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

Філіпенко Марина Олександрівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ДО ПІСНІ «МРІЯ» ГРУПИ POCHAYNA_15

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.
_____ М. О. Філіпенко

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний ролик до пісні “Let’s Go” гурту Stuck In The Sound. 5
1.2. Анімаційний фільм «Душа». 6
1.3. Анімаційний фільм «Таємниця Коко». 7
1.4. Аніме «Порко Россо» 7
1.5. Аніме «Небесний замок Лапута». 8
1.6. Аніме «Вітер дужчає» 9
1.7. Фільм “Paper Planes”. 9
1.8. Фільм “The Aviator”. 10
1.9. Анімаційний ролик “Dumb Ways to Die” 11
1.10. Інтерв’ю із жінкою-пілотом у відео-форматі «Як це бути жінкою-пілотом в Україні?» 11
2. ОПИС ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 12
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику до пісні «Мрія» групи Pochayna_15 12
2.2. Стилістичне рішення анімаційного ролику до пісні «Мрія» групи Pochayna_15 12
2.3. Технічні характеристики та особливості 13
2.4. Звукове рішення 13
ВИСНОВКИ 15
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 17
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 18
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 24
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 27

ВСТУП

Основна ідея нашого проекту – це створення анімаційного ролику до пісні «Мрія» починаючого українського гурту Pochayna_15. Відштовхуючись від назви та слів пісні нами було обрано за основний сюжет – досягнення заповітної мрії головною героїнею та візуалізація цього шляху.

Наш анімаційний ролик буде своєрідним музичним відеокліпом до пісні та буде містити 2D-анімацію із елементами 3D-візуалізацій для фонових зображень.

Анімація – це серія зображень, кожне з яких трохи відрізняється від попереднього, показаних послідовно. Коли вони показуються досить швидко, ми перестаємо бачити окремі зображення, а натомість бачимо ілюзію руху. Існує багато способів створення окремих зображень, включаючи малюнки від руки та фотографії об'єктів.

Аніматори оживляють історію, розставляючи персонажів, які розігрують кожну сцену. Вони починають з того, що розбивають дію на серію поз, які називаються ключовими кадрами, що позначають важливі позиції. Потім вони використовують комп'ютерну програму, щоб описати, як об'єкт рухається між цими ключовими кадрами так, щоб отримана анімація передавала бажані емоції [1].

Музичний відеокліп — художня інтерпретація естрадної, поп- чи рок-пісні, як правило, із використанням спец. ефектів і монтажу [2]. Як правило, існує в кіно- або відео форматі, але бувають і анімаційні музичні кліпи, при виробництві яких використовується анімація. Розрізняють постановочні, концертні, анімаційні кліпи. Кліп відображає стилістику музики, нерідко ілюструє пісню, іноді показує зовнішні дані артиста з найвигідніших ракурсів.

Відеокліп може містити візуально-сюжетну лінію подієвої історії пісні, сценарій на яку готується режисером-«кліпмейкером». Відеокліпи в основному знімаються для показу по ТБ або в мережі інтернет. Також кадри

з кліпів часто супроводжують виконання пісні на концертах. Відео- або кіно кліп може бути фрагментом повнометражного фільму.

Актуальність роботи. Висвітлення вибору жінкою «не жіночої» професії та проблеми дискримінації на цьому фоні. Наш анімаційний ролик покаже, що жінки, які обирають такий шлях, ні чим не гірші та не слабші за своїх колег-чоловіків. У сучасному світі важливо заохочувати суспільство підтримувати жінок у їх виборі, а не засуджувати. Саме тому цей анімаційний ролик може стати натхненням для багатьох жінок та дівчат, які мають мрії та амбіції, але бояться обрати не прийнятний суспільством шлях або роль.

Інший не менш важливий аспект нашої праці – показати важливість існування мрії та її втіленні для людини. Тільки коли йдеш за власним покликом серця – зможеш прожити життя до якого так прагнеш. На меті анімаційного ролику – вмотивувати та надихнути глядача.

В реаліях нашого сучасного світу та подій останніх двох років, не менш важливим аспектом буде і популяризація маловідомих українських виконавців та пісень українською взагалі. Коли як не зараз гостро виникло питання ідентичності українського народу. Із метою популяризації української мови важливо підтримувати нових виконавців.

Новизна проєкту полягає у поєднанні світу реального та мрійливого світу, який відображає відчуття під час польоту головної героїні. Не менш важливим тут є і оригінальність сюжету. Пошуки не виявили ідентичного сюжету – про становлення саме жінкою пілотом літака. Техніка виконання анімаційного ролика в індивідуальному стилі, із використанням 2D та 3D графіки.

1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Із огляду на те, що наш дипломний проєкт – це анімаційний ролик, де головна героїня обирає не типовий шлях та зіштовхується із певними труднощами, щоб досягти своєї заповітної мрії стати пілотом літака, варто розглянути аналоги за декількома напрямками. Перший – за схожим сюжетний рішенням, де головний герой долає складнощі заради великої мети, другий напрямок – люди що пов'язані із літаками і як вони живуть своє життя, та іще один – про втілення внутрішнього «я». Далі, в описі аналогів буде наголошено на конкретних ідеях та образах із яких було взято натхнення для дипломного проєкту.

1.1. Анімаційний ролик до пісні "Let's Go" гурту Stuck In The Sound.

Даний анімаційний ролик був випущений у 2012 році Алексісом Бомонтом (Alexis Beaumont) та Ремі Годіном (Remi Godin) – французькими кінорежисерами до композиції "Let's Go"[1] гурту Stuck In The Sound. Цей твір було обрано як аналогічний за схожістю сюжетного та сценарного рішень, а також із натхненням на використання схожих композиційних засобів.

Візуальна частина (Іл. 1) даного анімаційного твору є яскравим прикладом влучного використання наявних ресурсів аніматора. За рахунок того, що основна анімація персонажів – класична покадрова анімація, а також задіяні елементи фотографії для фону або інших елементів – це створює унікальний візуальний стиль та вирізняє твір з-поміж інших подібних.

Основним із композиційних прийомів у даному анімаційному ролику – це фокусування камери на обличчі головного героя та те, що він майже завжди є центральною фігурою кожної сцени. Також, саме завдяки зосередженні на одній фігурі досить влучним є використання симетрії для гармонізації візуального ряду. Використання реалістичних фотографій у поєднанні із анімацією створює відчуття простору.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=52Gg9CqhbP8

Текст пісні та події у анімаційному кліпі не пов’язані один із одним. За сюжетом головний герой присвячує усе своє життя досягненню заповітної мрії, для чого багато працює, навіть в збиток іншим аспектам життя, про що і шкодує наприкінці твору. Для нашого проєкту ми маємо дещо схожий сюжет, але інший загальний посил та мету анімаційного ролику.

Цей анімаційний ролик був обраний аналогом до нашого дипломного проєкту за схожістю сюжета та використанням схожих анімаційних технік.

1.2. Анімаційний фільм «Душа».

«Душа» [2] – американський комп’ютерний анімаційний фільм виробництва студії Pixar Animation Studios. Режисером проєкту виступив Піт Доктер (Peter Hans ‘Pete’ Docter). Картина вийшла в прокат 25 грудня 2020 року (Іл. 2).

В основі сюжету цього анімаційного фільму лежать роздуми та пошук життєвого призначення людини та її душі на Землі. Головний герой Джо Гарднер, викладач музики, мріє виступати на сцені як музикант, та щойно він отримує таку можливість – він потрапляє у аварію, в якій мав би й загинути. Та замість того, щоб померти – Джо потрапляє на небо, де бачить центр розподілення іще не народжених душ дітей. Головним фактором для того, щоб потрапити на землю є «квиток», які ці душі мають отримати віднайшовши своє покликання у житті. Тому він обирає варіант допомогти новій душі та забрати її квиток, щоб повернутись на Землю замість неї. Глядач спостерігає за взаємодією головних героїв та сам задумується над сенсом життя, над тим заради чого варто жити.

Мультфільм створений за допомогою 2D та 3D графіки, що допомагає використати ресурси аніматорів правильно та зменшити час на виробництво фільму. Колірне рішення загалом створює позитивні враження на глядача. Особливо вирізняється кольорами потойбічний світ – його наповнення налічує

[2] https://www.youtube.com/watch?v=0A4yBhlXJ98

спокійні відтінки блакитного, рожевого та фіолетового. Це створює відчуття спокою та гармонії у паралельному світі.

Головним аспектом, завдяки якому цей анімаційний фільм є аналогом для нашого проєкту – це наявність у ньому так званого астралу – місця, куди потрапляють люди на найвищому піку натхнення. У нашому ролику також буде схожий сюжетний елемент, коли головна героїня порине у свої відчуття та зіллється зі своїм мрійливим «я».

1.3. Анімаційний фільм «Таємниця Коко».

«Коко» [3] – американський комп'ютерно-анімаційний фільм, знятий Лі Анкрічем. Прем'єра фільму відбулась 20 жовтня 2017 року на Міжнародному кінофестивалі в Морелії, Мексика.

За сюжетом 12-річний Міґель випадково потрапляє у потойбічний світ, де зустрічає усіх своїх вже мертвих родичів та бере на себе відповідальність примирити та об'єднати усю родину. Мультфільм виконаний за допомогою засобів 3D графіки та є достатньо динамічним для того, щоб утримувати увагу глядача впродовж тривалого часу. Його колірна палітра вирізняється насиченими кольорами, зокрема – відтінками помаранчевого та фіолетового, а яскраве колірне рішення підсилює емоції від перегляду.

Цей анімаційний фільм є натхненням для нашого анімаційного ролику для візуалізації (Іл. 3) паралельного світу, світу натхнення нашої головної героїні. Переглянувши цей фільм, ми можемо відмітити для себе деякі елементи потойбічного світу «Таємниці Коко» які можуть бути подібними до нашого світу. Зокрема, кольорова гамма та стилізація елементів персонажів.

1.4. Аніме «Порко Россо».

Повнометражне аніме «Порко Россо» [4] 1992 року режисера Хаяо Міядзакі демонструє нам історію Марко Пагота, відважного пілота та героя Першої світової війни, який втратив віру в людство. Це стало прокляттям, яке

[3] https://www.youtube.com/watch?v=fHDRbRHRHGI
[4] https://www.youtube.com/watch?v=awEC-aLDzjs

перетворило його на людиноподібну свиню, і тепер Марко відомий як Порко Россо (Іл. 4).

Цей незвичайний сюжет висвітлює те, чим і як живе пілот, який взявся за полювання на повітряних піратів. Ми маємо нагоду спостерігати за вправними польотами досвідченого пілота, рятувальними місіями, гарними видами неба та моря, які можна побачити лише у польоті. Також, Марко зустрічає юну дівчину авіаконструкора, яка змінює його погляди на життя та повертає йому віру в людство.

Саме ці особливості та стилістичні рішення зацікавили нас та послугували натхненням для нашого анімаційного ролику. Оскільки літаки та, загалом, літальні апарати – це не настільки буденна тема, та зустрічається досить не часто, саме це аніме слугує для нас гарним прикладом анімації польотів, видів із літака та повітряного життя.

1.5. Аніме «Небесний замок Лапута».

Повнометражний анімаційний фільм «Небесний замок Лапута»[5] – це твір студії “Ghibli” 1986 року, режисером якого є Хаяо Міядзакі, а композитором - Хісáйші Джьо (久石 譲).

Візуальна частина (Іл. 5) цього аніме вирізняється високою деталізацією персонажів та локацій, як і майже усі аніме цього режисера. Колірне рішення анімаційної картини наповнене досить спокійними відтінками, зокрема переважають відтінки синього, зеленого та коричневого.

За сюжетом хлопчик Пазу одного разу бачить падаючу зірку, а коли біжить до місця її падіння – виявляється, що це падала дівчинка, і він встигає її уберегти від падіння. Трохи згодом виявляється, що ця загадкова дівчинка із неба – Сіта, спадкоємиця давнішньої панівної раси, що жила на літаючому острові Лапута. Саме через це, Сіту та її магічний медальйон, її переслідують пірати та військові, із надією використати дівчинку для знаходження цього, вже «міфічного» літаючого острову Лапута.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=ZcycF5gis1w

Цей анімаційний фільм є натхненням для нашого проєкту саме через те, що у ньому присутня анімація різних літаючих апаратів та механізмів, краєвидів неба у польоті, навколишніх пейзажів, а також яскравим прикладом вдалої колірної візуалізації.

1.6. Аніме «Вітер дужчає».

«Вітер дужчає» [6] – це повнометражний аніме-фільм, режисера Хаяо Міядзакі, створений на студії "Ghibli", прем'єра якого відбулася 20 липня 2013 року. Саме цим аніме-фільмом цей видатний режисер завершує свою кар'єру.

В основі сюжету лежить історія життя японського авіаконструктора Дзіро Хорікосі (堀 越 二 郎), а джерелом сюжету є оповідання письменника Тацуо Хорі «Вітер дужчає», написаного в 1936-1937 роках. Дзіро завжди мріяв пов'язати своє життя із літаками – стати пілотом. Але цій мрії не дано було справдитись, бо наш герой мав поганий зір, що на той час унеможливлювало його навчання омріяній професії. Тож одного разу йому сниться сон, де до нього говорить відомий авіаконструктор та знайомить зі своїми творіннями, що й надихає Дзіро на виконання своєї мрії дещо іншим шляхом. Відтепер його метою стає створення гарних літаків для польотів, але через складну ситуацію в країні йому приходиться мати справу із військовою авіацією.

Цей аніме-фільм є натхненням для нашого проєкту через деяку схожість у сюжеті – прагнення втілити свою мрію головним героєм та візуальною частиною (Іл. 6) із механізмом польоту літака та життя пов'язаного із авіацією.

1.7. Фільм "Paper Planes".

"Paper Planes" [7] – австралійський дитячий драматичний фільм, де використовуються засоби 3D графіки для візуалізації окремих сцен, випущений 2015 року режисером Роберта Конноллі (Robert Connolly) у співавторстві із Стівом Ворландом (Steve Worland).

---

[6] https://www.youtube.com/watch?v=RzSpDgiF5y8
[7] https://www.youtube.com/watch?v=h00GHmlFjCs

За сюжетом головний герой – австралійський хлопчик Ділан – дізнається про свій талант робити та запускати паперові літачки і мріє взяти участь у Чемпіонаті світу з паперових літачків у Японії.

Цей фільм є натхненням для нашого проєкту як за деяким сюжетним збігом – ми можемо спостерігати як головний герой мужньо долає перешкоди до своєї мети та досягає її, так і за наявністю у сюжеті складової пов'язаною із авіацією. Хлопчик Ділан досліджує властивості польоту на власному досвіді, звертається до спостережень за природою та за досвідом свого дідуся-льотчика. Це дає нам необхідні візуальні спостереження для втілення нашого проєкту (Іл. 7).

1.8. Фільм "The Aviator".

"The Aviator"[8] – біографічна драма про американського мільйонера, винахідника та режисера Говарда Г'юза (Howard Robard Hughes). В головній ролі — Леонардо Ді Капріо (Leonardo Wilhelm DiCaprio), режисер — Мартін Скорсезе (Martin Charles Scorsese). Фільм вийшов у прокат у 2004 році (Іл. 8).

За сюжетом головний герой Говард, син винахідника і промисловця, має можливість займатися дорогими розробками та присвячує своє життя авіації. Він навіть вдається до зйомок фільму про винищувачів у Першій світовій, а трохи згодом Міністерство оборони США замовляє у Говарда розробку літака.

Цінність даного фільму для нашого проєкту полягає у тому, що ми маємо нагоду спостерігати за життям людини, яка пов'язала себе із авіацією, займається розробкою літаючих апаратів та повноцінно живе цією справою. Ці знання дуже корисні для розробки власної анімації літаків у нашому анімаційному ролику.

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

1.9. Анімаційний ролик “Dumb Ways to Die”.

Текст “Dumb Ways to Die”[9] – це громадська кампанія у Австралії, проведена компанією Metro Trains у Мельбурні, штат Вікторія, з метою популяризації безпеки на залізничному транспорті. Відеоролик кампанії став вірусним у соціальних мережах після того, як був випущений у листопаді 2012 року.

Цей анімаційний ролик із досить спокійним музичним супроводом намагається донести до глядачів досить важливу тему – слід дотримуватись елементарних правил безпеки і це може вберегти твоє життя.

Візуальний стиль (Іл. 9) виконання цього анімаційного ролика слугує натхненням для нашого дипломного проєкту. Прості форми та кольори, відсутність контурів у зображення, проста та влучна композиція – усі ці прийоми використані для візуалізації нашого анімаційного ролика.

1.10. Інтерв’ю із жінкою-пілотом у відео-форматі «Як це бути жінкою-пілотом в Україні?».

«Як це бути жінкою-пілотом в Україні»[10] – це інтерв’ю у відео-форматі із 23-річною Юлією Слободянюк, яке вийшло на Ютуб-каналі «Радіо Свобода» у березні 2020 року (Іл.10). Вона працює другим пілотом в українській авіакомпанії «SkyUp Airlines». Жінок-пілотів там 7, чоловіків же понад 150. Юлія розповідає, чому в Україні так мало пілотес, чи є до них упереджене ставлення і як це — жити небом.

Це один із найважливіших аналогів, який зіграв провідну роль у створенні сюжету та розробки подальших сторібордів. Коротка розповідь цієї дівчини дає багато корисної інформації, яка допомогла розвинути ідею для нашого проєкту та зробити її реалістичнішою. Наша головна героїня так само як і Юлія – мріяли про роль пілота із самого дитинства та втілили її у життя. Так, це непростий шлях, але вартий того, якщо ти любиш небо.

---

[9] https://www.youtube.com/watch?v=IJNR2EpS0jw
[10] https://www.youtube.com/watch?v=I4ybUcoYihc

2. ОПИС ТА ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику до пісні «Мрія» групи Pochayna_15

Наш проєкт – це анімаційний ролик до композиції «Мрія» українського починаючого гурту Pochayna_15. Сам по собі текст пісні не має особливого сюжету, а в його основі лежить спів від першої особи. Тому для даного проєкту було вирішено створити історію, яка б відповідала словам пісні та візуально доповнювала його.

За сюжетом ролика головна героїня із самого дитинства закохується у небо та авіацію, та неодмінно прагне досягти своєї мрії – стати пілотом літака. Відеоряд почнеться з ключової події для дівчинки – моменту, коли вона відкриває для себе захоплення літаками, під час перегляду телепередачі. Далі слідує невеликий епізод, який демонструє нам підтвердження дитячої мрії – головна героїня мріє та уявляє себе за кермом літака.

Наш ролик можна поділити на три часових проміжки – дитинство, підлітковий та дорослий вік головної героїні. Перша частина присвячена моменту зародження мрії дівчинки, друга – навчанню та набуття першого досвіду за кермом літака (саме цей відрізок найбільш тривалий по часу) та третя – досягнення дитячої мрії та візуалізація почуттів та натхненного стану головної героїні.

Основна мета та ідея нашого ролику – вмотивувати глядача та нагадати про важливість існування мрії, навіть у важкі часи. Нагадати що мрію можна та необхідно втілювати у життя.

2.2. Стилістичне рішення анімаційного ролику до пісні «Мрія» групи Pochayna_15

До дипломного проєкту було розроблено відповідну оригінальну стилістику та колірну гамму. Усі персонажі, образи та локації виконані у власному індивідуальному стилі автора, який враховує декілька аспектів: використання плавних та простих форм у поєднанні із простою та градієнтною

заливкою, також із позначенням деякого об’єму фігур, щоб запобігти зовсім «плоскому» зображенню. Завдяки цьому стилю ми отримали широкий маневр для анімації та монтажу, та не перевантажили відеоряд надлишком деталей та зайвої інформації.

Щодо колірного рішення анімації було вирішено зробити акцент на яскравості та насиченості навколишнього світу та персонажів для підсилення позитивного ефекту на глядача. Своєю колірною гаммою особливо відрізняється частина, де головна героїня перебуває у польоті, де за допомогою засобів анімації передані її почуття та відчуття від польоту.

Варто зазначити, що у відеоряді використані як 2D, так і 3D графіка. Таке візуальне рішення створює цікавий ефект із поєднанням протилежних дизайнерських рішень, які протиставляються одне одному: плоский об’єкт – об’ємний об’єкт, чітка жорстка тінь – плавна реалістична тінь, заокруглі форми – чіткі геометричні форми.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Наш проєкт реалізований у техніці 2D анімації, із використанням 3D графіки для зображення деяких локацій сцен. Це має створити візуальний ефект простору та відіграти гарний контраст із 2D графікою. Тривимірні локації сцен, до яких застосована анімація руху камери розроблені у Blender, а двовимірні створені за допомогою засобів Adobe Illustrator. Для анімації 2D графіки у ролику була проведена попередня підготовка зображень – усі елементи попередньо намальовані на окремих шарах. Це дає нам можливість створити анімацію до будь-якого намальованого предмету. А саме анімація та монтаж відеоряду була створена за допомогою Adobe After Effects.

Анімаційний ролик до пісні «Мрія» українського гурту Pochayna_15 триває 2 хвилини 25 секунд, має розмір 1920x1080 px, частоту кадрів на секунду – 25 та формат MP4.

2.4. Звукове рішення

Наш проєкт – це анімаційний ролик до пісні «Мрія» гурту “Pochayna_15”. Цей маловідомий український гурт – група початківців, що

вирішили створювати музику та пісні разом у 2023 році. Пісня «Мрія» – це перша написана та записана пісня гурту, також у 2023 році.

Сюжет анімації побудований на основі тексту пісні, події заставляються із ритмом та словами композиції. Тож завдяки кожен глядач зможе знайти для себе унікальний сенс у зображеному та власне натхнення.

ВИСНОВКИ

Коли цей проєкт був лише ідеєю, то розвинути її дуже допомогли інтерв'ю із українськими пілотесами літаків. Жінок-пілотів і досі дійсно мала кількість, порівняно із чоловіками, але тенденція на збільшення все ж таки є. Також із інтерв'ю ми дізнались, що дискримінації за статтю не так і багато, і зазвичай вона йде не від оточення пілота, а від пасажирів літаків.

Дослідження аналогічних проєктів допомогло підтвердити оригінальність нашого сюжету – ідентичні сюжетні збіги не виявлені. Але дуже корисним виявився аналіз музичних анімаційних кліпів, аніме та фільмів на тему життя пов'язаного із авіацією. Це створило гарну базу для реалістичнішого відтворення вигаданого сюжету про нашу головну героїню.

Не менш важливим був проведений аналіз музичних анімаційних кліпів, який виявив досить високу популярність аналогічних кліпів серед починаючих виконавців, або виконавців середнього рівня. Це чудовий спосіб привернути увагу до своїх композицій новачкам, бо цікавим та незвичним відеорядом завжди є можливість зацікавити аудиторію, яка ніколи не чула про цей гурт.

Найбільшим натхненням для проєкту став перший аналог – анімаційний ролик "Let's Go". Хоч він і не має авіаційної тематики, але частково все ж стосується польотів та неба. Цей ролик досить схожий за сюжетом, тільки наш кліп має інший загальний сенс та мету.

Важливою частиною став і аналіз аналогів, які пов'язані із авіацією. І таких творів знайшлось п'ять, а кожен із них став корисним по-своєму та доповнив загальну картину. Оскільки для дипломного проєкту необхідно було дослідити життя персонажів, пов'язаних із авіацією або із небом, ці аналоги показали необхідні деталі. Люди, пов'язані із небом мрійливі, сміливі та наполегливі, й водночас із цим – майже безстрашні. Саме тому головна героїня нашого ролику вперто продовжує свій шлях до мети. Корисним також є й технічні аспекти: як створити анімацію літака, як показати вид від першої особи, які ракурси краще та ін.

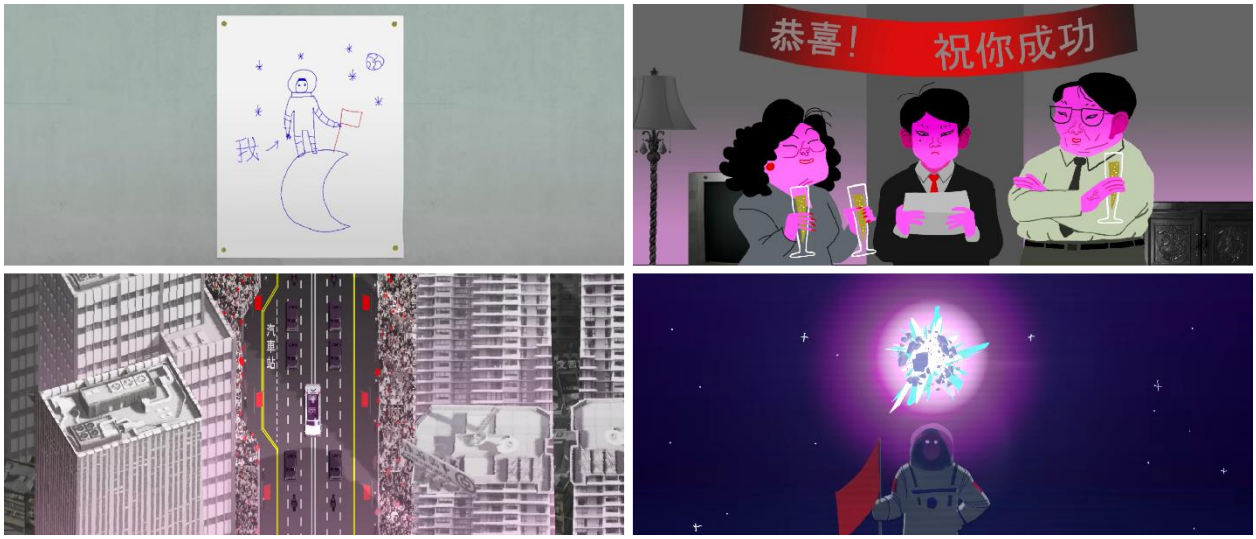
Два аналоги – «Душа» та «Таємниця Коко» розкривають тему відокремлення душі й подорож ніби до іншого світу. Щось схоже переживає і наша героїня, коли знаходиться у своєму власному світі, світі мрії.

Наш анімаційний ролик підкреслює та доповнює талановито виконану композиція «Мрія» вокалісткою починаючого гурту. Цей відеоряд – гарна можливість нагадати про важливі проблеми, які досі існують та вмотивувати глядачів на власний успіх та самореалізацію.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. What is an animation? URL: https://sciencebehindpixar.org/pipeline/animation (дата звернення: 11.05.2024).
2. Визначення терміну відеокліп. URL: https://vue.gov.ua/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%BA%D0%BB%D1%96%D0%BF (дата звернення: 11.05.2024).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1 «Фрагменти анімаційного кліпу до пісні “Let’s Go” гурту Stuck In The Sound», 2012 р.



Іл. 2 «Фрагменти анімаційного фільму “Душа”», 2020 р.



Іл. 3 «Фрагменти анімаційного фільму “Таємниця Коко”», 2017 р.



Іл. 4 «Фрагменти аніме “Порко Россо”, Хаяо Міядзакі», 1992 р.



Іл. 5 «Фрагменти аніме “Небесний замок Лапута”, Хаяо Міядзакі», 1986 р.



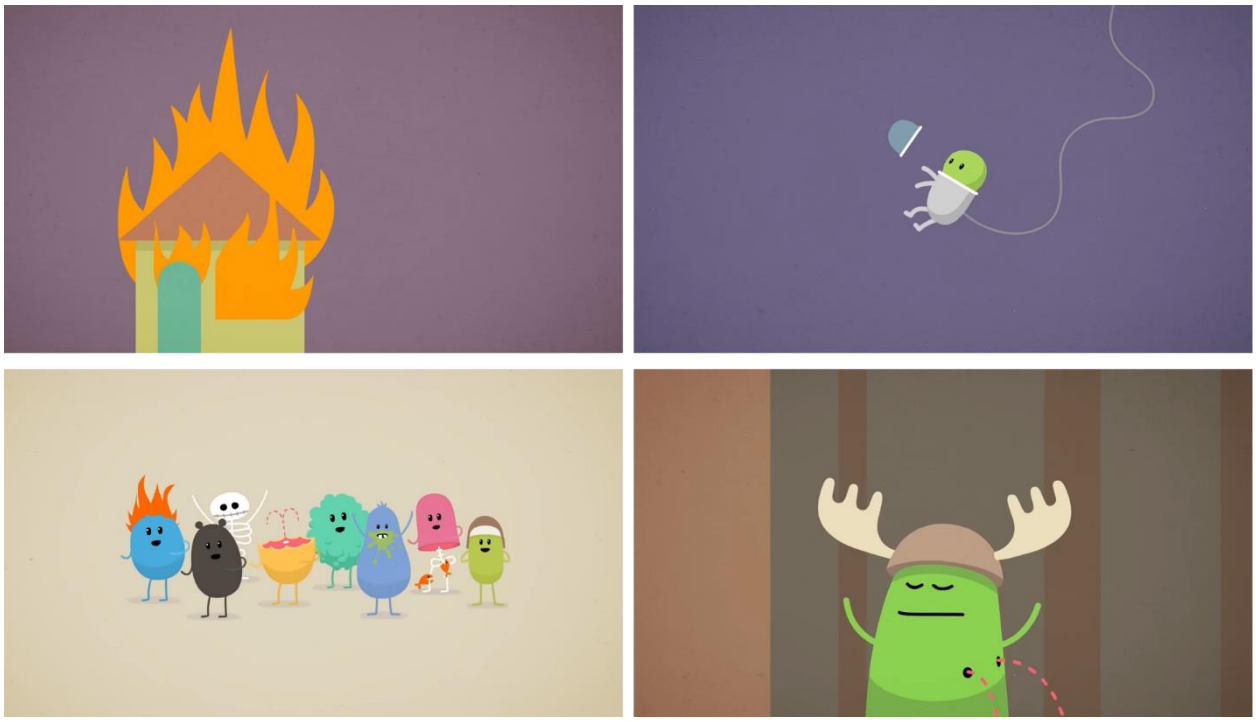
Іл. 6 «Фрагменти аніме “Вітер Дужчає”, Хаяо Міядзакі», 2013 р.



Іл. 7 «Фрагменти фільму “Paper Planes” », 2015 р.



Іл. 8 «Фрагменти фільму “The Aviator”», 2004 р.

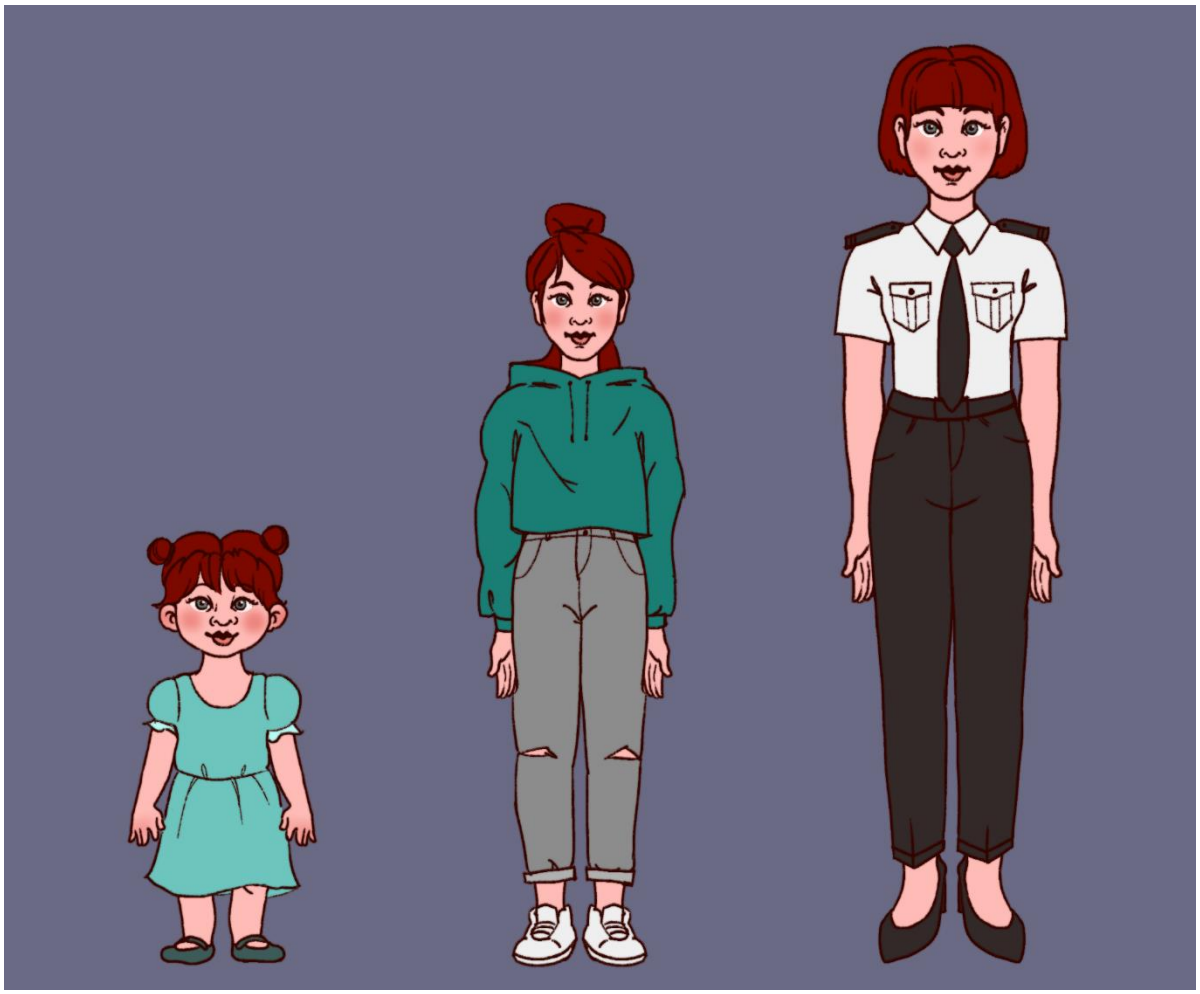


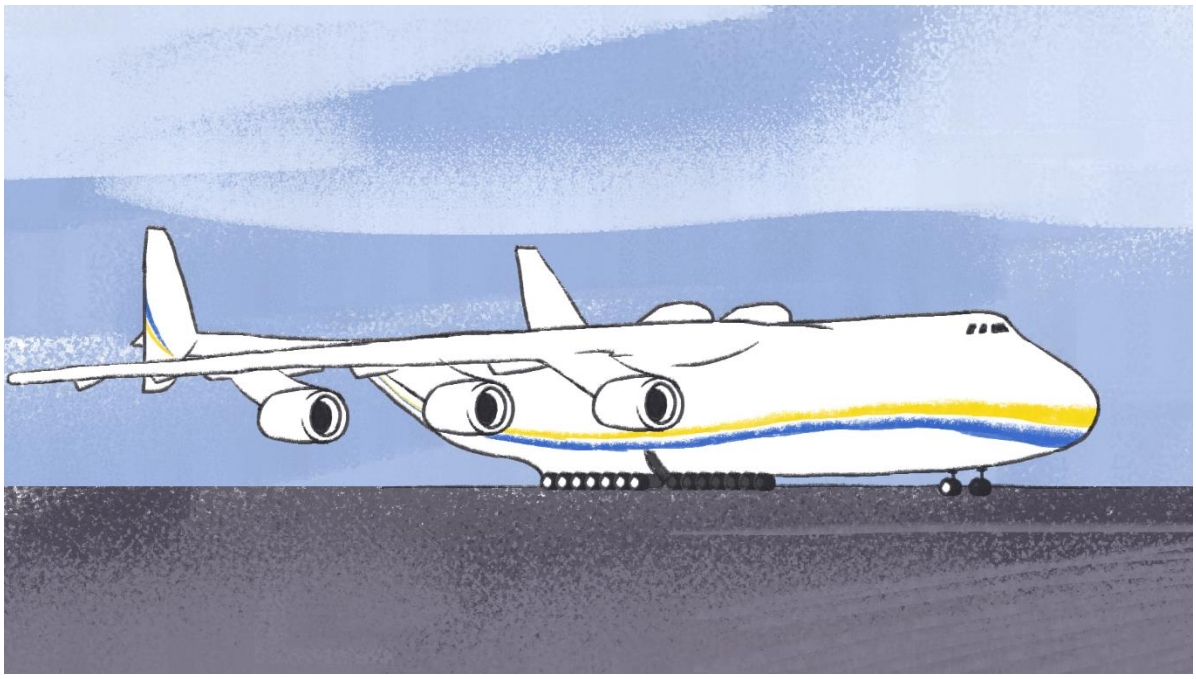
Іл. 9 «Фрагменти анімаційного ролику “Dumb Ways to Die”», 2012 р.

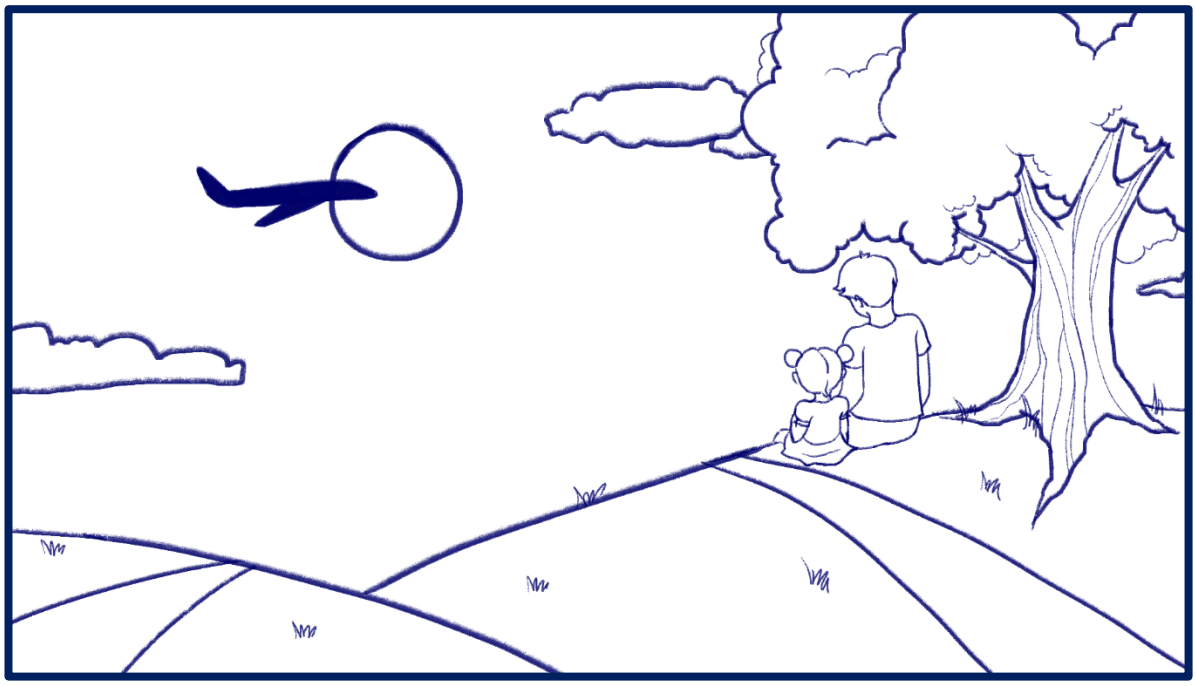


Іл. 10 «Фрагменти відео-інтерв’ю із Юлією Слободянюк», 2020 р.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



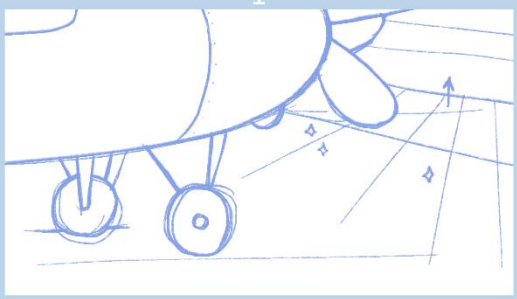




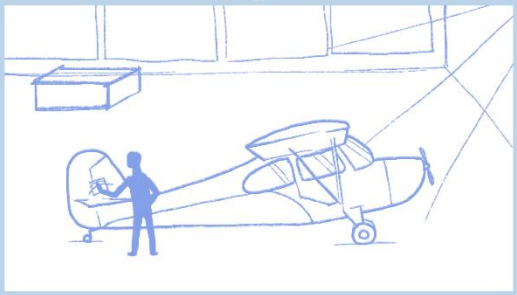
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ

1

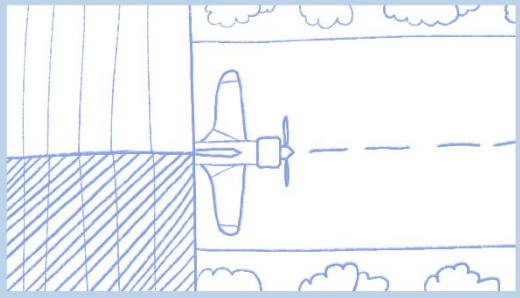
1



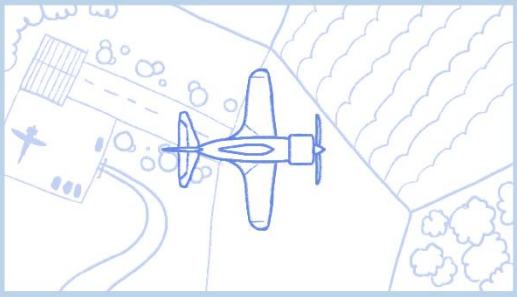
2



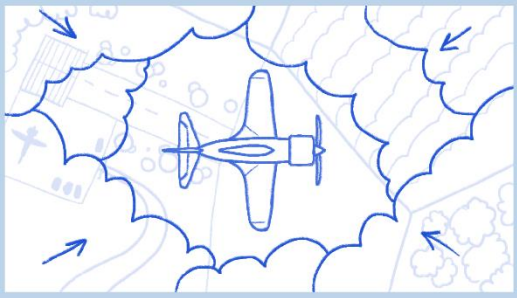
3



4



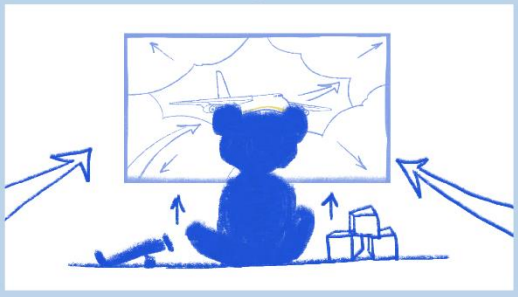
5



6



7



8



9



10

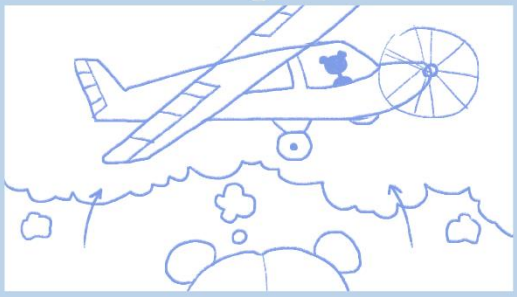


2

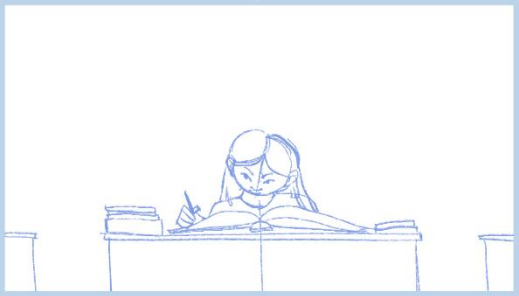
1



2



3



4



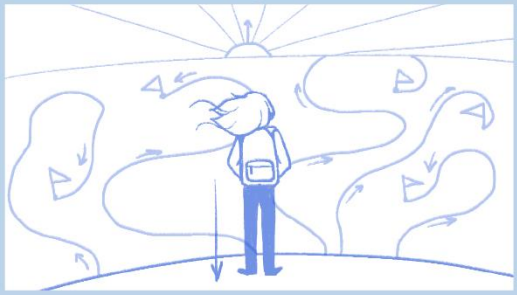
5



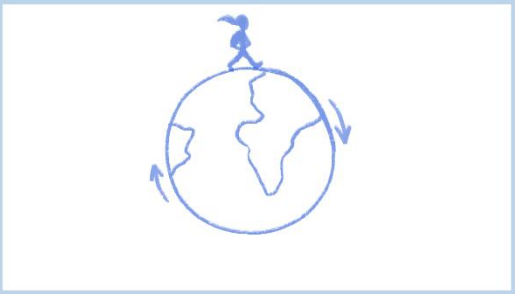
6



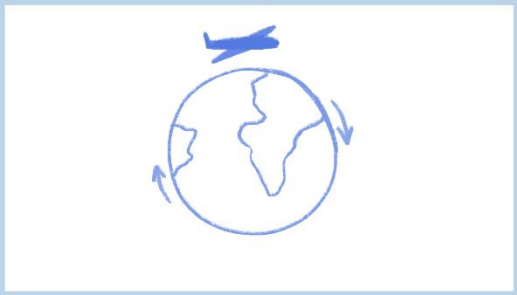
7



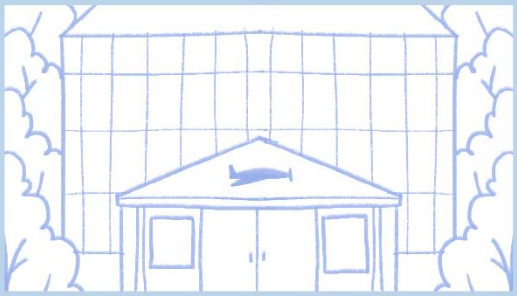
8



9

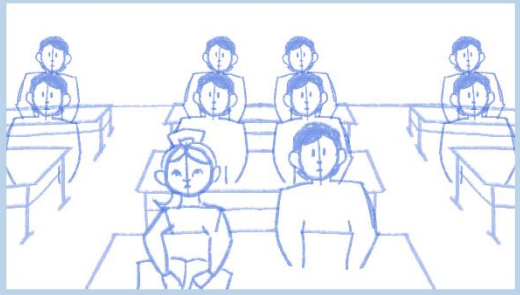


10

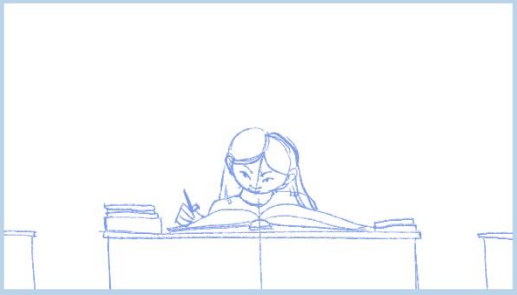


3

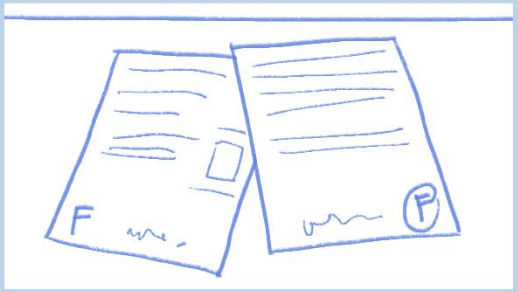
1



2



3



4



5



6



7



8



9

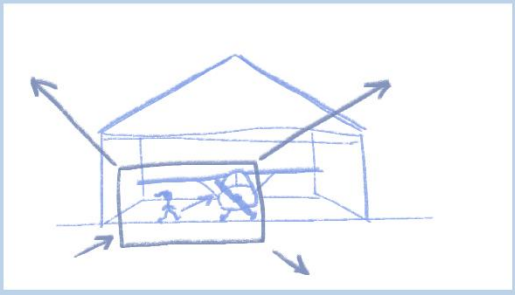


10

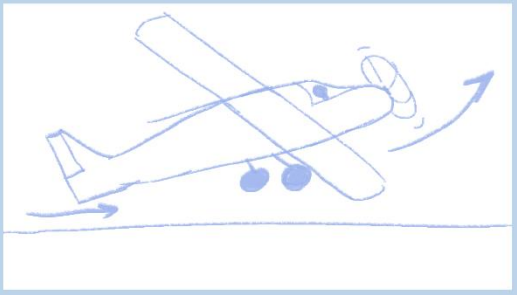


4

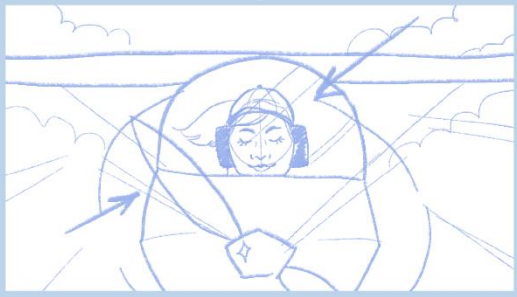
1



2



3



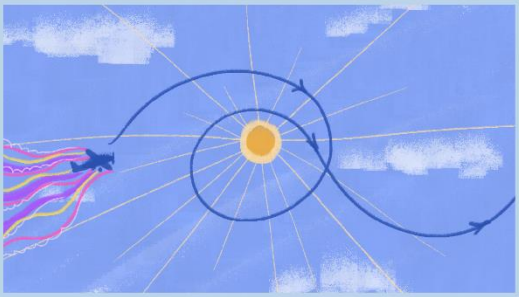
4



5



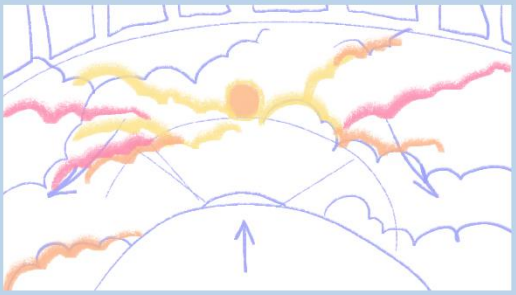
6



7



8



9



10

