МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Білань Євгенія Ігорівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ЛИСТ У МАЙБУТНЄ»

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.
_____ Є. І. Білань

Науковий керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 7
1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Alike” 7
1.2. Короткометражний анімаційний фільм “Father and Daughter” 8
1.3. Короткометражний анімаційний фільм “If Anything Happens I Love You” 9
1.4. Короткометражний анімаційний фільм “OMA” 10
1.5. Короткометражний анімаційний фільм “Overgrown” 11
1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Pachyderme” 11
1.7. Короткометражний анімаційний фільм “The Dam Keeper” 12
1.8. Мультфільм “Le Petit Prince” 13
1.9. Трейлер до гри “OMORI” 14
1.10. Трейлер до серії фигурок Popmart “Le Petit Prince x Hirono” 15
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 16
2.1. Концепція проєкту 16
2.2. Стилістична концепція 17
2.3. Технічні характеристики й особливості реалізації 18
2.4. Звукове рішення 19
ВИСНОВКИ 21
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ 23
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ 25
ДОДАТОК ІІ. ВЛАСНІ ПОШУКИ 31
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ 33

ВСТУП

Сучасна людина дедалі частіше опиняється в ситуації, коли зовнішній тиск соціальних очікувань, хронічна самокритика та відчуження від власних цінностей підривають відчуття внутрішньої цілісності. Психологічні кризи, пов’язані з втратою самоцінності та невпевненістю в собі, є поширеним явищем серед людей різного віку. Однак ця тема нечасто досліджується в мистецтві без спрощення або дидактизму. Анімація, як форма візуального мистецтва, має унікальну здатність говорити про складні внутрішні стани через художні образи, метафори та атмосферу, не вдаючись до прямої повчальності.

Незважаючи на те, що в сучасному анімаційному середовищі домінує 3D-візуал, в нашому проєкті ми надаємо перевагу 2D-анімації та живописній стилістиці.

Мета проєкту полягає у створенні авторської короткометражної 2D-анімації «Лист у майбутнє», яка розглядає питання самоприйняття й відновлення внутрішнього балансу, акцентує увагу на проблемі відчуження людини від самої себе під впливом зовнішнього тиску та власних деструктивних переконань. Через метафоричну візуальну мову та образ внутрішнього діалогу анімація звертає увагу на необхідність ставитися до себе з розумінням і не бути для себе ворогом.

Отже, беручи до уваги поширеність подібних психологічних станів серед людей різного віку, анімаційний ролик «Лист у майбутнє» є *актуальним.*

Під час роботи над проєктом опрацьовано низку джерел, що охоплюють психологічну, мистецтвознавчу та технічну складові обраної теми.

Психологічну основу роботи сформували два ключових джерела. Дослідження “Self-Compassion: Theory, Method, Research, and Intervention” [7] стало теоретичним підґрунтям для розуміння механізмів самоспівчуття та самоприйняття. Авторка обґрунтовує, що здатність ставитися до себе з

добротою в моменти болю є не слабкістю, а необхідною умовою психологічного здоров'я. Саме ця ідея лежить в основі внутрішньої трансформації головного героя анімаційного ролику «Лист у майбутнє».

Стаття "Shadow and Society: The Forgotten Child in Collective Contexts" [6], що базується на юнгіанській психології, розкриває архетип внутрішньої дитини як частини особистості, що витісняється в процесі дорослішання. Дослідження стало одним із ключових для формування нашої концепції взаємодії героя із власною дитячою версією.

Для теоретичного осмислення анімації як мистецтва та культурного явища було проаналізовано кілька джерел. Так, стаття Сташука О. та Сташука М. «Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України» [4] допомогла визначити місце авторської короткометражної анімації в сучасному культурному просторі та підтвердила актуальність обраної теми.

Стаття Мараховської К. «Сучасна анімація: базові універсалії культури, культурні інваріанти та варіативність» [2] обґрунтовує функціонування анімації через загальнолюдські символи та архетипи, що підтверджує здатність проєкту резонувати з глядачем незалежно від його особистого досвіду.

У статті "A Virtual Roundtable on Relations Between Metaphor and Metamorphosis" [5] автори досліджують роль метафори та трансформації в анімації. Оскільки проєкт активно використовує символічні образи, це джерело стало важливим для розуміння способів передачі психологічного стану через візуальну форму.

Праця "Unlocking Meaning: Visual Semiotic Analysis in Animation" [8] розкриває, як колір, силует і візуальні знаки формують смислові шари анімаційного твору, що дозволило свідомо вибудувати семіотику проєкту: від монохромних персонажів до акварельного тла.

Стаття Берлача О. та Лесик-Бондарук О. «Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації»

[1] стала практичним орієнтиром для роботи з векторними персонажами, особливістю їхньої стилізації та художньої виразності.

Авторка дослідження «Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks» [9] розглядає поєднання традиційного та цифрового підходів для досягнення акварельної естетики, а також надає технічні поради для відтворення живописного стилю у програмах Adobe Photoshop та After Effects.

У роботі «Strategies for a Reduction to 2D Graphical Styles in 3D Computer Graphics with Hybrid Aesthetics» [10] аналізуються методи відтворення традиційного 2D-візуалу в сучасному анімаційному середовищі, зокрема у контексті постобробки та текстурування.

Автори статті «Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні» [3] обґрунтували роль рукописного тексту як повноцінного візуального елемента анімації. Так, в нашому ролику «Лист у майбутнє» типографіка не лише передає репліки персонажів, а й формує емоційну атмосферу сцени.

Про *новизну* нашої роботи свідчить дослідження теми самоприйняття, яка втілюється через унікальний наративний підхід — діалог між дорослою особистістю та її дитячим «я», що служить формою внутрішньої рефлексії. Ця тема реалізується в авторській 2D-анімації за допомогою візуальних метафор, кольорової палітри та типографічних елементів. На відміну від поширеного у масовій анімації зображення внутрішнього конфлікту через зовнішнє протистояння, наш проєкт переносить драму всередину особистості, де єдиним опонентом і водночас рятівником героя виступає він сам.

На нашу думку, варто додати визначення певних дефініцій стосовно обраної теми проєкту:

- *Векторна анімація* — це техніка анімації, заснована на використанні векторної графіки, де зображення складаються з математично описаних ліній і форм, що дозволяє масштабувати їх без втрати якості.

- *Моушн-дизайн* — це напрям мультимедійного дизайну, що поєднує графіку, анімацію, типографіку та візуальні ефекти для створення рухомого візуального контенту.
- *Візуальний наратив* — це спосіб розповіді історії за допомогою візуальних образів, композиції, кольору, руху та символіки.
- *Рефлексія* — це процес самоаналізу та осмислення людиною власних переживань, думок, емоцій і внутрішнього стану.
- *Юнгіанська* психологія — це напрям аналітичної психології, який зосереджується на вивченні несвідомого, архетипів та процесі розвитку цілісності особистості.
- *Архетип* — це універсальний символічний образ або модель поведінки, що існує у колективному несвідомому та повторюється в культурі, мистецтві й людському досвіді.
- *Семіотика* — це наука, що вивчає знаки та знакові системи, які зберігають і передають інформацію.
- *Типографіка* — це мистецтво та система оформлення тексту, що охоплює вибір шрифтів, композицію, ритм і візуальну організацію текстових елементів для передачі змісту та емоційного настрою.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Створення авторського анімаційного ролику вимагає ретельного вивчення вже наявних робіт, що мають спільну тематику, стиль та художні методи. Аналіз аналогів дозволяє зрозуміти, як інші автори передають психологічні стани за допомогою візуальної мови, формують метафоричні наративи та взаємодіють з архетипними образами.

1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Alike”

“Alike”[1] (2015) — іспанський короткометражний анімаційний 3D-фільм режисерів Daniel Martínez Lara (Даніеля Мартінеса Лари) та Rafa Cano Mendéz (Рафа Кано Мендеса), створений як незалежний авторський проєкт (іл. 1.1.). Історія розповідає про батька і сина, які живуть у сірому, механізованому місті, де суспільство поступово пригнічує творчість та здатність радіти простим речам. Батько щодня ходить на роботу, поступово втрачаючи колір, тоді як син, захоплений творчістю вуличного музиканта, намагається зберегти у собі радість та живість. Анімація не містить жодного діалогу — усі емоції передаються виключно через виразну візуальну мову.

Ключовим виражальним засобом в даній роботі є колір як метафора внутрішнього стану персонажів. Коли герої піддаються тиску повсякденності та соціальних очікувань, їхні тіла набувають сірого відтінку; протиставленням цьому є повернення кольору, яке відбувається тоді, коли між батьком та сином відновлюється взаємозв’язок.

Цей анімаційний фільм було обрано як аналог через спільність у психологічній тематиці та художньому підході. У ньому реалізується концепція архетипів персонажів: дорослий символізує втрату цілісності, тоді як дитина втілює щирість, безпосередність та внутрішнє світло. Важливо також зазначити, що персонажі представлені у силуетному та умовному стилі без зайвої

[1]https://youtu.be/PDHIyrfMl_U?si=2snWSg3kgJJiiu48

деталізації, що свідомо уникає конкретизації їх ідентичності й створює простір для особистого впізнавання глядачем. “Alike” став орієнтиром у розробці візуальної філософії проєкту.

1.2. Короткометражний анімаційний фільм “Father and Daughter”

“Father and Daughter”[2] (2000) — нідерландський короткометражний анімаційний фільм режисера Michaël Dudok de Wi (Міхаеля Дудок де Віта) є однією з найвідоміших авторських праць у сфері незалежної анімації (іл. 1.2.). Робота розповідає історію дівчинки, яка після прощання з батьком протягом усього життя повертається до місця їхньої останньої зустрічі. Сюжет побудований навколо таких тем, як втрата, самотність і пам’ять.

Візуальний стиль “Father and Daughter” вирізняється м’якою живописною естетикою, що нагадує традиційний акварельний живопис. Для фільму характерні текстурні фони, приглушена кольорова палітра, великий об’єм повітряного простору в кадрі та плавна, стримана анімація. Музика Normand Roger (Нормана Роджера) підсилює цей ефект, задаючи неквапливий, медитативний ритм, у якому час ніби розтягується.

Втрата близької людини та біль очікування розкривається у фільмі виключно метафорично: смерть батька не згадується прямо й не демонструється, але відчувається в кожному кадрі через його відсутність у більшості сцен, велику кількість вільного місця на екрані, зміну постаті дівчинки з роками.

“Father and Daughter” привернув нашу увагу тим, що анімація використовує природу як відображення внутрішнього стану героя та спирається на символічний візуальний наратив замість прямого пояснення переживань. Особливе значення для власного проєкту мають текстурність зображення, акварельна стилістика та здатність передавати сильні емоції через стриману режисуру, тишу й прості образи.

[2]https://youtu.be/wTIkvwwC23A?si=br0b4I6gmu4PkQky

1.3. Короткометражний анімаційний фільм “If Anything Happens I Love You”

“If Anything Happens I Love You”[3] (2020) — американська короткометражна анімація режисерів Will McCormack (Вілла МакКормака) та Michael Govier (Майкла Гов’єра), що здобула премію «Оскар» у категорії найкращий анімаційний короткометражний фільм (іл. 1.3.). Робота розповідає про батьків, які переживають втрату дочки після шкільної стрілянини.

Візуальний стиль фільму вирізняється витонченою акварельною естетикою, мінімалістичністю та переважно монохромною ненасиченою палітрою. Тіні персонажів виступають як окремі сутності, що уособлюють пригнічені емоції та внутрішній конфлікт і відрізняються від «реальних» тіл способом взаємодії: вони обіймаються, тягнуться одне до одного, висловлюючи те, що герої не здатні виявити відкрито. Силуети персонажів деформуються, розтягуються, візуалізуючи свій психологічний стан без прямих пояснень. Тема втрати, відчуження між партнерами та поступового відновлення зв’язку через спільні спогади втілюється за допомогою простого візуального мовлення: через контури, виразні образи та символічні деталі (синя сорочка доньки, футбольний м’яч, блакитна фарба, що приховує тріщину у стіні будинку).

Анімаційний фільм “If Anything Happens I Love You” надихає, перш за все, силуетною стилістикою персонажів, що є дуже близьким візуальним рішенням до нашої задумки. Ідея роздвоєння, де тіні функціонують як окрема емоційна складова, передає те, що важко висловити словами. Це концептуально перегукується з появою дитячої версії головного героя в «Лист у майбутнє», яка також є проекцією внутрішнього стану.

[3]https://vimeo.com/730612014

1.4. Короткометражний анімаційний фільм “ОМА”

“ОМА”[4] (2014) — бельгійська короткометражна анімація режисерки Karolien Raeymaekers (Кароліен Реймакерс), створена як дипломна робота в школі KASK у місті Генті (іл. 1.4.). Сюжет розповідає про маленьку дівчинку, яка намагається подолати страх перед смертю власної бабусі, що невиліковно хвора. Робота уникає спрощених емоційних кліше, натомість використовує потужну візуальну метафору, щоб передати страх і розгубленість дитини перед подією, яку вона не може до кінця усвідомити. Режисерка майстерно контролює темп фільму через чергування спокійної краси сільського пейзажу та збуреного внутрішнього світу героїні.

Візуальна мова роботи побудована на акварельній стилістиці з м’якими переходами кольору та фактурною поверхнею. Персонажі подані через спрощені силуетні форми, що дозволяє зосередити увагу не на реалістичності рисунку, а на емоційній виразності та психологічному сприйнятті. Важливим елементом у творі є образ відкритого поля, що повторюється та функціонує не як буквальний пейзаж, а як уявний простір внутрішнього світу героїні: місце, де зовнішня реальність, внутрішні переживання дівчинки зустрічаються й переплітаються.

Твір “ОМА” — один із найближчих орієнтирів у формуванні загального підходу до проєкту «Лист у майбутнє». В ньому присутня найбільша кількість спільних рис серед усіх аналогів з нашим роликом, а саме: гротескні силуетні персонажі, акварельна естетика, відображення ментального стану через образи природи. Оскільки анімація Кароліен Реймакерс є дипломною роботою, це підтверджує доцільність проведення глибокого психологічного аналізу в рамках студентського анімаційного проєкту.

[4]https://vimeo.com/164076380

1.5. Короткометражний анімаційний фільм “Overgrown”

“Overgrown”[5] (2022) — студентська короткометражна анімація за авторством Mina Chaco (Міни Чако), створена в рамках програми Character Animation у Каліфорнійському інституті мистецтв (CalArts) (іл. 1.5.). Незважаючи на свою лаконічність — хронометраж становить лише близько двох хвилин — робота дуже точно та поетично передає відчуття внутрішньої тривоги через просту, але виразну художню метафору. Робота виконана у техніці традиційної 2D-анімації з текстурними фонами, що створює відчуття малюнку на папері.

Сюжет ролика побудований навколо героїні, яку поступово починають поглинати навколишні «проростки рослин», що символізують її тривожність: чим наполегливіше дівчинку переслідують нав’язливі думки, тим більше рослини розростаються навколо неї, створюючи почуття замкнутості.

Ця робота була обрана як аналог завдяки схожому підходу до візуалізації негативних думок. Крім того, у ролику відчувається продуманий підхід до музики: класичне камерне звучання підсилює загальну атмосферу сцени, відстежує зміну емоцій та вміло підводить до кульмінації. Такий же принцип лежить в основі музичного оформлення твору «Лист у майбутнє».

1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Pachyderme”

“Pachyderme”[6] (2022) — французька короткометражна анімація режисерки Stéphanie Clément (Стефані Клеман) номінована на премію «Оскар» у 2024 році, за технікою поєднує традиційну 2D- та комп’ютерну 3D-анімацію (іл. 1.6.).

Фільм розповідає історію дев’ятирічної дівчинки, яка проводить літо в будинку своїх бабусі та дідуся, де з нею відбувається щось непоправне. За словами режисерки, в основі роботи лежать психологічні механізми витіснення

[5]https://youtu.be/KKnW6SWo2EQ?si=Hwq5V5SspgYgtIc3
[6]https://youtu.be/Ha4xyeMuiuA?si=MWolf2y9vqux7-qr

та дисоціації. Уся розповідь побудована навколо емоційно заціпенілого персонажа, що бореться з власними травматичними спогадами.

Візуально Клеман передала «змішане відчуття ніжності та тривоги»: тепла, майже медова кольорова палітра, що нагадує вицвілі фотографії зі старих альбомів, контрастує з наростаючим відчуттям загрози. Небо у фільмі майже відсутнє, а коли з'являється, то одразу перекрите будинком, деревом або іншим об'єктом, що метафорично передає відсутність виходу для героїні. Дівчинка в кадрі часто зображена фрагментарно — її тіло зливається з малюнком шпалер на стіні, розсікає рамою вікна або приховане серед кущів, наче вона позбавлена цілісності.

Фільм "Pachyderme" обрано в якості аналогу завдяки принципу роботи з психологічно складною темою виключно через метафори та символи.

1.7. Короткометражний анімаційний фільм "The Dam Keeper"

"The Dam Keeper"[7] (2014) — американська короткометражна анімація студії Tonko House, створена режисерами Robert Kondo (Робертом Кондо) та Daisuke Tsutsumi (Дайсуке Цуцумі), колишніми художниками Pixar (іл. 1.7.). Сюжет розповідає про маленького поросяти Піка, який живе у вітряку та самотужки керує великою дамбою, що захищає місто від чорної отруйної хмари. Попри те, що Пік рятує місто щодня, однокласники цькують та сміються з нього. Єдиним, хто підтримує Піка, стає новий учень — лисиця Фокс.

Візуальний стиль роботи є одним із найбільш вражаючих прикладів передачі текстурності в сучасній 2D-анімації. Кожен кадр виглядає як намальована вручну ілюстрація: фони виконані у техніці, що імітує олійний живопис із вираженою фактурою мазка, зернистістю поверхні та нерівномірним накладанням кольору. Анімація поєднує просту стилізацію персонажів із атмосферними деталізованими фонами. Особливу роль у формуванні антуражу

[7]https://www1.uakino-bay.net/video/3903/

відіграє освітлення та постобробка, що суттєво збагатили зображення, надаючи йому глибини та матеріальності простору.

“The Dam Keeper” був обраний аналогом завдяки підходу до постпродакшну. Ретельно вибудоване освітлення, що робить картинку об’ємною та атмосферною, стало одним із ключових орієнтирів при розробці візуального рішення «Лист у майбутнє».

1.8. Мультфільм “Le Petit Prince”

“Le petit prince”[8] (2015) — французько-італійський повнометражний мультфільм режисера Mark Osborne (Марка Осборна), заснований на однойменній повісті Антуана де Сент-Екзюпері (іл. 1.8.). Фільм розповідає одразу дві переплетені історії: маленька дівчинка знайомиться зі своїм ексцентричним сусідом-авіатором, який розповідає їй про маленького принца з іншої планети. Однак справжній емоційний удар фільм завдає у другій половині, коли доросла версія принца з’являється як змучений службовець у сірому місті — людина, яка повністю забула, ким вона колись була, і втратила здатність дивуватися та відчувати.

Фільм поєднує дві техніки: історія дівчинки виконана у сучасній 3D-анімації, тоді як спогади авіатора про маленького принца відтворені у лялькову стоп-моушні. Цей контраст між двома художніми підходами сам по собі є метафорою: холодний, впорядкований 3D-світ дорослих проти теплого, яскравого лялькового світу дитинства та уяви.

За сценарієм фільм є одним із найточніших аналогів «Лист у майбутнє» серед усіх обраних робіт. Сюжетний поворот, який демонструє дорослу версію маленького принца — виснаженого працівника, що не пам’ятає ні своєї планети, ні троянди, ні лиса, — є прямим відображенням задуму, що лежить в основі нашого проєкту. Обидві історії підкреслюють одне найнебезпечніше у дорослому житті — не зовнішні обставини, а забуття свого «я». Архетипна

[8]https://uakino.best/filmy/genre_adventure/4193-malenkiy-princ.html

динаміка між дитячою та дорослою версією одного персонажа, де дитина уособлює втрачену цілісність, а дорослий — людину, що прагне її віднайти, є структурною основою мультфільму “Le petit prince” і анімаційного ролику «Лист у майбутнє». Образ маленького принца також слугував одним із візуальних орієнтирів при створенні дизайну дитячої версії головного героя.

1.9. Трейлер до гри “OMORI”

Трейлер до психологічної гри “OMORI”[9] (2017) — це відео-презентація однойменної комп’ютерної гри незалежної студії OMOCAT, що виконана у впізнаваній авторській стилістиці (іл. 1.9.). Оморі — центральний персонаж — існує у створеному власною свідомістю світі, де живе разом зі своїми уявними друзями. За допомогою контрасту між безпечним світом фантазій та не такою яскравою реальністю, до якої головний герой не хоче повертатися, проєкт розкриває гравцю теми депресії, ізоляції, пригнічених спогадів, провини та поступового повернення до справжнього життя.

Трейлер поєднує мінімалістичну ручну анімацію та техніку line boil — прийом, при якому контурна лінія персонажа злегка «тремтить» від кадру до кадру, що не дозволяє картинці виглядати надто статично. Саме ця техніка була обрана як один із ключових технічних елементів ролику «Лист у майбутнє». Line boil підсилює відчуття рукотворності, що є важливою частиною загальної акварельно-ностальгічної стилістиці проєкту. Колористика також виконує важливу драматургічну функцію: Оморі зображений виключно чорним контуром на білому тлі, тоді як контур його друзів має яскраві синьо-фіолетові відтінки. Завдяки цьому вони сприймаються майже ефемерними, ірреальними. Цей візуальний наратив допоміг вирішити колірні характеристики персонажів у нашому проєкті.

[9]https://youtu.be/nV0BST2nifk?si=wXEz7ZrBdjVHxShx

1.10. Трейлер до серії фигурок Popmart “Le Petit Prince x Hirono”

“Le Petit Prince x Hirono”[10] (2024) — рекламний трейлер колаборації іграшкового бренду Popmart із всесвітньо відомим персонажем Маленького принца, виконаний у милій мультяшній стилістиці (іл. 1.10.). Робота відрізняється цікавим підходом до подачі тексту. Репліки та фрази персонажів з’являються лаконічно, без зайвих елементів на окремому однотонному кадрі посеред сцени. Текст не вибивається та органічно вписується в естетику ролика, стаючи повноцінною частиною доповіді. Такий типографічний прийом було обрано як спосіб інтеграції тексту й в анімації «Лист у майбутнє». Саме так у нашому проєкті представлені репліки персонажів та внутрішні думки головного героя.

[10]https://youtu.be/RwZJEogZCjc?si=kYQv1piC6Y4OcObE

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Анімаційний ролик «Лист у майбутнє» досліджує теми нелюбові до себе, самоприйняття та відновлення зв’язку з собою. Основна концепція базується на внутрішньому діалозі між дорослою версією персонажа та його дитячим «я». Увагу акцентовано на тому, щоб допомогти героєві уникати залежності від думок оточуючих, не вдаватися до самоосуду та зробити перший крок на користь себе.

Сюжет анімації розгортається навколо дорослої людини, яка переживає психологічну кризу та перебуває у стані відчуження від самої себе під впливом зовнішнього тиску, рутини й низької самооцінки. Психологічний конфлікт підсилюється через стосунки з матір’ю та начальником. Їхні слова резонують із самокритичним внутрішнім голосом, формуючи у персонажа почуття провини, сорому та невпевненості. Кульмінаційним моментом стає знаходження листа, написаного ним у дитинстві для себе з майбутнього. Саме цей лист стає символом внутрішньої трансформації героя та спонукає його переосмислити своє ставлення до себе.

Структура анімації відповідає традиційній трьохактній драматургії. Експозиція демонструє світле дитинство героя та його внутрішню цілісність, зав’язка переносить глядача в емоційно виснажену реальність дорослого життя, а кульмінація відбувається у момент зустрічі героя зі своїм дитячим «я». Розв’язка не надає повного вирішення всіх проблем персонажа, проте демонструє початок його шляху до внутрішнього прийняття та відновлення гармонії з собою.

Анімація встановлює контакт із глядачем через метафоричну мову й оперує кількома ключовими символами. Поле в анімації є не буквальним місцем дії, а візуалізацією внутрішнього світу головного героя. На початку історії воно

барвисте та насичене, що підкреслює гармонійний емоційний стан маленького героя. У дорослому періоді поле стає блідим й позбавленим кольору, відображаючи внутрішнє виснаження.

Дуб у проєкті символізує внутрішню силу, стабільність та психологічну опору. У сценах дитинства він великий та могутній, створює відчуття захищеності. У дорослому житті дуб зникає, а на його місці залишається лише пень — образ емоційної зламаності.

Білий повітряний змій — втілення світлості думок і легкості сприйняття життя. У дитинстві він асоціюється з безтурботністю та відчуттям безпеки, а в дорослому житті стає нагадуванням про втрачений емоційний зв’язок із собою. У фіналі запуск змія — акт звільнення від тяжких думок і жест вибору на користь радості від життя та простих речей.

Великий піджак дорослого героя є візуальним маркером невідповідності й сорому. Одяг виглядає неприродньо великим і безглуздим на персонажі, через що підсилює відчуття дискомфорту та чужорідності.

Чорні клубки з ліній, що заповнюють простір навколо героя, матеріалізують його деструктивні думки. Тривога стає видимою та фізично займає місце навколо нього.

Дитяча версія героя постає як уособлення самоосуду — герой проєктує на неї власний сором і переконаний, що хлопчик розчарований у ньому. Проте в кінці анімації, коли головний персонаж читає листа, виявляється, що хлопчик не засуджує його, а навпаки підтримує й простягає руку, перетворюючись із судді на товариша. У підсумку дитяча версія героя стає провідником до внутрішнього примирення та допомагає дубу прорости знову.

2.2. Стилістична концепція

Візуальна мова проєкту «Лист у майбутнє» побудована на акварельній стилістиці, що формує відчуття зворушливого, дещо розмитого спогаду. Тому велика увага приділяється текстурності, м’якості кольорових переходів та

легкій недосконалості ліній. Фони виконані в живописній техніці з природною фактурою та тональними акцентами.

Персонажі намальовані силуетно, у монохромі, свідомо уникаючи надмірної конкретизації образів, щоб дозволити кожному глядачеві знайти в героїві відображення власного «Я». Дорослий головний герой, матір та начальник зображені повністю чорними, а дитяча версія має світлий колір та яскравий синьо-фіолетовий контур. Контраст між чорним силуетом дорослого і білим силуетом дитини одразу зчитується на інтуїтивному рівні.

Можна відзначити свідомий підхід до побудови композиції кадру залежно від емоційного навантаження сцени. У спокійних, ліричних сценах (як поле, хлопчик під дубом, запуск змія) використовується далекий план із великою кількістю повітря навколо персонажа, що підкреслює відчуття свободи та простору. У напружених сценах (розмова з начальником, епізод у ванній кімнаті) кадр стискається: мало порожнього місця в сцені, героя оточує темний з усіх боків. В окремих сценах композиція використовує симетрію та фронтальні ракурси, як в епізодах офісу та ванної кімнати. Текстові вставки на однотонному тлі з’являються як різкий ритмічний акцент, що зупиняє дію й змушує глядача зосередитись на одній репліці чи думці.

2.3. Технічні характеристики й особливості реалізації

Анімація «Лист у майбутнє» виконана у горизонтальному форматі Full HD (1920×1080px), який відповідає стандартам демонстрації на фестивалях та дозволяє комфортно переглядати відео на будь-яких екранах. Відеоряд планується експортувати у 24 кадрах в секунду для загальної кінематографічної плавності, у певних сценах допускається комбінування зниженої частоти 12–18 fps. Цей прийом імітує естетику традиційної анімації та підсилює відчуття рукотворності.

Процес виробництва ролику реалізується за допомогою комбінації трьох програм Adobe. Фони малюються у Adobe Photoshop, а персонажі

розробляються у Adobe Illustrator як векторні об’єкти, що забезпечує чіткість силуету при будь-якому масштабуванні та зручність подальшого анімування. Композинг, постпродакшн з накладанням текстур і анімація виконуються у Adobe After Effects.

Анімація персонажів в основному базується переважно на простих трансформаціях та прийомах (scale, position, rotation, opacity, деформація шейпів). У ролику складна анімація свідомо обмежена на користь умовних і символічних рухів.

Для створення відчуття глибини простору у фонових сценах використовується паралакс, коли окремі шари рухаються з різною швидкістю відповідно до їхньої умовної відстані в сцені.

Для надання «живого» вигляду контурних обрисів застосовується техніка line-boil, завдяки чому лінія злегка тремтить, надаючи анімації відчуття традиційного малюнку.

На етапі постпродакшну поверх усіх шарів накладаються зернисті текстури та коригується освітлення сцен, що сприяє створенню цілісного вигляду персонажів і фонових елементів, забезпечуючи їх гармонійне поєднання та завершеність візуального оформлення.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення проєкту є повноцінним драматургічним інструментом. У ролику використовується royalty-free музика, переважно класичним звучанням струнних інструментів і фортепіано.

На початкових етапах анімації музика звучить стримано й м’яко, створюючи відчуття спогаду та теплоти. У сценах, пов’язаних із дорослим життям героя, музика зникає, залишаючи тільки приглушенні монотонні звуки оточення. У зав’язці музичний супровід поступово наростає в напруженості, відображаючи загострення проблеми героя. Важливі драматургічні моменти підкреслюються акордовими акцентами. Так, у момент появи текстової репліки

на екрані, зокрема негативної, звучить брудний, дисонансний або мінорний акорд, що перетворює текст на справжній емоційний удар.

Паузи і тиша є так само важливою частиною звукового рішення. У певних моментах звук навмисно зникає, залишаючи глядача наодинці з образом на екрані. Такий контраст між звучанням та тишею допомагає зробити кульмінаційні моменти більш виразними. У фінальних сценах знову використовується мажорна композиція, підкреслюючи емоційне зцілення персонажа.

Додатково у проєкті використовуються атмосферні звукові ефекти: шум вітру, шелест трави, приглушені побутові звуки офісу та кімнатного простору.

Таким чином, звуковий шар анімації діє як єдина система, в якій музика, тиша та звукові ефекти спільно створюють емоційний ритм оповідання.

ВИСНОВКИ

Результатом дипломної роботи є анімаційний 2D-ролик «Лист у майбутнє», присвячений темі самоприйняття, внутрішньої підтримки та подолання руйнівної самокритики.

Актуальність проєкту зумовлена значним поширенням психологічних криз, пов’язаних із втратою самоцінності та хронічною самокритикою під тиском соціального середовища. Використання анімації, як інструменту, дало змогу розкрити ці внутрішні переживання без зайвого проповідництва, апелюючи до емоційного досвіду глядача.

У ході роботи над проєктом був проведений комплексний аналіз досліджень та публікацій, що охоплюють психологічну, мистецтвознавчу та технічну складові обраної теми. Використання теоретичної праці Kristin D. Neff (Крістін Нефф) про самоспівчуття та юнгіанська концепція архетипу внутрішньої дитини сформували змістовний фундамент роботи та підтвердили, що звернення людини до витісненої частини себе є дієвим шляхом до відновлення цілісності особистості.

Новизна роботи полягає у специфічному наративному підході — перенесенні драми всередину особистості, де дорослий герой вступає у діалог із власною дитячою версією.

Аналіз аналогів довів, що анімація, як медіум, має унікальну здатність говорити про складні психологічні стани через метафору, символ й образ. Роботи “OMA”, “Father and Daughter”, “If Anything Happens I Love You” та інші підтвердили, що акварельна стилістика, силуетна подача персонажів, умовна візуальна мова є ефективними інструментами для передачі внутрішнього досвіду, з яким може ідентифікувати себе широкий глядач.

Стилістична концепція проєкту базується на мальовничій акварельній техніці, що формує атмосферу зворушливого спогаду. Візуальний наратив

будується на контрасті: чорні силуети дорослих, які уособлюють відчуження, протиставляються світлому контуру дитини. Ключові символи — поле, дуб, білий повітряний змій. Досвід роботи над проєктом підтверджує, щоб передати складний внутрішній стан не потрібна надмірна деталізація, достатньо точно обраного образу та послідовної символічної системи.

Технічна зв’язка програм Adobe Photoshop, Illustrator та After Effects виявилася оптимальним рішенням для реалізації задуманої стилістики в умовах студентського проєкту.

Отже, анімаційний ролик «Лист у майбутнє» є завершеним художнім висловом, який поєднує глибоку психологічну рефлексію з виразною візуальною мовою. Проєкт звертається до кожного, хто відчуває психологічну кризу, пов’язану із самосприйняттям. Здатність відновити внутрішню гармонію не зникла — її можуть лише заглушувати зовнішній тиск та власні страхи.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Берлач О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації, 2020. URL: https://surl.li/shvaox (Дата звернення 11.04.2026)

2. Мараховська К. Сучасна анімація: базові універсалії культури, культурні інваріанти та варіативність, 2022. URL: https://surli.cc/eqorao (Дата звернення 13.04.2026)

3. Опалєв М., Саввіна М. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні, 2014. URL: https://surl.li/qfhgmv (Дата звернення 11.04.2026)

4. Сташук О., Сташук М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України, 2023. URL: https://surl.lu/dnwkdi (Дата звернення 13.04.2026)

5. Erwin Feyersinger, Carmen Hannibal. A Virtual Roundtable on Relations Between Metaphor and Metamorphosis, 2021. URL: https://surl.li/tkjzlo (Дата звернення 13.04.2026)

6. Juliet Rohde-Brown. Shadow and Society: The Forgotten Child in Collective Contexts, 2023. URL: https://surl.li/zufmgv (Дата звернення 13.04.2026)

7. Kristin D. Neff. Self-Compassion: Theory, Method, Research, and Intervention, 2023. URL: https://surl.lt/hhwlpn (Дата звернення 11.04.2026)

8. Malini Mahalingam, Lakshmi Priya Daniel. Unlocking meaning: visual semiotic analysis in animation, 2024. URL: https://surl.li/kbbljy (Дата звернення 13.04.2026)

9. Purwaningsih Dominika Anggraeni. Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital Media, 2017. URL: https://surl.li/esobkk (Дата звернення 13.04.2026)

10. Yen-Jung Chang. Strategies for a Reduction to 2D Graphical Styles in 3D Computer Graphics with Hybrid Aesthetics, 2011. URL: https://surl.li/jocysc (Дата звернення 13.04.2026)

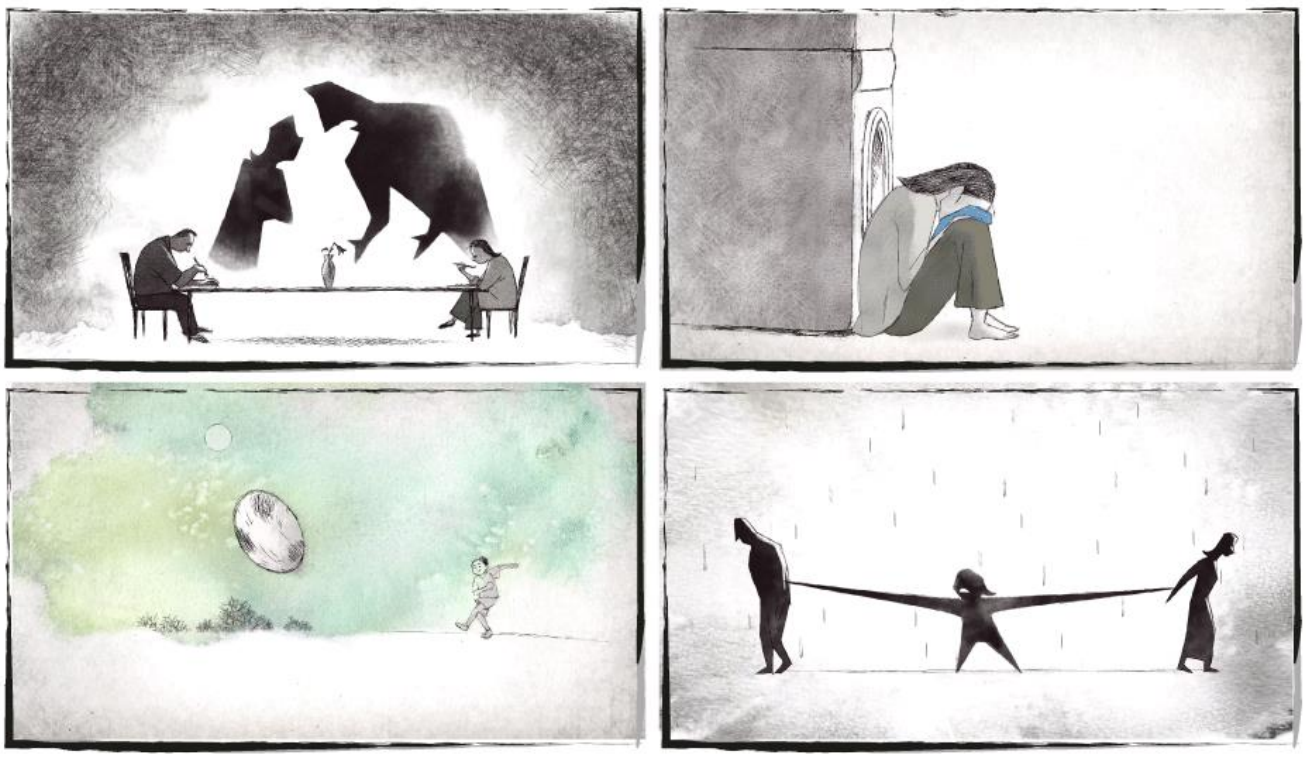
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ



Іл. 1.1. Короткометражний анімаційний фільм “Alike”, 2015



Іл. 1.2. Короткометражний анімаційний фільм “Father and Daughter”, 2000



Іл. 1.3. Короткометражний анімаційний фільм “If Anything Happens I Love You”, 2020



Іл. 1.4. Короткометражний анімаційний фільм “ОМА”, 2014



Іл. 1.5. Короткометражний анімаційний фільм “Overgrown”, 2022



Іл. 1.6. Короткометражний анімаційний фільм “Pachyderme”, 2022



Іл. 1.7. Короткометражний анімаційний фільм “The Dam Keeper”, 2014



Іл. 1.8. Мультфільм “Le Petit Prince”, 2015

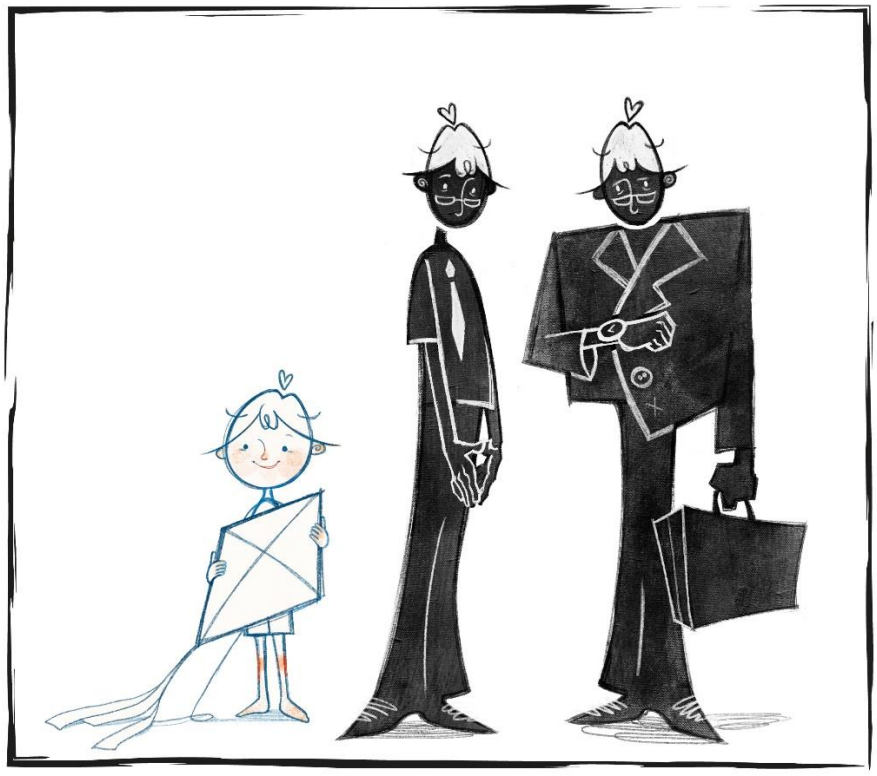


Іл. 1.9. Трейлер до гри “OMORI”, 2017



Іл. 1.10. Трейлер до серії фигурок Popmart “Le Petit Prince x Hirono”, 2024

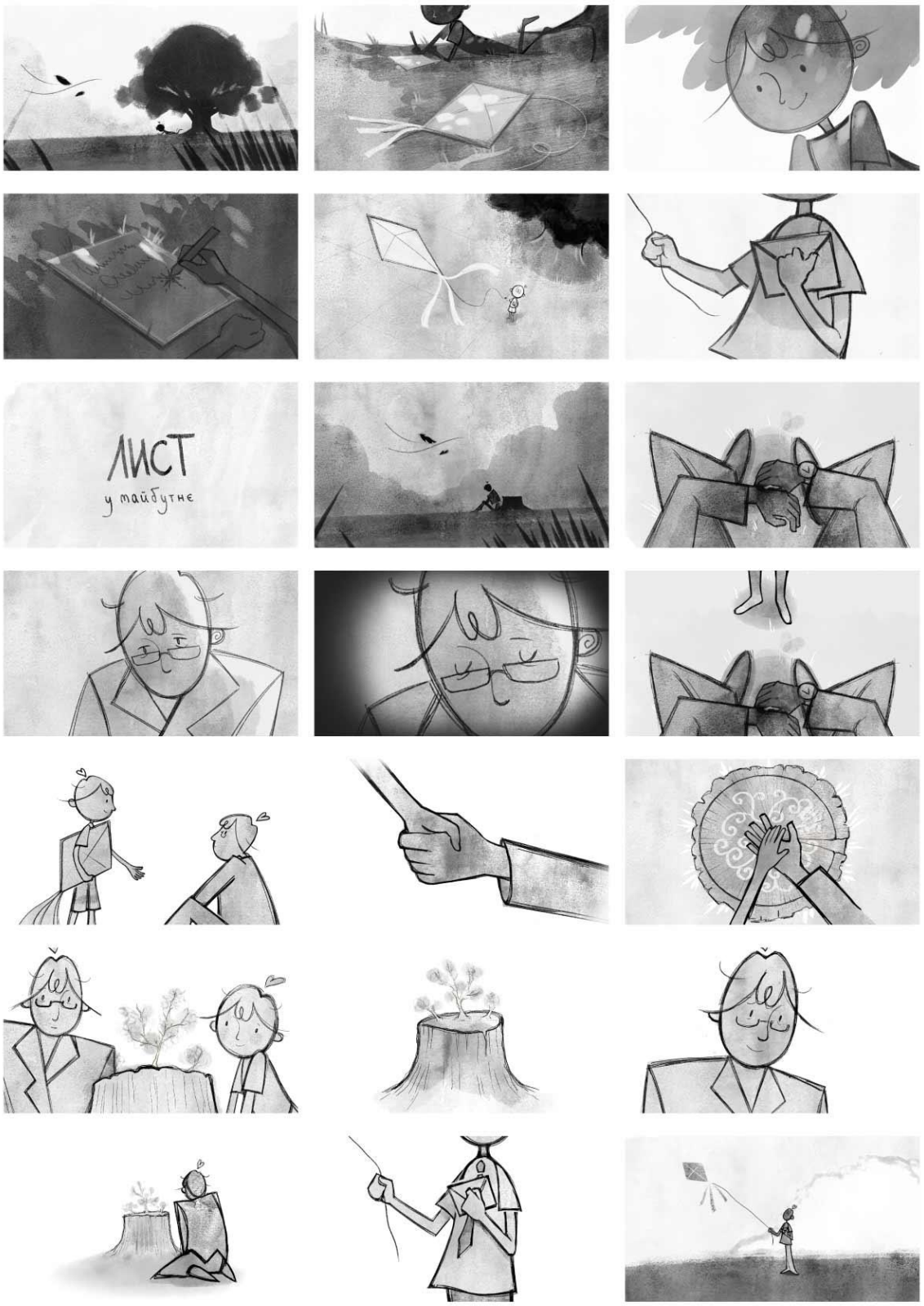
ДОДАТОК ІІ. ВЛАСНІ ПОШУКИ



Пошуки персонажу



ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд