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

Шиферау Діана Сейоум Кебеде

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК ДО ПІСНІ «ЛІХТАР» ГУРТУ «ROHATA ZHABA»

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.
_____ Д. С. К. Шиферау

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
Старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Анімаційний музичний кліп «The Wolf». 6
1.2. Анімаційний музичний кліп «Birds». 7
1.3. Анімаційний музичний кліп «Run The World». 7
1.4. Анімаційний музичний кліп «В тренді пафос». 8
1.5. Анімаційний музичний кліп «Connect». 9
1.6. Короткометражний анімаційний фільм «ENCOUNTER». 9
1.7. Трейлер до гри «Dead Cells: Rise of the Giant». 10
1.8. Фрактальна анімація «Morpheus». 11
1.9. Анімаційний музичний кліп «Монах». 11
1.10. Фрактальна анімація «Carve Out Your Own». 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику до пісні «Ліхтар» гурту «Rohata Zhaba». 14
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику до пісні «Ліхтар» гурту «Rohata Zhaba». 14
2.3. Технічні характеристики та особливості. 15
2.4. Звукове рішення. 15
Висновки 16
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 20
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 26
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 28

ВСТУП

Музичний кліп являє собою короткий кіно- чи відеофрагмент, що супроводжує музичну композицію. Як правило, існує в кіно- або відеоформаті, але бувають й анімаційні музичні кліпи, у процесі виробництва яких використовується анімація.

Відеокліп − явище маскультури. Його не можна однозначно характеризувати як кіно- чи відеожанр, його жанрові контури розмиті. Відеокліп може мати певну візуально-сюжетну лінію пісні, сценарій якої готується «кліпмейкером». «Звукова доріжка» є основою, на якій відбувається сюжет і композиція відеоряду, текст, вокальна і акторська майстерність виконавця. Прямої відповідності між текстом, змістовим навантаженням музики і зображеннями в кліпі не існує, хоча все разом у кліпі є особливим, вагомим знаком музики, що звучить [4].

Анімаційний кліп — це короткий фільм, який поєднує в собі мистецтво анімації і музики. Він може включати в себе рухомі образи, персонажів та інші візуальні елементи, що синхронізовані з музичним супроводом для створення цілісного та естетично приємного враження. Його мета полягає в тому, щоб візуально висловити та підкреслити емоції, тему чи повідомлення, що містяться в музичному творі. Подібні кліпи, завдяки своїй унікальності, привертають та підтримують увагу глядача на музичній композиції [8].

Довженко І., Слітюк О., Хиневич Р. та Нікуліна А. [1] у своїй праці досліджують музичну візуалізацію та анімацію як засіб втілення художнього задуму, зокрема, розглядаючи поєднання музики й анімації в відеокліпах, а також актуальність цих дій. Курінна Г.В. [4] розглядає анімаційний кліп, як один з варіантів візуального супроводу до музичної композиції. Іволга Л.В. в своїх статтях аналізує розвиток українського музичного анімаційного кліпу [3] та особливості його візуально-образної мови [2] на рубежі XX-XXI століть. Нестеренко О.Б. [5] розглядає фрактали не тільки як ефектний

візуальний витвір, а й загострює увагу на історії їх виникнення, впливі на життя людини та багатовекторності сфер застосування. Сухорукова Л.А. [6] в своїй праці висвітлює особливості та принципи створення музичних кліпів з елементами 3D-анімації. Шаповал О.В. [7] досліджує український анімаційний кліп як спосіб популярізації українського кінематографу в медіапросторі через інтерес дитячої аудиторії до подібного продукту [8]. Шиферау Д.С.К. [8] аналізує особливості створення анімаційного кліпу до музичної композиції за допомогою комп'ютерної графіки та розглядає етапи роботи над анімаційним кліпом.

Актуальність. Анімаційний кліп, в сучасному світі стає все більш ефективним інструментом для привернення уваги глядача до музичного твору. Використовуючи анімаційні кліпи, артисти отримують майже необмежені можливості для висловлення власних задумів завдяки експериментам із різноманітними стилями та стилістиками, унікальними образами та вражаючими візуальними ефектами. Окрім того, музиканти можуть використовувати анімацію для привертання більшої уваги до власної творчості на міжнародній арені споживачів подібного контенту [8].

Анімаційні музичні кліпи завжди створюються індивідуально до кожної композиції, завдяки подібному формату, роблячи її ще унікальнішою та впізнаваною серед інших робіт у цій сфері. Окрім того, більша експериментальність та інноваційність таких проєктів у порівнянні зі звичайними кліпами може допомогти в створенні оригінального образу артиста, що в свою чергу може залучити додаткову увагу аудиторії.

Нині така звичайна, здавалося б, дія, як перегляд україномовного відео чи подкасту – є фактично нашою боротьбою за право голосу в світовій сфері розваг.

Одним з дієвих варіантів поширення україномовного контенту є анімаційні музичні кліпи [8]. Також важливо зазначити, що анімація може бути більш універсальною, оскільки не обмежена культурними або мовними

бар’єрами, що дозволяє залучити широку аудиторію незалежно від географічного розташування, чи мови. Поєднання цього з привабливою та цікавою для споживача візуальною складовою, що несе в собі сучасна анімація є можливістю для українських музикантів привернути набагато більше уваги до своїх музичних творів [8].

В перспективі, Україна має потужний потенціал у сфері анімації, ця галузь стає все більш актуальною. За останні роки на теренах нашої країни з’явилося багато талановитих аніматорів та студій, які працюють над створенням високоякісного медіа-продукту для різних цільових аудиторій.

