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

Кануннік Юлія Євгенівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “UNBURNT CULTURE”

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.
_____ Ю. Є. Кануннік

Керівник: Кліманов Сергій Валерйович
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний ролик “Double king” 5
1.2. Анімаційний ролик “We Are the Dwarves! Intro cinematic” 6
1.3. Трейлер до комп'ютерної гри “Ori and the Blind Forest” 6
1.4. Анімаційний ролик “The myth of Prometheus” 7
1.5. Анімаційний ролик “Kaeru” 8
1.6. Анімаційний ролик “The Japanese folktale of the selfish scholar” 9
1.9. Анімаційний ролик “Sundown” 12
1.10. Сінематик до комп. гри Genshin Impact “Dvalin Stormterror Lore Storytelling” 13
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 15
ВИСНОВКИ 18
ДОДАТОК І. 19
ДОДАТОК ІІ. 30
ДОДАТОК ІІІ. 32

ВСТУП

Двовимірна анімація (від англ. „two-dimensional“ — другий вимір і „animation“ — пожвавлення, одухотворення) є одним із основних видів анімації. Вона широко використовується при створенні мультфільмів, рекламних роликів, освітніх відео, ігор та багато іншого. Анімаційні ролики впливають на аудиторію за допомогою відразу трьох каналів сприйняття: візуального, аудіо каналу та кінестетичного. Анімація — велике кіно для всіх, в першу чергу для сім'ї.

Мультфільм це не тільки розвага. Потрібно працювати над тим, щоб у кожній картині була ідея виховання, розповідати, що таке добре і що таке погано. Мова мультиплікації все ж таки ближче до мови дитинства, тому вона має бути чистою і вільною. Міфи та легенди — найбільша культурна спадщина людства, інтерес до якої не згасає протягом багатьох століть. І не лише тому, що вони самі по собі — шедеври людського генія, зібрані та узагальнені багатьма поколіннями великих поетів, письменників, мислителів. Знання цих легенд та міфів дає ключ до розуміння добра і зла, людської особистості та мистецтва. Для легенд та міфів не існує меж, вони звернені до універсальних базових архетипів, які є спільними для всіх часів та народів, тому, вони і зараз продовжують приваблювати людей. Ми, тільки-но, починаємо усвідомлювати і розуміти значення міфу, яке було закладено в нього «примітивними» і архаїчними суспільствами, тобто тими верствами людства, де міф є істинною основою суспільного життя та культури. В культурі міф виконує незамінну функцію: він виражає, скріплює і кодифікує віру; він оправдує і приводить життя до моральних принципів; він містить практичні правила, що направляють людину. Міфологічне закладено глибоко у підсвідомості людей, які потребують ясних, зрозумілих образів, що дохідливо пояснюють їм ті процеси, з якими вони стикаються щодня. Міфи мають переваги перед реальністю. По-перше, вони співзвучні нашим уявленням та емоціям. По-друге, вони віртуальні. По-третє, на відміну від реальної дійсності, їх можна легко змінювати. Ці переваги та

властивості роблять їх універсальним інструментом впливу на масову свідомість. У контексті анімації, легенди та міфи стають доступнішими, зрозумілішими будь-якому глядачеві.

Головна ідея даного проекту полягає у відображені сюжету та образів героїв усної народної творчості із легенди «Неопалима купина", як стародавньої частини культури нашої держави. Демонстрація фольклору за допомогою програм обробки растрової графіки та авторського стилю створює вихід для нового погляду на наше минуле, формує нові враження, почуття та захоплення. Це неначе окремий Всесвіт, зі своїми унікальними подіями та характерними персонажами, магією, загадкою, фантазією та реальністю, у який жадаєш зануритись. Неопалима купина — поетичне відображення долі народу, на якого йдуть з мечем. Незнищенність нашої Вітчизни, незнищенність нашого народу — ось що символізує рожевоквітна неопалима купина.

Актуальність теми. Усі культури приходять до розладу за своєю природою. Це просто хід ентропії. Все змінюється, світ змінюється, оточення змінюється. І щоб зберегти ту чи іншу самоідентичність у межах народу, ми потребуємо постійної взаємодії особистості з культурою. Якщо піддатися безладдю суспільства, ми втратимо культуру. Легенди та міфи, як частина мистецтва та історії, тобто культури, є не просто інтригуючими казками завдяки своїм образам, але, насамперед, це каркас життєвих ситуацій, продемонстрований в особливих формах. Синтез анімації з міфом — це погляд на дійсність у очищеному вигляді із загостренням сенсу, який є одним з найдоступніших способів передачі інформації людині. Міф сам по собі — це скоріше опис світу як місця, що знаменує собою дію. Такий Всесвіт є ареною дій, а не місцем сприйняття. Міф описує речі з погляду їх унікальної чи загальної емоційної привабливості, цінності, спонукальної значущості людини. Анімація досліджує світ як спостерігач, що окреслює природну красу елементів та подій.

Новизна. Погляд крізь час на фольклорну історію міфу про неопалену купину та її передачу глядачеві за допомогою покадрової анімації..

РОЗДІЛ І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик “Double king”[1] 2018 року — це робота австралійського аніматора, режисера та арт-директора Фелікса Колгрейва (Felix Colrave).

Художник комбінує векторну та растрову 2D графіку. Колірна гама спокійна, переважно домінують світлі по тону кольори: жовтий, зелений, рожевий, пурпурний, сірий. Зображення виглядає ілюстративним за рахунок передачі елементів, як площини. Передній фон перекриває задній, задній найдальший фон від глядача, створюється ілюзія тривимірності.

Загалом дану роботу можна розділити на 12 частин, у кожній з яких ми зустрічаємо 12 королів. «Король хмар» ясно говорить «смерть», коли він ллє водоспад вниз, щоб створити «Короля гарбузів». У «Короля мух», який виникає з корони гнилого гарбуза, є корона, яка в кінці вб’є «Дабл кінга». Так, що це дійсно принесе «смерть», як пробурмотів «Король хмар». У певному сенсі, все коло цієї специфічної корони, що спускається від «Короля-козла» в небі до хмари, гарбуза і мухи, є метафорою психологічного розпаду «Дабл кінга».

