

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Кафедра “Мультимедійний дизайн”
Факультет “Дизайн”

Золотіліна Софія Аркадіївна

Анімаційний ролик “FIREKNIGHTS”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО “Бакалавр”
зі спеціальності “Мультимедійний дизайн”
ОПП “Мультимедійний дизайн”

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

_____ С. А. Золотіліна

Керівник: Огурцов Сергій Леонідович
викладач

Харків-2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. Аналіз аналогів.....	6
1.1 Комікси “Metal Gear Solid”.....	6
1.2 Франшиза “Godzilla”.....	7
1.3 Мультфільм “Nimona”.....	8
1.4 “Transformers: Prime – The Origin Story of Optimus Prime & Megatron”.....	9
1.5 “Overwatch – Tracer Origin Story”.....	10
1.6 Екрани завантаження з гри “The Witcher 3: Wild Hunt”.....	11
1.7 Анімаційна короткометражка “Pinched”.....	12
1.8 Анімаційний музичний кліп “Fever 333 – Hellfire”.....	13
1.9 Анімаційний музичний кліп “HEARTSTEEL – PARANOIA”.....	13
1.10 Анімаційний музичний кліп “LIL DARKIE – RAP MUSIC”.....	14
РОЗДІЛ II. Концепція проєкту.....	15
2.1 Концепція роботи та структура.....	15
2.2 Стилiстична концепція.....	15
2.3 Технічні характеристики та особливості.....	17
2.4. Звукове рішення.....	18
2.5. Композиційні прийоми.....	18
ВИСНОВОК.....	19
ЛІТЕРАТУРА.....	20
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	21
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	27
ДОДАТОК III. СТОРІБОРД.....	34

ВСТУП

У нашому проєкті ми висвітлюємо героїчну працю рятувальників ДСНС за допомогою поєднання різноманітних технік 2D-анімації та використання середньовічної лицарської стилістики як головного джерела натхнення.

На сьогодні в Україні немає жодної людини, якої б не торкнулася війна. Вона стала нашою спільною реальністю. У сучасному культурному та науковому просторі ми бачимо стрімку появу творів, що висвітлюють різні аспекти досвіду війни, хоча саме явище воєнних анімаційних творів не є новим. Батринча В. у дослідженні феномену війни в анімації пише: «Аніматори пропонують особливий підхід до цієї теми. Їхнє бачення, подане крізь призму специфічної мови анімаційного кіно, сповненої символів і метафор, робить ці твори незабутніми» [3]. Черкітс М. у статті порівнює, як різні твори репрезентують армію та воєнну службу, підкреслюючи різницю західного та східного підходу до осмислення наслідків війни [5].

Сьогодні українські митці присвячують свої праці опису відважності наших захисників на фронті, трагічним втратам серед цивільного населення та проблемам біженців за кордоном. Це – важливий процес фіксації історії та проживання національного досвіду.

Проте аналіз публікацій показав, що одна тема все ще залишається в тіні. Вона завжди на поверхні, але майже ніколи не опиняється в центрі уваги як самостійне явище. Мова йде про щоденну працю рятувальників.

Тема героїзму працівників Державної служби України з надзвичайних ситуацій (ДСНС) зараз є надзвичайно **актуальною**. Фахівці служби щоденно працюють на межі людських можливостей, ліквідовуючи наслідки масованих обстрілів і руйнувань. Вони першими прибувають на місце трагедії, ризикують власними життями під час загрози повторних ударів та роблять усе можливе, щоб врятувати кожного. Це важка, часто виснажлива боротьба. На жаль, для

багатьох людей вона стала звичною частиною новинної стрічки, через що реальна вага праці рятувальників залишається практично невидимою.

Саме тому в межах нашої дипломної роботи ми ставимо за **мету** створити анімаційний ролик задля привернення уваги суспільства до діяльності ДСНС, використовуючи для цього мову фентезійних алюзій на сучасність. Такий метод дозволив нам підкреслити символічне значення професії, використовуючи впізнавані казкові образи. У роботі ми проводимо паралель між сучасними безстрашними вогнеборцями та доблесними лицарями. Це порівняння не є випадковим. Як зазначають у статті Фелдеш К. та Жиліна О., візуальна мова та правильний підбір аналогій значно впливають на сприйняття меседжу твору [6]. Подібно до лицарів у легендах, рятувальники виступають захисниками життя у найтемніші часи.

Слід закцентувати увагу на **новизні** висвітлення даної теми. Робота ДСНС досі майже не висвітлювалася через призму фентезі, а тим паче у легкому чи пригодницькому стилі. Мистецтво про війну часто є важким і трагічним. Однак ми вважаємо за необхідне розкрити цю тему саме з оптимістичної сторони. Наш проєкт спрямовано на створення образу героя, який не лише бореться зі стихією, а й дарує надію на відновлення. Таким чином, ми створюємо новий погляд на сучасну професію рятувальника.

На нашу думку, варто додати визначення деяких ключових термінів, дотичних обраної теми.

Кайдзю – (з яп. «дивне створіння») це японський термін, що широко асоціюється з піджанром науково-фантастичних фільмів про гігантських монстрів та людей що борються з ними. У своїй статті Роудс С. та Оказакі Б.М. дослідили, чому образ кайдзю пов'язують з війною та природними катастрофами у XXI сторіччі [8].

Паралакс – зміщення шарів зображення з різною швидкістю, що імітує об'ємний простір у 2D-анімації.

Моушен блюр (“*motion blur*”) – це ефект розмиття об'єктів під час їхнього руху або при швидкому переміщенні камери. У цифровій анімації та дизайні цей інструмент використовується для того, щоб зробити рух природнішим і приємнішим для ока.

РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було підібрано різноманітні художні твори: анімаційні музичні кліпи, анімаційні фільми, ігри тощо.

Ключовими характеристиками, що вплинули на наш вибір, стали динаміка, нестандартні колірні та стилістичні рішення, а також наративний потенціал обраних творів. Пріоритет надано зразкам, які найкраще демонструють взаємодію форми та змісту зі збереженням хронології подій, а також найкраще передають історію персонажів через композицію кадру, рішення дизайну простору та силуетів персонажів, зберігаючи при цьому їхні реалістичні пропорції та не вдаючись у гротеск.

Для забезпечення системності викладу, ми розподілили обрані аналоги за трьома категоріями: стилістичні та концептуальні рішення, наративна анімація з акцентом на композицію та ефект паралаксу, а також динамічні музичні кліпи з використанням графічних ефектів та типографіки.

1.1. Комікси “Metal Gear Solid” – це серія коміксів заснована на грі “Metal Gear Solid”¹. Серію випускала студія IDW у 2004-2005 роках.

Сюжет розповідає про легендарного найманця Соліда Снейка, якого відправляють на острів Шедоу Мозес. Його завдання – нейтралізувати терористичне угруповання FOXHOUND, яке захопило ядерний об'єкт і погрожує світові зброєю нового покоління – крокуючим танком Metal Gear REX (іл. 1.1).

Комікси “Metal Gear Solid” вирізняються з-поміж інших своїм графічним стилем. При створенні візуальної мови коміксу художник Ешлі Вуд надихався концепт-артами до оригінальної гри MGS за авторством японського художника Йодзі Шінкави. Візуальний стиль коміксів Metal Gear Solid характеризується експресивною манерою малювання Ешлі Вуда, де замість чітких контурів та

¹ [https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Solid_\(comic_series\)](https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Solid_(comic_series))

однорідних охайних заливок домінують хаотичні лінії, акварельні плями та динамічні штрихи. Колірна палітра залишається переважно монохромною або приглушеною, кількість кольорів на одній сторінці рідко перевищує два-три. Композиція кадрів нагадує кінематографічну розкадровку з акцентом на грі світлотіні та фактурності зображення. Такий підхід дозволив автору передати складні емоції та напругу через візуальну недовомленість і зробити акцент не на деталях, а на загальних силуетах та динаміці форм.

Передача руху не тільки через анімацію, а й через експресивне позування персонажів та композицію є ключовою технологічною складовою коміксів “Metal Gear Solid” та стало корисним для проекту “FIREKNIGHTS”.

1.2. Франшиза “Godzilla” – це серія фільмів, коміксів та анімаційних адаптацій сюжету про Годзіллу (велетенського ящіра, що нападає на Токіо). Серед них «Годзілла» (Gojira, 1954), «Шин Годзілла» (Shin Godzilla, 2016), «Годзілла проти Конга» (2021), «Годзілла: Точка сингулярності» (Godzilla Singular Point, 2021)². Ці твори досі вважають найвидатнішими та найвпізнаванішими прикладами жанру кайдзю, що за роки існування міцно закріпилися у поп-культурі.

Концепція Годзілли як створіння полягає у персоніфікації страхів японців, пов’язаних з ядерною війною. Сюжети, у яких фігурує цей гігантський монстр, часто розповідають про наслідки боїв на території густонаселених міст та фокусуються на можливих способах боротьби з ящіром. За свою 70-річну історію Годзілла демонстрував різноманітні здібності, зокрема ядерні імпульси, маніпуляції з магнітним полем, а в деяких версіях – здатність літати або швидко мутувати, що підносить цього монстра до рівня надвисокої загрози, неспинність якої можна порівняти лише з бомбардуваннями й техногенними та стихійними лихами (іл. 1.2).

² <https://godzilla.com/?srsltid=AfmBOoqhuWU2C0khxdfU3fEGFsRCuOT-xzbMuZZZpxLc8dntibydf1C2>

Франшизу “Godzilla” ми обрали як аналог через концепцію метафоричного зображення війни гігантським космічним монстром, що руйнує все на своєму шляху.

Паралелі з реальною війною у проєкті “FIREKNIGHTS” повинні бути впізнаваними, але водночас достатньо розмитими, аби знайти відгук у якомога більшої кількості соціальних шарів суспільства. Образ гігантського космічного монстра є зручним інструментом зображення війни та її наслідків на загал, і саме він вплинув на вибір способу візуалізації антагоністів сюжету як небезпечних та непередбачуваних драконів, що руйнують місто своїми нальотами та спалюють все живе у вогні.

1.3. Мультфільм “Nimona” (Німона) – це науково-фантастичний пригодницький мультфільм, заснований на однойменному коміксі Н. Д. Стівенсон та знятий режисерами Ніком Бруно і Троєм Куейном у 2023 році.

Сюжет мультфільму «Німона»³ розгортається у футуристичному середньовіччі, де колишнього лицаря Баллістера Болдхарта несправедливо звинувачують у вбивстві королеви. Щоб довести свою невинність, він змушений об’єднатися з Німоною – дівчиною-перевертнем, яка здатна приймати будь-яку подобу. Разом вони намагаються викрити корупцію в Інституті лицарства, водночас долаючи упередження суспільства щодо тих, кого воно вважає монстрами.

Особливу цінність для нашого проєкту становить сама концепція світу, у якому проживають головні герої. Місто поєднує у собі характеристики сучасної та середньовічної архітектури, доповненої казковими елементами: високі хмарочоси прикрашені шпильми та стягами, а вулицями рухаються модернізовані карети. Зброя та обладунки лицарів виглядають водночас фентезійно та новітньо завдяки поєднанню класичних форм з прозорими та неоновими елементами (іл. 1.3).

³ <https://www.imdb.com/title/tt19500164/>

Ще однією важливою особливістю візуальної мови є використання геометрії як інструменту характеристики персонажів: ми помічаємо чіткий візуальний поділ між Німоною та містом на рівні графічних кодів. Для дизайну міста та лицарів автори обрали гострі кути й ромби, підкреслюючи їхню суворість та системність. Натомість образ Німони та природні локації побудовано на м'яких, плавних лініях, що створює додатковий контраст між нею та світом, який оточує її більшу частину мультфільму.

Дизайн-концепція «середньовічного майбутнього» стала основою для створення образів героїв та оточення у нашому проєкті.

1.4. “Transformers: Prime – The Origin Story of Optimus Prime & Megatron”

Сюжет анімаційного ролику розповідає історію становлення безжального лідера десептиконів Мегатрона як головного антагоніста анімаційного серіалу “Transformers: Prime”⁴, яка починається з його гладіаторського минулого і закінчується конфліктом з його товаришем, Оріоном Паксом, що призвів до розколу між ними та подальшої війни між автоботами та десептиконами, що тривала чотири мільйони років (іл. 1.4).

Повноцінна анімація персонажів у ролику практично відсутня, проте це компенсується майстерним використанням просторового паралаксу, масштабуванням та ефектами внутрішнього сяйва. Кожен кадр відзначається високим рівнем деталізації, що викликає прямі асоціації з класичними батальними полотнами, які ніби застигли в часі. Загальна приглушена палітра твору контрастує з виразними неоновими акцентами. Наприклад, ми бачимо тепле помаранчеве світло, що падає на Оріона крізь вікно у залі слухань, або очі Мегатрона, які на крупному плані спалахують червоним кольором, символізуючи його поступове занурення у безумство.

⁴ https://youtu.be/h31VAK3ioZ0?si=XIPulSa6kRc_G2rA

Також у ролику присутні додаткові спеціальні ефекти, як-то іскри від полум'я, дим та проміні світла. Не менш важливу роль відіграє закадровий голос, який стає сполучною ланкою між візуальним рядом та глядачем, послідовно розкриваючи зміст подій. Таке поєднання статичної величі кадрів та активних світлових ефектів дозволяє створити необхідну драматичну напругу.

Влучні композиційні рішення та ефекти, що збагачують відеоряд, стали основними чинниками вибору “Transformers: Prime – The Origin Story of Optimus Prime & Megatron” як аналог до проєкту “FIREKNIGHTS”.

1.5. “Overwatch – Tracer Origin Story”

Анімаційний ролик вперше було показано на Бліззконі у 2014 році, як частину презентації персонажів комп'ютерної кооперативної гри “Overwatch” (Овервотч)⁵. Анімація розповідає історію пілотеси Лени Окстон, яка внаслідок невдалого експерименту з телепортацією отримала важку недугу – хронодисоціацію, стан, при якому вона перетворювалася на привида, що то зникав, то з'являвся знову, не маючи змоги фізично взаємодіяти зі світом. Ситуацію врятував її друг Вінстон, який винайшов хроно-акселератор – спеціальний пристрій, що утримує її в теперішньому часі. Завдяки ньому Лена не лише повернулася до нормального життя, а й отримала здатність керувати власним часом, прискорюючи або уповільнюючи його за власним бажанням. Хоча її кар'єра пілота закінчилася, це стало початком її шляху як видатної оперативниці Overwatch з позивним Трейсер (іл. 1.5).

Аналогічно до попереднього прикладу, автори цього ролика використовують техніку просторового паралаксу для створення ілюзії глибини та оживлення статичних сцен. Монохромна колірна палітра позбавлена яскравих акцентів і нагадує архівні фотографії, що органічно доповнює закадровий голос головної героїні, що описує її історію. Використання ефекту

⁵ <https://www.imdb.com/title/tt12961248/>

розмиття заднього плану імітує роботу об'єктива реальної камери, додаючи зображенню кінематографічності.

Для нашого проєкту цей приклад є цінним через поєднання складної графіки та простої анімації. Кадри виглядають динамічними завдяки композиції та ракурсам, а анімація виступає радше як підкріплюючий фактор, не перевантажуючи сприйняття.

1.6. Екрани завантаження з комп'ютерної гри “The Witcher 3: Wild Hunt”

Для цього аналогу ми виділили окрему частину з комп'ютерної гри “The Witcher 3: Wild Hunt”⁶ від польської студії CD Projekt RED, що базується на циклі фентезі-романів Анджея Сапковського. Сюжет розповідає про професійного мисливця на чудовиськ Геральта з Рівії, який розшукує свою названу доньку Цірі у світі, охопленому війною та містичною загрозою Дикого Гону.

Аналіз охоплює виключно екрани завантаження, що виникають коли гравець завантажує новий квест або користується телепортацією між локаціями під час проходження сюжетної частини гри. Собою вони являють короткі анімовані відео з озвучкою, що нагадують гравцю останні події сюжету перед продовженням проходження гри (короткий термін для цього – “Story so far” або «Сюжет станом на зараз») (іл. 1.6).

Екрани завантаження виконано у техніці діорами; основний спосіб анімації – це вже знайомий нам з попередніх прикладів паралакс, але цього разу доповнений деякими 3D викривленнями, що додатково поглиблюють простір. У кадрі переважають темні, насичені кольори: блакитний, синій, помаранчевий та червоний, а також відтінки коричневого. Часто колірна гама кадру обмежена одним або двома домінантними кольорами. Цілісність картинки підкреслюють тонкі графічні ефекти, зокрема м'яке світло від яскравих елементів та

⁶ https://youtu.be/KVCBaZ05pN4?si=csclyUPyEJ6_8PL

хроматична аберація. Образи героїв пропрацьовані та відповідають їхнім образам з основної частини гри, але при цьому їх було стилізовано під більш графічний чорнильний стиль, схожий на книжкові ілюстрації.

Цей аналог є прикладом оживлення статичних сцен за допомогою додаткових ефектів та точкового зміщення окремих деталей для створення ілюзії руху, що стало натхненням для нашого проєкту.

1.7. Анімаційна короткометражна стрічка “Pinched”

Короткометражну стрічку “Pinched”⁷ було випущено у 2010 році режисером та аніматором Девідом Вандервуртом на студії Titmouse. Вона є виразним прикладом авторської 2D-анімації виконаної у змішаній техніці.

Сюжет зосереджений на житті молодого кишенькового злодія Джека, який страждає на шизофренію та перебуває під постійним тиском внутрішніх демонів, яких візуалізовано через яскраві галюцинації. Його буденність у похмурому метро Нью-Йорка змінюється, коли він випадково викрадає гаманець своєї колишньої дівчини, що змушує героя вступити у відкрите протистояння з власними психологічними бар'єрами заради шансу на спокуту.

Стрічку виконано у стилі, притаманному авторським анімаціям минулого десятиріччя. Неохайні лінії в поєднанні з приземленим оточенням персонажів відсилаються на швидкі замальовки, які хтось міг би зробити під час перерви між курінням та катанням на скейті. Дизайни персонажів реалістичні у типажах та підборі одягу, але пропорції стилізовані. За візуальним фактором анімацію поділено на дві частини: сірий реальний світ та неоновий внутрішній світ головного героя (іл. 1.7).

