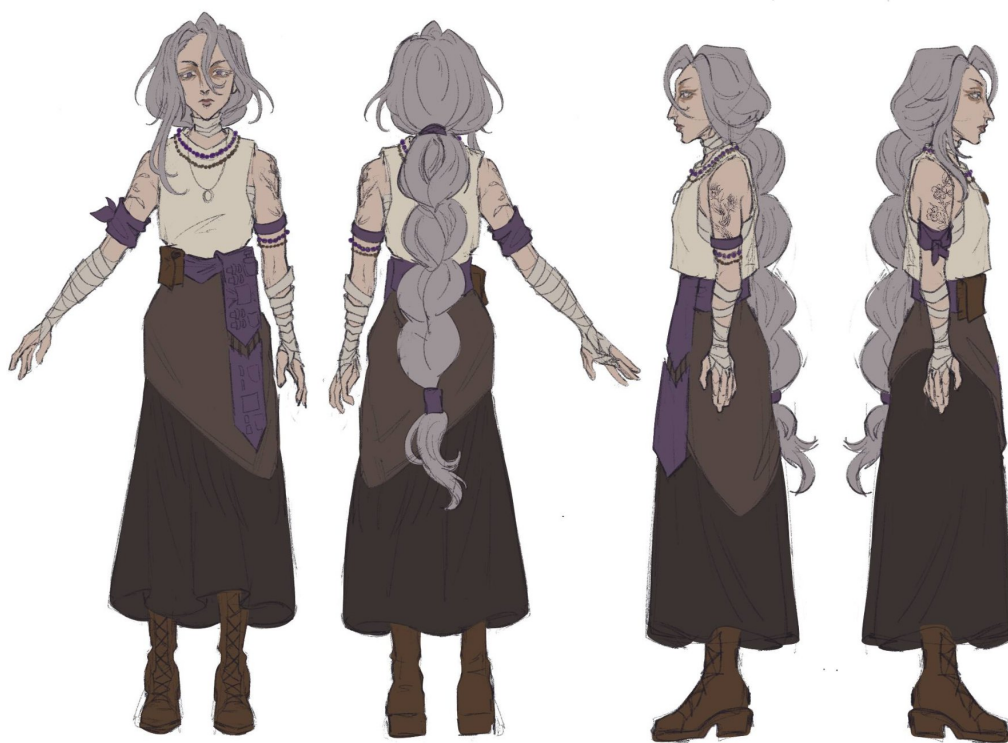


1.9. «MILGRAM»



1.10. «Neon Genesis Evangelion»

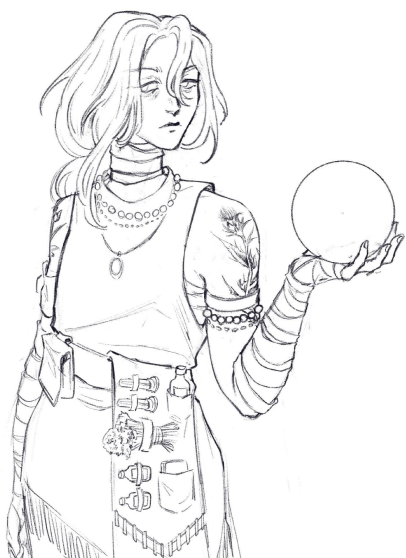
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл.2.1 Пошукові ескізи персонажів



Іл.2.2 Пошукові ескізи персонажів



Іл.2.3 Пошукові ескізи персонажів



Іл.2.4 Пошукові ескізи персонажів

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл.2.5 Створення розкадрування



Іл.2.6 Створення розкадрування