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

Гончар Вероніка Андріївна

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "COLD LIGHT"

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
_____ Гончар В. А.

Керівник: викладач Огурцов С. Л.

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП 2
РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 5
1.1 Трейлер до відеогри "Gris" 5
1.2 Трейлер до відеогри "Ori and The Blind Forest" 5
1.3 Трейлер до гри "Hollow Knight" 6
1.4 Короткометражний анімаційний фільм "Scarlett" 7
1.5 Пригодницька гра "Hollow Knight: Silksong" 8
1.6 Анімований трейлер до відеогри "Dead Cells" 9
1.7 Трейлер до відеогри "Stray" 9
1.8 Комп'ютерна гра "Rain World" 11
1.9 Мультфільм "Mune: Guardian of the Moon" 12
1.10 Анімаційний серіал "Avatar: The Last Airbender" 12
РОЗДІЛ ІІ. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ 15
2.1 Концепція роботи 15
2.2 Стилістичний напрямок 15
2.3 Технічні характеристики та особливості 16
2.4 Звуковий супровід 16
ВИСНОВОК 17
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 19
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 25
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЕКТУ 29

ВСТУП

Анімація десятиліттями працює з темами, про які прямо говорити буває важко – травми, втрати, біль, само сприйняття. Завдяки цьому проєкту ми хочемо занурити глядача у невідомий та надзвичайний світ, де підтримка, єдність і відчайдушність є силою, яка допомагає відновити власне «Я» та дає змогу йти вперед.

Проблема інклюзії завжди була складним питанням у світовому контексті. За даними міжнародних звітів, понад 16% населення світу (близько 1,3 млрд людей) живуть з інвалідністю [10]. Окремим викликом стала евакуація людей з інвалідністю з прифронтових територій. За результатами дослідження, проведеного у межах Спільної програми ООН, більшість евакуаційних маршрутів, транспорту й тимчасових укриттів виявилися непристосованими до потреб маломобільних людей, а інформаційне сповіщення часто не враховує осіб з порушеннями слуху чи зору. Це означає, що в умовах загрози життю саме люди з інвалідністю опиняються у найвразливішому становищі [2]. В Україні проблема інклюзії набула екзистенційного значення. Через постійні обстріли та бойові дії щодня зростає кількість людей з ампутаціями та ПТСР, що потребує негайної адаптації міського простору. Міський простір не встигає підлаштовуватися: пандуси з'явилися в багатьох закладах, але ліфти, підйомники й обладнані санвузли досі залишаються радше винятком, ніж нормою [1].

Усе це формує запит на нові художні форми, здатні проговорити травму, втрату, прийняття. Повномасштабне вторгнення залишило тисячі людей з фізичними каліцтвами й психологічними бар'єрами, що робить питання адаптації та прийняття «нового Я» надзвичайно важливими для суспільства.

Актуальність роботи полягає в необхідності створення візуального ознайомчого продукту, спрямованого на поширення інформації щодо проблем інклюзії, та втрат за допомогою трейлера та самого наповнення гри.

Для порушення цієї теми обрано саме анімований трейлер, адже мультимедіа є потужним засобом просвітництва, особливо беручи до уваги ігровий аспект цієї індустрії. У процесі гри людина набагато сильніше занурюється у сюжет та глибше відчуває переживання персонажів, їхню історію та складнощі. Саме тому трейлер як мультимедійний продукт виконує ключову комунікативну функцію – він формує перше враження про гру, передає її атмосферу, емоційний тон та основні ідеї. Створення трейлера до гри з інклюзивною тематикою потребує особливого підходу до візуальної мови, ритміки монтажу та звукового дизайну, що робить цю роботу актуальною як з художньо-практичного, так і з соціального погляду.

Мета роботи – спроектувати та реалізувати анімований трейлер до гри "Cold Light", який засобами анімації, моушн- і саунд-дизайну зможе донести до глядача центральну ідею гри: шлях від втрати до прийняття.

Новизна роботи полягає у тому, що трейлер будується навколо авторського ігрового всесвіту, який не існував раніше. "Cold Light" – це не абстрактна притча, а конкретний сюжет із власною міфологією та історією: крижана планета, підземне місто Лайт, крилаті істоти флаї, які після нападу хижаків змушені рятуватися, маючи справу з пораненнями та втратами. Ця фантастична оболонка дозволяє говорити про реальний біль – про ампутації, про страх, про неможливість повернутися до колишнього себе без прямолінійності, яка часто відштовхує.

У роботі використовуються поняття:

Трейлер – короткий рекламний анімаційний або відеоролик, що передає атмосферу, тон та ключові образи майбутнього твору, формуючи перше враження у глядача.

Геймплей – внутрішньоігрова механіка, сукупність певних методів взаємодії гравця та гри; сам ігровий процес.

Біом – це регіон у світі з відмінними географічними об’єктами, рослинами, мобами, температурами, рівнями вологості, кольорами тощо.

Катсцена – неігрова сцена у відеогрі, яка перериває ігровий процес для просування сюжету, надання експозиції або демонстрації важливих подій.

Метроідванія – це піджанр пригодницьких екшен ігор, найчастіше з елементами платформерів, а інколи і з елементами RPG [3].

