

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Худолій Єлизавета Олексіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «СЯЙВО»

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. О. Худолій

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1.1. Анімаційний короткометражний фільм «Last Call» (2025).	7
1.2. Анімаційний короткометражний фільм «STARFALL»	8
1.3. Анімаційний короткометражний фільм «The Starry Night» (2025).....	8
1.4. Анімаційний короткометражний фільм «Falling Star» (2021).	10
1.5. Анімаційний короткометражний фільм «Falling Star» (2016).	10
1.6. Анімаційний короткометражний фільм «RUSH» (2025).	11
1.7. Анімаційний короткометражний фільм «(2/3) Annecy» (2026).....	12
1.8. Анімаційний короткометражний фільм «In a Heartbeat» (2017).	13
1.9. Анімаційний короткометражний фільм «Reunion» (2026).	13
1.10. Анімаційний короткометражний фільм «ILLUSION» (2024).....	14
1.11. Анімаційний короткометражний фільм «Best Friend» (2018).....	15
1.12. Анімаційний короткометражний фільм «CHARGE» (2025).....	16
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ	18
2.1. Концепція роботи та структура	18
2.2 Стилiстична концепція	19
2.3 Технічні характеристики та особливості.....	20
2.4 Звукове рішення	21
ВИСНОВКИ.....	22
ЛІТЕРАТУРА	24
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	25
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ	31
Іл. 2.1 Сторіборд.....	38
Іл. 2.2 Пошуки персонажа	32
Іл. 2.3 Пошуки кольорового рішення.....	33
Іл. 2.4 Пошуки візуального стилю	33
Іл. 2.5 Скріншоти з анімаційного ролика «Сяйво».....	34
ДОДАТОК ІІІ.....	37

ВСТУП

Булінг досі лишається однією з найгостріших соціальних проблем сучасності. І, по правді, він нікуди не зник. Він проявляється незалежно від віку, походження чи соціального статусу жертви і, що важливо, не має жодних «безпечних» середовищ. Особливо виразно це видно в освітньому просторі, де формування особистості відбувається паралельно із засвоєнням групових норм та ієрархій. У таких умовах психологічний тиск, соціальне відторгнення й дискримінація за зовнішніми чи класовими ознаками можуть залишати глибокі, іноді тривалі наслідки для особистості [2]. Попри зростання суспільної уваги до проблеми, булінг не зникає. Чому так відбувається? На перший погляд, причина криється в самій природі підліткового середовища, де потреба в прийнятті та належності загострюється майже до межі. Саме в цей період соціальний тиск часто набуває найбільш жорстких форм. У цьому контексті мистецтво, зокрема анімація, стає доволі ефективним інструментом осмислення подібних явищ: воно дозволяє працювати зі складними темами емоційно, але водночас доступно.

Водночас булінг нерідко переплітається ще з одним явищем – ескапізмом [2,3]. Коли реальність травмує, людина намагається від неї відступити, занурюючись у вигадані світи: літературу, кіно, ігри або комікси. Особливо вразливими тут виявляються підлітки, чия ідентичність лише формується, а потреба в рольових моделях залишається високою. Образи героїв у таких медіа можуть слугувати життєвими орієнтирами. Але є нюанс. Надмірна ідентифікація з ними іноді створює додаткову напругу, адже дистанція між реальним і вигаданим швидко перетворюється на джерело фрустрації. І от виникає питання: де саме проходить межа між підтримкою і втечею [3]?

Актуальність цієї роботи зумовлена як соціальною значущістю теми, так і потребою шукати нові підходи до її художнього осмислення. Більшість

анімаційних творів, що звертаються до теми булінгу, обирають прямолінійне зображення конфлікту між людськими персонажами. І тут є один момент: це часто звужує глядацьку ідентифікацію або навіть провокує захисну реакцію. Анімалістична алегорія, натомість, відкриває простір для більш дистанційованого, але не менш емоційного сприйняття. Глядач упізнає власний досвід, але не стикається з ним впритул [4].

Анімаційний короткометражний фільм «Сяйво» виконано в техніці покадрової 2D-анімації. Його тривалість становить близько 1 хвилини 30 секунд. Події розгортаються в альтернативному світі, населеному котами, поділеними на умовні соціальні групи – породистих і метисів. Через цю алегорію досліджуються механізми соціальної дискримінації та формування образу «Іншого»[2]. Головна героїня – безпородна трьколірна киця, яка навчається серед породистих. І саме в школі вона систематично стикається з відторгненням та приниженням. Варто відзначити, що її забарвлення тут не випадкове: трьколірна киця традиційно асоціюється із символом щастя та вдачі, що створює додатковий смисловий контраст із її становищем. Реакція на цей тиск виникає майже автоматично – ескапізм. Вона занурюється у вигаданий світ коміксу, де головний персонаж є типовим успішним чарівником, якого приймають інші [3].

Саме тут формується ключовий конфлікт: героїня буквально потрапляє у світ коміксу й намагається відтворити образ улюбленого персонажа, але зазнає невдачі. Вигаданий герой існує у світі, написаному під нього. А вона – ні. Її відмінність проявляється на всіх рівнях: у зовнішності, поведінці, способі мислення. Чарівник функціонує в умовах, сконструйованих відповідно до його образу, тоді як реальна героїня з її досвідом не здатна в них вписатися. Вона просто не влізла у ці рамки. Тобто в цьому світі вона не менш вразлива. Зіткнення з цією невідповідністю стає для неї визначальним досвідом: ескапізм не замінює реальність, а копіювання чужого образу не веде до прийняття.

Попри це, фінал анімації не є песимістичним. Навпаки. У момент найбільшого розчарування героїня звертає увагу на іншу кицю – білу орієнтальну короткошерсту, яку раніше сприймала як недосяжну та відсторонену. Примітно, що цей образ відсилає до візуальних архетипів старої анімації Disney – ідеалізованої «принцеси», пов'язаної з уявленнями про аристократію та досконалість [7]. І тут відкривається проста річ: ця киця також прагнула контакту, однак соціальний контекст спотворював її образ. Тобто реальна дружба, яку героїня шукала у вигаданому персонажі коміксу, весь цей час була поруч.

Підбиваючи підсумок, фінал підкреслює ключову ідею: ескапізм не розв'язує проблему. Зміни стають можливими через прийняття власної ідентичності та відкритість до реальних взаємодій. Композиція історії зосереджена на взаємодії двох персонажок, що дозволяє сконцентрувати увагу на внутрішньому стані головної героїні та динаміці їхніх стосунків. Візуальне середовище побудоване на обмеженій, майже монохромній палітрі, де колір використовується вибірково як акцент у ключових емоційних і драматургічних моментах. Це формує виразний контраст між внутрішнім переживанням персонажки та зовнішнім середовищем. Образи героїнь мають андрогінні риси, що ускладнює їх однозначну гендерну інтерпретацію і, що важливо, розширює можливості глядацької ідентифікації [6].

Новизна запропонованого проєкту полягає в іншому підході до осмислення теми булінгу та ескапізму через анімалістичну алегорію й використання символічної візуальної мови. Відмова від антропоморфних персонажів із чітко визначеними соціальними маркерами на користь образів котів без вираженої гендерної приналежності дозволяє дистанціювати глядача від прямого зображення конфлікту, зберігаючи емоційну достовірність.[4,6] Додатково введення коміксу як окремого наративного рівня створює ефект «тексту в тексті», що ускладнює й водночас збагачує смислову структуру роботи [5].

У межах цього дослідження основні поняття трактуються так:

– *покадрова 2D-анімація* – техніка створення анімації, що базується на послідовному відтворенні окремих намальованих кадрів, кожен із яких фіксує незначну зміну руху [1] ;

– *булінг* – форма систематичної агресивної поведінки, що проявляється у повторюваному переслідуванні, приниженні або соціальному відторгненні індивіда та супроводжується нерівністю сил між учасниками взаємодії; [2]

– *ескапізм* – психологічна тенденція до уникнення травматичного або дискомфортного досвіду реальності шляхом занурення у вигадані або альтернативні світи [3] ;

– *алегорія* – художній спосіб вираження абстрактних ідей або соціальних явищ через конкретні образи та сюжетні структури, що мають символічне значення [4] ;

– *комікс* – форма послідовного візуального оповідання, у якій наратив передається через поєднання зображень і, за потреби, текстових елементів; [5]

– *андрогінність* – характеристика образу, що поєднує або нівелює традиційно гендерно марковані риси, ускладнюючи його однозначну гендерну ідентифікацію [6] ;

– *гендер* – соціокультурна категорія, що визначає ролі, поведінкові моделі та очікування, пов'язані з належністю до певної статевої ідентичності [6] ;

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів наведені анімаційні короткометражні фільми та інші медіа, що містять елементи, використані як джерело натхнення для дипломного проєкту. Через помітну різницю у призначенні та реалізації цих робіт, подальший опис зосереджується передусім на ідеях і деталях, які були запозичені або переосмислені:

1.1. Анімаційний короткометражний фільм “Last Call” (2025). “Last Call”¹ – анімаційний короткометражний фільм Трейсі Батлер (Tracy Butler), створений у США (Іл. 1.1). Робота базується на її ж коміксі “Lackadaisy”, який виходить з 2006 року і відомий впізнаваним стилем та ретельно пропрацьованим світом. Події розгортаються в Америці часів сухого закону. У цей період підпільні бари були не тільки незаконним місцем споживання алкоголю, а й простором соціальної взаємодії, де формувалася власна жорстка ієрархія. В анімації всі персонажі представлені як антропоморфні коти [4], кожен із яких має свій характер і функцію в межах цього середовища. Сам бар постає як окремий замкнений світ із внутрішніми правилами. З технічної точки зору анімація виконана на високому рівні, тобто рухи виглядають природно, міміка точно передає емоції навіть у другорядних персонажів [1]. Колірна палітра побудована на контрасті холодних і теплих відтінків: холодні формують стриманий, подекуди напружений настрій, тоді як теплі додають сценам енергії та живості. Контраст тут працює не тільки як візуальний прийом, а й як інструмент утримання атмосфери.

Ця робота є однією з найближчих до дипломного проєкту за підходом до ілюстрування сюжету. По-перше, в обох випадках антропоморфні коти виступають засобом репрезентації людських стосунків [4]. По-друге, помітна подібна структура світу з чітким розподілом ролей, що перегукується з темою породистих і безпородних котів у дипломній роботі. Також співзвучним є

¹ Last Call // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BHq4ppmUPsA>

використання кольору: контраст холодних і теплих відтінків адаптовано для розмежування «звичайного» світу головної героїні як жертви булінгу та світу ескапізму, до якого вона відчайдушно тягнеться.

1.2. Анімаційний короткометражний фільм “STARFALL” (2026).
 “STARFALL”² – анімаційний короткометражний фільм, створений студентами французької анімаційної школи “GOBELINS”, Франція (Іл. 1.2). Перед нами коротка історія про андрогінного антропоморфного персонажа в чаклунському капелюсі, який зовні нагадує кота. За сюжетом герой переслідує падаючу зірку, ловить її капелюхом і використовує як джерело енергії для своєї ходячої лабораторії. Сюжет простий, але не примітивний. Що важливо, він добре пропрацьований у деталях: рухи персонажа передають його характер, а середовище виглядає цілісним і живим, без відчуття штучності. З технічного боку анімація виконана акуратно: чиста лінія, продумана кольорова гама [1]. Поєднання холодних і теплих відтінків формує відчуття магічного простору. Холодний фон підкреслює ніч і додає сценам таємничості, тоді як теплі акценти створюють відчуття життя всередині цього середовища.

Цю роботу доцільно порівняти з дипломним проектом у кількох аспектах. По-перше, персонаж є андрогінним і антропоморфним, тобто, подібно до героїнь дипломної анімації, де на вигляд не має чітко заданої гендерної ідентичності [4,6]. З першого погляду образ сприймається як повністю андрогінний. По-друге, його візуальна асоціація з котом перегукується з котячим світом проекту. По-третє, колір тут виконує не лише естетичну функцію, а й працює як інструмент передачі настрою і структурування простору. У дипломній роботі цей підхід використано схожим чином. Власне, принцип той самий як і у минулому аналогу, але контекст уже інший.

1.3. Анімаційний короткометражний фільм “The Starry Night” (2025).
 “The Starry Night”³ – це анімаційний короткометражний фільм канадського автора корейського походження droso (Іл. 1.3). Робота є фантастичною

² STARFALL // Instagram. URL: <https://www.instagram.com/reel/DVRMFTLjKbZ/>

³ The Starry Night // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GrvGkTrH24Y>

інтерпретацією історії створення однойменної картини Вінсента Ван Гога. Автор анімації пропонує власну версію тієї ночі. Місяць позує художнику й відверто насолоджується його увагою, але в певний момент фокус зміщується, бо художник захоплюється зірками. Місяць, не витримавши, з ревності закриває небо темрявою. Художник впадає у відчай, адже без нічного неба він не може продовжувати роботу. Зірки намагаються заспокоїти місяць, і той зрештою поступається: відкриває небо і навіть допомагає розташувати зірки так, щоб композиція виглядала найкраще. Після цього художник завершує картину. Попри казковий і подекуди гумористичний тон, робота торкається доволі чутливої теми – емоційної реакції на втрату уваги та відчуття власної незначущості. Місяць поводить себе імпульсивно й деструктивно не через злий намір, а через страх бути забутим. Це робить його образ по-людськи зрозумілим і впізнаваним. З технічного боку анімація виконана у флет-стилі з м'якою, приглушеною палітрою. Домінують глибокі сині та фіолетові тони нічного неба, які врівноважуються теплими жовтими акцентами зірок і місяця. Персонажі, тобто місяць і зірки не антропоморфні, але стилізовані.

Цю роботу доцільно порівняти з дипломним проектом у кількох аспектах. По-перше, в обох випадках внутрішній емоційний стан персонажа передається не через пояснення, а через поведінку і взаємодію з оточенням. Місяць не говорить про свої почуття, а просто закриває небо. Головна героїня дипломної анімації теж нічого не пояснює, лише тікає у комікс. По-друге, рушієм конфлікту в обох роботах виступає незадоволена потреба в прийнятті та увазі. І це, по суті, центральна точка напруги. По-третє, фінал не є песимістичним. У “The Starry Night” місяць зрештою відкривається назустріч іншим. Подібним чином і в дипломній анімації героїня знаходить реальну дружбу лише тоді, коли відпускає фантазію і дозволяє собі побачити реальність такою, якою вона є.

1.4. Анімаційний короткометражний фільм “Falling Star” (2021).

“Falling Star”⁴ – анімаційний короткометражний фільм японського автора Namako (Іл. 1.4). Це коротка флет-анімація у теплій палітрі про мандрівницю, яка буквально женеться за своєю мрією – падаючою зіркою. Дорогою вона стикається з перешкодами, але не зупиняється. У результаті їй вдається спіймати зірку, і в той момент, коли вона тримає її в руках, глядачеві стає зрозуміло: мети досягнуто. Сюжет дуже простий і без діалогів. І, що важливо, саме через цю простоту він легко зчитується глядачем і не потребує додаткових пояснень. З технічного боку анімація виконана у флет-стилі з обмеженою теплою палітрою. Форми спрощені, деталей небагато, тож увага глядача природно зміщується на рух і емоцію. Такий підхід дозволяє тримати фокус на основному, не перевантажуючи зображення. Виглядає просто, але це та сама простота, яка працює [1].

Цю роботу можна вважати релевантним аналогом дипломному проєкту одразу в кількох площинах. По-перше, образ зірки як мрії, за якою персонажка женеться попри труднощі, перегукується з образом вигаданого героя коміксу в дипломній анімації. Головна героїня так само тягнеться до недосяжного ідеалу. По-друге, “Falling Star” можна трактувати як метафору ескапізму: зірка виступає символом чогось привабливого, що відволікає від реальності [3]. Але тут є розходження, бо мандрівниця досягає своєї мети, тоді як героїня дипломної анімації поступово усвідомлює, що її «зірка» була уявною, і звертає увагу на реальність. По-третє, лаконічна флет-естетика цієї роботи стала одним із візуальних орієнтирів для дипломного проєкту, тобто спрощена форма і обмежена палітра використовуються як свідомий художній прийом.

1.5. Анімаційний короткометражний фільм “Falling Star” (2016).

“Falling Star”⁵ – анімаційний короткометражний фільм автора YanguLaRoo (Іл. 1.5). Це зворушлива історія про дві зірки, які падають на землю і перед розлукою обіцяють знайти одна одну. На землі вони змінюють форму і

⁴ Falling Star // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IfG5TrWgpX8>

⁵ Falling Star // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Yw8Ev8OZ57k>

перетворюються на різних тварин. Упродовж сюжету одна із зірок подорожує, намагаючись зустріти іншу. Попри всі складнощі, обидві не відмовляються від цієї мети. Наприкінці вони таки зустрічаються, і фінал залишає відчуття тихого катарсису. Анімація виконана переважно в холодній палітрі: сині, сірі та приглушені блакитні тони. На цьому тлі вирізняється друга зірка з теплішим відтінком, що, ймовірно, підкреслює значущість цієї зустрічі. Завдяки цьому контрасту увага глядача спрямовується дуже чітко. Рішення просте, але ефективне. Стиль анімації м'який і плавний, переходи між формами виглядають природно, без різких зламів [1].

Ця робота вплинула на дипломний проєкт передусім через ідею мінливої форми персонажа. Герой, який не має сталого вигляду і змінюється залежно від ситуації, став основою для образу друга в коміксі, тобто персонажа з вигаданого світу, у який занурюється головна героїня. Його мінливість підкреслює, що він не належить до реальності. Окрім цього, холодна палітра роботи перегукується з кольоровим рішенням дипломної анімації. Не прямо, але відчутно.

1.6. Анімаційний короткометражний фільм “RUSH” (2025). “RUSH”⁶ – анімаційний короткометражний фільм за мотивами вебтуну “FAMTHEON”, авторка Neal Illustrator (Іл. 1.6). Це анімаційна адаптація фрагмента вебтуну, у якій показано святкування на честь Діоніса. Атмосфера відповідає самому образу бога: хаотична, насичена рухом і емоціями. Події розгортаються дуже швидко, майже без пауз, через що виникає відчуття безперервного потоку. Глядача буквально затягує всередину цього ритму. Анімація виконана у стилі динамічного лайнарту з наближенням до реалізму [1]. Форми і деталі виглядають чітко й упевнено. Робота майже повністю чорно-біла. Є лише один акцентний колір – фіолетовий на кухлі і очах Діоніса. Саме він одразу притягує погляд до ключових елементів, тоді як інші частини сцени відходять на другий план. Подібний прийом використано і в дипломному проєкті. Один акцентний

⁶ RUSH // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rXk9I1dFV3U>

колір допомагає керувати увагою глядача і виділяти важливі моменти. У дипломній анімації він з'являється не постійно, а лише там, де це потрібно для підсилення емоційного стану героїні або драматургії сцени.

Крім того, зображена атмосфера гедоністичного святкування може розглядатися як форма ескапізму, тобто втеча від реальності через надмірну насолоду. І тут виникає логічне питання: чи це справді відпочинок, чи просто інший спосіб уникнення [3]? У цьому сенсі “RUSH” тематично перегукується з дипломним проектом, адже обидві роботи досліджують механізми уникнення реальності як реакцію на внутрішній дискомфорт.

1.7. Анімаційний короткометражний фільм “(2/3) Annecy” (2026).

“(2/3) Annecy”⁷ – анімаційний короткометражний фільм, створений у співпраці серії коміксів «Легендарні» (“Les Légendaires”) Патріка Собрала (Patrick Sobral) та французької анімаційної школи “GOBELINS”, Франція (Іл. 1.7). Ця анімація є адаптацією фрагмента коміксової серії «Легендарні», яка виходить з 2004 року і розповідає про команду героїв. У ролику вони показані в дії: кожен персонаж має власний характер і впізнаваний стиль поведінки. Для кожного героя використано окрему колірну гаму, що дозволяє легко зчитувати його навіть у швидких сценах. Світ коміксу перенесено в анімацію зі збереженням основних образів, але з помітно більшою динамікою руху [1]. І це добре відчувається в темпі. Анімація виглядає яскраво й чітко. Використано насичені кольори та впевнену лінію, характерну для європейського коміксу. Колір тут працює як структурний елемент сцени: кожен персонаж має домінантний відтінок та обрамлений візерунком кадр, за яким його можна впізнати майже миттєво. Подібний підхід частково застосовано і в дипломному проекті. Колір допомагає не лише розрізняти персонажів, а й передавати їхній стан.

У дипломній анімації кольорові акценти безпосередньо пов'язані з емоціями головної героїні, а також допомагають відмежувати реальний світ і світ фантазії. Крім того, ця робота демонструє взаємодію коміксу та анімації

⁷ (2/3) Annecy // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cSeQ-HkBO1g>

як двох медіумів. У дипломному проєкті ці формати також співіснують паралельно й доповнюють один одного. І, власне, саме на цьому перетині й виникає найбільший інтерес до робіт.

1.8. Анімаційний короткометражний фільм “In a Heartbeat” (2017).

“In a Heartbeat”⁸ – анімаційний короткометражний фільм авторів Бет Девід та Естебана Браво (Beth David, Esteban Bravo), США (Іл. 1.8). Анімація стисло розповідає історію хлопця, серце якого буквально вистрибує з грудей і біжить до однокласника, в якого він таємно закоханий. Серце поводить як окремий персонаж: імпульсивний та прямолінійний, без жодних спроб щось приховати [4]. Саме через нього почуття героя стають очевидними для інших. Далі показано реакцію однокласників, тобто миттєве глузування і відторгнення.[2] Попри це, фінал залишає відчуття надії, адже між героями все ж виникає контакт. Анімація виконана у яскравому стилі з плавною 3D-графікою. Серце є центральним візуальним рішенням: через нього передається внутрішній стан героя, який він не здатен висловити напряду [1]. Це показовий приклад того, як емоцію можна матеріалізувати через конкретний образ і дію. Працює дуже прямо, і саме тому ефективно.

Серед розглянутих робіт ця є однією з найближчих за змістом до дипломного проєкту. Події також розгортаються у шкільному середовищі, в обох випадках показано реакцію групи на того, хто відрізняється, і увага зосереджена не стільки на самому конфлікті, скільки на переживаннях персонажа. Крім того, “In a Heartbeat” демонструє, що складні теми можна передавати без прямого пояснення, тільки через образ і поведінку. У дипломній анімації використано подібний підхід.

1.9. Анімаційний короткометражний фільм “Reunion” (2026).

“Reunion” (кор. 리유니언)⁹ – анімаційний короткометражний фільм корейської анімаційної школи “ChungKang Animation School”, Південна Корея (Іл. 1.9).

⁸ In a Heartbeat // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GgfvMHeOiqQ>

⁹ Reunion // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=52TeNj6Upss>

Анімація розповідає про двох хлопців – німця і єврея, які знайомляться на початку 1930-х років у Німеччині. Вони швидко стають друзями, і їхні стосунки виглядають простими та щирими. Звичайна дитяча дружба, яка виникає без зусиль. Проте з часом у їхнє життя втручається соціальний контекст. Із посиленням нацистської ідеології єврейський хлопець починає зазнавати тиску в школі. Його друг теж поступово, майже непомітно, віддаляється і стає зверхнім.[2] Це відбувається не стільки через особисту неприязнь, скільки через страх і вплив середовища. У фіналі єврейський хлопець відпливає на паромі, і їхній зв'язок обривається. Історія завершується без чіткої розв'язки, залишаючи після себе відчуття втрати. Робота виконана у м'якому стилі, що нагадує акварель. Палітра тепла й приглушена, що створює контраст із самою темою. Візуальна ніжність підсилює емоційне сприйняття подій, адже складна ситуація показана через дитячий досвід.

Серед інших аналогів цей є одним із найближчих за змістом до дипломного проєкту. По-перше, тут показано механізм відторгнення, який виникає не через особисті якості персонажа, а через його відмінність у межах конкретного середовища. Подібна ситуація присутня і в дипломній анімації, де героїню не приймають через її походження. По-друге, робота демонструє, як зовнішній тиск впливає на стосунки. Німецький хлопець виступає не стільки як прямий антагоніст, а радше як персонаж, що піддається впливу. У дипломному проєкті схожу роль відіграє біла киця – щоправда, це сприйняття формується в уяві головної героїні. І тут різниця стає показовою: у дипломній анімації стосунки все ж мають шанс сформуватися, тоді як “Reunion” демонструє критичний варіант розвитку подій.

1.10. Анімаційний короткометражний фільм “ILLUSION” (2024). “ILLUSION”¹⁰ – анімаційний короткометражний фільм авторки Parfaey (Іл. 1.10). Робота розповідає про двох хлопців-чарівників, між якими поступово виникають почуття. Один із них приховує свою справжню зовнішність за

¹⁰ ILLUSION // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JjKztDW9Bu4>

допомогою закляття, що змінює його вигляд [3]. Поки воно діє, він почувається впевненіше і дозволяє собі зближуватися з іншим. Під час одного з побачень закляття зникає, і його справжній вигляд стає видимим. Не чекаючи реакції, він тікає, бо переконаний, що його не приймуть. Він фактично проживає відмову наперед і сам обриває контакт. Другий герой, однак, не відступає і намагається його повернути. Анімація виконана у теплій, м'якій палітрі з акцентом на емоціях персонажів. Міміка й жести передають їхній стан без потреби у поясненнях [1]. Магічний елемент із закляттям працює не лише як сюжетний прийом, а і як образ, тобто спосіб показати прагнення відповідати очікуванням інших.

У цій роботі розкривається страх бути собою і прагнення уникнути можливого відторгнення, що безпосередньо перегукується зі змістом дипломного проєкту. Герой відступає ще до того, як отримує реальну реакцію. Головна героїня дипломної анімації подібним чином уникає контакту з білою кицею, сприймаючи її як недосяжну. В обох випадках перешкодою стає не стільки зовнішня ситуація, скільки внутрішнє уявлення про неї. І попри це, обидві історії завершуються не відмовою, а можливістю контакту.

1.11. Анімаційний короткометражний фільм “Best Friend” (2018).

“Best Friend”¹¹ – анімаційний короткометражний фільм, створений студентами школи Gobelins (Іл. 1.11). Робота розповідає про самотнього чоловіка, який користується технологією віртуальних «друзів». Вона створює у його свідомості привабливі, ідеалізовані образи, з якими він взаємодіє у власній квартирі [3]. Ці персонажі повністю підлаштовуються під нього, формуючи ілюзію близькості та прийняття. На перший погляд це виглядає майже як рішення проблеми, він виглядає щасливим. Але якщо придивитися, все не так просто. Функціонування пристрою у його скроні, що безпосередньо діє на мозок, залежить від обмеженого ресурсу, який поступово вичерпується. Коли «друзі» зникають, герой змушений вийти у реальний світ, щоб його поповнити.

¹¹ Best Friend // YouTube. URL <https://youtu.be/j01Hg4QJ6NE?is=NGtv0Got3y0Oppv3>

І саме тут починається найскладніше, бо зіткнення з реальністю виявляється різким і некомфортним: середовище холодне, люди відсторонені. Він намагається взаємодіяти, але швидко здається, бо ця реальність для нього занадто складна. У процесі він зустрічає людину, що втратила зв'язок із реальністю подібно до нього. Незнайомець нападає на героя і пошкоджує його «чіп» у скроні. Насправді ж це ілюстрація зіткнення з крайнім варіантом самого себе. І, що найгірше, воно нічого не змінює. У фіналі герой отримує новий «чіп», знову занурюючись у штучне середовище. Він не робить висновків, не намагається адаптуватися і, схоже, навіть не усвідомлює, наскільки близький до повного краху. Він просто обирає ілюзію ще раз. І ще [3]. Анімація виконана у стилізованій 2D-техніці з поєднанням простих форм і приглушеної палітри. Віртуальний простір вирізняється яскравішими кольорами та плавнішою пластикою рухів, тоді як реальний світ подано через тьмяні відтінки, жорсткіші лінії й відчуття візуальної «сухості». Контраст між цими середовищами працює прямо, але переконливо [1].

Ця робота теж дуже близька за темою до дипломного проєкту, оскільки досліджує втечу від реальності та заміну живого контакту уявним. Подібно до цього, головна героїня дипломної анімації уникає взаємодії, спираючись не на реальний досвід, а на власні уявлення про нього. В обох випадках вирішальним стає внутрішній бар'єр, який викривляє сприйняття. Водночас, на відміну від «ILLUSION», де зберігається можливість контакту, «Best Friend» показує інший сценарій: герой свідомо відмовляється від змін і застрягає в замкненому колі ілюзії.

1.12. Анімаційний короткометражний фільм “CHARGE” (2025). “CHARGE”¹² – анімаційний короткометражний фільм, створений студентами французької анімаційної школи “GOBELINS”, Франція (Іл. 1.12). Ця робота входить до серії студентських FX-секвенцій, виконаних у межах навчального модуля зі спецефектів, де групи студентів розробляли короткі сценічні епізоди

¹² CHARGE // YouTube. URL <https://youtu.be/nxchBIRBRA4?is=h6LNp6rjO5nDG4mP>

з акцентом на візуальні явища та динаміку природних процесів. Загальною тематичною основою проєкту виступає клімат і його прояви, що визначає характер усіх робіт серії.

У “CHARGE” основна увага глядача зосереджена на енергії руху та взаємодії природних сил із середовищем. Сцени вибудовані як безперервний потік подій, де візуальні ефекти підсилюють відчуття напруги та накопичення енергії. Сюжет у анімації не домінує. Він радше слугує каркасом для демонстрації процесів і їхнього художнього переосмислення. З технічного боку анімація виконана у 2D з активним використанням FX-шарів, що моделюють природні явища – світло, рух повітря, зміни середовища. Простір вибудовується через ритм і візуальну щільність кадру, де кожен елемент працює на загальне відчуття динаміки. Колір і композиція виступають інструментами керування увагою, підсилюючи ключові моменти сцени [1].

Цю роботу доцільно порівняти з дипломним проєктом передусім через підхід до візуальної динаміки та використання кольору як акцентного інструмента. Подібно до дипломної анімації, тут колір і рух виконують не декоративну, а структурну функцію, спрямовуючи сприйняття глядача. Крім того, ідея передачі стану через середовище, а не через прямий сюжетний коментар, перегукується з принципом, використаним у дипломній роботі: емоційний зміст розкривається через візуальну поведінку простору, а не через пояснення.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура

Анімаційний ролик «Сяйво» показує тему цькування та втечі від реальності через образи тварин [1,2,4]. За допомогою покадрової 2D-анімації стрічка занурює глядача у внутрішній світ безпородної киці, яка зазнає систематичного відторгнення серед породистих однокласників і шукає прихистку у вигаданому комікс-просторі [3]. І знаходить його лише на мить, бо далі на неї чекає зіткнення з неможливістю стати кимось іншим.

Головна мета роботи полягає в дослідженні механізмів соціальної дискримінації та ескапізму як захисної реакції на психологічний тиск. Водночас у анімації важливо показати інше: прийняття власної ідентичності та відкритість до реальних взаємодій лишаються єдиним шляхом до змін. Чи є це очевидним для самої героїні? Не одразу, і саме тому анімаційний фільм спрямований на те, щоб глядач упізнав власний досвід відторгнення або самовідчуження і пережив катарсис через усвідомлення простого висновку, що реальна близькість не потребує копіювання чужого образу. Для досягнення потрібного емоційного ефекту ролик вибудовується на контрасті між чорно-білим середовищем реального шкільного простору та яскравим, але недосяжним світом коміксу. Андрогінні риси персонажок свідомо ускладнюють їхню однозначну гендерну інтерпретацію, розширюючи можливості глядацької ідентифікації [6].

Цільовою аудиторією проєкту є насамперед підлітки та молодь, які мають або мали досвід соціального відторгнення, а також ті, хто використовував медіа як спосіб дистанціюватися від травматичного середовища. Втім, цим усе не обмежується. Фільм може виявитися близьким і ширшому глядачеві, тобто кожному, хто хоча б раз відчував невідповідність між собою та простором, у якому опинився. Анімалістична алегорія тут

працює як своєрідний фільтр: вона дозволяє сприймати історію без захисної реакції, що часто виникає при прямому зображенні конфлікту між людьми. Глядач упізнає власний досвід, але не мусить дивитися йому прямо в очі [4].

2.2 Стилiстична концепцiя

Вiзуальний ряд анімацiйного фiльму «Сяйво» виконано в технiцi покадрової 2D-анiмацiї. В її основi розмитi форми, розсiяне свiтло та емоцiйно насичена колiрна палiтра. Персонажi моделюються через спрощенi, узагальненi силует, тобто їхнiй об'єм формується переважно кольором i тоном. Ключовим драматургiчним iнструментом виступає колiрна трансформацiя, що супроводжує кожен iз трьох наративних просторiв фiльму. Реальний шкiльний свiт подано в чорно-бiлiй гамi, позбавленiй будь-яких кольорових акцентiв. Це рiшення вiзуально передає емоцiйну спустошенiсть та одноманiтнiсть середовища, у якому перебуває героїня. Ілюзорний свiт комiксу, натомiсть, вибудований на монохромному фiолетовому тлi з точковими акцентами жовтого та помаранчевого свiтла. Здавалося б, кольору небагато. Але цього достатньо, щоб створити вiдчуття химерного, казкового простору, який при цьому залишається внутрiшньо холодним i недосяжним [1].

Фiнальний вихiд iз iлюзiї маркується появою спокiйної холодної палiтри. Цей колiрний перехiд уособлює момент змiни та катарсису: героїня повертається до дiйсностi, але вже з iншим досвiдом. Iнакше кажучи, це не повернення назад, а скорiше зсув. Фони виконанi в технiцi монохромного живопису. Вони контрастують iз вiдносно чiткiшою пластикою персонажiв i формують глибину без перевантаження деталями i формують iнтимнiстю моменту зближення.

У пiдсумку стилiстична концепцiя «Сяйва» пiдпорядкована наративнiй логiцi. Колiр, свiтло та форма працюють не як декоративнi складовi, а як

інструменти передачі емоційного стану героїні та її ставлення до кожного з просторів, у яких вона опиняється.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Анімаційний ролик у межах проєкту реалізується у форматі короткої покадрової 2D анімації тривалістю приблизно півтори хвилини. Основною технічною особливістю є повністю frame-by-frame підхід, де кожен рух персонажів і об'єктів створюється шляхом промальовування окремих кадрів без використання інтерполяції руху як основного методу [1].

Робочий процес виконується у програмі Toon Boom Harmony та Toon Squid, які використовуються як основне середовище для анімації. У них створюються всі анімаційні шари, здійснюється таймінг кадрів, а також налаштовується структура сцен і послідовність дій. Композитинг та фінальний збір сцен здійснюється у After Effect. Попередня підготовка матеріалів, включно з концепт-артами та елементами фону, виконується в графічних редакторах Clip Studio Paint та Procreate, після чого вони імпортуються у робочий проєкт.

Анімація персонажів реалізується через покадрове промальовування ключових і проміжних фаз руху, що дозволяє досягти виразної пластики та контрольованої стилізації [1]. Для оптимізації процесу використовуються такі інструменти Toon Boom Harmony та Toon Squid, як onion skinning для відстеження попередніх і наступних кадрів, а також організація шарів для розділення персонажів, фону та ефектів.

2.4 Звукове рішення

Звукове рішення анімаційного фільму «Сяйво» побудоване на принципі відповідності між емоційним станом головної героїні та звуковим середовищем, що її оточує. Замість вербального пояснення подій саме звук і музика виконують функцію передачі внутрішніх переживань персонажки та розвитку сюжету. На початку ролика звуковий ряд формується зі шкільного гамору та спокійного фонового піаніно, що разом створюють атмосферу звичного, буденного шкільного середовища. Цей стан рівноваги порушується появою тривожного гудіння із характерними завадами, які уособлюють наростаючий емоційний пресинг, якого зазнає головна героїня. Кульмінацією цього напруження стає момент, коли світ на мить замовкає і всі звертають увагу на кицю. Проте потім гамір повертається, наче її і не було. Надалі звук кроків та серцебиття раптово залишаються єдиними звуковими елементами у лісовій гущавині, а музика свідомо відсутня, бо ця тиша підсилює дискомфорт і тілесність ситуації. Головна героїня падає і під характерний писк сцена змінюється.

Перехід у світ фантазій маркується появою магічної фентезійної музики, яка уособлює химерне, майже ілюзорне щастя. Водночас звукові ефекти типу *sparkles*, що супроводжують появу друга коміксного персонажа, навмисно підкреслюють штучність цього простору. Принциповим художнім рішенням є повна відсутність звуків кроків головної героїні у казковому світі: попри те що вона рухається і навіть біжить, її присутність у цьому просторі позбавлена фізичності, оскільки вона переслідує ілюзію, а не реальність.

Водночас на завершення фільму загадкова музика не змінюється, проте набуває нового значення: вже не фон ілюзії, а символ катарсису та відкритості до вирішення проблем.

ВИСНОВКИ

1. У ході проєкту було здійснено аналіз анімації як ефективного засобу осмислення соціальних явищ, зокрема булінгу та ескапізму, через алегоричну й символічну візуальну мову. Теоретичний огляд показує чіткий висновок: анімалістична алегорія дозволяє працювати зі складними темами емоційно достовірно, але водночас на певній дистанції. І саме ця дистанція виявляється ключовою, адже зберігає простір для глядацької ідентифікації без захисної реакції, яка часто виникає при прямому зображенні конфлікту [4].

2. Практичним результатом роботи стало створення авторського анімаційного короткометражного фільму «Сяйво». У ньому через образ безпородної киці в середовищі породистих однокласників досліджуються механізми соціального відторгнення та ескапізму як реакції на психологічний тиск. Зіткнення героїні з неможливістю вписатися у вигаданий комікс-простір стає для неї важливим досвідом. Власне, тут і проявляється головна теза: ескапізм не замінює реальності, а копіювання чужого образу не веде до прийняття.[3] Фінал, однак, не зводиться до заперечення. Навпаки, він підкреслює іншу можливість і показує, що реальна близькість стає досяжною через прийняття власної ідентичності та відкритість до живого контакту.

3. Аналіз аналогів підтвердив актуальність та доцільність обраної візуальної і наративної стратегії. Зіставлення з такими творами, як “Last Call”, “ILLUSION”, “Best Friend” та “Reunion”, показало, що ефективна комунікація з глядачем у темах відторгнення та ескапізму досягається не через пряме пояснення конфлікту, а через образ і поведінку персонажів. Зокрема, досвід “Best Friend” та “ILLUSION” демонструє дієвість підходу, у якому внутрішній бар’єр персонажа виступає центральною рушійною силою сюжету. Водночас колірні та композиційні рішення, виокремлені в “RUSH”, “STARFALL» та “(2/3) Аппесу”, стали методологічною основою для формування власної візуальної мови проєкту.

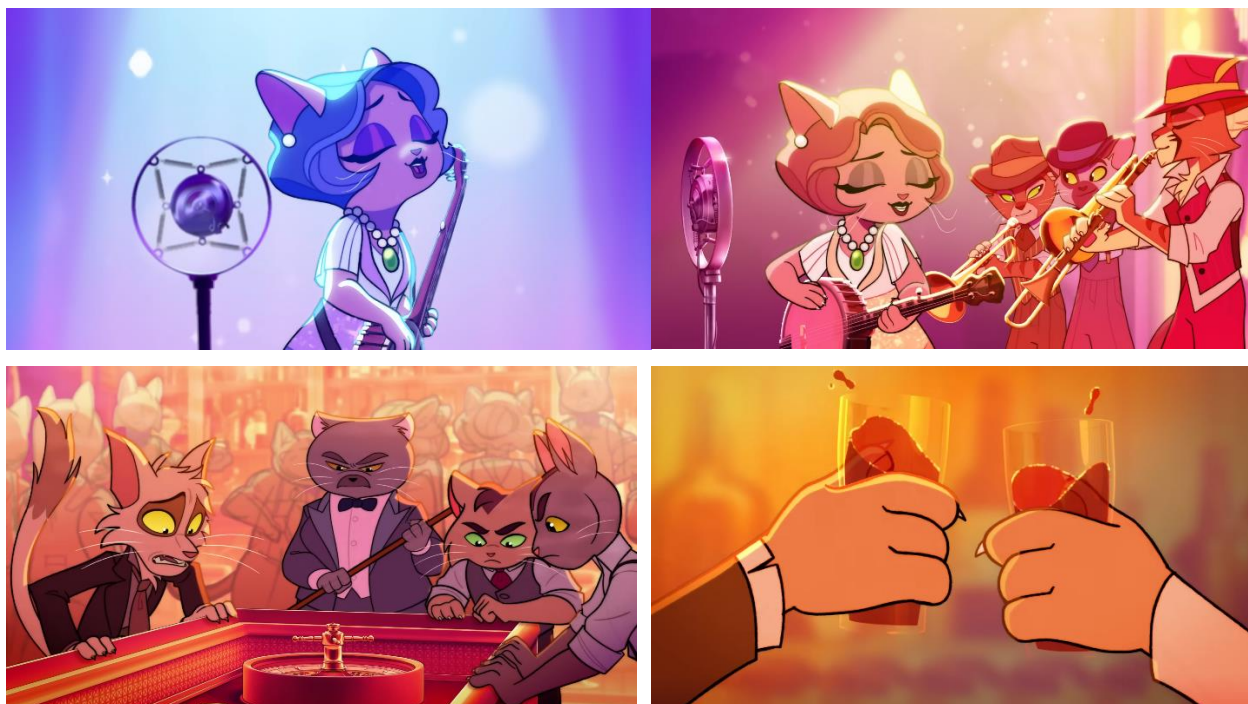
4. Застосування покадрової 2D-анімації з живописною, розмитою стилістикою та тривірневою колірною драматургією дозволило досягти ефекту емоційного занурення без використання вербальних засобів. Відсутність діалогів переносить акцент на візуальний ряд і звуковий супровід. У результаті оповідь сприймається інтуїтивно.

5. Отже, анімаційний фільм «Сяйво» виконує роль не лише художнього висловлювання, а й інструмента емоційної рефлексії. Робота показує, що через алегоричне переосмислення досвіду соціального відторгнення та усвідомлення меж ескапізму відкривається можливість руху до прийняття себе і, зрештою, до відкритості реальному світу [1, 2, 3, 4].

ЛІТЕРАТУРА

1. Johnston O., Thomas F. The Illusion of Life: Disney Animation. New York : Hyperion, 1981. 575 p
2. Olweus D. Bullying at School: What We Know and What We Can Do. Oxford : Blackwell, 1993. 140 p
3. Stenseng F., Rise J., Kraft P. Activity Engagement as Escape from Self: The Role of Self-Suppression and Self-Expansion. Leisure Sciences. 2012. Vol. 34, No. 1. P. 19–38
4. Fletcher A. Allegory: The Theory of a Symbolic Mode. Princeton : Princeton University Press, 2012. 418 p.
5. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperPerennial, 1994. 215 p.
6. Butler J. Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity. New York : Routledge, 1990. 272 p.
7. Do Rozario R.-A. C. The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney Princess. Women's Studies in Communication. 2004. Vol. 27, No. 1. P. 34–59.

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



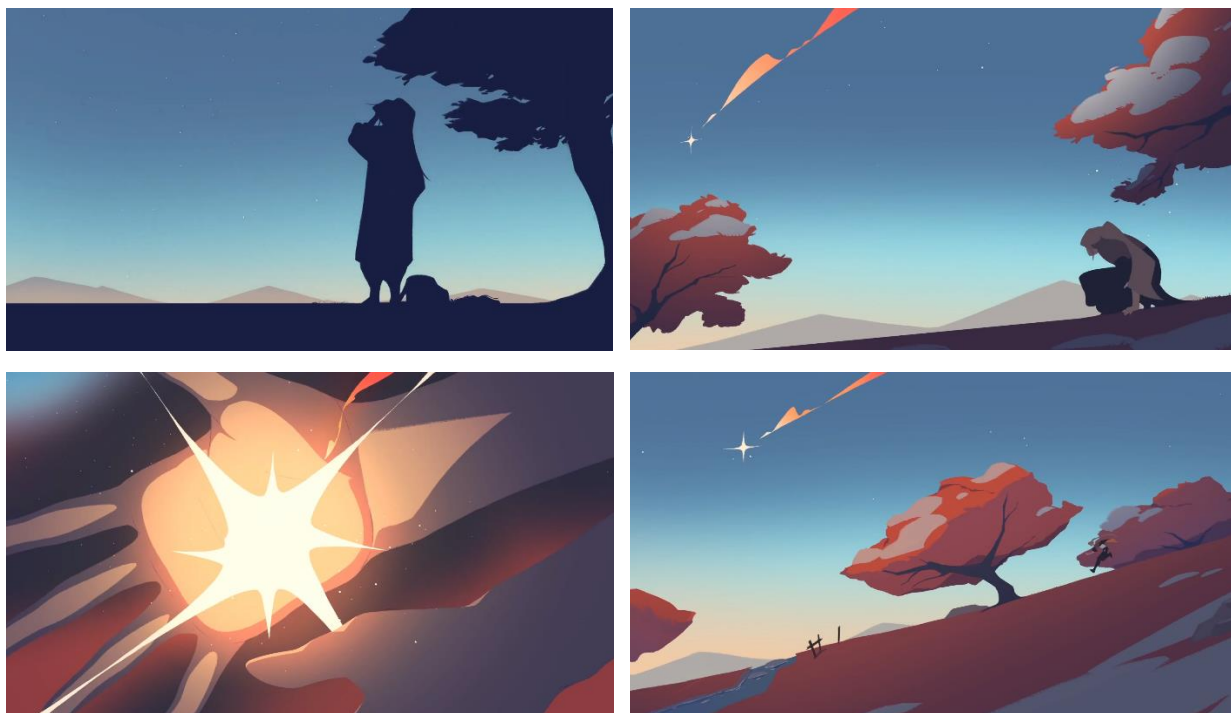
Іл. 1.1. Анімаційний короткометражний фільм “Last Call”, 2025



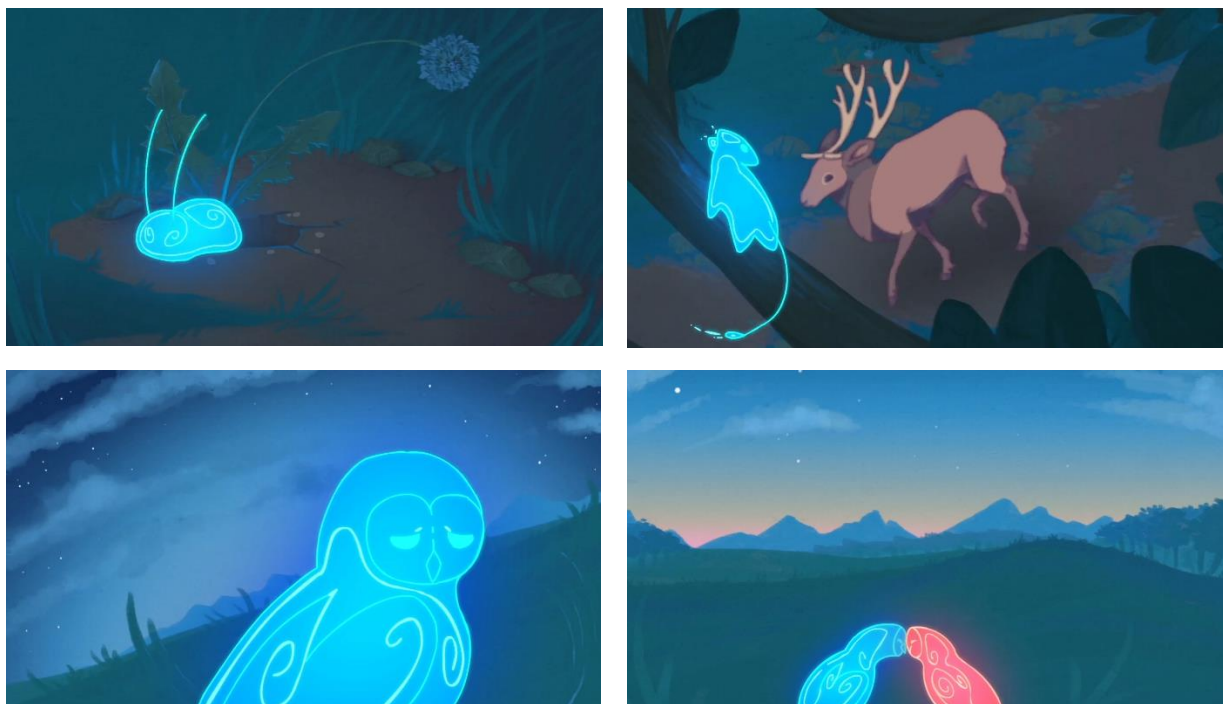
Іл. 1.2 Анімаційний короткометражний фільм “STARFALL”, 2026



Іл. 1.3. Анімаційний короткометражний фільм “The Starry Night”, 2024



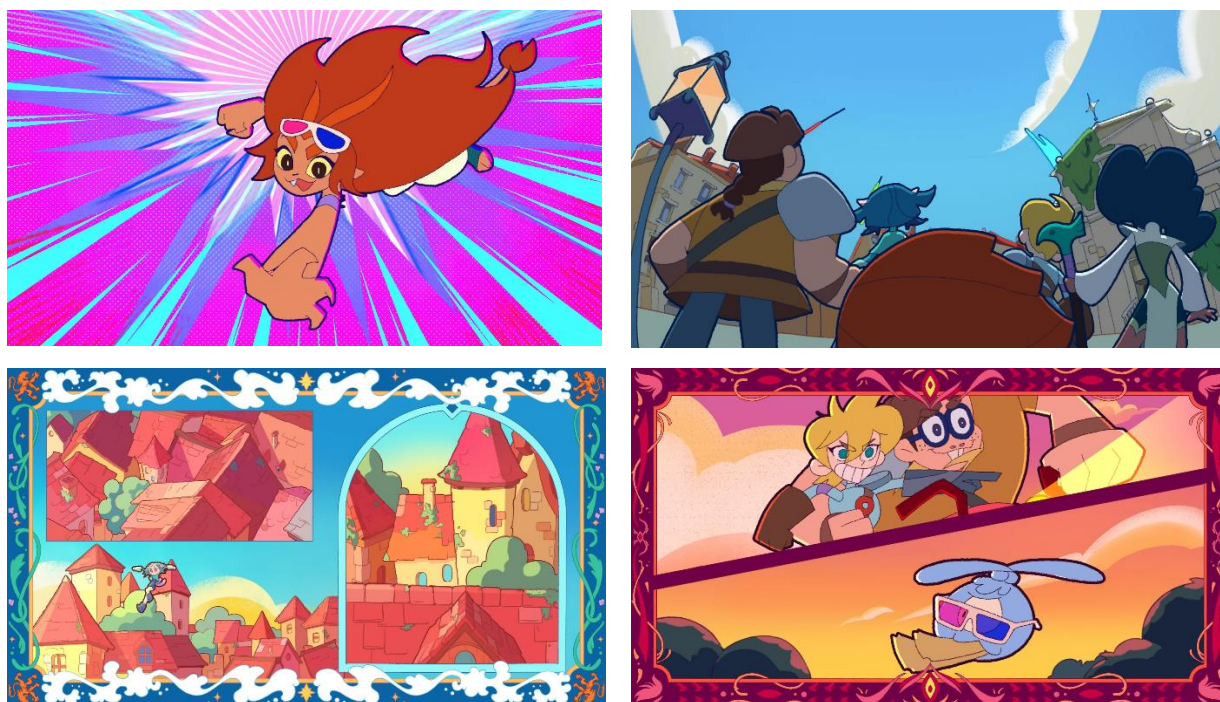
Іл. 1.4. Анімаційний короткометражний фільм “Falling Star”, 2022



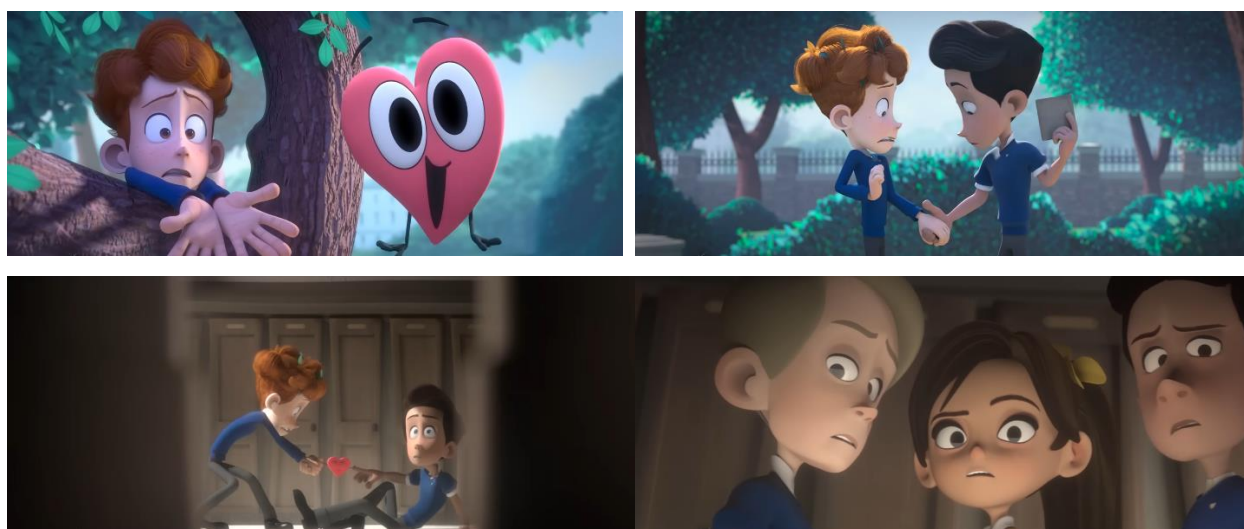
Іл. 1.6. Анімаційний короткометражний фільм “Falling Star”, 2016



Іл. 1.6. Анімаційний короткометражний фільм “RUSH”, (2025)



Іл. 1.7. Анімаційний короткометражний фільм “(2/3) Appesy”, 2026



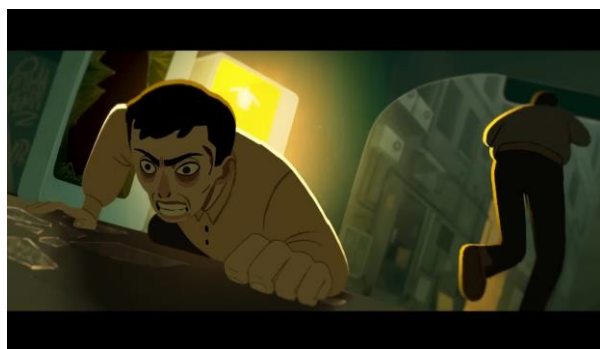
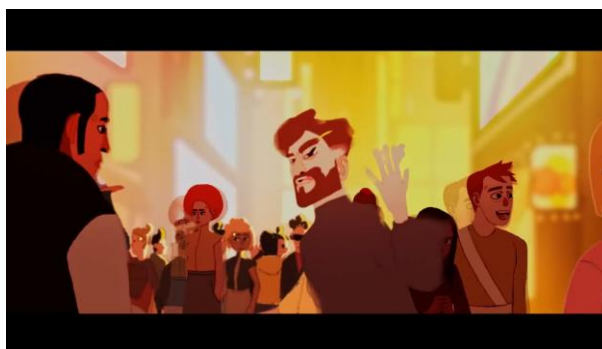
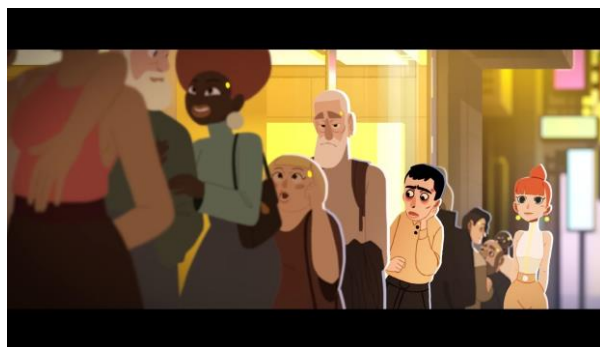
Іл. 1.8. Анімаційний короткометражний фільм “In a Heartbeat”, 2012



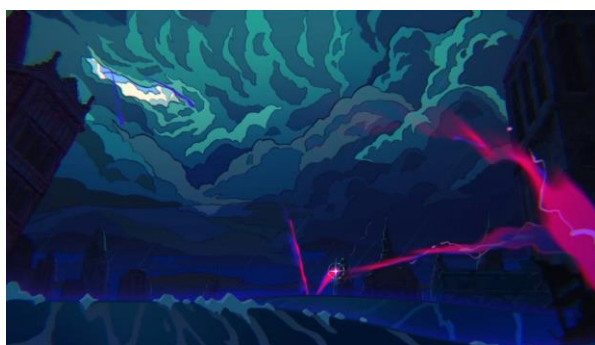
Іл. 1.9. Анімаційний короткометражний фільм “Reunion”, 2026



Іл. 1.10. Анімаційний короткометражний фільм “ILLUSION”, 2024



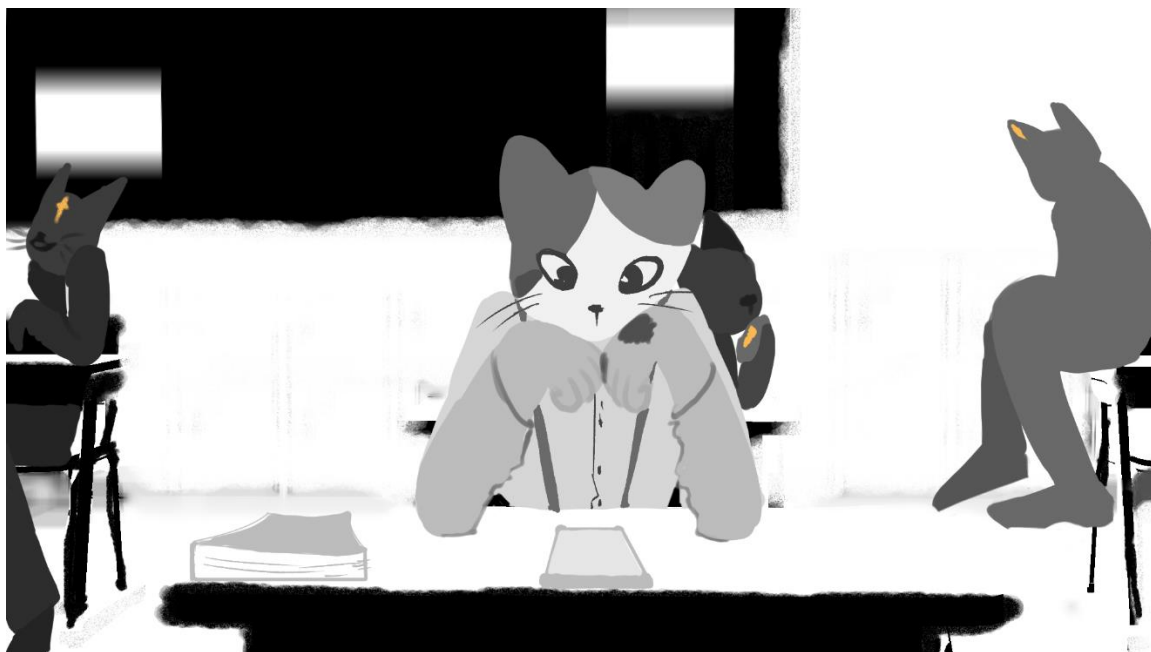
Іл. 11 Анімаційний короткометражний фільм “Best Friend”, 2018



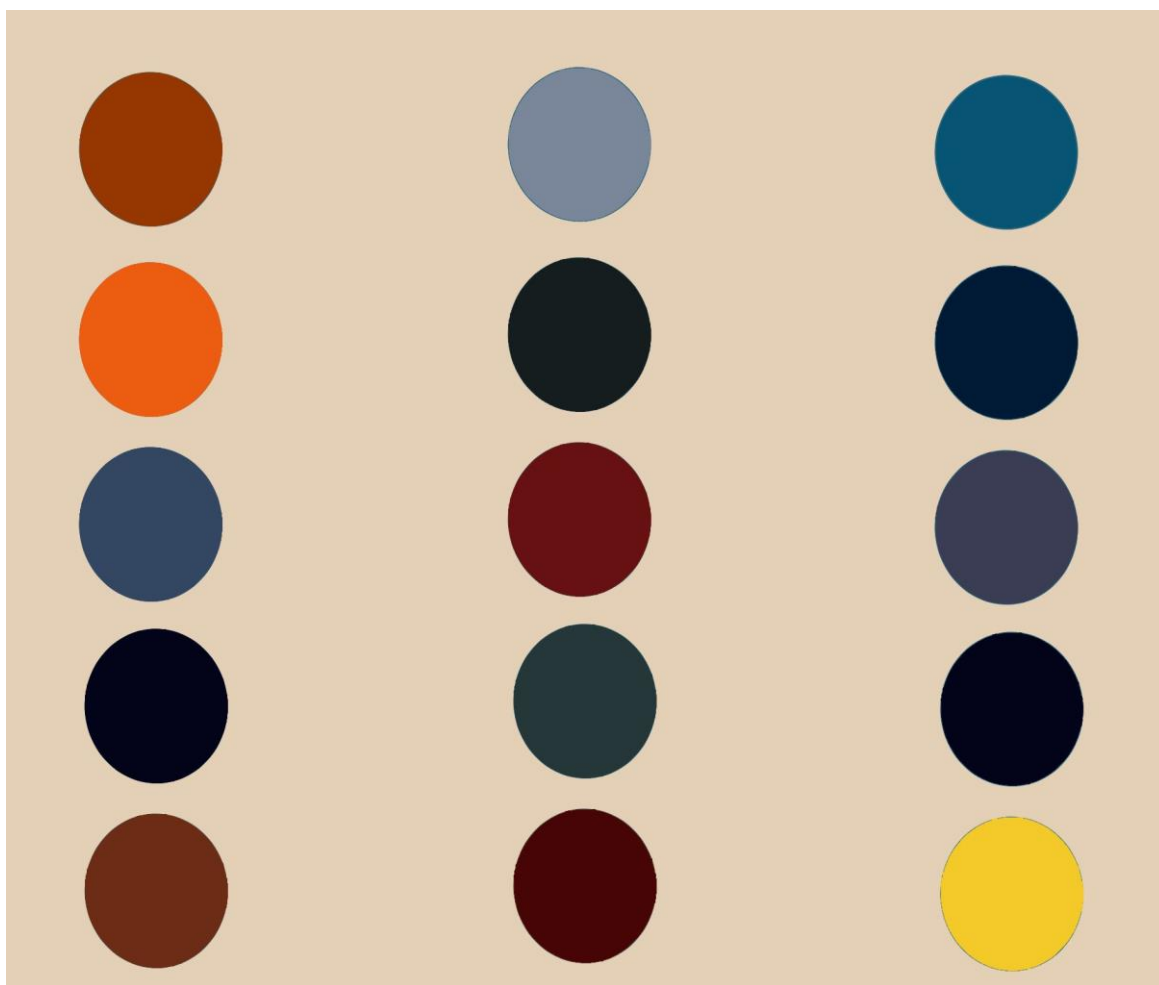
Іл. 12 Анімаційний короткометражний фільм “CHARGE”, 2025

ДОДАТОК II. СКЛАД ПРОЄКТУ

Іл. 2.1 Пошуки персонажа

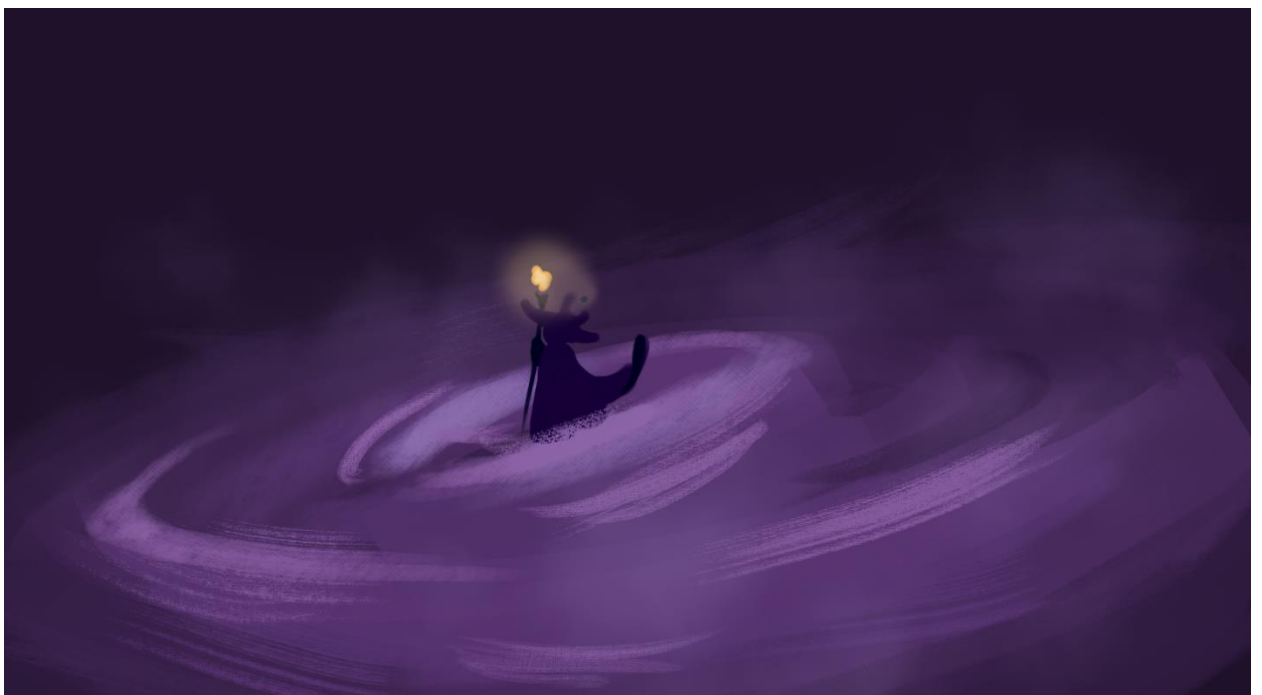
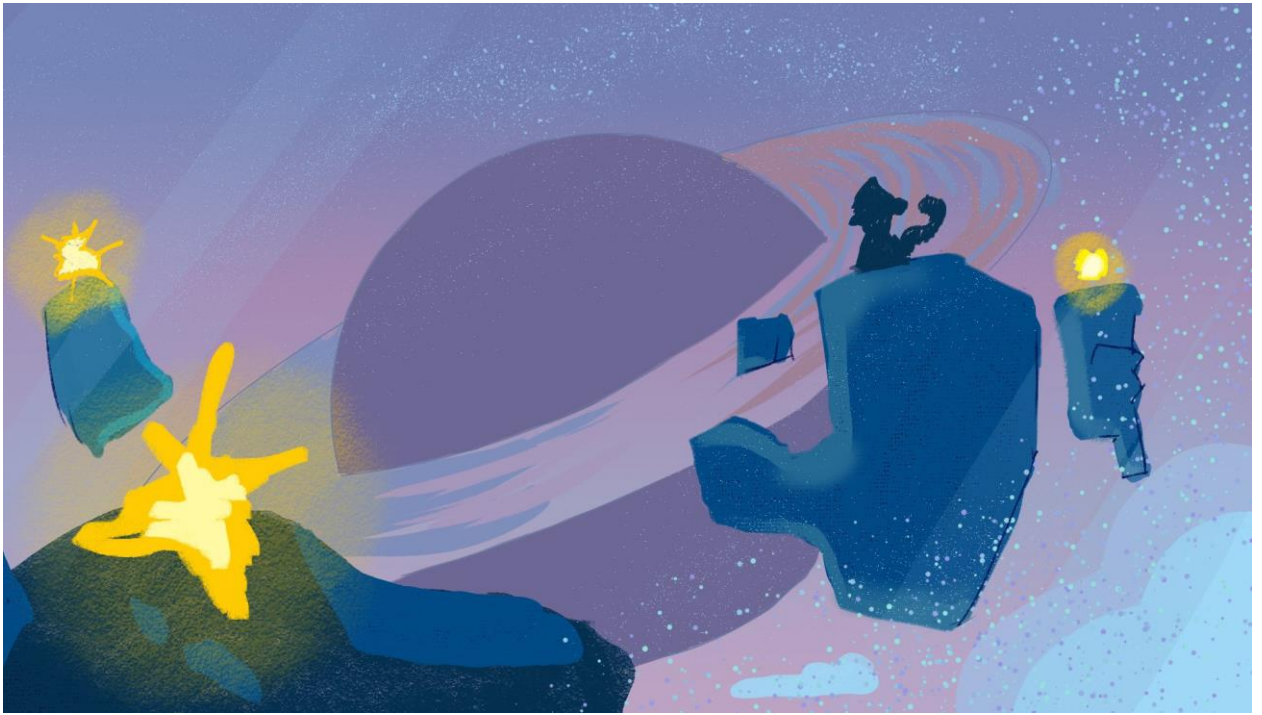


Іл. 2.3 Пошуки кольорового рішення



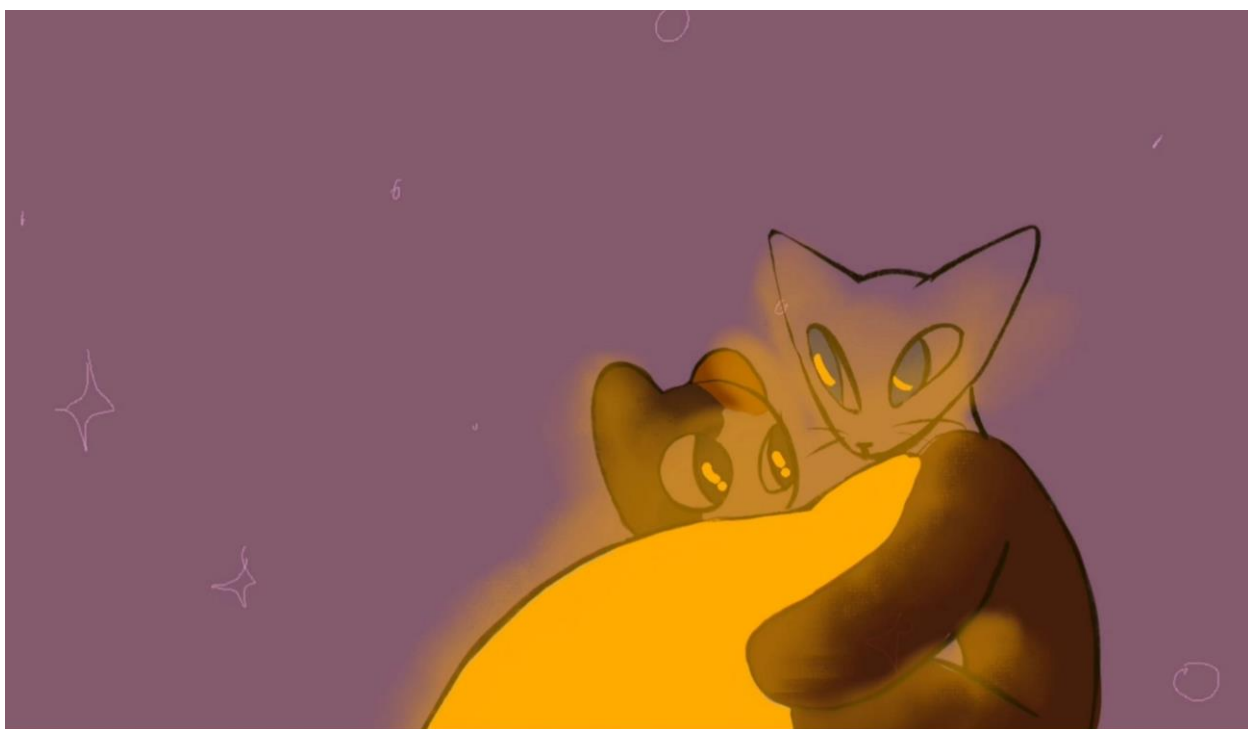
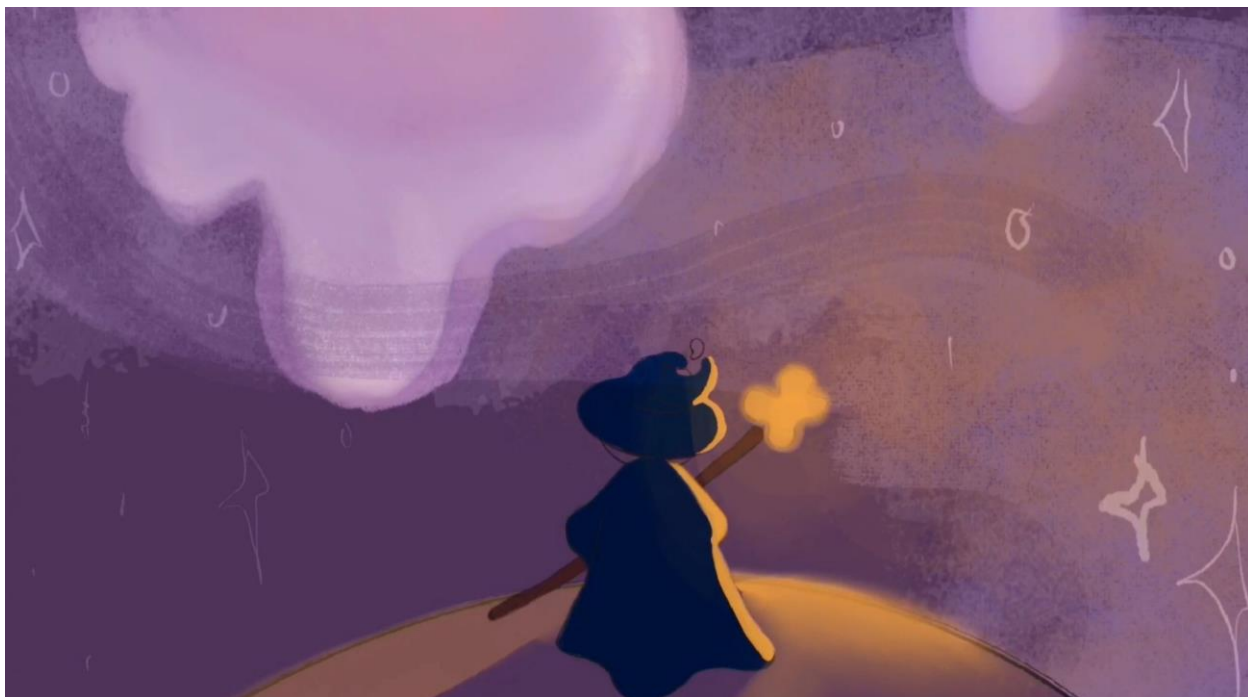
Іл. 2.4 Пошуки візуального стилю





Іл. 2.5 Скріншоти з анімаційного ролика «Сяйво»





ДОДАТОК III

Іл. 3.1 Сторіборд

