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

Павлюк Каміла Сергіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ПТАХИ ВІДЛІТАЮТЬ У ВИРІЙ»

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.
_____Павлюк Каміла Сергіївна

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП **3**

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **6**

1.1. Анімаційний кліп Imagine Dragons – Birds**..** 6

1.2.Трейлер до мультфільму Birdboy: The Forgotten Children..... 7

1.3. Короткометражна анімація MUM'S SWEATER 8

1.4. Короткометражна анімація CONTRETEMPS. 8

1.5. Трейлер до мультфільму Song of the Sea..... 9

1.6. Трейлер до мультфільму The Boy, the Mole, the Fox and the Horse. 10

1.7. Короткометражна анімація GOOD JOB 11

1.8. Короткометражна анімація Fuelled 12

1.9. Трейлер до мультфільму Where Is Anne Frank..... 13

1.10**.** Короткометражна анімація REWIND**.**..... 13

РОЗДІЛ 2. СКЛАДОВІ ПРОЄКТУ ..... Ошибка! Закладка не определена.

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику ..... **Ошибка! Закладка не определена.**

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику .....**Ошибка! Закладка не определена.**

2.3. Технічні характеристики та особливості.....**Ошибка! Закладка не определена.**

2.4. Звукове рішення. .....**Ошибка! Закладка не определена.**

ВИСНОВКИ ..... Ошибка! Закладка не определена.

ЛІТЕРАТУРА ..... Ошибка! Закладка не определена.

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ **19**

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД ..... Ошибка! Закладка не определена.

ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ **27**

ВСТУП

Повномасштабне вторгнення 2022 року, безперечно, вплинуло на кожного із нас. Війна завжди приносить втрати, хтось втратив дім, хтось близьку людину, наші захисники та захисниці кожного дня ризикують втратити власне життя, частину тіла або здоров'я. На вулицях міст усе частіше можна зустріти військових та цивільних у інвалідних візках, із протезуванням або допоміжними інструментами для осіб із додатковими потребами. Важливо доносити цю тему для усіх вікових категорій, особливо дітям та підліткам, задля забезпечення толерантного ставлення та безпечного інклюзивного[1] середовища усім громадянам нашої країни.

Анімація є зручним та доступним інструментом для донесення інформації на будь-яку тему, візуальний потенціал дозволяє розкрити емоційну складову зображеного і зробити основну ідею інтуїтивно зрозумілою кожному, навіть найменшому, глядачу. У сучасних телевізійних шоу для найменших, до прикладу – Свинка Пеппа та Блуї, усе частіше піднімається тема людей із додатковими потребами. У сюжетах деяких епізодів приділяється увага даним персонажам та їх особливостям, які не роблять їх гірше, а лише доносять маленькому глядачу тему важливості якісної соціалізації таких осіб. Саме тому нами було обрано формат соціальної 2Д-анімації для глибшого розкриття теми інклюзивності для юної аудиторії.

Актуальність. Анімаційний ролик стосується теми інклюзивності людей з інвалідністю та проблем, із якими вони стикаються під час фізичної та психологічної реабілітації у суспільстві сьогодення. У медіа просторі з'являється усе більше статей, інтерв'ю та соціальних відео про людей із додатковими потребами, які були отримані внаслідок повномасштабного вторгнення, та про їх досвід у контакті із оточенням. Кожен описаний випадок у висновку зазначає потребу у донесенні широкій аудиторії

[1] Інклюзія - процес збільшення ступеня участі всіх громадян у соціумі.

важливість лояльного ставлення до людей з інвалідністю та залучення громадськості до забезпечення необхідних умов для комфортного проживання та соціалізації. У такий важкий період для нашої держави єдність – це саме те, що тримає усіх нас разом на шляху до кращого майбутнього.

На нашу думку, такі ідеї варто доносити змалечку та виховувати толерантно налаштоване покоління, яке вже почало частіше стикатися з прикладами людей із потребами на майданчику, у дитсадочку або школі, у родинному колі або серед друзів. Завдяки доступності медіа-контенту та залученню його у повсякденність дитини, анімаційний ролик як найкраще підходить для інформування юного глядача про важливість інклюзивності.

Новизна. Хоча тема ролика завжди була важливою для будь якого суспільства, нажаль наші часи у рази підвищують потребу у продукті такого типу. Новизна ролику полягає у подачі інформацій у вигляді візуальної історії, що посилює доступність і сприйняття інформацій. Нажаль, наразі ми маємо небагато інформації, яка була б доступна до сприйняття завдяки м’якій, ілюстративній подачі та розмові з суспільством на мові сторітейленгу[2]. Ролик націлений на спілкування із переважно дитячою аудиторією на дорослу тему. Ми вважаємо, що діти є достатньо кмітливими та емпатичними аби зрозуміти посил роботи завдяки її візуальному та аудіо наповненню.

Стилістично це буде продемонстровано завдяки: поєднанню м'яких форм у мальовці персонажів та емоційному забарвленню у кадрі завдяки контрастним змінам у кольоровій гамі. Інтуїтивно знайомі форми та забарвлення будуть контрастувати у кадрі із гротескно реалістичним оточенням в деяких епізодах анімації, із ціллю візуально продемонструвати двобічність та нестабільність відображеної реальності головних героїв.

[2] Сторітелінг – це соціально-культурна діяльність, коли людина оповідає історію іншим людям.

Подібні прийоми роботи із кольором та стилістикою не так широко стали використовувати у анімації, цільовою аудиторією якої є діти, надаючи перевагу суто яскравій картинці. Хоча нестандартне візуальне рішення може посприяти більш зацікавленому та серйозному ставленню до проєкта з боку юного глядача, на контрасті із завжди барвистим візуалом анімаційних шоу. Ненав’язливий, тендітний звуковий супровід, призваний підкреслити загальне враження, та додати настрою у наративи нашої історії.

Аудиторія, на яку розрахований наш ролик, переважно складається з дитячої та підліткової. І, хоча, наш продукт буде корисний також і дорослій частині суспільства, ми віддаємо перевагу авдиторії від восьми до вісімнадцяти років.

РОЗДІЛ 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Першочерговою задачею під час пошуку та аналізу аналогів стало дотримання тематичної та художньої спорідненості проєктів. Здебільшого це роботи студентів французької художньої школи анімації Гобелінз (Gobelins), анімаційні кліпи, повнометражні та короткометражні 2Д-мультфільми. Деякі з них є популярними роботами, відомими серед поціновувачів інді-анімації[3] та нестандартної анімаційної стилістики вже не перший рік.

Обрані роботи, попри унікальність стилістики, яка відсилає до ілюстрованої та, деякою мірою, дитячої візуалізації, наповнені дорослою темою та ідеєю, вкладеними у твір. Контраст, який отримує глядач між побаченим та почутим або відчутим, є основним критерієм у виборі наведених аналогів.

1.1. Анімаційний кліп Imagine Dragons – Birds[4]. У 2019 році музичний гурт Imagine Dragons випустив анімаційний кліп до пісні Birds (Птахи), у якому представлена тема неприйняття себе, дорослішання та втрати.

Сценарно робота має 4 частини: пролог, зав’язка конфлікту, кульмінація та епілог. Спочатку ми бачимо щасливу родину, яка складається з матері та доньки, які виявляються наполовину птахами. Після проведеного уроку польоту, мати віддає донці талісман у вигляді тотему птаха і відправляє її до школи. Саме там починається конфлікт між головною героїнею та однолітками, які не сприймають таку «дивачку» через її зовнішній вигляд. Через це неприйняття та відчуженість, пережиті дівчиною, вона починає цуратися власної матері та її люблячого ставлення до доньки. Через надмірні негативні емоції, пташка-підліток збігає з дому у грозу, втягнувши себе та мати у небезпеку. Блискавка. Донька залишається

[3] Інді-анімація – незалежні анімаційні ролики незалежних авторів.
[4] https://youtu.be/vOXZkm9p_zY?si=8L-FZMVikf0cwS7P

сиротою, але після етапу дорослішання та прийняття втрати через власну помилку, той самий амулет «оживає» та возз'єднує двох пташок.

Попри миловидну 2Д-стилістику кліпу, де герої мають плавні та округлі лінії, спокійну кольорову гаму, виражені риси обличчя та фантазійні елементи, притаманні дитячій казці, даний проєкт піднімає дорослі теми, знайомі багатьом.

1.2. Трейлер до повнометражного мультфільму Birdboy: The Forgotten Children[5]. Іспанський мультфільм авторства Педро Рівером і Альберто Васкесом, створений за графічним романом[6] «Психонавти», у 2015 році вразив публіку своєю сюжетною гротескністю та стилістичними рішеннями, які були притаманні депресивно-філософічному баченню Альберто.

Усім відоме правило режисури «Показуй, а не розповідай» у цьому проєкті було наглядно використано завдяки створенню унікальному графічному виконанню картини. Поєднанню образів, притаманних ілюстрованим дитячим книгам, із реалістичною, у деяких місцях страхітливою анімацією та сюжетом. Найбільше цей резонанс відчувається на початку мульфільму, коли закадровий голос розповідає про умови щасливого та безтурботного «акварельного» світу, в якому проживають головні герої, після чого атмосфера одразу ж змінюється, як тільки перед глядачем демонструється ядерна катастрофа. І одразу картина на екрані набуває жорсткішого контексту: змінюється палітра, оточення, емоційне забарвлення героїв і вони самі. Ніби разом з усіма барвами світу, катастрофа знищила саму гармонію, яка пасувала у всесвіті Забутих Дітей.

Сценарно даний проєкт важко визначити лінійно, бо історія у ньому закручується у переплітт одразу кількох сюжетних ліній різних героїв. А за

[5] https://youtu.be/MmcVSs43A8A?si=8cCF4ip1PPbaz6ne

[6] Графічний роман – різновид коміксу. Це роман, у якому сюжет представлений через малюнки, а не текст.

рахунок важкої філософічної теми, побудувати однозначну композицію бачення того, що відбувається на екрані, є нелегкою задачею.

1.3. Короткометражна анімація MUM'S SWEATER (2020 GOBELINS)[7]. Одна з нещодавно створених робіт всесвітньо відомої школи анімації Гобелінз, зустріла світ сумною темою удушливої туги за близькими, яких вже неможливо повернути. Проєкт було створено командою студентів на основі історії Ананда К Варни (Anand K Varna). Ця 2Д-анімація є інтерпретацією особистого досвіду прийняття втрати та рефлексії[8] з цього приводу.

За сюжетом історія ведеться з огляду на побутове життя дівчини, яка нещодавно втратила матір. Серед старих речей головна героїня знаходить старий мамин светр, який надалі протягом історії, оживши, буде усіляко заважати їй та навіть намагатися нашкодити. Але дівчина знаходить у собі сили протистояти надмірній удушливості такої рідної колись речі, тому на фінальних кадрах анімації ми бачимо як светр спалюють, розриваючи тим самим зв’язок між донькою, яка бажає рухатись далі, та її матір’ю.

Звісно дана анімація використовує візуальні метафори та викривлення реальності, у якій перебуває головна героїня, для демонстрації глибокого стану людини після таких важких подій у житті. Завдяки необмеженим можливостям 2Д-анімації, студентам демонструвати нестандартні та гіперболізовані моменти історії. Загалом, робота із візуальною складовою мультфільму дуже якісна, кольорова гама та композиційні рішення справляють враження смутку на початку історії, під час кульмінації розкриваються у містичному антуражі, тримаючи атмосферу потойбічного аж до самого кінця.

1.4. Короткометражна анімація CONTRETEMPS (2021 GOBELINS)[9]. Проєкт групи студентів, створений з метою проінформувати

[7] https://youtu.be/lK-PotrzA6Q?si=9NIK-EAy3SkPn-Jj
[8] Рефлексія – метод самоаналізу знань і вчинків, їх значень та меж.
[9] https://youtu.be/ot9DnkGP6Gg?si=LCdxLuN8R7V19Tsd

суспільство про такий діагноз як ОКР (обсесивно-компульсивний розлад)[10]. Анімаційна історія розгортається з огляду на побутове життя людини із цією особливістю роботи мозку, на її боротьбу із внутрішніми демонами та страхами, які стоять на перешкоді до звичайного функціонування у соціумі.

2Д-анімація виділяється барвистою композицією, текстурно різним візуалом між дизайном персонажів та оточенням, напружені сцени розкриваються завдяки використанню перспективи та ефекту роботи із камерою, завдяки чому глядачеві важко відірвати погляд від історії. Нестандартні образи та метаморфози, що відбуваються навколо головної героїні та всередині неї самої вражають майстерністю аніматорів до пластичного відображення прийомів анімації.

1.5. Трейлер до повнометражного мультфільму Song of the Sea[11]. Ірландська студія Cartoon Saloon за режисури Томма Мура у 2014 році випустила повнометражний фолькльорно-драматичний 2Д-мультфільм Пісня моря. Європейська анімація, на відміну від сучасної американської анімації, виділяється своєю любов'ю до традиційної 2Д-візуалізації та особливим підходом до створення історії.

Мультфільм переповнений елементами ірландського фольклору[12]: традиційні орнаменти кельтів, посилання на фрескове мистецтво[13], персонажів міфологічного епосу та музичний супровід. Композиційна робота із кадром викликає аналогії із книжковими ілюстраціями в акварельній техніці та геометричними зображеннями на мозаїчних творах. Образи головних та другорядних героїв викликають симпатію за рахунок легкого, але характерного дизайну: мінімалістичні постаті без надлишку деталізації, інтуїтивно зрозумілі риси обличчя та емоції, які воно виражає, тонкі лінії та

[10] Обсесивно-компульсивний розлад (ОКР) – це поширений та тривалий розлад, що характеризується неконтрольованими, повторюваними думками, які можуть змусити людину здійснювати повторювані дії.
[11] https://youtu.be/n1Ud4M7dpLQ?si=zYvmDGWmiQO7veD-
[12] Народна творчість.
[13] Живопис на вологій штукатурці.

плоска заливка кольором робить персонажа у кадрі виразним, завдяки дуже фактурному оточенню.

Сюжет Пісні моря присвячений темі батьків та дітей, стосункам у родинному колі, втраті близьких та найголовніше – умінню екологічно проживати власні емоції, якими б важкими вони не були. Проєкт підіймає глибокі ідеї через призму наївного та дитячого бачення світу, який сповнений фантазіями та пригодами, але у якому, на жаль, є місце проблемам та переживанням.

1.6. Трейлер до короткометражного мультфільму The Boy, the Mole, the Fox and the Horse[14]. У 2022 році завдяки режисеру Пітеру Бейтону та автору оригінальної книги Чарли Маккесі на платформі Apple TV+ було випущено однойменний мультфільм Хлопчик, Кріт, Лис та Кінь.

Увагу глядача одразу привертає нетипова стилістика анімації, яка подібна до текстурного малюнку олівцями, чорнилами та фарбами, а плавність ліній, що перетікають з кадру до кадру викликає ефект використання ротоскопіювання[15]. Повітряність та легкість візуальної складової обумовлена ненасиченим тлом, прохолодними й чистими кольорами, мінімізацією деталей у дизайні головних героїв, але найголовніше – аніматори використовують простір як образ усамітнення та меланхолії навколо, спеціально промальовуючи персонажів на широких пустинних пейзажах. Такий стилістичний вибір обумовлений самою атмосферою оригінального твору, філософічний та навіть психологічний, він вимагає гнучких графічних ліній, сіро-блакитних та синіх кольорів, ненав’язливого ескізного[16] малювання, яке ніби зійшло з ілюстрованих нарисів наприкінці книжкових глав.

Мультфільм сповнений метафор, глибоких цитат та ідей, які будуть зрозумілі як дорослим, так і дітям. Сюжетні події, які стають на перешкоді

[14] https://youtu.be/Fbdem4g_LEc?si=qb-dN99XWnX25Jij
[15] Ротоскопіювання – анімаційна техніка, при якій мультфільм створюється шляхом окреслення кадр за кадром натурного фільму.
[16] Підготовчий нарис, що фіксує задум художнього витвору.

або у нагоді головним героям, не є настільки важливими для осмислення як фрази та динаміка, що розгортаються у діалогах. Навіть тихі сцени, коли персонажі можуть виражатися лише візуально та завдяки прийомам композиції, фоновим звукам, справляють дуже сильне емоційне враження а глядача. Ця історія нестандартна подорож крізь конфлікти та проблеми, побороти які головні герої можуть лиш тоді, коли відкриються цьому світу та новим друзям.

1.7. Короткометражна анімація GOOD JOB (2021 GOBELINS)[17]. Студентський проєкт «Хороша робота», випущений у 2021 школою Гобелінс, мав великий успіх серед поціновувачів сатиричної та, до болі, знайомою в плані сюжету, історії. Ця анімація з великою вірогідністю відгукнеться молодому поколінню, яке щойно вступило у доросле життя маючи високі надії та амбіції, але які не співпали із реальністю.

Анімація має досить розповсюджену 2Д-стилістику флет-мальовки[18] з елементами коміксної емоційної виразності. Герої мають великі очі, тонкі ротики, округлі форми та антропоморфні[19] образи, притаманні жанру дитячих мультфільмів. Робота зі світлом у кадрі є окремим інструментом задля надання візуально зрозумілого емоційного фону. До того ж, бекграунди[20] є наповненими деталями та кольором, анімованими елементами та фігурами, через що картинка не відчувається надто статичною, але і не відволікає увагу від героїв на передньому плані.

З огляду на сценарну складову історію, вона є камерною та розповідає про події в житті однієї персонажки протягом однієї доби. Як було зазначено раніше, цей проєкт точно відгукнеться молодому поколінню завдяки демонстрації проблеми адаптації на першій або новій роботі, зверхнього

---

[17] https://youtu.be/PuCnyAQf00U?si=k5Gga4fQ5O8J_sGL

[18] Мінамалистичний підхід до зображення, чистота ліній та спрощення форм дизайнерського об’єкту.

[19] Антропоморфізм – уподібнення будь-чого, що не є людиною, до людини або перенесення її фізичних та інтелектуальних властивостей на істот, речі та явища навколишнього світу.

[20] Фон, оточення.

ставлення чи непорозумінь у колективі, надто високих очікувань від себе та оточуючих.

1.8. Короткометражна анімація Fuelled (2021 Killedthecat Productions)[21]. Робота авторства команди студентів коледжу Шерідан у 2021 році випустила інді-анімацію «Підживлення». Драматичний ролик про помсту та кохання, про відчай та надію за лічені дні зібрав велику кількість перегляді на платфомі Ютуб та всесвітню симпатію глядачів.

Великою перевагою даної роботи є анімація на дуже високому рівні відмальовки кадрів, попри інтуїтивні та дуже стилізовані образи персонажів. Їх візуалізація є великим плюсом для демонстрації дуже виразної анімації емоційного стану героя завдяки надмірно непропорційним головам та очам. Неперевершена робота із нестандартним світлом: велике вогнище, нічна автозаправна станція та тьмяне світло в салоні машини, а також, звісно, рожеве ніжне освітлення під час спогадів головної героїні. Загалом, оточення та його анімовані елементи мають дуже якісну вимальовку у кадрі, також помітно, що у проєкті майже не використовується ефект паралаксу[22] та камери, що робить дану роботу більш подібною до анімованого коміксу.

Сюжет історії розповідає про трагічну історію пари закоханих, однин з яких загинув по вині підозрюваного злодія, а його друга половинка намагається помститися, будучи абсолютно виснаженою емоційно та матеріально. У погоні за помстою, головна героїня втрапляє у біду, коли намагалася поцупити пальне для подальшої дороги автотрасою. Це стає для неї останньою краплею і ставить між вибором: продовжити свій шлях помсти чи йти далі своїм звичним життям, сповненим спогадів про коханого. На цьому анімація закінчується, залишаючи аудиторію перед відкритим фіналом та роздумами про подальший вчинок головної героїні.

---

[21] https://youtu.be/uVzT6D-yhZg?si=jKHlZ3FNtpdDBu1X

[22] Паралаксна прокрутка – це техніка комп'ютерної графіки, коли фонові зображення переміщуються повз камеру повільніше, ніж зображення на передньому плані, створюючи ілюзію глибини в 2D-сцені на відстані.

1.9. Трейлер до повнометражного мультфільму Where Is Anne Frank?[23] Робота ізраїльського режисера Арі Фолмана, випущена у 2021 році за підтримки Канньського кінофестивалю у Франції, а після отримала реліз на платформі Apple TV+ для усього світу. Даний повнометражний проєкт став сенсацією завдяки роботі сценаристів, художників та аніматорів, які вперше за останні роки серед розповсюдженої 3Д-візуалізації, створили цілу повнометражну картину за мотивами оригінального щоденника Анни Франк та графічного роману-адаптації.

Візуальна складова створена завдяки 2Д флет-анімації[24] з елементами 3Д для бекграунду та навіть традиційній анімації пір'євою ручкою, що робить проєкт ще цікавішим з огляду на технічні прийоми. Варто зазначити, що усі дизайни та графічні елементи були узяті з графічного роману «Щоденник Анни Франк» 2018 року художника Девіда Полонськи (David Polonsky). Різноманіття персонажів та образів зробило історію дуже наповненою та насиченою життям, викладеним на сторінках та екранах цієї драматичної історично-фантазійної екранізації.

Сюжет анімаційної адаптації розгортається навколо вигаданої Анною Франк героїні на ім'я Кітті, яка в прямому та переносному значенні зійшла зі сторінок щоденника Анни. Вона прагне знайти її у сучасному Амстердамі, а потім і по всій Європі завдяки спогадам та записам Анни на сторінках. У цьому їй допомагають нові друзі, які пояснюють їй усі подробиці світу сьогодення та розкривають їй таємницю зникнення власниці щоденника.

1.10. Короткометражна анімація REWIND (2024 Calarts)[25]. Анімаційна робота виконана студенткою Валерією Ю (Valerie Yu) школи анімації Calfrts за мотивами її особистої історії. Дана робота спершу вражає своїм візуалом, а саме – поєднанням текстурної 2Д-анімації від першого обличчя та 3Д-простором для відображення фону, а також анімація дуже

[23] https://youtu.be/CiV7sR5VMRU?si=mjZduRl4NZtmactn
[24] Напрямок флет дизайну або плоского дизайну відомий історії анімаційного мистецтва.
[25] https://youtu.be/I4Q8ZY-0bqA?si=HxXVNeBxXmW2lMWo

часто використовує ефект старого касетного програвача для ефекту ностальгічного VHS[26] відео. Кольорова гама обмежена чорно-білою палітрою, демонструючи песимістичний світ головної героїні. Можемо припустити, що робота була виконана у таких програмах: Krita, Blender, Affter Effect.

Анімація майже не має сюжету, усе починається з дівчини, яка вкладає касету з написом «Memory» (Пам’ять) у програвач, продивляється відео зі своєю бабусею та на моменті, де старенька помирає, зупиняє відео та перемотує його на початок аби передивитися знову, сидячи у самотній кімнаті. У цій роботі піднята важка тема втрати близької людини та бажання зберегти усі гарні моменти проведені разом.

[26] VHS – найпоширеніший формат запису відеокасет, розроблений японською компанією JVC.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту.

Концепція нашого проєкту полягає у створені короткометражної 2Д-анімації на тему адаптації людей з інвалідністю.

Історія відбувається в умовах повномасштабної війни в Україні, головними героями виступають антропоморфні птахи для запобігання схожих образів із реальними людьми. Звідси і назва ролику «Птахи відлітають у вирій». Сюжет анімації розповідає про пташеня та її маму, які зазнали шкоди від ворожого удару по місту, через що пташеня втратило дві кінцівки, а мама осліпла на одне око. Завдяки підтримці одна одної, протезуванню та фізичній реабілітації вони змогли повернутися до життя в місті, проте пташеня сильно відчуває на собі інакше ставлення соціуму, а саме через дітей її віку. Не впоравшись з емоціями, вона втікає з майданчику та натрапляє на військового із таким самим протезом як і в неї. Після чого її ставлення до себе та своєї набутої особливості змінюється і вона починає відчувати себе значно впевненіше.

Історія має навчити глядача толерантному ставленню до осіб з інвалідністю будь-якого віку та статусу, що є дуже важливою ідеєю для поширення у наш час.

2.2. Технічні характеристики та особливості.

Ролик був виконаний у растровій[27] програмі для малювання та анімації Krita. Для відмалювання ескізів, фонів, стрічки концептів[28] персонажів було використано растрову програму для малювання SAI2 та Krita. Для ефекту камери та паралаксу, супутніх візуальних ефектів та монтажу кадрів було використано Adobe After Effects.

При озвучці було задіяно мікрофон навушників LogiTech із подальшою обробкою у програмах Audacity та Video Maker.

---

[27] Растрове зображення — це зображення, що являє собою набір пікселів, кожний із яких має певний колір.

[28] Концепт-арт — форма образотворчого мистецтва, яка використовується для передачі ідеї для використання у фільмах, відеоіграх, анімації тощо.

Вибір даних програм обгрунтований зручністю та набутим досвідом при роботі із ними. А також завдяки особисто розробленими нами наборами пензлів для діджитал-малювання[29] й анімації для стилістичного оздоблення візуальної частини проєкту.

2.3. Стилістичний напрямок.

Візуальний стиль анімаційного ролику характеризується своєю текстурністю та плавністю форм. Кольорові рішення у проєкті також несуть особливу роль для глядача, інформуючи про емоційний стан сцени та вводять потрібні композиційні барвисті акценти.

Текстуризація[30] фонів та персонажів робить їх більш «природніми» та складає враження наївно намальованої олівцями на папері картинки. Такий прийом покращує зв’язок між анімацією та її маленьким глядачем або глядачкою, які є цільовою аудиторією даної роботи.

2.4. Звуковий супровід.

Звуковий ряд складається з голосової озвучки персонажів, фонових звукових ефектів та музичного інструментального супроводу. Усі звукові ефекти та музика узяті з перевірених сайтів з безкоштовними аудіо-бібліотеками.

[29] Комп'ютерне мистецтво або цифрове мистецтво.
[30] Ефект накладання текстури на зображення.

ВИСНОВКИ

В результаті дослідження було розглянуто анімацію, як сильний та дієвий інструмент у донесенні інформації масовому глядачу. Соціальні ролики виступають одним з видів поширення певної теми та несуть освітній чи ідейний меседж у соціум, включно з наймолодшими його представниками.

В актуальності нашого проєкту зазначено, що тема інклюзивності та прийнятного ставлення до осіб з додатковими потребами гостро стоїть в українському середовищі сьогодення. Війна підштовхнула нас до осмислення важливості у вихованні та подальшому створенні екологічного та толерантного суспільного оточення як для наших військових, так і для громадян, які отримали інвалідність в наслідок повномасштабного вторгнення.

Відбір аналогів відбувався за такими критеріями: візуальна стилізація та тема твору. Було обрано десять 2Д-анімаційних робіт, які включали в себе проєкти студентів шкіл анімації, анімації інді-розробників та повнометражні мультфільми європейських студій. Нами було детально проаналізовано візуальну складову та технічні особливості створення традиційної або векторної 2Д-анімації, сюжет та посил історії з точки зору масового глядача.

Попри візуальну та тематичну схожість аналогів, усі вони мають власні унікальні особливості, майстерно зображені завдяки злагодженій роботі команди сценаристів та художників-аніматорів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Дидактичні матеріали до мультфільму «Пісня моря»: веб-сайт. URL: https://childrenkinofest.com/Song_of_the_Sea (дата звернення 20.05.24).

2. Cartoonsaloon studio: веб-сайт. URL: https://www.cartoonsaloon.ie (дата звернення 20.05.24).

3. Cartoon for understanding life. The boy, the Mole, the Fox and the Horse: веб-сайт. URL: https://ecency.com/hive-165469/@socbez1/multfilm-dlya-rozuminnya-zhittya-cartoon (дата звернення 01.06.24).

4. Peter Bradshaw Where Is Anne Frank? review – Holocaust diary imaginatively rebooted for the YA generation : веб-сайт. URL: https://www.theguardian.com/film/2021/jul/09/where-is-anne-frank-review-holocaust-diary-imaginatively-rebooted-for-the-ya-generation (дата звернення 01.06.24).

5. Glenn Kenny reviews Birdboy: The Forgotten Children: веб-сайт. URL: https://www.rogerebert.com/reviews/birdboy-the-forgotten-children-2017 (дата звернення 25.05.24).

6. Інвалідність та інклюзивність по-українськи: веб-сайт. URL: https://imi.org.ua/monitorings/invalidnist-ta-inklyuzyvnist-po-ukrayinsky-yak-provalyty-test-na-tolerantnist-i58901

7. Анімація. Посібник з виживання. Річард Вільямс: веб-сайт. URL: https://kniga.biz.ua/pdf/26417-animaciya.pdf

8. Роль мультиплікації у розвитку дитини в умовах інформаційного суспільства: веб-сайт. URL: https://www.inforum.in.ua/conferences/12/2/12

ДОДАТОК 1.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1. Скріншоти до анімаційного кліпу Imagine Dragons – Birds



Іл 2. Скріншоти трейлеру до повнометражного мультфільму Birdboy: The Forgotten Children (2015)



Іл 3. Скріншоти короткометражної анімації MUM'S SWEATER (2020 GOBELINS)



Іл. 4. Скріншоти короткометражної анімації CONTRETEMPS (2021 GOBELINS)



Іл. 5. Скріншоти мультфільму Song of the Sea



Іл. 6. Скріншоти мультфільму The Boy, the Mole, the Fox and the Horse



Іл. 7. Скріншоти короткометражної анімації GOOD JOB (2021 GOBELINS)



Іл. 8. Скріншоти короткометражої анімації Fuelled (2021)



Іл. 9. Скріншоти мультфільму Whereis Anna Frank?



Іл. 10. Скріншоти короткометражої анімації REWIND (2024 Calarts)

ДОДАТОК ІІ.

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ



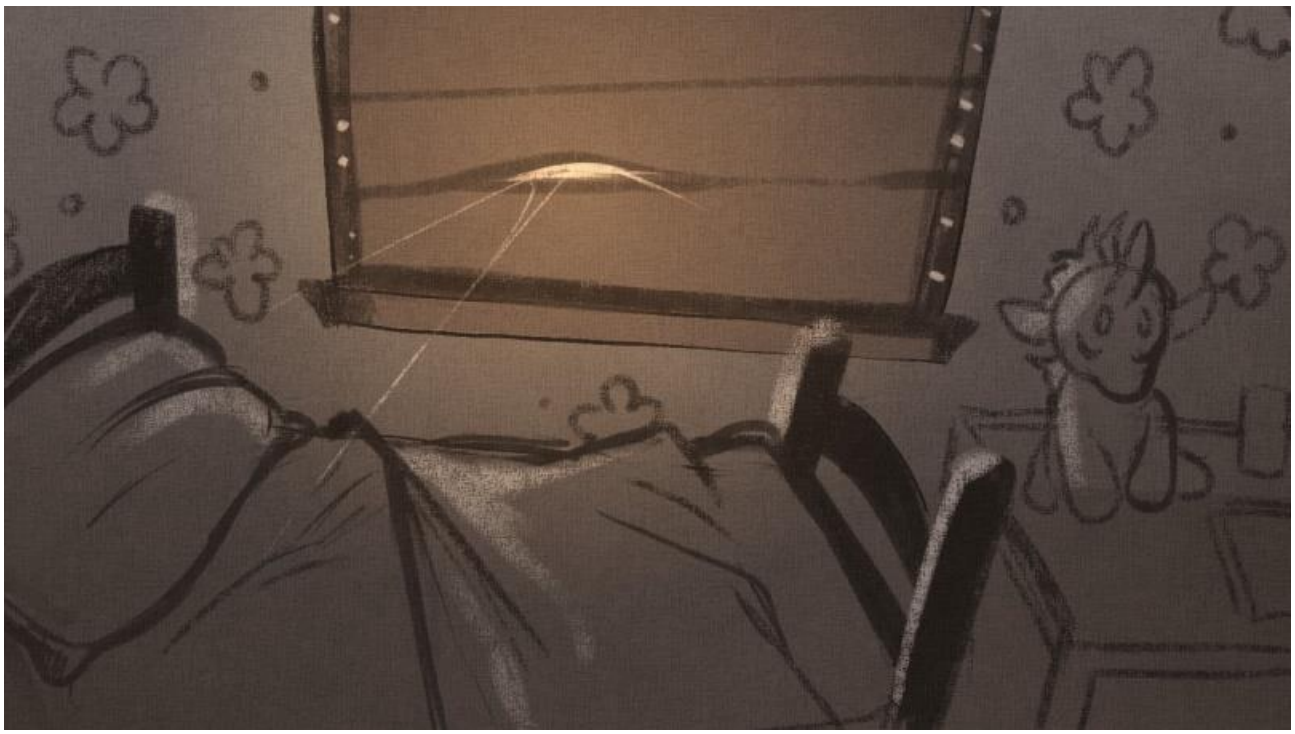
Іл. 1. Сторіборд до анімаційного ролику

ДОДАТОК ІІІ.

ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Іл. 1. Концепт-арти головних та другорядних героїв



Іл. 2. Концепт-арт дитячої кімнати на початку ролику



Іл. 3. Концепт-арт лікарні



Іл. 4. Кадр з ролику у ескізній стилізації анімації



Іл. 5. Кадр оточення з другорядними персонажами анімації