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

Балко Дар’я Олександрівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК НА МУЗИЧНУ КОМПОЗИЦІЮ «ВУЛКАН»

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.
_____ Д. О. Балко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків2023

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “C2C – Delta”. 6
1.2. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS «The Wolf»”. 6
1.3. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS «Summer Nights»”. 7
1.4. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Caravan Palace – Wonderland”. 8
1.5. Ролик “Gorillaz – Tranz (Official Video)”. 9
1.6. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Skip The Use – Nameless World”. 9
1.7. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Chelou – Halfway to Nowhere”. 10
1.8. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS – Mr. FEAR”. 11
1.9. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Stuck In the Sound – Let's Go”. 11
1.10.Анімаційний ролик – лірік-відео на композицію «ТНМК - Повстання планети Кардаш'ян». 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику на композицію «Вулкан». 14
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику на композицію «Вулкан». 15
2.3. Технічні характеристики та особливості. 15
2.4. Звукове рішення. 16
ВИСНОВКИ 17
СПИСОКЛІТЕРАТУРИ 18
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗАНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК 2.ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 25
ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 28

ВСТУП

Анімація (animation) – вид візуального мистецтва, що представляє собою рух зображення, досягнутого за допомогою зміни кадрів, на яких відтворені послідовні фази руху об’єкта. Анімація здійснюється завдяки використання певних технологій, таких як комп'ютерні програми, технологія ключових кадрів, рендеринг, віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR), моушн-каптурування тощо. Відповідно**, анімаційний ролик** – відеопродукт, створений за допомогою використання анімаційних технологій.

Анімаційні ролики широко використовуються в різних індустріях, пов’язаних з візуальним контентом: кінематограф, дизайн, реклама, телебачення, тощо. Окрім того, анімаційні ролики інтегровані в музичну сферу в якості офіційних відео на аудіокомпозиції – **музичні кліпи**. Музичні кліпи можуть бути виражені за допомогою цифрових форм візуального мистецтва, включати елементи театру, танців, кіно, мультиплікації інш. Зазвичай кліпи створюються для просування аудіокомпозицій та популяризації виконавця або гурту.

Стандартний музичний кліп – короткометражне відео, в якому демонструються учасники гурту, що імітують живий виступ. Такі кліпи можуть бути пов’язаними та не пов’язаними зі змістом композиції, сюжет при цьому не є обов’язковим. Вони не мають великої художньої цінності, оскільки не несуть символізму, а є лише прямою демонстрацією складу гурту. Для вирішення проблеми дефіциту креативу на ринку музичних кліпів в сферу залучаються фахівці – **кліпмейкери (clipmaker)**. Завдання кліпмейкера – створити унікальний продукт, що служитиме візуалізацією композиції та відрізнятиметься від низки аналогічних продуктів на ринку. Один з дієвих засобів, що дозволяє виділити музичний кліп серед конкурентів – використання анімації.

Актуальність: анімаційні ролики, які служать музичними кліпами, створюються виключно для конкретної композиції, є унікальними творами, які привертають додаткову увагу глядача до гурту або виконавця, підвищують його статус та допомагають розповсюдженню аудіоконтенту. Велика перевага анімаційних роликів полягає в тому, що вони можуть підсилювати сенс композиції або створювати новий, придавати художньої цінності. Часто такі музичні кліпи є окремим витвором мистецтва, які підіймають рейтинг роботи виконавця завдяки візуальним рішенням.

З підвищенням свідомості українців ринок музичної індустрії зазнає великих культурологічних та етичних змін. З'являється все більше молодих сучасних виконавців, які створюють якісний україномовний аудіоконтент. Відповідно, підвищується попит на візуалізацію звукового ряду. При цьому для більш образної інтерпретації музичного витвору виконавці все частіше звертаються до анімаційної форми зображення, оскілки вона дозволяє реалізувати абстрактне бачення автору твору, що підсилює емоційну складову.

Сфера 2Dанімації в Україні має великий потенціал, але обмежено розвинута через низку факторів, зокрема таких, як низький попит на роботи місцевих аніматорів та майже повна відсутність державного фінансування. Українські глядачі споживають анімаційний контент переважно виробництва США, Європи та Японії, таким чином покриваючи запит на цей вид контенту. На всесвітньому ринку таке явище, як музичний кліп на композицію, виконаний в технології 2D не є унікальним, хоча все одно виділяє твір серед низки інших. Для українського ринку цей напрямок знаходиться на етапі розвитку, однак зі зростом загальносвітового рівня анімації, зростають і вимоги глядача щодо якості, унікальності, різноманіття контенту. Саме тому використання змішаних технік та видів анімації в музичних кліпах дозволяє досягнути ефекту «вау» та привернути додаткову увагу глядачів до композиції.

Новизна нашої роботи полягає в тому, що нами було використано декілька технік анімацій, а саме класична покадрова 2D-анімація, відтворена за допомогою програми Procreate, а також колажна анімація, створена за допомогою редагування, обрізання та поєднування різних фотографій з живими та неживими об’єктами та текстурами. Всі елементи були поєднанні за допомогою монтажу в комп’ютерній програмі After Effects. В результаті аналізу ринку музичних кліпів України ми дійшли висновку, що ця площина є вільною та відкритою для створення та просування відповідних робіт.

.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “C2C – Delta”. В проєкті французької анімаційної студії “CRCR”2013 року “C2C – Delta”[1] продемонстровано використання 2D анімації в якості інструмента для втілення фантастичної історії (Див.мал.1), що була натхнена словами та музикою композиції.

Текст композиції не є змістовним і не дозволяє прямо інтерпретувати його сенс, тому ролик містить окремий від композиції сюжет, який лише натяками та символами перетинається зі словами. Завдяки правильно вибудованої режисури, образності та характерності персонажів та вдалого дизайну локацій глядач сприймає історію та поринає у всесвіт, не заглиблюючись при цьому в музичну композицію. «Дельта» (“Delta”)– буква грецької абетки, що має форму трикутника, в багатьох сферах використовується в значенні зміни або різниці між значеннями. Цю символіку та прихований сенс продемонстровано в анімаційному ролику у вигляді космічного корабля, з прибуттям якого починається сюжет.

Для створення проєкту“C2C – Delta” використані аналогічні нашій роботі технологічні прийоми: технологія ключових кадрів за допомогою комп’ютерної програми, рух камери при статичних зображеннях, монтаж-склейка та пост-продакшн у вигляді додавання текстур, фактур, сяйва та інш. При цьому фотографічні зображення та відео не були використані, тому ролик виступає непрямим аналогом.

1.2. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS «The Wolf»”. Аргентинська студія “Rudo co” спеціалізується на комерційній 2D-анімації, відтворюючи музичні кліпи та авторські ідеї. Одним з проєктів є анімаційний ролик “The Wolf” [2] на композицію гурту “SIAMÉS”, створений в 2017 році (Див. мал.2).

---

[1]https://www.youtube.com/watch?v=PZbkF-15ObM&ab_channel=C2Cdjsofficial
[2]https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=lX44CAz-JhU&ab_channel=SIAMES

Текст пісні є абстрактним та алегоричним, тому ролик не є його прямою інтерпретацією. В той же час в сюжеті кліпу словам надається символічне значення – вони стають рушієм історії, що дозволяє глядачеві самостійно розкрити ідею, закладену в композицію. В даному випадку візуальний та музичний ряди можна розглядати як суцільний твір мистецтва, який являє собою рефлексію та роздум на тему залежностей.

Технологія ключових кадрів дозволяє надати абстрактним явищам конкретної символічної форми, деформувати фігури, «ламати» перспективу, змінювати кольори об'єктів, створювати нетипові для кінематографа переходи між сценами – всі ці прийоми підсилюють враження глядача від перегляду та допомагають зануритися в проблематику, яку підіймає даний твір. Оскільки ролик виконаний виключно в технології ключових кадрів, аналог є непрямим.

Обмежена чорно-біла з додаванням червоного кольорова гама створює яскравий, драматичний, гострий образ, завдяки чому увага глядача концентрується навколо конкретних речей.

Аналогічні прийоми з використанням обмеженою кольорової гами були використані в нашій роботі.

1.3. **Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію "SIAMÉS «Summer Nights»".** Ще один анімаційний ролик від студії "Rudo co" на композицію "SIAMÉS «Summer Nights»"[3], що був реалізований в 2019 році. Дизайн персонажів створила Мау Ленсінас (Mau Lencinas), дизайн середовища – Ел Сайк (ElSike) та Мануель Струса (Manuel Strusa).

Від зазначений вище аналогів "Summer Nights" (Див.мал.3) відрізняється тим, що сюжет ролику змістовно не наслідує текст композиції, а являє собою окрему завершену історію. Незважаючи на те, що сюжети аудіо та відео рядів не перетинаються, візуальне оформлення дозволяє глядачеві відчути емоції, дотичні до тих, що відчувають слухачі.

[3]https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=hM7Eh0gGNKA&ab_channel=SIAMES

Видатний художній прийом, що був використаний в анімаційному ролику, – імітація слоу-мо (slow-mo), яке «заморожує» момент, даючи можливість заглибитись в те, що відбувається на екрані. Для підсилення відчуття занурення одна дія демонструється з різних ракурсів та з різними персонажами, що надає сцені об’єму. Аналогічний прийом був використаний в нашій роботі для акцентування уваги глядача на конкретних подіях.

Інший прийом, який використовується в нашому проєкті та в анімаційному ролику “Summer Nights”, – акцент на певних деталях, які утримують увагу глядача до кінця ролику та є провідним елементом сюжету.

Ролик не є прямим аналогом, оскільки створений за допомогою виключно одного виду анімації.

1.4. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Caravan Palace – Wonderland”. Ролик[4] реалізовано французькою анімаційною агенцією “Cumulus” в 2016 році, арт-директором є ілюстратор Келсі Ханг (Kelsi Phung).

Ролик не є сюжетним, він ділиться на непов’язані між собою сцени з головним персонажем, що інтерпретують строчки композиції.

Під час створення кліпу використовувалися змішані технології 2D-анімації та стилізованої під двовимірний простір 3D-анімації (Див.мал.4), тому аналог не є прямим. Загальна стилізація фігури людини нагадує античну статую, це також підкреслюють товсті контури та різкі тіні.

В деяких сценах для імітації динаміки використовується різкий монтаж, при якому швидко змінюються статичні зображення, або утворюють патерн (pattern). Також присутній прийом переривання зуму (zoom) камери та продовження його з іншої відстані. Деякі сцени містять в собі лише один об’єкт в середині кадра, що на контрасті з насиченими на деталі кадрами виглядає ефектно і не дає глядачеві відволіктися від екрану.

Аналогічні прийоми дозволяють імітувати рух на екрані, коли саме зображення статичне, зекономити час та фізичний ресурс аніматорів, при

[4] https://www.youtube.com/watch?v=vCXsRoyFRQE&ab_channel=CaravanPalace

цьому створивши ефектне зображення. Аналогічні прийом були використаний в нашій роботі, що дозволило в відносно короткий термін виконати великий об’єм роботи, не втрачаючи якості контенту.

1.5. **Ролик “Gorillaz – Tranz (Official Video)”.** Гурт “Gorillaz” відомий тим, що його учасники – вигадані 2D-персонажі, відповідно, кожен їхній кліп є анімаційним роликом або роликом, що включає в себе анімацію та зйомки живих людей. “Tranz”[5]– не є виключенням.

В ролику застосовані зйомки реальних людей, фотографії, візуальні ефекти, неприродня деформація об’єктів та, безпосередньо, 2D анімація в техніці ключових кадрів. Сам кліп не є сюжетним, а лиш демонструє виконання композиції вигаданими учасниками гурту.

Основа кліпу – короткі анімації з декількома мінімальними зацикленими рухами. Застосовані художні прийоми – на кшталт: оберти камери, різкий монтаж та зум, режими накладання об’єктів, стереоефекти тощо, – дозволили зробити зі примітивного з точки зору анімації та руху відео справжнє «кислотне» видовище (Див.мал.5).

Поєднання відео та анімації надає можливість експериментувати та створювати нові художні форми, незвичні для глядачів.

В ролику “Gorillaz – Tranz” використовується змішання 2D- анімації в технології ключових кадрів та фотографічних зображень, тому аналог є прямим.

1.6. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Skip The Use – Nameless World”. Відео[6], створене в 2013 році, є продуктом кооперації виконавців композиції з французькою анімаційною студією “2 Minutes” і виконує функцію кліпу та промо-трейлера до повнометражного мультфільму «Зомбіленіум» (“Zombillénium”) (Див. мал.6).

---

[5]https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=CJ68kQLS250&ab_channel=Gorillaz
[6]https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=OHXf7wEpBPI&ab_channel=SkipTheUseVEVO

Кліп не наслідує текст аудіоряду та має окремий сюжет, в якому розкривається сетинг (setting) та передісторію деяких персонажів «Зомбіленіуму».

В відео використані технології тривимірної та двовимірної графіки: моделі персонажів виконані в 3D, стилізованого під 2D, а візуальні ефекти відтворені повністю за допомогою 2D. Режисура, постановка кадру та камери, комунікація між персонажами мають кінематографічну форму,–ці візуальні форми дозволяють «розповісти» історію без використання слів. Велика кількість символів, приховані деталі, неочікувані сюжетні ходи створюють інтригу протягом усього ролику та тримають увагу глядача до кінця відео.

Ролик “SkipTheUse– Nameless World” – непрямий аналог, оскільки для його створення була задіяна стилізована 3D-графіка.

1.7. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Chelou – Halfway to Nowhere”. В створенні відеоряда задіяні популярна ілюстраторка Поллі Нор (Polly Nor), що виступала в ролі арт-директорки, та аніматори Енді Бейкер (Andy Baker), Чарлі Лейн-Баш (Charlie Lane-Bush) та Даніел Бріт (Daniel Britt).

“Halfway to Nowhere”[7] (Див. мал. 7) – соціальний ролик, що розкриває теми самоідентифікації, неприйняття та залежності від соціальної думку. Кліп не наслідує тексту композиції, однак виконавець присутній в відео у вигляді другорядного персонажу-ідеолога, який виконує функцію мотиватора для головної героїні.

Двовимірний ролик реалізовано за допомогою використання технології ключових кадрів. За сюжетом відео поділено на три епізоди, які стилістично та за своїм характером відрізняються одне від одного: перша та остання частини виконані в спокійних, монотонних кольорах, центральна – в насичених та контрастних. Обмежена кольорова гама в другій частині з використанням комплементарних кольорів дозволяє окреслити різницю між

[7]https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=BgP9tzt9_Z8&ab_channel=ChelouVEVO

героїнею та зовнішнім світом, підкреслюючи проблематику кліпу. Аналогічний прийом з використанням кольору в якості інструменту для демонстрації контрасту було задіяно в нашій роботі.

“Chelou – Halfway to Nowhere” – непрямий аналог, оскільки робота виконана виключно завдяки одного виду анімації.

1.8. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS – Mr. FEAR”. Робота аргентинської анімаційної студії “Rudo co” на композицію “SIAMÉS – Mr. FEAR”[8] реалізована в 2018 році в фірмовому стилі студії за допомогою технології ключових кадрів.

Сюжет кліпу не наслідує дослівно текст композиції і є вільною інтерпретацією його сенсу. Слова пісні в алегоричній формі розкривають тему співзалежних стосунків, в ролику для розвитку цієї теми використовуються сильні візуальні образи та сценарні ходи. Персонажі, що існують в окремих світах, перетворяться на монстра після дотику одне до одного.

Для наявного відокремлення героїв в кліпі використовуються кадрування та геометричне ділення кадру: дівчину зображають в одному куті екрану, чоловіка – в іншому; тільки після «з’єднання» героїв кадр стає повноцінним та займає всю величину екрану. Також візуальному ефекту розділу світів персонажів сприяє використання комплементарних кольорів в образах. Прийом виділенні об’єктів завдяки використання контрасту в кольорах було використано в нашій роботі.

“SIAMÉS – Mr. FEAR” – непрямий аналог, оскільки для створення цього відео не використовувалось змішання технік анімації.

1.9. **Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Stuck In the Sound – Let's Go”.** Анімаційний ролик[9] був реалізований в 2012 році французькими кінорежисерами Алексісом Бомонтом (Alexis Beaumont) та Ремі Годіном (Remi Godin) на композицію гурту Stuck In the Sound.

---

[8]https://www.youtube.com/watch?v=EKLWC93nvAU&ab_channel=SIAMES
[9]https://www.youtube.com/watch?v=52Gg9CqhbP8&ab_channel=STUCKINTHESOUND

Сюжет кліпу (Див.мал.9) не наслідує тексті концепцію пісні та є окремим твором, що за темпом відповідає ритму аудіоряду. Ролик реалізовано за допомогою змішаних 2Dтехнологій – анімація виконана в технології ключових кадрів з додавання фотографічних елементів. Завдяки маніпуляціями з камерою в поєднанні з фотографіями вдається зімітувати рух об’єкта та сформувати цілісну 2D-картину, при цьому ресурс аніматорів не задіється та загальна трудомісткість зменшується. Поєднання готових зображень з анімаційною частиною дозволяє відійти від стандарту та створити власну унікальну стилістику.

“Let's Go” є прямим аналогом, оскільки в ньому використовуються аналогічні нашій роботі технології поєднання різних форм зображення.

1.10. Анімаційний ролик – лірік-відео на композицію «ТНМК - Повстання планети Кардаш'ян». Відео[10] реалізовано в 2022 році командою українських митців: Сашком Даниленко, відомим ілюстратором, що розробив концепт та відповідав за режисуру, та Валерієм Ліфіренко, який реалізовував анімацію персонажів.

Ролик (Див. мал.10)повністю виконаний за допомогою 2D технологій в техніці ключових кадрів. Особливість лірік-відео (Lyric Video) полягає в тому, що його основна задача – супроводжувати текст, не «загружаючи» глядача додатковою інформацією та не відволікаючи від композиції. З цієї ж причини «Повстання планети Кардаш'ян» не є сюжетним роликом та демонструє мінімальну кількість візуального контенту – протягом всього відео персонажі виконують лише декілька зациклених рухів. Проте, задля створення динаміки в ролику постійно змінюється фон, складові якого підкреслюють сенс тексту пісні.

«Повстання планети Кардаш'ян» – непрямий аналог, оскільки являє собою лірік-відео, а не анімаційний сюжетний ролик на композицію. Проте деякі режисурні та технологічні ходи повторюються в нашій роботі.

---

[10]https://www.youtube.com/watch?v=B1nWvUFp1N4&ab_channel=%D0%A2%D0%9D%D0%9C%D0%9A

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику на композицію «Вулкан».

Даний проєкт є анімаційним роликом на композицію “LATEXFAUNA – Vulkan”, який в алегоричній візуальній формі доповнює концепцію композиції. Відео не повністю відповідає історії, закладеній в аудіо ряд, а лиш частково наслідує її.