⁷ <https://www.imdb.com/title/tt1656716/>

Для нас важливим у цьому прикладі стало використання комбінованих технік: анімація персонажів – покадрова, а бекграунди побудовані й анімовані в 3D з текстурами та шейдерами, які лише імітують анімацію мальовану вручну.

1.8. Анімаційний музичний кліп “Fever 333 – Hellfire”

Данна анімація⁸ є частиною другого сезону серіалу “Arcane”, що вийшов на платформі Netflix у 2024 році та був створений французькою студією Fortiche. Сюжет зосереджений на команді миротворців, проте у цій роботі вони виступають не захисниками, а агресорами. У спробах розшукати злодійку Джинкс герої застосовують хімічну зброю проти мешканців підземного міста Заун, розраховуючи на їхню допомогу через страх, а також проводять серію нападів на цивільних з метою залякування (іл. 1.8).

Анімація демонструє насильство, зброю та сцени боїв у відвертій манері. Візуальний ряд базується на темній та насиченій кольоровій палітрі, де на чорному тлі домінують кислотні відтінки лаймового, малинового та аквамарину. Стилізація проєкту має підкреслено комікський характер: автори залучили леттеринг, нестандартний розподіл кадрів та елементи колажу, щоб відтворити ефект «ожилого» коміксу. Технічно це гібридна анімація, яка поєднує 3D-моделі персонажів із покадровими 2D-ефектами, більшість з яких намальована вручну. Окремі сцени реалізовані методом діорами, який було згадано в попередніх розділах.

Даний приклад привернув нашу увагу специфічною роботою з типографікою та нестандартним підходом до анімації складних бойових сцен.

1.9. Анімаційний музичний кліп “HEARTSTEEL – PARANOIA”

Музичний кліп віртуальної групи HEARTSTEEL⁹ було випущено компанією Riot Games у 2023 році. Сюжет динамічного анімаційного відео

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=7RINhZ-959Q>

⁹ <https://www.imdb.com/title/tt38821944/?ls>

стежить за п'ятьма персонажами (виконавцями), що байдикують на знімальному майданчику під час зйомок (іл. 1.9).

Кліп комбінує різноманітні види анімації, основні з них – 3D анімація та колажні вставки, які ніби намальовані поверх знімальної плівки. Фінальне відео імітує відчуття відеокліпу, знятого у реальному просторі: поміж головних героїв у кадрі періодично з'являються «працівники» знімального майданчику (оператори, статисти), інколи по краях кадру видно закінчення «декорацій» або знімальну техніку. Використання таких деталей забезпечує ефект занурення та наближає анімованих героїв до реальності.

Найбільш цікавим для нашого проєкту стало використання у кліпі швидких вставок з додатковими 2D-ефектами, що збагачують відеоряд.

1.10. Анімаційний музичний кліп “LIL DARKIE – RAP MUSIC”

Кліп¹⁰ було випущено у 2020 році. Сюжет відтворює класичний вестерн: після сутички в салуні головний герой за допомогою напарника тікає на коні. Далі йде сцена погоні зі стріляниною та потягом у пустелі, а завершується ролик традиційним відходом героїв у захід сонця. (іл. 1.10).

Попри візуальну простоту покадрова анімація тут дуже плавна. Візуальний стиль анімації нагадує ранній стиль студії Disney, проте має власний сучасний шарм. Візуал побудований на трьох кольорах: чорному, білому та червоному. Завдяки відсутності тіней, градієнтів та текстур зображення виглядає плоским і нагадує паперову аплікацію.

Анімаційний музичний кліп привернув нашу увагу використанням обмеженої палітри та синхронізацією подій на екрані зі звукорядом, що стало корисним для нашого проєкту.

¹⁰ <https://youtu.be/B6DGB0oESzQ?si=d1yry4xCsESX03fF>

РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Анімаційний ролик “FIREKNIGHTS” розповідає історію одного дня роботи команди казкових пожежників. Проєкт спрямовано на привернення уваги до роботи рятувальників ДСНС за допомогою фентезійних образів та алюзій на сучасність.

Команда складається з п'ятьох людей, серед них:

- лучниця *Гаоль* (Ольга), що прагне довести свою цінність для команди;
- польовий медик *Медкіт*, мовчазний захисник, найстарший з героїв;
- вершниця *Ланс*, готова взяти на себе найважчі завдання;
- *Принц*, зухвалий стратег команди;
- *Корвід*, технічний спеціаліст, завдяки пташкам якого команда отримує завчасні попередження про загрозу для міста.

Сюжет розгортається у місті, натхненому образами українських мегаполісів. Герої отримують попередження про драконів, які були помічені над містом, і виїжджають на виклик. Вони відважно вступають у зіткнення з драконами та перемагають, врятувавши громадян.

Проте це – лише один день з тих, що вже були, і тих, що будуть. Наступного дня місто спіткатиме нова загроза. Напевно відомо лише одне – що б не сталося, лицарі-пожежники зроблять усе, щоб захистити тих, хто знаходиться у небезпеці.

2.2. Стилiстична концепція

Візуальна естетика анімаційного ролика “FIREKNIGHTS” відсилається на комікси про супергероїв і поєднує у собі характеристики покадрової 2D-анімації та перекладки.

Колірна палітра – контрасна та різнобарвна. Протягом ролику кольори у анімації відповідають емоції окремо взятого кадру (напруга, полегшення, радість, страх).

Стиль нашого проєкту має нагадувати глядачеві оживлі книжкові ілюстрації, намальовані чорнилами та аквареллю, що відповідає задумці про казкову інтерпретацію образів ДСНС.

Персонажі. Візуальна концепція персонажів базується на синтезі історичного лицарського спорядження та уніформи пожежників, доповнених футуристичними деталями.

Гаоль. Її дизайн містить елементи, що відсилаються на відому історичну фігуру – княгиню Ольгу. Вона спритна та жвава. Для відображення динаміки у її дизайні присутні дві довгі коси, що відходять від шолома (як плюмаж або султан). Її зброя – це блочний лук, що виглядає сучасно, але при цьому достатньо незвичайно, що відповідає фентезійній частині концепції.

Медкіт. Силует приземлений, майже важкий. Він символізує собою незворушність, стійкість, а разом із великим щитом – ще й заступництво, охорону. На обличчі Медкіта є великий шрам від опіку у вигляді зірки, який свідчить про його досвідченість на полі бою.

Ланс. Ця героїня висока, майже маскулінна. Голова повністю закрита шоломом із прикрасою з голографічного пір'я, а обладунки надихнені образом турнірного вершника. Вона – єдина вершниця у команді та має власного робота-єдинорога, що також бере участь у поєдинках. Ім'я Ланс відсилається на відомого персонажа міфів Ланцелота, чиє ім'я закономірно відсилається на слово “lance” (перекладається українською як «спис»), що і є основною зброєю героїні.

Принц. Він – герой навмисно зухвалий. Меч, плащ та важкий верх, поєднуючись стрункими ногами, формують класичний силует казкового принца, але закручені вуса та хитрий погляд надають йому неоднозначної енергетики.

Його основна зброя – його розум; у анімації це продемонстровано його схильністю до планування і водночас нездатністю захистити себе у сутичці з драконом.

Корвід. У відео не надається підтвердження статі персонажа. Образ побудований на загадковості, що візуально реалізовано за допомогою каптура, тінь від якого повністю приховує риси обличчя. Плащ розкривається у подібну крилам ворона форму. Також у персонажа є сокольні рукавиця, яка є мобільною панеллю керування птахами-дронами.

Драconi. Образи драконів відповідають класичним уявленням поп-культури. Проте їхній дизайн доповнено зміїними рисами: характерною щелепою та гострими іклами. Завдяки гострим формам драconi виглядають швидкими та небезпечними. Сюжетною особливістю є їхня вразливість не тільки до більш звичних видів зброї, а й до води – основного інструмента, який використовують пожежники.

Оточення. Основні події ролику відбуваються у місті, образ якого списано з українських мегаполісів у комбінації з хмарочосами Нью-Йорку («столиці супергероїв»). Місто оточене широкою рікою, що є відсилкою на ріку Дніпро. Вузькі провулки міста перемежуються широкими шосе, створюючи поле для дій героїв.

У дизайні міста ми відобразили контрастність українських міст: певну занедбаність зворотної частини, але водночас технологічність та новітність. Також місто сповнене натяків і на казкову частину проєкту, що відображено у деяких елементах архітектури.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Через різнобічність виконуваних процесів для роботи над проєктом було обрано декілька програм:

- TVPaint: чорнова робота (аніматик), покадрові елементи анімації персонажів;

- Krita: відмальовування основних сцен та фонів, 2D-ефекти;
- Adobe After Effects: анімація паралаксу, анімація типографіки, композитинг фінального відео.

Поєднання роботи у декількох програмах стало викликом для нас, проте кожна програма найкраще підходить для окремих завдань. Попри складність у виконанні і плануванні гібридна анімація лишається тим видом анімації, який балансує креативність та важку працю. Вона дозволяє спростити деякі процеси, що потребують великих затрат потужностей техніки.

Ці спрощення, щоправда, підвищили складність композиційного планування багатьох сцен. Але це було необхідно, аби отримати довершений і візуально цікавий фінальний продукт.

2.4. Звукове рішення

Музичний супровід є чи не найважливішим елементом відеоролика, оскільки він визначає настрій та динаміку анімації, акцентуючи увагу на важливих моментах. Концепція проєкту була сформована навколо пісні британського альт-рок гурту Nothing But Thieves “Life’s Coming in Slow”. Це – енергійна композиція про подолання життєвої рутини через пошук сильних емоцій та адреналіну. Ритм і драйв пісні відповідають характеру анімації, передаючи відчуття раптовості подій та необхідність швидкої реакції героїв на зміни в навколишньому середовищі.

2.5. Композиційні прийоми

До основних композиційних прийомів проєкту відносяться: гра з перспективою та динамікою кадру, паралакс, моушен блюр. Часто присутні кадри з незвичайних ракурсів, як-от з ока ворона, що занурюють глядача безпосередньо у вир подій та створюють ефект присутності.

ВИСНОВОК

Проект “FIREKNIGHTS” націлено на висвітлення героїчної праці рятувальників ДСНС за допомогою поєднання різноманітних технік 2D-анімації та використання середньовічної лицарської стилістики як головного джерела натхнення. Тема є надзвичайно актуальною через поточні бойові дії, їх руйнівні наслідки та жертви, яким й запобігають рятувальники. Попри важкість та серйозність означених проблем наш відеоролик робить акцент на оптимістичному відображенні подій.

Під час роботи над проектом було проаналізовано низку аналогів та виявлено їхні спільні риси, а саме: використання паралаксу, акцент на композиції кадру, а також концептуальне перенесення реальних подій у фентезійну площину завдяки алюзіям та порівнянням. Доцільно зауважити, що абсолютна більшість обраних аналогів є продуктом довгої праці великих команд. З огляду на це, ключовими завданнями нашого проекту було спростити та оптимізувати процес створення анімаційного ролику. Обраний нами формат дозволив перенести комплексний сюжет на екрани у доступній для глядачів формі та заощадити на технічних ресурсах.

Стилістично анімаційний ролик “FIREKNIGHTS” поєднує у собі естетики новітнього майбутнього та магічного середньовіччя. Дизайни персонажів прямо відображають їхні характери й здібності. Силуети підкреслено фентезійні, проте створені з урахуванням сучасного інструментарію пожежників. Фінальне відео створено за допомогою низки програм: TV Paint, Krita, Adobe After Effects. Використання комп’ютеризованої анімації дозволило уникнути обмежень покадрової 2D-анімації та зробити акцент на графіці. Отже, анімаційний ролик “FIREKNIGHTS” пропонує глядачеві казкову інтерпретацію сучасного життя в мегаполісі під час війни та може похвалитися не лише актуальною темою, а й технологічним виконанням, що підвищує його художню цінність.

ЛІТЕРАТУРА

1. Булайтіс А. В. Психотравматизація рятувальників під час виконання професійних обов'язків в умовах війни // матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Харків, 08-09 грудн. 2022 р. 2022. С. 32-36. (дата звернення: 15.06.2026)
2. Кіреєва М. В. Жанри екофікшн в українській дитячій літературі XX-XXI ст. : дис. д-ра філософії : 035.03. 2025. 192 с. (дата звернення: 15.06.2026)
3. Batrîncă V. The War Phenomenon in the Animated Film. *Revista ARTA*. 2026. DOI: 10.52603/arta.2025.34-2.10 (дата звернення: 26.04.2026)
4. Chebotarov M. Representation of Russo-Ukrainian war in a non-thematic contemporary art archive : Master's thesis : MSPH25. 2025. 38 p. (дата звернення: 15.06.2026)
5. Cserkits M. Representation of Armed Forces through Cinematic and Animated Productions. *Journal of Advanced Military Studies*. 2012. DOI: 10.21140/mcu.j.20211201008 (дата звернення: 26.04.2026)
6. Földes K., Zhylyna O. Animated battlegrounds: Propaganda wars and the power of animated visual narratives. *Media, War & Conflict (SAGE)*. 2025. DOI: 10.1177/17506352251392723 (дата звернення: 26.04.2026)
7. Hochbruck W. Axe and Helmet: The Widening Range of New York Firefighters as (Super-)Heroes. *Freiburg*. 2019. DOI: 10.4324/9780429262784-8, 18 p. (дата звернення: 15.06.2026)
8. Rhoads S., Okazaki, B.M. Evergreen Avengers: Nature and Kaijū in the Twenty-First Century. *Humanities*. Vol.13(5). 2024. DOI: 10.3390/h13050133 (дата звернення: 24.09.2025)
9. Williams R. Animator's Survival Kit. 2001. (дата звернення: 30.04.2026)

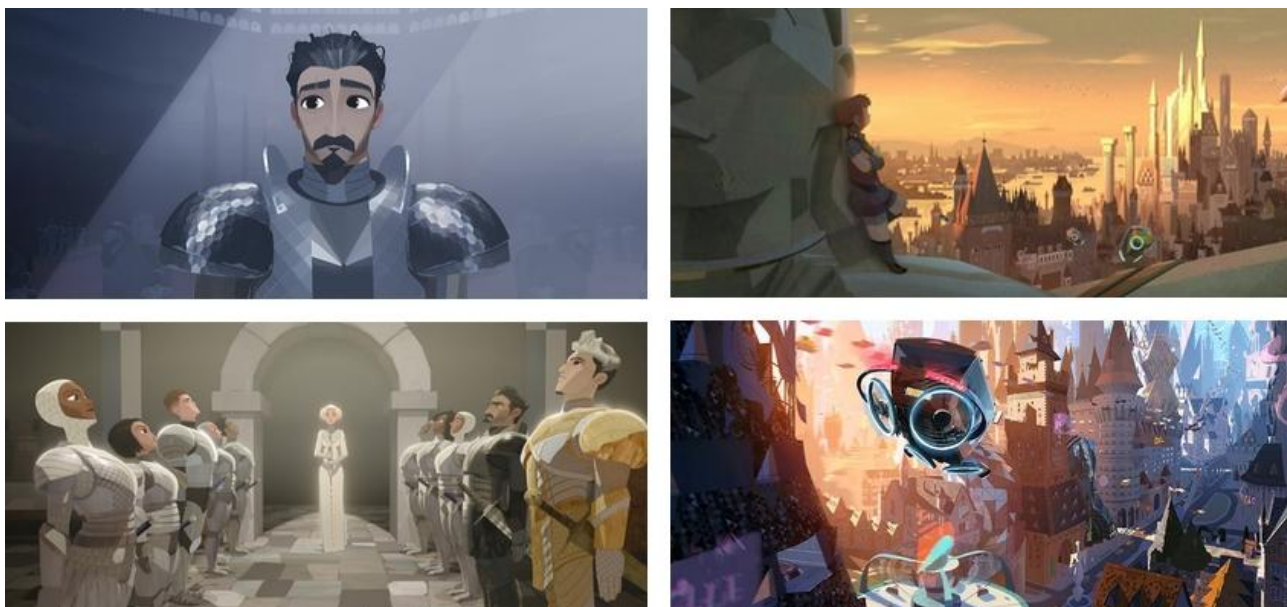
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



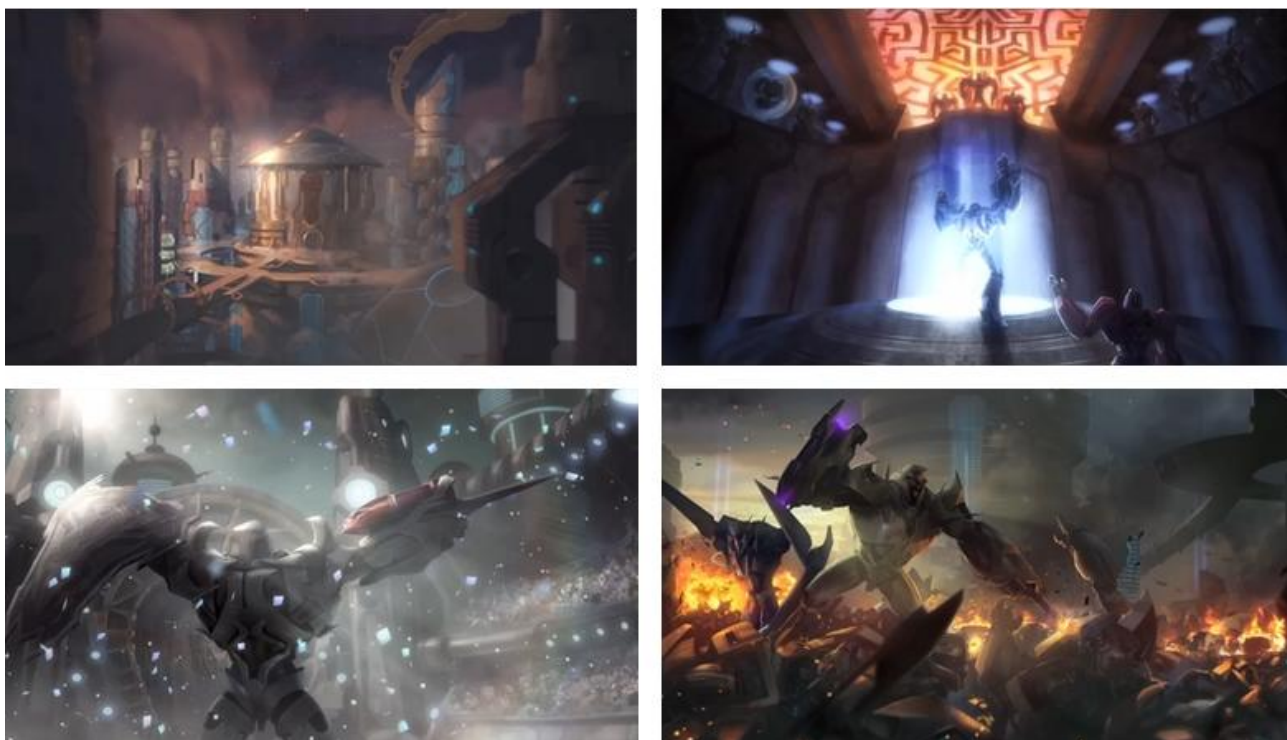
Іл. 1.1. Комікси “Metal Gear Solid”, 2004-2005 роки.



