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

Гончаренко Яна Владиславівна

БУКТРЕЙЛЕР ДО РОМАНУФ. БАКМЕНА «ТРИВОЖНІ ЛЮДИ»

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.
_____ Я. В. Гончаренко

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1. Гра “SallyFace” 5
1.2. Гра “Pilgrims” 6
1.3. Мультфільм “The Iron Giant” 7
1.4. Буктрейлер “Lord of the Flies” 8
1.5. Мультфільм “Song of the sea” 9
1.6. Мультфільм “Curious George” 10
1.7. Буктрейлер “The Insomniacs” 11
1.8. Буктрейлер “39 Clues: The Graphic Novel” 12
1.9. Анімація “Influenced” 13
1.10. Анімація “Dies Irae” 14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 16
2.1. Концепція проєкту 16
2.2. Стилістична концепція. 17
2.3. Технічні характеристики та особливості. 17
2.4. Звукове рішення. 18
ВИСНОВКИ 19
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 21
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 27
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 28

ВСТУП

Буктрейлер — це короткий відеоролик, який створено для презентації та реклами сюжету книги, де важливо показати основну ідею та особливі моменти, щоб підвищити інтерес глядачів до вивчення твору. Зазвичай такий вид просування літератури створюється в формі відеоролика та поєднує в собі анімацію, музику та текст.

Сценарій повинен бути лаконічним і водночас максимально виразним, оскільки буктрейлер зазвичай триває від 30 секунд до 2 хвилин. Короткотривалі відеоролики потребують чіткої структури, де кожен кадр несе смислове навантаження. Ефективний сценарій повинен створювати емоційну напругу та утримувати увагу глядача. Анімація має викликати інтерес до книги, а не переказати її зміст.

Особливу увагу треба приділити роботі зі звуком. У процесі постпродакшину підбирається або створюється оригінальна музична композиція, яка відповідає загальному настрою буктрейлера. Крім того, додаються звукові ефекти, що підкреслюють ключові моменти відео, та голос за кадром, якщо необхідно передати важливу інформацію, цитувати текст твору або створити ефект занурення у сюжет книги.

Актуальність нашого буктрейлеру полягає в розкриті важливих тем ментального здоров’я, соціальної ізоляції та людської взаємодії у сучасному світі. У цифрову епоху навички живого, емпатичного спілкування поступово втрачаються, тому важливо підкреслювати важливість взаєморозуміння, підтримки та співпереживання, що є основою здорового суспільства. Література, яка піднімає ці теми, сприяє формуванню емоційного інтелекту та вчить цінувати людські зв’язки, а створення буктрейлера на основі подібних книг – сприяє поширенню правильного розуміння психології складних взаємовідносин людей.

У часи, коли тривожність стає все більш поширеним явищем, дедалі більше людей відкрито говорять про депресію та вигорання. Швидкий темп життя, інформаційне перенавантаження, соціальний тиск та глобальні кризи

стали причинами зростання психологічних проблем. Суспільство потребує відкритої розмови про важливість співпереживання до ближнього та розуміння власних емоційних станів. Буктрейлер дозволяє глядачеві по-іншому поглянути на книгу, візуалізуючи її образи, настрої та ідеї. Буктрейлер стає не просто засобом реклами, а важливим елементом культурного процесу, який інтегрує літературу з іншими видами мистецтва, зокрема кінематографом, музикою та дизайном. Це створює нові можливості для комунікації між автором і аудиторією, що відкриває нові шляхи до глибшого сприйняття творчості.

Новизна нашого проєкту виявляється в унікальній особливості буктрейра, яка полягає в економії часу глядача на вивчення анотації сюжета книги, можливості зацікавити потенційних читачів яскравою і змістовною анімацією, що презентує книгу та коротко описує основні події оповідання.

Також на даний момент буктрейлери є дієвим засобом поширення літератури, тому що вони відповідають сучасним медіа-трендам. В умовах сьогодення суспільство активно використовує соціальні мережі, а відеоконтент став основним способом отримання інформації. Ролики можна використовувати як інструмент просування ідей та творчості на таких платформах, як TikTok, Instagram, Facebook і YouTube, а також на видавничих веб-сайтах і в книжкових онлайн-магазинах. Такий метод розповсюдження читання книг легко знайде аудиторію як серед тих, хто шукає можливості для саморозвитку, так і серед тих, хто раніше не цікавився вивченням літератури. Разом з цим відеоролик стає засобом інтерпретації змісту твору, впливає на сприйняття книги аудиторією. Завдяки поєднанню кінематографічних прийомів, музичного супроводу, графічного дизайну та монтажу, буктрейлери набувають художньої цінності й можуть розглядатися як самобутній витвір мистецтва. Вони не лише виконують роль візуальної анотації, а й передають естетичну й емоційну складову книги, створють унікальний емоційний посил, який розширює межі традиційного сприйняття літератури.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для створення анімаційного буктрейлера до роману Фредріка Бакмена «Тривожні люди» було проведено аналіз аналогів — анімаційних відео, трейлерів, відеоігор, короткометражних фільмів та буктрейлерів, які відзначаються сильним наративом, емоційною глибиною та стилізованим візуальним рішенням. Аналіз аналогів допоміг окреслити ключові підходи до побудови візуальної драматургії, кольорової стилістики та образності персонажів.

Критерії добору аналогів включали:

- Адаптацію художніх творів у форматі анімаційного відео.
- Використання обмеженої кольорової палітри для створення емоційного настрою.
- Стилізацію персонажів, що передає індивідуальні риси характеру.
- Наявність соціальної чи психологічної тематики.
- Візуальну динаміку, що підтримує сюжетну напругу.
- Композиційне та графічне рішення, релевантне до сучасного мультимедійного дизайну.

Аналіз обраних прикладів дозволив виявити ефективні прийоми передачі психологічної напруги, внутрішнього стану героїв та абсурдності ситуацій, що характерні для роману Бакмена, а також адаптувати ці рішення до авторського стилю та можливостей використаних програмних засобів.

1.1. Гра “SallyFace”[1]

“Sally Face” — це епізодична інді-гра у жанрі пригодницького квесту з елементами психологічного трилера, створена незалежним розробником Стівом Ґебріелом (Steve Gabry). Гра вийшла у 2016 році та здобула популярність завдяки своїй нестандартній атмосфері, глибокій сюжетній лінії та оригінальній візуальній стилістиці (Іл. 1.1).

Сюжет розповідає про підлітка з протезом обличчя на ім’я Саллі Фішер, або просто Сал. Переїхавши з батьком до нового багатоквартирного будинку,

[1] store.steampowered.com/app/541570/Sally_Face__Episode_One/

Сал поступово дізнається про дивні події, що відбуваються в цій будівлі, і занурюється у розслідування низки містичних і тривожних загадок. Історія подається через особисті спогади головного героя, що створює елемент ретроспективної оповіді та психологічного напруження.

Візуальний стиль гри виконаний у ручній мальованій техніці з явною стилізацією персонажів — вони мають виразні контурні обриси, великі очі, прості, але запам’ятовувані форми. Графіка відзначається мінімалістичністю, що контрастує з глибокими темами, які піднімаються у грі: смерть, психічне здоров’я, ізоляція та міжособистісні травми. Кольорова палітра стримана, з акцентами на сірі, сині, бордові та інші приглушені тони, що створює емоційне забарвлення тривожності й відчуженості.

Образ головного героя Сала з його маскою, спрощеною анатомією, та загальний підхід до характер-дизайну надихнули на створення стилізованих персонажів для нашого буктрейлера. Було запозичено принцип мінімалізму в деталях, але глибини в емоційній виразності персонажів. Таке поєднання дозволяє глядачу сфокусуватися на внутрішньому стані героїв, що повністю відповідає тематиці роману Бакмена — про складні емоції, людські помилки, вразливість і спроби зрозуміти одне одного.

1.2. Гра “Pilgrims”[2]

“Pilgrims” — це пригодницька інді-гра, створена чеською студією Amanita Design, яка відома своїми оригінальними арт-іграми (Machinarium, Samorost, Botanicula). Гра вийшла у 2019 році та вирізняється унікальним підходом до візуального сторітелінгу, комічною стилізацією персонажів і інтерактивним розвитком сюжету (Іл. 1.2).

Сюжет гри побудований навколо подорожі кількох персонажів, кожен із яких має свою мотивацію та історію. Гравець керує головним героєм, який прагне вирушити у мандрівку, і поступово об’єднує з ним інших персонажів, кожен з яких має унікальні здібності, які допомагають долати перешкоди. Гра не має звичного текстового діалогу — замість цього історія передається через

[2]store.steampowered.com/app/1049280/Pilgrims_Piligrimy/

візуальні піктограми, ілюстрації та дії персонажів. Це створює особливу атмосферу, схожу на перегляд інтерактивної книжки з живими малюнками.

Візуально “Pilgrims” виконана у стилі ручної ілюстрації з елементами колажу. Персонажі мають гротескну, карикатурну зовнішність, що повністю відповідає гумористичній, подекуди сатиричній манері оповіді. Стиль гри легко впізнаваний завдяки своїй недосконалій симетрії, нерівним контурам та експресивній анімації. Кожна сцена має атмосферну деталізацію, що поєднує фантазію з фольклорними мотивами.

Карикатурні персонажі, кожен з яких має свою абсурдну, але життєво правдиву історію, перекликаються з героями книги Бакмена, які теж потрапили в непросту, кумедно-трагічну ситуацію. Із цієї гри були запозичені підходи до побудови динамічних сцен із неочікуваними поворотами, а також принцип розкриття персонажів через дії, жести та візуальні ситуації замість прямої мови. Такий спосіб дозволяє глядачу самостійно інтерпретувати мотиви героїв і глибше зануритися у внутрішній світ персонажів трейлера.

1.3. Мультфільм “The Iron Giant”[3]

“The Iron Giants” — анімаційний повнометражний фільм, знятий режисером Бредом Бердом та випущений студією Warner Bros. у 1999 році. Оснований на романі Теда Г’юза «Залізний чоловік», фільм поєднує фантастичну історію з глибокими гуманістичними темами, такими як страх, довіра, дружба та самопожертва (Іл. 1.3).

Події розгортаються у США в 1957 році, в епоху Холодної війни. Юний хлопчик Гоґарт Г’юз знаходить у лісі гігантського робота, який впав з неба. Між хлопцем і машиною, яка не пам’ятає свого походження, поступово зароджується тепла дружба. Проте урядові агенти, дізнавшись про існування гіганта, сприймають його як загрозу і прагнуть його знищити. У фіналі фільму Залізний Велетень обирає шлях самопожертви, щоб врятувати місто, підкреслюючи центральну ідею стрічки: «Ти — це твій вибір».

[3] en.wikipedia.org/wiki/The_Iron_Giant

Візуальний стиль мультфільму відзначається лаконічною, але дуже виразною двовимірною анімацією. Персонажі зображені в простій, стриманій стилістиці з чіткими контурами та мінімальним опрацюванням деталей. Середовище також виконане у стилістиці ретро-фантастики, з плавними формами, простою архітектурою та приглушеною кольоровою палітрою. Основу візуального стилю становить обмежене колористичне рішення — з переважанням холодних синіх, сірих, зеленкуватих та теплих охристих відтінків, які формують відповідний настрій і підкреслюють емоційний розвиток сюжету.

Фільм демонструє, як за допомогою спрощеної візуальної мови можна досягти глибокого емоційного впливу. Саме тому було запозичено принцип обмеженої кольорової палітри — для формування чіткого настрою. Центральним у мультфільмі є розвиток взаємовідносин між героями — хлопчиком і гігантом. Це надихнуло на уважніше зображення емоційних зв’язків між персонажами трейлера, адже роман Бакмена також базується на темі людських взаємодій, довіри та емпатії. Фільм довів, що навіть у фантастичному сюжеті ключовим залишається людське — саме цю ідею було перенесено до основи буктрейлера.

1.4. Буктрейлер “Lord of the Flies”[4]

Цей буктрейлер це приклад того, як за допомогою простих технічних засобів можна ефективно передати емоційне забарвлення літературного твору. В основі трейлера лежить динамічна, ритмічна подача ключових моментів сюжету через нескладну, але виразну анімацію. Візуально ролик створено у 2D-форматі, з умовним дизайном персонажів, які зображені у вигляді мальованих фігур з мінімальною деталізацією, що дозволяє сконцентрувати увагу глядача на самій історії та емоційних змінах (Іл. 1.4).

Сюжет трейлера коротко передає основні події роману: група школярів опиняється на безлюдному острові після авіакатастрофи. Спочатку вони намагаються встановити порядок, але з часом серед них зростає жорстокість,

[4]youtube.com/watch?v=zTJlMiP-PI4

страх і бажання влади. Історія демонструє, як легко зникають соціальні норми у кризових обставинах, і як тонка межа відокремлює цивілізацію від хаосу.

Особливої уваги заслуговує музичне оформлення буктрейлера. На фоні подій звучить класична музика, що створює контраст між серйозним, іноді жорстоким змістом і спокійним, урочистим звучанням. Це не тільки додає естетичної глибини, а й вводить елемент іронії, підкреслюючи абсурдність і трагічну комічність ситуацій, у які потрапляють герої.

Цей буктрейлер став важливим аналогом для мого проєкту, оскільки він демонструє, як через нескладну стилістику та просту анімацію можна ефективно й динамічно передати сюжет літературного твору. Було запозичено принцип монтажу, в якому кадри швидко змінюються, задаючи ритм оповіді, а також використання класичної музики як інструменту для передачі комічного або абсурдного відтінку подій. Саме така динамічна подача сюжету та аудіо-візуальний контраст допомогли зробити буктрейлер до роману «Тривожні люди» емоційно виразним та сюжетно насиченим.

1.5. Мультфільм “Song of the sea”[5]

“Song of the sea” — повнометражний анімаційний фільм режисера Тома Мура, створений студією “Cartoon Saloon” в 2014 році. Це візуально поетична робота, що поєднує авторську стилізовану графіку з плавною 2D-анімацією, побудованою на традиційних техніках малюнка.

Події розгортаються навколо двох дітей, які після втрати матері опиняються в центрі містичної подорожі. Сюжет поєднує реальні життєві переживання — горе, самотність, пошук родинного тепла — з міфологічними мотивами: фольклорними істотами, чарівними перетвореннями та легендами. Через цю подорож герої не лише відкривають нові світи, а й поступово усвідомлюють власні емоції, силу любові та необхідність прийняти втрату. Це історія про зцілення, де між казкою і реальністю немає чіткої межі.

[5]https://www.imdb.com/title/tt1865505/

Візуальна мова фільму натхненна кельтським мистецтвом — візерунками, спіралями, симетрією.

Особливим прийомом є використання фону як емоційного індикатора: середовище постійно трансформується відповідно до внутрішнього стану персонажів. Море, пейзажі, тварини та казкові істоти мають символічне значення. Природа оживає, спілкується з персонажами, є повноцінним учасником історії. Вода, особливо, постійно змінюється — то м'яка й лагідна, то тривожна й глибока. Візуальні метафори стають ключами до розуміння глибинних переживань героїв. Такий художній підхід дозволяє створити глибокий емоційний зв'язок між глядачем і героями, а також надає оповіді символічної багатошаровості.

У буктрейлері до роману «Тривожні люди» було запозичено цей принцип — середовище трансформується відповідно до психологічного напруження героїв: фон, колір і форми відображають їхній внутрішній стан. Такий підхід дозволяє розкрити сцени глибше та посилити емпатію, щоб створити зв'язок між глядачем і персонажами.

1.6. Мультфільм "Curious George"[6]

"Curies George" — анімаційний повнометражний фільм, випущений у 2006 році, заснований на серії популярних дитячих книжок про допитливу мавпочку Джорджа. Це легка, доброзичлива стрічка, сповнена тепла, гумору та щирості.

Тихий працівник музею Тед вирушає до Африки, щоб знайти стародавню реліквію й урятувати музей від закриття. Натомість він зустрічає допитливу мавпочку Джорджа, яка таємно слідує за ним до міста. Джордж випадково створює чимало кумедних і хаотичних ситуацій, але між ним і Тедом поступово виникає справжня дружба. Урешті Джордж допомагає Теду зберегти музей, а сам знаходить новий дім і люблячу родину.

Колірна палітра яскрава, тепла, насичена — з домінуванням жовтих, помаранчевих, зелених і блакитних відтінків. Ці кольори створюють відчуття

[6]https://www.imdb.com/title/tt0381971/

безпеки, затишку, відкритості до світу. Вони підкреслюють наївність і доброзичливість головного героя — мавпочки Джорджа — та роблять навіть напружені чи несподівані сцени м’якими й нестрашними.

Особливої уваги заслуговує використання світла в анімації — воно керує настроєм сцени, акцентує увагу та допомагає розкрити внутрішній стан персонажів. У “Curious George” це помітно у зміні світлових акцентів залежно від настрою: тепле розсіяне світло створює відчуття затишку та безпеки, а приглушене чи контрастне — підкреслює розгубленість або напруження. Таким чином, світло стає невидимим «оповідачем», який м’яко направляє глядача через емоційні стани героїв.

Ця анімація виступає аналогом для створення буктрейлера , оскільки вона поєднує легкий, теплий стиль із глибокими емоційними смислами, прихованими за простотою. Попри зовнішню наївність, “Curious George” розповідає про важливі речі: самотність, потребу в прийнятті, силу доброзичливості та непередбачувані зв’язки між, на перший погляд, зовсім різними істотами. У романі Бакмана так само йдеться про людей, які випадково опинилися поруч і поступово стають ближчими, відкриваючи одне в одному людяність.

1.7. Буктрейлер “The Insomniacs”[7]

Буктрейлер до дитячої ілюстрованої книги “The Insomniacs” авторів Карен Кушман (Karina Wolf) та ілюстратора “The Brothers Hilts”. Це візуально вишукане анімаційне відео, яке поєднує оригінальну стилізовану графіку з витонченими прийомами анімації, зокрема ефектом паралаксу, що додає глибини і руху статичним ілюстраціям (Іл. 1.7).

Сюжет розповідає про родину, яка після переїзду на інший бік планети не може пристосуватися до нового часового поясу — всі вони страждають на безсоння. Замість того, щоб боротися з цим, вони вирішують жити вночі, відкриваючи для себе нову красу світу, що спить. Історія сповнена

[7]https://www.youtube.com/watch?v=vAbeV_gPUNA

поетичності, чарівності та легкого гумору, а візуальна подача повністю підтримує це емоційне забарвлення.

Стилістично буктрейлер побудований на основі авторських ілюстрацій — лаконічних, темно-синіх, графічно чітких, із приглушеною палітрою кольорів, що підкреслює нічну тематику. Основний візуальний прийом — ефект паралаксу: фони та передні плани рухаються з різною швидкістю, створюючи ілюзію глибини у двовимірному просторі. Це оживлює зображення, не змінюючи їхню ручну текстуру та композицію.

Буктрейлер “The Insomniacs” надав приклад вдалого використання ефекту паралаксу. Саме цей прийом був запозичений для додання глибини кадрам з ілюстративним стилем без потреби у складній покадровій анімації. Паралакс дозволяє зберегти авторську графіку, не перевантажуючи її, і водночас створює враження живого простору. Також надихнула стримана, але виразна палітра кольорів і здатність через прості візуальні рішення передавати настрій — меланхолійний, теплий, з часткою іронії, що чудово перегукується з атмосферою роману Фредріка Бакмена.

1.8. Буктрейлер “39 Clues: The Graphic Novel”[8]

Даний буктрейлер це динамічний відеоролик, створений для презентації графічної адаптації популярної пригодницької серії книг “The 39 Clues”, у якій головними героями виступають діти з надзвичайно впливової родини, втягнуті у всесвітній квест за розгадкою історичної таємниці. Головна сюжетна лінія розвивається навколо братів і сестер, які після смерті своєї бабусі дізнаються про існування таємного спадку та отримують шанс стати частиною великої гри, що розкриє глибокі родинні таємниці(Іл. 1.8).

Буктрейлер створений у стилі динамічного монтажу на основі ілюстрацій з графічного роману. Відео поєднує покадрові панорами, ефектні наближення, світлові ефекти, типографіку та монтаж, який утримує увагу глядача. Основна увага приділена інтригуючим кадрам, які показують різних персонажів у різних локаціях, натякаючи на їхню унікальну мотивацію та

[8]youtube.com/watch?v=phD6rNDWRzQ&list=PL0A3EC21903A84659&index=5

роль у загальному сюжеті. Візуальна мова трейлера підкреслює різноманітність характерів, конфліктів та точок зору, що є важливою складовою структури історії.

Оскільки обидві історії об'єднують різних персонажів навколо однієї події — у першому випадку це глобальний квест, у другому — захоплення банку та випадкова зустріч незнайомців, цей аналог можна вважати добре підібраним. З буктрейлера "39 Clues" було запозичено прийом побудови структури, коли кожен персонаж коротко презентується у власному фрагменті, що створює враження багатошарової історії. Також надихнули візуальні прийоми — розділення сцен, чітке ритмічне чергування моментів напруги і відкриття, використання візуальних «міток» для кожного героя. Це дало можливість ефективно передати суть роману Бакмена — долі незнайомих людей, що перетинаються у неочікуваний момент, але мають багато спільного в глибині.

1.9. Анімація "Influenced"[9]

«Influenced» це короткометражна анімація, яка демонструє, як мінімалістична візуальна мова може стати потужним інструментом для створення психологічної напруги та драматизму. Відео побудоване на простій, але надзвичайно виразній графіці, яка акцентує увагу глядача на емоційних реакціях персонажів і загальному забарвленню тривоги (Іл. 1.9).

Сюжет "Influenced" зосереджений навколо персонажа, який потрапляє під вплив зовнішніх обставин або суспільного тиску. Його внутрішні переживання, страхи, параноїдальні думки поступово трансформуються у візуальні образи, що поглинають простір навколо. Наявність звукових ефектів, відчуття здавленості, поступове наростання емоцій — усе це створює відчуття тривоги, навіть при мінімальному сюжетному русі. У фіналі герой опиняється в точці напруги, яка не має однозначного вирішення, залишаючи глядача з післясмаком невизначеності — прийом, дуже близький до атмосфери роману «Тривожні люди».

---

[9] youtube.com/watch?v=0Ken0127nEE

Стилістично “Influenced” побудована на поєднанні плоских кольорових плям, обмеженої палітри, простих фігур та геометричних композицій. Відсутність дрібної деталізації компенсується точною ритмікою монтажу, світловими акцентами й графічними трансформаціями. Простір кадру часто працює як візуальна метафора — стискається, заповнюється символами, що передають внутрішній стан героя. Анімація дуже економна у засобах, але надзвичайно емоційно насичена.

З анімації було запозичено підхід до створення напруги за рахунок ритму, кольору та композиції, без надмірної деталізації. Крім того, стиль анімації “Influenced” послужив референсом для розробки візуальної концепції трейлера — стилізовані персонажі, обмежена палітра, графічна умовність, яка дозволяє акцентувати на головному — людських емоціях, станах і реакціях. Такий прийом чудово резонує з ідеєю роману Бакмена, де за кожною тривогою стоїть окрема людська історія.

1.10. Анімація “Dies Irae”[10]

“Dies Irae” — короткометражна анімація, яка поєднує чорний гумор, філософські роздуми про життя та смерть, а також глибокі психологічні мотиви, подані у яскравій, майже гротескній стилістиці. Назва анімації відсилає до середньовічного гімну про Страшний суд, що вже на рівні асоціацій створює контраст між серйозною темою та візуально комічним наповненням відео (Іл. 1.10).

Сюжет будується навколо персонажа, що опиняється у загрозливій або абсурдній ситуації, пов’язаній зі смертю або втратою сенсу життя. Протягом короткого хронометражу глядач бачить чергування моментів тривоги, абсурду, іронії та несподіваного катарсису. Відео не має чіткої лінійної структури, натомість використовує серію візуальних метафор і контрастів, які влучно передають внутрішній стан героя — від страху й паніки до розуміння чи примирення.

[10]youtube.com/watch?v=q-UahjN9SLI

Стилістично “Dies Irae” вирізняється експресивним дизайном персонажів, де гротеск, спотворені пропорції та гримаса стають основними носіями емоцій. Кольорова палітра — насичена, але чітко сегментована по сценах: темні, контрастні фони змінюються яскравими акцентами, що передають зміну настрою та сенсу. Анімація використовує швидкий темп, монтажні стрибки, різке світло та звукові ефекти — усе це формує нервову, але захопливу динаміку.

В анімації майстерно продемонстровано серйозні психологічні теми в гумористичній візуальній формі. Саме це поєднання — емоційна глибина через зовнішній абсурд — є ключовим для розуміння роману Бакмена. З цього прикладу було запозичено прийом іронічного трактування тривожних, життєвих ситуацій, а також візуальні засоби підсилення емоцій через гротеск і колір. Така стилістика дозволяє говорити з глядачем про складне — простою, влучною та візуально яскравою мовою.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Концепція проєкту полягає у створенні буктрейлеру до книги «Тривожні люди» Ф. Бакмана з використанням 2Д анімації, колажної графіки та авторської стилістики. Буктрейлер — це коротке відео (зазвичай 30 секунд — 2 хвилини), створене для просування книги**,** що працює за принципом кіно трейлера, яка проявляється в таких методах: заінтригувати, зворушити, вразити — без спойлерів[11]**,** але з гачком.

Метою створення буктрейлера до роману «Тривожні люди» є візуально й емоційно передати глядачеві внутрішню суть книги — не стільки сюжет, скільки настрій тривожності і разом з цим людяності та співчуттю, що проживають персонажі. Буктрейлер як формат дозволяє зробити акцент не на послідовності подій, а на емоційному досвіді читача: через анімацію, звук, монтаж і символіку він створює коротке, але глибоке занурення у тональність і психологічний простір твору. Такий формат стає ідеальним інструментом для презентації саме цієї книги, адже передає її багатошаровість і делікатний баланс між драмою, абсурдом і надією, тим самим викликає інтерес у потенційного читача ще до того, як буде прочитана перша сторінка.

Сюжет буктрейлера частково повторює основні події свого літературного оригіналу. У маленькому шведському містечку невдале пограбування банку несподівано перетворюється на захоплення заручників під час перегляду квартири. У замкненому просторі опиняються вісім абсолютно різних людей — тривожних, вразливих, зламаних кожен по-своєму. Через конфлікти, абсурдні ситуації й несподівані зізнання між ними починає виникати зв’язок. Це не історія про злочин — це історія про страх бути не тим, ким треба, про потребу бути почутим і надію, що навіть у найтемніші миті людяність може об’єднати незнайомців. Так як форма буктрейлеру не розрахована на розкриття повної історії роману, тож в нашому

[11] Спойлер — це розкриття важливої інформації про сюжет твору (книги, фільму, серіалу тощо), яка може зіпсувати глядачу або читачу враження, якщо він ще не знайомий з твором.

проєкті сюжет буде грати скоріше роль анотації, ніж повного закінченого оповідання. Таким чином, не розкриваючи кінцівку твору, глядач буде зацікавлений ознайомитися з повним обсягом книги.

2.2. Стилістична концепція

Візуальний стиль нашого буктрейлеру — стилізована, авторська 2D-графіка з елементами традиційного малювання на папері, з використання колажу. Локації, персонажі та сама анімація створені із широким залученням текстур та нерівномірного контуру, які імітують структуру сторінок та графічні матеріли. Стиль натхнений традиційними книжковими ілюстраціями та колажною технікою, має легку навмисна недбалість у виконанні, щоб передати відчуття нервозності і тривоги в деяких сценах.

Колірна палітра анімації – поєднання яскраво спектральних кольорів та чорно-білих елементів. Кольори мають потужний психологічний вплив: вони викликають асоціації, підсилюють емоції й формують настрій, навіть неусвідомлено. У створенні буктрейлера ми використати яскраво жовтий, червоний, синій кольори — для передачі стану тривоги, вразливості й буденності, з якої проростає людяність. Акценти на тепліших кольорах — бордовий, охристий або м’який помаранчевий — можуть підкреслювати моменти тепла, надії чи зростання. Таке поєднання створює візуальну мову, що підтримує настрій книги: психологічну камерність, внутрішню напругу й поступове розкриття прихованого світла в людях.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Наш проєкт створений та проанімований за допомогою векторної моушн графіки, з частковим використанням растрової ілюстрації, традиційного малювання на папері та колажу з чорно-білих фотографій. Така комбінація різних мистецьких форм зображення історії відповідає оригінальній задумці книги, де в одній події розкриваються життєписи різних персонажів, які начебто кардинально відрізняються один від одного, але водночас мають багато спільного.

Локації, фони, текстури створені в Adobe Photoshop, Abode Illustrator, Clip Studio Paint. Анімація персонажів, монтаж, композитинг зроблені в Abode After Effects та Blender. Герої історії та деякі елементи намальовані вручну на папері та відповідно оброблені в графічному редакторі Adobe Photoshop.

2.4. Звукове рішення

Фоновим звуковим супроводом є інструментальна, класична музика, по настрою саундтрек в нашому проєкті легкий і ненав’язливий, переплітається зі звуками оточення, які роблять анімацію більш живою та яскравою, а в момент напруги та кульмінації аудіо супроводження стає більш гучним та емоційним, щоб ввести глядача в стан кульмінаційної напруги.

ВИСНОВКИ

Буктрейлер як жанр є потужним інструментом популяризації літератури в умовах сучасного медіапростору, де візуальний контент переважає над текстовими рецензіями. Важливо відзначити здатність анімації лаконічно передавати настрій і зміст твору.

Автор досліджує глибокі соціальні та психологічні теми, зокрема самотність, тривожність, вразливість людини в сучасному суспільстві, а також важливість взаєморозуміння та підтримки. Роман «Тривожні люди» Ф.Бакмана має глибокий драматизм і водночас тонкий гумор. В майстерному поєнанні драматичних і комічних елементів письменник показує, що за кожною ексцентричною чи, на перший погляд, «дивною» поведінкою стоїть особиста історія.

На основі аналогів можна зробити висновок, що для того щоб робота екранізації літературного твору була успішною, потрібно ретельно спланувати композиційні рішення та кольорову палітру. Силуети, міміка та характерні пози для персонажів, дозволяють створти психологічну напругу й абсурдні ситуації, характерні для роману. Адаптація цих методів з урахуванням технічних можливостей та нашого авторського бачення відкриває шлях до створення змістовного, емоційно насиченого і візуально цілісного буктрейлера.

Візуальний стиль буктрейлера до роману «Тривожні люди» вибудуван як глибока символічна система візуальної комунікації. Стилізована 2D-графіка з елементами ручного малюнка та колажу створює ефект інтимності й водночас хаотичності, що відповідає емоційному спектру твору. Текстуровані поверхні та нерівні контури не лише надають авторського характеру, а й посилюють тему тривожності, передаючи крихкість внутрішнього світу персонажів. Використання яскраво спектральних кольорів у поєднанні з чорно-білими фрагментами формує візуальні контрасти, які підкреслюють психологічні стани героїв і зміни в настрої. Теплі акценти вводять моменти емоційної розрядки та надії, що перегукується з посилом

роману. Таким чином, візуальний стиль не просто доповнює сюжет, а виступає окремим рівнем наративу, який емоційно залучає глядача і підсилює глибину сприйняття історії.

Практична значимість цієї роботи полягає в створенні ефективного інструменту популяризації літературного твору шляхом поєднання художнього змісту та сучасних візуальних засобів комунікації. Анімаційний буктрейлер може використовуватися як промоматеріал для соціальних мереж, літературних подій, презентацій у бібліотеках чи книгарнях, що буде сприяти залученню нової аудиторії до прочитання роману. Крім того, наш проєкт демонструє можливості адаптації складних психологічних тем у форматі короткої анімаційної форми, що є цінним досвідом для майбутніх фахівців у сфері дизайну, анімації, реклами та мультимедійної педагогіки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Стаття “Not So Innocent: Book Trailers as Promotional Text and Anticipatory Stories” : веб-сайт. URL: https://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/v38n1/davila.html (дата звернення: 29.04.2025).

2. Стаття «Буктрейлер як засіб підвищення читацької активності»: веб-сайт. URL: https://vseosvita.ua/library/embed/01002jm7-5be6.docx.html?utm_source (дата звернення: 30.04.2025)

3. Мультфільм “The Iron Giant”: веб-сайт. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Iron_Giant (дата звернення 02.05.2025).

4. Буктрейлер “Lord of the Flies”: веб-сайт. URL: https://www.youtube.com/watch?v=zTJlMiP-PI4 (дата звернення 01.05.2025).

5. Мультфільм “Song of the sea”. URL: https://www.imdb.com/title/tt1865505/ (дата звернення 03.05.2025).

6. Мультфільм “Curious George”. URL: https://www.imdb.com/title/tt0381971/ (дата звернення 04.05.2025).

7. Буктрейлер “The Insomniacs”: веб-сайт. URL: https://www.youtube.com/watch?v=vAbeV_gPUNA (дата звернення 04.05.2025).

8. Буктрейлер “39 Clues: The Graphic Novel”:веб-сайт. URL:https://www.youtube.com/watch?v=phD6rNDWRzQ&list=PL0A3EC21903A84659&index=5 (дата звернення 05.05.2025).

9. Стаття “A study of color association in Pixar’s animations: an analysis of color based characters”: веб-сайт. URL: https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/4348 (дата звернення 06.05.2025).

10. Анімація “Dies Irae”: веб-сайт. URL:https://www.youtube.com/watch?v=q-UahjN9SLI (дата звернення 07.05.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



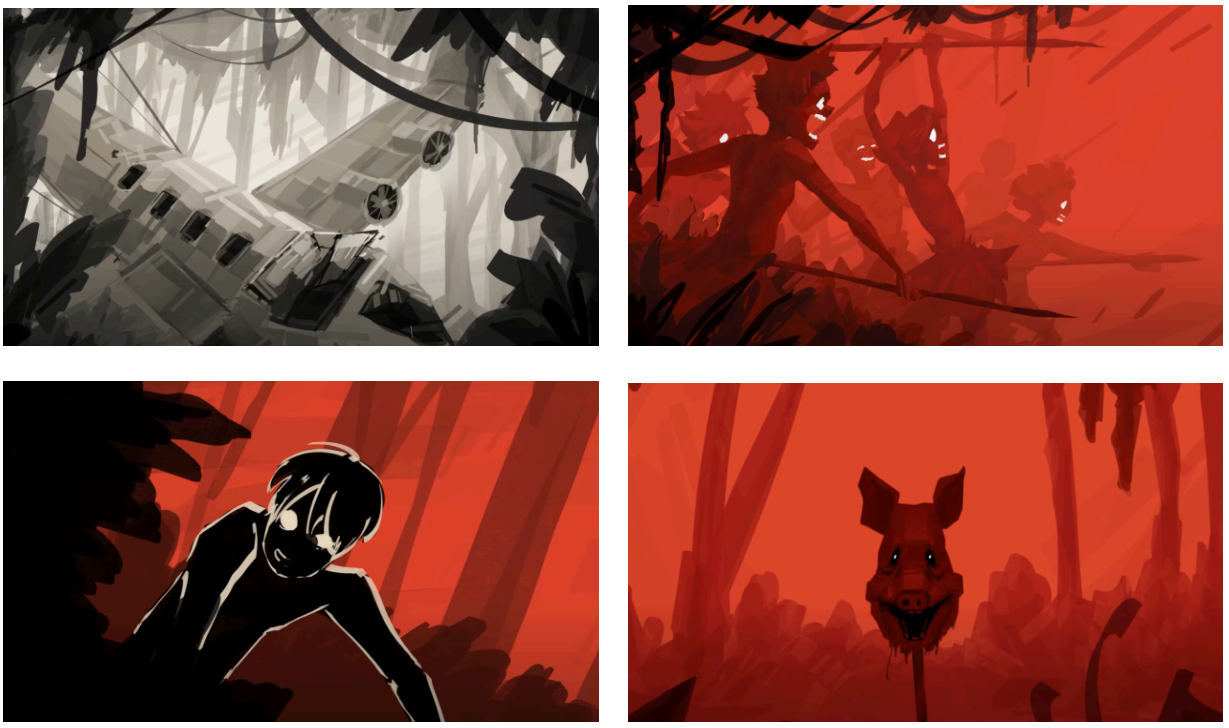
Іл. 1.1. Гра “SallyFace”, 2016 р.



Іл. 1.2. Гра “Pilgrims”, 2019 р.



Іл. 1.3. Мультфільм “The Iron Giant”, 1999 р.



Іл. 1.4. Буктрейлер “Lord of the Flies”, 2024 р.



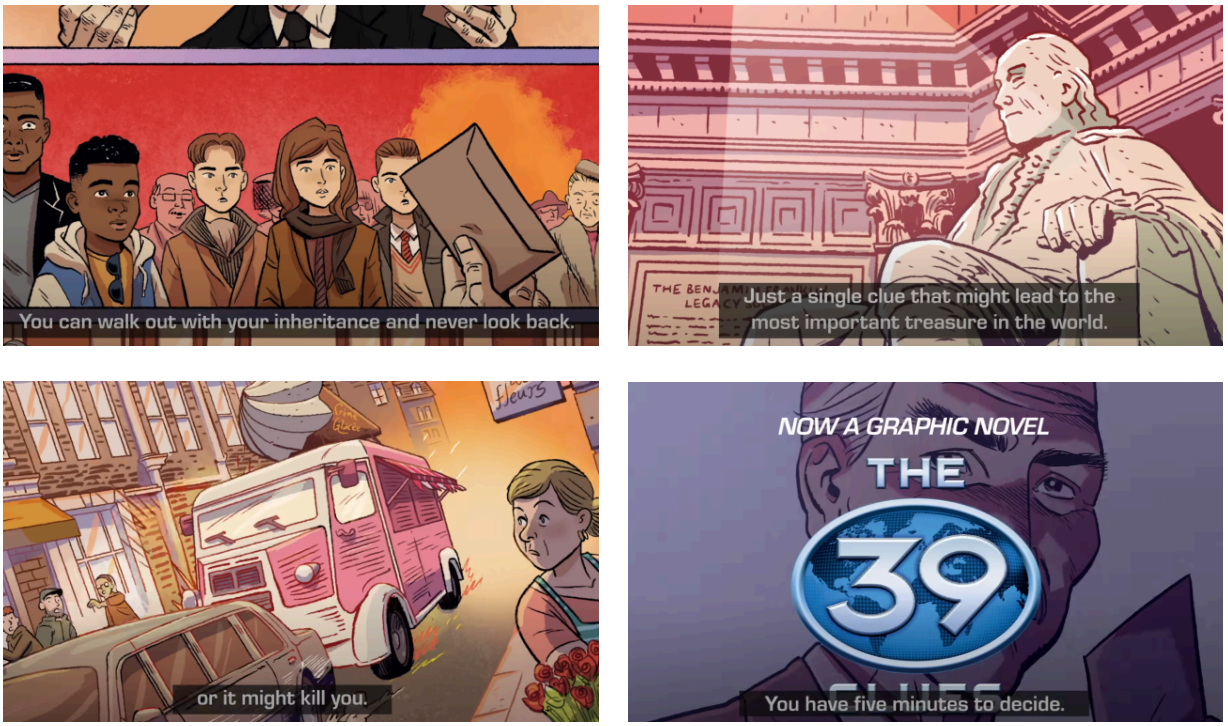
Іл. 1.5. Мультфільм “Song of the sea”, 2014 р.



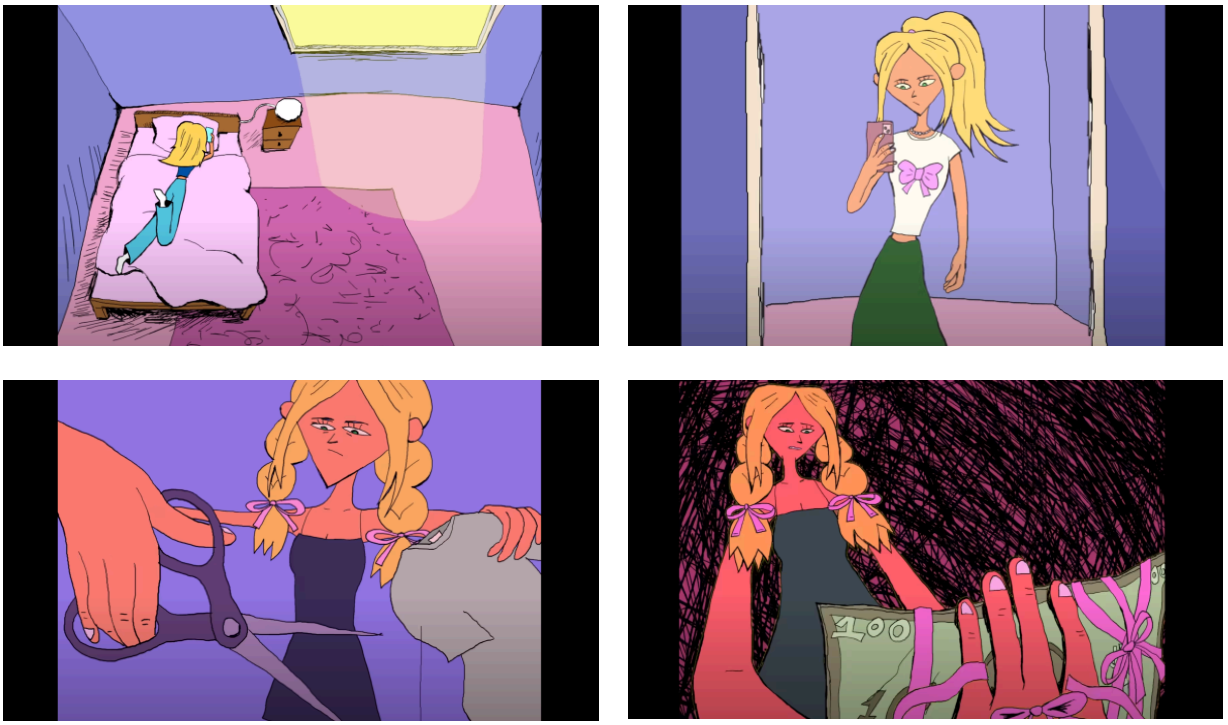
Іл. 1.6. Мультфільм “Curious George”,2006 р.



Іл. 1.7. Буктрейлер “The Insomniacs”, 2012 р.



Іл.1.8. Буктрейлер “39 Clues: The Graphic Novel”, 2023 р.

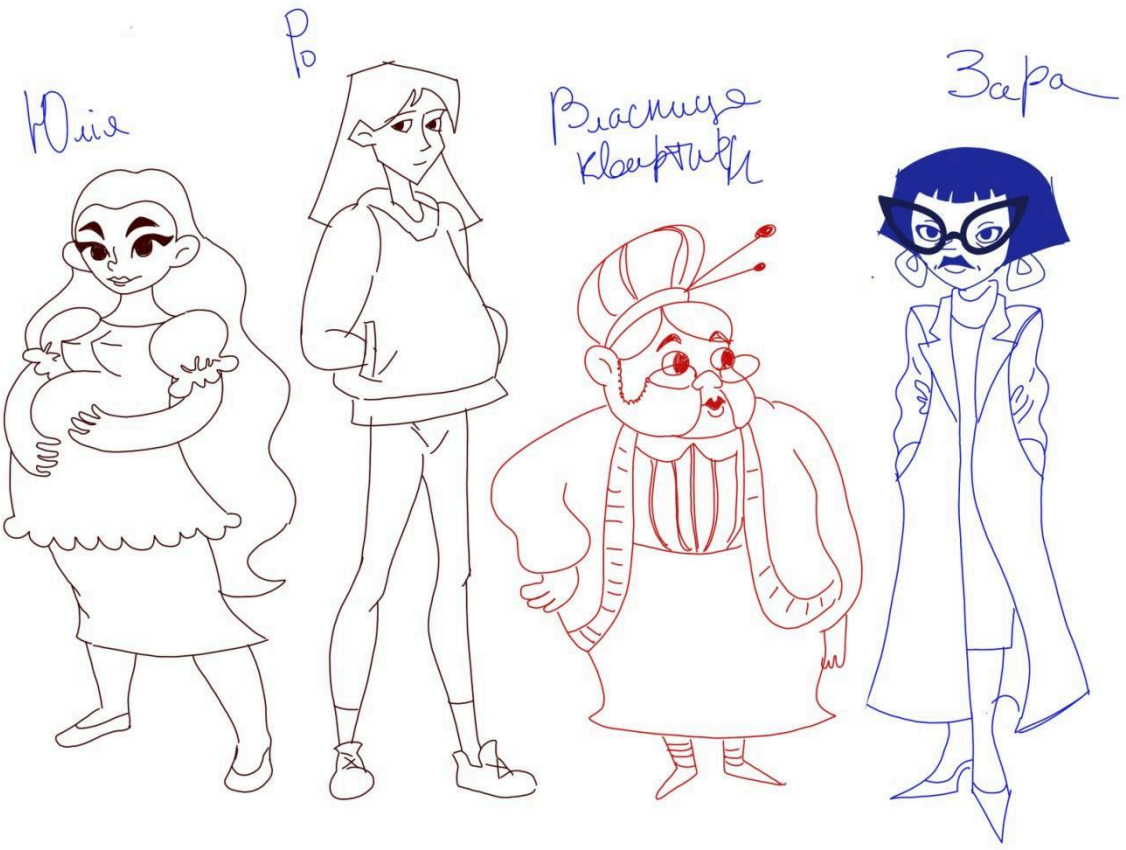


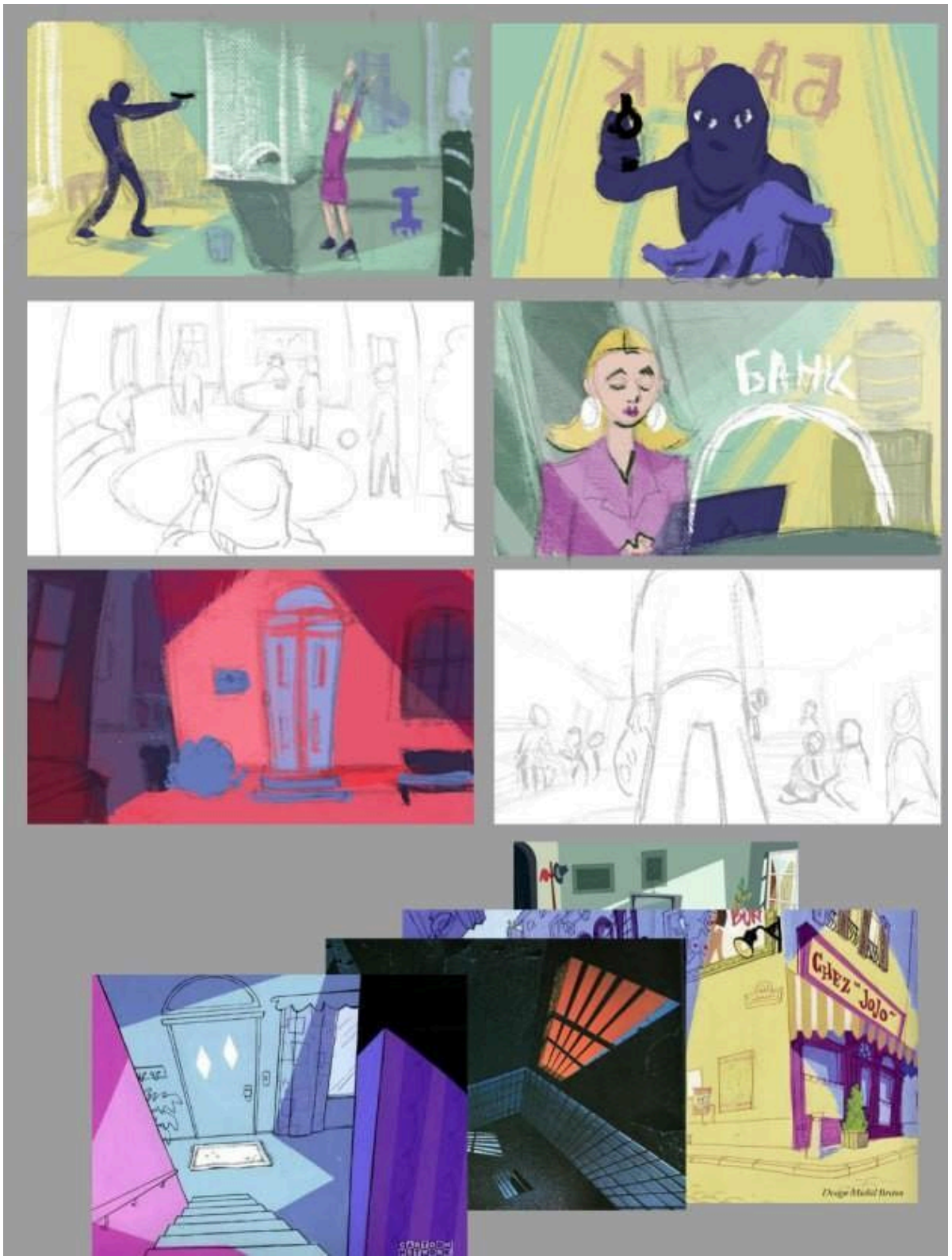
Іл.1.9. Анімація “Influenced”, 2024 р.

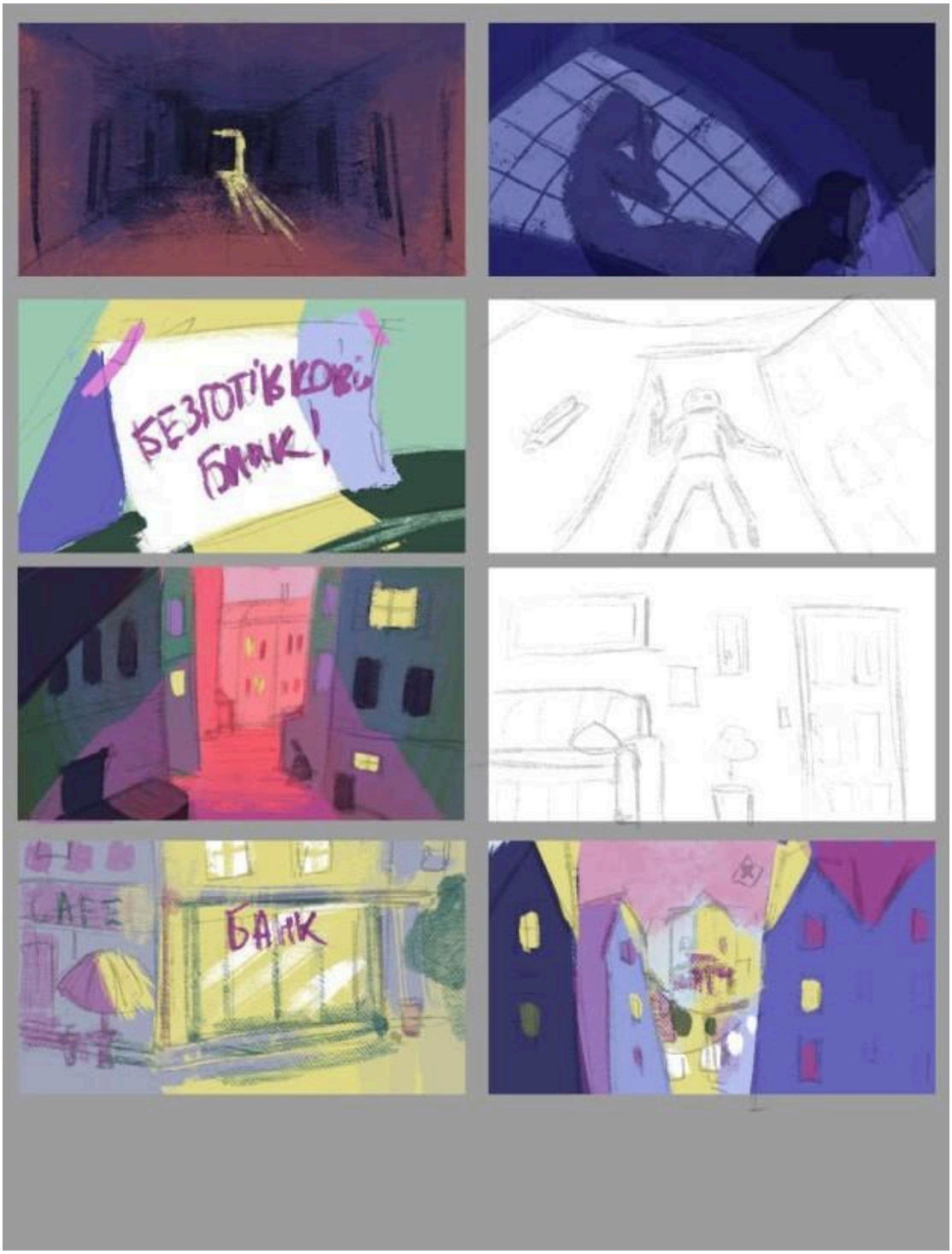


Іл.1.10. Анімація “Dies Irae”, 2025 р.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК


Юля
Ро
Зара


БАНК
CHEZ "JoJo"


БЕЗПОТІВКОВИЙ
БАНК!
CAFE
БАНК

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ


Це маленьке містечко,
де нічого не стається...
БАНК
Аж раптом сталося пограбування...
БАНК


Іноді все йде не за планом...
Це історія про випадкову зустріч...


Всі налякані...
Але що насправді є страшним?