Новизна. Створення анімаційного музичного кліпу в покадровій та змішаній 2D графіці в комбінації з використанням фрактальної графіки є дуже новаторським підходом до візуалізації музичного контенту. Новизна полягає в поєднанні двох технік, які майже не зустрічаються разом. Серед анімаційних музичних кліпів до українських пісень, які вже самі по собі є рідкістю в нашій країні, комбінація цих технік є взагалі інноваційною, бо на даний момент аналогів не виявлено.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

До розгляду нами пропонуються аналоги, що поділені на прямі та непрямі. До прямих відносяться анімаційні музичні кліпи, створені в техніці 2D покадрової анімації та проєкти, зроблені в 3D програмах з використанням фрактальної графіки, що відповідають атмосфері нашої роботи. А до непрямих аналогів можна віднести все протилежне, анімаційні фільми та трейлери.

1.1. Анімаційний музичний кліп «The Wolf». Динамічна 2D-анімація продемонстрована в проєкті «The Wolf»[1], офіційному відео на композицію гурту «Siamés» 2017 року (Іл. 1.1.). Створенням займалася аргентинська студія 2D-анімації «RUDO Company», що спеціалізується на комерційних короткометражних фільмах, музичних та рекламних роликах. Весь кліп складається з суто чорно-білого світу, лише інколи підкресленого червоним кольором. Загальний темп анімації швидкий, при цьому стиль спрощений, використовуються прості форми та лінії, що полегшує сприйняття. Дії добре синхронізовано з музичною композицією.

Сама історія розповідається через візуальну символіку та текст твору. Відео та пісня йдуть рука об руку, розповідаючи історію про боротьбу із залежністю. Вовк у ролику є символічним зображенням різноманітних залежностей персонажів, таких як алкоголізм чоловіка чи куріння дівчини. Анімація демонструє цю боротьбу через те, як кожен них вирішує взаємодіяти з антагоністами. В деяких частинах тексту присутнє відчуття, що пісня співається з точки зору самого вовка.

Кліп створено за допомогою покадрової анімації, технологія ключових кадрів дозволила зробити динамічні трансформації з великою кількістю ракурсів, деформувати фігури та створити нетипові для кінематографа

[1] https://www.youtube.com/watch?v=lX44CAz-JhU

переходи між сценами – всі ці прийоми підсилюють враження глядача від перегляду та допомагають зануритися в проблематику даного твору. Цей ролик було обрано за динамічність анімації з використанням трансформацій.

1.2. Анімаційний музичний кліп «Birds». Атмосферна покадрова анімація з приємною колірною гамою продемонстрована в проєкті «Birds»[2], офіційному відео 2019 року на композицію гурту «Imagine Dragons» з США (1.2.). Створенням ролику займався кінодизайнер і художник коміксів Закарі Вонг (Zachary Wong). На перший погляд здається, що кліп не є прямою інтерпретацією тексту музичного твору, але насправді текст пісні наповнено метафорами, що цілком добре пов'язують обидві історії.

У візуальній частині зображено дівчинку, яка дізнається від матері, що вони мають здатність відрощувати крила, щоб вільно літати, але тримають це в таємниці. Одного разу дівчина ненавмисно демонструє свої сили в школі, що робить її центром глузувань з боку решти дітей. Вона вирішує відмовитися та забути про те, що робить її дійсно унікальною, і заперечувати свою природу. Але рано чи пізно ми всі повинні прийняти себе.

Кліп створено за допомогою класичної 2D-анімації. Відео достатньо емоційне та самостійне, щоб вважатися короткометражним фільмом. Ролик було відібрано через його візуальний стиль. Такі елементи, як приємна колірна палітра та використання контуру для конкретизації персонажів на тлі, також притаманні нашій роботі.

1.3. Анімаційний музичний кліп «Run The World». Комбінована анімація продемонстрована в проєкті «Run The World»[3], офіційному відео на композицію канадсько-словацького гурту «Rare Americans» 2022 року (Іл. 1.3.). Створенням займалася канадська студія «Crooked City Studios», що спеціалізується виключно на створенні візуального супроводу до музичних

[2] https://www.youtube.com/watch?v=vOXZkm9p_zY
[3] https://youtu.be/RNrYMTp0ReQ?si=FXmiEHA7-uBUtVBB

композицій «Rare Americans», співзасновниками якої також є і самі учасники гурту. Ролик не наслідує текст аудіоряду та має окремий сюжет, однак вони тісно пов’язані між собою.

Загальний посил кліпу дає мотивацію, необхідну для того, щоб продовжувати жити та радіти життю. А також дає людям надію та відчуття, що їх розуміють. У візуальній частини присутня велика кількість відсилань до попередніх роликів.

В відео використані технології тривимірної та двовимірної графіки: персонажі та деякі дрібні деталі виконані в спрощеному 2D стилі, а зовнішнє оточення та предмети відтворені повністю за допомогою 3D. Кліп «Run The World» обрано як аналог, оскільки для його створення було задіяну комбінацію з 2D- та 3D-графіки, що також є важливою частиною нашої роботи.

1.4. Анімаційний музичний кліп «В тренді пафос». Насичена кольорами та динамікою анімація продемонстрована в проєкті «В тренді пафос»[4], офіційному відео 2020 року на композицію українського гурту «Kalush» (Іл. 1.4.). Над відео працювали відомий український фільммейкер, художник та аніматор Сашко Даниленко та аніматорка Марина Веремеєнко.

Картина вийшла досить кіногенічною. У відео розповідається історія, як у песимістичному світі майбутнього, де класова нерівність сягає ще більшого розриву, у головних героїв (учасників гурту) вривається терпець і вони йдуть наводити справедливість у свій простий спосіб. Але щоб добратися до головного антагоніста, вони мають досягти необхідного рівня пафосу. Крім загальної історії, у кліпі розкривається таємниче походження одного з учасників гурту.

Кліп створено в стилі мальованої 2D-анімації. Він привертає увагу насиченим яскравим малюнком та цікавим легким сюжетом. Демонструється

[4] https://www.youtube.com/watch?v=rVJ-rRLlPTo

нарочито недбалий стиль малювання. Візуальна частина характеризується барвистою колірною палітрою та помітним використанням текстурних пензлів. Цей ролик було відібрано через візуальний стиль. Такі елементи, як насичена колірна палітра, контрастне освітлення, використання текстурних пензлів для конкретизації персонажів на тлі, також притаманні нашій роботі.

1.5. Анімаційний музичний кліп «Connect». Покадрова 2D-анімація продемонстрована в проєкті «Connect»[5], офіційному відео, випущеному в 2018 році на композицію американської співачки «Elohim» (Іл. 1.5.). Створенням займалися українські аніматори з Миколаєва Оксана Курмаз і Денис Черниш.

Історія демонструє прототип самої співачки Елохім, що знайомиться з гостем з іншої планети. Інопланетянин прилітає на Землю в пошуках чистої енергії, що призводить до створення нового світу, це досить проста метафора цінності колаборацій і нових знайомств. Якщо ви відкриті до нового, то разом із людьми, якими себе оточуєте, ви можете досягти багато чого.

Кліп створено у стилі класичної мальованої анімації. Використано динамічні трансформації та перетікання форм. Персонажі та локації мають простий привабливий дизайн, а контрастні та насичені відтінки періодично підсилюються додатковим сяйвом. Дії добре синхронізовано з музичною композицією, ролик наслідує текст аудіоряду та сюжет. Динамічність анімації з використанням трансформацій також притаманні нашій роботі.

1.6. Короткометражний анімаційний фільм «ENCOUNTER». Дуже динамічна та захоплююча анімація продемонстрована в проєкті «ENCOUNTER»[6], короткометражному фільмі 2018 року (Іл. 1.6.). Автором є режисер і художник Говард Вімшерст (Howard Wimshurst) з Англії, який спеціалізується на мальованій анімації.

---

[5] https://www.youtube.com/watch?v=EfLFuanDOzo
[6] https://youtu.be/RDfu4iEeyro?si=6BXT0PzOkcptXAMZ

Сама історія розповідає про двох абсолютно різних людей, що волею долі опиняються в одному середовищі. І як хлопцеві довелося подивитися реальності у вічі, перш ніж він по-справжньому задумався та почав цінити своє життя. Все це підкреслюється раптовими переходами в анімації.

Загальний темп фільму постійно змінюється, перемикаючись між світами двох персонажів. Це покадрова 2D-анімація, колірну гаму якої витримано в блакитних відтінках, основним акцентом є червоний колір. Стиль візуалізації персонажів спрощений, але дуже динамічний. Локацій більш деталізовані та проанімовані з ефектом паралаксу. Події добре синхронізовано з музичним супроводом. Анімацію було обрано як аналог за її динамічність, роботу з ракурсами та використання текстурних пензлів.

1.7. Трейлер до гри «Dead Cells: Rise of the Giant». Смішна та динамічна анімація продемонстрована в проєкті «Dead Cells: Rise of the Giant»[7], анімаційному трейлері оновлення до гри «Dead Cells» 2019 року (Іл. 1.7.). Створенням ролику займалася паризька студія анімації «Bobby Prod» для французької компанії розробки ігор «Motion Twin».

Візуальна частина виглядає епічно та кумедно водночас. Головний герой заходить в підземелля, повний рішучості знайти та перемогти боса, але не все так просто. Ніяких контрольно-пропускних пунктів. Лише убий, помри, навчись, повтори. Гра, до якої створено цей маленький трейлер є спрощеним екшен-платформером, що дозволяє досліджувати розлогий замок, який постійно змінюється.

Трейлер виконано в техніці мальованої 2D-анімації, має швидкий темп. Присутній сильний контраст між освітленням, що акцентує та утримує увагу глядача до кінця ролику. Аналогічний прийом з використанням кольору в якості інструменту для демонстрації контрасту було задіяно в нашій роботі.

---

[7] https://youtu.be/fLz1r_sCeXc?si=MRelqqlQobTNf2Sh

Також анімацію було відібрано через використання контуру для конкретизації персонажів на тлі та динамічність кадрів.

1.8. Фрактальна анімація «Morpheus». Захоплюючі деформації фракталів продемонстровано в проєкті «Morpheus»[8], створеному в 2020 році (Іл. 1.8.). Автором є американський дизайнер Ерік Хекерт (Erik Heckert).

Відео створено за допомогою програми Mandelbulb 3D, основою є короткі фрактальні анімації в одному стилі, поєднані між собою. Анімація абстрактна та має трохи гіпнотичний ефект. У відео відбуваються численні перетворення, перетікання, деформації елементів, оберти камери та зум. Воно занурює глядача в абсолютно інший світ, місцями здається, ніби він палає, а все це деформації магми та лави. Немає нічого статичного, все постійно трансформується. Анімацію витримано в єдиній колірній палітрі, переважають червоний та чорний кольори. Темп візуальної частини помірний, але завдяки музичному супроводу все прискорюється та виглядає більш епічно. Відео обрано в якості аналогу за його атмосферність, гіпнотичний ефект та деформації фракталів, що також є важливою частиною нашої роботи.

1.9. Анімаційний музичний кліп «Монах». Містична та драматична анімація продемонстрована в проєкті «Монах» (Monk)[9], анімаційному фільмі, намальованому в 2018 році до пісні «Monakh» українського гурту «ДахаБраха» (Іл. 1.9.). Над відео працював український режисер, художник та мультиплікатор Сашко Даниленко.

Головною темою візуальної частини є сприйняття правди, неправди та межі між ними. А також метаморфози моралі. Розповідь побудовано так, що спочатку все показано поверхово і вирвано з контексту. Монах п’є та гуляє, пристає до вдови, дівчина стрибає з мосту в річку. Далі ж з’являються

[8] https://youtu.be/EOC4Rzgn8Nw?si=PJZ9xH5MBLG2lIyS
[9] https://www.youtube.com/watch?v=ClpTureX-hU

елементи, які поєднують ці фрагменти. Стають зрозумілими причини, через які п’є чернець, навіщо він прийшов до вдови, чому дівчина стрибнула з мосту та хто їй у цьому допоміг. Все складніше відрізнити біле від чорного та межу між ними. Трагедія мало не знищила героя, але випивка пом’якшила падіння. Це тимчасовий порятунок, за яким йде саморуйнування. Монах кілька разів переступає межу, після якої хід справ тільки погіршується, поки не досягає точки неповернення. Дії добре синхронізовано з музичною композицією, але ролик не наслідує текст аудіоряду буквально, він водночас вивертає та відводить сюжетну лінію убік, демонструючи нову інтерпретацію.

Технічна сторона проєкту досить нетипова. Спочатку вручну на папері чорною аквареллю малювалися всі деталі майбутньої анімації. Завдяки чому кліп складається з суто чорно-білого світу. Далі всі ці елементи сканувалися та технікою стоп-моушн монтувалися на комп’ютері в загальний витвір. Ролик було обрано за його атмосферність та містичність.

1.10. Фрактальна анімація «Carve Out Your Own». Спокійна, але деталізована анімація продемонстрована в проєкті «Carve Out Your Own»[10] 2023 року (1.10.). Автором є нідерландський цифровий художник та режисер фрактальної анімації Юліус Хорстуйс (Julius Horsthuis).

Відео створено за допомогою програми Mandelbulb 3D. Численна кількість складних візерунків, імітуючих всесвіт з текстурою деревини породжені математичними алгоритмами. Цей парадокс висвітлює здатність людини відкривати красу та сенс у природному світі. Анімація абстрактна та спокійна. Відсутні трансформації фракталів, камера лише пересувається існуючим всесвітом. Відео витримано в обмеженій колірній палітрі. Темп як візуальної, так і аудіо частини повільний та заспокійливий. Окрім загальної

[10] https://youtu.be/3gcUajTqJ1c?si=aYjLyZKF1O3B583u

музичної композиції на тлі, влучно використано додаткові звукові ефекти. Відео обрано в якості аналогу за його атмосферність та деталізованість фрактальної графіки.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику до пісні «Ліхтар» гурту «Rohata Zhaba».

Даний проєкт є анімаційним роликом на композицію «Rohata Zhaba – Ліхтар», який в алегоричній візуальній формі доповнює концепцію композиції. Відео майже повністю відповідає історії, закладеній в аудіо ряд та наслідує її.

Сюжет ролику є містичним та розгортається довкола головного героя, який на перший погляд здається звичайною людиною, однак протягом сюжету відкриває глядачеві завісу таємниці лісової хащі. Інші ж персонажі є химерними істотами та духами, що населяють ліс, в якому розгортаються події. Разом із музичною композицією все це гіпнотизує та ніби вводить в транс, спонукаючи персонажів та глядачів забути про буденне життя та пуститися в дикий танок навколо вогнища.

Історії притаманна природна натуральна експресія та динамічність анімації. Образи змінюються та трансформуються, перетікають з одного в інший, розкриваючи справжню суть.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику до пісні «Ліхтар» гурту «Rohata Zhaba».

Візуальний стиль кліпу характеризується пропрацьованим малюнком і колірними рішеннями. Наявні контури для конкретизації персонажів на тлі. Подекуди забарвлення виконано за допомогою текстурних пензлів. Колірна палітра містить як штучні, так і природні барвники, підкреслюючи емоційний настрій сцен. Використано контраст кольору для виділення полум’я на тлі темряви. Виділяються елементи фрактальної графіки, але перебувають у гармонії з основним мальованим стилем анімації.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Ролик виконаний в техніці змішування двовимірною та тривимірної графіки. З технічної точки зору для покадрової частини анімації проєкту було використано програму «Krita». У цьому застосунку було зроблено весь об’єм мальованої роботи. Фрактальні анімації в проєкті було створено за допомогою програми «Mandelbulb3D». А після завершення роботи над сюжетними сценами і тлом, всі елементи було змонтовано та об’єднано в «Adobe After Effects».

2.4. Звукове рішення.

Звукове рішення зумовлено темою дипломного проєкту та являє собою пісню «Ліхтар» гурту «Rohata Zhaba», випущену в 2022 році.

«Rohata Zhaba» – сучасний український гурт, що був заснований в 2019 році в Харкові. Створює композиції в стилі українського кантрі-фольку з елементами поп-музики та трип-хопу.

Режисура побудована на основі ритму композиції: рухи персонажів співпадають із бітом, зміни кадрів припадають на акцентні моменти.

ВИСНОВКИ

В результаті проведеного аналізу аналогів був зроблений висновок, що в сучасному світі анімаційні кліпи набувають все більшої популярності як ефективний інструмент для привернення уваги глядачів до музичних творів. Цей формат візуального супроводу до музичних композицій дозволяє артистам розширювати свої творчі межі і реалізовувати найсміливіші задумки завдяки експериментам із різноманітними стилями та унікальними образами. Відсутність фізичних обмежень, які є характерними для зйомок традиційних відеокліпів, дає можливість створювати фантастичні світи та складні сюжети, які можуть максимально точно передавати настрій і ідеї музичного твору.

Окрім цього, анімаційні кліпи стають важливим інструментом для залучення міжнародної аудиторії. Завдяки універсальності візуальної мови анімації, такі кліпи можуть долати мовні бар'єри і бути зрозумілими для широкого кола глядачів з різних країн, що в свою чергу дозволяє музикантам розширювати власну аудиторію.

До того ж, анімаційні кліпи сприяють кращій запам'ятовуваності музичних творів. Яскраві та нестандартні візуальні образи в анімації залишають сильний емоційний слід, що підвищує ймовірність того, що глядачі знову звернуться до цього виконавця.

Загалом, використання анімаційних кліпів в музичній індустрії відкриває нові горизонти для артистів, надаючи їм можливість більш ефективно комунікувати зі своєю аудиторією і зміцнювати свою присутність на глобальному ринку.

Дослідження українського ринку кліпів та роликів до музичних композицій показало, що анімаційна ніша наразі вільна, однак разом із розвитком аналогічних продуктів на світовому рівні, зростає і потреба у створенні унікального контенту серед українських митців. Саме тому

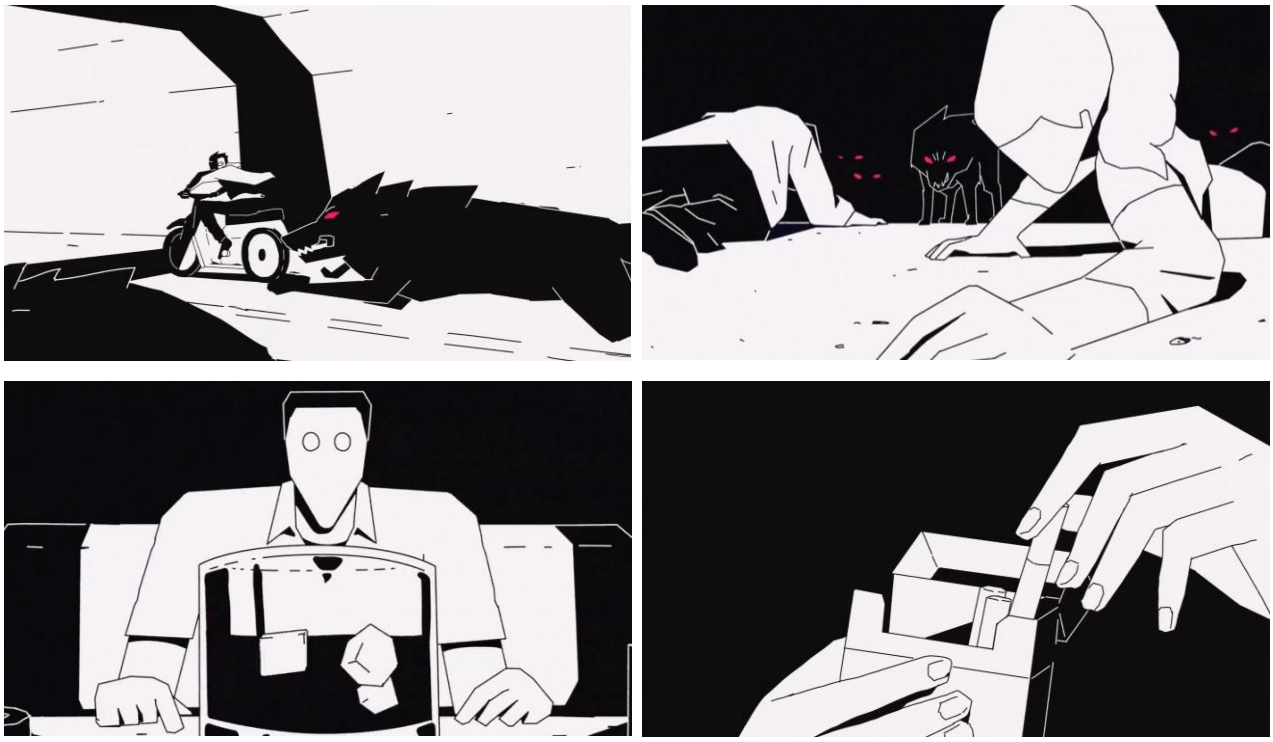
створення анімаційного музичного кліпу в покадровій та змішаній 2D графіці в комбінації з використанням фрактальної 3D графіки – влучне рішення, бо є дуже новаторським підходом до візуалізації музичного контенту. В нашій країні, комбінація цих технік є інноваційною, бо на даний момент аналогів не виявлено. Окрім того, змішана техніка надає можливості для експериментів та створення нових форм візуального вираження.

ЛІТЕРАТУРА

1. Довженко І., Слітюк О., Хиневич Р., Нікуліна А. Музична візуалізація та анімація як засіб втілення режисерського задуму // Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 27 квітня 2022 року). В 2-х т. Т. 1. Київ : КНУТД, 2022. С. 242-245. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/21015/1/APSD_2022_V1_P242-245.pdf.
2. Іволга Л. В. Особливості візуально-образної мови в структурі українського музичного анімаційного кліпу на рубежі XX–XXI століть. URL: https://uaanimateka.blogspot.com/2015/07/blog-post.html?m=1 (дата звернення: 04.10.2023).
3. Іволга Л. В. Український музичний анімаційний кліп на рубежі XX – XXI століть // Гуманітарні науки та освіта у XXI ст. : матеріали VII Міжнар. Читань пам’яті М. Матусовського : матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Луганськ, 10 – 11 квіт. 2014 р.). Луганськ : ЛДАКМ, 2014. С. 113-117. URL: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://lgaki.info/wp-content/uploads/2019/10/Matus.-chitannya-2014.pdf&ved=2ahUKEwiigNC6nfuBAxV9QvEDHVbwBUQQFnoECA0QAQ&usg=AOvVaw0FosOl_9R7PFGVgSxDFKlX.
4. Курінна Г. Специфічні особливості сценарію сучасного музичного кліпу // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті. Харків : ХДАК, 2014. Вип. 1. С. 39-42. URL: http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Tnvakho_2014_1_9.pdf.

5. Нестеренко О. Б. Краса і сила фракталів / О. Б. Нестеренко, К. М. Арендар // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали І Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (17 листопада 2020 р., м. Київ) / за заг. ред. О. М. Ніфатової. – Київ : КНУТД, 2020. – С. 295-301. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/17469/1/Innovatyka2020_P295-301.pdf.
6. Сухорукова Л. А. Специфіка творчого процесу створення музичних кліпів з елементами 3D-анімації. Харків : Вісник ХДАДМ, 2013. № 3. С. 36-38. URL: http://www.visnik.org.ua/pdf/v2013-03-09-sukhorukova.pdf.
7. Шаповал О. В. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми і перспективи // Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2022. Вип. 31. С. 95-101. URL: http://nv.knutkt.edu.ua/article/view/267529/269068.
8. Шиферау Д. С. К. Особливості створення анімаційного кліпу до музичної композиції. Харків : ХДАДМ, 2024. URL: https://drive.google.com/file/d/1yKZ_7iHS8CT2y6oKh5e-pAw7azZft85B/view?usp=sharing.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Офіційний анімаційний музичний кліп на композицію «The Wolf» гурту «Siamés», 2017 р.



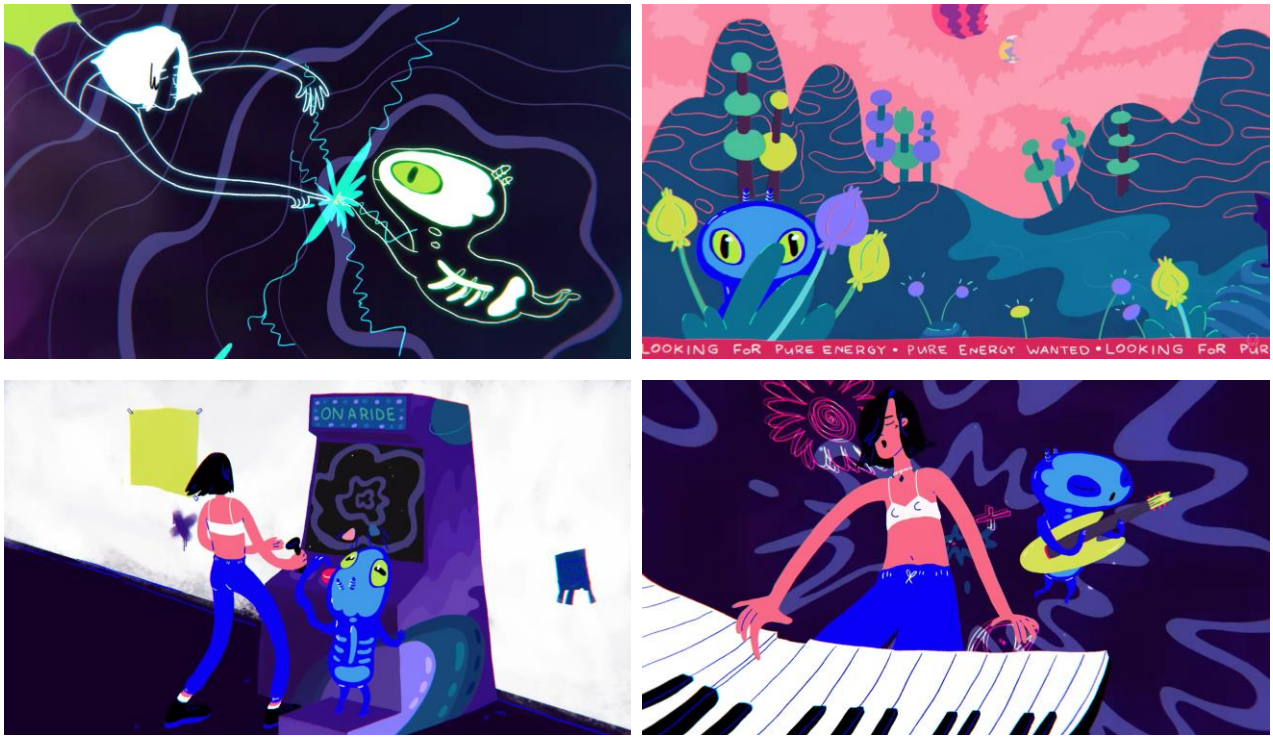
Іл. 1.2. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «Birds» гурту «Imagine Dragons», 2019 р.



Іл. 1.3. Офіційний анімаційний ролик на композицію «Run The World» гурту «Rare Americans», 2022 р.



Іл. 1.4. Офіційний анімаційний музичний кліп на композицію «В тренді пафос» гурту «Kalush», 2020 р.



Іл. 1.5. Анімаційний ролик – офіційне відео на композицію «Connect» співачки «Elohim», 2018 р.



Іл. 1.6. Короткометражний анімаційний фільм «ENCOUNTER», 2018 р.



Іл. 1.7. Трейлер до гри «Dead Cells: Rise of the Giant», 2019 р.



Іл. 1.8. Фрактальна анімація «Morpheus», 2020 р.

