

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І  
МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»  
Кафедра «Мультимедійний дизайн»  
Лимар Юлія Артеміна

**АНІМАЦІЙНИЙ ТРЕЙЛЕР ДО НОВЕЛИ  
«Я(РОМАНТИКА)»**

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.

\_\_\_\_\_ Ю. А. Лимар

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович  
Кандидат мистецтва, доцент

Харків 2026

# ЗМІСТ

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| ЗМІСТ .....                              | 2  |
| ВСТУП .....                              | 3  |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ .....          | 9  |
| 1.1. Peurs du noir .....                 | 9  |
| 1.2. Paperman .....                      | 9  |
| 1.3. Who's Hungry? .....                 | 10 |
| 1.4. Vincent .....                       | 11 |
| 1.5. Missing Halloween .....             | 12 |
| 1.6. Sin City .....                      | 12 |
| 1.7. Суддя Холден «Blood Meridian» ..... | 13 |
| 1.8. Гамлет .....                        | 14 |
| 1.9. The Wolf .....                      | 15 |
| 1.10. White Night .....                  | 16 |
| РОЗДІЛ 2. ОПИС ПРОЕКТУ .....             | 17 |
| 2.1. Концепція та структура. ....        | 17 |
| 2.2. Стилiстична концепція. ....         | 17 |
| 2.3. Звукове рiшення. ....               | 18 |
| ВИСНОВКИ .....                           | 20 |
| ЛІТЕРАТУРА .....                         | 22 |
| ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ .....         | 24 |
| ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК .....         | 31 |
| ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ .....         | 32 |

## ВСТУП

Анімаційний трейлер до «Я (Романтика)» – робота присвячена створенню анімаційного трейлера за мотивами новели Миколи Хвильового «Я (Романтика)» (1924). Практична частина проекту реалізована в техніці класичної 2D анімації, яка була обрана завдяки її здатності до максимальної пластичності графічної форми та можливості тонкої маніпуляції динамікою кадру для передачі внутрішнього ритму твору. Візуальна стратегія базується на використанні монохромної чорно-білої палітри. Таке рішення дозволяє не лише відтворити дух гротеску та експресіонізму, притаманний витвору Хвильового, а й візуалізувати глибокий депресивний стан головного героя та загальну атмосферу екзистенційної безвиході, що пронизує твір. Головною особливістю авторського художнього підходу є впровадження поодиноких, проте інтенсивних кольорових акцентів у найбільш критичних, переломних точках сюжету. Цей прийом діє як візуальний тригер, що дозволяє миттєво відокремити ключові метафоричні символи та сфокусувати увагу глядача на об'єктах із найбільшим смисловим навантаженням. У той час як решта візуального середовища залишається графічно стриманою та аскетичною, колір стає самостійним інструментом розповіді.

*Актуальність теми* зумовлена необхідністю сучасного візуального переосмислення творчості Миколи Хвильового – однієї з найскладніших постатей «Розстріляного відродження». Новела «Я (Романтика)» піднімає вічні питання, які сьогодні звучать особливо

гостро: розкол людської ідентичності під тиском обставин, трагічний конфлікт між сліпою ідеологією та гуманістичними цінностями, а також деструктивна природа фанатизму. В умовах розвитку цифрових медіа, анімація стає найпотужнішим інструментом для візуалізації складних психологічних станів. Створення анімаційного трейлера є актуальним кроком у популяризації української літератури, перетворюючи класичний текст на динамічний візуальний продукт, здатний зацікавити аудиторію та стимулювати її до глибшого вивчення національної спадщини.

*Новизна проекту* полягає у поєднанні традицій експресіоністичної графіки з сучасними принципами 2D анімації та символічним використанням кольору. На відміну від стандартного ілюстративного підходу, який часто обмежується буквальним відтворенням сюжету, у даній роботі застосовано концепцію «емоційного мінімалізму». У межах цього підходу кожна графічна лінія, пляма чи рух працюють виключно на розкриття внутрішнього хаосу та роздвоєння особистості персонажа. Новизна також виявляється у створенні авторської системи графічних метафор: використання гострих, акцентованих силуетів у поєднанні з психологічним впливом кольору дозволяє сформувати багат шаровий візуальний образ, що звертається до підсвідомості глядача. Такий підхід пропонує принципово нову модель екранізації української психологічної прози, де анімація перестає бути просто ілюстрацією, а стає самостійною візуальною мовою, що здатна передати унікальний ритм, напругу, експресію та глибину літературного оригіналу.

Сучасні дослідження еволюції українського анімаційного мистецтва доводять, що воно історично формувалося не лише як розважальний контент, але і як сильний простір для збереження національної ідентичності. Важливим етапом у цьому процесі став період 1920-1930-х років, пов'язаний із діяльністю Всеукраїнського фотокіноуправління (ВУФКУ). Як зазначає Л. В. Осадча у своєму дослідженні трансформації змістових наративів ранньої української анімації [1], перші вітчизняні мультиплікаційні твори активно спиралися на екранізацію фольклорних та класичних літературних сюжетів. У публікації «Analysis of Ukrainian Animation Film Art» [3] системно аналізується українське анімаційне кіно як вагомий носій культурної спадщини. Автори наголошують, що значна частина канонічних вітчизняних фільмів базується на літературних першоджерелах. Такий синтез літератури та мультиплікації перетворює анімацію на інструмент культурної репрезентації, здатний транслювати складні національні коди універсальною візуальною мовою, зрозумілою сучасному, зокрема й глобальному, глядачеві. Особливої актуальності в сучасному науковому дискурсі є дослідження української аудіовізуальної спадщини. У матеріалах, присвячених українсько-радянській анімації 1960–1990-х років [4, 13], розглядається механізм протистояння імперським наративам. Дослідники доводять, що навіть в умовах жорсткої радянської цензури українські аніматори використовували екранізації, зокрема «Енеїди» Івана Котляревського, як прихований простір для переосмислення речей нав'язаних радянською владою. Анімація ставала формою культурного спротиву, де національний характер, гумор та візуальна естетика руйнували колоніальні стереотипи.

Сучасний етап розвитку української мультиплікації характеризується не лише технологічним оновленням, але й активною інтеграцією в ширший культурний та аудіовізуальний простір. Як зазначається у дослідженні «Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти» [2], сучасна українська анімація функціонує як вагомий соціокультурний феномен, що має власний набір мистецьких досягнень і перспектив. Вітчизняний анімаційний спадок представлений в оглядових матеріалах «Яскраві сторінки української анімації» [5], що демонструє, що найуспішніші візуальні проекти минулого та сьогодення нерозривно пов'язані з міцною літературною базою. Проте тривалий час в українському культурному просторі домінував стереотип, який зводив усі доводи до об'єднання усієї анімаційної роботи до винятково дитячого та несерйозного контенту. Оглядово-аналітична стаття «Українська анімація з книжок: три екранізації дорослих текстів» [6] фіксує надзвичайно важливу тенденцію - виникнення та поступове укорінення в Україні моди на серйозну, філософську або похмуру мультиплікацію. Аналізуючи адаптації текстів, що містять складну проблематику, як соціальна сатира, екзистенційна криза чи жорсткий реалізм, підтверджується наявність стійкого суспільного та мистецького запиту на дорослу анімацію. Це свідчить про те, що вітчизняний глядач готовий сприймати мультиплікацію як повноцінний продукт для серйозної розмови.

Для глибокого розуміння механізмів перенесення класичної літератури у візуальний простір необхідним є аналіз конкретних кейсів вітчизняних адаптацій, які працюють зі складними жанровими формами – трагедією, епосом та міфом. Показовим

прикладом роботи з історичною травмою та війною є анімаційний фільм «Слово о полку Ігоревім» (1972) режисерки Ніни Василенко [7]. Дослідження цієї стрічки демонструє, як засоби мультиплікації здатні візуалізувати епічний та трагічний текст, інтегруючи українські народні мотиви у специфічний графічний дизайн. Це підтверджує, що анімація володіє достатнім арсеналом засобів для роботи з темами мілітаризму, фатальних поразок та національних катастроф. У сучасному контексті найбільш масштабним прикладом трансформації класичного тексту є екранізація драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня» у повнометражний анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня». Аналіз цього проекту [8, 9] виявляє ключові адаптації складного першоджерела для широкої, зокрема глобальної, аудиторії. Створення фентезійного візуального світу супроводжувалося залученням академічних консультантів для збереження міфологічної автентичності, а сам літературний текст зазнав переосмислення через призму сучасних екологічних та більш звичних та актуальних наративів. У розвідці А. Андріанової [10], присвяченій кіноадаптаціям «Лісової пісні», пропонується застосування конкретної теоретичної рамки – екофемінізму, для аналізу візуального твору. Хоча стаття фокусується на ігровому кінематографі, запропонований у ній підхід має універсальне методологічне значення, він доводить необхідність використання чіткої концептуальної лінзи при перекладі літератури на екран.

Перенесення літературного твору на екран це не просто ілюстрація подій, а складний переклад тексту на мову візуального мистецтва. Як пояснюють дослідники О. Муханова та О. Шепелєва [11], мультиплікація одночасно поєднує кілька систем: слово, візуальний ряд, як от колір та рух, та звук, музику і шуми. Завдяки цьому

анімація може не лише переказувати сюжет, але й заповнювати прогалини літературного тексту, перетворюючи абстрактні описи на чіткі візуальні образи. Розуміння цієї особливості є дуже важливим при роботі з психологічною прозою. У таких текстах головною є не зовнішня дія, а внутрішній стан героя та його думки. Відповідно, візуальна мова мусить брати на себе функцію транслятора емоцій. Згідно з базовими класифікаціями [12], екранізація літератури виділяється в окремий жанр, який вимагає від режисера специфічних художніх рішень, щоб передати атмосферу першоджерела.

Звернення сучасного анімаційного мистецтва до літератури 1920-х років є не просто адаптацією тексту, а своєрідним концептуальним поверненням до витоків українського візуального авангарду, спробою відновити перерваний культурний зв'язок. Сучасна вітчизняна анімація здатна працювати з категоріями історичної травми та тоталітарного жаху. Візуалізація глибоко антибільшовицького твору Хвильового у форматі анімаційного трейлера дозволяє вивести дискусію про національне минуле на новий рівень, де інструментарій 2D-графіки слугує засобом деконструкції ідеологічного фанатизму та його руйнівних наслідків для людської психіки. Оскільки головним конфліктом твору є розкол особистості героя-чекіста, анімація відмовляється від прямого дублювання тексту. Натомість його психологічний стан передається через візуальні та звукові деталі: жорсткий контраст чорного та білого тонів показує моральний конфлікт, ламана пластика силуетів – втрату контролю над реальністю, а тривожний звук підкреслює наростання напруги.

## РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

**1.1. *Peurs du noir*, 2008.<sup>1</sup>** Цей проект представляє собою монументальний французький мультиплікаційний альманах, що став результатом колаборації шести провідних світових художників-графіків та авторів коміксів. Кожна новела в складі цієї антології – це окреме візуальне дослідження природи людських фобій, нічних кошмарів та первісних страхів, реалізоване через інструментарій авторської 2D анімації. Головною особливістю твору є використання монохромної чорно-білої палітри, що докорінно змінює спосіб сприйняття контенту: глядач позбавляється кольорових подразників і змушений концентруватися на складній грі світлотіні, графічних фактурах та експресивності силуетів. Проект демонструє широку палітру стилістичних рішень – від радикального гротеску та мінімалістичної Flat анімації до експериментів із впровадженням 3D об'єктів у двовимірний простір. Таке різноманіття графічних мов дозволяє авторам маніпулювати відчуттям простору, створюючи то герметичні, то безмежні сюрреалістичні середовища. Цей проект ілюструє, як за допомогою обмеженої колірної гами та акценту на гострих, незвичних формах можна вибудувати сильний візуальний образ, що апелює до підсвідомості глядача на рівні первісних архетипів.

**1.2. *Paperman*, 2012.<sup>2</sup>** Анімаційна робота студії Disney виділяється технологією, поєднання класичної 2D-анімації та сучасного 3D-

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=TsF4TifBcfo>

<sup>2</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=XrqSF2OOz\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=XrqSF2OOz_M)

моделювання. Завдяки використанню спеціалізованого програмного забезпечення (Meander), авторам вдалося накласти ефект олівцевого штрихування безпосередньо на об'ємні цифрові форми, що створило унікальне відчуття живого ручного ескізу, зберігаючи при цьому чіткість і плавність рухів. Сюжет розгортається у монохромних декораціях Нью-Йорка 1950-х років, де відсутність кольорового розмаїття діє як метафора соціальної ізоляції, меланхолії та рутинної одноманітності повсякденного життя у великому місті. Ключовим художнім інструментом тут виступає прийом ізоляції єдиного кольорового акценту – червоного сліду від помади на паперовому аркуші, який виконує роль головного композиційного та емоційного центру. Ця деталь діє як візуальний магніт, миттєво перехоплюючи увагу глядача та виділяючи ключовий символ оповіді на фоні холодного графічного середовища. Особливої уваги заслуговує робота з пластикою персонажів та м'яким, атмосферним освітленням, що наповнює мінімалістичну графіку глибиною та об'ємом. Проект переконливо доводить, що лаконічна палітра та виразність силуетів здатні транслювати найскладніші емоційні стани набагато ефективніше за вербальні засоби.

**1.3. Who's Hungry?, 2009.<sup>3</sup>** Цей проект, створений Девідом Оксом, є яскравим прикладом експресивної графіки, що балансує на межі художнього примітивізму та гострого гротеску. Фільм виконаний у повністю монохромній манері, проте головний акцент тут зміщено на використання агресивних текстур та щільного, майже академічного штрихування. Така візуальна стратегія створює фізичне відчуття тривоги та дискомфорту, що ідеально відповідає похмурій тональності сюжету. Кожен кадр сприймається як завершений графічний аркуш, де відсутність кольору звільняє

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=8srEvrF90-s>

простір для сміливих експериментів із динамічною композицією та контрастною світлотінню. Завдяки радикальній деформації форм та роботі з викривленою перспективою, автор досягає ефекту поглибленого занурення глядача у психологічно напружену атмосферу твору. Робота демонструє, як свідома відмова від деталізації на користь акцентованих, ламаних силуетів дозволяє досягти максимальної експресії руху. Це робить проект яскравим прикладом для вивчення методів візуального нагнітання напруги в анімації, де кожен елемент кадру працює на розкриття внутрішньої драми та емоційного хаосу, що панує в оповіді.

**1.4. Vincent, 1982.<sup>4</sup>** Короткометражний дебют Тіма Бертона, реалізований у техніці лялькової анімації (stop-motion), є знаковим прикладом переосмислення естетики готичної стилізації в анімаційному кіно. Візуальна частина фільму базується на радикальних контрастах світла і темряви, навмисно видовжених, майже скелетних пропорціях персонажів та спотворених перспективах інтер'єрів. Історія фокусується на внутрішньому світі маленького хлопчика Вінсента, чия хвороблива уява трансформує буденне життя у декорації класичних готичних фільмів жахів. Кожен кадр нагадує експресивний графічний малюнок, де світлові промені вихоплюють із повної темряви лише найконтрастніші деталі форми. Такий підхід дозволяє автору залишати більшу частину кадру в густій, непроглядній тіні, що створює ефект таємничості та глибини простору. Це не просто технічний прийом, а спосіб візуалізації самотності та відчуження героя від реального світу. Вінсент демонструє, як за допомогою гіперболізації форм, символічного освітлення та гри з силуетом можна створити унікальну авторську атмосферу. Фільм демонструє, як працювати з

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o>

кадром як з ілюстрацією, де кожна лінія та кожна тінь мають своє драматургічне навантаження.

**1.5. Missing Halloween, 2015.<sup>5</sup>** Цей короткометражний анімаційний проект від інді мультиплікатора Майка Інела є яскравим прикладом використання стилістики, близької до японської мультиплікації, у поєднанні з похмурим, меланхолійним сюжетом. Візуальне рішення фільму побудоване на м'якій чорно-білій гаммі з використанням широкого спектра сірих відтінків, що створює ефект димчастості та примарності зображення, який своєю атмосферою нагадує відчуття перегляду старої плівки. Головною особливістю тут є контраст між дитячим, спрощеним дизайном персонажів та трагічним, меланхолійним підтекстом історії. Відсутність яскравих кольорів дозволяє автору зосередити увагу на емоційній складовій персонажів та деталях оточення, які поступово розкривають справжню природу подій. Сюжет розповідає про маленького хлопчика, який під час святкування дня мертвих Хелловіну знайомиться із мовчазною дівчинкою, разом з якою вони весело проводять час під стать свята. У кінці анімаційної роботи історія переходить у неочікуваний депресивний тон, виникає контраст між початком та кінцем історії, різним баченням світу дитини і дорослого. Проект демонструє, як за допомогою делікатної роботи з освітленням та напівпрозорими тінями можна створити відчуття ностальгії та прихованої загрози одночасно.

**1.6. Sin City, Френк Міллер, 1993.<sup>6</sup>** Графічний роман Френка Міллера є одним із найвідоміших прикладів використання техніки чорно-білого контрастного малюнку у мистецтві традиційного коміксу. Візуальна мова твору позбавлена півтонів: автор

<sup>5</sup> [youtube.com/watch?si=n0039PqjYlKDZiUm&v=FaoVpVXcZsA&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?si=n0039PqjYlKDZiUm&v=FaoVpVXcZsA&feature=youtu.be)

<sup>6</sup> <https://readcomiconline.li/Comic/Sin-City>

використовує лише абсолютний чорний та чистий білий кольори, що створює екстремальний графічний контраст. Це не просто стилістичний вибір, а засіб драматургії, де тінь стає фізичним об'єктом, що приховує або викриває характери героїв. Кожна сторінка роману сприймається як повноцінна напружена психологічна історія, де форма домінує над деталізацією. Герої новел Міллера – люди, зазвичай, дуже малоприємні. Життя в порочному місті привчило їх до цинізму та жорстокості. Однак місто створює такі ситуації, коли персонажі з неминучістю демонструють найпотаємніші та найглибші людські якості. Особливого значення набуває впровадження точкових кольорових акцентів (червона сукня, блакитні очі, жовта шкіра), які з'являються лише для того, щоб підкреслити ірраціональність, пристрасть або безумство моменту. Це дозволяє візуально розділити оповідання та емоції, щоб у результаті це все виглядало цілісно.

