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

Ковтун Анастасія Олександрівна

Анімаційний ролик «Добровільно приречений»

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.

_____А. О. Ковтун

Керівник: Огурцов Сергій Володимирович
викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 2
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 Анімаційний короткометражний фільм «Nuggets» 5
1.2 Короткометражний анімаційний фільм «Gamble» 6
1.3 Короткометражний фільм «Scale» 7
1.4 Анімаціний ролик «Memory Box» 7
1.5 Художній фільм «Реквієм за мрією» 8
1.6 Анімаційна сиквенція «Pink Elephants on Parade» 9
1.7. Анімаційний серіал «Scavengers Reign» 9
1.8. Анімаційний фільм «Paprika» 10
1.9 Анімаційний фільм «Zima» 10
1.10 Анімаційний ролик «A Tribute to Junji Ito/Uzumaki» 11
1.11 Анімаційний ролик «Війна всередині» 11
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 13
2.1 Концепція роботи 13
2.2 Стилістична концепція\напрямок 14
2.3. Технічні характеристики та особливості 14
2.4. Звукове рішення 15
2.5. Цільова аудиторія 15
ВИСНОВКИ 17
ЛІТЕРАТУРА 19
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 29
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 32
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 35

ВСТУП

Продовж останніх років проблема залежностей прогресує доволі швидкими темпами в українському суспільстві, проявляючись в різних формах — від зловживання психоактивними речовинами до певних поведінкових залежностей, пов'язаних з цифровими технологіями. Лудоманія, або залежність від азартних ігор, є одним з найменш усвідомлених суспільством і важко ідентифікованих видів залежності. Азартні ігри, на відміну від наркотичної залежності, часто сприймаються як соціально прийнятний вид відпочинку, тим самим значно ускладнюючи виявлення проблеми на ранніх етапах.

За останні роки фіксується стрімке зростання прибутків з грального бізнесу. За офіційними даними OpenDataBot, тільки у 2024 році десять найбільших легальних гемблінгових компаній в Україні заробили близько 55 млрд гривень, що є майже в 30 разів більше, ніж у 2022 році. Наразі існує офіційний реєстр лудоманів, й до нього включено майже 13 тисяч людей, проте цей показник не відображає реальної кількості. [12],[13]

Особливо гострою ця проблема проявляється серед молоді та військовослужбовців. Солдати та ветерани стикаються з підвищеним ризиком розвитку ігрової залежності, оскільки через хронічний стрес, посттравматичний синдром та раптове збільшення доходів вони є вкрай вразливими до цієї залежності. В часи повномасштабної війни, економічної нестабільності та постійного стресу азартні ігри є механізмом певного ескапізму та ілюзорного контролю. Одним з найгірших наслідків лудоманії є вкрай покалічений психологічний стан людини, внаслідок якого певна частина залежних замислюється або вдається до спроб самогубства. Всі ці фактори створюють нагальну потребу в підвищенні обізнаності суспільства, використовуючи просту, проте ефективну мову креативного медіа, яка не тільки висвітлює складні теми, а й емоційно залучає глядача.[1],[2],[11]

Формат короткого сюрреалістичного анімаційного ролика було обрано за його здатність чітко та лаконічно донести складні теми у доступній формі,

особливо враховуючи, що в соціальних мережах саме найефективнішими є короткі яскраві відео. З огляду на вище перераховані аспекти, створення нашого проєкту на цю гостру та маловисвітлену тему є не лише *актуальним*, а й необхідним для формування свідомого суспільства.

Метою анімаційного ролику «Добровільно приречений» є привернення уваги до такої форми залежності як лудоманія, масштаби якої активно збільшуються протягом останніх років. Проєкт спрямований на підвищення обізнаності про наслідки ігрової залежності та спонукання глядача до осмислення шляхів її подолання.

Новизна нашого ролика полягає в авторській художній стилістиці та ідейному задумі. Лудоманія залишається практично недослідженою темою в українській анімації. Висвітлення проблеми цієї залежності та впливу її на інших за допомогою короткометражного анімаційного фільму вже є новим та соціально важливим кроком.

Наш проєкт також вирізняється виразним використанням візуальної мови анімації та унікальної графіки. В ролику активно застосовуються метаморфози, оптичні ілюзії, динамічні кольори та просторові спотворення, щоб відобразити суб'єктивні психічні та емоційні стани головного героя. Персонажі, предмети й простори в певних моментах деформуються, розпадаються, зливаються з фоном або раптово трансформуються, символізуючи втрату контролю та особистості під впливом залежності. Різкі ракурси та використання гіпертрофованих масштабів дозволяють краще передати внутрішню дезорієнтацію героя, а постійно змінювана колірна палітра підкреслює поступове занурення в залежність.

Відкритий фінал є сценарним рішенням, яке підкреслює довгострокові, незворотні наслідки лудоманії, уникаючи виправдання чи повчальності. Робота відображає реальність людей, які стикаються з цією проблемою, та їх близького оточення, яке також зазнає наслідків. Цей художній прийом запрошує глядача до роздумів, спонукаючи розглядати проблему не як далеку особисту невдачу невідомої людини, а як поширене соціальне явище.

Вдале поєднання актуальної соціальної теми та нетрадиційного візуального підходу анімаційного ролика «Добровільно приречений» є потенційно цікавим для широкої аудиторії

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналоги для аналізу підбирались за релевантними стилістичними, концептуальними та технічними рішеннями. Розглядались не лише анімаційні ролики на тематику ігрової залежності, а й художні фільми та експериментальна анімація, щоб максимально комплексно й різноманітно підійти до розробки концепції, візуального стилю та музичного супроводу. Аналоги мають фундаментальну роль в розробці проєкту, адже саме оцінка різних підходів та вдалих творчих прийомів може створити міцну основу для якісної реалізації оригінальної роботи. Основними характеристиками для підбору аналогів були:

- Стилістичне рішення та загальна візуальна атмосфера.
- Використання яскравих сюрреалістичних або психологічних образів .
- Основною темою є залежність та втрата контролю.
- Використання виразних та авторських прийомів в анімації.
- Експериментальний підхід до візуальної розповіді та розкриттю теми.
- Продуманий музичний дизайн, який є маркером кульмінаційних подій.

1.1 Анімаційний короткометражний фільм «Nuggets»[1]

Проєкт «Nuggets» (Самородки) створений німецьким режисером та аніматором Андреасом Гікаде (Andreas Hykade) у 2014 році та виданий анімаційною студією Film Bilder. Ролик поєднує в собі мінімалістичний стиль та потужну метафору, яка ілюструє весь шлях залежної людини. (Іл. 1.1)

Центральний персонаж — пташка ківі, яка на своєму шляху зустрічає золоті «краплі», які надають їй короткочасне блаженство; проте з кожною наступною дозою відчуття ейфорії зменшується, а стан персонажа погіршується. У фіналі ми бачимо, як легка, біла, енергійна істота перетворилась на темне, важке, деформоване створіння, й як ефект «крапель насолоди» вже майже не діє на нього.[5]

Візуальний стиль відео мінімалістично витриманий: чорно-біла птиця, чорна лінія, яка позначає землю, та жовті самородки. Колірна палітра

[1] https://www.youtube.com/watch?v=HUngLgGRJpo&ab_channel=Filmbilder%26Friends

монохромна з жовтим акцентом. Кольори постійно змінюються, символізуючи емоційний та фізичний стан персонажа. Сильний візуальний вплив має циклічно-динамічна оповідь, основними подіями якої є куштування краплі, підстрибування, політ, падіння. З кожним ковтком політ все нижче, кольори все тьмяніші, а рухи ківі дедалі важчі. У ролику відсутні діалоги, адже всю емоційну лінію тримають звуки кроків та падіння й чарівні звуки ейфорії.

Драматургічна структура анімаційного фільму «Nuggets» є важливою для аналізу метафоричного зображення залежності й цінною для нашої дипломної роботи.

1.2 Короткометражний анімаційний фільм «Gamble»[2]

Короткометражна анімація «Gamble» (Азартна гра) створена таїландським режисером Чаядлом Ломтонгом (Chayadol Lomtong) у 2022 році. Історія розповідає, як залежність від гральних автоматів батька призводить до нехтування своєю дитиною. (Іл. 1.2)

Сюжет починається з батька, який грає в гральні автомати, в результаті програючи всі гроші; останньою купюрою є паперовий журавель, складений його донькою на удачу. Проте сентиментальна цінність цього подарунка не виявилась вищою за матеріальну, тож чоловік використовує цю купюру, щоб зробити останню ставку. Після цього персонаж переноситься у вигаданий всесвіт, де мусить переосмислити своє життя та боротися зі своєю залежністю.

Авторський стиль допомагає візуально цікаво розповідати історію, використовуючи лаконічних метафоричних персонажів та яскраву колірну палітру, а різкі переходи та динамічний монтаж тримають у напрузі до самого кінця.[14]

Короткометражний фільм «Gamble», насичений цікавими візуальними рішеннями, розкриває основну тему нашого проєкту, саме тому став джерелом натхнення для створення анімаційного ролика «Добровільно Приречений». Концепція попадання в інший світ, проблема ігрової залежності, лаконічні

[2] https://www.youtube.com/watch?v=aXJOYM65Otw&t=328s&ab_channel=PencilishStudios

персонажі та контрастна колірна палітра лягли в основу концепції нашого анімаційного ролика.

1.3 Короткометражний фільм «Scale»[3]

Анімаційний ролик «Scale» (Масштаб) — це ротоскопічна картина, створена англійським режисером Джозефом Пірсом (Joseph Pierce) у 2022 році. Фільм знятий за мотивами новели Вілла Селфа (Will Self) про чоловіка, який намагається зрозуміти послідовність подій, яка призвела його до руйнівної залежності від опіоїдів.(Іл.1.3)

Історія розповідається від імені головного персонажа, колись аспіранта та зразкового сім'янина, розум якого наразі отруєний психотропними речовинами. Його життя перетворюється на справжнє пекло з демонами, які переслідують його і вдень, і вночі, й з якого він так відчайдушно намагається вибратись. Сюжет сюрреалістичний й нелінійний, тим самим він дезорієнтує глядача, ставлячи його в скрутне положення головного героя. Гра з ракурсами, перспективою та масштабом ілюструє втрату персонажа зв'язку з реальністю.[15]

У фільмі використано техніку ротоскопії — анімаційний прийом, що вирізняється плавністю та реалістичністю, оскільки кадри створюються на поверх відзнятого відео. На противагу, метаморфози та деформаціям персонажі відмальовані вже в покадровій техніці, додаючи тим самим відчуття нереальності та певної тривожності.

На нашу думку, таке сміливе використання ротоскопії, незручних ракурсів, метаморфоз персонажа й гра з масштабами чудово може передати відчуття втрати зв'язку з реальністю та наслідків залежності, що є важливим референсом для нашої роботи.

1.4 Анімаціний ролик «Memory Box»[4]

Сюрреалістична робота «Memory Box» (Коробка Пам'яті) американської режисерки Еммі Сторк (Emmy Stork) розповідає про двох молодих персонажів,

[3] https://www.youtube.com/watch?v=xAAeyRZTx-c&ab_channel=SalaudMorisset
[4] https://www.youtube.com/watch?v=EvJJLuOe0_k&ab_channel=EmmyStork

які живуть з наркотичною залежністю, свідомо закриваючи очі на реальність. (Іл.1.4)

В основі сюжету історія двох головних дійових осіб Майри й Галена, які почали разово вживати психотропні речовини, мріючи «відправитись у космос». Вони знайомі з дитинства, й Майра зберігала всі їхні спогади в коробці, яка зрештою стала єдиним її зв'язком з реальністю. Щасливий фінал відсутній, акцентуючи увагу глядача на розумінні наслідків цієї руйнівної залежності.[10]

Візуальна стилістика тепла та приємна, що сильно контрастує зі складною соціальною темою. Персонажі мають наївний дитячий візуал, проте швидкий монтаж та використання глітч-ефекту підкреслюють проблематику наркотичної залежності.

