

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

Кравець Анастасія Станіславівна

**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «КРИХКА»**

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. С. Кравець

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович

Кандидат мистецтва, доцент

Харків–2026

## ЗМІСТ

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                   | 3  |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....                                | 5  |
| 1.1 Анімаційний ролик «In Shapes».....                        | 5  |
| 1.2 Анімаційний ролик «Sounds between the crowns».....        | 5  |
| 1.3 Анімаційний ролик «Overcomer». ....                       | 6  |
| 1.4 Анімаційний ролик «Colourful».....                        | 6  |
| 1.5 Анімаційний ролик «Some Thing».....                       | 7  |
| 1.6 Анімаційний ролик «Ballerina - A Porcelain Dream». ....   | 8  |
| 1.7 Анімаційний серіал «Steven Universe».....                 | 9  |
| 1.8 Аніме-серіал «Houseki no Kuni». ....                      | 9  |
| 1.9 Анімаційний фільм «Nimona». ....                          | 10 |
| 1.10 Анімаційний фільм «KPop: Demon Hunters».....             | 11 |
| РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ.....                   | 12 |
| 2.1. Концепція та структура анімаційного ролику «Крихка»..... | 12 |
| 2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Крихка».....  | 13 |
| 2.3. Технічні характеристики та особливості.....              | 13 |
| ВИСНОВКИ.....                                                 | 15 |
| ЛІТЕРАТУРА .....                                              | 16 |
| ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....                               | 17 |
| ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНІ ПОШУКИ. ....                              | 24 |
| ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ .....                              | 27 |

## ВСТУП

У сучасних умовах людська ідентичність усе частіше виявляється нестабільною та вразливою. Інтенсивний інформаційний обмін, тиск соціальних норм, швидкі культурні зміни й вплив цифрового простору створюють середовище, в якому особистість змушена постійно змінюватися та пристосовуватися. Така динаміка нерідко призводить до відчуття внутрішнього розриву, втрати зв'язку із собою та розмиття власної автентичності[1]. За цих обставин прийняття себе перестає бути лише особистою справою і перетворюється на ключову умову збереження психологічної цілісності. Воно вимагає не лише усвідомлення власних переживань, а й здатності протистояти зовнішньому тиску, що формує хибні уявлення про «належне» та «ідеальне».

Анімаційний ролик «Крихка» пропонує образне осмислення цього процесу через метафору кришталевої дівчини, яка водночас уособлює природну красу внутрішнього світу людини та її чутливість до зовнішнього впливу. Такий візуальний підхід дозволяє передати складні внутрішні переживання не через пряме пояснення, а через символи та емоційно насичені образи. Завдяки цьому глядач отримує можливість не лише спостерігати, а й інтерпретувати побачене крізь призму власного досвіду, що підсилює особистісне сприйняття твору.

*Актуальність* теми зумовлена помітним зростанням тривожності, самокритичності та відчуття невідповідності серед молоді. Соціальні мережі, що стимулюють постійне порівняння себе з іншими, лише підсилюють ці переживання, створюючи ілюзію досяжного, але часто недосяжного ідеалу[2]. У таких умовах формується залежність від зовнішнього схвалення, яка поступово витісняє внутрішні орієнтири. У цьому контексті анімація як форма візуального мистецтва відкриває широкі можливості для передачі тонких психологічних станів через колір, форму, рух і метафору, залучаючи глядача до емоційного співпереживання та рефлексії[3].

*Новизна* анімаційного проєкту полягає у спробі інтерпретувати крихкість ідентичності через метафоричну візуальну мову, де фізичні трансформації персонажа стають відображенням його психологічних змін[4]. Образ «броні», складеної з чужорідних уламків, символізує соціальний тиск та захисний механізм, що сковує рух, приглушує індивідуальність і знецінює природну красу особистості. Кульмінаційний момент руйнування цієї броні під вагою власної несправжності стає точкою внутрішнього перелому, що веде до усвідомлення втрати себе та необхідності повернення до автентичного стану. Додатковим концептуальним рішенням було застосування кінцугі в фінальному образі персонажа, що полягає у візуалізації процесу зцілення ідентичності. Замість повернення до первинного бездоганного стану, персонаж відновлюється через «золоті шви». Використання ліній розлому, заповнених золотим лаком, символізує прийняття себе та своєї історії як унікального досвіду[5].

## РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналіз анімаційних творів, близьких за тематикою і настроєм, допомагає визначити найбільш ефективні візуальні та драматургічні прийоми для розкриття теми крихкості й прийняття себе в анімаційному ролику «Крихка».

### 1.1 Анімаційний ролик «In Shapes».

В анімаційному ролику «In Shapes» 2020<sup>1</sup> (іл. 1.1) від британської анімаційної студії Blue Zoo режисерки Зої Ріссер (Zoé Risser) порушується тема невпевненості у власному тілі та шляху до самоприйняття. Дівчина приходить до басейну в новому купальнику та почувається спокійно й невимушено. Однак, помітивши насмішки інших дівчат через волосся на ногах, вона починає соромитися свого тіла та ніяковіти. Згодом героїня бачить впевнену в собі, немов тигриця, жінку з такою ж особливістю, яка не звертає уваги на чужі погляди. Це надихає дівчину прийняти себе та відчутти внутрішню силу й любов до власного тіла.

Сценарій побудований без діалогів. Внутрішні переживання та уява героїні передаються візуальними деформаціями в відображеннях води чи дзеркала, виконаними за допомогою 2D-анімації. Оточення та персонажі виконані в 3D-графіці, освітлення в якій підкреслює глянцевість. Вертикальний формат кадру стилізований під соціальні мережі, що робить історію ближчою до сучасної молоді.

### 1.2 Анімаційний ролик «Sounds between the crowns».

В анімаційному проєкті «Sounds Between the Crowns» 2020<sup>2</sup> (іл. 1.2) студента чеського університету Томаша Баті Філіпа Дів'яка (Filip Diviak) без слів розповідається про безхатнього музиканта зі спотвореним обличчям, якого через неприязнь королева виганяє з міста. Попри жорстокість оточення та знищення його інструмента, герой не втрачає прагнення створювати

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=IdeSN54Ndo0>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=7YR2RUpvcXY>

музику. Він знаходить прихисток у лісі, де природа допомагає йому відновити сили та продовжити творчий шлях.

Короткометражка виконана в техніці 2D, стилістика якої поєднує м'які лінії та декоративні штрихи. У дизайні відчувається вплив книжкової ілюстрації та європейської анімації. Місто зображується як торжество геометрії та стриманості з чіткими межами, втілене у кам'яних відтінках сірого. Ліс же постає як стихія вітальності: він розмиває кордони своїми плавними формами, наповнюючи кадр ритмічним рухом і природним колоритом, що випромінює життя.

### **1.3 Анімаційний ролик «Overcomer».**

«Overcomer» 2016<sup>3</sup> (іл. 1.3) – анімаційна 2D робота американської студентки KVCC Ганни Грейс (Hannah Grace), яка описує боротьбу дівчини з депресією та знецінюючими «голосами» власної підсвідомості. Центральним елементом концепції є зустріч із внутрішньою дитиною. Головна героїня звільняє її від кайданів – вантажа образливих слів і вчинків, що були набуті протягом життя. Трансформація персонажа відбувається через самоприйняття: коли героїня каже собі «ти важлива», ці ланцюги зникають, що підкреслює силу любові до себе.

Еволюція дитячого образу – від іскри в очах до передсмертного виснаження – візуалізує трагедію втраченої самоцінності. Порожнеча та морок, у яких дівчинка закована в ланцюги образ, транслюють відчуття остаточного відчаю. Ця метафора внутрішньої дитини діє як потужний інструмент емпатії, дозволяючи героїні побачити свою вразливість з боку і нарешті проявити до себе ту ніжність, якої потребує будь-яка беззахисна істота.

### **1.4 Анімаційний ролик «Colourful».**

«Colourful» 2018<sup>4</sup> (іл. 1.4) – короткометражний анімаційний фільм южнокорейської студентки RMIT Серюн Лі (Seryung Lee), що досліджує

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=V6ui161NyTg>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=CmW8zXZzBKk>

тему прийняття себе в навколишньому середовищі через призму життя напівпрозорої дівчини в океані. Знайшовши уламок дзеркала, вона «запозичує» через нього яскраві кольори рифів, відчуваючи себе гарною лише завдяки цьому відображенню. Проте під час мандрівки шукачка пригод випускає дзеркало і падає у безбарвну прірву, де втрачає сенс і надію. Зустріч із такою ж прозорою рибкою приводить її до цілого дзеркала на дні. Там персонажка нарешті усвідомлює: її справжня краса – не в запозичених відтінках, а у власних внутрішніх. Це прийняття повертає її до гармонії зі світом.

У цьому 2D-ролику Серюн Лі використовує візуальні метафори для розкриття внутрішнього стану персонажа. Її прозорість символізує відсутність самоусвідомлення та спробу мімікувати під оточення. Контраст між яскравим рифом і «безкольоровою прірвою» підкреслює емоційну амплітуду – від ілюзорного щастя до депресивного стану. Використання дзеркала як центрального артефакту є влучним прийомом. Воно слугує межею між сприйняттям себе через «чуже» (уламок) та пізнанням своєї цілісності (ціле дзеркало на дні). Рух води та морських істот створює відчуття плинності життя. Те, як дівчина губиться у просторі після втрати дзеркала, передано через ізоляцію персонажа у порожнечі, що підсилює ефект самотності. Прозора рибка стає дзеркальним відображенням самої дівчини, допомагаючи їй зрозуміти, що бути прозорим – не означає бути порожнім.

### **1.5 Анімаційний ролик «Some Thing».**

«Some Thing» 2015<sup>5</sup> (іл. 1.5) – анімаційний твір режисерки німецької Кіноакадемії Баден-Вюртемберга Єлени Вальф (Elena Walf), де у центрі сюжету чотири гори. Три велетні пишаються своїми скарбами – золотом, нафтою та вогнем, глузуючи з четвертої, маленької гори, яка має лише крихітне зернятко. Проте під дощем саме це зерня проростає, перетворюючи непримітного коротуна на символ життя та прихисток для звірів. Таким

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ppMXtTbNnCs&t=16s>

чином авторка доносить до глядачів ідею того, що всередині кожного ховається справжнє диво, якому просто потрібен час, щоб розквітнути.

Єлена Вальф в своєму 2D-проєкті використовує низку художніх прийомів, що працюють на контрасті та символізмі. Холодні кам'яні відтінки гігантів асоціюють їх із неживою матерією, тоді як теплий коричневий колір маленької гори уособлює родючий ґрунт і прихований потенціал для буття. Завдяки використанню простих геометричних форм та стриманої палітри кольорів увага глядача не розсіюється, що дозволяє повністю зосередитися на емоціях персонажів. Коли сюжет торкається внутрішніх переживань найменшого героя, він незмінно опиняється в центрі кадру, що фокусує погляд глядача на його особистій рефлексії та внутрішньому світі.

### **1.6 Анімаційний ролик «Ballerina - A Porcelain Dream».**

«Ballerina – A Porcelain Dream» 2026<sup>6</sup> (іл. 1.6) анімаційна 3D стрічка про порцелянову фігурку балерини, яка оживає у музичній скриньці, зрежисована студенткою в'єтнамського університету FPT Єн Нам (Yen Nam). Виходячи за межі свого звичного простору, героїня граційно танцює на столі, повністю розчиняючись у моменті, аж поки не чує скрип дверей, що змушує її поспіхом повернутися назад до скриньки і завмерти.

В роботі простежується високий рівень деталізації текстур – від візерунків на шпалерах до блиску порцеляни та м'якості освітлення, що падає з вікна. Сонячне світло створює теплу та затишну атмосферу «золотої години». Анімація поєднує класичні балетні елементи (пірует, арабеск, стрибок) із навмисною механічною жорсткістю. Відсутність повної плавності акцентує на порцеляновій природі танцівниці: кожен її рух сповнений витонченості, але водночас створює відчуття крихкості. Ці деталі дозволяють побачити не лише технічну вправність, а й філософське висловлювання про межі можливостей.

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=n9tNjejFD6w&t=1s>

### 1.7 Анімаційний серіал «Steven Universe».

В анімаційному 2D серіалі «Steven Universe» 2013-2019<sup>7</sup> (іл. 1.7), створеному Ребеккою Шугар (Rebecca Sugar) на американській студії Cartoon Network, розповідається про хлопчика-напівкровку, який разом із командою інопланетних кристальних самоцвітів захищає Землю від космічних загроз. Дорослішання Стівена, пошук власної ідентичності та розкриття таємниць минулого його матері – все це оповідається протягом серій.

Дизайн персонажів втілений засобом геометризації: квадратні обриси Гранат формують образ стійкості, округлість Аметист – хаосу, а гострі лінії Перлини – витонченості. Виразність підсилюється чітким контуром, кольорним кодуванням та акцентом на магічних каменях в їх тілах. Гіперболізація пропорцій (велике волосся, специфічні форми тіла) підкреслює нелюдську природу самоцвітів, водночас силуети залишаються привабливими та впізнаваними. Фони часто використовують скошені мазки пензлів, кольорові графічні контури, пастельні відтінки та bokeh ефекти, що створюють казкову атмосферу серіалу.

### 1.8 Аніме-серіал «Houseki no Kuni».

«Houseki no Kuni» 2017<sup>8</sup> (іл. 1.8) – аніме-серіал режисера японської анімаційної студії Orange Такахіко Кьоґоку (Takahiko Kyougoku), заснований на однойменній серії манги Харуко Ічікави (Haruko Ichikawa). Сюжет описує життя безсмертних антропоморфних мінералів, що воюють із мешканцями Місяця. Головна героїня, Фосфофіліт, намагається знайти своє призначення, але кожна спроба стати корисною призводить до незворотних трансформацій її тіла та свідомості. Концепція твору ґрунтується на ідеї «крихкості» – як фізичної міцності самоцвітів, так і психологічної вразливості особистості, що проходить через болісне переродження.

Студія Orange поєднала 2D-стилістику аніме з 3D-технологіями. Завдяки тривимірному моделюванню, волосся персонажів наділені

<sup>7</sup> <https://uaserials.my/12351-vseshit-stivena.html>

<sup>8</sup> <https://anitube.in.ua/3302-houseki-no-kuni.html>

фізичними властивостями реальних мінеральних каменів, які було б складно промалювати покадрово, а саме – заломленням світла та дисперсією. Використання ручного промальовування облич поверх моделей та накладання характерних плоских тіней дозволило зберегти традиційний стиль аніме. Самоцвіти позбавлені гендерних ознак та одягнені в уніформу чорного кольору, що створює різкий контраст з їх волоссям. Сцени їхнього руйнування виглядають водночас моторошними та естетичними через гострі геометричні уламки, кожен з яких відблискує та має власну траєкторію в просторі.

### **1.9 Анімаційний фільм «Nimona».**

«Nimona» 2023<sup>9</sup> (іл. 1.9) – повнометражний мультфільм американських режисерів Ніка Бруно (Nick Bruno) та Троя Квейна (Troy Quane), відтворений за сюжетом однойменного коміксу Нейт Діана Стівенсона (Nate Diana Stevenson). Лицаря-простолюдина Баллістера несправедливо звинувачують у жахливому злочині – вбивстві королеви. Німона – дівчисько з бунтарським духом та здібностями перевертня – стає єдиним шансом на порятунок втікача. Разом вони намагаються відбілити ім'я лицаря та викрити справжніх лиходіїв, паралельно руйнуючи застарілі стереотипи про те, хто насправді є монстром, а хто – героєм.

Як і «In Shapes» чи «Houseki no Kuni», «Nimona» комбінує 2D і 3D-графіку. Візуальна концепція розроблена на зіткненні футуристичного кіберпанкового міста та казкових елементів середньовіччя. Колірна палітра чітко розмежовує світи: холодне біло-золоте світло Інституту та насичені рожеві, фіолетові неонові відтінки, які супроводжують появу Німони, створюють динамічне протиставлення між порядком та свободою. Перетворення Німони, що виглядають як енергійні сплески, передаються пластичністю рухів притаманними 2D анімації. Вони контрастують з дещо механічним та стриманим пересуванням лицарів у важких обладунках. В такий спосіб, стрічка ілюструє боротьбу системи проти індивідуальності.

---

<sup>9</sup> <https://userials.my/7799-nimona.html>

### 1.10 Анімаційний фільм «KPop: Demon Hunters».

«KPop: Demon Hunters» 2025<sup>10</sup> (іл.10) – анімаційний 3D проєкт від американської кінокомпанії Sony Pictures Animation режисерів Меггі Канг (Maggie Kang) та Кристофера Аппельханса (Christopher Appelhans). В фільмі йдеться про учасниць вигаданого кейпоп-гурту Huntrix, які ведуть подвійне життя: вдень вони сяють на сцені, збираючи любов мільйонів фанатів, а вночі стають безстрашними винищувачками демонів. Магічне звучання їхніх пісень – єдина перепона на шляху всесвітньої темряви. Проте усе змінюється з появою демонічного бойз-бенду Saja Boys, протистояння з яким стає не просто битвою за долю людства, а й іспитом на міцність стосунків та віру в себе.

Автори віддають перевагу живим емоціям над статичною красою: персонажі легко трансформуються в карикатурні форми заради гумору. Битви тут нагадують танець, де кожен рух і спалах диму вписані в музичний такт. Шрами Румі – це візуальна метафора її самоприйняття. Сором і пригнічення власної суті лише посилювали внутрішній розкол, роблячи ці «тріщини» болючими й видимими. Проте переосмислення своєї інакшості змінило й самі мітки: вони втратили свою руйнівну силу, ставши світлим свідченням її цілісності та примирення з собою. Колірна палітра слугує інструментом оповіді, змінюючись від тривожних зелених відтінків до агресивних червоних залежно від напруги сцени, а фінальний перехід від темного фіолетового до світлих райдужних барв символізує ідею прийняття власної недосконалості.

---

<sup>10</sup> <https://uaserials.my/11018-keipop-myslyvyci-na-demoniv.html>

## РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

Візуалізуючи «невидимі» психологічні процеси, анімаційні ролики виконують терапевтичну функцію. Вони не лише допомагають індивіду розібратися у собі, а й виховують колективну емпатію, нагадуючи суспільству про потребу дбайливого ставлення до кожної особистості.

### 2.1. Концепція та структура анімаційного ролику «Крихка».

«Крихка» – це не просто історія про фізичну слабкість, а й глибоке дослідження внутрішньої правди особистості, яка відмовляється від маски «непробивності» на користь своєї справжньої, тендітної природи. Головна ідея полягає в тому, що справжня сила народжується з визнання власної вразливості, а дбайливе ставлення до себе єдиним способом збереження цілісності в агресивному світі.

Структура ролику розгортається через послідовне зіткнення ілюзорного внутрішнього світу героя з агресивним зовнішнім середовищем. На початку оповіді головна героїня знаходиться в моменті задоволення собою та світом подібно до персонажки з «In Shapes», проте це швидко змінюється з появою групи монолітних атлетичних фігур, які втілюють культ сили та нещадної продуктивності. Як персонажка з ролику «Colourful», тендітна кришталева дівчина намагається мімікрувати під оточення через бажання стати ближче, проте через свою вроджену особливість їй це не вдається та її відторгають, як це було в «Some Thing». В пориві самотності та відчаю вона створює собі броню з чужорідних уламків, що візуально маскує її вразливість. Під її вагою героїня починає відчувати себе скуто і ловить легкий смуток за собою колишньою, проте рішучо йде вперед, аби довести собі та іншим, що вона заслуговує бути прийнятою. Неприродний захисний шар викликає подив у оточуючих, проте дівчина не витримує внутрішнього та зовнішнього тиску, що візуалізується через появу глибоких тріщин як у Румі в «KPop Demon Hunters» та кульмінаційне руйнування Кришталю. Цей акт руйнації не є фіналом, а стає етапом переродження, схожим на Фосфофіліт з «Houseki no

Kuni»: з уламків старого «я» вивільняється сліпуче світло, яке трансформує персонажа(подібно до героїні «Німона») у нову, легку та сяючу сутність. В той же час, її тріщини нікуди не зникають, а стають уособленням важкого шляху до прийняття себе.

## **2.2. Стилiстична концепцiя анімаційного ролику «Крихка».**

Стилiстична концепцiя ролику, виконаного в технiцi 2D, базується на створеннi глибокого метафоричного свiту антропоморфних мiнеральних каменiв(як в «Steven Universe» та «Houseki no Kuni»), чия фiзична природа є дзеркалом їхньої психологiчної стiйкостi. Образ головної героїні, Кришталю, втілює абсолютну чистоту, витончену тендітність(наче в балерини «Ballerina - A Porcelain Dream») та емоційну дзвінкiсть, що робить її надзвичайно вразливою до зовнішніх впливів. У протигау цiй крихкостi введено фiгури Рубiна, Сапфiра та Хризоберила. Будучи мiцнiшими за своєю структурою, цi каменi виступають не лише вiзуальним контрастом, а й потужним каталiзатором внутрiшнього конфлiкту героїні, створюючи ситуацiї тиску, якi змушують її переосмислити власну цiннiсть.

Ключовим iнструментом емоційного впливу стає динамiчна змiна атмосфери, що веде глядача крiзь складну трансформацiю станiв, так як це було в «Sounds between the crowns» чи «Overcomer». Початкова легкiсть i майже ефемерна казковiсть теплих пастельних тонiв поступаються мiсцем наростанню темнiших й тьманих тривоги та напруги, вiдображаючи момент максимальної вразливостi. Цей конфлiкт розв'язується фiнальним переходом до чистого, свiтлого вiзуального ряду, який символiзує катарсис i набуття внутрiшньої гармонії. Такий контраст дозволяє фiзично вiдчути шлях героїні – вiд беззахисної витонченостi через кризу до тріумфального звiльнення.

## **2.3. Технiчні характеристики та особливостi**

Технiчне втілення анімаційного проєкту «Крихка» проходить завдяки сучасним анімаційним програмам. Основу вiзуального ряду складає комбiнована технiка: використання цифрової перекладки в After Effects для анімування граневидних персонажiв поєднується з експресивною

покадровою анімацією в Procreate Dreams для створення складних рухів та спецефектів. Художня частина від розкадровки до фінальних фонів та дизайну героїв реалізується в Procreate. Проєкт виконується у форматі Full HD (1920×1080) з частотою 12 кадрів на секунду. Фінальний монтаж та кольорокорекція здійснюються в After Effects, об'єднуючи всі компоненти, включно з аудіосупроводом, у завершений анімаційний твір.

## ВИСНОВКИ

1. У розділі аналізу аналогів було досліджено широке коло анімаційних творів, що дозволило виявити найбільш дієві методи візуалізації внутрішнього стану персонажа через форму, колір та метафору. Аналіз робіт «Steven Universe» та «Houseki no Kuni» підтвердив доцільність застосування антропоморфних мінеральних образів, де фізична крихкість каменю стає прямим відображенням психологічної вразливості та характеру. Крім того, вивчення досвіду стрічки «KPop: Demon Hunters» та філософської концепції кінцугі дало підґрунтя для використання шрамів та тріщин не як ознак дефекту, а як символів цілісності та унікального життєвого досвіду. Такий ґрунтовний огляд світових практик дозволив сформуванати цілісну стратегію для створення власного проєкту, поєднуючи перевірені драматургічні ходи з оригінальним стилістичним баченням.

2. Проєкт анімаційного ролику «Крихка» став результатом творчого осмислення проблеми збереження автентичності під тиском соціальних стандартів. Завдяки використанню образу кришталевої дівчини вдається створити виразний контраст між внутрішньою витонченістю та грубою зовнішньою «бронєю», яка хоч і виконує захисну функцію, проте зрештою призводить до внутрішнього розриву. Перспективи полягають у можливості використання проєкту як арт-терапевтичного інструменту для молодіжної аудиторії, сприяючи вихованню колективної емпатії та популяризації ідей самоприйняття у сучасному цифровому середовищі.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Шлях до аутентичності: як бути, а не тільки здаватися (І частина). ФСПО УДПУ. 2024. URL: <https://fspu.udpu.edu.ua/шлях-до-аутентичності-як-бути-а-не-тіл/>
2. Сокольська І. Онлайн реальність: як соціальні мережі впливають на самооцінку підлітків. Український гуманітарний інститут. 2026. URL: <https://ugi.edu.ua/onlajn-realnist-yak-soczialni-merezhi-vplyvayut-na-samooczinku-pidlitkiv/>
3. Chanakya C.N. Animation for Social Impact: Visual Storytelling in Health, Education, and Activism. Bangalore University Journal of e-Science Letters 5(3):1-2. 2024. p. 2-5  
URL: [https://researchgate.net/publication/393703156\\_Animation\\_for\\_Social\\_Impact\\_Visual\\_Storytelling\\_in\\_Health\\_Education\\_and\\_Activism](https://researchgate.net/publication/393703156_Animation_for_Social_Impact_Visual_Storytelling_in_Health_Education_and_Activism)
4. Coka. A. The Fragility of Identity: Between the Self and the Other. A.P.E Journal : Mente&Benessere. 2025.  
URL: <https://associazionepsicologieurope.com/2025/03/28/the-fragility-of-identity-between-the-self-and-the-other/>
5. Гай А. Кінцугі: Як японське мистецтво вчить цінувати недосконалість і знаходити красу в шрамах. Менталзон. 2025. URL: <https://mentalzon.com/uk/post/6001/кінцугі-як-японське-мистецтво-вчить-цінувати-недосконалість-і-знаходити-красу-в-шрамах>

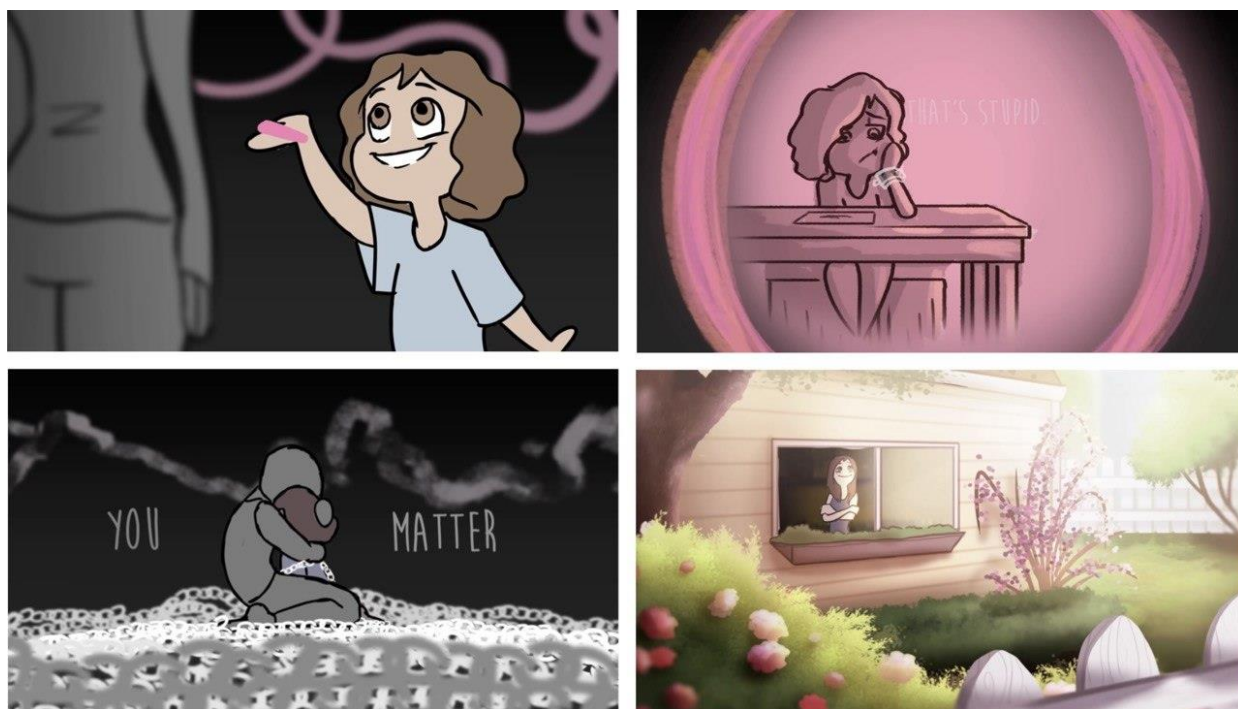
## **ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.**



Іл. 1.1 Анімаційний ролик «In Shapes» 2020



Іл. 1.2 Анімаційний ролик «Sounds between the crowns» 2020



Іл. 1.3 Анімаційний ролик «Overcomer» 2016



Іл. 1.4 Анімаційний ролик «Colourful» 2018



Іл. 1.5 Анімаційний ролик «Some Thing» 2015



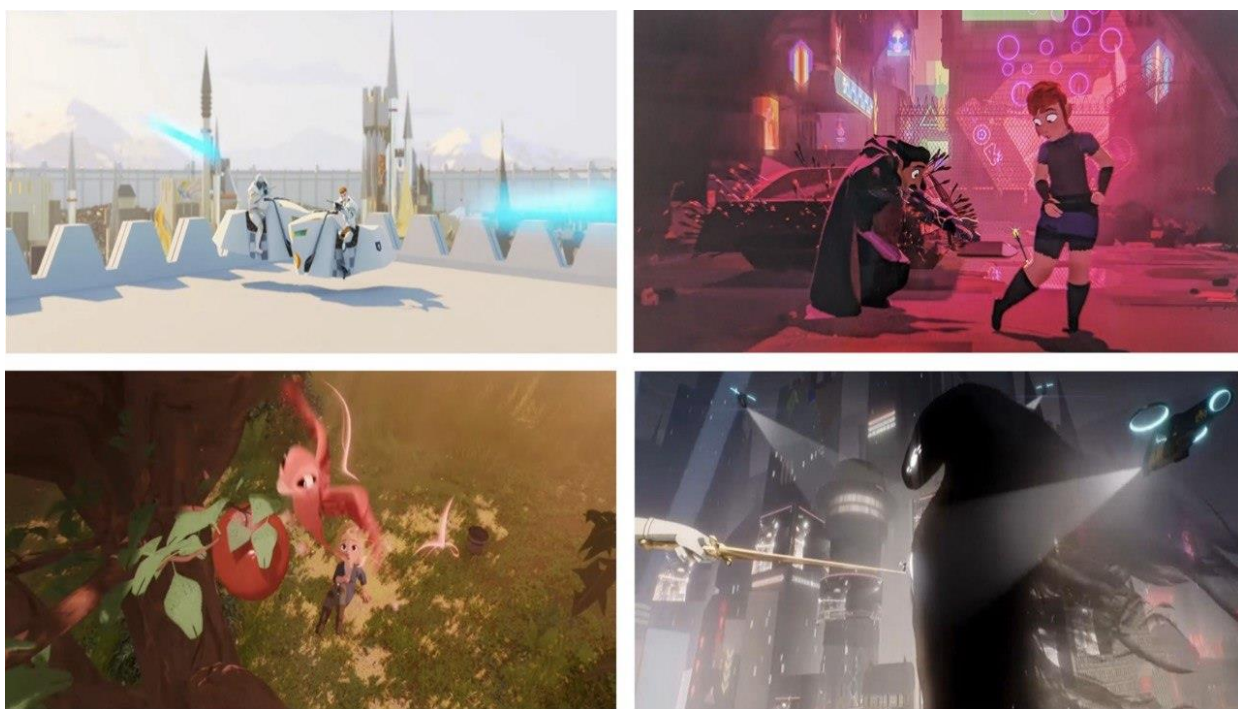
Іл. 1.6 Анімаційний ролик «Ballerina - A Porcelain Dream» 2026



Іл. 1.7 Анімаційний серіал «Steven Universe» 2013-2019



Іл. 1.8 Аніме-серіал «Houseki no Kuni» 2017



Іл. 1.9 Анімаційний фільм «Nimona» 2023



Іл. 1.10 Анімаційний фільм «KPop Demon Hunters» 2025

## **ДОДАТОК II. ЕСКІЗНІ ПОШУКИ.**

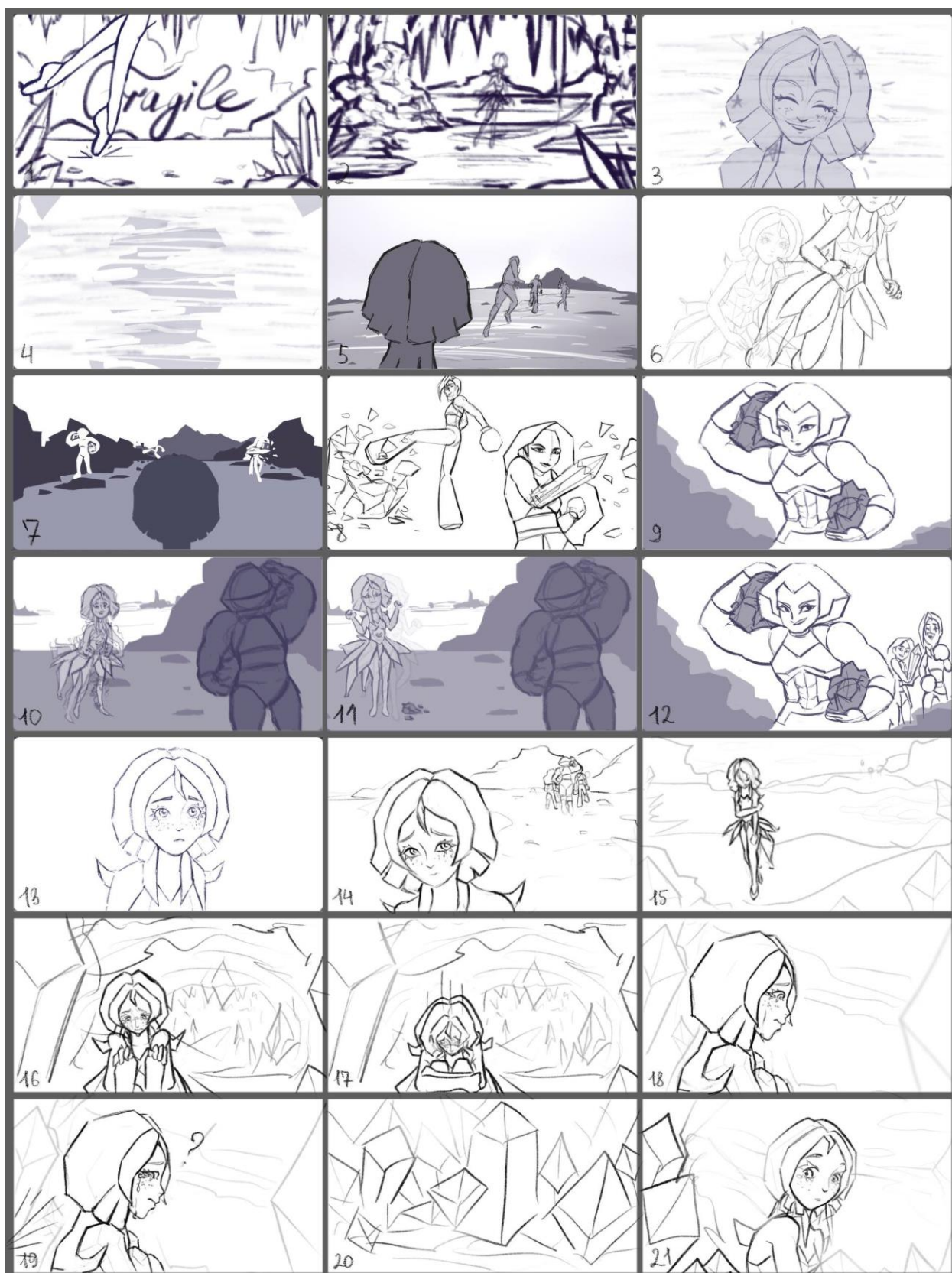


Пошуки персонажу



Пошуки фонів

### **ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ**





Розкадровка