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

Злобіна Євгенія Юріївна

АНІМАЦІЙНА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ПІСНІ «КОЗАКИ» ГУРТУ «ДРИМБА ДА ДЗИҐА»

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.
_____Є. Ю. Злобіна

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
Розділ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 ТМНК-«Історія України за 5 хвилин» 5
1.2 DakhaBraka – "Carpatian rap" 6
1.3 Юркеш - «Стеляться тумани» 7
1.4 Freel & Jamala – «Коли закінчаться війни» 8
1.5 Zapaska - «Запитайся» 8
1.6 Андрій Науменком - «Мари» 9
1.7 «Як козаки…» мультсеріал 10
1.8 Daria Lytsysha-«Shadows of forgotten ancessors» 10
1.9 Ілюстрації А. Базилевича до твору І.П. Котляревського «Енеїда» 11
1.10 Ілюстрації Катерини Степаніщевої 12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13
2.1 Концепція роботи та структура анімаційної візуалізації пісні «Козаки» гурту «Дримба да Дзиґа» 13
2.2 Стилістична концепція анімаційної візуалізації пісні «Козаки» гурту «Дримба да Дзиґа» 17
2.3 Технічні характеристики та особливості. 17
2.4 Звукове рішення. 17
ВИСНОВКИ 18
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 19
ДОДАТОК І.АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 20
ДОДАТОК ІІ . ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 30
ДОДАТОК ІІІ . СКЛАД ПРОЄКТУ 32

ВСТУП

Із початком повномасштабної війни в Україні усе більше людей як наших земляків, так і іноземців, почали цікавитися українською культурою. Все частіше можна побачити людей, що намагаються інтегрувати традиційні культурні надбання України у сучасне повсякденне життя. У моду повернулися вишиванки і традиційні спідниці. Все більше і більше жінок роблять своїми руками прикраси у народному стилі - силянки і ґердани з бісеру, намиста і сережки. Дівчата із гордістю заплітають стрічки у коси та влаштовують фотосесії у традиційному вбранні. Українські старі пісні переспівують на сучасні мотиви, а вірші Івана Франка, Лесі Українки і Тараса Шевченка кладуть на музику. Традиційні дизайни та українські орнаменти все частіше з'являються на сумках, футболках, блокнотах та інших аксесуарах. Не важливо чи це усвідомлення цінності власної культури, підтримка вітчизняного виробника чи банальне прагнення дотримуватися сучасних тенденцій, українське стає не тільки модним рухом, але і стилем життя, особистим вибором, життєвою позицією.

Саме зараз питання самоідентичності є актуальним як ніколи. Як казав …«Особисте й національне самопізнання є особливо важливим для кожного з нас сьогодні, коли зі зброєю в руках мусимо доводити всьому світові, хто ми, і відстоювати своє право бути собою.»

Розповсюдження української культури стало ціллю кожного вітчизняного митця. Однак, сучасне мистецтво- це не тільки живопис, художня література, музика, хореографія чи фотомистецтво. В епоху цифрового контенту, мистецтво набуває різних форм, наприклад: відео, анімація, ілюстрація, тощо. Саме тому у нашому дипломному проекті ми вирішили висвітлити тему створення вітчизняних музичних відео.

Даній темі були присвячені роботи як українських а також і зарубіжних авторів таких як Кларк Н., Хаєс І., Довженко І., Грицак Д.С. Сучасний дослідник з Великобританії музичних кліпів Ніколас Кларк викладав покроковий підхід до створення анімованого музичного відео. Так наприклад,

Видатна дослідниця Довженко І. аналізувала анімовані музичні медіа твори як можливість втілення режисерського задуму. На її думку «Музична візуалізація […] дозволяє людині “бачити” пісні, які вони слухають.» Український дослінник вітчизняних медіа Грицак Д.С. детально описував та зображував кожний етап створення анімованого музичного відео та порівнював якість обладнання для його втілення. Erin Hayes використала свої знання зі створення медіа контенту та проаналізувала як можливо якісно інтегрувати їх у створення якісного музичного відео.

Тема: Анімаційний кліп на пісню гурту «Дримба да Дзиґа».

Актуальність полягає у тому, що українська музика набирає все більше популярності, як і новий формат анімованих музичних відео. Так як яскраві намальовані кліпи до пісень все частіше привертають увагу глядачів, це створює влучну нагоду для поширення багатої та надзвичайно цікавої української культури. На мою думку, зараз, як ніколи, важливо використовувати можливість розповсюдження графічного стилю, що притаманний нашій країні у вітчизняному медіа контенті. Саме інтеграція традиційного у сучасне є шляхом до створення якісного вітчизняного медіа контенту. Також, актуальним для іноземців є зображення України не в контексті війни, а поширення обізнаності людей у традиційних та історичних аспектах нашої країни.

Новизною є поєднання стилю пласкої ілюстрації із традиційними українськими мотивами і колажною стилістикою, створення сучасного яскравого зображення у стилі плоскої ілюстрації (flat image) за мотивами традиційного українського графічного стилю. Також новим є створення анімованого музичного відео на нову пісню, яка ще не вийшла на платформах.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу були взяті аналоги з темою відображення України у творах медіа, що допоможе мені у створенні нашої дипломної роботи. Основними критеріями для аналізу були:

1. Поєднання сучасного та традиційного стилю в творах мистецтва.
2. Відповідність анімації до музичного твору.
3. Використання української культури у медіа контенті.

1.1 ТМНК-«Історія України за 5 хвилин»

Цей анімований кліп (Іл. 1.1) ми вибрали аналогом для даної дипломної роботи так як він надзвичайно цікавий для нас та має неповторний графічний стиль. Цей твір[1] є прямим аналогом. Автор відео Сашко Даниленко – талановитий український аніматор, малював персонажів та локації на папері, розділяючи рухомі частини на окремі деталі, як для перекладної анімації у техніці стоп-моушн. Потім митець відскановував кожну деталь та анімував окремо, а згодом- збирав разом у кадри, які ми бачимо зараз. Саме такий спосіб роботи надає відео неповторної паперової фактури та відчуття малюку олівцем по паперу. Це музичне відео є вдалим тому, що графічне виконання прекрасно резонує із легким гумористичним і задорним тоном пісні. Відеоряд є досить динамічним, а переходи від однієї сцени до іншої майстерно переплітаються між собою, як і куплети музичного твору. Можна зауважити, що у деякі моменти відео нагадує нам карикатуру, як і пісня, що звучить іронічно або навіть сатирично у деякі моменти.

