

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.
_____ О.В. Чепелюк
«__» _____ 20__ р.

**ПСИХОДЕЛІЧНЕ МИСТЕЦТВО В
МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ФІЛЬМАХ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студент групи 6Д2

_____ **Волошин Д.Р.**
(ПБ)

Керівник:
к.т.н., професор

_____ **Богданова О.Ф.**
(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., професор

_____ **Богданова О.Ф.**
(ПБ)

Нормоконтроль
старший викладач

_____ **Сандік О.П.**
(ПБ)

**ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**Кваліфікаційна робота магістра
(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)**

МАГІСТР

(освітній ступінь)

на тему: Психоделічне мистецтво в мультиплікаційних
фільмах

Виконав: студент 2 курсу, групи 6Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва напрямку підготовки, спеціальності)

Волошин Д. Р.

(прізвище та ініціали)

Керівник к.т.н., проф. Богданова О.Ф.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет _____

Кафедра _____

Освітній ступінь _____

Спеціальність _____

(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

О.В. Чепелюк

“ _____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____

керівник роботи _____,

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “ _____ ” _____ 20__ року

№ _____

2. Строк подання студентом роботи _____

3. Вихідні дані до роботи _____

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) _____

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

АНОТАЦІЯ

Волошин Д. Р. Психоделічне мистецтво в мультиплікаційних фільмах. – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню магістра за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2020.

У роботі розглянуто прояв психоделічного мистецтва як явища другої половини ХХ століття. Охарактеризовано його з політичної, соціально-економічної та культурної сторони. Виявлено основні риси притаманні цьому стилю, та з'ясувати головні ідеологічні пориви. Пізнано певні вчення що до психоделії як явища у науковому світі, для більш ясного осягнення витоків.

Окремо виділено психоделічне мистецтво у мультиплікації, розглянуто у контексті вчення та аналізу аналогового середовища.

В результаті досліджень визначено особливості використання психоделічних мотивів та їх взаємодію між картинкою та концептуальними мотивами, розглянуто прийоми акцентування уваги за допомогою кольору, певних графічних особливостей в мультиплікації.

Розроблено концепт арт на основі якого виконалася проектування ролику з бажаними мотивами. Також проаналізовано усі необхідні для його створення складові для вдалої реалізації та демонстрації в сприятливому «цвіті» .

АННОТАЦИЯ

Волошин Д. Г. психоделическое искусство в мультипликационных фильмах. - Рукопись.

Работа на получение образовательного степени магистра по специальности 022 - Дизайн. Херсонский национальный технический университет. Херсон, 2020.

В работе рассмотрены проявление психоделического искусства как явления второй половины XX века. Охарактеризованы его с политической, социально-экономической и культурной стороны. Выявлены основные черты присущие этому стилю, и выяснить главные идеологические порывы. Опознаны определенные учения что к психоделии как явления в научном мире, для более ясного постижения истоков.

Отдельно выделены психоделическое искусство в мультипликации, рассмотрены в контексте учения и анализа аналогового среды.

В результате исследований определены особенности использования психоделических мотивов и их взаимодействие между картинкой и концептуальными мотивами, рассмотрены приемы акцентирования внимания с помощью цвета, определенных графических особенностей в мультипликации.

Разработан концепт арт на основе которого исполнилась проектирования ролике с желаемыми мотивами. Также проанализированы все необходимые для его создания составляющие для успешной реализации и демонстрации в благоприятном «виде».

SUMMARY

Voloshin D.R. Psychedelic art in cartoons. - Manuscript.

Work to obtain a master's degree in specialty 022 - Design. Kherson National Technical University. Kherson, 2020.

The paper considers the manifestation of psychedelic art as a phenomenon of the second half of the XX century. It is characterized from the political, socio-economic and cultural side. The main features of this style are revealed, and the main ideological impulses are clarified. Certain teachings concerning psychedelia as a phenomenon in the scientific world have been learned, for a clearer understanding of the origins.

Psychedelic art in animation is singled out, considered in the context of teaching and analysis of the analog environment.

As a result of research the peculiarities of the use of psychedelic motives and their interaction between the picture and conceptual motives are determined, the methods of accentuating attention with the help of color, certain graphic features in animation are considered.

The concept of art was developed on the basis of which the design of the video with the desired motives was performed. Also, all the components necessary for its creation for successful implementation and demonstration in a favorable "color" are analyzed.

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| ВСТУП | 10 |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОГО СЕРЕДОВИЩА..... | 16 |
| 1.1. Проблематика та підходи вивчення психоделії..... | 16 |
| 1.1.1. Соціокультурний і суспільно-політичний контекст..... | 18 |
| 1.2. Психоделічні практики..... | 20 |
| 1.2.1. Змінені стани свідомості в сучасному світі..... | 21 |
| 1.3. Психоделічне мистецтво в живописі | 24 |
| 1.3.1. Психоделічне мистецтво в музиці..... | 27 |
| 1.3.2. Психоделічне мистецтво в кінематографі та мультиплікації..... | 29 |
| 1.4. Класифікація анімаційних роликів та їх значення..... | 34 |
| Вибір мети та постановка завдань дослідження | 36 |
| Висновки | 37 |
| РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ..... | 40 |
| 2.1. Цільова аудиторія..... | 40 |
| 2.2.1 Аналогове середовище | 42 |
| 2.2. Обґрунтування концепту та художньо-композиційного рішення | 45 |
| 2.3. Особливості формування метро-ритмічного ряду..... | 48 |
| 2.4. Прийоми колористичного акцентування..... | 49 |
| Висновки | 51 |
| РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ПРЕДМЕТУ ПРОЕКТУВАННЯ..... | 53 |
| 3.1. Розробка ескізів | 53 |
| 3.2. Конструювання руху..... | 55 |
| 3.3. Титри та презентація..... | 56 |
| Висновки | 57 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ | 59 |
| Додаток А..... | 64 |
| Додаток Б | 66 |
| Додаток В..... | 67 |

| | |
|---------------------------------|----|
| Додаток Д..... | 68 |
| Додаток Е..... | 69 |
| Додаток Л..... | 70 |
| Додаток К..... | 71 |
| Додаток М..... | 72 |
| Додаток Н..... | 73 |
| Додаток П..... | 74 |
| Додаток Р..... | 76 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 77 |

ВСТУП

Магістерська кваліфікаційна робота – невід'ємна частина навчального процесу що надає можливість студентам продемонструвати здобуті навички й аналітичні здібності за час навчання на певних спеціальностях кафедри «Дизайн», реалізувати їх у написанні роботи, акцентуючи свій погляд на прийнятні часом «запити» потенційного споживача й актуальні в цей час тенденції. Способи їх пізнання, розкриття, вирішення.

В ході ознайомлення з цією пояснювальною запискою можна побачити спробу відтворити поданні «запити», ознайомитись з процесом вивчення та аналізу матеріалу на основі якого базується тема даної магістерської роботи й способи вирішення поставлених задач що відносні цій темі.

Актуальність теми - на сьогоднішній день здивувати потенційного глядача, слухача є досить складним завданням оскільки ринок перенасичений різноманітними пропозиціями. Сучасна людина знаходиться в масивному інформаційному потоці, який з кожним днем відкриває нові грані. У зв'язку з цим виникає потреба у створенні конкурентоздатних проектів, їх розкритті.

Введенні нових способів та прийомів які дозволять вразити глядача, одночасно акцентувати його увагу на ідею, й зображені в ній пориви. Та на сам перед спонукати до бажання в ознайомленні або пізнанні подібного.

Наразі можна впевнено сказати, що психоделіка, та її прояви у мистецтві, зокрема в анімації мають рушійні ідеологічні, візуальні та безпосередньо унікальні в своїх проявах властивості, що мають змогу не тільки здивувати потенційного слухача (глядача), а й надихнути на ряд міркувань, емоційних переживань, тощо.

Культура як двигун досить часто несе в собі деяку циклічність, на основі цього можна простежити те, що саме зараз, у час коли більшість, особливо молодь, руйнує свій світогляд та «адекватне» бачення життя за для пізнання того, що несе в побут різноманітні барви й щось нове для свідомості молодих людей які прагнуть протиставити себе респектабельному дорослого

світу.

Мета дослідження – поставлена у розкритті проблеми психоделічного мистецтва як виду, жанру, на фоні загальної картини світу. Епохи в якій розвивається даний напрям, його прив'язаність до історичних подій, до свідомості людства, що дає можливість зрозуміти, які умови сприяли поштовхом для розвитку, та які проблеми і завдання дане мистецтво покликане вирішувати і розкривати. Його властивостях відображення в певних напрямках культури. Понятті потенційних можливостей психоделіки як методу подання ідейної та емоційної інформації, з урахуванням специфіки візуальних прийомів цього руху.

Досягнення цієї мети передбачає розв'язання таких завдань:

1. Розглянути психоделію як явище у світі. Усвідомити на основі чого базується виникнення цього явища, які властивості та характерні особливості притаманні цьому вченню щоб краще розуміти та ясно бачити головні мотиви психоделічного мистецтва, адже все що існує базується на певних причинах та має певні мотиви, тощо.

2. Охарактеризувати психоделічне мистецтво, його прояви у живописі, музиці, мультиплікації, кінематографі. Виявити основні закономірності стилю, за для цільного сприйняття й усвідомлення можливих витоків за допомогою яких можна побудувати цілісну картину в якій все матиме логічну будову.

3. Проаналізувати роботи гуру цього виду мистецтва щоб більш детально сконструювати у своєму баченні цей напрям як візуальний ресурс. Виявити його особливості в глобальному візуальному та звуковому потоці. Виокремити певні деталі його внутрішньої побудови, зрозуміти як саме ці деталі виявляють себе у психоделічному мистецтві що саме сприяє розумінню цього руху у мистецтві.

4. З'ясувати на основі чого будуються риси цього напрямку у живописі, що допоможе розуміти певні властивості зображення психоделіки та притаманні їй прийоми у графіці, анімації, ілюстрації. Розібрати

взаємозв'язок психоделічної музики з цим мистецтвом, адже саме поєднання цих течій дає характерний психоделічному мистецтву акцент. Зрозуміти як в це поєднано у мультиплікації, на основі чого базуються такі твори та що саме в них відображується.

5. Показати як саме психоделічний стиль може відтворити себе у розробці сучасного проекту, на основі чого він зможе бути цікавий та як саме можна відобразити притаманні йому риси.

У результаті розв'язання цих питань можна побудувати чітку систему знань за допомогою яких можливе проектування вдалого художнього проекту який досить ярко продемонструє психоделіку та притаманній їй можливості.

Об'єкт та предмет дослідження – об'єктом даного дослідження є психоделічне мистецтво. Його загальна картина у світі та часі в якій розвивається даний напрям, співвідношення його до історичних подій, до свідомості людства, що дає можливість зрозуміти, які умови сприяли виникненню певного жанру, виду, напрямку, що дало поштовх для розвитку, утвердження та, які проблеми і завдання дане мистецтво покликане вирішувати і розкривати. Також варто відзначити психоделічні досліди, адже саме вони отримали широке відображення в сучасному мистецтві, породивши поняття психоделічна музика, графіка, література, кіно. Що дало змогу проявити величезний спектр філософських, психологічних та мистецьких ідей, що також має велике значення, оскільки предмет дослідження тісно пов'язаний з проблемами вивчення підсвідомих і несвідомих процесів за для демонстрування графічних та ритмічних властивостей психоделічного мистецтва .

Предметом даного дослідження є методи досягнення стилістичних особливостей цього жанру у мультиплікаційних фільмах. Певні прийоми та механізми, які характеризують цей напрямок і без яких психоделічна мультиплікація не мало б значення. Загальна тривалість, рівномірні інтервали між піками, зі зростанням психологічної інтенсивності до кульмінації. Розрахування музичних фрагментів, зміна планів, ритмічність.

Гра музики, вона притаманна всім психоделічним фільмам, адже музика супроводжує глядача протягом усього перегляду. Розгляд світлопередачі, постійні зміни світла та темряви, яскравої колірної гами, що справляють величезний вплив на підкіркову зону людини. Поєднання шумових та звукових асоціацій тому що мультиплікація може поєднати все: і музику, і живопис що має велику цінність в дослідженні цього спектру.

Розбір особливостей психоделічного живопису, абстракціонізм, тривимірність, що створюють відчуття ілюзії та нереальності, або надмірної реальності, що сприяє тому, що глядач сприймає картину такою, яка рухається, або живою. Осягнення як це досягається завдяки поєднанню комп'ютерної графіки.

Вплив на людину психоделії у мультиплікації та кінематографі їх певні символи, що несуть у собі певний філософський смисл, використання світлових ефектів, мультиплікаційних анімацій, стихійних явищ природи, розтягнутістю, або скупченістю подій у часі.

Особливістю кінематографу та мультиплікації в яких можна поєднати всі інші види: психоделічну музику та живопис, що викликає особливої уваги до цього певного спектру.

Методи дослідження – в цьому дослідженні застосовано методи аналізу та синтезу, індукції та дедукції.

Аналіз та синтез полягає в розкладанні предмета та об'єкта дослідження на складові частини. Розгляданні їх основних аспектів та систематизуванні надбаних пізнань о складових психоделіки та психоделічного мистецтва у вигляді їх властивостей та ознак, за для з'єднання отриманих при аналізі частин в цілісне бачення психоделічного мистецтва як жанру та способу вдалого проектування на основі визначених в ході дослідження знань вписаних в єдину систему, яка базується на поверховому ознайомленні з об'єктом, при цьому виділено окремі частин об'єкта, на якому базується предмет. Виявленню його властивості та сутність. Також розглянуто історичне

походження.

Індукція та дедукція в дослідженні полягає в міркуванні над пізнаними аспектами психоделічного мистецтва за для пізнання певних особливостей які несе в собі цей жанр за для загальної гіпотези в якій можна простежити для себе ці характерні признаки. На основі яких було проведено дедуктивний метод при міркуванні від загального до конкретного. Тобто, використання нових знань про дослідження та критичне охарактеризування основних ознак які властиві даному класу мистецтва.

На основі цього базується чітке розуміння проблематики та способів її вирішення у роботі.

Наукова новизна роботи – під час дослідження було виявлено те що не зважаючи на те що як явище психоделічне мистецтво досить ярко та обширно торкнулося суспільство к великому жалю воно не продемонструвало себе на все сто відсотків що дає змогу різноманітним міркуванням та введенню умовно нових поєднань різноманітних прийомів цього жанру у сучасну медіа індустрію. Треба зазначити що психоделія в мультиплікації в даний час досить актуальне явище, але не практикується так як може практикуватися. Під час дослідження вдалось з'ясувати що поєднання концепт арту та його анімаційна демонстрація за допомогою прийомів які відносяться для проявів психоделії вивчалось та розглядалось досить поверхнево. Тому в процесі роботи на цим дослідженням можна прослідкувати спробу сприйняття властивостей цього нестримного жанрово руху та його поєднання з певною ідеєю яка полягає у створенні концепт арту певного повноцінного образу який представлений у вигляді персонажу на основі якого (з частин якого) спроектовано анімаційну демонстрацію переходу від емоційного бачення форми в більш чіткі та явні признаки цього персонажу.

Практичне значення одержаних результатів – це дослідження спроба осягнення психоделії та її проявів у часі та просторі за для кроку у подальші можливо наукові, можливо художні ривки у цьому руслі.

Як прийоми подання інформації та емоційного акцентування засоби та

притаманні психоделії поєднання досить вдало можуть поєднуватись в сучасному та майбутньому дизайні, адже невідомість викликає досить велику зацікавленість з урахуванням чого можна твердо сказати про актуальність психоделічного мистецтва в дизайні.

Все це обґрунтовано у розробці та проектуванні концепт арту на основі якого втілено ролик з бажаними мотивами, а також в аналізі усіх необхідних для його створення складових (пізнанням інформації щодо вимог поставленого завдання, визначенням багатьох критерій для вдалого конструювання, й реалізацію в сприятливому «цвіті» для потенційного споживача).