Сюжет ролику є фантастичним та розвертається довкола головного героя – командира війська, що прийшов по допомогу у війні до могутнього Вулкану. Хуманізований образ Вулкану – друга головна героїня, що, в обмін на серце командира, дарує йому свою силу та допомагає у веденні битви. Однак сила вулканічної істоти виявляється занадто потужної і спалює все довкола, враховуючи військо самого воїна. Наприкінці командир опиняється один в пустому полі та з пустим серцем.

Ролик поділений на три епізоди, що відповідають частинам композиції: перший куплет – головний герой приходить до Вулкану, пробуджує його та віддає своє серце, під час приспіву відбувається сцена з перетворенням істоти; другий куплет – воїн разом з Вулканом вирушає до місця битви, зустрічається зі супротивником, приспів – розпалюється баталія; третій куплет – головний герой стоїть наодинці з Вулканом і усвідомлює результат власних дій.

Ідея відео заснована на думці, що у кожного вибору або дії людини є певні наслідки та відповідальність. В даному випадку герой отримав велику силу, але пожертвував за своїми людьми та в кінці опинився в пустоті та з пустотою в серці. Окрім того, в ролику розкривається тема взаємовідносин людини та природу та демонструє руйнівний вплив людства на світ довкола.

Концепція ролику побудована на різниці: між головними героями, між персонажами та оточенням – цю особливість підкреслюють чисельні прийоми, що виражаються в візуальних контрастах.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику на композицію «Вулкан».

Оскільки в композиції не описуються зовнішні складові Вулкану та головного героя, інтерпретація образів була вільною.

Стилістика ролику передає фантастичність всесвіту: обмежена кольорова гама – зелений та червоний, – символізує вічну боротьбу між природою та людьми. Командир та його військо виконані в червоних кольорах, що сильно контрастує з навколишнім світом. При цьому Вулканічна істота постає в чорному кольорі, оскільки являє собою частину природи, однак після комунікації з людьми набуває червоних елементів. Для більшого контрасту між героями та оточенням персонажі були зображені «пласкими» – без тіней та деталізації, з грубими товстими контурами, в той час, як довколишній світ виконаний за допомогою використання фотографій, тобто, є більш реалістичними. Вулкан постає у вигляді жінкоподібної фігури з виразно окресленими очима та «нечіткими» формами, що демонструє природню дикість, необмежену силу та неможливість контролю істоти. В той час дизайн командиру та його війська підкреслює їхню войовничу та загарбницьку натуру.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Ролик виконаний в технології двовимірною графіки завдяки змішання декількох видів анімації: ключові кадри, колажна анімація, монтаж. Безпосередньо покадрова 2D-анімація створювалася в програмі Procreate на прозорому тлі, після чого імпортувалася в програму Adobe After Effects, де додавалися зображення, після чого, завдяки монтажу, реалізовувалася анімація. Перед використанням в анімації фотографічні зображення вирізалися та оброблялися в Adobe Photoshop. Всі фотографії були взяті з безкоштовних ресурсі та не мають авторських прав.

Активним елементом монтажу є камера, рух якої забезпечує динаміку в моментах, де анімація героїв є мінімальною. Завдяки використання зуму вдається досягти ефекту руху персонажів на або від глядача, а також

продемонструвати різницю в розмірах героїв. Також задля створення динаміки використовувався прийом «живого» контуру – статичне зображення було промальовано декілька разів та зациклено.

Анімованими за допомогою ключових кадрів є всі живі персонажі ролику: командир війська, саме військо, Вулкан. Елементи оточення – оброблені в стилістиці відео та анімовані за допомогою морфінгу або руху камери фотографії. Такий прийом придав унікальності і незвичного вигляду ролику та дозволив зекономити ресурси.

2.4. Звукове рішення.

“LATEXFAUNA” – відомий український гурт, що утворився в 2015 році. Гурт виконує пісні українською мовою або суржиком в стилях поп, інді, чилвейв (chillwave). Композиція “Vulkan”[11] була випущена в 2022 році в межах альбому “SENBERNAR”.

Режисура побудована на основі ритму композиції: рухи персонажів співпадають із бітом, зміни кадрів припадають на акцентні моменти, на приспівах відбуваються значущі та найбільш ефектні події.

[11]https://www.youtube.com/watch?v=2P4QZvNApG4&ab_channel=LATEXFAUNA

ВИСНОВКИ

В результаті проведеного аналізу аналогів був зроблений висновок, що анімаційний формат музичних кліпів є більш цінними для виконавців та для кліпмейкерів з точки зору залучення нової авдиторії, оскільки графіку, використану в кліпі, цінують не лише постійні слухачі, а також люди, не знайомі або не зацікавлені в творчості гурту або виконавця.

Ролики, виконані за допомогою 2D технологій, влучно доповнюють композицію або наділяють її додатковим сенсом, оскільки демонструють можливості, недоступні для інших видів візуального мистецтва.

2D-анімація дозволяє створювати нові фантастичні світи та персонажів, втілювати нестандартні ідеї, візуалізовувати неможливі з точки зору науки явища, в алегоричній формі передавати сенси, за допомогою художніх рішень підсилювати ідеї, закладені в композицію.

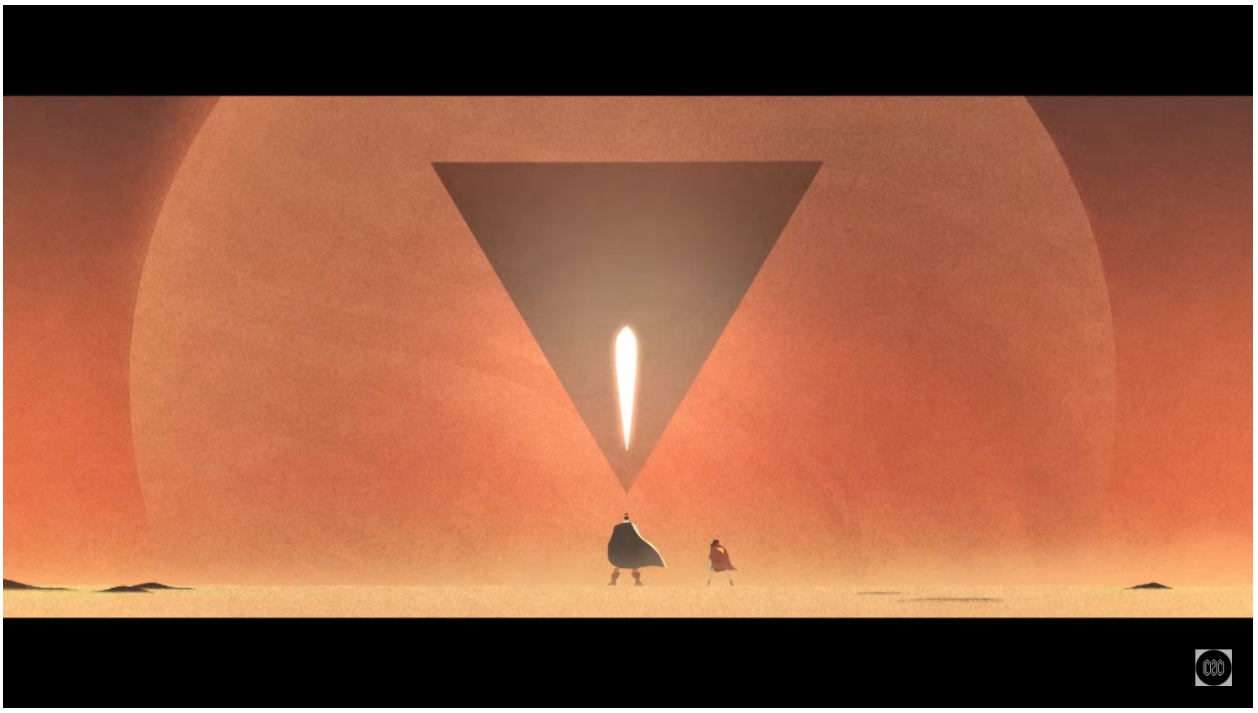
Оцінка українського ринку кліпів та роликів на музичні композиції показала, що анімаційна ніша вільна, однак із розвитком аналогічних продуктів на світовому рівні, зростає і потреба у створенні унікального контенту серед українських митців. Саме тому використання змішаних 2D технологій є влучним рішенням, що дозволяє здивувати глядача та привернути його увагу до творчості гурту або виконавця. Окрім того, змішання різних видів анімації надає можливості для експериментів та створенні нових форм візуального вираження.

Додавання до класичної технології ключових кадрів фотографічних зображень дозволило зменшити загальну трудомісткість роботи, візуально посилити концепт та ідею, закладені в відео, відділити його на фоні інших анімаційних роликів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. What is animation? Oxford Web Studio. веб-сайт. Url: https://www.oxfordwebstudio.com/en/did-you-know/what-is-animation (дата звернення: 26.04.2023).
2. Why Animation is Important in Multimedia? Explain Ninja. веб-сайт. Url: https://explain.ninja/blog/why-animation-is-important-in-multimedia/ (дата звернення: 26.04.2023).
3. АНІМАЦІЙНІ ФІЛЬМИ. УКРАЇНСЬКА КІНОШКОЛА. веб-сайт. Url:https://filmschool.com.ua/animacijne_kino(дата звернення: 28.04.2023).
4. Анімація (мультиплікація). ВЕЛИКА УКРАЇНСЬКА ЕНЦИКЛОПЕДІЯ. веб-сайт. Url:https://vue.gov.ua/%D0%90%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F)(дата звернення: 28.04.2023).
5. Комп'ютерна анімація. ЕНЦИКЛОПЕДІЯ СУЧАСНОЇ УКРАЇНИ. веб-сайт. Url: https://esu.com.ua/article-4390(дата звернення: 02.05.2023).

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Мал. 1. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “C2C – Delta”, 2013 р.



Мал. 2. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS – The Wolf”, 2017 р.



Мал. 3. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS – Summer Nights”, 2019 р.



Мал. 4. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Caravan Palace – Wonderland”, 2016 р.



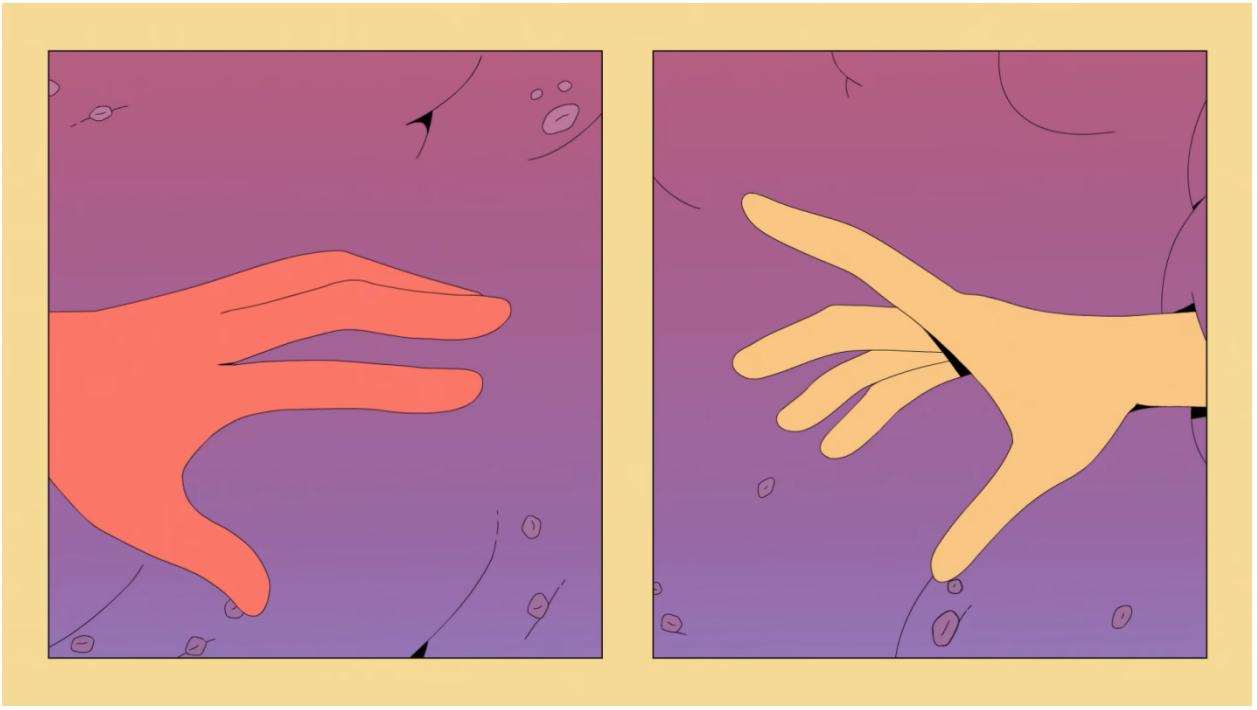
Мал. 5. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Gorillaz – Tranz”, 2018 р.



Мал. 6. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Skip The Use – Nameless World”, 2013 р.



Мал. 7. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Chelou – Halfway to Nowhere”, 2016 р.



Мал. 8. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “SIAMÉS – Mr. FEAR”, 2018 р.

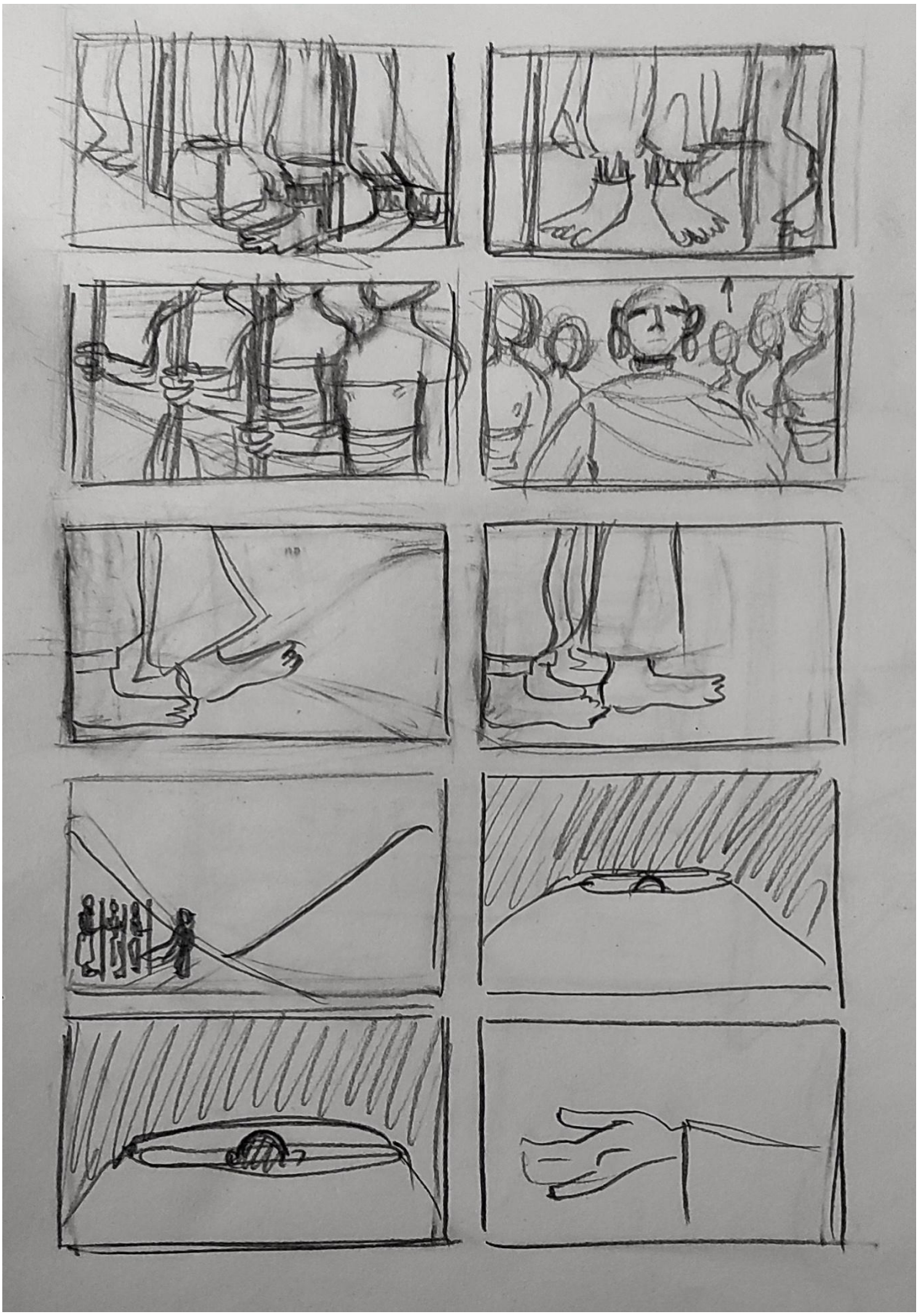


Мал. 9. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію “Stuck In the Sound – Let's Go”, 2012 р.

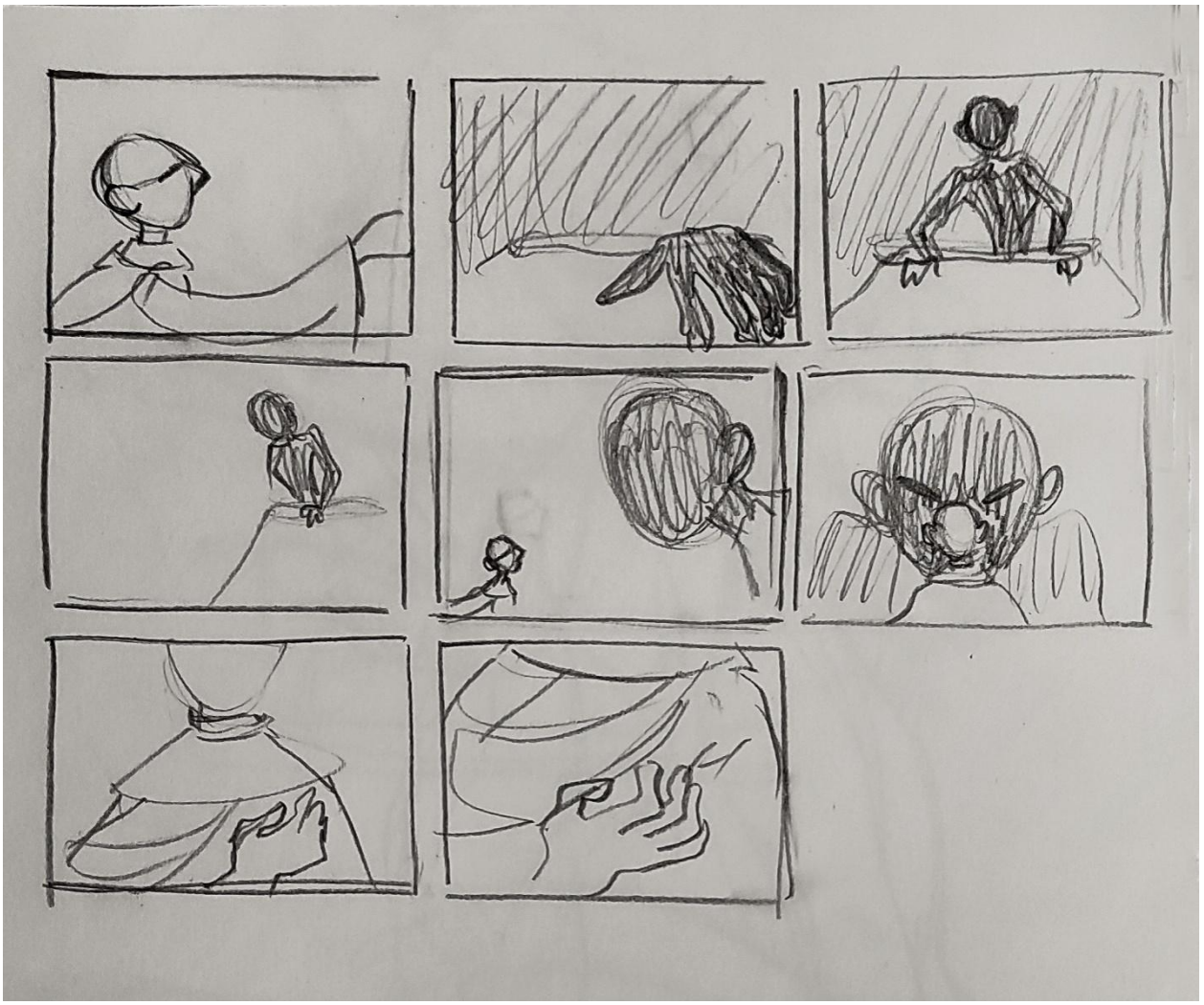


Мал. 10. Анімаційний ролик – лірік-відео на композицію «ТНМК – Повстання планети Кардаш'ян», 2022 р.

ДОДАТОК 2.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

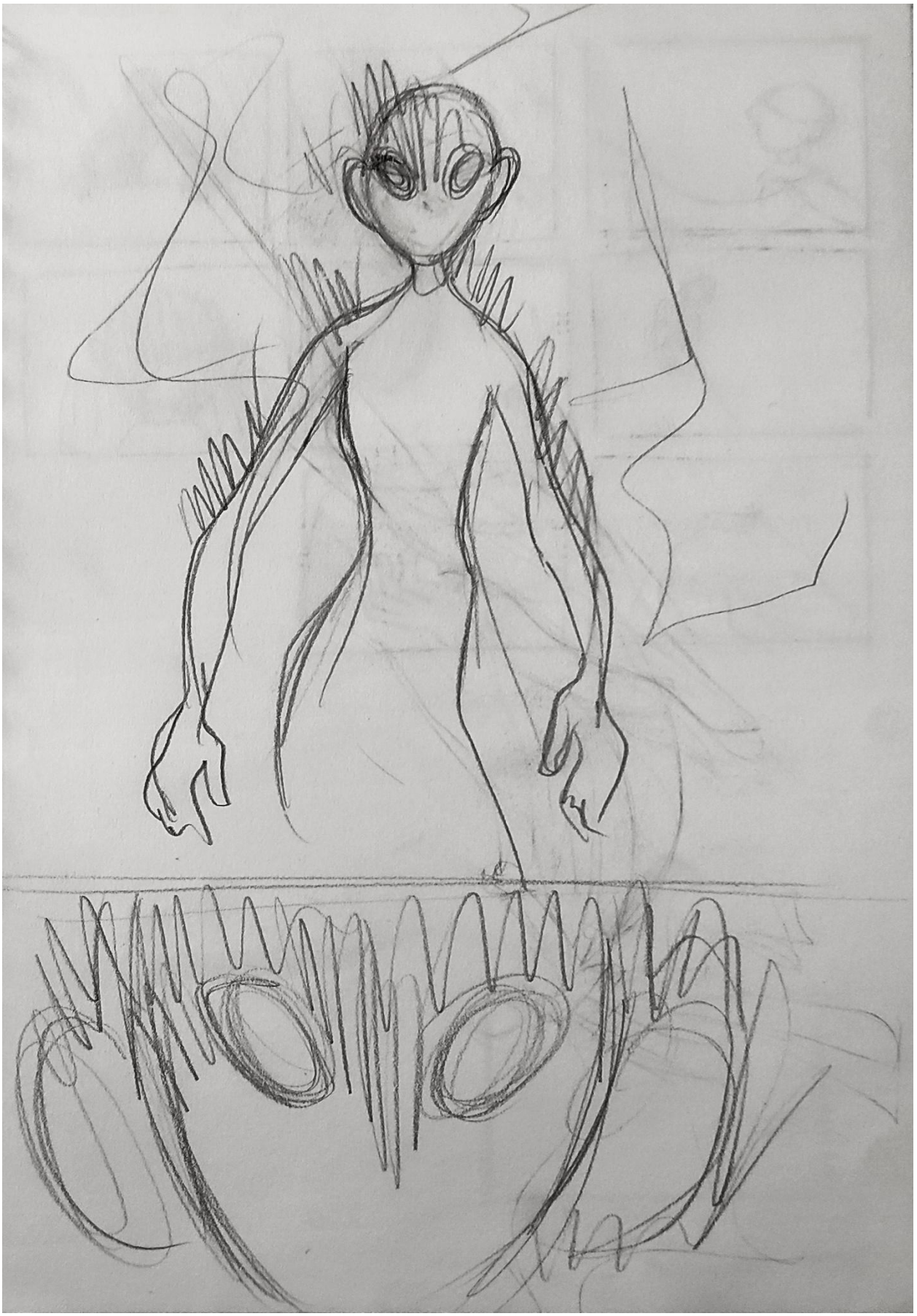


Сторіборд. Перший куплет

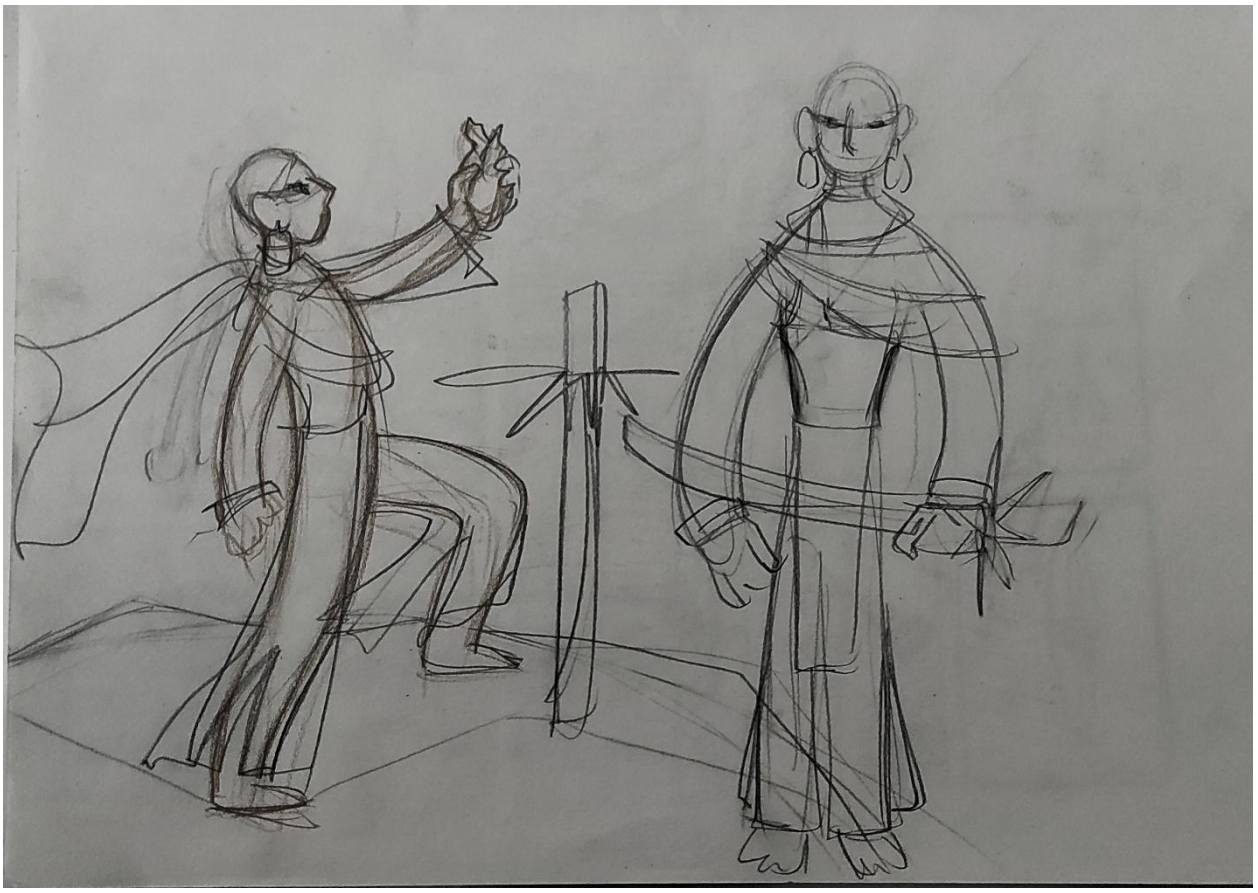


Сторіборд. Кульмінаційний момент перед приспівом

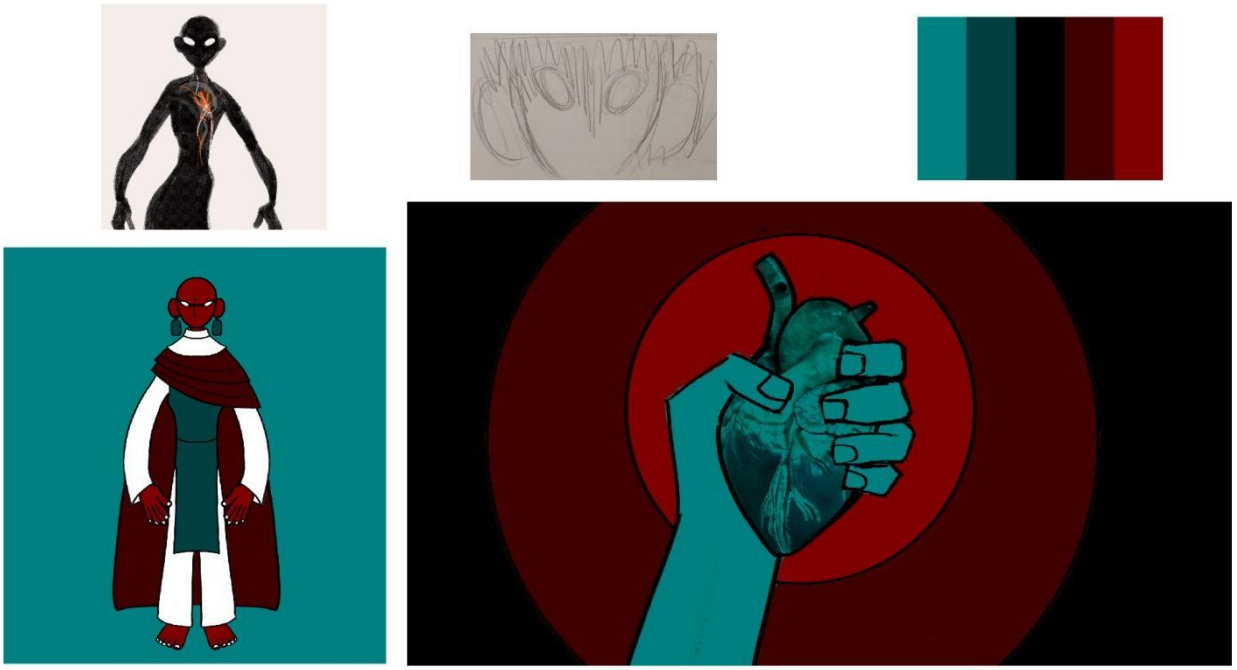
ДОДАТОК 3.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Перший ескіз вулканічної істоти



Першийескіз головного героя- командира війська



Мудборд



Дизайн головного героя



Дизайн вулканічної істоти