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

Кобенко Марія Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК НА ТЕМУ «СПРИЙНЯТТЯ»

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.С. Кобенко

Керівник: Старший Викладач, Пегахіна Ганна Іллівна

Харків-2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ 5
1.1 Офіційне музичне відео із серіалу "Аркейн" - "Enemy". 5
1.2 Абстрактна анімація COMPLEKS – «Galactic Raptor» 5
1.3 MiHoYo Limited - Animated Short: Rondo Across Countless Kalpas, з гри Honkai: Star Rail. 6
1.4 Мюзикл Dove Attia et Albert Cohen - «Mozart L'Opera Rock» 6
1.5 Творчість Оскара Клода Моне (Oscar-Claude Monet) - імпресіоністичні пейзажі.[5] 7
1.6 Анімаційний ролик Mis Kisoy – «Merging with nature». 8
1.7 Анімаційний ролик Cris zhang – «after you» 8
1.8 Анімаційний фільм PAPYRUS – «Sinking Feeling» 9
1.9 Експериментальна анімація Pu yancun (Пу Яньцунь) - "Longing for Green". 10
2.0 Творчість Джуліз Мехрет (Julie Mehretu) - абстрактні картини. 10
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 12
2.1 Концепція роботи та структура емоційної анімації «сприйняття». 12
2.2 Стилістична концепція асоціативного емоційного ролика «Сприйняття». 12
2.3. Технічні характеристики та особливості. 13
2.4. Звукове рішення. 13
ВИСНОВКИ 14
ЛІТЕРАТУРА 15
ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 16
ДОДАТОК ІІ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІІ АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 24

ВСТУП

Сучасний світ розвивається з небувалою швидкістю, покращуються технології, змінюються соціальні норми, але механізми поведінки людини залишаються незмінними. Концепція «П'ять стадій прийняття горя», яка була розроблена Елізабет Кюблер-Росс, залишається актуальною в наш час, допомагаючи людям зрозуміти себе і впоратися зі втратою та емоційними потрясіннями.

Емоції й почуття мають стимулюючий характер, вони можуть спонукати людину діяти або пригнічувати її активність. Таким чином вони залишають слід на житті та діяльності, впливаючи на вчинки й поведінку людини. Деніел Ґоулман у своїй книзі «Емоційний інтелект» [1] детально розповів як емоційні стани впливають на поведінку та психічну діяльність, і як почуття - на зміст та внутрішню сутність переживань, що зумовлені духовними потребами людини. Емоційний стан людини залежить від соціальних обставин, у яких вона живе і є персоніфікованим, наприклад, значенням, яке має для неї предмет або його зміст. Це включає почуття, пов'язані з їхніми знаннями, спогадами та уявленнями про предмет.

Горе - це природна психологічна реакція, яку майже всі відчувають у якийсь момент свого життя, але його часто важко зрозуміти, визначити та візуалізувати. Люди регулярно стикаються із втратою. Йдеться не лише про фізичну втрату, а й про психологічну, наприклад, стабільності, розриву відносин, фінансових труднощів та інше. Для України ця тема особливо ***актуальна*** у зв'язку з війною - багато хто втратив близьких, рідних, дім, або сам став жертвою жахливих обставин.

Ролик розрахований на широку публіку від 12 років та різного походження, які відчували або відчувають горе у своєму житті, а також для людей, які хочуть зрозуміти психологію горя, щоб співпереживати та допомогти людині, яка проходитиме через цей процес прийняття, таким чином створюючи більш співчутливе і чуйне суспільство.

Коли людина стикається з травмою, їй може бути важко висловлювати почуття та емоції, через суміш негативних душевних поривів, таких як гнів, страх і сумнів, а також заплутаної павутини інших емоцій, де різні емоції переплітаються. Також травмовані люди часто стикаються із засудженням з боку суспільства. Розуміння моделі прийняття горя служить особі маяком, який допомагає усвідомити свої емоції та дати надію на зцілення, показуючи, що все, що людина зараз відчуває це нормально, і біла смуга життя обов'язково настане.

Шлях до прийняття має певні фази - заперечення, гнів, торг, депресія та прийняття. Необов'язково вони йдуть один за одним саме в такому порядку. Є люди, які можуть пропускати деякі стадії. Немає правильного чи неправильного способу пережити втрату -кожна людина поводиться по-різному. Головна думка у прийнятті - це усвідомлення, що життя змінилося, і тепер залишається жити за новими правилами, розуміючи, що добрих днів більше, ніж поганих.

Метою цієї роботи є створення асоціативного емоційного ролика, де показується "внутрішній світ" людини, яка находиться в процесі переживання п’ять стадій прийняття горя, і демонструє, як людині важко перебувати у стані, коли всередині вибухають емоції і є лише відчуття безвідходності та неминучої реальності. Як казала сама Елізабет Кюблер-Росс "П'ять стадій - це частина структури, з якої ми вчимося жити з тим, що ми втратили" [3]. Наприкінці шляху чекає нове майбутнє, в якому біль від втрати буде лише луною минулого - ця думка буде дуже важливою частиною в анімації, нагадуючи глядачу, що надія на нове життя є.

Ролик представляє собою векторну 2д анімацію з частковим використанням покадрової анімації. До кожного етапу прийняття вибирається певне звукове рішення, що дозволяє асоціативної формі ефективно передати глядачеві бажаний настрій. ***Новизна*** проекту складається із використання спектрів графічних прийомів для відображення різних емоційних станів та акцент на символізмі. Існує дуже мало сучасних

творів мистецтва, що описують усі етапи процесу скорботи, тому тему також можна віднести до новизни.

РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ

1.1 Офіційне музичне відео із серіалу "Аркейн" - "Enemy".[1] Серіал "аркейн" це мультсеріал у жанрі пригодницького фентезі зі всесвіту гри League of Legends, що володіє унікальним стилем та першокласною анімацією. (Іл. 1.1)

Сюжет розповідає дуже похмуру історію про двох сестер-сирот з бідного нижнього міста, і про талановитих вчених з верхнього, процвітаючого міста. Незважаючи на те, що сюжет здається передбачуваним, мультфільм вражає емоційною глибиною персонажів, показуючи різні точки зору, торкаючись таких тем як любов і помста, сім'я та друзі, добро і зло та людські стосунки. Усі персонажі відчуваються як справжні люди - у кожного чітко прописана мотивація та характер. Немає повністю позитивного чи негативного героя, у всіх є світлі та темні сторони.

Одна з головних героїнь серіалу - Джинкс, має кілька психологічних розладів, тому коли її думки безладно, світ для неї перетворюється на хаос, стає важко визначити де реальність. Творці дуже добре передали як її психічний стан впливає сприйняття оточення. У цьому кліпі дуже чітко показано, як героїня страждає від перебитих травм. Тому ми вважаєм це прямий аналого.

1.2 Абстрактна анімація COMPLEKS – «Galactic Raptor».[2] COMPLEKS - американський артист, який створив абстрактну 2Д анімацію для презентації свого треку «Galactic Raptor». Цей ролик є прямим аналогом. (Іл. 1.2)

В анімації використані засоби гармонізації візуального ряду, а саме: симетрія та асиметрія, Статика та динамика. Динамічна композиція чудово

[1] https://youtu.be/D9G1VOjN_84?si=WeVF4VU6AufVsYLB
[2] https://www.youtube.com/watch?v=Ga48XKYjFLM&ab_channel=COMPLEKS

синхронізована з музикою та має всі елементи сюжетної лінії - зав'язку, розвиток та кульмінації. Автор розмиває краї об'єктів і додає їм свічення, створюючи ефект 3Д та глибини. Також він використовував прийоммерехтіння екрана зі швидкою зміною елементів. Ахроматична палітра додає роботі драматичності.

1.3 MiHoYo Limited - Animated Short: Rondo Across Countless Kalpas, з гри Honkai: Star Rail.[3] MiHoYo - китайська компанія, що займається розробкою комп'ютерних ігор, більш відома через свою гру "Genshin Impact", яка стала всесвітньо відомою і пренесла компанії за три з половини року 5 мільярдів доларів, що є рекордним показником у порівнянні з будь-якими відеоіграми. Гра Honkai: Star Rail розповідає про пасажирів космічного поїзда «Астральний експрес». Гравець бере на себе роль одного з першопрохідників і вирушає досліджувати далекі куточки всесвіту, знаходячи нові світи і знайомлячись з новими героями. (Іл. 1.3)

Для презентації нових персонажів або для кращого ознайомлення з ними компанія часто випускає анімації, як даний аналог. У цьому ролику розкривається особистість Еон, загадкової дівчини з банди винищувачів.

Анімація наповнена деталями та прихованими символами, відмінним візуальним рішенням було перетворити танець на бій, та надати учасникам бою проекцію на тварин - лебідь та змію.

1.4 Мюзикл Dove Attia et Albert Cohen - «Mozart L'Opera Rock».[4] - французький мюзикл, присвячений історії життя Вольфганга Амадея Моцарта, його амбітності та таланту. Мюзикл вийшов 22 вересня 2009 року, одразу підкорив серця людей. Опера стала всесвітньовідомою і однією з найкомерційніше успішних проектів, що вийшли в 2009—2010 роках. Було продано понад 800 000 квитків. Продюсери мюзиклу вирішили показати, що Моцарт є рок-зіркою своєї епохи, геній-бунтар, чия доля сповнена злетів та

[3] https://www.youtube.com/watch?v=e5xueJq4Lwc&ab_channel=Honkai%3AStarRail
[4] https://www.youtube.com/watch?v=E8gpKfSVWAA&ab_channel=lesmisloony

падінь. Актори чудово і передають глядачеві свою пристрасть та настрій того, що відбувається. (Іл. 1.4)

Незважаючи на те, що сцени заповнюють прості та непомітні декорації, їх поєднання з костюмами акторів і світлового шоу створює чудову картину. Світло грає дуже важливу роль для загальної атмосфери - можна помітити як при спокійних сценах світло тепле, а при динамічніших і трагічніших - змінюється на темно синій і червоний, з'являється більше неосвячених частин, зосереджуючи увагу на конкретних елементах оповідання.

1.5 Творчість Оскара Клода Моне (Oscar-Claude Monet)5 - імпресіоністичні пейзажі.[5] - Імпресіонізм - напрям у мистецтв, який з'явився у Франції наприкінці XIX століття. Художники цього напряму виступали проти традиційного класицизму та реалізму, порушуючи правила академічного живопису. Головним в імпресіонізмі стає сюжет картини, а загальне від неї враження. Художники прагнули зосередити свою увагу вираження емоцій через картини. Таким чином було створено нові мальовничі методи. У роботах імпресіоністів малюнок наноситься окремими мазками та кольоровими плямами, через що обриси перестають бути чіткими, зраджуючи картинам приголомшливої динаміки та повітряності. Характерними рисами імпресіонізму є відсутність контурів, замість них почали використовувати дрібні мазки; насичені, яскраві та чисті кольори та відсутність чорно-сірих відтінків. (Іл. 1.5)

Клод Моне - французький живописець, який увійшов до історії. як батько-засновник імпресіонізму. Роботи Клода Моне були зосереджені в першу чергу на передачі світла і повітря, при цьому основним принципом було швидке зображення природних сцен, що спостерігаються. Він був відомий унікальною здатністю вловлювати ефекти світла та кольору у своїх картинах. Моне створив серію картин «Стога», де малює той самий сюжет, але в різний час доби, пори року, в різну погоду, щоб показати різницю в

[5] https://www.wikiart.org/en/claude-monet

освітленні та атмосфері. Створюючи нові колірні рішення, Моне надихнув багатьох інших імпресіоністів на вивчення подібних технік.

В цілому, новаторські методи та прагнення Клода Моне відіграли важливу роль у формуванні принципів та стилю імпресіонізму.

1.6 Анімаційний ролик Mis Kisoy – «Merging with nature».[6] Mis Kisoy - псевдонім американської студентки каліфорнійського інституту мистецтв, яка вже кілька років активно займається творчістю та працює над створенням анімацій. (Іл. 1.6)

З перекладу з англійської анімація називається "злиття з природою". У ролику присутні символи та метафори, які кожна людина може інтерпретувати по-своему, від цього створюється почуття чогось рідного під час перегляду. Авторка вирішила відобразити єднання із землею, показати наскільки тонка межа між людьми та природою.

Анімація починається з самотнього ока, що плаче, і мельтішаших елементів під швидкі високі звуки, що нагадують б'ються скло. Але атмосфера ролика змінюється з появою сонця - уособлення неба. Кольори набувають теплих відтінків, співають птахи, миготять зірки, біжить кінь, як символ життя. Насамкінець людина буквально зливається з навколишнім світом, занурювати у воду і стає ще одним її елементом. Загалом анімація має відмінний звуковий дизайн, а також приємну візуальну стилістику.

Усі частини анімації були намальовані від руки простим олівцем, потім відскановані та об'єднані у фотошопі. Таким чином, даний аналог є представником класичної покадрової анімації.

1.7 Анімаційний ролик Cris zhang – «after you».[7] Кріс Чжан - ще однин студент каліфорнійського інституту мистецтв, що володіє унікальним, незабутнім стилем. Він навчається за програмою Жюля Енгеля, знаменитого американського кінорежисера та аніматора, який працює на компанію "Дісней" багато років. (Іл. 1.7)

---

[6] https://yisookim.cargo.site/stop-motion
[7] https://www.youtube.com/watch?v=OvKzizeutP0&ab_channel=meowballz

Даний аналог є 2д анімацією, в стилістиці намальованої кольоровими олівцями від руки дитини, такий абстрактний вигляд, у поєднанні з гіпнотичною музикою, створює хаотичну та ностальгічну атмосферу.

Ролик має чудову графіку, чудову роботу з текстурою, а використання яскравих, насичених кольорів і те, як все динамічно анімоване, надає анімації неймовірної жвавості та енергії. Кожен кадр сповнений динамічності та викликає сильні емоції. Візуальна частина та музика повністю відповідає тематиці.

Тема мультфільму торкається «дитинства» та «дорослішання», а саме підтримка контакту зі своєю внутрішньою дитиною. Так як це абстрактна анімація, вона налаштована на асоціативно зрозумілий сюжет, який повністю передає сенс ідеї автора.

1.8 Анімаційний фільм PAPYRUS – «Sinking Feeling».[8] Sinking Feeling (з англ. Почуття утоплення) - це короткометражний фільм від PAPYRUS Prevention of Young Suicide - британської благодійної організації, що займається запобіганням самогубствам та сприянню зміцненню психічного здоров'я та емоційного благополуччя серед молодих людей. Фільм створений у співпраці з анімаційною студією Blue Zoo, яка не раз відзначена премією Британської академії кіно та телевізійних мистецтв, яка є головною церемонією вручення нагород у Великій Британії. На додаток до цієї історії віртуальний хор Blue Zoo виконав пісню Сінді Лаупер "True Colours", яка дає надію та заспокоєння. (Іл. 1.8)

Випущений у Всесвітній день запобігання самогубствам в 2021 року, Sinking Feeling заглиблюється у такі теми, як самотність, ізоляція та важливість підтримки з боку однолітків. Це проливає світло на сумну реальність того, що багато молодих людей мовчки борються, не маючи необхідної допомоги та підтримки, яких вони потребують.

[8] https://www.youtube.com/watch?v=dKU1OLrvOn4&ab_channel=PAPYRUSPreventionofYoungSuicide

Анімація зроблена в 3д з 2д стилістикою, передає тяжкість депресії, а саме наглядно показує, що людині з депресією набагато важче долати щоденні проблеми, ніж психічно здоровій особі. Тонуючі відчуття - це один із найчастіше вживаних слів, щоб описати такий пригнічуючий стан, тому вода в фільмі є символом цих самих почуттів і має чорний відтінок.

1.9 Експериментальна анімація Pu yancun (Пу Яньцунь) - "Longing for Green".[9] Пу Яньцунь - китайський аніматор, який у співпраці з відомим американським композитором Самі Ангуайя (Sami Anguaya), створив анімацію, що відображає емоційний стан людей під час пандемії Ковід-19. (Іл. 1.9)

Ідею ролика автор пояснює так: «Люди під час епідемії не лише сумують за минулим, а й продовжують бігти вперед. Ця анімація висловлює індивідуальні емоції власним способом. Воно виражає нездатність уникнути поточного стану справ та бажання прорватися через нові умови життя».

Фотографії мають важливу складову розповіді, вони символізують спогади та минуле до якого не повернутися. Сценарій ролика: через фотографію з'являється спогад про ніжно-блакитне море, викликаючи приємні відчуття, але це море перетворюється на шторм, який переслідує головного героя. Як би далеко він не біг, він все ще залишається забороненим у своїй кімнаті, з розірваними фотографіями.

2.0 Творчість Джуліз Мехрет (Julie Mehretu) - абстрактні картини.[10] Джуліз Мехрету - сучасна американська художниця ефіопського походження, відома своїми абстрактними пейзажами великого масштабу, була не тільки лауреатом престижної премії MacArthur Fellows Program, яка видається за виняткові досягнення та потенціал для тривалої та плодотворної творчості, але й виставлена в постійній колекції музею сучасного мистецтва. Манхеттене в Нью-Йорку. (Іл. 2.0)

[9] https://www.youtube.com/watch?v=V1jwUEcS_jc&ab_channel=puyancun
[10] https://www.artsy.net/artist/julie-mehretu

Її картини, рисунки та гравюри мають чітко продуманий вигляд, форму та колір, які відображають загальний вплив на розвиток соціальної та політичної динаміки міста. Полотна поєднують в собі елементи технічних архітектурних чертежей, міських сіток та погодних карт, створючи нові форми, находячи несподівані резонанси, що спираються на історію мистецтва і людської цивілізації. Джуліз називала свої картини «психогеографією», захоплюючи питання пам'яті про час, простір і місце. Намальовані лінії не розвернуті в статичній сетці, яка характерна для міст і здань. Скоріш, вони натякають на щось живе: масовий рух та перебіг часу.

Замість єдиного почуття глибини в її творах використовуються різноманітні точки зору і перспективи. Її картини містять складні слої, що відображають абстрактні сцени глобальної соціальної взаємодії, символізуючи зміни.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура емоційної анімації «сприйняття».

Ролик «сприйняття», це соціальний проект мета якого - створити емоційне відео, яке зображує внутрішній емоційний шлях людини, яка проходить через п'ять стадій прийняття горя. Через абстрактні елементи, колір та символіку, він ілюструє напружену боротьбу з емоціями і сувору реальність неминучості. Основною ідеєю ролика - це те, що незважаючи на біль втрати, на нас чекає нове майбутнє, що є шлях до оновленого життя.

Структура ролика скрадатиметься із п'яти фаз, які має пройти персонаж на шляху до прийняття. З кожним етапом змінюється колірне рішення, звуковий супровід та загальна зміна атмосфери, що допоможе краще передати настрій та емоції головного героя.

2.2 Стилістична концепція асоціативного емоційного ролика «Сприйняття». Стилістика анімаційного ролика буде унікальною, з використанням авторської графіки, символіки, колірне рішення підбирається під кожну стадію прийняття, що асоціативно допоможе передати потрібний настрій глядачеві.

Сюжетно-сценарне рішення: Персонаж стоїть перед сходами відчужено дивлячись у нікуди. Навколо нього потріскані стіни, які передають внутрішню розбитість. Йому треба спуститися вниз сходами, які символізують шлях до прийняття. Навколо нього темні кольори, нічого не рухається, крім його думок, які візуально виражені в мерехтливих лініях. Як тільки він робить перший крок, все навколо набуває різких, яскравих кольорів, з'являється безліч гострих форм і нерівні країв. Це стадія гніву.

На етапі торгу кольори змінюються на болотно-зелені, хапаючись за голову персонаж хоче знайти інший вихід, але на задньому фоні можна помітити лабіринт, з якого вихід тільки один. Символічне значення лабіринту

– неможливість втекти від реальності. Всі мости в бажане майбутнє руйнуються, персонаж не знаючи, що йому робити стрибає вниз.

Потрапляючи в стадію депресії, анімація стає ахроматичною. Навколо ходять тіні, ланцюги сковують весь простір. Лежачий персонаж у повністю розбитому стані, кімната велика та темна. Він піднімає руку вгору, сподіваючись дотягнутися до метелика, яка символізує майбутнє, що ніколи вже не станеться, але метелик розчиняється у повітрі. Персонаж заплющує очі, ніби остаточно здавшись, але коли він знову відкриває їх, все набуває яскравих фарб. Це прийняття.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Продолжительность: 1 хвилина 17 секунд.. Роздільна здатність: Full HD (1920 x 1080 пікселів). MP4. Усі необхідні шари були відображені в Adobe Photoshop, а анімація створена в Adobe After Effects. Також для створення окремих елементів, таких як лабіринт, була використана програма Midjourney.

Особливості проекту передбачає використання різних графічних технік для зображення різних емоційних станів з акцентом використання символіки.

2.4. Звукове рішення. Звукове рішення розроблено з урахуванням різноманітності звукових ефектів. Більшу частину анімації візуальний ряд буде доповнений шумом, шелестом або дінамісно-драматичною музікою, за для кращої ємоційної напруги. Звуки будуть мінятися в залежності від того, що відбувається на екрані, наприклад, під час появи ланцюгів з'явиться металевий скрежіт. В кінці настане спокійна музика, що на контрасті надасть спойний настрій. Вкрай важливим аспектом є підтримання чіткої синхронізації між звуковими та візуальними ефектами, для створення цілісної картини та занурюючої атмосфери.

ВИСНОВКИ

Асоціативний емоційній ролик «сприйняття» відзначається оригінальним стилем та високим рівнем деталізації, що сприяє відтворенню потрібної емоційної атмосфери, та доповнюється звукововим супровідом, який підсилює емоційну глибину ролика.

Повідомлення та емоційний вплив: ролик ефективно передає идею та концепцію, а саме складності подолання втрати та шляхи до оновлення та надії. Анімація викликає емоційну реакцію у глядачів, спонукаючи їх бути більш співчутливими, розуміючими, та ніколи не втрачати надії.

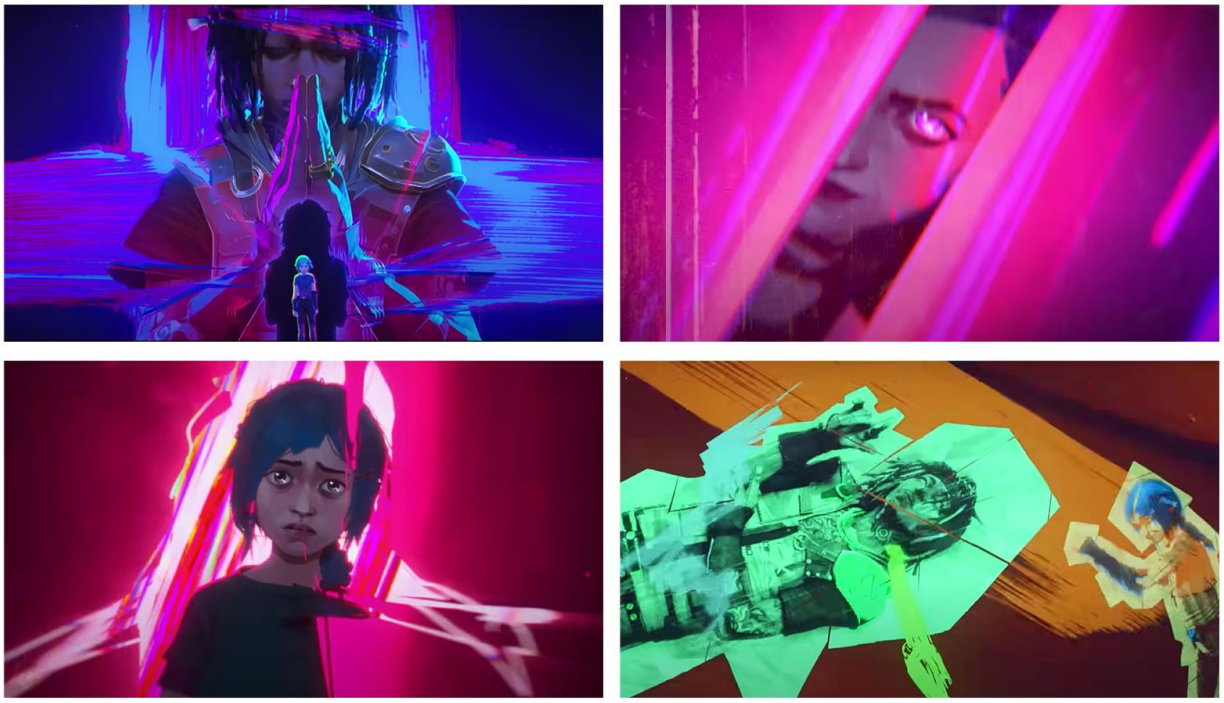
Технічні аспекти: використання 2D-технологій з окремо сгенерованими елементами ефективно узгоджується з настроєм та візуальним стилем ролика. Однак існує потенціал для додаткового розвитку техніки анімації та можливостей руху, що могло б ще більше підвищити якість даної роботи.

В цілому, робота є успішною в передачі емоційного досвіду та сприйняття, вона може стати важливим інструментом для розуміння глибинних емоцій та почуттів пов’язаних з втратою, проте є можливість подальшого розвитку в технічному та монтажному аспектах для досягнення ще більшої емпатії та ефективності.

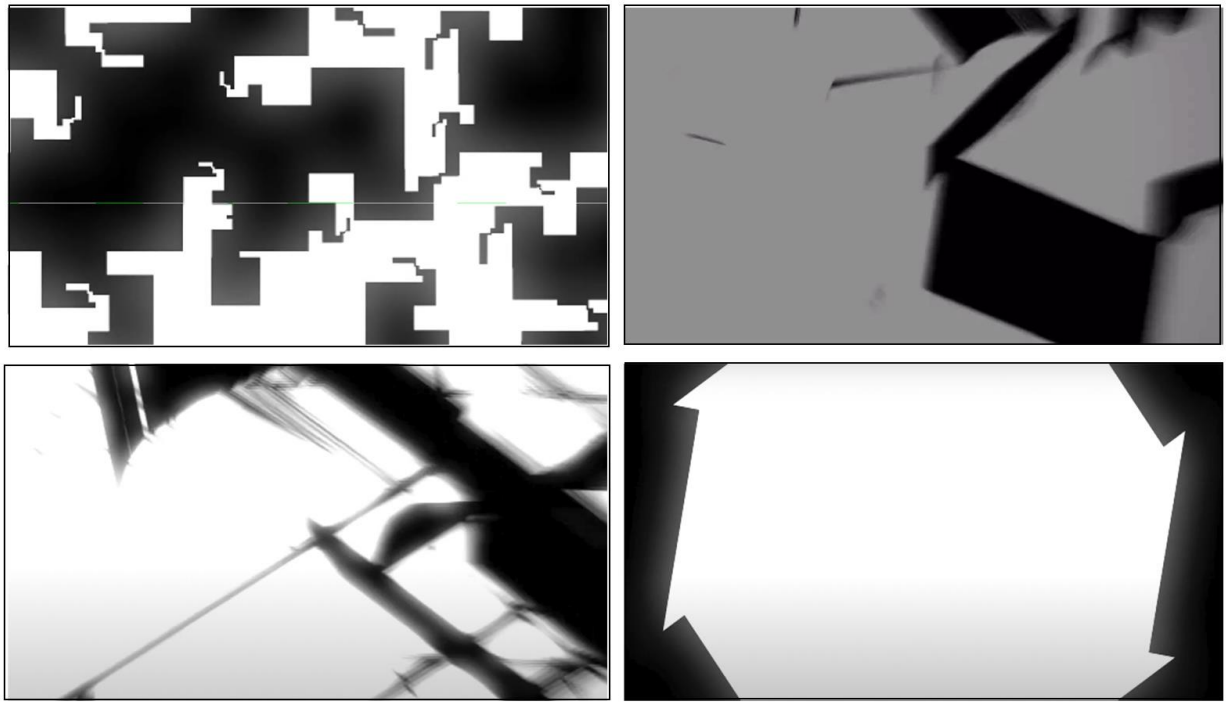
ЛІТЕРАТУРА

1. Деніел Ґоулман книга «Емоційний інтелект» URL: https://nashformat.ua/products/emotsijnyj-intelekt-900353
2. Frances O'Connor Grief: A Brief History of Research on How the Body, Mind, and Brain Adapt Mary- URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6844541
3. Kübler-Ross E, Kessler D (2014). On grief & grieving : finding the meaning of grief through the five stages of loss. New York: Scribner. URL: https://www.worldcat.org/oclc/863077888
4. Kübler-Ross E. On Death and Dying. URL: https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203010495/death-dying-elisabeth-k%C3%BCbler-ross
5. Medical journal «Psycom»The Five Stages of Grief An Examination of the Kubler-Ross Model. URL: https://www.psycom.net/stages-of-grief
6. Wojtkowiak J, Lind J, Smid GE. Ritual in Therapy for Prolonged Grief: A Scoping Review of Ritual Elements in Evidence-Informed Grief Interventions. Frontiers in Psychiatry. 2021. URL: https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.623835

ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 Офіційне музичне відео із серіалу "Аркейн" - "Enemy"



Іл. 1.2 Абстрактна анімація COMPLEKS – «Galactic Raptor».



Іл. 1.3 MiHoYo Limited - Animated Short: Rondo Across Countless Kalpas, з гри Honkai: Star Rail.



Іл. 1.4 Мюзикл Dove Attia et Albert Cohen - «Mozart L'Opera Rock».



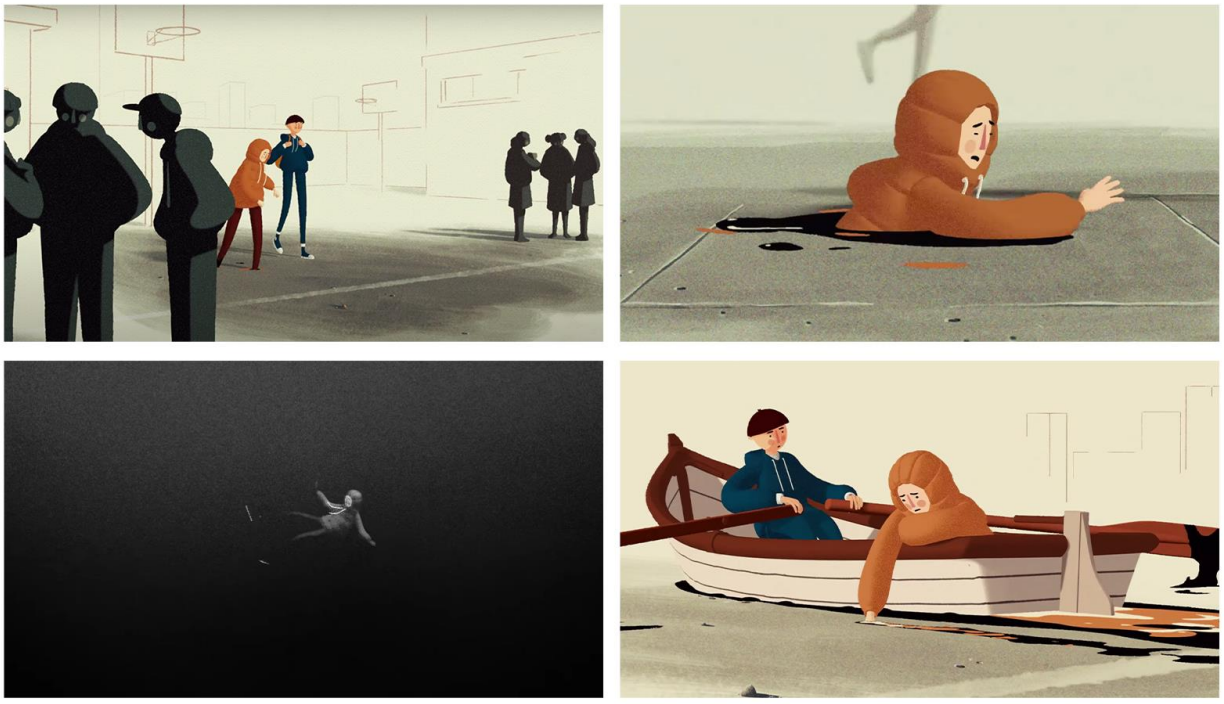
Іл. 1.5 Творчість Оскара Клода Моне (Oscar-Claude Monet) - імпресіоністичні пейзажі.



Іл. 1.6 Анімаційний ролик Mis Kisoy – «Merging with nature».



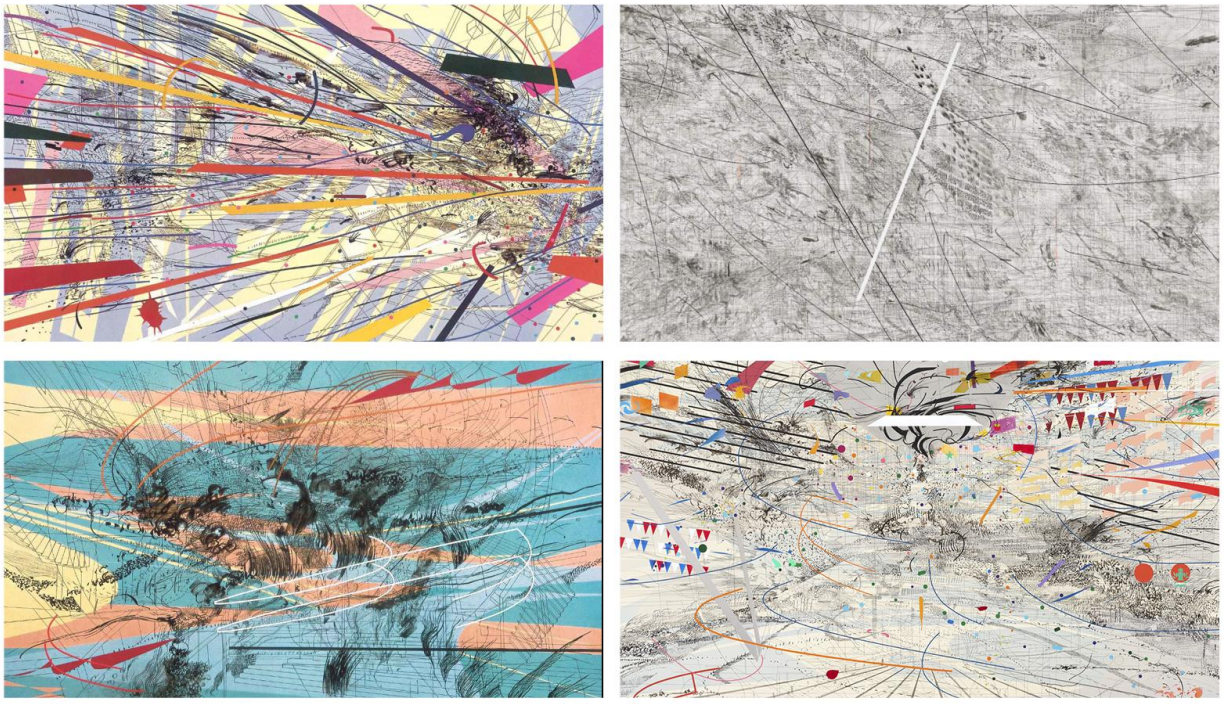
Іл. 1.7 Анімаційний ролик Cris zhang – «after you».



Іл. 1.8 Анімаційний фільм PAPYRUS – «Sinking Feeling».



Іл. 1.9 Експериментальна анімація Pu yancun (Пу Яньцунь) - "Longing for Green".

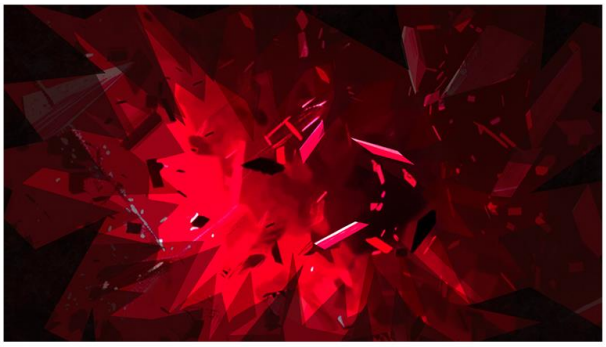


Іл. 2.0 Творчість Джуліз Мехрет (Julie Mehretu) - абстрактні картини.

ДОДАТОК ІІ
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ







ДОДАТОК ІІІ
СТОРІБОРД

