



УДК 7.012.928

## КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ В АНІМАЦІЙНІЙ ТА МОТІОН ПРОДУКЦІЇ ДИЗАЙН-ПРОЕКТУ «ІНТЕРАКТИВНА МАПА «МАНДРІВНИЙ ФІЛОСОФ». ДО 300-РІЧЧЯ ВІД ДНЯ НАРОДЖЕННЯ Г.С.СКОВОРОДИ». ПРИНЦИПИ ТА ПРИКЛАДИ

ДОВЖЕНКО Ірина, ПОТАНІН Станіслав,  
ШИНКАРЬОВ Вадим, ПАЙХЕЛЬ Марія  
Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ, Україна  
[dovzhen@i.com.ua](mailto:dovzhen@i.com.ua)

*В проведеному дослідженні висвітлені аспекти розробки композиційного рішення анімаційного сюжету, створеного для дизайн-проекту «Інтерактивна мапа «Мандрівний філософ». До 300-річчя від дня народження Г.С.Сковороди». Проаналізовано особливості використання основних принципів побудови кадру, виявлено ряд правил для наслідування: правило трьох ліній, симетрії, висоти над головою (англ. Headroom).*

**Ключові слова:** анімація, дизайн-проект, композиція кадру, motion-дизайн, проблематика дизайну, сюжет.

### ВСТУП

Анімація, як і будь-яка художня робота, починається з ідеї та побудови її композиції. Важливо думати про те, як глядач буде сприймати візуальний матеріал, як привернути і не втрачати його увагу.

Існують базові правила композиції, які розміщують акценти в кадрі. Вони висвітлені в теоретичних роботах Стефані Ембрі "Мистецтво і наука проектування за допомогою руху" ("The Art and Science of Designing with Motion") [1] та Він Ханші "Не порушуйте цих 5 правил композиції для відео" ("Do Not Break These 5 Rules of Composition For Video")[2]. Ці правила важливі для зйомки як документального відео, так і анімації.

Стаття Ембрі С. висвітлює розуміння якостей руху, його відчуття і характеристику (бадьорого, і грайливого, прямолінійного, прагматичного), створення зв'язків між об'єктами шляхом зв'язування властивостей одного об'єкта з іншим (англ. Parenting). Ханші В. аналізує основні правила композиції: правило третин, що допомагає створити виразне, збалансоване зображення, правило 180 градусів, що встановлює безперервність між кадрами, їх єдність і дозволяє глядачу орієнтуватися у просторі, в якому спілкуються персонажі, правило висоти над головою (англ. Headroom), що надає естетичності і композиційної рівноваги кадру, правило створення глибини (розташування різних елементів кадру на передньому та задньому плані), що надає виразності зображення



## ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Для кращого висвітлення видатної постаті Г.С.Сковороди, в межах дизайн-проекту «Інтерактивна мапа «Мандрівний філософ». (До 300-річчя від дня народження Г.С.Сковороди)) було запропоновано створити анімаційний відеосюжет, який можна було б розмістити на створеному сайті.

В процесі розробки анімації виникла необхідність дослідити проблему синтезу смислових елементів анімаційного відеоряду для досягнення композиційної єдності і її значення при створенні образу мандрівного філософа.

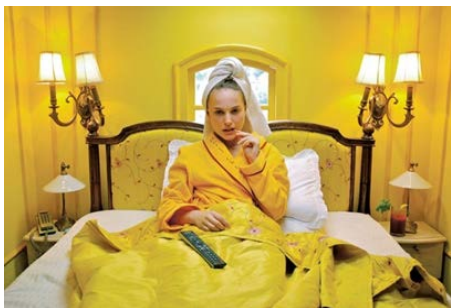
## РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Сформована на традиціях Києво-Могилянської академії, орієнтована на традиції української культури, творча спадщина Г.С.Сковороди займає особливе місце в духовному надбанні українського народу.

Анімаційний відеосюжет висвітлює початковий період життя Григорія Сковороди (1734-1741 рр.) - час навчання у Києво-Могилянській Академії, де вивчав латинську, грецьку, церковнослов'янську, польську, німецьку та інші мови. Грав на сопілці, флейті, скрипці, гусях, лірі, бандурі. Бібліотека Академії стала для нього джерелом знань. Тут він познайомився з творами багатьох філософів та письменників, від античних до йому сучасних. Притаманний йому рідкий голос альтіно круто змінив долю простого сільського хлопчика та відкрив для нього світ.

Робота над анімаційним відеосюжетом почалася з розкадровки, яка репрезентувала основні принципи композиції, рух камери, сам кадр, об'єкти та декорації в ньому, їх композиційне розташування. Найпростіший метод композиції - слідувати правилу симетрії.

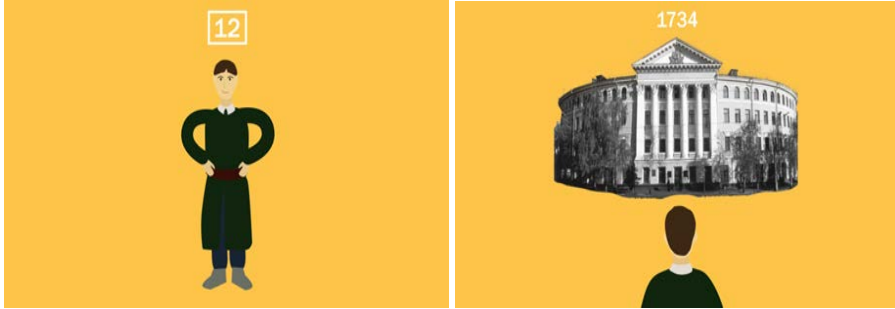
Думка, що симетрія робить кадр нудним, тому що він занадто «синтетичний» для ока глядача, спростовується практикою. Так американський кінорежисер Вес Андерсон дуже часто користується цим правилом. В його екранних творах кожен кадр ідеально збалансований, кожна деталь додає зацікавленості та вдихає в кадр життя (рис.1).



**Рис. 1.** Приклад композиційної симетрії в кадрах з фільмів В.Андерсона «Поїзд до Дарджилінга» (2007) та «Родина Тененбаумів» (2001)



Саме цей принцип був взятий за основу при розробці розкадрування анімаційного сюжету. Головний герой (Г.С.Сковорода) розміщувався по центру, а інші об'єкти розташовувалися навколо нього (рис.2, рис.3).



**Рис. 2.** Композиційне рішення кадрів анімаційного сюжету



**Рис. 3.** Композиційне рішення кадрів анімаційного сюжету

Крім того, композиція кадру повинна бути врівноваженою, тому об'єкти в кадрі розташовувалися так, щоб акцентувати увагу на головній деталі. Таке рішення необхідно було для того, щоб глядач легко орієнтувався в історії сюжету. Так, наприклад, побудована сцена в бібліотеці. Увага акцентується на центральній шафі бібліотеки. Вона яскравіша за інші, тому виділяється і привертає увагу. При збільшенні кадру (наїзд) вона замінюється зображенням головного героя, який розташований в центрі композиції. Використаний в кадрі прийом глибинної мізансцени урізноманітнів екранне зображення, надав йому динамічності.

Створювати динамічність статичного зображення можна також використовуючи діагональну композицію, яка спрямовує погляд від одного об'єкта до іншого. При створенні екранної розповіді було використано так звану діагональ підйому - з нижнього лівого кута до верхнього правого. Така композиція надала кадру динаміки, радості, символізувала зміни в житті героя, розвиток сюжету, розвиток історії і зміни в ній (рис. 4).

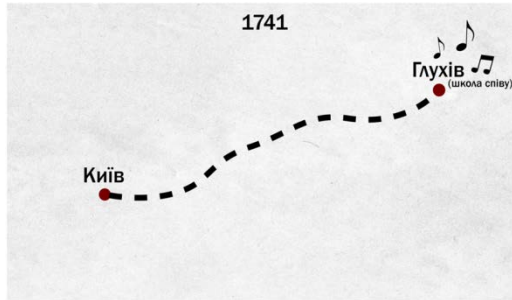


Рис. 4. Діагональна композиція кадру анімаційного сюжету

## ВИСНОВКИ

Композиційне рішення окремого кадру відіграє важливу роль не тільки в побудові всього зображального ряду, драматургії анімаційного відеосюжету, в створенні образу мандрівного філософа. Зображення, створене за правилами композиції несе певну художньо-естетичну цінність.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Григорій Сковорода. De Libertate. URL:<https://ukrclassic.com.ua/katalog/s/skovoroda-grigorij/505-grigorij-skovoroda-de-libertate> (дата звернення 19.04.2022).
2. Embry S. The Art and Science of Designing with Motion. URL:<https://uxplanet.org/the-art-and-science-of-designing-with-motion-42e2b25ba06e> (дата звернення 14.03.2022).
3. Hanshi V. Do Not Break These 5 Rules of Composition For Video. URL:<https://www.slrlounge.com/rules-of-composition-video/>

**DOVZHENKO I., POTANIN S., SHINKAROV V., PAIKHEL M.  
COMPOSITION OF THE FRAME IN THE ANIMATION AND MOTION  
PRODUCTS OF THE DESIGN PROJECT "DESIGN INTERACTIVE MAP  
"TRAVELING PHILOSOPHER". TO THE 300TH ANNIVERSARY OF G.S.  
SKOVORODA'S BIRTH". PRINCIPLES AND EXAMPLES.**

*The study highlights aspects of the development of the compositional solution of the animated plot, created for the design project "Interactive map "Wandering Philosopher". To the 300th anniversary of G.S. Skovoroda's birth". The peculiarities of using the basic principles of frame construction are analyzed, a number of rules for imitation are revealed: the rule of three lines, symmetry, height above the head (English Headroom).*

**Key words:** animation, design project, frame composition, motion design, design issues, plot.