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

Храменкова Анна Юріївна

# АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК « ТОНКА ГРАНЬ»

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. Ю. Храменкова

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
викладач

Харків–2022

**ЗМІСТ**

ЗМІСТ ..... 2
ВСТУП ..... 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 5
1.1 Анімаційний ролик “war animation” ..... 5
1.2 THE BOX - A multi-award winning animated short film ..... 6
1.3 Hair Love | Oscar®-Winning Short Film (Full) | Sony Pictures Animation ..... 7
1.4 Kitbull | Pixar SparkShorts ..... 7
1.5 Germans in the Woods | #VeteransVoices from StoryCorps ..... 8
1.6 Reimagination of Disney's short film's music: "Paperman" ..... 9
1.7 The Twins | CalArts 2022 Film | Michelle Tang ..... 10
1.8 TEAM(2017) - 청강 애니메이션 2017 2 학년 1 학기 과제물 (ChungKang animation) ..... 11
1.9 Sunshine - Don't Confuse Love & Abuse - Day One ..... 12
1.10 CGI 3D Animated Short "Machina Mortem" - by Jan Postema | TheCGBros 13
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ ..... 14
Концепція проєкту ..... 14
Графічні особливості ролику ..... 14
Технічні характеристики проєкту. ..... 14
Звукове рішення ..... 15
ВИСНОВКИ ..... 15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ..... 16
ДОДАТОК І. ..... 17
АНАЛОГИ ..... 17
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД ..... 29
ДОДАТОК ІІІ. ..... 31
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК ..... 31

# ВСТУП

Перші зразки мистецтва відомі з доби пізнього палеоліту. Найдавніший знайдений твір мистецтва — це знайдені на південному узбережжі ПАР дві палички, покриті перехресними лініями, заповненими вохрою, створені 77 тис. років тому. Первісне мистецтво збереглося в формі наскельних малюнків, різьблення на кістці та камені.

В античні часи побутувало поняття *техне* (грец. τέχνη), що позначало всі цілеспрямовані заняття, котрі відбуваються за правилами. В техне людина не може проявляти індивідуальності. Сюди зараховувалося математика, різьбярство, куховарство, рільництво тощо. Тому греки вважали, що поезія й музика, де творчість не обмежена утилітарним призначенням, де людина може додавати щось непередбачене заздалегідь, близькі до божевілля і з'являються під натхненням муз, тож не відносили таку діяльність до техне. В філософії Стародавньої Греції виникли два основні погляди на мистецтво. Згідно з першим, мистецтво має справу з мімезисом (μίμησης) — імітацією вже наявного в природі. Тому творчість завжди поступається дійсності. За другим поглядом, у творах мистецтва виражаються надприродні досконалі ідеї. Проявляючись у чуттєвих образах, вони викликають почуття задоволення. Звідси походить теорія «правильного», гармонійного мистецтва, заснованого на математиці, що дозволяє як найточніше виражати ідеї.

«Сучасним» мистецтвом («contemporary art») вважається те, що виникло та розвивається в епоху постмодерну — від 1960-70-х років і пізніше. В цю епоху мистецтво нерідко розглядають як відкрите поняття, що вільним чином об'єднує предмети, які не мають виразних спільних рис, а лише мають щось, назване Людвигом Вітгенштейном «родовою подібністю», що не можна окреслити вичерпними критеріями. Визначальними для творів мистецтва при цьому можуть вважатися або мета, з якою вони були створені, (за висловом Дональда Юдда — мистецтвом є те, що вважає себе мистецтвом) або визнання того чи іншого твору мистецькими колами (англ. *artworld*).

Багато в чому змінилися і погляди на мистецтво, яке набуло зовсім інші форми, невідомі раніше. Творчість деяких художників теж стало носити масовий характер, давши початок популярному мистецтву (pop-art). Незабаром pop-art прийняв динамічні форми, вихлюпнувшись в дію або іншим словами — перформанс. Перформанс є динамічним мистецтвом, які мають яскраві прояви. Перформативне творчість сприяє абсолютно іншому сприйняття ідеї художника глядачем, ніж у статичних мистецтвах (живописі, графіці і т.д.), більш глибокого впливу на глядача не тільки на образотворчому і асоціативному рівні, а й на рівні відносини самого художника до процесу перформансу.

**Актуальність теми** полягає в тому, що мистецтво — це галузь яка може привертати увагу людей до сучасних проблем і підіймати важливі теми. Для цього автори можуть користуватися перфоменсом, або демонстрацією. Часто розмальовують будинки, як наприклад Бенксі — геніальний вуличний художник, роботи якого привертають увагу не лише через яскравість, але і патріотичність і гостросоціальний характер проектів.

Темою мого дипломного проекту є анімація на гостросоціальну тему. Ця робота розкриває дуже актуальну тему сьогодення, а саме: ворожий напад країни агресора на демократичну сусідню країну.

В останній час у світі виникло багато світових катастроф і люди, читаючи новини, переповнюються інформацією і більш холодно до неї відносяться. Пролистуючи новинну стрічку, не приділяєш належної уваги серйозності проблеми. Тому створення анімаційних роликів — спосіб привернути увагу суспільства, дати їм можливість зануритися і перейняти потрібний настрій, аби насправді відчути всю важливість теми. Адже для цього і створений жанр анімації і кіно — дати глядачеві змогу зрозуміти і прожити емоції персонажів, їх страждання та їх історію.

**Новизна теми** полягає у розробці анімаційного ролику на гостросоціальну та гострополітичну тему з метою привернення уваги суспільства до проблеми. Для реалізації анімаційного відео буде використано растрову графіку та покадрову анімацію.

# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

**1.1 Анімаційний ролик “war animation”** [1] **—** робота 2017–го року створений Лукасом Дартхеєм (Lukas Durtheim).

Ролик виконаний покадровою анімацією і має гарну кольорову гаму. Головний персонаж має чіткий контур чорного кольору в той час, як оточення не має контуру. В образі головного персонажу переважають темні та похмурі кольори: темно сирні, коричневий, сірий. Бункер, у якому нам показують персонажа на початку, також виконаний у цій гаммі. На вулиці використовуються більш приємні кольори, такі як: блакитний, зелений, жовтий та білий. Передній фон більш чітко промальований ніж задній, завдяки цьому створюється об’ємне зображення.

Усю анімацію можна поділити на три частини.

Зачин — де ми знайомимося з головним персонажем і занурюємося в атмосферу картини.

Основна частина — де автор показує рутинне життя персонажу. Я проходить його життя на споглядальній вежі. Його основною задачею було стежити за простором і не підпускати ворожого солдата, але життя плине, а ГГ так нікого і не бачить. Він починає обживати вежу, у нього з’являється постіль і навіть кімнатні рослини.

Кінцівка — частина в якій розкривається основна частина сюжету.

У цій анімації дуже добре за допомогою лише анімаційних прийомів простежується бажання автора донести до глядача сюжет. Використовуючи зміну забарвлення кадру, автор показую зміну доби, а появою у кадрі нових елементів декору — плин часу.

Також автор дуже вдало обирає ракурс кадру, за допомогою чого може передати емоції які переживають персонажі (рис.1.1).

[1] https://www.youtube.com/watch?v=wcJQnNoD4yE

Що стосується звукового супроводу — мелодія вдало передає атмосферу дії у кадрі, а допоміжні звуки придають глибини картині.

**1.2 THE BOX - A multi-award winning animated short film** [2] — фільм 2016–го року, групи лондонських студентів, режисером якого виступив Мерве Цирісоглу Котур (Merve Cirisoglu Cotur). Відео будо створено для звернення уваги суспільства до проблеми біженців, через війну у Сирії.

Кадри виглядають ніби намальовані аквареллю, а всі об’єкти мають чіткий контур (рис.1.2). Кольорова гамма змінюється паралельно подіям у кадрі. На початку відео вона більш яскрава ніж в основній частині.

Крізь зміну кольорової гами автор передає зміну життя головного героя з веселого повсякдення дитини на сувору ситуацію. Кадр стає похмурим, з’являється сміття навколо, подерта одежа дітей говорить про їх складне становище, а полум’я з чорним димом та вибухи оповідають нам про військовий стан у даній країні.

Сильний вітер  занімований як була димка з розмитими білими смужками. Також в цей час у кадрі рухаються палатки та розвивається одежа на мотузці.

Під час руху головного героя у кадрі, автор з різною швидкістю рухає намальовані гори (на задньому плані повільно, на середньому — швидше а на передньому ще швидше). Цей прийом створює ілюзію, що об’єкт справді рухається у просторі. А зміною кольорового забарвлення кадру та рухом місяця у небі автор змінює ніч на день.

У фінальних сценах автор вдало зміною кадру передає безвихідь головного персонажу, тим самим спонукаючи нам співчувати йому.

Автор детально і в теплих кольорах зобразив море в фінальній частині анімації. Таким чином ми можемо зрозуміти чому саме такий варіант здається головному герою правильним.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=KwCtWfwYlkw

**1.3 Hair Love | Oscar®-Winning Short Film (Full) | Sony Pictures Animation** [3] — короткометражний анімаційний фільм компанії Соні Пікчерс (Sony Pictures Animation) випущений в 2017 році.

Фільм виконаний за допомогою покадрової анімації, через що рухи персонажів виглядають плавно і правдоподібно.

Персонажі промальовані одним кольором (автор не намагається зробити їх об'ємними за допомогою тіней та рефлексів) і мають контур, але не грубий, а лише виділяючий деякі деталі. Задній фон та оточення намальовані з меншою деталізацією і мають текстуру дитячої крейди. Такий прийом ніяк не відволікає увагу від центру подій, а навпаки натякає на те, що картина розповідає про дитину і доповнює цілісний вигляд кадру.

Волосся головної героїні виступає важливою деталлю розповіді, тому воно намальовано гіперболізовано, має багату гамму відтінків та промальовані волоски (так як головна героїня — афро-американка, художник промалював її волосся у вигляді хаотичних спіралей, що підкреслює їх неслухняність) на відміну від волосся батька, яке виконане в однокольоровій заливці.

Мультфільм має доречний музикальний супровід і звукові ефекти. Слів у ньому майже немає, крім єдиного моменту (відео-звернення мами головної героїні).

Кольорова гамма картини загалом тепла. Використовуються приємні відтінки. В момент коли автор демонструє сцену спогадів головної героїні, контуру перестають бути чіткими і у кадрі присутня світло жовта димка (рис.1.3). Натомість в сцені уявної боротьби, кольорі навпаки стають більш похмурими, а контури чіткішими.

Впродовж усього відеоролику автор дуже вдало розповідає історію, вміло комбінує кольори та звуковий супровід.

**1.4 Kitbull | Pixar SparkShorts** [4] **—** короткометражна картина компанії Піксар (Pixar) 2019–го року.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=kNw8V_Fkw28
[4] https://www.youtube.com/watch?v=AZS5cgybKcI

Картина розповідає про двох персонажів — кошеня та собаку. Пластика кошеня дуже пластична та трохи гіперболізована. Завдяки такому прийому передається тривожний характер героя. Через намальовані хвилі на шерсті, ми розуміємо коли йому страшно, а через погляд чітко видно коли він знаходиться у грайливому настрої.

Що стосується пса, то його емоції ми можемо зрозуміти через рухи його хвоста та вух, а також він має брови, змінюючи рухи яких чого погляд також передає емоції, хоча він і не має зіниць, на відміну від кота.

Головні персонажі виконані в протилежних кольорах (рис.1.4). Цей прийом протиставляє нам їх характери. Пес виконаний в світлому кольорі і сам персонаж має дружній характер, хоча його володар намагався створити з нього бійцівського пса. Кошеня навпаки було темно-сірим і мало більш агресивний характер. Воно часто лякалось і самозахищалось.

У картині використані доречні звуки та мелодійні вставки.

**1.5 Germans in the Woods | #VeteransVoices from StoryCorps** [5] — створили цю анімацію “The Rauch Brothers” 2010–го року.

Відео виконано у стилі покадрової анімації. Десь має промальований рух, а десь зміну кадру через прозорість. Кольорова гамма картини чорно-біла (рис.1.5). Такий прийом ніби відсилає нас до часів другої радянської війни, адже в той час ще не було кольорових фільмів. початковий же кадр з назвою має кольори, але вони виконані в спокійних тонах ніби віщуючи нам, що цей фільм не про барви і радість.

Стиль малювання я б назвала графічним, адже художник прибігає до малювання тіней штрихами, а елементи на фоні ніби промальовані олівцем. Вибір такого стилю я вважаю не випадковим, адже в епоху, про яку оповідають у анімаційному фільмі не було звичних нам стилів графіки та 3д анімації. Перші мультфільми як раз були намальовані на папері олівцями, тому вибір такого стилю є цілком доречним.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=trmG0mgrkM8

На колоді при близькому кадрі ми бачимо дуже детально промальовану текстуру дерева. Видно що художник витратив багато часу на цей кадр. Задній фон виглядає як бетонна стіна. Мабуть тут була використана спеціальний пензель.

«Джозеф Робертсон прослужив в армії США 26 років. Він був піхотинцем під час Другої світової війни і воював у битві на Ардені, найбільшій і найкривавішій битві, яку вели Сполучені Штати під час Другої світової війни. У цій короткометражці Джозеф розповідає про вбивство молодого німецького солдата, обличчя якого залишилося врізаним у його пам’ять. Джозеф помер у 2009 році.» — це примітка до анімації таким чином ми розуміємо, що вся анімація транслювала спогади людини, тому такий сірий колір цілком доречний, адже для головного персонажа ці події — трагедія.

**1.6 Reimagination of Disney's short film's music: "Paperman"** [6] — американський чорно-білий комп’ютерний анімаційний короткометражний романтичний комедійний фільм 2012 року, створений “Walt Disney Animation Studios”. Режисер Джон Карс поєднує традиційну та комп’ютерну анімацію, а головні ролі озвучують Карс і Карі Волгрен.

Техніка створення цієї анімації, яка називається «адвекція кінцевої лінії», дає художникам і аніматорам значно більше впливу та контролю над кінцевим продуктом, оскільки все робиться в межах одного відділу; «У Paperman у нас не було відділу тканини, а також відділу волосся. Тут складки тканини, силуети волосся і тому подібне походять від цілеспрямованого прийняття дизайнерських рішень, які супроводжуються процесом 2D малювання (рис.1.6). Наші аніматори можуть змінювати речі, фактично стерти нижній шар CG, якщо вони хочуть, і змінити профіль руки. І вони можуть спроектувати всю тканину таким чином, як Мілт Кал, якщо захочуть».

Дизайн персонажів Папермена порівнюють із традиційним анімаційним фільмом Діснея «Сто один далматинець» (1961). Було проведено кілька

[6] https://www.youtube.com/watch?v=UOS5CP8tzYQ

порівнянь між персонажами Джорджем із Paperman та Роджером із 101 далматіна, зокрема той факт, що вони обоє мають схожі типи статури. Зовнішність Джорджа зазнала кількох змін. Однак Карс завжди призначав, щоб персонаж мав досить великий ніс.

**1.7 The Twins | CalArts 2022 Film | Michelle Tang** [7] **—** короткометражний анімаційний фільм “CalArts”, створений Мішель Танг, вперше опублікований 28 квітня 2022 року.

В основі фільму — близнюки, Лейк і Лукас. Лукас часто доповідає про Лейка до їхньої вчительки, місіс Джей, щоразу, коли остання поводиться погано, змушуючи їх зневажати один одного. Потім одного дня після школи Лукас втікає з іграшковою машинкою Лейка, і близнюки потрапляють у заборонену зону. Там їхнє суперництво між братами і сестрами заходить занадто далеко.

Ролик створений за допомогою покадрової анімації і не має досить промальованих кадрів для плавного руху персонажів, але такий підхід до анімації не заважає сприйняттю сюжету і не відволікає на себе увагу.

Кольорова гамма здебільшого тепла. Переважають жовті та помаранчеві відтінки. Але коли сюжет гострішає і хлопці потрапляють за паркан на звалище старих авто, гамма змінюється на холодну ( сині, голубі та сірі кольори).

Упродовж усього фільму автор використовує один цікавий кольоровий прийом. Одного з близнюків він малює одягненим у більш класичний одяг у холодній гаммі. Це передає нам характер героя – холодний, суворий, гордовитий та підлабузнический (до вчителя). Іншого ж брата він одягає у звичайну вуличну одежу та оформлює її у червоних відтінках, ніби показуючи, що він має запальний характер.

У фінал коли ми бачимо що Лукас потрапив під автомобіль, у відображенні через окуляри ми бачимо як одна тінь прибирає з дороги тіло іншої. Згодом нам показують Лукаса у школі, який каже, що його брат не прийде. Після цього у фінальних титрах автор, дає нам маленьку підказку у

[7] https://www.youtube.com/watch?v=XCawr8qHbHE

вигляді оголошення про зникнення брата. Таким чином він каже нам, що до школи прийшов вже не Лукас, а перевдягнений в його брат (рис.1.7).

### 1.8 TEAM(2017) - 청강 애니메이션 2017 2 학년 1 학기 과제물

**(ChungKang animation)**[8] — Це результат 2–го курсу класу 2D–анімації відділ анімації, Chungkang Cultural Industries. Ця робота виконана з молодшого класу “2D Animation Project”.

Чотири елементи працюють як команда, щоб створити Землю. Однак через розбрат між учасниками колектив поступово розпадається...

Починається ролик з невеликої заставки де нам демонструють чотирьох головних героїв, а також назву — «Команда». В цей час ми можемо чути приємний музикальний супровід, у якому також чутно нотки фентезі (щось космічне). Не дарма автор використовує саме такий звук, адже у першому кадрі ми спостерігаємо простору кімнату, яка знаходиться на космічному кораблі, а за вікном виднієть безкрайній простір галактики.

Головна місія персонажів — створити придатну для життя планету і для цього вони мають невелику летючу сферу чорного кольори. Таким чином глядач одразу може зрозуміти що відбувається без ввідного контексту. Далі по сюжету з цією сферою будуть проходити різні зміни, з чого ми зрозуміємо якими силами наділені головні герої і як їх емоції діють на планету (рис.1.8).

Головними героями виступають чотири стихії — повітря, земля, вода та вогонь. Повітря автор зображає у сірих відтінках, статуру робить дещо округлою, а волосся виглядає як кучері у вівці. Такий образ передає м’якість персонажа, як стихії так і характера героя. Землю зображають у теплій гаммі (коричневі та жовті кольори), він масивний, місцями вуглуватий, а на голові із трьох невеликих пагорбів в нього ростуть три паростки. Вода зображена дівчиною з довгим волоссям, яке нагадує водоспад, має тендітну статуру, а одяг і шкіра в голубих відтінках. Вогонь же має агресивно вигнуті брові, палаючі очі,

[8] https://www.youtube.com/watch?v=A7h0dm2uJH8

а замість волосся — язики полум’я. Такий образ вдало передає його запальний характер.

Ролик не має озвучки, але натомість має звуковий та музикальний супровід, які добре доповнюють основну картину.

**1.9 Sunshine – Don't Confuse Love & Abuse – Day One [9] —** щоб привернути увагу, Day One і BBDO New York випустили анімаційний фільм, який попереджає підлітків про зловживання на побаченнях.

Короткометражний фільм 2018го року під назвою «Sunshine» розповідає про тривожні підліткові стосунки, які на перший погляд здаються невинними, але образливими, якщо їх розглянути детальніше.

Фільм режисера Гільєрме Маркондеса відкривається навмисне клішованим романом про кохання з першого погляду. Двоє головних героїв швидко влюбляються один в одного, налаштувавшись на веселу класичну пісню «Walkin’ on Sunshine» від Katrina and the Waves. Проте в ході фільму ми помічаємо деякі тривожні ознаки — чоловік стає все більш контролюючим і володіє власністю, стежить за одягом, який вона носить, їжею, яку вона їсть, і людьми, з якими вона спілкується. Це призводить до того, що деякі його попередні поведінки переоцінюються, як-от його агресивне селфі на її телефоні або з’являється без запрошення біля її входу. Ознаки спочатку ледь помітні, поки не стало надто пізно, і молода жінка, здається, застрягла. Наприкінці солодка, щаслива атмосфера пісні набуває більш іронічний, темний поворот.

Фільм покликаний підкреслити той факт, що не всі насильства є фізичними. Емоційні та словесні образи часто ще підступніші, і їх важко відокремити від відданості, що лаконічно відображено в останньому рядку фільму: не плутайте любов і знущання.

Фільм виконаний в техніці покадрової анімації і персонажі мають плавні рухи. Кольорова гамма переважно рожево-синя, Такі кольори є стандартним відображенням хлопця та дівчини (рис.1.9). Тіні зображуються фактурним пензлем і мають контрастні кольори. Також художник часто використовує

[9] https://www.youtube.com/watch?v=1L6HB97lbrQ

градієнт. Завдяки цим методам картинка дуже приємна для очей і привертає увагу.

**1.10 CGI 3D Animated Short "Machina Mortem" - by Jan Postema | TheCGBros** [10]— Повна 3D-продукція цього короткометражного фільму – це сольна робота Яна Постеми (Jan Postema) 2016–го року.

Група французьких солдатів марширує вузькою стежкою з дошки через розтерзаний війною ландшафт Першої світової війни. Прямий мінометний удар нокаутував офіцера. Група ховає жертву і прямує до лінії фронту. Лише один з них вижив у важкій і смертельній подорожі через газ, мінометний вогонь та стихію. Самотній солдат стоїть перед кінцем своєї дороги, що закінчується величезною скелею з гігантськими м'ясорубними машинами внизу. Він у розпачі падає на коліна. Раптом він чує кроки, дивиться вгору і бачить самотнього німецького солдата, який просувається через газ з іншого боку скелі. Після довгого вбрання французький солдат піднімає рушницю і цілиться у своє «дзеркальне відображення».

Фільм створений у 3D–технології. Кольори автор використовує похмурі для передачі правильного настрою та атмосфери. Для ефекту старого фільму поверх картинки накладається зернистість (рис.1.10).

Музика не захищена авторським правом і була замовлена спеціально для цього короткометражного фільму.

Упродовж усього ролику ми можемо спостерігати на фоні могили солдат, що натякає нам на те, що група яка зараз крокує цією дорогою не перша. А також ми помічаємо великі металеві шестерні, які при першому перегляді не викликають ніяких емоцій, але насправді вони сповіщають про те. Що чекає солдат в кінці їх мандрівки. Колюча проволока, розкидана по полю, придає фільму потрібної атмосфери жорстокої війни. А зміна кліматичних умов та ландшафтів у кадрі оповідає глядачеві про довгий та далекий шлях героїв.

В цілому картина пронизана болю, стражданнями та страхом, саме про це і хотів розказати нам автор.

---

[10] https://www.youtube.com/watch?v=qLdyGjxbGLc

# КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

Даний проєкт являє собою анімаційне відео на гостросоціальну тему. У якості музики буде використаній трек «Сміливість · Bachi · Banda». Головна мета проекту розголосити про маштабні проблеми через мультимедійні засоби та привернення уваги суспільства до проблем.

За основу сюжету були взяті події, які відбуваються зараз у нашій країні. У цьому ролику не має конкретного головного персонажу, але зі зміною кадрів можна прослідкувати за сюжетом та помітити зміну настрою. Велику увагу приділено кольоровій палітрі, а також в анімації присутня достатня кількість символічних зображень. Протягом відео лунають слова про силу душа та велич українського народу.

**Графічні особливості ролику.** Задачею анімації було зобразити анімований ролик. Також, створити зрозумілі образи та передати головну ідею. Анімацію зроблено у техніці 2D-анімації в покадровими фрагментами. Всі кадри намальовані в одному графічному стилі. У ролику використовується багата кольорова палітра в якій домінують насичені відтінки. Основними кольорами є, жовтий, блакитний і синій.

Кадри були створені за допомогою растрової графіки. Під час їх створення були використані базові, не текстурні пензлі. Таке рішення було прийнято аби зробити стиль малювання більш графічним і не перенасичувати кадр великою кількістю деталей.

**Технічні характеристики проєкту.** Основна технологія виконання проєкту — 2D-анімація. Матеріали до анімації спочатку були оброблені та відмальовані у графічному редакторі Adobe Photoshop, а потім перенесені у програму для анімації Adobe After Effects. Деякі кадри були відмальовані в техніці покадрової анімації у програмі Krita, а потім також перенесені у Adobe After Effects.

**Звукове рішення.** Для звукового супровіду ролика була обрана пісня «Сміливість • Bachi • Banda».

## ВИСНОВКИ

Через мистецтво автори часто висвітлюють якісь актуальні проблеми чи трагедії, тим самим мають можливість поширити інформацію або навіть знайти відклик в серцях людей, збентежених цією проблемою. Це може бути перфоманс, або скульптура, картина. Зараз популярні додатки, у яких люди передивляються невеликі відео-ролики щоб згаяти свій час, тому вибір створення анімаціє є більш доречним для поширення інформації.

Аналоги, які я проаналізувала допомогли мені побачити на прикладі, як у анімаційному ролику можна розкрити тему війни. Передати події та атмосферу. Розповісти історію одного солдату чи цілої країни. З цих прикладів я змогла зрозуміти як правильно передати емоції героїв. Та що потрібно робити, щоб занурити глядача у правильну атмосферу. Також за допомогою аналогів я змогла остаточно зробити свій вибір щодо графічного стилю моєї роботи, зупинившись на спрощенному стилі, щоб не перевантажувати кадр, та не відволікати глядача від основної ідеї.

На даний момент основною метою мого ролика є підняття гостросюжетної теми і висвітлення її в масах, звернення уваги на проблему. Більший відсоток аудиторії на яку розраховане моє анімаційне відео — україномовні люди, адже мова, якою озвучені слова у звуковому супроводі — українська. Але такий вибір звуку не завадить англомовним глядачам зрозуміти головної ідеї ролику, адже крім слів у ролику використані образи, передан стан і настрій війни. Одною із головних моїх задач було передати настрій, який змінюється упродовж анімаційного ролика. Доречними художніми прийомами а оповідаю історію нашого народу з початку війни і по сьогоднішній день.

# СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Перші зразки мистецтва відомі з доби пізнього палеоліту. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE (дата звернення: 06.04.2022).
2. Багато в чому змінилися і погляди на мистецтво, яке набуло зовсім інші форми, невідомі раніше. URL: https://ukrbukva.net/118701-Performans-v-sovremennom-iskusstve.html (дата звернення: 08.04.2022).
3. Бенксі — геніальний вуличний художник. URL: https://vivacity.ru/streetart/banksy/ (дата звернення: 02.05.2022).

# ДОДАТОК І.
# АНАЛОГИ



Рис. 1.1. Анімаційний ролик “War Animation”, 2017 р.




Рис. 1.2. Анімаційний ролик “THE BOX”, 2016 р.




Рис. 1.3. Анімаційний ролик “Hair Love”, 2017 р.



Рис. 1.4. Анімаційний ролик “Kitbull”, 2019 р.




Рис. 1.5. Анімаційний ролик “Germans in the Woods”, 2010 р.




Рис. 1.6. Анімаційний ролик “Paperman”, 2012 р.




Рис. 1.7. Анімаційний ролик “The Twins”, 2022 р.




Рис. 1.8. Анімаційний ролик “TEAM”, 2017 р.



Рис. 1.9. Анімаційний ролик “Don't Confuse Love & Abuse”, 2018 р.




Рис. 1.10. Анімаційний ролик “Machina Mortem”, 2016 р.

# ДОДАТОК ІІ.
# СТОРІБОРД


покадрова анімація
анімація голосом
сльоза
перехід кадра
кассетовый взрыв
рука на руку
ніколи ні
мир
припинимо прапор
прапор
поле з пшеном
зміна кадру стрибком
самольоти піднімаються
все буде Україна

# ДОДАТОК ІІІ.
# ЕСКІЗНИЙ ПОШУК











