МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Байрачна Анастасія Владиславівна

АНІМОВАНИЙ КОМІКС «ЛІМІНАЛЬНІСТЬ»

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.
_____ А. В. Байрачна

Керівник: Чєн Наталія Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1 «Загадкова історія Бенджаміна Баттона» (англ. The Curious Case of Benjamin Button) 6

1.2 «Думками навиворіт» (англ. Inside Out) 6

1.3 «Душа» (англ. Soul) 7

1.4 «Вондер тут і там» (англ. Wander Over Yonder) 8

1.5 «Великий рот» (англ. Big Mouth) 9

1.6 «Вартові: Моушн комікс» (англ. Watchmen: Motion Comic) 10

1.7 «Зіма Блю» (англ. Zima Blue) 11

1.8 “RatScum” 12

1.9 “Lady Jellyfish” 12

1.10 «Я легенда | Моушн комікс» (англ. I Am Legend | Motion Comic) 13

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 14

2.1 Концепція анімованого коміксу «Лімінальність» 14

2.2 Стилістична концепція та розробка образів анімованого коміксу 16

2.3 Технічні характеристики та особливості проєкту «Лімінальність» 17

2.4 Звукове рішення 17

ВИСНОВКИ 19

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 21

ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22

ДОДАТОК ІІ ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 28

ВСТУП

Візуальний сторітелінг – це мистецтво оповідання історій за допомогою візуальних засобів, таких як: зображення, фото, відео, інфографіка, комікси та анімація. Анімація – це вид мистецтва та технологія створення ілюзії руху шляхом швидкої послідовної зміни нерухомих зображень або кадрів. Сучасні тенденції в медіамистецтві свідчать про зростання популярності мультимодальних експериментів, зокрема симбіоз різних стилістичних рішень. Яскравим прикладом в анімаційному контенті є поєднання 2D та 3D стилей візуального оформлення.

Аналіз останніх наукових публікацій дає нам можливість припусти, що в найближчому часі симбіотичні експерименти торкнуться не тільки анімації а й інших засобів візуального сторітелінгу. Наприклад, комікс, який є послідовністю малюнків й оформлення коротких текстів, що разом створюють певну розповідь.

Популярність коміксів у XXI столітті значно зросла, якщо раніше цей жанр вважався суто дитячою розвагою, то сьогодні це багатомільярдна індустрія, яка охоплює всі вікові категорії. Це зумовлено розвитком цифрових технологій та появою вебкоміксів. Також комікси стали доступним інструментом самовираження для художників, адже їх створення потребує менше ресурсів в порівнянні з анімацією чи кінематографом. Водночас вони здатні передавати складні ідеї, психологічні стани та сюжетні лінії у зрозумілій і візуально привабливій формі.

Багато дослідників звертають увагу на те, яким чином в цьому жанрі взаємодіють текст і зображення. Важливий внесок у розвиток теорії коміксів зробив Скотт Маклауд, американський художник з великим досвідом у створенні коміксів і графічних романів – він визначив ключові принципи взаємодії тексту та зображення, а також особливості сприйняття коміксу читачем[6,7]. У статті «Panels & pictures: text in comics» Derik Badman досліджує особливості використання та оформлення тексту в коміксах[5]. А

Dan Greenfield у статті «13 Visual Storytelling Tips For Comics» подає практичні рекомендації щодо створення візуального сторітелінгу в коміксах[4].

Класичні підходи в умовах розвитку цифрових медіа також переосмислюються. У своїй статті «Мультимодальність анімованих вебкоміксів» доктор філологічних наук, доцент Вікторія Єфименко дослідила перехід сучасних коміксів з паперу в цифру та появу такого феномену як анімовані вебкомікси – це не просто «рухомі картинки», а інтегрована система, де кожен елемент будь то звук, рух чи слово працює на створення спільного змісту[2].

Розвиток коміксів відповідає часу та уподобанням читачів. Симбіоз коміксу з анімацією, більш відомий як моушн-комікс – ідея не нова, але поки не дуже популярна. На відміну від класичної анімації, де рух є первинним і безперервним, моушн-комікс зберігає акцент на художній деталізації окремого кадру та характерній для коміксу стилістиці. Наприклад, використання текстових кульок, ономатопеї[1] та специфічного кадрування інтегрується з ефектами панорамування, зуму, глибини простору та звукового супроводу. Таким чином, анімація не заміщує графічну першооснову, а стає інструментом підсилення емоційного впливу на глядача.

Завдяки властивій людям емпатії, через будь-який твір візуального сторітелінгу можна емоційно залучити глядача в світ іншої істоти, дати можливість відчути на собі психологічний досвід іншого і переосмислити власний досвід.

Актуальність проєкту зумовлена популярністю підняття психологічних тем, що є не просто модним трендом, а нагальною потребою в сучасних умовах. Це викликано прагненням людей підвищити якість життя, краще зрозуміти себе та впоратися з високою тривожністю у нестабільному світі. Завдяки формату коміксу, який традиційно асоціюється з розважальним

[1] ОНОМАТОПЕЯ – Словотворення через звуконаслідування; найчастіше ономатопоетичною є лексика, яка прямо пов’язана з істотами або предметами – джерелами звуку: наприклад, дієслова типу "квакати", "нявкати", "кукурікати" і похідні від них іменники.

контентом, а також універсальності теми життєвих змін і адаптації, що супроводжують кожну людину, матеріал сприйматиметься глядачем легше та комфортніше. Адже трансформації соціальних ролей, освітніх і професійних етапів нерідко супроводжуються стресом, страхом та відчуттям невизначеності. Художнє осмислення цих станів дозволяє не лише відобразити їхню складність, а й сприяти емоційному усвідомленню та прийняттю змін.

Проєкт «Лімінальність» – це анімований комікс, який досліджує внутрішній стан особистості на порозі глобальних змін. Через історію, засновану на досвіді навчання в академії, глядач занурюється у простір рефлексії, спогадів та передчуття нового.

Мета проєкту. Через художній наратив, заснований на особистісному досвіді, передати емоційний стан людини в період змін засобами анімованого коміксу, а також надихнути глядача на більш спокійне та усвідомлене сприйняття життєвих етапів.

Новизна проєкту. Для візуалізації проєкту обрано формат анімованого коміксу, який поєднує в собі анімацію та комікс, що в наш час стають все популярнішими. Також новизна проявляється у спрямованості на осмислення теми лімінальності, тобто перебування на рубежі двох частин, станів через візуальні метафори.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 «Загадкова історія Бенджаміна Баттона» (англ. The Curious Case of Benjamin Button)

«Загадкова історія Бенджаміна Баттона»[2] – це фантастичний драматичний фільм 2008 року, знятий Девідом Фінчером за мотивами однойменного оповідання Френсіса Скотта Фіцджеральда. У центрі сюжету людина, яка проживає життя навпаки: народжується старою і з роками фізично молодшає, при цьому інтелектуально розвиваючись як звичайна особистість.

Фільм послідовно демонструє різні етапи життя героя, що поєднують у собі досвід старості й дитинства. Особлива увага приділяється темам часу, втрати, прийняття неминучих змін і цінності кожного життєвого періоду. Глядач спостерігає за тим, як герой проходить ті самі етапи, що й інші люди, але в зворотному порядку, що дозволяє подивитися на життєві фази з іншого боку та глибше усвідомити їхню значущість.

Твір змушує замислитися над неминучістю змін і важливістю прийняття життя таким, яким воно є.

Фільм виступає непрямим аналогом для нашого проєкту завдяки порушення теми життя, часу та емоційного розвитку людини. (додаток І, іл.1.1)

1.2 «Думками навиворіт» (англ. Inside Out)

«Думками навиворіт»[3] – це анімаційний фільм студії Pixar Animation Studios випущений в 2015 році, який розповідає історію дівчинки Райлі та її внутрішнього емоційного світу, представленого у вигляді персонажів-емоцій.

Сюжет зосереджується на змінах у житті дитини та процесі адаптації до нових обставин. Особливу увагу приділено ролі різних емоцій, зокрема Суму, який спочатку сприймається як небажаний, але згодом виявляється ключовим для прийняття змін і переживання складних моментів.

---

[2] https://www.youtube.com/watch?v=iH6FdW39Hag
[3] https://youtu.be/yRUAzGQ3nSY?si=0rZR1QTsbkCB9Rgn

Перевагами фільму є доступне та водночас глибоке пояснення психологічних процесів, яскравий візуальний стиль і вдала персоніфікація емоцій. Це дозволяє глядачеві краще зрозуміти власні емоції та їхню важливість у житті.

Твір є непрямим аналогом для нашого проєкту, оскільки перегукується з ним через акцент на зміні емоційного стану головної героїні та її адаптації до нових обставин. У «Думках навиворіт» кожна емоція має власний колір, який дозволяє глядачу скласти чітку асоціацію. Візуальна концепція нашого проєкту також передбачає використання кольору як один з інструментів передачі емоційного стану персонажа. (додаток І, іл.1.2)

1.3 «Душа» (англ. Soul)

«Душа»[4] – філософський анімаційний фільм студії Pixar 2020 року, що вийшов під режисурою Пітера Доктера. Анімація заглиблює глядача у питання сенсу та цілі людського існування.

Сюжет розповідає про шкільного вчителя музики Джо Гарднера, який марить кар'єрою професійного джазового музиканта. За крок до здійснення мрії його душа відокремлюється від тіла. Не готовий прийняти таку долю, головний герой намагається потрапити назад до земного життя, попутно знайомлячись з іншою героїнею – ще не народженою душею №22. Разом, в пошуках так званої іскри – внутрішнього імпульсу, який надає значення життю та по сумісництву змогу потрапити на землю одному з героїв, Джо проходить шлях переосмислення власного життя, цінностей і справжнього призначення.

Твір підкреслює важливість простих моментів повсякденності, таких як спілкування, емоції, спостереження за світом та спонукає замислитися над справжньою цінністю буття, яке полягає не лише у досягненнях, а й у самому процесі існування – в здатності відчувати й проживати кожну мить буденності як найкращій момент нашого життя.

[4] https://youtu.be/xOsLIiBStEs?si=WAjdCMracv89vLGI

З технічної точки зору для свого проєкту можемо підкреслити роботу з кольорами та дизайном оточення в цьому мультфільмі. Наприклад, місце де перебувають ненароджені душі перед тим, як відправитись на землю – «Семінар», для локації обрані м'які, круглі форми, мала кількість візуального шуму, використовуються переважно пастельно блакитні та фіолетові барви. Це все викликає відчуття безпечності, чистоти та піднесеності цього місця.

Демонструючи чудовий приклад дизайну магічного світу та цікаво розкриваючи концепцію сенсу існування та отримання насолоди від кожного його моменту, для нашого проєкту мультфільм виступає непрямим аналогом. (додаток І, іл.1.3)

1.4 «Вондер тут і там» (англ. Wander Over Yonder)

«Вондер тут і там»[5] – це американський комедійно-пригодницький анімаційний серіал, створений автором ідеї Крейгом МакКракеном для Disney Channel, що транслювався з 2013 по 2016 роки.

Загальний сюжет розгортається навколо пригод неймовірно оптимістичного міжгалактичного мандрівника на ім'я Вандер та його подруги Сільвії. Головний герой подорожує всесвітом, допомагаючи іншим мешканцям різних планет стати щасливими та вільними від злісних завойовників, зокрема Лорда Хейтера та його помічника Командувача Гострозора. Основний акцент твору – протиставлення доброти, альтруїзму та наївності агресивному егоцентризму.

Дизайн в мультфільмі має певні особливості. Стилістика дозволяє перебільшувати емоції та рухи, додаючи динамічності. Кожна планета та прибульці, що її населяють, мають унікальний, не перенавантажений деталями і водночас виразний дизайн.

Головні персонажі мають оригінальний дизайн, що відповідає їхньому характеру і ролі. Для Вандера притаманні м'які лінії, теплі кольори, маленький зріст і пухнастість, що підкреслюють його доброзичливість і безпечність.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=izT6jYXZceA

Сильвія більша за розмірами, щоб передати її силу, а також вона має компліментарний помаранчевому мандрівнику блакитний колір, він означає енергійність і відсилає на відмінність в їхніх підходах до рішення задач. Через те, що мультфільм призначено для дітей, йому притаманні округлі форми. Лорд Хейтер завдяки такому стилістичному рішенню стає менш грізним і набуває комічності, не дивлячись на наявність гострих форм, темних кольорів і образу скелету як основи.

Окрім героїв та фонів також грамотно використовується колір для створення потрібного настрою та атмосфери.

Твір є непрямим аналогом для нашого проєкту завдяки чудовій демонстрації апелювання кольорами і формами. А також підходу до розробки персонажів, з урахуванням не лише характеристик героя а й аудиторії на який розрахований. (додаток I, іл.1.4)

1.5 «Великий рот» (англ. Big Mouth)

«Великий рот»[6] – американський анімаційний музичний ситком для дорослих, створений Ендрю Голдбергом і Ніком Кроллом для платформи Netflix. Серіал виходив в ефір протягом восьми сезонів з 2017 по 2025 рік.

Твір сфокусований на темі дослідження, фізіологічних та емоційних змін підлітків під час такого періоду життя як пубертат, через сюрреалістичні образи, що втілюють у собі внутрішні стани героїв. Серіал було розроблено на основі власного досвіду Кролла та Голдберга. До того ж Нік озвучив вигадану, молоду версію себе.

Через консервативне суспільство та ніяковість до теми пубертату, багато речей в цей період не було в кого запитати. Анімаційний ситком виступає повчальним матеріалом для дорослих, що поданий через жарти та образи станів на кшталт тривоги, суму та інших, як окремих персонажів.

Всім героям потрібно було пройти в портал до дорослішання. На питання глядачів про те, чому серіал закривається не дивлячись на непогану

[6] https://www.youtube.com/watch?v=Mmn76VK-eCE

кількість глядачів, Нік Кроуфорд відповів, що це було потрібно щоб відобразити кінцівку підліткового віку та неминучість дорослішання. Кожен період життя має своє логічне завершення, як і в нашому проєкті, наприкінці мультсеріалу персонажі проживають страх перед змінами та згодом приймають цей процес.

Для нашого проєкту є важливим момент наприкінці 8мого сезону. Побудова сюжету на власному досвіді, використання стану як образу, теми періоду життя – все це дає можливість розглядати анімаційний ситком в ролі непрямого аналогу. (додаток І, іл.1.5)

1.6 «Вартові: Моушн комікс» (англ. Watchmen: Motion Comic)

“Watchmen: Motion Comic”[7] – американський анімаційний комікс 2008 року, заснований на серії коміксів DC Comics 1986-1987 років “Watchmen” Алана Мура і Дейва Гіббонса. Він включає в себе дванадцять скорочених епізодів тривалістю 25–30 хвилин. Кожен з них розповідає про один з розділів оригінальної книги та має відповідну назву.

Дія анімованого коміксу розгортається у жовтні 1985 року, на тлі війни в Афганістані та загрози ядерної війни. Головний герой – Роршах, який практично завжди перебуває у стані глибокої психологічної пригніченості, травми та цинізму. Як один із супергероїв-месників, він починає власне розслідування, намагаючись з’ясувати, чому більшість колишніх героїв у масках або занепали, або загинули.

При аналізі моушн коміксу, з технічної точки зору, ми можемо виділити типовий комікcний стиль. Використання таких технік анімації як перекладка та скелетна анімація, що економить час в порівнянні з покадровою. Задіяно паралакс, що додає кадрам глибини. Фонові об’єкти анімовані за допомогою збільшення, зменшення, переміщення, обертання та прозорості, наприклад вода, що розтікається під шваброю. В цілому анімацію можна описати як мікро рухи, які інколи зациклені по колу, що зберігає в назві комікс не

[7] https://www.youtube.com/watch?v=I6V3Pi7_uJ4

перетворюючи його на повноцінну анімацію. Окрім цього анімовано плашки і текст, що з'являється на них та відсутність ліпсингу.

Робота зі звуком професійна з точки зору фонових шумів, що занурюють глядача в атмосферу. З мінусів – лише один актор озвучення, чого недостатньо для всіх персонажів, через що голоси жінок звучать дивно.

Для нашого проєкту "Watchmen: Motion Comic" виступає в ролі прямого аналогу дозволяючи на прикладі повчитися використанню технік анімації, цікаво ожививши кадри, що були спочатку сторінками. Можемо підкреслити важливість звукового супроводу та кількості акторів озвучення для покращення аудіо ряду та сприйняття глядачем історії. (додаток І, іл.1.6)

1.7 «Зіма Блю» (англ. Zima Blue)

«Зіма Блю»[8] – це короткометражний анімаційний фільм і за сумісництвом одна з серій антології "Love, Death & Robots", яку світ побачив у 2019 році. Режисером проєкту виступив Роберт Веллі.

Сюжет подається з розповіді журналістки на ім'я Клер Маркхем, яка була запрошена взяти інтерв'ю у художника – Зіма Блю, що хоче розповісти свою історію перед тим, як продемонструвати світові останню роботу.

Зіма починав як портретист. Відомим він став завдяки гігантським космічним фрескам, на яких згодом стали з'являтися фігури характерного блакитного кольору – Zima Blue.

Через кількість прожитих ним років та масштабів його робіт всі вважали, що художник перетворив себе на кіборга заради мистецтва та космосу. Проте під час інтерв'ю герой відкриває правду: колись він був простим роботом для очищення басейнів, який чистив плитку кольору Zima Blue. Поступово його модернізували різні власники, і з часом робот набув свідомості та став митцем. Наприкінці своєї останньої презентації Зіма повертається до води, відключає свідомість та зайві фрагменти тіла і знову стає простим роботом для чищення плитки.

[8] https://youtu.be/uHb5KomjQb4?si=e8uCcT23_7mf2ePR

Глибокий філософський задум цієї анімації супроводжується величним візуалом. Той самий, натякаючий на істину, відтінок блакитного, що супроводжує глядача всю картину. Контраст між масштабами та мінімалізмом – величні космічні пейзажі й футуристична архітектура, що своїм виглядом вказує на неймовірний прогрес, в поєднанні з простою плиткою басейну та її розміреністю і буденністю.

В анімації застосовано безліч текстур, що роблять фони дуже реалістичними. Все це формує відчуття важливості і глибинності цієї історії.

Анімація виступає непрямим аналогом для нашого проєкту завдяки підходу до візуального супроводу. (додаток І, іл.1.7)

1.8 “RatScum”

“RatScum”[9] – це гра від інді студії Eclair Games, що на момент весни 2026 року знаходиться в розробці.

Короткий опис проєкту зазначає, що це історія про пригоди на шляху додому у відчужену, занедбану квартиру самотнього щура, що випадково впав у каналізацію.

Для візуального оформлення гри обрано безлайн з використанням купи текстур. Баланс між пласким і об’ємним зображенням додає шарму, так само як і плавно анімовані фони, створені з використанням 2D ригінгу.

Трейлер гри для нашого проєкту «Лімінальність» має цінність і виступає непрямим аналогом через засоби анімації та цікавий візуальний стиль. Однак варто відмітити, що для нас фони надто перевантажені об’єктами, тож будемо звертатися до більш спрощеного візуалу.(додаток І, іл.1.8)

1.9 “Lady Jellyfish”

Анімаційний ролик, випущений художницею-аніматоркою під псевдонімом Artemis Huo у 2023 році, в якості BFA4-фільму – випускного проєкту студентів 4 курсу CalArts.

[9] https://www.youtube.com/watch?v=Le2LJQE1QkM

Сюжет розповідає про дівчину, що перебуває у стані невпевненості в собі і бореться тривогою щодо кар'єри та бажанням бути надзвичайною.

Персонажка намагається втекти від роботи через страх перед можливим поганим сценарієм, при якому невпоравшись, вона дізнається про свою нікчемність. Дівчина ховається за маскою безтурботної тусовщиці та фразами на кшталт: «я для них занадто хороша». За підтримки подруги, вона погоджується на крок вперед.

"Lady Jellyfish"[10] виступає непрямим аналогом для нашого проєкту через порушення теми страху перед невідомим та є чудовим прикладом історії, де людині не обов'язково пройти крізь кризу, щоб налагодити своє життя. (додаток І, іл.1.9)

1.10 «Я легенда | Моушн комікс» (англ. I Am Legend | Motion Comic)

«Я – легенда»[11] – це серія анімованих коміксів, що заснована на всесвіті однойменного роману американського письменника Річарда Метісона, в жанрі науково-фантастичного роману жахів. Вперше книга була видана у 1954 році. Анімований комікс побачив світ у 2007 році.

Моушн комікси «Я – легенда» є приквелами до подій однойменного фільму, що досліджують крах звичного нам світу в різних куточках планети.

З технічної точки зору, це класичний анімований комікс, з акцентом на статичних композиціях в поєднанні з активним використанням камери.

Для проєкту «Лімінальність» цей моушн комікс виступає прямим аналогом. Ми можемо зосередитись на роботі з рухом камери та паралаксом. (додаток І, іл.1.10)

[10] https://youtu.be/A408Ew9F9Iw?si=p-nrQ7SOKiyUFAXp
[11] https://youtu.be/AijGcOYpvAQ?si=2oREv6WqVUjt1FfO

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція анімованого коміксу «Лімінальність»

Проєкт «Лімінальність» досліджує внутрішній стан особистості, її переживання та емоції під час особистісних глобальних змін. Завдяки анімованій історії, що заснована на досвіді навчання в академії, автор занурює глядача у простір рефлексії, спогадів та передчуття нового. Проєкт прагне показати, що кожен вік і кожен період життя має власну цінність, і навіть стан невизначеності може бути важливою частиною особистісного розвитку.

Сюжет проєкту розгортається в іншому всесвіті. Його населяють дуже різні на вигляд істоти. Об’єднують їх лише рослинки, що ростуть в кожному з створінь згідно з циклом розвитку. Вони відчиняють портали до інших островів життя. Острови життя – це не лінійна система по якій переміщується кожен народжений протягом свого існування (алюзія на наш світ з дитсадком, школою, університетом, роботою, тощо).

Сюжет. Світає, посеред просторого поля, лише з парою-трійкою дерев, з яких вітер нещадно зриває пелюстки, стоїть великий страшенний портал у майбутнє, перед яким невпевнено стоїть головна героїня. Знаходячись на роздоріжжі свого життя, не бажаючи думати про те що її чекає, вона обертається назад ніби намагаючись повернутись у минуле. Героїня не очікувала що час мине так швидко.

Глядача переносять у події двадцятирічної давнини – спокійний світ дитинства. Колись давно з пухкої землі, куди мати посадила сяюче зернятко, за мить проросла величезна рослина, з бутону якої з’явилася дівчинка. Тоді світ здавався досить простим: слухати історії матері про світ, про острови, вперше відкрити для себе малювання. Тоді-то головна героїня поставила собі за мету потрапити до острова мистецтв.

Вітер штовхнув її в спину, повертаючи до реальності. Навколо порталу левітували символи майбутнього та минулого. Останнього разу була можливість їх роздивитися 4 роки тому. Охоплена жагою скоріше дістатися

мети, вона не зосередила уваги на дрібницях: посилення стресу під час екзаменів, правильність вибору майбутнього.

Глядач знову потрапляє в минуле. Головна героїня, дивлячись вверх, поміж сотень а то й тисячі різних шляхів видивлялася вступні бали за всі свої старання та підготовку, за екзаменаційну роботу, яка дасть їй допуск на такий бажаний острів життя. Хай там що, балів не вистачало для проходу на омріяний острів. Земля під ногами провалилася: чи то було на яву чи лише відчуття. Падіння в безодню зупинила мати, повернувши свою дитину до себе.

Залишався ще один варіант. Мати схилилася над головною героїнею і щиро посміхнулась. Не завжди розуміючи вибір, вона його приймала, квітка з її рослини-серця спокійно пролетіла над головною героїнею, доповнивши кількість символів для відчинення порталу.

Період перебування на цьому острові сильно вплинув на взаємовідносини з дорогими людьми. Так болісно від думки що так добре більше не буде.

Початок навчання був вибухом вражень – нові друзі, знання, цікаві завдання. Одного разу на очі потрапило оголошення про можливість повернення відданого порталу у разу набору максимального балу.

Радість творчості поступово витіснила нескінченна втома. Світ тьмянів. Героїня працювала до знемоги, доки одного дня нарешті не забрала ту саму квітку. Припавши до землі, обіймаючи її і пишаючись собою, вона зазнавала негативних наслідків. Світ став сірим, немає сил і щастя.

Повертаючись до реального час, спостерігаємо за присівшою біля дерева персонажкою. Під час її промови, що погане згодом забувається, дерево видозмінюється, перетворюючись на страшну тінь, що поглинає екран знову, повертаючи нас у минуле.

Героїня сидить за столом над пустим аркушем Годинник порушував тишу, гучно цокаючи, щоб нагадати про дедлайни. Сумними втомленими очима, подивившись на камінець в руках, дівчина помітила, як він почав

втрачати колір. Піднявши голову до гори, вона зрозуміла, що знаходиться на дні колодязя. Метафоричне вигорання.

Довго намагаючись виплутатися і змусити себе відновитися, героїня опускає руки і тільки з годом, під час відпочинку, знову нарощує крила. Труднощів, що неможливо здолати не існує, дивовижно, що заради цього інколи потрібно просто дати собі час на відновлення.

У піднесеному настрої героїня згадує всі ті цікаві пригоди, яких вона зазнала за цей час. Це було тим, що вона очікувала, перейшовши на острів мистецтв. Склавши до купи те погане, що було в місці мрії та хороше і до цього, знаючи що немає нічого, що не можливо подолати, персонажка замислюється чому ж насправді їй страшно. Сум. Вона буде сумувати за всім і всіма, хто її оточував. Піти далі означає позбутися цього.

Бутон квітки в серці почав розпускатися, а разом з ним і портал зазивати до себе. Її чекала невідомість.

Спогади завжди будуть зберігатися в серці – ця думка надала впевненості. Вже час, героїня робить крок вперед, але звук примушує її обернутися.

Востаннє озирнувшись на острів, який за ці роки став їй домом, вона побачила натовп людей, що прийшли попрощатися. Ролик підходить до свого завершення. Усміхнені очі героїні.

2.2 Стилістична концепція та розробка образів анімованого коміксу

Для анімованого коміксу «Лімінальність» обрано техніку малювання безлайн, якій характерна відсутність чіткого контуру, а форма, об’єм та деталі об’єкта передаються виключно через плями кольору, світлотінь та текстури.

Перевагами цього методу є можливість легше створити ефект будь якого матеріалу за допомогою текстурних пензлів та відсутності відволікаючих чорних ліній. В безлайні об’єкти виглядають більш м’якими, що дозволяє краще передавати атмосферу, світло та настрій сцени, оскільки контури не відволікають увагу.

Також одним із стилістичних рішень є вживленя реальних фото. Фотографії часто асоціюються з архівами та пам’яттю. Проект стосується особистих переживань, тож старі світлини додадуть історії достовірності.

Образ головної героїні був заснований на відчутті автором самої себе від форми до кольору. Частиною персонажки є купа кольорових камінців, завдяки яким вона може малювати. Історія зосереджена на відчуттях, а не словах. Тому було вирішено прибрати рот та додати колірний вогник на лоб дівчині, барви якого б змінювалися в залежності від емоційного стану.

2.3 Технічні характеристики та особливості проєкту «Лімінальність»

Для малювання персонажів і фонів обрано програму Krita. Вибір зумовлений наявністю в програмі великого різноманіття текстурних пензлів, які додадуть живості малюнку, що є обов’язковим для обраної нами стилістики.

Основний колір фону і освітлення кожної із сцен відіграватиме важливу роль для візуалізації емоційного стану героїні, створюючи у глядача асоціації, що дозволять йому глибше поринути в історію.

Анімація виконана в програмі AfterEffects у техніках: 2D перекладна та кісткова анімація на прикладі проаналізованих нами моушн коміксів. Перевагою цієї програми є купа вбудованих в неї інструментів, один з яких – рух камери, що дає нам можливість створити ефект паралаксу для деяких сцен. Цей ефект додасть глибини двовимірному простору.

Анімовані бабли (хмарки) та плашки з текстом будуть з’являтися поступово, згідно з аудіодоріжкою, задля гармонійного супроводу глядача сюжетом.

2.4 Звукове рішення

Звук виступає привілеєю в моушн коміксах в порівнянні з звичайними коміксами. В проєкті «Лімінальність» він відіграє важливу роль, занурюючи глядача в світ емоцій головної героїні та передаючи атмосферу кожної із сцен.

Оскільки історія проєкту побудована навколо спогадів, переживань та емоційних змін персонажки, передбачено використання звукового оформлення складеного з добірки різних музичних композицій та атмосферних звуків, підібраних відповідно до настрою конкретних епізодів.

Особлива увага приділятиметься фоновим шумам та звуковим ефектам. Звуки природи, емоцій, шурхіт сторінок та інші елементи сприятимуть створенню відчуття присутності та зроблять візуальну оповідь більш живою й переконливою.

Поєднання музичного супроводу та звукових ефектів дозволить підсилити сприйняття візуального матеріалу, акцентувати увагу на ключових моментах сюжету та створити цілісний емоційний образ проєкту.

ВИСНОВКИ

«Лімінальність» – це анімований комікс, присвячений темі внутрішнього стану людини в період життєвих змін та переходу між важливими етапами. Проєкт досліджує переживання тривоги, невизначеності, страху перед майбутнім і поступового прийняття нового життєвого етапу.

Проєкт є актуальним для нашого часу через зростання інтересу суспільства до психологічних тем, ментального здоров’я та проблем адаптації до змін у сучасному нестабільному світі. Формат анімованого коміксу дозволяє емоційно доступно розкрити складні внутрішні переживання людини.

Поєднання коміксу та анімації у форматі моушн-коміксу, а також осмислення теми лімінальності є ключовим в нашому проєкті.

В процесі роботи над проєктом було досліджено наукові та мистецтвознавчі роботи Скотта Маклауда, Деріка Бадмана, Дена Грінфілда та Вікторії Єфименко, що присвячені теорії коміксу, візуальному сторітелінгу, роботі з текстом у коміксі та мультимодальності анімованих вебкоміксів.

Було досліджено візуальний сторітелінг, а також можливість поєднання коміксу та анімації у форматі моушн-коміксу.

Під час роботи над кваліфікаційною роботою було проаналізовано анімаційні проєкти, моушн-комікси та фільм, що порушують теми часу, дорослішання, емоційних переживань на фоні змін і пошуку власного місця у світі. Особливу увагу приділено використанню кольору, форми, композиції, руху камери, паралаксу та звукового оформлення як інструментів передачі психологічного стану персонажів. Аналіз допоміг визначити найбільш доцільні художні та технічні рішення для реалізації власного, авторського проєкту «Лімінальність», присвяченого темі особистісних змін, тривоги перед майбутнім і прийняття життєвих етапів.

У результаті роботи було сформовано концепцію анімованого коміксу «Лімінальність», сюжет якого побудовано на особистому досвіді переживання

перед переходом між життєвими етапами. Через систему візуальних метафор, фантастичний світ, острови життя та образ головної героїні проєкт передає стан лімінальності – перебування між минулим і майбутнім, страхом і прийняттям нового і неминучого.

Проєкт має потенціал стати корисним інструментом для людей різного віку, які переживають період змін, невизначеності або страху перед майбутнім. Через проживання чужого досвіду анімований комікс може допомогти глядачам краще усвідомити власні переживання, відчути підтримку для більш спокійного сприйняття життєвих переходів. Також проєкт може бути цікавим для художників, аніматорів і дослідників сучасного візуального мистецтва, як приклад поєднання коміксу та анімації у форматі моушн-коміксу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki (Дата звернення 16.04.2026)

2. Вікторія Єфименко. Мультимодальність анімованих вебкоміксів. 2025. URL: https://ir.library.knu.ua/handle/15071834/10516 (Дата звернення 16.04.2026)

3. Словник: портал української мови та культури. 2005-2026 URL: https://slovnyk.ua/ (Дата звернення 16.04.2026)

4. Badman Derik. Panels & pictures: text in comics. 2008. URL: http://comixtalk.com/panels_pictures_text_comics/ (Дата звернення 16.04.2026)

5. Greenfield Dan. 13 Visual Storytelling Tips For Comics. 2018. URL: https://13thdimension.com/13-visual-storytelling-tips-for-comics (Дата звернення 16.04.2026)

6. McCloud Scott. Excerpt from ‘Understanding Comics’. 2019. URL: https://owenroberts.github.io/commlab/readings/understanding-comics-excerpt.pdf (Дата звернення 16.04.2026)

7. McCloud Scott. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novel. 2020. URL: https://www.yorku.ca/yamlau/readings/Making_Comics.pdf (Дата звернення 16.04.2026)

ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Фільм «Загадкова історія Бенджаміна Баттона», 2008 р.



Іл. 1.2. Мультфільм «Думками навиворіт», 2015 р.



Іл. 1.3. Мультфільм «Душа», 2020 р.



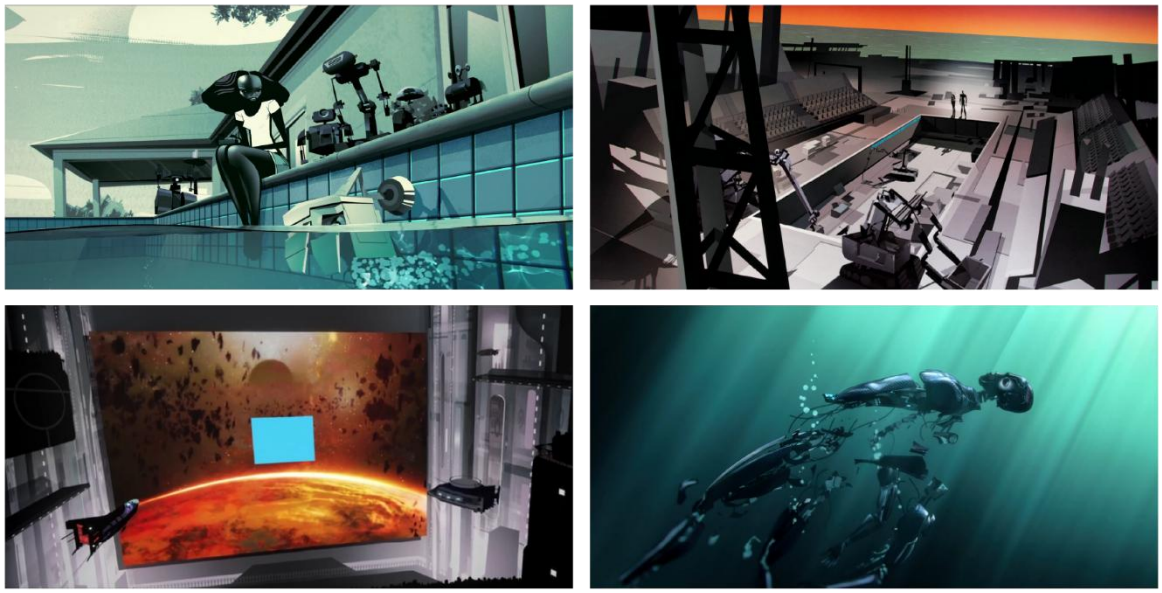
Іл. 1.4. Мультсеріал «Вондер тут і там», 2013 - 2016 рр.



Іл. 1.5. Мультсеріал «Великий рот», 2017 - 2025 рр.



Іл. 1.6. Анімований комікс «Вартові: Моушн комікс», 2008 р.



Іл. 1.7. Короткометражний мультфільм «Зіма Блю», 2019 р.



Іл. 1.8. Трейлер до гри “RatScum”, 2025 р.



Іл. 1.9. “Lady Jellyfish”, 2023 р.



Іл. 1.10. Анімований комікс “I Am Legend | Motion Comic”, 2007 р.

ДОДАТОК ІІ
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1. Пошук образу головної героїні



Іл. 2.2. Сторіборд



Іл. 2.3. Пошук сторінок коміксу