

УДК 004.928:159.937.51

КОЛІР ЯК ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ НАСТРОЮ В АНІМАЦІЇ

Теребій І.Д., Дейнеко Ж.В.

e-mail: iryna.terebii@nure.ua, zhanna.deineko@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ

м. Харків, Україна

This work is devoted to the study of the usage of colour in animated films as an important artistic and narrative tool. For analysis in this work were selected different animated movies created by various studios, for different audiences and belonging to different genres. Such a diverse selection allowed to examine the functions of colour from multiple perspectives, including character design, emotional atmosphere, environmental storytelling and narrative development. The work demonstrates that colour in animation operates not only as a decorative visual element but also as a meaningful multifunctional system.

Колір у анімаційних творах виступає не суто естетичним рішенням, а активно використовується як важливий інструмент формування характерів героїв, емоційного сприйняття від глядача та драматургії твору. Робота присвячена дослідженню функціональних особливостей використання кольору в анімації як фундаментального інструменту конструювання характерів, управління глядацькою ресепцією та візуалізації драматургічних конфліктів. Оскільки анімаційне середовище створюється штучно, автори мають необмежений потенціал у використанні колористичних рішень для компенсації відсутності фізичної акторської гри, що робить колір ключовим носієм смислів.

Метою дослідження є аналіз ролі кольору в анімаційних фільмах різних стилів і жанрів, визначення основних функцій кольорових рішень у формуванні та відображенні характеру персонажів, створенні атмосфери сцени, передачі символів і метафор, побудові драматургії твору.

Прикладом буквального використання кольору є мультфільм «Думками навиворіт» (реж. П. Доктер, 2016): кожна емоція має свій колір, який відбивається від героїв м'яким світінням та іноді «освітлює» простір навколо. Цей дещо поверхневий, але водночас простий і доступний для розуміння варіант використання кольору одразу дає розуміння природи персонажа та настрою сцени й без слів.

Більш витонченим, сповненим символізму є використання кольору в культовому аніме «Євангеліон» (реж. Хідеакі Анно, 1995). Палітра не лише характеризує персонажів, а й створює підтекст сцени, що доповняє глибоку філософську складову твору. Контраст між неоновими фіолетово-зеленими кольорами досконалої бойової машини Єва-01 та темними, тьмяними, майже апокаліптичними фонами формує у глядача відчуття екзистенційної тривоги. На увагу заслуговують і палітри героїв, Сіндзі Ікарі переважно можна побачити у повсякденних білому, чорному та синьому, що

символізують його самотність, замкнутість та емоційну дистанцію – при тому, його кольори сильно контрастують з Єва-01, яку він вимушений пілотувати: такий розрив у палітрах візуалізує страх та неготовність Сіндзі до ролі, яку він повинен виконувати. Червоний, який так часто можна побачити у палітрі Аски Ленглі Сорью, її костюмі та навіть її бойовій машині Єва-02 це не тільки про агресію, темперамент та амбіції, які прийнято пов'язувати з психологією цього кольору, у контексті твору він символізує метафору внутрішнього «я», живої людської сутності. На противагу цьому, монохромна палітра Рей Аянами з великою кількістю білого та світло-блакитного нагадує про її штучно створену природу, проблему з власною ідентичністю та фактично відсутністю фізичного тіла.

Окрім кольорів героїв, часто настрої створюють в першу чергу кольори їх оточення. У анімаційному фільмі «Підлітки-мутанти Черепашки-ніндзя: Погром мутантів» (реж. К. Істмен, П. Лерд, 2023) знайомі багатьом поколінням ніндзя-черепашки представлені у зовсім новій, трохи недбалій та сильно стилізованій мальовці, яка підкреслює міський простір Нью-Йорка. Вулиці міста наповнені неонами – зелені, фіолетові, жовті відтінки у поєднанні зі стилем одразу дають нам розуміння, що це світ очима підлітків, для яких світ людей – недосяжна мрія та загадка.

У «Віднесених привидами» (реж. Х. Міядзакі, 2001) кольорова палітра схожа на кольори інших робіт студії Ghibli – здебільшого використані відтінки, які можна побачити у реальній природі. Це одразу надає роботам студії дещо ностальгічний, привабливо мрійливий настрої, а також велике відчуття простору та вільного дихаючої природи у кадрі – це також створюється завдяки специфічній роботі з тінями, яка дає ще більше волі кольору. Конкретно у «Віднесених привидами» кольори також символізують різні настрої у двох світах, в яких побувала героїня: реальність витримана природних тонах, а у потойбіччі додаються глибокі червоні, золоті, бірюзові відтінки, які створюють водночас і магічне враження, і загадку, за якою може бути небезпека. У спокійних сценах кольори уходять в пастельні відтінки.

Подібний прийом також можна зустріти і в деяких творах студії Disney, наприклад, у «Король Лев» (реж. Р. Мінкофф, Р. Аллерс, 1994), де з приходом до влади головного антагоніста в історії кольори починають бути більш темними, а у сценах з його прибічниками з'являються зеленуваті та сірі відтінки, які нагадують нам про небезпеку попереду та дуже сильно контрастують з теплими літніми відтінками червоного і жовтого, якими світ савани був представлений спочатку [3].

У «Історії іграшок 3» (реж. Л. Анкріч, 2010) колір також слугує емоційним маркером сцени: «рідна» дитяча кімната для іграшок на початку твору представлена у теплих та приємних кольорах, що значно контрастує з майже стерильними, холодними кольорами дитсадку – глядачу тут так само дискомфортно, як і головним героям [1]. Найкраще помітно силу впливу контрастів на настрої у сцені флешбеку: сцена з минулого, поки воно було

щасливим та іграшки були у любові хазяйки, виповнена майже повністю у теплому жовтому відтінку – водночас демонстрація щастя та ностальгії, проте як тільки дівчинка забуває про свої іграшки кольори у сцені різко стають брудними та сірватими, ефект «віньетки» по краях кадру змінюється з білого на чорний. В цей момент глядач вже знає, що саме тут зародилося зернятко лиходія, кінець сцени відбувається у монохромній чорно-білій палітрі, саме у такій можна побачити і інші сцени злодіянь антагоніста. Фінальна екшн-сцена анімаційного фільму, де іграшки намагаються не потрапити в піч для сміття, повністю виконана у червоно-помаранчевих та чорних відтінках, які тут маркують зло та небезпеку – інших кольорів та відповідно емоцій в кадрі просто немає.

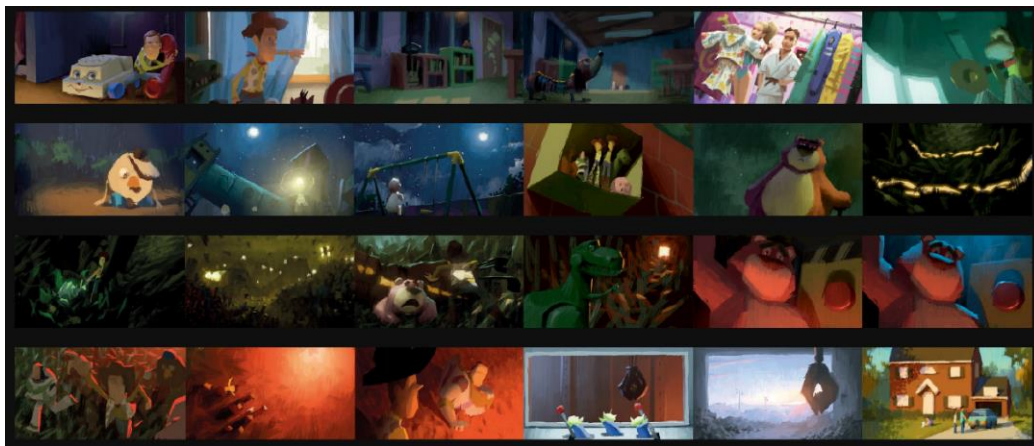


Рисунок 1 – Кольорове розкадрування до «Історії іграшок 3»

Отже, проведений аналіз демонструє, що колір в анімації є поліфункціональним елементом, який варіюється від засобів прямої емоційної ідентифікації до складних семіотичних систем, символізмів. Для підвищення емоційної виразності анімаційного твору доцільно на етапі розробки концепції формувати чітку кольорову ідентичність персонажів, застосовувати колористичні контрасти для сюжетних трансформацій та приділяти особливу увагу палітрі середовища, оскільки саме вона часто визначає загальний настрій сцени. Таким чином усвідомлене використання кольору дозволяє суттєво посилити виразність твору та робить його інструментом, який може працювати у будь-якому виді анімаційних фільмів: від західної традиційної анімації до 3D, лялькових чи аніме-творів.

Список використаних джерел:

1. Baianat. (n. d.). The power of color in animation. <https://www.baianat.com/articles/the-power-of-color-in-animation>.
2. Amidi, A., & Lasseter, J. (2011). The Color of Pixar. The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation. Chronicle Books.
3. Martins, A.I., & Varzim, M. (2024). A study of color association in Pixar's animations: an analysis of color based characters. South Florida Journal of Development, 5(9), 1-13.