

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Азаренкова Ольга Станіславівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «СТРАХ У ГОЛОВІ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання
на відповідне джерело.

_____ О. С. Азаренкова

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1. Анімаційний фільм «Червоні черевички та семеро гномів»	6
1.2. Анімаційний фільм «Вовча варта»	7
1.3. Анімаційний ролик «Не годуйте виродків»	8
1.4. Анімаційний фільм «Як приборкати дракона»	8
1.5. Анімаційний фільм «Шрек»	9
1.6. Анімаційний фільм «Красуня і чудовисько»	10
1.7. Анімаційний серіал «Дивовижний світ Гамбола»	11
1.8. Візуальна новела «На Північ»	11
1.9. Кінематографічна стрічка «Сімейка Адамсів»	12
1.10. Фільм «Едвард-руки ножиці»	13
1.11. Анімаційний ролик «Секрет»	13
1.12. Роботи Сиріла Пауера	14
1.13. Анімаційний серіал «Любов, смерть і роботи»	15
1.14. Візуальна новела «Салі Фейс»	16
1.15. Анімаційний проєкт «Лакадейзі»	17
1.16. Мультсеріал «Стівен Юніверс»	17
1.17. Анімаційний фільм «Людина-павук: Крізь Всесвіт»	18
1.18. Аніматик до мюзиклу «Кохання у раю»	19
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	20
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика «Страх у голові»	20
2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Страх у голові»	21
2.3. Технічні характеристики та особливості	22
2.4. Звукове рішення	23
ВИСНОВКИ	25
ЛІТЕРАТУРА	26
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	27
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК	37
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	38

ВСТУП

Проблема стигматизації особистості через нестандартний зовнішній вигляд є однією з найбільш актуальних тем у сучасній соціальній психології та соціології культури. В основі цього явища лежить тривалий конфлікт між первинним візуальним образом людини та її справжньою внутрішньою сутністю. Соціальне середовище протягом століть формувало механізми захисту, де будь-яка значуща візуальна відмінність автоматично маркується як потенційна загроза, відхилення від норми або девіація. Теоретичним підґрунтям для глибокого аналізу цього процесу виступає концепція Уолтера Ліппмана [2], який одним із перших детально описав природу стереотипів. Він визначив їх як спрощені картинки у голові, що виникають як результат економії когнітивних зусиль мозку. Ці картинки замінюють реальне сприйняття складних об'єктів готовими шаблонами. У контексті даного анімаційного проєкту такі когнітивні фільтри стають головною перешкодою для персонажа, не дозволяючи йому побачити людську природу за незвичними атрибутами, що і породжує первісний страх та небажання йти на контакт.

В анімаційному мистецтві цей конфлікт традиційно реалізується через використання архетипу чудовиська. Протягом десятиліть глядач виховувався на наративах, де зовнішня потворність або незвичність форми автоматично ототожнювалася з роллю антагоніста, тоді як естетична привабливість була прерогативою позитивних героїв. Сучасні дослідження еволюції різноманітності в анімаційному кіно за період з тисяча дев'яťсот тридцять сьомого по дві тисячі двадцять перший рік [3] підтверджують факт тривалого домінування таких візуальних стандартів. Проте сучасний медіапростір вимагає деконструкції цих застарілих міфів. Даний проєкт спрямований на те, щоб продемонструвати глядачеві: страх і відраза часто є не об'єктивною характеристикою об'єкта, а лише проєкцією внутрішніх упереджень самого спостерігача. Окремим важливим аспектом формування таких поглядів є

медійний гумор. Науковий аналіз стереотипізації через гумористичні засоби в анімації [4] вказує на те, що комедійне висміювання інакшості часто стає інструментом легітимізації дискримінації, закріплюючи у підсвідомості глядача хибні соціальні ієрархії.

Актуальність даної роботи безпосередньо пов'язана із глобальним запитом сучасного суспільства на інклюзивність та розвиток емпатії. Питання стигми залишається критичним, оскільки візуальні маркери продовжують бути причиною соціальної ізоляції. Як зазначав Ервінг Гофман у своєму фундаментальному дослідженні про менеджмент зіпсованої ідентичності [1], стигматизований індивід змушений витратити величезну кількість психологічних ресурсів на адаптацію до тиску середовища та управління тим, як його сприймають оточуючі. Сюжет про листоношу, який змушений переступити поріг палацу для виконання свого професійного обов'язку, є метафорою реального соціального процесу. Проект доводить, що саме безпосередня взаємодія та спільна діяльність стають головними інструментами подолання відчуження. Через виконання простого завдання – доставки листа – герой поступово руйнує власні ментальні бар'єри, переходячи від стадії активного заперечення до стадії прийняття.

Особливу концептуальну роль у проекті відіграє одяг та аксесуари мешканців палацу як засоби створення хибного монструозного образу. У сучасній соціології моди зовнішність розглядається не просто як набір речей, а як складний інструмент конструювання та маніфестації ідентичності [5]. Вибір специфічного стилю одягу часто є способом самовираження та пошуку єдності у межах певної субкультури. Проте саме ці складні візуальні коди часто стають бар'єром для комунікації з широким загалом. Наявність соціальної стигми щодо певних стилів одягу та зовнішньої атрибутики [6] пояснює, чому незвичні форми сприймаються героєм як ознаки загрози. Проект акцентує увагу на тому, що монструозність мешканців палацу є виключно суб'єктивною конструкцією в мозку головного героя. Він бачить

монстрів там, де насправді існують люди в нестандартному вбранні, лише тому, що його досвід обмежений вузькими соціальними нормами.

Новизна даного анімаційного проєкту полягає в особливому фокусі на внутрішній трансформації суб'єкта сприйняття. На відміну від більшості класичних анімаційних творів, де конфлікт зазвичай вирішується через зовнішню дію або перемогу над ворогом, у цій роботі центральне місце посідає зміна внутрішньої оптики героя. Авторська новизна виявляється у використанні методу поетапного візуального розкриття персонажів. Глядач проходить цей шлях разом із листоношею: від початкового спотвореного бачення істот крізь призму страху до поступового проявлення людських рис у кожній сцені взаємодії. Це дозволяє наочно продемонструвати, як знання про людину розчиняє упередження про її вигляд.

Для кращого розуміння теми даного дослідження необхідно розписати основні визначення:

– стигма¹ – це сильне соціальне несхвалення або «тавро», що виникає внаслідок певної характеристики, ознаки чи поведінки особи, які вважаються такими, що суперечать встановленим нормам суспільства;

– стигматизація² – це процес виокремлення індивідів або груп на основі певних ознак з метою надання їм негативного статусу та обмеження їхньої соціальної ваги;

– дискримінація³ – це будь-яке обмеження або позбавлення прав певних категорій громадян за ознаками раси, кольору шкіри, політичних, релігійних та інших переконань, статі, етнічного та соціального походження;

– толерантність⁴ – це ціннісна установка на повагу, прийняття та розуміння багатого різноманіття культур нашого світу, форм самовираження та способів прояву людської індивідуальності;

¹ <https://kremenets.te.gov.ua/news/styhma-tse>

² <https://lnk.ua/guYsqUoZO>

³ <https://lnk.ua/lGYPkTvF5>

⁴ <https://lnk.ua/dk1CbqqKK>

– еkleктичність⁵ – це поєднання або змішування різних, іноді протилежних за змістом чи стилем поглядів, ідей, методів або художніх елементів у межах одного об'єкта чи концепції;

– доробок⁶ – це сукупність результатів творчої, наукової або практичної діяльності особи чи колективу, що становить певну інтелектуальну або культурну цінність;

– інклюзивність⁷ – це підхід, що передбачає створення рівного доступу до суспільних благ, ресурсів та процесів для всіх людей, незалежно від їхніх фізичних, ментальних чи соціальних відмінностей;

– стереотипізація⁸ – це процес формування стійких, спрощених та часто викривлених уявлень про членів певної соціальної групи, що стає основою для упередженого ставлення.

Окреслені поняття складають теоретичний каркас дослідження, дозволяючи глибше проаналізувати візуальну мову проєкту. Саме крізь призму цих дефініцій розкривається фінальна розв'язка роботи, яка несе глибоке смислове навантаження, оскільки свідомо відмовляється від поширеного казкового прийому магічного перетворення. У проєкті не відбувається зняття закляття, адже ніякого закляття не існувало. Виявляється, що мешканці палацу завжди були звичайними людьми, а їхня монструозність була лише тимчасовим дефектом зору самого спостерігача, спричиненим соціальними стереотипами. Такий фінал радикально переносить увагу глядача з проблеми інакшості інших на проблему когнітивної обмеженості нормативної людини. Новизна роботи також полягає в успішній інтеграції візуальної естетики сучасних субкультур у класичний простір анімаційного палацу. Це створює унікальний візуальний контраст, який спонукає аудиторію до критичного переосмислення власних автоматичних реакцій на нетиповий зовнішній вигляд у повсякденному житті, сприяючи формуванню більш толерантного та відкритого світосприйняття.

⁵ <https://lnk.ua/dDZYEyR2s>

⁶ <http://slovopedia.org.ua/32/53396/30695.html>

⁷ <https://lnk.ua/y7uu2sciJ>

⁸ <https://lnk.ua/dzlcXL2bV>

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів у роботі наведені анімаційні та кінематографічні стрічки, ілюстрації та відеоігри, які містять різні елементи, що стали джерелом натхнення для дипломного проєкту. З огляду на різноплановість проєктів, подальші описи містять обґрунтування вибору конкретного аналога, базуючись на ідейній схожості, візуальному стилі та технічних рішеннях.

1.1. Анімаційний фільм «Червоні черевички та семеро гномів»

Анімаційний фільм, що переосмислює класичну казку, розповідаючи про принцесу, яка знаходить магичні черевички, що змінюють її зовнішність, та сімох принців, перетворених на гномів. Сюжет зосереджений на внутрішній боротьбі героїв із власними та нав'язаними суспільством стереотипами щодо краси, де істинне прийняття себе та інших стає ключем до подолання закляття. «Червоні черевички та семеро гномів» (Red Shoes and the Seven Dwarfs), 2019 (іл. 1.1) – студія Locus Corporation (Південна Корея), режисер Хон Сон Хо⁹.

Ця стрічка обрана як один із центральних ідейних аналогів через пряму роботу з деконструкцією стандартів краси. У центрі сюжету – герої, які стали жертвами власних і чужих упереджень: принцеса, що почувається впевненою лише в «магічному» тілі, та семеро героїв, перетворених на гномів через те, що вони оцінили зовнішність чарівниці вище за її вчинки. Головний конфлікт фільму будується не на зовнішній загрозі, а на внутрішній нездатності персонажів прийняти себе та інших поза межами нав'язаних суспільством канонів. Феномен цієї роботи полягає в тому, що вона змушує глядача усвідомити: стереотипи є двосторонньою пасткою. Вони шкодять і тим, кого оцінюють, і тим, хто оцінює, обмежуючи їхній досвід та можливість щирого спілкування. Для мого проєкту цей аналог є ключовим у контексті трансформації погляду. Історія показує, що «краще життя» починається лише тоді, коли герої відкидають маски та приймають реальність. Це ідейно

⁹ <https://www.imdb.com/title/tt4429160/>

пов'язано з моїм Листоношею, чие життя збагачується новим досвідом саме в момент, коли він перестає бачити в мешканцях палацу «монстрів» і починає бачити в них особистостей.

1.2. Анімаційний фільм «Вовча варта»

Анімаційний фільм про дівчинку Робін, яка разом із батьком-мисливцем приїжджає до Ірландії винищувати останню зграю вовків, але після знайомства з дівчинкою-перевертнем сама стає частиною світу, який мала знищити. Історія висвітлює конфлікт між цивілізацією та природою, показуючи шлях подолання соціальної стигматизації та страху перед «іншим». «Вовча варта» (WolfWalkers), 2020 (іл. 1.2) – студія Cartoon Saloon (Ірландія), режисер Томм Мур¹⁰.

Даний приклад ілюструє трагічні наслідки соціальної стигматизації. У фільмі місто Кілленні живе в атмосфері тотального страху перед вовками та людьми-перевертнями, які зображуються як абсолютне зло. Цей страх штучно підтримується Лордом-Протектором для зміцнення своєї влади, що є прямою паралеллю до того, як у суспільстві створюються образи «ворогів» або «інших». Головна героїня Робін проходить шлях від мисливиці, засліпленої стереотипами, до людини, яка стає частиною того самого світу, якого вона боялася. Соціальний феномен «Вовчої варти» полягає у висвітленні того, як взаємодія руйнує страх. Тільки особистий досвід і спілкування допомогли героїні зрозуміти, що вовки – це не монстри, а живі істоти зі своєю культурою та емпатією. У моїй дипломній роботі цей аналог підтверджує тезу про те, що страх – це наслідок незнання. Листоноша, як і Робін, стає вільним від своїх упереджень лише тоді, коли переступає межу «забороненого» і вступає в прямий діалог із мешканцями палацу, що радикально змінює його сприйняття світу.

1.3. Анімаційний ролик «Не годуйте виродків»

Короткометражний анімаційний проєкт із антиутопічного циклу, що розповідає про людину, яка намагається втекти з похмурого світу до

¹⁰ <https://www.imdb.com/title/tt5198068/>

ідеального міста, але стикається із жорстокою системою класифікації людей на «норму» та «виродків». Сюжет фокусується на темі пропаганди та суб'єктивності поняття «потворності», завершуючись неочікуваним фіналом, що змінює перспективу глядача. «Не годуйте виродків» (Don't Feed the Freaks), 2018 (іл. 1.3) – реж. Девід Джеймс Армсбі (Шотландія)¹¹.

Цей проєкт є потужним висловлюванням про те, як пропаганда та стереотипне мислення дегуманізують людей. Сюжет наочно ілюструє, що статус «монстра» часто є лише ярликом, який наклеює система на тих, хто не вписується в її штучні рамки. Головний герой, якого глядач весь час сприймає як «звичайну людину», прагне потрапити до утопічного міста, шукаючи кращого та «чистого» життя. Однак у момент досягнення мети з'ясовується, що в очах мешканців цього «ідеального» суспільства саме він є «виродком» через свою невідповідність їхнім радикальним стандартам. Цей сюжетний поворот демонструє головну шкоду стереотипів: вони створюють замкнені системи, де будь-яка інакшість автоматично демонізується. Для мого проєкту цей аналог є фундаментальним у контексті роботи з фінальним прозінням. Як і в історії Армсбі, де ілюзія «інакшості» розпадається, залишаючи глядача з усвідомленням хибності першого враження, у моєму ролику Листоноша проходить шлях від жаху перед «монстрами» до розуміння, що вони – такі ж люди, як і він.

¹¹ <https://youtu.be/Hx5ubE6wAdI?si=HrL4hHamYBhfFv8t>

1.4. Анімаційний фільм «Як приборкати дракона»

Анімаційний фільм про юного вікінга Гикавку, який живе у світі, де вбивство дракона є обов'язковим обрядом ініціації, проте після зустрічі з пораненим драконом він обирає шлях дружби замість ворожнечі. Сюжет ілюструє процес руйнування вікових суспільних упереджень через особистий досвід та емпатію, що призводить до повної трансформації укладу життя цілої громади. «Як приборкати дракона» (How to Train Your Dragon), 2010 (іл. 1.4) – студія DreamWorks Animation (США), режисери Кріс Сандерс та Дін Деблуа¹².

Історія цього фільму побудована на конфлікті між віковими стереотипами та особистим досвідом. Покоління вікінгів десятиліттями виховувалися в ненависті до драконів, сприймаючи їх лише через призму небезпеки. Лише через випадковість і щирі цікавість головний герой Гикавка виявляє, що весь фундамент їхнього суспільного устрою тримається на хибному припущенні. Соціальне значення цього аналога полягає в демонстрації того, як розуміння приносить якісно краще життя для всієї спільноти. Замість виснажливої війни герої отримують шлях до прогресу та гармонії. Це безпосередньо корелює з моєю темою: Листоноша на початку шляху обтяжений «суспільною нормою» страху, але через допомогу мешканцям палацу він отримує не лише досвід, а й внутрішній спокій. Цей аналог доводить, що відкидання стереотипів – це не просто акт милосердя, а раціональний шлях до покращення власного життя.

1.5. Анімаційний фільм «Шрек»

Анімаційний на стрічка, що іронічно переосмислює класичні казкові канони, де головним героєм стає не привабливий принц, а зелений огр, якого суспільство вважає монстром. Сюжет фокусується на темі самосприйняття та руйнуванні подвійних стандартів, де справжня краса розкривається через внутрішні якості та щирість почуттів, незалежно від зовнішньої подоби.

¹² <https://www.imdb.com/title/tt0892769/>

«Шрек» (Shrek), 2001 (іл. 1.5) – студія DreamWorks Animation (США), режисери Ендрю Адамсон та Вікі Дженсон¹³.

«Шрек» став революційним проєктом, який докорінно переглянув класичні казкові архетипи, де «красиве» апріорі вважалося «добрим», а «потворне» – «злим». Головний герой – огр, який звик до ролі монстра лише тому, що так його сприймає суспільство. Особливе значення для мого дослідження має образ принцеси Фіони, яка є втіленням боротьби з подвійними стандартами. Трансформація Фіони в огра вночі – це метафора страху перед «викриттям» своєї справжньої природи. Проте фінальний вибір героїв – залишитися ограми, але бути в любові та злагоді із собою – є актом радикального відкидання стереотипів заради кращого життя. У моєму проєкті цей аналог допомагає розкрити психологію мешканців палацу: вони не є монстрами, а просто живуть у своєму світі, можливо, навіть не підозрюючи, наскільки страшними здаються Листоноші. Розуміння героя у фіналі прямо резонує з меседжем «Шрека»: справжня ідентичність стає можливою лише тоді, коли ми перестаємо підлаштовуватися під стандарти.

1.6. Анімаційний фільм «Красуня і чудовисько»

Анімаційна історія про дівчину Белль, яка стає полонянкою у замку зачарованого Принца та через спільне проведення часу і співчуття вчиться бачити людину за лякаючою зовнішністю звіра. Стрічка демонструє процес внутрішнього переродження обох героїв, де емпатія стає інструментом руйнування чарів та суспільних упереджень. «Красуня і чудовисько» (Beauty and the Beast), 1991 (іл. 1.6) – студія Walt Disney Pictures (США), режисери Гарі Труздейл та Кірк Вайз¹⁴.

Цей аналог розглядає стереотипи як прямий наслідок внутрішнього стану людини та її світосприйняття. Принц був перетворений на Чудовисько не просто через дію магії, а як метафоричне покарання за його власну поверхневність та егоїзм. Протягом історії ми спостерігаємо, як Белль,

¹³ <https://www.imdb.com/title/tt0126029/>

¹⁴ <https://www.imdb.com/title/tt0101414/>

ігноруючи агресивну громадську думку про «страшного звіра», знаходить у герої інтелект, вразливість та доброту. Це класичний приклад того, як глибоке розуміння та емпатія перемагають перше візуальне враження, руйнуючи стіну відчуження. Важливою сюжетною лінією є те, що саме Белль своєю добротою спочатку трансформує зчерствілу душу Чудовиська. У моїй роботі цей аналог допомагає підкреслити ідею трансформації головного героя: Листоноша заходить у палац із тією ж упередженістю, яка була притаманна самому Принцу, але виходить з нього вже як людина, вільна від страху перед «не таким» виглядом.

