

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій»
Кафедра «Аудіовізуального мистецтва»

Нечипорук Єлизавета Олегівна

«НЕ ЗГАСИ МІЙ СОН»
ВІДЕОАРТ

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво
ОПП «Реклама та відеоарт»

Науковий керівник: Жеріхова Галина Андріївна,
Старша викладачка кафедри аудіовізуального мистецтва

Харків 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1	
АНАЛІЗ ОСНОВИ ДЛЯ РОЗРОБКИ ВІДЕОРОЛИКУ	9
1.1. Основа та роль відеоролику.....	9
1.2. Прийоми та техніки використані у ролику	10
1.3. Концепція та ідея відеоарту	11
1.4. Підґрунтя до проєкту.....	12
1.5. Дослідження цільової аудиторії.....	13
1.6. Аналіз аналогів	14
1.7. Збір та пояснення референсів	14
1.8. Висновок до розділу	15
РОЗДІЛ 2	
ДРАМАТУРГІЯ ТА СЦЕНАРНА РОЗРОБКА ВІДЕОРОЛИКУ	17
2.1. Логлайн	17
2.2. Синопис	17
2.3. Розробка сценарного плану.....	18
2.4. Сценарій	22
2.5. Висновок до розділу	22
РОЗДІЛ 3	
ПЕРЕДУМОВИ ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ ВІДЕОАРТУ	24
3.1. Обґрунтування ідеї та творчого задуму.....	24
3.2. Сценографія та реквізитне забезпечення відеоарту	25
3.3. Обґрунтування музичного супроводу	28
3.4. Технічні характеристики.....	30
ВИСНОВКИ.....	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	33
ДОДАТКИ.....	35

Додатки А.....	36
Додатки Б.....	39
Додатки В.....	46
Додатки Г.....	50

ВСТУП

У наш час відео є одним з головних інструментів формування образів, розвитку світогляду, що реалізує покращення аналізу, а також безліч речей, починаючи від емоційного сприйняття і закінчуючи новими ідеями, висновками, досвідом. Завдяки візуальному контенту можливо передати ті речі, які доволі важко пояснити простими словами, й особливо те, що стосується відчуттів. Наявність творчого «занепаду» примушує митців ще сильніше поринати у негативні думки, не даючи собі потрібного відпочинку та ментальної підтримки. Ці речі зростають у щось більше, ніж відсутність натхнення: думки про майбутнє, гіперболічне уявлення критики та чужих поглядів, фізична втома через ментальну. Часто ці речі дуже важко подолати звичайними методами, але як показує практика і досвід багатьох митців – новий подих натхнення можливо піїмати прямо уві сні.

Завдяки своєму дипломному проєкту я хотіла звернути увагу на те, що творча криза – лише період, певний шлях, який нормально переживати, важко, але можливо це пройти. Через відео глядач дізнається, що не один він проходить цей етап, а вихід насправді може бути ближче, ніж здається. Ця дипломна робота дає поглянути на знайомі речі, але чужим поглядом, а також зробити для себе свої висновки і, можливо, продовжити творити.

На своєму творчому шляху я також стикалась із творчим занепадом, що не давав нормально виконувати навіть звичайні побутові речі – кожен відпочинок перетворювався на думки про ідеї, які в той же час ніяк не виходило реалізувати, кожне споглядання на чужі роботи ставало на межі заздрощів і власного розчарування, а отримування підтримки та коментарів сприймалось як напад, зневага, порівняння, хоча нічого поганого від глядача не звучало. Спроби подолати цей стан рідко закінчується позитивно, у цей час багато хто обирає перейти у стан «очікування». Якщо я не можу наздогнати натхнення, можливо,

воно зможе наздогнати мене – і це дійсно часто спрацьовує. Людям власне знаходити нові ідеї в будь-чому: споглядання за природою, нові відчуття, цікаві сновидіння – безліч речей, які можуть надихнути, навіть в той час, поки ти цього не очікуєш.

Актуальність теми: Проєкт «Не згаси мій сон» зумовлений трансформаціями у суспільній та індивідуальній свідомості молодих митців, які все частіше стикаються з емоційним вигоранням та творчою кризою. Серед сучасного суспільства все частіше зустрічаються люди, митці, які прямо стикалися із творчим виснаженням. Цим проєктом я хочу підняти тему того, наскільки може бути важко перебувати у стані творчого занепаду, особливо коли воно переслідує тебе навіть у снах, а також продемонструвати, як іноді може відчуватися цей стан та як неочікувано він може покращитися. Завдяки відеоролику можна побачити, що сон виступає не тільки як місце втечі, а як повноцінний простір для пошуку втрачених ресурсів і натхнення.

Актуальність та виражена «терапевтична» сторона відеоарту "Не згаси мій сон" спираються на наукові висновки щодо фундаментального зв'язку між мистецькими практиками та ментальним зціленням особистості. [6]

Використання метафоричного світу сновидінь у відеоарті дозволяє мовою символів проговорити ті стани, які важко піддаються вербалізації: страх осуду, відчуття самотності та болісний процес відновлення після кризи. Проєкт пропонує глядачеві не просто спостереження за сюрреалістичним сюжетом, а шлях до усвідомлення того, що натхнення, знайдене у внутрішніх світах, може бути інтегроване в реальність для справжнього особистісного зростання. Актуальність проєкту підсилюється його художньою формою, що відповідає запитам сучасного візуального мистецтва, тобто поєднання натурних зйомок із анімацією та фізичними артефактами відображає актуальні пошуки у сфері медіамистецтва, у сфері творчості.

Метою мого дипломного проєкту є створення відеоролику до п'яти хвилин, що візуально передає відчуття митця у творчому занепаді через метафори та символічні образи, акцентуючи увагу на те, що вихід є.

Я була зацікавлена в тому, аби продемонструвати цей стан від початку до кінця своїми очима, своїми відчуттями. Мені хотілося показати те, як насправді по різному відчувається новий прилив натхнення, що приходить часто у неочікувані миті – навіть уві сні. Через символи було поставлено мету звернути увагу глядачів на речі, які напрямую впливають на натхнення митця і навпаки, на те, що ми не очікуємо побачити, на те, що насправді не настільки очевидне своїм візуалом. Отже, метою дослідження є аналіз людських внутрішніх переживань для розкриття проблем творчого вигорання, поки в основу роботи буде покладено практичний досвід боротьби із кризою художниці, проте продемонстровано через метафори та просту демонстрацію – це дає змогу не лише теоретично обґрунтувати природу емоційного виснаження, а й занурити глядача у тонкі психологічні нюанси процесу втрати та знаходження натхнення.

Хронологічні рамки створення: вересень 2025 – травень 2026.

Територіальні рамки створення: Україна, Харківська область.

Завдання:

1. Продемонструвати відчуття під час творчої кризи та втечі від неї у сон;
2. Зробити аналіз роботи, збір інформації та аналогів;
3. Створити концепцію проєкту;
4. Розробити сценарний план, розкадрування;
5. Виконати зйомку відеоролику;

Завдання дослідження демонструє процес розуміння себе, споріднення зі своєю втомою та прийняття кризи. Тобто поки порожнеча охоплює головну героїню проєкту, вона знаходить сили винайти натхнення в тому єдиному, що зараз має – сон.

Об'єктом дослідження роботи виступає образ митця у творчому занепаді, який знаходить новий подих уві сні, задля демонстрації того, наскільки по різному відчуються знайомі стани серед молодих митців. Предметом **дослідження** є створення цих станів за допомогою відео, анімації та ефектів. Можлива несхожість через візуал однакових станів доводить як раз ту проблему, що стани творчої кризи настільки поширені і настільки різні, що можуть зовсім по новому грати для інших митців, навіть для тих глядачів, які майже не дотичні до творчості.

Методи створення відеоролику:

Перший етап – здійснення пошуку та аналізу інформації, що дотична моєї теми. Пошук референсів, аналогів, споглядання за індивідуальним станом під час творчої кризи, опитування знайомих митців про їх стан у творчій «ямі», а також аналіз їхніх спроб – пасивних чи активних – виходу з цього стану. В цілому, висновки щодо станів інших митців, як і очікувалось, доволі різнобарвні, проте багато хто пробував на собі «втєчу» в сон і так само багато для кого саме сновидіння давали нові підходи для творчості.

Другим важливим етапом було створення сценарію, розкадрування, а також додаткових малюнків, які, іронічно, були створені під час повної відсутності натхнення. Додавання метафор, символів, інших художніх прийомів – все це несе за собою ледь не головний сенс, як і пошук потрібних реквізитів, акторів, локацій.

Після етапу зйомок йде етап монтажу – збирання результату знімального процесу в одне ціле, додавання різних ефектів, кольорокорекція – дослід і аналіз якої займає своє особливе місце. Анімація йде фінальним етапом, доповнюючи і об'єднуючи всі шматочки в одну історію, щоб передати сенс не просто візуально, а саме творчо, чуттєво.

Практичне значення проєкту:

1. Підвищення зацікавленості серед можливої аудиторії, спільноти митців, завдяки демонстрації унікального підходу для переживання, сприйняття зазначеного стану.
2. Використання художніх та емоційних інструментів під час створення відеоролику спрямовується на підвищення розуміння цільової аудиторії, тобто спираючись на реальний досвід долаття творчих криз, твір транслює своєрідний заклик до дії (навіть очікування), що допомагає митцям відчувати підтримку та розуміння, а глядачам побачити, наскільки різними можуть бути стани творчої порожнечі.
3. Спрямованість на підтримку молодих митців, доказ можливості у подоланні будь-якого негативного стану творця навіть через прості речі, що може змотивувати митця зробити перший крок на шляху до виходу з кризи.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ОСНОВИ ДЛЯ РОЗРОБКИ ВІДЕОРОЛИКУ

1.1. Основа та роль відеоролику

Основою відеоролику «Не згаси мій сон» є художнє дослідження внутрішніх переживань митця, що розгортається на межі між реальним світом та гіперболізованою динамікою підсвідомості (сном). Мій проєкт закладає у себе ідею про те, що творча криза – це не просто відсутність ідей, а складний ментальний шлях, де автор змушений зустрітися з власними архетипами, страхами та ілюзіями. Відеоарт виступає не лише як засіб фіксації сюжету, а як специфічне медіативне середовище, де кожен візуальний момент є частиною єдиного психологічного творчого вираження, тобто робота ґрунтується на поєднанні традиційного кіно та експериментального відеомистецтва, що дозволяє вийти за межі звичайного оповідання та зосередитися на передачі емоційних станів за допомогою абстрактних образів і метафоричних дій. Найбільша цінність такого підходу полягає в його ефективній взаємодії з глядачами – багатьох може зацікавити шлях, який проходить митець у складний період свого життя, та те, як він з цим справляється. Завдяки цьому формату легко сприймати інформацію, яка раніше, можливо, не знаходила відгуку у глядача. Можна сказати, що відеоролик відіграє роль сполуки між фізичними особливостями – масками, створеними фізично, - та їхнім символічним значенням у контексті розгортання творчої долі персонажа. Через динаміку кадру та монтажні переходи відео проєкт демонструє трансформацію героїні: від пасивного спостерігача ілюзій до активного суб'єкта реальності, вплив якого стає помітно все більше і більше. Таким чином, роль мого дипломного проєкту виходить за межі простої візуалізації сценарію і він спонукає глядача до осмислення власного внутрішнього потенціалу та пошуку саме свого балансу.

1.2. Прийоми та техніки використані у ролику

Художньо-технічна складова відеоарту «Не згаси мій сон» побудована на принципі змішаних прийомів, де класичні способи зйомки поєднуються з елементами цифрової анімації, стоп-моушену та конструюванням об'єктів. Основним технічним прийомом візуалізації підсвідомих станів головної героїні є покадрове малювання поверх відзнятого відеоматеріалу і створення анімації на основі цього. Завдяки цьому інструменту застосовується створення ефекту роздвоєння та уповільнення часу в сценах марення, де рухи дівчини залишають напівпрозорі шлейфи, а також у епізоді, де кожен крок художниці матеріалізується у вигляді яскравих анімованих квітів. Важливу роль у драматургічній структурі відіграють композиційні прийоми та специфічна операторська робота, спрямована на керування увагою глядача та створення емоційного дисонансу, а операторська техніка також передбачає навмисне введення видимих перешкод між об'єктивом і персонажем, використання фрагментарного кадрування великих планів і деталей (рук, елементів одягу), що посилює відчуття тиску зовнішнього середовища; асинхронне накладання аудіодоріжок та невідповідність звукових ефектів візуальному ряду під час відеофрагментів додатково підкреслюють ментальний злам та руйнування звичної просторової логіки.

У контексті формування речово-просторового середовища відеоарту я спиралась на концепцію О. Чепелик щодо взаємодії архітектурних та екранних просторів, на те, як нові медіа та технології дозволяють накладати цифрові або графічні елементи на реальні об'єкти, створюючи нову, розширену художню реальність. [1]

Колірна гама та вибір корекції кольору в цьому проєкті слугують основним інструментом візуального кодування психологічних станів. Світ реальності зображено в знебарвленій палітрі, в якій переважають приглушені відтінки сірого, білого та чорного із жовтими, тягучими відтінками, що

втілюють творчу стагнацію, апатію та самотність художника, натомість світ снів побудований на гіперреалістичному кольоровому спектрі, де особливий акцент зроблено на символічному використанні теплих, осяяних акцентів, які виділяють ключові реквізити, що слугують орієнтирами у внутрішньому діалозі головної героїні. Фінальна частина проєкту позначена переходом до теплого, м'якого, золотавого сонячного світла, символізуючи успішне подолання кризи, відновлення себе та примирення з власним творчим потенціалом.

Під час створення відеоролику я використовувала такі програми як DaVinci Resolve та Adobe After Effects. Окрім другої зазначеної програми для створення анімації також використовувався Procreate, але здебільшого основною його ціллю було створити анімовані фрагменти та розробка розкадрування і ескізів (Рис. А.1).

1.3. Концепція та ідея відеоарту

Концепція відеоарту «Не згаси мій сон» будується на дослідженні крихкої межі між творчою відсторонністю та продуктивною реалізацією митця, де світ сновидінь постає як амбівалентний простір – одночасно і як джерело натхнення, і як небезпечна пастка. В основі художнього задуму лежить подорож головної героїні крізь уяву власної підсвідомості, де її творче «Я» намагається подолати стагнацію реального світу через занурення у яскраві сюрреалістичні марення. Своїм проєктом я хотіла показати, що він розглядає творчу кризу не як зупинку, а саме як період внутрішньої трансформації, під час якого художника зустрічається зі своїми ілюзіями, що втілені в образах маскованих істот, у той час як вони символізують різні грані внутрішнього конфлікту: від страху перед критикою до відчуття фальшивості власного успіху. Таким чином, концепція перетворює процес малювання у метафору самопізнання, де кожна творча річ уві сні є відображенням ментального стану, а перехід від реальності до сну (і у зворотному порядку) маркує початок глибокої психологічної рефлексії. Назва відеороботи «Не згаси мій сон» також має

цікаве значення – мисткиня так захопилась тим натхненням уві сні, що готова навіть не прокидатися.

У сучасних дослідженнях психології художньої діяльності особлива увага приділяється феномену "страху перед креативністю". Як доводить С. Форстер у своїй праці за 2024–2025 роки, зовнішній оцінювальний тиск та вимога "бути креативним на замовлення" суттєво блокують здатність мозку генерувати нові художні ідеї. [8]

Основна ідея твору полягає в тому, що справжнє натхнення не завжди дається так просто, але навіть якщо приходить прямо уві сні, то не дозволяє безболісно втекти від реальності. Я хотіла показати, що, хоч в ілюзіях неможливо знайти тривале щастя, хай якими яскравими та затишними вони не здавалися б, але все ж таки це може дати новий поштовх. Ця концепція розкривається через подолання головною героїнею творчої кризи та її боротьбу проти спотворених образів власного мистецького розуму, які поступово стають агресивними. Зрештою, відеоробота має на меті продемонструвати можливість гармонійного співіснування уяви та реальності, де магія сновидінь не замінює життя, а стає справжньою силою, що перетворює буденне на натхнення.

1.4. Підґрунтя до проєкту

Теоретичне та художнє підґрунтя проєкту «Не згаси мій сон» сформоване на перетині сучасних психологічних досліджень ментального здоров'я молоді, класичних концепцій психоаналізу та експериментальних практик у сфері сучасного медіамистецтва. Соціальним фундаментом для розробки цієї теми став стрімкий розвиток феномену творчого вигорання молодих митців, які в умовах високого суспільного тиску та інформаційного перенасичення все частіше використовують світ фантазій як механізм захисту від творчої кризи та синдрому самозванця. Психологічним підґрунтям для візуалізації підсвідомості художниці стали праці Карла Густава Юнга про архетипи [7], де образ персонажів-масок безпосередньо апелює до поняття Персони як соціального

фільтра та Тіні як зосередження прихованих страхів, сумнівів і невизначеності митця щодо власних можливостей. Сам проєкт сягає традицій сюрреалізму та метафоричного кінематографа, де деформація реального простору й часу служить інструментом для демонстрації внутрішніх конфліктів особистості, які неможливо висловити через звичайні речі. Таким чином, проєкт дозволяє глядачеві в якомусь сенсі пройти шлях від пасивного споглядання ілюзії до усвідомленого виходу з кризового творчого стану.

1.5. Дослідження цільової аудиторії

Цільова аудиторія проєкту – творча молодь і студенти, які перебувають на перехідному етапі життя, не впевнені щодо того, що роблять, стикаються з невизначеністю та сумнівами щодо творчого життя чи свого майбутнього, а також ті, хто схильний «втекти» у комфортні ілюзії замість активних дій.

Визначення цільової аудиторії проєкту є критично важливим етапом, що дозволяє адаптувати художню мову відеоарту «Не згаси мій сон» під специфічні запити та емоційний стан глядача. Основна складова аудиторії це студенти, творчі люди віком від 16 років, які перебувають на складному етапі – емоційний та творчий занепад, втрата мотивації та повна відсутність сил щось робити. Митці, що стикаються з виснаженням та невпевненістю у власних можливостях, глядачі, зацікавлені у психологічних і мистецьких темах – відеоробота здебільшого близька саме для творчої спільноти, адже ця група найчастіше стикається з психологічними бар'єрами, такими як невизначеність майбутнього, криза самоідентифікації та тиск соціальних стандартів успіху, що робить тему творчого безсилля та пошуку сенсів у підсвідомості для них особливо резонансною. Окрім того, спираючись на висновки дослідження щодо природи внутрішніх творчих блоків, які виникають під тиском страху зовнішньої оцінки, у проєкті було візуалізовано фігуру Антагоніста та Ока як візуальну метафору "внутрішнього критика". [5]

Проект пропонує творчій групі конструктивне вирішення конфлікту, демонструючи, що внутрішній світ ілюзій може стати фундаментом для оновлення реального життя, а не лише місцем для втечі.

1.6. Аналіз аналогів

Пошук аналогів – один з дуже цікавих етапів роботи, адже саме завдяки цьому можна піти натхнення та знайти правильний шлях своєї роботи. Аналіз аналогів став важливим етапом створення відеоарту «Не згаси мій сон», оскільки він дозволив глибше зрозуміти існуючі візуальні елементи кінематографа, окреслити для себе унікальність авторського стилю. Дослідження споріднених за змістом та технологіями творів допомагає виявити, як показати психологічні переживання на екрані. У контексті сюрреалістичної атмосфери підсвідомого я розглядала такий аналог як твір Маї Дерен «Полуденні мережі» (1943) [9], який заклав основи поетичного відеомистецтва. У цій стрічці мене зацікавило нелінійне розгортання дії, часові петлі, повторення символічних мотивів та введення таємничої постаті, що перегукується із використанням персонажів-масок у моєму проекті (Рис. А. 2).

Як не прямі аналоги я розглядала деякі музичні кліпи, візуальна частина і технічне втілення яких мене неймовірно чіпляли. Один з кліпів це «Little Dark Age» гурту MGMT [10] (Рис. А.3). Цей відео кліп добре передає метафори, але найбільше за все мене зацікавила саме складова візуала, так само, як у кліпі співака Lord Huron «Bag of Bones» [11] (Рис. А.4).

1.7. Збір та пояснення референсів

Здебільшого мій пошук був зосереджений саме на таких платформах як «Instagram» та «Pinterest», також я пробувала більш нові спроби пошуку референсів – огляд сайтів із відеоарт роботами, статті і рекомендації знайомих. Опрацювання художніх референсів є важливим етапом препродакшну відеоарту, оскільки формування мудборду (Рис. А.7) дозволяє зафіксувати ідейні, колористичні та композиційні орієнтири для майбутнього відео.

Референси слугують джерелом візуального натхнення, допомагаючи вибудувати специфічну емоційну атмосферу, таким чином я і найшла рішення для відображення внутрішньої кризи митця.

Чудовий мотив, кольорова гамма, а також освітлення були передані у фільмі «Куди приводять мрії» [12] (Рис. А.5). Можна сказати, що це перша відео робота, яка надихнула мене на створення мого дипломного проєкту. Моменти із яскравим освітленням надихають на створення подібних кадрів, спробувати викликати схожу першу реакцію від перегляду. Для розробки простору сновидінь головним референсом виступила картина французького режисера Жана-П'єра Жене «Амелі» [13] (Рис. А.6). Я обожаю цей фільм, тож не могла просто пропустити його візуальний ряд, перенасичений яскравими, гармонійними і водночас нетиповими поєднаннями кольорів, що надихає на візуалізацію сюрреалістичного виміру у своєму проєкті, де все навколо мерехтить і розквітає, викликаючи у героїні тимчасове полегшення від творчого застою.

Я знаходила достатньо потрібних мені картинок для розкриття уявлення про свою майбутню відео роботу, тому окрім візуальної частини «загадковості» окремо розбирала метафоричні частини ілюстрацій на доступних джерелах.

1.8. Висновок до розділу

У першому розділі було проаналізовано дані про початкові важливі частини роботи над відеороликом – огляд актуальності, аудиторії, можливі референси, аналоги. Мій проєкт «Не згаси мій сон» несе за собою психологічне та художньо-аналітичне підґрунтя, що розкриває теми творчого вигорання, кризи сприйняття себе та своїх здібностей, що переслідує молоду творчу спільноту. Цим проєктом я хочу підвищити розуміння глядачів про ті відчуття, які можуть бути знайомі не всім, проте дотичні якимось чином до кожного.

Системний та візуальний підхід забезпечує цілісність сенсів твору, а кожен використаний елемент несе за собою особливе навантаження,

примушуючи запуснути внутрішню логіку та побачити зв'язок між побаченим та почутим. Саме візуальна частина мого відеоролику тримає на собі ключові елементи демонстрації ідеї та теми.

РОЗДІЛ 2

ДРАМАТУРГІЯ ТА СЦЕНАРНА РОЗРОБКА ВІДЕОРОЛИКУ

2.1. Логлайн

Молода художниця, що опинилася у полоні творчого безсилля, провалюється у світ власних сюрреалістичних сновидінь, де через зустрічі з ілюзіями та маскованими істотами вона долає внутрішню невпевненість, знаходить шлях до справжнього натхнення та навчається втілювати його у дійсність.

2.2. Синопис

Це історія про художницю, яка відчуває себе абсолютно порожньо серед особистої творчості. Її реальність – це зіпсовані малюнки, безлад та творчий занепад. Вона засинає і «провалюється» у світ снів – там, де її натхнення береться буквально з чистого полотна.

Уві сні все не просто: натхнення забагато, перед очима безліч сюрреалістичного марення, а поруч – дивні люди у масках, що символізують різні стани дівчини та творчі підходи.

Поступово цей «сон» ламається, героїня декілька разів намагається покинути сон, натхнення стає більш агресивним, мазки на полотні – брудними, а постаті в масках чогось бояться. Страх нарешті напряду торкається художниці, і тепер ховатися та знаходити вихід приходиться їй самій, намагаючись не застати антагоніста.

Нарешті, у неї виходить «прокинутися», торкнувшись сяючого полотна – вона виривається назад у свою реальність. Вона прокидається іншою, сповненою натхнення та планів. Героїня нарешті робить свій справді натхненний мазок.

2.3. Розробка сценарного плану

- **Тема сценарію:** Проблема втечі людини від реальності у світ сновидінь та ілюзій як спроба уникнути болю, і вибір між власним розвитком і застоєм.
- **Ідея сценарію:** Людина не може знайти щастя в ілюзіях, навіть якщо вони дають тимчасову «втечу». Реальний світ із труднощами – єдине місце, де можна розвиватися, знаходити сенс і ставати собою.
- **Конфлікт сценарію:** Героїня бореться сама із собою – вона розривається між бажанням залишитися у світі снів, де є натхнення, те, що вона так давно шукає та не може найти.
- **Конструкція сценарію:**

Експозиція

Похмура, захаращена майстерня у сірих тонах стає місцем творчого безсилля художниці. Вона страждає від браку натхнення.

Зав'язка

Дівчина засинає і провалюється у темряву, де її рухи починають дивно двоїтися. Вона опиняється у невагомій білій локації, де постать у масці – Антагоніст – своїм дотиком дає поштовх до глибшого занурення у підсвідомість.

Розвиток дії

Героїня потрапляє у світ марень із сюрреалістичним оточенням, де все оживає. Вона взаємодіє з істотами в масках, бачить дивні речі, і врешті торкається свого сяючого полотна пензлем.

Кульмінація

Стається «хибне пробудження» - у майстерні художниця намагається малювати, але краса перетворюється на брудні плями, а істоти у масках починають тиснути своєю присутністю. Героїня намагається втекти, після чого

знову проходить лякаючі локації, знаходиться у русі та знову зустрічається із постаттю у масці.

Розв'язка

Дівчина остаточно прокидається у майстерні, залитій теплим золотим сонцем – кожен її крок розквітає анімованими квітами на підлозі, а перший впевнений мазок на полотні під тихим наглядом напівпрозорих істот символізує примирення із власними можливостями.

Основні епізоди:

Епізод 1. «Криза»

Тема: Експозиція глибокого творчого застою, емоційного виснаження та безсилля головної героїні.

Епізод 2. «Марення»

Тема: Зав'язка підсвідомого процесу, знайомство з ілюзорними джерелами натхнення та перша фаза «щастя» і приливу натхнення уві сні.

Епізод 3. «Хибне пробудження»

Тема: Драматичний злам ілюзій, зіткнення з внутрішнім критиком та матеріалізація страху оцінки.

Епізод 4. «Втеча»

Тема: Спроба втечі від себе, від того, що знаходиться навколо.

Епізод 5. «Пробудження»

Тема та концепція: Справжнє пробудження у реальності та відновлення творчої особистості.

Художній образ:

- Пензлик – символ спроби, повернення натхнення, перший мазок.

Основні місця дії:

Майстерня, кімната, сон (галявина, природа).

Дійові особи сценарію:

Головна героїня – художниця (Дар'я), мисткиня у стані творчого занепаду, яка знаходить нові сили та натхнення після сну, в якому зустрічається із уособленнями своїх переживань та колишніми способами пошуку натхнення.

Антагоніст – істота у масці, яка «запустила» весь цей процес, переслідуючи головну героїню.

Пензлик – істота у масці, що несе на собі підтримку головної героїні.

Палітра – істота у масці.

Натхнення – істота у масці.

Око – негативний персонаж, також істота у масці, яка з часом переходить на світлу сторону завдяки розвитку Дар'ї.

Засоби втілення задуму:

Основні засоби втілення задуму – використання реквізиту – масок та предметів творчості, - а також візуалізація марень, стану сновидіння, потрібної атмосфери завдяки кольорокорекції та монтажним прийомам. Найголовнішим серед всього є анімаційні елементи.

Головна героїня при переході у сновидіння змінює свій образ, тому візуальна частина кольорів помітно змінюється, як і сам настрій картинки.

Динаміка будується на контрасті: плавний, сповільнений ритм світу марень підкреслює ілюзорну легкість, тоді як сцени кризи передаються через рване склеювання та ефект руйнування зображення, де кадр розпадається на хаотичні лінії та цифрові перешкоди, візуалізуючи втрату контролю. Калейдоскоп використовується для передачі стану глибини, піку натхнення або переходу через сни. Кадр повністю заповнюється яскравими, повторюваними світловими візерунками та психоделічними кольорами, що гіпнотизують і розчиняють будь-яку прив'язку до реального простору.

Малювання поверх відео – один з основних способів показу натхнення, за допомогою накладених мальованих шарів все оживає, змінює колір і текстуру прямо в кадрі. За допомогою малювання поверх відео також будуть додаватися

іскри та сяючі лінії, що виходять від кінчика пензля або проростають крізь руки дівчини – це візуалізуватиме невидиму силу натхнення, яка нарешті стає частиною реального світу. Окрім цього, будуть використовуватися футажі та малюнки для заміни статичних кадрів, фрагментів, а також все це доповнюється прийомом ритмічного мерехтіння, де крізь пастельний світ марень прориваються тривожні спалахи реальності.

Єдина дія:

- Пробудити

Графік монтажу епізодів сценарію

Таблиця 1

Е.	З.	Р.Д.	К.	Р.
1		2, 3	4, 5	

Подієвий ряд

Подія 1. Головна героїня Дарія переживає гостру творчу кризу перед порожнім полотном, у розпачі викидає пензель, швиляє невдалі скетчі та засинає, тікаючи від важкої реальності майстерні.

Подія 2. Дарія занурюється у сюрреалістичний світ підсвідомості, де зустрічає загадкових істот-масок, зачаровано спостерігає за магічним заповненням середовища сяючими фарбами.

Подія 3. Художниця переживає «хибне пробудження» біля чистого підрамника, де її починає переслідувати Око та агресивний Антагоніст, але дівчина дає йому рішучу відсіч, хапаючи інструмент і перекреслюючи ворога радикальною червоною фарбою.

Подія 4. Після панічної втечі повз власні старі малюнки Дар'я символічно примиряється зі своїм страхом, але все ж таки усвідомлює свої сили.

Подія 5. Дар'я остаточно прокидається у реальній, залитій теплим сонцем майстерні, впевнено робить перший справжній мазок на полотні під мирним і спокійним наглядом напівпрозорих істот-масок.

Прив'язка до конкретної аудиторії

Цільова аудиторія – творча молодь і студенти, які перебувають у пошуку себе та переживають кризу натхнення, люди, що стикаються з виснаженням та невпевненістю у власних можливостях, а також глядачі, зацікавлені у психологічних і мистецьких темах. Відеоробота найбільше близька саме для творчої спільноти.

Сюжетна криза художниці Дар'ї дзеркально відображає внутрішні страхи митців. Проєкт емоційно чіпляє молоду творчу аудиторію, демонструючи можливі стани творчої кризи, а також пробуджує нові сили у пошуку свого натхнення.

Назва сценарію:

«Не згаси мій сон»

2.4. Сценарій

Див. Додаток Б.

2.5. Висновок до розділу

Завдяки напрацювань, здійснених на основі цього розділу пояснювальної записки, можна зробити висновок, що в роботі було повністю сформовано драматургічний та сценарний план відеоарту «Не згаси мій сон». Процес проєктування сценарію розпочався з чіткого формулювання теми, ідеї та логлайну, які заклали основу для побудови оповіді. Специфіка жанру відеоарту зумовила використання анімацій, візуальних і емоційних ритмів, де кожен епізод функціонує як окремий ментальний стан. Просторове вирішення сценарію дозволило забезпечити необхідну емоційну напругу та динаміку без використання традиційних діалогів, демонструючи всю інформацію

здебільшого візуалом. Важливим завершальним етапом драматургічного проектування стало створення розкадрування та концептуальних малюнків для сцен мого відеоарту.

РОЗДІЛ 3

ПЕРЕДУМОВИ ПРАКТИЧНОЇ РОЗРОБКИ ВІДЕОАРТУ

3.1. Обґрунтування ідеї та творчого задуму

Обґрунтування творчого задуму відеоарт-роботи «Не згаси мій сон» впливає з потреби візуально продемонструвати внутрішню динаміку психологічного стану митця під час творчої кризи, використовуючи для цього експериментальні елементи та техніки. У цьому проєкті я хотіла зосередитися саме на створенні метафоричного простору, де емоції переважають над дією.

Вибір жанру відеоарту виправданий тим, що саме ця форма сучасного мистецтва дозволяє найглибше виразити абстрактні поняття – виснаження, сумніви в собі та ілюзорна втеча, – завдяки пластичності кадру, взаємодії кольору та світла, а також звуковому супроводу. Кожен елемент структури роботи я демонструвала як етапи психічної трансформації, які переживає головна героїня Дар'я на шляху від повної творчої апатії до свідомого повернення до реальності. Отже, відповідно до закономірностей побудови наративу, внутрішній конфлікт художниці Дар'ї матеріалізується не через діалоги, а через специфічний подієвий ряд. [2]

Візуальна концепція проєкту свідомо базується на яскравих кольорах та динамічному контрасті між двома світами, що підкреслює зміну психологічних станів художниці. Статична, похмура майстерня, захаращена пилом та зіпсованими ескізами, уособлює «важку», холодну реальність. Занурення у сон подається як природний психологічний захисний механізм, де первинний, білий, стерильний і безмежний простір позначає перехід від раціонального сприйняття до підсвідомості. Сюрреалістичний пейзаж сну візуалізує верхівку ілюзорного натхнення, яке здається легким і чистим, але в кінцевому рахунку є крихким і оманливим. Поки стильова палітра відеоарту «Не згаси мій сон» відзначається виразною експериментальністю, провідним художнім напрямом

проекту виступає синтез психологічного сюрреалізму, де ірреальні елементи підсвідомості не просто існують автономно, а мають свої дії та наслідки.

Окремим незвичайним пластом проекту став метод глибокого занурення акторки Дар'ї Якушевої в екранний образ художниці Дар'ї. У межах творчої колаборації та з метою максимальної психологізації ролі, акторкою було створено художню рефлексію (Рис. В.1). Ця замальовка є фанатським концептом персонажа Пензля. Інтеграція таких концепт-артів у підготовчий етап проекту дозволила синхронізувати бачення режисера та актора, забезпечивши взаєморозуміння та підтримку.

Для мене важливо було показати саме такі відчуття – атмосфера бере на себе найвідповідальнішу участь, і саме завдяки монтажу, кольорам, анімації, ефектам я змогла піймати той настрій відеороботи, який планувала з самого початку. Отже, завдяки моєму задуму були провізуалізовані ті речі, завдяки яким повністю описується стан митця у кризі, але в той же час даючи глядачу свій простір для аналізу та роздумів.

3.2. Сценографія та реквізитне забезпечення відеоарту

Важливою стильовою ознакою мого твору є концептуальний символізм, втілений у речовому середовищі та матеріальних артефактах, зокрема у фізично сконструйованих масках. Використані тактильні фактури – гудзики, фарби, папір на обличчях акторів – перетворюють другорядних героїв на скульптурні метафори психологічних бар'єрів художниці, надаючи абстрактним страхам героїні відчутної фізичної форми.

Анімовані штрихи, що двояться навколо рук дівчини під час марення виступають яскравим прикладом переходу уяви і реального життя, де цифровий мазок стає символом подолання кризи та відновлення особистості. Залучення анімації для цікавих ефектів відповідає тезам М. Фурнісс щодо тактильної природи покадрової анімації, яка трансформує статичні художні матеріали на автономні драматургічні медіуми. [4]

Художня форма відеоарту «Не згаси мій сон» визначається як відеоарт, що базується на синтезі натурних кінозйомок, творчого конструювання матеріальних об'єктів та покадрової цифрової графіки. Візуальна архітектура проєкту добре тримається на різкому композиційному та колористичному контрасті двох «вимірів», що дозволяє формально розмежувати стан творчого застою та динаміку підсвідомого пошуку натхнення. Поки кадри реальності є статичними, закритими, візуалізація світу сновидінь позбавлена чітких меж, згодом розгортається у відкриті сюрреалістичні локації. Таким чином, художня форма твору постає як багатошаровий, цілісний аудіовізуальний організм, де кожне технічне та стилістичне рішення працює на створення специфічного емоційного стану, запрошуючи глядача до активного декодування прихованих символів та смислів.

Сценографія та реквізитне забезпечення відеоарту «Не згаси мій сон» функціонують як базовий інструмент візуальної метафоризації та матеріального втілення психологічних станів головної героїні, де кожен речовий елемент є безпосереднім відображенням внутрішнього світу та переживань мисткині. Простір у проєкті не є пасивним тлом для розгортання дій, а виступає активним драматургічним моментом, що зазнає суттєвих трансформацій відповідно до етапів творчої кризи Дар'ї. Художньо-постановочна складова чітко розмежовує концептуальні локації, кожна з яких має унікальне речове наповнення, специфічний сенс та фактурні особливості, покликані викликати у глядача відповідний емоційний відгук (Рис. В.2).

Сценографічне рішення інтер'єру майстерні свідомо перенасичене побутовим безладом і виразними фактурними деталями: на підлозі містяться розкидані десятки скомканих папірців із невдалими скетчами, поламані олівці і засохлі фарби. Центральним елементом реквізитного забезпечення в цій локації є порожнє біле полотно, яке матеріалізує «страх білого аркуша», та дерев'яний пензель (Рис. В.3), сенс якого розкривається у процесі відеоролику. Концептуальний задум передбачає, що пензль на мить спалахує м'яким

золотавим світлом при дотику пальців, але миттєво згасає, варто героїні піднести його до полотна, що маркує початкову точку її творчого безсилля та апатії.

Окреме і найбільш вагоме місце у структурі речового середовища проекту посідають фізично сконструйовані персонажі-маски, які є пластичною матеріалізацією внутрішніх переживань художниці. Створення цих матеріальних артефактів базувалось на використанні виразних предметів – від простого паперу до яскравих гудзиків на поверхні масок, нашарування яких несе за собою особливі сенси. Істоти в масках спочатку втілюють приховані страхи та невпевненість Дар'ї, переслідуючи її, але згодом навчаються контактувати з нею так, щоб головна героїня не відчувала страху.

Пластичне вирішення та семіотика Персонажів-Масок у просторі сновидінь художниці спирається на фундаментальну концепцію архетипів колективного несвідомого Карла Густава Юнга (Jung, 1969). Зокрема, фігури в масках та образ Антагоніста з Оком функціонують як екранна матеріалізація таких психічних структур, як "Персона" (зовнішня маска, соціальна роль) та "Тінь" (приховані страхи, внутрішній критик і творче безсилля), з якими художниця вступає у відкритий конфлікт [7].

Головною маскою є маска Антагоніста (Рис. В.4) – провідника, візуалізація глибини підсвідомості, що не зупиняється затягувати. Цей персонаж стоїть на межі між реальністю майстерні та світом снів, поки не переслідує художницю. За Юнгом, це ті частини нашої особистості, які ми не визнаємо [7]. Для художниці це може бути її кризовий стан, творча безпорадність; поки я досліджувала інформацію про архетипи, то відкрила для себе те, що тінь – Антагоніст - це не так вже й погано. Навпаки, знати про неї неймовірно корисно, адже тінь часто є джерелом наших творчих ідей та осяянь, що у кінцевому результаті також надихає головну героїню. Юнг пише, що зустріч із Тінню – це «вузькі ворота», крізь які має пройти кожен, хто спускається у власну глибину.

Наступним персонажем йде Творець-спонукач (Пензель), котрий візуально виглядає як сонце – це не просто ввідний герой, що надихає художницю, це персоніфікація творчого інструменту, що також проходить свій шлях (від затухання до відновлення). Цей образ є медіатором, що допомагає Дар’ї вийти з творчого блоку; Пензель є «посередником» між ідеєю та втіленням, він не просто муза, а повноцінний «спонукач», що веде до дії. Звертаючись знову до психології Юнга, я вирішила обрати для Пензля саме маску сонця, адже сонце – це світло, це те, що розсіює «темряву», тобто творчий блок. Пензель активно символізує момент просвітлення у моїй роботі, надаючи головній героїні повну підтримку.

Більш пасивну роль у моєму відеоролику займають персонажи Палітра та Натхнення. Перша істота символізує розлом, у якомусь плані хаос, але здебільшого тихий; вона показує стан Дар’ї, коли вона відчуває повну тяготу натхнення, тримається за старі, вже забуті нереалізовані ідеї. Істота Натхнення виглядає як перенавантажений лист митця, але все ще недосконалий – одне єдине відкрите око персонажа не дозволяє повноцінно дивитися на світ, бачачи все невпевненим поглядом.

Останній персонаж, якого я хочу згадати, це Очі, для створення якого я зверталась до праці Жан-Поль Сартра [14]. Головна героїня мого проєкту боїться, що її творчість буде засуджена. Страх оцінки породжується з самої середини митця, тому пропустити уособлення такого відчуття я так просто не могла. У першу чергу, звичайно, на початку всіх персонажів було створено образ головної героїні, Дар’ї, візуальна частина розроблялася через створення авторського концепт-арту (Рис. В.5).

3.3. Обґрунтування музичного супроводу

Мій вибір музичного та звукового супроводу відеоарту «Не згаси мій сон» спирається на потребу створення багатопланової аудіопартитури, яка б функціонувала не як пасивне фоновий додаток, а як повноцінний

драматургічний інструмент, що безпосередньо відображає психологічні трансформації головної героїні, а також найголовніше – поринання та знаходження уві сні. На початковому етапі розробки закладається концепція чіткого аудіального контрасту, де звукове вирішення реального світу майстерні базується на побутовому мінімалізмі, тиші. У цих перших сценах увага акцентується на різких, поодиноких і дискомфортних для сприйняття шумах – глухому удару пензля об підлогу, гуркоті стільця, глибокому й важкому диханні художниці, серцебиття, що штучно звужує простір навколо неї та підсилює відчуття повної самотності, замкненості та творчого безсилля.

Перехід у вимір підсвідомого обґрунтовує радикальну зміну звукової текстури, яка трансформується у складне музичне полотно, де поєднуються спокійні атмосфери та мелодійні лейтмотиви – достатньо не просто згадати, які ми звуки чуємо під час снів, але також продемонструвати власне бачення цього. Мені завжди хотілося показати те, як відчуються для мене сни, і окрім візуалу, звукова частина також має на собі мету чудової демонстрації тієї «недійсності», сюрреалізму. Первинна частина сну передається через легкі, гармонійні та плавні звукові хвилі, які допомагають візуалізувати відчуття неваговості та ілюзорного натхнення в моменти, коли картини та масковані істоти починають оживати. Проте, відповідно до розвитку дії, цей супровід не залишається статичним: у момент «зламу» сновидіння, під час хибного пробудження та кульмінаційної втрачає свою первинну гармонійність. У своєму відеоролику я використовувала музику з безкоштовних ресурсів, таких як Freesound [15], а також звукові ефекти звідти, хоча більшу частину аудіо доріжок я створювала власне самотійно.

Для озвучення реплік – думок – головної героїні використовувався запис озвучки акторки, що накладався з певними ефектами, адже більшість того, що озвучується художницею, лунає в її голові.

На мою думку, зазначена концепція музичного та звукового супроводу наразі є базовою і залишається важливою для споглядачів; звертаючи увагу на

мою ідею твору, наявність ідеального художнього аудіо не має бути настільки важливим, як звичайне звертання до простої, близької для розуміння аудіо доріжки.

3.4. Технічні характеристики

Технічна реалізація відеоарту «Не згаси мій сон» базується на використанні сучасного обладнання та спеціалізованого програмного забезпечення, що дозволяє досягти високої якості зображення та звуку, знімальний процес здійснювався у форматі високої чіткості із частотою 25 кадрів на секунду, що забезпечує кінематографічну пластику руху та створює оптимальну технічну базу для подальшої покрокової графічної обробки та додатку анімації. Для фіксації відеоматеріалу використовувалася сучасна цифрова камера, що дозволило досягти малої глибини різкості для відокремлення героїні від простору, а також детально передати елементи фізичних масок. Окрім того, що використовувалась відеокамера, для зйомки футажів та відео для накладання мною використовувався телефон. Технічне забезпечення: ноутбук ASUS TUF A17, процесор AMD Ryzen 7, відеокамера Sony ZV-E10, телефон iPhone 11.

Основна кольорокорекція здійснювалась мною у програмі DaVinci Resolve (Рис. В.6). Саме завдяки кольоровій роботі, пропрацьованій в цій програмі, визначається повноцінний настрій відеороботи. У цей час створення цифрових спецефектів, трекінг рухів, маскування та втілення техніки анімації відбувалося у програмі Adobe After Effects, де за допомогою графічного планшета здійснювалося покадрове ручне малювання.

ВИСНОВКИ

Звертаючись до повної концепції та зазначених пунктів у письмовій роботі, було створено відеоролик, присвячений подоланню творчої кризи митця. У цій роботі я проаналізувала сутність таких відео, аналоги, референси; розробила ідею та актуальність, переживаючи сюжет власного відеоролику на собі. Я вважаю, що моє відео охоплює не маленьку ланку категорії людей, здебільшого, звичайно, митців, але не виділяючи лише художників.

У результаті виконання кваліфікаційної роботи над створенням відеоарту «Не згаси мій сон» було створено унікальний продукт, особливо завдяки опрацюванню аналогів і кінематографічних референсів. Драматургічна розробка проєкту продемонструвала високу ефективність використання візуально-поетичних ритмів для відображення складних ментальних процесів творчого занепаду, а створений сценарій та сценарний план проробити точний шлях головної героїні, яка проходить шлях від повної творчої апатії до усвідомленого повернення у творчу реальність. Внутрішній конфлікт між пасивною втечею в ілюзії та відповідальністю за власну реалізацію втілюється здебільшого не лише через саму художницю, а й через образи істот у масках та контрастні просторові виміри.

Створення розкадрування забезпечило логічну узгодженість кадрів та оптимізацію знімального процесу. З важливого створеного – матеріальна складова проєкту була реалізована через конструювання фізичних масок ручної роботи, що, на мою думку, є найцікавішою частиною візуалу, враховуючи символічний мотив, покращення якого відбувається завдяки звертанню до психологічних джерел.

Враховуючи аналіз доступних джерел, проєкт «Не згаси мій сон» є комплексним та завершеним дослідженням, яке доводить, що взаємодія матеріального речового середовища та цифрових технологій відкриває нові горизонти для розширення візуальної мови сучасного експериментального

мистецтва, особливо для демонстрації власних переживань та поширенню того, про що майже не говорять. Створення цієї відеороботи стало для мене справді неймовірно приємним досвідом, спогади про яку залишилися точно на довго (Рис. В.7).

Отже, ключовими моментами проєкту є трансформації свідомості та простори сну. Вибір підсвідомості для головної героїні не є втечею, а є необхідним етапом для розвитку. Коли головна героїня відеороботи формує в собі нові сенси та ідеї, то це є результатом навколишнього світу, її уяви. Особлива увага у роботі приділяється метафорам та алегорії, уява глядачів має повне право бачити все по своєму, хоч кіно і несе за собою архетипічні образи, які втілюють різні стани та творчі підходи художниці. Фінал роботи демонструє пробудження, не лише у прямому сенсі, але й у переносному. Це усвідомлення та повернення до реальності тієї ж людини, але зарядженої, тієї, що відчуває та розуміє себе. У традиціях сучасного авторського кінематографа цей момент переходу означає не просто кінець кризи, а народження нової ідентичності, яка здатна до конструктивної взаємодії із зовнішнім світом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Чепелик О. В. Взаємодія кінематографа та відеоарту в просторі сучасних екранних практик. Культурологічна думка. 2018. № 13. С. 112–121.
2. Курінна Г.В. (2013). Сценарна майстерність на телебаченні. Драматургія. Х.: ХДАК, 189 с.
3. Котляр Л. В. Прийом подвійної експозиції як засіб візуалізації підсвідомого в експериментальному кінематографі. Культура і сучасність. 2021. № 2. С. 140–146.
4. Furniss M. Art in Motion: Animation Aesthetics. Indiana University Press, 1998. 288 p.
5. Воронова В. І. Психологічні аспекти творчої кризи та емоційного вигорання представників художніх спеціальностей. Психологія і суспільство. 2020. № 3. С. 89–98.
6. Stuckey H. L., Nobel J. The Connection Between Art, Healing, and Public Health: A Review of Current Literature. American Journal of Public Health. 2010. Vol. 100, No. 2. P. 254–263.
7. Jung C. G. The Archetypes and the Collective Unconscious. Princeton University Press, 1969. 462 p.
8. Forster S. Creativity on Tap? The Effect of Creativity Anxiety Under Evaluative Pressure. Creativity Research Journal. 2025. Vol. 37, No. 4. P. 654–663. URL:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400419.2024.2330800>
9. Полуденні мережі (фільм) // Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Полуденні_мережі
10. MGMT. Music video «Little Dark Age». URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=rtL5oMyBHPs>
11. Lord Huron. Music video «Bag of Bones». URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=59wcc2Ml-yk>
12. Куди приводять мрії (фільм) // Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL:

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%83%D0%B4%D0%B8_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8F%D1%82%D1%8C_%D0%BC%D1%80%D1%96%D1%97

13. Амелі (фільм) // Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/Амелі>
14. Сартр Ж.-П. Буття і ніщо: Нарис феноменологічної онтології / пер. з фр. В. В. Ляха. Київ : Основи, 2001. 854 с.
15. Звукові елементи. Шуми, звуки переходів, звукові ефекти. URL:
<https://freesound.org/>

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А: Аналоги

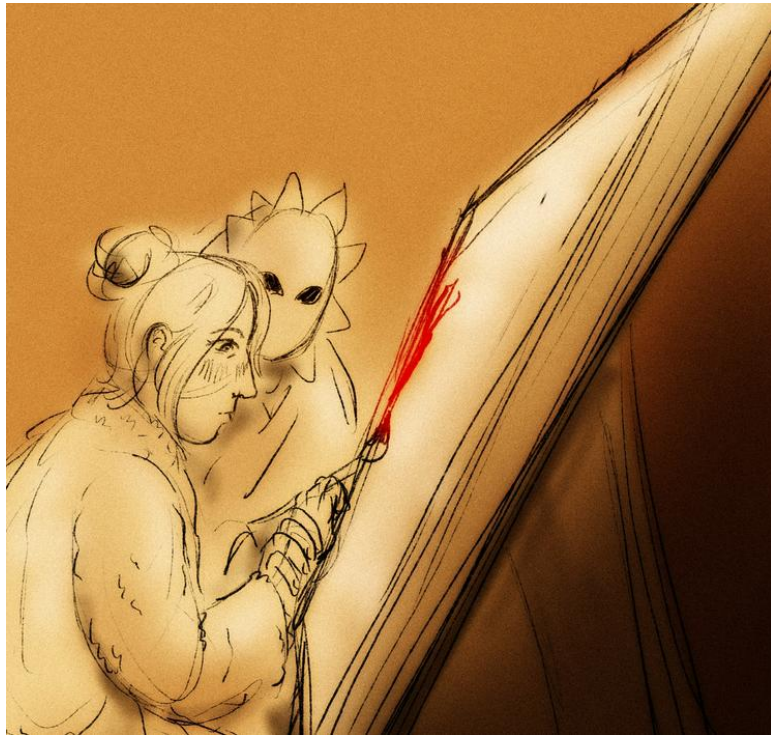


Рис. А.1. Ескіз до проєкту, створений у програмі Procreate



Рис. А.2. твір Маї Дерен «Полуденні мережі» (1943)



Рис. А.3. «Little Dark Age» реж. MGMT

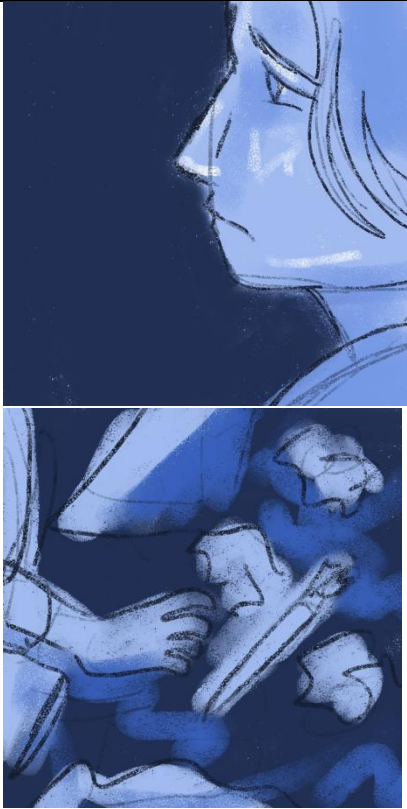


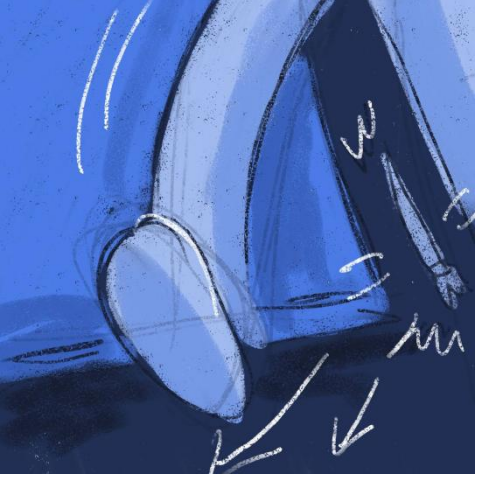
Рис. А.4. Lord Huron «Bag of Bones»



ДОДАТОК Б: Сценарій

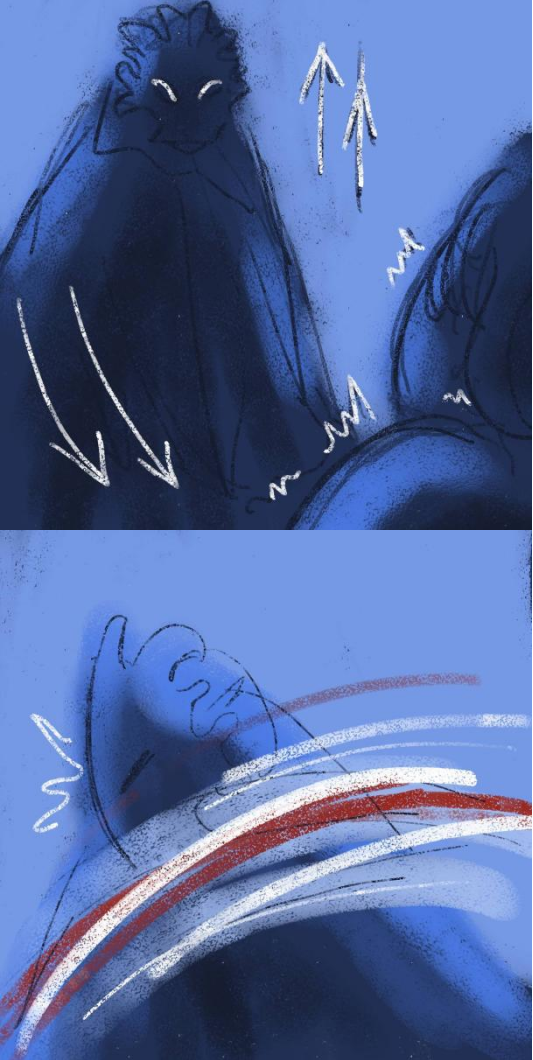
Таблиця 2

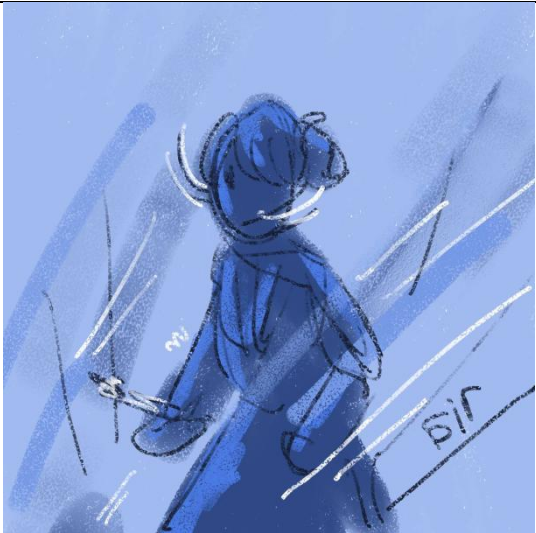
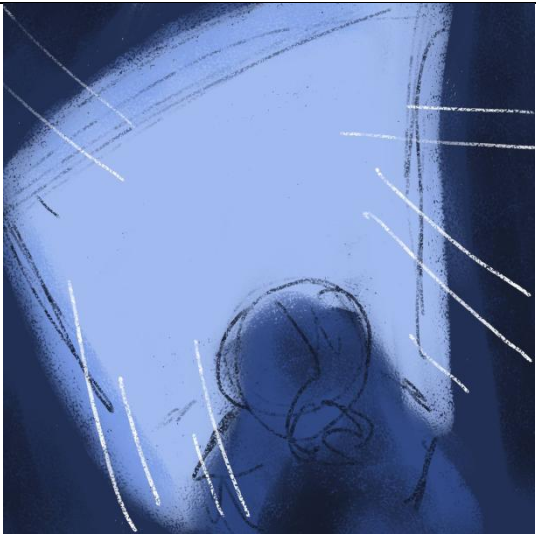
№	Відео	Розкадрування
1	ЕПІЗОД 1. «КРИЗА» ІНТ. МАЙСТЕРНЯ Загальний план. Дар'я нерухомо сидить перед порожнім полотном. Плечі опущені, погляд згаслий. На підлозі навколо неї – десятки скомканих папірців та купа тюбиків фарб. ХУДОЖНИЦЯ (думки) Знову нічого... Руки наче чужі...	
2	Крупний план / Детальний план. Рука Дар'ї втомлено тягнеться до пензля, пальці ледь торкаються ворсу. Вона застигає на секунду у безсиллі. Дар'я розтискає пальці. Пензель із глухим звуком падає на запилену підлогу. Погляд дівчини простягається вгору – вона уявляє, як від пензля йдуть яскраві візерунки, але вмить вони зникають.	

3	Середній план. Дівчина закриває руками обличчя, запускає пальці у волосся. Різко встає, відштовхує стілець та полотно, йде з кімнати.	
4	ІНТ. СПАЛЬНЯ Крупний план / Детальний план. Знесилена дівчина падає на ліжко навznak і заплющує очима. Камера фіксує її обличчя, світло починає згасати. Вона поринає у сон.	
5	ІНТ. МАРЕННЯ Загальний план / Крупний план. Знесилена дівчина провалюється спиною у темряву. Дар'я бачить на підлозі пензлик, що ледь помітно світиться, і нахиляється за ним. Відбувається різка зміна кадрів: вона підіймається з підлоги, погляд наляканий і здивований. ХУДОЖНИЦЯ (думки) Де я...	

6	Дівчина прокидається в абсолютно білому просторі, де панує невагомість. Її рухи залишаються млявими й роздвоєними. З'являється постать у масці і відправляє її у глибокий сон зі своїм окремим світом.	
7	ЕПІЗОД 2. «МАРЕННЯ» ЕКС. ГАЛЯВИНА Загальний план / Детальний план. Дар'я прокидається на постільному просто на зеленій траві. Вона повільно підіймається на ліктях, здивовано оглядаючись навколо.	
8	Дівчина встає. Художницю зустрічають істоти в масках – вони налякані її появою, але зацікавлені. Дар'я та персонаж Пензлик повільно тягнуть руки одне до одного і згодом всі знаходять спільний зв'язок.	

9	Істоти разом із художницею ходять крізь яскраві зелені локації, пропускають її через арку і починають дарувати свої речі. Палітра дарує свій кольоровий шматок, а величезне Око мовчки спостерігає за всіма явищами збоку.	
10	Персонаж Пензлик бере художницю за руку, вони разом тягнуться до сонця, інші знаходяться навколо. Раптом Око різко змахує накидкою – настає миттєва тиша. Дар'я обертається – навколо нікого. Вона обертається знову – перехід локації, повтор дії. На підлозі біля неї лежить лише пензлик. Різкий перехід.	
11	ІНТ. МАЙСТЕРНЯ Дар'я зачаровано дивиться, як полотно саме заповнюється фарбами. З'являється Пензлик і перетворюється на людину, вони разом торкаються полотна. У момент спільного дотику до сяючого полотна світ навколо розквітає, і дівчина повертається до тьми. ХУДОЖНИЦЯ (думки) Невже це не сон!..	

13	ЕПІЗОД 3. «ХИБНЕ ПРОБУДЖЕННЯ» Вона знову прокидається та спішить до полотна, впевнена, що знайшла натхнення, але полотно знову абсолютно чисте. Купа зім'яних малюнків на підлозі збільшилась. Вона розгрибає підлогу, знаходить реальний пензлик, роздивляється його в руках і підводить до полотна.	
14	Художниці мерещиться, що за нею стежать (з-за підрамника виглядає Око). Вона поринає у малювання, проте рухи стають рваними, а красиві лінії перетворюються на брудні, агресивні, темні плями. Все заливається у змішану хаотичну картину. Драматичний злам ілюзій, зіткнення з внутрішнім критиком та матеріалізація страху оцінки. З-за полотна виходить Антагоніст та лякає головну героїню, Художниця сіпається, коли він раптово хапає її за руку. Пензлик падає на підлогу, Дар'я відповзає назад. Антагоніст повільно наближається. Художниця відмахується від нього своїм пензлем, перекреслюючи його червоною фарбою. Все мерехтить та зникає.	

15	ЕПІЗОД 4. «ВТЕЧА» ЕКС. ЛІС Дар'я панічно біжить повз дерев, обертається. ХУДОЖНИЦЯ (крик у думках) Я хочу прокинутися! Набігавшись, вона втомлено стає біля дерева. Повз проходить фігура Ока. Воно дивиться на неї, але художниця невпевнено закриває його око квіткою. Знову набігає темрява.	
16	Хромакей ПРОСТІР Постать у масці знову підходить до художниці, штовхаючи у білий простір, де вона знову бачить своє чисте полотно. Воно сяє. Дар'я сидить на підлозі, схиливши голову. Її руки безсило лежать перед обличчям. Вона повільно підіймає голову, підносить руку до полотна і прислуховується до стукіту свого серця.	

17	Страх в очах повільно змінюється на спокій і легку посмішку «знання». Вона повільно простягає руку вперед і торкається світла з полотна, яке пульсує в такт її серцю. Пальці спочатку тремтять, а потім стають впевненими. Яскраві фарби огортають Дар'ю.	
18	ЕПІЗОД 5. «ПРОБУДЖЕННЯ» Дар'я йде прямо на камеру, поки її силует повністю не розчиняється в білому мареві. Різка зрізка: Художниця відкриває очі в майстерні. Її криза подолана.	
19	Вона підходить до полотна, бере пензель і впевнено робить перший справжній мазок зі спокійною усмішкою. На фоні видно її силует за роботою, а навколо оживає простір. За її спиною залишаються напівпрозорі постаті істот із видінь, які тепер не лякають.	

ДОДАТОК В: Практична розробка



Рис. В.1. Авторка малюнку – Якушева Дар'я МВ25.



Рис. В.2. Підбір локацій.



Рис. В.3. Реквізит для зйомок.



Рис. В.4. Маска Антагоніста.



Рис. В.5. Головна героїня Дар'я.

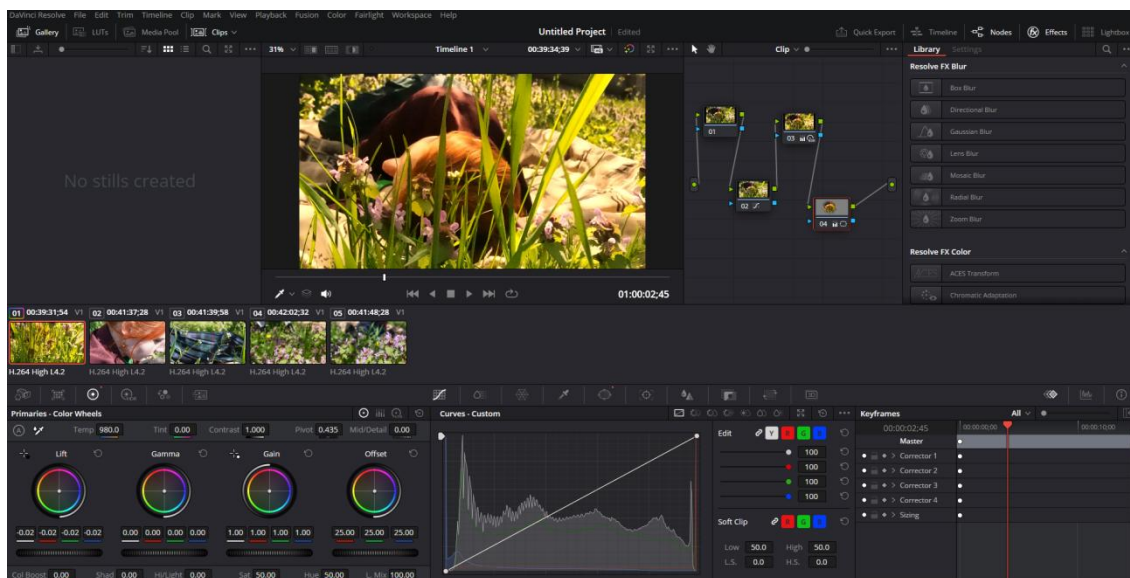


Рис. В.6. Кольорокорекція.



Рис. В.7. Фото зі зйомочного процесу.

ДОДАТОК Г: Календарний план

КАЛЕНДАРНО-ПОСТАНОВОЧНИЙ ПЛАН

Таблиця 3

№	Дата	Дія
1.	01.09 – 30.09	Пошук теми, обговорення та розробка ідеї
2.	10.10 – 30.10	Пошук референсів, аналогів
3.	15.10	Створення сценарію, прописування цільової аудиторії та актуальності
4.	15.12	Розробка розкадрування, початок роботи над пояснювальною запискою
5.	10.12 – 30.12	Створення персонажів, символіки
6.	20.12	Пошук додаткових монтажних прийомів, огляд анімаційних прийомів
7.	30.12	Дороблення сценарію
8.	12.01	Продовження роботи над пояснювальною запискою
9.	15.02 – 10.04	Розробка масок, збір атрибутів, костюмів
10.	19.03 – 01.04	Обговорення із акторами дат зйомок, пошук альтернативи на випадок несподіваних змін у плані

11.	16.04	Остаточний збір костюмів, обговорення їх із керівником
12.	18.04	Огляд локацій, підготовка їх до зйомки
13.	22.04	Проведення першої частини зйомок; застосування альтернатив та змін через погоду
14.	25.04	Додавання матеріалів у пояснювальну записку
15.	02.05	Демонстрація відзнятого матеріалу керівнику
16.	04.05	Друга частина зйомок
17.	08.05 – 15.05	Робота над пояснювальною запискою, звуковими ефектами, тестові прийоми монтажу
18.	15.05 – 29.05	Кольорокорекція, монтаж, додавання анімаційних прийомів у відеороботу