

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Кононович Анастасія Володимирівна

ТРЕЙЛЕР ДО ВІЗУАЛЬНОЇ НОВЕЛИ «ІРЖАВЕ НЕБО»

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

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

_____ А. В. Кононович

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, професор, доцент

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Аналіз аналогів	6
1.1. Трейлер до візуальної новели “Touchstarved”	6
1.2. Візуальна новела “Doki Doki Literature Club!”	7
1.3. Візуальна новела “The House in Fata Morgana”	8
1.4. Візуальна новела “AI: The Somnium Files”	9
1.5. Візуальна новела “Slay the Princess”	9
1.6. Комп’ютерна гра “Disco Elysium”	10
1.7. Комп’ютерна гра “Orwell: Keeping an Eye On You”	11
1.8. Літературний твір «1984»	12
1.9. Літературний твір “Brave New World”	13
1.10. Кінематографічний твір “The Truman Show”	13
1.11. Кінематографічний твір “Equilibrium”	14
1.12. Кінематографічний твір “They Live”	15
Розділ 2. Опис і обґрунтування проєкту	17
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру до візуальної новели «Іржаве небо».....	17
2.2. Стилiстична концепція трейлеру до візуальної новели «Іржаве небо»	18
2.3. Технічні характеристики та особливості	19
2.4. Звукове рішення	19
Висновки	21
Література	23
Додаток I. Аналіз аналогів.....	24
Додаток II. Ескізний пошук.....	31
Додаток III. Склад проєкту	34

ВСТУП

В контексті динамічного розвитку у сфері цифрових медіа особливої популярності набувають нові форми художнього оповідання, серед яких особливе місце займають візуальні новели. Вони поєднують у собі літературну основу, візуальну складову та ігрові елементи, відкриваючи унікальні можливості взаємодії користувача з історією новел. Водночас поряд із цим виникає нова тенденція до спрощення сюжетів, що призводить до втрати глибини змісту. Явище цензури є одним з важливих аспектів у цій проблемі. Обмежене висвітлення складних та соціально-значущих тем призводить до втрати змістовності творів, стандартизації способів подачі інформації та викорінення унікальності медіа-контенту.

Актуальність даної роботи обумовлена необхідністю пошуку підходів до створення інтерактивних проєктів, що порушують важливі соціальні питання та залучають користувача до активного осмислення сюжету. Зростаючий інтерес аудиторії до візуальних новел як форми синтезу літератури, кінематографа та ігрового оповідання, підтверджує потребу в створенні концепцій з оригінальними підходами до побудови наративу, візуалізації та взаємодії з аудиторією.

Метою роботи є створення концепції та візуального рішення цифрового анімаційного трейлеру, що застосовує непрямі художні засоби для розкриття важливих соціальних тем. У межах цієї роботи розроблено концепцію та реалізовано трейлер візуальної новели, що досліджує вплив цензури на формування та сприйняття поданої інформації. Сюжет візуальної новели розгортається навколо персонажа, який опиняється у світі, де будь-яка інформація піддається чіткому контролю та редагуванню. У процесі розвитку сюжету головна героїня поступово усвідомлює викривлення реальності, у якій існує, та стикається з необхідністю вибору між прийняттям нав'язаних правил і спробою знайти приховану правду. Сюжет залежить від рішень гравця, що впливають на інтерпретацію подій і загальний зміст історії. Проєкт

реалізується із використанням засобів інтерактивного сторітелінгу, фантастичного сеттингу та символічної візуальної мови.

Новизна проєкту полягає у синтезі нелінійної структури оповіді, що дозволяє користувачу впливати безпосередньо на сюжет завдяки власному вибору, з елементами символізму як ключового інструменту передачі змісту. Такий підхід гарантує поглиблення емоційного та смислового залучення цільової аудиторії.

У роботі використовуються такі основні поняття:

- *візуальна новела* – вид електронної інтерактивної літератури, що поєднує у собі текстову та візуальні складові з елементами вибору;
- *цензура* – система обмеження або контролю змісту інформації, яку людям дозволено висловлювати;
- *інтерактивний наратив* – форма оповіді, у якій користувач впливає на розвиток сюжету;
- *символізм* – художній прийом, що передає зміст через образи та приховані значення.

У сучасних дослідженнях значна увага надається вивченню впливу цензури на змістовну та художню складові анімаційних творів, а також пошуку обходу цих обмежень, щоб мати можливість піднімати важливі соціальні питання непрямым способом. У рецензії 1998 року Марка Лангера (Mark Langer) на працю 1997 року Карла Ф. Коена (Karl F. Cohen) аналізуються механізми цензури та способи протидії цьому явищу в анімації [3]. Автор вивчає історію цензури та приклади її використання в анімаційних творах, що напряду впливає на наратив та візуалізацію, а також він показує, як обмеження призводять до пошуку способів обходу системи. Окрім цього дослідник розглядає явище цензури як систему контролю, що реалізується різними організаційними структурами та впливає не тільки на окремі твори, а й на розвиток творчості в цілому. Результати цього дослідження підтверджують доцільність використання непрямих художніх засобів для розкриття критично важливих або заборонених тем, тому є вагомими для дипломного проєкту.

Використання візуальних метафор і метонімії як засобів транслювання прихованих змістів у медіа досліджується у дисертації 2022 року Сабріни Тумі (Sabrina Toumi) [5]. У своїй роботі авторка аналізує, як художні засоби адаптуються для передачі прихованих ідей у художніх творах в умовах політичних обмежень. Підхід з використанням метафори та метонімії для створення складних символічних образів виступає засобом для обходу цензури, зберігаючи при цьому змістовність авторського повідомлення. Результати дослідження є важливими для дипломної роботи, тому що вони демонструють вдале застосування символізму та метафори для критики й обговорення соціально-політичних проблем шляхом впровадження образності в твір.

У монографії, 2021 року видання, Майке Сари Рейнерт (Maike Sarah Reinerth) досліджено цифрову анімацію як окремий політичний жанр і спосіб висловлювання та критики механізмів контролю [4]. Авторка аналізує, як за допомогою візуальних і наративних стратегій, зокрема сатири та метамови, створювати повідомлення, що спрямовані на критику державної політики та цензурного контролю. У роботі зазначено, що цифрове середовище створює нові можливості для поширення політично спрямованої анімації. Окрему увагу приділено тому, що цифрова анімація виконує не лише естетичну роль, а й функцію критичного осмислення соціальних проблем та їх викривання. Дослідження підтверджує, що цифрова анімація може бути потужним засобом для візуалізації гостросоціальних тем, тому його результати є важливими для дипломного проєкту.

Таким чином, можна зробити висновок, що створення власного проєкту з використанням засобів цифрової анімації для демонстрації тем контролю, маніпуляції та впливу на свідомість, є актуальним. У роботі буде поєднано художні та наративні засоби для створення потужного соціального повідомлення, яке звертає увагу аудиторії до проблем сучасного інформаційного впливу та поступового формування стандартизованого мислення суспільства.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

В якості аналогів обрано та проаналізовано візуальні новели та трейлери до них, а також комп'ютерні ігри й художні твори різних форматів, що містять у собі окремі візуальні та наративні рішення чи прийоми, релевантні до тематики дипломного проєкту. Звертаючи увагу на різноманітні форми аналогів, у подальшому аналізі основний акцент робиться на оповідних, візуальних і концептуальних складових, які слугують натхненням для цієї роботи.

1.1. Трейлер до візуальної новели “Touchstarved”. Особливості презентаційної наративної подачі, спрямованої на формування інтересу до основного твору, продемонстровано в трейлері до проєкту “Touchstarved”¹ – візуальної новели в жанрі готичного хорору з елементами романтики міжнародної інді-студії “Red Spring Studio” (іл. 1.1). Вихід новели заплановано на 2026 рік. Трейлер до візуальної новели “Touchstarved” орієнтований на підліткову та дорослу аудиторію, що цікавиться тематикою темного фентезі та романтики. Він знайомить глядача з історією персонажа, який живе з прокляттям і, намагаючись його подолати, змушений взаємодіяти з небезпечним оточенням. Наратив у трейлері подається фрагментарно: показані короткі сцени та репліки, через які формується загальне уявлення про конфлікт та атмосферу історії. Це викликає відчуття інтриги та зацікавлює аудиторію. Головною особливістю проєкту є виразний драматизм, який досягається завдяки поєднанню музики, монтажу та візуальних елементів. Звук та зміна кадрів добре синхронізовані між собою, що підсилює напругу, емоційний стан сцен та зацікавлює користувача.

Візуально трейлер виконаний у темній готичній стилістиці з поєднанням анімованих сцен зі статичними ілюстраціями. Використано темну колірну гаму та контрастне освітлення, персонажі ретельно деталізовані. Зображення та

¹ <https://youtu.be/W3uZhzWDfR8?si=fhiV8rpskbAesjAX>

музичний супровід працюють разом, підсилюючи атмосферу твору та загальне емоційне враження. До переваг відносяться цілісність аудіовізуальної подачі, виразний драматизм й емоційна насиченість трейлеру. Серед можливих недоліків слід виділити менш детальну демонстрацію особливостей світу, майже всю увагу приділено саме розкриттю персонажів. Для даної роботи цей аналог є ключовим з точки зору використання звукового супроводу як основного інструменту створення драматичного напруження. Цінним є поєднання візуального ряду зі звуком, що підсилює емоційний вплив на глядача.

1.2. Візуальна новела “Doki Doki Literature Club!”. Поєднання елементів романтичного симулятора та психологічного хорору простежується в проєкті “Doki Doki Literature Club”² – візуальній новелі 2017 року від студії “Team Salvato” із США, в якому використано поступові візуальні трансформації для впливу на сприйняття гравця та створення психологічної напруги (іл. 1.2). Новела насамперед спрямована на підліткову та дорослу аудиторію. На перший погляд вона зображує типову романтичну історію в шкільному сеттингу, але поступово починають розкриватися теми психологічного тиску, внутрішньої нестабільності та викривленого сприйняття реальності. Сюжет побудовано на контрасті між звичайною структурою жанру та її поступовим трансформуванням: знайома структура наративу відступає від норм, через що гравець відчуває невизначеність та емоційну напругу. Однією з ключових особливостей проєкту є руйнування «четвертої стіни», коли межі між твором і користувачем порушуються. Це дозволяє грі створювати у гравця враження прямого контакту, що викликає сильну реакцію та відчуття втрати контролю.

Візуальна новела виконана у яскравій аніме-стилістиці з використання насиченої колірної палітри, що вдало контрастує зі спотворенням зображення, яке з’являється в ключові моменти історії. Такі візуальні та звукові ефекти

² <https://ddlc.moe>

емоційно підсилюють атмосферу психологічно дискомфорту. Основними перевагами проєкту є ефективна робота з очікуваннями гравця, застосування контрастів та аудіовізуальних засобів для підсилення емоційності твору. До можливих недоліків можна віднести менш виразне сприйняття аудиторією окремих художніх прийомів через невелику обізнаність з жанром, що може ускладнювати повноцінне сприйняття новели. Цей аналог є важливим з точки зору використання контрастів та візуальних спотворень як інструментів формування напруги та емоційного впливу на сприйняття аудиторії.

1.3. Візуальна новела “The House in Fata Morgana”. Порушення важливих соціальних тем за допомогою символічної подачі наративу демонструється в проєкті “The House in Fata Morgana”³ – візуальній новелі в жанрі готичної психологічної драми 2012 року, що розроблена японською студією “Novectacle” (іл. 1.3). Проєкт орієнтований на дорослу публіку та являє собою драматичну історію, яка розгортається у різні часові періоди. Новела порушує складні соціально-психологічні питання, такі як: ідентичність, сексуальне насилля, вплив минулого на людину тощо. Наратив побудований як серія окремих історій, незалежних одна від одної, що з розвитком сюжету пов’язуються між собою та формують цілісну картину. Використання символізму та чисельних посилянь на історичні події є провідною рисою цієї візуальної новели. Через образи та метафори передаються складні ідеї, що дозволяє піднімати гостросоціальні теми, не подаючи їх прямо.

Новела виконана у готичній стилістиці з акцентом на атмосферу та композицію. Музичний супровід грає провідну роль у створенні потрібного настрою та підсиленні драматизму. До переваг твору можна віднести глибокий цілісний зміст та ефективне використання символізму. Як можливий недолік можна вказати повільний розвиток сюжету, що може ускладнювати процес ознайомлення користувача з історією. Цей аналог є прикладом вдалого

³ https://store.steampowered.com/app/303310/The_House_in_Fata_Morgana/

використання символізму як інструменту розкриття складних тем та передачі певних ідей.

1.4. Візуальна новела “AI: The Somnium Files”. Елементи сюрреалістичної візуалізації та простір сновидінь для відображення внутрішнього стану персонажів застосовані в роботі “AI: The Somnium Files”⁴ – детективній візуальній новелі з елементами пригодницької гри 2019 року від студії “Spike Chunsoft” з Японії. Вона має обширну сюжетну структуру з багатьма варіантами розвитку подій і кінцівок (іл. 1.4). Візуальна новела спрямована на дорослу аудиторію та будується на детективній історії з дослідженням підсвідомості персонажів для досягнення результату. Сюжетна складова включає в себе велику кількість варіантів розвитку подій із різними фіналами. Основна особливість твору – використання сюрреалістичних «сомніумів» для дослідження внутрішнього світу персонажів, що розкриває тему впливу підсвідомості на сприйняття інформації.

Важливою частиною візуальної складової проєкту є застосування контрасту між реалістичними та сюрреалістичними сценами, що підсилює відчуття загадковості у гравця. Варіативність розвитку подій та оригінальна структура гри виступають основними перевагами твору, а специфічний, іноді недоречний, гумор може стати недоліком для певної групи гравців. Аналог є вагомим для цієї дипломної роботи, оскільки він вдало використовує символізм, простір «сновидінь» та варіативність сюжету й кінцівок твору в своїй наративній складовій, а також підтверджує ефективність цих засобів для зацікавлення аудиторії.

1.5. Візуальна новела “Slay the Princess”. Тиск на моральний вибір гравця між підпорядкуванням зовнішньому голосу оповідача та самостійним прийняттям рішень, які вплинуть на сприйняття та розвиток всієї історії, яскраво зображено в проєкті “Slay the Princess”⁵ – візуальній новелі в жанрі психологічного хорору 2023 року від студії “Black Tabby Games” із США (іл.

⁴ <https://www.spike-chunsoft.com/ai/top.html>

⁵ <https://www.slaytheprincess.com>

1.5). Новела демонструє інтерактивну історію, спрямовану на дорослу аудиторію. Основна ідея полягає у виборі, сумнівах та впливу зовнішнього голосу на прийняття рішень. Наратив побудовано навколо повторюваних подій, у який гравець має зробити вибір між виконанням вказівок і діями на власний розсуд. В залежності від вибору користувача змінюються варіанти розвитку сюжету. Ключову роль відіграє голос оповідача, який підштовхує гравця до певних рішень, що призводить до внутрішнього конфлікту між запропонованим та власним вибором.

Візуально проєкт виконаний у ескізній стилістиці з використанням чорно-білих відтінків ахроматичної гами й акцентування певних деталей червоним кольором, а музичний супровід та голос оповідача позитивно впливають на створення певної атмосфери твору. Серед переваг виокремлюється потужна концепція з різними варіантами розвитку сюжету, а серед можливих недоліків – обмежена різноманітність візуалізації. У межах дипломного проєкту цей аналог є важливим з точки зору використання «голосу» як інструменту впливу, що заважає самотійно прийняти власне рішення.

1.6. Комп'ютерна гра “Disco Elysium”. Поєднання самопізнання через внутрішній діалог головного героя, що відображає психологічний стан персонажа, підняття гостросоціальних тем та великої варіативності розвитку сюжету виражено у проєкті “Disco Elysium”⁶ – ізометричній рольовій комп'ютерній грі з відкритим світом та елементами інтерактивного наративу, розробленої естонською студією “ZA/UM” у 2019 році. У грі використано механіки та наративні прийоми для впливу на аудиторію та прийняття певних рішень (іл. 1.6). “Disco Elysium” – це детективна історія, орієнтована на дорослу аудиторію, дії якою розгортаються у складному соціально-політичному середовищі. Основну увагу приділено роботі з внутрішнім станом головного героя, його сприйняттям реальності. Сюжет транслюється

⁶ <https://discoelysium.com>

через систему діалогів і виборів, що впливають на розвиток подій. Історія розкривається поступово через взаємодію з персонажами та світом, формуючи індивідуальний досвід для кожного гравця. Головною особливістю проєкту є система внутрішніх «голосів», у якій різні риси особистості героя впливають на сприйняття ситуацій та прийняття рішень. Такий прийом глибше занурює гравця у сюжет та атмосферу гри.

Гра виконана у живописній стилістиці зі застосуванням складної колірної палітри. Звуковий супровід, включаючи озвучення персонажів, підтримує атмосферу твору. Серед переваг яскраво виділяються глибина сюжету, варіативність проходження та ретельна увага до психологічного стану головного персонажа. Як можливий недолік можна зазначити велику кількість тексту, що може відштовхнути частину користувачів, але водночас це дозволяє більш детально розкрити персонажів і світ. Даний аналог є важливим прикладом вдалого використання внутрішнього діалогу як засобу передачі думок і переживань персонажа.

1.7. Комп'ютерна гра “Orwell: Keeping an Eye On You”. Моделювання механізму цифрового стеження та інформаційного контролю простежується в проєкті “Orwell: Keeping an Eye On You”⁷ – антиутопічній комп'ютерній грі в жанрі інді-симулятор, що розроблена німецькою студією “Osmotic Studios” у 2016 році. У межах гри користувач здійснює аналіз персональних даних і, роблячи моральний вибір, впливає на формування інтерпретації подій та розвиток подальшої долі громадян ігрового світу (іл. 1.7). Проєкт представляє інтерактивну історію, яка орієнтується на дорослу публіку та будується навколо тем приватності, спостереження та контролю. Сам гравець займає роль аналітика та працює з особистими даними людей, що спонукає замислитися над питаннями етики з приводу використання цієї інформації. Історія подається фрагментарно – через документи, повідомлення та інші цифрові матеріали – поступово розкриваючи основний сюжет. Характерною

⁷ <https://www.osmoticstudios.com/de/orwell-keeping-an-eye-on-you/>

рисом є робота з даними через інтерфейс, завдяки чому користувач формує власну інтерпретацію подій, що наголошує на темі суб'єктивності та помилковості висновків.

Відеогра виконана у стриманій стилістиці, імітуючи роботу з комп'ютером. Серед переваг вирізняються такі риси як: актуальність теми, оригінальна подача та пряме залучення аудиторії до аналізу інформації. До потенційних недоліків можна віднести обмежену візуальну складову, що може знижувати рівень емоційної причетності. Цей аналог є цінним орієнтиром для дипломної роботи, оскільки демонструє вдале розкриття теми інформаційного контролю та цифрової приватності.

1.8. Літературний твір «1984». Зображення тоталітарного суспільства, побудованого на системі повного державного контролю, цензури та маніпуляції інформацією, продемонстровано в літературному творі «1984» – антиутопічному романі в жанрі соціальної фантастики 1948 року британського письменника Джорджа Орвелла (George Orwell) (іл. 1.8). Роман зображує історію з повним контролем інформації та мислення, розраховану на дорослу аудиторію. Твір розкриває такі проблеми, як маніпуляція правдою, втрата індивідуальності та вплив системи на людей. Сюжет розгортається навколо внутрішнього конфлікту головного героя, який живе в умовах постійного суворого нагляду та намагається знайти правду у світі, в якому існує. Ключовою ознакою твору є використання контролю інформації як інструменту впливу: переписування історії, підміна фактів тощо.

Образи та деталі в творі використані для виклику у читача відчуття постійного тиску та нагляду, створюючи напружену атмосферу. Перевагами виступають актуальність теми, її глибокий аналіз і психологічна глибина роману. До ймовірних недоліків можна віднести морально важку та гнітючу атмосферу, що може ускладнювати сприйняття для деяких користувачів. Оскільки літературний твір «1984» добре розкриває тему контролю інформації та її впливу на мислення людини, а також є провідним у цій тематиці, він є важливим аналогом для нашої роботи.

1.9. Літературний твір “Brave New World”. Суспільство повного контролю поведінки та придушення індивідуальності з використанням препарату для стабілізації емоційного стану та стримування критичного мислення зображується в творі “Brave New World” – романі-антиутопії в жанрі наукової та філософської фантастики, що написаний англійським письменником Олдосом Гакслі (Aldous Huxley) у 1931 році та опублікований у 1932 році (іл. 1.9). Твір “Brave New World”, що розрахований на дорослу аудиторію, демонструє антиутопічне суспільство з контролем поведінки, маніпуляцією свідомістю та придушенням індивідуальності. Головні мотиви історії – це стандартизація особистості та відсутність вибору. Сюжет транслюється через зіткнення людини з системою глибоко вбудованих механізмів контролю та поступово розкриває вплив на людей і функціонування цієї системи. Основною особливістю є використання препаратів, що мають негативний вплив на емоційність та критичність мислення.

Образність літературного твору підтримує відчуття штучного порядку та ідею, що стабільність досягається ціною свободи. Серед переваг можна визначити глибину та актуальність поданої теми, а також нетривіальне зображення механізмів контролю суспільства. Як можливий недолік можна відмітити складність деяких ідей, що може важко сприйматися певною групою читачів. Аналог показує, до чого може призвести контроль емоційного стану та придушення критичного мислення завдяки використанню препаратів для цього, і тому є важливим.

1.10. Кінематографічний твір “The Truman Show”. Механізм тотального медіаконтролю та створення псевдореальності досліджується у проєкті “The Truman Show”⁸ – сатиричній драмі 1998 року, знятій режисером Пітером Віром (Peter Weir) у США. Твір формує у аудиторії ілюзію свободи та приватності (іл. 1.10). Фільм спрямований на дорослу публіку та демонструє драматичну історію про людину, чиє життя знаходиться під тотальним

⁸ <https://www.imdb.com/de/title/tt0120382/>

контролем і транслюється як телевізійне шоу. Основна ідея полягає у висвітленні тем свободи вибору, ілюзії реальності та прихованої маніпуляції свідомістю за допомогою медіа. Події розгортаються лінійно, навколо поступового усвідомлення головним героєм правди та реальності, у якій він існує. Ключовою рисою є концепція повного контролю реальності, що підкреслює тему маніпуляції.

Кінематографічний твір виконано у реалістичному сеттингу з ідеалізованим «штучним» світом, який починає руйнуватися з розвитком сюжету. До переваг фільму відносяться: важлива соціальна тема, використання зрозумілих метафор та розвиток головного героя як особистості. Можливим недоліком для сучасного глядача може стати часткова передбачуваність сюжету, але це не зменшує загального емоційного впливу. Оскільки фільм “The Truman Show” презентує ідею контрольованої реальності та виразний психологічний розвиток персонажа, що змагається з «системою», у якій існує, він є важливим джерелом натхнення.

1.11. Кінематографічний твір “Equilibrium”. Зображення антиутопічного суспільства з надмірним контролем свідомості і поведінки людей через примусовий прийом препаратів, що пригнічують будь-які емоції, та заборону мистецтва як інструменту самовираження яскраво продемонстровано в роботі “Equilibrium”⁹ – американському науково-фантастичному фільмі-антиутопії з елементами бойовика 2002 року режисера Курта Віммера (Kurt Wimmer) (іл. 1.11). Проєкт орієнтується на дорослу аудиторію та демонструє антиутопічне суспільство, в якому емоції заборонені й суворо контролюються препаратами. Основна ідея будується на придушенні індивідуальності та впливі системи на людину. Події розвиваються навколо внутрішніх змін головного героя, який спочатку дотримується всіх правил, але поступово починає сумніватися в їх правильності. Важливою рисою є

⁹ <https://www.imdb.com/de/title/tt0238380/>

використання контролю емоцій як засобу керування суспільством, а також заборона мистецтва та творчих проявів власної індивідуальності.

Фільм виконаний у стриманій холодній колірній гамі, що підсилює відчуття напруги та одноманітності, а звуковий супровід підкреслює зміни у стані головного персонажа. Чітка ідея зі зрозумілою подачею теми, потужні засоби впливу на суспільство та виразна атмосфера є ключовими перевагами твору. Як можливий недолік можна зазначити спрощення світу, що може заважати залученню аудиторії. Для дипломного проєкту цей аналог важливий, тому що він показує вплив тотального контролю емоцій, за допомогою певних препаратів, та придушення творчості на поведінку людини й сприйняття дійсного.

1.12. Кінематографічний твір “They Live”. Порухення гостросоціальних тем про класову нерівність та інформаційний контроль з викриттям механізмів пропаганди та прихованого впливу на суспільство в медіа поєднує у собі проєкт “They Live”¹⁰ – науково-фантастичний бойовик з елементами соціальної сатири 1988 року, створений режисером Джоном Карпентером (John Carpenter) у США (іл. 1.12). Фільм розрахований на дорослу публіку та зображує світ пропаганди, соціальної нерівності та прихованого контролю. Виявлення основних механізмів впливу є провідною ідеєю твору. Навколо цього розгортається наратив з усвідомленням головним героєм дійсності та поступового розкриття величини маніпуляції суспільством. Ключовою особливістю є використання метафори для транслявання проблематики проєкту.

Для підсилення параноїдальної атмосфери фільму використані контрасти між звичною реальністю та прихованою від людей таємницею, а також певний символізм для глибшого занурення у гостросоціальні питання. Як переваги можна зазначити потужну ідею та вдале її розкриття за допомогою використання художніх засобів. Можливим недоліком для сучасного глядача

¹⁰ <https://www.imdb.com/de/title/tt0096256/>

може стати застарілість твору та його малобюджетність. Кінематографічний твір “They Live” є чудовим прикладом, оскільки він просуває ідею виходу з системи комфортного споживання та акцентує увагу на певні проблеми суспільства, що вдало використовує символізм та метафори у наративі.

Таким чином, проаналізовані вище аналоги дозволили знайти вдалі для використання у дипломному проєкті візуальні та наративні прийоми, що дають змогу ефективного застосування їх для зацікавлення аудиторії з метою розкриття тем контролю та маніпуляції сприйняття.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

У сучасних умовах надлишку цифрової інформації, поширення пропагандистських думок і прагнення до стандартизації суспільних поглядів з'являється необхідність у проєктах з використанням символічних образів та метафоричного наративу, що спонукають аудиторію до осмислення соціально-політичних проблем, а також до формування критичного мислення. Така ситуація робить дипломну роботу, спрямовану на візуалізацію питань контролю та впливу медіа на сприйняття, доцільною і актуальною.

2.1. Концепція роботи та структура трейлера до візуальної новели «Іржаве небо». Трейлер виступає коротким анімаційним відео для ознайомлення глядача зі світом історії, головною героїнею, основною ідеєю та конфліктом, при цьому зберігаючи інтригу та не розкриваючи основні сюжетні лінії, результати вибору та розв'язку сюжету. Концепція роботи будується на синтезі антиутопічного сеттингу та символічної візуальної мови для передачі основної проблематики твору через непрямі художні засоби.

Сюжет розгортається у світі, де небо зупинилося та люди живуть під вічним заходом сонця. Головна героїня Еллі – працівниця бюро сновидінь, де розшифровуються та аналізуються сни громадян. У трейлері демонструється зав'язка історії, яка пов'язана з появою незареєстрованого сну, що проникає у «відключення» інших людей і порушує стабільність системи. Ці події стають початком розвитку основного конфлікту твору.

Структура проєкту побудована для поступового занурення аудиторії у світ візуальної новели. Спочатку показується загальна атмосфера світу та його правила, далі підсилюється відчуття тривоги завдяки появі аномального сну, який потурбував одного з клієнтів бюро сновидінь. Таким чином, головна героїня вирішує самостійно розібратися з причиною виникнення цієї проблеми, особисто відправляючи себе у «відключення». Там вона стикається з викривленням реальності – спотворена архітектура, тривожна атмосфера, глічі – а також з незнайомим чоловіком, що не міг там опинитися. Шляхом

невеликого діалогу незнайомець намагається наштовхнути Еллі до «пробудження», звернути її увагу до проблем суспільства, у якому вона існує. Трейлер завершується тривожною сценою повернення головної героїні до свідомості та постановкою риторичного питання: «..?» – що викликає у глядача відчуття інтриги, залишаючи фінал відкритим.

Провідну роль у створенні концепції відіграє використання символічної мови як у візуальній, так і у наративній складових, що допомагає вдало передати ідеї контролю, маніпуляції суспільством, втрати власної індивідуальності та поступового «пробудження» свідомості. Таким чином, трейлер до візуальної новели «Іржаве небо» виконує не лише презентаційну функцію, а й створює привабливу для аудиторії атмосферу загадковості та невизначеності, що формує емоційне залучення та зацікавленість до ознайомлення з повним сюжетом твору з усіма можливими кінцівками.

2.2. Стилiстична концепція трейлеру до візуальної новели «Іржаве небо». Стилiстична концепція проєкту будується на 2D-графіці з умовною стилізацією, яка поєднує у собі реалізм та деяке узагальнення форм. Основний акцент робиться на постановці композиції кадру та побудові сцен для підсилення динаміки та драматургічної виразності, що позитивно сприяє загальному сприйняттю сюжету.

У трейлері одну з ключових ролей відіграє робота зі світлом і кольором. У межах проєкту активно використовується контраст між теплим зовнішнім світом, пов'язаним із нерухомим вечірнім небом, та холодним освітленням внутрішніх приміщень. Такий прийом викликає почуття ілюзорності світу, у якому трапляються події: яскрава та насичена колірна гама протиставляється стриманості та «сірості» персонажів. Окремим візуальним прийомом у трейлері до візуальної новели «Іржаве небо» виступає використання гліч-ефектів та навмисного спотворення оточуючого середовища для передачі відчуття «зламаної» реальності. Такий засіб виступає свідомим стилістичним інструментом, що підсилює напружену атмосферу твору.

Отже, можна зробити висновок, що стилістична концепція проєкту спрямована на створення виразного та атмосферного анімаційного ролику, у якому через композицію, візуальні прийоми, роботу світла та кольору підсилюється емоційність і зацікавлення історією.

2.3. Технічні характеристики та особливості. Трейлер до візуальної новели «Іржаве небо» реалізується в форматі короткого цифрового анімаційного ролику тривалістю приблизно до 3 хвилин. Фундаментальною технічною особливістю проєкту є поєднання ілюстрації з елементами 2D-анімації. Для створення візуальної складової у трейлері використовується програма Adobe Photoshop, у якій розробляються всі ілюстрації. Анімація, монтаж і накладання візуальних ефектів виконуються у програмі Adobe After Effects.

Анімація у проєкті відбувається шляхом використання техніки паралаксу й інструменту Puppet Pin Tool. У процесі роботи у програмі Adobe After Effects ілюстрації поділяються на окремі шари, упорядковуються та за потреби доповнюються деталями, після чого на персонажі проставляються всі необхідні опорні точки для створення руху. Таким чином анімується герой і додається ефект просторової глибини, що дозволяє додати динамічності та виразності трейлеру. Підхід до анімації застосовується вибірково, в залежності від задуму сцени, рух і ефект паралаксу використовуються лише при необхідності для вдалої передачі атмосфери. Накладання гліч-ефектів також буде виконуватися в Adobe After Effects за допомогою вбудованих функцій програми. Таке ставлення до виконання роботи дозволяє вдосконалити візуальну складову й оптимізувати час для технічної реалізації проєкту.

2.4. Звукове рішення. Музичний супровід із драматичним і глибоким звучанням – є основою звукового рішення та вагомою частиною формування атмосфери твору, що має впливати на емоційне сприйняття глядачів і відповідати настрою візуального ряду.

Звукове оформлення трейлеру до візуальної новели «Іржаве небо» створено за допомогою штучного інтелекту Suno. Музика використовується як

засіб підсилення динамічності анімаційного ролику. Особливу увагу приділено синхронізації звукового ряду з візуальним, акцентуючи увагу аудиторії на окремих ключових сюжетних моментах.

Окрім музичного оформлення у проєкті використовують звукові вставки у сценах із гліч-ефектами для глибшого занурення глядача в атмосферу трейлера. Також звукове рішення роботи не передбачає озвучення персонажів, щоб зосередити всю увагу користувача саме на візуальній складовій та взаємодії музики з нею. Таким чином, звуковий супровід виконує роль доповнення візуалу трейлера та підсилення впливу на емоційне сприйняття аудиторії.

Отже, у цьому розділі описано та розглянуто основні особливості створення трейлера до візуальної новели «Іржаве небо», а саме його концепцію, структуру, стилістичну складову, технічні характеристики та звукове рішення. Використані художні прийоми та музичний супровід демонструють виразний візуальний образ світу та передають його основну проблематику, наповнюючи анімаційний ролик своєю неповторюваною атмосферою.

ВИСНОВКИ

1. Отримані результати проведеного аналізу наукових досліджень демонструють, що використання символізму та непрямих художніх засобів можуть бути вдалим та доцільним для висвітлення важливих гостросоціальних тем. Розглянуті роботи підтвердили, що формат цифрової анімації виконує не лише естетичну функцію, а й привертає увагу аудиторії до соціально-політичних проблем.

2. Аналіз аналогів показав, що теми цензури, контролю, маніпуляції інформацією та придушення індивідуальності можуть вдало розкриватися через антиутопічний жанр твору, символічність та метафоричність візуалізації. Розглянуті проєкти підтвердили можливість передачі складних змістів із соціально-політичною проблематикою через непрямі художні засоби, а також допомогли при формуванні сюжетної основи та ключових метафоричних образів у трейлері до візуальної новели «Іржаве небо». На основі проведеного аналізу було встановлено, що теми цензури, маніпуляції суспільством і прихованого впливу в медіа є актуальними та можуть розкриватися за допомогою різних інструментів, зокрема символізму у візуальній та наративних складових. Опрацьовані джерела підтвердили вагомість впливу метафоричних образів і цифрової анімації на вдале розкриття складних соціально-політичних питань. Розглянутий матеріал також доводить, що візуальна мова в медіа може бути не лише засобом отримання естетичного задоволення, а й потужним інструментом критики й акцентування уваги на важливих для суспільства темах. Отже, отримані результати проведеного аналізу підтверджують доцільність використання символізму та метафоричної мови, а також вибору формату цифрового анімаційного ролику для підняття гостросоціальних проблем.

3. У межах практичної частини дипломної роботи було створено концепцію та знайдено візуальне рішення трейлеру, а також визначено структуру відеоролику, сюжет, стилістику, технічні особливості реалізації та

звукове рішення проєкту. Для виконання використано 2D-ілюстрації, анімаційні прийоми, елементи паралаксу, гліч-ефекти та монтаж, що допомагають передати напружену атмосферу твору. Результати практичної роботи також підтвердили можливість реалізації складної теми завдяки поєднанню засобів цифрової анімації та символічної побудови наративної складової, що забезпечує візуальну цілісність роботи.

4. Отже, під час виконання дипломного проєкту було створено концепцію та візуальне рішення трейлеру до візуальної новели «Іржаве небо». Синтез теоретичного аналізу та практичної роботи дозволив розробити цілісну подачу гостросоціальної теми у вигляді анімаційного ролику. Також було підтверджено ефективність використання символічної візуальної мови для створення атмосферного проєкту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Салюхіна В. Р. Символізм у творах українських художників «Нової хвилі» 1985–1995 рр.: магіст. дипл. роб. Нац. акад. образотвор. мистецтва і архітектури. Київ, 2023. 132 с. URL: <http://195.20.96.242:5068/kvnaoma-xmlui/handle/123456789/530> (дата звернення: 14.04.2026).
2. Camingue J., Carstensdottir E., Melcer E. F. What is a Visual Novel? Proc. ACM Hum.-Comput. Interact. 2021. Vol. 5, CHI PLAY. Article 285, 18 p. DOI: <https://doi.org/10.1145/3474712> (Last accessed: 14.04.2026).
3. Langer M. Book Reviews. *Forbidden Animation: A Valuable Contribution*. 1998. Review of the book: Cohen K. F. *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. McFarland & Company, Jefferson, N.C., 1997. 230 p. URL: <https://www.awn.com/mag/issue2.11/2.11pages/2.11langer.html> (last accessed: 25.04.2026).
4. Reinerth M. S. Political Genres of Online Animation: Genre Theory, Animation Studies, and Digital Media: monograph chapter. Cham: Palgrave Macmillan, 2021. P. 165–189. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-69866-9_6 (last accessed: 25.04.2026).
5. Toumi S. Censuring the Censors: Metaphor and Metonymy in Algerian Newspaper Cartoons about Censorship Published during the Algerian Civil War (1992–2002): Doctoral dissertation / Cardiff University. Cardiff, 2022. 300 p. URL: <https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/155278/1/Sabrina%20TOUMI%20-%20Final%20thesis.pdf> (last accessed: 25.04.2026).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Трейлер до візуальної новели “Touchstarved”, 2023 рік.



Іл. 1.2. Візуальна новела “Doki Doki Literature Club!”, 2017 рік.



Іл. 1.3. Візуальна новела “The House in Fata Morgana”, 2012 рік.



Іл. 1.4. Візуальна новела “AI: The Somnium Files”, 2019 рік.



Іл. 1.5. Візуальна новела “Slay the Princess”, 2023 рік.



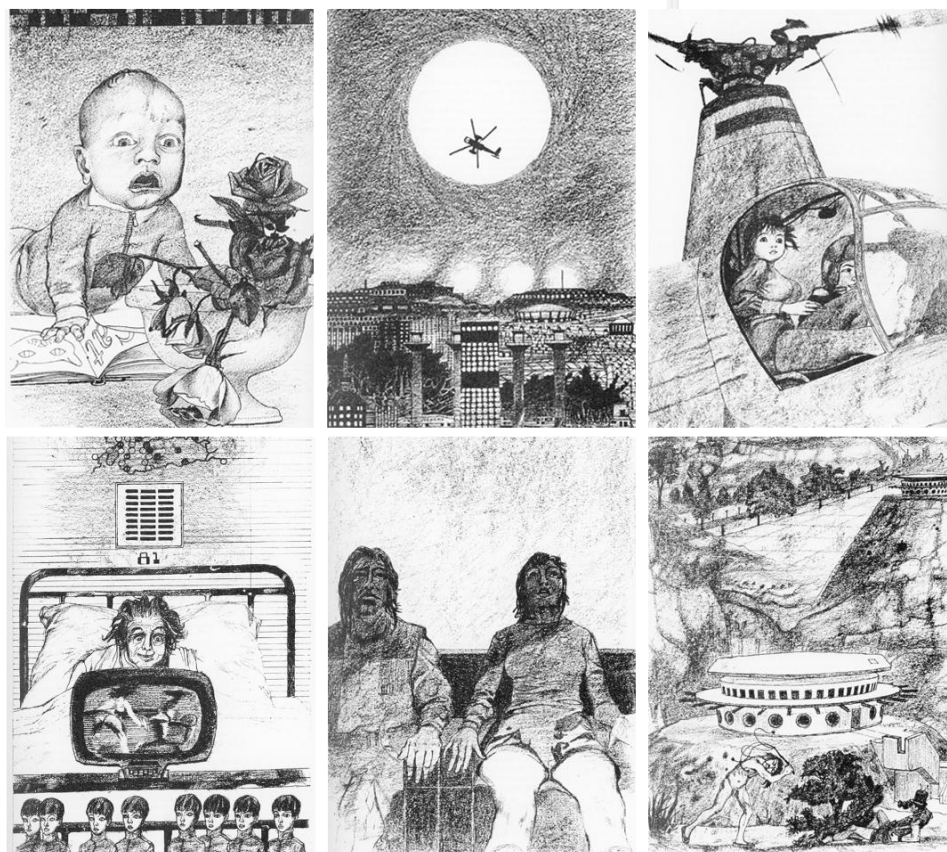
Іл. 1.6. Комп'ютерна гра “Disco Elysium”, 2019 рік.



Іл. 1.7. Комп'ютерна гра "Orwell: Keeping an Eye On You", 2016 рік.



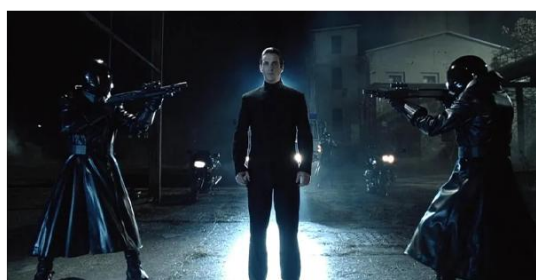
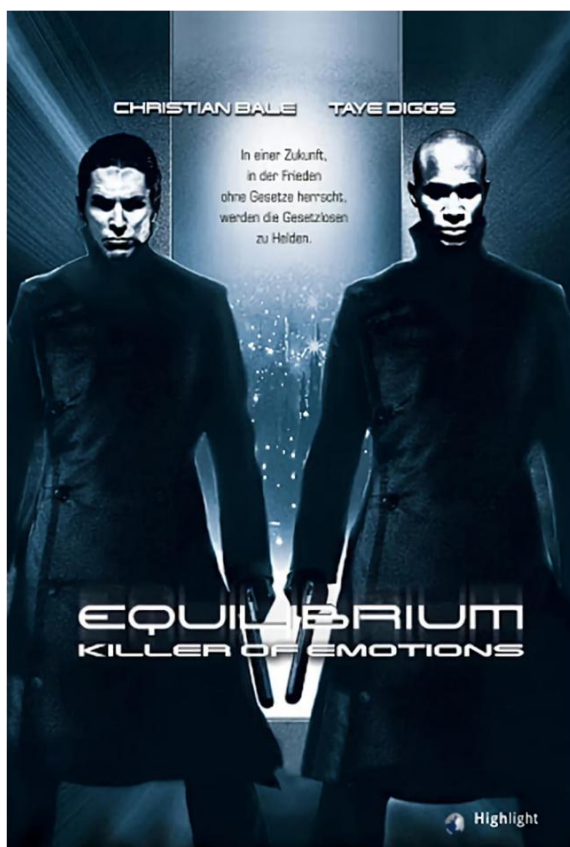
Іл. 1.8. Літературний твір «1984», Джонатан Бертон (Jonathan Burton), 1948 рік.



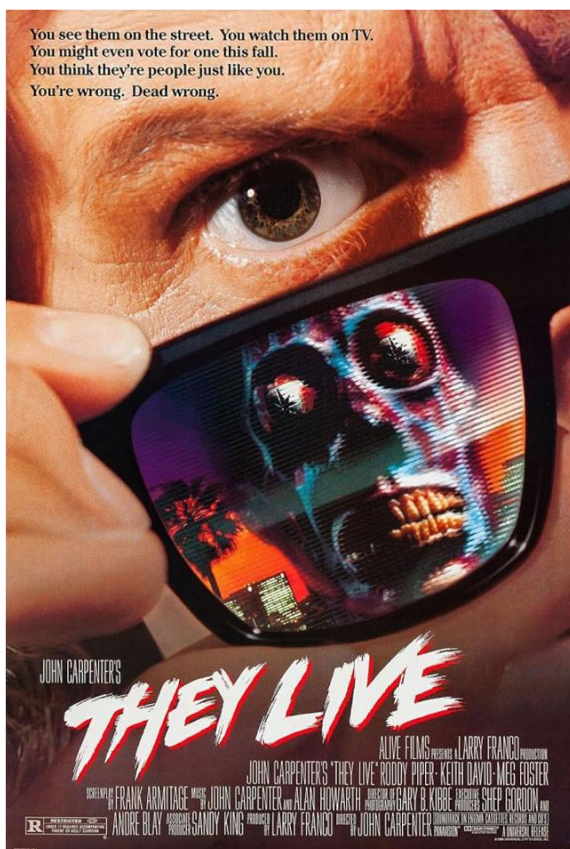
Іл. 1.9. Літературний твір “Brave New World”, Леонард Роузман (Leonard Rosoman), 1931 рік.



Іл. 1.10. Кінематографічний твір “The Truman Show”, 1998 рік.

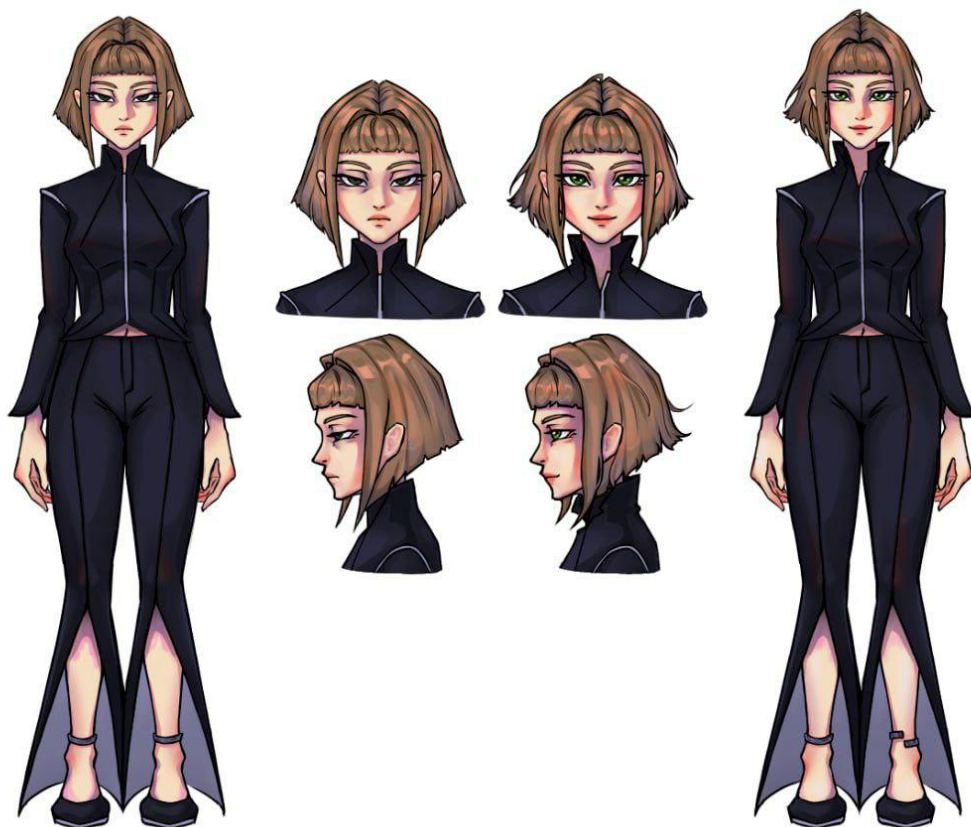


Іл. 1.11. Кінематографічний твір “Equilibrium”, 2002 рік.

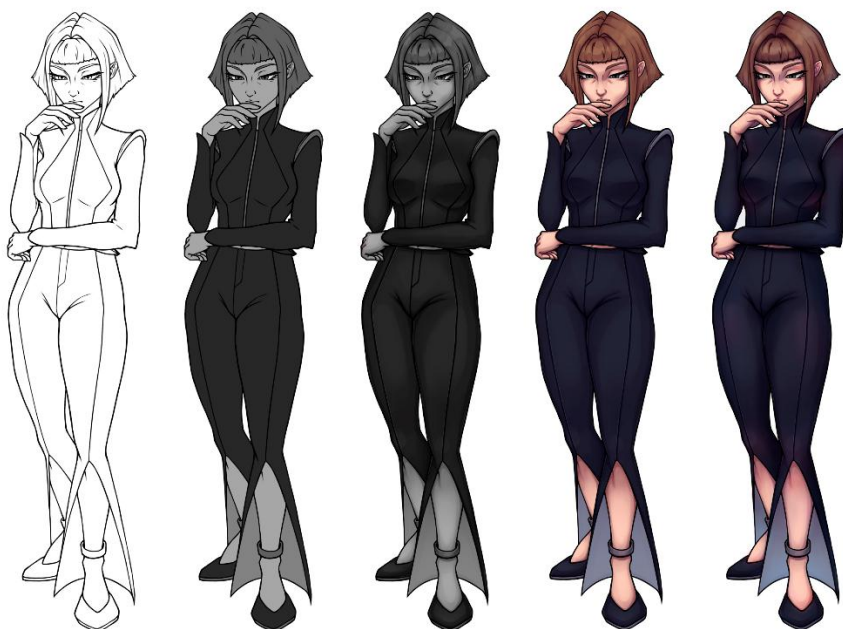


Іл. 1.12. Кінематографічний твір “They Live”, 1988 рік.

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



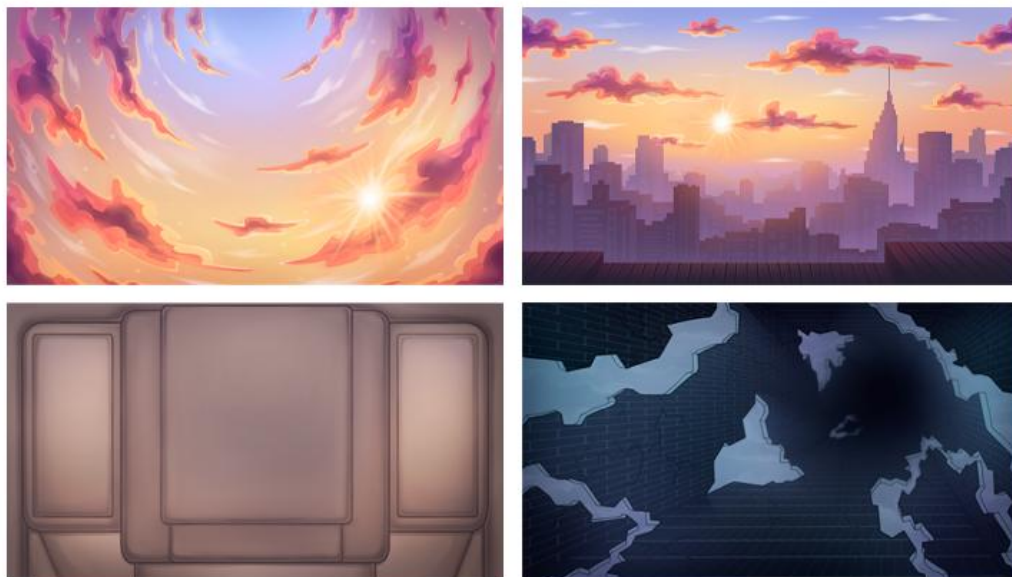
Іл. 2.1. Дизайн головної героїні.



Іл. 2.2. Процес створення персонажів.

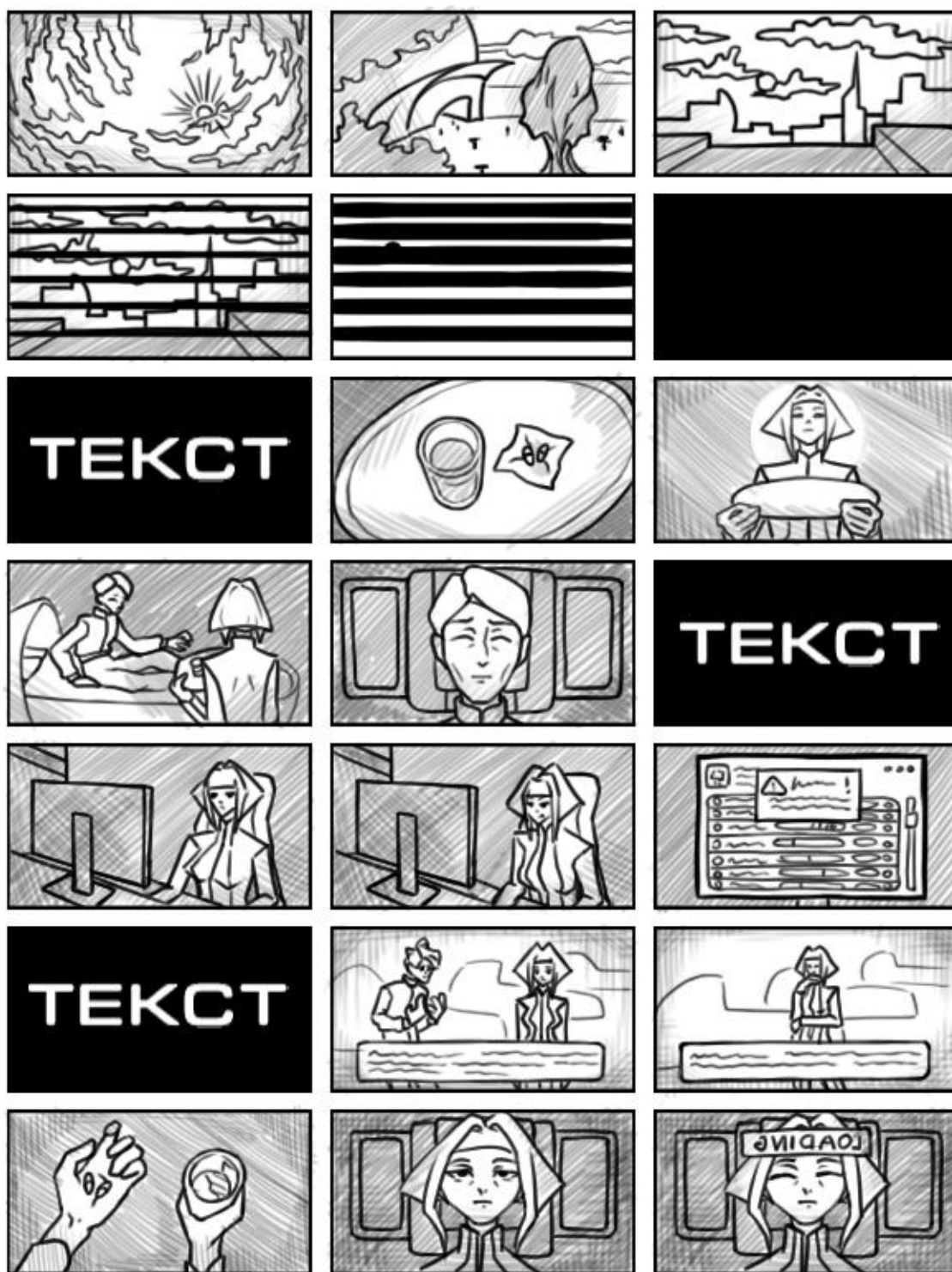


Іл. 2.3. Персонажі. Готові дизайни.

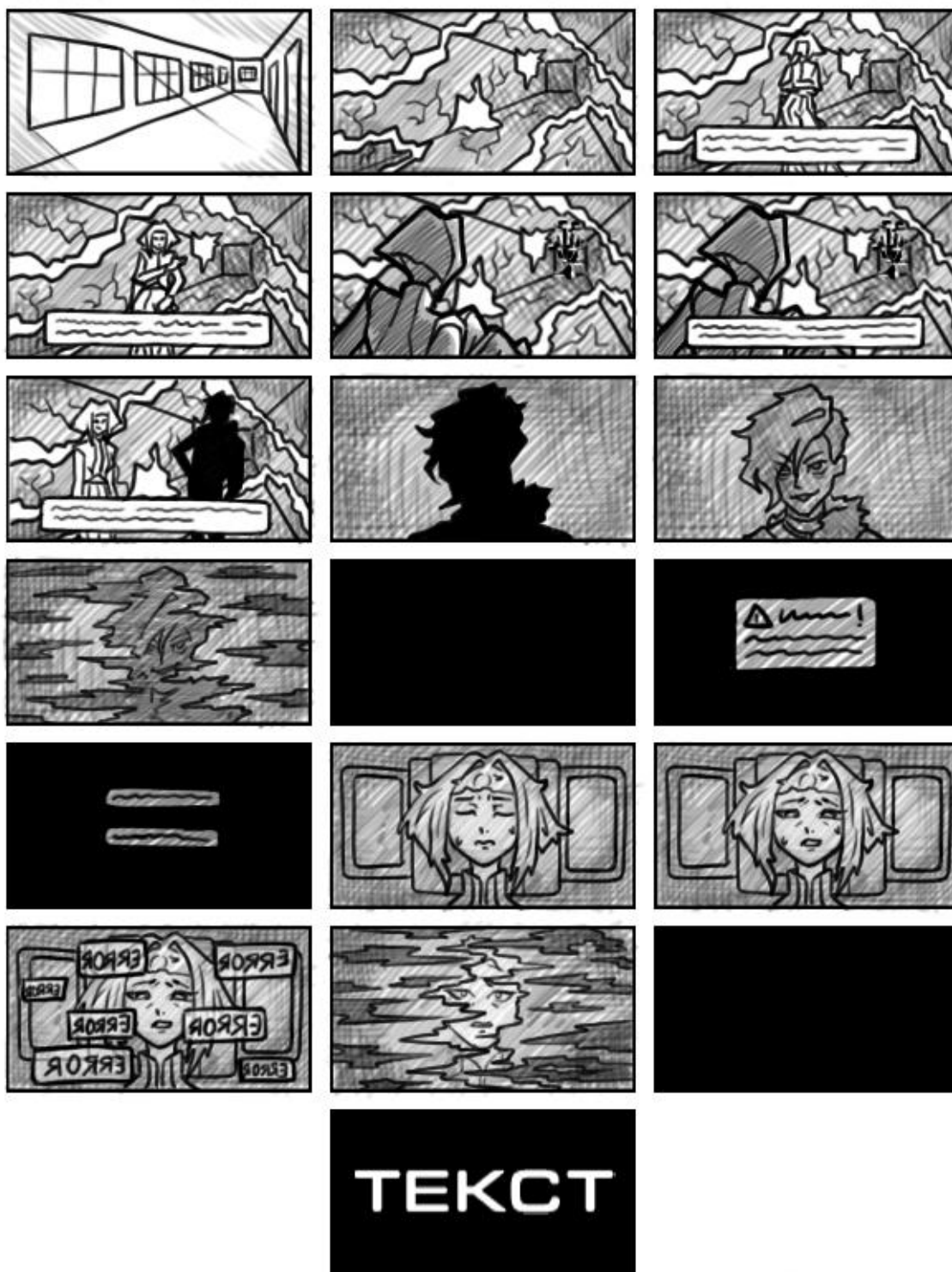


Іл. 2.4. Фони. Готові дизайни.

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1. Сторіборд.



Іл. 3.2. Сторіборд.