МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кутова Софія Юріївна

АВТОРСЬКА АНІМАЦІЯ «FOLLOWING THE SPRING»

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.
_____ С. Ю. Кутова

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
Старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Короткометражний мультфільм «The Firebird Suite» 5
1.2. Мультфільм «The Secret of Kells» 6
1.3. Мультфільм «Song of the sea» 7
1.4. Мультфільм «Wolfwalkers» 9
1.5. Сюжетна відеогра «Pine» 9
1.6. Короткометражний мультфільм «The White Wolf» 10
1.7. Короткометражний мультфільм «Tellervo» 11
1.8. Короткометражна анімація «Judgement» 12
1.9. Короткометражний мультфільм «Guardian» 13
1.10. Мультфільм «Princess Mononoke» 13
КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 28
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 30

ВСТУП

Темою дипломної роботи є анімаційний ролик «Following the Spring» з використанням авторської графіки та ідеї. Задля повного розкриття сутності та ідей історії якнайкраще підходить анімація, бо вона «мабуть, найбільше важлива творча форма двадцять першого століття … Це всюдисуща образотворча форма сучасної епохи (переклад з англ. мови мій. – С.Ю.)» [1]. Авторська анімація — це різновид створення візуального ряду, де творець має значний вплив на процес створення. Такі анімації зазвичай мають характерну графіку чи включають у себе риси експериментальності задля досягнення поставленої **мети** — розповісти індивідуальну історію крізь власний погляд на світ. Особливістю авторських роликів є висока ступінь творчої свободи та неповторності, що відрізняє їх з-поміж студійних анімацій, де рішення приймаються комітетами чи відділами. Головною концепцією авторської мультиплікації є самовираження свободи думки, що дозволяє пережити враження та відчути емоційне навантаження аніматора. Кожна анімаційна робота, незалежно від тематики чи стилю, є виразом авторських думок, емоцій та бачень, які відображаються мовою візуального мистецтва. Через анімацію автори виражають свої уявлення про світ, розкривають власні переживання та погляди на життя. Санджай Джангід (Sanjay Jangid), аніматор та керівник Chitkara Design School зазначив, що анімація була засобом, за допомогою якого оповідачі виражали себе захоплюючими, потужними та різними способами. Вони змогли представити світ, який має здатність знову розпалити магію та натхнення [2].

Актуальність проєкту гармонійно виражена у сутності обраної візуальної та технічної форми, бо авторська анімація створена на основі творчого світосприйняття, слугує призмою між галуззю мистецтва та соціальними коливаннями. Головна ідея нашої роботи буде завжди мати чільне місце в людській цивілізації, через те, що теми відродження та смерті, пошуків себе й свого місця, чистих почуттів та вічності життя, яке було до нас,

існує тепер і буде після, не одне тисячоліття супроводжували культури та народи своїми неприступними для зору екзистенційними питаннями. Наша робота підіймає важливі та актуальні в сучасному світі теми, а саме гармонія протилежностей, досконалості в неідеальному, сили духу та незламності, бажання боротись та йти до кінця незважаючи на відстані, перешкоди та долю. Злободенність думки, що кожен творець своєї істини та свого життя — є незаперечною. Такі нагальні характеристики завжди формували та виховували вільних та незламних людей, що продовжують йти до кінця заради щастя.

Покадрова 2D анімація має неабиякий потенціал, за допомогою якого автор може передати чутливість сенсу та його інтерпретацій завдяки пластичності, гіперболізації та свободи ліній та форм. У цей складний для людства час актуально й важливо звернутись до традицій класичної анімації, як основи, щоб міцно триматись коріння минулого й прокладати шлях у майбутнє, бо свідомість завжди була головним наративом для самобутності.

Новизна нашої дипломної роботи базується на увазі до деталей та символів, які активно використовуються в роботі, бо кожний колір та квітка має своє значення, яке підкреслює сюжетний задум та його глибину, не все, що очевидне може мати лише явні характеристики. Дизайн персонажів виконаний з наголосом на постійну мінливість життя та статичність у короткоплинності долі, а також контрастність не тільки між людиною та природою, а й між самими сутностями світу. Авторський стиль та головна ідея підкреслюються за допомогою використання різних текстурних та графічних пензлів, комбінацій між монохромною та кольоровою гамами, статичності та мінливості, об’ємом та площина, що дозволяє розкрити багатогранність філософії, глибше зануритись в переплетіння символів та задуму нашої роботи. Тому техніка покадрової анімації, що виконана за допомогою растрової програми «Krita» є найкращим рішенням у виборі візуальної складової.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були підібрані твори зі схожими сюжетними чи візуальними рисами, а також концепцією авторської анімації та графіки. Важливою складовою також була емоційність та виразність художнього стилю. Основними критеріями для аналізу були:

- Ідея поєднання та співіснування природи та людини в гармонії
- Метафоричність та алегоричність історії та сюжету анімацій
- Символізм ролей, деталей та концепцій
- Міфологічна вираженість різних аспектів
- Емоційна складова та атмосфера
- Візуальний стиль, дизайн, рухомість
- Фантастичність історії, незвичність ситуацій

1.1. Короткометражний мультфільм «The Firebird Suite»[1]. Короткометражний мультфільм «The Firebird Suite» (Іл. 1.1) є восьмим та останнім сегментом з анімаційних робіт студії «Walt Disney Studios» у серії музичних проєктів «Fantasia 2000»[2], в основу якого лягла сюїта Ігоря Стравінського (Igor Stravinsky). Робота виконана в стилі класичної 2D анімації «золотої епохи»[3] «Walt Disney Studios». Цей сегмент відрізняється від інших у фільмі своєю динамічною та вражаючою анімацією, яка відображає велич та потужність природи, а також захоплює глядача своєю величезною енергією та емоційним звучанням музики. Анімація комбінує в собі комп'ютерну графіку та покадрову анімацію, а насиченість деталями, кольоровою гамою та палітрою створює неповторне поєднання ритму, ідей та візуального ряду.

[1] https://vimeo.com/366534400?signup=true

[2] «Fantasia 2000» — це музичний анімований фільм, який вийшов у 1999 році. Фільм складається з восьми сегментів, кожен з яких супроводжується класичною музикою і анімацією. URL: https://disney.fandom.com/wiki/Fantasia_2000

[3] Золота епоха (1937–1967): Цей період включає в себе створення класичних фільмів, а також «Walt Disney Studios» зазнав великого успіху та впливу на анімаційну індустрію.

Сюжет музичного мультфільму розповідає про сили природи, циклічність життя, смерті та відродження, початок весни після довготривалої зими. Під час перегляду може виникнути враження, що ця історія про протистояння добра та зла, але головна концепція знаходиться під одноманітними стереотипами. Короткометражний фільм викриває ідею багатогранності та неоднозначності життя та сутності природи. Схожу ідею щодо «замкнутості» людського світосприйняття викрив Сократ метафорою «Алегорія печери» в діалозі «Держава» (або «Політея»)[4], зафіксованому Платоном. Смерть це не кінець всього, а лише інший етап життя. Протягом усього мультиплікаційного твору нам ілюструють персонажів, хоча вони і не є прямими нащадками якоїсь певної міфології, але їх характерні риси та ролі в житті увібрали в себе багато характеристик та уявлень світової рівноваги вірувань усіх країн світу.

Ця анімація була обрана в якості аналога за її витончену візуальну стилістику, символічність та поетичність образів, а також досконалий приклад метаморфозу не тільки природи, а й образів, додаючи їм метафоричність та піднесеність.

1.2. Мультфільм «The Secret of Kells»[5] (Іл. 1.2) — це повнометражний мультиплікаційний фільм 2009 року створений ірландською компанією «Cartoon Saloon», зрежисований Томом Муром (Tomm Moore) та Норою Тумі (Nora Twomey). Сюжет мультфільму розповідає про Ірландію IX сторіччя та історію створення ілюмінованого рукопису «Книга Келс» («Book of Kells»)[6], яка й дотепер є національним скарбом Ірландії, що знаходиться в Дублінській бібліотеці «Триніті-коледж» («Trinity College Library»). Головну увагу привертають герої мультфільму: сирота Бренда, який мешкає в монастирі абатства Келс, та лісова фея Ешлінг, чиє походження безпосередньо пов’язано

[4] «Держава» («Політея») центральна праця Платона, в якій він розвиває розуміння справедливості та ідей. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Republic_(Plato)
[5] https://www.youtube.com/watch?v=7UuUOXfiz9Q&t=15s
[6] «Book of Kells» — є ілюмінованим рукописом і кельтським Євангелієм латинською мовою, що містить чотири Євангелія Нового Заповіту разом з різними мініатюрами та орнаментами.

з Туата Де Дананн (Tuatha Dé Danann)[7]. Як зазначає режисер Том Мур: «Я хотів мати в фільмі трохи жіночого елементу, який, очевидно, дуже сильний у спадщині ірландського католицького/кельтського християнства. … Але є дуже сильна традиція у віршах кельтського відродження, їх називають віршами ешлінг («aisling poems»), тому що «aisling» означає сон або видіння гельською (переклад з англ. мови мій. – С.Ю.)» [3]. Уся історія є тісним переплетінням реальної історії Ірландії та вірувань їх предків, що створює гармонійний образ балансуючи між справжнім життям та вигадкою. Фільм демонструє важливість візуального оповідання історій, що виступає вагомим аргументом про цінність мальованої анімації в світі, який віддає все більше й більше переваги комп'ютерній анімації.

Анімаційний фільм «The Secret of Kells» був обраний аналогом через метафоричну глибину сюжетних взаємозв'язків, кропіткий та детальний візуальний ряд, що надає стилізацію мальованих манускриптів давніх епох витонченою орнаментальністю, тісно переплітаючись із сучасною покадровою анімацією. Образи персонажів та їх ототожнення з реальним світом є алегорію на зв'язок минулого з теперішнім не тільки в історії, а й наслідуванні традицій та вірувань. Важливою складовою для нашої роботи є міфологічний аспект природи в житті людини та її цінностей, а також таємничість створінь, що існують по інший бік тіней, що заховані від очей людей, як легендарна країна Тир на Ног (Tír na nÓg)[8] міфології дохристиянської Ірландії.

1.3. Мультфільм «Song of the sea»[9] (Іл. 1.3). Повнометражний анімаційний фільм 2014 року студії «Cartoon Saloon», який є другою частиною «Ірландської фольклорної трилогії» режисера Тома Мура (Tomm Moore). В основу сюжетної лінії покладено авторський сценарій, а також переплетіння та

[7] Tuatha Dé Danann — четверте з міфічних племен, що правили Ірландією, хоча представники цього племені характеризуються як кельтські «боги».
[8] Tír na nÓg — одна з назв кельтського потойбічного світу. Дослівно воно перекладається як «земля молодих» і вважається або потойбічним світом, або його частиною. Іноді його вважають ірландським еквівалентом Елізіуму, який у грецькій міфології є раєм, у якому герої отримували безсмертя після смерті. URL: https://www.celtictitles.com/blog/tir-na-nog/
[9] https://www.youtube.com/watch?v=6Jxc7WkC674

об’єднання фольклору й іконографії селкі та інших ірландських оповідачів (seanchaí). У цій стрічці ми спостерігаємо особисте ставлення до вимирання міфічного народу тюленів, відомого як селкі (Selkie)[10], яке розглядається через призму історії сім’ї доглядача маяка, що розлучені втратою та непорозумінням, але зцілені історією та магією. «Song of the sea» розповідає історію 10-річного ірландського хлопчика на ім'я Бен, який виявляє, що його німа сестра Сірша, яку він звинувачує в очевидній смерті своєї матері, — селкі та має звільнити чарівних істот від кельтської богині Маха (Macha). Ця історія має сильний емоційний та візуальний зв’язок з міфологічним епосом та реальним людським життям, викриваючи проблеми не тільки сім’ї, а й ставлення людей до природи та її мешканців. Як зазначав Том Мур в інтерв’ю, історія селкі має реальний історичний підтекст справжнього вбивства тюленів руками розлючених людей, автор роздумував про те, чи є спосіб підтвердити правдивість цієї народної легенди, необов'язково вимагаючи від людей буквально вірити в неї. [7]

Мультфільм був обраний в якості аналога за рахунок його міфопоетичності[11] та візуальної стилістики. Анімація виконана вручну, віддаючи шану класичним технічним аспектам та їх необмеженим просторам можливостей. Кожен рух пронизаний ідеєю та життям. Окрім деталізації та чутливої стриманості кольорової палітри фільму, емоційний вплив також має музичний супровід, що поєднує традиційні кельтські мотиви, інструментальні партії та тишу. Історії, які розповідають різні регіони Ірландії, орнаментальність, поєднання графічних прийомів, звуковий супровід, насичена неоднозначність образів та характерів гармонійно заплітається в Кельтський вузол[12]. Філософія співіснування людського та міфічного — головна концепція дипломної роботи.

---

[10] Selkie — міфічні істоти з шотландського та ірландського фольклору, морський народ, прекрасні люди-тюлені. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Selkie

[11] Міфопоетика — це поетичний прийом творчого моделювання, який являє собою систему переорганізації міфу за законами поетичної творчості.

[12] Кельтські вузли — відомі як художній елемент орнаментів християнських пам'яток та рукописів. Більшість таких вузлів є «нескінченними».

1.4. Мультфільм «Wolfwalkers»[13] (Іл. 1.4) — остання з нині існуючих повнометражних робіт студії «Cartoon Saloon», яка була випущена у 2020 році. Повнометражний фільм є завершальною роботою «Ірландської фольклорної трилогії» режисерів Том Мура (Tomm Moore) та Росс Стюарта (Ross Stewart). Подібно до попередніх двох фільмів Мура, «Wolfwalkers» є зухвало язичницьким. Всі ці історії сягають корінням у часи, коли душі тварин і людей схожі на переплетені стеблі лози [8]. У сюжеті викрита ідея протистояння природнього та людського через нахабність останніх, але протягом розвитку персонажів та їх відносин, стає зрозумілим, що все взаємопов'язане. Автори мультфільму намагалися передати контрастність між лісом та містом за допомогою форм, зробивши їх показовими символами «клітки» для головної героїні Робін. Тому першоосновою для візуального ряду міського оточення були використані старі друковані гравюри (woodblock prints)[14] 1600-х років із чорними лініями, агресивними малюнками, великою кількістю горизонталей та вертикалей. На противагу цьому, ліс мав бути вільним й енергійним за світоглядом, необмежений прямими лініями та геометрією [9]. Вільно підібрані, але гармонійно скомпоновані, кольори надають анімації ідеальне поєднання вишуканої піднесеності та земної гармонії в простоті. Персонажі, як і їх характери, ставлення до оточення та долі, розвиваються прямо пропорційно їх взаєминам між собою.

Мультфільм був обраний в якості аналога, бо ідеї взаємозв'язку природи та людини, тонкої межі між світом міфу та реальності, безмежності самопізнання та міцного емоційного зв'язку різних істот є одними з провідних ідей нашого проєкту. Символізм на всіх рівнях анімації посідає чільне місце з метою передачі емоційної та концептуальної складової.

1.5. Сюжетна відеогра «Pine»[15] (Іл. 1.5). Не зважаючи на те, що гра знаходиться на стадії розробки, але своїм глибоким змістом та візуальним

[13] https://www.youtube.com/watch?v=d_Z_tybgPgg
[14] Woodblock означає дереворіз, тобто блок з дерева, який використовується для створення друкованих зображень або гравюр.
[15] https://www.kickstarter.com/projects/madeupgames/pine-a-story-driven-game

рядом вже здобула міжнародну підтримку, та розміщена на Kickstarter [16]. Відеогра «Pine» — це візуальний роман, що розповідає про втрати та звільнення від смути, представлена через призму скорботного тесляра. Як зазначають автори гри Том Бус (Tom Booth) та Наджаті Імам (Najati Imam): «Хоча «Pine» найбільш комфортно вписується в категорію ігор — це безперечно досвід, заснований на втіленні історії в життя за допомогою ілюстрацій, анімації та інтерактивності. «Pine» безперечно буде доступна не-геймерам, які цікавляться більш інтерактивним підходом до оповіді! Не буде по-справжньому складних головоломок, стрибків з платформи на платформу або чогось подібного (переклад з англ. мови мій. – С.Ю.)» [10]. Завдяки поєднанню ілюстрацій, анімації, музики та звуків, «Pine» мовчазно розкриває свою історію за допомогою взаємодій, що залучають до життя тесляра, який старається зберегти зв'язок зі своїм минулим.

Гра представлена в аналогах завдяки своєму неповторному поєднанню витончених ілюстрацій, авторської анімації, музичного супроводу та зворушливої трагічної історії вимушеного розлучення. Важливо зазначити, що для підкреслення оригінальності та атмосфери роботи було використано текстурні пензлі та патерни. Крім того, у відеогрі присутня велика кількість анімаційних вставок, які по своїй природній візуальності є чудовим прикладом авторської анімації, за допомогою яких творці намагались розповісти історію заради історії, а не вигоди.

1.6. Короткометражний мультфільм «The White Wolf»[17] (Іл. 1.6) **—** це авторська анімація італійської ілюстраторки та аніматорки К'яри Морені (Chiara Moreni). Робота є випускним фільмом з курсу магістерської анімації MA Character Animation в Central Saint Martins у 2017 році під егідою Лондонського університету мистецтв (University of the Arts London). Дипломна робота

[16] Kickstarter, PBC — американська громадська корпорація, яка підтримує глобальну краудфандингову платформу, орієнтовану на творчість. Заявлена місія компанії — «допомогти втілити у життя творчі проєкти».

[17] https://www.youtube.com/watch?v=En7YfvhxpmY&list=PLb84GObFqPs-ZpusuKSF-KRRvkojnsxQ_&index=18

привернула нашу увагу своїм яскравим прикладом авторських анімацій починаючих аніматорів. Проєкт не є претензійним чи екстравагантним, але його незамінна цінність якраз і полягає в неідеальності. Сюжет мультфільму розповідає про міфічну діву, яка, скоріше за все, є ототожненням місячного сяйва, та вовка, якого вона врятувала, і він став для неї другом та супутником.

Ідея вимушеного розлучення через відповідальність за свої обов'язки перед самою долею та незаймані чисті почуття є одними з провідних ідей нашої дипломної роботи. Обравши її в якості аналогу, ми, насамперед, приділили увагу графічним рішенням та кольоровій гаммі, а також концепції історії та характерам діючих персонажів. Авторка майстерно передала ракурси та характери персонажів, рухи та взаємодію між собою. Як зазначалось вище, ця анімація є авторським проєктом, тому вона гармонійна в своїй недбалості, бо авторська анімація не має стримуючих рамок, вона призначена для історій та душі, живості рухів та експериментальності.

1.7. Короткометражний мультфільм «Tellervo»[18] (Іл. 1.7) — авторський анімаційний фільм режисера Ліндсі Теналія (Lindsey Tenaglia) був представлений на світовому конкурсі короткометражної анімації Animated Short Film 2023. Теллерво (Tellervo) — фінська богиня лісів, вона була дочкою Тапіо, східнофінського лісового духа. Теллерво є одною з персонажів фінського епосу, засвідченого в «Калевала» (Kalevala)[19]. Історія самої ж анімації має двоїстий характер та розповідає про поєднання людини та природи, як з боку жорстокості й зловживання, так і зображаючи прийняття та розуміння одне одного. Мультфільм «Tellervo» — історія про кохання в усіх його проявах, почуття, що «розквітли» між мисливицею та духом лісу, яку вона повинна була знищити. Головна ідея має концепцію

[18] https://www.youtube.com/watch?v=_-ERyLCNlQ4&list=PLb84GObFqPs-ZpusuKSF-KRRvkojnsxQ_&index=14

[19] «Калевала» — збірка епічної поезії XIX століття, карельської та фінської усної фольклорної творчості та міфології, яка розповідає епічну історію про створення Землі, описує суперечки та мандрівки між народами землі Калевала.
URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Kalevala

схожу на «Божественна комедія»[20] Данте, коли людина усвідомлює свою гріховність та проходить важкий шлях для досягнення справжнього морального життя. Персонажі мультфільму разом пройшли через випробовування долі, людською алчністю та особистих моральних дилем, загартувавши власні почуття, які не скоряться навіть перед страхом безжального леза ножа чи втрати зв’язку з людською общиною.

Авторська анімація «Tellervo» була обрана як аналог за її художній стиль та емоційність сюжетної складової. Персонажі мультфільму, як і герої нашої дипломної роботи, є представниками двох протилежних світів, яким не судилося з народження бути разом, але, всупереч укоріненим загальноприйнятим принципам, вони знайшли загублені фрагменти один в одному, поєднавши дві протилежності: людського та природнього.

1.8. Короткометражна анімація «Judgement»[21] (Іл. 1.8) — короткометражний анімаційний фільм студентів ANIM20 The Animation Workshop. Команда працювала над фільмом протягом усього навчання, і у 2024 році він вийшов як частина їх випускного проєкту. На початку анімації історія показує тронний зал, поглинутий корінням і гілками, відлуння чогось величного та королівського в минулому. Принц повертається до королівства свого батька і бачить, що воно покинуте та охоплено тишею. Коли ми стежимо за головним героєм, заглиблюючись у зал, схожий на густий ліс, то відкриваємо проблиски минулого принца, штовхаючи його все ближче й ближче до точки особистого зламу. Професійно виконана кропітка робота над анімацією, історією, кольорами, переходами та всіма іншими технічними та художніми аспектами дозволяє перенестись у цікаву розповідь анімаційного твору.

Анімація «Judgement» була обрана в якості аналога за чудовий приклад стриманості гами, майже монохромності з одним підкреслюючим кольором,

[20] «Божественна комедія» — філософсько-фантастична поема Данте Аліг'єрі, великий поетичний епос, що вважається шедевром світової літератури. У трьох частинах Данте описує свою мандрівку до Бога.
[21] https://www.youtube.com/watch?v=M_XNX-7GJjw&list=PLb84GObFqPs-ZpusuKSF-KRRvkojnsxQ_&index=20

необтяжливості дизайну персонажу, але, разом з тим, достатньої кількості деталей для повноти образу. Переходи і метаморфозність форм та образів, а також взаємодія з фонами й предметами, плановість, постановка кадру та динаміка кожного руху є прикладами для наслідування та натхнення.

1.9. Короткометражний мультфільм «Guardian»[22] (Іл. 1.9). Авторська анімація представлена командою студентів з Університету мистецтв Борнмута (Arts University Bournemouth) у 2022 році. Режисер Леві П'ю (Levi Pugh), продюсер Скотт Макканн (Scott McCann) та їх команда створили історію про циклічність життя та буття, а також вічне поєднання минулого та майбутнього. Автори викривають тему скороплинності долі та неминучості усіх перед її завершенням. Історія анімації розповідає про останні моменти життя та спогади минулих днів. Смерть зображується не як кара чи поганий передвісник, а як початок чогось нового, захисник минулого та провідник до майбутнього. Робота виконана в стилі класичної 2D анімації, але особливу увагу привертає плавність рухів та «перехід» від живого, фізичного стану до нематеріального, духовного. Мультиплікаційний короткометражний фільм «Guardian» звертається до теми циклічності часу, переродження та початку після кінця, а також торкається питання, чи є смерть останнім Рубіконом[23], чи ми просто ніколи не дивились за її грань.

Цей проєкт, як і попередній, був обраний до списку аналогів за його чудовий приклад змінності, метаморфозу форм, а також візуальну та технічну складову. Окрім пластичності анімації, концепція відродження та кругообігу життя, немов символ Уроборосу[24], також притаманні нашій дипломній роботі.

1.10. Мультфільм «Princess Mononoke»[25] (Іл. 1.10). Повнометражний анімаційний фільм японської студії «Studio Ghibli» за режисерством Хаяо

---

[22] https://www.youtube.com/watch?v=lob_tZKu3t4&list=PLb84GObFqPs-ZpusuKSF-KRRvkojnsxQ_&index=16

[23] Перейти Рубікон — крилатий вислів, що означає зробити необоротний крок, наважитись на рішучий вчинок, пройти «точку неповернення».

[24] Уроборос – символ безкінечного циклу народження і смерті, створення та руйнування, початку і кінця, вічний колообіг часу або вічне відновлення природи.

[25] https://www.youtube.com/watch?v=YOuG8m2RqOs

Міядзакі вийшов в прокат у 1997 році. Його вважають одним із шедеврів Міядзакі. На його розробку пішло шістнадцять років і три роки на виробництво. Мультфільм є дзідайгекі (jidaigeki)[26] й зосереджується на боротьбі між надприродними охоронцями лісу та людьми, які споживають його ресурси. Мононоке (物の怪) — це не ім'я, а загальний термін у японській мові для позначення духа або монстра. Рекламний слоган, використаний для просування фільму, — «Жити» (生きろ). Спочатку для фільму розглядалися дві назви. Одна, остаточно обрана, була перекладена англійською мовою як «Princess Mononoke». Іншу назву можна перекласти як «The Legend of Ashitaka» (アシタカ葖記), вона містить незвичайний ієрогліф 葖, який неможливо перекласти дослівно, але означає «легенду, що передається від вуха до вуха без запису в офіційній історії». Ідея, концепція та сюжет фільму мають глибоке культурне та філософське значення. Як і в багатьох своїх роботах, геніальний майстер Хаяо Міядзакі переосмислює загальноприйняті канони не тільки історичних епох, а й культурних цінностей. За словами вченої анімації Гелен Маккарті (Helen McCarthy), Міядзакі хотів привернути увагу до того періоду, коли японці почали відчувати, що вони можуть контролювати природу, а не заспокоювати або поклонятися їй [11].

Повнометражний фільм «Princess Mononoke» був обраний до аналогів за багатьма критеріями, а саме: головна концепція людства та природи, ґрунтовне наслідування міфологічних ідеалів та вірувань, розкриття образів духів та богів природи, неоднозначність, бо саме вона говорить про те, що не існує справжніх лиходіїв чи героїв [12], а також філософія життя та смерті в долі не тільки людини, а й усього світу. Як і всі роботи за режисерства Хаяо Міядзакі, «Princess Mononoke» є гідним прикладом майстерної анімації, динамічності рухів та характерів, майже ідеалістичного опрацювання фону з усіма деталями та нюансами і, звичайно ж, створення неперевершеної атмосфери.

[26] Дзідайгекі (時代劇) — жанр в Японії, що буквально означає «періодічні драми», це відноситься до історій, які відбуваються до реставрації Мейдзі 1868 року.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проекту.

Концепція дипломного проєкту полягає у створенні 2D анімації з наголосом на авторський задум та стилістику розповіді фантастичної історії двох світів. Робота пронизана символізмом і захованими двоїстими значеннями предметів, пейзажів, персонажів та сюжету. Заради підтримання образу натхненної історії була виконана кропітка робота та приділено багато уваги до деталей, надаючи картині цілісного гармонійно алегоричного настрою. Одним з провідних мотивів є філософія щодо буття та переплетіння доль, вимушене прощання, та очікувана солодка зустріч, яка обов'язково відбудеться, немов константа приходу весни після зими. Так як життя та смерть не мають певної форми, ми звернулись до зображення сезонів та часу не тільки за допомогою антропоморфізму[27], але й зооморфізму[28], що є розповсюдженою практикою в міфологіях світу заради метафоризації та об'єднанню рис в один образ.

Історія анімації розповідає про поранену людину. Лицар він, воїн чи, навіть, король – невідомо, бо перед обличчям вічності всі ми рівні. Опинившись в лісі, якими повниться їх світ, він бореться за свій короткий вік, який висковзає з скривавлених долоней. Як відомо, кров – це життя та тепло. За кривавим шлейфом другий герой – Весна, зараз володар на цих землях, знаходить неочікуваного гостя. Через те, що літа героя людини досі мають вагу, він знайде спасіння від самої долі (Весни). Тепер герої пов'язані між собою непомітною вервицею часу, яка й приведе їх до нової зустрічі знов.

Життя не залишається на місці, на зміну дня приходить ніч, а на зміну розквіту та Весни приходить смерть та Зима. Персонаж (Зима), що за законами природи повинен зайняти місце господаря земель, - протилежний Весні. Але тільки у сумісній взаємодії вони замикають цикл буття,

---

[27] Антропоморфізм - це процес надання людських якостей, характеристик або форми неживим об'єктам, тваринам чи абстрактним поняттям.

[28] Зооморфізм - це прийом в образотворчому мистецтві та літературі, коли явище або предмет зображують у вигляді тварини, надаючи йому тваринні риси або форму.

урівноважуючи втрату та придбання. Зима може бути суворою, з пронизливими вітрами та білою хуртовиною. А може бути сяючою сніжною цілиною та філігранною сніжинкою, як квітка, але під зимовою вуаллю.

Наша анімація передає ідею, що зима та смерть не завжди повинна сприйматись як страшна кара, а скоріше наступний невідкладний милосердний етап долі. Протягом історії зображено те, як ніжне величне почуття між уособленням природи та людиною, без залежності та кордонів, розквітає немов ті самі квіти, що так виразно виділяються на монохромному фоні. Кожне цвітіння уособлює собою певний символ та емоцію, починаючи зі світлого образу форзиції – витривалості та відродження, бузку, як символу першого незайманого кохання, далі через символізм колосся, астромерії, хризантеми та до прощального подарунку чини запашної (горошок духмяний) – безкінечної вдячності, щирих почуттів і присяги зустрітися знов. Останньою обіцянкою Весни, яка розчинилась в місячному сяйві передзимової ночі, став витончений туманний мафорій[29] - гало у формі незабудки.

Важливо зазначити, що нами не надано конкретного роду персоніфікаціям Весни та Зими, бо вони сама природа, їх сутність вища за людську класифікацію статі, з’явились задовго до загальноприйнятого розподілення. Для них нема потреби в ідентифікації, так як вони є одночасно всім і нічим, фізичним та духовним, матеріальним та ефемерним. Тому, і почуття Весни не потребують назви, бо відрізняються за природою та першоосновою, знаходяться на перехресті усіх типів прихильності.

Як зазначалось на початку, вся історія та концепція анімації побудована на поєднанні протилежного та викриванні захованих повідомлень за очевидними речами.

2.2. Технічні характеристики і особливості.

З технічної точки зору для виконання проєкту була використана програма «Krita», що зумовлено обраним стилем покадрової анімації. У цьому

[29] Мафорій — верхній жіночий одяг в античному світі; довге жіноче покривало, що спускається з голови до п'ят. Мафорій Богородиці — одна з найважливіших християнських реліквій

додатку було зроблено весь об’єм мальованої роботи, а після завершення всіх сюжетних сцен і фонів, новостворені «шматочки» були змонтовані та об’єднані в «Adobe After Effects», де накладено звуковий та музичний супровід, скомпоновано рухи та положення. Такий вибір програм обґрунтований досвідом роботи з ними, а також широким діапазоном і можливостей растрової графіки саме в «Krita», де одразу можна робити покадрову відмальовку з фоном і відслідковувати за текстурами та фреймами.

2.3. Стилістичний напрямок.

Візуальний стиль анімації виконаний за допомогою поєднання монохромних фонів та контрастних насичених кольорів мінливих образів героїв, м’яких ліній весни та жорстких форм людини, різнобарвності життя й холодної стриманості смерті. Загалом уся робота присвячена гармонійному поєднанню протилежностей, що дозволяє якнайширше розкрити головну ідею – злагода тотожностей та висока вишуканість в неідеальному. Особливу увагу ми приділили зміні нарядів для Весни, адже цей персонаж немов уособлення швидкоплинності часу, та зміні сезонів. Герой людини має менший спектр одягу, людство незмінно проживає своє життя від народження до смерті, на відміну від природи, яка засинає сніжним холодним сном взимку, покидаючи землі, та відроджується з першими теплими дощами весни.

2.4. Звуковий супровід.

Звуковий супровід поєднує в собі музичний ряд та саунд-ефекти. Така комбінація була використана заради кращої передачі атмосфери зміни сезонів, локацій та підкреслення «реалістичності» історії. Наприклад, спів птахів у лісі та їх затихання при втраті свідомості головного героя підкреслює «злам» реальності так само, як і замовкає ліс при зустрічі двох протилежних представників існування. Головна фонова музика має жанр «folk» з кельтськими середньовічними лейтмотивами. Такі композиції якнайкраще надають відчуття загадкової мрійливості, яка прийшла на заміну реальності, що загубилась у кронах вікових дерев, сутінках весняної ночі та мерехтінні філігранних пелюсток.

ВИСНОВКИ

Під час роботи над проектом нами було розглянуто визначення та відмінні риси авторської анімації, викрито особливості її використання з художньої, технічної й ідейної точок зору. Жанр такої мультиплікації робить наголос на особисте бачення автора, його почуття, а також соціальні, психологічні чи ідейні зміни, що відображаються крізь призму художнього світосприйняття та візуальне мистецтво. Головна ідея авторської анімації – вираження творчої свободи думки та емоцій, що дає можливість відчути неповторність кожного створеного шедевру.

Для проведення аналізу аналогів були відібрані різноманітні анімаційні проекти, а саме: короткометражні та повнометражні мультфільми різних студій світу, візуальний ряд ігор і, звичайно ж, авторські анімації студентів, команд аніматорів чи професіоналів. Аналоги обиралися з огляду на їх концептуальну, візуальну та ідейні складові. Зокрема, спільним елементом усіх аналогів є символічні образи та деталі, підняття філософських ідей, звернення до міфології як першооснови культурної спадщини, метафоричність й алегоричність історії та сюжету анімацій. Проведений аналіз аналогів показав, що анімаційні ролики дозволяють передавати складні ідеї та концепції у доступній формі, що сприяє їх ефективному сприйняттю аудиторією. Такі ролики створюють можливість для оригінального та креативного контенту, який привертає увагу глядачів і дозволяє передати повідомлення у нестандартній формі.

Результатом нашої роботи над дипломним проєктом є авторська анімація «Following the Spring», яка розкриває складні концепти гармонії співіснування людини, природи та світу, що виходить за межі «плоского» світосприйняття, використовуючи асоціації та контраст не тільки між кольорами, локаціями та візуальними аспектами, а також між сутностями, принципами, характерами та ідеалами, переосмислюючи вкорінені традиції. В

анімаційному ролику ми намагались розкрити актуальні проблеми гармонії протилежностей, сили духу та незламності, які завжди стояли перед людством.

Робота виконана в техніці по кадрової 2D анімації, що дозволила нам передати сутність та інтерпретацію ідеї через пластичність, гіперболізацію та вільність ліній та форм.

Отже, головна ідея нашої роботи завжди буде викликати інтерес, через те, що теми відродження та смерті, пошуків себе й свого місця, чистих почуттів та вічності життя постійно хвилюють людство. Крім того, анімаційний ролик «Following the Spring» висвітлює важливі та актуальні в сучасному світі питання та має формувати й виховувати вільні та незламні особистості, які здатні боротись до кінця заради щастя.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Paul Wells «Animation: Genre and Authorship». London: Wallflower Press, 2002. (Дата звернення 16.04.2024)
2. Sanjay Jangid. Applications of Animation In Current World Scenario. URL: https://www.chitkara.edu.in/blogs/applications-of-animation-in-current-world-scenario/ (Дата звернення 16.04.2024)
3. Kristy Puchko. [Interview] Tomm Moore Talks ‘The Secret of Kells’ URL: https://thefilmstage.com/interview-tomm-moore-talks-the-secret-of-kells/ (Дата звернення 20.04.2024)
4. Fantasia 2000
URL: https://disney.fandom.com/wiki/Fantasia_2000 (Дата звернення 18.04.2024)
5. The Story of Tír na nÓg
URL: https://www.celtictitles.com/blog/tir-na-nog/ (Дата звернення 20.04.2024)
6. Tuatha Dé Danann Celtic mythology URL: https://www.britannica.com/topic/Tuatha-De-Danann (Дата звернення 22.04.2024)
7. Scott Thill. [Interview] Tomm Moore on ‘Song of the Sea,’ Reinventing 2D, and Dodging the Studio System URL: https://www.cartoonbrew.com/interviews/tomm-moore-on-song-of-the-sea-reinventing-2d-and-dodging-the-studio-system-107389.html (Дата звернення 21.04.2024)
8. Wendy Ide. Wolfwalkers review – an exquisite Irish animation masterpiece URL: https://www.theguardian.com/film/2020/oct/31/wolfwalkers-review-cartoon-salon-tomm-moore (Дата звернення 23.04.2024)
9. ‘Wolfwalkers’ Ross Stewart and Tomm Moore
URL: https://www.indiewire.com/influencers/wolfwalkers-tomm-moore-ross-stewart/ (Дата звернення 23.04.2024)
10. Pine: A Story-Driven Game
URL: https://www.kickstarter.com/projects/madeupgames/pine-a-story-driven-game/description (Дата звернення 16.04.2024)

11. McCarthy, Helen (2002) [1999]. Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation. Stone Bridge Press. ISBN 978-1-8806-5641-9. (Дата звернення 17.04.2024)

Napier, Susan J. (2005) [2001]. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave Macmillan. ISBN 978-1-4039-7051-0. (Дата звернення 19.07.2024).

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



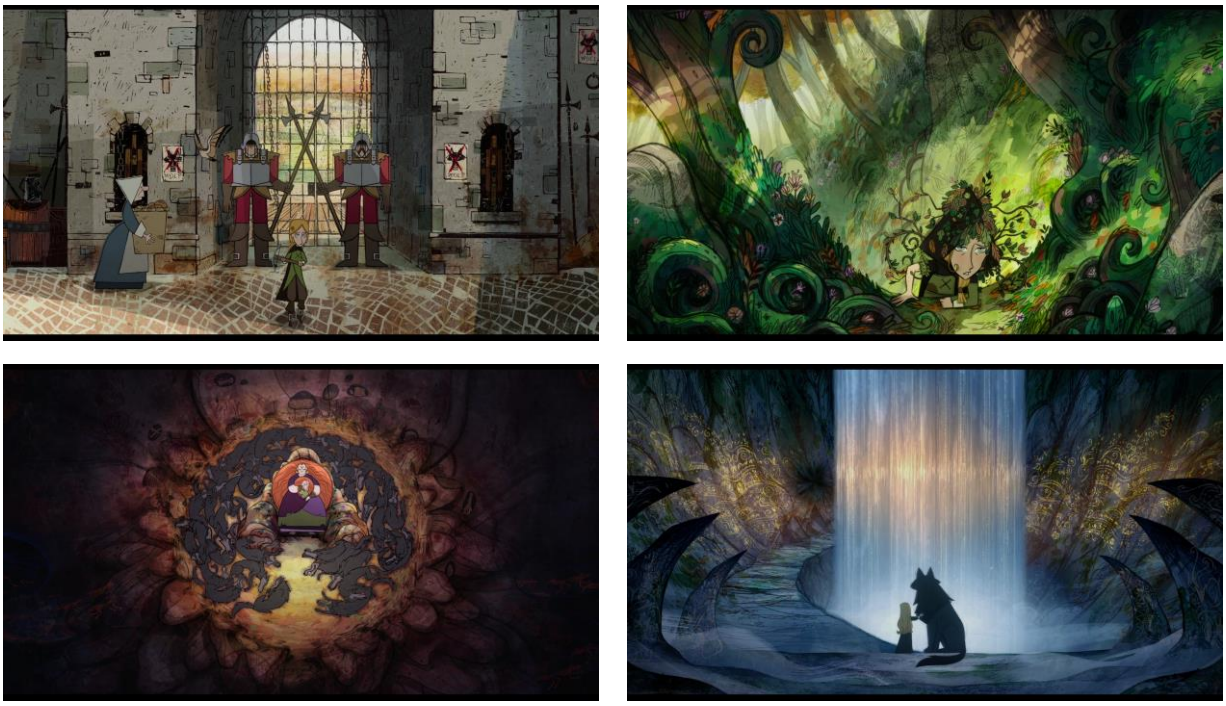
Іл. 1.1. Короткометражний мультфільм «The Firebird Suite», 1999 р.



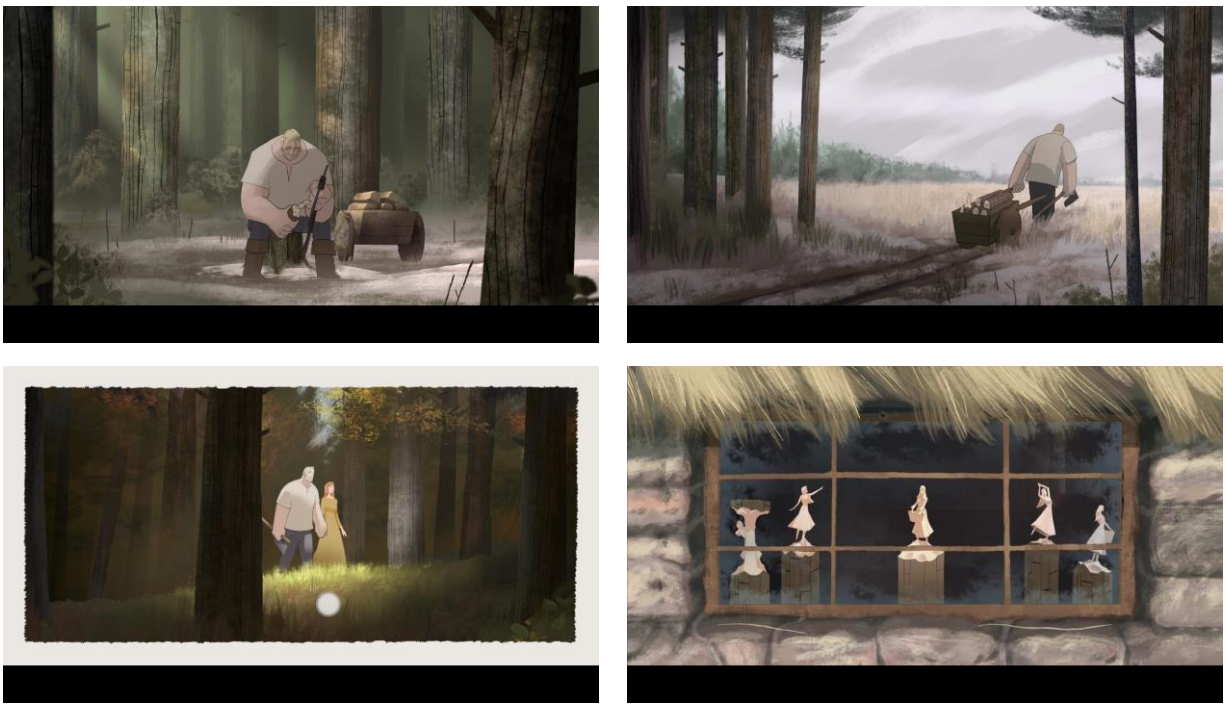
Іл. 1.2. Мультфільм «The Secret of Kells», 2009 р.



Іл. 1.3. Мультфільм «Song of the sea», 2014 р.



Іл. 1.4. Мультфільм «Wolfwalkers», 2020 р.



Іл. 1.5. Сюжетна відеогра «Pine», 2024 р.



Іл. 1.6. Короткометражний мультфільм «The White Wolf», 2023 р.



Іл. 1.7. Короткометражний мультфільм «Tellervo», 2023 р.



Іл. 1.8. Короткометражна анімація «Judgement», 2024 р.



Іл. 1.9. Короткометражний мультфільм «Guardian», 2022 р.



Іл. 1.10. Мультфільм «Princess Mononoke», 1997 р.

ДОДАТОК ІІ.
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

“FOLLOWING THE SPRING” Page 1

Date: 2024



Character 1 runs wounded into the forest.
Character 2 finds a pool of blood.
Realizes that someone needs help.
Bleeding Character 1 approaches a huge tree and falls to the roots.
Due to blood loss, Character 1 is on the verge of death and awaits its end.
Character 2 finds him and uses his magic to heal Character 1.
Through the veil, Character 1 sees Character 2 and passes out.
After an indefinite period of time, Character 1 comes to his senses and goes in search of his savior.
Walking through the forest, Character 1 sees Character 2 and, trying to approach him, steps on a stick.
Character 2 dissolves Forsythia, hearing the noise, he turns around sharply and scared.
The character approaches Character 1 and puts his hand on his heart, uses his magic.
Recognizes the person he saved and smiles at him, blooming Lilac flowers.

“FOLLOWING THE SPRING” Page 2

Date: 2024



Character 2 shows Character 1 his domain and responsibilities as Spring. Grows Wheat in the field.
Whirling in a dance like the wind.
Turns his back, holding a massive stole in his hands.
Invites Character 2 to dance. Covers the screen with his stole (transition).
Time passes. Characters 1 and 2 look at the night sky. Character 2 is thoughtful and detached.
Character 2 looks at the sunset and waits for a “sign”.
A huge wolf appears from the fog between the mountains. Symbol of the coming of winter.
Character 2 becomes the wind and flies towards the meeting.
Stand on the ground and bloom flowers. The fog carries away the flowers of Spring.
The camera pans up and Character 3 appears on the left.
The camera moves away and the animal spirits of the seasons enter the frame. They decrease in size.
Character 3 offers his hand and Character 2 accepts it. White Chrysanthemums are blooming.

“FOLLOWING THE SPRING” Page 3

Date: 2024



Character 2 and Character 3 dance around. Changing seasons.
Becomes two winds, gets rid of the physical form and becomes a spiral (DNA).
Getting back into physical shape. Form a ball of light between their hands.
A deer trough steps and then the translucent leg of Character 2. Flowers bloom and wither under their feet.
Character 2 leaves to find Character 1. Flies into the forest as a spirit of Spring.
Finds Character 1 near the fire. Character 2 comes out from behind the tree, translucent.
Character 2 opens his eyes. Tears flowing upward.
Characters 1 and 2 stand opposite each other. Character 2 becomes weightless, picking up flowers under his feet.
Character 2 holds Character 1’s face in his hands. The camera pans behind Character 2.
Character 1 gently grabs Character 2’s wrist. The character leaves Sweet Pea flowers as a farewell gift.
Character 2 rises, weightless and translucent, towards the Moon and disappears in its light.
Character 2 becomes a halo around the moon in the form of a Forget-Me-Not.

ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



