МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Ромащенко Ксенія Романівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ТЕБЕ ДОСТАТНЬО»

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.
_____ К. Р. Ромащенко

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
Старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1 Проєкт «Пубертат» 6
1.2 Короткометражний мультфільм «Roberto» 7
1.3 Короткометражний мультфільм «Глибока вода» 7
1.4 Короткометражний мультфільм «My Fat Arse and I» 8
1.5 Короткометражний мультфільм «My body» 9
1.6 Повнометражний мультфільм «Nimona» 10
1.7 Повнометражний мультфільм «Encanto» 11
1.8 Короткометражний серіал «YoYo. Іграшка, яка стала зброєю» 12
1.9 Короткометражний мультфільм «Oasis» 13
1.10 Короткометражний мультфільм «Maji Bombu» 14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 15
2.1 Концепція проєкту. 15
2.2 Технічні характеристики та особливості. 16
2.3 Стилістичний напрямок. 16
2.4 Звуковий супровід. 16
ВИСНОВКИ 17
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 18
ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 26
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 31

ВСТУП

У сучасному світі багато людей переживає через зовнішній вигляд свого тіла, яке не відповідає стандартам краси, що транслюють мас-медіа. Це також підкріплюється думкою публічних людей, зауваженнями від знайомих, коментарями в соціальних мережах. Такі дії з боку суспільства змушують людину надмірно переживати через свою вагу, зріст, інвалідність, особливості шкіри та стан волосся, викликають різні тривожні стани, у тому числі, також спричиняють РХП.

Розлади харчової поведінки (РХП) — це група психічних розладів, пов'язаних із харчуванням і зацикленістю на їжі. Зазвичай це супроводжується вираженою стурбованістю людини щодо ваги та форми тіла [1].

Згідно із дослідженням, яке проводив Центр дослідження зовнішнього вигляду UWE, на основі відповідей 384 британських чоловіків із середнім віком 40 років, виявилось, що 35% респондентів продали б рік свого життя, щоб досягти ідеальної маси тіла або форми [2].

Наприкінці 20 століття виникла течія бодипозитиву, що поступово розвивається й в наш час. Її ключова ідея полягає в тому, щоб не зважати на нав’язувані мас-медіа стандарти краси, любити своє тіло і водночас дбати про його здоров’я. Також прибічники цього напрямку звертають увагу на важливість не фокусуватися на окремих проблемних частинах тіла, а сприймати його в цілому, усвідомлюючи його унікальність та неповторність, легко і з вдячністю приймаючи свої вікові зміни [3].

Меган Джейн Кребб, авторка книги «Сила бодипозитиву», поборовши стан РХП зауважує: «Ніхто й ніколи не говорив мені, що схуднення – не єдина мета в житті. Мене вчили лише, що любов до себе з’явиться, коли на вагах буде потрібне число [4].»

Тема «Тебе достатньо» є **актуальною** для підлітків, а також дорослих будь-якої статі та гендеру, що стурбовані своєю зовнішністю, вагою, формою тіла, переживають що їх «надто» або «недостатньо». Короткометражний

мультфільм є ефективним способом привернення уваги до важливості любові до себе, прийняття свого тіла, не намагаючись його змінити, і прийняття зовнішності інших людей. Місією проєкту є зображення різноманітності людських особливостей, такими що є нормальними та прийнятними у суспільстві. Цілі роботи втілюються через історію головної героїні, яка проходить шлях від ненависті до свого тіла до вдячності йому та любові.

Робота виконана в авторській стилістиці, враховуючи сучасні тенденції стилізації. Обраним методом анімації є класична мальована 2D-анімація американської школи. **Новизна** роботи полягає у засобах донесення інформації до аудиторії через прийоми сторітелінгу, адже нова та цікава історія є сильним інструментом для привернення уваги до актуальних питань та побудови діалогу з глядачем. На прикладі головної героїні глядач дізнається, що можна полюбити себе в моменті, а не після схуднення чи зміни будь-яких особистих параметрів. Також у ролику використовуються життєрадісні та приємні кольори, що відрізняють його від більшості аналогів.

Для легкого сприйняття візуальної інформації в ролику ми спирались на принципи мультимедійного дизайну, відтак силуети персонажів в анімації є чітко вираженими, а кольорова гама контрастною, проте приємною для споглядання.

Згідно із нашим дослідженням, в якому прийняло участь 92 особи, цільовою аудиторією проєкту здебільшого є молоді люди віком від 16 до 35 років. Анімаційний ролик буде пізнавальним тим, хто вже приймає своє тіло, проте найбільшу користь принесе тим, хто тільки на цьому шляху та потребує підтримки.

Мультимедійний ролик "Тебе достатньо" є відгуком на загальнопоширені стандарти краси, він спонукає повірити в цілісність та унікальність людини, незалежно від її зовнішнього вигляду. Ми прагнемо, аби люди самі вирішували як їм виглядати та не засуджували інших за їх зовнішність.

Сценарій ролику був написаний за допомогою серії інтерв'ю з різними людьми віком від 15 до 60+ років, вони ділилися своїми власними історіями, хвилюваннями та порадами, більшість з них навчилися приймати і любити свої тіла, проте були й ті, кому комфортніше не дивитись в дзеркало.

Також опитувані респонденти виразили своє ставлення до бодипозитивного руху й ми отримали такі результати:

- 66% опитуваних респондентів поділяють думки щодо важливості бодипозитиву у суспільстві та відмови від стереотипних стандартів краси
- 27% опитуваних ставляться нейтрально
- 5% мають негативне ставлення

В анімаційному фільмі демонструються практичні поради, які можна використовувати для налагодження зв'язку зі своїм тілом. Завершується ролик досягненням відчуття цілісності та рішенням зайнятись улюбленою справою в колі друзів.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів для аналізу були відібрані твори зі схожою темою, візуальним стилем та анімацією.

Основними критеріями для аналізу були:

- Розкриття теми тілесності, бодіпозитиву
- Візуальний стиль, дизайн
- Кольорова гама
- Сюжет
- Герої
- Композиція кадру
- Монтаж
- Анімація
- Атмосфера
- Музичний супровід

1.1 Проєкт «Пубертат»[1]

Український проєкт неформальної сексуальної освіти для підлітків 11-17 років «Пубертат» створений UNFPA у вигляді навчальних диджитал-роликів (Іл. 1.1). В кожному з сюжетів розкривається важлива тема: любові до себе, відстоювання особистих кордонів, стосунків, піклування про своє здоров’я.

Головний герой «Пу» не має статі, адже це підлітковий стан. Постійні зміни в зовнішності та настрої автори проєкту передали через зміну форми персонажа. В нього можуть відрости вуха, з’явитись колючки, він здатен раптово перетворитись на кулю від сильного емоційного переживання. Нейтральний гендер персонажа посилюється звуковим супроводом, в якому немає чіткої мови, лише незрозуміле та емоційне буркотіння [5].

[1] https://www.youtube.com/watch?v=_UTvcigzds4

У проєкті зображено сучасний світ, аби бути на одній хвилі із підлітками. «Пу» як і всі сучасні підлітки користується смартфоном та часто гуглить незрозумілі питання.

Відеоролики створені в авторському стилі ілюстраторки та аніматорки Оксани Курмаз із використанням динамічних ліній та нестандартних ракурсів. Анімація передає враження недосконалості та жвавості, ніби її малював сам підліток. В ролику переважають життєрадісні та приємні кольори. Основними є рожевий, помаранчевий, кремовий. В дизайні роликів використано багато градієнтів.

1.2 Короткометражний мультфільм «Roberto»[2]

3D анімація іспанської режисерки Carmen Córdoba González (Іл. 1.2).