РОЗДІЛ І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Трейлер до відеогри "Gris"

В трейлері до відеогри "Gris"[1] студії Nomada Studio, Іспанія, 2018 рік, створеного під художнім керівництвом Конрада Розета (Conrad Roset) з музикою групи Berlinist, демонструється історія дівчини Ґріс, яка переживає важку емоційну травму і поступово відновлюється через подорож знебарвленим символічним простором (Рис. 1.1).

Концепція ролика побудована на ідеї поступового повернення кольору у знебарвлений світ. Кожен новий колір символізує певний етап одужання: синій – смуток, червоний – гнів, зелений – надія, жовтий – прийняття. Драматургічний принцип – «катабасіс» та повернення, повний цикл від втрати до прийняття. Анімаційна мова свідомо імітує акварельну ілюстрацію – м'які переходи, прозорі тіні, розмиті контури без чітких ліній. Жодних діалогів чи закадрового тексту, історія тримається на синхронізації руху, кольору й музики.

Виразність графічних прийомів досягається м’якими акварельними заливками без жорстких контурних ліній. Ретельно опрацьована анімація довгого волосся й сукні героїні є одним з головних виражальних засобів. Матеріальність тканини передається через плавні хвилеподібні рухи й м’які градієнти тіней.

Сюжетні анімаційні фрагменти й ігрові вставки чергуються природно, що дає глядачеві змогу зануритися у світ гри ще до знайомства з геймплеєм.

1.2 Трейлер до відеогри "Ori and The Blind Forest"

В трейлері "Ori and The Blind Forest"[2] студії "Moon Studios", під керівництвом Томаса Малера (Thomas Mahler), Австрія, США, 2015 рік, розповідається історія маленького духа лісу Орі (рис. 1.2). Після

[1] https://www.youtube.com/watch?v=gvECQlxrhbw&t=1s
[2] https://www.youtube.com/watch?v=Z_yQWYILiYc

катастрофічного усихання великого Духовного Дерева він опиняється сам у зруйнованому лісі Нібель і має повернути життя згасаючому світу.

Драматургічно ролик влаштований за принципом емоційного крещендо. Він починається з тихих ліричних сцен мирного життя, проходить через катастрофу й відчай героя та завершується кадрами героїчного подолання перешкод. Це історія про кохання, самопожертву й надію, розказана без жодного слова. Анімаційна мова трейлера спирається на європейську й японську ілюстративну традицію з акцентом на м'яку акварельну заливку та багатошарове освітлення.

Виразність графічних прийомів досягається м’яким розмитим контуром без жорсткої лінії та внутрішнім сяйвом білого силуету Орі з бірюзовими акцентами. Тіло персонажа напівпрозоре й наче світиться зсередини, а кожен рух супроводжується шлейфом дрібних світних часток. Матеріальність шерсті передається через плавні градієнтні переходи без зайвої деталізації. Така візуалізація додає магічності персонажу й виділяє його на тлі наповнення світу та інших створінь.

Кінематографічні катсцени та геймплейні фрагменти змонтовано в єдиний потік, без відчуття розриву між «фільмом» і «грою». Бентежний саундтрек посилює емоційну залученість – і подорож Орі лісом Нібель залишається у пам'яті надовго.

1.3 Трейлер до гри "Hollow Knight"

В трейлері "Hollow Knight – Release Trailer"[3] студії Team Cherry у складі Арі Гібсона (Ari Gibson), Вільяма Пеллена (William Pellen) та Девіда Казі (David Kazi), Австралія, 2017 рік, представлено ключові візуальні й атмосферні образи однойменної двовимірної метроідванії, виданої у лютому 2017 року (рис 1.3). Трейлер відкриває перед глядачем покинуте підземне королівство Галлоунест, уражене містичною хворобою, та знайомить із мовчазним воїном-комахою, який спускається у його глибини.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=UAO2urG23S4

Драматургія тримається на поступовому розгортанні масштабу: від крупних планів героя у вузьких тунелях – до панорамних кадрів з гігантськими істотами та руїнами. Це атмосферний трейлер без дикторського коментаря з музикою композитора Крістофера Ларкіна (Christopher Larkin). Анімаційну мову формує ручна покадрова 2D-графіка з акцентом на виразний силует і контрастне освітлення.

Виразність графічних прийомів побудована на поєднанні плоских чорних силуетних плям тіла та плаща з тонкою білою пластичною плямою маски без обличчя. Велика округла голова на тендітному тілі та відсутність міміки доводять стилізацію до межі символу й дозволяють глядачеві проєктувати на героя власні емоції.

Глибина простору досягається багатошаровою плановістю з охолодженням палітри до фіолетово-сірих відтінків глибини. Контрастне точкове освітлення від магічних джерел виділяє ключові смислові об’єкти в темряві.

Звукова доріжка акцентує напружені моменти битв і паркур-секції, підсилюючи їх емоційно. Стилізована озвучка істот надає відчуття розвиненості цивілізації Галлоунесту й додає емпатії до її мешканців.

Трейлер "Hollow Knight" є релевантним аналогом для "Cold Light" насамперед як приклад атмосферної подачі теми втрати рідного міста, без діалогів та експозиційного тексту. Робота з глибокою синьо-фіолетовою палітрою та принцип побудови героя-символу через мінімалістичний силует безпосередньо корелюють з художнім рішенням нашого проєкту.

1.4 Короткометражний анімаційний фільм "Scarlett"

В короткометражному анімаційному фільмі "Scarlett”[4] виробництва студії "the STUDIO" Нью-Йорк, США, 2016 рік, створеному за замовленням організації "Scarlett Contra el Cancer" під режисурою Елісон Абітбол (Alison Abitbol) та Мері Ніттоло (Mary Nittolo) з музикою від Hook та Line, представлено історію шестирічної Скарлет Айди Ріверо Осехо, яка втратила

[4] https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU

праву ногу через рак кістки, що найчастіше вражає дітей (рис 1.4). Фільм побудований на реальній історії маленької дівчинки, та слугує візуальною підтримкою для дітей, які проходять подібний шлях.

У фільмі одночасно розгортаються дві оповіді. Перша – буквальна історія дівчинки, що адаптується до протеза й знаходить силу у своїй любові до танцю. Друга – абстрактне, метафоричне зображення червоних стрічок, які окутують блакитний промінчик світа, який символізує впевненість та самооцінку дівчинки. За допомогою рухів цих об’єктів, авторам вдалось передати внутрішній шлях героїні від ізоляції до прийняття.

Фільм "Scarlett" є одним з найточніших тематичних аналогів для трейлера "Cold Light". Обидва проєкти порушують тему ампутації та емоційного шляху до прийняття "нового Я", ці дві роботи свідомо відмовляються від прямих діалогів і покладаються на візуальну метафору як головний інструмент оповіді.

1.5 Пригодницька гра "Hollow Knight: Silksong"

В пригодницькій грі "Hollow Knight: Silksong"[5] студії Team Cherry у складі Арі Гібсона (Ari Gibson), Вільяма Пеллена (William Pellen) та Джека Вайна (Jack Vine), Австралія, 2025 рік, з музикою композитора Крістофера Ларкіна (Christopher Larkin), розповідається історія принцеси-захисниці Хорнет (рис 1.5). Після полону вона потрапляє у нове королівство Фарлум, уражене невідомим прокляттям, і має піднятися до його вершини, аби розкрити причини катастрофи.

Концепція гри побудована на драматургічному принципі вертикального руху нагору, який інвертує спуск у глибини з оригінального "Hollow Knight". Жанрово це 2D-метроідванія, у якій акцент змістився зі статичного протагоніста на швидку, акробатичну й виразну героїню. Анімаційна мова зберігає спадкоємність мальованої вручну 2D-графіки оригіналу, проте демонструє значно більшу деталізацію середовища, ширшу колористику та динамічнішу пластику персонажа.

[5] https://store.steampowered.com/app/1030300/Hollow_Knight_Silksong/

Світ гри тримається на ретельно пророблені системі локацій-біомів: шовкові храми, готичні кафедральні зали, індустріальні руїни, кістяні катакомби, зарослі мохом гаї. Кожна локація має власний кольоровий настрій (зеленуваті, іржаві, охристі, холодно-блакитні відтінки) та власну архітектурну логіку, яка підказує гравцеві історію цього місця без жодного діалогу. Саме така різноманітність біомів стала орієнтиром для побудови світу гри "Cold Light".

1.6 Анімований трейлер до відеогри "Dead Cells"

В анімованому трейлері до відеогри "Dead Cells"[6] розробника Motion Twin, Франція, 2018 рік, створеному студією Bobby Prod під режисурою Вінсент Вернієра (Vincent Verniers) зі сценарієм Венсанта Вернієра та Седріка Геролья (Cédric Herole) і музикою композитора Лолана Йоана (Valmont), представлено ключові візуальні образи однойменної гри в жанрі рогаліку-метроідванії (рис 1.6). У центрі подій опинився герой – Полонянин з палаючою головою, який пробирається проклятим островом, аби дістатися Короля заради помсти, проте незліченна кількість ворогів стає на його шляху.

Концепція ролика побудована на драматургічному зануренні в похмурий, але іронічний світ. Попри трагічну зав'язку, трейлер витримано у дусі чорного гумору, герой невпинно гине і воскресає, що є відбитком ігрової механіки "permadeath". Попри постійні невдачі, герой не здається та постійно підбирає нове знаряддя для боротьби. Полонянин проходить шлях від незграбного початківця до вправного воїна, який постійно змінює стилі бою та зброю задля максимального результату.

Анімація трейлера виконана в традиційній техніці французької школи з виразною карикатурною стилізацією, насиченим ритмом та динамічним монтажем бойових сцен. Графіка тримається на жорстких чорних контурних лініях змінної товщини, ручній покадровій анімації рухів та яскравих пласких заливках без тонових градієнтів. Матеріальність наповнення

[6] https://www.youtube.com/watch?v=gX4cGcwmdsY

передано через стилізовані текстури кам’яного підземелля, металевої зброї та органічних монстрів. Кольорова палітра тримається на холодних синіх, фіолетових і зелених відтінках з контрастними акцентами помаранчевого полум’я голови героя та зеленого вогню його магії.

Упродовж усього трейлера гармонійно поєднані атмосферні плани занедбаного королівства, динамічні бойові сцени та комічні моменти провалів героя. Це дає змогу за короткий час передати водночас похмурий тон світу та особливий гумор гри, не вдаючись до жодної експозиції чи діалогу.

Такий спосіб подачі трейлера як самостійного короткометражного фільму став важливим орієнтиром для нашого проєкту. Обраний нами формат анімаційного трейлера багато в чому перегукується з цією роботою, адже також представляє світ гри без жодного кадру геймплею.

1.7 Трейлер до відеогри "Stray"

В трейлері до відеогри "Stray – Reveal Trailer"[7] студії Blue Twelve Studio у складі Кули та Вів, Франція, 2020 рік, виданому видавцем Annapurna Interactive, представлено ключові візуальні образи однойменної пригодницької гри (рис 1.7). У центрі оповіді – рудий бездомний кіт, який після відлучення від родини потрапляє у занедбане кіберпанк-місто, населене лише роботами, і має знайти шлях додому.

Ролик відкривається атмосферними планами неонових алей міста та демонструє звичайні моменти буття кота: відпочинок на теплій батареї, прогулянку дахами житлових районів, дослідження занедбаних кімнат. Така меланхолійна манера подачі тонко наголошує на значенні живого, природного у нашому світі.

Стилістично трейлер виконаний у реалізмі з акцентом на максимальне відтворення рухів живої тварини. Ретельна деталізація шерсті кота з життєподібною анімацією рухів дуже вдало контрастує з неоновим освітленням вулиць та іржавими деталями роботів. Кольорова палітра

[7] https://www.youtube.com/watch?v=u84hRUQlaio

тримається на холодних синіх і бірюзових відтінках темних провулків з яскравими акцентами рожевого, фіолетового й оранжевого неону.

Упродовж усього трейлера гармонійно поєднані інтимні плани кота й широкі панорами кіберпанк-міста, що дає змогу одночасно передати масштаб занедбаного світу та емоційну тендітність маленької істоти в ньому. Принцип масштабного протиставлення крихітного героя величезному покинутому простору є прямим орієнтиром для трейлера "Cold Light", у якому маленькому флаю доводиться самотужки стикатися зі стихією природи.

1.8 Комп'ютерна гра "Rain World"

В комп'ютерній грі "Rain World"[8] студії Videocult у складі Йоара Якобссона (Joar Jakobsson) та Джеймса Прімейт (James Primate), Швеція, США, 2017 рік, виданій видавцем Adult Swim Games, розповідається історія крихкого створіння-слагкіта (рис 1.8). Після катастрофічної повені він втрачає свою родину і змушений виживати в покинутому індустріальному світі, що регулярно заливається смертоносним дощем.

В основі гри – ідея крихкості окремої істоти у жорсткому екосистемному циклі: гравець ніколи не стоїть на верхівці харчового ланцюга. Автори вибудували систему, у якій усіх істот контролює ШІ – а отже, NPC поводяться непередбачувано і реалістично взаємодіють як з гравцем, так і між собою. Гравець стає здобиччю, за якою женуться всі хижаки одразу; це провокує боротьбу і між самими хижаками.

Анімаційна мова поєднує піксель-арт з процедурною анімацією, за якої тіло істоти реагує на фізику й оточення в реальному часі без класичних покадрових спрайтів. Кольорова атмосфера часто змінюється залежно від біому, у якому перебуває гравець. Світ гри наповнений різноманіттям флори та фауни, і кожна деталь має певну функцію. Усе навколо гравця живе завдяки різноманіттю візуальних ефектів: туману, пилу, дощу, світіння.

---

[8] https://store.steampowered.com/app/312520/Rain_World/

Саме цей принцип – світ як живий організм, у якому кожна локація має власну фауну, фактуру та небезпеку, – став прямим орієнтиром для технічного й художнього вирішення крижаної планети у грі "Cold Light".

1.9 Мультфільм "Mune: Guardian of the Moon"

В анімаційному фільмі "Mune: Guardian of the Moon"[9] режисерів Бенуа Філіппона (Benoît Philippon) та Олександра Ебояна (Alexandre Heboyan), виробництва студій Onyx Films, Orange Studio та ON Animation Studios, Франція, 2014 рік, розповідається історія маленького фавна Муна (рис 1.9). Він несподівано отримує титул Вартового Місяця і через власну необережність втрачає Сонце, що змушує його разом з товаришами вирушити у небезпечну подорож, аби повернути світло у світ.

Драматургія спирається на класичну схему героїчної подорожі, ускладнену темами дружби та прийняття власних особливостей. Анімаційна мова свідомо поєднує дві техніки: 3D-комп'ютерна анімація – для основних сцен, 2D – для спогадів і сцен сну. Це дає змогу стилістично розділити різні шари оповіді.

Графічна виразність будується на поєднанні гладкої 3D-моделювальної поверхні персонажів з ручним шейдингом, який імітує ефект акварельного або пастельного малюнку. Матеріальність передано різнохарактерно: шерсть Мюна, восковість Ґлім, кам’янистість денних мешканців. Це створює виразну тактильність кожного персонажа, попри стилізованість загального рішення.

Різноманітне наповнення світу дозволяє глядачеві повністю поглинутися в історію мультфільму. Денний світ наповнений теплими, золотими тонами з пишною флорою. Нічний – глибокими синіми, фіолетовими та бірюзовими відтінками з біолюмінесцентними елементами, які додають чарівності цій порі дня. Підземний світ, повністю поглинутий сірими та пастельно-фіолетовими тонами, хоч і здається порожньою пустелею, проте несе в собі історію цілого світу. Кожна локація має власну архітектурну логіку, унікальних мешканців та символічну функцію в

[9] https://www.imdb.com/title/tt3858372/?ref_=mv_close

загальній міфології. Концепт-арти художників мультфільму слугували прямим орієнтиром для розробки крижаної планети у грі "Cold Light". Підхід до проєктування біомів через колірну домінанту та власну фауну, а також ідея м’якого нічного сяйва як основного джерела світла безпосередньо застосовані у художньому рішенні нашого проєкту.

1.10 Анімаційний серіал "Avatar: The Last Airbender"

В анімаційному серіалі "Avatar: The Last Airbender"[10] творців Майкла Дімартіно (Michael Dante DiMartino) та Браяна Конецка (Bryan Konietzko), виробництва студії Nickelodeon Animation Studios у співпраці з корейською студією JM Animation,США, 2005–2008 роки, розповідається історія підлітка Анга – останнього представника народу Кочівників Повітря, який має зупинити столітню війну й відновити рівновагу між чотирма стихіями (рис 1.10).

Окремої уваги в нашому аналізі заслуговує героїня Тоф Бейфон, яка стала одним з найвідоміших персонажів-носіїв теми інклюзії в сучасній анімації. Тоф – сліпа від народження дівчинка з аристократичної родини, яку батьки роками тримали ізольованою від світу, вважаючи її безпорадною й крихкою. Втікши з дому, вона навчається магії землі від сліпих кротоборсуків і виробляє унікальну техніку «сейсмічного зору», яка робить її однією з найсильніших майстринь магії землі у світі серіалу. Драматургічний принцип персонажа побудований на свідомому інвертуванні стереотипу, що суспільство сприймає як обмеження, стає для героїні джерелом її надзвичайної сили.

Образ та історія Тоф є цінним аналогом для гри "Cold Light" саме з боку режисерсько-сценарного підходу до теми інклюзії та незламності. Творці серіалу свідомо відмовилися від зображення сліпоти як трагедії або обмеження. Тоф зображена сильнішою за зрячих, з яскравим почуттям гумору, гострим язиком та абсолютною впевненістю у власних силах. Історія цього персонажу демонструє, що справжня сила – у прийнятті себе такою,

[10] https://uaserials.my/696-avatar-ostanniy-zahisnik-sezon-1.html

якою ти є, та у виробленні власного способу взаємодіяти зі світом. Цей принцип безпосередньо співзвучний центральній ідеї нашого проекту: фізична зміна не позбавляє героя його сили й гідності, а може стати початком нового способу буття.

РОЗДІЛ ІІ. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1 Концепція роботи та структура трейлеру "Cold light"

Створення трейлеру до комп’ютерної гри "Cold Light" є способом порушення важливих соціальних питань, основне з яких – проблема інклюзії, втрати рідного дому та сприйняття «нового Я» після тяжкої травми. Проект побудовано як самостійний короткометражний фільм, що знайомить глядача зі світом гри, її головними героями та емоційним тоном, не вдаючись ні до прямих кадрів геймплею, ні до дикторського коментаря.

Дія ролика розгортається на крижаній планеті, у підземному місті Лайт, де живе народ флаїв – крилатих гуманоїдних істот, тісно пов’язаних з природою своєї планети. Спокійне життя міста переривається напад крилатих хижаків. Після цього головний герой залишається сам: його рідне місто зруйноване, інші флаї у страху покинули свій дім і тепер блукають світом, а батько не встиг урятуватися від лап хижака – і загинув. У центрі уваги ролика – внутрішній шлях героя: від паніки та відчаю – до поступового прийняття ситуації і здобуття нових сил для допомоги іншим.

2.2 Стилістичний напрямок

Стилістично проєкт спирається на європейську традицію 2D-анімації з холодною синьо-блакитною палітрою та точковими бірюзовими акцентами біолюмінесцентних рослин. Така кольорова гама допомагає гравцю відчути спокій та поринути в ігровий світ.

Дизайн флаїв навмисно мінімалістичний: видовжені тендітні силуети, великі вусики, плащі, що складаються з крил, обличчя без зайвої деталізації – усе це дозволяє глядачеві сприймати героя як образ-символ і проектувати на нього власні переживання (Рис. 2.1, 2.2). Світ крижаної планети будується на плановості: чіткий силуетний передній план, насичений середній план з основною дією та розмитий задній план з повітряною перспективою, охолодженою до фіолетово-сірих відтінків (Рис. 2.3, 2.4).

2.3 Технічні характеристики та особливості

Робота виконана в техніці покадрової 2D-анімації. Цей підхід дає змогу ретельно опрацювати рухомі елементи й справді вдихнути в них життя. Додаткові ефекти, робота з камерою та звуком виконані у програмі Adobe After Effects.

2.4 Звуковий супровід

Звуковий супровід будується на синхронізації музики з пластикою рухів героя та ритмом монтажу. У його основі – атмосферна композиція з поступовим емоційним крещендо, доповнена шумами навколишнього середовища: вітер, шелест біолюмінесцентних рослин. Діалоги в трейлері відсутні; історія розкривається виключно через візуальні образи, рух і музику, що робить роботу зрозумілою глядачеві будь-якою мовою.

ВИСНОВОК

Тема прийняття себе після травми, переосмислення «нового Я» та інклюзії є однією з найактуальніших у сучасному українському суспільстві. Через повномасштабну війну тисячі людей стикаються з фізичними каліцтвами, ампутаціями та посттравматичними розладами, що робить питання адаптації й художнього осмислення цього досвіду надзвичайно важливими. Анімований трейлер до гри "Cold Light" є мистецькою відповіддю на цей запит, поданою у формі, яка уникає прямолінійності, але водночас є зрозумілою широкій аудиторії.

В наш час, на ринку анімації досі спостерігається попит на роботи, що порушують важкі соціальні питання засобами візуальної мови. Аналіз аналогів "Scarlett" та "Avatar: The Last Airbender" допоміг зрозуміти та переосмислити важливість порушення питань інклюзії, а аналіз майже десяти трейлерів та ігор: "Gris", "Ori and The Blind Forest", "Hollow Knight", "Hollow Knight: Silksong", "Dead Cells", "Stray", "Rain World", а також мультфільм "Mune: Guardian of the Moon" дав змогу виокремити ключові художні принципи, релевантні для нашої теми.

Таким чином, трейлер до гри "Cold Light" порушує одну з найактуальніших тем сучасного українського суспільства – прийняття себе після втрати та адаптацію до нової реальності. Обрані технічні та стилістичні рішення посилюють емоційний вплив на глядача й підкреслюють головну ідею проєкту: справжня сила людини полягає не у відсутності травм, а у здатності прийняти зміни, не зрадивши собі, та продовжувати рухатися далі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бирко Н. М. Безбар’єрність – нова суспільна норма в Україні. 29-32 с. (дата звернення 06.05.2026)
2. Методичні рекомендації щодо евакуації людей з інвалідністю / Програма розвитку ООН в Україні. 2023. URL: https://lnk.ua/hLCzkg5sY
3. Олексій. Історія жанру Метроїдванія. Одеса, 2023 р. Веб-сайт. URL: https://kutok.io/sunset/istoriya_zhanru_metroyidvaniya (дата звернення 06.05.2026)
4. Art of Mune, Guardian of the Moon. Веб-сайт. URL: https://characterdesignreferences.com (дата звернення 06.05.2026)
5. Betancourt M. Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. New York : Routledge, 2016. 188 p. (дата звернення 08.05.2026)
6. Collins K. Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2008. 216 p. (дата звернення 08.05.2026)
7. Krapp P. NoiseChannels: Glitch and Error in Digital Culture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2011. 216 p.
8. Shade C. Y2K: Howthe 2000s Became Everything. New York : Dey Street Books, 2025. 320 p. (дата звернення 08.05.2026)
9. Shedroff N., Noessel C. MakeItSo: Interaction Design Lessons from Science Fiction. Brooklyn, NewYork : Rosenfeld Media, 2012. 368 p. (дата звернення 08.05.2026)
10. World Health Organization. Global report on health equity for persons with disabilities. 2022p. веб-сайт. URL: https://lnk.ua/lscBRdn1l (дата звернення 06.05.2026)
11. World Health Organization, World Bank. World Report on Disability. 2011p. веб-сайт. URL: https://lnk.ua/V2sG8TzCe (дата звернення 06.05.2026)

ДОДАТОК І.
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

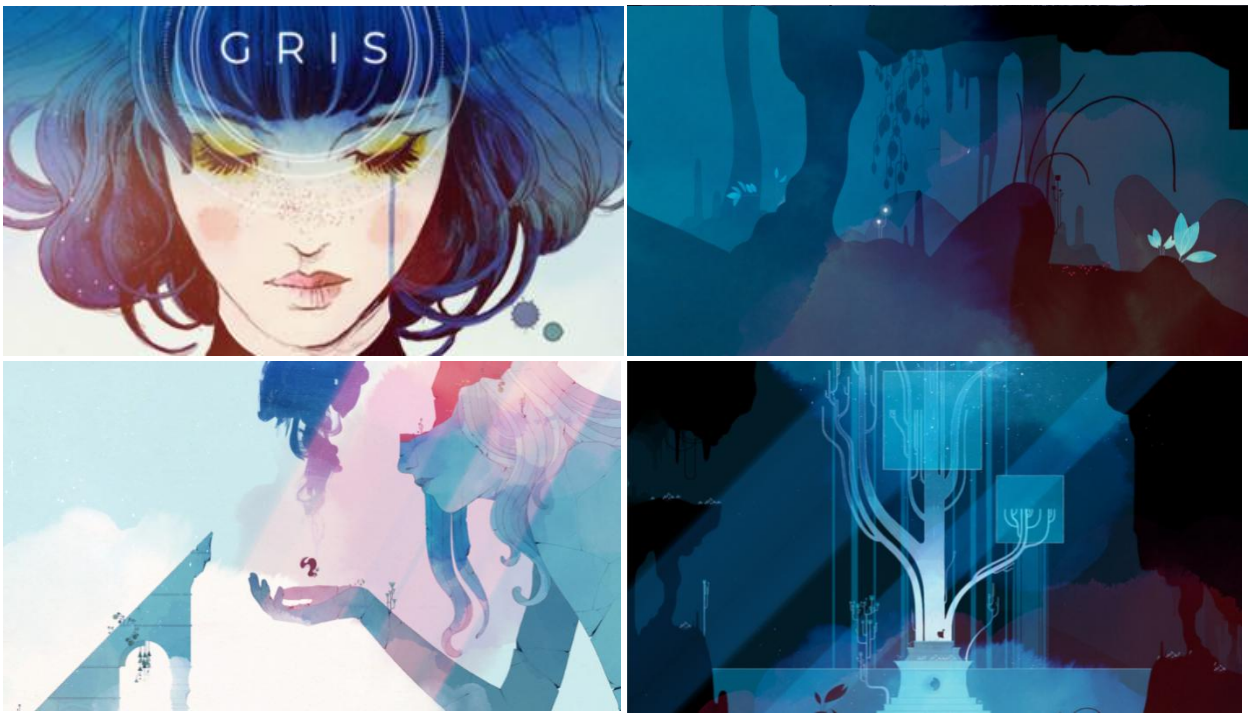


Рис. 1.1 Трейлер до відеогри "Gris"



Рис. 1.2 Трейлер до відеогри "Ori and The Blind Forest"



Рис. 1.3 Трейлер до відеогри "Hollow Knight"



Рис. 1.4 Короткометражний анімаційний фільм "Scarlett"



Рис. 1.5 Пригодницька гра "Hollow Knight: Silksong"



Рис. 1.6 Анімований трейлер до відеогри "Dead Cells"



Рис. 1.7 Трейлер до відеогри "Stray"



Рис. 1.8 Комп’ютерна гра "Rain World"



Рис. 1.9 Мультфільм "Mune: Guardian of the Moon"



Рис. 1.10 Анімаційний серіал "Avatar: The Last Airbender"

ДОДАТОК ІІ.
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Рис. 2.1 Ескізні пошуки персонажів



Рис. 2.2 Ескізні пошуки персонажів

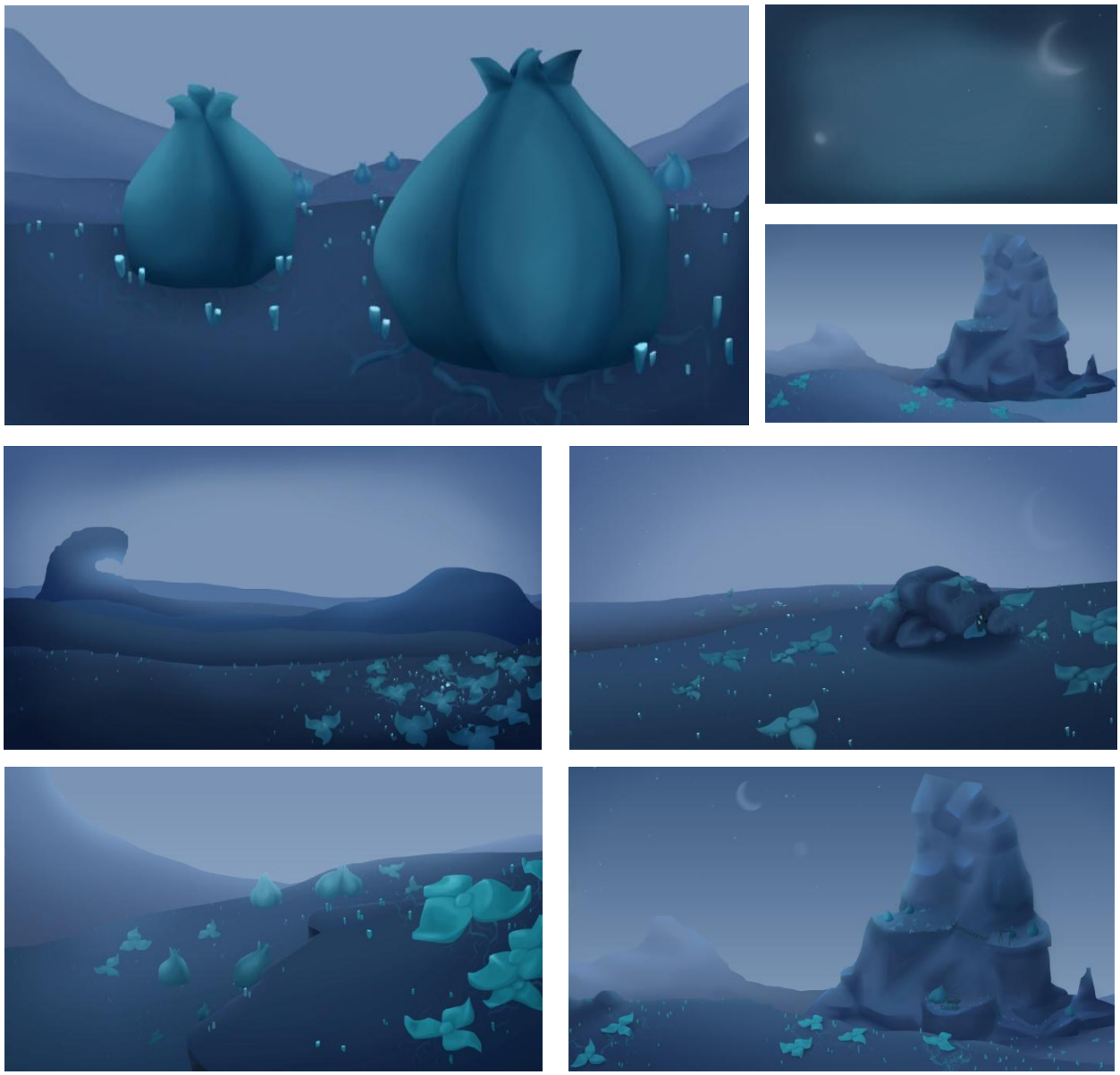


Рис 2.3 Фони

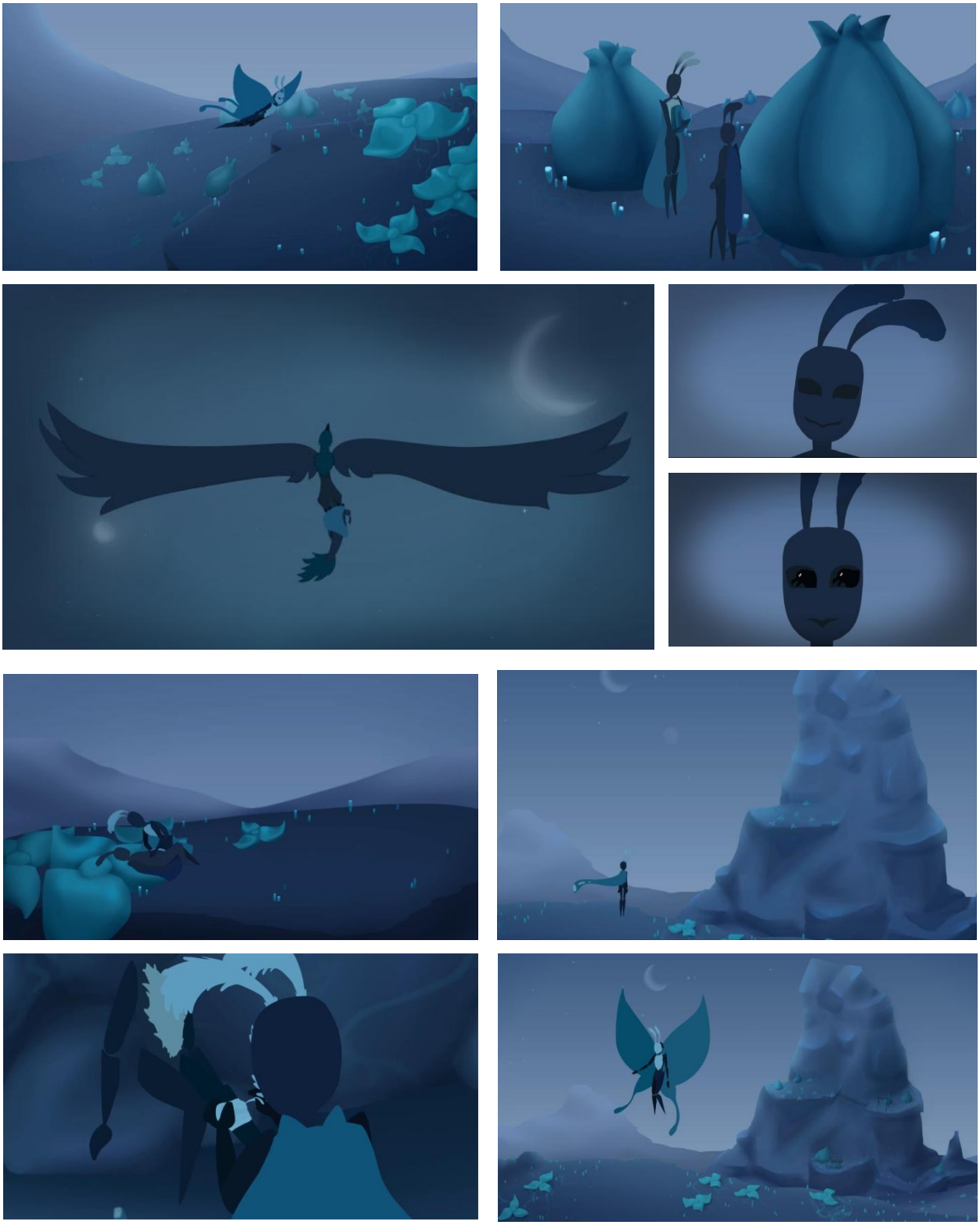


Рис 2.4 Стоп-кадри

ДОДАТОК ІІІ.
СКЛАД ПРОЕКТУ



Рис. 3.1 Сторіборд