#### **1.7. Суддя Холден «Blood Meridian», Кормак Маккарті, 1985.**

<sup>7</sup>Знаковий епічний роман американської літератури ХХ століття, що розповідає читачу первісну природу насильства та морального розпаду. Головними дійовими особами є кілька персонажів, що формують мікромодель жорстокого суспільства. Центральним героєм виступає безіменний чотирнадцятирічний хлопець – Малюк, який намагається вижити на Дикому Заході. Волею долі він приєднується до банди найманців і бере участь у розправах, проте залишається переважно пасивним спостерігачем, зберігаючи в душі сумніви та приховане скороминуще милосердя, що не дає йому перетворитися на абсолютного монстра. Цією групою керує Джон Глентон – безжальний ватажок, який за контрактом збирає скальпи індіанців для мексиканського уряду, але згодом заради наживи та

<sup>7</sup> <https://anyflip.com/wpxyg/mpul/basic>

через параною починає вбивати всіх без розбору. Духовною та інтелектуальною віссю банди виступає Суддя Холден – величезний блідий альбінос, він є геніальним ерудитом, що досліджує світ і фіксує явища природи у свій блокнот, але водночас втілює ідеальне зло, перетворюючи вбивство на філософію та проповідуючи війну як найвище божество. Всі вони зчиняють аморальні злочини, через які перетворюються на сліпу машину смерті. Твір здійснив неймовірний вплив на світову культуру: він остаточно деконструював романтичний міф про Дикий Захід та сформував нову естетику відстороненого жаху. Маккарті описав сцени крайньої жорстокості підкреслено високою, архаїчною мовою, позбавленою емоційних оцінок, закріпивши в мистецтві архетип інтелектуального, раціонального зла. Візуальний образ персонажу Судді Холдена у свідомості читачів та концепт-артах художників завжди тяжіє до монументального мінімалізму. Його постать – величезна, бліда, позбавлена будь-якого волосся істота, це викликає відчуття ірреальності та гротеску. Силует Холдена завжди домінує в просторі, створюючи гнітючу атмосферу неминучості.

**1.8. Гамлет, Вільям Шекспір 1623.**<sup>8</sup> Одноійменна трагедія Вільяма Шекспіра розповідає про принца данського, який повертається додому після раптової смерті свого батька і дізнається, що його мати Гертруда поспішно вийшла заміж за Клавдія, брата покійного короля. Невдовзі Гамлету з'являється привид батька, який розкриває жахливу правду: його отруїв Клавдій, заради престолу і королеви. Привид вимагає від сина помсти. Щоб виграти час та переконатися у провині дядька, Гамлет прикидається божевільним. Він організовує при дворі виставу, яка детально відтворює сцену вбивства батька, і за панічною реакцією Клавдія остаточно переконується в його

<sup>8</sup> <https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/hamlet/read/>

злочині. Проте глибокий внутрішній розкол, роздуми про сенс життя і смерті та моральні терзання заважають Гамлету діяти рішуче. Через цей внутрішній конфлікт ситуація поступово виходить з під контролю: Гамлет випадково вбиває королівського радника Полонія, через що його кохана Офелія божеволіє від горя і тоне. Образ принца Гамлета є фундаментальним для дослідження внутрішнього конфлікту та роздвоєння особистості. У візуальному мистецтві Гамлет традиційно асоціюється з чорним кольором як кольором трауру, що миттєво відокремлює його від кольорового, але фальшивого світу королівського двору. Його трагедія – це трагедія інтелекту, що опинився в пастці необхідності вчинити насильство.

**1.9. The Wolf, SIAMÉS, 2017.<sup>9</sup>** Цей проект, створений аргентинською анімаційною студією Rudo Company, є еталонним зразком сучасної динамічної 2D анімації. У цій роботі використана контрастна чорно-біла палітра, що виходить за межі суто стилістичного рішення, перетворюючись на головний режисерський інструмент для генерації перманентного відчуття параної, безперервного переслідування та екзистенційного напруження, а також для акцентування було обрано яскравий червоно-рожевий колір. Візуальна мова проекту спирається на використання бездоганно вивірених, гострих лінійних силуетів та специфічної рваної пластики рухів. Завдяки експресивній зміні частоти кадрів та навмисній деформації пропорцій під час швидких дій, авторам вдається ідеально ретранслювати на екран стрімку, нервову ритміку психологічного трилера. Кожна зміна ракурсу, стрімкий рух камери та динамічний монтаж працюють на посилення емоційного тиску на глядача. Агресивна чорна маса, яка набуває мінливої форми хижих вовків, трактується тут не просто як фізичний супротивник, а як

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=IX44CAz-JhU&list=RDLGgPDEgKpfE&index=9>

метафорична, невідворотна сила – темна сторона свідомості, що неминуче поглинає героїв. Ця темна матерія постійно трансформується, порушуючи закони фізики та геометрії простору. Водночас проект демонструє неймовірне володіння законами кадру: майстерна робота з чистим простором дозволяє авторам створювати надзвичайно складні, багатофігурні екшн-сцени, абсолютно не перевантажуючи візуальне сприйняття. Свідома відмова від деталізації фонів гарантує, що увага глядача завжди сфокусована на головному конфлікті силуетів.

**1.10. White Night, OSome Studio, 2015.<sup>10</sup>** Інтерактивний психологічний трилер є спадкоємцем традицій класичного нуарного кінематографа та експресіонізму. Його головна відмінність – радикальний візуальний контраст, адже розробники повністю відмовилися від кольорової палітри та будь-яких сірих півтонів. Простір твору будується виключно через зіткнення двох абсолютних полюсів – сліпучого білого світла і тотальної, непроглядної чорноти. Уся драматургія базується на маніпуляції контрастно-кольоровими джерелами світла, які лише на мить викидають фрагменти реальності з темряви, перетворюючи неосвітлений простір на фізичну загрозу. Офіційний трейлер гри демонструє, як генерувати напругу в умовах жорстких графічних обмежень: відео використовує тягучий ритм, де камера вихоплює лише ізольовані деталі інтер'єру, залишаючи загальну геометрію локацій невідомою. Різкі, ламані тіні відіграють активну роль і діють як самостійні, агресивні сутності. Такий екстремальний контраст у комбінації з дисонансовим звуковим супроводом створює сильний ефект клаустрофобії та дезорієнтації, доводячи, що невідомість лякає значно більше за відкриту загрозу.

<sup>10</sup> [https://store.steampowered.com/app/301560/White\\_Night/](https://store.steampowered.com/app/301560/White_Night/)

## РОЗДІЛ 2. ОПИС ПРОЕКТУ

**2.1. Концепція та структура.** Анімаційного трейлера до психологічної новели «Я (Романтика)» полягає у приверненні уваги глядача до ознайомлення з оригінальним твором Миколи Хвильового, а також у візуалізації внутрішніх розладів та складної психологічної проблематики головного героя. Головна мета проекту – засобами графічної виразності передати глибокий емоційний стан персонажа та його екзистенційний розкол, де відбувається жорстоке зіткнення між сліпим ідеологічним обов'язком та залишками природної людяності. Атмосфера в кадрі трансформується від оманливо стриманої та холоднокровно спокійної до гранично напруженої, задушливої і параноїдально-тривожної. На початку хронометражу глядач спостерігає головного героя, Я, який веде монотонний, майже відсторонений внутрішній монолог. Його голос звучить рівно і впевнено, проте з розвитком подій інтонація зазнає кардинальних змін – вона ламається, стає дедалі більш нервовою, емоційно насиченою прихованим болем. Паралельно з розвитком монологу на екрані, ніби спалахи травматичної пам'яті, з'являються ключові символічні сцени новели. Ритм трейлера поступово прискорюється: від повільного, розміреного початку він переходить до різкого, агресивного і динамічного розвитку подій. Напруга досягає кульмінації наприкінці анімаційного ролику, не даючи глядачеві можливості для емоційної розрядки, фінальним акцентом композиції стає різкий звук пострілу, після якого візуальний ряд миттєво обривається, залишаючи глядача сам на сам із глухим чорним екраном. Такий прийом підсилює емоційний вплив і залишає відчуття тривоги та незавершеності. У результаті трейлер формує сильне враження і викликає бажання глибше зануритися в оригінальний твір.

**2.2 Стилiстична концепцiя.** Вiзуальна складова анімаційного ролику зосереджена переважно на контрастній кольоровій палітрі, в основі якої

лежать чорний, білий та сірий відтінки. Таке обмеження кольору створює стриману, напружену атмосферу та дозволяє глядачу зосередитися на емоційному стані головного героя. Художній стиль роботи здебільшого виконаний у техніці line-арту, що нагадує скетчеві замальовки олівцем. Це підсилює відчуття, ніби глядач спостерігає уривки думок або спогадів персонажа. Лінії можуть бути навмисно нерівними, місцями розмитими або уривчастими, що візуально передає нестабільність внутрішнього стану героя. Такий підхід створює ефект малюнка, який змінюється разом із розвитком його емоцій та переживань. По мірі поглиблення в психологічний стан головного героя, стилістика поступово трансформується: зображення стає більш різким і контрастним, а колірна палітра скорочується до чистого чорного та білого. Цей перехід символізує внутрішнє роздвоєння персонажа, його боротьбу між людяністю та безжальним обов'язком чекіста. Відсутність напівтонів підкреслює категоричність вибору та неможливість знайти компроміс. Контраст між чорним і білим також посилює загальне відчуття напруги, тривоги та неминучості трагічної розв'язки. Окрім базової монохромної гами, у ролику використовуються акцентні кольори, що мають символічне значення. Червоний виступає як візуальний маркер, пов'язаний із образом крові та вина, підсилюючи драматизм і натякаючи на насильство та жертву. Блакитно-зелений колір, що асоціюється з кущами м'яти, вводить короткочасний контраст до загальної палітри та сприймається як символ спогадів та чистоти. Завдяки такому поєднанню стриманої основи та виразних акцентів візуальна частина трейлера набуває глибини та додаткового смислового навантаження.

**2.3. Звукове рішення.** У звукове тло трейлера поступово і хаотично вплітаються уривки реплік інших персонажів (матері, Андрюші, доктора Тагабата). Вони лунають ніби зсередини запаленого розуму героя, створюючи багатоголосся думок і формуючи ефект прогресуючого божевілля та втрати контролю над реальністю. Також у проєкті використано класичний

музичний супровід для підкреслення ступенів драматичності протягом розповіді головного героя новели, щоб глядач не тільки побачив, але і краще відчув усю гнітючу атмосферу всередині анімаційного трейлеру.

## ВИСНОВКИ

У ході роботи було досліджено специфіку адаптації складної психологічної літератури у форматі анімації. Аналіз довів, що українська мультиплікація здатна працювати з національною травмою та має значний потенціал для переосмислення історії. Практичний аналіз аналогів підтвердив: для передачі внутрішнього конфлікту та фанатизму найкраще підходить естетика нуару та графічного мінімалізму. Контраст чорного і білого, робота з порожнім простором та ламана пластика рухів найточніше відображають кризу головного героя.

Проведене дослідження дозволило сформувати цілісну концепцію 2D анімаційного трейлера. Жорсткий контраст, швидкий монтаж і тривожний звук найефективніше передають психологічну прірву героя-чекіста. Доведено, що приховані в тіні деталі створюють сильніший емоційний тиск на глядача, що ідеально відповідає жанру психологічного трилера.