Сюжет твору ґрунтується на висвітленні теми розладів харчової поведінки та надмірної стурбованості своєю зовнішністю. Ця тема підсилюється любовною лінією, аби показати як сприйняття себе впливає на якість життя. Головна героїня все життя ховається від свого сусіда, якого насправді кохає, адже вважає себе товстою та негідною любові. Коли ж нарешті дівчина приходить до свого коханого, вона дізнається страшну правду про себе – вона дуже худа. Усе своє життя вона вірила ідеалам краси, які диктувалися диснеївськими мультфільмами, а згодом модними журналами. Вони стверджували, що тільки стрункі можуть бути щасливими й насміхалися з неї. Через них, вона буквально не бачила себе у дзеркалі, яке було обклеєне її ідолами.

Історія має несподіваний фінал, що підкреслюється щемливою душевною музикою, яка прискорюється вкінці, створюючи необхідну напругу.

1.3 Короткометражний мультфільм «Глибока вода»[3]

Анімаційний фільм був створений українською режисеркою Анною Дудко та командою художників, аніматорів та саунд-дизайнерів у 2021 році

[2] https://www.youtube.com/watch?v=mrl3N31mde8&t=556s
[3] https://takflix.com/uk/films/hlyboka-voda

(Іл. 1.3). Історія побудована на еротичних фантазіях пишної русалки, що живе в водоймі. Під час однієї з таких віртуальних мандрівок, вона вирішує навідатись до чоловіка, якого вподобала, згодом перетворивши його на рибину.

У фільмі майстерно передається любов до себе та впевненість головної героїні через її акторську гру. Даний твір відмінно транслює думку про те, що люди з м'яким та великим тілом заслуговують на любов та самі мають почуття. Також важливо зазначити, що в дизайні персонажки намальовано волосся на тілі: на ногах та під пахвами, що є новим у зображенні персонажа жіночої статі. Усі ці послання підкріплені гумором, що робить історію легкою та приємною.

Цікавим в ролику є сторібордування. В кадрі, де русалка пливе за течією, відбувається віддалення, персонаж зменшується. Сама анімація дуже пластична.

Кольорова гама здебільшого холодна, адже дія відбувається вночі. Акцентом виступає яскравий червоний колір волосся русалки та її контур. В дизайні ролику використовуються текстуровані пензлі, що імітують вугілля та масляну пастель.

1.4 Короткометражний мультфільм «My Fat Arse and I»[4]

Іронічний 2D анімаційний фільм української режисери Єлизавети Письмак, що широко розкриває тему розладів харчової поведінки (Іл. 1.4). В основі твору лежить історія жінки, яка не влізла в штані, тож сідає на жорстку дієту. На своєму шляху жінка починає бачити марення та потрапляє в Королевство Стрункодупії, де головною є королева у вигляді вагів.

Ролик наповнений гіперболічними образами та оксиморонами, наприклад, величезний ніж та виделка для сцени, коли біля героїні тільки вода з лимоном. Даний прийом підсилює сцену, передаючи надзвичайний голод та обмеження себе в їжі.

[4] https://takflix.com/uk/films/my-fat-arse-and-i

Інноваційними є образи дупоангелів, мешканців Стрункодупії. Вони уособлюють стандарти краси, які є непідсильними людині, адже ці істоти нічого не важать. Натомість дуже худа людина, як би вона не старалась схуднути – не може досягти цього ідеалу.

Анімаційний фільм має позитивну кінцівку. Головну героїню рятує велика жінка, з починається її шлях до прийняття себе та одужання від анорексії.

В ролику використовується обмежена кольорова палітра: контрастні жовтогарячий та темно-синій кольори, також присутні чорний та темно-зелений. Таке рішення зосереджує увагу глядача на змісті.

Авторська графіка фільму надзвичайно виразна, вона характеризується жвавими лініями різної товщини та коструватими формами. Намальовані персонажі в епізодах анімації видозмінюються, що є теж особливістю даної стилістики.

1.5 Короткометражний мультфільм «My body»[5]

Короткометражний двовимірний фільм студентів 3-го курсу школи Pictura, режисерів Сандралі Зінзен і Ніколя Нівесса (Іл. 1.5). У 2018 році фільм отримав нагороду Best Animation Film Award на Фестивалі ANIMÀNIE у Чеській Республіці. Анімація розповідає про дівчинку-підлітка, яка пильно оглядає себе в дзеркалі. Їй не подобається свій вигляд: вона бачить себе то надто товстою, то худою, з акне, алопецією чи надто густими бровами. Сюжетний хід показує глядачеві, що це не реальність, а бурхлива уява дівчини. Зробивши крок назад, головна героїня розуміє, що насправді з нею все добре.

Кольорова гама ролику змінюється залежно від часу доби. Напочатку анімації, коли зображений ранок, сцена холодна, вдень – тепла. Більшу частину ролика переважають жовтий та пурпуровий кольори та їх відтінки.

[5] https://vimeo.com/279924216

Плавна, проте виразна анімація, а також постановка кадрів є прикладом для наслідування. Відмінна акторська гра головної героїні упродовж кожного анімаційного шоту має сильний вплив на глядача, допомагаючи йому поринути в атмосферу та подивитись на головну героїню очима її самої.

Також ця робота була обрана до списку аналогів через метаморфозу форм персонажа упродовж сцени, динамічну зміну зовнішнього вигляду, що показує наскільки по-різному може сприймати людина себе в дзеркалі та відчувати своє тіло.

1.6 Повнометражний мультфільм «Nimona»[6]

Повнометражний мультфільм студії Annapurna Pictures, що отримав номінацію на «Оскар» у 2024 році як найкращий анімаційний фільм (Іл. 1.6). Анімація заснована на однойменному коміксі карикатуриста Ен Ді Стівенсона. Сюжет фільму розповідає історію лицаря Баллістера Блекхарта, якого звинувачують у злочині, проте Німона, дівчина-перевертень, допомагає герою довести його непричетність. Дівчина має неабияку суперсилу перетворюватись на будь-яку тварину.

Німона не відповідає стандартам краси, що нав’язуються мас-медіа, адже зовнішній вигляд не є її пріоритетом. Особливість героїні в її характері, адже дівчина є дуже рішучою та ризиковою, вона вміє насолоджуватись життям, а її вигляд ніби відсувається на другий план, зосереджуючи увагу глядача на функціональності тіла та здатності постійно змінюватись.

Дія фільму розгортається у фантастичному світі з елементами Середньовіччя. Графічний стиль виглядає свіжо та сучасно, він поєднує в собі плавність стилістики Ейвінда Ерла та геометричність Чарлі Гарпера, які значною мірою вплинули на дизайн. Фільм створений в 3D з імітацією 2D стилістики.

[6] http://surl.li/tmeym

Анімація твору пропрацьована до дрібниць, відчувається кропітка робота над артикуляцією та мімікою, що розкривають характер кожного персонажа. Завдяки цьому за діями та поведінкою героїв цікаво спостерігати.

Музичний супровід відіграє важливу роль у даному мультфільмі. Рішення персонажів підкреслюються відповідною мелодією, що натякає на подальший розвиток подій. В фільмі використовується багато шумових ефектів, таких як: брязкіт монет, крики, зловісний сміх, біг, пожежа та інші. У сценах зі спогадами героїв переважають мелодії, вони задають настрій певним епізодам.

1.7 Повнометражний мультфільм «Encanto»[7]

Повнометражний анімаційний фільм студії Disney, в якому розповідається історія родини Мадригал (Іл. 1.7). В мультфільмі висвітлюється тема недосконалості та проблеми родин, які складаються з кількох поколінь. Кожен персонаж в цьому мультфільмі наділений унікальним талантом, що представляє певний архетип: диктує природу, віщує, готує цілющу їжу, сильний, красивий. Проте головній героїні Мірабель дар не дістався, вона звичайна людина, що не виправдала очікувань батьків та суспільства. Подорож Мірабель наголошує на важливості мати внутрішню силу та цінувати кожного члена родини незалежно від його здібностей.

Різноманітність образів підкреслюється унікальним типажем кожного персонажа, властивими саме йому кольорами, піснями та діями, що визначаються його архетипом.

Ізабела на початку виглядала ідеальною донькою через свою красу та здатність змушувати квіти розквітати. Її образ складається з ніжного бузкового плаття та квітки у волоссі. Упродовж фільму глядачеві стає відомо, що надмірні очікування створювали тиск на неї, вона весь час намагалась їм відповідати та не приймала свою недосконалість.

[7] https://uakino.club/cartoon/page,1,3,13011-enkanto-svt-magyi.html

Луїза має таку саму проблему, як і її сестра, незважаючи на те, що її дар — надлюдська сила. Героїня має м’язисту статуру та, на перший, погляд твердий характер, в одному з епізодів вона навіть порівнює саму себе з Гераклом. Насправді героїня страждає від постійної допомоги іншим та неможливості краще пізнати себе, відпочивати та піклуватися про себе [6].

Повнометражний мультфільм був обраний в якості аналогів через демонстрацію впливу родинних відносин на сприйняття себе, адже важливою складовою нашої роботи є зображення стосунків в сім’ї, що мають вагу для людини. Підтримка з боку близької людини дарує впевненість у собі та допомагає прийняти себе.

Мультфільм наповнений колоритною латиноамериканською музикою та нагадує театральну постановку. Пісні Лін-Мануеля Міранди передають культурне надбання Колумбії. У кожного персонажа у фільмі своя унікальна пісня, яка має окремий музичний стиль. В Мірабель це бамбуко, в Луїзи — реггетон, в Ізабели — іспанський рок.

1.8 Короткометражний серіал «YoYo. Іграшка, яка стала зброєю»[8]

Науково-фантастичний мультсеріал, що зародився зі стрит-артпроєкту українських художниць Sestry Feldman та був випущений 11 січня 2022 року (Іл. 1.8). Перший сезон проекту налічує 5 серій, кожна з яких триває 9 хвилин.

Сюжет серіалу розвивається у світі майбутнього, де панує штучний інтелект, дія відбувається у 2213 році. Люди позбулися емоцій задля того, аби контролювати всі процеси, включаючи погоду, автоматизоване виробництво дітей та працювати надпродуктивно. Розповідь ведеться від імені Йо-Йо, якого врятувала пара вчених під час обрізання голови і він є старою Подолу [7]. Головний герой вирізняється з-поміж інших своєю круглою головою та яскравим жовтим тулубом. Інші люди зображені у менш насичених відтінках, в дизайні яких переважає сірий та гострі кути. Дизайн

[8] https://www.youtube.com/@yoyo.2991

має характерну чорну обвідку та кольорову заливку. Світло та тінь також відділяються обвідкою.

Голосовий супровід відіграє неабияку роль в серіалі, він наповнює сюжет змістом. Голоси мультфільму спокійні та повільні, ніби позбавлені всіх емоцій, проте вони різні за тембром та висотою тону, що вирізняє персонажів один від одного. Електронна музика підтримує стилістику ретро-футуризму.

1.9 Короткометражний мультфільм «Oasis»[9]

Анімаційний фільм створений у 2019 році командою з Gobelins (Іл. 1.9). Головні герої хлопчик та його мати намагаються вижити в невеликому оазисі, відроджуючи зелень навколо чарівним соком. Після невдалих дій зів'яла рослинка перетворюється на монстра, що знищує все довкола.

У ролику переважають природні кольори, відтінки зеленого та коричневого. Сцена бою з монстром підсилюється зміною кольорів на помаранчеву гаму. Бекграунди детально промальовані, текстурні пензлі вдало підкреслюють особливості середовища, через що піски мають реалістичний вигляд. Лінії в ролику хоча й не ідеально рівні, вони створюють враження щойно намальованого зображення, є жвавими та динамічними.

Під час перегляду анімації глядач бачить якісно передані емоції персонажів, вираз обличчя та пропорції є стійкими навіть при зміні положення чи ракурсу. Композиція кадрів здебільшого динамічна, а їх плановість змінюється доволі часто.

Для роботи над фільмом було використано професійне технічне забезпечення TV Paint Animation, що є релевантним засобом створення анімації для нашого проєкту.

Голосовий супровід у мультфільмі відсутній, натомість є шумове та музичне оформлення.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=bObREfe9CTk

1.10 Короткометражний мультфільм «Maji Bombu» [10]

Анімаційний 2D фільм, створений студентами 2 курсу спеціальності «Дизайнер та режисер мультиплікаційних фільмів» в Gobelins у 2019 році (Іл. 1.10).

За сценарієм мультфільму пінна ванна перетворюється на пригоду, в яку пірнає головна героїня за допомогою уяви. Дівчинка проходить магічні перетворення, неподалік з'являється Годзілла.

«Maji Bombu» сповнений яскравих мрійливих кольорів, поєднання яких створює ефект ілюмінації. Блакитний, жовтий та рожевий відносять до виру фантазій та занурюють глядача у світ магії з перших секунд. В дизайні ролику переважають округлі форми, відтак волосся персонажа, його одяг та оточення будується на основі кругів. Такий принцип побудови відгукується в нашій роботі, адже таким чином, героїня має більш об’ємну та візуально довершену форму.

Образ головної героїні є дуже симпатичним, вона має велику голову, великі очі та маленьке тіло, що є характерним для персонажів дитячих мультфільмів та зображення самих дітей. Відтак обличчя героїні є дуже виразним, можна легко прослідкувати за її емоціями. Світло та тінь в роботі позначені доволі жорстко, уникаючи плавні переходи, через що чітко підкреслюється форма.

Бекграунди та персонажі ролику відмальовані та проанімовані у TV Paint Animation.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=59jAqO67yfY

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція проєкту.

Концепція дипломної роботи полягає у створенні 2D анімації на тему прийняття свого тіла. Було приділено багато уваги написанню сюжету, який би розповідав цікаву історію та водночас додавав впевненості та створював відчуття прийняття через емпатію до головної героїні.

Важливим задумом було показати добрі підтримуючі стосунки в родині, які здатні допомогти у складних ситуаціях. Також під час роботи над сюжетом ми спирались на власне дослідження, де респонденти ділились своїм досвідом та зазначали, що саме підтримка близьких допомогла їм краще прийняти та полюбити себе.

Історія анімаційного фільму розповідає про дівчину, яка користується додатком для зміни зовнішності «Change Yourself», який можна встановити на мультимедійне дзеркало. На початку історії дівчина захоплено катається на роликах та має один вигляд, в якому собі подобається. Перебуваючи вдома, вона повертається назад у власне тіло, яке є для неї чужим. Прокинувшись одного ранку, дівчина бачить, що додаток більше не працює, а в новинах кажуть, що розробники припинили його підтримку. Головна героїня вдивляється на себе в дзеркало, намагаючись зробити руками фігуру мрії, проте тіло повертається в звичайну форму. Тоді вона сідає на виснажливу дієту та втрачає свідомість. Любляча бабуся відчуває, що дівчині потрібна допомога, тож приїжджає підтримати її. Вони разом медитують, їдять і дівчина починає відчувати себе цілісною та нормальною. Дивлячись на себе в дзеркало, дівчина обіймає себе, показуючи, що любить. Наприкінці головна героїня вирішує повернутись до улюбленої справи – роликів і бачиться з друзями, які теж є різними за своєю зовнішністю.

2.2 Технічні характеристики та особливості.

З технічної сторони роботи над проєктом можемо визначити такі характерні риси:

1. Персонажі ролику відмальовані та проанімовані у програмі «TV Paint Animation», адже вона дозволяє створити якісну 2D анімацію та є зручною в роботі. Також дана програма була задіяна для створення руху камери.
2. Бекграунди були відмальовані у програмі «Adobe Photoshop».
3. Монтаж та пост обробка ролику відбувались в «Adobe After Effects».

2.3 Стилістичний напрямок.

Було приділено багато уваги дизайну головної героїні, що будується на основі округлих форм, які роблять дівчину об’ємною та виразною. Голова в неї значно менша за тіло. Дизайн бабусі відрізняється від дівчини, вона струнка за статурою, це створює необхідний контраст, показуючи різноманіття форм та віку.

Дівчина в ролику змінює свій вигляд залежно від ситуацій. Катаючись на роликах, вона має спортивний вигляд: вдягнена в кофту та шорти, проте для досягнення більш інтимної атмосфери в ролику та зображення вразливості, дівчина з’являється в топі.

2.4 Звуковий супровід.

Звуковий супровід ролику складається з голосового, шумого та музичного оформлення. Таке поєднання було обрано, аби найповніше передати зміст та повідомлення, що закладені у творі. Шумове та музичне оформлення відіграють важливу роль для занурення глядача в атмосферу анімаційного фільму.

ВИСНОВКИ

Розкриття теми взаємин зі своїм тілом та привернення уваги до важливості любові до себе є надзвичайно важливим у сучасному світі, де все ще існують нереалістичні стандарти краси. Авторський анімаційний ролик дозволяє доносити цю думку за допомогою сторітелінгу та морфінгу форми, винаходити свої елементи виразності, експериментувати з лінією та текстурами, гіперболізувати композицію кадрів та створювати нові образи.

В ході практичного дослідження було зроблено висновок, що короткометражний анімаційний ролик є ефективним інструментом діалогу з глядачем, оскільки 85 з 92 опитуваних респондентів відповіли, що дивляться короткометражні мультфільми, з них 26 — часто та 59 — інколи. Також з відповідей респондентів було виявлено, що репрезентація різних типів тіла та зовнішності в медіа допомагає їм приймати своє тіло.

Аналоги проєкту були обрані з огляду на ідейну складову, історію, що покладена в основу, візуальний стиль та анімацію. Проаналізувавши аналоги, ми зробили наступні висновки:

1. Тема тілесності є доволі поширеною серед анімаційних фільмів.
2. Цікавий сторітелінг є важливим засобом донесення інформації до аудиторії в анімації.
3. Акторська гра персонажів додає виразності героям, насичує історію та посилює враження під час перегляду.
4. Музичний, шумовий та голосовий супровід — важливий комплекс заходів, що допомагає занурити глядачів в атмосферу ролика.

Проведений ґрунтовний аналіз має велику цінність для роботи над анімаційним роликом, він підсвічує основні моменти, на які нам варто звернути увагу під час реалізації проєкту.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Як розпізнати розлади харчової поведінки? :: Свідомі. *Свідомі*. URL: https://svidomi.in.ua/page/yak-rozpiznaty-rozlady-kharchovoi-povedinky

2. BBC News. Body image: Men 'most unhappy about beer bellies'. *BBC News*. URL: https://www.bbc.com/news/health-16430142

3. Моє тіло – моє діло? Чому бодіпозитив це не завжди про позитив. *Суспільне | Новини*. URL: https://suspilne.media/144178-moe-tilo-moe-dilo-comu-bodi-pozitiv-ce-ne-zavzdi-pro-pozitiv/

4. Кребб М. Дж. Сила бодипозитиву. Як покласти край дієтам і жити у злагоді зі своїм тілом. Vivat, 2022. 336 с.

5. [isdgroup]. Пубертат: як ми шукали внутрішній світ підлітка. *CASES*. URL: https://cases.media/case/pubertat-yak-mi-shukali-vnutrishnii-svit-pidlitka

6. Bachura J. ✸ The Magic of "Encanto" - A Lesson for Multi-Generational Enterprising Families ✸. *LinkedIn: Log In or Sign Up*. URL: https://www.linkedin.com/pulse/magic-encanto-lesson-multi-generational-families-jon-bachura-qyxfc/

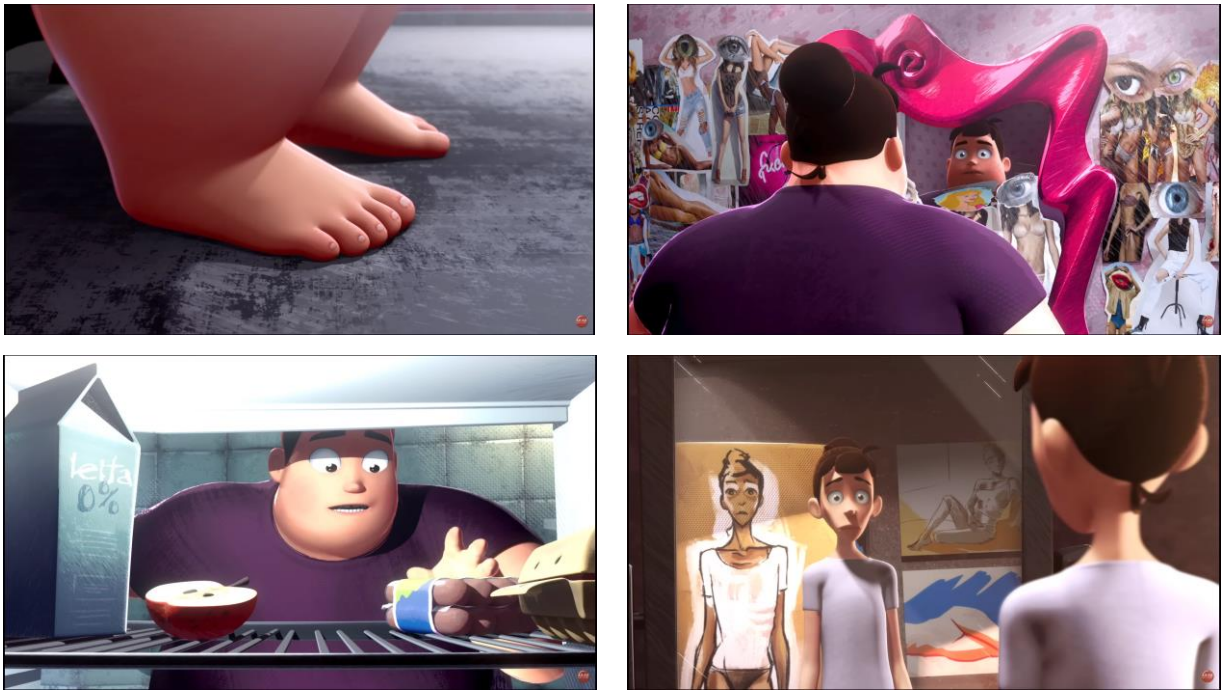
7. Промо. Closer, чипи та графіті: дивіться тизер мультсеріалу «YoYo» від Sestry Feldman, Studio 31 та SKVOT. *The Village Україна*. URL: https://www.village.com.ua/village/culture/culture-promo/319669-multserial-yoyo

8. Лексі Кайт Ліндсі Кайт. Більше ніж тіло. Ваше тіло – знаряддя, а не прикраса. Артбукс, 2023. 372 с.

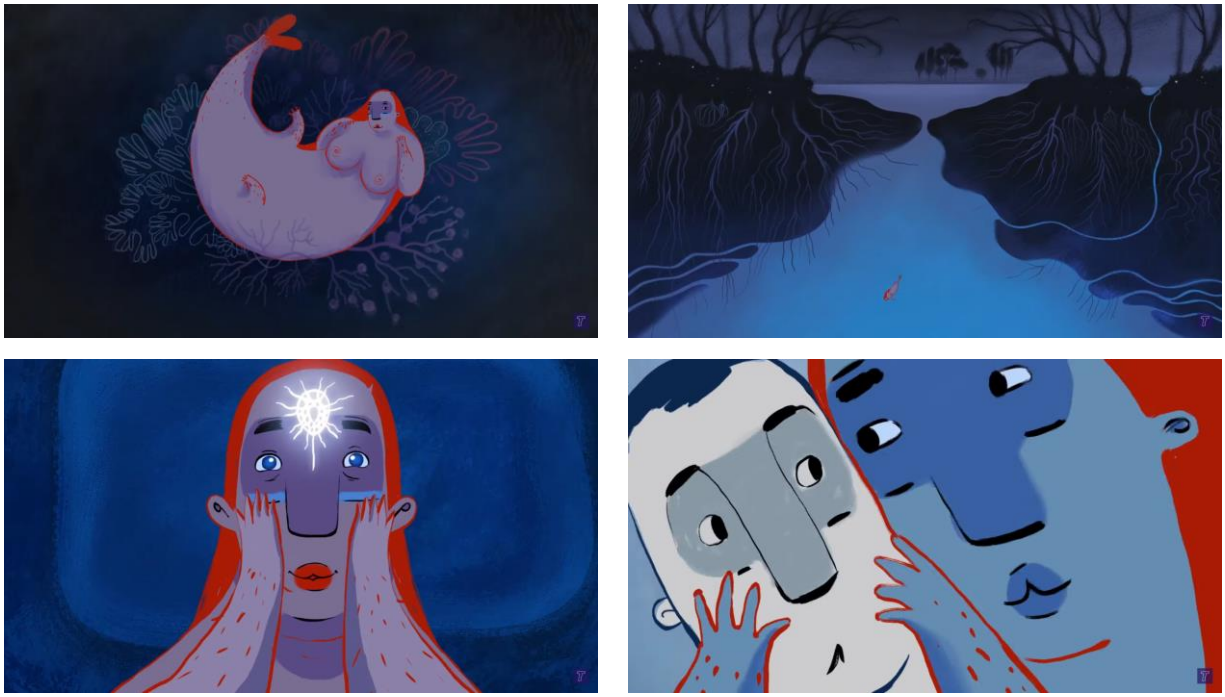
ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



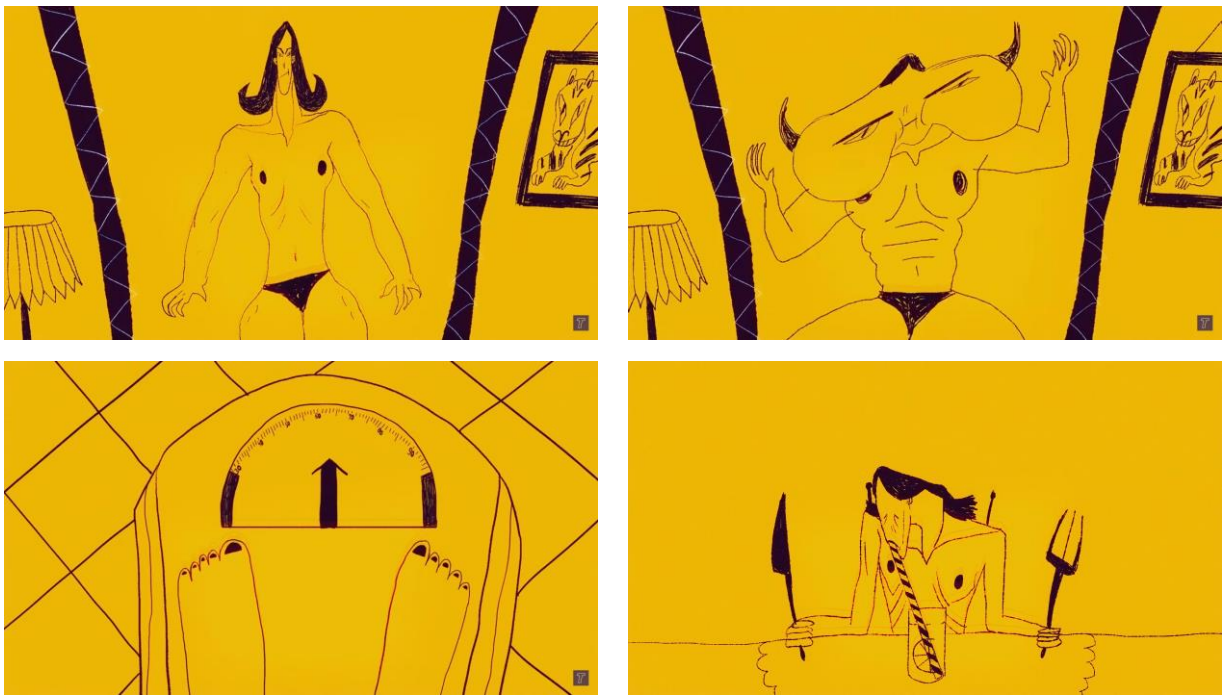
Іл. 1.1. Проєкт «Пубертат», 2022 р.



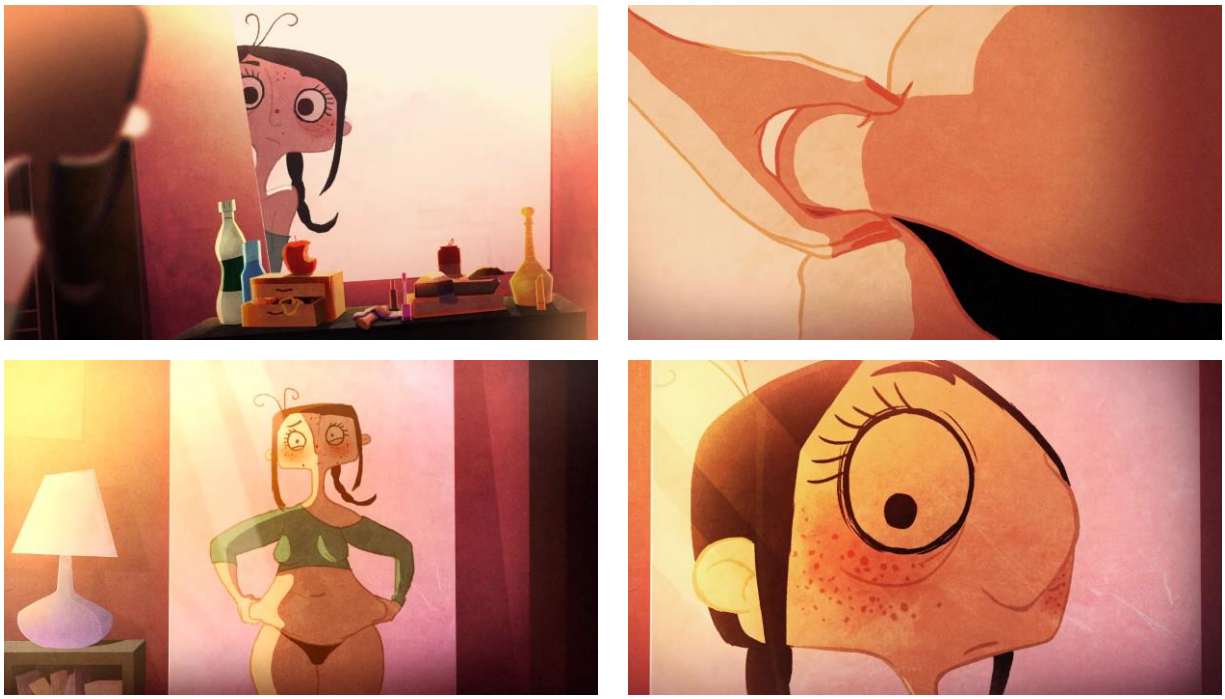
Іл. 1.2. Короткометражний мультфільм «Roberto», 2020 р.



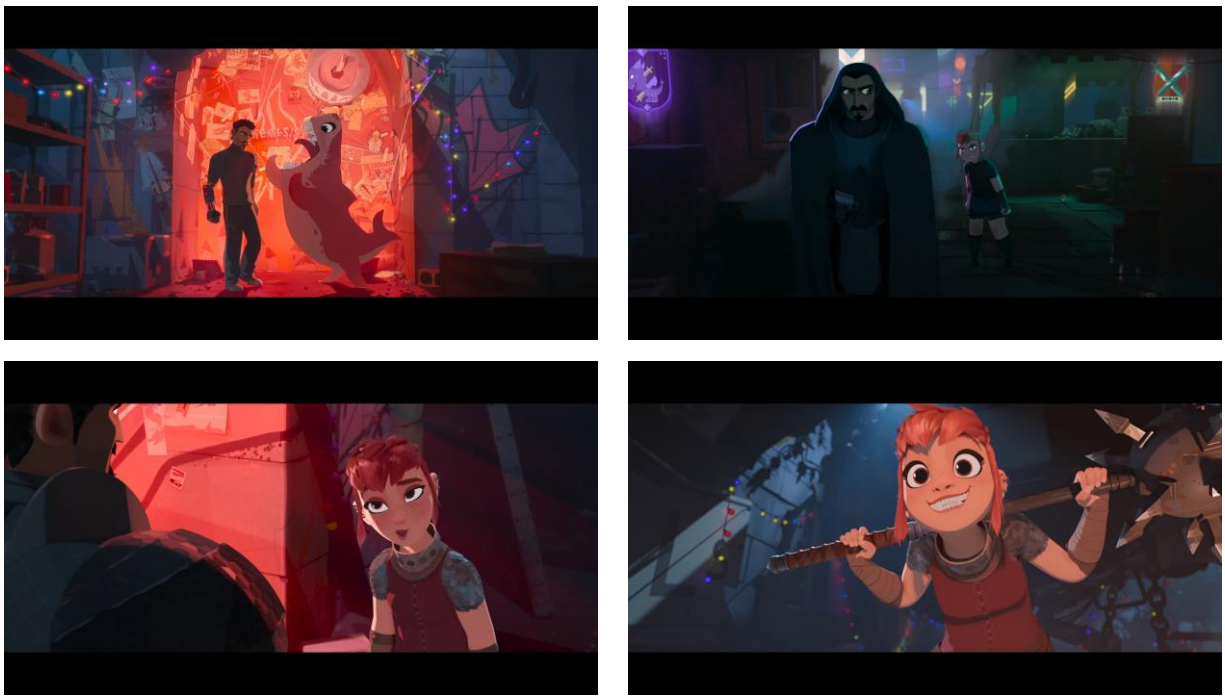
Іл. 1.3. Короткометражний мультфільм «Глибока вода», 2021 р.



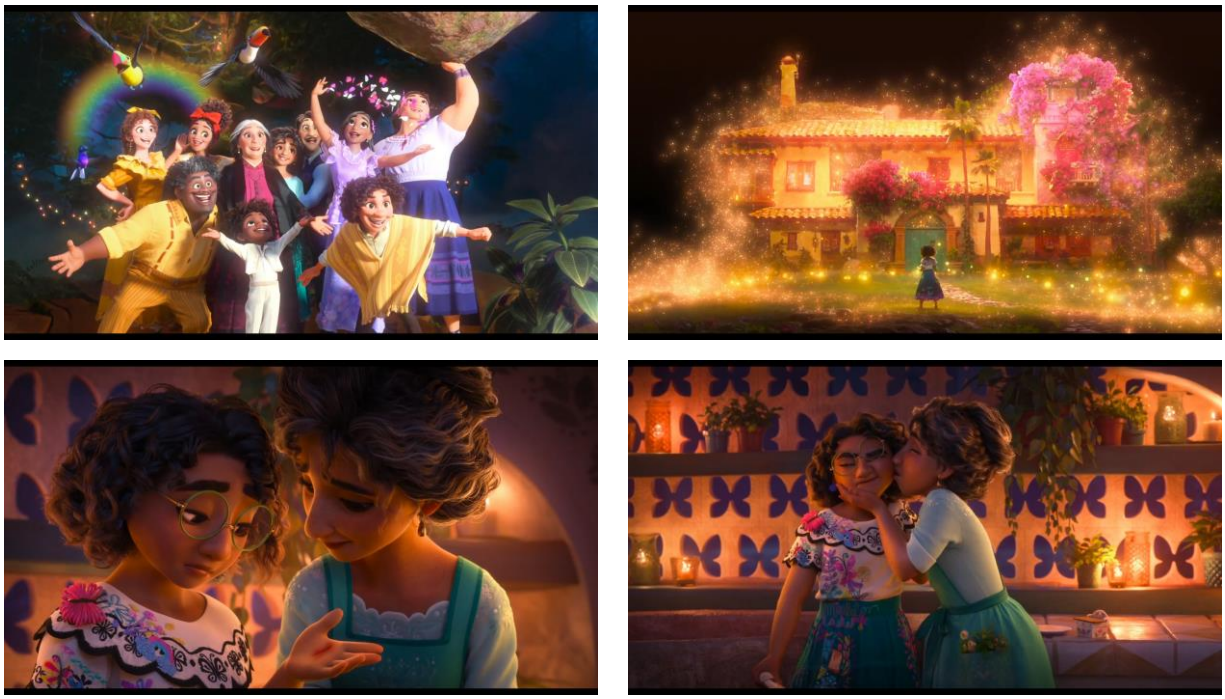
Іл. 1.4. Короткометражний мультфільм «My Fat Arse and I», 2020 р.



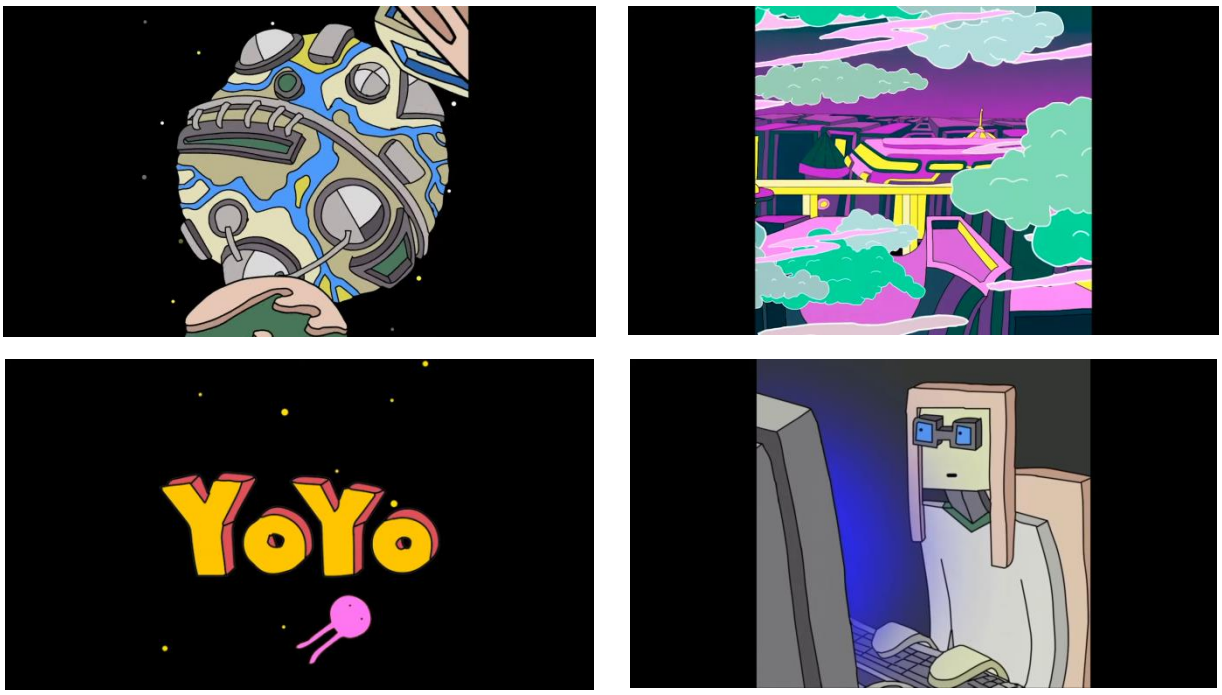
Іл. 1.5. Короткометражний мультфільм «My body», 2018 р.



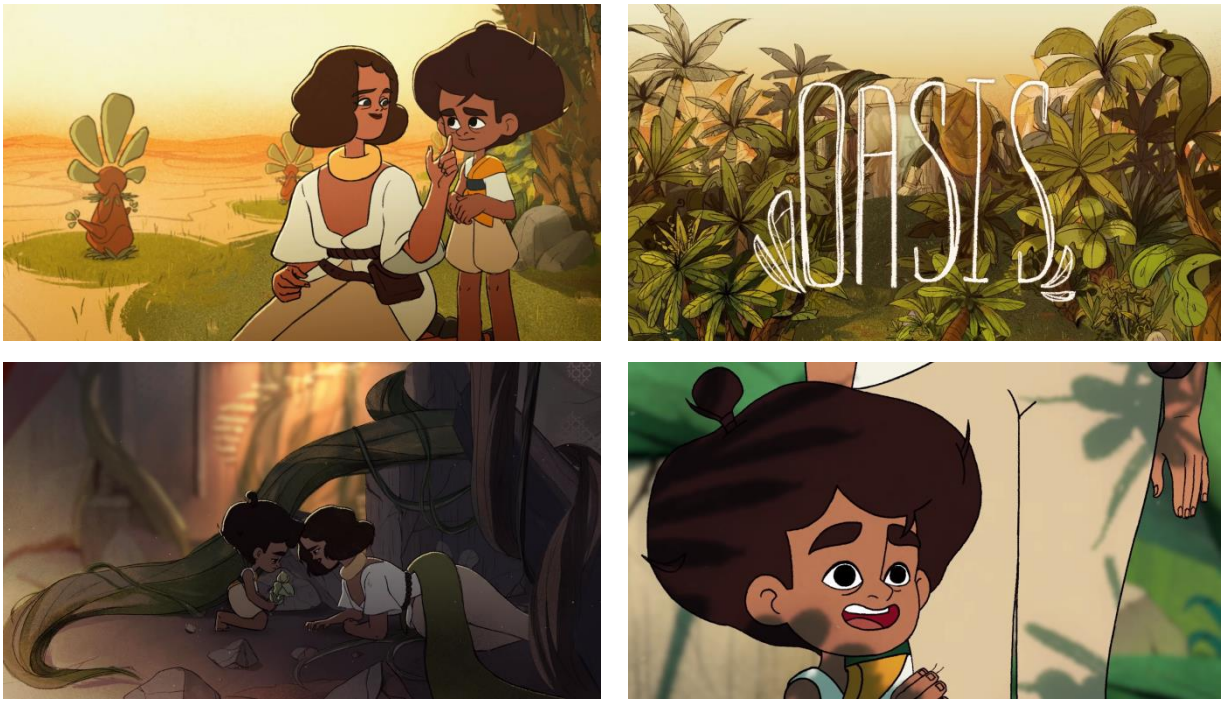
Іл. 1.6. Короткометражний мультфільм «Nimona», 2023 р.



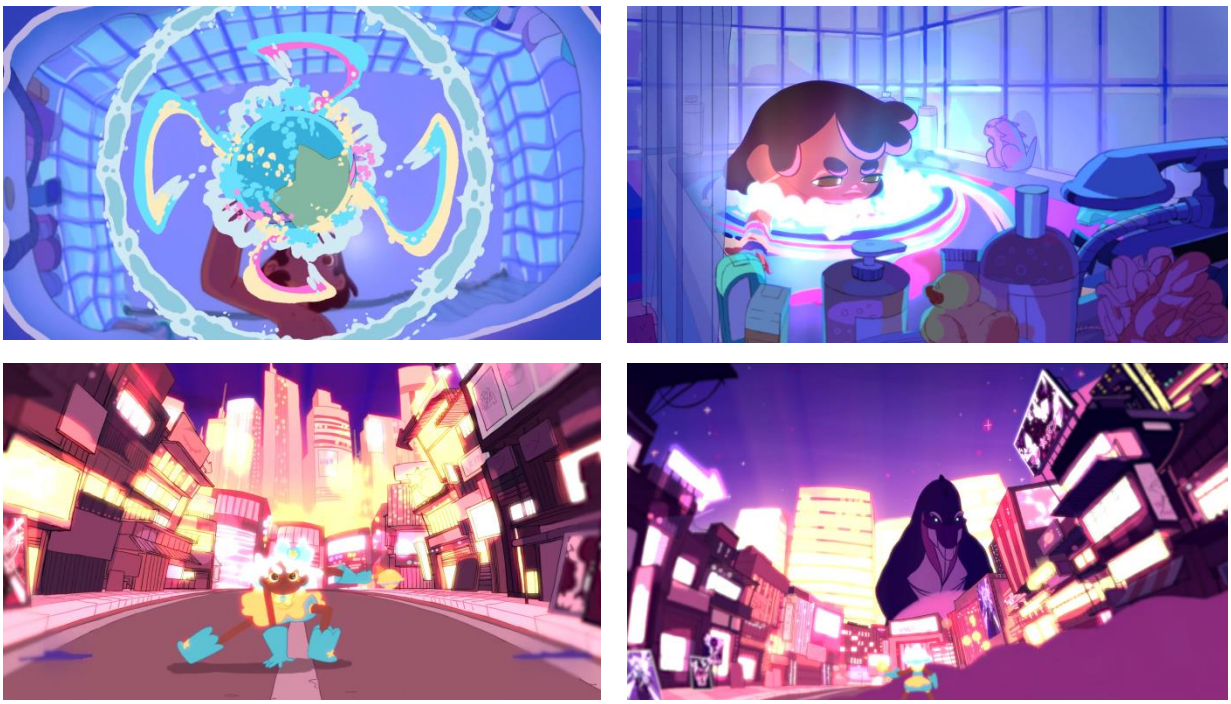
Іл. 1.7. Короткометражний мультфільм «Encanto», 2021 р.



Іл. 1.8. Короткометражний мультфільм «YoYo. Іграшка, яка стала зброєю», 2022 р.



Іл. 1.9. Короткометражний мультфільм «Oasis», 2019 р.

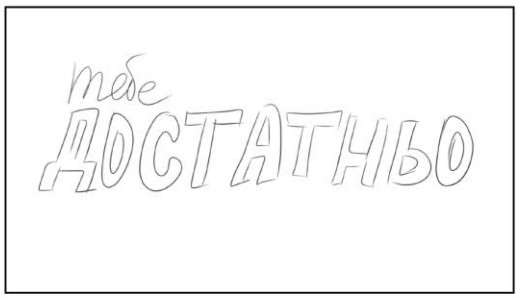


Іл. 1.10. Короткометражний мультфільм «Maji Bombu», 2019 р.

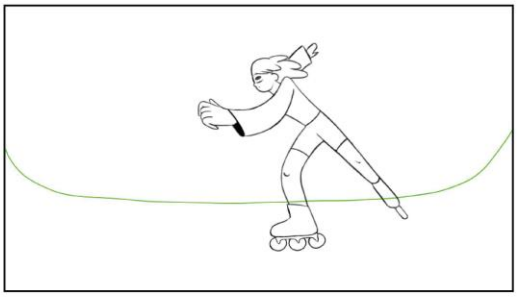
ДОДАТОК ІІ
ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

Diploma_Storyboard

1



2

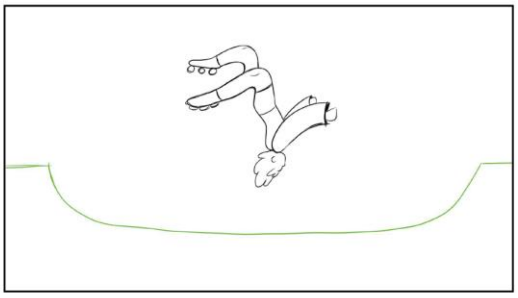


Звук: катання на роликах

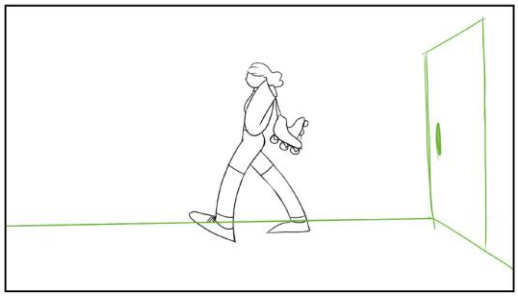
3



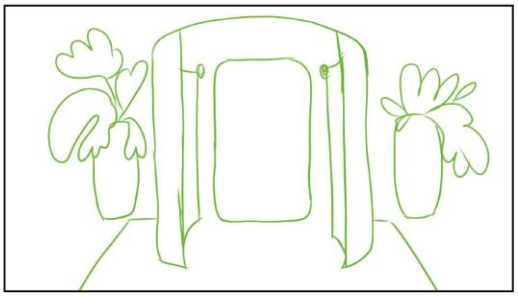
4



5



6



7



Звук:

– Вас вітає “Change Yourself”. Бажаєте повернутися в своє звичне тіло?

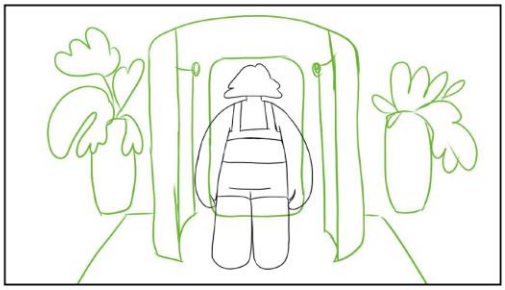
8



Звук: “Тиць”

Diploma_Storyboard

9

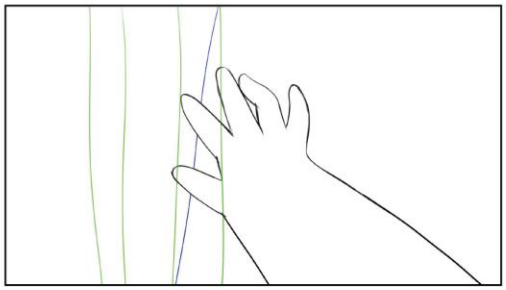


10

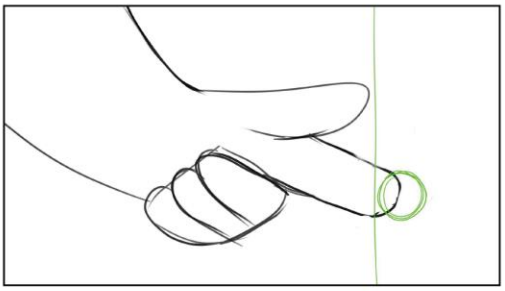


Звук:
–Фу

11

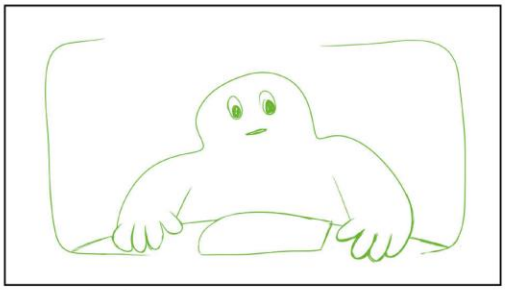


12



Звук: “Тиць”

13



Звук:
– Доброго дня! Важливе повідомлення. Сьогодні о 5 ранку розробники припинили підтримку Change Yourself ...

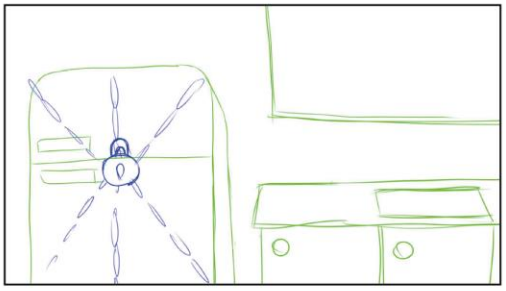
14



15



16

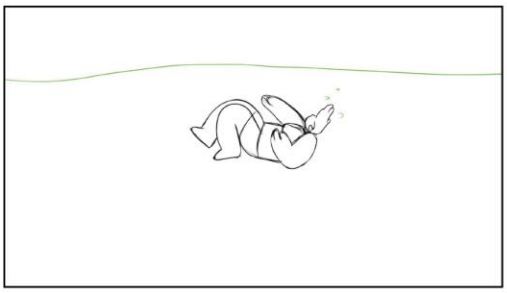


Diploma_Storyboard

17



18



19



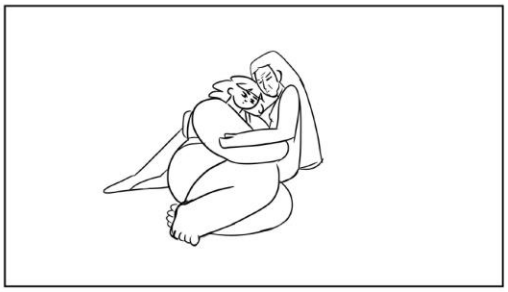
Звук:
– Онуцю...

20



Звук:
– Ба...

21

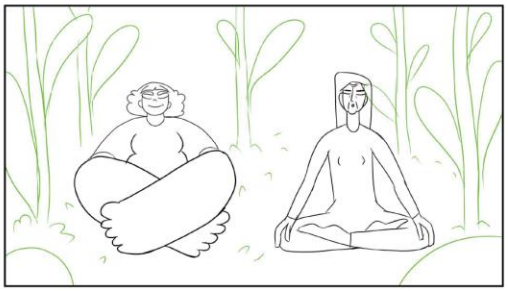


Звук:
– У світі, де і так багато ненависті, треба бути добрими до себе

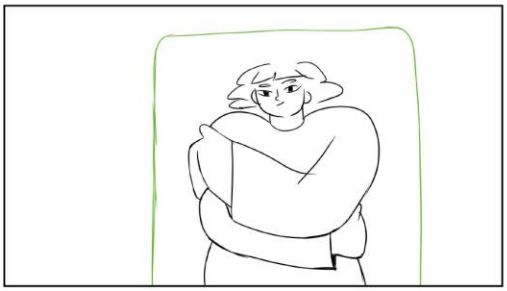
22



23



24

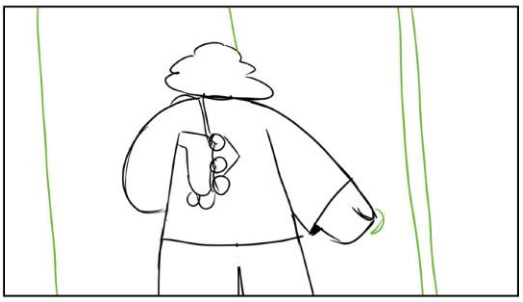


Diploma_Storyboard

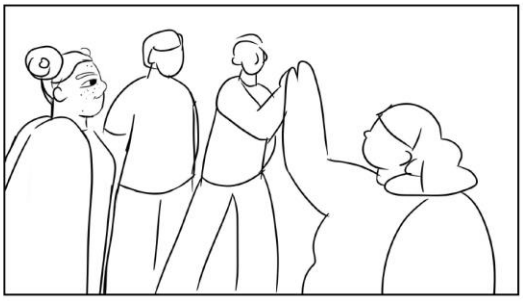
25



26

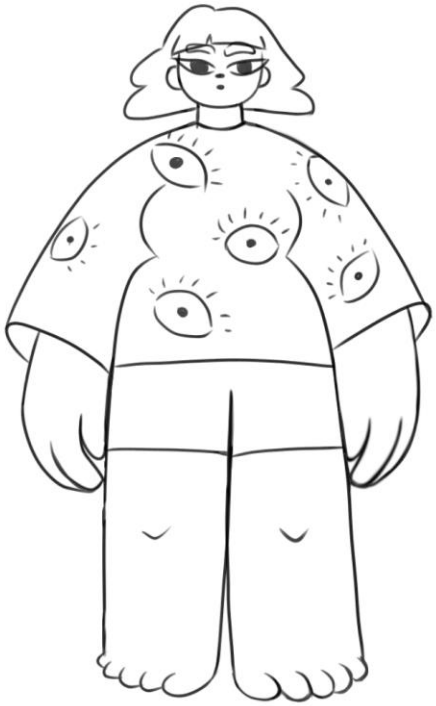


27



ДОДАТОК ІІІ.
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

Дизайн персонажа







Дизайн локацій







