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

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Рябцева Ірина Вадимівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «КОРІННЯ»

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.

_____ І. В. Рябцева

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1. Короткометражний анімаційний фільм «Old Fangs» 6
1.2. Телевізійне аніме «Somali and the Forest Spirit» (яп. ソマリと森の神様) 7
1.3. Короткометражний анімаційний фільм «The Boy, the Mole, the Fox and the Horse» 8
1.4. Короткометражний анімаційний фільм «The Dam Keeper» 9
1.5. Повнометражний анімаційний фільм «Ernest et Célestine» 10
1.6. Повнометражний анімаційний фільм «The Secret of Kells» 11
1.7. Короткометражний анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You» 12
1.8. Повнометражне аніме «Wolf Children» (яп. おおかみこどもの雨と雪) 13
1.9. Повнометражний анімаційний фільм «The Red Turtle» 14
1.10. Повнометражний анімаційний фільм «Wolfwalkers» 15
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 17
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Коріння» 17
2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Коріння» 17
2.3. Технічні характеристики та особливості 18
2.4. Звукове рішення 18
ВИСНОВКИ 19
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 21
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 27
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ. 29
ДОДАТОК ІV. ОПИТУВАННЯ 32

ВСТУП

У сучасному анімаційному мистецтві дедалі частіше порушуються теми ідентичності, приналежності та пошуку свого місця у світі. Переосмислення ролі сім'ї, природи й людських цінностей стає центральним у багатьох незалежних проєктах, особливо тих, що розраховані на підліткову й молодіжну аудиторію.

Образ «іншого» — того, хто не вписується у звичну соціальну структуру, — є універсальним мотивом, що резонує як із давніми міфологіями, так і з сучасними соціальними дискурсами. У статті «Independent Animation: Meaning and Identity Construction» зазначається, що незалежна анімація часто використовує образ «іншого» для дослідження питань ідентичності та соціальної інтеграції [1]. Ідентичність — психологічне і соціальне поняття, що формує ставлення персонажа до себе і світу.

За Е. Еріксоном, ідентичність формується через ідентифікацію з дорослими з дитинства. У юності підліток переосмислює себе у стосунках із близькими та суспільством, прагнучи сформувати цілісне уявлення про власне «я», бо всі попередні способи самовизначення здаються йому непридатними [3].

Пошук ідентичності часто відбувається через випробування різних ролей і супроводжується помилками та труднощами. Навіть за сприятливих умов зміни в житті та нове середовище можуть викликати емоційне напруження [6].

У проєкті застосовано трансформаційний мотив перевертня як метафору підліткових змін і боротьби між власною сутністю та зовнішніми очікуваннями. Цей мотив широко використовується в анімації для зображення внутрішніх конфліктів персонажів. У анімаційному фільмі Turning Red (2022) головна героїня перетворюється на червону панду, що служить метафорою для підліткових змін та емоційних переживань [4].

Також одним з важливих сучасних наративних мотивів є концепт знайденої родини — явище, коли близькі зв’язки формуються не через кровну спорідненість, а через взаємну турботу, підтримку й прийняття. Згідно зі статтею в Psychology Today, такі стосунки відіграють ключову роль у формуванні стійкості, емоційної безпеки та ідентичності, особливо в умовах соціального відчуження чи особистих втрат [5].

«…сила може походити від групи, пов'язаної емпатією, ідентифікацією та спільним досвідом», «Знайдені сім'ї активізуються, коли зв'язки з кровними родичами втрачені, щоб запропонувати підтримку, єдність, любов і визнання, яких більше немає у “справжніх“ членів сім'ї» [2, с. 28]

Актуальність дипломної роботи полягає в зверненні до важливих психологічних і соціокультурних питань — самовизначення, конфлікту між природним і соціальним, питання приналежності до родини, яка тебе виростила, на противагу тій, що дала життя. Особливо це стосується досвіду прийомних дітей, підліткових криз і прагнення бути прийнятим суспільством. У час, коли світ змінюється швидше, ніж формується індивідуальна ідентичність, подібні історії стають важливим каналом для емоційного резонансу та рефлексії. Використання авторської графіки дозволяє створити унікальну візуальну мову, що підсилює емоційний вплив на глядача.

Актуальність теми підтверджується результатами цільового опитування[1], проведеного серед представників цільової аудиторії (вік 18–35 років). Більшість респондентів висловили інтерес до анімаційних фільмів, що досліджують теми ідентичності та дорослішання, вказавши, що короткометражна анімація може допомагати глибше осмислювати особисті теми (100% відповідей «Так»). 80% учасників зазначили, що тема дитини, вихованої в нетиповій родині або середовищі, викликає в них щирий інтерес, а всі респонденти визнали важливим переосмислення образу родини через альтернативні форми.

[1] https://forms.gle/5Qw2Wau3W4TTYeEu8

Новизна проєкту полягає в поєднанні казково-міфологічного сюжету з особистісною драмою, що розгортається у візуально та емоційно виразній формі. Образ лісу, як простору безумовної прийнятності контрастує з соціальними нормами поселення, де відбувається емоційне відторгнення і де головна героїня змушена маскувати свою справжню природу. Відмова від діалогів через сюжетну умову (головні персонажі не розмовляють) дозволяє дослідити потенціал невербального візуального наративу, що апелює до емоційного сприйняття глядача. З технічної точки зору, використовується поєднання класичної 2D-анімації з використанням 3D-елементів для деталізації складних композицій та покращення якості графіки. Такий підхід дозволяє досягти унікального візуального стилю, який балансує між традиційною мальованою анімацією та сучасними цифровими технологіями.