Структура магістерської роботи – обумовлена метою яка полягає в досягненні властивостей та прийомів психіделії та психоделічного мистецтва і завданням дослідження. Праця складається зі вступу, трьох розділів, одинадцяти підрозділів, висновків, додатків, списку використаних джерел (60 позицій). Загальний обсяг тексту роботи складає 81 сторінок (основна частина 62).

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Психоделічне мистецтво направлене на розчинення меж між свідомістю та підсвідомістю. Воно намагається за допомогою певних встановлених прийомів, методів вплинути на людину та допомогти їй у вирішенні певних проблем чи дати відповіді на конкретно встановлені питання. Звільнення свідомості, подолання комплексів, досягнення гармонії, вихід сублімованого, стимуляція творчості – основна мета та завдання цього мистецтва.

Основна мета та завдання психоделічного мистецтва досягається у певному його виді по-різному. Специфіку психоделічної музики визначають такі методи та прийоми: синтез різних музичних інструментів, суміш класичної та сучасної музики, використання у музичних композиціях звуків природи та навколишнього середовища, поєднання фольклорних мотивів з електронною музикою, швидка зміна голосу та тиші, створення шумового фону – все це, поєднання не поєданого, притаманне психоделічним музичним композиціям і сприяє неоднозначному впливу на людину.

Свої особливості має і психоделічний живопис, якому притаманні певний абстракціонізм, тривимірність, що створюють відчуття ілюзії та нереальності, або надмірної реальності, що сприяє тому, що глядач сприймає картину такою, яка рухається, або живою. Це досягається завдяки поєднанню комп'ютерної графіки та живопису.

Щодо психоделічного кінематографу, то вплив на людину досягається таким чином: завжди присутні певні символи, що несуть у собі певний філософський смисл, використання світлових ефектів, мультиплікаційних анімацій, стихійних явищ природи, музики, розтягнутістю, або скупченістю подій у часі. Особливістю кінематографу є те, що в даному виді можна поєднати всі інші види: психоделічну музику та живопис, що викликає особливої уваги до цього виду.

Говорячи про особливості психоделічного мистецтва не можна не зазначити його витоки, адже воно увібрало у себе величезний спектр

філософських, психологічних та мистецьких ідей. Неабиякий вплив на його формування справив фрейдизм – використання фрейдистської символіки та звернення до сексуальності та лібідо. Поштовхом до його розвитку стала психоделічна революція та поширення серед населення психотропних речовин, зокрема ЛСД, що сприяло розширенню чи зміні свідомості творчої молоді, що в свою чергу призвело до намагання передати свої відчуття в наркотичному стані іншим через мистецтво. Сюди ж можна віднести і звернення у давнину, в культури давніх цивілізацій, що досягали медитації, трансу тощо не лише за допомогою ритуальної музики, а й, інколи, за допомогою певних наркотичних, психотропних засобів.

Ритм, звукові шуми, зорові ефекти, світло, - що впливають на підкіркову зону людину через сприйняття за допомогою зору та слуху – допомагають і сприяють досягнення головної мети психоделічного мистецтва. Все це може як позитивно так і негативно вплинути на людину.

До позитивних наслідків споглядання психоделіків належать: розкріпачення свідомості, самоаналіз, подолання комплексів, - тобто, те що є основною ціллю митця і глядача. До негативних наслідків можна віднести, те, що не було передбачено – агресія, страх, депресія. А також не досягнення мети.

Щоб передати такий стан через музику або кіно потрібно користуватися певними механізмами та методами. До таких можна віднести: вплив на підкіркову зону (сучасні фізіологи пов'язують процеси підсвідомості з підкірковими процесами) за допомогою ритму(у музиці та кіно) ; кольору(у кіно та образотворчому мистецтві) – саме колір допомагає передати настрій, емоційне налаштування, колір тут часто несе певний символ; світло (кіно та живопис) – найбільш пристосовується в кіно, так як феєричне, яскраве світло, або ефекти блимання світла можуть передати психологічний та фізичний стан людини; використання звуків природи (кіно та музика) – для створення «ефекту життя, реальності» і як таких,що природно діють на свідомість: плюскіт води, шум вітру, дощу, тощо; розтягнення у часі. Допомагає виразити

емоції, почуття та психологічні стани електронна музика, мультиплікаційні моменти в кіно.