Практична цінність роботи полягає в тому, що розроблена концепція та режисерські рішення є готовою базою для створення самого анімаційного трейлера. Крім того, ці матеріали можуть слугувати орієнтиром для майбутніх екранізацій текстів української літератури для більш зрілої аудиторії. Проект також має великий освітній потенціал, він пропонує сучасний візуальний формат, який допоможе залучити молодь до вивчення вітчизняної класики.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що створення концепції трейлера за новелою Хвильового - це важливий крок для привертання уваги до історії та нашої культури. Засоби 2D анімації та графічного мінімалізму дозволили перекласти конфлікт між людяністю та ідеологічним обов'язком на зрозумілу

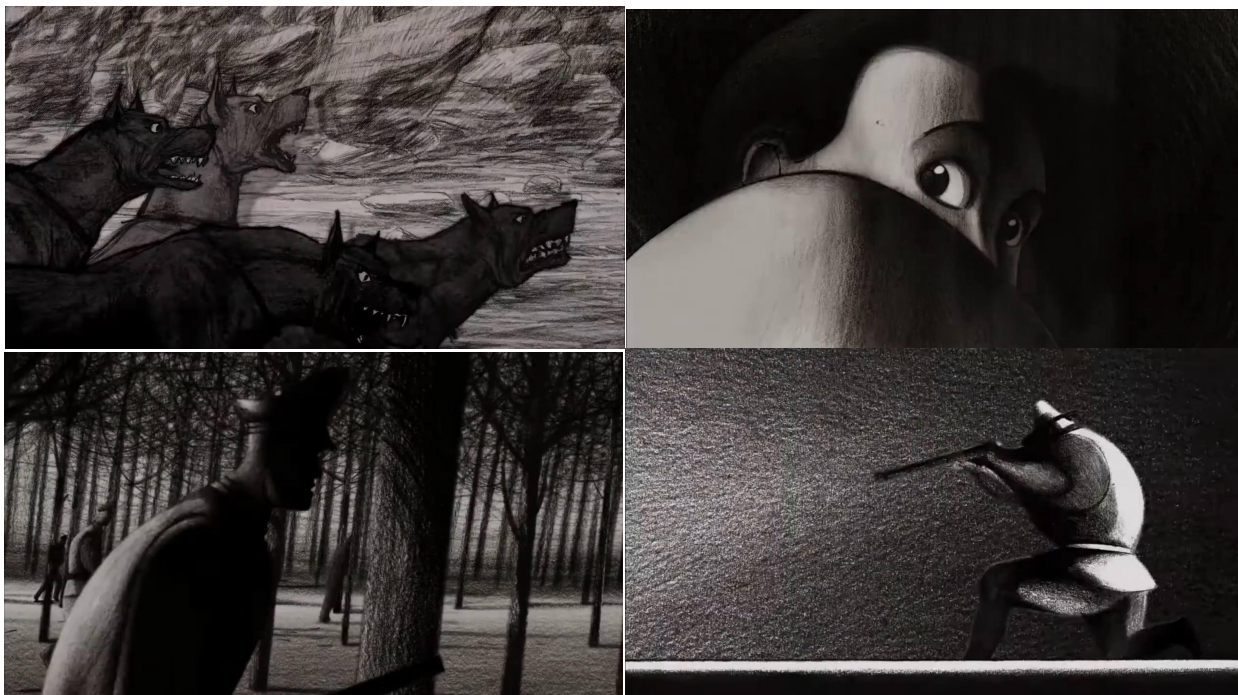
візуальну мову. Дослідження доводить, що сучасна українська мультиплікація успішно виходить за межі розважального дитячого контенту і стає серйозним інструментом для переосмислення національної спадщини.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Осадча, Л. В. “Українська анімація 1922–1930-х рр.: трансформація змістових наративів.”(Стаття, НПУ ім. Драгоманова)  
[https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/43961/Melnyk\\_Osadcha.pdf?sequence=1](https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/43961/Melnyk_Osadcha.pdf?sequence=1)
2. “Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти.”  
<https://audiovisual-art.knukim.edu.ua/article/view/318993>
3. “Analysis of Ukrainian Animation Film Art.” *AEPH Journal*, 2024.  
<http://www.aeph.press/uploadfile/202405/16ac706b9ea74e.pdf>
4. “Ukrainian Animation on the Margins of the Empire.” *Apparatus: Film, Media and Digital Cultures of Central and Eastern Europe*, 2024.  
<https://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/article/view/367>
5. “Українська анімація з книжок: три екранізації «дорослих» текстів.” Читомо, 2017. <https://www.libr.dp.ua/?do=ukrainica&lng=1&id=41&idg=488>
6. “Мультики та фільми за програмою ЗНО з української літератури.” 2019.  
<https://archive.chytomo.com/news/10-ukrainskix-multifilmiv-shho-vinikli-z-knizhok>
7. “Mavka: The Forest Song – how a Ukrainian animated film became popular worldwide.” We Are Ukraine, 2024.  
<https://www.weareukraine.info/special/mavka-the-forest-song-how-a-ukrainian-animated-film-became-popular-worldwide/>
8. “Ukrainian-language version of the animated film based on ‘The Tale of Igor’s Campaign’ was found...” Pragmatika.media, 2025  
<https://pragmatika.media/en/news/znajdeno-ukrainskomovnu-versiiu-animatsijnoi-strichky-za-motyvamy-slova-o-polku-ihorevim/>

9. “Step into the world of Mavka, the Ukrainian animation inspired by a feminist classic.” The Calvert Journal / New East Archive, 2017. <https://www.new-east-archive.org/articles/show/8643/step-into-the-world-of-mavka-the-ukrainian-animation-inspired-by-a-feminist>
  
10. Andrianova, Anastassiya. “Ecofeminism in Film Adaptations of Lesia Ukrainka’s Forest Song.” [https://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/22123/Ecofeminism\\_in\\_Film\\_Adaptations\\_of\\_Lesia\\_Ukrainkas\\_Forest\\_Song.pdf?sequence=1](https://ekmair.ukma.edu.ua/bitstream/handle/123456789/22123/Ecofeminism_in_Film_Adaptations_of_Lesia_Ukrainkas_Forest_Song.pdf?sequence=1)
  
