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

Башкатов Олег Юрійович

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК НА ВЛАСНУ ПІСНЮ «ВСЕ ОДНО»

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.
_____ О. Ю. Башкатов

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Фільм “Picnic at Hanging Rock” 7
1.2. Музичний кліп “Baroque” 8
1.3. Аудіовізуальний колаж-кліп “watergun the video” 8
1.4. Музичний кліп “Decay” 9
1.5. Музичний кліп “Don’t Be So Hard On Your Own Beauty” 10
1.6. Музичний кліп “ікона” 11
1.7. Музичний кліп “green spore valley” 11
1.8. Музичний кліп “homebody” 12
1.9. Музичний кліп “Evangelic Girl is a Gun” 13
1.10. Музичний кліп “Babyface Maniacs” 14
1.11. Анімаційний ролик “Mirror Re-Flection” 15
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 16
2.1. Концепт-ідея 16
2.2. Символіка і стилістика 17
2.3. Сценарій 19
2.4. Інструментарій 20
2.5. Звукове рішення 21
2.6. Етапи створення 21
2.7. Аудиторія 22
ВИСНОВКИ 25
ЛІТЕРАТУРА 27
ДОДАТОК 1. СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ 28
ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД 34
ДОДАТОК 3. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 35

ВСТУП

У сучасному візуальному мистецтві спостерігається зростаюча тенденція до синтезу різних медіа, де відеокліпи вже давно перестали бути лише промоційним інструментом для музики. Вони перетворилися на автономні форми мистецького висловлювання, в яких важливу роль відіграють концепція, наратив, символізм та візуальна естетика.

В умовах культурної турбулентності, інформаційної перенасиченості та постійних трансформацій реальності, художники все частіше звертаються до абстрактних і метафізичних тем. Теми циклічності, нестабільності, пошуку рівноваги й особистісного переживання стають актуальними не лише в філософському, але й у візуальному дискурсі. Особливо цікавими є способи їхньої інтерпретації через мову відео, анімації та цифрового мистецтва.

Наш проєкт — це музичний відеокліп до авторської композиції «Все Одно», який поєднує кінематографічну реальність, анімаційні елементи та dreamcore-естетику. Через символічний візуальний наратив ми досліджуємо тему руйнації, відновлення та існування людини як миті в нескінченному всесвіті.

Мета проєкту — створити анімаційний музичний відеокліп, який через метафоричні образи, символізм та естетичні прийоми досліджує тему циклічності існування, внутрішнього пошуку сенсу та співвідношення особистісного досвіду з масштабом Всесвіту. У проєкті ми прагнемо викликати у глядача емоційний резонанс і водночас залишити простір для відкритої інтерпретації.

Актуальність проєкту зумовлена загальним станом сучасної культури: глобальна нестабільність, тривожність, емоційне вигорання, втеча у цифрові світи — усе це формує новий запит на мистецтво, яке не стільки дає відповіді, скільки дозволяє відчути. У такому контексті зростає інтерес до метафізичних тем і м’якого, інтуїтивного візуального наративу, що дозволяє глядачеві зануритися у власний внутрішній простір.

Новизна проєкту полягає в поєднанні особистісної рефлексії з масштабним філософським контекстом: інтимне відчуття розгубленості, пошуку сенсу та болю розглядається не як унікальна драма, а як частина універсального космогонічного процесу. Візуально це втілюється через образ чорної знеособленої постаті, яка постає як жест відмови від егоцентричної моделі артиста та уникає прямої ідентифікації з автором, контрастуючи із сучасною культурою самопрезентації. Крім того, важливим аспектом є технічна структура відео: поєднання знятого на кінематографічну камеру Sony FX30 матеріалу з елементами ручної анімації, типографікою, генеративною AI-анімацією та «мильною» кольорокорекцією створює цілісний mixed-media-простір, що втілює dreamcore-естетику у власній, авторській інтерпретації.

Базові дефініції:

Відеокліп — аудіовізуальний твір, що поєднує музичний трек із відеорядом, здатним мати як суто ілюстративну, так і глибоко концептуальну функцію.

Dreamcore — візуальна естетика, що ґрунтується на атмосфері сну, спотвореної пам’яті, відчуття дежавю. Відзначається повільністю, м’яким фокусом, спрощеним наративом і символічністю.

Метамодерн — філософсько-естетична течія, що поєднує іронію постмодерну з новою щирістю, постіронією та пошуком сенсу, дозволяючи художнику водночас сумніватися і вірити.

Анімована типографіка — застосування шрифтових елементів як повноцінної частини візуального ряду через анімаційні прийоми.

AI-анімація — використання генеративного штучного інтелекту для створення або трансформації зображень, які інтегруються у відеоряд для підсилення сюрреалістичного ефекту.

Mixed media — мистецький підхід, у якому поєднуються різні засоби вираження: відео, анімація, звук, текст, цифрова обробка тощо.

Castle core — естетичний напрям, натхнений середньовіччям, замками, лицарською романтикою та уявленням про героїчне минуле. Може проявлятися через використання образів на кшталт кольчуги, гербів, ритуальних жестів чи фантазійного оточення. Це своєрідна ностальгія за вигаданим або казковим Середньовіччям, поданим через сучасну оптику.

Вайб — атмосфера або настрій, що формується через сукупність художніх рішень: колір, ритм, звук, стилізація.

DIY — підхід до творчості, що базується на самостійності, аматорстві, іноді зумисній недосконалості.

Наїв — художня стратегія, яка імітує або послуговується «дитячим» або інтуїтивним способом зображення. Це не про брак майстерності, а про свідомий вибір емоційної простоти.

Зумерська естетика — візуальний стиль покоління Z, сформований на перетині інтернет-мемів, іронії, ностальгії за 2000-ми, цифрового шуму, фільтрів і TikTok-культури.

Постіронія — термін, що використовується для позначення стану, у якому серйозні та іронічні наміри заплутані. Рідше використовується як повернення від іронії до серйозності, подібне до «нової щирості».

Дріммі естетика (dreamy aesthetic) — візуальний стиль, що передає відчуття сну, мрійливості, віддаленості від реальності. Характеризується використанням м’якого світла, розмитих текстур, пастельних або приглушених кольорів, повільного темпу, ефектів типу блюру, шуму, віньєток.

Полуденний жах — це особливий тип естетичного переживання, коли моторошність і тривожність виникають не в темряві чи вночі, а навпаки — при яскравому денному світлі. Його джерело — не страх перед невідомим у темряві, а відчуття, що щось не так у знайомому, спокійному середовищі, яке за визначенням має бути безпечним.

Y2K — стиль, що поєднує технології та гламур, часто використовує яскраві кольори, експериментальні образи та ностальгію за нульовими роками 21 століття.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу було відібрано низку відеоробіт, які мають стилістичну або концептуальну спорідненість із дипломним кліпом «Все Одно». Серед критеріїв добору — специфічна візуальна мова (lo-fi, dream, кастлкорні мотиви), наївні монтажні прийоми, ручні шрифти, а також акцент на меланхолійній, медитативній атмосфері. Увагу приділено як прямим аналогам, що мають подібну естетику та образи (наприклад, рукотворність, середньовічна символіка, однокольоровий костюм персонажа), так і непрямим — які перегукуються переважно через настрій, темпоритм або художній вайб. Аналіз цих прикладів дозволив точніше артикулювати візуальні та наративні опори власного кліпу, а також виявити способи передачі стану через естетику недосконалості, артефактності та фрагментованості.