Найактивніше психоделічне мистецтво розвинулося в музиці та кінематографі, так як всі вище описані методи, та і, взагалі, мета та завдання потребують яскравих зорових та слухових асоціацій, а ще краще їх поєднання.

Обґрунтування бачення ролику з бажаними мотивами, а також аналіз усіх необхідних для його створення складових (пізнанням інформації щодо вимог поставленого завдання, визначенням багатьох критерій для вдалого конструювання, й реалізацію в сприятливому «цвіті» для потенційного споживача).

У якості аналогу №1 обрана серія анімаційних роликів 25 кадр.

При перегляді кожної з частин можна відмітити спільну графічну подачу і непрямий зв'язок між сюжетними лініями кожної історії яка несе в собі глибокі емоційні переживання та гру психоделічних прийомів на фоні гучної часом страшної музики. Фактично, кожна з частин серії за будовою схожа. Щоб об'єднати ці ролики сюжетом, автори вводять елемент психоделії – усі запропоновані відео є ілюстраціями від впливом психотропних ефектів на розум людини.

Техніка виконання, графічні прийоми є досить сучасними та дуже часто застосовуються в середовищі концепт-арту. Так, наприклад, автор користувався побудовою «від плями», вводив до обраної кольорової палітри певні акценти. Хоча ілюстрації мають нарисний характер, це лише підкреслює та виводить експресивність на передній план.

Прототип №2 є вирізкою з повнометражного мультфільму «Sahara». Ця хвилинка вставка має дуже схожий до існуючої ідеї формат. Крім того, що вона одночасно передає загальний сюжет у міні-картині, схожа за хронометражем, за подачею і навіть за художніми прийомами, вона також має спільні ознаки побудови художнього твору – зав'язки, розвитку дії, кульмінації та розв'язки, яких часто не вистачає у сучасних мультимедійних продуктах, та на яких було зроблено акцент при розробці розкадрування. За прототип для графіки

неможливо було обрати одного або кількох художників, адже сучасний ринок мультимедіа дуже насичений і різноманітний. Саме тому було проаналізовано безліч дизайнерів, які наразі знаходяться у топі художнього потоку.

Осмилення що мистецтву графіки притаманні особливі образи і асоціації, що пов'язані з художнім мисленням митця та його мисленням в «матеріалі» й естетичним відчуттям, художнім сприйняттям реального світу. Психологічне сприйняття навколишньої дійсності відбувається у кожній людини індивідуально на чуттєвому (емоційному) і логічному (раціональному) рівнях пізнання світу.

Формування гарної конструктивної. Створення художнього твору у будь-якій області мистецтва неможливе без композиційної побудови, яка доведе до цілісності і гармонії. Композиція - найважливіший засіб побудови цілого.

Вирішення сюжетної лінії. Оскільки основи, що містяться у задумі, є досить предметними і зрозумілими, важливо було зберегти образність твору. При цьому застосовані образи будуть не просто ускладнювати сприйняття, а робити його більш абстрактним, широким, вільним. Такого ефекту можна досягти за допомогою монтажу, використаних ракурсів, збільшення ваги самої сюжетної лінії, пошуку нестандартних зображень, змішуванням дійсності з уявним.

Представлено графічні прийоми, що в подальшому будуть використані в проекті. Окрім звичайних скетчів, виконаних традиційними матеріалами, були зроблені нариси в Adobe Photoshop та Flash. Кожна з анімованих сцен виконана у індивідуальному колірному рішенні, відповідно до настрою пісні та сюжету. Під час роботи над проектом було перебрано багато різноманітних графічних технік, проте найбільшу прихильність отримала техніка, найближча до незрозумілого стилю. Цей вибір вдалось пов'язати з трагічним сюжетом ролику.

Виконанно ілюстрації концепт арту та коротких анімацій в программі Adobe Photoshop, де і було зроблено всю роботу. В подальшому, монтаж ролику відбувся в програмах After Effect та Premier Pro.