МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Аювджи Вероніка Миколаївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «МЕЖА»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.
_____ В. М. Аювджи

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені». 5
1.2. Анімаційний фільм “When the Wind Blows”. 5
1.3. Анімаційний ролик “Resilience”. 6
1.4. Анімаційний ролик “Margarita’s story”. 7
1.5. Анімаційний ролик “Funeral at Nine” 8
1.6. Анімаційний ролик “Coffin”. 8
1.7. Анімаційний ролик “Enemy”. 9
1.8. Анімаційний ролик “Opened”. 10
1.9. Анімаційний фільм “Persepolis”. 11
1.10. Анімаційний фільм «Могила світлячків». 11
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 13
2.1. Концепція роботи. 13
2.2. Стилістична концепція. 14
2.3. Технічні характеристики та особливості. 14
2.4. Звукове рішення. 15
ВИСНОВКИ 16
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 25
ДОДАТОК ІІІ. ОПИТУВАННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ 29

ВСТУП

Анімація є потужним засобом візуального мистецтва, що дозволяє показувати складні емоції та історії через рухомі зображення. Завдяки своїй універсальності вона здатна звертатися до глядачів різного віку й культур та є важливим інструментом комунікації.

Анімаційні фільми унікальні тим, що здатні передавати повідомлення способами, які недоступні іншим візуальним мистецтвам, завдяки зображенню абстрактного, невидимого та символічного. Через це анімація ефективно утримує увагу аудиторії, викликає емоційне включення та сприяє глибокому переживанню історії, що підсилює її вплив на глядача [3]. Такі риси дозволяють створювати надзвичайно емоційні та глибокі сюжети й влучно передавати різні почуття та стани персонажів. Деякі жанри анімації концентруються на внутрішньому світі героїв і дозволяють глядачам зануритися у їхню свідомість, переживаючи разом з ними страхи, надії та конфлікти. Психологічна глибина таких робіт сприяє емпатії та кращому розумінню складних аспектів людського досвіду, що робить цю анімацію важливою для обговорення важких тем.

Короткі анімаційні стрічки виокремлюються в жанр короткометражної анімації, що концентрується на вузьких темах або емоціях, передаючи їх у найбільш виразній формі. Цей формат надає широкий простір для експериментів зі структурою сюжету та візуальними стилями, що дозволяє глибше показувати різноманітні історії. Через обмежену тривалість сюжет короткометражних фільмів може бути інтенсивним та мати надзвичайно сильний вплив [6].

Психологічна короткометражна анімація є ефективним засобом для рефлексії на актуальні події. Станом на 2025 рік багато українських міст потерпають від війни, розв’язаної росією. Чимало людей у різних куточках країни кожного дня стикаються з небезпекою і травматичними обставинами. Однак навіть у прифронтових містах цей досвід вже не переживається так гостро, як на початку вторгнення. Через те, що людина не здатна постійно жити

в напрузі, її психіка адаптується навіть до перманентної небезпеки. Попри війну, чимало людей намагаються жити звичайне життя, будувати плани, радіти дрібницям. У цій точці виникає стик суперечливих реальностей — війни і миру, життя і смерті. Людина спостерігає одночасне будування й руйнування, миттєво перемикається між протилежними емоціями, радіє в обставинах, у яких це, здавалося б, неможливо [1, 2].

Налагодження життя в місті, що перебуває під обстрілами, є неабияким викликом для його жителів і потребує значних зусиль. З огляду на це існує потреба у переосмисленні становища, в якому зараз перебувають українці.

Анімаційний ролик є **актуальним**, адже має на меті проаналізувати те, як до надзвичайних умов пристосовується місто в цілому й окремо кожна особистість. Нами було проведено опитування щодо актуальності теми проєкту, в якому взяли участь близько 90 осіб, більшість з яких — мешканці Харківської області. Анкетування показало, що багатьом респондентам близькі теми, що піднімаються в ролику «Межа», а 70 % було б цікаво подивитися анімаційну стрічку про життя під час війни. Отже, проєкт має відгукнутися багатьом жителям Харкова та інших українських міст і покликаний допомогти мешканцям краще зрозуміти свої емоції і переживання.

Зважаючи на те, що ролик досліджує нові виклики та реалії сучасної війни, він є важливим для фіксації цих події для історії, що сприяє кращому розумінню їхнього впливу на людство в глобальному масштабі.

Новизна проєкту полягає в нестандартному погляді на висвітлення теми війни. На відміну від традиційних підходів, які зосереджуються виключно на руйнівних наслідках або героїчних проявах, у цьому проєкті зображуються як негативні, так і позитивні аспекти життя під час війни. Унікальним також є те, що ролик є рефлексивним, а отже осмислює зображувані події, вчинки та почуття без оцінювання. Окрім цього, в ньому аналізується контекст повномасштабної війни XXI століття, який є унікальним для всього сучасного світу.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У якості аналогів узято різноманітні анімаційні стрічки. З огляду на їхню різноплановість у жанрах, тривалості та стилістиці, в цьому описі наведені лише ті характеристики, що безпосередньо стосуються кваліфікаційного проєкту.

1.1. Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені». «Я померла в Ірпені»[1] — короткометражний анімаційний фільм української режисерки Анастасії Фалілеєвої, створений у 2024 році, який є особистою рефлексією авторки на досвід перебування в окупованому Ірпені на початку повномасштабного вторгнення росії в Україну (іл.1.1). Фільм використовує експериментальні засоби анімації для глибокого психологічного занурення у тему війни та особистих переживань. Стрічка є незвичною з точки зору тематики, адже основним фокусом уваги є токсичні стосунки головної героїні, а війна виступає фоном, який викриває проблеми, що накопичились між героями. Сюжетно-сценарне рішення фільму базується на фрагментарному наративі, де події подаються через спогади та емоційні переживання головної героїні.

Стрічка виконана у техніці мальованої анімації вугіллям на папері, що надає їй особливої текстурної глибини та символізму. Вибір вугілля як художнього матеріалу підкреслює крихкість і примарність спогадів. Графічна стилістика фільму — монохромна, з розмитими контурами та нестійкими формами — створює атмосферу тривоги та нестабільності, що віддзеркалює внутрішній світ персонажа.

Звуковий супровід мінімалістичний, зосереджений на тиші, шурхоті вугілля та приглушених звуках, що підсилює відчуття ізоляції та внутрішньої напруги.

1.2. Анімаційний фільм “When the Wind Blows”. Британський анімаційний фільм “When the Wind Blows”[2] 1986 року, знятий режисером

[1] https://www.youtube.com/watch?v=FiVwnyrPW1M&ab_channel=Maurfilm
[2] https://www.youtube.com/watch?v=9pJKdTqYijY&ab_channel=FilmTrailerChannel

Джиммі Муракамі (Jimmy Murakami) розповідає про літнє британське подружжя, що намагається вижити після ядерного удару (іл.1.2). Фільм вирізняється сюрреалістичністю та абсурдністю зображуваного, адже незважаючи на події воєнного часу та ядерний удар, що прийшовся неподалік їхнього будинку, подружжя наївно прагне зберегти буденний ритм життя, переймається дрібницями та геть не розуміє масштабів катастрофи. Такий вибір персонажів і сюжету є невипадковим, адже він найкраще показує беззахисність мирних жителів перед обличчям війни. Сценарно фільм є дуже повільним та зображує поступове погіршення фізичного та емоційного стану героїв, а персонажі до останнього продовжують вірити в порятунок, що підкреслює трагічну іронію їхнього становища.

Ізоляція подружжя посилюється візуальною стилістикою: персонажі намальовані вручну, тоді як інтер'єри їхнього будинку створені на основі реальних фотографій. Це поєднання технік створює ефект «ляльковогo будиночка», в якому герої замкнені у власному світі та не усвідомлюють масштабів трагедії.

Незважаючи на те, що стрічка була знята майже 40 років тому, вона досі є актуальною та, на жаль, близькою багатьом. На перший погляд, зображуване у фільмі видається надто перебільшеним і нереалістичним, однак досвід життя під час війни доводить, що людина дійсно здатна настільки абстрагуватися від реальності та попри все намагатись жити звичне життя.

1.3. Анімаційний ролик "Resilience". Короткометражний анімаційний фільм "Resilience"[3], створений Юні Чой (Yunie Choi) у 2023 році в рамках навчання в Каліфорнійському інституті мистецтв (США), досліджує тему відновлення природи після руйнівного впливу війни (іл.1.3). Стрічка зображує постворенний ландшафт, де природа, попри спустошення, поступово відроджується. Назва фільму, що перекладається як «стійкість», відображає головну ідею стрічки — неминуче відновлення після руйнування. Окрім буквального розквіту природи після воєнних дій, сюжет фільму також може

[3] https://www.youtube.com/watch?v=F1QRZki3zb8&ab_channel=YunieChoi

символізувати відновлення людини після травматичних подій. Стрічка не має традиційної наративної структури та передає емоції та ідеї через метафоричні образи та кольори. Унікальним є сценарне рішення — усі події зображуються одним кадром, тобто відсутня звична зміна ракурсів і планів. Це створює відчуття статичності й підкреслює безперервність процесу відновлення.

Візуально стрічка вирізняється застосуванням чітких форм із низькою деталізацією, однак, завдяки вдалій композиції та майстерній передачі світла створюють достатньо реалістичне зображення. Впродовж фільму авторка використовує найрізноманітніші палітри кольорів: від яскраво-червоних на початку, темних, приглушених тонів всередині, до яскравих, насичених зелених кольорів наприкінці, що також віддзеркалює процес відродження. Звуковий супровід мінімалістичний, зосереджений на атмосферних звуках, що підсилюють емоційний вплив.

“Resilience” є прикладом того, як тонко й глибоко анімація може передавати складні теми, такі як війна та відновлення. Фільм демонструє, що навіть після найбільших руйнувань життя відновлюється, що є важливим меседжем у контексті сучасних подій.

1.4. Анімаційний ролик “Margarita’s story”. Стрічка “Margarita’s story”[4], створена у 2023 році режисером Джонатаном Ходжсоном (Jonathan Hodgson) у співпраці України та Великої Британії, розповідає про втечу 10-річної дівчинки Маргарити з Маріуполя під час російського вторгнення (іл.1.4). Сюжетно фільм є послідовною розповіддю від імені головної героїні, що вирізняється щирістю та деталізованістю, притаманною дітям, з акцентом на психологічній травмі та стійкості в умовах війни. Розповідь супроводжується анімованими ілюстраціями, що достатньо правдиво зображують жахи війни, водночас уникаючи надмірності.

Візуально стрічка виконана у м’якій, мінімалістичній манері, що дозволяє глядачеві зосередитися на емоціях героїні. В ілюстраціях широко застосовуюся виразні текстури, що імітують різні графічні матеріали.

[4] https://www.youtube.com/watch?v=303cOEZ2kY8&ab_channel=SaveTheChildren

Особливим є колірне рішення: усі кадри є чорно-білими, однак ті, що зображують мирне життя або майбутнє, мають жовті і сині колірні акценти (такі як елементи одягу, небо, дерева тощо). Звуковий супровід стриманий, з акцентом на реалістичні звуки та голос за кадром, що підсилює відчуття присутності та занурення у події.

“Margarita’s story” є цінним прикладом того, як за допомогою візуальних та звукових засобів можна розповісти важливу історію з делікатністю, чесністю та повагою до теми.

1.5. Анімаційний ролик “Funeral at Nine”. “Funeral at Nine”[5] — короткометражний анімаційний фільм, створений у 2022 році студентами школи Gobelins (Франція), що досліджує тему втрати та внутрішнього переживання горя через призму уяви трьох братів, які відвідують похорон місцевого садівника (іл.1.5). Фільм вирізняється глибоким психологізмом, зосереджуючись на внутрішньому світі трьох братів. Кожен з них переживає втрату по-своєму: один уявляє, як під тілом садівника виростає квіткове дерево, на вершині якого він знаходить метелика; інший переноситься у поле червоних троянд, прямуючи за потоком пташиних літаків; третій опиняється в лабіринті годинників, де намагається знайти вихід з нескінченного простору [5]. Ці метафори відображають їхні особисті страхи, спогади та надії, а візуальний стиль фільму підкреслює ці внутрішні стани. Використання 2D анімації дозволяє реальності непомітно перетікати в уяву, а композиційні рішення, такі як викривлення перспективи та плавні трансформації простору, підсилюють відчуття сюрреалістичності.

“Funeral at Nine” є вдалим прикладом того, як за допомогою анімаційних засобів можна передати складні емоційні стани та внутрішні переживання персонажів.

1.6. Анімаційний ролик “Coffin”. “Coffin”[6] — це короткометражний анімаційний фільм, створений у 2020 році студентами французької школи

[5] https://www.youtube.com/watch?v=ikbBBCFIWIc&ab_channel=GOBELINSParis
[6] https://www.youtube.com/watch?v=8VkD__hXeM8&ab_channel=GOBELINSParis

анімації Gobelins (Франція). Стрічка занурює глядача в атмосферу перенаселеного міста на півдні Китаю, де головний герой намагається відпочити у спільному помешканні, але стикається з нав'язливою присутністю сусідів (іл.1.6).

Фільм вирізняється експериментальним підходом до зображення психологічного стану героя через буквальну гіперболізацію подразників. Шум футболу по телевізору передається через образи справжніх футболістів, що грають прямо посеред кімнати, храп сусіда викликає такі пориви вітру, що головного героя здуває тощо. Такий підхід підкреслює головну ідею стрічки: для втомленої людини найменший подразник викликає надзвичайно сильний дискомфорт. Фільм передає відчуття клаустрофобії та тривоги за допомогою щільної композиції кадрів, де простір здається обмеженим і тисне на персонажа.

Графічно фільм виконаний у темних, майже монохромних жовтих тонах, що підкреслює відчуття бруду й напруги. Звуковий супровід складається виключно зі звуків побуту, що посилюються до межі. "Coffin" демонструє, як анімація може ефективно передавати внутрішній світ героя через гіперболізоване зображення подразників [4].

1.7. Анімаційний ролик "Enemy". Короткометражний анімаційний фільм "Enemy"[7], створений у 2020 році студенткою Каліфорнійського інституту мистецтв (США) Мішель Ченг (Michelle Cheng), розповідає про хлопчика, який тікає від загадкової загрози (іл.1.7). Незважаючи на простий на перший погляд сюжет, стрічка розкриває глибші теми страху та невизначеності.

Фільм вирізняється атмосферним візуальним стилем, що поєднує елементи нуару та експресіонізму з використанням контрастного освітлення та геометричних форм для створення напруженої атмосфери. Динаміка кадрів підкреслює тривожний стан героя: раптові зміни ракурсів, нестабільна камера та швидкий монтаж передають відчуття небезпеки. Графічно фільм широко

[7] https://www.youtube.com/watch?v=ef87oEnKpAY&ab_channel=lemoncholy

застосовує текстури та дещо неакуратні лінії, що створює додаткову динаміку. Окремим важливим елементом є тіні персонажів: великі, темні, гострі тіні символізують сильний страх, який, однак, є безпідставним. На підсилення напруги також працює драматичний музичний супровід.

1.8. Анімаційний ролик "Opened". "Opened"[8] — короткометражний анімаційний фільм, створений у 2020 році студентами Чулалонгкорнського університету в Таїланді, що розкриває тему насильницького харчування та його травматичного впливу на психіку дитини (іл.1.8).

Головний герой стрічки — маленька дитина, що терпіти не може овочі, якими її годують батьки та шкільні вихователі. Сюжетно фільм відповідає класичній структурі й має зав'язку, розвиток дії, кульмінацію та розв'язку. За допомогою численних візуальних метафор, анімаційних та сценарних прийомів, фільм надзвичайно тонко передає емоційний стан дитини. Події стрічки фактично відбуваються у двох вимірах — реальному й внутрішньому світі головного героя. Реальний світ зображений у теплих відтінках та з високим рівнем деталізації, натомість внутрішній світ є мінімалістичним й використовує всього три кольори: чорний, білий й акцентний яскравий зелений. Зовнішній світ реалістичний, тоді як внутрішній — химерний, незрозумілий і наповнений численними символами. Для влучної передачі почуттів дитини автори широко застосовували анімаційні та композиційні прийоми, такі як трансформації простору, викривлена перспектива, гіперболізація розмірів тощо. Звуковий супровід доповнює візуальний наратив, використовуючи виразні звуки та експресивну музику для створення напруги.

За допомогою усіх вищеназваних засобів й прийомів, "Opened" дає змогу по-новому поглянути на звичну проблему та змінити її сприйняття широким загалом.

---

[8] https://www.youtube.com/watch?v=n6BvlDdH84E&ab_channel=NatNathanich

1.9. Анімаційний фільм “Persepolis”. Анімаційний фільм “Persepolis”[9], створений у 2007 році у співпраці Франції та Ірану режисерами Маржан Сатрапі (Marjane Satrapi) та Венсаном Паронно (Vincent Paronnaud), розповідає про життя дівчини в Ірані на тлі Ісламської революції та війни з Іраком (іл.1.9). Сюжет поєднує особисту історію дорослішання з політичними подіями, показуючи, як буденні моменти життя — сімейні стосунки, шкільні пригоди, музичні вподобання — переплітаються з жорстокою реальністю війни та репресій. Історичні події зображено як театр ляльок, що дозволяє передати складні теми через прості метафори.

Візуальний стиль вирізняється простою чорно-білою графікою, яка нагадує комікс, з широким використанням тіней та силуетів, що створюють глибину та напругу без використання кольору. Цей мінімалістичний підхід дозволяє зосередитися на внутрішніх переживаннях персонажа, а також ефективно передає атмосферу тривоги. Звуковий супровід стрічки доповнює візуальний наратив, використовуючи традиційну іранську музику та сучасні композиції для створення емоційного контрасту.

“Persepolis” є гарним прикладом того, як через особисту історію та більш звичні теми дорослішання й пошуку себе можна розкрити складні соціальні та політичні теми.

1.10. Анімаційний фільм «Могила світлячків». «Могила світлячків»[10] — японський анімаційний фільм 1988 року, створений режисером Ісао Такахатою (Isao Takahata) на студії Ghibli, що розповідає про трагічну долю двох дітей, які намагаються вижити в умовах руйнувань та голоду під час Другої світової війни (іл.1.10). Фільм вирізняється глибоким емоційним змістом та реалістичним зображенням наслідків війни. Сюжетно стрічка акцентує увагу на ізоляції головних героїв від суспільства та їхній боротьбі за виживання, що робить її потужним антивоєнним висловлюванням. Фільм є глибоко психологічним та зосереджується на внутрішньому світі головного

[9] https://www.youtube.com/watch?v=k0-soIqli7I&t=1s&ab_channel=planetakino
[10] https://www.youtube.com/watch?v=lhlh7JVcTt8&ab_channel=NetflixAnime

героя, Сейти. Його поведінка відображає складну боротьбу між базовими інстинктами виживання, раціональними рішеннями та моральними принципами.

Візуальний стиль поєднує детально промальовані фони з досить реалістичними персонажами, що забезпечує максимально повний і детальний показ досвіду війни. Символіка світлячків, які з’являються протягом фільму, відображає як крихкість життя, так і надію на відродження.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи. Анімаційний ролик «Межа» є рефлексією на особистий досвід життя під час війни у Харкові. За допомогою засобів експериментальної анімації стрічка занурює глядача в почуття та переживання звичайних людей, що стикаються з крайніми проявами дуальності буття.