Кожний з королів характерний, має форму підпорядковану першочерговій фігурі, яка вписана у силует персонажа. Так, наприклад, головний герой «Дабл кінг» представлений широкою параболою, його силует нагадує пагорб, руки гіперболізовані, великі по відношенню до маси тіла, на очах росте силует корони с гострими трикутниками. Уся анімація насичена метаморфозами, переходами планів, ритмічними допоміжними елементами. Не дивлячись на те, що більшу частину ролику ми спостерігаємо історію зображену у профіль, рухи персонажів досить динамічні і ця динаміка зберігається до останнього кадру.

Окремо треба виділити гармонійний музичний супровід. Влучні звуки, мелодії підступають, як хвилі, у ті моменти, коли це потребується, а в моменти

[1] https://www.youtube.com/watch?v=w_MSFkZHNi4

спокою — відступають. Голос головного персонажу можна почути лише в хвилину піку його емоційного переповнення.

У цілому, автор ставиться до своїх героїв з гумором, наприкінці доводячи історію до абсурду. Повторюючи одну і ту саму дію, «Дабл кінг» не помічає нічого навкруги, окрім бажання якоїсь корони на своїй голові.

1.2. Анімаційний ролик "We Are the Dwarves! Intro cinematic"[2] від компанії Whale Rock, який було створено до комп'ютерної гри „We Are the Dwarves" у 2014 році. Робота представляє собою розповідь про магічний та войовничий народ «дварфів».

Загалом спостерігаються живописні пейзажі, з різними архітектурними конструкціями (башти, замки, руїни), але з додатковими елементами на останніх: магічні кола, руни, що натякають на стародавнє, потойбічне та ірреальне. Перехід кадрів відбувається наче на одній сцені, за рахунок кінцевого елемента у кадрі, який стає виходом для наступного. Використовується тетраідна гармонія кольору, виключеннями є деякі моменти, коли потребується переключити глядача на більш холодні емоції, тоді застосовується гомохромія – існує домінантний колір у просторі, який проявляється у всіх інших елементах, як локальний. Увагу привертають підсвічені акценти на допоміжних елементах, які і стають головними героями кадрів. Текстури знаходяться відповідно до того плану, на якому зображені, тобто відчувається повітряна перспектива; це стосується і допоміжних ефектів: полум'я, диму, туману, сяйва тощо. Місцями з'являється подвійна експозиція та ефект паралаксу. Загалом об'єм відчувається шляхом роботи усіх трьох планів.

Звуковий супровід допомагає виявити інтерес глядача до історії. Мелодії крокують за чоловічим голосом та додають магічного настрою.

1.3. Трейлер до комп'ютерної гри "Ori and the Blind Forest"[3] розроблений студією Moon Studios у 2014 році.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=pvE5uuCPzI0
[3] https://www.youtube.com/watch?v=cklw-Yu3moE

Від початку, взаємодія музики, графічного стилю та історія торкаються самого серця глядача. Ось-ось і трапиться щось дуже важливе. Усі елементи кадру — листя, шквалистий вітер, блискавка та промені від неї направляються до центра композиції — дерева. Всю увагу закцентувано на слабкому світлові в середині крон, з нього і народжується головний герой, дух Орі. У темну ніч непогоди, окреслена плавними лініями пляма сконцентрованої світлої енергії пливе назустріч невідомому. Орі падає на землю, де його знаходить та усиновляє Нару — лісний житель, зі світлим обличчям, темними оченятами-бусами, фігура у нього округлої форми, яка підказує, що персонаж добрий.

Уся композиція побудована на принципі контрасту, мало світла — багато темряви, маленький простір у кадрі займають персонажі — великий інші елементи та навпаки, ситуація змінюється при необхідності підкреслити ту чи іншу важливість потрібного гравця кадру. Цікаво те, що жоден намальований фоновий елемент на протязі усього трейлеру не дублюється. Все має свою унікальну форму хоча і підпорядковується заданому ритму в кадрі.

У моменти бурі не використовується суцільний чорний ахроматик, а береться холодний синій колір та білі акценти на героях і проявляються проблисками на різних планах, десь у дуже малому відношенні, лише щоб розбавити темряву, а навколо головних героїв пролягають розсіяні промені наближені більш до темного у кадрі.

Історія трейлеру викликає питання у глядача: «Хто ці створіння? », «Чому один повчає іншого? », «Що це за місця?». Тобто автори пропонують загадку.

1.4. Анімаційний ролик “The myth of Prometheus”[4], який створила Леа Кравчик (Léa Krawczyk) у 2017 році для освітнього ресурсу TED-Ed. Дана робота представляє собою оповідь міфа про Прометея у вигляді розповіді-повідомлення.

Починається ролик з цитати лорда Байрона: «Ти символ і знак. Для смертних їх долі і сили». Автор, використовуючи такі слова, задає подальший настрій для спостерігача, закликає до серйозного сприйняття інформації.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=U_u91SjrEOE

В анімації використовується мерехтіння текстур, що з'єднані крізь два плани, це створює допоміжну динаміку, бо зображення досить ілюстративне, не має тональних градацій, плоске. Задіяно чотири кольори попарно: бірюзовий — червоний, синій — помаранчевий. Пари кольорів змінюються після певного часу у контексті історії, також в одному кадрі використовуються різні параметри одного і того самого кольору (яскравість, насиченість). Переходи повільні, до цього зрозуміла фігура стає абстрактною плямою. Одне логічно витікає із другого, тобто, якщо нашу увагу тримали на певній візуальній точці в історії, то звідти і почнеться наступна. Прослідкується символізм. Часто присутня композиційна симетрія, яка надає відчуття спокою. Загалом персонажі та фон узяті крупними плямами, дрібниці відсутні, що демонструє важливість, монументальність історії. Якщо треба показати безсильність або програшну позицію перед обставинами, камера віддаляється, ще тільки-но великі створіння Прометея вже малі перед Олімпом.