Анімаційний проєкт орієнтований на підлітків та молодь віком від 12 років, а також на ширшу аудиторію молодих дорослих, які цікавляться особистісними історіями, темами самоідентифікації, прийняття та альтернативного дитинства.

Цей фільм буде близький глядачам, які переживають або вже пройшли період формування себе, мають досвід відчуження, конфлікту між «домом» і «світом», прагнуть знайти себе у складному середовищі.

Проєкт також потенційно зацікавить фестивальну аудиторію та спільноти, які підтримують незалежну анімацію з соціальним або метафоричним підтекстом.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Короткометражний анімаційний фільм «Old Fangs»[2]

Режисери: Адрієн Меріґо (Adrien Merigeau), Алан Голлі (Alan Holly)

Студія: Cartoon Saloon (Ірландія)

Жанр: драма

Сюжет Old Fangs зосереджується на вовку, який вирушає у подорож разом з двома друзями, щоб зустрітися з батьком, якого не бачив багато років.

Молодий вовк стикається зі своїм батьком, який критикує його за те, що він відчуває огиду до м'яса, яке він (Старий Ікло) їсть. Потім він пропонує синові сигарету, яку той неохоче бере. Невдовзі після цього головний герой виходить і розповідає друзям, що його батько не був радий його бачити. Він розмірковує про своє минуле, згадуючи, як його мати втекла з ним і як він не приєднався до батька, коли той полював на оленів. Короткометражка закінчується тим, що Старий Ікло плаче у своєму будинку.

Головний герой переживає емоційну кризу, пов’язану з травмами дитинства. Через зустріч із батьком, що виявляється старим і немічним, він змушений переосмислити свій образ минулого, а також власну ідентичність.

Фільм Old Fangs був створений як незалежний проєкт у межах роботи на студії Cartoon Saloon, де режисери мали творчу свободу і експериментували з виразними візуальними підходами[3].

Візуальна мова Old Fangs — одна з найсильніших його сторін. Стилістика поєднує ручну 2D-анімацію з ілюстративним підходом до композиції. Кольори приглушені, з домінуванням сірих, синіх, землистих тонів — це підкреслює меланхолічну атмосферу фільму (Додаток 1, 1.1).

Особливістю є відсутність єдиного дизайн-гайду для персонажів: кожен аніматор мав змогу інтерпретувати образи по-своєму. Стиль фільму часто змінюється від сцени до сцени, різні сценарії вимагають різних підходів та

[2] https://youtu.be/-sa0JxvjKLQ?si=80sQKQKkAwIlIgWR
[3] https://motionographer.com/2010/10/12/old-fangs-adrien-merigeau-alan-holly/

різних акцентів. Це додає живості та виразності, а також підкреслює суб'єктивність сприйняття подій героєм. Фони мають мальований, фактурний вигляд, що нагадує традиційний живопис.

Ідея фільму базується на темах складних стосунків між дитиною і батьком, необхідності зустрітись з минулим, а також трансформації через біль і прийняття. Це емоційне та візуально виразне дослідження особистісного розвитку в умовах ізоляції, що співзвучне з темою мого дипломного проєкту.

1.2. Телевізійне аніме «Somali and the Forest Spirit» (яп. ソマリと森の神様)[4]

Режисер: Кенджі Ясуда (Kenji Yasuda)

Студія: Satelight (Японія)

Жанр: фентезі, драма.

Оригінал: манґа Юко Ґурі (Yako Gureishi)

Події відбуваються у фентезійному світі, де домінують істоти-не-люди, а людство майже винищене через війни. Ґолем — лісовий дух-охоронець — зустрічає самотню дівчинку на ім'я Сомалі, яка називає його «тато». Він бере її під опіку та вирушає в подорож, щоби знайти людей, які б могли про неї подбати до того, як його «життя» завершиться (оскільки ґолеми живуть лише певний час). Вони мандрують різними локаціями, зустрічають чудернацьких істот і потрапляють у небезпеки, що поступово зближують їх.

Тема родини, обраної серцем, а не кров'ю, є головною емоційною лінією історії.

В серіалі використовується яскравий фентезійний візуальний стиль, з великою увагою до природи, лісових і магічних істот, архітектури різних племен. Колір використовується як наративний інструмент: теплі відтінки — для моментів близькості, холодні — для сцен небезпеки або ізоляції (Додаток 1, 1.2).

[4] https://youtu.be/Xfw57amXb8Q?si=BYbz_nJax1hhAMDn

Сомалі зображена як життєрадісна, емоційна дитина, а ґолем — стриманий, логічний, з поступовим “олюдненням”.

Аналог можна віднести до прямих.

Центральна тема — зв’язок між дорослим-опікуном і дитиною, що формує “обрану” родину. Підходить як приклад того, як поєднати емоційне виховання з пригодницькою структурою.

М’яка фантастична стилістика (деталізоване фентезі, натуралізм природи) може надихнуло на оформлення лісового світу.

Може бути орієнтиром у побудові динаміки “батько-дочка”.

1.3. Короткометражний анімаційний фільм «The Boy, the Mole, the Fox and the Horse»[5]

Режисери: Чарлі Маккесі (Charlie Mackesy), Пітер Бейнтон (Peter Baynton)

Студія: NoneMore Productions (Великобританія)

Жанр: пригоди, драма

Фільм починається з того, що хлопчик загублений у зимовому лісі. Він зустрічає Кротика, який супроводжує його, і з часом до них приєднується Лисиця — спершу мовчазна та дика, але поступово відкривається. Пізніше до компанії долучається Кінь — спокійна й мудра постать, яка дає моральні настанови. Разом вони мандрують лісом, діляться філософськими роздумами, переживають негоду, але тримаються разом. Кожен герой символізує частину внутрішнього світу дитини — страх, бажання зрозуміння, спокій, підтримку.

Основна мета — дістатися додому. Але зрештою виявляється, що «дім» — це не завжди місце, а стан, у якому тебе приймають. У фільмі відсутній класичний конфлікт або сюжетний поворот — це медитативна притча, збудована на емоційному впливі й етичному посилі.

[5] https://www.imdb.com/title/tt22667880/

Анімація максимально зберігає стиль акварельних і чорнильних малюнків Чарлі Макессі. Лінії живі, неідеальні, фон місцями «розмитий» або «незаповнений», що створює враження книжкової ілюстрації (Додаток 1, 1.3).

Плавна, зосереджена на рухах очей, виразах обличчя, жестах, анімація служить продовженням лінії розповіді, а не динамічною дією, що підсилює щирість образів.

Аналог не прямий, але має емоційну та стилістичну схожість.

В обох сюжетах ідея дому не є географічною, а пов'язана з відчуттям безпеки, взаємності, довіри. Також схожий емоційний тон — це повільні, рефлексивні історії з фокусом на внутрішній трансформації героїв. Підходить як референс для розробки стилю та ритму фільму.

1.4. Короткометражний анімаційний фільм «The Dam Keeper»[6]

Режисер: Роберт Кондо (Robert Kondo), Дайсуке Цуцума (Dice Tsutsumi)

Студія: Tonko House (США)

Жанр: драма

Фільм розповідає про самотнього порося-техніка, який щодня рятує своє містечко від темної, токсичної хвилі, підтримуючи в дії гігантську вітрякову дамбу. Попри це, мешканці ставляться до нього зневажливо.

У школі герой стикається з булінгом, приниженнями, байдужістю, поки не знайомиться з новим учнем — лисицею, яка починає налагоджувати з ним контакт через мистецтво. Їхні стосунки відкривають поросятку нову емоційну перспективу. Але виникає конфлікт, коли герой думає, що його знову зрадили.

Кульмінація настає, коли герой дозволяє темряві затопити місто, але потім повертається і знову бере на себе відповідальність. Основна драматургічна вісь: ізоляція → надія → розчарування → особистісне відновлення.

Основна тема: внутрішній світ дитини, емоційна самотність, психологічний тягар відповідальності, соціальна інтеграція

[6] https://www.tonkohouse.com/projects/dam-keeper-short

У фільмі, що складається з понад 8 000 кадрів, традиційна мальована від руки анімація поєднується з пишними мазками пензля, створюючи живописний стиль Кондо і Цуцумі. Часте використання розмитого фону, світлових плям, що створює камерну, особисту атмосферу (Додаток 1, 1.4).

Образи персонажів — анімалістичні, метафоричні, кожна тварина — соціальний архетип. Дуже тонке емоційне оповідання через вираз очей, рухів, без надмірної анімації.

Тип аналогу: Прямий

Світ, де головний герой ізольований, але глибоко пов'язаний із природним середовищем (у «The Dam Keeper» — вітер, механізми; у «Корінні» — ліс, перевтілення). Фільм також використовує емоційну мови без надмірних діалогів Демонструє, як візуальна стилістика може бути засобом глибокого психологічного вираження

Досліджує тему ізоляції, дитячої психіки, кризи приналежності.

1.5. Повнометражний анімаційний фільм «Ernest et Célestine»[7]

Режисер: Стефан Об'є, Вінсент Патар, Бенжамен Реннер

Студія: La Parti Productions (Бельгія)

Жанр: пригоди, комедія

У світі, де миші живуть під землею, а ведмеді — на поверхні, панує ворожнеча. Мишеня Селестіна, сирота-художниця, випадково знайомиться з Ернестом — голодним ведмедем-музикантом. Незважаючи на страхи й соціальні заборони, між ними зав'язується дружба. Вони разом тікають від переслідування обох суспільств і будують свій дім — місце, де панує взаємоповага й любов, незалежно від виду чи статусу.

Візуально фільм стилізований під акварельні малюнки, з м’якими лініями та пастельними кольорами. Стиль нагадує ілюстровану дитячу книжку — лаконічний, але глибокий, теплий і живий. Атмосфера камерна, інтимна, іноді — казково-химерна, з легкою меланхолією та гумором (Додаток 1, 1.5).

[7] https://www.imdb.com/title/tt1816518/

Мінімалістична, але виразна міміка персонажів та делікатна анімація підкреслюють емоційність.

Можна віднести до непрямого аналогу.

Фільм порушує тему альтернативної родини, де турбота не зумовлена кровною спорідненістю. Досліджується соціальна ідентичність, конфлікт із суспільними нормами та відторгнення через «інакшість».

Стилістично демонструє, як тепла, акварельна естетика може підтримувати глибокі психологічні та етичні теми, не втрачаючи емоційної доступності для широкої аудиторії.

1.6. Повнометражний анімаційний фільм «The Secret of Kells»[8]

Режисери: Томм Мур (Tomm Moore)

Студія: Cartoon Saloon (Ірландія)

Жанр: фентезі, драма

Фільм розповідає про створення знаменитої Келлської книги — ілюмінованого манускрипту, одного з найцінніших надбань кельтської культури. Основна ідея — збереження знань і краси перед лицем страху, насильства і невігластва. Творчість, як акт духовного спротиву, синтез християнства та язичництва.

Історія розгортається в середньовічній Ірландії. Маленький хлопчик Брендан живе в абатстві Келлс під суворим наглядом свого дядька — абата Селлаха, що зосереджений на зведенні муру, готуючись до набігу вікінгів. Життя Брендана змінюється, коли в монастир прибуває брат Ейдан — ілюстратор, що створює Книгу Келлс — найвеличніший рукопис.

Брендан вирушає в небезпечну подорож до зачарованого лісу, де зустрічає духа лісу Ашлінг (плем’я Туага Дє Дананн з ірландського фольклору). Вона допомагає йому дістати магічне чорнило та віднайти сміливість для власного творчого шляху.

[8] https://www.imdb.com/title/tt0485601/

Фільм балансує між історичними фактами, фольклором і метафоричним зображенням дорослішання.

Візуальний стиль один з найсильніших аспектів фільму. Створено у вигляді живих середньовічних мініатюр та кельтських орнаментів. Усі фігури — площинні, з чіткими геометричними формами, іконографічні. Використовується симетрія, кругові композиції, пласкі перспективи (нагадує середньовічні манускрипти) (Додаток 1, 1.6).

Аналог можна віднести до прямих.

Пошук власного «я», подолання страху, опора на природу, міф і трансформацію. І у «The Secret of Kells», і у «Корінні» ліс — це простір трансформації, зустрічі з надприродним, пошуку сили.

1.7. Короткометражний анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You»[9]

Режисери: Вілл МакКормак (Will McCormack) та Майкл Говард (Michael Govier)

Студія: Gilbert Films, Oh Good Productions

Жанр: драма

Історія зосереджена на двох батьках, які переживають глибоку скорботу після втрати своєї доньки внаслідок шкільної стрілянини. Вони відчужені один від одного, їхні тіні — символи внутрішніх емоцій — взаємодіють, відображаючи їхній біль і провину. Поступово через спогади про доньку, викликані випадковими подіями, батьки починають знову зближуватись, знаходячи спільну мову в спільному горі.

Використовується чорно-біла палітра з акцентами кольору на предметах, пов'язаних із донькою (наприклад, її футболка, слід від м'яча на стіні), що підкреслює її присутність у спогадах батьків .

[9] https://ifanythinghappensiloveyou.com/#trailer

Аніматори притримуються мінімалістичного, ескізного стилю, що нагадує малюнки від руки, створює відчуття сирості та незавершеності, відображаючи емоційний стан персонажів (Додаток 1, 1.7).

Тіні персонажів виступають як візуалізація їхніх емоцій, внутрішніх конфліктів і спогадів.

Відсутність діалогів компенсується звуками навколишнього середовища та музикою, що створює глибоку емоційну атмосферу.

Тип аналогу непрямий, але надзвичайно релевантний за візуальною лаконічністю та відсутністю діалогів.

Демонструє, як без слів можна передати складні емоції та внутрішні переживання персонажів. Мінімалістичний стиль анімації підкреслює емоційний стан героїв, що може бути застосовано для передачі внутрішнього конфлікту.

1.8. Повнометражне аніме «Wolf Children» (яп. おおかみこどもの雨と雪)[10]

Режисер: Мамору Хосода (Mamoru Hosoda)

Студія: Studio Chizu, Madhouse (Японія)

Жанр: драма

Історія розповідає про Хану — молоду жінку, яка закохується в чоловіка-перевертня. Після його смерті вона самостійно виховує двох дітей, Юкі та Аме, які, як і батько, можуть перетворюватися на вовків. Сюжет охоплює 13 років їхнього життя, досліджуючи теми материнства, ідентичності, дорослішання та пошуку свого місця в світі. Фільм поділений на три основні частини: життя в місті, переїзд до села та дорослішання дітей, кожна з яких відображає етапи розвитку персонажів та їхніх стосунків.

Візуальний стиль відрізняється поєднанням реалістичних фонових зображень з м’якою акварельною палітрою та стилізованими персонажами.

[10] https://www.imdb.com/title/tt2140203/

Деталізовані пейзажі передають атмосферу природи та зміну пір року, підкреслюючи емоційний стан героїв (Додаток 1, 1.8).

Природа виступає як живий персонаж, що впливає на розвиток сюжету. Ліс символізує свободу та самопізнання. Перетворення дітей на вовків відображає їхній внутрішній конфлікт між людською та тваринною сутністю.

Studio Chizu була заснована Мамору Хосодою для реалізації цього проєкту, що дозволило зберегти творчу незалежність та реалізувати авторське бачення. Композитор Масакатсу Такаґі створив саундтрек, який поєднує фортепіано, струнні та електронні елементи, підкреслюючи емоційні моменти фільму.

Тип аналогу: прямий.

Дослідження теми материнства та виховання дітей з особливими здібностями в умовах ізоляції.

Використання природи як активного учасника сюжету, що впливає на розвиток персонажів.

1.9. Повнометражний анімаційний фільм «The Red Turtle»[11]

Режисер: Міхаель Дудок де Віт (Michael Dudok de Wit)

Студія: Prima Linea Productions, Studio Ghibli (Франція, Японія)

Жанр: драма

Головний герой — чоловік, що після корабельної аварії опиняється на віддаленому острові. Він кілька разів намагається втекти, зазнаючи невдачі: щось ламає його пліт. Пізніше виявляється, що це червона черепаха. У гніві він убиває її, але згодом вона перетворюється на жінку. Вони формують зв’язок, створюють родину, живуть разом, а син, який народжується, згодом залишає острів у морі. Історія циклічна, сповнена символізму — про стосунки між людиною і природою, трансформацію і прийняття.

Лінії м’які, середовище спокійне, без зайвої деталізації. Використовуються приглушені теплі тони, з великою кількістю природних

[11] https://www.imdb.com/title/tt3666024/

кольорів — піску, неба, листя. Повільний, медитативний темп — дає простір глядачеві на рефлексію (Додаток 1, 1.9).

Емоційність передається через анімацію руху, погляди, темп і атмосферу, а не через діалоги.

Тип аналогу: непрямий.

У фільмі також відсутні діалоги.

Тема прийняття себе/природи/іншості. Головний герой не лише приймає острів як дім, але й істоту, яку спочатку не розумів.

Темп і настрій. Візуально-емоційне розгортання подій, занурення в середовище.

1.10. Повнометражний анімаційний фільм «Wolfwalkers»[12]

Режисер: Томм Мур, Росс Стюарт

Студія: Cartoon Saloon (Ірландія)

Жанр: фентезі, пригоди, драма

Сюжет розгортається у 1650-х роках в окупованому англійцями Кілкенні. Робін — донька англійського мисливця, що отримав наказ знищити останню зграю вовків у лісі. Дівчинка прагне бути мисливицею, як батько, але випадково знайомиться з Меб — дикою дівчинкою, яка належить до народу снововків. Через контакт з нею Робін сама набуває здатності перетворюватися на вовка уві сні. Через цей досвід вона починає глибше розуміти природу, ставить під сумнів авторитет колоніальної влади, і зрештою обирає сторону лісу та свободи. Центральною є тема переходу — від страху до прийняття, від підкорення до співіснування.

Унікальний стиль, що відсилає до середньовічної кельтської іконографії та гравюри. Візуальні шари, контурні малюнки, візерунчасті фони й декоративні композиції створюють враження ілюстрованої книги (Додаток 1, 1.10).

[12] https://youtu.be/d_Z_tybgPgg?si=2zGCKtteyA6bRei4

Міський світ — жорсткий, прямокутний, з темною обведенням і статичною композицією. Природний світ — динамічний, емоційний, з м’якими лініями, експресивними мазками і теплими кольорами.

Використовується традиційна 2D-анімація, з елементами цифрової обробки. Cartoon Saloon залишає ручну анімацію основою виробничого процесу.

Тип аналогу: Прямий

Основна тема — зустріч двох світів: цивілізації та природи, мови й безмовності, раціонального та міфологічного.

Подібна структура: історія дитини й «дикого» провідника з лісу.

Активне використання звуків природи та експресивної музики.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Коріння»

Анімаційний фільм «Коріння» — це короткометражний фільм про дитину на межі двох світів: дикої природи й людського суспільства. У центрі історії — дівчинка Роса, яку в дитинстві знаходить та виховує міфічна істота Туман, здатна перетворюватись на оленя. Її шлях — це пошук ідентичності, прийняття власної природи та складне емоційне дорослішання. Основні теми: відчуження, природа батьківської любові, внутрішній конфлікт між «тим, звідки ти» і «тим, ким хочеш бути».

Сюжетна структура побудована навколо двох часових пластів: дитинство Роси у лісі й її пубертатна криза, пов’язана зі спробою інтегруватися в людське поселення. Кульмінація — відкидання її новим соціумом через нездатність приховати свою справжню природу, і повернення до Тумана, який не лише приймає її, а й ризикує собою, аби захистити.

2.2. Стилістична концепція анімаційного ролику «Коріння»

Стилістика анімації поєднує спрощений, поетичний малюнок із символізмом і текстурністю, натхненна такими стрічками, як «The Secret of Kells», «Ernest et Célestine» та «The Boy, the Mole, the Fox and the Horse». Ключовими елементами є м’яка лінія, пастельна гама кольорів та ручна фактура. Контрастом слугують сцени з людським поселенням — вони зображуються більш геометричними, холоднішими у кольорі, з чіткішою побудовою кадру.

Окрема увага приділяється зображенню трансформацій Роси: з’явлення оленячих вух або рогів у моменти емоційної напруги подається як метафора її нестримної природи й емоційної незахищеності. Візуальна метафорика тісно переплетена з її психологічним станом.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Проєкт реалізовується у форматі 2D-анімації, із використанням програмного забезпечення ClipStudioPaint та Adobe After Effects. Орієнтовна тривалість анімаційного фільму — 2-3 хвилин. Анімація створюється у цифровому форматі з імітацією традиційного ручного малюнка, особливо в сценах лісу. Робота над сценою включає класичні етапи: розкадровка, аніматик, дизайн персонажів, анімація, кольорова корекція та композитинг.

Ролі персонажів передаються виключно через міміку, пластику, інтонації руху та композиційні рішення. Відсутність діалогів дозволяє глядачеві інтерпретувати емоції більш інтуїтивно.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення проєкту є надзвичайно важливим для створення емоційної атмосфери, адже персонажі не розмовляють. Туман є німим, відповідно він не міг навчити Росу говорити, тому вся комунікація між ними побудована на невербальних взаємодіях. У зв’язку з цим, ключову роль у передачі емоцій та наративної напруги відіграють звукові ефекти, музика і паузи тиші.

Музика буде мінімалістичною, інструментальною. Лейтмотив Тумана матиме спокійне, обволікаюче звучання, тоді як сцени в поселенні можуть супроводжуватись дисонансною музикою, яка відображає тривожність і напругу Роси. Природні звуки лісу — вітер, тріск гілок, дихання оленя — будуть підкреслювати занурення в середовище. Звук стане повноцінним драматургічним інструментом, що доповнює й замінює діалогову частину.

ВИСНОВКИ

У процесі написання дипломної роботи ми здійснили як теоретичний, так і практичний аналіз, спрямований на розробку концепції короткометражного анімаційного фільму «Коріння», що досліджує теми ідентичності, становлення особистості, емоційної ізоляції та альтернативного образу родини — «знайденої родини».

У теоретичному розділі було проаналізовано низку художніх творів, серед яких «Old Fangs», «The Secret of Kells», «The Boy, the Mole, the Fox and the Horse», «Somali and the Forest Spirit», а також «Ernest et Célestine». Ці приклади дозволили виявити ключові візуальні, стилістичні та сюжетні прийоми, що ефективно розкривають глибокі психологічні й соціальні теми у форматі короткої чи повнометражної анімації. Аналіз підтвердив, що жанрово-смислове наповнення, яке поєднує казковість, символізм і емоційно складні образи, має високу комунікативну силу та резонує з сучасною аудиторією.

Практичне дослідження у вигляді опитування показало зацікавленість цільової аудиторії в тематиці, що пов’язана з альтернативними моделями сім’ї, ізоляцією, самопізнанням та природою. Респонденти відзначили актуальність висвітлення теми «знайденої родини» як важливого соціально-психологічного феномену, що дозволяє ідентифікувати себе через стосунки, побудовані на турботі, а не кровній спорідненості.

Практична значущість дипломної роботи полягає в тому, що вона демонструє потенціал художньої короткометражної анімації для делікатного висвітлення складних психосоціальних процесів — таких як формування ідентичності, відчуження, самостійне становлення та потреба у прийнятті.

У дипломній роботі була обґрунтована художня, соціальна та психологічна доцільність створення короткометражного анімаційного фільму «Коріння». Здійснений аналіз довів актуальність і потенційну ефективність такого проєкту як в естетичному, так і в комунікативному вимірі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Arief R. Independent Animation: Meaning and identity construction. 2019. URL: https://www.researchgate.net/publication/335477498_Independent_Animation_Meaning_and_identity_construction (date of access: 01.05.2025)
2. Buisset E. Family beyond Blood: Trauma and the Found Family in YA Literature. 2023. URL: https://libstore.ugent.be/fulltxt/RUG01/003/209/506/RUG01-003209506_2024_0001_AC.pdf (date of access: 02.05.2025)
3. Erikson. E. Childhood And Society 1995 Random House URL: https://archive.org/details/dli.ernet.19961/page/n5/mode/2up
4. LeGardye Q. The Symbolism in 'Turning Red,' Explained. 2022. URL: https://www.marieclaire.com/culture/red-panda-turning-red/ (date of access: 01.05.2025)
5. Nobel J. Finding Connection Through "Chosen Family". 2019. URL: https://www.psychologytoday.com/us/blog/being-unlonely/201906/finding-connection-through-chosen-family (date of access: 01.05.2025)
6. Музиченко Л. В. ОСОБИСТІСНА ІДЕНТИЧНІСТЬ І ПРОБЛЕМИ ПЕРІОДИЗАЦІЇ ЮНОСТІ. 2008. URL: https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/c36cb600-9a73-427a-a0bf-35240e62bf4b/content

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 Короткометражний анімаційний фільм «Old Fangs»



Іл. 1.2 Телевізійне аніме «Somali and the Forest Spirit» (яп. ソマリと森の神様)



Іл. 1.3 Короткометражний анімаційний фільм «The Boy, the Mole, the Fox and the Horse»



Іл. 1.4 Короткометражний анімаційний фільм «The Dam Keeper»



Іл.1.5 Повнометражний анімаційний фільм «Ernest et Célestine»



Іл. 1.6 Повнометражний анімаційний фільм «The Secret of Kells»



Іл. 1.7 Короткометражний анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You»



Іл. 1.8 Повнометражне аніме «Wolf Children»

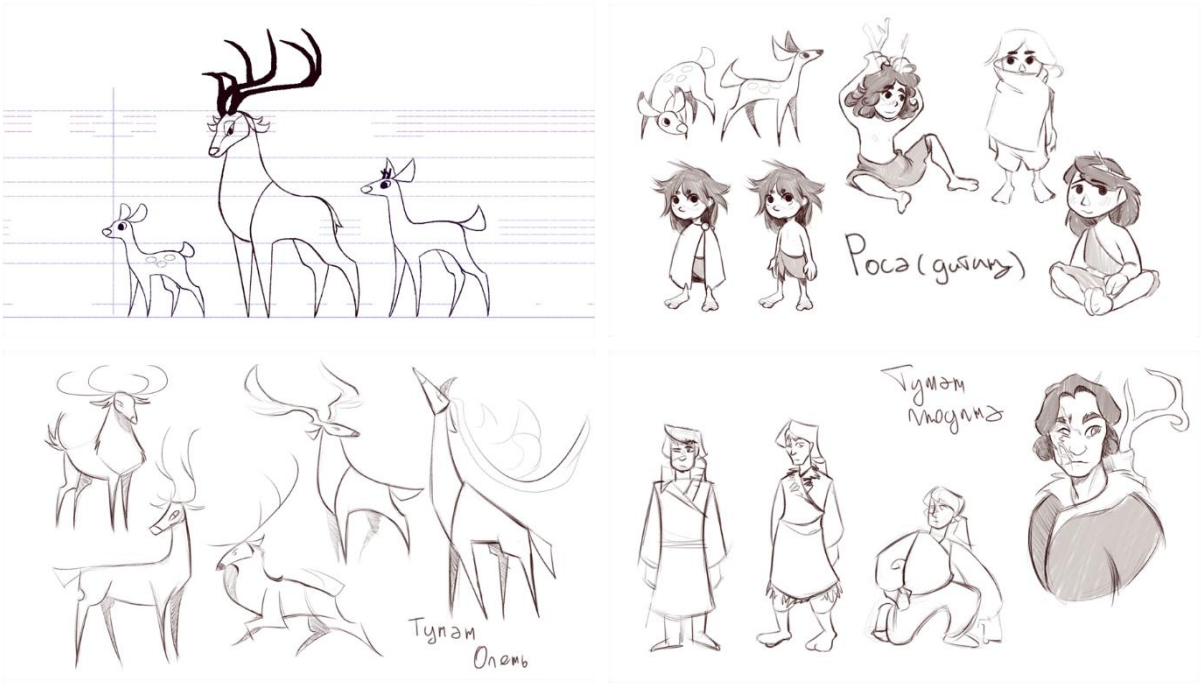


Іл. 1.9 Повнометражний анімаційний фільм «The Red Turtle»

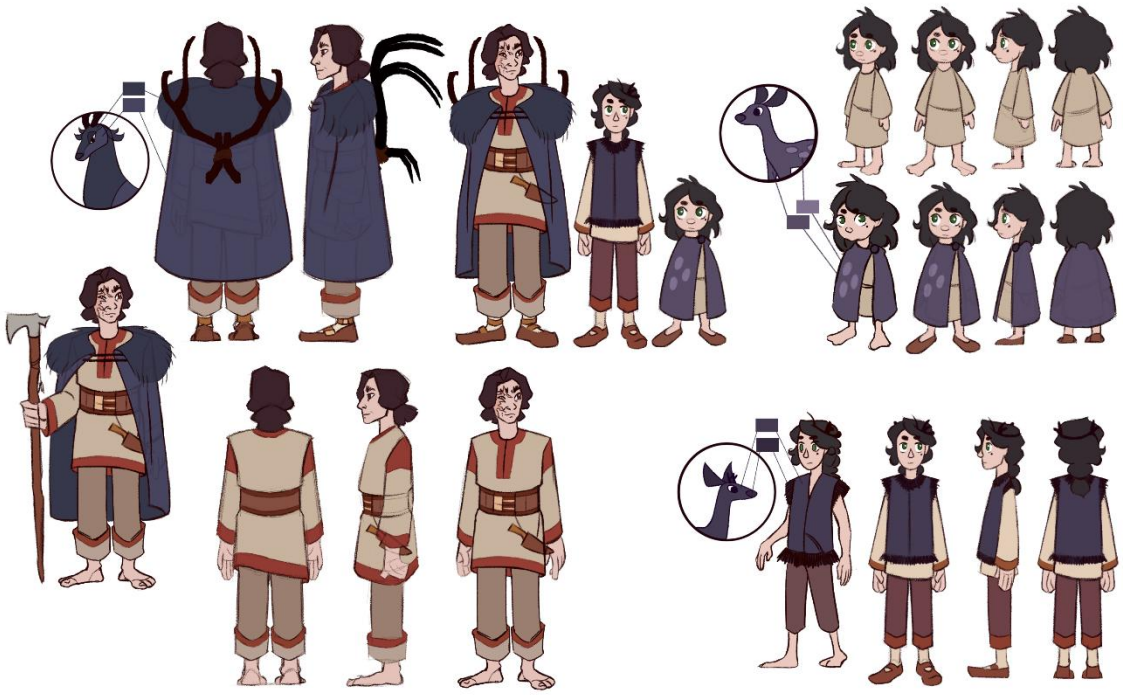


Іл. 1.10 Повнометражний анімаційний фільм «Wolfwalkers»

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1. Ескізний пошук персонажів



Іл. 2.2. Фінальні дизайни головних героїв

ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ.

