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

Пустовіт Поліна Дмитрівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ФІАЛКА»

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.
_____ П. Д. Пустовіт

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків — 2023

ЗМІСТ

Вступ 3
Аналіз аналогів 5
1. Анімаційний ролик “Happiness” 5
2. Анімаційний ролик “The Seat” 6
3. Анімаційний ролик “Overgrown” 6
4. Анімаційний ролик “Afternoon Class” 7
5. Анімаційний ролик “Under This Luminous Sky. 7
6. Анімаційний ролик “ Geulujam” 8
7. Анімаційний ролик “Train project”. 8
8. Анімаційний ролик “Last Summer” 9
9. Анімаційний музичний ролик “YOKU” 9
10. Анімаційний ролик “Kain tayo” 9
Концепція 11
Висновки 14
Використані джерела 15
Додаток І Скріншоти аналогів 16
Додаток ІІ Сторіборд 22
Додаток ІІІ Пошукові ескізи 27

ВСТУП

Тема дипломної роботи присвячена розкриттю проблем, пов’язаних з такими соціальними явищами, як перевтома та прокрастинація.

У соціумі укорінене переконання, що перевтома має бути нашим налаштуванням за замовченням, і, якщо кожна хвилина нашого життя не насичена діяльністю, — ми не живемо повним життям**.** Багато людей все більше усвідомлюють негативні наслідки перевтоми та починають виступати за більш збалансовані підходи до роботи та життя. В дослідженні Сари Грін Кармічел, колишньої виконавчої редакторки Harvard Business Review, висвітлюються всі фактори, що впливають на розвиток перевтоми, а також їхній вплив на людину [1]. На її думку, сучасна культура надмірної праці не могла укорінитися, без впливу різноманітних соціальних, економічних, історичних і технологічних факторів. Шкідливий режим та умови праці, економічні проблеми призводять до фізичної перевтоми, стресу та проблем зі здоров’ям. Але нас зацікавив саме психологічний фактор впливу на людину: як наші характери, власні спонукання та добровільні дії призводять до перевтоми та вигорання, і як трудоголіки не усвідомлено приводять себе до таких станів.

За версією Сари Грін Кармічел, до витрати більшої кількості часу на роботу приводить суміш внутрішніх мотивів, наприклад амбіцій, мужнього духу, жадібності, тривоги, почуття провини, насолоди, гордості, тяги до короткострокових винагород, бажання довести, що ми є важливими чи надмірно розвинене почуття обов'язку [1].

Доктор філософії та клінічна психологиня Барбара Кілінгер спеціалізувалася на вивченні трудоголізму. У своїй роботі, присвяченій розумінню динамік трудоголізму, вона описує цих людей, як одержимих продуктивністю в роботі [2]. На її думку вони прагнуть самозвеличення: як тільки вони досягають однієї мети негайно ставлять іншу, більш амбітну. Залишатися на тому ж рівні досягнень вважається невдачею. Таке ставлення

до життя визначається як «трудоголізм» і являє собою саморуйнівний концепт, при якому змінюються особистості людей та цінності, за якими вони живуть.

Дослідники національного центру біотехнологічної інформації Америки прийшли до висновку, що синдром професійного вигорання є індивідуальною реакцією на хронічний робочий стрес, який прогресивно розвивається, і з часом може стати хронічним, викликаючи погіршення здоров'я. Цей синдром призводить до когнетивних та емоційних порушень, які змушують негативно ставитися до свого життя та погіршують стосунки з людьми [3].

На противагу перевтомі в нашому сюжеті вводиться таке явище, як «прокрастинація». Прокрастинація — психологічний термін, що окреслює схильність людини відкладати неприємні завдання на потім.

Одним з перших, хто торкнувся явища прокрастинації, став римський філософ-стоїк Сенека. Свої роздуми він описав у творі De Brevitate Vitae («Про короткочасність життя») [4]. У роботі він багато розмірковує про природу часу, а саме про те, що люди часто витрачають його на безглузді заняття. Сенека наполягає, що відкладання справ на потім — найбільша трата життя. Вона забирає кожен новий день і позбавляє нас сьогодення, обіцяючи майбутнє. Люди намагаються контролювати те, що підвласне Фортуні, і відмовляються від того, що підвласне їм.

Сенека та інші стародавні філософи наголошували, що надмірна перевтома позбавляє нас часу на самоаналіз і можливостей дізнаватись про себе більше. Але це не означає, що роботи слід уникати. Сенека писав, що праця — одна з речей, які надають життю сенсу, але щоб стати кращими версіями себе, необхідно знайти час на розмірковування над життям.

Аналіз джерел показав, що науковці всього світу вже довгий час досліджують проблеми вигорання особистості. Тому пошук шляхів вирішення

означеної проблеми є досі актуальним. З огляду на це, мета нашої дипломної роботи — розробити анімаційний ролик, який запропонує глядачеві вихід з подібного становища.

Для створення ролику була використана технологія покадрової анімації. Новизна нашої дипломної роботи полягає в тому, що для передачі емоційного стану героїні використовуються абстрактні образи і форми, що плавно перетікають з одної в іншу. Цей прийом використаний у кульмінаційний момент, коли героїня відчуває сильні почуття. Ще один прийом, використаний в ролику, це персоніфікація. Обидві героїні є уособленням двох життєвих станів: перевтоми та прокрастинації. Їхні протиставлення слугує причиною основного конфлікту, який розвиває сюжет. Дизайни двох героїнь містять у собі протилежні кольори, які не тільки візуально розділяють їх, але й дають чітке розуміння їх характерів: поєднання фіолетового і чорного кажуть про закритість та пісимістичність героїні, у той час як жовтий на білий — про наївність та позитив.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1) Анімаційний ролик “Happiness”. Анімаційна робота “Happiness”[1] від Ringling College of Art and Design, створена у 2018 році, розповідає про двох протилежних людей: дівчина, з неймовірною вдачею і хлопець, якому постійно не везе (рис. 1.1). Кожен з персонажів обмежений ступенем власної удачливості і бажає мати різноманітніше життя: дівчина, через своє везіння, не може пустувати, оскільки коли хоче, наприклад, плигнути в калюжу, лист газети обов’язково бідлетить їй під ноги, і вона не зможе намочитися. А хлопець, в свою чергу, постійно страждає через свою невдачу. І тільки коли вони зіштовхуються їхні «особливості» починають впливати одне на одного. Кожен отримує те, що хоче: через невезіння хлопця

[1] https://www.youtube.com/watch?v=hIOZ7kta5Ng

вони з дівчиною зіштовхнулись, і героїня вперше в житті поранилась. Їй сподобалось це нове відчуття, і хоча через хлопця-невдаху з ними постійно трапляються нещастя, вони все одно виходять сухими з води завдяки удачливості дівчини. Вони доповнюють одне одного та з посмішкою йдуть на зустріч новим пригодам.

2) Анімаційний ролик "The Seat". Ролик "The Seat"[2] 2013, створений Кюхюном Паком (Kyuhyun Park), розповідає про дівчину, яка працює в кав'ярні та одного дня знайомиться з чоловіком, з яким вони спочатку не ладнають (рис. 1.2). Дія відбувається в кав'ярні, що є гарним місцем для знайомства двох персонажів. В своєму ролику «Фіалка» ми також використали кав'ярню основним місцем дії. В "The Seat" персонажі знайомляться та не ладнають, однак поступово дізнаються про життя одне одного і вкінці знаходять спільну мову. В анімації немає діалогів, тому вся інформація, яку ми дізнаємося про героїв, передається у їхніх дизайнах та діях: спочатку історії чоловік виглядає неохайно, що змушує баристу косо на нього дивитись, але згодом, коли він заходить одягнений в костюм, змушує її подумати, що в кожній людині є щось більше, ніж те, що ми бачимо при першому враженні.

3) Анімаційний ролик "Overgrown". Анімаційний ролик "Overgrown"[3] 2022, створений студенткою каліфорнійського інституту мистецтв CalArts. В Overgrown головним героєм виступає нервовий, незадоволений своєю роботою, хлопчик. Його тривожність візуально показується довгими чорними рослинами, які все сильніше обплітають його (рис. 1.3). І коли вони майже повністю загнали його в кут, він заспокоюється, і рослини відступають. Ці рослини символізують його нервовість, дратівливість та незадоволеність собою, але він вирішує піти їм наперекір. Використання символу є рушієм історії і візуалізацією внутрішнього конфлікту хлопчика.

[2] https://www.youtube.com/watch?v=BESIreXEnbs&t=4s
[3] https://www.youtube.com/watch?v=KKnW6SWo2EQ

4) Анімаційний ролик “Afternoon Class”. Анімаційна робота Сеоро О (Seoro Oh) “Afternoon Class”[4] 2014 року концентрується на одному шкільному уроці, під час якого всім учням, і навіть вчителю, настільки нудно, що хочеться спати. Протягом всієї анімації головний герой бореться з бажанням заснути, що показане метафоричною візуалізацією його станів: то голова перетвориться на важкий м’яч для боулінгу, то на цегляний блок, вагу якого він ледве терпить, то на гирю, молоток і т.д (рис. 1.4). Але, не дивлячись на його запеклу боротьбу, сон перемагає і він засинає. Сюжет цієї роботи можна описати одним реченням, оскільки вся дія відбувається протягом декількох хвилин реального часу, але все одно за цим цікаво спостерігати, оскільки динамічності надає зображення станів головного героя, бурю яких він відчуває лише протягом декількох хвилин. Абстрактні образи завжди є хорошим інструментом, який можна підлаштовувати під різні сюжети і створювати унікальні роботи.

5) Анімаційний ролик “Under This Luminous Sky”. Анімаційна робота “Under This Luminous Sky”[5] 2022 студентки шериданського коледжу Емілі Шу (Emily Xu) має неймовірно барвисту графіку, яка викликає у глядача жагу потрапити у цей світ (рис. 1.5). Для досягнення такого ефекту авторка використовує численні графічні прийоми, наприклад кольори на задніх планах мов намальовані аквареллю, але при цьому усілякі магічні елементи (магічні нитки та магія) намальовані чіткими контрастними лініями (в роботі домінують холодні блакитні тони, але магія, яка дуже маленькими дозами вкрапляється у історію, зображена жовтим та білим кольорами). Неможливо не відмітити, що, на відміну від детально промальованих фонів, дизайн персонажів дуже простий та має чіткі форми. Двоє головних героїв мають протилежні кольорові гами: синю та жовту. Це зроблено тому, що для сюжету їхні характери не є важливими, але їхня сутність є контрастною (чарівниця,

[4] https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRIbXFAc
[5] https://www.youtube.com/watch?v=QgyJ0Uj2Xg0&t=159s

яка прагне свободи, та принц, який бажає успадкувати трон), тому, щоб візуально їх відокремити упор робиться тільки на їхні контрастні дизайни.

6) Анімаційний ролик “Geulujam”. Анімаційний ролик “Geulujam”[6] 2020 від користувача Koruma розповідає історію двох подруг, інтровертки та екстравертки, де остання змушує першу поступово виходити з зони комфорту, відкриватися новим речам і трохи змінюватися. Концептуально ролик схожий на наш. Динаміка сюжету розвивається так, що «песимістка» вчиться розуміти «оптимістку», хоча спершу їй це не вдається. Не дивлячись на свої відмінності вони потроху зближаються і змінюються під впливом одна одної. Такий сюжетний хід є дуже розповсюдженим, оскільки стикання двох протилежностей завжди слугує хорошим підґрунтям для конфлікту і цікавого розвитку персонажів та їхньої хімії між собою. Як і їхні характери, зовнішність теж протилежна: у оптимістки біле коротке волосся, вона носить спідниці, у той час як «песимістка» має чорне волосся і спортивний стиль одягу. Для візуального окреслення їхніх характерів використовуються графічні прийоми, наприклад біловолоса дівчинка завжди зображається на сонці, а темноволоса — у тіні (рис. 1.6). І тільки у середині ролику, коли вони потроху відкриваються одна одній, вони обидві показуються з сонячної сторони.

7) Анімаційний ролик “Train project”. Анімаційний ролик “Train project”[7] 2022 створив студент шеріданського коледжу Лухан Ван (Luhan Wang) і свою роботу він наповнив великою кількістю елементів (рис. 1.7). Кожна сцена рясніє деталями, кожна з яких знаходиться на своєму місці і розповідає свою маленьку історію: малюнки на стіні та пенал, які кажуть про любов героя до малювання; гора посуду, яку офіціант не встиг прибрати, через велику кількість відвідувачів; ледве помітні таблички з назвами, які дають нам зрозуміти, де відбувається дія і т.д. Завдяки такій кількості предметів світ мов оживає. У поїзді, в якому відбувається основна дія, їде багато пасажирів, у

[6] https://www.youtube.com/watch?v=x006Y6jIlPs
[7] https://www.youtube.com/watch?v=qk3_VORGu1o

кожного з яких є свої речі і своя їжа, яку ми можемо побачити у різних частинах кадру. Головний герой на фоні загальної картинки майже не помітний, да і не дуже цікавий. Нам цікаво спостерігати за світом навколо нього, як кожний «другорядний» персонаж живе і рухається. Завдяки такій кількості деталей можна навіть прослідкувати вподобання деяких другорядних персонажів.

8) Анімаційний ролик "Last Summer". Анімаційний ролик від студії Gobelins "Last summer"[8] 2022 гарно передає спекотну атмосферу літа і робить немалий акцент на рослинах та природі загалом. Флора зображена загальними формами і відокремлює різні рослини та квіти контрастами (рис. 1.8). Подібний графічний прийом є простим і дуже ефективним, оскільки для створення об'єму не використовується вимальовування деталей, а, навпаки, застосовуються лише плями та контрасти.

9) Анімаційний музичний ролик "YOKU". Анімаційний ролик на пісню музиканта Eve "YOKU"[9], під режисурою Йонеями Май (Yoneyama Mai), був створений у 2022 році і являє собою свято кольорів (рис. 1.9). Протягом всієї анімації ми спостерігаємо сцени у сірих тонах з непомітним додаванням кольорового забарвлення. Ближче до кульмінації в сценах з'являється все більше кольорових домінант, а в сам кульмінаційний момент все фарбується у різні кольори, завдяки абстрактним формам, що плавно перетікають одна з одної. В самому ролику майже нічого не відбувається, і тільки кольори розповідають історію. Колір — головний персонаж. Абстрактні штрихи та форми наділяють сцени життям і, без допомоги інших анімаційних елементів, викликають у глядача емоції.

10) Анімаційний ролик "Kain tayo". Анімаційний ролик від студентки каліфорнійського інституту мистецтв CalArts під назвою "Kain tayo"[10], створений у 2023 році, насичений великою кількістю кольорів, які не

[8] https://www.youtube.com/watch?v=HPOcLm0fMws&list=PLANlDeI-PCNS2FKPWaQ09hYlZfeWsQ5Kx&index=18
[9] https://www.youtube.com/watch?v=w6G7Yfp1pVE
[10] https://www.youtube.com/watch?v=fgEg7RoYJEo

піддаються жодним правилам кольорової композиції (рис. 1.10). Композиція в анімація слугує інструментом, для концентрування погляду глядача на важливих об’єктах. Крім того, вона додає сцені глибини, а кольори несуть в собі інформацію про кадр: який час доби, атмосфера, емоційне навантаження. В “Kain tayo” автор навмисно ігнорує ці принципи і навантажує кадр великою кількістю кольорів. Це він робить для того, щоб викликати у глядача бажання зупиняти кожний кадр і роздивлятись сцену. Такий унікальний підхід протягом всього ролику створює особливу атмосферу, яка сильніше занурює глядача у події, що відбуваються протягом сюжету. Не дивлячись на це, кольори не досягають повного хаосу. Чорні лінії, якими обведені предмети, слугують об’єднавчим фактором у кожній сцені. Так як в анімації відсутні тіні, які змогли б створювати контрасти між предметами та будівлями, чорна обводка відокремлює ці елементи і створює дуже мультяшну графіку.

КОНЦЕПЦІЯ

Анімаційна робота «Фіалка» — це ролик, виконаний у техніці покадрової анімації, який розповідає історії двох дівчин протилежностей, які уособлюють перевтому та прокрастинацію. За сюжетом, вони не розуміють одна одну, і вважають ставлення до роботи іншої «неправильним». Згодом кожна усвідомлює, що це насправді так, але обидві знаходять в собі сили змінити це. Основний посил нашої роботи — дотримання балансу між часом на роботу та відпочинком.

Під час створення сюжету велика увага приділялась дослідженню психології людей, спостеріганням за оточенням та власному досвіду. Трудоголіки не схильні дотримуватись базових принципів турботи про себе, такі як вчасний прийом харчування, режим сну і подібне. Їхня багатозадачність приводить до відсутності зосередженості і часто сигналізує про незадовільну продуктивність. Зростаючий внутрішній хаос змушує їх сильніше контролювати себе і людей навколо. Їх погляд на світ стає недалекоглядним. Вони відмовляються делегувати роботу, оскільки вважають, що ніхто не зробить її так само «добре», як вони. Прогресування занепаду сил і збільшення стресу викликає напади паніки, депресію, порушення сну та вигорання. [2]. Всі ці факти безпосередньо уособлюються у головній героїні нашого анімаційного ролику — Діані. В її поведінці присутні ознаки поведінки, властиві людям з вигоранням та з ненормованим ставленням до роботи. В її дизайні присутні фіолетові кольори та закритий одяг, що протиставляється наступній героїні — Ріті. Вона є уособленням прокрастинації і має у своєму дизайні жовтий домінуючий колір та відкрите вбрання. Вона полюбляє насолоджуватись красою природи, відпочинком і чим завгодно, крім поставленої їй задачі. І хоча головних героїнь двоє, дослідженню проблем Діани приділяється більше часу. Ріта була добавлена в сюжет у якості противаги головній героїні, та слугує поштовхом для запуску історії.

Не дивлячись на це, кожна з героїнь проходить свою арку. Але перед цим варто зазначити ще одного персонажа — фіалку. Цю квітку Ріта дарує Діані на початку сюжету, з надією на те, що остання зверне увагу на красу навколо себе, що та відмовляється робити. Ця сцена показує, що Ріта піклується про свою подругу і щиро бажає їй розслабитися та побачити, що в світі є щось більше, ніж робота. Фіалка символізує Діану. Квітка має гарний фіолетовий колір, такий самий як і у героїні, що візуально їх поєднує. Але вона також символізує і стан героїні. Коли фіалка вперше з'являється у кадрі її бутони закриті, але ближче до кульмінаційного моменту вона розквітає, так само як і Діана.

Перед героїнями стоїть однакова задача — закінчити художній проект вчасно. Діана справилася з задачею, але вона забагато часу витратила на його розробку, що привело її до катастрофічної перевтоми. Але вона не спроможна оцінити свій труд, тому хоча її проект приймають, вона все одно не задоволена своїм результатом. Ріта, навпаки, не встигла здати проект вчасно, виправдовуючись тим, що в неї не було ідей, і вкінці кінців провалює екзамен. Прийшовши додому Діана лежить на дивані, занурена у свої думки. І тут вона бачить ту саму фіалку. Її бутони повністю розквітли, і тепер глядач, як і героїня, може спостерігати її чарівний фіолетовий колір. Цей момент є поворотним для Діани, оскільки вона нарешті помічає ту саму красу, про яку говорила Ріта.

До кульмінаційного моменту на екрані відбуваються діалоги між персонажами, тому для візуального захоплення глядача деякі задні плани наповнені деталями та «красою природи», яку не помічає головна героїня. Варто зазначити, що кав'ярня, в якій відбувається дія, створена в Blender як 3D моделька. Вона була створена для спрощення та пришвидшення роботи, оскільки всі фони обводилися поверх цієї модельки. Але під час кульмінації на екрані можна спостерігати різні абстрактні форми. Це зроблено для того, щоб показати емоційний стан героїні. В момент, коли Діана бачить квітучу фіалку, в ній щось змінюється, тому вона бере пензля і починає малювати. Але

на цей раз вона малює в своє задоволення. І саме з цього моменту, починається сегмент абстрактної анімації, який захоплює героїню у свою картину, та паралельно показує глядачу її внутрішній світ.

На відміну від Діани, арка Ріти менша, але теж закінчується її змінами у собі. Хвилюючись про нестабільний емоційний стан своєї подруги, Ріта приходить до неї додому, щоб провідати. Опинившись вдома у Діани, вона бачить намальовану нею картину, яка рясніє динамічними кольорами та формами. У цей момент Ріта не тільки розуміє, що її подруга змінилась, але і вона сама змінюється. Її вираз обличчя без зайвих слів каже, що ця картина захопила її. Картина, яку з щирих почуттів написала Діана, знайшла відгук і у серці її подруги. Ця сцена важлива для обох героїнь: для Діани, яка нарешті задоволена результатом, оскільки намалювала щось від душі, так і для Ріти, яка поглянувши на картину, надихнулась і побігла додому з купою ідей в голові. Так закінчуються арки персонажів і втілюється головний посил історії.

ВИСНОВКИ

Анімаційний ролик «Фіалка» балансує між дослідженням психологічних станів головних героїнь та їхнім візуальним зображенням. Перша половина ролику концентрується на діалогах та сценках, в яких майже нічого не відбувається. Але це повністю компенсується у другій половині, оскільки вводиться абстрактна анімація, яка фокусується на візуальному зображені емоцій, які неможливо передати словами.

В роботі багато часу приділяється дослідженню таких комплексних тем, як прокрастинація та перевтома, що впроваджується в сюжет за допомогою взаємодій персонажів, їхніх дизайнів, візуальних зображень їхніх емоцій та символів. Всі ці елементи працюють на наратив та розкривають заявлені теми.

Головною метою цієї роботи є не тільки дослідження цих тем, але й впровадження пропозиції, щодо їхнього вирішення. Кожна з героїнь проходить свою арку персонажу, по закінченню якої встає на правильний шлях гармонії та рівноваги. Діана прощається зі своїм перфекціонізмом, який весь час змушував її переробляти свою роботу і все одно бути незадоволеною результатом. Вона вчиться помічати красу навколо себе та малювати від душі. Ріта, у свою чергу, бере себе в руки та перестає прокрастинувати. Хоча вона бачить набагато більше краси, ніж Діана, вона приходить до висновку, що не можна цілими днями байдикувати і ігнорувати свої обов’язки.

Історія почалась з того, що Ріта захотіла допомогти подрузі змінитися, а закінчилась тим, що Діана змінила Ріту. Вони вчать одна одну своїм світоглядам і черпають натхнення зі своїх життів. І, в решті решт, їхній симбіоз змушує їх обох змінюватись та змінювати інших.

ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1) Sarah Green Carmichael The Research Is Clear: Long Hours Backfire for People and for Companies. Harvard Business Review. URL: https://hbr.org/2015/08/the-research-is-clear-long-hours-backfire-for-people-and-for-companies (Дата звернення: 20.04.2023).
2) Barbara Killinger Understanding the Dynamics of Workaholism. Psychology Today. URL: https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-workaholics/201112/understanding-the-dynamics-of-workaholism (Дата звернення: 20.04.2023).
3) Sergio Edú-Valsania, Ana Laguía, Juan A. Moriano. Burnout: A Review of Theory and Measurement. PubMed Central (PMC). URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8834764/ (Дата звернення: 20.04.2023).

ДОДАТОК І

СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ



Рис. 1.1. Анімаційний ролик “Happiness”, 2018 р.



Рис. 1.2. Анімаційний ролик “The Seat”, 2014 р.



Рис. 1.3. Анімаційний ролик “Overgrown”, 2022 р.



Рис. 1.4. Анімаційний ролик “Afternoon Class”, 2014 р.



Рис. 1.5. Анімаційний ролик “Under This Luminous Sky”, 2022 р.



Рис. 1.6. Анімаційний ролик “ Geulujam ”, 2020 р



Рис. 1.7. Анімаційний ролик “Train Project”, 2022 р.

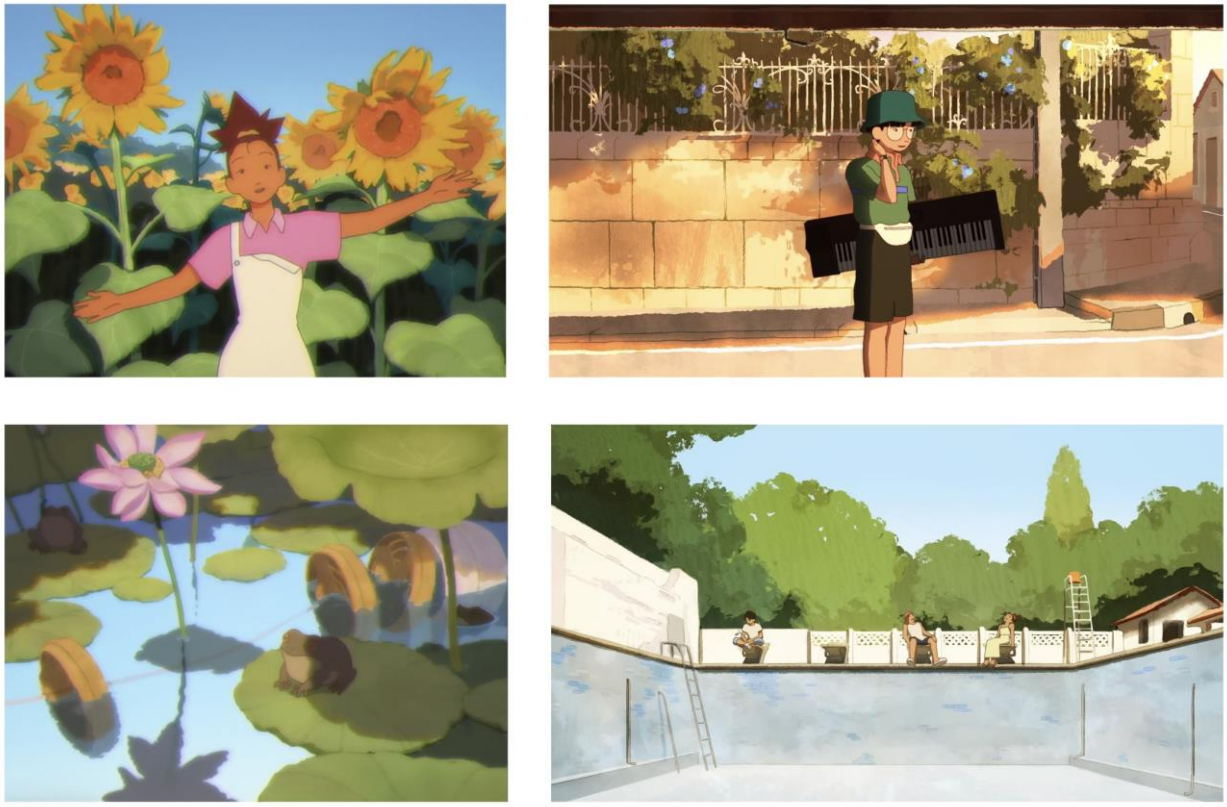


Рис. 1.8. Анімаційний ролик “Last Summer”, 2022 р.

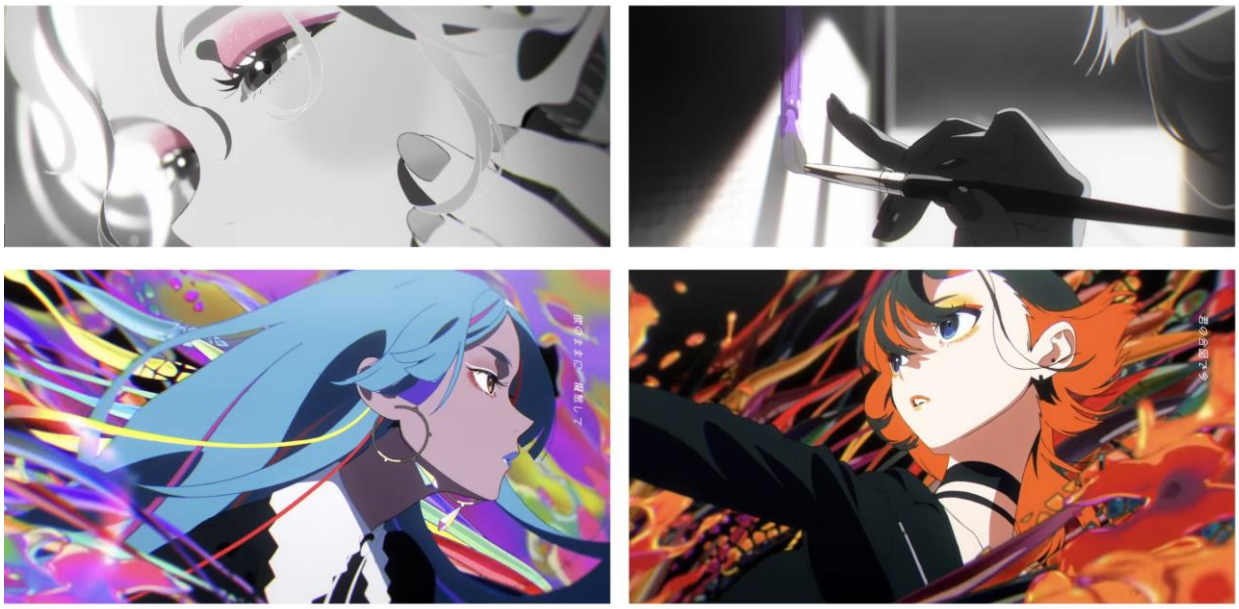


Рис. 1.9. Анімаційне музичне відео “YOKU”, 2022 р.



Рис. 1.10. Анімаційний ролик “Kain Tayo”, 2023 р.

ДОДАТОК ІІ

СТОРІБОРД

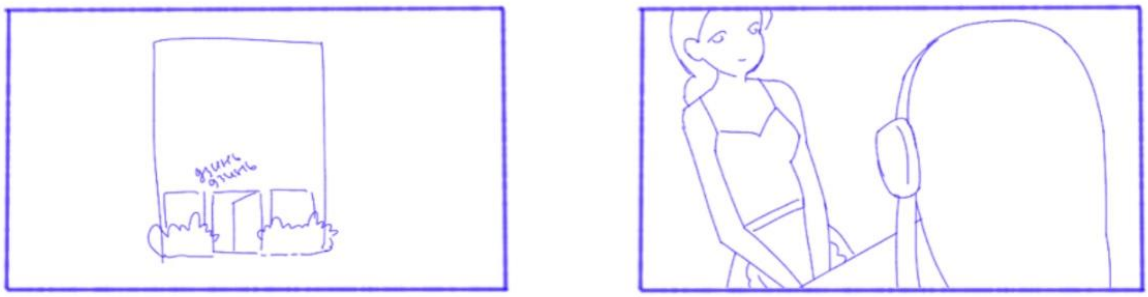


Рис. 2.1. Головна героїня, Діана, заходить до кав’ярні, в якій працює її подруга Ріта. вона замовляє еспресо, оскільки дуже сонлива, але їй ще треба працювати.

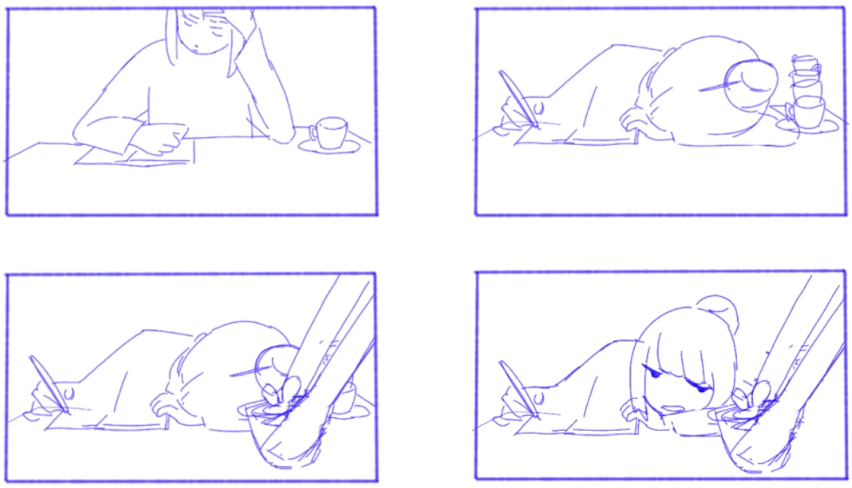


Рис. 2.2. Діана проводить цілий день за роботою, не піднімаючи голови, аж поки Ріта дещо їй не підносить.



Рис. 2.3. Між ними відбувається діалог:

Д: — Що..?

Р: — Ти тут вже весь день, але навіть не помітила скільки тут рослин

Д: — Оу…*(загальний план, на якому видно багато рослин у кав’ярні)*

Р: — Це — фіалка. Скоро вона розквітне і буде дуже гарна. Забирай!

Р: — А! ще ми зачиняємось.

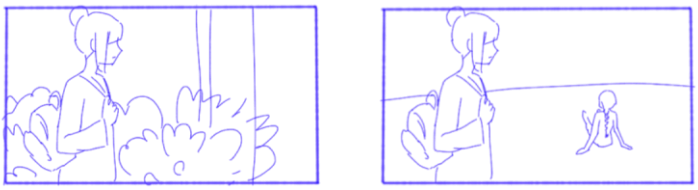


Рис. 2.4. Діана йде додому, але помічає Ріту, яка сидить на траві і кудись дивиться. Вона вирішує підійти до неї.

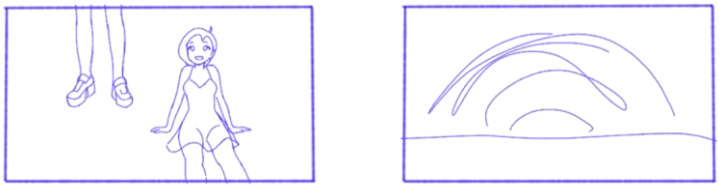


Рис. 2.5. Між ними відбувається діалог:

Д: — Чи тобі не потрібно зачиняти кав’ярню?

Р: — Так, але поглянь на цей прекрасний захід сонця! Приєднуйся!

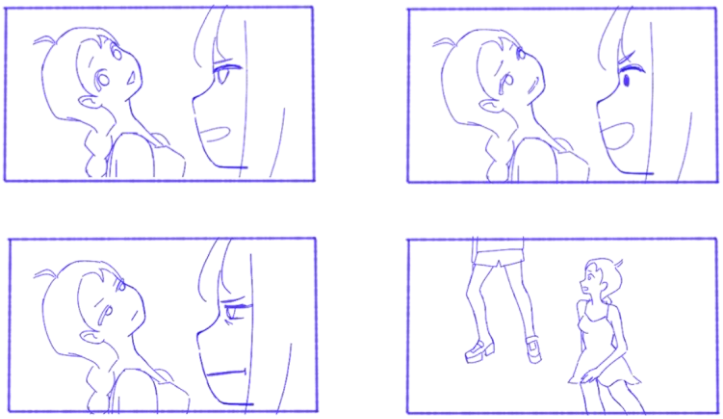


Рис. 2.6. Діалог продовжується:

Д: — *(роздратовано)* До здачі проекту лише тиждень. У мене купа роботи!

Р: — Проеееект…

Д: — Тільки не кажи, що ти його навіть не починала…

Д: — Я додому.

Р: — Ти не думаєш, що в житті є щось більше, ніж/

Д: — *(перебиває; роздратовано)* / Навіть не починай!

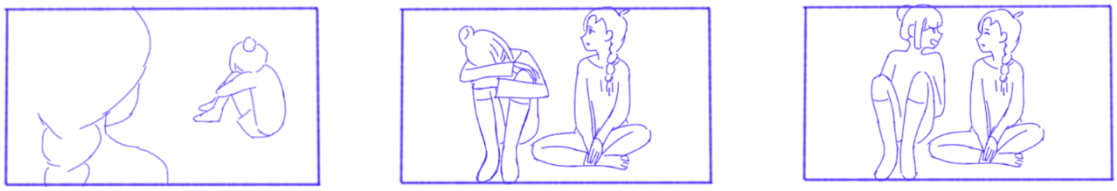


Рис. 2.7. Пройшов тиждень і дівчатка знову збираються на тому ж місці. Строк здачі проекту вийшов, і тепер вони обговорюють те, що трапилось:

Д: — *(засмучено)* Це провал…

Р: — Так твій проект прийняли! Це у мене провал..

Д: — Ну і хто в цьому винен?!

Р: — Ідей просто не було…

Д: — *(важке зітхання)* Мене не влаштовує результат…

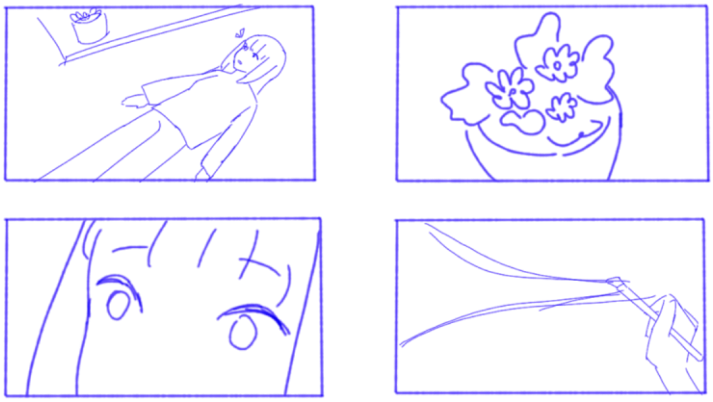


Рис. 2.8. Діана, втомлена та засмучена, приходить додому та лягає на ліжко. Краєм ока вона помічає фіалку, яку колись подарувала їй Ріта. Фіалка повністю розквітла гарним фіолетовим кольором. Для замученої героїні ця краса стала ковтком свіжого повітря, тому, піддаючись емоціям, вона бере в руку пензля та починає малювати. Тут розпочинається сегмент з абстрактною анімацією, в якій ми бачимо як героїня насолоджується тим, що відбувається.

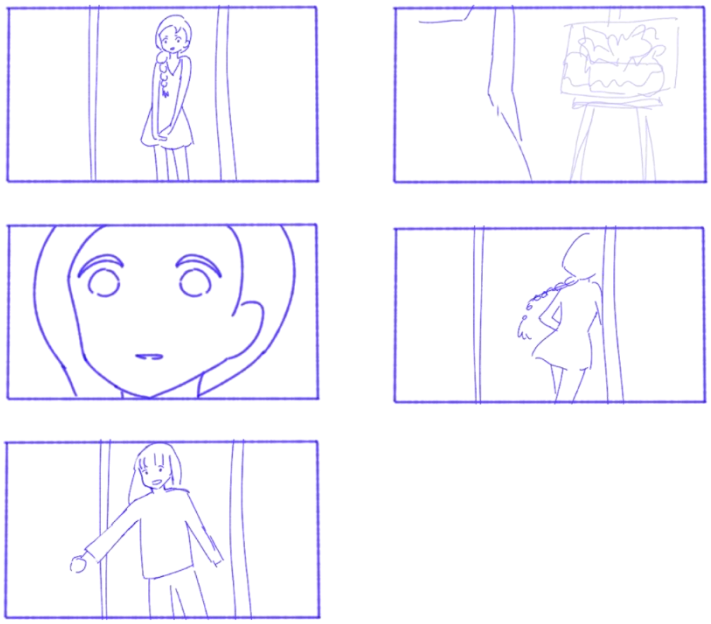


Рис. 2.9. Коли Діана закінчує малювати картину роздається дзвінок. Це Ріта прийшла провідати подругу, оскільки хвилювалась за її емоційний стан. Між ними відбувається діалог:

Р: — Привіт. Я хвилювалась за тебе, ось і прийшла… провідати… *(тут вона помічає гарну картину і у неї захоплює дух, тому її мовлення сильно уповільнюється і стає тихішим)*

Р: — *(тихо і вражено)* Вау…

Д: — Гей! Ти куди?!

Р: — Здається у мене з’явилась ідея! *(трохи віддалено)*

Надихнувшись картиною Діани, Ріта поспішає додому з купою ідей в голові.

ДОДАТОК ІІІ

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ





Ріта Діана