1.7. Анімаційний серіал «Дивовижний світ Гамбола»

Мультимедійний анімаційний проєкт, що розповідає про повсякденне життя kota Гамбола у місті Елмор, де мешканці мають найрізноманітніші візуальні втілення. Серіал вирізняється експериментальним підходом до візуалізації, де в одному просторі існують персонажі, виконані у абсолютно різних техніках, створюючи сюрреалістичну, але цілісну картину світу. «Дивовижний світ Гамбола» (The Amazing World of Gumball), 2011 (іл. 1.7) – Cartoon Network Development Studio Europe (США/Велика Британія), реж. Бенджамін Боклеї¹⁵.

Цей проєкт є унікальним візуальним та культурним феноменом. Його ключова особливість полягає у змішаному візуальному стилі: серіал сміливо поєднує в межах одного кадру класичну 2D-анімацію, 3D-моделювання, пластилінову анімацію, ляльковий театр та реальні фони. Така технічна різноманітність не є випадковою – вона створює світ, де відсутній єдиний візуальний стандарт, а кожен персонаж має свою унікальну фізику та текстуру. Для мого дипломного проєкту «Дивовижний світ Гамбола» слугує фундаментальним візуальним орієнтиром. Використання змішаних технік у серіалі надихнуло на ідею впровадження реальних текстур та фото-елементів у 2D-простір мого ролика. Це дозволяє досягти ефекту «тактильності» та

¹⁵ <https://www.imdb.com/title/tt1942683/>

неоднорідності світу, що є критично важливим для передачі атмосфери палацу монстрів.

1.8. Візуальна новела «На Північ»

Інтерактивний проєкт у жанрі візуальної новели, що поєднує художню оповідь із елементами фото туризму регіоном Хоккайдо. Проєкт виділяється використанням реальних фотографічних зображень архітектури та природи як фонів, що створює специфічний ефект занурення вигаданих персонажів у об'єктивну дійсність. «На Північ» (北へ。 – Kita e), 1999 (іл. 1.8) – студія Red Company (Японія), реж. Мітсуко Кайсе¹⁶.

Основна особливість новели полягає у використанні автентичних фотографій реальних локацій як фонового мистецтва. Замість традиційних мальованих задніх планів, гравцеві пропонується «прогулянка» фактичними вулицями міст Саппоро та Отару. Феномен «Kita e» полягає в ефекті повного занурення: реальні фотографії створюють ефект «присутності», змушуючи глядача сприймати вигадану історію як частину дійсності. У моєму проєкті цей технічний прийом запозичено для підкреслення фінального сюжетного повороту. У найостаннішій сцені ролику фон трансформується у реальне фотографічне зображення будівлі, що символізує різкий перехід зі світу внутрішніх страхів та упереджень у світ об'єктивної реальності. Такий візуальний контраст дозволяє глядачеві миттєво усвідомити руйнування ілюзії «монструозності».

1.9. Кінематографічна стрічка «Сімейка Адамсів»

Художній фільм про ексцентричну родину, яка захоплюється макабричною естетикою та живе у похмурому маєтку, що викликає жах у «звичайних» сусідів. Стрічка є маніфестом прийняття інакшості,

¹⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Kita_e

демонструючи, що за лякаючим фасадом та дивними звичками може ховатися значно вищий рівень сімейної відданості та щирості, ніж у консервативному суспільстві. «Сімейка Адамсів» (The Addams Family), 1991 (іл. 1.9) – студія Orion Pictures (США), реж. Баррі Зонненфельд¹⁷.

Фільм став справжнім маніфестом «естетики інакшості», що суттєво вплинув на попкультуру. Основний сенс стрічки полягає у радикальному переосмисленні поняття «норми». Родина Адамсів репрезентує групу людей, які свідомо обирають готичний стиль життя, що суперечить стандартам американського передмістя. Проте вони виявляються значно людянішими, ніж представники «традиційного» суспільства. Цей проєкт став фундаментальним джерелом натхнення для моєї дипломної роботи в частині формування образу «монстрів». Саме досвід Адамсів дозволив мені обґрунтувати концепцію мешканців палацу: попри свій візуально страшний вигляд, вони наділені значно більшим рівнем емпатії та людяності. Мешканці палацу виступають носіями внутрішньої свободи – вони не соромляться своїх особливостей, живучи в гармонії із собою.

1.10. Фільм «Едвард-руки ножиці»

Фантастична драма про штучно створеного юнака з лезами замість рук, який намагається адаптуватися до життя у пастельному передмісті, де його сприймають одночасно як дивину та загрозу. Сюжет фокусується на трагедії візуальної стигматизації, де фізична особливість героя стає непереборним бар'єром між ним та соціумом, незважаючи на його добру та творчу натуру. «Едвард-руки ножиці» (Edward Scissorhands), 1990 (іл. 1.10) – студія 20th Century Fox (США), реж. Тім Бертон¹⁸.

Стрічка Тіма Бертон є культовим висловлюванням на тему візуальної стигматизації та крихкості людського прийняття. Справжній сенс фільму зосереджений на трагічному дисонансі: володіючи інструментами, здатними завдати болю, Едвард має неймовірно ніжну та беззахисну душу. Важливість

¹⁷ <https://www.imdb.com/title/tt0101272/>

¹⁸ <https://www.imdb.com/title/tt0099487/>

цього проекту полягає у викритті соціального лицемірства: мешканці містечка спочатку захоплюються екзотичністю Едварда, але миттєво перетворюють його на ізгоя, щойно він перестає бути зручним. Сцена з тінню Миші на початку мого ролика є прямим посиланням до бертонівської гри з масштабами: велетенська тінь лякає Листоношу, викривлюючи реальність, як і руки-леза Едварда лякають сусідів. Аналіз трагедії Едварда допоміг мені прописати внутрішню еволюцію Листоноші: мій герой знаходить у собі сили пройти крізь візуальний бар'єр страху.

1.11. Анімаційний ролик «Секрет»

Короткометражний анімаційний ролик, що демонструє можливості експериментальної анімації через постійну трансформацію технік виконання в межах одного короткого сюжету. Відео залучає глядача до калейдоскопічного світу, де персонажі та середовище миттєво змінюють свою матеріальність, поєднуючи 2D, пластилін, вирізки та реальні предмети. «Секрет» (Secret), 2022 (іл. 1.11) – авт. Кокелек (Польща)¹⁹.

Даний анімаційний ролик є концентрованим дослідженням можливостей мультижанрової анімації. Глядач спостерігає за миттєвими переходами від класичної 2D-анімації до пластилінових об'єктів, вирізок із паперу та колажів. Цей проєкт демонструє, як радикально різні візуальні мови можуть не лише співіснувати, а й підсилювати одна одну, створюючи ефект «живої», тактильної реальності. Для мого дипломного проєкту анімація «Secret» послужила ключовим технічним орієнтиром для створення сцени з різними персонажами в палаці. Принцип «калейдоскопа стилів» став основою для візуалізації різноманітності мешканців палацу. Використання змішаних технік у моєму ролику дозволяє передати ідею того, що кожен персонаж – це окремий всесвіт зі своєю текстурою та логікою існування.

1.12. Роботи Сиріла Пауера

Творчий доробок британського митця, відомого своїми динамічними ліногравюрами, що втілюють ритм та енергію міжвоєнного футуризму.

¹⁹ https://youtu.be/mAhbcBj2d8Y?si=o_pr6w7nxQfT8jT-

Роботи характеризуються використанням експресивних ліній, викривленої перспективи та геометричного хаосу, що створюють відчуття швидкості, дезорієнтації та психологічної напруги у міському середовищі. Творчість Сиріла Пауера (Cyril Power), 1930-ті роки (іл. 1.12) – Велика Британія²⁰.

Творчість Сиріла Пауера є феноменом візуалізації динаміки та ритму. Його архітектурні рішення, сповнені гострих кутів та вихрових ліній, створюють відчуття неспокою, що ідеально підходить для опису хаотичної архітектури палацу. Аналіз робіт Пауера дозволив мені обґрунтувати візуальну трансформацію простору: геометрія та свідомий хаос ліній дають можливість продемонструвати повне нерозуміння героя щодо того, що відбувається навколо. Коли Листоноша перебуває під владою стереотипів, оточення перетворюється на хаос, де стіни та коридори здаються занадто стрімкими та загрозливими. Використання напівсферичних ліній та викривлених ракурсів підкреслює дезорієнтацію Листоноші, створюючи атмосферу, де архітектура стає активним учасником сюжету.

1.13. Анімаційний серіал «Любов, смерть і роботи»

Анімаційний серіал-антологія, що складається з окремих короткометражних епізодів у жанрах наукової фантастики, фентезі та жахів, створених різними художниками світу. Проєкт демонструє безмежність візуальних стилів та технологій, об'єднуючи різні мистецькі підходи для дослідження глибоких філософських та соціальних тем через призму дорослої анімації. «Любов, смерть і роботи» (Love, Death & Robots), 2019–2022 (іл. 1.13) – студія Blur Studio (США), викон. прод. Девід Фінчер та Тім Міллер)²¹.

Цей проєкт став революційним кроком у сучасній анімації, відродивши формат дорослої антології. Основний феномен серіалу полягає у його повній візуальній та жанровій еклектичності: кожна серія створена різними студіями, що забезпечує унікальний авторський підхід. Глядач бачить радикальну зміну

²⁰ <https://lnk.ua/iAtLXs0ir>

²¹ <https://www.imdb.com/title/tt9561862/>

стилів: від гіперреалістичної 3D-графіки до стилізованого 2D, мальованого аквареллю, що доводить – форма анімації має бути безпосереднім інструментом передачі емоцій. Для мого дипломного проєкту досвід антології став ключовим у моменті знайомства Листоноші з мешканцями палацу. Кожен новий персонаж, з яким зустрічається герой, несе в собі власний візуальний код, що відрізняється від попереднього. Так само як у серіалі, де зміна стилю підкреслює унікальність кожної історії, у моєму ролику різний візуальний підхід до кожного «монстра» підкреслює їхню індивідуальність. Це дозволяє мені продемонструвати Листоноші, що світ не є монохромним чи одноманітним.

1.14. Візуальна новела «Салі Фейс»

Похмурий пригодницький проєкт про підлітка з протезом-маскою, який розслідує надприродні події у своєму будинку. Гра вирізняється експериментальним підходом до наративу, де в критичні моменти сюжету радикально змінюється стиль зображення – від 2D-графіки до тривимірних сцен, лялькового театру та стилістики ретро-ігор, що слугує інструментом руйнування звичної реальності. «Салі Фейс» (Sally Face), 2016–2019 (іл. 1.14) – авт. Стів Гебрі, студія Portable Moose (США)²².

«Салі Фейс» – це унікальний приклад авторського наративу, де візуальна мова є невід'ємною частиною психологічного портрета героя. Найбільш значущим візуальним прийомом проєкту є фінальні епізоди, де розробник свідомо змінює графічне ядро. Ця радикальна зміна візуальних стилів використовується як інструмент деконструкції реальності. У моєму проєкті досвід «Салі Фейс» став натхненням для моменту демонстрації різноманіття персонажів у палаці. Використання різних візуальних стилів для представлення мешканців допомагає мені підкреслити ідею «багатогранності реальності». Коли Листоноша нарешті бачить усіх героїв разом, зміна технік працює на розширення його кругозору. Це допомагає візуально підкріпити головний меседж роботи: світ страху Листоноші був плоским і одноманітним,

²² <https://portablemoose.com/>

але реальний світ мешканців палацу – це вибух різних форм, кольорів та технік виконання..

1.15. Анімаційний проєкт «Лакадейзі»

Анімаційна короткометражка, що відтворює атмосферу епохи сухого закону у Сент-Луїсі, де персонажі-антропоморфні коти керують підпільним баром. Проєкт виділяється високою художньою якістю цифрового малюнка, який зберігає естетику олівцевого начерку та динамічних ліній, створюючи ефект живої та відчутної авторської графіки. «Лакідейзі» (Lackadaisy), 2023 (іл. 1.15) – студія Iron Circus Animation (США), реж. Фейбл Сібрі²³.

Цей проєкт є взірцем професійного поєднання цифрових технологій із традиційною естетикою малюнка. Ключовою художньою особливістю «Lackadaisy» є свідоме збереження ескізних ліній у фінальній анімації. Цей прийом створює ефект «живого», рукотворного малюнка, де глядач відчуває динаміку олівця аніматора. У моїй роботі цей аналог послужив натхненням для візуальної подачі персонажів у палаці. Використання ескізних елементів та видимої «недосконалості» лінії допомагає мені підкреслити субкультурний характер мешканців: вони не є «ідеальними» цифровими копіями, а мають свою унікальну текстуру. Це допомагає Листоноші побачити в них не просто «об'єкти», а живі особистості, чия краса криється саме в їхній справжності.

1.16. Мультсеріал «Стівен Юніверс»

Анімаційний серіал про пригоди хлопчика Стівена та магічних Кристальних Самоцвітів, що захищають Землю. Проєкт відомий своєю інклюзивністю та унікальною аудіовізуальною концепцією, де кожен персонаж має свій інструментальний лейтмотив, що дозволяє глядачеві ідентифікувати героїв через звук та їхню музичну взаємодію. «Стівен Юніверс» (Steven Universe), 2013–2019 (іл. 1.16) – студія Cartoon Network (США), реж. Ребекка Шугарі²⁴.

²³ <https://www.imdb.com/title/tt30028185>

²⁴ <https://www.imdb.com/title/tt3061046>

«Стівен Юніверс» є одним із найпоказовіших проєктів у питанні музичної ідентифікації персонажів через інструментальне закріплення. Кожна з героїнь має свій унікальний музичний інструмент, що виконує роль її «звукового підпису». Коли персонажі взаємодіють, їхні інструменти зливаються в складні гармонійні композиції. Цей аналог став фундаментальним для розробки аудіо-концепції мого проєкту. Я використовую принцип «інструментального портретування» для мешканців палацу, де кожен персонаж має свій звук, що резонує з його візуальним стилем. Це дозволяє мені продемонструвати Листоноші, що світ «інших» – це не хаотичний шум, а складна симфонія, де кожна особистість вносить свій унікальний тембр.

1.17. Анімаційний фільм «Людина-павук: Крізь Всесвіт»

Повнометражний анімаційний фільм про підлітка Майлза Моралеса, який стає новою Людиною-павуком та зустрічає своїх двійників із паралельних світів. Стрічка поєднує в собі безліч художніх технік, створюючи ефект оживлого коміксу, де кожен персонаж має свою унікальну графічну мову та частоту кадрів, що підкреслює ідею єдності у різноманітті. «Людина-павук: Крізь Всесвіт» (Spider-Man: Into the Spider-Verse), 2018 (іл. 1.17) – студія Sony Pictures Animation (США), реж. Боб Персічетті, Пітер Ремзі та Родні Ротман²⁵.

Цей проєкт здійснив справжню революцію в індустрії, ставши першим масштабним прикладом поєднання класичної 2D-естетики коміксів із передовими 3D-технологіями. Сюжет зосереджений на Майлзі Моралесі, у чий світ потрапляють «версії» Людей-павуків з інших всесвітів. Кожен із цих героїв – Людина-павук Нуар, Пені Паркер, Свин-павук – приносять із собою унікальну візуальну мову свого світу. Для мого дипломного проєкту досвід «Spider-Verse» став головним доказом того, що радикальне поєднання різних стилів у межах одного кадру не руйнує цілісність, а навпаки – збагачує її. Це слугує основою для сцени знайомства Листоноші з мешканцями палацу: так

²⁵ <https://www.imdb.com/title/tt9362722>

само як у фільмі різні Павуки об'єднуються, попри різницю в походженні та стилістиці, мешканці мого палацу створюють гармонійну спільноту. Використання контрастних технік у моєму ролику символізує вибух стереотипів: Листоноша усвідомлює, що світ не є монохромним, а різноманітність є не загрозою, а джерелом неймовірної сили та нових сенсів.

1.18. Аніматик до мюзиклу «Кохання у раю»

Фанатський анімаційний ролик до музичного проєкту «EPIC», що візуалізує зустріч Одиссея з нимфою Каліпсо. Робота вирізняється надзвичайною синхронністю візуальних акцентів із динамічною музичною партитурою, де зміна темпу, настрою та інструментів безпосередньо диктує характер рухів та швидкість зміни кадрів у аніматик. Аніматик до мюзиклу «Love in Paradise» [EPIC: The Musical], 2024 (іл. 1.18) – авт. Jorge Rivera-Herrans, анім. Gigii²⁶.

Даний проєкт є унікальним прикладом надзвичайно щільного аудіовізуального наративу. Головна особливість аніматика – різка, майже блискавична зміна музичних композицій на початку під кожного персонажа протягом короткого часового проміжку. Музика миттєво адаптується під характер героїв, створюючи ефект безперервної емоційної трансформації. Аналіз цього аніматика допоміг мені опрацювати динаміку сцени фінального розкриття в палаці. Принцип різкої зміни музичних тем при швидкій зміні кадрів із різними персонажами дозволяє створити відчуття калейдоскопа. У моєму проєкті це підкреслює багатогранність мешканців: за лічені секунди Листоноша бачить і чує цілу палітру характерів. Це ілюструє шлях від обмеженого страху до відкритого, гучного та різноманітного світу реальності.

²⁶ https://youtu.be/lpVWEq_wIrs?si=WhcbF4Lo3oyJY217

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

Проблема соціальної стигматизації, зумовленої зовнішніми особливостями особистості, залишається гострою доти, доки суспільна свідомість оперує застарілими стереотипами про "норму". Хоча повне викорінення упереджень є складним завданням, формування толерантного середовища через візуальні медіа є необхідним кроком до інклюзивного майбутнього.

Даний проєкт спрямований на деконструкцію стереотипного сприйняття зовнішності – від представників субкультур до категорій людей, чий вигляд не відповідає конвенційним стандартам краси. Особливої актуальності тема набуває в контексті поствоєнного відновлення України: повернення захисників та захисниць із видимими пораненнями вимагає від суспільства високого рівня емпатії та готовності бачити особистість поза її фізичними характеристиками.

Анімаційний ролик пропонує глядачеві механізм подолання страху перед "іншим", демонструючи шлях від первинного несприйняття до усвідомлення справжньої природи героїв. Використання експериментального візуального стилю та авторського звукового рішення дозволяє не лише привернути увагу широкої аудиторії, а й створити безпечний простір для рефлексії над власними упередженнями. Таким чином, медіапродукт виконує терапевтичну та просвітницьку функції, сприяючи соціальній адаптації вразливих груп та внутрішньому прийняттю глядача.

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика «Страх у голові»

Анімаційний ролик «Страх у голові» виступає не лише історією одного персонажа, а глибоким соціальним коментарем на тему стигматизації та демонізації окремих груп суспільства. Робота пропонує глядачеві стилістичне відображення «класичного сценарію» людських взаємин, де кожен може впізнати себе – як у головному герої, так і в образі умовного «монстра».

Основна ідея полягає в тому, що навіть діаметрально протилежні сторони здатні знайти спільну мову, якщо подолають первинне упередження.

Проект є цілісним завершеним твором, що зумовлює високу концентрацію подій та активну динаміку музичного супроводу. Специфіка оповіді побудована на постійній зміні середовищ, що змушує мозок глядача безперервно адаптуватися до нового візуального простору. Такий підхід створює специфічний «ефект сну», де ілюзорна монструозність оточення здається реальною загрозою. Проте фінальна сцена руйнує це відчуття, змушуючи героя та аудиторію усвідомити, що страх був лише візуальною оманною, породженою стереотипами.

Технічне втілення проєкту також відображає його філософію різноманіття. Процес створення об'єднав програмні продукти з різними векторами спрямованості: ToonBoom Harmony для персонажної анімації, Blender для роботи з об'ємом, Adobe After Effects для композитингу та Audacity для звукового дизайну. Таке поєднання інструментів підкреслює головну тематику роботи – підтримку унікальності та гармонійне співіснування різних за своєю природою елементів у єдиному творчому просторі.

2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Страх у голові»

Візуальна В основу візуальної стратегії проєкту покладено принцип контрольованого хаосу, що реалізується через складне поєднання контрастних текстур, орнаментів та графічних ефектів. Така еклектичність дозволяє створити унікальний візуальний код не лише для твору в цілому, а й для кожного окремого кадру, підкреслюючи складність внутрішнього світу героїв. Щоб уникнути візуального перенавантаження глядача, це розмаїття деталей впорядковується сталим композиційним паттерном, що виступає візуальним якорем протягом усього хронометражу. Додатковий ефект ірреальності того, що відбувається, досягається за допомогою викривленої перспективи та експресивних візерунків на фонах, які створюють ілюзію нестабільного, майже сновидного простору палацу.

Колірне рішення проекту слугує інструментом семантичного розподілу: головний герой Листоноша виконаний у монохромній сірій гамі, що маркує його як представника умовної «норми» та створює різкий контраст із насиченою поліхромією мешканців палацу. Цей контраст підсилює ідею зіткнення з «іншим», де колір стає символом унікальності. Винятком є Пані Форма, чия однотонність обумовлена її природою як живого аркуша паперу. Персонажі чітко виділяються на фоні мінімалістичних градієнтних або акварельних заливок, а в деталізованих сценах дотримана сувора ієрархія, завдяки якій герої не губляться в середовищі. Кульмінацією стилістичного розвитку є фінальна сцена, де яскраві мальовані образи опиняються на фоні реальної фотографії. Цей прийом символізує зіткнення суб'єктивного сприйняття зі стриманою реальністю, яка виявляється не такою загрозливою та експресивною, як малювала уява героя.

Графічне виконання базується на техніці традиційної цифрової анімації з використанням текстурних пензлів, що додають зображенню тактильності та «живого» вигляду. Постійна вібрація контуру персонажів візуально відокремлює їх від статичних фонів, акцентуючи увагу на їхній живій енергії. Важливою складовою концепції є інтеграція елементів інтерфейсу класичних RPG-ігор, таких як вікна завдань та сповіщення про досягнення. Це не лише додає проекту сучасної естетики гейміфікації, а й розкриває психологічний механізм самозаспокоєння Листоноші, який сприймає складну соціальну взаємодію як ігровий квест. Таким чином, синтез традиційної графіки, елементів ігрового дизайну та фотореалістичних об'єктів створює багаторівневу візуальну метафору подолання страху та прийняття різноманіття світу.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Анімаційний ролик «Страх у голові» має хронометраж близький до 1 хвилини та 30 секунд, що є свідомим творчим рішенням: стислість у часі в поєднанні з високою інтенсивністю подій дозволяє досягти ефекту психологічної дезорієнтації глядача. Основним інструментарієм для

реалізації візуальної частини обрано програмний комплекс ToonBoom Harmony для подетальної анімації персонажів та Adobe After Effects для фінального композитингу й інтеграції візуальних ефектів. Специфіка робочого процесу в ToonBoom, яка виключає прямий експорт без фонового шару, зумовила складний багаторівневий підхід до рендерингу, що водночас відкрило простір для поглибленої роботи зі світлокорекцією та пост-обробкою. Саме етап фінального рендерингу став ключовим у формуванні атмосфери, оскільки динамічне освітлення та світлові акценти докорінно змінюють емоційне сприйняття кожної окремої сцени, перетворюючи графічне зображення на живий художній простір.

Технічна структура кадрів базується на поєднанні статичних фонів з рухомими елементами, що підсилюють настрій конкретних сюжетних вузлів. Наприклад, у залі з Мишею використано точкові джерела світла для створення моторошної атмосфери, тоді як у сцені з Княгинею Квіткою застосовано техніку рухомих тіней для імітації 3D-об'єму в двовимірному просторі. Найвищої технічної складності досягнуто в образі Павича, де розрізнені графічні мотиви – лози та малюнки очей, що супроводжували героя протягом усієї подорожі, – синтезуються в єдину складну візуальну структуру, створюючи кульмінаційну «симфонію напруги». Для надання монтажу глибини застосовано цифрові рухи камери, які, попри свою лаконічність, фокусують увагу на важливих символічних деталях. Звукова частина реалізована шляхом паралельного використання Audacity як головного мікшера для зведення багатосарових музичних тем та After Effects як інструмента для точної синхронізації саунд-дизайну з анімаційними фазами, що забезпечує бездоганну аудіовізуальну цілісність твору.

2.4. Звукове рішення

Звуковий дизайн виступає фундаментальним аспектом анімаційного твору, оскільки саме аудіосупровід формує емоційний ландшафт, диктує ритміку монтажу та забезпечує ефект повного занурення глядача. Оскільки звук має здатність як підсилити візуальний ряд, так і зруйнувати цілісність

сприйняття при неправильному підборі. Робота над цією частиною проекту була особливо насиченою та багатоетапною. Музична структура ролика базується на принципі лейтмотивів, де кожна композиція є прямим відображенням внутрішнього стану героя або унікального характеру персонажа, що з'являється в кадрі. Динамічна та калейдоскопічна зміна музичних тем не лише слугує інструментом ідентифікації героїв – від веселої та енергійної Миші до елегантної Пані Форми та стриманого пана Зірки, а й прагне створити насичену картину автентичного аудіомистецтва, де музика виступає самостійним наратором.

Для подолання аудіо площинності та надання персонажам відчутної живості була розроблена система фолі-ефектів, що відповідають фізичній природі кожного героя. Так, рухи Пані Форми супроводжуються характерним шурхотінням паперу різних текстур, а дії Миші підкреслені експресивними «картунізованими» звуками, що додає образу комічності та легкості. У сценах із інтенсивною зміною планів, де обмежений хронометраж не дозволяє детально опрацювати кожен мікрозвук, акцент переміщується на загальне музичне полотно, яке утримує динамічну напругу. Кульмінаційним художнім прийомом є повна відсутність музичного супроводу та спеціальних ефектів у фінальній сцені. Використання виключно побутового шуму натовпу та звуків вулиці створює різкий звуковий контраст, що символізує вихід із химерного світу упереджень у просту реальність, позбавлену штучної театральності та страху.

ВИСНОВКИ

Результатом роботи над дипломним проєктом стало створення авторського анімаційного ролика «Страх у голові», який поєднує в собі художній пошук та актуальну соціальну проблематику. У процесі реалізації було успішно деконструйовано образ «монструозності» як зовнішнього явища, натомість акцентовано увагу на психологічній природі стереотипів. Проєкт довів, що анімація є потужним інструментом для подолання суспільної стигматизації, оскільки дозволяє глядачеві пройти шлях від страху перед невідомим до прийняття унікальності іншої особистості, що є критично важливим для побудови толерантного суспільства в сучасних українських реаліях.

Стилістичне рішення, засноване на поєднанні традиційної цифрової анімації з фонами, що мають фотореалістичні елементи та частинками гейміфікації, дозволило створити специфічний ефект занурення та дезорієнтації. Використання принципів контрольованого хаосу та «живої лінії» допомогло візуально відокремити внутрішні переживання героя від статичної реальності. Технологічний процес, що охопив роботу в ToonBoom Harmony, Blender, After Effects та Audacity, підтвердив ефективність мультипрограмного підходу для створення складних візуально-звукових метафор.

Завершений медіапродукт виконує не лише естетичну, а й просвітницьку функцію. Через фінальний перехід від експресивної графіки до реальних фотолокацій було продемонстровано, що бар'єри у спілкуванні з людьми, чия зовнішність не відповідає стандартам існують лише у площині сприйняття. Таким чином, проєкт «Страх у голові» є цілісним творчим висловлюванням, спрямованим на формування інклюзивного середовища та розвиток емпатії у глядачів.

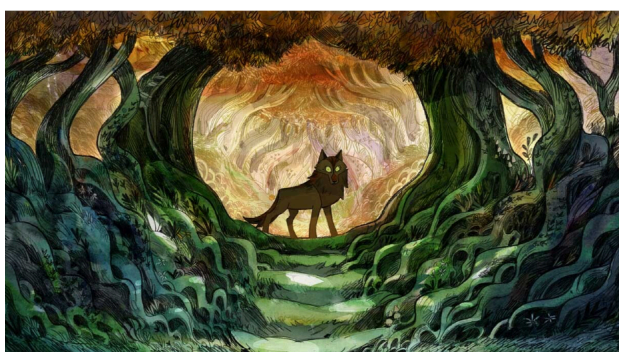
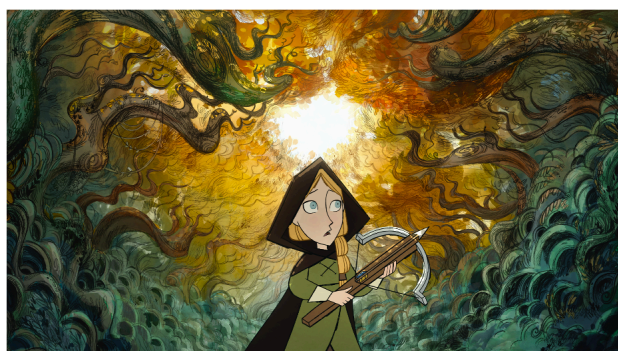
ЛІТЕРАТУРА

1. Goffman E. Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity / KOK Social Psychology Science. URL: https://books.google.com.ua/books?id=zuMFXuTMAqAC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 27.04.2026).
2. Lippmann W. Public Opinion / Project Gutenberg. URL: https://books.google.com.ua/books?id=fqpEWJHEzIkC&pg=PR9&hl=uk&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 27.04.2026).
3. A Cohort Study of the Diversity in Animated Films (1937–2021) / PMC PubMed Central. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10502396/> (дата звернення: 27.04.2026).
4. Stereotyping through Humour in Animated Movies: A Multimodal Analysis / ResearchGate Social Sciences. URL: <https://ijsse.salmaedusociety.com/index.php/ijsse/article/view/258/188> (дата звернення: 27.04.2026).
5. Exploring how individuals use fashion as a means of self-expression and identity construction. Global Scientific Journal. 2026. Vol. 12, iss. 4. P. 14–32. URL: https://www.globalscientificjournal.com/researchpaper/1_EXPLORING_HOW_INDIVIDUALS_USE_FASHION_AS_A_MEANS_OF_SELF_EXPRESSION_AND_IDENTITY_CONSTRUCTION.pdf (дата звернення: 27.04.2026).
6. Social Stigma as a Barrier to Clothing Adoption. International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR). 2026. Vol. 8, iss. 1. P. 210–225. URL: <https://www.ijfmr.com/papers/2026/1/65862.pdf> (дата звернення: 27.04.2026).

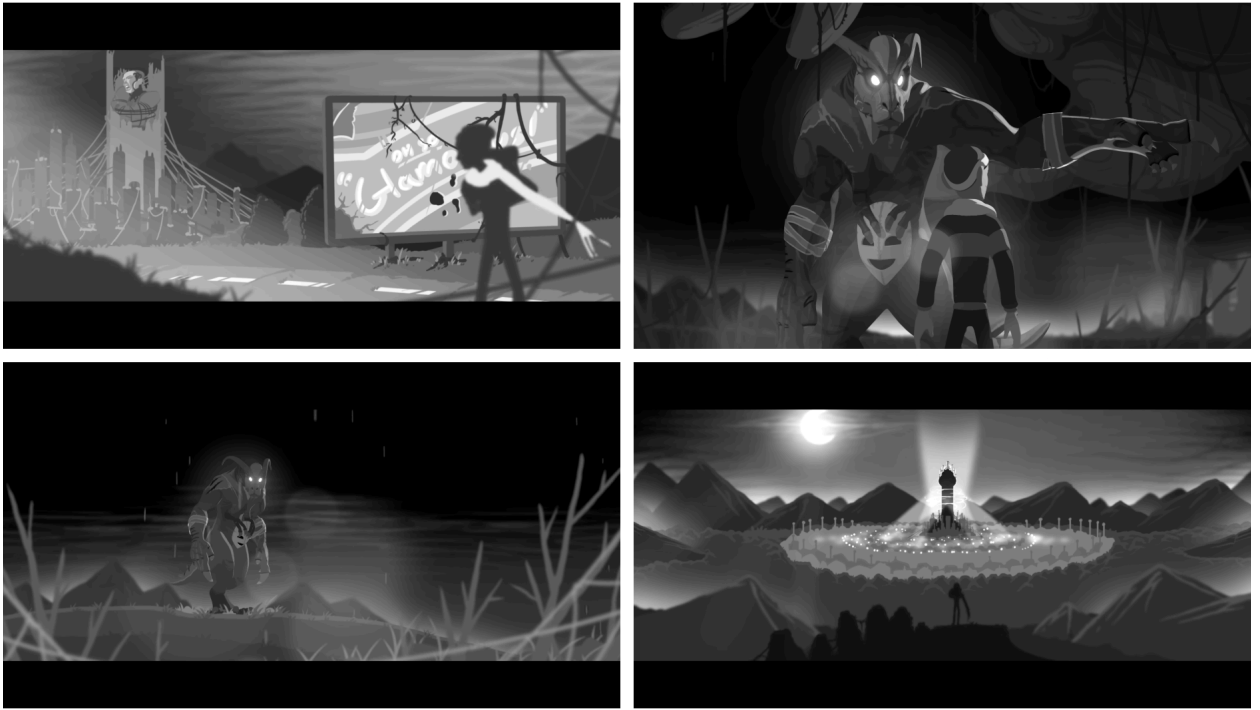
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний фільм «Червоні черевички та семеро гномів», 2019 рік



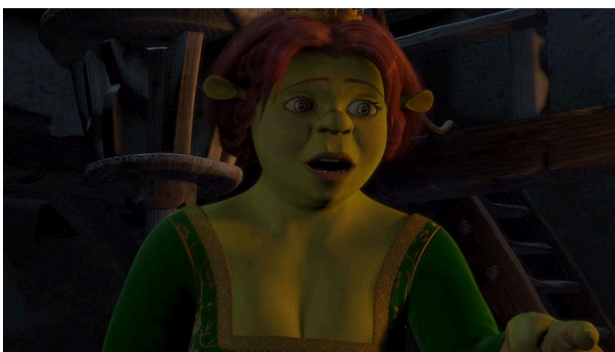
Іл. 1.2. Анімаційна стрічка «Вовча варта», 2020 рік



Іл. 1.3. Анімаційний ролик «Не годуйте виродків», 2018 рік



Іл. 1.4. Анімаційний фільм «Як приборкати дракона», 2010 рік



Іл. 1.5. Анімаційний фільм «Шрек», 2001 рік



Іл. 1.6. Анімаційний фільм «Красуня і чудовисько», 1991 рік



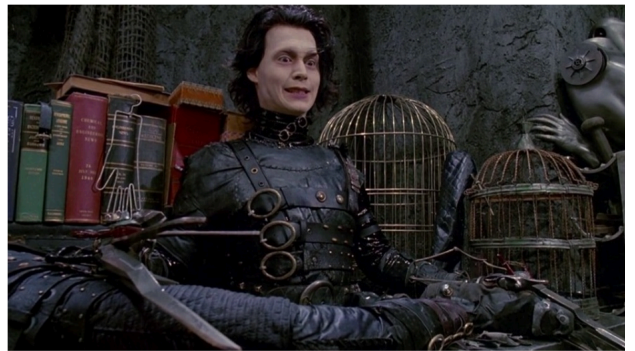
Іл. 1.7. Анімаційний серіал «Дивовижний світ Гамбола», 2011 рік



Іл. 1.8. Візуальна новела «На Північ», 1999 рік



Іл. 1.9. Кінематографічна стрічка «Сімейка Адамсів», 1991 рік



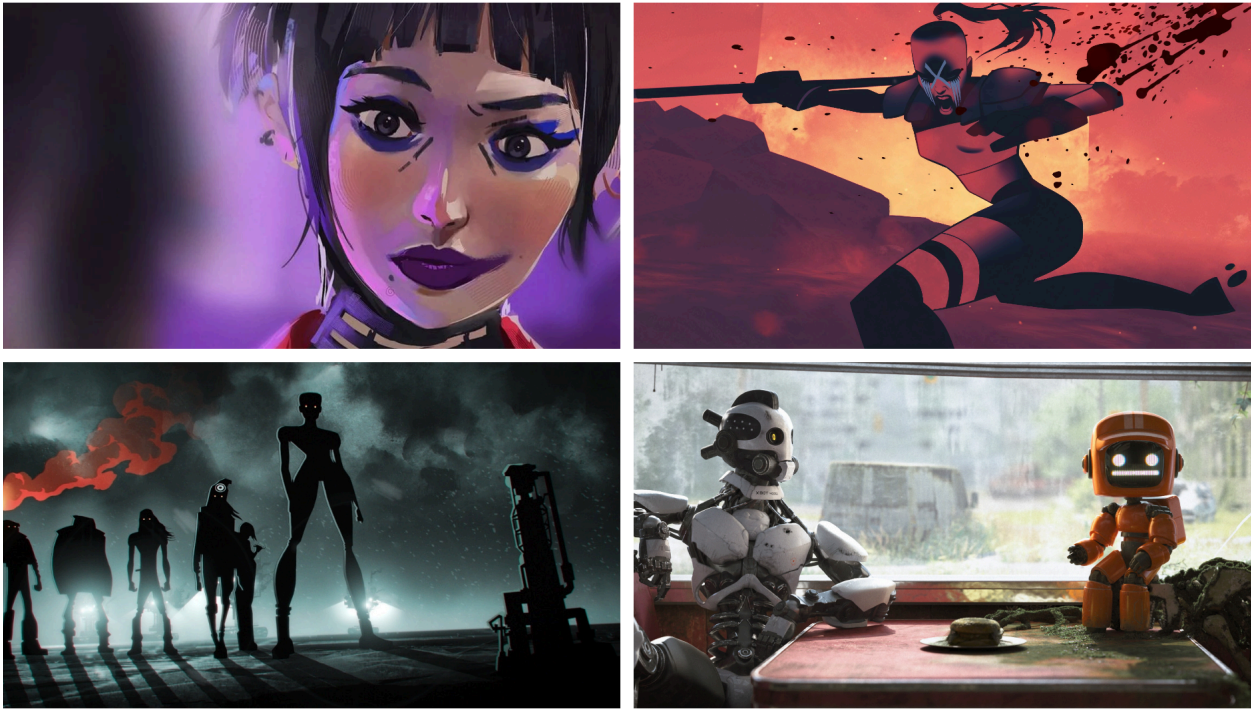
Іл. 1.10. Фільм «Едвард-руки ножиці», 1990 рік



Іл. 1.11. Анімаційний ролик «Секрет», 2022 рік



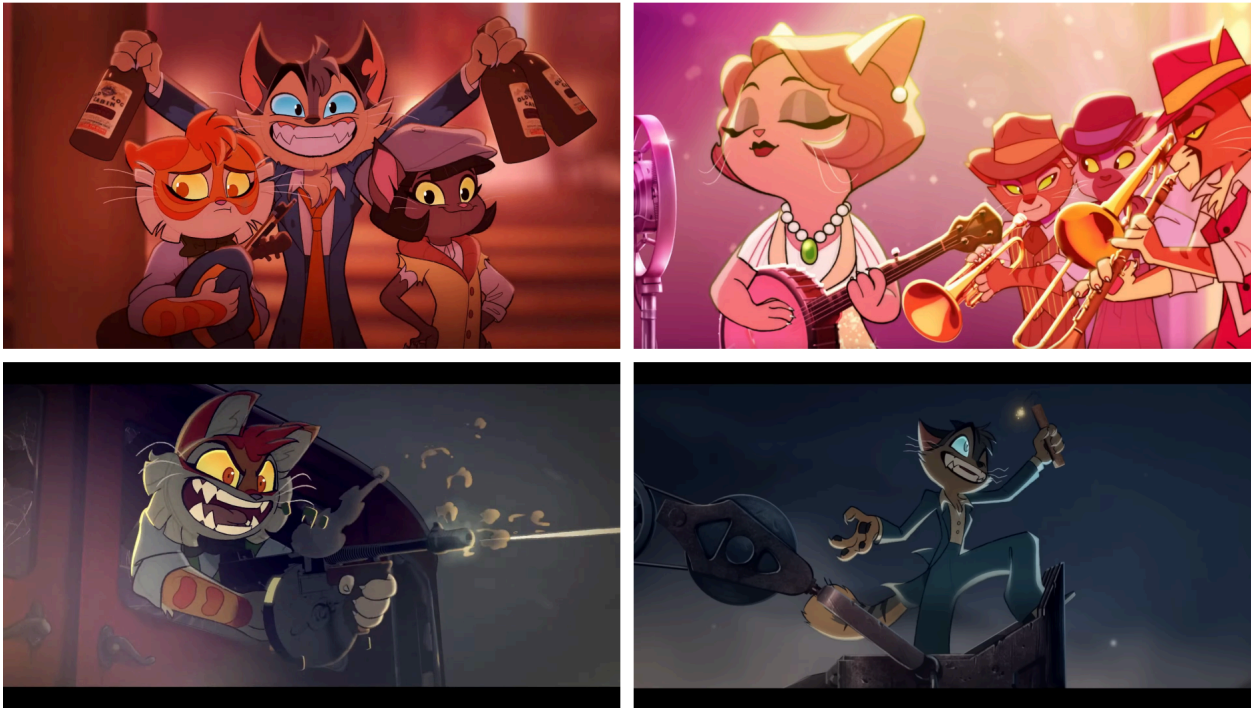
Іл. 1.12. Роботи Сиріла Пауера



Іл. 1.13. Анімаційний серіал «Любов, смерть і роботи», 2019 рік



Іл. 1.14. Інді-гра «Салі Фейс», 2016 рік



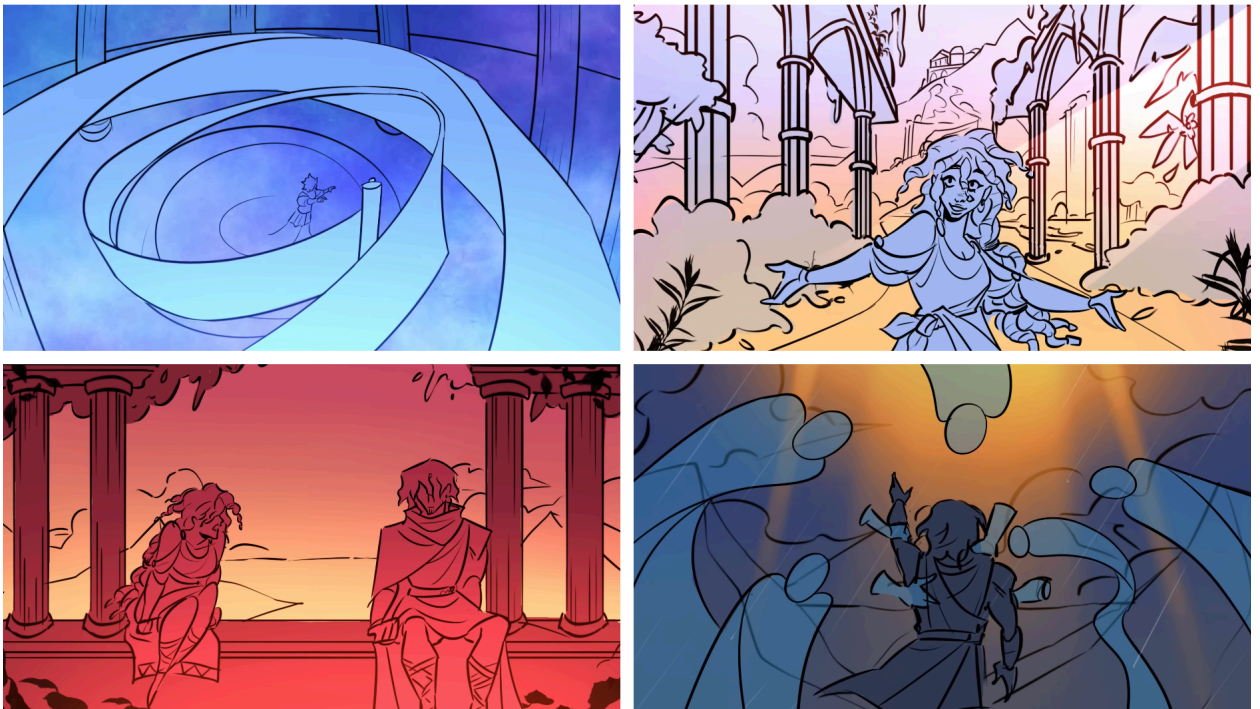
Іл. 1.15. Анімаційний проєкт «Лакадейзі», 2023 рік



Іл. 1.16. Мультсеріал «Стівен Юніверс», 2013 рік



Іл. 1.17. Анімаційний фільм «Людина-павук: Крізь Всесвіт», 2018 рік

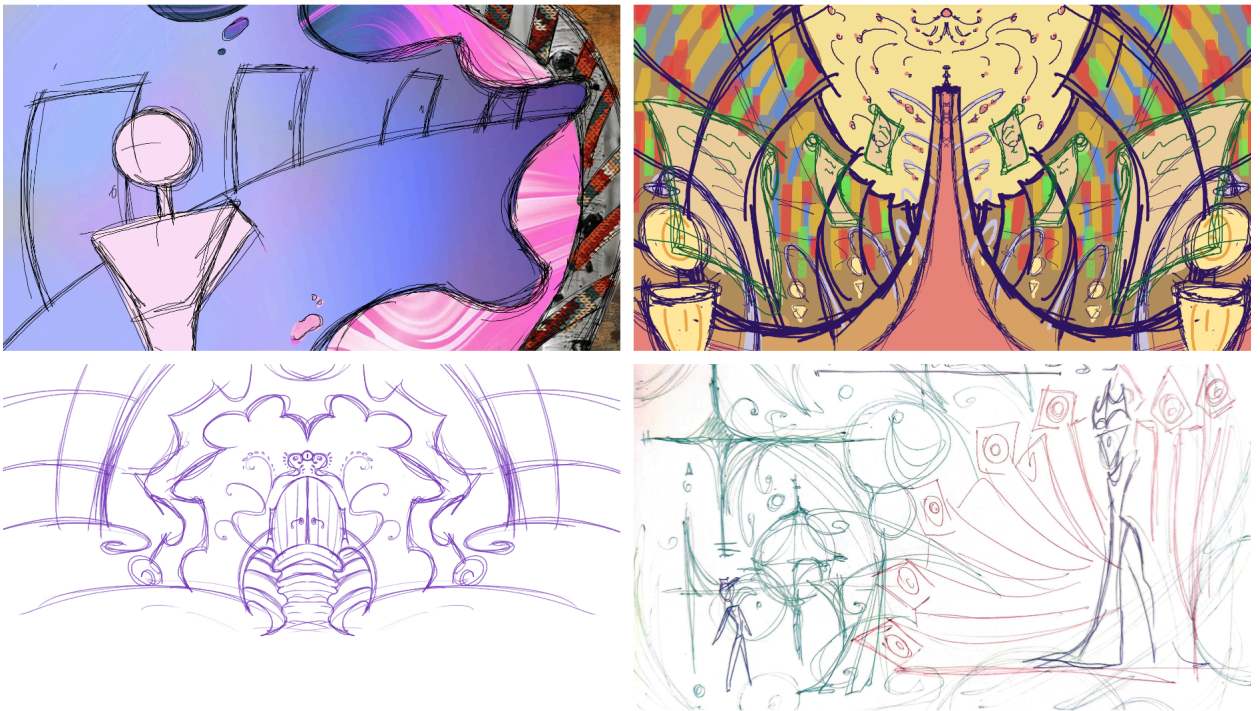


Іл. 1.18. Аніматик до мюзиклу «Кохання в раю», 2024 рік

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



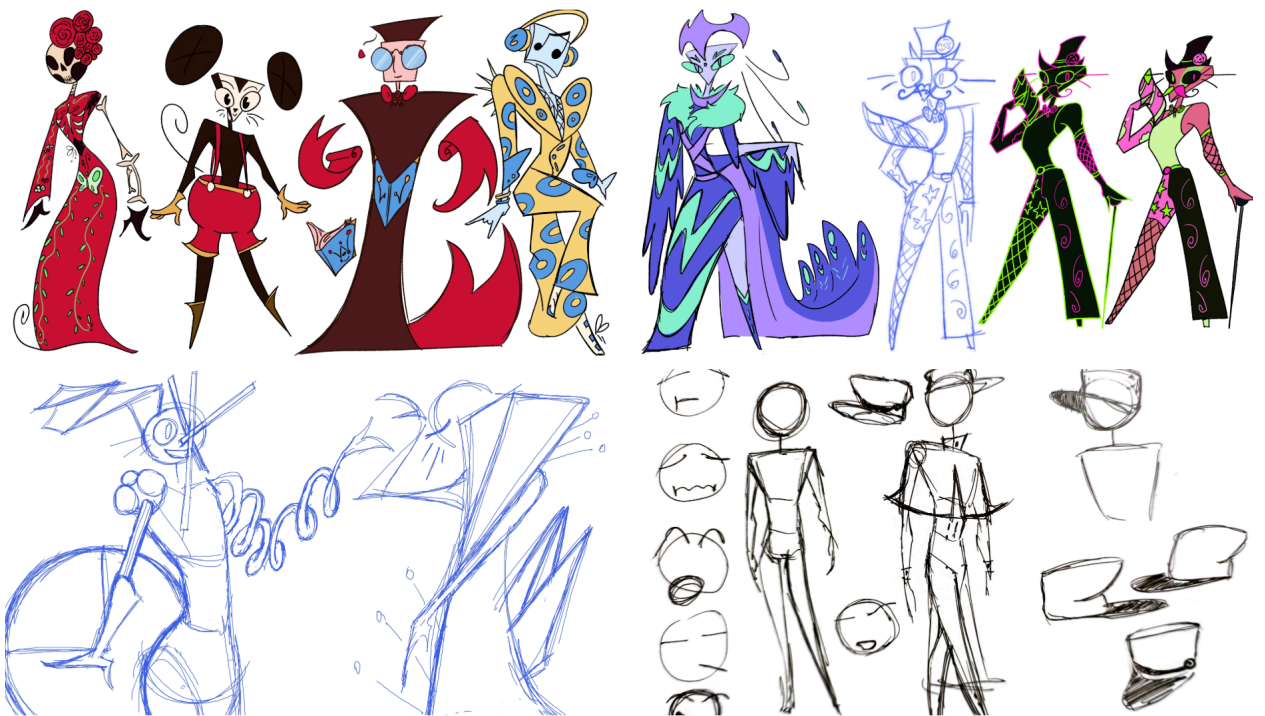
Іл. 2.1. Фони. Колірний та композиційний пошук



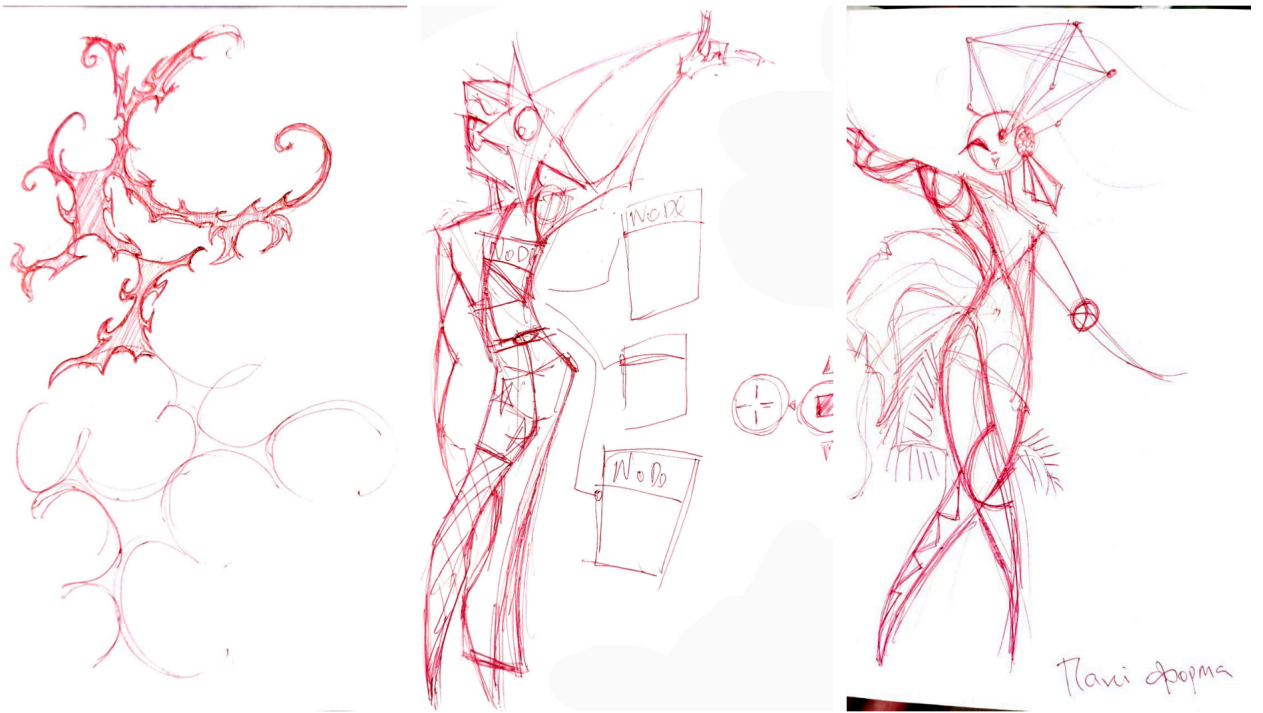
Іл. 2.2. Фони. Пошук форм та композиції



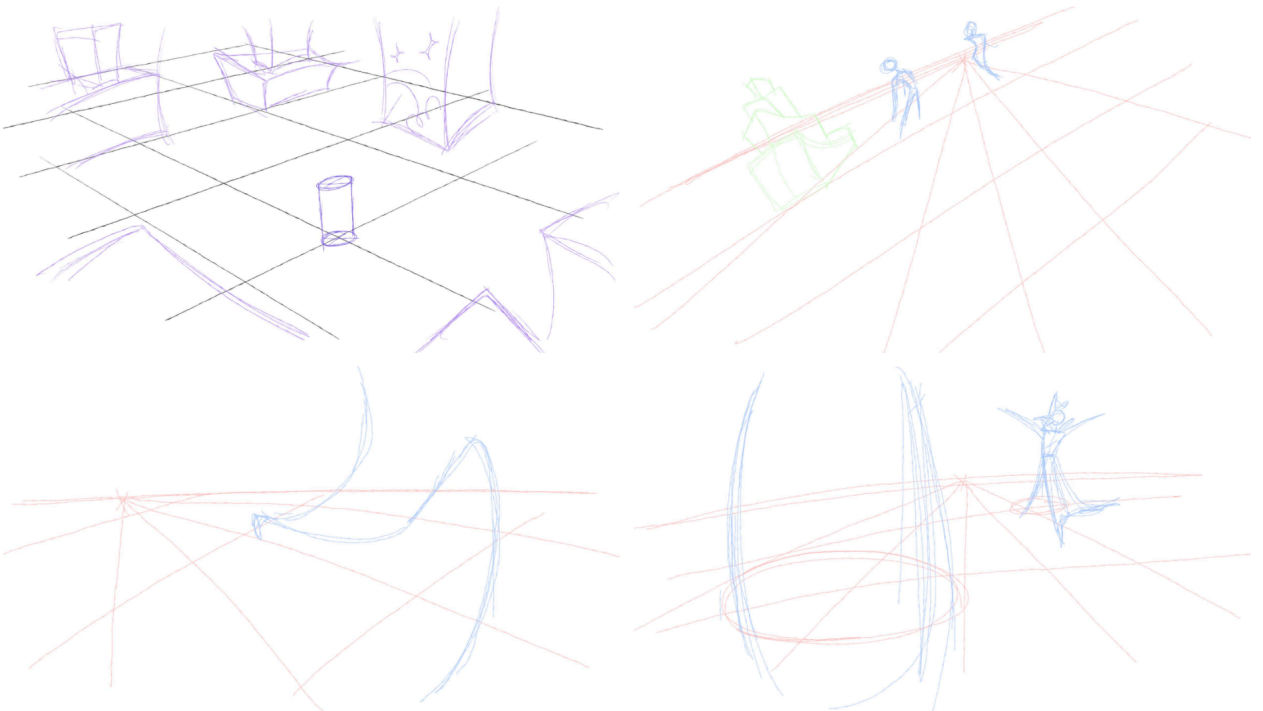
Іл. 2.3. Персонажі. Колірний пошук



Іл. 2.4. Персонажі. Готові дизайни, пошук форм



Іл. 2.5. Розробка. Візерунок та персонажі



Іл. 2.6. Перспектива

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1. Сторіборд