11. Mukhanova O., Shepelieva O. “Linguocultural specifics of the language of animation as text.” *Actual Problems of the Humanities*, 2022. [https://www.aphn-journal.in.ua/archive/48\\_2022/part\\_3/19.pdf](https://www.aphn-journal.in.ua/archive/48_2022/part_3/19.pdf)
  
12. “ЖАНРИ МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ (екранізація літературних творів).” Методичний матеріал для шкіл. <https://naurok.com.ua/zhanri-multiplikaci-ekranizaciya-literaturnih-tvoriv-409624.html>
  
13. Colonial Perspectives on National Identity in Ukrainian-Soviet Animation (1960–1990) <https://www.huri.harvard.edu/blog/colonial-perspectives-national-identity-ukrainian-soviet-animation-1960–1990>

## **ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ**



Мал. 1. Peurs du noir, 2008.



Мал.2. Paperman, 2012.



Мал. 3. Who's Hungry?, 2009.



Мал.4. Vincent, 1982.



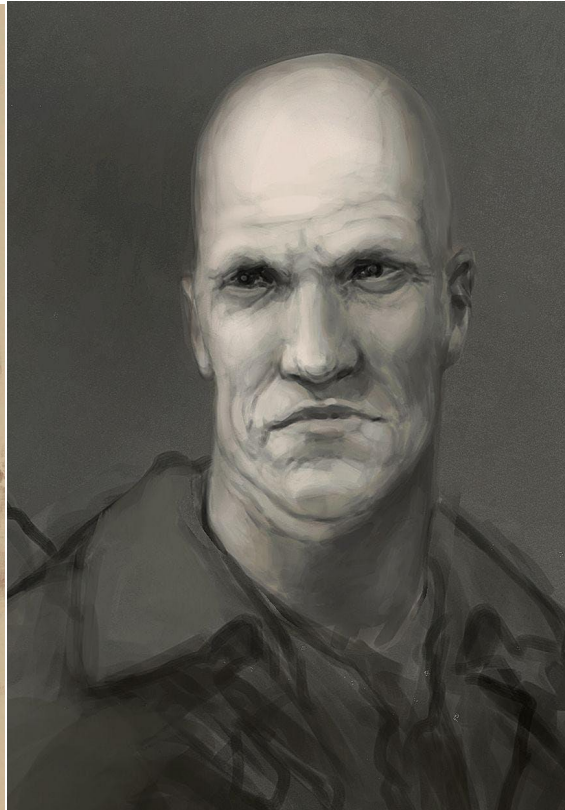
Мал.5. Missing Halloween, 2015



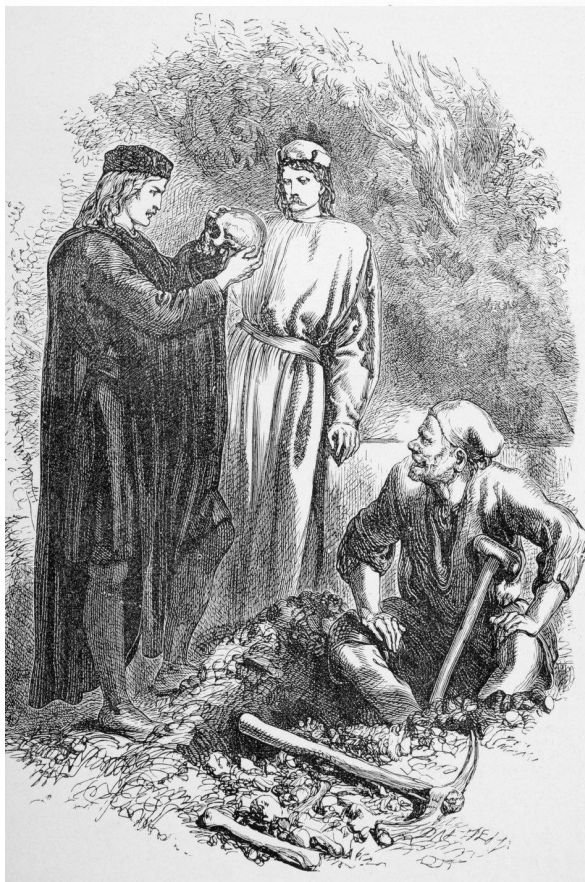
Мал. 6. Sin City, Френк Міллер, 1993.



*He never sleeps, the judge. He is dancing, dancing. He says that he will never die.*



Мал.7. Судья Холден «Blood Meridian», Кормак Маккарти, 1985.



Мал.8.Гамлет, Вільям Шекспір 1623.