1.1. Фільм “Picnic at Hanging Rock”

Picnic at Hanging Rock [1] — австралійський містичний фільм, знятий за однойменним романом Джоан Ліндсі, режисер Пітер Вір. Прем’єра відбулась у 1975 році. Події розгортаються у 1900 році та розповідають про загадкове зникнення групи школярок і вчительки під час пікніка біля скелі Гейнгінг-Рок. Стрічка вирізняється гіпнотичною атмосферою, плавним темпом, майже відсутністю пояснень і емоційно приглушеною манерою подачі.

Фільм став важливим візуальним і настрійовим референсом для нашого проєкту завдяки своїй делікатній атмосфері, де денне світло, природа й тиша формують відчуття водночас спокою і тривожної невизначеності. Особливо цінним є фрагмент самого пікніку — сцени, в якій героїні, перебуваючи в лісі під весняним сонцем, ніби розчиняються в ландшафті. Ця сцена з її полуденним вайбом, плинністю часу й містичним злиттям з природою перегукується з ідеєю про стан відчуженості, розчинення й прийняття циклічності.

[1] https://www.youtube.com/watch?v=CFtQMzXZZQs

Фільм обраний аналогом насамперед за візуальну чутливість до природи, повільний темп, тонку межу між реальністю та сном — все це стало важливою точкою відліку у пошуках естетики для кліпу.

1.2. Музичний кліп “Baroque”

Відеокліп *Baroque* [2] музиканта *Yabujin*, що візуально представляє сучасний напрям так званої “інтернет-естетики”, близької до жанрів кастлкор, дрімкор, інтернет-глітчів та постіронічного відеоарту. У кліпі переважають гібридні прийоми: різкі переходи між реальністю та CGI-аномаліями, фанкові типографічні вставки, артефакти з 2000-х, абсурдистський настрій і занурення в естетику ностальгічного хаосу.

Його присутність у дослідженні пояснюється наближеністю до візуальної мови, яку ми частково використовуємо у власному проєкті — це фрагментарна структура, візуальний шум, емоційна пластичність і колажність. Але якщо в *Baroque* домінує постіронічний настрій і відчуття візуального трешу заради фану, то наш кліп адаптує подібну форму до більш метафоричного, емоційно зануреного контексту.

Таким чином, кліп *Baroque* функціонує як непрямий аналог — приклад вільного експериментального підходу до структури кліпу, мови монтажу та використання цифрових візуальних технік у межах інтернет-естетики.

1.3. Аудіовізуальний колаж-кліп “watergun the video”

Відеокліп *watergun the video* [3] режисера *Гевіна Матсона* — приклад сучасного відеоколажу, що поєднує глітч-естетику, фрагментовану структуру та змонтований ритм як самодостатню художню мову. Попри хаотичність, відео створює дуже цілісне емоційне враження — воно викликає водночас і ностальгію, і відчуття сенсорного перевантаження, і типову постіронічну дистанцію покоління Z.

---

[2] https://www.youtube.com/watch?v=g5-FLcK0Czk
[3] https://www.youtube.com/watch?v=a1T0AODz0Lw

Гевін Матсон вважається одним із найвпливовіших кліпмейкерів 2020-х. Його підхід до монтажу, поєднання відеоартівської чутливості з інтернет-естетикою зробили його справжнім трендсеттером — численні наслідування з'являються не лише серед незалежних авторів, а й у великих продакшнах. Саме його метод візуального монтажу — гіперколажний, багатошаровий, насичений артефактами й емоційними сплесками — перетворився на окрему школу мислення в музичних відео.

Присутність цього кліпу у дослідженні обумовлена не прямим наслідуванням стилю, а радше технічним запозиченням методології монтажу. У своїй роботі я використовую подібний принцип збирання відео з окремих елементів — різних джерел, архівів, анімація за допомогою ШІ, що перетворюються на єдиний візуальний потік. Таке рішення дозволяє говорити про кліп Матсона як про прямий аналог за способом побудови візуального ряду.

Таким чином, "watergun the video" функціонує як приклад художньої мови, де монтаж і відеоколаж не лише передають зміст, а самі стають змістом — і саме ця ідея впливає на структуру мого власного кліпу.

1.4. Музичний кліп "Decay"

Відеокліп *Decay* [4] шведського музиканта *Bladee* — приклад інтимного, майже медитативного відеоарту, де ключову роль відіграє постпродакшн. Колористичне рішення побудовано на ніжному пересвітленні, м'яких переходах між кольорами, текстурах, що нагадують картон або пил на склі, а також зернистості, яка не імітує плівку, а створює відчуття фізичної присутності матеріалу. Усе це формує специфічну атмосферу сну наяву — ефект дрімкорної розмитості та глибини, без явного сюжету.

У нашій роботі цей кліп виступає як прямий аналог — джерело візуального натхнення, особливо в аспектах кольорокорекції та текстурування відео. Ми

[4] https://www.youtube.com/watch?v=k2PUV3KwIgY

беремо за основу саме цей тип дрімової обробки — коли світло не просто підкреслює об’єкт, а розчиняє його, створюючи ілюзію тремтливого, віддаленого образу.

Таким чином, кліп “Decay” є для мене прикладом того, як за допомогою мінімалістичних, але вивірених кольорових та фактурних рішень можна занурити глядача у внутрішній стан героя без потреби в очевидній драматургії. Саме цю естетику я адаптую у власному відео.

1.5. Музичний кліп “Don’t Be So Hard On Your Own Beauty”

Відеокліп *Don’t Be So Hard On Your Own Beauty* [5] авторства *yeule* виступає як непрямий аналог досліджуваного проєкту, зокрема завдяки своїй делікатній і водночас тривожній атмосфері. Відео побудоване на взаємодії людини й природи, де персонаж нерідко з’являється як тінь або силует на тлі відкритих просторів — лісів, полів, води. Цей прийом дистанціювання суб’єкта, майже повної втрати ідентифікованості, створює настрій мрійливої відчуженості, який перегукується з нашим задумом. Також відчутна спроба “зіграти” природою як штучним простором — через кольорокорекцію, ритміку монтажу та загальну візуальну м’якість.

Особливо цінною для мого проєкту є візуальна структура кліпу: відсутність наративу як такого, натомість — серія медитативних станів і рухів, які створюють не стільки історію, скільки відчуття. Хоча стилістично кліп yeule працює в іншій естетиці — більш делікатній, танцювальній, емоційно тендітній, та, загалом, це багатобюджетний поп-музичний візуал 2020-х — його вплив можна вловити на рівні інтонаційної близькості: у рухах персонажа на природі, у сповільненому ритмі монтажу, в оптиці внутрішньої ізоляції. Це приклад візуальної поезії, яка говорить мовою жестів, простору і тиші, — і саме ця мова є мені близькою.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=dKXD9ifn7y8

1.6. Музичний кліп “ікона”

Кліп *ікона* [6] авторства *irlbabee* — це приклад аматорського підходу до створення музичного відео в умовах зумерської DIY-культури. Незважаючи на простоту виконання, він має чітко впізнавану дріммі-естетику: ніжний пересвіт, зернистість, пастельний колорит і неквапливий настрій. Візуально кліп тяжіє до ефекту сну або цифрової ностальгії, створюючи атмосферу емоційної вразливості й відстороненості.

Особливу увагу привертають спроби викривити простір — за допомогою легких глітчів, цифрових шумів та «зависань» кадру. Хоч технічно ці прийоми реалізовані на базовому рівні, їхня присутність усе ж надає відео характеру. Такий стиль подібний до мого проєкту тим, що працює з м’якими деформаціями візуальної реальності, ефектом розмикання часу й простору та інтимним, трохи маргінальним вайбом.

Для нашого проєкту *irlbabee – ікона* радше виступає як непрямий аналог. Попри спільну дріммі-естетику, відчуття цифрової легкості й емоційної м’якості, у моїй роботі більше уваги до композиції кадру, монтажних рішень та символічного підтексту. Натомість *irlbabee* працює скоріше з відчуттям моменту, зловленого на ходу, де технічна простота стає частиною стилю. Це радше приклад зумерського вайбу, ніж глибоко режисерської роботи, але саме завдяки цьому його естетика може резонувати з нашим задумом — через щирість, колажність і віддалену мрійливість.

1.7. Музичний кліп “green spore valley”

Відеокліп *green spore valley* [7] авторства *2hollis* є прикладом сучасного експериментального відео з виразною інтернет-естетикою, що працює з формальною наївністю та гіперпростотою монтажу. Візуальні елементи — квадратні зображення, емоджі та графічні фрагменти — з’являються в кадрі

[6] https://www.youtube.com/watch?v=QQjVHfxr8fA
[7] https://www.youtube.com/watch?v=RM5TgNVC8M4

раптово, без намагання інтегруватися в простір, поки артист за один дубль виконує трек у кадрі, використовуючи характерні для музичних кліпів жести та міміку. Це рішення підкреслює монтажну свободу, властиву багатьом DIY-проєктам, і водночас формує цілісну атмосферу свободної іронічної гри з цифровою мовою.

У нашому кліпі подібний прийом буде використано в одній зі сцен: графічні елементи з'являтимуться у кадрі як самостійні візуальні жести, без додаткової анімації чи контекстуалізації. Така форма подачі дозволяє посилити ефект дистанційованості, розірваної структури та візуального сну. Таким чином, *green spore valley* можна вважати прямим аналогом — як з погляду технічних рішень, так і загального ставлення до відеомови як гнучкого, експериментального інструменту.

1.8. Музичний кліп “homebody”

Відеокліп *homebody* [8] авторства *Sokin* є прикладом сучасного музичного відео, що поєднує документальну простоту з елементами візуальної поезії. Він знятий у природному середовищі при м’якому денному освітленні, що створює ефект спокою, умиротворення та певної медитативності. У композиції кадру переважають відкриті простори — поля, небо, лінії горизонту — які підкреслюють самотність головного персонажа. Особливу увагу привертає використання довгих білих тканин, у які повністю загорнута фігура виконавця: вони хвилеподібно взаємодіють із вітром і простором, що додає образу абстрактної метафоричності.

Цей кліп став одним із ключових референсів у розробці нашого образу для відеокліпу. Силует героя, загорнутого в тканину, ми переосмислили — замість білого використовував повністю чорний костюм, що візуально римується з темами самозаглиблення, розчинення в емоційному ландшафті. Якщо у

[8] https://www.youtube.com/watch?v=3UoTk31schI

homebody біла тканина символізує легкість, крихкість і відкритість, то наш чорний образ радше наближається до архетипу тіні, внутрішньої фігури, що розчиняється в оточенні.

Крім того, нас надихнула загальна атмосфера відео — денне освітлення без додаткового штучного світла, ефекти пересвітів і розмиття, а також спосіб, у який автор працює з постобробкою: картинка здається трохи розтягнутою, з легкою цифровою текстурністю, що імітує недосконаліть аналогового сигналу. У моєму випадку я використовую подібну техніку — розтягнуте зображення та ефекти пересвітів, але з темнішою, більш драматичною кольоровою палітрою. Також у мене присутні елементи анімації, створені за допомогою генеративного штучного інтелекту, що візуально перегукуються з анімацією кольорової аури/енергії на лоні природи.

Таким чином, homebody виступає як прямий візуальний аналог: він вплинув на вибір образу, загальної структури кадру, типу освітлення та постобробки, а також допоміг сформувати атмосферу мого проєкту як інтимного, м’якого, але емоційно наповненого відео.

1.9. Музичний кліп “Evangelic Girl is a Gun”

Кліп *Evangelic Girl is a Gun* [9] авторства *yeule* — хоч і стилістично відмінний, все ж може вважатися майже прямим аналогом завдяки спільній візуально-естетичній основі, а саме — кастлкорності. Цей термін описує специфічну суміш середньовічної символіки, цифрового шуму та емоційного надриву, що особливо характерна для постінтернетної естетики 2020-х, одна з нових, на цей момент, «інтернет естетик». У цьому кліпі ми бачимо кольчужний аксесуар, меч у руках героїні, а також замкові локації, що слугують декораціями до її вразливої, але водночас епічної присутності в кадрі. Це — кастлкор в чистому вигляді, тільки в делікатнішій, майже камерній формі.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=XjUKQSmGw-U

У своєму проєкті ми переосмислюємо цю кастлкорність по-своєму. Вона втілюється не лише в загальному вайбі, а й в конкретних елементах: типографіці, яка нагадує середньовічні шрифти, а також в образах персонажів, створених для анімованих фрагментів. Ці образи — теж відсилання до медієвальної епохи, тільки в цифрово-модифікованій, глітчовій формі. Тож кастлкор у нас ніби спільна точка дотику — в обох випадках він про трансформацію епічного минулого в цифровий, фрагментований теперішній момент. Це дає підстави вважати цю роботу прямим аналогом, принаймні на концептуальному рівні.

Важливою рисою кліпу є також його монтажна мова та фактурність візуального ряду — сповнена лагів, цифрових збоїв і світлових провалів. Ця поетика нестабільності перегукується з нашим підходом до постпродакшену: в роботі ми активно використовуємо ефекти деформацій, глітчів і перекосів зображення, які зіштовхуються з ностальгічними, “аналоговими” текстурами. Крім того, манера артистки подавати себе у кадрі — одночасно тендітно й демонстративно — теж мала вплив на образ чорної постаті в нашій роботі: вона також функціонує як символ, який переходить із ролі персонажа до ролі міфу. У результаті кліп yeule працює як джерело прийомів і тональностей, які ми адаптуємо у власному стилі.

1.10. Музичний кліп “Babyface Maniacs”

Відеокліп *Babyface Maniacs* [10] авторства *Yung Lean* виступає як непрямий аналог мого проєкту, перш за все через загальний настрій меланхолійного фентезі й використання сильних візуальних символів. Центральний персонаж Lean рухається крізь простори, які мають відтінок позачасовості — це ніби не зовсім реальний світ, де панує тривожна тиша, а кожна деталь існує ніби сама по собі. Усе це задає медитативний, напівмістичний вайб, близький до мого відчуття часу й простору у кліпі.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=aioAlgp_XoQ

Крім того, певне перекликання є і в деталях: рукописний каліграфічний шрифт, що використовується у титрах, стає ліричним маркером, який підкреслює романтизовану, навіть лицарсько-елегійну естетику відео. Сам Lean у білому — мов герой з іншої епохи. У нашій роботі схожий напрям реалізується у чорному образі персонажа, а також у фірмових шрифтах і стилізованих елементах, що апелюють до середньовічного настрою. Незважаючи на інші акценти, ця спорідненість візуального кодування робить кліп *Babyface Maniacs* доречним джерелом референсу.

1.11. Анімаційний ролик “Mirror Re-Flection”

Анімаційний ролик *Mirror Re-Flection* [11] авторства *Владислава Свірідова,* випускника ХДАДМ, виступає непрямим аналогом. У своїй роботі Владислав поєднує 3D-графіку з цифровими ілюстраціями, створюючи щось схоже на візуальну метафору внутрішнього стану. Центральний персонаж — людина-дзеркало, яка прагне зняти з себе і з інших "маски" і побачити реальність такою, якою вона є. Це перегукується з моїм образом чорної постаті, яка теж є не просто героєм, а символом. Обидві роботи — про пошук правди, прозорість, очищення від фальші.

Також у нас схожий підхід до візуалу: в нього це мікс 3D та діджитал-арту, в мене — відео з домішками ручної анімації, ефектів і постобробки. І в нього, і в мене візуальна мова будується через атмосферу, символи, образи, які викликають відчуття чогось глибшого, ніж просто «сюжет».

Тому його роботу я можу вважати непрямим аналогом — не через схожість в техніці, а через подібний посил, візуальну мову і загальний вайб.

[11] https://drive.google.com/drive/folders/1d0GmPB3bNM3g2rYQWDEVPNt-NgdCMUc2?usp=sharing

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

У цьому розділі викладено обґрунтування концепції проєкту, що включає загальну ідею, символіку, стилістику, візуальні та звукові рішення. Наведено сценарну структуру кліпу, окреслено інструменти та технічні підходи, використані у виробництві, зокрема експерименти з форматом зображення, а також описано основні етапи створення. Особливу увагу приділено спробі візуалізувати стан прийняття — крізь метафоричну фігуру, взаємодію з природним середовищем та естетику розсіяного світла.

2.1. Концепт-ідея.

Основна ідея відеокліпу полягає у створенні візуального середовища, що резонує з настановою внутрішньої згоди та прийняття того, що є. Через метафоричну фігуру — чорну постать — передається стан неконфліктної присутності, без наративного тиску чи відкритої драми. Постать з’являється серед весняної природи, на фоні денного світла, квітучого дерева та пустиря, ніби сама природа "відкривається" навесні разом з персонажем, але не служить прямою алегорією — це радше чиста, нейтральна сцена, що підсилює dream-відчуття.

Чорна постать — не герой і не антагоніст, вона є як феномен. Її рухи спокійні, вона вільно взаємодіє з оточенням, на другому приспіві тримає у руках прапор із символом уроборoса. Цей прапор — не атрибут боротьби, а радше візуальна пропозиція поглянути на реальність як на замкнуту, безконечну структуру, де будь-яка дія чи бездіяльність врешті-решт сходяться в одне. Це не нігілізм, а спроба смиренного прийняття.

Зйомка відбулася на цифрову кіно-камеру з подальшою симуляцією анаморфотного кадру — верх та низ обрізані до пропорції cinemascope, з вертикальним розтягуванням картинки для досягнення ефекту легкого сновидінного викривлення. У візуальній обробці використано блюр, який надає

світлу розсіяності та легкого світіння, схожого на прийом із відеокліпу *Decay* шведського музиканта *Bladee*.

2.2. Символіка і стилістика.

Символіка:

Чорна постать — головний персонаж кліпу. Узагальнений образ людини, що перебуває у стані відстороненості, втрати емоційного зв'язку зі світом. Вона не має чітких рис, не говорить, її сутність визначається контекстом — постать стає втіленням внутрішньої порожнечі або прийняття абсурду. Символ "спостерігача без втручання", тіні серед білого світу.

Пустир у квітні під полуденним сонцем — головна локація кліпу. Простір, наповнений жовтим сухим травостоєм, освітлений рівним білим денним світлом, створює атмосферу нереальності, легкого запаморочення і дрімотної магії. Ця естетика навмисно відсилає до фільму *"Picnic at Hanging Rock" (1975)*, де порожнеча природи й денне світло стають елементами підсвідомого тривожного сну. Тут виникає алюзія на стан "полуденного жаху", коли все відбувається на яскравому світлі, але має латентну тривожність, що не проявляється напряму.

Біле квітуче дерево на фоні блідого полуденного неба — знак краси, яка відсторонена, недосяжна, мовчазна, як спогад або уявлення про гармонію. Воно може бути метафорою надії або змарнованої можливості. Його квітучість — навмисно неемоційна: краса, що не тішить.

Чорний прапор з уроборосом — ключовий символ нескінченного циклу переживань, прийняття нескінченного оберту думок, станів, життєвих сценаріїв. Він не закликає до дії — він фіксує стан.

Кастлкорні елементи (замки, мечі, єдинороги, лицарі) — умисно театралізовані, декоративні образи, що створюють настрій відстороненого фентезі-світу, який межує з кітчем. Ці образи не мають функції сюжету, вони виконують роль іронічного тла. Вони декоративні, мов геральдика — позбавлені життя, але візуально багаті.

Орнаментальні рамки — символізують замкнутість і споглядальність. Це структура, що створює відчуття дистанції, як музейна експозиція або старовинна гравюра.

Типографіка-субтитри — важливий комунікативний шар. Слова стають візуальним елементом, а не лише змістовним. Це естетизований текст, що існує паралельно з відео — як інтертитри у німому кіно або напис на фресці. Вони іноді контрастують зі зображенням, іноді підкреслюють його.

Стилістика:

Візуальний тон — dreamy естетика, у якій відчувається легка розмитість реальності. Всі елементи присутні, але ніби через сон, без зайвої чіткості. Це простір, що не пояснюється — він існує для споглядання.

Світло — полуденне денне світло, максимально рівне і майже біле. Воно створює ефект відсутності глибини, як у перевисвітленій фотографії, де все наче втратило тінь.

Палітра — жовтий пустир, блідо-блакитне небо, чорний прапор, біле дерево. Кольори приглушені, без надмірної насиченості. Часто використовуються композиційні плями — чорна фігура на білому фоні, або біле дерево на сухому жовтому тлі.

Анімація — поєднання плоских графічних елементів, стилізованих під старовинну ілюстрацію, з сучасними методами рендерингу. Рухи плавні, але фазовані, злегка уповільнені, що додає відчуття театральності й сну.

Композиція кадру — часто центральна, з використанням симетрії. Чорна постать розміщується як фокус, довкола якого вирує фоновий простір (локація на відео та анімована графіка поверх відео).

Типографіка — інтегрована в кадр. Вона не просто субтитрує, а співіснує з візуалом, формує ритм, паузи, настрій. Це не текст "пояснення", а текст внутрішнього звучання кліпу.

2.3. Сценарій.

У першій частині кліпу демонструється серія з п’яти статиких сцен із чорною постаттю на тлі різних природних локацій. Ці кадри змінюють одне одного без логіки простору, акцент робиться на атмосфері спокою, відсторонення та порожнечі. На одній із сцен з’являється типографічний титр із назвою треку та ім’ям автора.

Наступний етап — рухова частина. Камера зосереджена на персонажі, що флексує під вокальну партію. У роботі з кадром використовується активна гра з зумами: то близький план, то віддалення. Постаті супроводжують своїм рухом ритм композиції. З’являється полуденне небо, на якому з’являється вигадане сузір’я, що ілюструє слова із треку.

У деяких епізодах вставлено анімовані персонажі чи об’єкти, що метафорично або буквально ілюструють текст пісні. Їх поява не передбачена сюжетом, а виникає як спонтанна реакція на зміст або ритмічний акцент пісні.

Перед першим приспівом відбувається ефект аутзуму, камера ніби «віддаляється за межі кадру», і відео виявляється в декоративній орнаментальній рамці. По обидва боки композиції — два персонажі в костюмах із кольчуги, які виконують липсинк під стрічки.

Під час першого приспіву основний персонаж продовжує рухатися в ритмі. Поверх зображення додаються анімовані декоративні об’єкти в стилі кастолкор, які розташовуються переважно з боків екрану. Їхня поява підкреслює або візуально доповнює текст пісні.

У другому приспіві чорна постать уже тримає в руці чорний прапор з уроборосом. Відбувається монтажна нарізка кадрів з різних дистанцій та ракурсів. Застосовується хаотична, але ритмічна логіка зумів, знову ж таки з використанням анімованих вставок і появою субтитрів у деяких моментах.

Остання сцена — повільний аутзум на дуже далеку відстань (1–2 км), створений за допомогою штучного інтелекту. Ця сцена — омаж на фінальну

сцену *музичного кліпу Don't Be So Hard On Your Own Beauty (2021)*, що був одним із референсів під час роботи над відео.

2.4. Інструментарій.

На етапі підготовки використовувався Microsoft Whiteboard як візуальний блокнот для брейнштурму, збору ідей, створення попередньої розкадровки та структурування наративу. Окремі сцени тестувались у форматі попередніх зйомок на iPhone 11, після чого відтворювались у After Effects.

Додатковим виробничим етапом стала робота з реквізитом. Було розроблено і виготовлено чорний прапор із символом уроборoса: дизайн створювався у графічному редакторі Adobe Illustrator, після чого друкувався, а для зйомки було придбано відповідний флагшток.

Основний відеоматеріал було знято камерою Sony FX30 Cinema Line режисером Богданом Крушельницьким. Зйомка відбувалась у природному середовищі, з акцентом на живу пластичність руху, зміну фокусних планів та світлових умов.

Ескізи для розміщення анімованих об'єктів у відео, а також візуальні експлікації до окремих сцен створювались у Adobe Photoshop. Вони слугували проміжною ланкою між ідеєю та її технічною реалізацією.

Для створення анімованих декоративних елементів у стилі castlecore та Y2K використовувався генеративний ШІ-сервіс Midjourney, у якому створювалися статичні ілюстрації на основі текстових запитів. Анімація цих елементів здійснювалась у Kling AI, після чого вони компілювались та редагувались у Adobe After Effects.

Типографіка — зокрема, анімовані заголовки, субтитри, титри з назвою треку — створювалась у After Effects, з використанням попередньо підготовлених літерних композицій у Adobe Illustrator та Adobe Photoshop.

Чорновий монтаж, кольорокорекція, нарізка великого обсягу відзнятого матеріалу (близько однієї години) проводились у Adobe Premiere Pro. У тій же

програмі відбувалося фінальне зведення всіх компонентів — відео, анімацій, графіки, субтитрів і звуку — в єдиний відеофайл.

2.5. Звукове рішення.

Музичне наповнення кліпу було створено студентом самостійно. Основу композиції становить інструментальний біт, написаний у цифровому аудіоредакторі FL Studio. У цій же програмі проводилось аранжування треку, робота з ритмікою, семплами та гармонічним наповненням.

Текст пісні був написаний паралельно зі звуковим пошуком, з урахуванням ритмічної структури композиції. Вокал записувався у домашніх умовах із використанням базового рекордингового обладнання. Після запису здійснювався аматорський звуковий монтаж: вирівнювання вокалу, базова динамічна обробка, еквалізація та зведення треку.

Фінальна версія аудіо стала цілісною частиною відеоряду, надаючи йому ритмічну та емоційну структуру.

2.6. Етапи створення.

1) Проведення творчого дослідження: аналіз музичних кліпів, пов’язаних з тематикою відеоряду, пошук референсів, вивчення жанрових особливостей дрім-естетики та «полуденного жаху».

2) Розробка концепції: написання тексту пісні, підбір візуальної стилістики, створення сторіборду та брейншторм у цифрових середовищах (Microsoft Whiteboard, Photoshop, тестові зйомки).

3) Виробництво музики: створення інструменталу у FL Studio, написання тексту, запис та базове зведення вокалу.

4) Підготовка знімального процесу: розробка реквізиту (дизайн і друк прапора), підбір локацій, підготовка до зйомки з режисером Богданом Крушельницьким, тестові відео на iPhone.

5) Зйомка відео: основний відеоряд відзнято на камеру Sony FX30 Cinema Line на локаціях, обраних відповідно до концепції.

6) Створення анімаційних вставок: генерація зображень в Midjourney, анімація елементів у платформі Kling AI, створення декоративних об’єктів і субтитрів в Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects.

7) Монтаж та постпродакшн: нарізка та кольорокорекція відзнятого матеріалу в Adobe Premiere Pro, анімація типографіки, інтеграція всіх елементів у фінальний відеоряд, фінальний рендер.

2.7. Аудиторія.

Визначення цільової аудиторії проєкту відбувалося з використанням якісного емпіричного аналізу — на основі порівняльного методу, аналізу контенту та експертної самооцінки автора як учасника молодіжної креативної спільноти.

Зокрема:

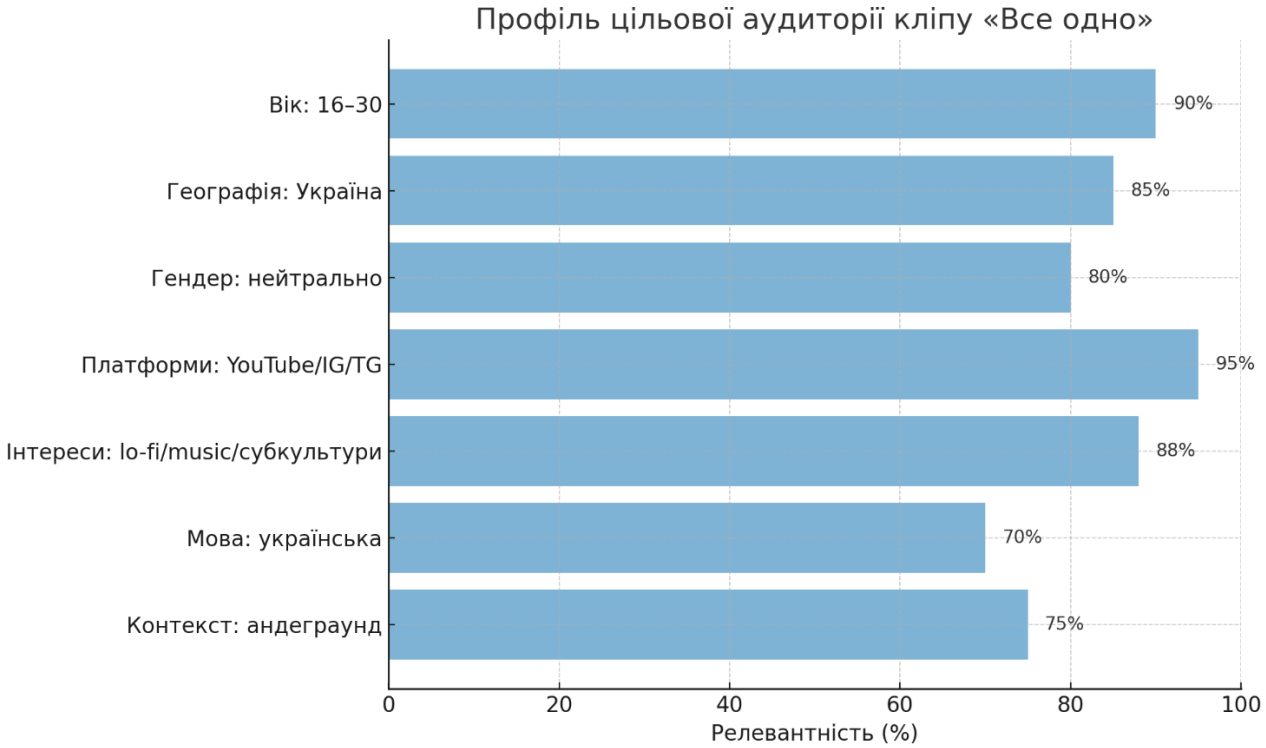
- було проаналізовано візуальні та музичні рішення у кліпах виконавців Bladee, Yung Lean, oklou, Ecco2k, а також схожих артистів, що працюють у напрямках cloud-rap, lo-fi, dream-pop, witch-trap, post-internet music тощо;

- досліджено аудиторії українських Telegram-каналів, що спеціалізуються на сучасній експериментальній музиці, незалежному дизайні, архівному контенті й альтернативній моді (зокрема «Звуки UA», «Файли», «Ласточка», «Ґлюк», «BEZ NAZBY»);

- вивчено реакції на експериментальні кліпи українських незалежних артистів у соцмережах — зокрема коментарі, лайки та репости на YouTube, Instagram та TikTok;

- взято до уваги власний досвід автора як активного учасника музичного андеграунду, а також спілкування з підписниками особистого Telegram-каналу, де періодично публікувались демо-версії треків, ескізи кліпу та роздуми щодо його концепції.

Крім того, дослідження опиралось на власний моніторинг платформи YouTube: переглядались відео, що збирають схожу аудиторію, аналізувались підказки та алгоритмічні пропозиції для розуміння переваг глядачів.



На основі зібраного матеріалу сформовано портрет умовного глядача:

- вік: 16–30 років
- стать: без визначальної переваги, орієнтація на гендерно-нейтральну візуальність
- географія: Україна, переважно великі міста (Київ, Львів, Харків, Дніпро), а також українці за кордоном
- інтереси: альтернативна музика, lo-fi / dream aesthetics, субкультури постінтернету, сучасне мистецтво, архівна естетика, castlecore, візуальний сюрреалізм
- платформи: YouTube, Instagram, TikTok, Telegram

Актуальність роботи зумовлена тим, що на українському ринку практично відсутні музичні кліпи подібного жанру та настрійового спрямування, особливо у поєднанні з українською мовою. Молодіжна музика, яка експериментує з

інтонацією, драматургією образів та естетикою post-irony, залишається нішевою. Цей проєкт заповнює певну прогалину та тестує реакцію аудиторії на подібний тип візуального контенту.

ВИСНОВКИ

У процесі створення дипломного проєкту було проведене комплексне дослідження сучасних тенденцій в анімації та музичному відео, особливо в контексті українського культурного простору. Основною темою роботи стало емоційне вигорання, втеча у внутрішній світ, відчуття розчинення у природі, а також намагання зафіксувати ефемерний стан байдужості як реакції на перевантаження емоціями.

Проаналізовано низку прямих і непрямих аналогів серед музичних кліпів, короткометражної анімації, відео з елементами лоу-фай та дрім-естетики, включно з роботами сучасних виконавців, а також референсами з кінематографу. Проведене дослідження довело, що поєднання музики з авторською анімацією дозволяє створити емоційно насичений, метафоричний наратив, здатний передати стан героя без прямого сюжету. У ході аналізу були виявлені характерні прийоми: сповільнена подача, використання символів, віньєток, світлих пастельних тонів, фрагментація образів і часткова відмова від лінійної структури.

Цільову аудиторію було визначено за допомогою якісного аналізу, зокрема: вивчення активності в тематичних музичних Telegram-каналах, аналізу вподобань слухачів на платформах YouTube та Spotify, вивчення візуальної культури молодіжної спільноти у TikTok. За результатами аналізу цільову аудиторію складають українці віком 18–30 років, переважно ті, хто цікавиться сучасною альтернативною музикою, створеною українською мовою, а також люди, які виявляють інтерес до візуального мистецтва, субкультурної естетики, внутрішнього пошуку та рефлексії. На основі аналізу сформульовано висновок про актуальність подібного візуально-звукового продукту, адже в українському культурному просторі майже відсутні аналоги кліпів такого жанру.

Під час роботи було створено авторський анімаційний ролик на власну пісню “Все Одно”. У процесі реалізації було виконано повний цикл продакшну: створення музичного треку, написання тексту, запис вокалу в домашній студії,

монтаж і зведення звуку, розробка візуального сценарію, створення анімації з елементами AI-артів, а також композитинг та кольорокорекція. Основний акцент зроблено на досягненні dream/lo-fi атмосфери, що підтримує емоційну напругу та зміст кліпу. Візуальна частина поєднує в собі стилізовану простоту, нечіткість, накладання шарів та навмисну «аналоговість».

У результаті реалізації проєкту було продемонстровано володіння інструментами сучасної анімації, роботу зі стилем та емоційною подачею, здатність синтезувати музику, візуал і наратив в єдиний художній вислів. Отриманий результат має як естетичну, так і культурну цінність, оскільки вносить вклад у розвиток українського кліпмейкерства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Словник. Тлумачний словник української мови, орфографічний словник онлайн. URL: https://slovnyk.ua/ (дата звернення: 20.04.25).
2. Early Plastic Pet. Site-Portfolio. URL: https://plasticpet.myportfolio.com/ (дата звернення: 20.04.25).
3. Bezodnya Music - Українська музика: ДЛЯ КОГО ЦІ КЛІПИ? / ПРЕМІЯ МУЗВАР / КРІНЖ-ПАКЕТ ВІД ГЕНИ ВІТЕРА / МУЗ НЬЮЗ. URL: https://www.youtube.com/watch?v=wHQKYgwfPyE (дата звернення: 21.04.25).
4. Yung Lean: In My Head (Full Film). URL: https://www.youtube.com/watch?v=6wgFliyJ4Bk (дата звернення: 22.04.25).
5. СЛУХ: Музика та культура: УКРАЇНСЬКИЙ КЛІПМЕЙКІНГ: ВІДЕО, ЩО ЗМІНИЛИ ІНДУСТРІЮ. URL: https://www.youtube.com/watch?v=wHQKYgwfPyE (дата звернення: 22.04.25).
6. Рік Рубін. Творчий акт: спосіб буття. URL: https://laboratory.ua/products/tvorchyj-akt-sposib-buttya (дата звернення: 23.04.25).
7. seikagaku99. Instagram. URL: https://www.instagram.com/seikagaku99/ (дата звернення: 24.04.25).

ДОДАТОК 1. СКРІНШОТИ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Фільм “Picnic at Hanging Rock” 1975 р.



Іл. 1.2. Музичний кліп “Baroque” 2020 р.



Іл. 1.3. Аудіовізуальний колаж-кліп “watergun the video” 2025 р.



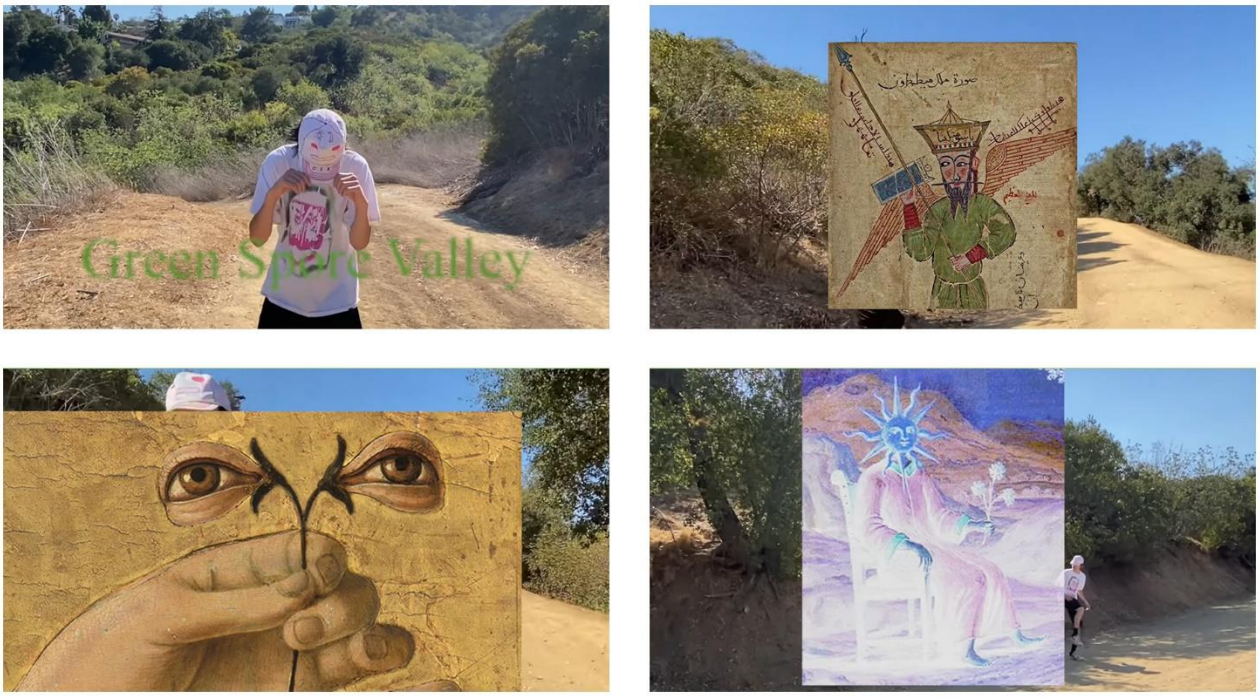
Іл. 1.4. Музичний кліп “Decay” 2018 р.



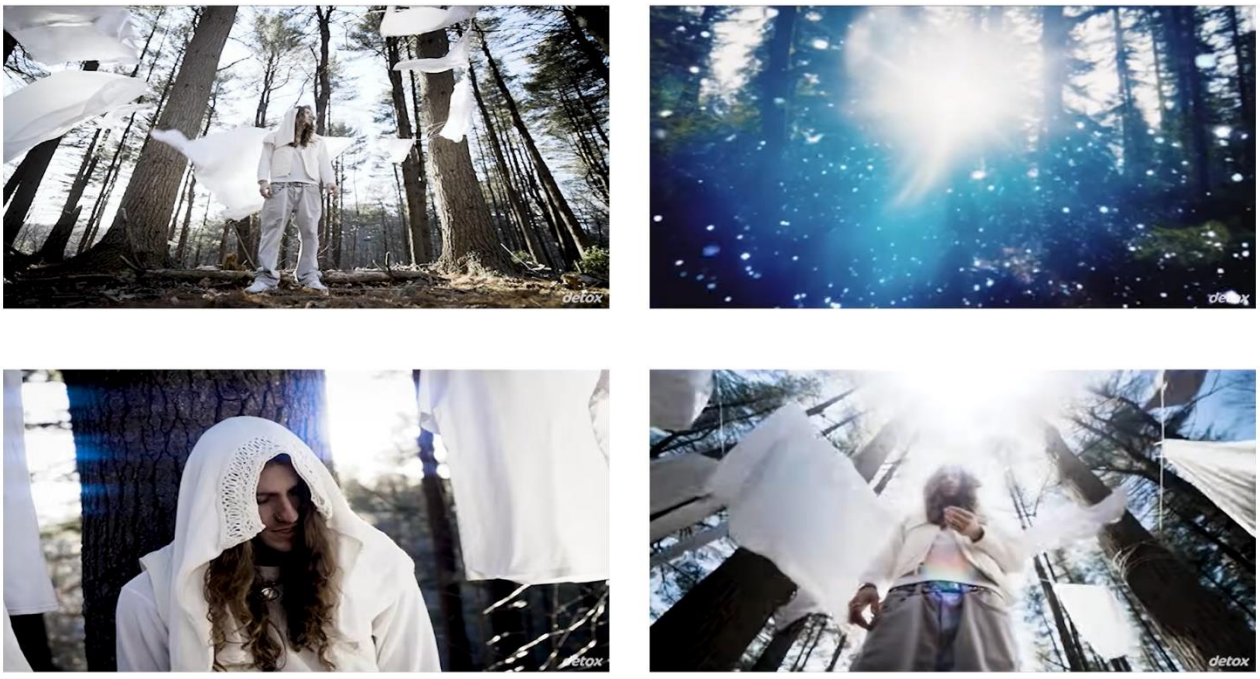
Іл. 1.5. Музичний кліп “Don’t Be So Hard On Your Own Beauty” 2021 р.



Іл. 1.6. Музичний кліп “ікона” 2024 р.



Іл. 1.7. Музичний кліп “green spore valley” 2021 р.



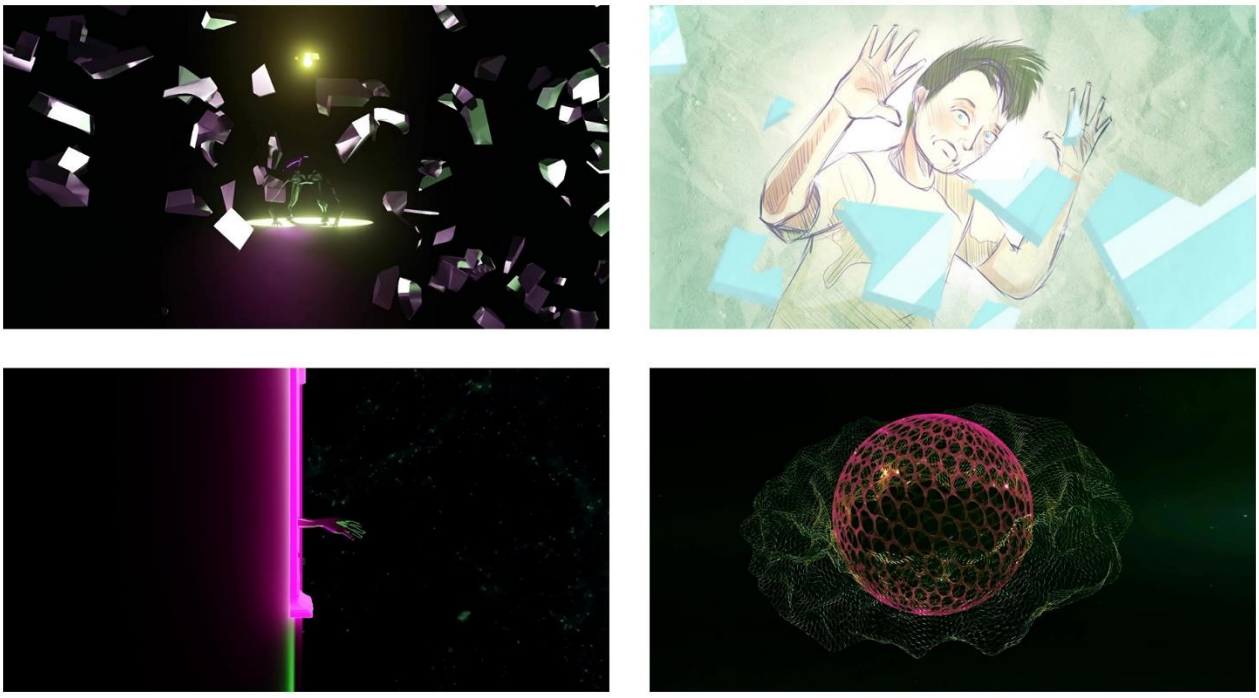
Іл. 1.8. Музичний кліп “homebody” 2025 р.



Іл. 1.9. Музичний кліп “Evangelic Girl is a Gun” 2025 р.



Іл. 1.10. Музичний кліп “Babyface Maniacs” 2025 р.



Іл. 1.11. Анімаційний ролик “Mirror Re-Flection” 2023 р

ДОДАТОК 2. СТОРІБОРД















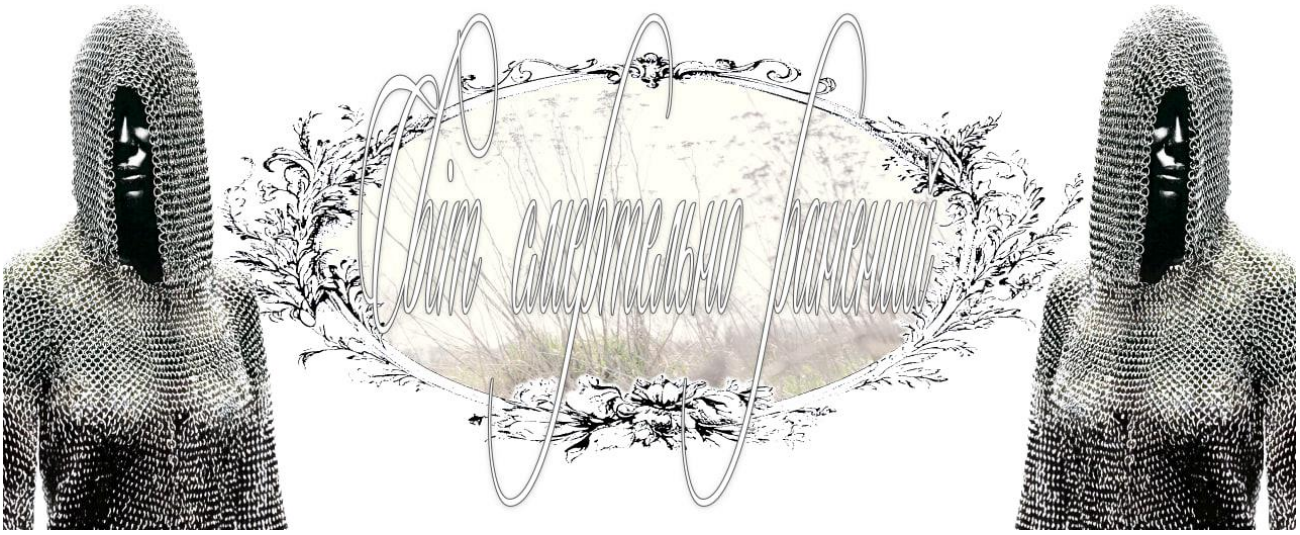





ДОДАТОК З. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Дизайн графічних об’єктів, шрифту і образів для анімації



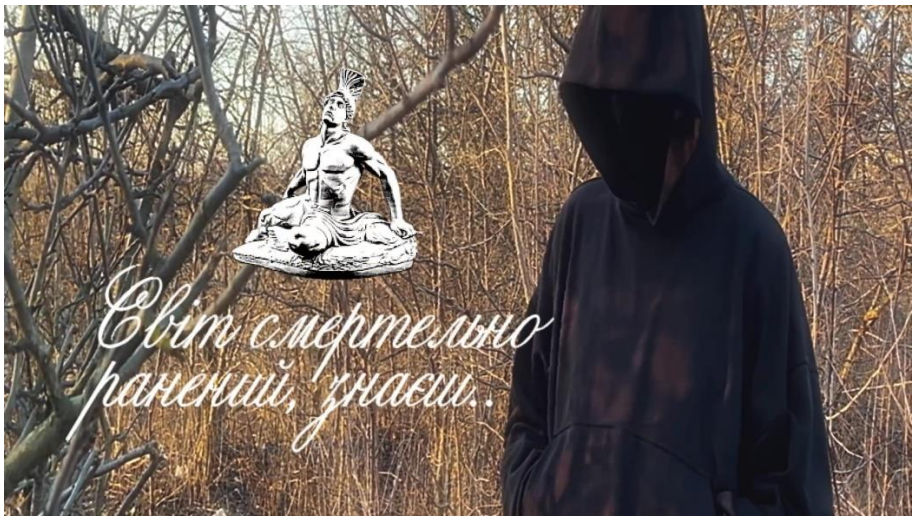
Дизайн графічних об’єктів, шрифту і образів для анімації



Кольорокорекція відзнятого матеріалу



Фінальна сцена з повільним аутзумом



Тестовий дизайн графічних об’єктів і відеоматеріалу