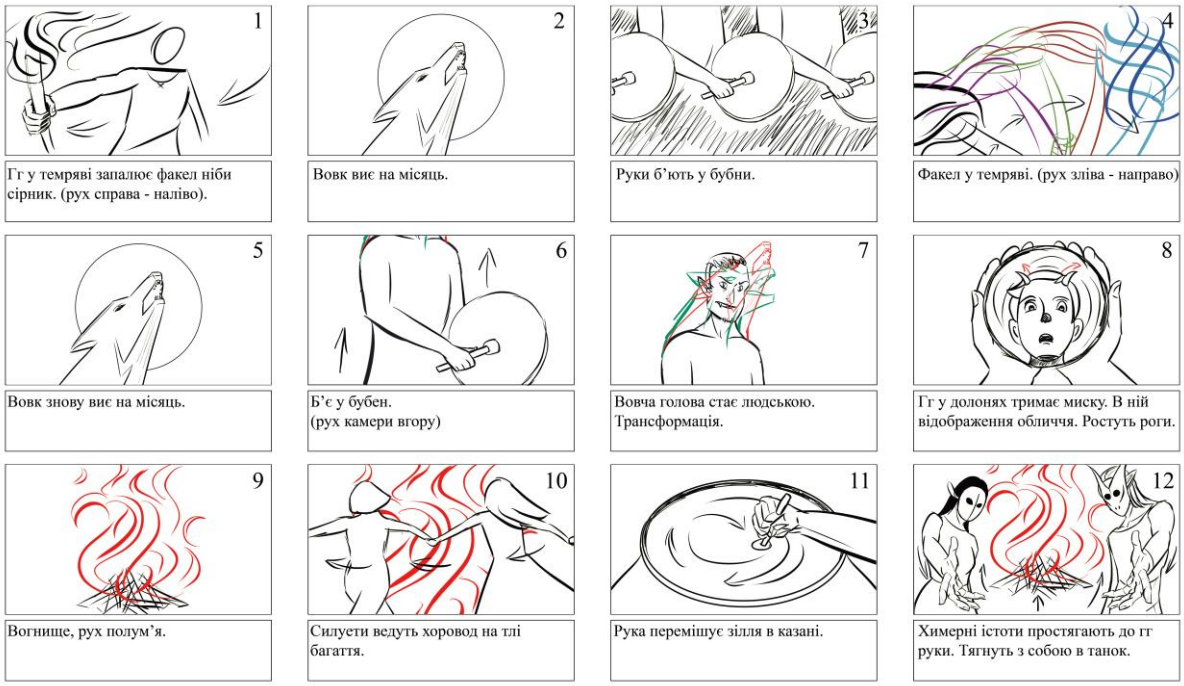


Іл. 1.9. Анімаційний ролик «Монах» до пісні «Monakh» гурту «ДахаБраха», 2018 р.

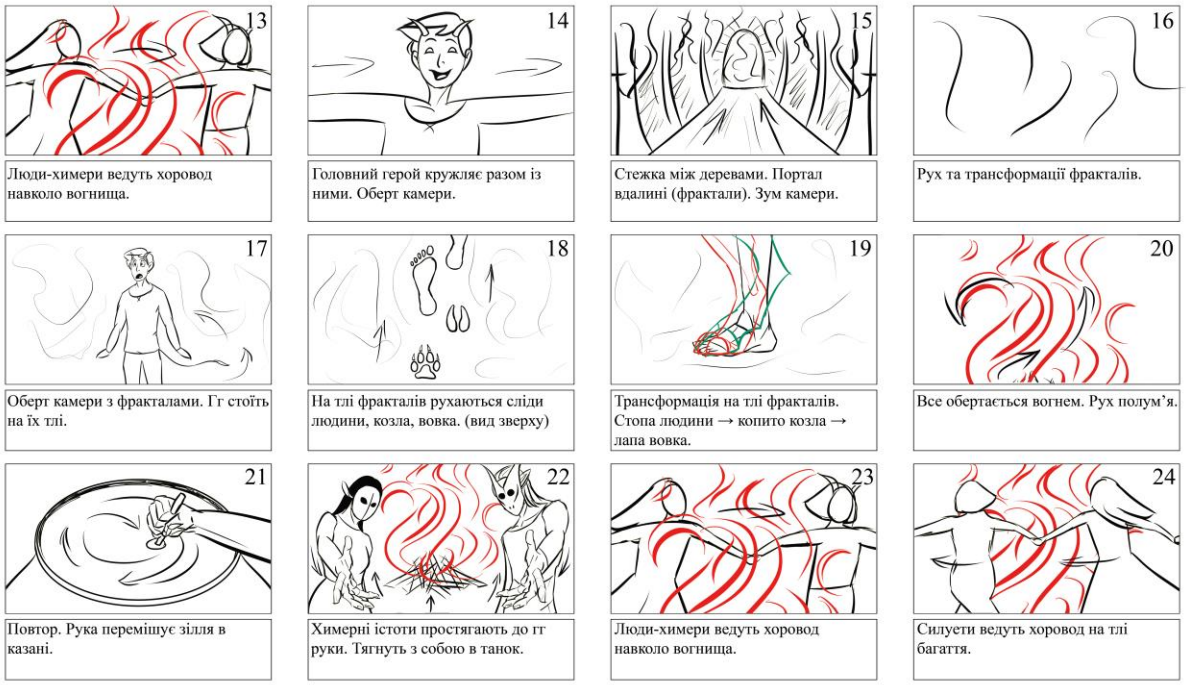


Іл. 1.10. Фрактальна анімація «Carve Out Your Own», 2023 р.

ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ



Іл. 2.1. Сторіборд, сторінка 1.



Іл. 2.2. Сторіборд, сторінка 2.

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Іл. 3.1. Головний герой.



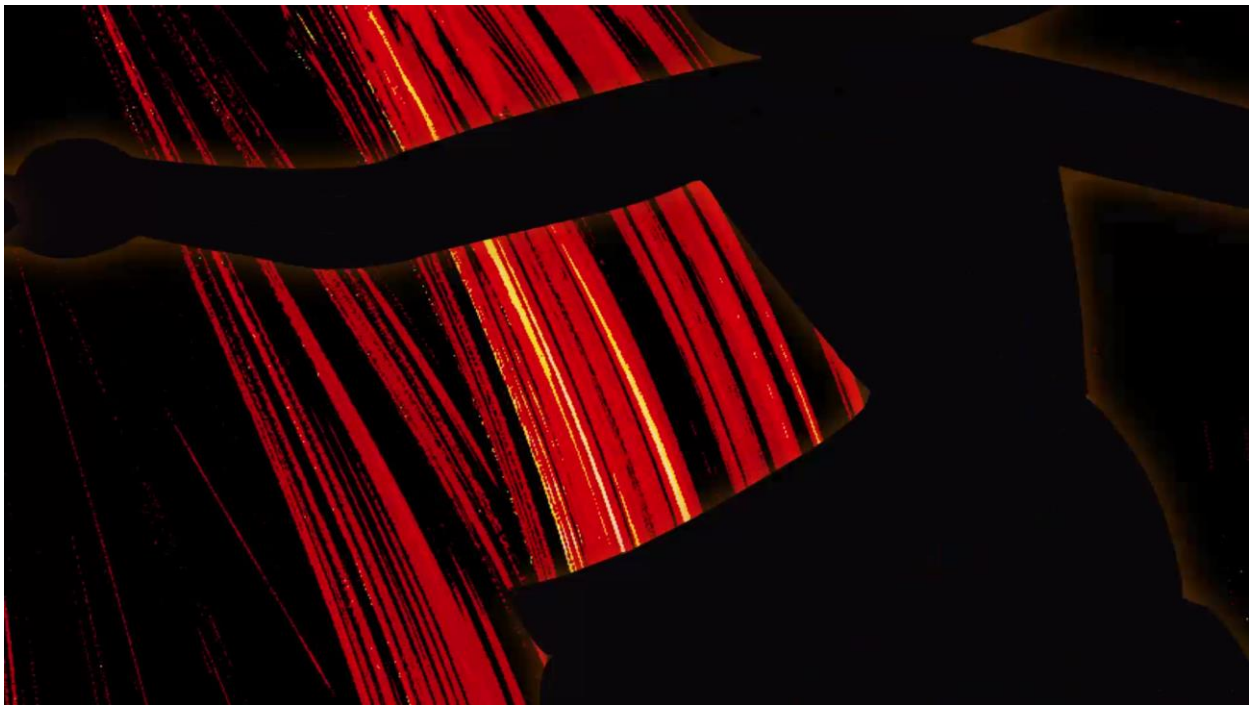
Іл. 3.2. Вовки.



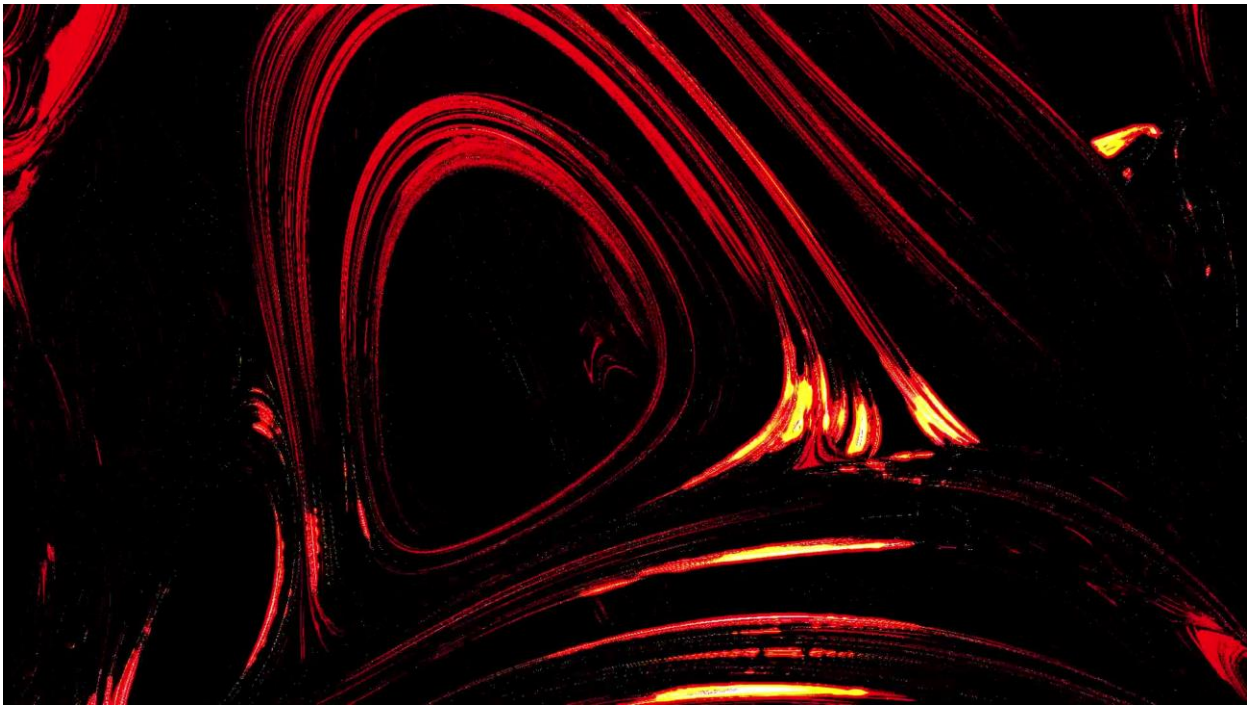
Іл. 3.3. Химерні істоти.



Іл. 3.4. Хоровод духів у лісі.



Іл. 3.5. Пошуки візуальних образів фракталів.



Іл. 3.6. Фрактальна графіка, пошуки.