МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Караптан Поліна Володимирівна

Анімаційний ролик “Вигаданий Всесвіт”

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.
_____ П. В. Караптан

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
Старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Анімаційний фільм “Under The Thicket”. 6
1.2. Анімаційний фільм “The Moonseeker” 6
1.3. Анімаційний фільм “Moonflower” 7
1.4. Анімаційний фільм “The Story of Three Sisters” 8
1.5. Анімаційний фільм “IGNA” 9
1.6. Анімаційний фільм “Memorial Engine” 9
1.7. Анімаційний фільм “A Snake Called Perseus” 10
1.8. Анімаційний фільм “Paperman” 10
1.9. Анімаційний фільм “Metamorphosis” 11
1.10. Анімаційний фільм “PUPARIA” 12
РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 13
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику. 13
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику. 13
2.3. Технічні характеристики та особливості. 14
2.4. Звукове рішення. 14
ВИСНОВКИ 15
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 16
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 17
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 23
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 26

ВСТУП

Здатність людини відчувати глибокі емоції різноманітного характеру відрізняє її від інших живих створінь. В нашому суспільстві кожна людина виражає їх по різному. Хтось відчуває відкрито і вільно, а хтось занурюється в свій особистий внутрішній світ, відсторонено дивлячись в реальність. Якнайкраще пояснити і зобразити свої відчуття можна за допомогою мистецтва, будь то музика, танець, оповідь і живопис. Й одним з популярних способів їх зобразити є анімація. Загальновідомо, що людський розум запам'ятовує рухомі зображення краще, ніж письмову інформацію, тому через образи анімаційних персонажів можна легко донести потрібну ідею до людини. Також анімацію можна використовувати анімацію в освітніх цілях, передавати за допомогою неї необхідну інформацію [1].

«Вигаданий Всесвіт» – це анімаційна історія яка досліджує тему людських емоцій, вплив зовнішніх чинників на них та важливість крокувати вперед у майбутнє, відпускаючи тягарі минулого. На протязі сюжету головний герой, що закрився у своєму власному світі, проходить свій власний шлях до зцілення й прийняття, і разом з цим його Всесвіт, що був монохромним і тривожним, повернув свої фарби, повернув відчуття щастя. За допомогою цієї історії, кольорів і атмосфери, ролик має на меті привернути увагу до важливості ментального здоров’я та зцілення, що є необхідним у сучасному світі, де багато людей проживають своє життя в тривогах й страхах перед реальністю, коли швидкі соціально-економічні зміни, технологічний прогрес та зміни способу життя суттєво вплинули на психологічне здоров'я людей [2].

*Актуальність***.** Анімаційний ролик «Вигаданий всесвіт» вирізняється своєю глибокою емоційною темою та оригінальною подачею. Темою ролика є внутрішній всесвіт людини, вплив емоцій, відносин і зовнішніх чинників на її стан, що є актуальним завжди, оскільки кожна людина має свій особистий «всесвіт» і має здатність до відчуття. В часи, коли дедалі більше людей

стикаються з почуттям самотності, тривожністю та емоційним вигоранням, суспільство все більше потребує історій, які відображають внутрішні переживання та пропонують шлях до зцілення. Анімаційне мистецтво здатне залучити велику аудиторію у будь-якій галузі, що дозволяє привернути увагу до проблеми через художні образи [3]. Історично психічні захворювання стигматизувалися та неправильно розумілися, і анімаційні медіа відіграли певну роль у подоланні цього негативного ставлення. Наприклад, у фільмі Pixar «Думками навиворіт» емоції головної героїні персоніфіковані як персонажі, які допомагають їй долати труднощі підліткового віку. Таке зображення емоцій як складних та багатогранних може допомогти як дітям, так і дорослим зрозуміти власні емоційні переживання та зменшити стигму, пов’язану з проблемами психічного здоров'я [4]. Наш проєкт не просто ілюструє емоційний стан героя, а створює метафоричний Всесвіт, який слугує дзеркалом його душі. В історії зображується за допомогою змін у його світі стан головного героя, як він з ним живе, що робить щоб почати почуватись краще. Такий підхід дозволяє глядачам глибше співпереживати та ідентифікувати себе з персонажем.

Новизна проєкту полягає в унікальному поєднанні візуальних метафор й теми ментального здоров’я. Концепт «емоційного Всесвіту», який змінюється під впливом взаємодії з іншою людиною, пропонує новий спосіб осмислення внутрішніх трансформацій і впливу зовнішніх чинників на внутрішній стан людини. Цей образ дозволяє показати невидиме – внутрішню еволюцію героя – через кольори, зміну середовища та рух у просторі. Крім того, проєкт реалізується в авторській стилістиці 2D-анімації, що додає йому художньої виразності та індивідуальності. Використання власного стилю оповідання забезпечує естетичну цінність і впізнаваність, вирізняючи «Вигаданий Всесвіт» серед інших анімаційних роликів.

Основні дефініції:

Анімація – метод створення серії знімків, малюнків, кольорових плям, ляльок або силуетів в окремих фазах руху, за допомогою якого під час показу їх на екрані виникає враження оживлення мертвих форм руху.

Емоція – переживання людиною свого ставлення до дійсності, до особистого й навколишнього життя; душевне переживання, почуття людини.

Стиль – сукупність ознак, які характеризують мистецтво певного часу та напряму або індивідуальну манеру художника стосовно ідейного змісту й художньої форми.

Кадр – окрема сцена або епізод із фільму.

Короткометражний – який має невелику кількість метрів плівки. Значення використовується для коротких фільмів.

Персонаж – дійова особа в художньому творі.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів наведені короткометражні і повнометражні анімаційні фільми та інші медіа, які містять в собі різноманітні елементи, що були використані як джерело натхнення для дипломного проєкту. Увагу було зосереджено на візуальній стилістиці, колірних рішеннях, атмосфері, композиції кадру, особливостях дизайну персонажів і наративних прийомах.

1.1. Анімаційний фільм “Under The Thicket”.

Короткометражний фільм “Under The Thicket”[1] (Іл. 1.1) був зроблений аніматором Калебом Вустером. Це анімаційний ролик у форматі 3D, який був повністю створений за допомогою програми Blender. Анімація виконана з приглушеною палітрою кольорів і м’яким освітленням, що створює ефект сну або спогаду. Рухи головного персонажа плавні, камера слідкує за ним, занурюючи глядача в подорож. Фільм розповідає про привида, який вирушає на прогулянку до осіннього лісу, поки прогулянка не приводить його до могили, вірогідно, його власної. Це мінімалістична глибока історія, що передає відчуття самотності, спогадів, краси природи довкола, примирення з минулим. Музикальний супровід підібрано простий, але влучний, який точно відповідає атмосфері ролика. Для дипломної роботи цей аналог є прикладом подачі атмосфери за допомогою анімаційних та музикальних рішень, палітри кольорів та композиції. Дуже добре виконані сцени, які показують природні локації.

1.2. Анімаційний фільм “The Moonseeker”

Анімаційний короткометражний фільм “The Moonseeker”[2] (Іл. 1.2) був створений режисерами Діаною Бласкес та Катрін Мальмвкіст. Це мальована 2D анімація, яка триває 4 хвилини і розповідає глибоку емоційну історію про втрату, скорботу та прийняття. Цей короткометражний фільм був також представлений на Children's Film Festival Seattle 2023 у програмі Living

[1] https://www.youtube.com/watch?v=au30Dogtj-I
[2] https://www.youtube.com/watch?v=_q7BfhmZ56E

Fantasy.[3] Головний герой – чоловік, який переживає втрату доньки. Він тримає у себе в сараї чарівну істоту, яка дозволяє йому знову побачити свою дитину у вигляді привида. Однак потім стається подія, яка змушує його зробити вибір і він вирішує відпустити істоту на волю. Сюжет є алегорією на процес переживання втрати та необхідність відпустити минуле щоб знайти внутрішній спокій, а не втікати від реальності, занурюючись в ілюзії. Анімація виконана в приглушених кольорах, що відображають емоційний стан героя, а відсутність діалогів дозволяє зосередитись на візуальному оповіданні та емоціях. Хоча “The Moonseeker” був представлений у дитячій програмі фестивалю, його тематика є близькою для людей будь якого віку, що робить його актуальним для всіх. За допомогою простої стилістики та кольорним рішенням фільм гарно передає емоції, також важливу роль грає освітлення: коли події відбуваються вночі зображується понурий емоційний стан, але потім, коли сходить сонце і кольорна гамма стає теплішою, відчувається спокій. В анімації використані повільні рухи, виражені емоції та меланхолічний музичний супровід. Для дипломної роботи цей аналог є прикладом роботи з емоціями, передання їх через кольори, анімаційні прийоми, сюжетні засоби та використану музику.

1.3. Анімаційний фільм “Moonflower”

“Moonflower”[4] (Іл. 1.3) це короткометражна робота, зроблена Сарою Лім, яка розповідає Місяць і Сонце, які були з протилежних світів, але намагались пройти через відстань між ними. Дівчина-місяць стикається з внутрішнім конфліктом та проблемою самоприйняття. Вона проходить шлях відчуження, страху контактувати з дівчиною-сонцем до прийняття, яке дозволило їй розслабити свої бар’єри та потоваришувати з Сонцем, не без допомоги самої дівчини-сонця. Анімація вирізняється яскравим казковим візуальним стилем, що підкреслює емоції героїв. Використовуються яскрава

[3] https://watch.eventive.org/cffs2023/play/63a28c8a0e66000053462cc7/6396854933a88200c6e488a9?
[4] https://www.youtube.com/watch?v=-NI8woOawng

кольорова палітра, плавні переходи та насиченість, що дозволяє зануритись у казкову мрійливу атмосферу. Візуальне оповідання доповнюється музичним супроводом, який сприяє цілісності атмосфери та доповнює емоційні моменти. Цей анімаційний фільм був вибраний в якості аналогу як приклад вдалого емоційного і кольорового рішення а також простої і запам'ятовуваної стилістики.

1.4. Анімаційний фільм "The Story of Three Sisters"

"The Story of Three Sisters"[5] або «The Story of Three Sisters, or How the World Came to Have Four Seasons Instead of One» (Іл. 1.4) – анімаційний короткометражний фільм тривалістю 7 хвилин, який був створений студентами французької школи анімації "GOBELINS"[6]. Це візуальна притча про баланс, зміни, пори року та силу трансформації. Фільм поєднує у собі елементи міфології, філософії та візуальної поезії. Сюжет розповідає про історію трьох богинь, які уособлюють життя, простір та час: старша сестра Іда, богиня Простору, яка підтримує ідеальний світ вічної весни, середня сестра Мей, богиня життя, яка втомилася від монотонності вічності її старшої сестри, і солодша сестра Ті, богиня Часу, яка є дитиною і ще не усвідомлює своєї сили. Захопившись красою реального світу, Мей порушує заборону і випускає світлячка у божественний світ, де він потраляє до Ті. Але поки молодша сестра гралась з ним, під впливом її сили Часу світлячок помирає у її руках, що порушує порядок, але разом з тим приносить нові пори року і трансформації, які приносять красу у життя. Анімація поєднує 2D анімацію, пастельні малюнки та елементи стоп-моушн, що створює незвичайну казкову атмосферу. Кожна богиня має унікальний дизайн, а візуальне оповідання абстрактне, що дозволяє глибше зануритись в історію. Музикальний супровід гармонійно поєднується з візуальним рядом й підкреслює наративні повороти, посилюючи емоційний вплив історії. Для дипломної роботи цей

[5] https://www.youtube.com/watch?v=Xx0OaDkR7HA
[6] https://www.gobelins-school.com/

аналог є прикладом вдалих візуальних абстрактних рішень для донесення емоційних історій.

1.5. Анімаційний фільм “IGNA”

Анімаційний короткометражний фільм “IGNA”[7] (Іл. 1.5) був створений Келлі Ванг. Це емоційно насичена історія на тему дитинства, дружби та зради. “IGNA” розповідає про взаємини між двома персонажами, які розділяють особливий зв’язок. Через серію сцен показано, як дружба може бути зруйнована зрадою або непорозумінням. Історія передає відчуття втрати та ностальгії за часами дитинства. Анімація вирізняється унікальним стилем і анімаційними ефектами, а кольорова палітра та текстури занурюють глядача у потрібну атмосферу. Музичний супровід підсилює емоційний вплив і гармонійно поєднується з візуальним оповіданням. Він був обраний в якості аналогу як приклад гармонійного поєднання кольорів та використання візуальних анімаційних ефектів.

1.6. Анімаційний фільм “Memorial Engine”

Анімаційний короткометражний фільм “Memorial Engine”[8] (Іл. 1.6) був створений режисером Согом Джехі у співпраці з південнокорейською школою анімації “ ChungKang”[9]. Головний герой фільму, Дизель, блукає по звалищу, де знаходить дивних істот, притулок від дощу й разом з тим свої дитячі спогади. Сюжет досліджує тему тему пам’яті та минулого. Персонаж цікавий й легко запам’ятовується, в анімації використані яскраві різноманітні кольори, які привертають увагу та занурюють у необхідну атмосферу. В ролику поєднані елементи 3D та 2D анімації, що робить її цікавішою для сприйняття і легшою в технічному виконанні. Кадри спогадів виконані в більш світліших кольорах і в них застосовані анімаційні ефекти, які додають мрійливої атмосфери. Цей проект став важливим аналогом завдяки спільним аспектам у дизайні та створення атмосфери у анімаційному середовищі.

---

[7] https://www.youtube.com/watch?v=8T7--LJHfSQ
[8] https://www.youtube.com/watch?v=0KaJetD_1fU
[9] https://www.ck.ac.kr/en/school-department/animation/school

1.7. Анімаційний фільм “A Snake Called Perseus”

Наступним аналогом був обраний короткометражний анімаційний фільм “A Snake Called Perseus”[10] (Іл. 1.7) – це експериментальний 2D проект Яри Елфулі, який був створений в якості дипломної роботи для California Institute of the Arts (CalArts)[11] й отримав визнання на міжнародних фестивалях та виставках. Головним героєм є змія, яка переслідує жовтого метелика в постапокаліптичній пустелі. Сюжет відсилає до міфу про Медузу, але саме змія носить ім’я Персей, що змушує глядача переосмислити роль жертви та агресора. Анімація виконана у 2D стилі з експериментальним підходом до дизайну персонажів та середовища, що робить її візуально цікавою та оригінальною. В фільмі відсутні діалоги, що підкреслює візуальне оповідання й дозволяє глядачеві інтерпретувати події на власний розсуд. Для дипломної роботи цей аналог є прикладом влучних експериментальних методів анімації.

1.8. Анімаційний фільм “Paperman”

“Paperman”[12] (Іл. 1.8) – короткометражний анімаційний фільм, створений “Walt Disney Animation Studios”[13], це аналог, який є прикладом візуального оповідання у монохромному середовищі. Кольорова палітра складається з відтінків сірого та акцентних червоних деталей, що додає анімації класичної атмосфери старого Нью-Йорка. У фільмі була використана технологія, яка поєднує 2D з 3D, що робить анімацію цікавою і текстурною. Сюжет розповідає історію молодого офісного працівника, який випадково зустрічає дівчину на пероні, після чого на листі паперу залишився червоний відбиток помади. Пізніше, працюючи в офісі, чоловік помічає у вікні ту ж саму дівчину у вікні будівлі навпроти. Використовуючи паперові літаки, він намагається привернути її увагу, але це не давало результатів. Але згодом створені літачки таки допомагають їм знову зустріти один одного.

[10] https://www.youtube.com/watch?v=Fs3WlRDh1eI
[11] https://www.cca.edu/
[12] https://www.imdb.com/title/tt2388725/
[13] https://disneyanimation.com/

Зустріч головних героїв здається випадковою, але «магія» паперових літачків все одно дозволяє їм знову зустрітись, що говорить про те, що випадковості не випадкові, й підіймає тему долі. Паперовий літачок виступає символом надії, а пошук дівчини розриває монотонний цикл сірого й нудного життя головного героя. У 2013 році цей короткометражний фільм був нагороджений премією Оскар.

1.9. Анімаційний фільм “Metamorphosis”

Ще одним прикладом монохромного візуального оповідання зі схожою чорнобілою палітрою і акцентним червоним кольором став короткометражний фільм “Metamorphosis”[14], (Іл. 1.9) створений авторкою українського походження Анною Рудіченко, яка проживає у Канаді. Сюжет фільму відсилає до відомої новели Франца Кафки «Перевтілення», головний герой Ґреґор перетворюється у таргана, через що в нього відбувається конфлікт із сім’єю і в кінці кінців його молодша сестра через страх вбиває його скрипкою. Ця адаптація переносить події новели Кафки в радянський контекст, а стримана палітра кольорів підкреслює атмосферу минулого а також емоційного стану головного героя, який був вимушений ізолюватися через своє перевтілення, всі ці елементи додають напруженого настрою. Звуковий супровід був натхненний східноєвропейською класичною музикою, а неперевершена гра на скрипці Аннеки Сатклiфф додає більшого занурення в настрій. Сюжет досліджує теми ізоляції, конфлікту між особистістю та суспільством та втрати власної ідентичності, а радянський контекст додає відчуття відчуження через вплив колективізму й страх соціальної думки. “Metamorphosis” був відзначений нагородами на міжнародних фестивалях, такі як 2020 Ottawa Internation Animation Festival у Канаді та 2020 Linoleum Contemporary Animation and Media Art Festival в Україні.

[14] https://www.youtube.com/watch?v=Yd8sRHhV2Qw

1.10. Анімаційний фільм “PUPARIA”

Аналогом, який є прикладом експериментальної анімації, став анімаційний ролик “PUPARIA”[15], (Іл. 1.10) створений повністю вручну японським режисером Шінґо Тамаґавою. Цей анімаційний фільм не має сюжету чи діалогів, але приваблює своїми глибокими емоціями, символізмом і оригінальною візуальною подачею. Сам автор описав відчуття, зображене в ньому як «Щось ось-ось докорінно зміниться. Ми можемо бути лише свідками цього.» “PUPARIA” вражає своїми емоціями, візуальним стилем та технікою виконання, за якою автор створював кожен кадр кольоровими олівцями, що надає роботі текстурованого вигляду. Сцени варіюються від спокійних пейзажів, до сюрреалістичних викривлених локацій. Особливу увагу приділено очам персонажів, які часто дивляться прямо на глядача. Анімація супроводжується музикальною композицією, яка створює ритмічний фон і підсилює гіпнотичний ефект. Назва “PUPARIA” походить від слова «пупарій» – стадії розвитку комахи перед перетворенням на дорослу особину. Це символізує стан невизначеності, очікування та трансформації. Цей анімаційний фільм був зроблений після вигорання автора від своєї професії аніматора й, за його словами, відчуття, що «цінності, що формували наш світ, поступово зникають» відіграло важливу роль у рішення створити його.

[15] https://www.youtube.com/watch?v=CWnqX41JHuM

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику.

«Вигаданий Всесвіт» – це ролик у форматі мальованої 2D анімації, який за допомогою сюжету, персонажів та кольорів розповідає про історію головного героя, який пройшов шлях від ізоляції та чіпляння за минуле, до прийняття нового в свій внутрішній Всесвіт.

Головний герой анімації – принц чорнобілого королівства, яке відображає його сірий й напівпустий внутрішній світ, який він вигадав собі і закрився у ньому. Єдина яскрава річ, яка є в цьому королівстві – його золотий кулон з фотографією, який є символом теплих спогадів з минулого. Через кольорову палітру, атмосферу й розкриття спогадів показано, як принц увесь час повертається до них, занурюючись в них, не покидаючи свій тронний зал. Так могло продовжуватись і далі, до поки його не відволікає метелик яскравого кольору, якого не було у королівстві до цього моменту. Відчувши у ньому загрозу, принц намагався його позбутись й, послідкувавши за ним, зустрів дівчинку, яка була власницею метелика. Принц вагався і не хотів з нею взаємодіяти, але в кінці кінців підпустив погодився піти з нею. Після взаємодії з нею, що створило нові спогади, внутрішній Всесвіт принца забарвився новими кольорами, що є символом прийняття й кроку у майбутнє.

Королівство є символом емоційного стану людини, напівпусті вулиці і сірі пейзажі вказують на понурий настрій, а міцні стіни замку на самоізоляцію. Метелики в цій анімації – символи спогадів. У спогадах з минулого пурхають жовті метелики, що уособлюють минуле, а метелик дівчинки натякає на спогад, який може утворитися у майбутньому.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику.

Анімація виконана у 2D форматі, що дозволяє використовувати власну стилістику та мальовані абстрактні ефекти. Персонажі стилістично прості, але легко запам’ятовуються завдяки обмеженій палітрі та простим формам.

Локації використовуються фентезійні, але й схожі на реалістичні. Палітра кольорів на початку ролика використовується приглушена, близька до монохромної, з яскравими акцентами у вигляді метелика та золотого кулону. В сценах спогадів з минулого використовується пастельна палітра щоб надати мрійливого ефекту. Під кінець ролика використовується більш яскрава палітра кольорів щоб відобразити зміну настрою та трансформацію. Під час трансформації використовуються абстрактні анімаційні ефекти.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

Для створення анімаційного ролику використовувались такі програми як Photoshop, Clip Studio та After Effects для різних етапів анімації.

Photoshop був використаний на початкових етапах для відмальовки пошукових ескізів та сторіборду, а також був використаний для розробки локацій і деяких сцен.

Clip Studio було використано як програму для покадрової анімації, відмальовки персонажів та деяких анімаційних ефектів.

Постобробка, анімування деяких сцен та додання візуальних ефектів було здійснено за допомогою програми After Effects.

2.4. Звукове рішення.

Музичний супровід є важливою складовою для анімаційного ролика, він має підходити під візуальний ряд та допомогти зануритись в необхідну атмосферу. Для ролику було підібрано кілька музикальних композицій від Кевіна Маклауда[16], відомого американського композитора, який є автором великої кількості музикальних композицій з ліцензією Creative Commons.

Також у ролику використані звукові ефекти, такі як звуки кроків, природи, шуму, тощо.

В анімації відсутні діалоги, що дозволяє глядачу інтерпретувати події на власний розсуд.

[16] https://incompetech.com/

ВИСНОВКИ

У процессі створення дипломного проєкту було проаналізовано декілька аналогів а також досліджено емоції у мистецтві, зокрема в анімації, вплив мистецтва на стан людей. На основі аналізу аналогів і власного пошукового етапу вдалося розробити авторський анімаційний ролик, що поєднує мальовану 2D анімацію з абстрактними ефектами та емоційною палітрою кольорів.

Аналіз аналогів дозволив глибше зануритися в анімаційне мистецтво, його особливості у сучасному світі, зрозуміти ефективні візуальні й наративні прийоми, а також критично осмислити їх у контексті власного задуму. Це дало змогу створити актуальний ролик, який містив би у собі як звичні для глядачів елементи, так і щось нове й оригінальне.

Ідеєю анімаційного ролика «Вигаданий Всесвіт» є тема поганого емоційного стану, ізоляції та заклик до боротьби з тривогою та пошуку шляхів до ментального зцілення. Проєкт порушує важливу соціально-психологічну тему – ментальне здоров’я та внутрішню боротьбу особистості. Через символіку кольору, простору та взаємодії героїв було створено метафоричний Всесвіт, який ілюструє шлях від ізоляції до прийняття й зцілення. Такий підхід дозволяє глядачам глибше відчути емоційний зміст історії та ототожнити себе з персонажем.

Результатом роботи став короткометражний анімаційний фільм, що має не лише естетичну цінність, а й актуальність в теперішні часи, привертаючи увагу до важливого питання ментального стану людей. Створений ролик демонструє потенціал анімації як засобу художнього висловлення та емоційного впливу, а також відображає авторське бачення та індивідуальний стиль.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1) Mihir Makwana, Makwana Ranveer Singh. Animations and the Role of Emotions. URL: https://www.ijfmr.com/papers/2024/2/14606.pdf (дата звернення: 8.05.25)

2) Aminat Magomedova, Ghizal Fatima. Mental Health and Well-Being in the Modern Era: A Comprehensive Review of Challenges and Interventions. URL: https://www.cureus.com/articles/330521-mental-health-and-well-being-in-the-modern-era-a-comprehensive-review-of-challenges-and-interventions#!/ (дата звернення: 8.05.25)

3) Praveen Ck, Kathiravan Srinivasan. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. URL: https://www.researchgate.net/publication/363179003_Psychological_Impact_and_Influence_of_Animation_on_Viewer's_Visual_Attention_and_Cognition_A_Systematic_Literature_Review_Open_Challenges_and_Future_Research_Directions (дата звернення: 8.05.25)

4) The Psychology of Animation: How It Impacts Our Emotions and Behavior. URL: https://hound-studio.com/blog/the-psychology-of-animation-how-it-impacts-our-emotions-and-behavior/ (дата звернення: 8.05.25)

5) Тлумачний словник української мови. URL: https://slovnyk.ua/ (дата звернення 8.05.25)

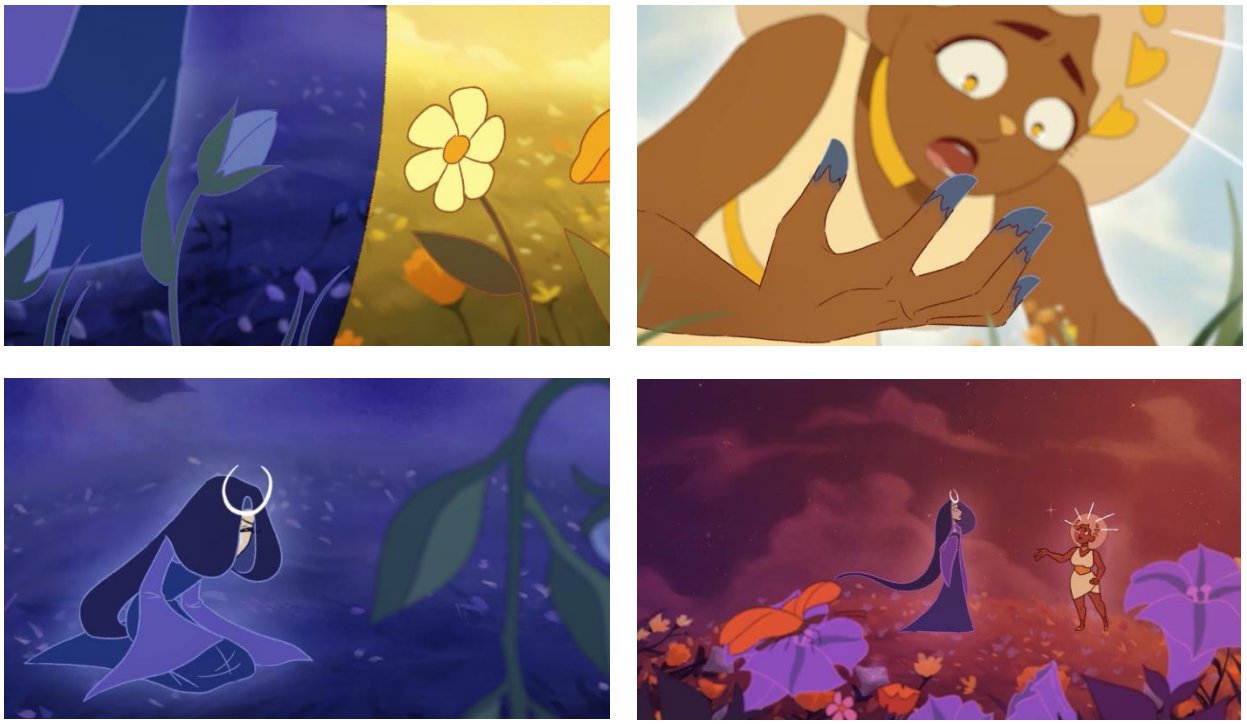
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