Загалом «Memory Box» є прикладом гарного орієнтиру для створення візуально приємної анімації яка однаково ефектино буде працювати на дорослу та дитячу аудиторію, водночас підіймаючи складну тему.

1.5 Художній фільм «Реквієм за мрією»[5]

«Реквієм за мрією» — це психологічна драма американського кінорежисера Даррена Аранофскі (Darren Aronofsky), яка вийшла на широкий загал у 2000 році, миттєво ставши культовим фільмом, що розповідає про різні форми залежностей. (Іл. 1.5)

Сюжет побудований на чотирьох основних персонажах, які поступово втрачають зв'язок з реальністю в надії на краще життя. Візуально режисер створив дійсно унікальну оповідь, використовуючи безліч нових прийомів та ідей. Унікальним стилем цього фільму є комплексний набір технік, використання різних лінз задля панорамних кадрів та оптичних викривлень, тематична колірна корекція, таймлапс відео, яке створює ще більш тривожну атмосферу, та найголовніше — інноваційний «хіп-хоп монтаж». Ця техніка — це серія надшвидких фіксованих кадрів: клацання запальнички, вдих, ковток, розширення зіниць, кипіння — які повторюються регулярно, коли персонаж

[5] https://www.imdb.com/title/tt0180093/

щось вживає. Звуковий дизайн цих сцен підсилює відчуття напруги, яке створюється за рахунок коротких, пульсуючих ритмічних аудіодоріжок. Візуальне рішення картини тримається на світлових та кольорових контрастах, які є метафорами ейфорії, відчаю, умовного щастя чи втрати.[7]

Завдяки унікальній візуальній оповіді фільму, робота була обрана для аналізу зображення залежностей та як джерело візуальних технік задля передачі психологічного аспекту цієї проблеми.

1.6 Анімаційна сиквенція «Pink Elephants on Parade»[6]

«Pink Elephants on Parade» (Рожеві слони на параді) — це сюрреалістичний фрагмент з повнометражного мультфільму «Дамбо», створеного та випущеного американською студією Дісней у 1941 році.(Іл. 1.6)

Сама сцена є символічним образом алкогольного сп'яніння головного героя. На екрані розгортається шалений візуальний калейдоскоп, який складається з ритмічних маршів, абсурдних метаморфоз та яскравими контрастними образами. Поєднання безперервної трансформації персонажів та простору з чітким ритмом маршової музики задає загальний темп анімації та викликає певне гіпнотичне відчуття.[9]

«Pink Elephants on Parade» входить до переліку аналогів завдяки майстерному зображенню стану зміненої свідомості, відірваної від реальності, використовуючи анімаційні прийоми.

1.7. Анімаційний серіал «Scavengers Reign»[7]

«Scavengers Reign» (Царство падальників) — анімаційний серіал режисерів Джозефа Беннета (Joseph Bennett) та Чарльза Геттнера (Charles Huettner), створений студією Green Street Pictures для HBO у 2023 році. (Іл. 1.7)

Науково-фантастична анімаційна робота, основною проблемою якої є виживання людей на чужій планеті після катастрофи. Основою візуальної естетики твору є органічність всього світу навколо: все навкруги дихає,

---

[6] https://www.youtube.com/watch?v=jcZUPDMXzJ8&ab_channel=DumboLover

[7] https://www.imdb.com/video/vi2604451609/?playlistId=tt21056886&ref_=tt_ov_pr_ov_vi

трансформується та реагує на персонажів. Пейзажі детально пропрацьовані та складаються ніби з біологічних структур, які є окремими живими персонажами. Візуальна мова серіалу базується на якісній покадровій анімації, плавних рухах камери та ніжних текстурах всесвіту. Колірна палітра дуже м'яка та приємна, часто працює на нюансах, особливо в пейзажах. [8]

Саме така детальна опрацьованість фантастичного всесвіту та візуально приємна стилістика стали ключовими маркерами для аналізу цієї роботи як аналога.

1.8. Анімаційний фільм «Paprika»[8]

«Paprika» (Паприка) — повнометражна анімаційна робота японського режисера Сатоші Кона (Satoshi Kon), випущена студією Madhouse у 2006 році.

Основною ідеєю фільму є дослідження снів та порушення межі між реальністю та явою. Центральну частину сюжету бере на себе унікальна технологія, яка дозволяє входити в сни людей, проте раптом цей пристрій викрадається, і сни починають проникати в реальність, супроводжуючи це все хаосом і психозом.(Іл.1.8)

Візуальне рішення фільму є доволі складним, адже він насичений безшовними трансформаціями, метаморфозами цілих локацій та раптовими переходами. Робота камери часто створює ефект безперервного потоку свідомості за рахунок динамічного прольоту між сценами. Кольорове рішення яскраве, контрастне із домінуванням червоно-жовтих гам.[6]

Анімаційний фільм «Paprika» є взірцевим фільмом, який майстерно грає зі свідомістю, просторами та локаціями, а саме це є важливим для візуалізації втрати зв’язку з реальністю.

1.9 Анімаційний фільм «Zima»[9]

«Zima» (Зима) — експериментальна робота польського аніматора Томека Попакула (Tomek Popakul) і Касумі Одзекі (Kasumi Ozeki), 2024 рік. (Іл. 1.9)

---

[8] https://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref_=nv_sr_srsg_3_tt_5_nm_3_in_0_q_pap

[9] https://www.youtube.com/watch?v=2jEMCr974dE&ab_channel=FestivalAnima

Робота є абстрактною рефлексією на тему соціальної ізоляції, відчуження та релігійного пошуку. Візуальне рішення витримане в монохромній палітрі з червоними акцентами в драматичних моментах. Центральним образом є жіноча постать, яка існує в порожньому, чутливому до її емоційних змін просторі. Динамічні лінії надають оповіді відчуття нестабільності, акцентуючи увагу на постійному внутрішньому пошуку головної героїні. Намальовані від руки на папері фрагменти додають зображенню людської недосконалості, що є надзвичайно важливим для розкриття психологічних тем, пов’язаних із переживаннями людини. Звуковий дизайн передає атмосферу справжньої холодної самотньої зими — за допомогою звуків вітру, завірюхи та приглушеного гулу.[16]

Візуальна метафорика, продуманий музичний дизайн та поєднання декількох стилів в анімаційній роботі «Zima» є основними аспектами, які важливо проаналізувати задля створення нашого анімаційного ролика.

1.10 Анімаційний ролик «A Tribute to Junji Ito/Uzumaki» [10]

«A Tribute to Junji Ito/Uzumaki» (Данина пам'ять про Джунджі Ітo/Узумакі) — коротка авторська робота американської аніматорки Джоселін Чарльз (Joselyn Charles) 2021 року. (Іл. 1.10)

Цей анімаційний ролик віддає шану культовій манзі жахів Uzumaki мангаки Джунджі Ітo. Сюжет розповідає про вигадане селище, яке охоплене надприродним прокляттям, що впливає на місцевих жителів, викликаючи одержимість, фізичні трансформації та божевілля. Вся робота супроводжується спокійною, проте тривожною мелодією. Особливу роль відіграє авторська стилістика та поєднання кольорів, ніжні пастельні кольори, які контрастують з загальним емоційним сприйняттям картини, та унікальні образи, які є відсиланнями на оригінальну роботу, якій присвячена анімація.[4]

[10] https://www.instagram.com/reel/DJEwvuPCGxG/

Аналіз стилістики, анімаційних прийомів та використання кольору цієї роботи став міцним фундаментом для розробки стилю нашого анімаційного проєкту.

1.11 Анімаційний ролик «Війна всередині»[11]

Дипломна робота «Війна всередині» — це експериментальна анімація студентки Харківської державної академії дизайну та мистецтв Поліни Щоголевої, яка підіймає важливу психологічну тему ПТСР. (Іл. 1.11)

Протягом дня чоловік стикається з періодичними стресовими епізодами, які ніби переносять його знову на поле бою. Тригером для появи може стати будь-який гучний звук навколо. Чорно-біла колірна палітра з контрастними червоними вставками як позначення небезпеки та жовтий пес як образ надії дає можливість зосередитись на основній ідеї ролику, а динамічний контур підкреслює нестабільний стан головного героя. [3]

Цей анімаційний ролик підіймає важливу соціальну проблему, використовуючи унікальні художні рішення. Саме тому ця робота є аналогом нашого проєкту.

[11] https://www.facebook.com/share/v/1ExSBtCa6D/?mibextid=wwXIfr

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1 Концепція роботи

Анімаційний ролик «Добровільно приречений» є соціально-художнім проєктом, який спрямований на висвітлення проблеми лудоманії в сучасному суспільстві. Проблема розкривається історією однієї родини, в якій батько поступово руйнує своє життя й у потоці азарту не помічає, як опиняється в точці неповернення.

Сюжетно-сценарне рішення базується на класичній трьохактній структурі: зав'язка - розвиток дії - кульмінація. Зав'язка та кульмінація відображають реальний світ, в якому живе герой, проте з різницею до залежності та вже після її впливу. Розвиток дії буде зображений метафорично, з абстрактними елементами та метаморфозами, щоб візуально донести спектр емоцій, який відчуває залежна людина. Кінцівка залишається відкритою, адже мета нашої роботи не запропонувати вирішення проблеми, а привернути увагу та залучити глядача до рефлексії.

Актуальність ідеї підкріплюється соціальним контекстом. Згідно з офіційними даними, кількість офіційних лудоманів зростає з кожним роком. У 2023 році їх кількість становила 3 700, у 2024 зросла до 11 500, а на початок 2025 кількість осіб збільшилася до 12 807. Проте ця статистика не висвітлює реальних масштабів ситуації, адже 99% з них — це люди, які самостійно внесли себе з метою обмежити доступ до грального сервісів та позбутися цієї проблеми. Також варто зауважити, що прибутки грального бізнесів зростають у стрімкому темпі. Лідери легального грального бізнесу в Україні помножили свої статки у 28 разів, і це становить близько 55 мільярдів у порівнянні з 2 мільярдами у 2022 році. Варто також враховувати, що ці дані з офіційних джерел стосуються лише прибутків легальних грального бізнесів, тож реальну кількість наразі важко уявити, проте темпи розвитку цієї залежності доволі тривожні.

Особливо вразливою верствою населення є військовослужбовці та молодь, які страждають від хронічного стресу або ПТСР в умовах війни. Велика кількість

яскравої якісної реклами гемблінгових сервісів та легкий доступ до них підсилюють бажання отримати все і зараз мінімальними зусиллями. Тому історія головного персонажа нашого проєкту є узагальненим образом колективного досвіду, який подано через особисту драму однієї людини.

2.2 Стилістична концепція\напрямок

Наша робота виконана в авторській стилістиці в техніці покадрової анімації. В ролику поєднані як класичні анімаційні принципи, так і експериментальні абстрактні фрагменти. Це поєднання допомагає ефективно передавати на контрасті буденне життя та глибокі внутрішні стани персонажа. На початку анімації домінують більш яскраві та чисті кольори, що символізують ще не порушену психологічну рівновагу героя. По мірі того як герой занурюється в залежність, колірна палітра поступово темнішає, набуває приглушених, гнітючих кольорів. У напруженіших моментах використовуються різкі контрастні взаємодії кольорів, що візуально підсилюють драматизм та емоційну напругу. У стилістиці використовуються нечіткі лінії які допомагають створювати відчуття нестабільності. Окрему роль у візуальній розповіді відіграють оптичні ілюзії та просторові спотворення. Ці прийоми дозволяють підсилити відчуття відірваності від реальності та психологічного колапсу героя. Загалом вибір таких стилістичних технік зумовлений можливістю найточніше візуалізувати руйнівний вплив лудоманії. Візуальна мова ролика дозволяє не тільки побачити, а й відчути внутрішній розпад головного героя та вплив залежності на його близьких.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Робота виконана в техніці покадрової 2D анімації, яка, на нашу думку є найбільш гнучким та візуально виразним варіантом. Саме ця техніка дає безмежну можливість для деформацій та метаморфоз, які є важливими для візуалізації психологічних станів. Для створення анімації була обрана програма OpenToonz, а для створення локацій та пошукових ескізів — Procreate. Ці програми мають весь необхідний інструментарій для якісного виконання

проєкту. Фінальний монтаж, звуковий дизайн та додаткові ефекти виконувались у програмі Adobe After Effects.

2.4. Звукове рішення

Звуковий дизайн проєкту відіграє важливу роль, адже при роботі з глибокими емоційними темами потрібно впливати на глядача комплексно. Щоб посилити занурення у психологічні стани головного героя, аудіосупровід побудований на контрасті між шумами буденного життя та музичними образами «випадіння» з реальності. Основою першої частини складають звуки світу навколо: кроки, шурхіт, дотики, видихи. Діалоги між персонажами відсутні, щоб сфокусувати увагу на сприйнятті світу головним героєм. Під час епізоду ейфорії героя, використовуються різні за звучанням звукові доріжки, від тривожного гула до драматичних різких композицій. Такі звукові ефекти створюють відчуття втрати стабільності, дезорієнтації та тривожності.

2.5. Цільова аудиторія

Короткометражний анімаційний фільм «Добровільно приречений» в першу чергу спрямований на молоду аудиторію, яка особливо вразлива до впливу ігрової залежності, а також на соціально свідомих глядачів, які цікавляться змістовним і соціально значущим контентом. За результатами онлайн-опитування, проведеного серед 56 респондентів, більшість потенційної аудиторії належить до вікової групи від 18 до 24 років, що становить 83,9% учасників. Це чітко вказує на інтерес і залученість молодих глядачів, які активно споживають цифровий контент і сприйнятливі до сучасних форм соціальної комунікації, таких як анімація. Значна частина респондентів (53,6%) повідомили, що знайомі з проблемою ігрової залежності через досвід близьких людей, а 12,5% зізналися, що мають особистий досвід з цією проблемою. Ці результати підкреслюють актуальність обраної теми та необхідність ширшого суспільного обговорення. Крім того, 60,7% респондентів оцінили загальний рівень обізнаності суспільства про ігрову залежність як низький або недостатній, що свідчить про значний інформаційний пробіл у цій сфері. На запитання, чи може анімаційний фільм вплинути на розуміння молодими людьми проблеми ігрової залежності, 50%

респондентів відповіли «так, значно», а ще 42,9% вказали «в деякій мірі». Це свідчить про сильну віру в потенціал анімації як інструменту для підвищення соціальної обізнаності та освіти. Крім того, понад 94% учасників вважають анімацію дуже ефективним або досить ефективним засобом для вирішення соціальних проблем. Особливо варто відзначити, що 85,7% респондентів висловили зацікавленість у короткометражному анімаційному фільмі, присвяченому темі ігрової залежності. Це свідчить про потенціал фільму привернути увагу та встановити емоційний зв'язок із цільовою аудиторією. Підсумовуючи, фільм «Добровільно Приречений» створено для задоволення потреб та інтересів молоді, яка перебуває в групі ризику розвитку ігрової залежності, а також членів їхніх сімей, які можуть стати важливою підтримкою. Фільм також призначений для фахівців, які працюють у галузі психології, освіти та соціальних послуг і можуть використовувати його як ресурс для профілактичних та інформаційних кампаній. Завдяки поєднанню художнього вираження та соціального коментаря, проект має потенціал поглибити розуміння громадськості щодо ігрової залежності та сприяти значущому діалогу в суспільстві.

ВИСНОВКИ

У межах роботи над дипломним проєктом було обрано тему для анімаційного ролика — ігрова залежність, лудоманія. Проаналізувавши актуальність проблеми в сучасному українському суспільстві та рівень висвітлення її в медіапросторі, було обрано саме цю тематику, щоб заповнити наявну прогалину.

На сьогоднішній день існує достатньо медіапродуктів, які висвітлюють різні форми залежностей. Проте, оскільки залежність є явищем, яке завжди супроводжуватиме людство, з часом вона трансформується та набуває нових форм. Однією з таких є лудоманія — вид залежності, що за останні роки стрімко поширюється, охоплюючи все більшу кількість людей. Попри її масштаби, проблема ігрової залежності досі майже не має належного висвітлення в українському медіапросторі.

Під час роботи над проєктом ми дослідили офіційні дані щодо проблеми ігрової залежності в Україні та провели опитування, у якому взяли участь 56 респондентів. За результатами, цільовою аудиторією проєкту є молодь віком від 18 до 24 років, яка становить 84% опитаних. Значна частина учасників (97%) вважає, що анімація є ефективним інструментом для висвітлення соціально важливих тем. Крім того, 53% респондентів зазначили, що серед їхніх знайомих, друзів або родичів є люди, які стикалися з лудоманією, а ще 12,5% повідомили, що мали подібний досвід залежності. Щодо інформованості: 54% респондентів вважають, що рівень обізнаності суспільства про лудоманію є низьким, а ще 18% переконані, що ця проблема майже не висвітлюється взагалі. У підсумку 86% учасників опитування заявили про зацікавленість у проєкті, присвяченому цій темі.(Іл. 2.1)

Також було проведено аналіз 11 художніх робіт з метою визначення найбільш вдалих технік і прийомів, які можуть передати психологічні проблеми, пов’язані із залежністю. Для переліку аналогів було обрано 10 анімаційних робіт, виконаних у різних стилях і техніках та один художній фільм. Спільною

тенденцією, яка простежується в усіх цих творах, є використання метаморфоз, спотворення простору, сміливого експериментального й сюрреалістичного підходу.

З урахуванням результатів аналізу аналогів було вирішено реалізувати стилістику проєкту у 2D графіці з використанням класичної покадрової анімації. Такий підхід забезпечує майже безмежний простір для візуальних експериментів та дозволяє краще передати емоційні стани персонажа. Поступовий психологічний регрес головного героя підсилюється динамічною колірною палітрою та продуманим саунд-дизайном.

Візуальна мова анімаційного ролика «Добровільно приречений» була створена з використанням програм OpenToonz та Procreate, а фінальний монтаж здійснено в Adobe After Effects.

Враховуючи проведене комплексне дослідження, можна стверджувати про високу актуальність обраної теми. Даний проєкт має не лише художню цінність, а й соціальну вагу, адже змушує глядача рефлексувати над цією проблемою.

.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вагнєр В. Ігроманія серед військових. Що робити. NV. URL: https://nv.ua/ukr/opinion/yak-virishiti-problemu-igromaniji-sered-viyskovih-na-rivni-derzhavi-50411075.html (дата звернення: 11.05.2025).

2. Нестерчук А. Ігрова залежність: житомирська психологиня розповіла про вплив лудоманії на емоційний стан та соціальне життя. Суспільне Житомир. URL: https://suspilne.media/zhytomyr/718638-igrova-zaleznist-zitomirska-psihologina-rozpovila-pro-vpliv-ludomanii-na-emocijnij-stan-ta-socialne-zitta/ (дата звернення: 11.05.2025).

3. Опалєв М. Захисти бакалаврів 2024. Щоголева Поліна. анімаційний ролик «Війна всередині». керівниця ст. викл. Радомська А.М. Multimedia design KSADA. URL: https://www.facebook.com/share/v/1ExSBtCa6D/?mibextid=wwXIfr (дата звернення: 11.05.2025).

4. Charles J. HypeArt on Instagram: "A tribute to Junji Ito's 'Uzumaki' by @jocelyncharles1 music: @_mandi_r @annacordonniervideo: courtesy of the artist". Instagram. URL: https://www.instagram.com/reel/DJEwvuPCGxG/ (date of access: 11.05.2025).

5. Contributors to Wikimedia projects. Nuggets (film) - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Nuggets_(film) (date of access: 11.05.2025).

6. Contributors to Wikimedia projects. Paprika (2006 film) - wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Paprika_(2006_film) (date of access: 11.05.2025).

7. Contributors to Wikimedia projects. Requiem for a dream - wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Requiem_for_a_Dream (date of access: 11.05.2025).

8. Contributors to Wikimedia projects. Scavengers reign - wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Scavengers_Reign (date of access: 11.05.2025).

9. Dumbo Lover. Dumbo pink elephants on parade HD, 2011. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=jcZUPDMXzJ8 (date of access: 11.05.2025).

10. Emmy Stork. Memory box | surreal animated short, 2019. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=EvJJLuOe0_k (date of access: 11.05.2025).

11. Hronis A. Many suicides are related to gambling. How can we tackle this problem?. The Conversation. URL: https://theconversation.com/many-suicides-are-related-to-gambling-how-can-we-tackle-this-problem-228017 (date of access: 11.05.2025).

12. Opendatabot. Утричі зросла кількість осіб у Реєстрі лудоманів за минулий рік – Опендатабот. Опендатабот – відкриті дані про компанії, ФОП, суди та нерухомість України. URL: https://opendatabot.ua/analytics/play-city-ludomania (дата звернення: 11.05.2025).

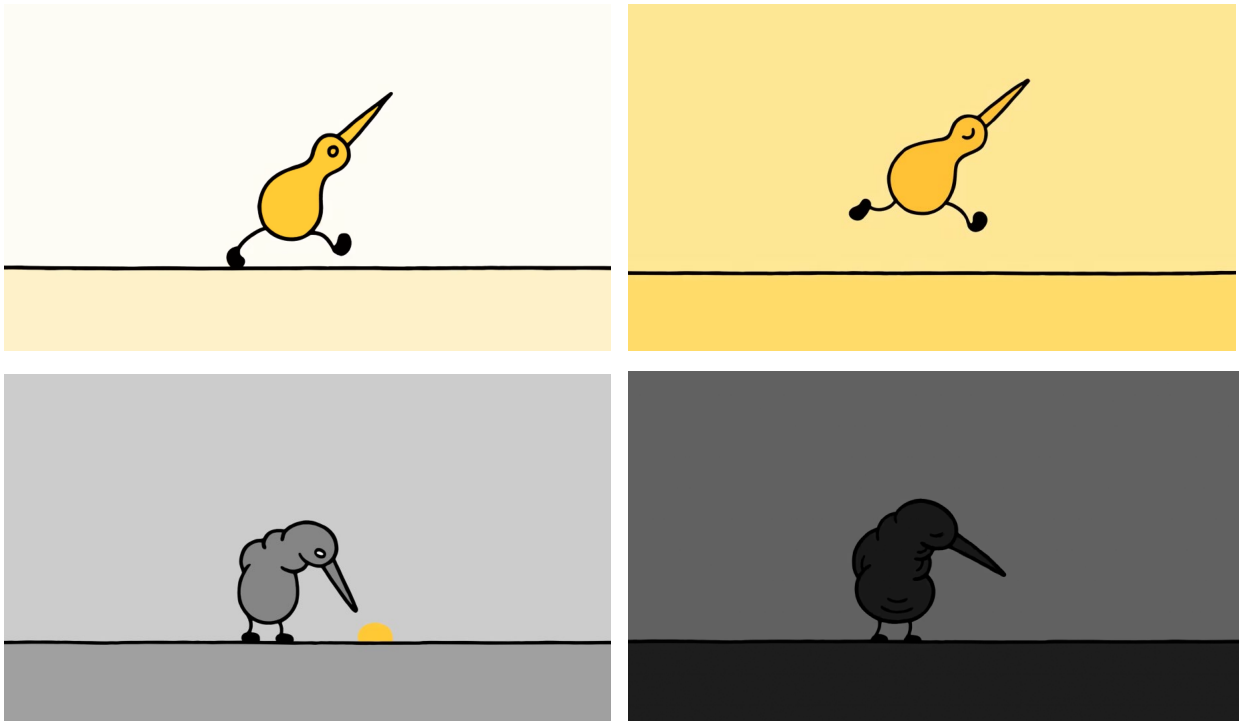
13. Opendatabot. У 28 разів за рік помножили свої статки лідери грального бізнесу в Україні – Опендатабот. Опендатабот – відкриті дані про компанії, ФОП, суди та нерухомість України. URL: https://opendatabot.ua/analytics/index-gambling-2024 (дата звернення: 11.05.2025).

14. Pencilish Studios. "Gamble" | 2022 short film by chayadol lomtong, 2022. YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=aXJOYM65Otw (date of access: 11.05.2025).

15. Scale - Joseph Pierce - animation director. Joseph Pierce - Animation Director - Joseph Pierce - Animation Director. URL: https://josephpierce.co.uk/scale-2/ (date of access: 11.05.2025).

16. Yttermyr E. A christmas from hell – talking shorts. Talking Shorts. URL: https://talkingshorts.com/a-christmas-from-hell/ (date of access: 11.05.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний короткометражний фільм «Nuggets», 2014 р.



Іл. 1.2. Короткометражний анімаційний фільм «Gamble», 2022 р.



Іл. 1.3. Короткометражний фільм «Scale», 2022 р.



Іл. 1.4. Анімаційний ролик «Memory Box», 2019 р.



Іл. 1.5. Художній фільм «Реквієм за мрією», 2000 р.



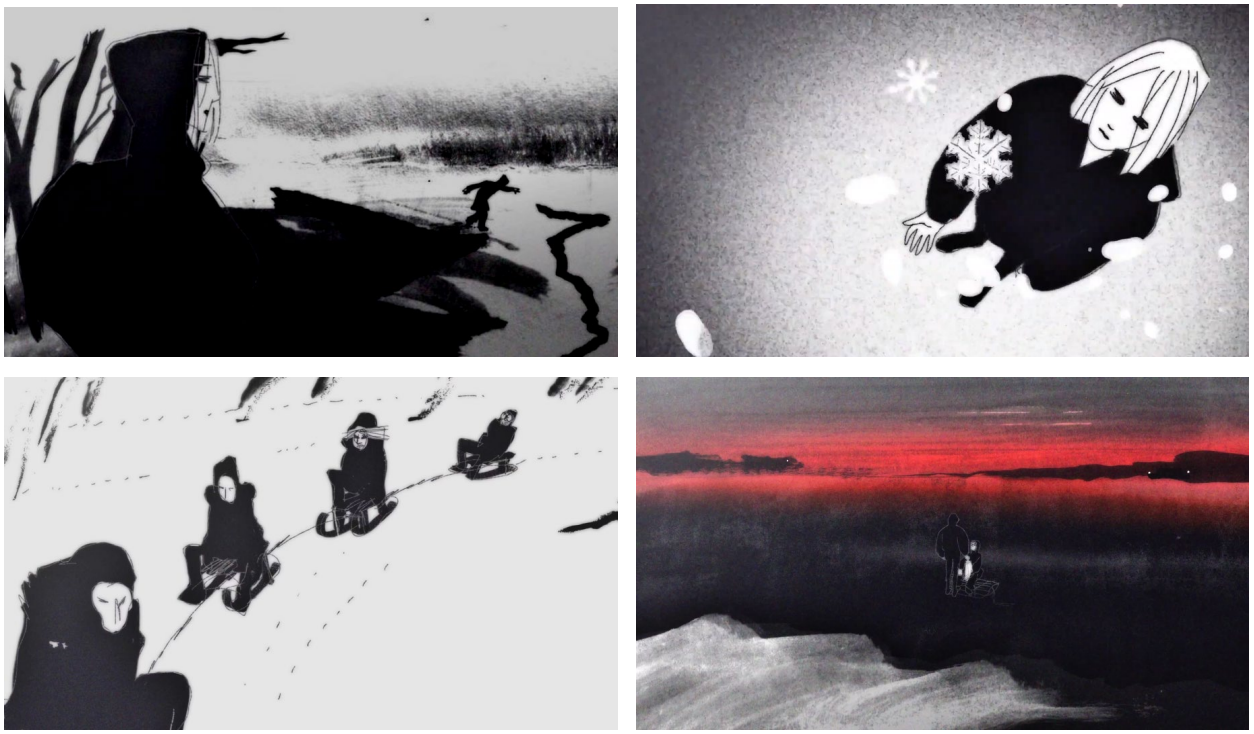
Іл. 1.6. Анімаційна секвенція «Pink Elephants on Parade» 1941 р.



Іл. 1.7. Анімаційний серіал «Scavengers Reign» 2023 р.



Іл. 1.8. Анімаційний фільм «Paprika» 2006 р.



Іл. 1.9. Анімаційний фільм «Zima» 2024 р.



Іл. 1.10. Анімаційний ролик «A Tribute to Junji Ito/Uzumaki» 2021 р.



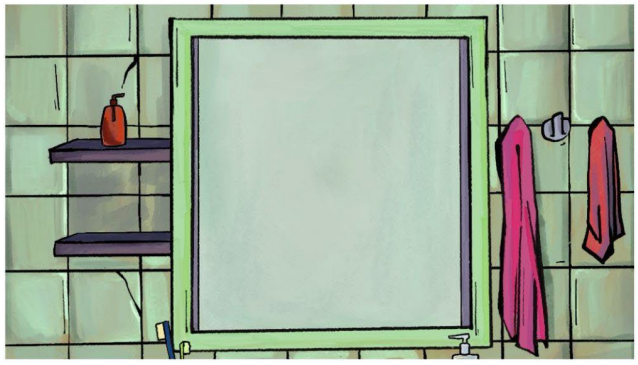
Іл. 1.11. Анімаційний ролик «Війна всередині» 2024 р.

ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ









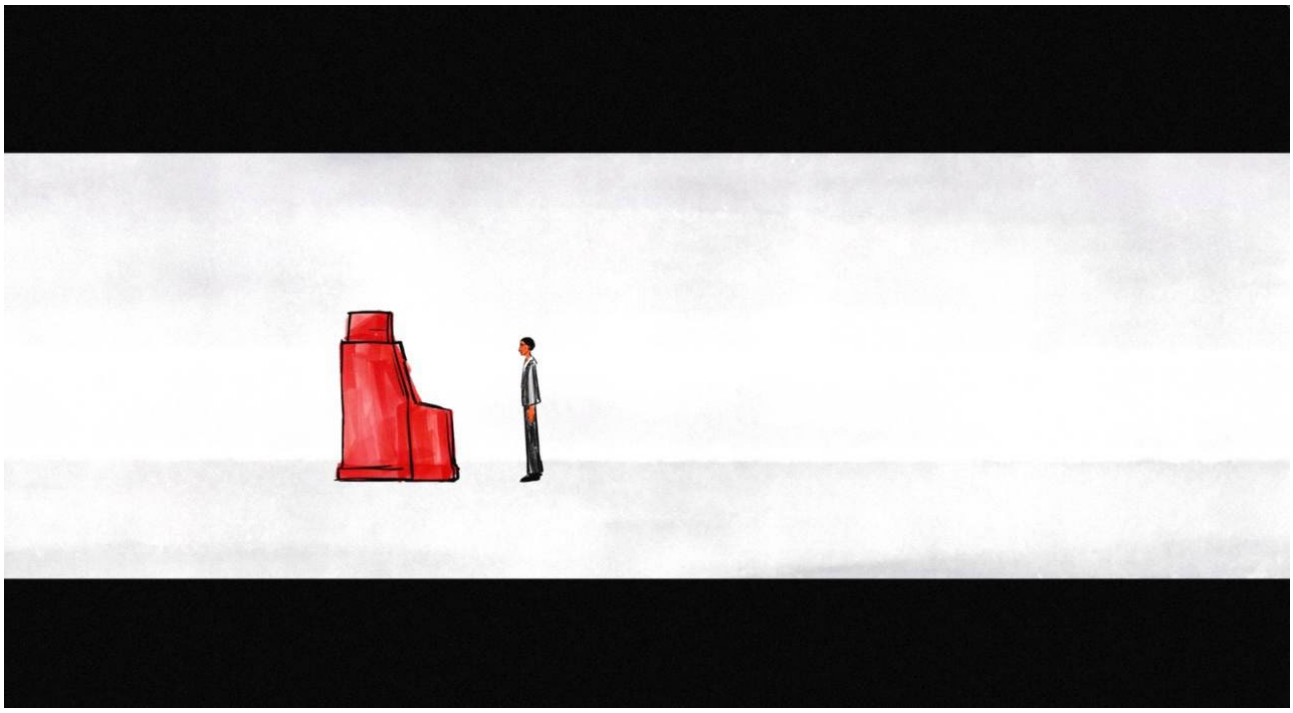












ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Розкадровка

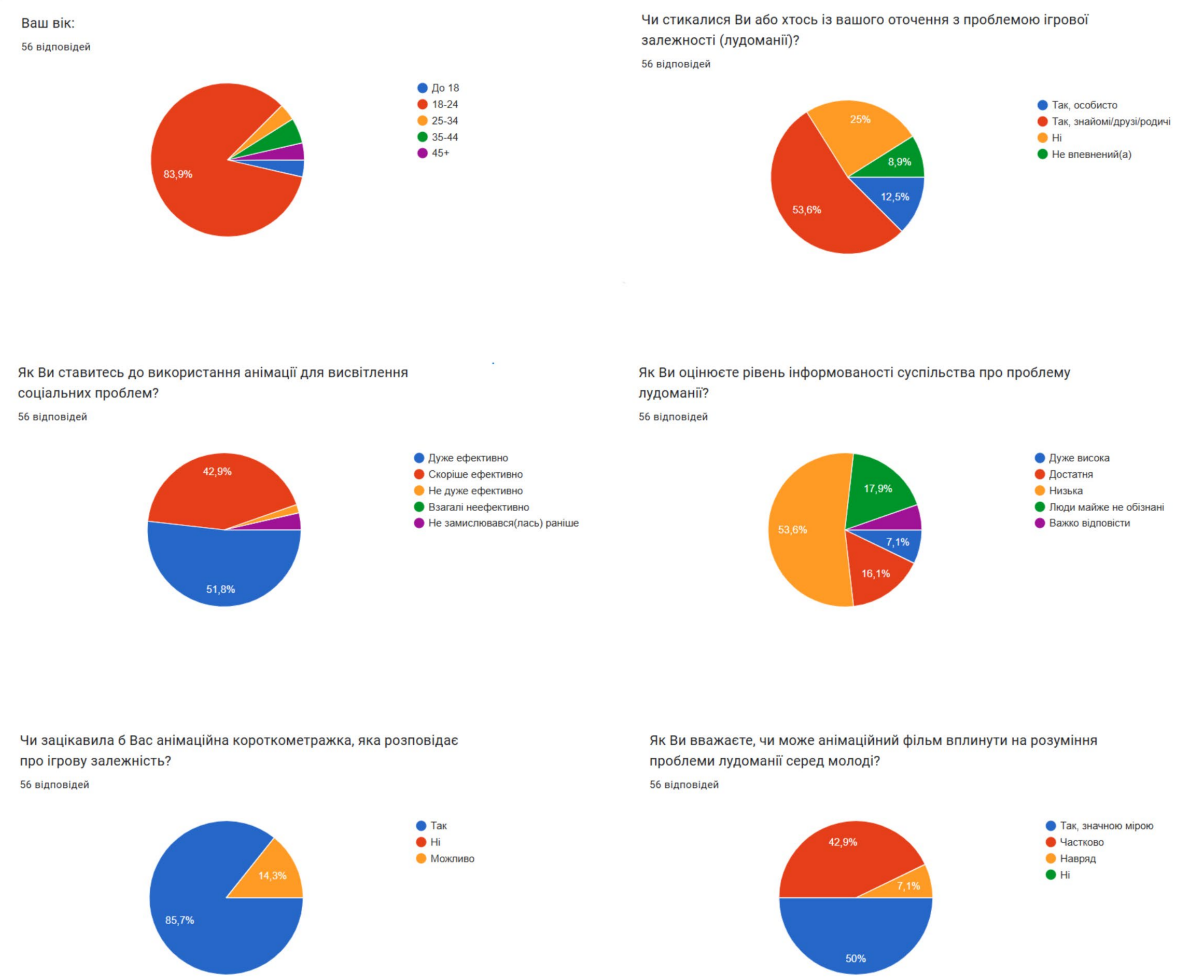


Пошук персонжів



Пошуки композиції

ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



Іл. 4.1. Результати проведеного опитування