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

Климчук Аліна Костянтинівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «KIND HEART»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.


А. К. Климчук

Керівник: Мироненко Надія Григоріївна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП....3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ....5
1.1. Повнометражний аніме-фільм «The wind rises»....6
1.2. Короткометражний анімаційний фільм «Father and Daughter»....6
1.3. Короткометражний анімаційний фільм «The Girl and the Fox»....7
1.4. Анімаційний фільм «An Object At Rest»....8
1.5. Анімаційний кліп до пісні «Birds»....8
1.6. Документальний фільм «20 днів у Маріуполі»....9
1.7. Короткометражний анімаційний фільм «Resilience»....9
1.8. Анімаційний фільм «The Little Poet»....10
1.9. Короткий анімаційний ролик «Fish N' Chips»....10
1.10. Анімаційний фільм «Killing Time»....11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ....11
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Kind heart»....12
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Kind heart»....12
2.3. Технічні характеристики та особливості....12
2.4. Звукове рішення....13
ВИСНОВКИ....13
ЛІТЕРАТУРА....14
ДОДАТОК І.АНАЛІЗ АНАЛОГІВ....16
ДОДАТОК ІІ.ЕСКІЗНИЙ ПОШУК....22
ДОДАТОК ІІІ.СКЛАД ПРОЄКТУ....26

ВСТУП

З початком повномасштабного вторгнення Росії багато українців були вимушені покинути свої домівки задля власної безпеки та безпеки рідних. Приблизно 8 млн громадян опинилися за кордоном, де їм незнайома мова й культура, де немає друзів та близьких. Вони вже 2 роки живуть з відчуттям невизначеності та постійно стикаються з новими викликами. На жаль, люди нині почали прирівнювати біженців до мігрантів – та ці поняття не варто плутати. Біженці – це ті, хто раптово бігли від чогось страшного – трагедії, травми, війни. Мігрант – це та людина, котра свідомо внутрішньо для себе ухвалила рішення, що вона хоче жити в іншій країні.

Українці постійно знаходяться за кордоном у напруженні й звідси виникає гама негативних емоцій, з якими дуже важко впоратись. Одним з негативних факторів є стрес, який має великий вплив на нашу психіку і заважає адаптуватися у нових умовах. Кріт того, втрата тісного спілкування з родичами, страх не реалізуватися в чужій країні, відчуття незадіяності в допомозі рідній країні та нерозуміння того, що робити у майбутньому можуть викликати депресію. Біженці часто потрапляють в пастку безперервного очікування повернення додому. Вони не облаштовують собі комфортне життя, не купують речі на довгий період. Тому зменшити градус тривожності можуть допомогти такі самі українці, що отримують схожий досвід, підтримка місцевого населення і їхнє розуміння.

Проєкт є актуальним як для самих жителів України, які переживають часи жахливої війни, так і для європейської спільноти. Адже наразі мільйони українців опинилися за кордоном і шукають там прихистку. Задача анімаційного ролику полягає в тому, щоб показати епізоди війни, які українці проживають кожен день, та наскільки для нас важлива не тільки фінансова, але і психологічна підтримка з боку європейських країн. Для будь якої людини важливо відчувати себе у безпеці, щоб вона могла знайти в собі сили рухатися далі та бути щасливою.

У сучасному світі анімаційні ролики стають все більш популярним засобом візуалізації та поширення інформації. Їх використання охоплює широкий спектр галузей, включаючи освіту, рекламу, мистецтво та документування подій. Однак, на сьогоднішній день, використання передових технологій, таких як нейронні мережі, у створенні саме анімаційних роликів, залишається досить обмеженим. Проте вони можуть стати чудовим інструментом для оптимізації деяких аспектів робочого процесу та вдосконалення візуального результату анімаційного ролику.

Наша робота виконана у класичній (покадровій) 2D-анімації з використанням технологій штучного інтелекту, а саме нейронних мереж, які дозволяють створювати більш складні і цікаві за виразністю анімаційні відео.

Новизна проєкту полягає у застосуванні технологій ШІ в деяких епізодах анімації для підсилення емоційного стану персонажів, динамічних сцен, звуків / вибухів і т.п. Дипломна робота спрямована на вивчення та аналіз можливостей використання нейронних мереж та їх використання під час створення анімаційного ролику.

Нейронна мережа — це програма, яка здатна на основі аналогового проєкту генерувати новий візуальний контент.

2D-анімація — це процес використання малюнків і моделей для створення рухомих зображень.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Повнометражний аніме-фільм «The wind rises». «The wind rises»[1] (укр. «Вітер дужчає») — повнометражний аніме-фільм режисера Хаяо Міядзакі (Hayao Miyazaki) знятий на Studio Ghibli, прем'єра якого відбулася 20 липня 2013 року (Іл. 1.1). Кінострічка увійшла в офіційну конкурсну програму 70-го Венеціанського кінофестивалю. У фільмі йдеться про японського конструктора Дзіро Хорікосі, відомого як конструктора винищувачів Mitsubishi A5M та Mitsubishi A6M Zero. Дія розгортається у 20-30-х роках XX століття, коли весь світ був на порозі війни. Фільм має яскраво виражену антивоєнну спрямованість, яка червоною лінією проходить по всьому хронометражу. Він розповідає історію творчої особистості та мрійника, одержимого внутрішньою роботою механізмів, який на шляху до своєї мрії зможе подолати всі перепони та реалізувати свій потенціал.

Цікавою особливістю фільму є чергування сцен снів та реальності. У снах герої можуть ходити по крилу літака, що летить, і здійснювати неможливі стрибки в невідомість назустріч мрії. Реальність завжди відстає від польоту думок Хорікосі, що виявляється досить правдоподібним аспектом, адже будь-який винахідник насамперед намагається втілити свої фантазії.

У композиції використано широкі панорами та яскраві пейзажі, щоб передати красу природи та атмосферу середовища. Колірна палітра у фільмі дуже насичена та виразна, яка передає настрій сцен, посилюючи їх вплив на глядача.

1.2. Короткометражний анімаційний фільм «Father and Daughter». «Father and Daughter»[2] — нідерландський короткометражний анімаційний фільм 2000 року , написаний і знятий Міхаелем Дудоком де Вітом (Michael Dudok de Wit) (Іл. 1.2). У 2001 році він отримав премію «Оскар» за найкращий анімаційний короткометражний фільм. Сюжет твору розповідає

[1] https://uakino.club/animeukr/8140-vter-duzhchaye-zdynyavsya-vter.html
[2] https://youtu.be/Oo4KXZVApsQ?si=TRoy6bnAFmJE_U3z

про батька, який прощається з маленькою дочкою, тому що йде на війну. Під час перегляду мультиплікаційної стрічки глядач розуміє, що він вже не повернеться. Дівчинка зростає, створює власну сім'ю, і відповідно зістарюється, але всередині неї завжди є глибока туга за батьком, тому вона завжди приходить до місця, де його провела. Наприкінці фільму, у тому, що виглядає як послідовність снів або, можливо, загробного життя, вони возз'єднуються.

У анімаційному фільмі використано мінімалістичний стиль малюнку, що допомагає зосередити увагу глядача на сутності історії. Малюнки мають просту лінійну структуру, але водночас вони дуже виразні та емоційно заряджені. Кольорова гама в анімації відображає відповідну атмосферу: теплі кольори, такі як жовтий і червоний, використовуються для передачі тепла і родинного затишку, тоді як холодні кольори, такі як сірий і блакитний, відображають віддаленість та розлуку. Крім того, деякі образи та мотиви фільму повторюються, що створює єдність композиції та сприяє зміцненню теми відносин між батьком і донькою.

1.3. Короткометражний анімаційний фільм «The Girl and the Fox». «The Girl and the Fox»[3] — короткометражний анімаційний фільм 2011 року від режисера Тайлера Дж. Капферера (Tyler J. Kupferer) (Іл. 1.3). Анімаційна історія розповідає про дев'ятирічну дівчинку на ім'я Ілона, яка живе з батьками у лісі під час воєнного конфлікту. Одного вечора вона зустрічає лисицю, яка починає вбивати їхню худобу, і героїні нічого не залишається, окрім як вистежити тварину, щоб забезпечити виживання своєї родини. Проте в кінці фільму лисиця рятує Ілону від замерзання вночі через хуртовину.

Один з ключових аспектів фільму – це деталізований малюнок та анімація. Характери та оточуючий їх світ мають виразні деталі та текстури, що робить кожен кадр живим і захоплюючим. У анімаційному ролику вдало використовуються світло та тіні, які підкреслюють настрій сцен. Не менш

[3] https://youtu.be/ilKaJRsmZiI?si=HBW7AfxbeUCliI0G

важливим є музичний супровід, що додає глибини емоційним моментам та створює відчуття магії та чарівності.

Головна ідея короткометражного фільму «The Girl and the Fox» полягає в тому, що людина повинна розуміти і поважати природу, а також знаходити способи спілкування та взаємодії з нею.

1.4. Анімаційний фільм «An Object At Rest». «An Object At Rest»[4] — був створений Сетом Бойденом (Seth Boyden) для його останнього дипломного фільму в CalArts (California Institute of the Arts) у 2015 році (Іл. 1.4). Головна ідея цього анімаційного фільму є показ безперервного циклу природи, її сталості та невпинності, навіть у змінних умовах.

Сюжет фільму розповідає історію каменя, який переживає ряд пригод та подорожей через епохи геологічної історії Землі. І однією з найбільших перешкод природи — це людська цивілізація.

Використання різних планів дозволяє передати широкий хронологічний спектр фільму, від пейзажів епохи динозаврів до сучасних міських ландшафтів. Постійним центральним образом у кадрі залишається камінь, навколо якого динамічно змінюється навколишнє середовище. Митець вдало застосував плавні анімаційні переходи між сюжетними поворотами, які створюють цілісність композиції. Кольорова палітра фільму має теплі тони, проте в деяких композиціях вони трохи відрізняються відтінками та насиченістю, що допомагає передати атмосферу кожного періоду.

1.5. Анімаційний кліп до пісні «Birds». Кліп до пісні «Birds»[5] — був випущений американським поп-рок гуртом Imagine Dragons 24 липня 2019 року до альбомної версії пісні (Іл. 1.5). Ролик розповідає про дівчинку та її матір, які вміють виявляти крила та літати в небесах. Ось тільки виявляється, що з подібним даром важко ужитися, тому у школі головна героїня страждає від булінгу (від англ. bullying – залякування, цькування, задирання). Протягом сюжету мама сильно підтримує свою доньку і допомагає долати перешкоди.

[4] https://youtu.be/NBVCIgfyciA?si=cJor7AL9vRA7j3UV
[5] https://youtu.be/vOXZkm9p_zY?si=lIF7NJe8dC-d6iUW

Анімаційний кліп Imagine Dragons мотивує глядача до прийняття себе і закликає не боятися власних особливостей.

Тема відносин матері і доньки у кліпі є особливо зворушливою та емоційно насиченою, а звуковий супровід, композиція кадру та кольорова гама надає більш глибокий сенс. Не тільки підтримка, але і роль матері як наставника заохочує дівчину досліджувати світ та розвиватися, прагнути до власної свободи та самореалізації.

1.6. Документальний фільм «20 днів у Маріуполі». «20 днів у Маріуполі»[6] — документальний фільм про російську облогу Маріуполя у лютому-березні 2022 року під час повномасштабного вторгнення РФ до України (Іл. 1.6). Був створений українською командою у складі військового кореспондента, відеографа АР Мстислава Чернова, фотокореспондента Євгена Малолєтки та продюсерки Василіси Степаненко. Також здобув «Оскар» у 2024 році в категорії «Найкращий повнометражний документальний фільм» і став першим фільмом-переможцем від України.

Кінострічка презентує глибоку і важку реальність життя в умовах війни. Він змальовує страх, тривогу, надію та солідарність мешканців Маріуполя, які протягом 20 днів переживають обстріли та борються за виживання. Увага акцентується на тому, які жахливі злочини скоювали російські окупанти проти мирного населення, та як українці об'єднуються і підтримують один одного у важкі часи. Композиція кадрів відіграє особливо важливу роль у передачі реалій війни.

1.7. Короткометражний анімаційний фільм «Resilience». «Resilience»[7] (укр. «Стійкість») — це короткометражний анімаційний фільм, створений студенткою Юні Чой (Yunie Choi) Каліфорнійського інституту мистецтв (CalArts) у 2023 році (Іл. 1.7).

Особливістю анімаційного ролику є композиція, яка побудована у межах єдиного статичного кадру. Сюжет фільму розповідає про спустошену

---

[6] https://tv.kyivstar.ua/ua/movie/65de3f97b5f4696e6fcabcdc-2023-20-dniv-u-mariupoli

[7] https://youtu.be/F1QRZki3zb8?si=bS7iXUCp5XjG7QbF

природу після війни, яка поступово відновлюється разом із яскравим відродженням життя: червоні та сірі кольори змінюються на більш теплі відтінки зеленого та жовтого, з’являються живі істоти, звукові ефекти від вибухів та стрілянини замінюються на музичний супровід зі співом птахів, дзюрчанням води, шелестінням листя.

Незважаючи на те, які б руйнівні наслідки не приносило людство, природа завжди знайде силу для відновлення.

1.8. Анімаційний фільм «The Little Poet». «The Little Poet»[8] — короткометражний анімаційний фільм, створений студентом Каліфорнійського інституту мистецтв (CalArts) Джастіном Кінгом (Justine King) у 2023 році (Іл. 1.8). Він розповідає про маленького поета, який закохується в образ француженки з гускою в руках, яка намальована на картині. За сюжетом головний герой, насправді, є експонатом у музеї, що кожен день роздивляється дівчину і мріє про зустріч з нею. У своєму польоті фантазії він уявляє як вони разом проводять час на пікніку, в ресторані та на річці, сидячи в човні; і все це відбувається крізь призму картин різних відомих художників, таких як Клод Моне, Ван Гог, Пабло Пікассо та ін. Для переходів між сценами автор використав спрощені геометричні форми, що робить анімацію більш динамічною і цікавою.

Не менш важливу роль у враженні від анімаційного фільму відіграє озвучування персонажів та звукові ефекти.

1.9. Короткий анімаційний ролик «Fish N' Chips». «Fish N' Chips»[9] (укр. «Риба і чіпси») — короткий анімаційний ролик, створений студенткою Б’янкою Рамірес (Bianca Ramirez) Каліфорнійського інституту мистецтв (CalArts) у 2023 році (Іл. 1.9). Він розповідає захопливу та веселу історію про дівчину, яка живе в кімнаті під водою та персонажа-рибу, яка хотіла з'їсти чіпси, які знаходяться в її оселі. Історія закінчується тим, що риба пробиває

[8] https://youtu.be/M7hSWBYhzeA?si=7390uF5UNkIT66Hw
[9] https://youtu.be/di7ndE3rS0E?si=dNHAbPGqJ5NB6Ipx

скло, яке виконувало функцію вікна, і вода затоплює навколишній простір. Таким чином вона досягає своєї цілі – дістатися смаколика.

Незважаючи на те, що кімната героїні доволі маленька, авторка, завдяки, використанню сильної перспективи та різноманітної композиції в кадрі змогла зробити динамічні сцени в анімації. Кольорова гама обмежена, що дозволяє зосередити увагу глядача на взаємодії між героями.

1.10. Анімаційний фільм «Killing Time». «Killing Time»[10] — анімаційний фільм створений студентами Камілем Гійо (Camille Guillot), Фанні Хагдаль Соребо (Fanny Hagdahl Sörebo), Олександрою Кречман (Aleksandra Krechman), Сарою Начірі (Sarah Naciri), Морганом Равелонари (Morgane Ravelonary), Валентином Чжаном (Valentine Zhang) школи візуального мистецтва та анімації в Парижі (GOBELINS), який вийшов у 2019 році та відзначився своєю непередбачуваною сюжетною лінією та якісною анімацією (Іл. 1.10). У ньому зображено забавний та трохи абсурдний сюжет, який включає в себе головного героя, який намагається врятувати свій час. Проте, в кінцевому підсумку, розуміє, що істинне щастя полягає у тому, щоб насолоджуватися кожною миттю життя. Фільм відрізняється оригінальним стилем малюнку, захоплюючою анімацією та гумористичним сюжетом. Крім того, творці фільму використали у своїй роботі принцип масштабування, а також, іноді, змінювалася форма та розмір самого кадру, що зосереджувало увагу на якійсь конкретній дії персонажа. Кольорова гама доволі різнобарвна, проте вона виглядає достатньо гармонійно, тому не викликає відчуття дезорієнтації в глядача.

[10] https://youtu.be/n-vlyad4jKU?si=gRE3t1MGMxStOg24

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Kind heart». Концепція проєкту полягає у відображенні почуттів, які українці переживають за кордоном під час війни. Головною ідеєю дипломної роботи є нагадування для жителів Європейської спільноти, що в Україні до сих пір триває війна, і для нас, українців, їх моральна підтримка є надзвичайно важливою. Крім того, проєкт має на меті показати, що добро не має кордонів.

Головними персонажами анімаційного ролику постають дівчина-українка, яка приїхала разом із матір'ю до Німеччини, та громадянин цієї держави, який вирішив прийняти родину до себе. Через призму сприйняття героїні показано, які негативні емоції через повномасштабне вторгнення відчуває народ України сьогодення, а німець є прообразом Європи, яка намагається хоча б частково повернути біженців до нормального життя. На початку ролику глядач знайомиться з німцем і дізнається, що він нещодавно втратив дружину, і після перегляду новин чоловік приймає рішення прихистити українок у себе вдома. За сюжетом головна героїня поступово виходить із свого депресивного стану, завдяки підтримці чужоземця, який згодом стає для неї членом родини.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Kind heart». Проєкт виконаний в авторській графіці з використанням зображень та анімацій згенерованих у нейронних мережах. Особлива увага приділялась кольоровому рішенню: для середовища, де розгортаються воєнні дії використано монохромні відтінки темно-синього, а для мирного життя — відтінки тепло-зеленого. На відміну від заднього плану, персонажі анімаційного ролику мають більш контрастні кольори і чіткий контур. Сцени з великим планом мають більше деталей для того, щоб зосередити увагу на діях персонажа, а композиції з дальнім планом передають навколишню атмосферу.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Основна частина анімаційного ролику виконана у техніці класичної покадрової (2D) анімації, у

програмі Krita, а саме персонажі та статичні бекграунди (background — «тло», «задній план»). Для переходів між кадрами анімації, а також для анімації деяких бекграундів використано нейронні мережі Dream by WOMBO (статичні зображення) та Kaiber.ai (анімація), які допомогли зробити сцени більш динамічними і цікавими у візуальному контексті. Нейромережі чудово підходять для зображення природних явищ, наприклад, таких як вибухи, вогонь, дим і т.п. Завдяки таким технологіям вдалося значно оптимізувати та пришвидшити процес роботи над проєктом. Особливістю анімаційного ролику є переривання мирного життя сценами війни і її наслідками для населення.

2.4. Звукове рішення. Для музичного супроводу обрані трек без авторського права «Density & Time» автора AETHER з фонетики YouTube, згенерована мною доріжка у нейромережі Soundful та додані відповідні звукові ефекти, які повністю занурюють у атмосферу війни. Перехід між музичними композиціями є різким для того, щоб створити емоційну напругу.

ВИСНОВКИ

Після повномасштабного вторгнення Росії значна частина українців була вимушена покинути свої домівки та знайти прихисток за кордоном, де вони зіштовхнулися з численними труднощами. Ці люди живуть у постійному стані невизначеності та депресії, що негативно впливає на психологічне здоров’я і заважає адаптуватися до нових умов життя. Анімаційний ролик «Kind heart», який відображає ситуацію українських біженців у Німеччині, підкреслює важливість не лише матеріальної, але й моральної підтримки з боку жителів інших країн, тому що вона забезпечує відчуття безпеки, необхідного для подальшого руху та внутрішнього щастя.

На основі проаналізованих джерел щодо сучасних технологій, можна зробити висновок, що наразі штучний інтелект (ШІ або з англ. AI - Artificial Intelligence) розвивається дуже стрімко і це створює потенційну загрозу для різних сфер. Людство не може зупинити його розвиток, проте він може стати джерелом натхнення, креативності та засобом оптимізації в деяких аспектах робочого процесу. Поєднання штучного інтелекту з класичною 2D-анімацією розкриває більше можливостей створення цікавого візуального контенту, який може передати глибину ідеї проєкту.

Експерименти в анімації завжди будуть актуальними і привертати увагу глядача, крім цього, це дає можливість відкрити для себе нові горизонти для творчості. Використання штучного інтелекту у створенні 2D-анімації може покращити якість та реалістичність анімаційних образів. За допомогою алгоритмів глибокого навчання можна створити більш деталізовані та живі бекграунди, візуальні ефекти та стилі, які раніше були недосяжними.

Поєднання штучного інтелекту з 2D-анімацією відкриває нові перспективи для розвитку анімаційної індустрії. Цей напрямок може принести не лише технічний прогрес, але й нові можливості для творчої експресії та створення захоплюючих та неповторних анімаційних шедеврів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дослідницька стаття «Нейронні мережі як інструмент графічного дизайну» Т. Божко, В. Ареф'єв / вид. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство, 2023. 125 с.

2. Стаття «Вплив сучасних тенденцій цифрового мистецтва на зміст підготовки з комп'ютерної графіки та цифрового дизайну» К. Осадча, В. Балута / вид. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology, 2021.

3. «Artificial intelligence in the creative industries: a review»

N. Anantasirichai, D. Bull, 2021.

4. Стаття «Мінімалізм в 2D- та 3D-анімації» М.В. Пайхель — Технології, інструменти та стратегії реалізації наукових досліджень: матеріали V Міжнародної наукової конференції, м. Київ, 24 лютого, 2023 р. / Міжнародний центр наукових досліджень. — Вінниця: Європейська наукова платформа, 2023.

5. McFadden, C. (2019). 7 of the Most Important AI Artists That Are Defining the Genre. URL:https://interestingengineering.com/lists/7-of-the-most-important-ai-artists-that-are-defining-the-genre

6. Стаття «Які емоції переживають біженці за кордоном та як ухвалити рішення про повернення додому» / вид. Українська правда, 2022.

7. Публікація «Як війна вплинула на українців: скільки не впевнені в майбутньому та мають депресію» І. Лаб'як, 2023, ТСН Україна. URL:https://tsn.ua/ukrayina/yak-viyna-vplinula-na-ukrayinciv-skilki-nevpevneni-u-maybutnomu-ta-mayut-depresiyu-2451259.html

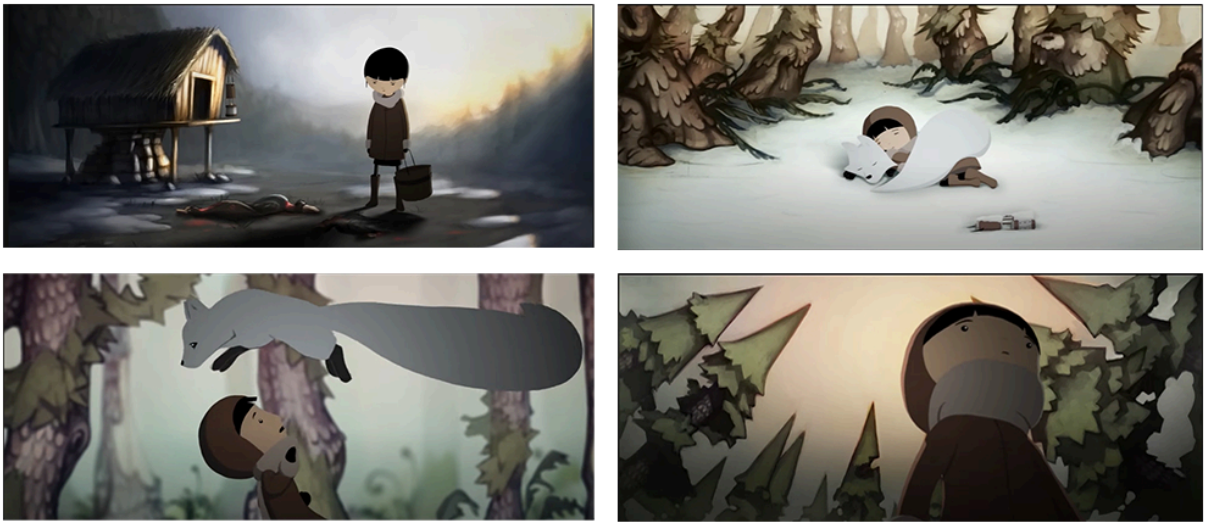
ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Повнометражний аніме-фільм «The wind rises», 2013 р.



Іл. 1.2. Анімаційний фільм «Father and Daughter», 2000 р.



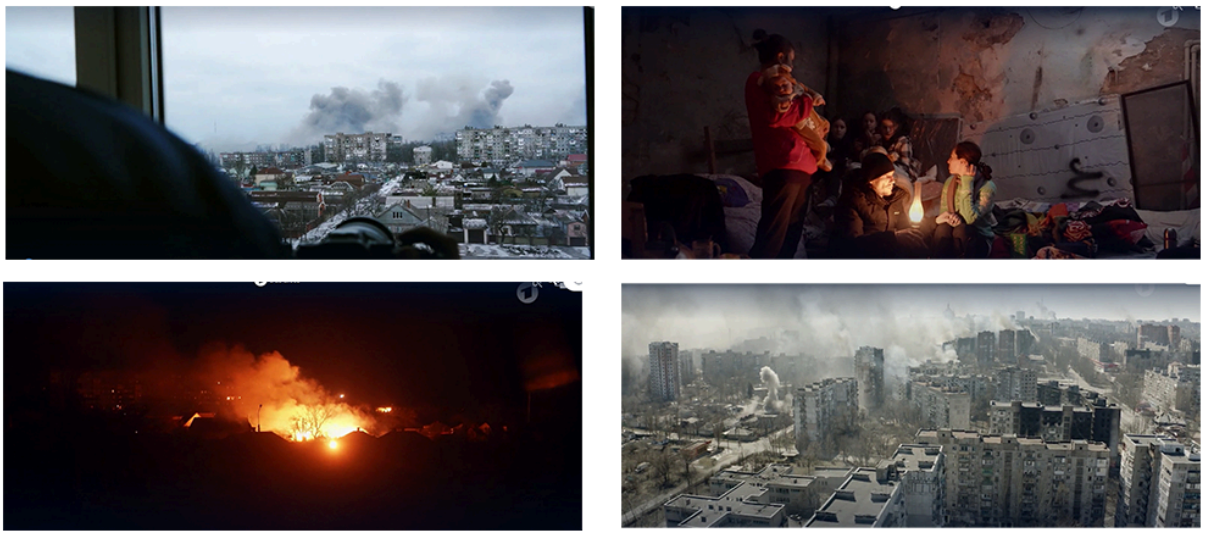
Іл. 1.3. Анімаційний фільм «The Girl and the Fox», 2011 р.



Іл. 1.4. Анімаційний фільм «An Object At Rest», 2015 р.



Іл. 1.5. Анімаційний кліп до пісні «Birds», 2019 р.



Іл. 1.6. Документальний фільм «20 днів у Маріуполі», 2022 р.



Іл. 1.7. Анімаційний фільм «Resilience», 2023 р.



Іл. 1.8. Короткометражний анімаційний фільм «The Little Poet», 2023 р.

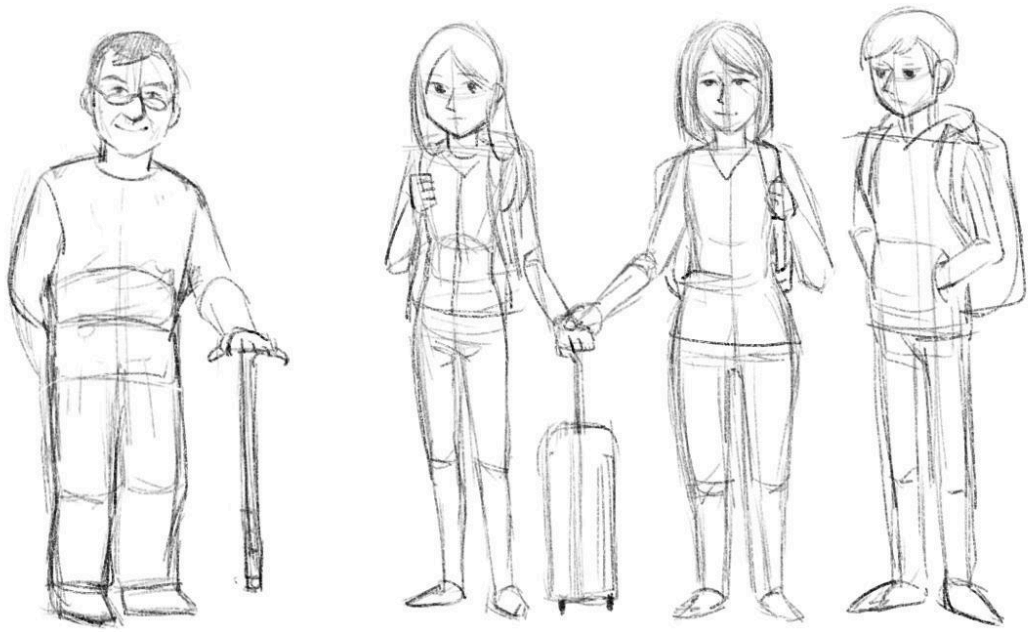


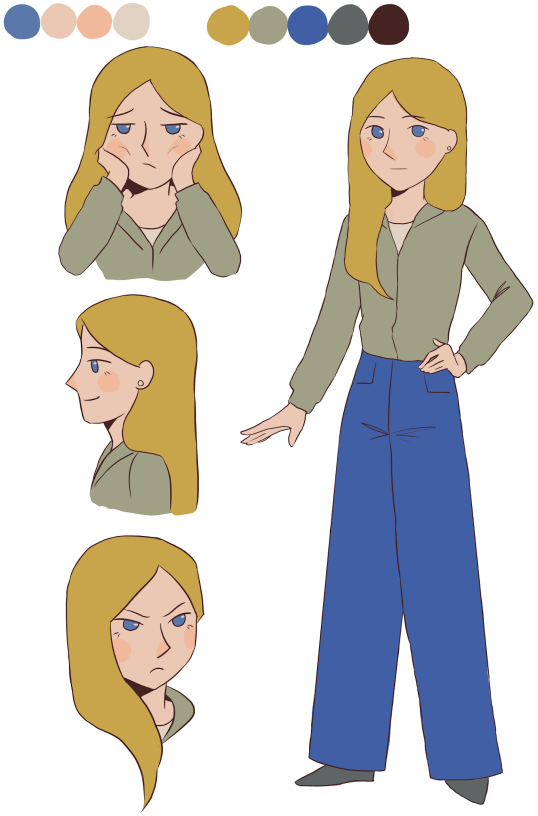
Іл. 1.9. Анімаційний фільм «Fish N' Chips», 2023 р.

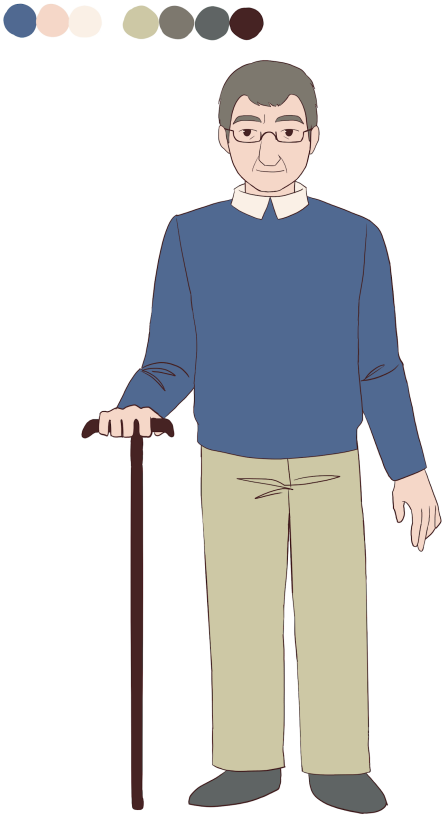


Іл. 1.10. Анімаційний фільм «Killing Time», 2019 р.

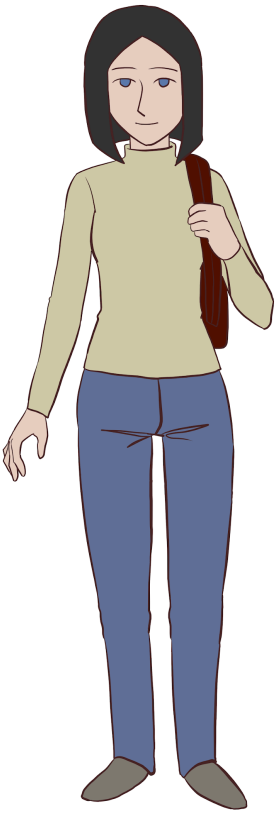
ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

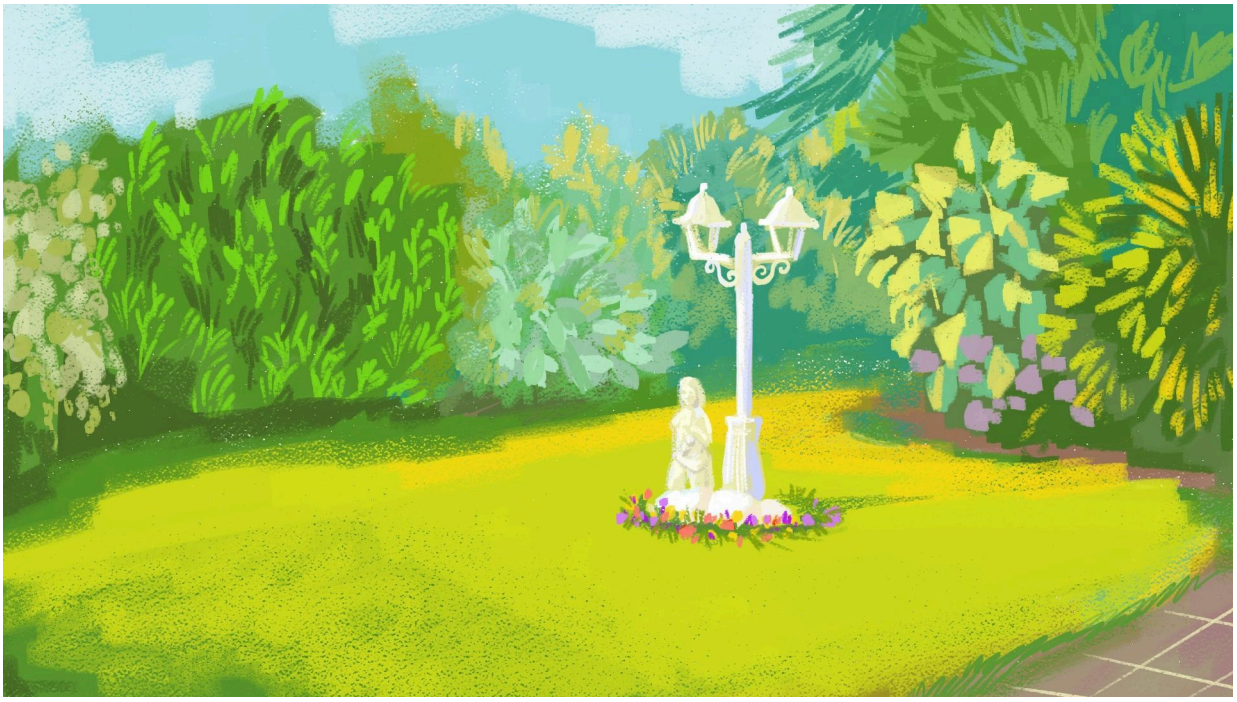










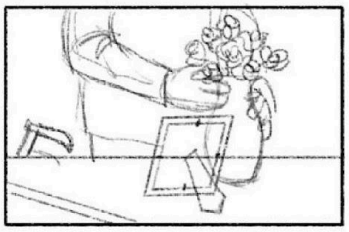




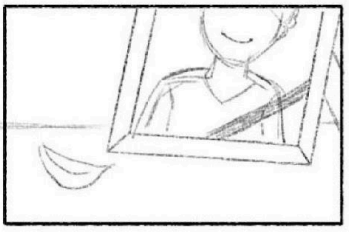




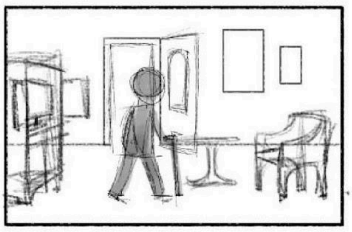
ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЄКТУ



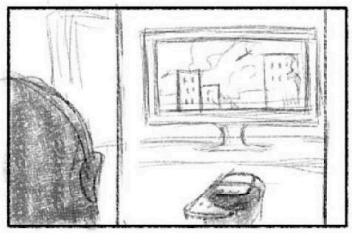
Герой ставить вазу з квітами біля фотографії своєї померлої дружини.



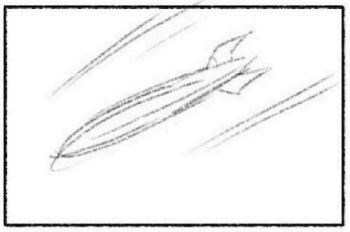
Пелюстка м’яко падає на стіл.

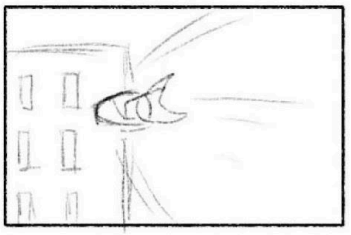


Заходить до вітальні та сідає у крісло.

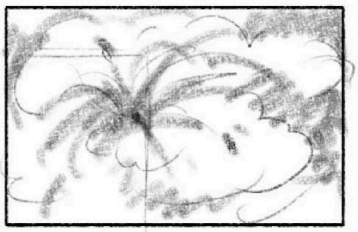


Вмикає телевізор з новинами про Україну (лунають вибухи).





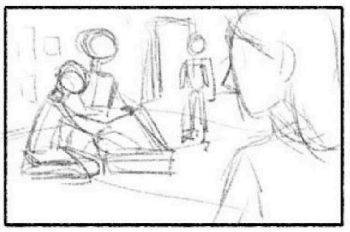
Збільшується масштаб екрану, сцена переноситься у реальний час в Україні, де ракета влучає у багатоповерхівку.



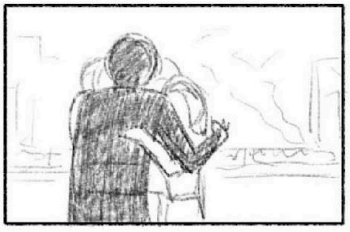
Вибух згенерований у штучному інтелекті.



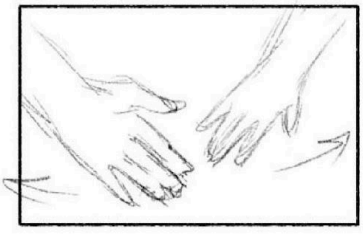
Дим розсіюється, героїня стоїть біля вікна.



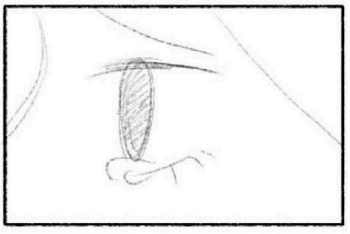
Поворот голови, сім’я героїні збирає речі.



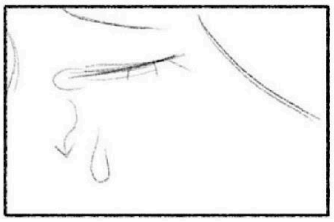
Зміна кадру, родина прощається із батьком на залізничному вокзалі.



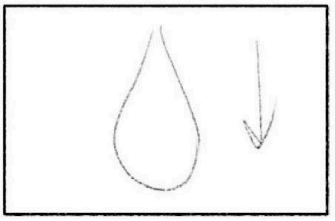
Героїня відпуская руку батька.

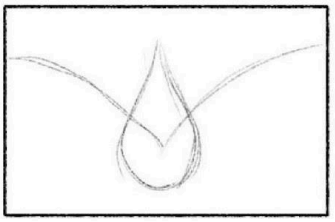


Зміна кадру, око зі сльозою.

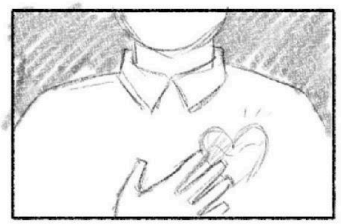


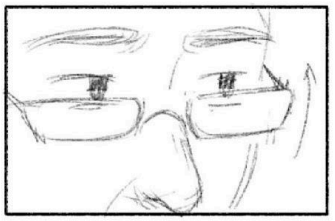
Сльоза стікає по щоці.

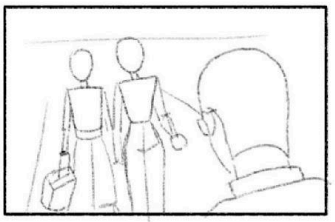




Збільшення масштабу краплі, вона падає у сердце героя.

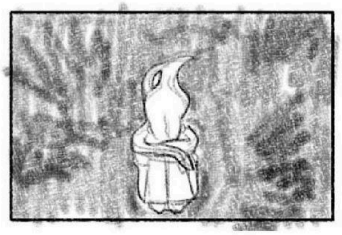




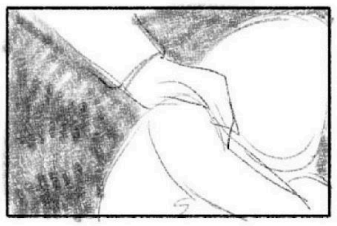


Війна в Україні торкається глибин його серця і він вирішує прийняти сім'ю біженців до себе.

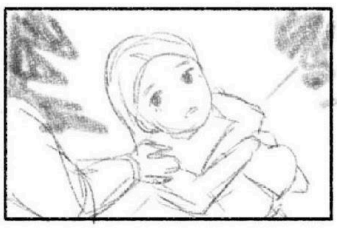




Зміна кадру, героїня читає новини і вона поринає у свої негативні думки (задній план згенерований в ШІ).

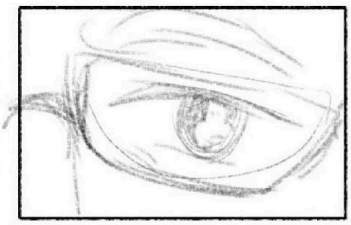


Рука торкається її плеча.

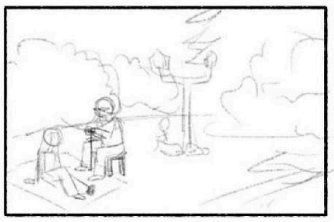


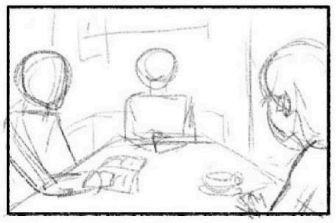
Темрява відступає.



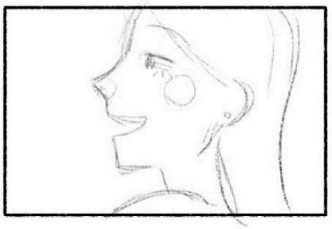


Далі йде зміна та збільшення масштабу кадру.

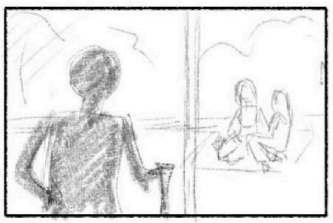




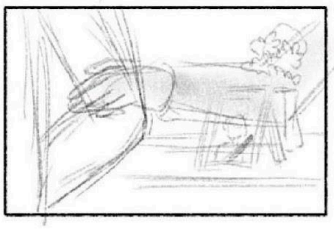
Зміна статичних кадрів, які є спогадами, як українці провели свій час в компанії жителя Європи.



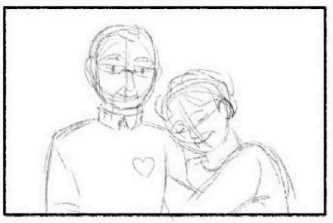
Крупним планом обличчя герпоїні, яка нарешті може радіти життю.



Німець стоїть біля панорамного вікна і спостерігає за героїнею.



Зміна кадру, з’являється прозора рука, яка належить його померлій дружині.



Дух дружина обіймає героя і відчуває гордість за нього.



Збільшення масштабу серця, з’являється напис “Stand with Ukraine”.