

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

Кравченко Дарина Андріївна

ТРЕЙЛЕР ІНТЕРАКТИВНОЇ НОВЕЛИ «ЗАКОНИ ЛІСУ»

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

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

_____ Д.А. Кравченко

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	6
1.1. Комп'ютерна гра "Ori and the Blind Forest"	6
1.2. Мультсеріал "Arcane"	7
1.3. Мультфільм "Princess Mononoke".	8
1.4. Мультфільм "Nausicaä of the Valley of the Wind".	8
1.5. Фільм "Avatar"	9
1.6. Фільм "Annihilation".	10
1.7. Мобільна гра "The Frostrune"	11
1.8. Мультфільм "Moana"	11
1.9. Комп'ютерна гра "Hollow Knight"	12
1.10. Мультфільм "Atlantis: The Lost Empire"	12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ	14
2.1. Концепція роботи та структура трейлеру	14
2.2. Стилiстична концепція трейлеру	15
2.3. Технічні характеристики та особливості.	15
2.4. Звукове рішення.	16
ВИСНОВОК	18
ДОДАТОК I АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	21
ДОДАТОК II ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ	27
ДОДАТОК III СКЛАД ПРОЕКТУ	31

ВСТУП

Сучасна цифрова культура характеризується активним розвитком мультимедійних форм мистецтва, у яких поєднуються наратив, візуальний дизайн та кінематографічна мова. Одним із таких форматів є інтерактивна новела — жанр, що синтезує літературну структуру, ілюстрацію, анімацію та елементи ігрової взаємодії. Завдяки розвитку цифрових технологій подібні проєкти стали важливим засобом художнього висловлювання, здатним не лише розважати, а й осмислювати складні соціальні та світоглядні проблем.

У контексті глобальних екологічних змін особливої актуальності набуває тема взаємодії людини та природи. Масштабна вирубка лісів, виснаження природних ресурсів та техногенне розширення цивілізації формують не лише екологічну, а й кризу світогляду. Природа дедалі частіше сприймається як ресурс для використання, а не як цілісна система зі власними законами існування.

Метою роботи є розробка трейлера авторської новели «Закони лісу», яка досліджує конфлікт техногенного світогляду з природною екосистемою та демонструє можливість переосмислення цього протистояння.

Необхідність пошуку нових імерсивних форм комунікації з аудиторією зумовило використання формату трейлера інтерактивної новели, що дозволяє залучити глядача до емоційного переживання проблеми через синтез ігрових механік та кінематографічного наративу. З огляду на вище сказане, актуальність теми дипломної роботи не викликає сумніву[10].

Теоретичним підґрунтям вибору теми роботи стали дослідження впливу сторітелінгу на екологічну свідомість. Зокрема, експерти платформи Sustainability Directory у статті “How does storytelling impact environmental awareness?” наголошують, що на відміну від сухих фактів та статистичних даних, історія створює емоційний контекст, який персоналізує абстрактні загрози[9]. Автори підкреслюють, що саме «співпереживання персонажам» є

ключовим тригером для зміни паттернів поведінки аудиторії, що і лягло в основу розробки сюжетних ліній проєкту «Закони лісу».

Крім того, доцільність використання інтерактивного формату замість пасивного споглядання підтверджується аналітикою Конрада Вольфенштайна (Konrad Wolfenstein) для Xpert.Digital. У праці “Interactive vs. Passive” автор доводить, що інтерактивний контент здатний утримувати увагу користувача значно довше: якщо пасивне споживання інформації триває в середньому 60 секунд, то інтерактивні елементи збільшують цей показник до 8 хвилин[10]. Це забезпечує глибше занурення в проблематику та формує у глядача відчуття персональної відповідальності за вибори, зроблені в межах новели.

Новизна нашого проєкту полягає у розробці авторської системи візуальних метафор, де деформація симетричних структур під впливом органіки стає головним інструментом безсловесного наративу. Поєднання 2D-графіки з елементами ігрових механік, наративних структур з виразним візуальним контрастом двох світів (раціонального, симетричного, технократичного середовища людини та органічного, хаотичного, самодостатнього світу лісу) також світять про новизну нашої роботи. Конфлікт розкривається не лише через сюжет, а й через композицію кадру, ракурс, світлові рішення та пластичність форм.

Новела переосмислює традиційний мотив «гніву природи», пропонуючи не історію помсти, а історію усвідомлення законів співіснування. Ліс постає не як ворог, а як система, що реагує на порушення власної рівноваги.

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

Інтерактивна новела (Visual Novel) — жанр цифрового мистецтва, що виник на перетині літератури, образотворчого мистецтва та комп'ютерних ігор. Характеризується домінуванням візуального ряду (статичних або анімованих ілюстрацій) та текстового наративу, де ключовим елементом є можливість вибору, що впливає на подальший розвиток сюжету.

Імерсивність (Immersion) — ефект присутності глядача у вигаданому середовищі, що досягається шляхом синтезу візуальних ефектів, звукового супроводу та інтерактивної взаємодії. Це стан, за якого цифрова реальність сприймається користувачем як психологічно достовірна.

Трейлер відеогри (Game Trailer) — короткий аудіовізуальний твір, метою якого є презентація концепції, стилістики та ключових механік інтерактивного проєкту за обмежений проміжок часу.

Техноцентризм (Технократичний світогляд) — світоглядна позиція, за якої природа сприймається виключно як ресурс для експлуатації, а технічний прогрес — як єдина мета розвитку цивілізації.

Антропогенна експансія — процес агресивного вторгнення людської діяльності (індустрії, науки, війни) у природне середовище, що веде до порушення його внутрішньої рівноваги.

РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналоги обиралися за принципом їхньої здатності передати природу не як пасивне тло, а як самодостатню інтелектуальну систему, що володіє власними механізмами захисту та внутрішньою енергією. Це дозволило сформувати цілісний візуальний код проєкту, де кожна лінія, колірний акцент чи світлове рішення працюють на розкриття головної ідеї: неможливості повного підпорядкування живого хаосу суворій людській логіці.

Основні фактори та критерії вибору референсів:

- *Візуальний контраст форм*: Здатність продемонструвати полярність між пластичними, хаотичними лініями природи та жорсткою, негнучкою геометрією людських споруд.
- *Світлове та колірне відображення*: використання прикладів біолоюмінесценції та зміни палітри як засобів безсловесного наративу.
- *Екологічний конфлікт*: вибір сюжетів, де природа виступає активним суб'єктом, а не об'єктом експлуатації, та реагує на втручання зміною власного стану.
- *Сюжет, драматургія*: пошук максимального контрасту між двома світами — органічним і технократичним.

1.1. Комп'ютерна гра “Ori and the Blind Forest”¹ — це відеогра у жанрі пригодницького платформера-метроїдванії, розроблена студією Moon Studios, що здобула світове визнання завдяки своєму безпрецедентному візуальному стилю та емоційній глибині (Іл. 1.1). Гра розгортається у магічному лісі Нібель, який починає в'янути після трагічної природної катастрофи. Головний герой, дух-охоронець Орі, має відновити три ключові елементи рівноваги (Воду, Гніздо та Тепло), щоб повернути життя в екосистему.

Графічне виконання базується на деталізованому ручному розписі кожного об'єкта. Відсутність повторюваних текстурних блоків створює

¹ <https://www.orithegame.com/blind-forest/>

ілюзію безперервного, унікального середовища. Використання десятків планів фону та переднього плану створює глибоку перспективу та відчуття масштабної, дихаючої екосистеми.

З даного проєкту запозичено принципи створення органічної цілісності природного середовища через відмову від жорсткої геометрії та використання атмосферного освітлення як інструменту драматургії. Для дипломного проєкту «Закони лісу» ця гра виступає ключовим референсом, оскільки вона є еталоном втілення концепції «природи як живої системи», що безпосередньо корелює з ідеєю самодостатнього світу лісу, який існує за власними метафізичними законами.

1.2. Мультсеріал “Arcane”² це анімаційний серіал від студії Fortiche Production та Riot Games, події якого розгортаються у всесвіті гри *League of Legends* (Іл. 1.2). Сюжетна лінія серіалу фокусується на трагічному протистоянні двох міст: утопічного, прогресивного верхнього міста Пільтовера та індустріального, задиханого від хімікатів підземного світу Зауна. Проєкт здійснив справжню революцію в сучасній цифровій культурі завдяки унікальному візуальному стилю, де тривимірне моделювання органічно поєднується з ручним 2D-текстуруванням. Це створює ефект живої, динамічної картини, де кожен кадр наповнений драматургічною глибиною та деталізацією.

Для нашого проєкту цей серіал став ключовим джерелом натхнення для візуалізації світу людської цивілізації, зокрема його академічної та технократичної складової. Через естетику Пільтовера у проєкті запозичується концепція раціональної впорядкованості, де архітектура виступає не просто фоном, а маніфестом панування розуму над хаосом природи[1,2].

² <https://www.netflix.com/ua/title/81435684>

1.3. Мультфільм “Princess Mononoke” - культова повнометражна робота режисера Хаяо Міядзакі та студії Ghibli, яка є одним із найпотужніших висловлювань у світовому кінематографі на тему конфлікту цивілізації та природи (Іл. 1.3). Сюжет розгортається навколо протистояння індустріального поселення Залізне Місто, що прагне розширення та ресурсів, і стародавніх богів лісу, які захищають свій дім від знищення.

Ключовою особливістю «Принцеси Мононоке» є зображення природи не як пасивного фону, а як активного суб'єкта, що володіє власною волею, ієрархією та пам'яттю. Ліс у Міядзакі — це величний, таємничий і подекуди загрозливий простір, де панує Бог Лісу (Дух Лісу), чиє існування визначає баланс життя і смерті³.

Образ лісу став прототипом для світу лісу в нашому проєкті, який існує за власними законами, що є незрозумілими для раціонального людського розуму. Крім того запозичується ідея самодостатності природи: ліс у проєкті не потребує людини для свого функціонування, він реагує на втручання як цілісний організм. Візуальна мова «Принцеси Мононоке» також дає референс для передачі масштабу та атмосфери. Використання широких панорам прадавнього лісу, де людина виглядає крихітною та вразливою, адаптується у трейлері для створення відчуття величі природи.

1.4. Мультфільм “Nausicaä of the Valley of the Wind”⁴— один з перших творів Хаяо Міядзакі створених студією Ghibli (Іл. 1.4). Історія розгортається в постапокаліптичному світі, де людство бореться за виживання на межі з Токсичними джунглями — агресивною середою гігантських грибів та комах. Головна героїня, Навсікая, намагається зрозуміти природу лісу, тоді як військові держави прагнуть знищити його силою, що призводить до катастрофічних наслідків[5].

Особливістю твору є його глибокий екологічний підтекст: природа тут представлена не як ворог, а як складна система, що намагається вилікувати

³ <https://medium.com/@cleocwrites/princess-mononoke-a-beloved-story-about-nature-humanity-14d56d44342b>

⁴ <https://www.imdb.com/title/tt0087544/>

планету. Міядзакі створює унікальну естетику, де біологічні форми (величезні комахи Ому, грибні ліси) мають вигляд інопланетних, але водночас логічних і самодостатніх структур. Мультфільм демонструє трагедію людського невігластва, яке сприймає захисні реакції природи за агресію⁵.

У проєкт «Закони лісу» запозичено ідею природи як інтелектуальної системи, що самоочищається. Ліс не просто існує, він активно реагує на втручання технократії, намагаючись переробити або ізолювати чужорідні елементи. Також запозичено драматургічний контраст між гнучким біологічним життям та важкою металевою технікою. У роботі це трансформується у протистояння пластичних ліній лісу та негнучких, симетричних конструкцій людини.

1.5. Фільм “Avatar”⁶ - це епічна науково-фантастична стрічка Джеймса Кемерона, що розгортається на Пандорі, мальовничому супутнику віддаленої планети (Іл. 1.5). Сюжет описує жорстке протистояння між земною корпорацією, яка видобуває цінні ресурси, та корінним народом На'ві, що живе у повній духовній і фізичній гармонії з природою. Фільм став еталоном у зображенні екосистемного мислення та візуалізації того, як агресивна технологічна експансія руйнує тендітні природні зв'язки.

Уся флора і фауна Пандори поєднана в єдину нейронну мережу, що візуально проявляється через світіння. Це робить нічний ліс активним учасником подій, а не просто декорацією. Світ людей представлений через масивні металеві конструкції, важку техніку та холодні інтер'єри, що максимально контрастують із м'якими формами джунглів.

Фільм детально показує, як раціональний підхід (природа як ресурс) стикається з ірраціональним для людини, але життєво важливим зв'язком На'ві з їхнім світом[3].

У нашому проєкті реалізовано прийом світлового та матеріального контрасту, заснований на візуальній концепції фільму «Аватар».

⁵ <https://reactormag.com/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind-living-and-dying-in-the-world-we-create/>

⁶ <https://www.imdb.com/title/tt0499549/>

Використання біолюмінесценції дозволяє інтерпретувати природне середовище не як пасивну декорацію, а як динамічну енергетичну систему. Згасання внутрішнього сяйва лісу в зонах антропогенного впливу слугує візуальною метафорою руйнування екосистеми.

Також використано концепцію «візуального вторгнення», де сувора архітектура людей агресивно втручається у простір лісу. Конфлікт підсилюється через контраст: спокійна природа протиставляється жорсткій симетрії людських споруд. Це підкреслює головну проблему — намагання людини підкорити вільну природу своїм штучним правилам, формулам та ідеально рівним рамкам.

1.6. Фільм “Annihilation”⁷ - це науково-фантастичний хорор режисера Алекса Гарленда, що розповідає про аномальну зону під назвою «Мерехтіння» (Іл. 1.6). У цій зоні закони фізики та біології викривлюються, створюючи химерні мутації, де ДНК різних організмів змішуються, утворюючи водночас прекрасні та жахливі форми життя. Концепція «Анігіляції» стала основою для зображення взаємопроникнення двох світів.

Фільм «Annihilation» був обраний в якості аналога через ідею того, що ліс — це не просто пасивна територія, а й активне середовище, яке здатне «відповідати» на людське втручання.

Також запозичено принцип світоглядної невідомості, що підкреслює філософську ідею проєкту: природа — це не ресурс і не ворог, а складна система, яка діє за власними незбагненними законами[4].

⁷ <https://www.imdb.com/title/tt2798920/>

1.7. Мобільна гра “The Frostrune”⁸ - це пригодницька мобільна гра у жанрі point-and-click квест, заснована на скандинавських міфах та легендах (Іл. 1.7). Гравець досліджує занедбане поселення та загадковий ліс, розгадуючи таємниці минулого через взаємодію з об'єктами навколишнього середовища. Гра вирізняється своєю автентичною атмосферою, мальованим стилем та акцентом на дослідженні статичних, але деталізованих локацій.

Візуальна складова мобільної гри використана для створення інтерфейсу та механік взаємодії в нашому проєкті, а саме: запозичено принцип статичних, але деталізованих планів, де гравець досліджує оточення через кліки та вирішення візуальних головоломок. Це дозволяє органічно поєднати оповідну частину трейлера з ігровими вставками, демонструючи механіку вибору та дослідження об'єктів.

1.8. Мультфільм “Moana” - анімаційний фільм студії Disney, що ґрунтується на полінезійській міфології та розповідає про подорож юної дівчини задля порятунку свого острова від екологічного занепаду (Іл. 1.8). Головний сюжетний вузол зосереджений на поверненні «серця» богині природи Те Фіті, яке було викрадено, що призвело до поширення пітьми та загибелі океанічних екосистем.

Природа в мультфільмі показана як особистість - Богиня Те Фіті. Вона уособлює саму суть життя, красу та квітучу силу природи, яка є вразливою до людських дій. Головний антагоніст, вогняний демон Те Ка, виявляється не самотійним злом, а спотвореною, гнівною формою Те Фіті, яка втратила свою ідентичність після крадіжки серця. Конфлікт розв'язується не через фізичну перемогу над ворогом, а через акт співчуття та повернення втраченого елемента, що відновлює природний баланс.⁹

З мультфільму “Moana” запозичено мотив того, що «гнів лісу» — це лише реакція на втрату гармонії, спричинену технократичним світом. Замість

⁸ <https://www.facebook.com/grimnirmedia/>

⁹ <https://theconversation.com/the-moana-effect-how-small-island-developing-states-are-bringing-their-struggle-against-climate-change-to-the-world-243823>

класичного протистояння добра і зла, у трейлері «Закони лісу» використовується ідея природи, яка стає небезпечною лише внаслідок грубого втручання в її цілісність.

1.9. Комп'ютерна гра “Hollow Knight”¹⁰ - це пригодницька гра у жанрі метроїдванія, події якої розгортаються у занепадому підземному королівстві Галлоунест (Іл. 1.9). Світ гри заселений комахами та наповнений залишками давньої цивілізації, що загинула від загадкової «інфекції». Історія світу не подається через прямі діалоги, а зчитується через архітектуру, фонові деталі та стан середовища. Галлоунест відчувається як величезний, закритий організм, що живе за власними біологічними та містичними законами, які існували задовго до появи головного героя. Кожна зона має унікальну флору та фауну, що підкреслює складність і багатшаровість природного світу.

У нашому проєкті використано ідею побудови лісу як самодостатньої та закритої системи, запозичено принцип того, що простір не потребує раціонального пояснення чи виправдання своєї логіки перед людиною. У нашому трейлері ліс постає як цілісний організм, де кожен елемент — від дрібної рослини до великих структур — є частиною єдиного незбагненого механізму.

1.10. Мультфільм “Atlantis: The Lost Empire”¹¹ - це пригодницька анімаційна стрічка студії Disney, що вирізняється унікальним візуальним стилем Майка Міньюли та глибоким філософським підтекстом (Іл. 1.10). Сюжет оповідає про експедицію науковців та військових, які знаходять легендарну цивілізацію, чиє виживання залежить від містичного джерела енергії — Серця Атлантиди. Конфлікт розгортається навколо зіткнення західного експлуататорського підходу та стародавньої культури, що живе в симбіозі з магічною екосистемою.

У візуальній концепції Атлантиди поєднуються жорстка графічність «коміксного реалізму» з виразними геометричними формами, що надає кадру

¹⁰<https://www.hollowknight.com/>

¹¹<https://www.imdb.com/title/tt0230011/>

монументальності та чіткості. Ця стилістика доповнюється біомеханічним дизайном, де технології не протиставляються природі, а існують у симбіозі з нею, набуваючи органічних форм та живлячись енергією кристалів. Проте центральний драматургічний конфлікт будується на «науковій сліпоті» — обмеженому раціональному підході, який розглядає живу екосистему лише як ресурс для видобутку, не усвідомлюючи, що руйнування її енергетичного центру призведе до неминучої загибелі всього цілого. Втручання академічної науки у ключові вузли сили нового світу стає причиною катаклізму, що наочно демонструє руйнівну природу прагнення «розібрати» живу реальність на деталі.

У дипломному проєкті використано ідею енергетичних зв'язків: подібні до магії атлантів світлові потоки пронизують ліс, стаючи видимими лише в моменти порушення його внутрішнього спокою. Сюжет Атлантиди адаптовано для розкриття теми технократичної експансії. Візуальний ряд будується на контрасті громіздких, шумних механізмів та пластичної, живої природи.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція роботи та структура трейлера

Проект спрямований на створення трейлера до авторської інтерактивної новели, в основу якої покладено ідею переосмислення конфлікту між раціональним техноцентричним світом та автономною екосистемою. Переосмислення мотиву “гніву природи” полягає у представленні лісу не як декорації чи ресурсу, а як цілісного «розумного» організму, що діє за власними законами, які не потребують раціонального підтвердження з боку людини.

Початкові кадри демонструють статичний і суворо структурований світ Академії. У кабінеті вчені аналізують карту незвіданих територій, плануючи чергову експедицію. Схематичне зображення з позначеними зонами лісоповалу плавно переходить у реальний вигляд узлісся, куди заходить група. Експедиція просувається вглиб лісу, не помічаючи стеження з боку таємничої сутності. Події набувають гостроти, коли героїня, Єва, знаходить невідому рослину. Її спроба зафіксувати зразок для подальшого вивчення стає тригером, дівчина відчуває раптову зміну середовища та виявляє, що залишилася наодинці з невідомою загрозою.

Зав’язка переходить у динамічну сцену переслідування. Намагаючись врятуватися від тіні, Єва ховається, але зазнає невдачі й, унаслідок нещасного випадку, падає з урвища в річку, де втрачає свідомість.

У фінальній частині героїня приходить до тьми в оселі лісового мешканця — гнома Пафнутія. Він виступає провідником, який пояснює Єві, що шлях до порятунку лежить не через підкорення, а через прийняття та розуміння Лісу. Трейлер завершується сценою виходу героїні назовні, де перед нею відкривається справжній, незвіданий світ природи, який їй належить пізнати не як ресурс, а як рівноправну систему.

2.2. Стилiстична концепцiя трейлера

Структура трейлера будується за принципом візуального контрасту. Світ людей представлений через сувору геометрію та симетрію Академії. Використання холодного металу в поєднанні з помпезним золотим декором втілює пихату відстороненість технократичної цивілізації. Натхненням для цього блоку слугує естетика Пілтовера, з серіалу “Arcane”, де архітектура виступає маніфестом панування людського розуму[1,2]. Для підкреслення інертності Світу людей використовуються статичні плани та «стерильна» палітра штучно яскравих кольорів і помпезний золотий декор. Це підкреслює пихатість та відстороненість людської цивілізації від природних процесів.

Простір Лісу розкривається через біоморфні структури, насичені природні кольори із активним використанням біolumінесценції та плинні, пульсуючі рухи рослинних форм. На відміну від лінійної логіки Академії, світ природи базується на принципах органічної цілісності, де відсутність повторюваних текстурних блоків створює ілюзію унікального, «дихаючого» організму. Світло тут виступає не просто декорацією, а інструментом безсловесного нарративу та драматургії. Воно візуалізує внутрішню енергію лісу та його реакцію на втручання. Прикладом є згасання саява в зонах антропогенного впливу.

В анімації різницю між світами показано різними прийомами. Світ людей у трейлері подається через статичну анімацію, деталізовані плани, що символізують інертність та застиглу штучність. Натомість Ліс розкривається через експресивну анімацію та спотворення простору, що демонструє його як активного суб'єкта з власною волею.

2.3. Технічні характеристики та особливості.

У процесі створення ілюстративної частини та анімаційного контенту було використано низку спеціалізованих програмних засобів, кожен з яких забезпечив необхідний рівень гнучкості, точності й художньої виразності.

Procreate – це основний інструмент для створення растрових зображень. Його перевагою є широкий арсенал художніх пензлів, зокрема

текстурних, що дозволяє досягти багатошарової, виразної графіки. Інтуїтивний інтерфейс і підтримка роботи зі стилусом забезпечили комфортну та точну роботу над ілюстраціями. Програма *Procreate Dreams* використана для створення покадрової анімації. Завдяки спрощеному інтерфейсу та гнучким тайм-лайнам програма дала змогу оперативно малювати, анімувати та редагувати сцени без необхідності постійного експорту до сторонніх середовищ. Для фінального етапу обробки, на якому здійснювався монтаж, кольорова корекція та синхронізація з аудіо, використано програму *Adobe After Effects*. Програма забезпечила високий рівень точності при роботі з відео, дозволяючи накладати спецефекти, налаштовувати ритм монтажу та досягати цілісності візуально-звукового ряду.

Такий набір інструментів дозволив оптимізувати робочий процес, забезпечити художню цілісність проєкту та реалізувати складні композиційні завдання на високому технічному рівні.

2.4. Звукове рішення.

Звукове рішення трейлера «Закони лісу» є невід'ємною частиною імерсивності проєкту, що підсилює візуальний дуалізм між технократичним порядком та органічним хаосом. Аудіоряд будується на різкому звуковому контрасті, що відображає конфлікт раціонального та ірраціонального.

Звуковий супровід людського середовища підкреслює його техноцентризм, жорстку геометрію та прагнення до повного контролю. Домінує суворі класична музика із чітким ритмом, що символізує наукову відстороненість та системний порядок. На фоні чутно низькочастотний гул механізмів, звук працюючих дирижаблів, скрип пера по паперу та чіткі кроки по мармуру.

Звук природи розкриває Ліс як самодостатню інтелектуальну систему, що володіє власною енергією та волею. Присутня жива непередбачувана музика, що базується на етнічних інструментах та емпіричних текстурах. Відсутність сталого ритму підкреслює пластичність та автономність екосистеми. Використано шарування природних звуків — шурхіт листя, що

нагадує шепіт та гудіння лісу. Ліс не звучить як пасивне тло, він «відповідає» на кроки експедиції через наростаючий гул або раптову тишу, що створює атмосферу прихованої загрози.

ВИСНОВОК

Таким чином, результатом нашої роботи є трейлер до авторської інтерактивної новели «Закони лісу». Проєкт став результатом синтезу мультимедійного дизайну, наративу та ігрових механік. Вибір формату трейлера є стратегічно виправданим. Завдяки ігровим елементам вдалося забезпечити імерсивність, що є критично важливим для глибокого осмислення екологічного та філософського підтексту роботи.

Під час роботи над проєктом нами проаналізовано низку джерел і публікацій з обраної теми, що стало підґрунтям вибору інтерактивного формату трейлера замість пасивного споглядання.

Головним інструментом розкриття авторського задуму став візуальний дуалізм. Світ Академії втілено через принципи техноцентризму (сувора симетрія, жорстка геометрія, стерильна палітра), тоді як простір Лісу представлено як автономну систему через біоморфні форми, пластику рослинних структур та активне використання біолюмінесценції. Цей художній контраст дозволив безсловесно транслювати протистояння між раціональною логікою людини та ірраціональною вітальністю природи. Звукове рішення, побудоване на протиставленні строгого класичного ритму та природного ембієнту, підсилило імерсивний ефект і додало проєкту драматургічної глибини.

Проаналізовані нами аналоги допомогли у виборі візуального стилю трейлера, стали натхненням для розробки концепції.

Через сюжетну лінію та персонажів (Єви та Пафнутія) у роботі успішно реалізовано ідею трансформації традиційного мотиву «гніву природи» у філософську концепцію усвідомленого співіснування. Ліс у проєкті постає не пасивним тлом, а самодостатнім інтелектуальним суб'єктом, що володіє власними законами.

У підсумку, трейлер «Закони лісу» демонструє, що інструменти цифрової культури та гейм-дизайну є ефективними засобами для рефлексії над

глобальними змінами. Проєкт пропонує глядачеві не просто історію протистояння, а шлях до розуміння того, що людина є невід'ємною частиною цілісної природної системи.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Art Nouveau and Art Deco in Arcane. 2021. URL: <https://surl.lt/ngnrbl> (дата звернення 23.04.2026)
2. Artistic Movements in Arcane: Art Deco. URL: <https://surl.lu/afudvq> (дата звернення 23.04.2026)
3. Anmol Ahuja Cole D., Procter B. Dylan Cole and Ben Procter on designing the world of 'Avatar: The Way of Water. URL: <https://surl.li/bejlvw> (дата звернення 23.04.2026)
4. Joe Stacy Cosmic Horror Film at it's finest: Annihilation (2018). URL: <https://surl.li/lfsqxu> (дата звернення 23.04.2026)
5. Exploring the Communication of Themes in Nausicaä of the Valley of the Wind (2017). URL: <https://surl.li/rwmkei> (дата звернення 23.04.2026)
6. Henry Jenkins. Game Design as Narrative Architecture (2010) URL: <https://surl.li/qpadyu> (дата звернення 23.04.2026)
7. Instituting Pandora as a metaphor for Earth (2023). URL: <https://surl.li/bdprho> (дата звернення 23.04.2026)
8. Murray J. H. Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. URL: <https://archive.org/details/hamletonholodeck00murr> (дата звернення 23.04.2026)
9. Sustainability Directory. How Does Storytelling Impact Environmental Awareness? (2025). URL: <https://surl.lu/nriyhj> (дата звернення 23.04.2026)
10. Wolfenstein K. Interactive vs. Passive: Which Content Type Really Doubles Your Conversions? (2025). URL: <https://xpert.digital/en/interactive-vs-passive/> (дата звернення 23.04.2026)

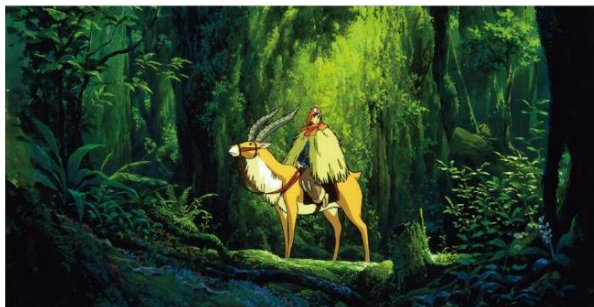
ДОДАТОК І АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 - Комп'ютерна гра «Ori and the Blind Forest»



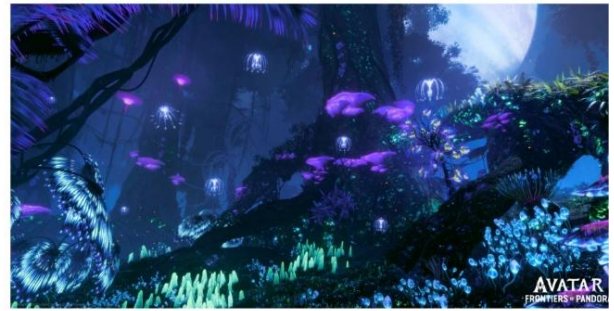
Іл. 1.2 - Мультсеріал «Arcane»



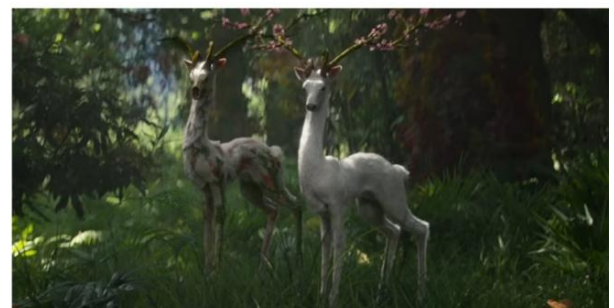
Іл. 1.3 - Мультфільм «Princess Mononoke»



Іл. 1.4 - Мультфільм «Nausicaä of the Valley of the Wind»



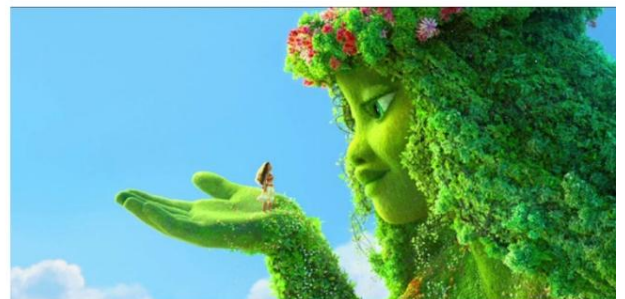
Іл. 1.5 - Фільм «Avatar»



Іл. 1.6 - Фільм «Annihilation»



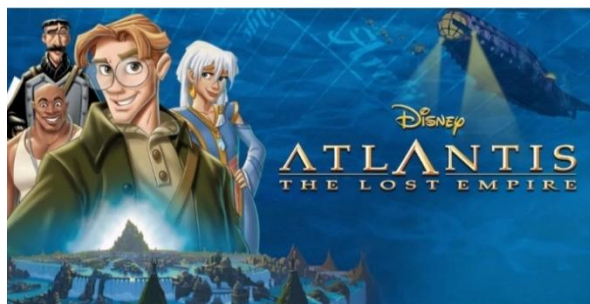
Іл. 1.7 - Мобільна гра «The Frostrune»



Іл. 1.8 - Мультфільм «Моана»



Іл. 1.9 - Комп'ютерна гра «Hollow Knight»



Іл. 1.10 - Мультфільм «Atlantis: The Lost Empire»

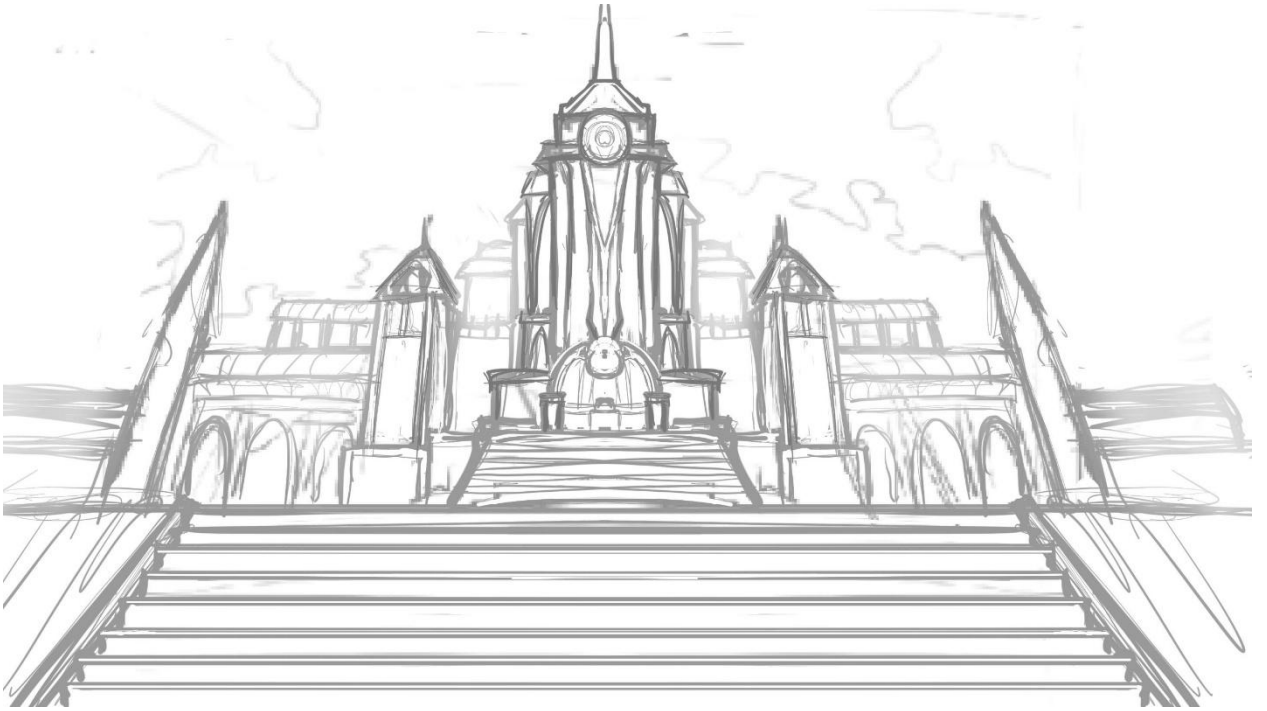
ДОДАТОК II ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Концепт-арт Єви



Концепт-арт Пафнутія



Скетчі академії



Скетчі лісу

ДОДАТОК III СКЛАД ПРОЕКТУ