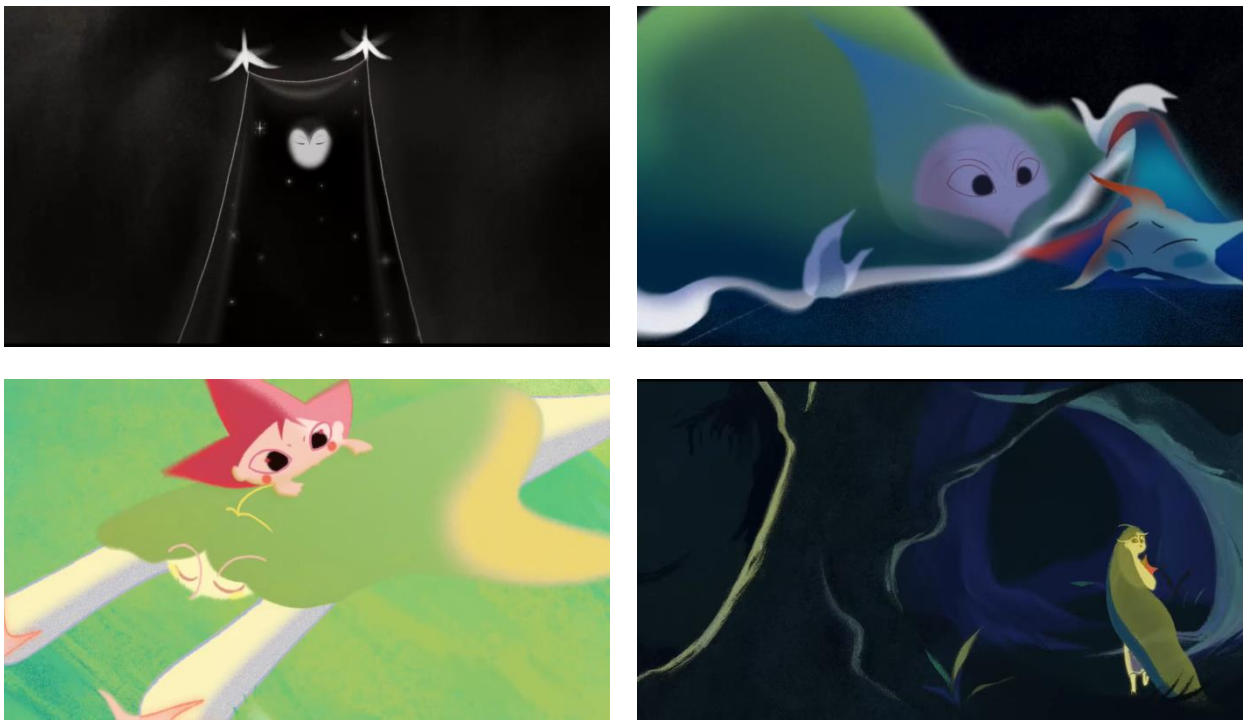
Іл. 1.1. Скріншоти анімаційного фільму “Under The Thicket”, 2024 рік.



Іл. 1.2. Скріншоти анімаційного фільму “The Moonseeker”, 2022 рік.



Іл. 1.3. Скріншоти анімаційного фільму “Moonflower”, 2023 рік.



Іл. 1.4. Скріншоти анімаційного фільму “The Story of Three Sisters”, 2024 рік.



Іл. 1.5. Скріншоти анімаційного фільму “IGNA”, 2024 рік.



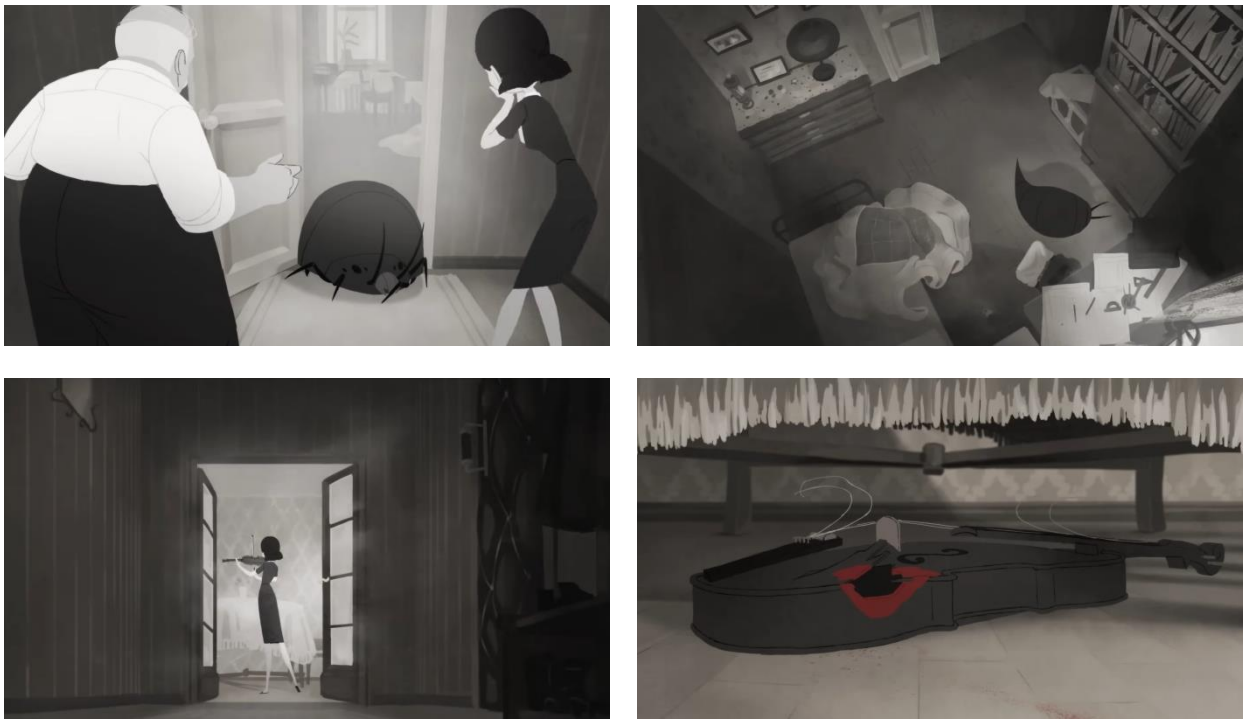
Іл. 1.6. Скріншоти анімаційного фільму “Memorial Engine”, 2024 рік.



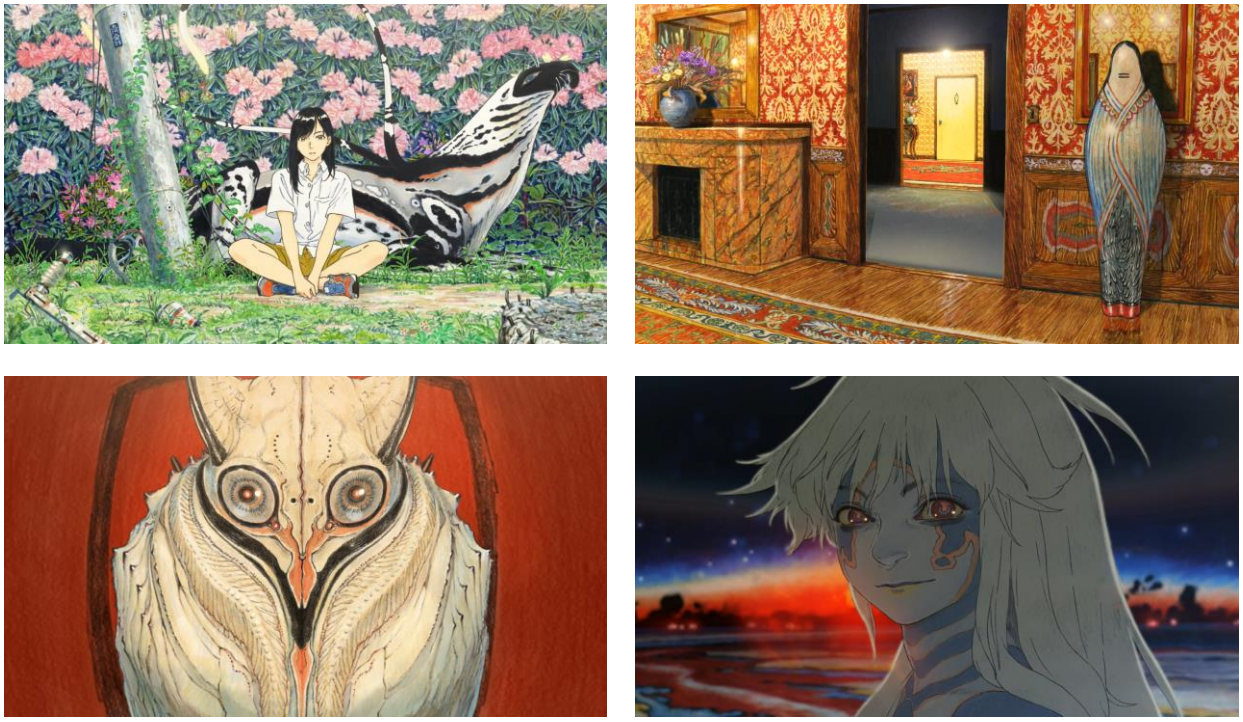
Іл. 1.7. Скріншоти анімаційного фільму “A Snake Called Perseus”, 2023 рік.



Іл. 1.8. Скріншоти анімаційного фільму “Paperman”, 2012 рік.



Іл. 1.9. Скріншоти анімаційного фільму “Metamorphosis”, 2020 рік.



Іл. 1.10. Скріншоти анімаційного фільму “PUPARIA”, 2020 рік.

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Пошуки дизайну персонажів



Дизайни персонажів



Пошуки локацій

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд