

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет Аудіовізуального Мистецтва та Медіатехнологій

Кафедра Фотомистецтва та Візуальних Технологій

ДИПЛОМНИЙ ПРОЄКТ

на тему:

«Перше Дихання»

Студента 4 курсу
освітньої програми «Фотомистецтво та візуальні практики»

Мироненка Є. Д.

Керівник:

Доктор Філософії з Культурології

Мусієнко О.В.

Харків 2026

Харківська академія дизайну та мистецтв
Факультет «Аудіовізуальне мистецтво та Медіатехнології»
Кафедра «Аудіовізуального Мистецтва »
Освітньо кваліфікаційний рівень « Бакалавр »
Напрямок підготовки «Фотомистецтво та візуальні практики»

Затверджую

Завідувач кафедри «Фотомистецтво та візуальні практики»

Доцент, Доктор Філософії з Технічних наук

М.С. Свиначенко

травень 2026 року

ЗАВДАННЯ

НА ДИПЛОМНИЙ ПРОЄКТ (РОБОТУ) СТУДЕНТУ

Мироненко Євген Дмитрович

1.Тема проєкту Цифровий Відеоарт під назвою «Перше Дихання»

Керівник проєкту (роботи) Мусієнко О.В.

Затверджені наказом вищого навчального закладу від травня 2026 року

2. Строк подання студентом проєкту (роботи) травень

3. Вихідні дані до проєкту: Зібраний підготовчий матеріал під час переддипломної практики

4. Зміст розрахунково – пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

- Обґрунтування актуальності теми
- Збір інформації та систематизація підготовчих матеріалів
- Аналіз аналогів
- Розробка авторської концепції рішення теми
- Композиційний пошук образотворчих засобів втілення задуму
- Технологічні та графічні засоби виконання оригіналів
- Висновки
- Список літератури

- Ілюстративні матеріали

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

6.Консультанти розділів проєкту (роботи)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис Завдання видав	Дата Завдання прийняв
2,3	Кандидат Технічних Наук, Доцент Супрун О. Д.		
3	Професор,Доктор Мистецтвознавства Павлова Т.В.		

7. Дата видачі завдання вересень 2025 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ ЗП	Назва етапів дипломного проєкту	Строк виконання етапів проєкту (роботи)	Примітка
1	Затвердження теми дипломної роботи	Листопад	
2	Аналіз аналогів	Січень	
3	Розробка авторської концепції,рішення теми	Січень - лютий	
4	Композиційний пошук образотворчих засобів втілення творчого задуму	Березень	
5	Затвердження ескізів та рішення теми	Березень - квітень	
6	Систематизація інформації до пояснювальної записки	Квітень - травень	
7	Виконання оригіналів дипломної роботи	Травень	
8	Оформлення пояснювальної записки та дипломної роботи	Травень	
9	Захист дипломної роботи	Червень	

Студент _____Мироненко Є.Д.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСНОВИ АВТОРСЬКОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОЄКТУ	
1.1. Обґрунтування вибору жанру та формату аудіовізуального твору	7-8
1.2. Тема та ідея дипломного проєкту	9
1.3. Концепція та художній задум проєкту	9
1.4. Аналіз сучасних аудіовізуальних творів-аналогів	10
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ	
2.1. Збір та систематизація візуального й теоретичного матеріалу	13
2.2. Розробка цільової аудиторії та визначення призначення	14
2.3. Сценарна структура проєкту	14
2.4. Художні та технічні засоби виразності	15
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОЄКТУ	
3.1. Підготовка технічного обладнання та матеріалів	17
3.2. Кошторис реалізації проєкту	18
3.3. Опис готового результату та його презентаційна форма	19
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	22
ДОДАТКИ	24

ВСТУП

Актуальність дипломного проєкту «Перше Дихання» пов'язана з необхідністю художнього осмислення психологічних станів, характерних для сучасної людини. Тривожність, відчуття ізоляції, інформаційне перенасичення, соціальний тиск і потреба постійно конструювати власний образ дедалі частіше впливають на емоційний стан особистості та її спосіб взаємодії з навколишнім середовищем. У таких умовах внутрішня напруга стає не лише особистою проблемою, а й помітним явищем сучасної культури.

Важливість обраної теми полягає в тому, що психологічний дискомфорт часто не має очевидного зовнішнього прояву. Людина може виглядати зібраною, соціально активною або візуально привабливою, але водночас перебувати у стані внутрішнього тиску, розгубленості чи відчуження. У межах проєкту ця проблема розкривається не через пряме пояснення, а через систему художніх образів: паралельні лінії персонажів, фрагментарний монтаж, світлові акценти, символічні предмети, шумовий звук і візуальні спотворення.

Вибір формату відеоарту зумовлений тим, що він дає можливість передати не стільки подію, скільки стан. Для цього проєкту важливими є не класична сюжетна послідовність і діалоги, а атмосфера, ритм, пластика персонажів, фактура кадру та взаємодія людини з простором і камерою. Такий підхід відповідає сучасним аудіовізуальним практикам, у яких значну роль відіграють асоціативна структура, кліповий монтаж, візуальна метафора та поєднання різних типів зображення.

Метою дипломної роботи є створення короткого відеоарту, у якому через образи двох персонажів досліджується стан психологічного тиску, ізоляції, тривожності та інформаційного перевантаження. Основний зміст проєкту

полягає у переході від пригніченості й внутрішнього хаосу до поступового прийняття власної нестабільності як частини особистості.

Практичне значення роботи полягає в можливості використання відеоарту як художнього інструменту для привернення уваги до психологічних і соціальних проблем, з якими стикається сучасна людина. Проєкт може бути близьким глядачам, які переживають подібні стани, оскільки він візуально формулює досвід, що часто складно висловити словами. Робота не лише фіксує проблему тривоги, ізоляції та внутрішнього конфлікту, а й пропонує напрям її осмислення через самоприйняття, усвідомлення власного стану та пошук внутрішньої опори. У цьому контексті проєкт може бути використаний у мистецькому, освітньому або соціокультурному середовищі як привід для обговорення психологічного тиску, стресу, самоприйняття та шляхів їх подолання.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ТА КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСНОВИ АВТОРСЬКОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОЄКТУ

1.1 Обґрунтування вибору жанру та формату аудіо-візуального твору

Для реалізації авторської ідеї було обрано формат короткого відеоарту, оскільки він найкраще відповідає темі психологічного напруження, тривожності, соціальної ізоляції та інформаційного перевантаження. На відміну від класичного короткометражного фільму, відеоарт не потребує прямолінійної драматургії, розгорнутих діалогів або детального пояснення подій. Це дозволяє зосередити увагу не на зовнішній дії, а на внутрішньому стані персонажів, який передається через зображення, монтаж, звук, ритм, колір, світло, пластику руху та символічні деталі.

Обраний жанр дає можливість працювати з асоціативною структурою, у якій окремі кадри, сцени й візуальні мотиви формують не традиційний сюжет, а цілісне емоційне враження. Такий підхід є доречним для цієї теми, оскільки тривога, психологічний тиск і відчуття відчуження часто не мають чіткої зовнішньої форми. Вони проявляються через жести, поведінкові реакції, повторювані дії, сприйняття простору, напруження тіла та фрагментарність внутрішнього досвіду. Саме тому відеоарт дозволяє не пояснювати ці стани буквально, а створювати умови для їхнього емоційного сприйняття та інтерпретації.

Тривалість роботи 3 хвилини, обрана як найбільш ефективна для цього проєкту. Коротка форма дає змогу зберегти високу концентрацію образів, напружений ритм і цілісність атмосфери без зайвого розширення матеріалу. У межах такого формату важливо не розкривати детально біографію чи передісторію персонажів, а передати загальний розвиток стану: від тривоги, замкненості та внутрішнього хаосу до прийняття власної нестабільності й набуття більшої внутрішньої зібраності. Компактна структура також відповідає

кліповому принципу монтажу, де сенс виникає через зіставлення кадрів, ритмічні повтори, контрасти, візуальні ритми та зміну інтенсивності зображення і звуку.

Особливістю обраного формату є паралельний розвиток двох візуальних ліній. Перша пов'язана з образом дівчини, для якої краса, стиль і зовнішня самобутність стають своєрідною захисною оболонкою в умовах відчуження. Друга лінія зосереджена на персонажі в масці, який переживає тривогу, самонеприйняття та конфлікт із зовнішнім поглядом. Паралельний монтаж дозволяє не протиставляти цих персонажів, а показати різні прояви схожого психологічного стану. Завдяки цьому твір набуває узагальненого характеру й не зводиться лише до приватної історії окремої людини.

Важливим аргументом на користь жанру відеоарту є можливість поєднання різних типів зображення та технічних прийомів: основної зйомки, матеріалу зі старої цифрової камери, кадрів зі смартфонів, оптичних спотворень, декоративних вставок, світлових ефектів і коротких візуальних галюцинацій. Така різноманітність відповідає темі інформаційного перевантаження та роздробленості сприйняття. Різні фактури зображення створюють відчуття нестабільної реальності, у якій психологічний стан персонажів проявляється не тільки через їхні дії, а й через саму форму кадру.

Таким чином, формат короткого відеоарту є найбільш доцільним для реалізації проєкту «Перше Дихання», оскільки дозволяє поєднати психологічну проблематику, символічну образність, фрагментарну структуру, експериментальний монтаж і саунд-дизайн у цілісному авторському аудіовізуальному висловлюванні.

1.2. Тема та ідея дипломного проєкту

Темою дипломного проєкту є візуальне дослідження психологічного й емоційного стану сучасної людини, зокрема тривожності, відчуження, внутрішнього тиску та спроби знайти власну форму існування в нестабільному середовищі. У режисерському рішенні ця тема розкривається не через лінійний сюжет або діалоги, а через атмосферу, поведінку персонажів, монтажні зіставлення, світло, звук, фактури, символічні дії та взаємодію людини з простором і камерою., ідея структури проєкту полягає у створенні короткого відеоарту, побудованого на паралельному монтажі двох персонажів.

Сценарна ідея полягає в тому, що у житті багатьох людей часто зустрічаються такі “приховані” проблеми залежно від ситуації чи бекграунду людини, а одним із шляхів як жити далі - це банально прийняти негативні аспекти реальності та перетворити проблеми та недоліки в свої сильні сторони.

1.3. Концепція та художній задум проєкту

Концепція проєкту ґрунтується на створенні емоційного аудіовізуального середовища, у якому внутрішній стан персонажів передається через зовнішні образи, метафори, простір, ритм і фактуру кадру. Відео вибудовується як фрагментарний потік візуальних ситуацій, де кожен кадр не стільки розповідає конкретну подію, скільки фіксує певний психологічний імпульс: напруження, замкненість, спробу самозахисту, опір або прийняття.

Художній задум полягає у поєднанні грубої, “сирої” візуальної естетики з продуманою системою символів і візуальних метафор. Маска, ліфт, камера, плівка, світлові спалахи, темні простори, відображення та зміни кольорокорекції використовуються не як декоративні елементи, а як засоби передачі психологічного тиску й нестабільності сприйняття. Завдяки цьому внутрішній стан персонажів проявляється через саму форму зображення.

У фінальній частині відео образи персонажів не отримують прямого пояснення, однак змінюють своє значення. Те, що на початку сприймається як слабкість, захист або ознака ізоляції, поступово набуває іншого сенсу й стає проявом внутрішньої зібраності, самоприйняття та особистої сили. Таким чином, художня концепція проєкту побудована на прихованій метаморфозі персонажів, яка передається не словами, а через зміну ритму, пластики, світла, монтажу та загального емоційного стану відео.

1.4. Аналіз сучасних аудіовізуальних творів-аналогів

Для формування концепції дипломного проєкту «Перше Дихання» було проаналізовано аудіовізуальні твори, сучасні музичні відео, фотоматеріали та окремі приклади експериментального кіно, близькі до роботи за темою, настроєм або художніми прийомами.

Одним із референсів стала відеоробота [18]Піпілотті Піст “I’m Not the Girl Who Misses Much” 1986 року. У цій роботі авторка використовує прискорення, сповільнення, розмиття, повтори, деформацію голосу та тіла для створення нервового, експресивного аудіовізуального образу. Як сучасний додатковий приклад можна розглянути кліп

[24]ZEP — “DON’T BREAK”, режисери ZEP, Joachim Spruijt, Robin van Geemen, 2026 рік. Відео побудоване на стриманій, напруженій присутності персонажа, мінімалізмі дії та відчутті внутрішнього опору.

Окремо було враховано кліп Slipknot - [22] “Before I Forget”, режисери Tony Petrossian та Shawn Crahan, 2005 рік. У цьому відео учасники гурту показані без традиційних масок, але їхні обличчя навмисно не розкриваються повністю завдяки роботі з крупностями, кадруванням і монтажем. Цей прийом є особливо близьким до дипломного проєкту, оскільки в ньому також важливе часткове

приховування обличчя, фрагментарне зображення персонажа та збереження напруги між видимістю і невидимістю.

Аналогом у контексті експериментальної структури є фільм Майї Дерен [17] “Meshes of the Afternoon” 1943 року. Попри те, що ця робота належить до раннього експериментального кіно, вона залишається актуальною завдяки використанню повторів, замкненого простору, суб’єктивного сприйняття та сновидної логіки.

Також для обґрунтування жанру, монтажної структури та змістової основи проєкту були використані праці [5]C. Vernallis, [3]M. Rush, [9]S. Eisenstein та [12]V. Frankl. Дослідження [5]C. Vernallis допомогло осмислити кліпову природу монтажу та взаємодію музики, ритму й зображення. [3]Праця M. Rush була використана для розуміння специфіки відеоарту як художньої форми. Тексти [9]S. Eisenstein стали теоретичною основою для роботи з монтажним зіставленням кадрів і створенням змісту через їхній конфлікт. Праця [12]V. Frankl була залучена для осмислення ідеї внутрішньої опори, прийняття складного досвіду та пошуку сенсу в умовах психологічної напруги.

Для виконання технічної сторони проєкту та уточнення його творчого рішення було опрацьовано низку теоретичних джерел, пов’язаних із відеоартом, новими медіа та впливом цифрового середовища на людину. Зокрема, матеріали [1] Б. Логачової щодо сучасних харківських відеопрактик і [2] С. І. Побожія про відеоарт як технологію самоідентифікації художника. Дослідження Л. Мановича про мову нових медіа [4] було використане для осмислення фрагментарної структури, цифрової естетики та поєднання різних типів зображення. Праця Ш. Теркл [9] стала важливою для розуміння теми ізоляції, самопрезентації та психологічного впливу цифрового середовища на сучасну людину.

Серед референсів також можна виділити [20]Massive Attack — “Karmacoma”, режисер Jonathan Glazer, 1995 рік. та [21]Massive Attack —

Teardrop. А також [14]Murakami H. *Norwegian Wood*, [15]Murakami H. *The Wind-Up Bird Chronicle* та [16]Kafka F. *The Trial* як надихаючі творчі референси.

Особливо важливим атмосферним референсом є кліп Tom Waits - [23] “God’s Away on Business”, режисер Jesse Dylan, 2002 р. Відео має гротескну, темну й театралізовану естетику, у якій персонаж існує в абсурдному, майже карнавально-моторошному світі. Для дипломного проєкту ця робота є цінною через поєднання грубої візуальної фактури, дивного сценічного образу, темного гумору, напруженої пластики та відчуття соціального й морального хаосу.

РОЗДІЛ II. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

2.1 Збір та систематизація візуального й теоретичного матеріалу

Підготовчий етап реалізації дипломного проекту передбачав збір та систематизацію візуального, теоретичного та концептуального матеріалу, необхідного для побудови цілісної структури майбутнього аудіовізуального твору. Основна увага була приділена вивченню обраних питань та пошуку шляхів їх художнього відображення за допомогою відеоарту.

Теоретичний матеріал був згрупований навколо тем сучасного людського сприйняття в умовах інформаційного перевантаження, внутрішньої напруги, відчуження та потреби в самоідентифікації. На цій основі було визначено основний режисерський підхід: передавати проблему не через пряме пояснення, а через атмосферу, символічні образи, поведінку персонажів, монтаж, світло, текстури та звукове оформлення. Такий метод подачі дає змогу зробити внутрішній стан персонажів більш відчутним для глядача, особливо якщо він має власний досвід зустрічі з подібними станами.

Збір візуального матеріалу здійснювався шляхом аналізу потенційних локацій, образів персонажів, об'єктів, світлових рішень, текстур, кольірних палітр та мудбордів. Були підібрані візуальні елементи, приклади обробки зображень, можливі ефекти, варіанти монтажних переходів та просторові рішення. Кожен із цих елементів розглядався не лише як складова кадру, а й як носій певного символічного чи емоційного значення.

Окремою частиною підготовки був пошук виконавців та удосконалення образів персонажів. Після збору початкових ідей, візуальних рішень та референсів, матеріал було упорядковано відповідно до художніх потреб проекту та майбутньої структури відео.

2.2 Розробка цільової аудиторії та визначення призначення

Цільовою аудиторією дипломного проєкту є глядачі, які цікавляться сучасним відеоартом, експериментальним кіно, музичними кліпами, візуальною культурою та темами психологічного стану людини. Найбільш близькою ця робота може бути молодій аудиторії орієнтовно від 18 до 35 років, оскільки саме для неї особливо актуальними є питання тривожності, самоідентифікації, соціального тиску, інформаційного перевантаження та пошуку власного місця в середовищі.

Проєкт може зацікавити студентів, авторів і фахівців у сферах аудіовізуального мистецтва, дизайну, фотографії, режисури, медіамистецтва та психологічної комунікації. Його можна розглядати як самостійний мистецький твір, частину авторського портфоліо, матеріал для студентських показів, фестивалів короткого відео, тематичних обговорень або соціокультурних ініціатив, пов'язаних із проблемами внутрішньої напруги, ізоляції та самосприйняття.

Водночас проєкт не розрахований на глядача, який очікує класичної сюжетної побудови, діалогів, розважального формату або однозначного фінального висновку. Через темну атмосферу, фрагментарну структуру, візуальну напругу та експериментальну форму робота може бути складною для аудиторії, не готової до символічного, асоціативного й відкритого сприйняття аудіовізуального твору.

2.3 Сценарна структура проєкту

Сценарна структура проєкту побудована не за принципом класичної лінійної драматургії, а як кліповий аудіовізуальний потік із паралельним

монтажем двох персонажів. Основою структури є постійна напруга через зіставлення образів, дій, деталей, простору, світла, фактур і звукових акцентів.

Перша частина відео виконує функцію прологу. Вона складається з коротких фрагментів майбутніх сцен, пустих кадрів, деталей персонажів і ритмічного саунд-дизайну без повноцінної музичної основи.

Після прологу починається основна частина, у якій через паралельний монтаж розкриваються дві візуальні лінії: дівчини та чоловіка в масці. Їхні кадри чергуються з декоративними й метафоричними вставками, що підсилюють емоційний ефект і формують загальну атмосферу відчуження, спостереження та нестабільності. Сюжетний розвиток відбувається не через події, а через зміну ритму та стану персонажів.

Кульмінаційна частина побудована на використанні різних склейок, візуальних спотворень, фрагментів з камер, світлових ефектів, кадрів падіння камери та коротких символічних вставок. У фіналі структура переходить до більш зібраного ритму: персонажі виконують впевнені дії, що позначають не повне вирішення проблеми, а зміну їхнього внутрішнього стану. Таким чином, сценарна структура проєкту відображає рух від тривожного передчуття через наростання тиску до прийняття та внутрішнього контролю.

2.4 Художні та технічні засоби виразності

Художня виразність проєкту формується через поєднання темної, сирій візуальної естетики, фрагментарного монтажу, символічних образів і напруженого саунд-дизайну. Основним принципом є передача психологічного стану не через діалоги, а через атмосферу, ритм, поведінку персонажів, світло, фактури та спотворення зображення.

Колористичне рішення передбачає використання холодних, приглушених і контрастних палітр, зернистого чорно-білого зображення, відтінків сепії,

ефекту старої цифрової камери та обмежених кольорових схем Мал.2, Мал.1, Мал.5. Такі рішення підсилюють відчуття відчуження, нестабільності та внутрішнього дискомфорту. Світло використовується як активний драматургічний елемент: направлені джерела Мал.5, різкі тіні, стробоскопічні ефекти, світлові спалахи, проекції та відблиски створюють атмосферу тиску й напруги.

Монтаж будується за кліповим принципом із паралельним чергуванням двох персонажів, декоративних деталей Мал.4 і метафоричних вставок. Використовуються різкі склейки, ритмічні повтори, зворотне відтворення руху Мал.3, прискорення, уповільнення, зміна крупностей, кадри з нестандартних ракурсів і фрагменти з різних типів камер. Це дозволяє передати роздробленість сприйняття, інформаційний шум і внутрішній хаос.

РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОЄКТУ

3.1 Підготовка технічного обладнання та матеріалів

На основі розробленого знімального плану було підготовлено необхідне технічне обладнання, знімальні матеріали та реквізит для реалізації відеопроєкту. Перед початком зйомки було перевірено технічний стан обладнання, його достатність для виконання поставлених художніх завдань, а також можливість використання різних джерел зображення в межах єдиної стилістики відео.

Основною камерою для зйомки було обрано Olympus OM-D E-M10 Mark 3, що дозволяє працювати з різною оптикою та забезпечує достатню якість зображення для подальшої кольорокорекції. Через специфіку візуального стилю проєкту вдалося обмежитися невеликим набором фіксованої та зум-оптики, необхідної для створення як більш контрольованих кадрів, так і фрагментів із виразними перспективними та оптичними спотвореннями. Додатково використовувалася Canon Digital Camera Legria FS200, яка дала можливість отримати зображення з характером старої цифрової камери та використати його як частину загальної аудіовізуальної фактури.

Для запису інтершуму та окремих звукових елементів було підготовлено петличний мікрофон з підсилювачем. Окрема увага приділялася підготовці світлового обладнання: портативних розсіяних і направлених джерел світла, а також світлових приладів із наборами штучних ефектів. Вони використовувалися для створення контрастного освітлення, різких тіней, світлових акцентів, спалахів в кадрі.

Також було підготовлено три смартфони зі схожими камерами, які використовувалися як додаткові джерела зображення. Їх застосування було заплановане для створення ефекту багаторакурсного спостереження.

Обладнання було попередньо перевірено на локаціях. Отримані тестові матеріали було порівняно між собою та з обраними референсами для визначення подальшої роботи із зображенням. Це дозволило уточнити, які технічні засоби найбільш відповідають художній концепції проєкту, а також визначити способи вдосконалення результату під час зйомки

Крім технічного обладнання, було підібрано та випробувано необхідний реквізит: маску, елементи одягу, прозору плівку, предмети для створення символічних дій, матеріали для світлових і фактурних ефектів. Монтаж і кольорокорекція проєкту здійснюються у програмі DaVinci Resolve. Окремі основи для створення візуальних ефектів і переходів були згенеровані за допомогою інструментів штучного інтелекту з подальшим доопрацюванням у процесі монтажу, щоб зберегти цілісність авторського стилю та не порушити загальну візуальну мову роботи.

3.2 Кошторис реалізації проєкту

Кошторис реалізації дипломного проєкту було сформовано з урахуванням фактичних витрат, необхідних для підготовки, зйомки та пост виробництва відеоарту. Основне знімальне обладнання, світло, камери та частина програмного забезпечення були у наявності, тому додаткових витрат на їх оренду або придбання не передбачалося.

Основні витрати на реалізацію проєкту становили: транспорт до локацій - 30 євро; підписка на генеративний штучний інтелект для створення візуальних ефектів - 10 євро; підписка на генеративний штучний інтелект для створення

аудіоматеріалу - 10 євро; реквізит, додаткова логістика, елементи одягу та супутні матеріали - 50 євро.

Монтаж і кольорокорекція виконуються у безкоштовній версії програми DaVinci Resolve. Для роботи з окремими візуальними матеріалами також використовується наявна підписка на Adobe Photoshop. Загальна сума додаткових витрат на реалізацію проєкту становить приблизно 100 євро.

3.3 Опис готового результату та його презентаційна форма

Результатом дипломного проєкту є завершений аудіовізуальний твір у форматі короткого відеоарту тривалістю 3 хвилини. Робота має форму фрагментарного візуально-звукового потоку, у якому через паралельний розвиток двох персонажів розкриваються стани психологічного тиску, тривожності, соціальної ізоляції та поступового прийняття власної внутрішньої нестабільності.

Структура відео складається з кількох взаємопов'язаних частин: напруженого прологу з шумовим саунд-дизайном, основного блоку з чергуванням ліній персонажів, кульмінаційного фрагмента з інтенсивнішим монтажем і фінальної частини, у якій через більш впевнені дії героїв позначається зміна їхнього стану. Ці частини не мають чітких меж, а поступово переходять одна в одну за допомогою монтажних зіставлень, звукових акцентів, повторюваних образів і візуальних метафор.

Готовий твір не побудований за принципом класичної сюжетної драматургії та не передбачає прямого пояснення подій. Його зміст формується через атмосферу, ритм, символічні дії, світло, фактури, спотворення зображення та взаємодію персонажів із простором і камерою. Такий підхід залишає глядачеві простір для самостійної інтерпретації та дозволяє сприймати відео не як завершену історію, а як художнє дослідження психологічного стану.

Візуально проєкт виконаний у темній, контрастній і дещо грубій естетиці. У відео використовуються холодні тони, зернистість, ефект старої цифрової камери, світлові спалахи, різкі тіні, проєкції, крупні фрагментарні плани та нестандартні ракурси. Такі засоби допомагають передати напругу, ізоляцію та нестабільний внутрішній стан персонажів.

Звукове рішення поєднує електронну музику, шумові фактури, механічні звуки, інтершум, дихання, кроки та інші звукові деталі. Саунд-дизайн підтримує ритм відео, підсилює атмосферу тривоги та допомагає поступово нарощувати емоційне напруження.

Презентаційна форма проєкту передбачає показ відео під час студентського захисту дипломної роботи. Надалі твір може бути представлений на студентських показах, фестивалях короткого відео, незалежних мистецьких подіях, онлайн-платформах або використаний як частина авторського портфоліо. Додатково проєкт може супроводжуватися окремими кадрами, фрагментами відео, постером, коротким описом концепції та матеріалами про процес створення.

Таким чином, результатом роботи є цілісний авторський відеоарт, який поєднує експериментальну форму, символічні образи та актуальну соціально-психологічну тему. На момент підготовки записки робота перебуває на стадії завершення, тому цей підпункт може бути доповнений після фінального монтажу та оформлення проєкту.

Висновки

Дипломний проєкт є авторським відеоартом, що досліджує актуальні для сучасної людини стани тривожності, психологічного тиску, соціальної ізоляції та інформаційного перевантаження. Сильною стороною роботи є поєднання чіткої соціально-психологічної проблематики з експериментальною аудіовізуальною формою.

Характерними аспектами проєкту є роздібнена структура, паралельний монтаж, використання символічних образів, темного візуалу, світлових контрастів, шумового саунд-дизайну та нестандартних ракурсів. Через ці засоби робота передає не стільки подієвий сюжет, скільки внутрішній стан людини.

Суть проєкту полягає в тому, що внутрішня нестабільність і відмінність людини можуть сприйматися не лише як слабкість, а й як джерело особистої сили.

Саме ця ідея формує головний художній і змістовий акцент дипломної роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Логачова Б. Харківські відеопрактики: паралельні мистецькі програми 2022–2023 років. *Fine Art and Culture Studies*. 2023. № 6.
[[https:// doi.org/10.32782/facs-2023-6-8.](https://doi.org/10.32782/facs-2023-6-8)]
2. Побожій С. І. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника. *Світогляд – Філософія – Релігія: збірник наукових праць*. Суми: УАБС НБУ, 2014. Вип. 7. С. 119–128.
[:https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstreamdownload/123456789/53194/5/Pobozhii_art.pdf]
3. Rush M. *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
[<https://archive.org/details/ETC2534>]
4. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
[https://dn721605.ca.archive.org/0/items/manovich-lev-the-language-of-the-new-media/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media_text.pdf]
5. Vernallis C. *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press, 2004. [<https://www.jstor.org/stable/10.7312/vern11798>]
6. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.
[<https://www.jstor.org/stable/10.7312/chio18588>]
7. Murch W. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. 2nd ed. Los Angeles: Silman-James Press, 2001.
[[https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Walter%20Murch%20-%20In%20the%20Blink%20of%20an%20Eye%20Revised%202nd%20Edition%20\(2001%2C%20Silman-James%20Pr\).pdf](https://www.craftfilmschool.com/userfiles/files/Walter%20Murch%20-%20In%20the%20Blink%20of%20an%20Eye%20Revised%202nd%20Edition%20(2001%2C%20Silman-James%20Pr).pdf)]
8. Eisenstein S. *Film Form: Essays in Film Theory*. New York: Harcourt, 1949.
[<https://archive.org/details/filmformessaysin00eise>]
9. Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books, 2011.
[<https://link.springer.com/article/10.1007/s10615-014-0511-4>]

10. Han B.-C. *The Burnout Society*. Stanford: Stanford University Press, 2015.
[https://www.researchgate.net/publication/369815185_The_Burnout_Society_-_Byung-Chul_Han]
11. Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books, 1959.
[<https://drive.google.com/file/d/1ZFuX6y3MIyy78Ov6C83F2bGzy5oyToUY/view>]
12. Frankl V. E. *Man's Search for Meaning*. Boston: Beacon Press, 2006.
[<https://ia801708.us.archive.org/4/items/viktor-emil-frankl-mans-search-for-meaning/Viktor-Emil-Frankl-Mans-Search-for-Meaning.pdf>]
13. Camus A. *The Myth of Sisyphus*. London: Penguin Books, 2000.
[https://ia800406.us.archive.org/6/items/persepolis_202107/The%20Myth%20of%20Sisyphus%20-%20Albert%20Camus.pdf]
14. Murakami H. *Norwegian Wood*. London: Vintage, 2003.
[<https://www.amazon.com/Norwegian-Vintage-International-Haruki-Murakami>]
15. Murakami H. *The Wind-Up Bird Chronicle*. London: Vintage, 2003.
[<https://www.amazon.com/Murakami-Wind-Up-Chronicle-Vintage-Classics>]
16. Kafka F. *The Trial*. London: Penguin Classics, 2000.
[<https://www.penguin.co.uk/books/57053/the-trial-by-kafka-franz/9780241678893>]
17. Deren M., Hammid A. *Meshes of the Afternoon* [experimental short film]. USA, 1943.
[Deren M., Hammid A. *Meshes of the Afternoon* [experimental film]. USA, 1943]
18. Rist P. *I'm Not the Girl Who Misses Much* [single-channel video]. Switzerland, 1986.
Museum of Modern Art. [<https://www.youtube.com/watch?v=TJgiSyCr6BY>]
19. Trecartin R. *I-Be Area* [digital video]. USA, 2007. Guggenheim Museum.
20. Glazer J. Massive Attack — *Karmacoma* [music video]. United Kingdom, 1995.
Performer: Massive Attack. Director: Jonathan Glazer.
[<https://youtu.be/Vi76bxT7K6U?si=Wc6QN9swfuPRfsUR>]
21. Stern W. A. Massive Attack — *Teardrop* [music video]. United Kingdom, 1998.
Performer: Massive Attack. Director: Walter A. Stern.
[https://youtu.be/u7K72X4eo_s?si=xYEXUuEJ1k12UNY1]

22. Crahan S., Petrossian T. Slipknot — *Before I Forget* [music video]. USA, 2005.
Performer: Slipknot. Directors: Shawn Crahan, Tony Petrossian.
[https://youtu.be/qw2LU1yS7aw?si=y2IHG_at8wUR8-BK]
23. Dylan J. Tom Waits — *God's Away on Business* [music video]. USA, 2002. Performer:
Tom Waits. Director: Jesse Dylan. ZEP — “DON'T BREAK”, режисери ZEP, Joachim
Spruijt, Robin van Geemen, 2026
24. ZEP — “DON'T BREAK”, ZEP, Joachim Spruijt, Robin van Geemen, 2026
[https://youtu.be/tgNuaTIM_n4?si=KsMXKp4p5TBPhiDJ]

ДОДАТКИ

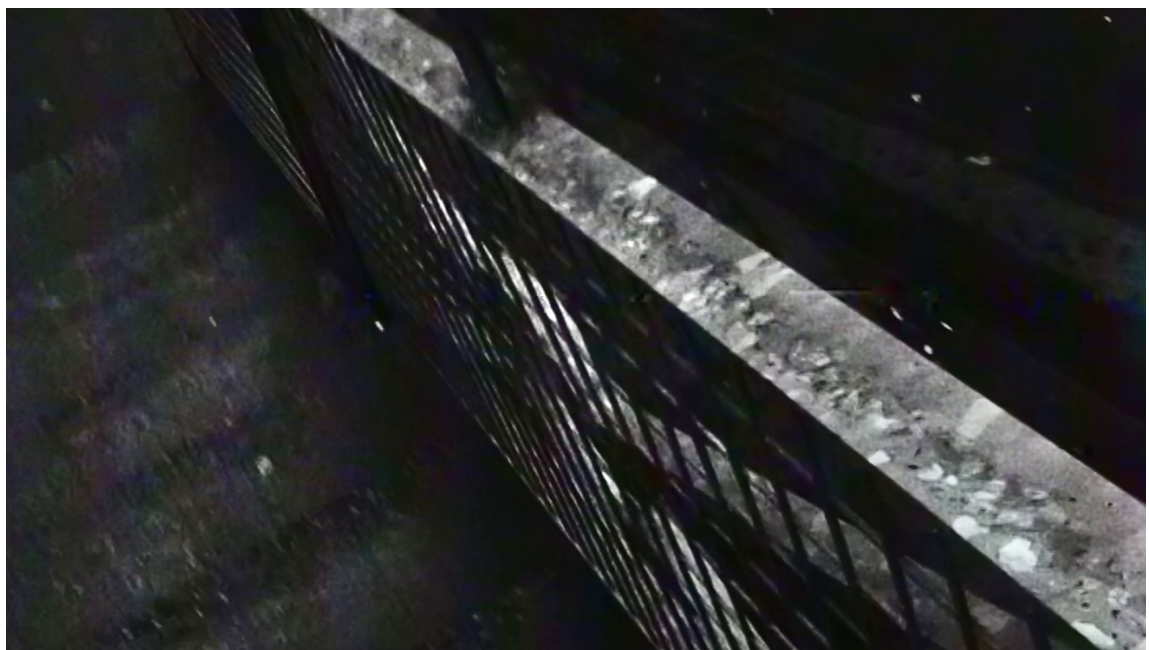
Додаток А — Візуальні фрагменти з відео.

Додаток Б — Moodboard проєкту та візуальні референси

ДОДАТОК А







ДОДАТОК Б



Мал.1 Tom Waits - "God's Away On Business"



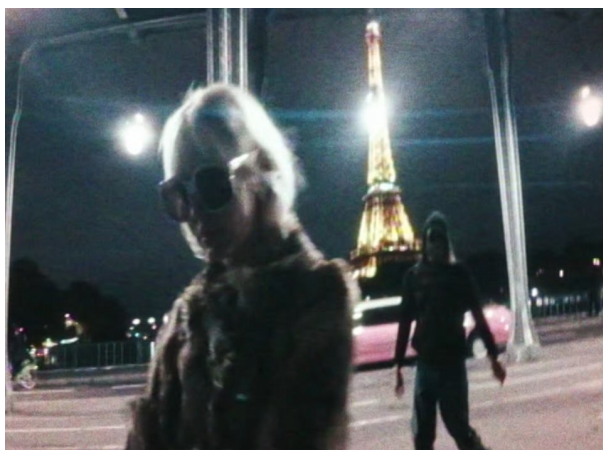
Мал.2 Zep - "Don't Break"



Мал.3 Zep - "Don't Break"



Мал. 4 Meshes of the Afternoon (1943) - “Maya Deren”



Мал.5



Мал.6