Іл. 1.2. Франшиза “Godzilla”.



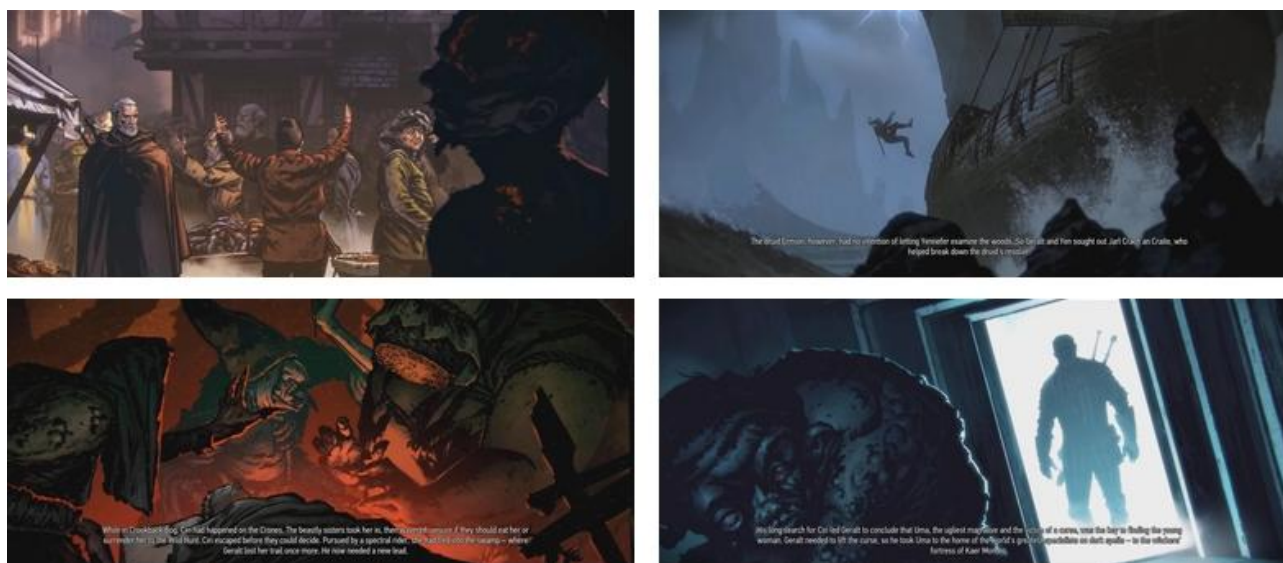
Іл. 1.3. Мультфільм “Nimona”, 2023 рік.



Іл. 1.4. “Transformers: Prime – The Origin Story of Optimus Prime & Megatron”, 2015 рік.



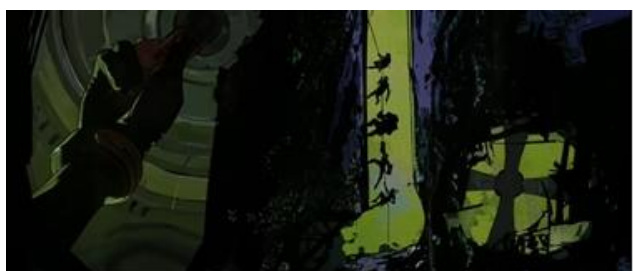
Іл. 1.5. “Overwatch – Tracer Origin Story”, 2014 рік.



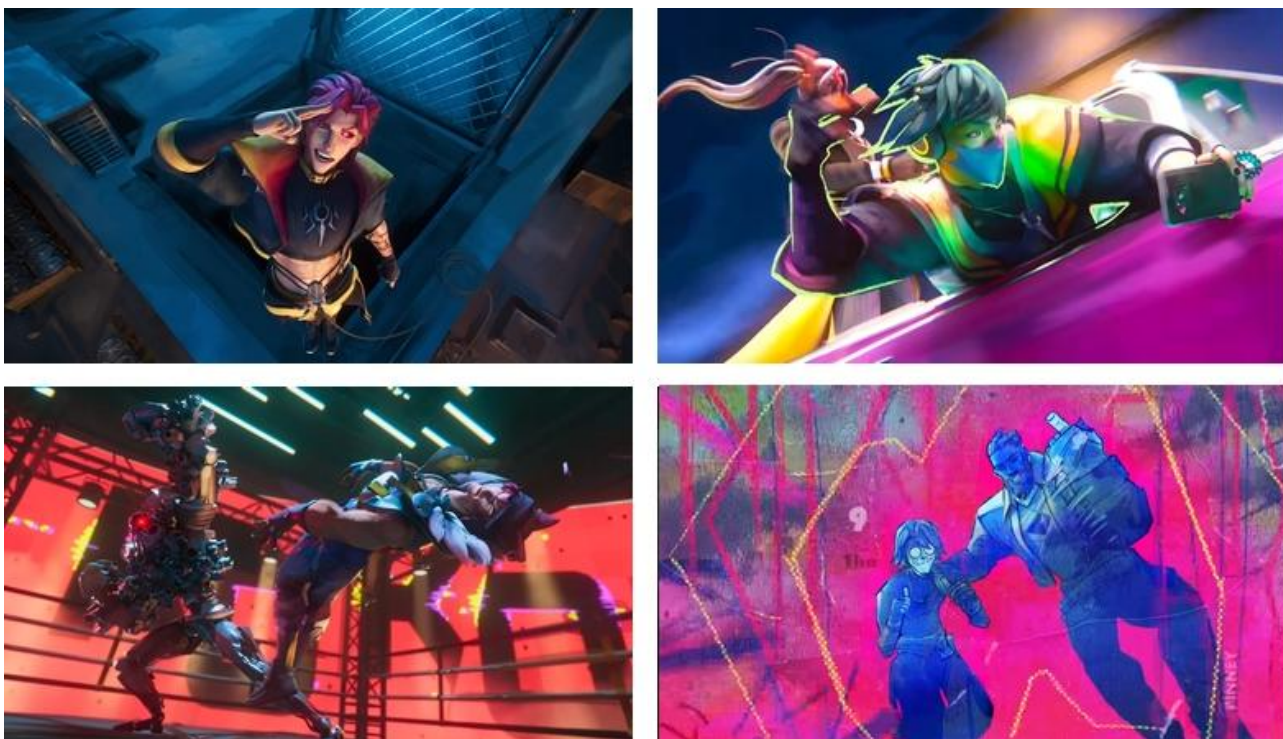
Іл. 1.6. Екрани завантаження “The Witcher 3: Wild Hunt”, 2015 рік.



Іл.1.7. Анімаційна короткометражка “Pinched”, 2010 рік.



Іл. 1.8. Анімаційний кліп “Fever 333 – Hellfire”, 2024 рік.