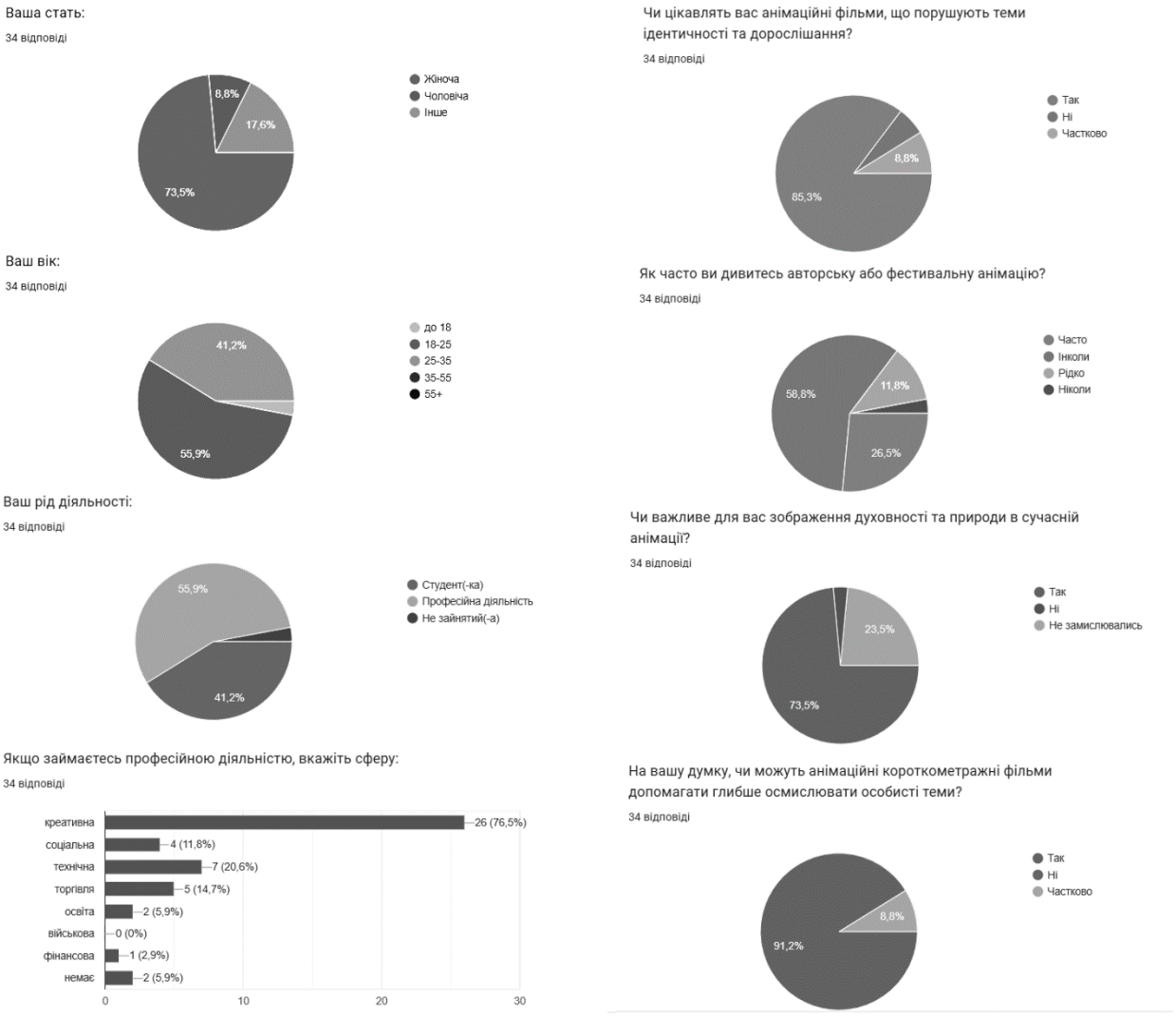


Іл. 3.1. Кадри з анімаційного ролику «Коріння»

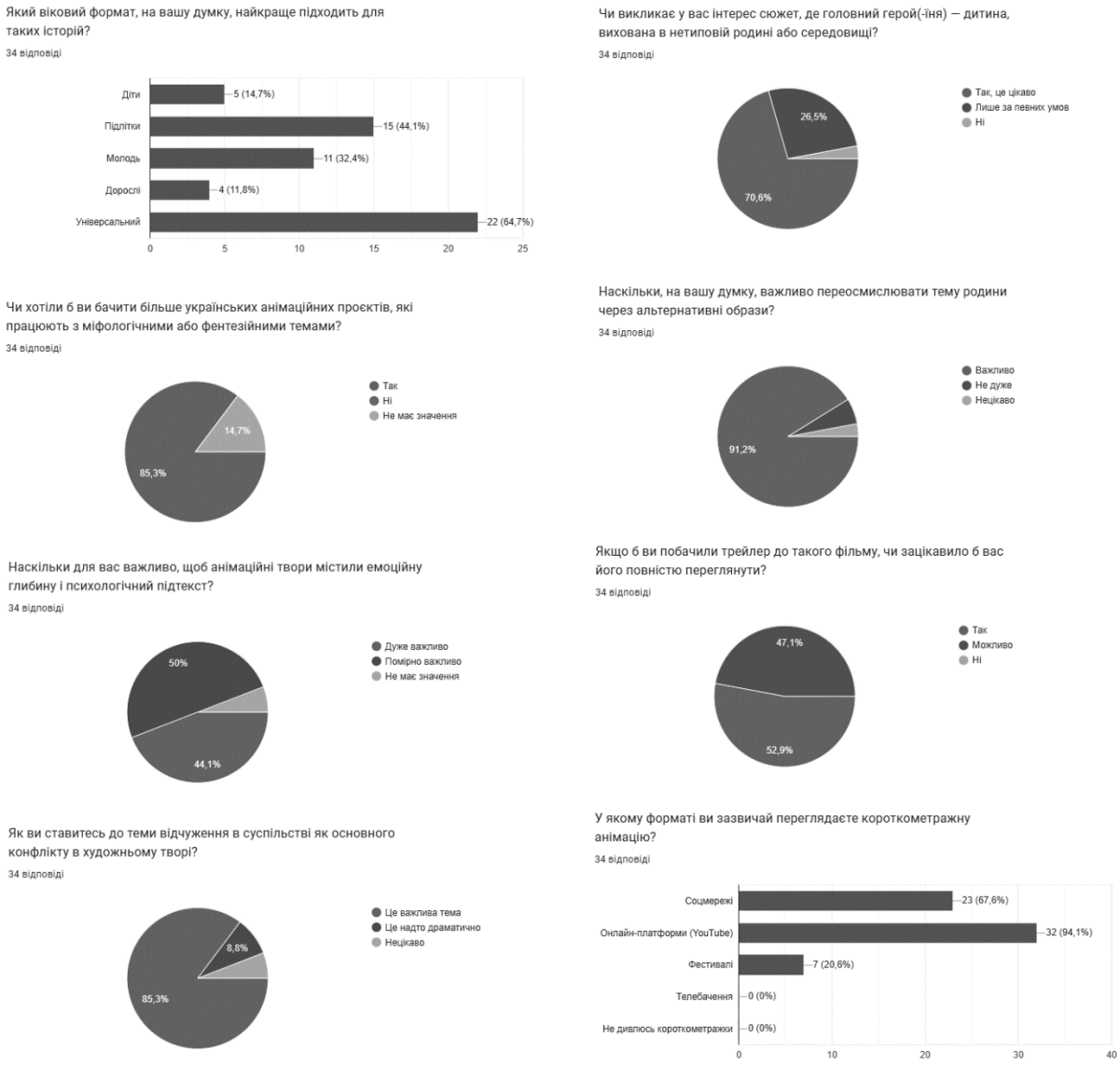


Іл. 3.2. Кадри з анімаційного ролику «Коріння»

ДОДАТОК IV. ОПИТУВАННЯ



Іл. 4.1. Скриншоти з опитування для дослідження актуальності анімаційного ролику «Коріння»



Іл. 4.2. Скриншоти з опитування для дослідження актуальності анімаційного ролику «Коріння»