Надзвичайно захоплюючим аспектом даної роботи є використання історичних локацій та персоналій, адаптованих під спрощений графічний стиль відео. На наш погляд, кожну історичну особистість можна назвати впізнаваною, хоча кожна із них стає повноцінним персонажем мультфільму. Також великої уваги приділено деталям, таким як: вбрання, зброя, музикальні

[1] https://youtu.be/BhuWhgS_HlA?si=kYSrBmF2iRYt_UqK

інструменти, їжа тощо. Кольорова палітра різниться в залежності від обраного періоду історії, але таке рішення виглядає гармонічно завдяки вдало витриманому обраному графічному стилю відео. Дуже креативним є зображення історичних подій у незвичні формі, такій як: комп'ютерна гра, гра у шахи, інфоргафіка, текстове повідомлення, подорож мапою України тощо. Також автор відео використав багато символів та метафор, що дозволяють побачити і зрозуміти історію нашої Батьківщини під дещо іншим кутом.

Отже, цей анімований кліп для нас є втіленням гарної комбінації сучасного стилю і традиційних мотивів.

1.2 DakhaBraka – "Carpatian rap"

Ми обрали це музичне відео (Іл. 1.2), так як воно має неповторну атмосферу, натхнену українською міфологією. Ще один твір Сашка Даниленка[2] зачаровує прихильників гурту своєю містичністю та загадковістю. Лаконічна сіро-коричнева майже монохромна палітра кольорів, цікавий дизайн персонажів, оригінальний вибір планів приковують глядача до цього музичного відео. Орнаменти, деталі та образи змушують нас поринути у темний світ міфічних істот та повірити у те, що він реальний. Вибір стилю та анімація знову прекрасно відображають настрій та атмосферу пісні. Музична композиція ніби сама гіпнотизує глядача, а анімаційнийк кліп- ще підсилює це відчуття.

Різні форми персонажів та локацій змушують нас роздивлятися кожну деталь та ще більше вірити у реальність цих істот. Прості елементи графічних форм використано цікаво і влучно. Основою стилю стає пляма та лінія, що може набувати форми штриха чи простого орнаменту. Хоча, ми і розуміємо, що персонажі міфічні, ми все одно впізнаємо деяких персонажів з слов'янської міфології та відчуваємо, що події відбуваються у нас, в Україні. Також відеоряд є досить динамічним а переходи - плавними.

[2] https://youtu.be/OKhV3kLTTv8?si=DfAubD_dvVXToG-0

Отже для нас це анімоване музичне відео є зразком грамотного використання деталей для створення атмосфери українського побуту, навіть якщо події міфічні.

1.3 Юркеш - «Стеляться тумани»

Як один із прямих аналогів до даної дипломної роботи ми обрали даний анімований кліп (Іл. 1.3), створений Сашком Даниленком. Неповторний простий стиль зображень, чутливість та меланхолійність анімації ідеально перегукуються із текстом та настроєм пісні. Передивляючись це музичне відео[3], у глядача з'являється почуття, ніби він сидить у рідній хаті, де горить тепла піч, за вікном уже темно, а поруч з нами сидить автор пісні, що розповідає про історію свого життя. Мелодія у поєднанні з однотонним теплим зображенням накривають глядача, ніби ковдрою, як і спогади накривають співака.

Темний фон, гра освітлення і контраст надають анімації ностальгічний і теплий настрій затишного вечора та довгих розмов. Обмежена тільки коричневим і жовтим, кольорова палітра витримана протягом усього твору. Автор відео також використав неймовірно цікавий хід - прості лінії орнаментів легко перетворюються на дерева, птахів, бабусю і його самого. Цей кліп є надзвичайно вдалим прикладом використання точки і лінії у створенні анімаційного відео на пісню. Відеоряд є досить статичним та симетричним, усі події відбуваються в центрі кадру поступово і не швидко. У композиції збережено рівновагу, а у анімації можна часто помітити повторення, що дозволяє нам більше заглибитися у магічний світ пісні. Дивитися це музичне відео надзвичайно приємно- це ніби слідкувати за плином мрії співака.

Тож, у цьому анімованому кліпі вдало використані українські орнаментальні мотиви, освітлення і гарно передано настрій пісні.

[3] https://youtu.be/39VNUsRk4GY?si=DxnLlvtVnOQRzjWi

1.4 Freel & Jamala – «Коли закінчаться війни»

Це музичне відео (Іл. 1.4) цікаве унікальними ілюстраціями, створеними Марією Озіріною та анімованими Андрієм Давидюком стало ще одним прямим прямим аналогом. Цей твір[4] є естетичним, емоційним, простим та яскравим. Лаконічність зображення створює ностальгічний та трохи сумний настрій, що прекрасно відгукується із темою пісні-війною. Спершу ці зображення схожі на дитячі малюнки, але згодом, придивившись пильніше, ми розуміємо, що насправді це сумні зображення.

Наївні, ніби дитячі, картинки з'являються, наче спогади. Також автори відео використали чимало референсів до української культури, таких як Катерина із однойменної картини Т.Г. Шевченка, тризуб, пшеничне поле, мапа України та петриківський розпис. Влучно використані відсилки до української культури та трохи примітивний стиль ілюстрації дають нам відчуття того, що побачене- це не просто спогади, а це спогади української дитини під час війни: яскраві, емоційні, протирічливі, безпосередні та щирі. Техніка колажу допомагає глядачу усвідомити, що ці спогади зібрані із різних періодів життя- до і після війни, мов клаптики тканини. Що навіть ніби яскраве лаконічне зображення змушує нас відчувати, що щось не так, ніби збиває з ніг.

Отже, на нашу думку, у цьому музичному відео дуже вдало були поєднані навички ілюстратора, використання колажного стилю та натхнення українською культурою.

1.5 Zapaska - «Запитайся»

Цей анімований кліп (Іл. 1.5), створений Олегом Щербою, надихнув нас своїм мінімалістичним та лаконічним виконанням і став прямим аналогом для роботи. Твір[5] є дуже стильним та сучасним. Надзвичайно прості персонажі прекрасно гармонують із абстрактними анімаціями та налаштовують глядача на мрійливий лад. Автор використав пляму в якості простих геометричних

[4] https://youtu.be/B63TdmDPXk0?si=BTkRRpWmwyb6xlU6
[5] https://youtu.be/DhTshoYHU0Y?si=_3I0Z0eGU0hTYMtw

форм а також точку і лінію. Дивлячись на цей динамічний анімований ряд у глядача складається враження, ніби він спостерігає за потоком фантазії художника.

Яскраві та дуже спрощені персонажі гармонійно взаємодіють з іншими формами та фігурами та предметами, що зображені у творі. Обмежена лаконічна палітра кольорів поєднує частини анімації в одне ціле. Навіть якщо спершу зображення здається досить сучасним, придивившись краще, можна помітити, що квітки та орнаменти насправді нагадують вишиванку та петриківський розпис.

Цей твір для нас став чудовим прикладом інтеграції традиційних українських мотивів у модерновий графічний стиль анімованого музичного відео.

1.6 Андрій Науменком - «Мари»

Короткий анімований фільм (Іл. 1.6) став натхненням і непрямим аналогом для цієї дипломної роботи тому, що дуже інформативно і без зайвих деталей розповів історію головного персонажа. З самого початку фільму[6] ми бачимо головного героя, який проживає свій день, він годує кота, їде на роботу і працює- і так день у день. Ми розуміємо це по повторенню тих самих сцен із більшою швидкістю. Але насправді персонаж шукає дівчину, що він бачив уві сні. Автор талановито зобразив буденність через використання однакових кадрів. Це дуже розумний та економний хід, який дозволяє розповісти історію глядачу і тому залишається дуже ефективним. Також простий стиль зображення та обмежена палітра кольорів робить фільм естетичним та налаштовує та грайливий і смішний настрій, який стане у нагоді наприкінці фільму.

Отже, цей короткий анімований фільм є для мене зразком розумного використання ресурсів у анімації.

[6] https://vimeo.com/264965135

1.7 «Як козаки…» мультсеріал

Цей мультсеріал (Іл. 1.7) є чудовим прикладом квінтесенції традиційного із сучасним і стає непрямим аналогом до цієї роботи. Простий дизайн персонажів та грайливий підхід до самого сюжету твору не залишають жодного глядача незацікавленим. Веселий та несерйозний настрій стають джерелом натхнення та запорукою успіху анімованого серіалу[7].

Також анімація персонажів та те, яким чином вони рухаються, є ще одним унікальним та креативним аспектом твору. Козаки можуть літати, пригати, грати у футбол, стріляти з уявної зброї, поводитися як птахи чи тварини тощо. Це є неймовірно цікавим авторським ходом, який привабив нашу увагу. Креативність полягає у тому, що звичні нам речі рухаються незвичайно, що додає шарму, характеру та динамізму. Саме тому глядачу цікаво спостерігати за пригодами козаків.Відеоряд твору є динамічним.

Також грамотно підібрана палітра кольорів чудово підкреслює головних персонажів твору та не перевантажує зображення.

Отже, цей аналог є справжнім джерелом натхнення для цієї дипломної роботи.

1.8 Daria Lytsysha-«Shadows of forgotten ancessors»

Ілюстрації Дарії Ліцішної (Іл. 1.8) - це наступний непрямий аналог до даної дипломної роботи. Вони наповнені динамізмом та дають глядачу почуття руху навіть зважаючи на те, що це статичні картинки. Цікаві пропорції роблять образи героїв книги яскравими та самобутніми. Кожен із них виглядає як окремий унікальний персонаж, дизайн якого старанно вироблявся. Вони виглядають сучасно і цікаво, незважаючи на те, що вдягнені у традиційне і зовсім не сучасне вбрання. Обмежена палітра кольорів візуально споріднює різні картинки та надає стилю яскравих акцентних рис. Ці ілюстрації[8] легко

[7] https://youtu.be/OvimTlDugpY?si=osKOzOh6NMs6wbrv
[8] https://www.behance.net/gallery/168417673/Shadows-of-Forgotten-Ancestors-illustrations-book-cover/modules/1081135367

можна перетворити на сцену фільму. Також використання різних кольорів, таких як чорний, білий чи червоний, для створення фону і ілюзії неба є дуже гарним дизайнерським задумом. Лінії та плями вдало використані у творі для того, щоб підкреслити відчуття руху та яскравість образів персонажів. Композиції ілюстрацій є зазвичай асиметричними, більша частина візуального простору наповнена саме персонажами.

Отже, ці ілюстрації стали натхненням для нас через майстерне використання мінімалістичних кольорів і простих фігур у створенні комплексних яскравих персонажів.

1.9 Ілюстрації Анатолія Базилевича до твору І.П. Котляревського «Енеїда»

Створені у шістдесятих роках минулого століття, ці картинки (Іл. 1.9) досі залишаються улюбленими ілюстраціями багатьох читачів твору І.П. Котляревського - «Енеїда». Прості лінійні яскраві постаті намальовані впевнено і вправно. Обмежена кольорова палітра витримана протягом усієї серії робіт. Фактурні, багатошарові та водночас прості і зрозумілі зображення[9] яскраво ілюструють літературний твір та відображають настрій «Енеїди». Композиція є динамічною та захоплюючою як у симетричних, так і у асиметричних ілюстраціях. Постаті персонажів виконані майстерно. Стилізуючи їх, автор притримувався правил анатомії, що додає стилю деякої реалістичності, зрілості. Особлива увага приділена позам персонажів і їхньому вбранню. Кожна деталь є невід'ємною частиною ілюстрації, до якої нема що додати чи прибрати. Використання плями, точки і лінії додає відчуття матеріальності та глибини. Гра тіні і світу, площини і пустоти, червоного і чорного, білого і бежевого створюють ілюзію простору на папері із використанням досить простих інструментів. Це дуже талановитий хід, який надихає і визиває захват.

[9] https://uartlib.org/exclusive/buv-parubok-motorniy/

Отже, цей аналог є важливим прикладом економічного використання засобів для створення якісної та цікавої роботи.

1.10 Ілюстрації Катерини Степаніщевої

Ці ілюстрації (Іл. 1.10) стають ще одним непрямим аналогом до дипломної роботи. Зображення[10] створіені за мотивами традиційного українського стилю, однак з використанням сучасних форм та спрощених образів. Обмежена палітра кольорів та використання традиційних українських мотивів надають впізнаваного стилю та своєрідного шарму малюнкам художниці. Ілюстраторка чудово використовує правила композиції, та завдяки орнаментам у поєднанні з простими формами, робить зображення цікавими. Крапка, пляма і лінія стають невід'ємними складовими твору. Статичні прості зображення виглядають як кадри із анімованого фільму, завдяки силі стилізації та витримці єдиного стилю впродовж усієї серії.

Отже, цей аналог є прикладом талановитого використання традиційних мотивів у сучасній стилізації.

[10] https://www.instagram.com/myfabstory?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=ZDNlZDc0MzIxNw==

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура анімаційної візуалізації пісні «Козаки» гурту «Дримба да Дзиґа»

Початок повномасштабної війни в Україні пробудив інтерес до нашої історії та культурі як в самій країні, так і далеко за її межами. Українська кухня перетворюється на делікатес, вишивані орнаменти стають магічною мовою квітів, а повір'я і приказки- древньогрецьким міфами.

Такий підхід допомагає не тільки цінувати наше історичне коріння але і допомагає розповсюдити нашу культуру завдяки землякам, що зараз знаходяться закордоном.

Як підкреслив Олександр Ткаченко, «в ідеї персональної свободи…, - світоглядний код українців. І в нинішній війні основна складова – битва за українську ідентичність, у яку від початку повномасштабного вторгнення цілиться ворог…»

Однією із найважливіших складових нашої ідентичності є історія. Українська історія є і буде надзвичайним захоплюючим джерелом натхнення для митців. Неймовірні історії від стародавніх легенд до розповідей про Запорізьку січ і до сучасності досі дивують як наших співвітчизників так і іноземців.

Концепція цієї дипломної роботи полягає у тому, щоб розповісти цікаву історію про козаків у грайливому та цікавому форматі. Сюжет даного дипломного проекту побудований на тексті пісні, що розповідає про пригоди козаків.

У роботі використано багато українських символів таких як соняшники, пшениця, українська хата тощо.

Розглядаючи проблематику дослідження принципів створення анімованого музичного кліпу, необхідно звернути увагу на той факт, що дана задача ускладнюється через велику кількість матеріалу, що поступово збільшується щорічно. Велика кількість музичних творів вимагає від авторів

більш комплексного підходу до їхньої презентації, бо навіть наявність власного стилю виконання та унікальний голос не є запорукою успіху серед шанувальників, які поступово звикають до якісної музичної продукції, вони здатні обробляти велику кількість інформації за короткий час, отже вразити їх стає що важче. Тому задля досягнення цієї мети, автори використовують всі засоби впливу, які мають у своєму розпорядженні, прибігаючи до того, що зветься синестезією.

«Синестезія – це нерозчленоване сприйняття акустики і візуальності як єдиного цілого, взаємодублюючих один одного.» (стаття Іволга Л.В.) Таким чином, здійснюється вплив на слуховий та зоровий аналізатори, на свідомість та навіть підсвідомість сприймача, Зважаючи на це, саме візуальний ряд може мати як остовну так і прикладну функцію. Якщо ця роль є остовною, то «візуальний ряд стає самостійною одиницею структурованого сюжету медіа тексту» (стаття Іволга Л.В.), прикладна ж функція передбачає доповнення вербальних чи музичних елементів для створення більш складного твору.

Яскравим виявом цієї стратегії є також евритмія, яку іноді називають видимою музикою або видимою мовою, а її засновник Р. Штайнер називав її “мистецтвом душі”. Після відпрацювання базових елементів вони можуть бути поєднані у довільні художні композиції. Евритмія також формує відчуття напрямів (вперед, назад, вгору, вниз, вправо, вліво), форм руху (по прямій, по кривій) і кольору.

Є два способи інтерпретувати музичну реальність. Музика – це матерія, це єдність часових артефактів звучання. Музика – тиша, що проявляється в інтервалах, проміжках, звукової матерії.
Вважається, що прориваєтся більш глибинний, фундаментальний виток музикування або музичності як такої. Перший належить європейському баченню музики, другий – східному. Поп-музика об’єднала обидва способи інтерпретації.
Поп-музика – поняття, яке охоплює різні стилі, жанри. Проте головне, що воно визначається різними факторами: розважальною функцією, фольклорними і

традиційними інтонаціями в професійному мистецтві, що її і зробило дуже продуктивною у функції зв’язку з масою, масмедіа, технічними засобами тиражування, також – репродуктуванням, розповсюдженням художної продукції, комерційними стратегіями, які перетворюють музику на маркетинг або тотальний менеджмент.

Також важливою частиною створення анімованого кліпу на музичний твір є розробка персонажу.

Засоби створення персонажу:

Морфінг, тобто перетікання одної форми в іншу як окремий елемент створення персонажу

Антропоморфізм

Метонімія (заміна цілого частиною)

Зі структурних елементів медіа тексту анімованого музичного кліпу, ми можемо виділити:

Тип малюнку (шаржовий для комічного та розважального твору, стилізований- для сентиментального або навіть дитячого, реалістичний-для серйозного і зрілого, гіперреалістичний- для фантазійного.)

Лінія малюнку (читка та впевнена для різкого і чіткого , м’яка- для легкого і натхненного)

Кольори візуального ряду (гипернасичені для сміливого та різкого, м’які для створення фону тощо)

Тип фону (монохромний, повнокольорний, контрастний)

Світлотіньове вирішення

Наявність певних символів, як загальновідомих, так і притаманних певній культурі – орнаменти, кольори як символи та засоби підсилення ефекту від дій та вчинків героїв, тварини як символи.

«Графічні символи – це намальовані або вигравіювані знаки або зображення». Автор енциклопедії «Символи» К. Льюнгман стверджує, що «будь-який об’єкт стає символом, якщо група людей надає йому певного значення, узгодивши це між собою». У випадку застосування в

альтернативних школах використанню тих чи інших символів передує їх обговорення й узгодження в групі.

Характер створеної в кліпі ситуації (комічна, агресивна, метафорична – тобто така, яка трансформує образ реальності та створює міфомісткий світ)

Технічні засоби подачі (3Д графіка, перекладна анімація, пластилінова та пісочна анімація, компьютерна графіка, що створює образи з елементами ідеального – безпристрасного, беземоційного - проілюструвати все прикладами та пояснити з якою метою використана саме така техніка)

2.2 Стилістична концепція анімаційної візуалізації пісні «Козаки» гурту «Дримба да Дзиґа»

Для стилістичного рішення цієї анімаційної візуалізації було обрано стиль Flat image у поєднанні із традиційними українськими мотивами. Обмежена палітра кольорів допомагає зібрати різні по композиції та сюжету кадри у єдине ціле та створити гармонічну анімацію.

2.3 Технічні характеристики та особливості.

Для створення ілюстрацій до цієї роботи було використано програму Adobe Illustrator. Для анімації статичних ілюстрацій було застосовано програму Adobe After Effects. Також за для можливості промалювати плавну покадрову анімацію було використано програму Krita.

2.4 Звукове рішення.

Звукове рішення зумовлено темою дипломного проекту та представляє собою пісню, створену та виконану гуртом «Дримба да Дзиґа» із назвою «Козаки». Музична композиція натхненна традиційними мотивами та має веселий ритм, що задає настрою усьому дипломному проекту.

ВИСНОВКИ

На основі аналізу прямих і непрямих аналогів було визначено, що наш дипломний проект буде зосереджений на темі відображення України в медіа творах. Поєднання модерних і традиційних стилів у сучасних творах мистецтва є як ніколи актуальним, та викликає інтерес як у вітчизняного глядача, так і у міжнародних споживачів контенту. Пошук нових стилістичних рішень та поєднання традиційних мотивів з простим, лаконічним стилем дає свіже нове бачення, яке є переконливим та цікавим для широкої аудиторії.

Одним із важливих аспектів нашого проекту є створення анімації, що відповідатиме музичному твору. Такий підхід підкреслює важливість інтеграції різних структурних елементів відео тексту, інструментів створення візуального ряду, графічних стилів та стилів анімації. Таким чином, ми можемо створювати аутентичні типи анімаційних відео для музики. Постійний розвиток інтерпретації музичної реальності через анімаційні відео гарантує, що ця форма мистецтва набуватиме обертів і збагачуватиметься з часом.

Таким чином, українська культура стає все більш помітною в різних формах медіа контенту, відображаючи багату історію країни, різноманітні традиції та сучасні соціальні зміни. Репрезентація вітчизняних культурних надбань є широкою та багатогранною, охоплюючи традиційні та сучасні форми на різних платформах. Ця культурна присутність не лише збагачує сучасні медіа, але й відіграє важливу роль у збереженні та популяризації української спадщини.

Поєднання сучасних і традиційних елементів в українських медіа творах знаходить відгук у світовому масштабі, демонструючи динамічний характер української культури, що розвивається. Завдяки унікальним стилям анімації, та творчому використанню графічних елементів, ці медіа висвітлюють багату українську культурної ідентичність. Таке постійне культурне самовираження гарантує, що мистецький внесок України визнають і цінують у всьому світі, сприяючи глибшому розумінню та поцінуванню її культурної спадщини.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Довженко І., Слітюк О., Хинкевич Р., Нікуліна А. Музична візуалізація та анімація як засіб втілення режисерського задуму. Київ, 2022.

2. Erin Hayes, The Ultimate Guide to Producing an Animated Video, 2015

3. Феномен Григорія Сковороди в сучасному медіапросторі

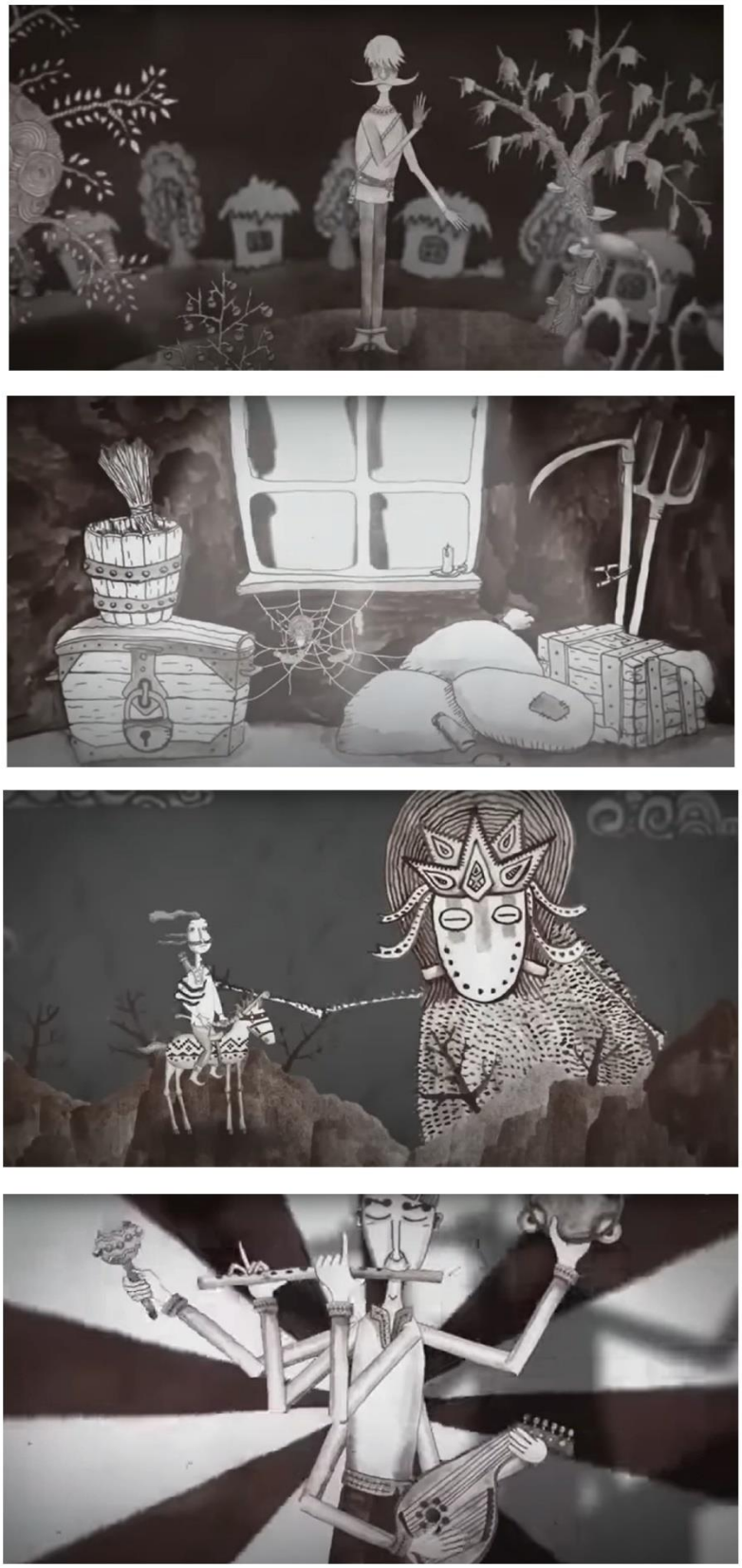
4. Іволга Л.В. Особливості візуально-образної мови в структурі українського музичного анімаційного кліпу на рубежі XX-XXI століть. Вісник ЛНАМ. Львів, 2015.

5. Грицак Д.С. Особливості виробництва музичного відео. Київ, 2020р.

ДОДАТОК І.АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімований кліп на пісню гурту ТМНК «Історія України за 5 хвилин», 2020 р.



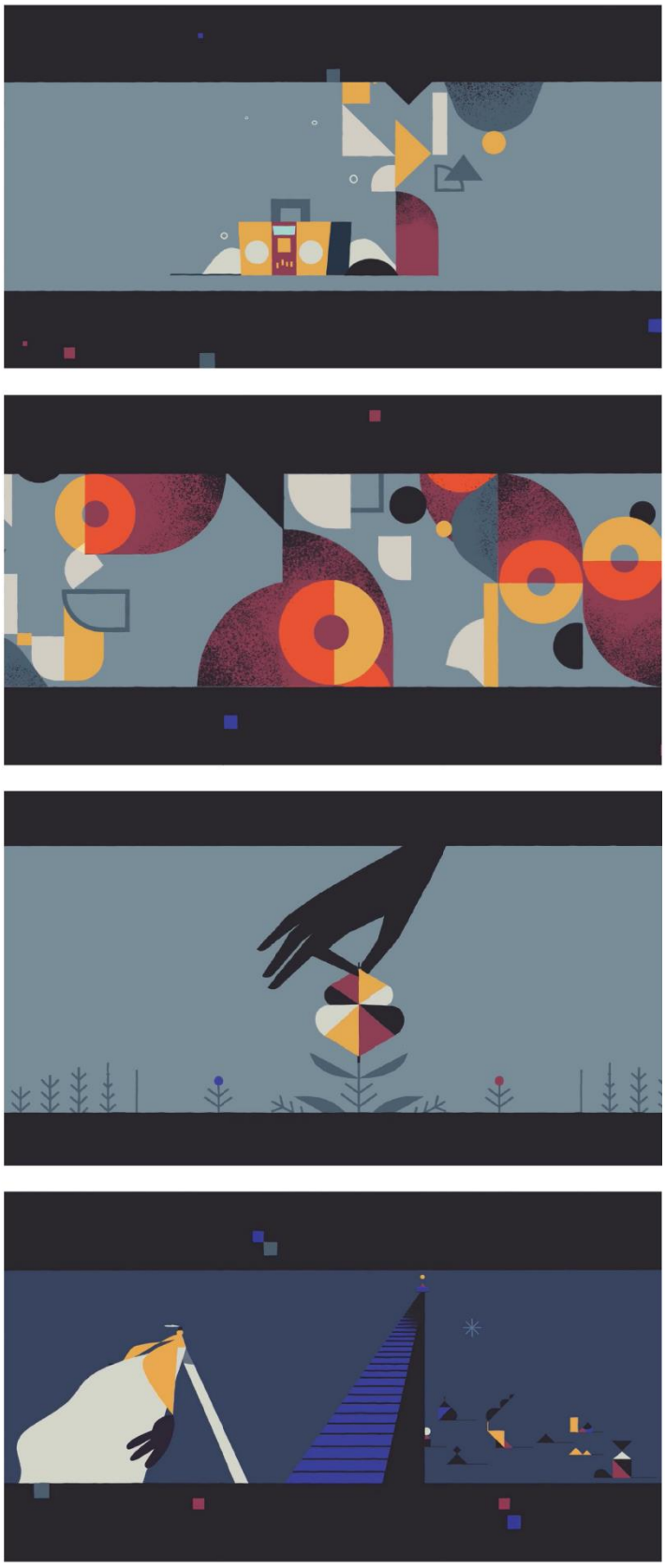
Іл. 1.2. Анімований кліп на пісню гурту DakhaBraka – "Carpatian rap", 2012 р.



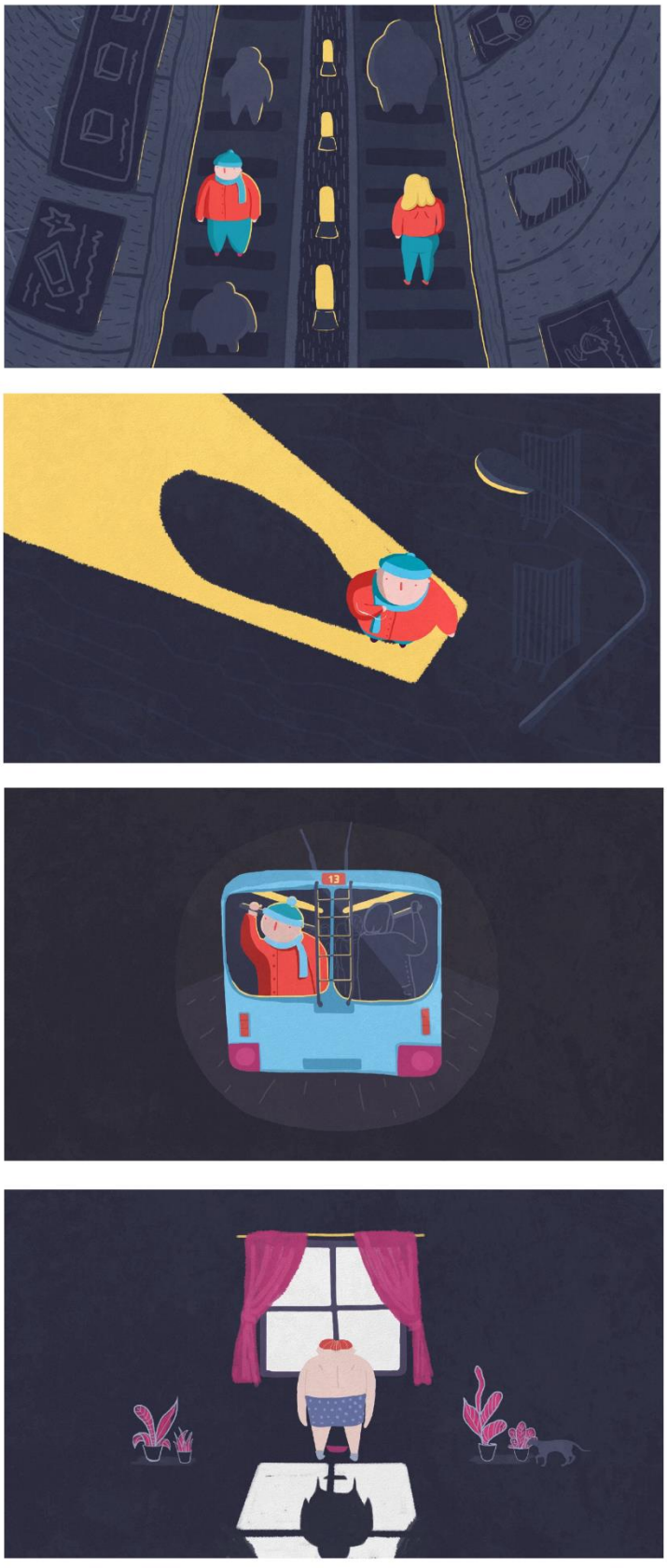
Іл. 1.3. Анімований кліп на пісню гурту Юркеш - «Стеляться тумани», 2014 р.



Іл. 1.4. Анімований кліп на пісню Freel & Jamala – «Коли закінчаться війни», 2022 р.



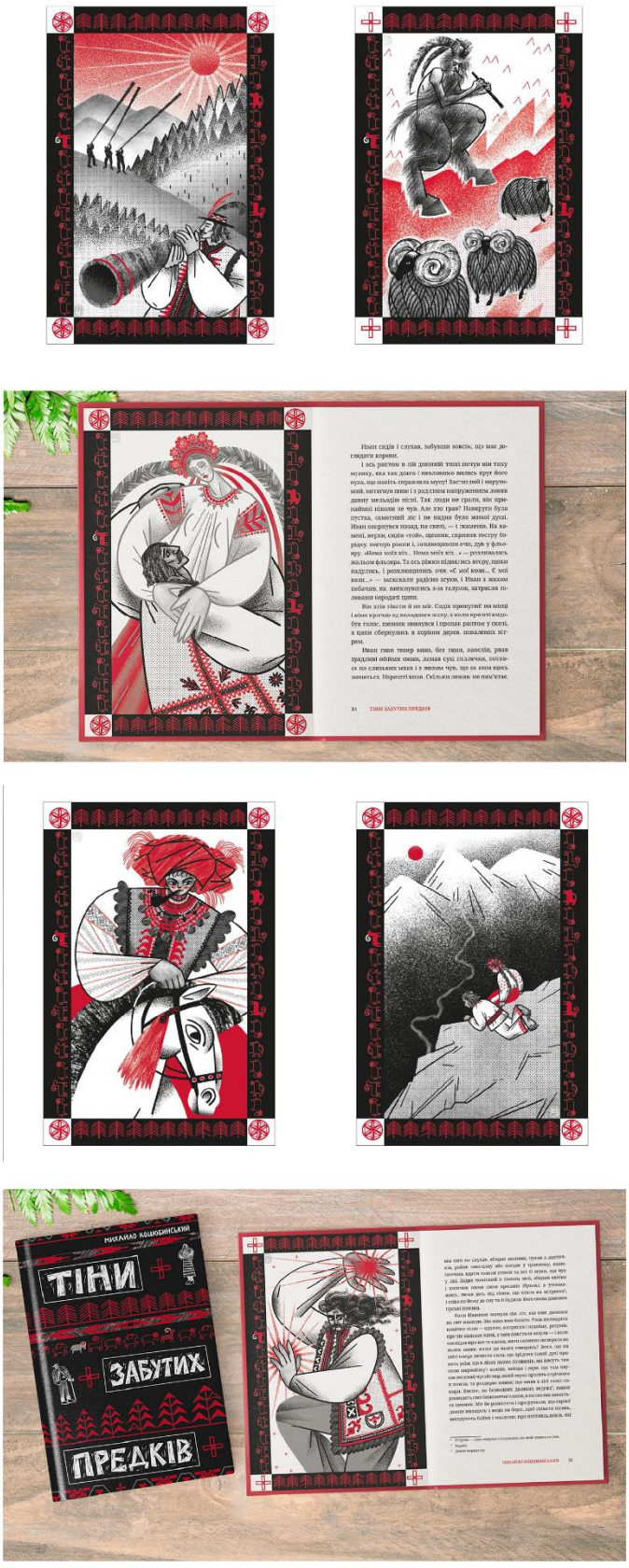
Іл. 1.5. Анімований кліп на пісню гурту Zapaska - «Запитайся», 2017 р.



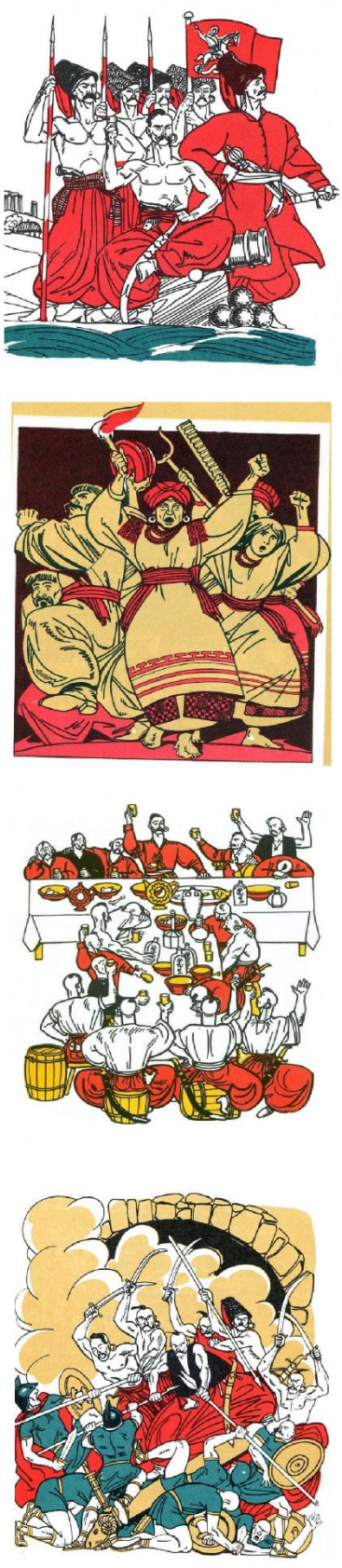
Іл. 1.6. Короткий анімований фільм Андрія Науменка - «Мари», 2018 р.



Іл. 1.7. «Як козаки…» мультсеріал, 1976 р.



Іл. 1.8. Ілюстрації до книги "Shadows of forgotten ancessors" - Daria Lytsysha, 2023 р.

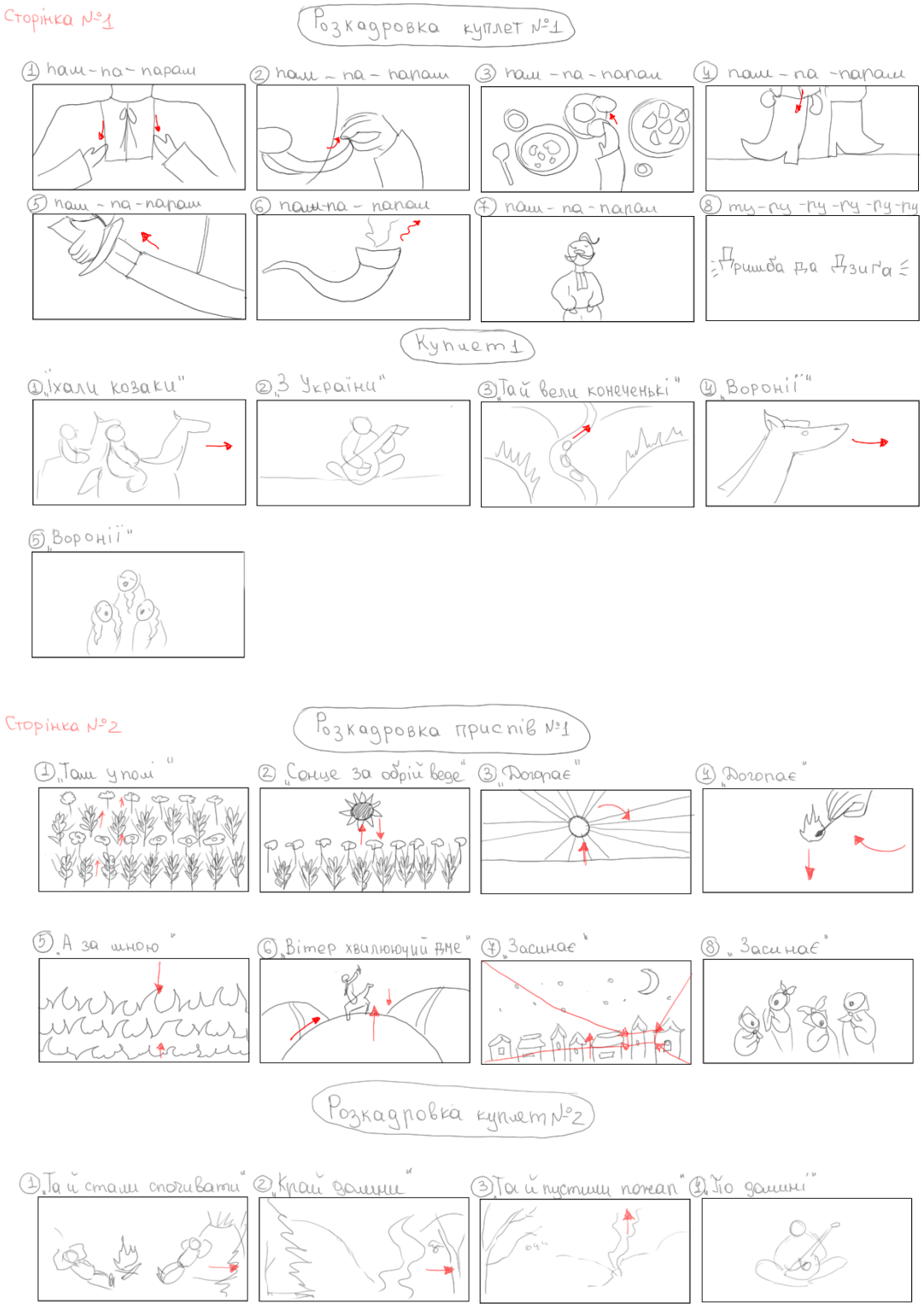


Іл. 1.9. Ілюстрації до твору І. П. Котляревського - «Енеїда», 1967 р.



Іл. 1.10. Ілюстрації Катерини Степаніщевої, 2022 р.

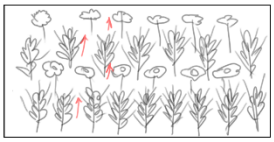
ДОДАТОК ІІ . ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



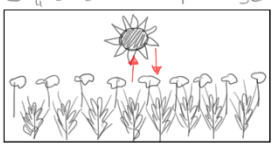
Сторінка №3

Розкадровка приспів №2

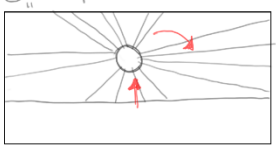
① „Там у полі"



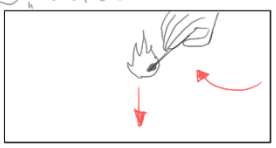
② „Сонце за обрій веде"



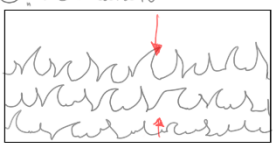
③ „Догріває"



④ „Догопає"



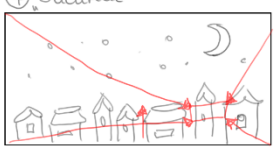
⑤ „А за мною"



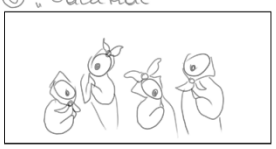
⑥ „Вітер хвилюючий дме"



⑦ „Засинає"



⑧ „Засинає"



ДОДАТОК ІІІ . СКЛАД ПРОЄКТУ