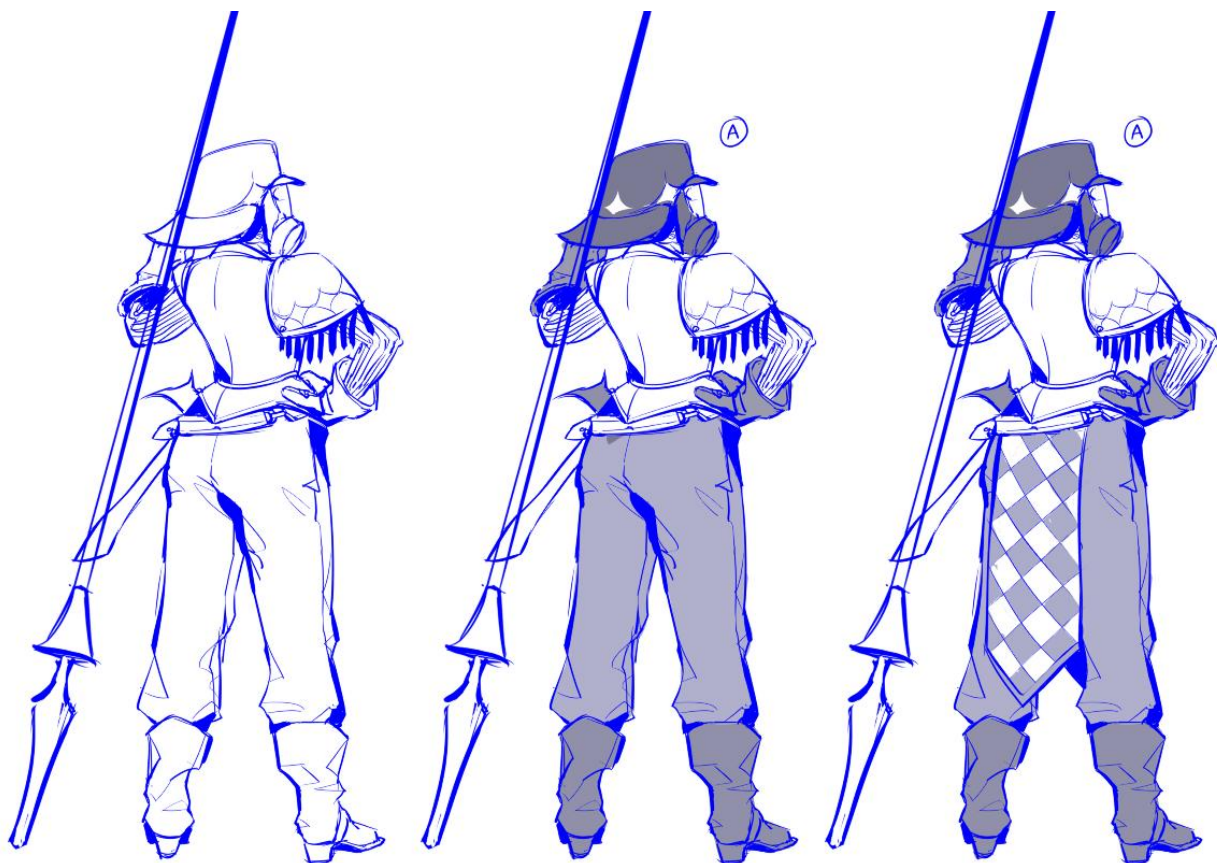


Іл.1.9. Анімаційний кліп “HEARTSTEEL – PARANOIA”, 2023 рік.

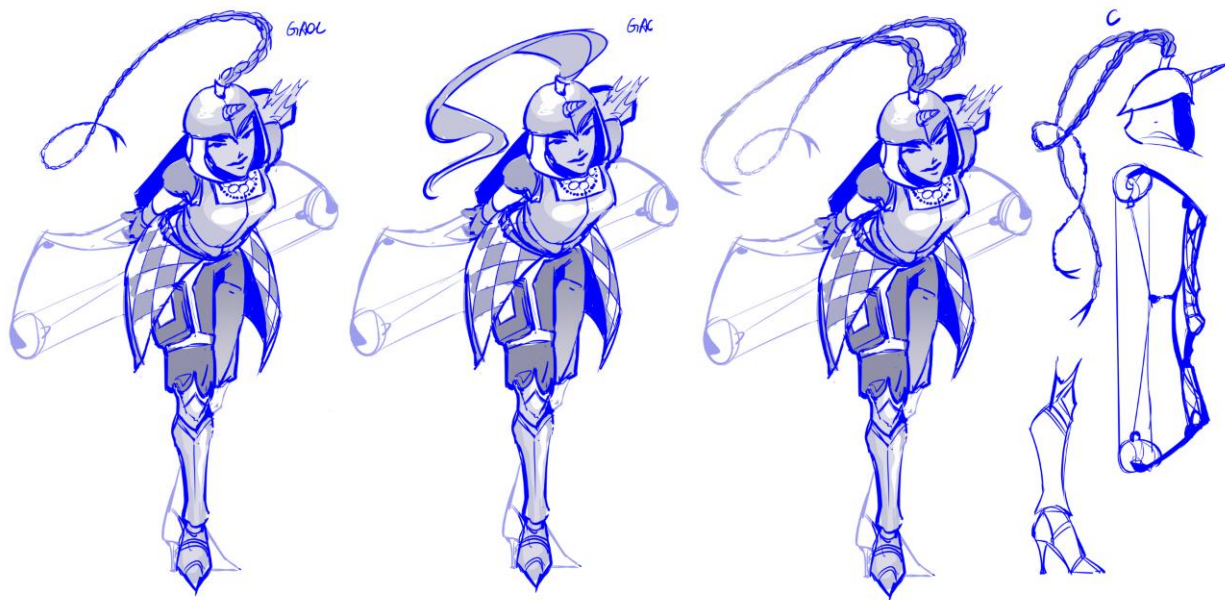


Іл. 1.10. Анімаційний кліп “LIL DARKIE – RAP MUSIC”, 2020 рік.

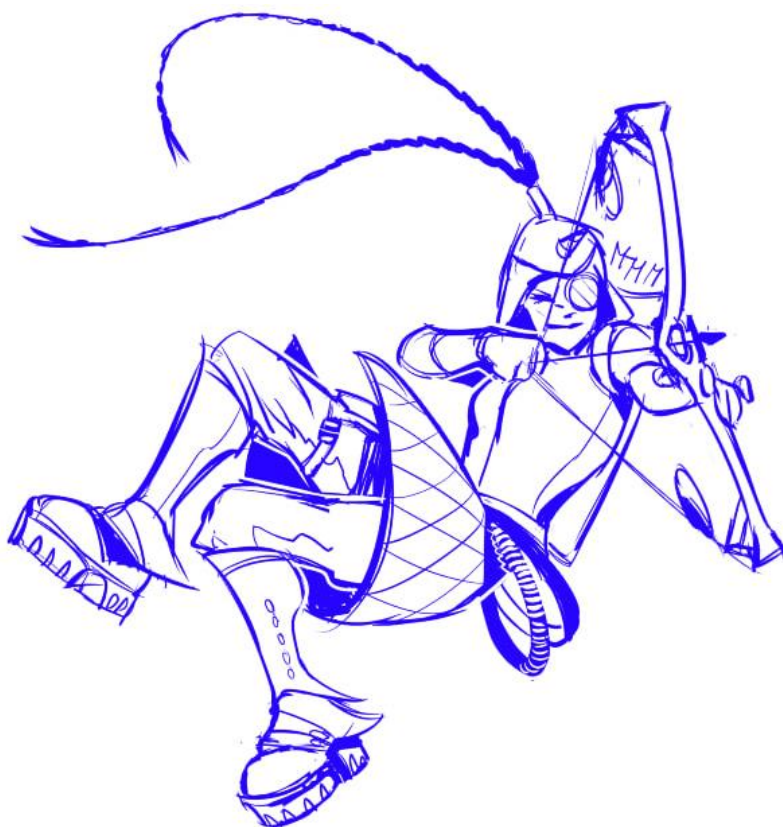
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



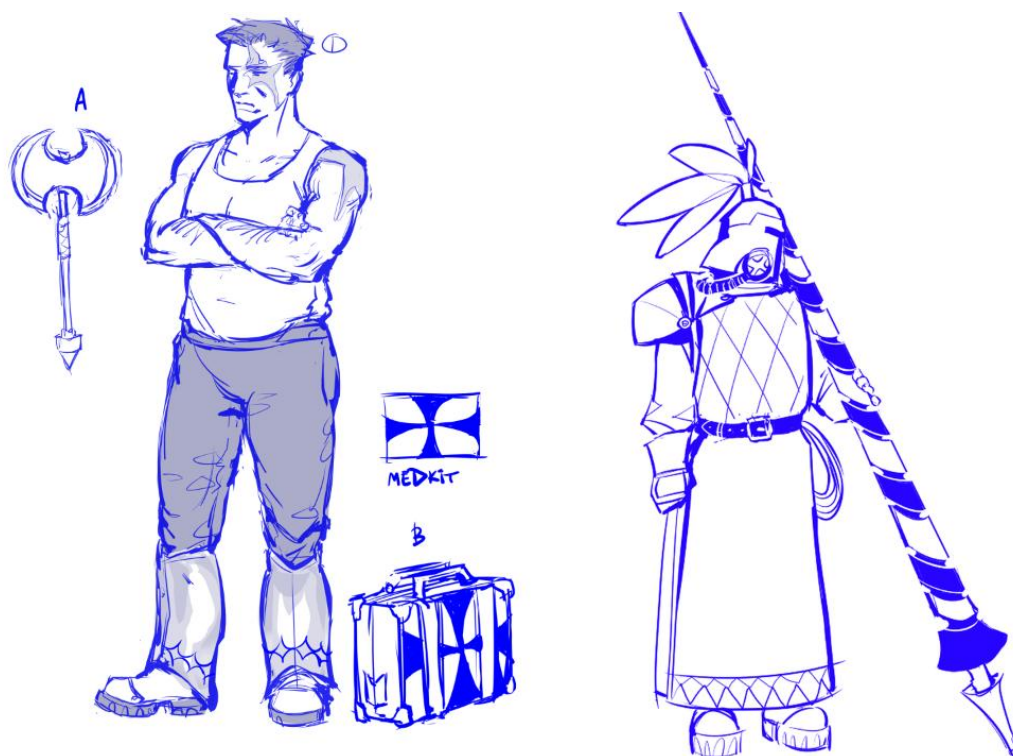
Іл. 2.1. Ранні концепти персонажа



Іл. 2.2. Пошуки Гаоль



Іл. 2.3. Гаоль у русі



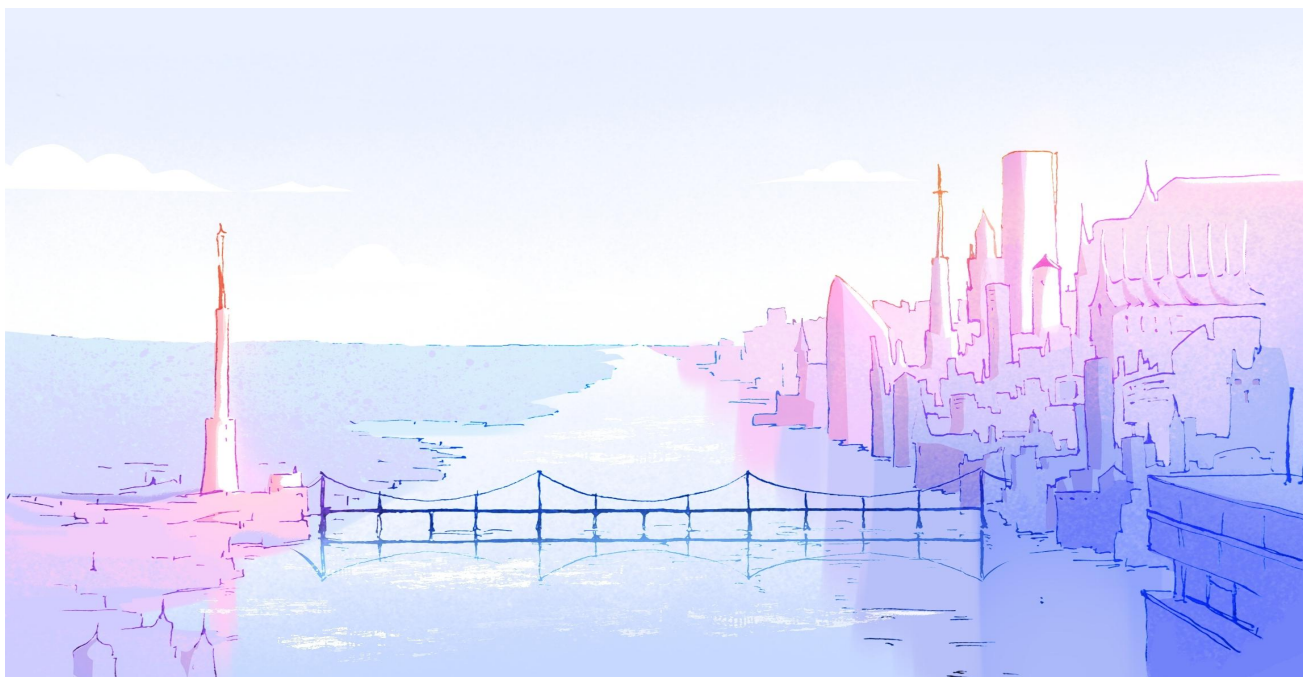
Іл. 2.4. Пошуки Медкіта та Ланс



Іл. 2.5. Пошуки Корвід та Принца



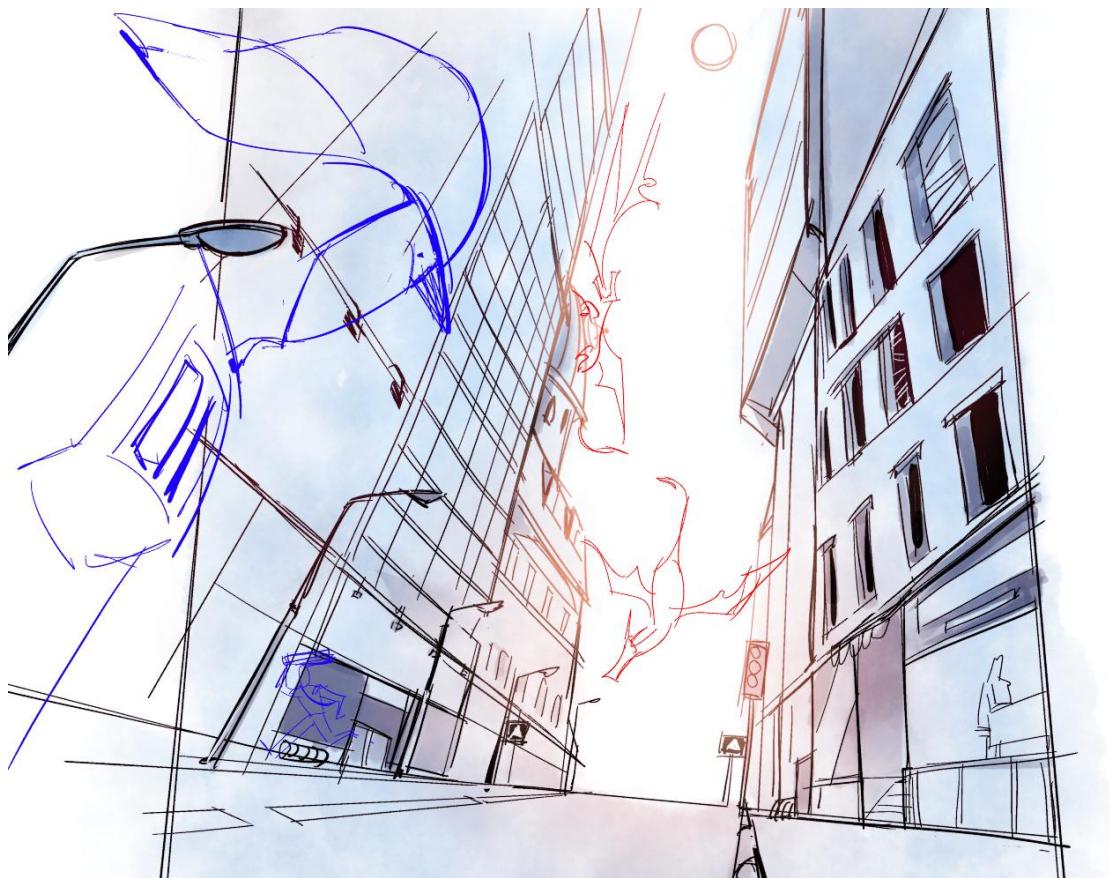
Іл. 2.6. Лайн-ап персонажів



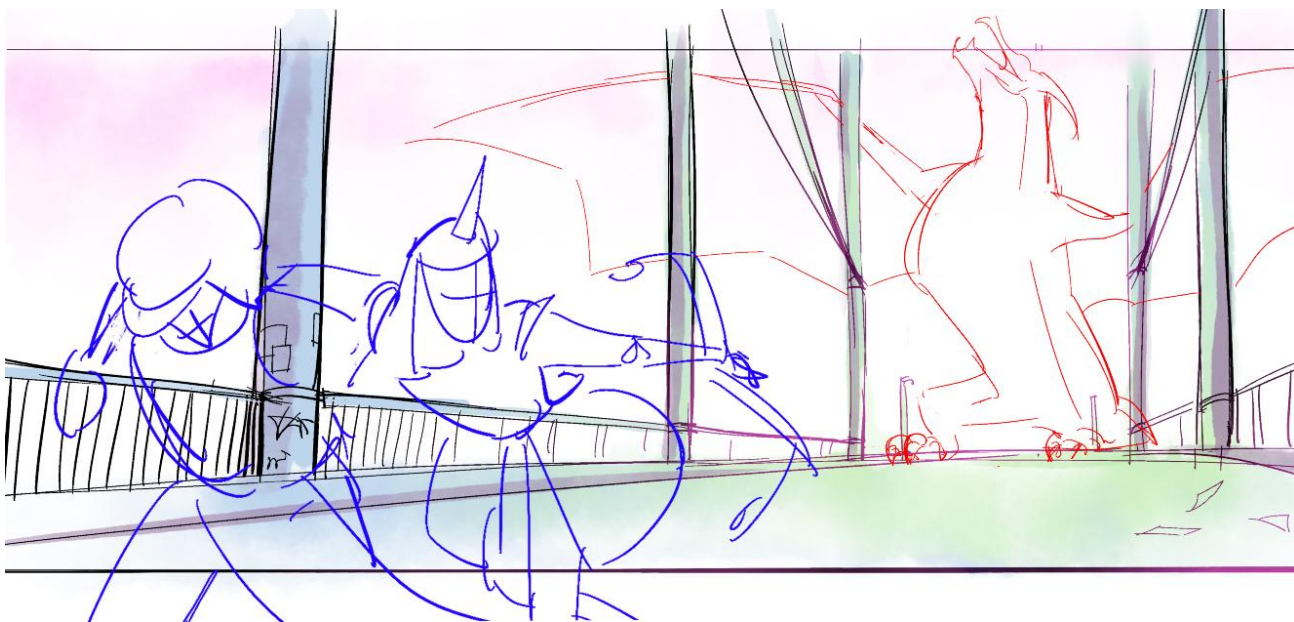
Іл. 2.7. Концепт світу



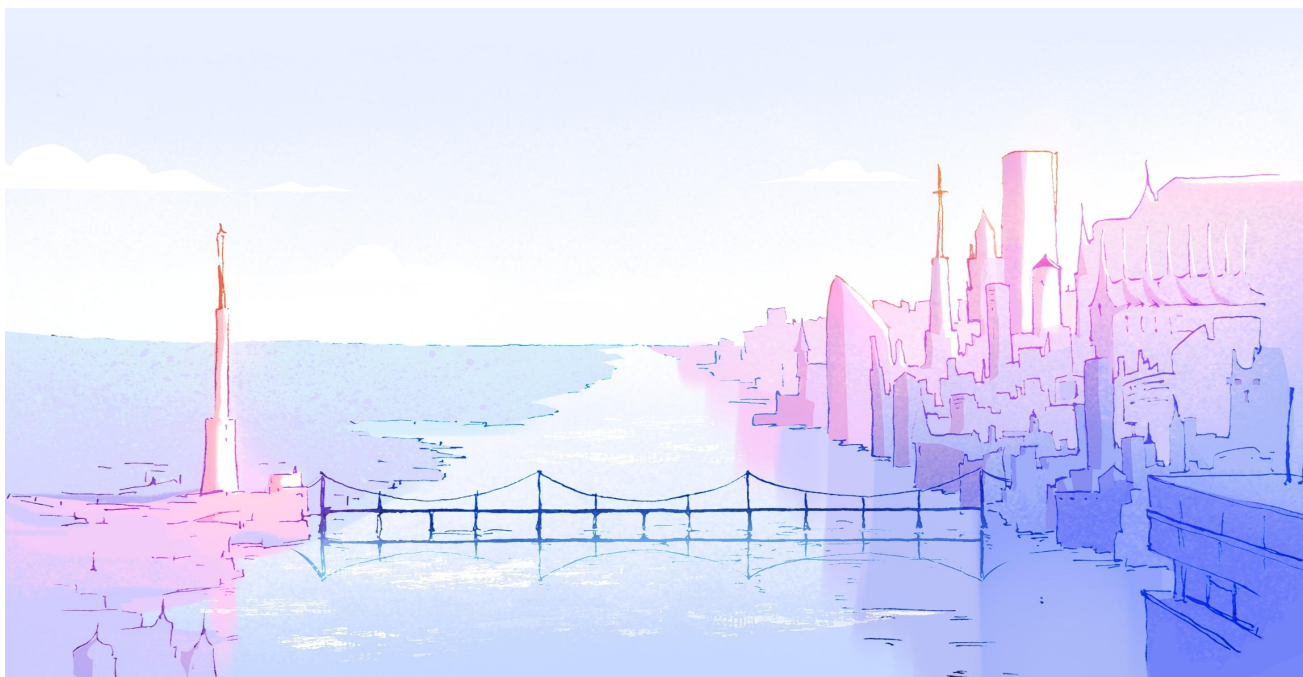
Іл. 2.8. Концепт світу



Іл. 2.11. Ранній концепт стилістики



Іл. 2.12. Ранній концепт стилістики

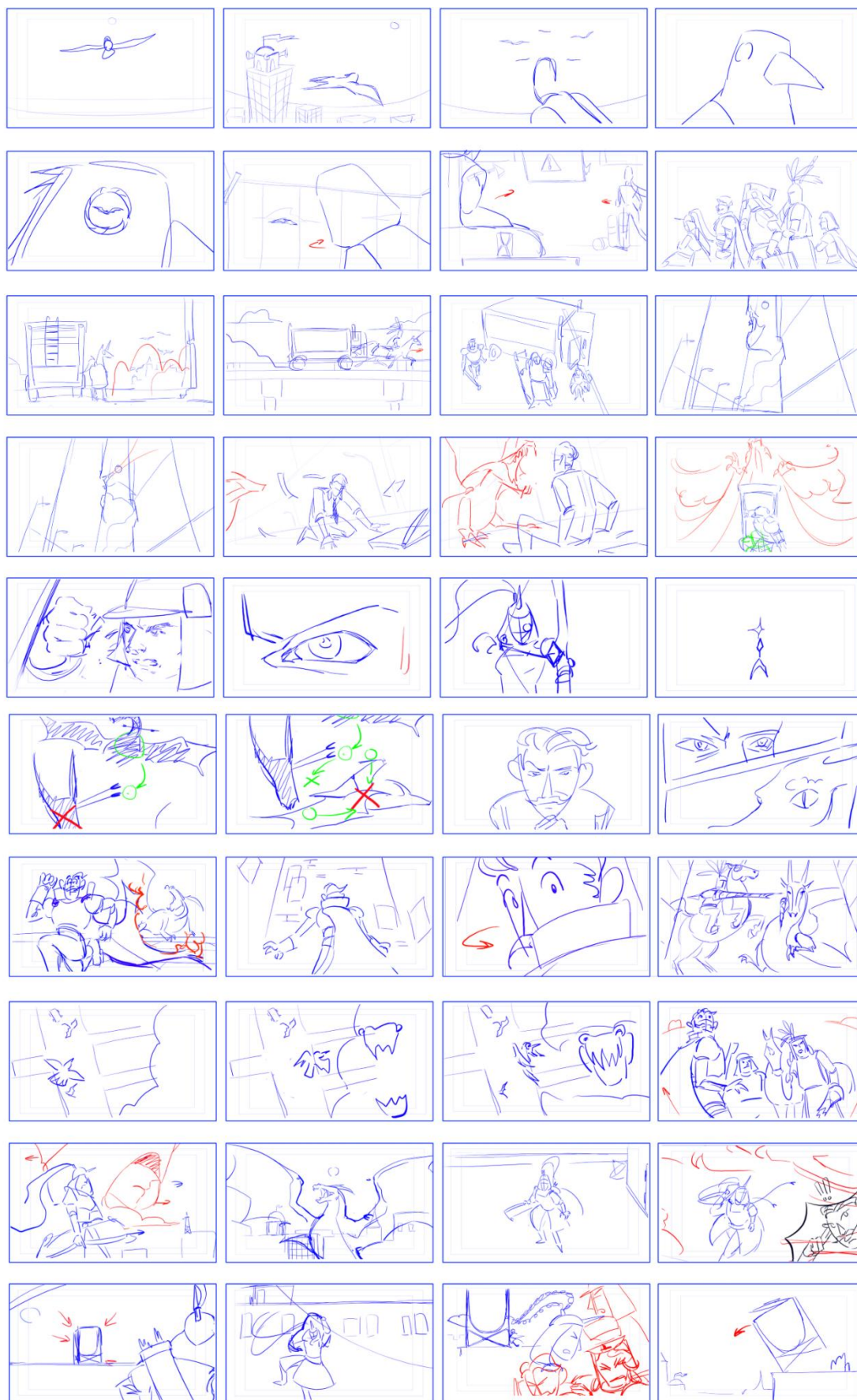


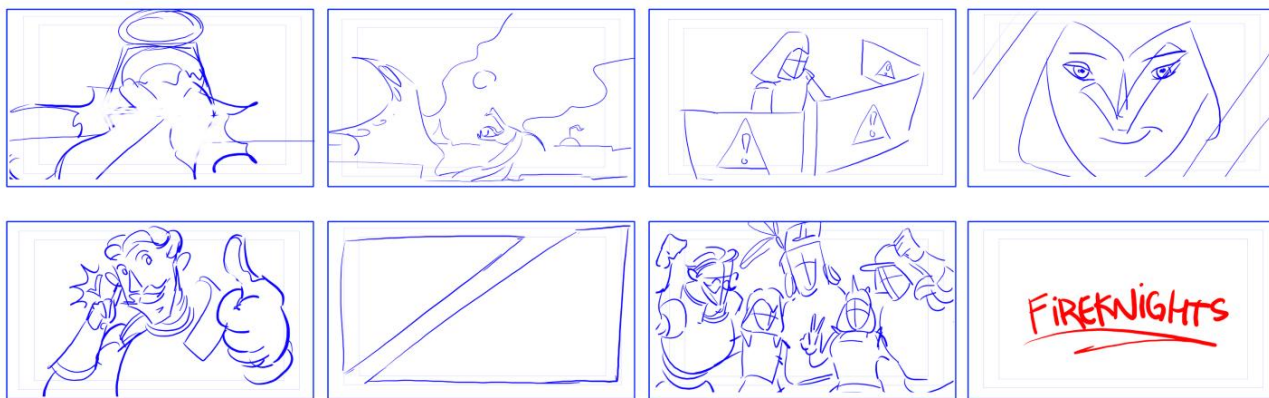
Іл. 2.13. Концепт світу



Іл. 2.14. Концепт світу

ДОДАТОК III. СТОРІБОРД





Іл. 3.1. Сторіборд