Головна мета роботи — переосмислити механізми адаптації до реальності, що виникають у жителів прифронтових міст, а також саму реальність, яка нерідко є суперечливою та ірраціональною. Анімаційний фільм покликаний насамперед допомогти краще зрозуміти свої емоції мешканцям прифронтових міст в Україні, а також розповісти про реалії життя під час війни тим, хто не має такого досвіду.

Для досягнення відповідного емоційного ефекту, анімаційний ролик «Межа» не має класичного послідовного сюжету, натомість зображує «мозаїку» із фрагментованих подій та почуттів. Головний герой стрічки є не окремою особистістю, а узагальненим образом містян з типовими рисами поведінки та реакціями на неординарні події. Така концепція ефективно залучає глядача та викликає сильний відгук.

Цільовою аудиторією проєкту насамперед є жителі Харкова та інших прифронтових міст дорослого віку, будь-якої статі та професії. Однак анімаційний ролик може бути цікавим і ширшій аудиторії, зокрема в інших регіонах України, адже просто й доступно показує досвід життя в постійній небезпеці, порушуючи важливі теми адаптації та стійкості.

У рамках дослідження цільової аудиторії було проведено опитування щодо актуальності теми проєкту. Вибірка склала 92 респонденти різних вікових категорій, більшість з яких — жінки (78 %) (іл. 3.1). За місцем проживання 51 % опитаних складають жителі Харківської області (з яких 42 % — мешканці Харкова), 17 % — Сумської області, 14 % — Київської області, 10 % проживають закордоном. Переважна більшість респондентів (80 %) має досвід перебування у прифронтових містах або в зоні бойових дій (іл. 3.2). 34 % опитаних постійно відчувають загрозу своєму життю, тоді як 50 % —

лише іноді; при цьому 74 % вказали, що вважають свої емоції повністю або частково притупленими (іл. 3.3). Це свідчить про досить високий показник самоусвідомленості серед опитаних. Більшості респондентів знайомі ситуації, зображені в анімаційному ролику, зокрема 83 % постійно або іноді відчувають протилежні емоції одночасно, а 82 % знайомо відчуття сюрреалістичності життя (іл. 3.4). Також 80 % опитаних вірять, що мистецтво може підтримувати людей під час війни, а 22 % регулярно дивляться анімаційні фільми (іл. 3.5). 70 % респондентів вказали, що їм було б цікаво переглянути коротку анімаційну стрічку про життя під час війни, що свідчить про високий інтерес у темі проєкту серед цільової аудиторії (іл. 3.6).

2.2. Стилістична концепція. Візуальний стиль проєкту — авторська 2D графіка з елементами абстракції. Фони та персонажі створені із широким залученням текстур, що імітують графічні матеріали, такі як олівці, вугілля тощо. Стиль ілюстрацій мінімалістичний та дещо неакуратний і нагадує нарис, що підкреслює відчуття хаосу і невизначеності.

Колірна палітра проєкту — чорно-біла із використанням різних акцентних кольорів, що підсвічують найважливіші елементи деяких сцен. Таке рішення сприятиме найбільш яскравому показу почуттів та емоцій, а також підкреслюватиме сюрреалістичність зображуваного.

Окрім цього, в анімаційному ролику застосовуються численні художні засоби, такі як символи, перебільшення, візуальні метафори тощо. Вони покликані найбільш точно й тонко передати емоційний стан головного героя та підсилити емоційний ефект.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Анімаційний ролик «Межа» створений за допомогою покадрової анімації, де кожен кадр намальований вручну за допомогою растрових графічних редакторів. Застосування цієї технології дає свободу у використанні різноманітних анімаційних прийомів а також додає стрічці щирості та жвавості.

У фільмі широко застосовуються тремтячі лінії, метаморфози та трансформації (зокрема при створенні переходів між сценами), що

підкреслюють химерність реальності та додають стрічці динаміки й візуального інтересу.

Монтаж та композитинг виконані за допомогою програми Adobe After Effects, що дає змогу розставити акценти, використовуючи освітлення, блюр, світіння, ґлітч-ефекти тощо.

2.4. Звукове рішення. Основний звуковий акцент в анімаційному ролику «Межа» приходиться на закадровий голос від імені головного героя, що супроводжує деякі сцени. Закадровий голос не описує те, що відбувається на екрані, а доповнює візуальну розповідь відповідними роздумами та запитаннями.

Окрім цього, у ролику широко застосовуються реалістичні звуки вибухів, кроків, гамору, сирени тощо. Для досягнення більшої реалістичності та занурення в атмосферу ролику «Межа», деякі зі звуків, як наприклад сирена, записані нами з реального життя спеціально для анімації. У стрічці також використані штучні звуки, такі як гул чи ґлітч для підсилення емоційності деяких сцен.

ВИСНОВКИ

Анімаційні фільми є важливим явищем у сучасному суспільстві та можуть мати надзвичайно сильний емоційний вплив на аудиторію. Психологічна короткометражна анімація є ефективним засобом показу складних тем і почуттів, таких як життя під час війни в Україні, та сприяє кращому розумінню певних аспектів людського досвіду.

Було проведено ґрунтовний аналіз проблематики короткометражної психологічної анімації в контексті сучасної війни та її впливу на особистість. Аналіз відповідної літератури показав, що тема психологічної адаптації до умов війни дійсно є актуальною та важливою, але при цьому недостатньо дослідженою та опрацьованою.

При створенні анімаційного ролика «Межа» було проаналізовано низку анімаційних аналогів, які порушують тему особистої рефлексії в умовах війни. Крім цього, було також досліджено анімаційні фільми, які через алегорії показують внутрішній світ персонажів, адаптації до стресових умов та відновлення після руйнувань. Під час аналізу було виділено важливі риси аналогів, такі як глибока рефлексивність і фрагментарна структура сюжету, символізм і метафоричність зображення, контраст між реальним і уявним, а також технічні прийоми візуального і звукового занурення в атмосферу стрічки.

Під час роботи над анімаційним роликом «Межа» було сформулювано тему і мету стрічки, а також виділено та досліджено цільову аудиторію. Проведене нами опитування мешканців прифронтових регіонів показало, що більш ніж дві третини респондентів зацікавлені у темі проєкту та часто стикаються із ситуаціями та емоціями, зображеними в стрічці.

Було визначено стилістичне рішення — поєднання реалізму з метафоричністю, використання чорно-білої колірної палітри з яскравими акцентами, що відображають емоційний стан персонажа. Технічно анімація орієнтується на поєднання цифрової 2D анімації з текстурними ефектами, а звукова частина — на закадровий голос та реалістичні звуки середовища.

Практична значущість роботи полягає у створенні рефлексивного культурного продукту, який фіксує досвід життя під час війни не як героїчну оповідь чи документальну реконструкцію, а як спробу осмислення людського стану в умовах постійної небезпеки. Такий підхід сприяє не лише індивідуальному емоційному розвитку, але й збереженню пам’яті про війну як багатовимірний і внутрішньо суперечливий досвід.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бригадир Ю. Адаптація до війни: чому вона відбувається і як собі допомогти. URL: https://nashkiev.ua/life/adaptatsiya-do-viini-chomu-vona-vidbuvaetsya-i-yak-sobi-dopomogti (дата звернення: 29.04.2025).

2. Рогаль Н., Синельников Р. Психологічні особливості адаптації в умовах війни. *Всеукраїнська науково-практична конференція з нагоди 50-річчя від початку підготовки психологів у харківському університеті.* 2022. С. 207–211. URL: https://psychology.karazin.ua/news2023/12042023/Zbyrka.pdf#page=207 (дата звернення: 25.04.2025).

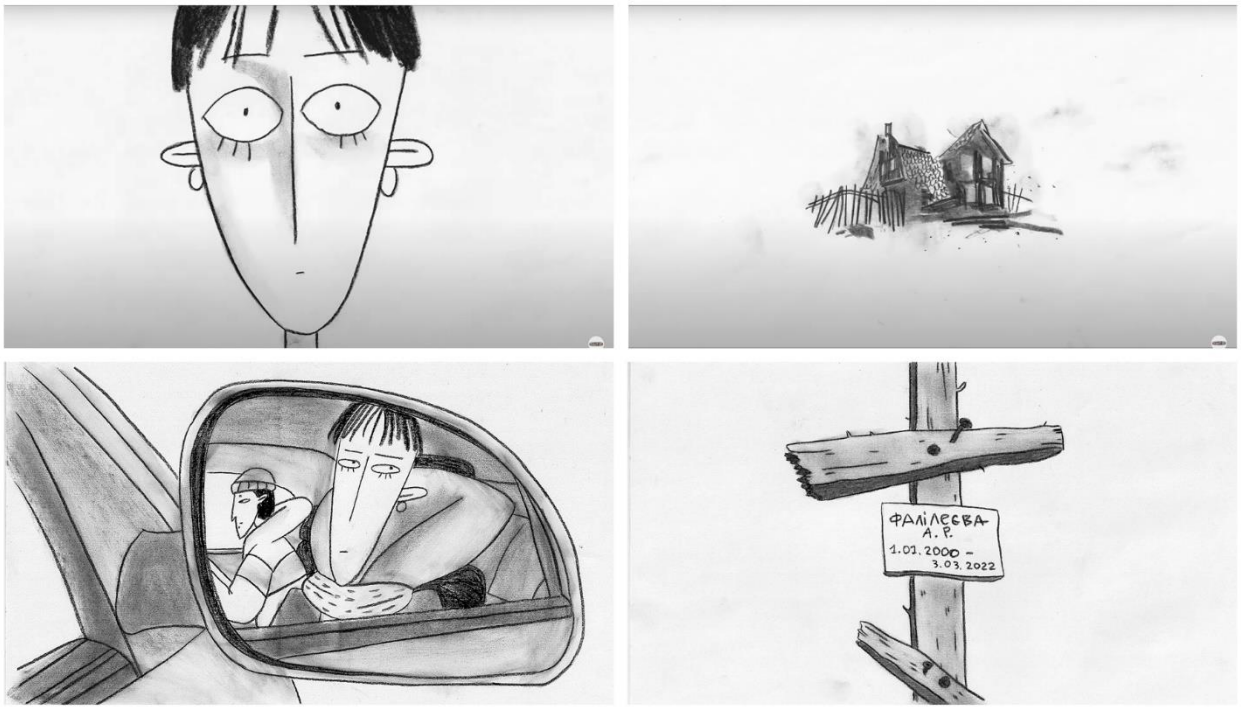
3. Сітцева М. Психологічні особливості анімації як аудіовізуального засобу впливу на глядача. *Вчені записки Університету «КРОК»*. 2024. № 2(74). С. 353–360. URL: https://doi.org/10.31732/2663-2209-2024-74-353-360 (дата звернення: 07.05.2025).

4. Coffin (short 2020). URL: https://www.imdb.com/title/tt13581812/ (дата звернення: 02.05.2025).

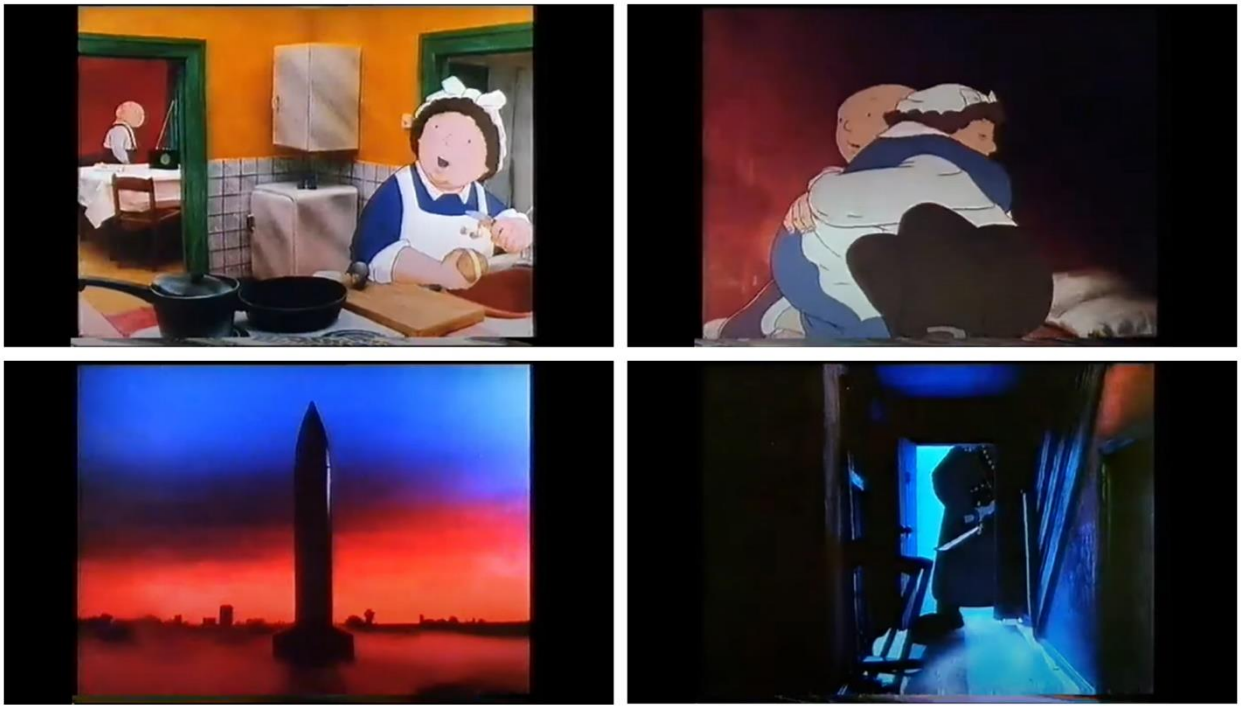
5. Funeral at nine. URL: https://www.gobelins-school.com/gallery/funeral-at-nine (дата звернення: 03.05.2025).

6. The power of animated short films: telling stories in limited time. URL: https://hound-studio.com/blog/the-power-of-animated-short-films-telling-stories-in-limited-time/ (дата звернення: 09.05.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



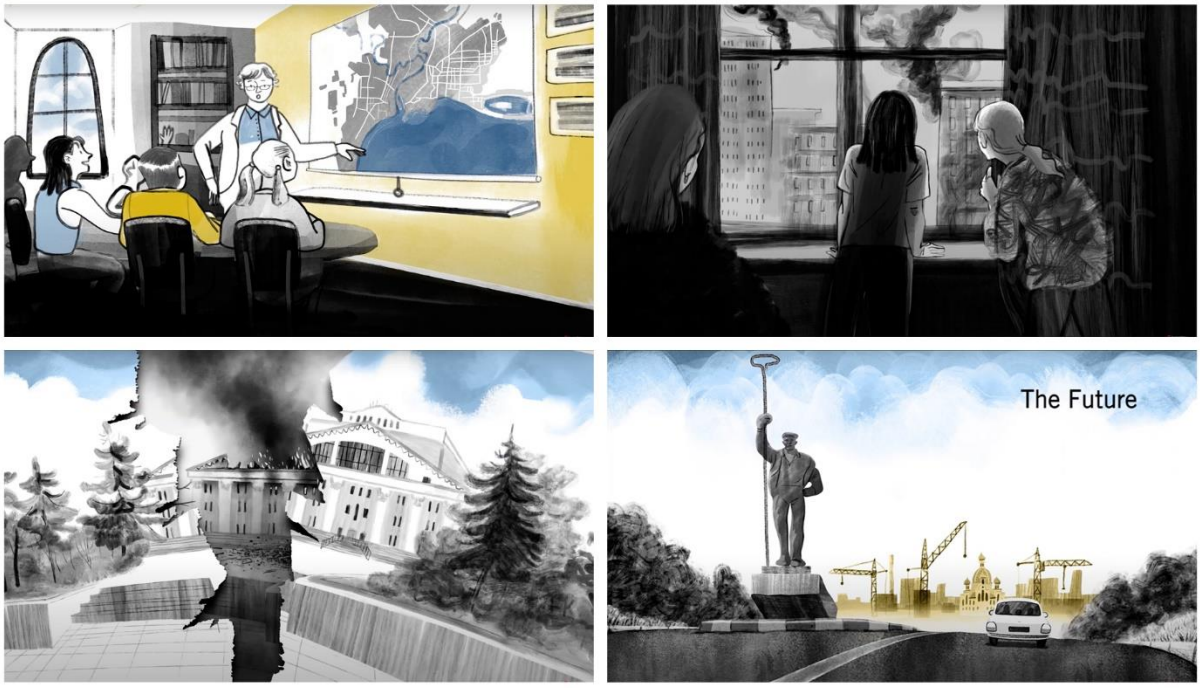
Іл. 1.1. Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені», 2024 рік



Іл. 1.2. Анімаційний фільм “When the Wind Blows”, 1986 рік



Іл. 1.3. Анімаційний ролик “Resilience”, 2023 рік



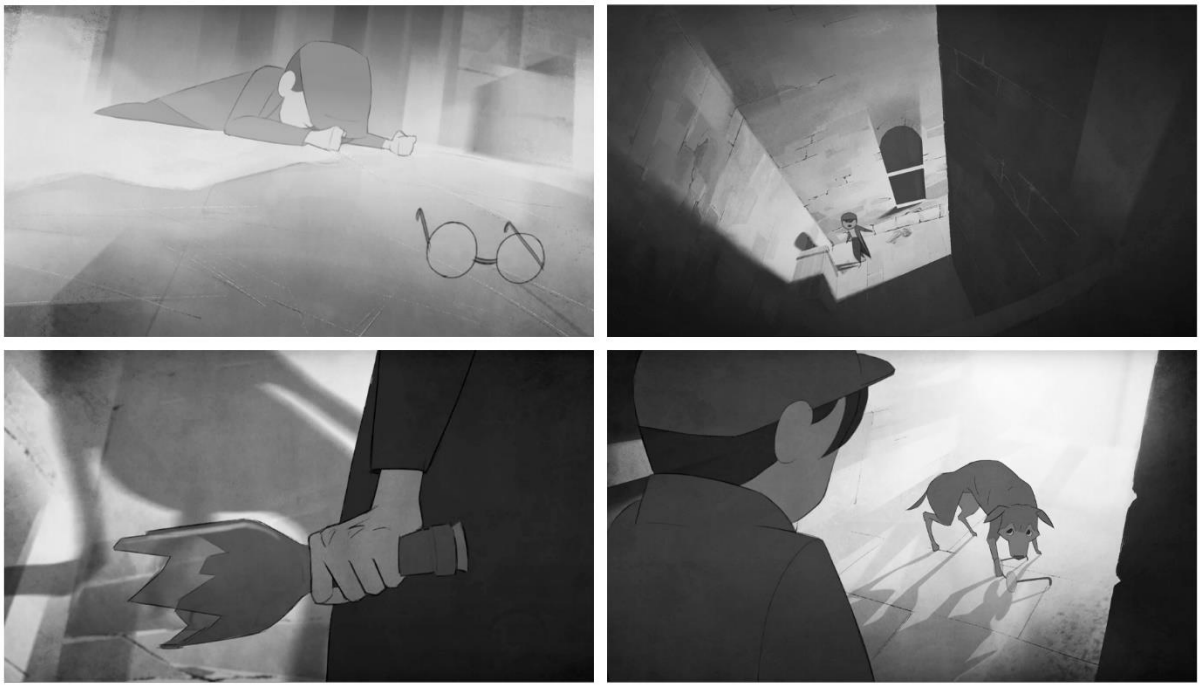
Іл. 1.4. Анімаційний ролик “Margarita’s story”, 2023 рік



Іл. 1.5. Анімаційний ролик “Funeral at Nine”, 2022 рік



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “Coffin”, 2020 рік



Іл. 1.7. Анімаційний ролик “Enemy”, 2020 рік



Іл. 1.8. Анімаційний ролик “Opened”, 2020 рік



Іл. 1.9. Анімаційний фільм “Persepolis”, 2007 рік

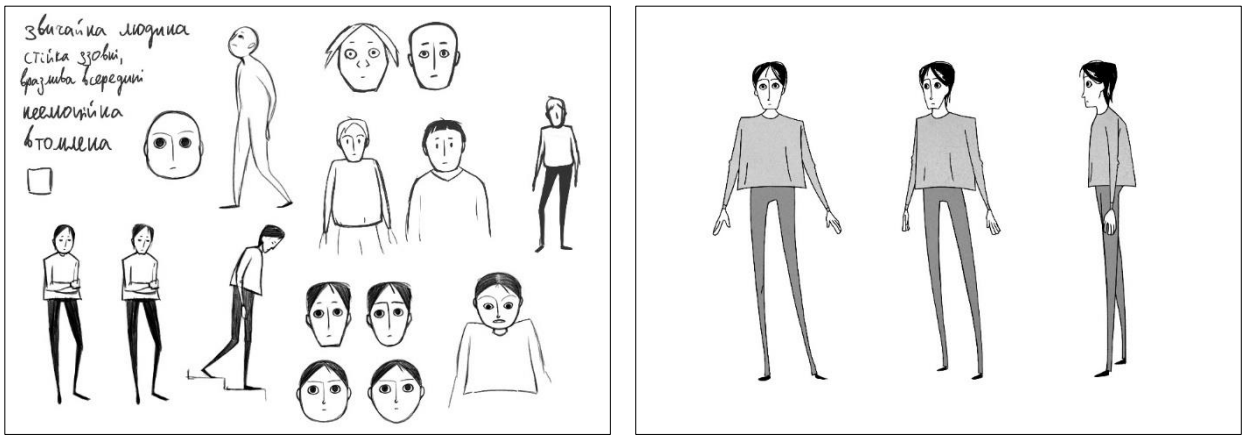


Іл. 1.10. Анімаційний фільм «Могила світлячків», 1988 рік

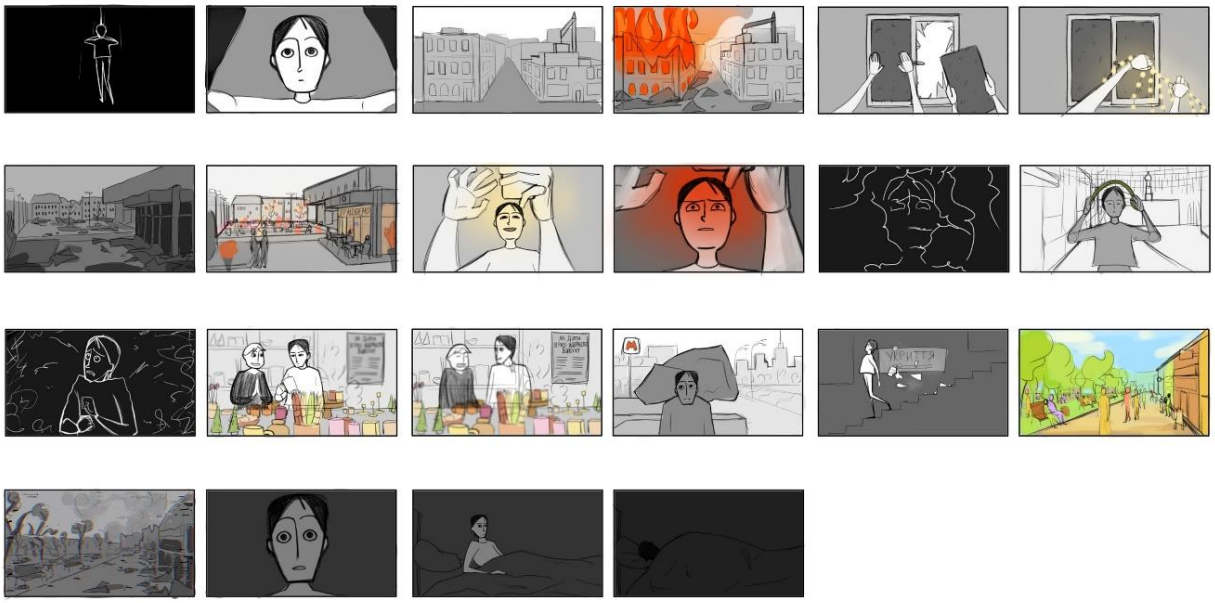
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 2.1. Сторіборд



Іл. 2.2. Пошуки персонажа



Іл. 2.3. Пошуки кольорового рішення

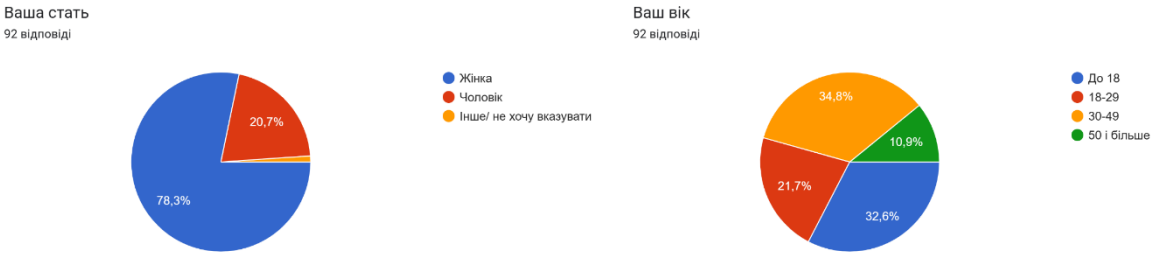


Іл. 2.4. Пошуки візуального стилю

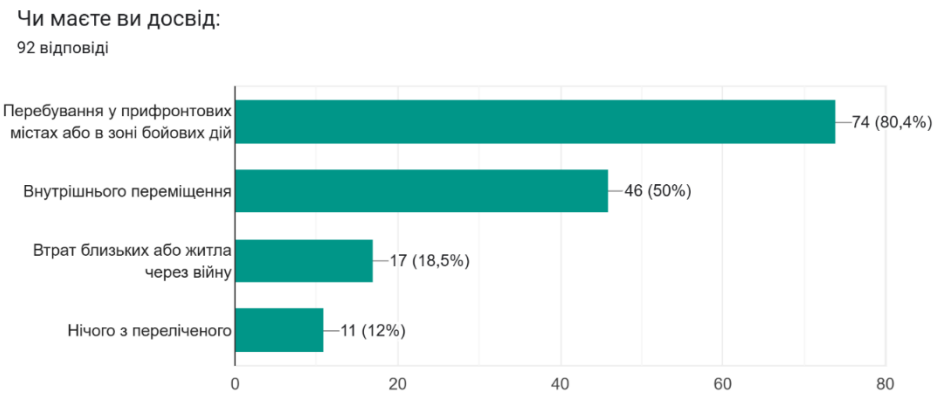


Іл. 2.5. Скриншоти з анімаційного ролика «Межа»

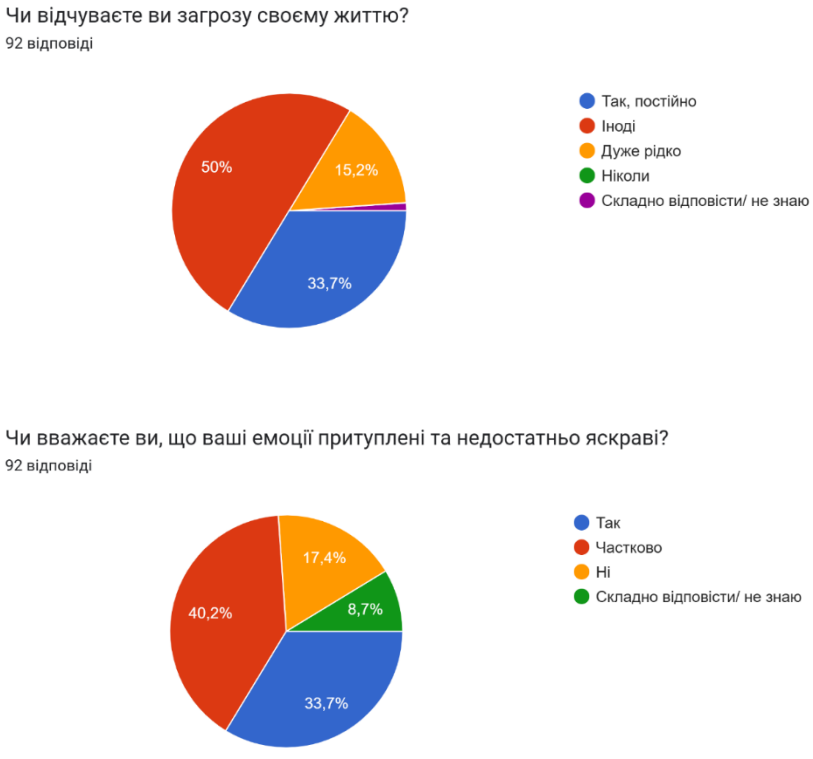
ДОДАТОК ІІІ. ОПИТУВАННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ



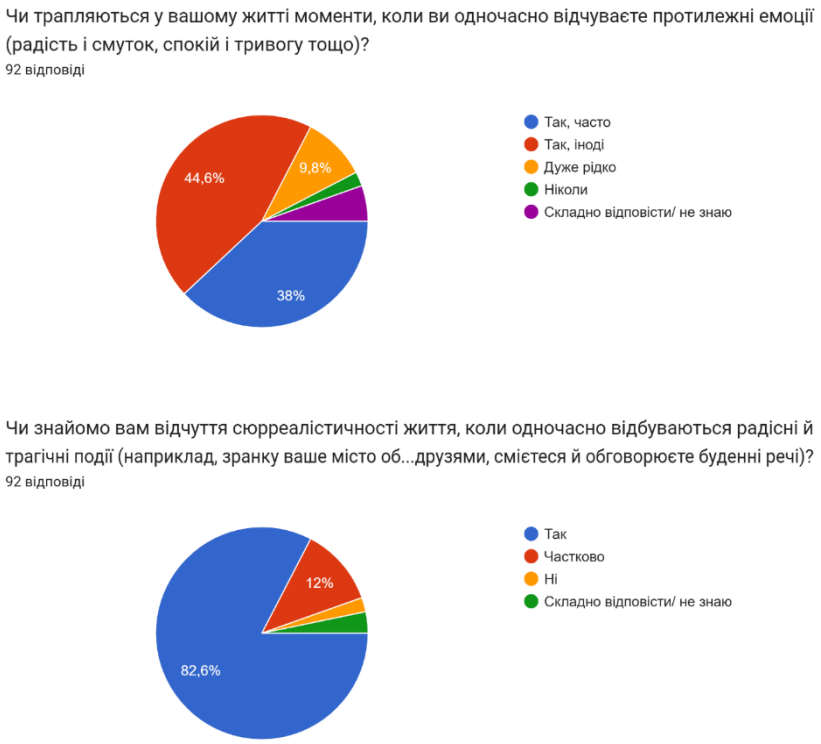
Іл. 3.1. Стать і вік респондентів



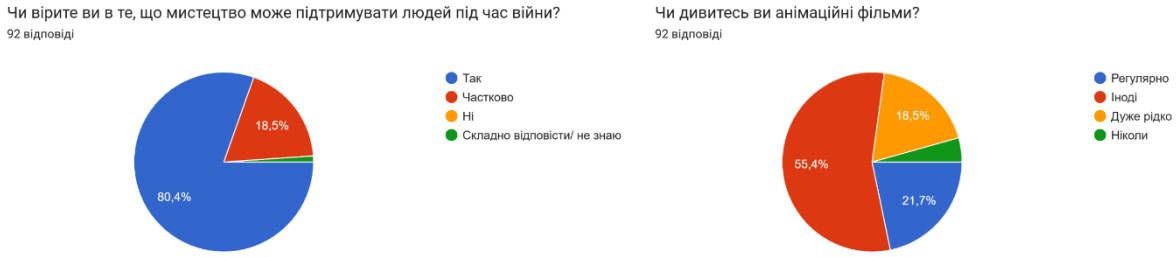
Іл. 3.2. Досвід респондентів



Іл. 3.3. Суб’єктивна оцінка свого стану респондентами



Іл. 3.4. Релевантність зображеного в анімаційному ролику до досвіду респондентів



Іл. 3.5. Ставлення респондентів до мистецтва та анімації



Іл. 3.6. Зацікавленість респондентів у темі анімаційного ролика