Головна ідея ролику, розповідь міфу про великого Прометея для масового круга глядачів, продемонстрована простим та зрозумілим інструментом: флет ілюстративною анімацією.

1.5. Анімаційний ролик "Kaeru"[5] розроблений групою студентів the San Jose State University спеціалізації Animation/Illustration в 2019 році. Історія оповідає про дівчинку фотографа, яка у погоні за ідеальним знімком втрачає задоволення та радість від творчого процесу. Сюжет та анімація: Ешлін Лардінуа (Ashlyn Lardinois), Майкл Фуллілав (Michael Fullilove)

Звук починає проявлятися коли й анімація. Чим активніше дії, що відбуваються у кадрі, тим більше підсилюється звукова частина. У цій роботі дуже яскраво продемонстровані контрастні переходи емоційних станів за допомогою кольорів, музики, тону, рухів та міміки героїв.

Вступна частина занурює у світ природи. Ми бачимо зсередини пильнуючу камеру за малою жабкою, за мить маємо готовий кадр з нею. Кольори помірні, бліді, більш насичені лише на головній героїні. Переходячи до

[5] https://www.youtube.com/watch?v=JPaoMeKg7oM

зав’язки події, тип колірної організації змінюється на монохромний, все проявлено через червоний. Фотоапарат є вмістилищем душі головної героїні, моментами, у його лінзі відображується обличчя дівчини. В цій частині, юний фотограф проявляє плівку, але трапляється лихо. Блакитна пляма з’являється на куточку знімку з жабкою та заполоняє простір усього фото, розсіює його елементи. Дівчина у паніці, вона підіймає голову та бачить, що всі події на її знімках розчинилися у повітрі. Блакитний колір змінює червоний, теплий різко переходить у холодний. Кімната здається крижаною, лише дівчинка розфарбована у більш теплі відтінки, які підсилюються на холодному фоні та роблять з неї єдиний оплот життя в кадрі. У кульмінації, фотокартки перетворюються на дух. Цей дух розлючений та тривожний. Лінза фотокамери розбивається. Розв’язку складає подія спогадів. Та сама головна героїня, але будучи маленькою дівчинкою, дарує духу дорослої себе, свій перший фотоапарат, як символ тих радості, натхнення та надії, що дух загубив. Блакитне марево розсіюється, знову домінує теплий червоний. Головна героїня посміхається, а її вірний інструмент цілий та неушкоджений.

1.6. Анімаційний ролик “The Japanese folktale of the selfish scholar”[6] для освітнього ресурсу TED-Ed від кінорежисера Аміра Хушанга Моеіна (Amir Houshang Moein) 2020 року.

У стародавньому Кіото вчений синтоїзму відвернувся від своїх молитов і намагався провести ритуал, який би його очистив. Він вирушив до храму Хі; ідучи стежкою наодинці, ігноруючи будь-які відволікаючі фактори в його прагненні до рівноваги, і ніколи не збиватися з шляху. Але одного разу вирушаючи додому, він чує відчайдушні благання про допомогу. У сюжеті це грає роль переломного моменту, коли герой поступається своїми егоїстичними принципами, і сам того не розуміє, стає частиною світу добра, чистоти, до якої він так прагнув.

Відрізняється робота своєю скетчовою манерою, багато каліграфічних мазків, які дуже доречно вписані, враховуючи той факт, що мова йде про

[6] https://www.youtube.com/watch?v=VixAX2IzaE4

японський фольклор. Автор використовує мінімалізм у всьому, починаючи від колірної гами закінчуючи рухами персонажів. Анімація виглядає неначе як намальована тушшю чи аквареллю. Традиційні матеріали додають натуральності, жвавості. Легкість формується завдяки ненавантаженості елементів, повільним переходам рисок та плям-мазків. Весь час присутній сірий колір, моментами бліді червоний, синій та блакитний. Природа оточує героя, у деяких кадрах використані ефекти диму, туману та дощу. Перший план завжди рухомий. Якщо один елемент кадру виконує певну дію, то інший статичний, а коли стартовий елемент закінчує рухатися, починається життя іншого, а попередній зникає. У моменти смути фон поглинає героя.

Органічність взаємодії стилю з темою створюють гармонію між історією та візуальним рядом. Як і в анімаційному ролику **„**Kaeru**“**, є ідея за якою гониться герой та момент, коли його прагнення руйнуються, змінюються, через те, що первинна ідея має фундамент-пісок.

1.7. Анімаційний ролик “**My Moon**”[7] від американського кінорежисера Юсонга Лі (Eusong Lee), створений у 2019 році. Робота представляє розповідь про темний і задумливий Місяць, який проводить свої вечори в захоплених обіймах з Землею, лише щоб побачити, як вона з ентузіазмом кидається в обійми очікуваного Сонця на ранок. Це важка динаміка, яка потенційно згубна для людства, якщо порушиться тонкий баланс.

Лі грає із вихідними матеріалами міфів про створення, але оновлює їх для нашої сучасної технологічної епохи віддаленого спілкування та соціального відриву. Візуальне задоволення, анімація сама по собі є початковим малюнком — стиль Лі відкриває цю приємну точку між абстрактним мінімалізмом і максималізмом мографа, результат п’янкий. Це також ідеальна тематична пара для масових суб’єктів, яких він антропоморфізує, і чиї стосунки він оповідає. Предмети схожі на людей, а спочатку вони володіли своїми знайомими сферами, і тому дизайн пройшов тонку лінію, щоб зробити їх спорідненими, але не надто конкретними, щоб зберегти їх універсальність.

[7] https://vimeo.com/371469703

Лі майстерно поєднує ностальгічну меланхолію зі своїм конструктивним стилем. Класичні міфи діють, приписуючи людські якості безкрайньому космосу, і вибір Лі створити любовний трикутник з небесних тіл, безумовно, цікавий. Роблячи це, автор використовує знайомі архетипи — Земля, прекрасна дівчина, відкрита, справжня й без хитрощів. Сонце величезне і палаюче. Животворяще, воно охоплює своїм теплом. Однак Місяць є головним героєм і саме його внутрішній конфлікт керує сюжетом. Закутаний у плащ, він романтичний герой драматичної напруженості, але також є стороннім партнером — він супутник Землі, вона — його все, але він не може виконувати подібну роль у її житті. Прохолодний, але поранений, глибокий, але жорстокий, він нагадує відомих концептуальних персонажів із фентезі, як-от Мрія з коміксів Ніла Геймана «Пісочна людина» або персонажа Зими з роману Наомі Новік „Spinning Silver“. Звичайно, любовні трикутники між протилежними типами особистості мають величезний культурний відбиток.

Задумливості аранжування фільму додає характер спілкування персонажа. Вони не розмовляють один з одним, принаймні прямо. Замість цього вони вивирають діалоги, вилучені з радіопрограм, телевізійних шоу та телефонних дзвінків закоханих у клаптевій домовленості. Зарозумілість полягає в тому, що небесні тіла не здатні до прямого зв’язку, але завдяки балаканинам, які ми, люди, постійно відправляємо в космос через повітряні хвилі, вони здатні зібрати разом думки. Це захоплююча концепція, яка тематично працює з фільмом — у безтілесних діалогах і численних голосах є щось жахливе, що посилює це відчуття роз’єднання, яке одночасно ілюструє відчай Місяця, але також живить загальне відчуття технологічного песимізму. Природно, це підтримує бажання Лі не надто персоніфікувати своїх героїв і зберігати якусь абстрактність, але це також цілком доречно — проблемність знайти слова для складних емоцій, які, навіть з ідеальною дикцією, може бути надто важко виразити.

1.8. Анімаційний ролик “Whoosh”[8] бельгійського художника Джульєна Гранде (Julien Grande), створений у 2015 році. Історія про одного мореплавця.

Дуже динамічна картина. Ролик виконано повністю у технології 2D анімації. Назва чітко відповідає роботі: в кожному русі відчувається це «вуш», нескінченна дія. Головний герой — старий мандрівник, що пересікає морські простори, але йому доводиться боротися зі стихією, яку в час бурі неможливо покорити. Автор використовує морфінг — один об’єкт перетворюється на інший, у кадрі задіяна кожна дрібничка. Художник користується випередженням, наприклад, коли персоніфікував штормове повідомлення у створінні схожому на коника.

Фізика анімації добре відчувається завдяки великій кількості опрацьованих кадрів, але немає дотошного вимальовування деталей. Усі елементи кадру досить крупно локально продемонстровані. Одиничний елемент рисунку слугує цілям усього зображення у контексті історії. Навколишнє середовище зображено, як підтримка основного сюжету, воно справляє враження тривоги, занепокоєності, запалює інтерес глядача. Слід підкреслити, що кожні 5 секунд змінюється дія, тобто щось постійно відбувається. Відсутні голоси, що доповідають якусь інформацію, таким чином, автор дозволяє глядечеві самому зануритися та прочувствовати історію. Використовуються інсінуації для стимуляції рухів, тобто є натяк, попередження про подію замість прямого наголошення на ній.

Дана робота ще раз переконує у тому, що динаміка в анімації — це дуже важлива частина, яка найшвидше спроможна затягнути у вирій історії.

1.9. Анімаційний ролик “Sundown”[9] від французької школи образотворчих мистецтв GOBELINS, створений у 2020 році.

Традиційний танцювальний колектив готується до відкриття фестивалю літнього сонцестояння. Група має вийти на сцену за кілька хвилин, але одного учасника не вистачає.

---

[8] https://www.youtube.com/watch?v=BHel-uqhZa4
[9] https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY

Темп і тон історії жваві, події розгортуються з великою швидкістю. Кожен з персонажів особистісно виразний, тобто, кожному притамане щось своє, особливе. Зокрема виділяється Саша. Він «сяяв» найяскравіше з усіх, незважаючи на те, що публіка навіть не зустрічала його. Теплі кольори використані переважно на героях, а холодні на фонових елементах, також фонові елементи затемнено, а елементи, виконуючі першорядну функцію в кадрі, підсвічені. Фарби дуже яскраві та насичені по відношенню до більш спрощеного лінійного абрису. Саша імітує сонце, випромінюючи власне світло, але як не намагатися шукати його в кадрі — не знайти. Він одна з багатьох зірок серед колег-виконавців. Їхні сумніви та занепокоєння мерехтять у його відсутність, але навіть якщо когось з танцівників немає, гурту все одно доведеться вийти на сцену.

Перенос реального досвіду, як ситуації, коли не вистачає дуже важливого елементу для завершення пазлу історії, перехоплює подих, дарує глядачу відчуття накалу, здається, що ви переноситесь у світ героїв цієї анімації та стаєте одним з них.

1.10. Сінематик до комп'ютерної гри Genshin Impact "Dvalin Stormterror Lore Storytelling"[10] розроблений двома китайськими компаніями: miHoYo та Shanghai Miha Touring Film Technology у 2020 році. Робота містить у собі оповідь однієї з багатьох легенд зі світу гри.

На початку глядач зустрічає падаючу квітку, з лівої частину кадра, яка несе на собі роль маяка, білосніжного та яскравого акценту в суцільній темряві. Старт руху з лівої частини кадру знаменує собою потяг із минулого. Квітка розкриває наступну сцену за допомогою ефекту краплин, що розповсюджуються плямами, як горіння паперу. Наступна сцена відкриває іншу і так далі. Графіка векторна, застосована на кшталт театральної вистави маріонеток. Це дуже вигідний прийом, який економе купу часу. Завдяки рухам камери та повільним зміщенням елементів у кадрі відчувається життя. Завжди можна спостерігати підсвічені елементи, які утримують увагу глядача. На

[10] https://www.youtube.com/watch?v=rrcsKLNVD6w

персонажах використана суцільна заливка. Щоб це не здавалося занадто простим, додана приємна зерниста фактура. Холодними та світлими кольорами означені добрі герої, а теплими та темними — злі. Відчуття об’єму додають ефекти туману, дощу та іскр. Допоміжні елементи підпорядковані головним своїми рухами, формою та ритмом.

Загалом, історія виглядає дещо як книжкова ілюстрація, але це неначе натякає на стародавність, магічність, казковість. Поєднання контексту оповіді зі стилем та звуковим супроводом створює гармонію та залишає глядачеві приємні враження.

РОЗДІЛ ІІ.
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Концепція проекту. Дана робота представляє собою анімаційний 2D-ролик за мотивами української легенди «Неопалима купина», який виконано за допомогою покадрової анімації.

Це легенда, що розповідає про захист жителями міста свого рідного куточка від нападників. Героями твору виступають звичайні люди.

Структура ролику. На початку анімації, ми спостерігаємо за звичайним лісом, широкий кадр. Камера промайнула до верхівок дерев. Нічого не викликає підозри, але вже одразу занурюємося у час стародавнього, коли бачимо у наступній сцені укріплення та одинокого ворона. Крупний план. Око птаха відзеркалює загрозу – вороже військо. У межах дерев‘яної фортеці, люди веселяться. Деякі демонструють магію. Загалом цей народ сильний духом, мудрий та має надзвичайні здібності. Торговці розкинулися по провулкам. Ганяє дітвора, мимо них притупує усміхнений старий. На центральній площі міряються силою два чоловіка, натовп навколо спостерігає, хохоче. Все дійство здається світлим, безтурботним, над народом сяє ясне сонце.

Воїн-наглядач однієї з башен укріплення відчуває щось дивне. Погода змінюється. Стає темно та холодно. У небі гуляє блискавка. Моросить невеличкий дощ. Воїн помітив велике військо на пагорбі біля лісу. На холмі стоять два королі зі своїми воєнними загонами. Розгортається карта. Новий кадр, прокладається стрічкою шлях на карті, яким завойовники захоплювали різні поселення до того як прибути до Дорогобужа. На вітру ростилаються червоні прапори із золотим абрисом.

Ворог посилає гінця з посланням до дорогобужців. Кадр із папірусом: «Здадетеся в полон без битви, збережемо усім життя». Через віконечко, як у монастрських брамах, послання забрав у гінця старійшина.

Кульмінація починається на зібранні громади. І недовго думаючи, люди послали молодого парубка передати гілку. Гінець прибіг, вклонився та віддав

гілку королівським помічникам. Королі зі старійшинами довго міркували, вже і ніч пройшла і новий день настав. Нарешті, один чоловік глаголить: «Знаю я цю рослину, це неопалима купина». Небо затягнулося. Взяв тоді радник королів смолоскип і підпалив кущ купини. Загорілося яскраве полум'я, неначе до неба. І голос гримнув у повітрі.

Розв'язка. Загарбники, усвідомивши, що не подолати їм цей народ, пішли геть, а на прощання один з королів віддав свою корону іншому королю. Давно це було…

Графічні особливості ролику. Потрібно було створити чітку сюжетну лінію та відповідні ій образи персонажів, які б асоціювалися саме з українським народом. Народ же цей повинен відображати відкритість, доброзичливість та могутність. Кольори на позитивних персонажах відповідають українській традиції: червоний та білий, вони контрастують з негативним історії. Однією з важливих цілей була передача власного стилю за допомогою мінімуму засобів, використання крупних шейпових плям на локаціях та персонажах.

Технічні характеристики проекту та звуковий супровід. Для технічної частини використана покадрова 2D-анімація з оптимальним для сучасних екранів розміром кадру 1920x1280 пікселів. Частота кадрів — 12 кадрів в секунду. Анімацію було виконано за допомогою програмного забезпечення — Adobe Photoshop. Монтаж та композитинг фінального відео був виконаний в програмі Adobe After Effects з частотою кадрів — 25 кадрів в секунду**.** Музичним супроводом є мелодії українського фольклору та природні звуки, шуми взяті з відкритих бібліотек безкоштовної музики, без авторского права.

Легенда. Було це дуже давно. Два королі об'єднали свої війська і підступили до стін славного міста Дорогобужа. Захисникам града зайди передали листа. Пропонували без битви здатися в полон. За це королі обіцяли усім зберегти життя. В іншому випадку, погрожували, що місто буде спалене.

Коли минув відведений на роздуми час, із Дорогобужа вийшов посланець.

Хлопець передав чужинцям звичайну гілку, але насправді то була частина кущі неопалимої купини.

— Як?! — здивувалися владарі. — Оце й усе?

Посланець вклонився та зник.

День і ніч промайнули, а загарбники все думали нащо вони отримали цей знак.

Нарешті один з радників королів виступив:

— Я знаю що це за гілля. Воно горить і не згоряє.

І всі зрозуміли, що саме відповіли захисники Дорогобужа на ультиматум. І мовив один король іншому:

— Ми ніколи не завоюємо цього краю. Тому я повертаю своїх воїнів додому. І тобі раджу зробити те ж саме.

...Давно це було.

ВИСНОВКИ

Задача даного проекту полягає у реалізації за допомогою засобів 2D-анімації легенди «Неопалима купина» та відображення авторського бачення запропонованої частини українського фольклору.

Дослідивши аналоги, було виявлено основні композиційні принципи та інструменти, які допомогли створити запропоновану роботу: ефект паралаксу, використання фіксованої точки фокусу з перемиканням подій у ту ж точку, повітряна перспектива, правило третей. Фони більш спрощені по відношенню до персонажів для виявлення важливого та незначного. У композиційній схемі домінують принцип симетрії, який допомагає створити баланс в кадрі та правило третин. Зміщення камери зліва-направо означає звичний хід подій, зправа-наліво передає певне попередження, настороження. Колір виконує другорядну роль, а першочергову — тон. Важливо зберігати контрасти та нюанси у відповідних поворотах історії, чому сприяє кольорова гамма. Не застосовано ліпсинг, тому, вирішено, передавати враження героїв шляхом емоцій, мімікою обличчя та жестами. У творі „Sundown“ від французької школи образотворчих мистецтв GOBELINS за рахунок яскравих кольорів та використаних міфічних символів, людська підсвідомість чіткіше відчуває побачене. Анімація частково не наслідує сценарій у певних елементах, які підпорядковані головній ідеї, що і перейнято до дипломного ролику.

Мистецтво є культурною частиною певного народу. Легенди та міфи різних країн знайомі нам та незавжди зрозумілі у контексті тих релігійних, традиційних ідей, яких слідує окремий етнос. Нашому ж народу близька тема вічного противостояння завойовникам, несхильність перед нападами загарбників. Гілку купини можна спробувати спалити, але її природа не згорить во віки.

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Анімаційний ролик „Double king“, 2018 р.



Рис 1.2. Анімаційний ролик „We Are the Dwarves! Intro cinematic“, 2014 р.



Рис 1.3. Трейлер до комп'ютерної гри „Ori and the Blind Forest“, 2014 р.

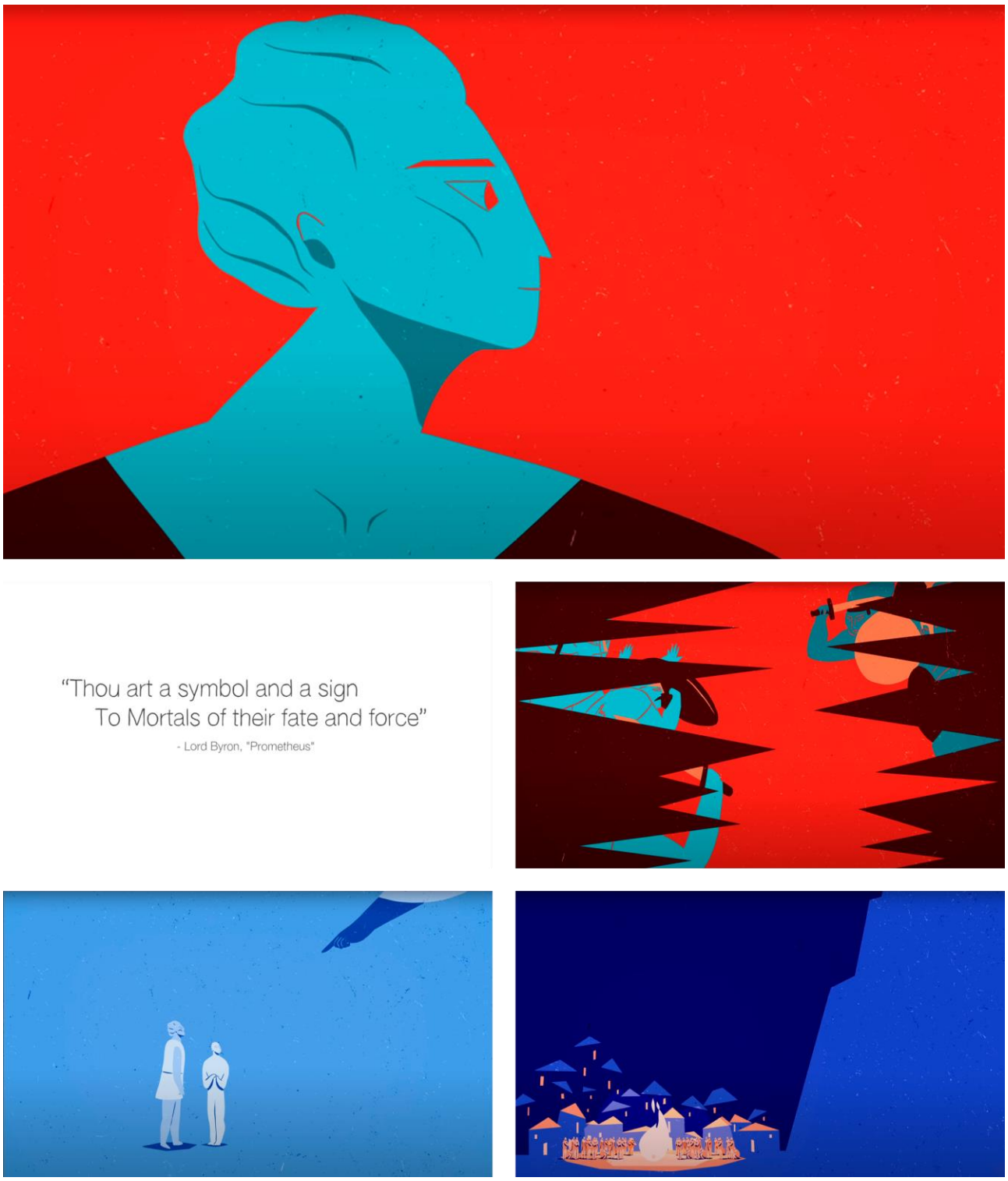


Рис 1.4. Анімаційний ролик „The myth of Prometheus“, 2017 р.

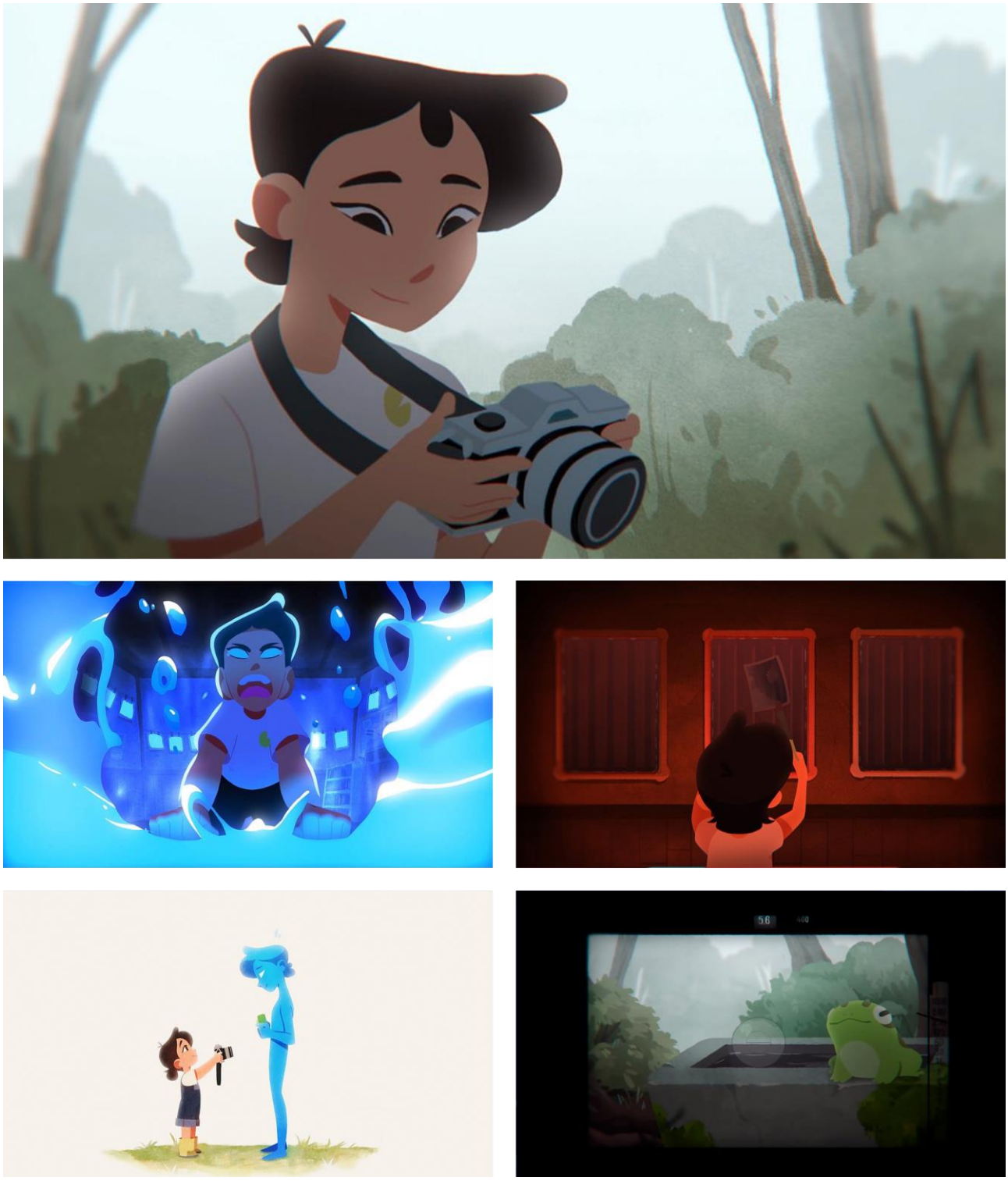


Рис 1.5. Анімаційний ролик „Kaeru“, 2019 р.

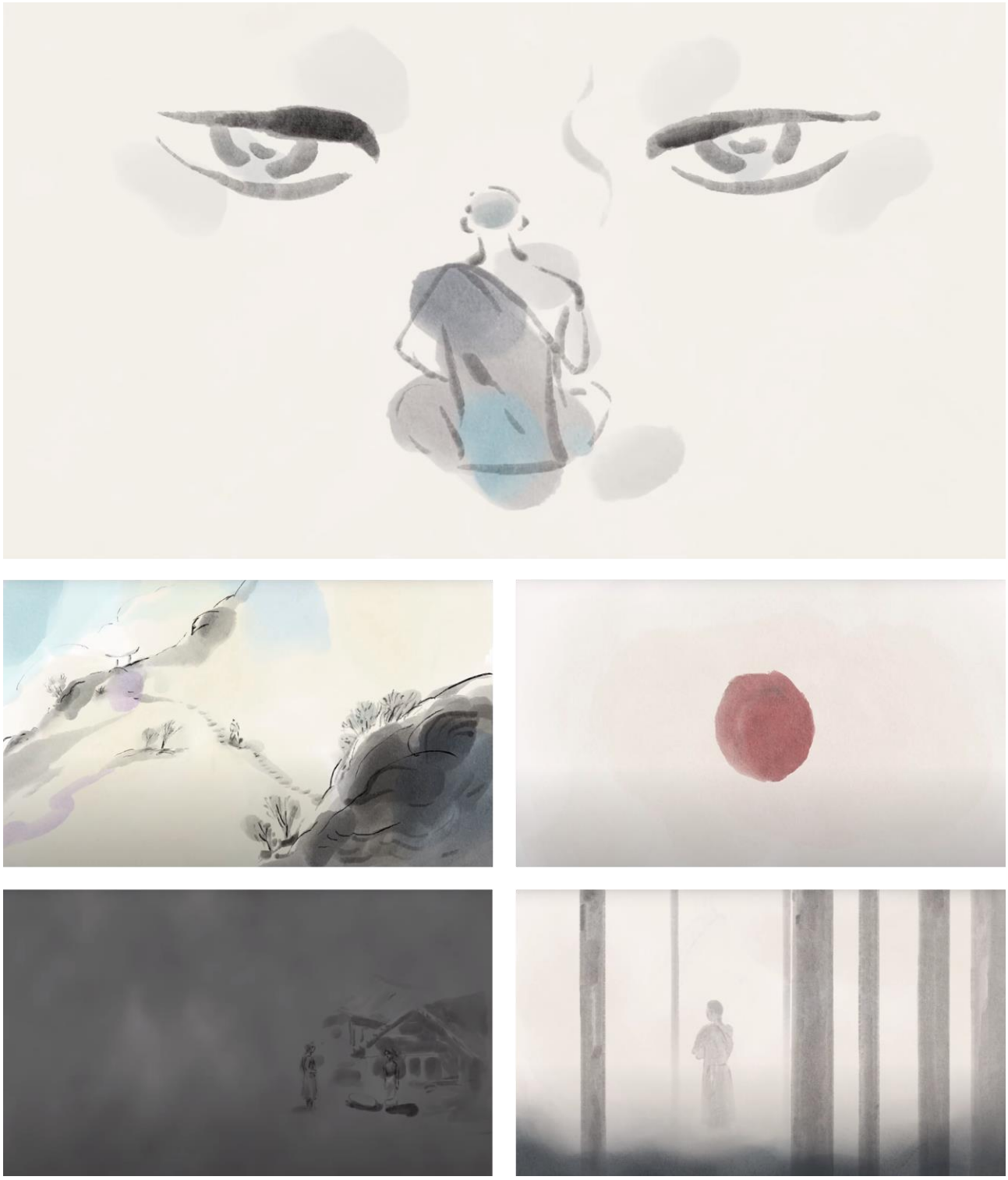


Рис. 1.6. Анімаційний ролик „The Japanese folktale of the selfish scholar“, 2020 р.



Рис. 1.7. Анімаційний ролик „My Moon“, 2019 р.



Рис. 1.8. Анімаційний ролик „Whoosh“, 2015 р.



Рис. 1.9. Анімаційний ролик „Sundown“, 2020 р.

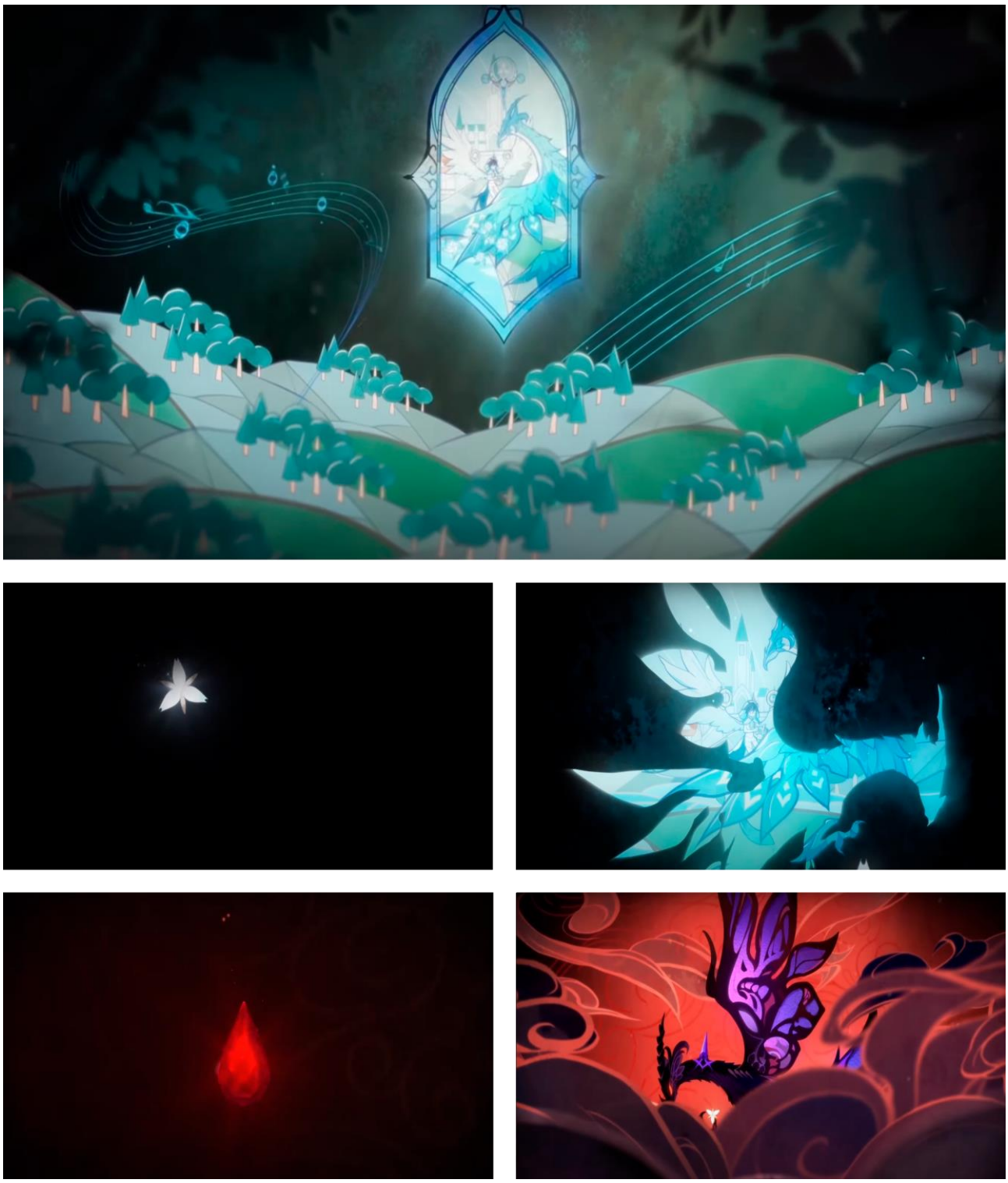


Рис. 1.10. Сінематик до комп’ютерної гри Genshin Impact „Dvalin Stormterror Lore Storytelling“, 2020 р.

ДОДАТОК ІІ.
СТОРІБОРД


Здається в голоі без битви.
Збережемо усім
життя

ДОДАТОК ІІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК





