

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

Логіна Анастасія Олегівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ДОДОМУ»

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. О. Логіна

Керівник: Пегахіна Ганна Іллівна
старший викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ I. Аналіз аналогів.....	6
1.1. Анімаційний ролик “Le temps d'un souffle”	6
1.2. Музичний кліп “Runaway”	7
1.3. Музичний кліп “Daydreaming”	8
1.4. Фільм «Конгрес» (The Congress).....	8
1.5. Рекламний ролик “Hello Yellow”	9
1.6. Анімаційний ролик «Харків — місто творчості».....	10
1.7. Відеогра “GRIS”	10
1.8. Анімаційний фільм «Фізика скорботи» (“The Physics of Sorrow”).....	11
1.9. Роботи Джоуді Оль (Jodi Ohl).....	12
1.10. Трейлер до мальовищу “SKYLINE”	13
Розділ II. Концепція проєкту.....	14
2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Додому».....	14
2.2. Стилїстична концепція анімаційного ролику «Додому».....	15
2.3. Технічні характеристики й особливості.....	15
2.4. Звукове рішення.....	16
Висновки.....	17
Лїтература.....	19
Додаток I. Аналіз Аналогів.....	21
Додаток II. Ескїзний пошук.....	27
Додаток III. Склад проєкту.....	33

ВСТУП

У сучасності анімаційний фільм – це аудіовізуальний продукт не лише для дитячої аудиторії. Анімація функціонує в різноманітних видах діяльності – журналістиці, музичних та соціальних роликах, політичній сатирі, рекламі тощо, є важливим інструментом комунікації, який дозволяє говорити про складні речі простою візуальною мовою. На думку К. Д. Мараховської, анімація є видом художньої творчості, який має широкий спектр можливостей та може мати потужний вплив на глядача [3].

Особливе місце в сучасній анімації займають нефігуративні візуальні прийоми та абстрактні елементи. Вони працюють через використання форми, кольору, світла та руху й дозволяють передавати емоції та внутрішній стан людини без звернення до впізнаваних об'єктів і реалістичних декорацій. Завдяки цьому глядач може самостійно інтерпретувати побачене, спираючись на власний досвід і відчуття. Це робить абстрактну анімацію особливо виразною та емоційною.

За рахунок своєї символічності, абстракція дозволяє передавати складні внутрішні переживання, які важко показати через реалістичні образи. Анімація чудово передає складні ідеї через символізм і метафори, дозволяючи творцям досліджувати глибокі теми візуальними засобами. Це особливо **актуально** у сьогоденні українців, коли ми переживаємо складні емоційні стани. У статті Короцінської Ю. А. та Мисоченко А. В. зазначено, що у процесі повномасштабної війни питання вимушеної міграції та соціально-психологічної адаптації набувають надзвичайної актуальності. За даними міжнародних організацій, мільйони людей в Україні були змушені покинути свої домівки. Внутрішня міграція та біженство спричиняють ускладнені адаптаційні процеси, оскільки більшість переселенців переживають переселення як втрату. Непередбачений характер міграції,

спричинений травмуючими подіями, ускладнює адаптацію, а психологічна травма поглиблює цей процес. Вимушена міграція — це не просто зміна місця проживання, а й втрата відчуття безпеки, соціокультурного середовища, а також близьких людей [2]. У межах нашого проєкту увага зосереджена саме на людях, які були змушені виїхати за кордон і переживають складний емоційний стан, пов'язаний із розлукою з домом.

У дипломному проєкті порушується актуальна соціально-емоційна проблема — відчуття втрати, туга за «домом» як безпечним середовищем, складність адаптації до нової реальності, але водночас пошук надії та підтримки.

Мета дипломної роботи полягає у створенні анімаційного ролику, спрямованого на відображення ностальгії та внутрішніх переживань людини у вимушеній еміграції за допомогою візуальних метафор в гібридній абстрактній анімації. Візуальні метафори поєднують з мізансценою у фільмі, щоб виразити певні емоції в певному кадрі. Такі елементи, як композиція, освітлення, дизайн об'єктів дуже важливі для створення середовища, яке ефективно передає емоційний контекст аудиторії. [6]

Новизна проєкту роботи полягає у використанні гібридної анімації, яка поєднує реальний відеоряд, 2D-анімаційного персонажа та абстрактну анімацію в єдиній візуальній картині. Такий підхід дозволяє створити художній простір з широким впливом на глядача, що поєднує реальність, яка поступово трансформується у символічний світ внутрішніх переживань.

Особливістю проєкту також є авторський дизайн персонажа, розроблений відповідно до емоційної концепції роботи, а також оригінальний сюжет, що розкриває тему ностальгії через особистий досвід та почуття героїні.

Додатковою новизною є створення анімаційного ролику на основі музичної композиції «Додому» українського гурту Re-read, яка на момент розробки проєкту не має візуальних інтерпретацій у форматі анімаційного

відео, що дозволяє реалізувати унікальне авторське бачення та створити власну візуальну інтерпретацію пісні.

Для кращого розуміння теми дипломної роботи треба додати дефініції:

Абстрактна анімація — це вид мистецтва, зосереджений на русі геометричних форм, ліній, кольорів та текстур, які не зображують реальні об'єкти чи персонажів. Вона фокусується на емоціях, ритмі та візуальному сприйнятті.

Візуальна мова — це система засобів вираження інформації, ідей та емоцій за допомогою візуальних елементів (форма, колір, композиція, типографіка), що сприймаються зором.

Гібридна анімація — це поєднання різних методів і стилів (переважно 2D і 3D, а також традиційної та цифрової графіки) в одному проекті для створення унікальної, текстурованої та об'ємної естетики.

Мізансцена — це розташування акторів на сцені (або в кадрі) у поєднанні з декораціями та реквізитом у певні моменти вистави чи зйомки.

Символізм — це мистецький напрям у літературі та мистецтві кінця XIX — початку XX століття, що виник у Франції як реакція на реалізм. Основна ідея — замість точного опису реальності використовувати багатозначні символи, натяки та образи для передачі таємного змісту, інтуїтивного сприйняття світу, емоцій та духовних пошуків.

РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для визначення напрямку нашого анімаційного проєкту було проведено аналіз аналогів, які порушують подібну емоційну та психологічну тематику, зокрема відчуття втрати дому, самотності та внутрішніх переживань. Особлива увага приділялася роботам, у яких використано абстрактні образи та поєднання реального та вигаданого середовища. Важливим аспектом відбору аналогів також стала їх здатність передавати емоційний стан персонажа через художнє рішення, колір, світло та композицію. У процесі аналізу було розглянуто такі характеристики, як візуальний стиль, використання абстракції, побудова простору, емоційна виразність та способи розкриття внутрішнього світу персонажа.

1.1. Анімаційний ролик “Le temps d'un souffle”. Анімаційний ролик “Le temps d'un souffle”¹ створений в 2025 році студентами 3-го курсу бакалаврату за спеціальністю «Анімація персонажів та анімаційне кіновиробництво» школи мистецтв Гобелінс (Gobelins) у межах навчальної практики (Іл. 1.1). Назва ролика у перекладі з французької означає «за час одного подиху» та символізує короткочасність та крихкість існування. Вона задає загальний настрій твору, пов’язаний із миттєвістю життя та його швидкоплинністю.

У центрі сюжету — жінка, яка ніби пробуджується до життя під впливом сонячних променів. Вона біжить крізь простір і опиняється в напіваабстрактному світі. Її рухи передають відчуття свободи та прагнення до життя. Однак у момент, коли героїня намагається дотягнутися до джерела світла, цей стан раптово зникає, і вона повертається до початкового стану, що можна інтерпретувати як завершення цього короткого моменту існування.

Візуальне рішення ролика побудоване на використанні м’якої кольорової палітри, плавних переходів і світлових ефектів. Абстрактний

¹<https://www.youtube.com/watch?v=iDWOw-vTPB0>

простір формується за допомогою узагальнених форм і візуальних метафор, які передають емоційний стан персонажа. Поєднання світла, руху та кольору створює відчуття жаги та крихкості.

Цей анімаційний ролик було обрано в якості аналогу через передачу особливого настрою перебування людини в абстрактному просторі та атмосферу. Також запозичено принцип взаємодії персонажа з абстрактним середовищем, де простір це не просто фон, а відображення внутрішнього світу та емоційного стану.

1.2. Музичний кліп “Runaway” норвезької виконавиці АВРОРА (AURORA). Композиція “Runaway”² написана співачкою в 11-річному віці та є емоційною баладою, що розкриває теми туги за домом, пошуку безпеки та процесу дорослішання (Іл.1.2). Пісня була випущена у 2015 році, а в 2021 році стала світовим хітом і отримала нову хвилю уваги від слухачів. Текст пісні передає глибокі внутрішні переживання — бажання втекти від проблем та повернутися до місця, де відчувається захищеність й спокій.

У відеокліпі головну роль виконує сама співачка. Візуальна частина зосереджується на одному персонажі, який перебуває наодинці зі своїми емоціями в умовному просторі. Цей простір представлений сніжними гірськими та лісовими пейзажами, які підсилюють відчуття самотності та відстороненості. Холодна кольорова гама та відкриті природні локації створюють відчуття ізоляції, але водночас виразно виділяють героїню, ілюструючи її емоційний стан.

Настрій та спосіб художньо передати самотність в просторі стали важливим джерелом натхнення для нашого анімаційного ролику. Даний кліп було обрано як аналог завдяки його емоційній спрямованості та способу передачі внутрішніх переживань через мінімалістичний візуальний ряд. Особливу увагу привертає зосередження на одному персонажі та його емоціях, що дозволяє глядачеві глибше зануритися в атмосферу твору.

²<https://surl.lu/fcihss>

1.3. Музичний кліп “Daydreaming”. Музичний кліп “Daydreaming”³ британського гурту Радіохед (Radiohead) є візуальною інтерпретацією однойменної композиції з альбому A Moon Shaped Pool (2016) (Іл.1.3). Пісня має меланхолійний характер і порушує теми втрати, жалю та невідворотності часу. Вона досліджує стан людини, що застрягла у власних думках і нереалізованих очікуваннях, передаючи відчуття внутрішньої порожнечі та незадоволеності.

У центрі кліпу — персонаж, який перебуває в постійному русі, переходячи з одного простору в інший. Протягом усього відео він ніби щось шукає, відкриває двері та опиняється в різних локаціях — від замкнених інтер'єрів до відкритих природних просторів. Кожен простір відображає певний емоційний стан героя, а складні ділянки шляху, зокрема підйом у засніжену гору, символізують внутрішні труднощі та напруження. Наприкінці кліпу персонаж знаходить тихий, відокремлений куточок, який можна трактувати як прийняття свого стану і спокій після тривалого пошуку.

Кліп “Daydreaming” було взято за аналог завдяки способу візуалізації емоційного стану через навколишнє середовище. Простір у кліпі виступає відображенням внутрішніх переживань героя. Особливу увагу привертає передача емоційного шляху — від напруження до спокою — через візуальні образи. Саме цей підхід до створення емоційної атмосфери та відображення внутрішніх змін персонажа став важливим джерелом натхнення для власного анімаційного проєкту.

1.4. Фільм «Конгрес» (The Congress). Фільм “The Congress”⁴ — це французько-ізраїльський науково-фантастичний фільм 2013 року режисера Арі Фольмана, що поєднує кіно та анімацію (Іл.1.4). У центрі сюжету — акторка, яка погоджується на цифрове сканування своєї зовнішності, після

³https://www.youtube.com/watch?v=TTAU7ILDZYU&list=RDTTAU7ILDZYU&start_radio=1

⁴<https://www.youtube.com/watch?v=BdKx3I--BII&t=6604s>

чого її образ починає існувати у віртуальному середовищі у вигляді 2D персонажа. Стрічка порушує теми ідентичності та впливу технологій.

Особливу увагу привертає сцена в другій половині фільму, де героїня потрапляє з реального світу в анімаційний простір. Цей світ побудований як яскраве, хаотичне та сюрреалістичне середовище, наповнене абстрактними формами та візуальними метафорами. Реальність поступово розчиняється, поступаючись фантастичному простору, де змінюються закони фізики та логіки. Насичена кольорова палітра, динамічні переходи та деформація образів створюють відчуття втрати контролю та занурення у внутрішній психоемоційний стан.

Даний фрагмент привернув нашу увагу завдяки поєднанню реального відеоряду з анімаційним середовищем, що ілюструє перехід між реальністю та внутрішнім світом персонажа. Особливу цінність становить використання абстрактних візуальних елементів. Прийом поступового занурення в абстрактний світ через анімацію став одним з орієнтирів для створення власного анімаційного проєкту.

1.5. Рекламний ролик “Hello Yellow”. Ролик “Hello Yellow”⁵ фірми Apple 2023 року, режисером якого був Франсуа Русселе (François Rousselet), а продюсером міжнародна креативна продакшн-компанія – ДІВІЖИН (DIVISION) (Іл.1.5). Ролик розроблений для демонстрації жовтого iPhone 14 та виконаний у стилі гібридної анімації, що поєднує реальну зйомку та 2D-анімовані елементи. Він отримав високі оцінки, зокрема нагороди D&AD Wood Pencil та Clio Silver Award.

У сюжеті ролику чоловік рухається реальним міським простором, але після взаємодії з мобільним телефоном навколишній світ змінюється: герой стає 2D-персонажем, а середовище наповнюється яскравими анімаційними елементами. Реальність поступово перетворюється на стилізований анімований світ.

⁵<https://www.division.global/videos/hello-yellow>

Такий прийом створює емоційний ефект і підкреслює ідею «оживлення» реальності через технології. Гібридна анімація тут використовується для посилення візуального контрасту та приваблення уваги глядача.

Цей ролик був обраний в якості аналогу, оскільки він демонструє ефективно поєднання реальної зйомки та 2D-анімації для створення емоційного впливу на глядача.

1.6. Анімаційний ролик «Харків — місто творчості». Дипломна робота Софії Копач, студентки Харківської державної академії дизайну та мистецтв, присвячена образу міста Харків (Іл.1.6). Ролик «Харків — місто творчості»⁶ демонструє, що навіть у звичному міському середовищі можна побачити яскравість, творчість та натхнення, якщо звертати на це увагу. Таким чином, формується образ міста як живого та емоційно насиченого простору.

Візуальна частина ролику побудована на поєднанні реального відеоряду міських вулиць із анімаційними елементами. У кадрі зображені архітектура міста, стріт-арт та різні міські деталі, що «оживають» завдяки покадровій анімації. Також використовується 2D-персонаж, який взаємодіє з простором і ніби змінює його, розфарбовуючи у яскраві кольори. Такий прийом підсилює відчуття трансформації реальності та створює більш виразний емоційний ефект.

Даний ролик привернув нашу увагу завдяки використанню гібридної анімації як засобу підсилення емоційного сприйняття. Поєднання реального середовища з анімаційними елементами дозволяє не лише доповнити зображення, а й змінити його настрій.

1.7. Відеогра “GRIS” є інді-проектom, випущеним у 2018 році іспанською студією Nomada Studio (Іл.1.7). Гра “GRIS”⁷ представляє собою

⁶<https://www.facebook.com/mikhael.opalev/videos/341709950907911/?idorvanity=760492097412667>

⁷<https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/?l=ukrainian>

інтерактивну візуальну історію, що розкриває емоційний стан головної героїні, яка переживає складний психологічний досвід втрати. Сюжет подається без слів, через візуальні образи та музику, що дозволяє глядачеві самостійно інтерпретувати події.

Візуальний стиль гри побудований на поєднанні мінімалістичних форм та виразної кольорової палітри. Особливістю є те, що світ гри поступово змінюється разом із внутрішнім станом персонажа: від монохромних і приглушених відтінків до яскравих і насичених кольорів. Абстрактні простори та символічні образи створюють відчуття занурення у внутрішній світ героїні. Кожен етап гри відображає певний емоційний стан, а рух персонажа, крізь цей світ, символізує процес проживання та прийняття власних переживань.

Гра “GRIS” обрана аналогом оскільки в ній використано абстрактну візуальну мову для передачі емоційного стану. Особливу цінність становить підхід до створення атмосфери через колір, форму та рух, а також ідея поступової трансформації простору відповідно до внутрішніх змін персонажа.

1.8. Анімаційний фільм «Фізика скорботи» (“The Physics of Sorrow”). «Фізика скорботи»⁸ — це канадський короткометражний анімаційний фільм 2019 року, створений режисером Теодором Ушевим за мотивами однойменного роману Георгія Господінова (Іл.1.8). Це перший у світі повністю анімаційний фільм, розроблений у техніці енкаустики — живопису восковими фарбами.

Фільм розповідає історію життя людини, яка переосмислює свої дитячі мрії та дорослі жалі. Сюжет проводить глядача крізь різні етапи життя героя: від дитинства в Болгарії до самотнього та сповненого роздумів існування в Канаді.

⁸<https://www.youtube.com/watch?v=eenzK-QQoIk>

Завдяки тому, що анімація виконана в експериментальній техніці енкаустики, вона набуває виразного абстрактного та текстурного характеру. У кадрі присутні плавні переходи між образами, а мазки пензля формують умовне, майже розчинене середовище, яке постійно змінюється та трансформується.

Використання абстрактної анімації, виразної текстурності та мазків, які формують особливу візуальну мову фільму, сприяли вибору його в якості аналогу. Окрім цього, важливою є тема внутрішніх переживань й спогадів, що передається не через буквальний сюжет, а через образність та зміну візуальних станів.

1.9. Роботи Джоуді Оль (Jodi Ohl). Творчість сучасної художниці Jodi Ohl⁹ представлена серією абстрактних робіт, виконаних у змішаних техніках (Іл.1.9). Для її картин характерно сміливе поєднання кольорів, текстурні мазки пензля та побудова химерних, абстрактних композицій. Основна увага в роботах приділяється взаємодії кольорових площин, ліній та фактур, що формують цілісний візуальний образ без використання конкретних фігуративних елементів.

Художниця активно поєднує різні матеріали та техніки, що дозволяє створювати багатошарові композиції з виразною фактурою. Її роботи були опубліковані у численних міжнародних виданнях, зокрема “Cloth Paper Scissors”, “Somerset Studios”, “Acrylic Artist”, а також представлені у спеціалізованих арт-збірках. Окрім цього, Jodi Ohl є авторкою кількох книг і викладачкою, яка популяризує сучасне абстрактне мистецтво.

Роботи художниці привертають увагу використанням яскравих, але водночас гармонійних кольорових поєднань та динамічних композицій. Такий підхід до роботи з кольором, формою та текстурою є близьким до концепції дипломного проєкту, зокрема в частині створення абстрактного середовища та підбору кольорової палітри.

⁹<https://www.jodiohl.com/gallery-1>

1.10. Трейлер до мальовису “SKYLINE”. Дипломний проєкт “SKYLINE”¹⁰ студентки Харківської державної академії дизайну та мистецтв, Софії Клименко (Іл. 1. 10). Цей анімаційний ролик виступає трейлером до авторського мальовису студентки, в якому персонаж переходить у вигаданий світ, сформований на основі авторських історій та візуальних образів.

Візуальна частина проєкту побудована на створенні яскравого, стилізованого середовища. Простір має напіваабстрактний характер і вирізняється насиченою кольоровою палітрою, що формує цілісний фантазійний світ із власною логікою побудови.

У цьому прикладі привертає увагу сам принцип занурення персонажа у вигаданий простір, а також спосіб його візуалізації через стилізацію та авторський підхід до побудови середовища.

¹⁰<https://www.facebook.com/mikhael.opalev/videos/584016656964394/?idorvanity=760492097412667>

РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Додому»

Через війну чужі міста стали прихистком для значної частини українців, що спричинило появу глибоких емоційних переживань, пов'язаних із ностальгією та пошуком власного місця в новому середовищі. Мета нашого дипломного проєкту — розробка анімаційного ролику, який є візуальною інтерпретацією пісні «Додому» українського гурту Re-read. Основною ідеєю проєкту є відображення внутрішнього стану людини, яка переживає вимушену еміграцію, засобами гібридної анімації та абстрактного середовища.

В основі концепції лежить зображення двох світів — реального та внутрішнього. Реальний світ показаний за допомогою відеозйомки, він буденний та стриманий. Тоді як внутрішній світ відображає переживання, спогади та психологічний стан персонажу засобами абстрактної анімації.

Сюжет анімаційного ролика розгортається на вулиці європейського міста. Серед буденного міського середовища з'являється головна героїня — анімована дівчина з гітарою. Вона виходить у центр вулиці та починає співати, однак оточуючі люди залишаються байдужими, продовжують рух, не звертаючи на неї уваги.

Поступово під час виконання пісні реальний простір змінюється: будівлі та міське середовище занурюються в темряву, а навколишній простір трансформується в умовний, абстрактний світ. У ньому з'являються форми та візуальні елементи, що символізують внутрішні переживання героїні. Рухаючись крізь ці образи, персонаж потрапляє у фрагменти спогадів — розмиті локації рідного міста, що виникають як відлуння минулого.

У момент емоційного напруження на обличчі дівчини з'являється сльоза, яка падає на кам'яну поверхню під ногами та повертає її до реального

світу. Проте внутрішній стан героїні вже не зникає — елементи абстрактного середовища проникають у міський простір, поєднуючись із реальністю.

У фіналі відеоролику дівчина приймає власні переживання, в її серці оживає надія, до неї наближаються світлі абстрактні силуети, які взаємодіють з нею та ніби підтримують. Вона усміхається, а простір навколо наповнюється м'яким теплим світлом. Внутрішній світ героїні частково поєднується з реальністю, що символізує надію, підтримку близьких людей та віру в майбутню зустріч удома.

Проект спрямований на візуалізацію внутрішнього стану людини в умовах вимушеної еміграції через сучасні засоби гібридної та абстрактної анімації. Він поєднує емоційний наратив та візуальні метафори за допомогою поєднання реального відеоряду й абстрактного середовища.

2.2. Стилiстична концепцiя анімаційного ролику «Додому»

Стилiстичний напрямок дипломного проекту базується на поєднанні абстрактної та гібридної анімації з елементами реального відеоряду. Основою візуального рішення є контраст між реалістичним середовищем і абстрактним простором.

У проекті використовується стилізований 2D-персонаж. Він виконаний у яскравих кольорах, що дозволяє чітко виділити його на фоні реального середовища та привернути увагу глядача. Загалом абстрактна частина виконана у темних кольорах з яскравими елементами, які переважно у фіолетових і жовтих відтінках. Також важливу роль відіграє жовте світло, яке виступає як акцент і підсвічує окремі форми.

У підсумку вся візуальна картина абстрактного середовища будується на контрасті кольорів, зокрема поєднанні жовтого та помаранчевого, фіолетового та синього, що підсилює виразність композиції.

2.3. Технічні характеристики й особливості

Проект являє собою анімаційний ролик, який поєднує сучасні методи анімації, а саме: гібридну анімацію та експериментальну абстрактну. У

процесі створення використано такі програми, як: Krita та Adobe After Effects, що дозволило реалізувати різні етапи виробництва анімації.

Основна частина анімації персонажа — це покадрова анімація, виконана у програмі Krita. Також в цій програмі було створено абстрактний простір. Krita забезпечила зручні інструменти для роботи з 2D-анімацією та ілюстрацією, а використання покадрової техніки дозволило досягти плавності рухів і більш виразної пластики анімації.

Візуальні ефекти, композиції сцен та фінальне збирання проєкту зроблено за допомогою Adobe After Effects. Програма дала змогу працювати з кольоровою корекцією, світловими ефектами та анімацією фонових елементів. У деяких сценах з абстрактним середовищем використано техніку паралаксу, яка дозволяє створити ефект глибини та підсилити відчуття просторовості сцен.

Анімовані елементи та відмальовані фони, створені у Krita, імпортовані в Adobe After Effects, де здійснювалось збирання всіх сцен у єдину композицію. На цьому етапі додано візуальні ефекти, виконано монтаж та кольорокорекцію, а також інтегровано музичний супровід і титри.

Вибір програм зумовлений їх функціональними можливостями, зручністю використання та ефективністю у роботі з анімацією та звуком.

2.4. Звукове рішення

Звуковий супровід проєкту базується на використанні музичної композиції «Додому» гурту Re-read, яка є основою всього анімаційного ролику. Саме музика задає темп та настрій ролику.

Окрім музики, у проєкті використано додаткові звукові ефекти, зокрема звуки навколишнього міського середовища на початку ролику, що створює відчуття реального міста.

ВИСНОВКИ

Анімація сьогодні є важливим інструментом комунікації, що дозволяє говорити про складні речі простою візуальною мовою. Особливе місце посідає абстрактна анімація, засобами якої можна передавати складні внутрішні переживання, що важко показати через реалістичні образи.

У дипломному проєкті розроблено анімаційний ролик «Додому» засобами гібридної абстрактної анімації, основна ідея якого полягає у відображенні емоційного стану людини в умовах вимушеної еміграції. У роботі висвітлено тему внутрішніх переживань людини, пов'язаних з вимушеною еміграцією. Ключові особливості проєкту — це візуальна інтерпретація пісні, інтегрування відмальованого 2D-персонажа у відеоряд з реальним середовищем та використання абстрактного простору для передачі емоційного стану.

Під час роботи над проєктом проаналізовано низку аналогів, зокрема музичних кліпів, короткометражних фільмів, рекламних роликів, ігор та дипломних робіт інших студентів. Це дало змогу дослідити використання непрямих візуальних метафор, особливості побудови абстрактних середовищ, роль форми та кольору у створенні відповідного настрою в ролику. Окрім цього, аналіз допоміг зрозуміти, як за допомогою середовища, кольору та руху можна передавати складні емоційні стани, а також визначити подальший напрямок роботи над власним проєктом.

В анімаційному ролику «Додому» реалізовано основні ідеї, художні та технічні рішення проєкту, сформовано цілісну візуальну картинку, яка базується на поєднанні реального відео та абстрактної анімації.

У технічному аспекті проєкт виконано з використанням Krita для відмалювання фонів абстрактного простору, персонажа та виконання покадрової анімації. У програмі Adobe After Effects зроблено монтаж, анімація фонових елементів, додано візуальні ефекти, реалізовано паралакс

та звукове оформлення. Все це дозволило досягти якісного та виразного візуального результату.

Отже, виконання дипломного проєкту підтвердило ефективність використання абстракції для впливу на сприйняття й емоції глядача, а також довело, що поєднання різних анімаційних підходів із сучасними цифровими технологіями дозволяє створити цілісний та виразний анімаційний продукт. Створений ролик демонструє можливості анімації як інструменту для передачі складних емоційних станів і відкриває перспективи для подальшого розвитку подібних робіт.

ЛІТЕРАТУРА

1. Іванець Т.М. Особливості проживання втрати дому вимушеними мігрантами: практичні рекомендації. 2024 URL: <https://habitus.od.ua/journals/2024/63-2024/27.pdf> (дата звернення: 14.04.2026)
2. Короцінська Ю. А., Мисоченко А. В. Особливості вимушеної міграції як виду втрати. URL: <https://surl.li/pbugum> (дата звернення: 14.04.2026)
3. Мараховська К. Д. Феномен української анімації: історичний контекст. URL: <http://www.sci-notes.mgu.od.ua/archive/v31/40.pdf> (дата звернення: 16.04.2026)
4. Сітцева М. Психологічні особливості анімації як аудіовізуального засобу впливу на глядача. URL: <https://surl.li/exvhpw> (дата звернення: 17.04.2026)
5. Степаненко К., Ляміна М. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. 2024. URL: <https://surl.li/xptjlh> (дата звернення: 17.04.2026)
6. Ghо J., Kusumawardhani M. The application of visual metaphor in designing. URL: <https://surl.li/krlgmp> (дата звернення: 20.04.2026)
7. Howard M. What is Home? Creating a Psychological-Based Framework of Home With Basic Psychological Needs Theory. URL: <https://surl.lu/hnzift> (дата звернення: 21.04.2026)
8. Karmakar A. The Impact of Viewers' Response on Animation Character Design: Exploring Emotional Engagement. URL: <https://surli.cc/zklknd> (дата звернення: 21.04.2026)
9. Lijtmaer R. Social Trauma, Nostalgia and Mourning in the Immigration Experience. URL: <https://surli.cc/cgqgdh> (дата звернення: 27.04.2026)

10. Stewart M. Experimental Animation, Hybridisation and New Media. URL:
<https://surl.li/ucvzkv> (дата звернення: 30.04.2026)

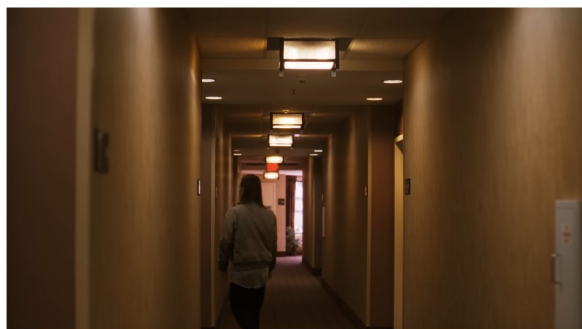
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



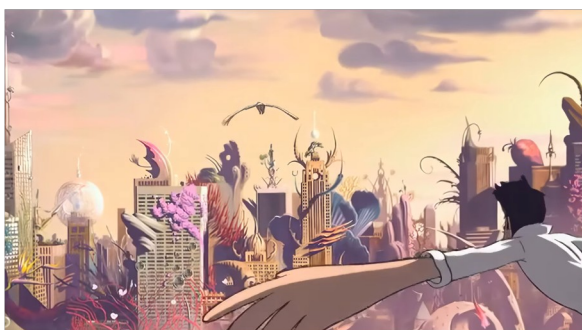
Іл. 1.1. Анімаційний ролик “Le temps d'un souffle”. 2025



Іл. 1.2. Музичний кліп “Runaway” виконавиці АВРОРА (AURORA). 2015



Іл. 1.3. Музичний кліп “Daydreaming” гурту Радіохед (Radiohead). 2016



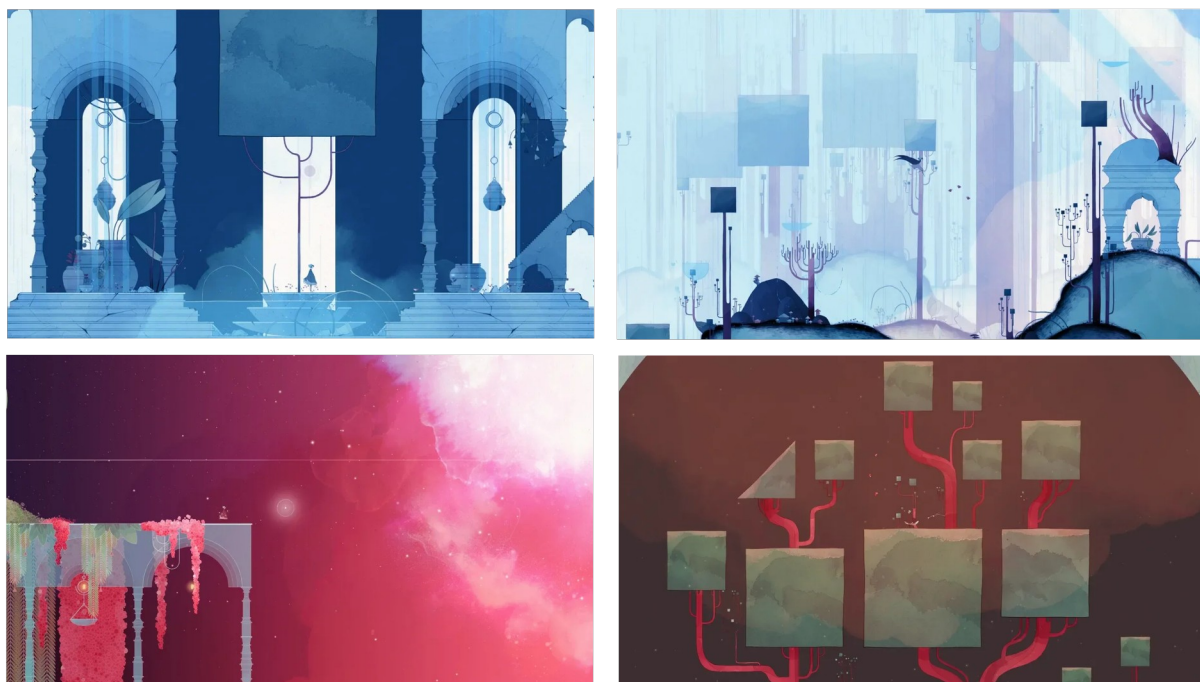
Іл. 1.4. Фільм «Конгрес» (The Congress). 2013



Іл. 1.5. Рекламний ролик “Hello Yellow”. 2023



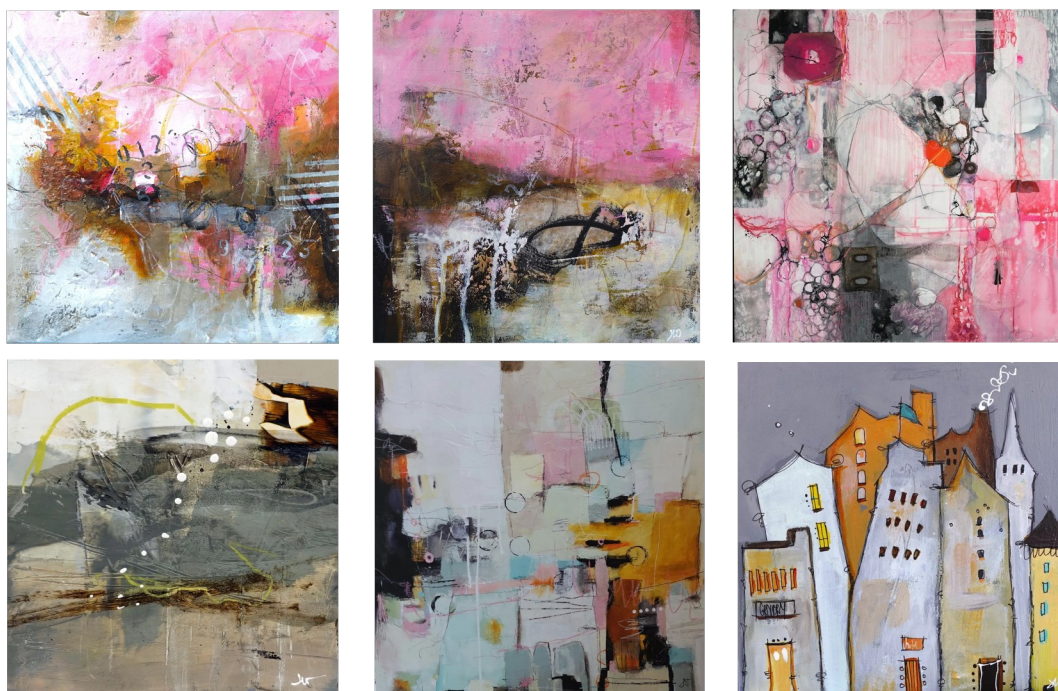
Іл. 1.6. Анімаційний ролик «Харків — місто творчості». 2021



Іл. 1.7. Відеогра “GRIS”. 2018



Іл. 1.8. Анімаційний фільм «Фізика скорботи» (The Physics of Sorrow). 2019

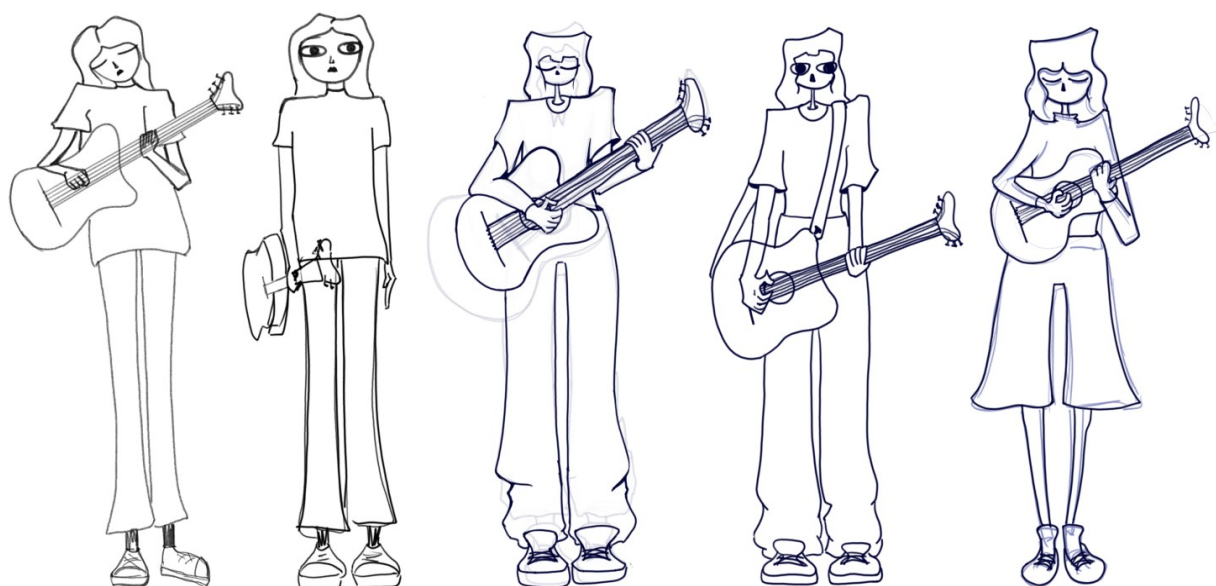


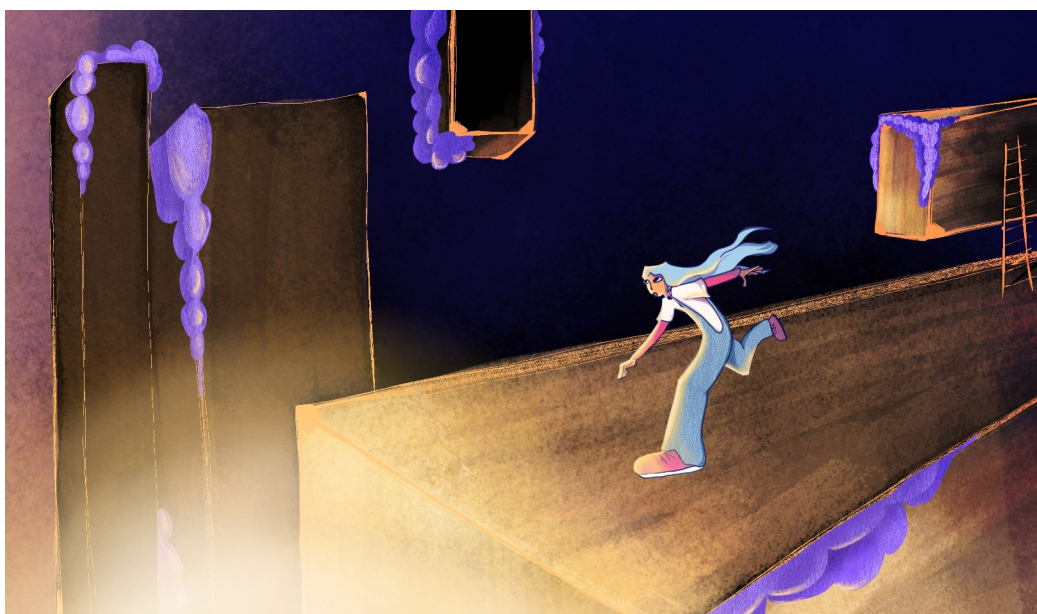
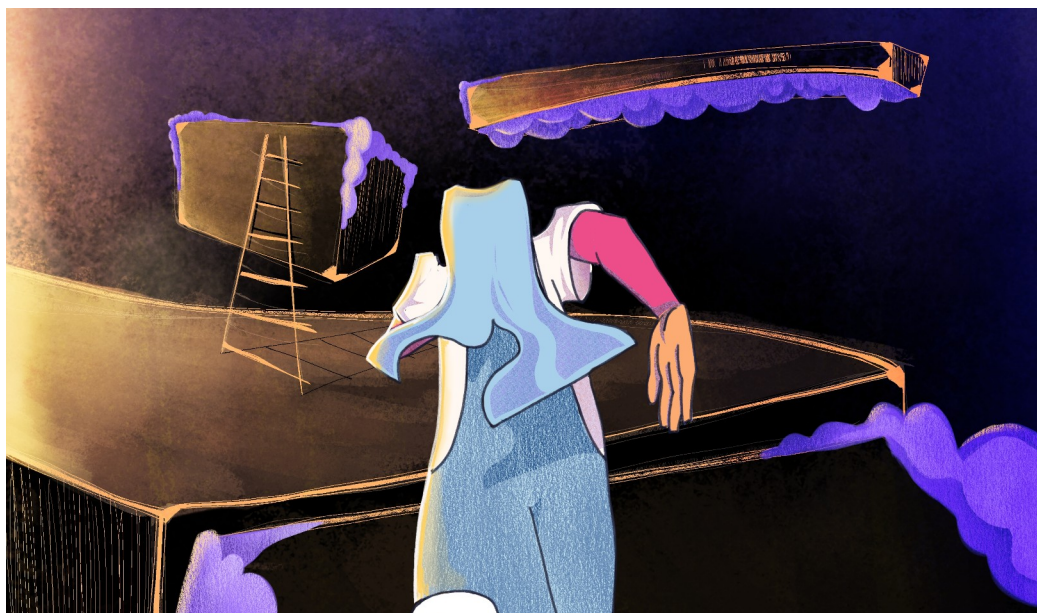
Іл. 1.9. Роботи Jodi Ohl.

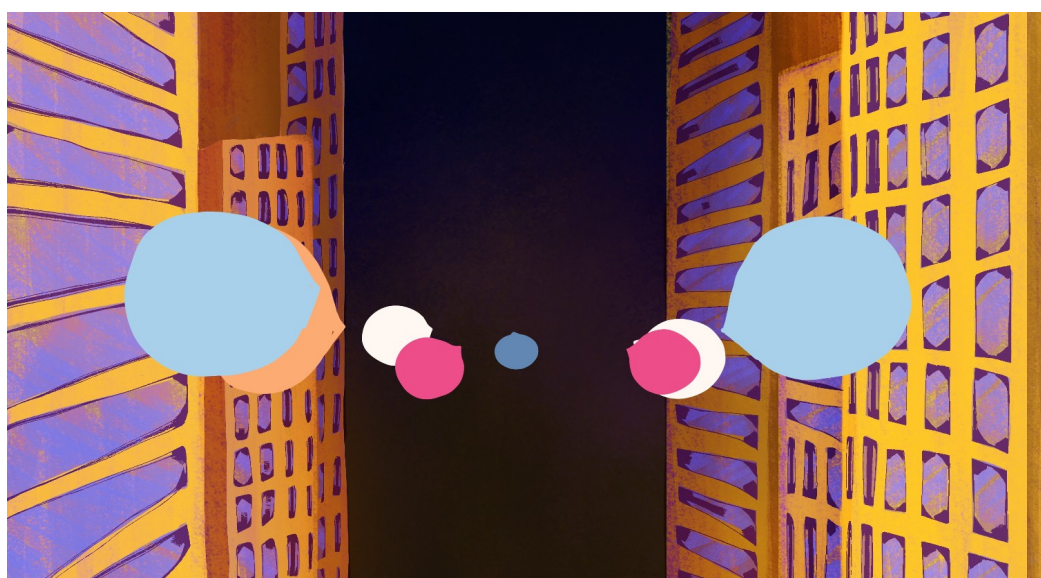
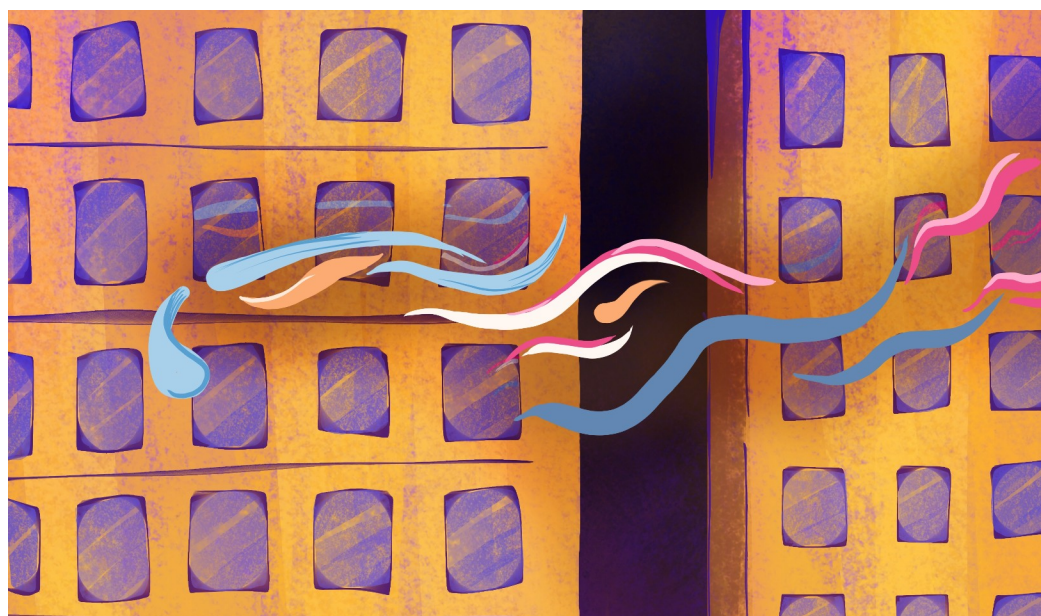
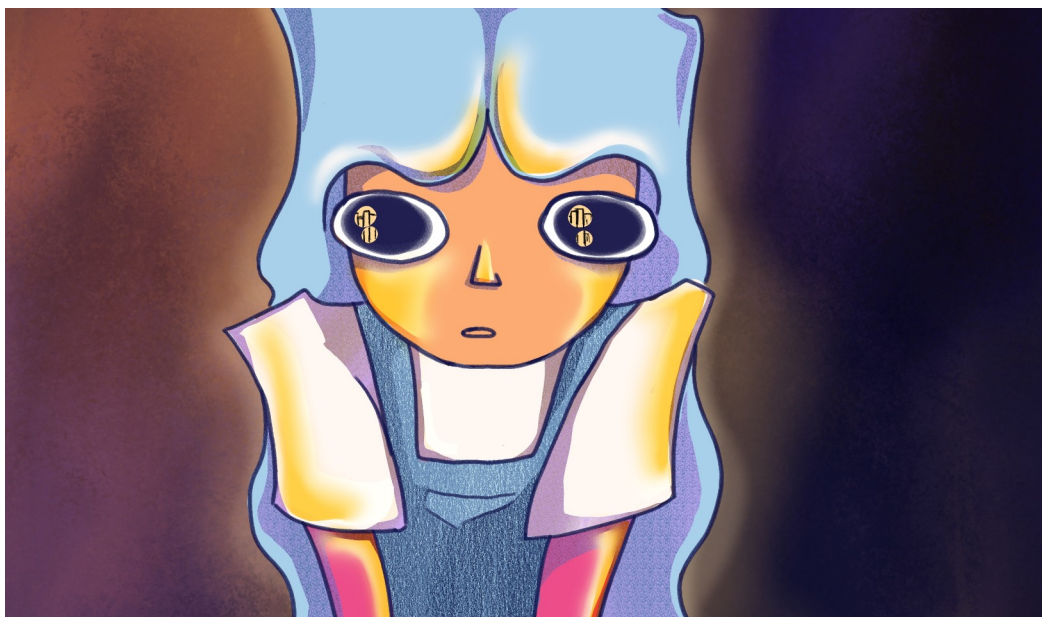


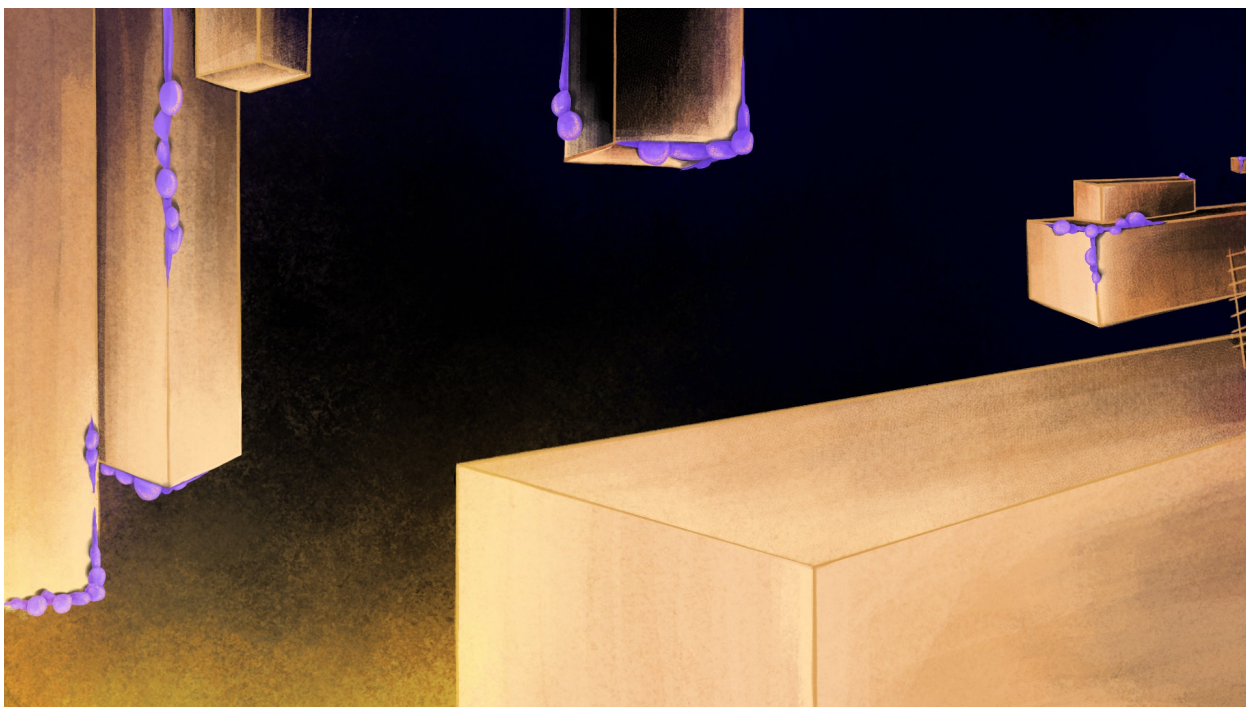
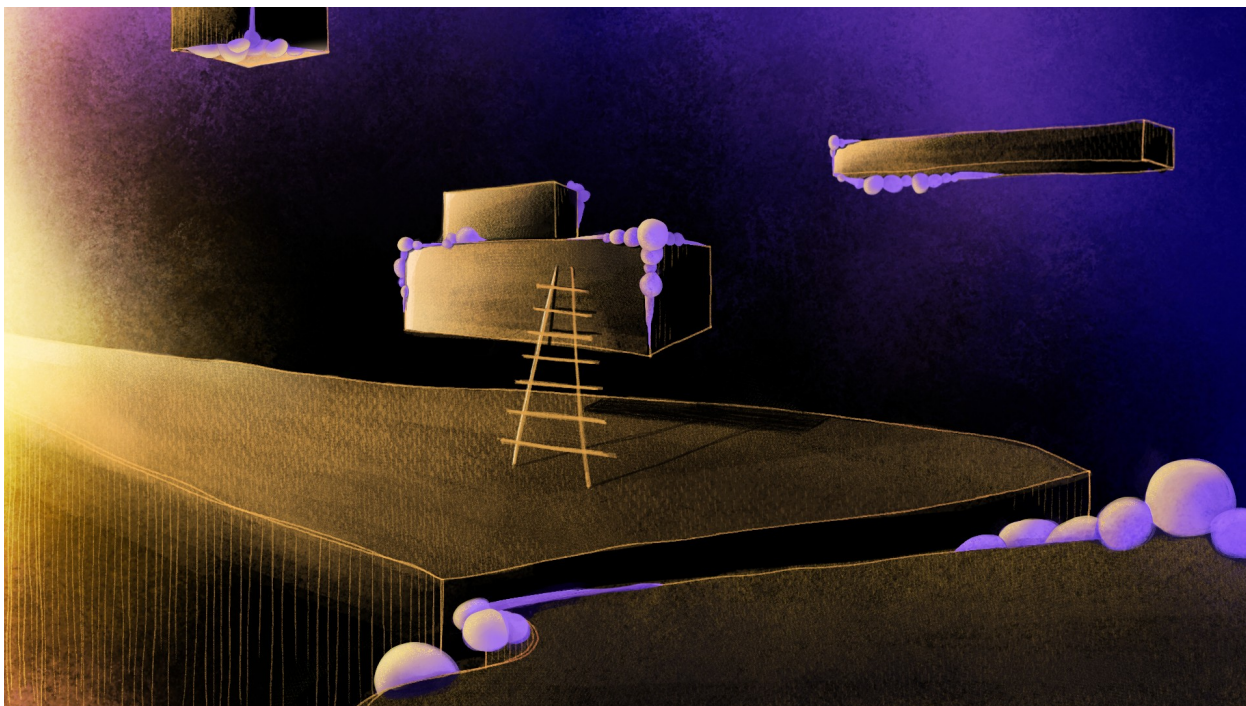
Іл. 1.10. Трейлер до мальовпису “SKYLINE”. 2023

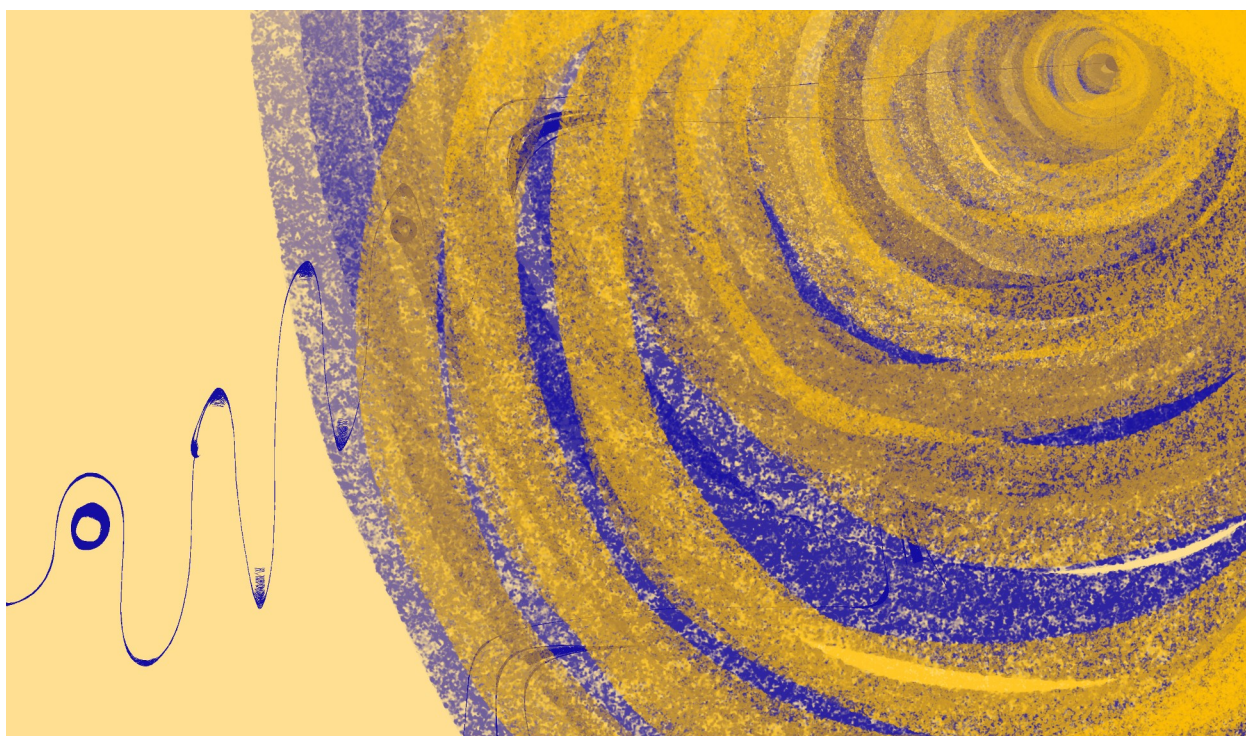
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК











ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ