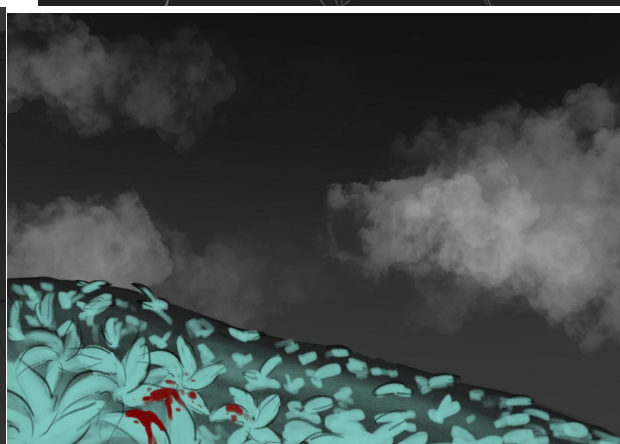
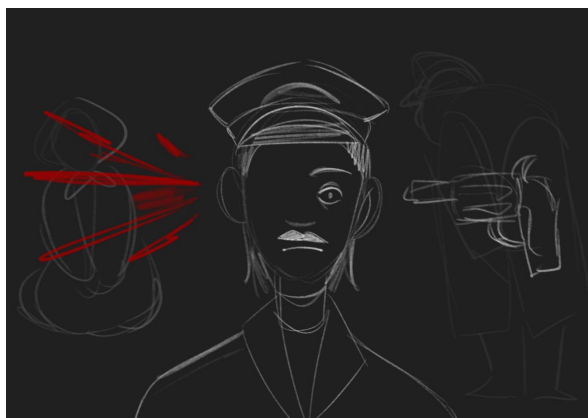
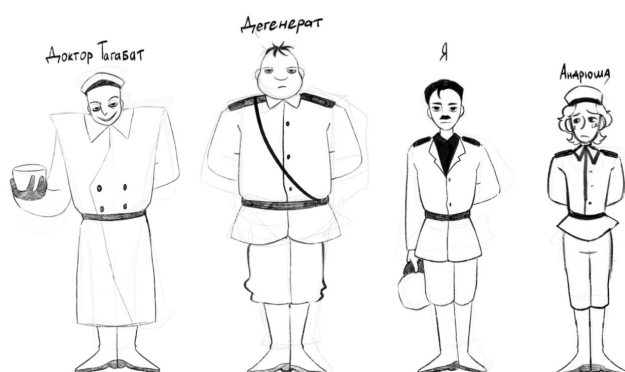
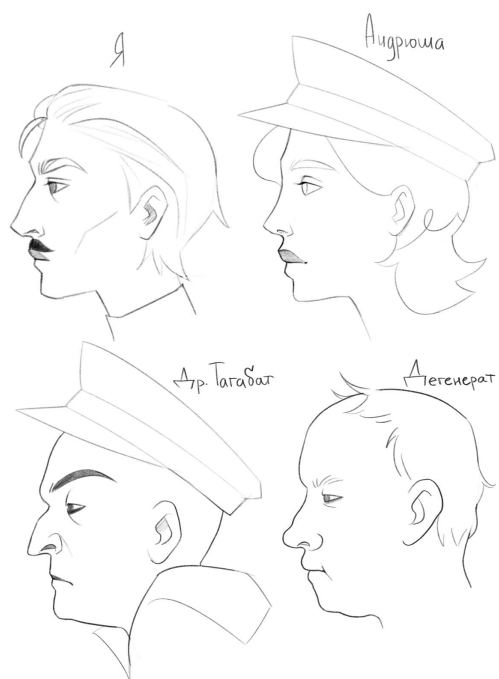


Мал. 9. The Wolf, SIAMÉS, 2017.

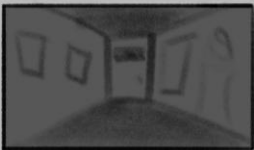
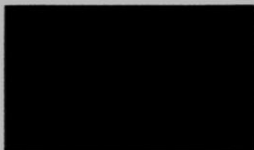
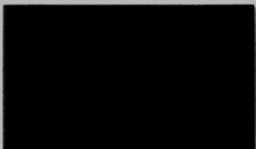
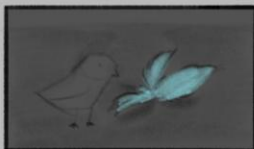
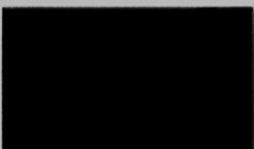
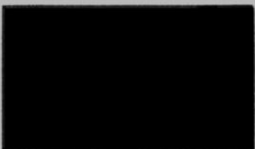
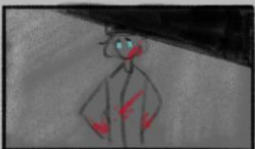
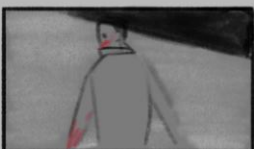
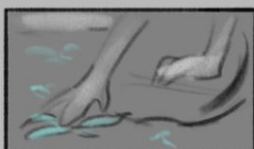
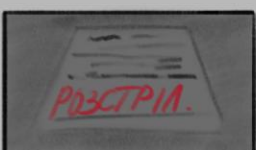


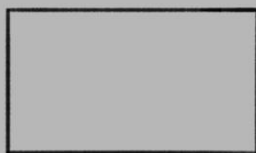
Мал.10.White Night, OSOME Studio, 2015.

## ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



## ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ

|                                                                                     |                                                                                                                 |                                                                                      |                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                |    |                |
| Монолог головного героя.<br>«Весь час я жив заради ідеї...»                         | Коридор помешкання                                                                                              | Спалах<br>Кадр переходить у свідомість Я                                             | Монолог головного героя.<br>«Заради ідеї можна і людину розстріляти...»<br>На фоні чутно Тагабата |
|    |                                |    |                |
| Тагабат із вином                                                                    | Спалах<br>Кадр переходить у свідомість Я                                                                        | Монолог головного героя.<br>«Розстріляти?..»<br>На фоні чутно матір                  | Пташка з м'ятою                                                                                   |
|    |                                |    |                |
| Спалах<br>Кадр переходить у свідомість Я                                            | Монолог головного героя.<br>«Але ж хтось повинен сумніватися,<br>коли інші мовчать...»<br>На фоні чутно Андрюшу | Руки                                                                                 | Кадр переходить у свідомість Я                                                                    |
|  |                              |  |              |
| Монолог я<br>«якщо вибір вже зроблено то хто я тоді...»<br>Звук зброї               | Я у полі                                                                                                        | Тагабат                                                                              | Дегенерат                                                                                         |
|  |                              |  |              |
| Андрюша                                                                             | Я                                                                                                               | Натовп                                                                               | Мати з м'ятою                                                                                     |
|  |                              |  |              |
| Портрет сім'ї                                                                       | Андрюша йде на фронт                                                                                            | Документ                                                                             | Палає село                                                                                        |



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Я

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Я заплющує очі і переноситься у  
свою підсвідомість

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Я відкриває очі

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Чекіст стреляє

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Я дивиться у бік

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Дитяча іграшка у крові

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

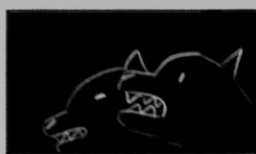


Я дивиться у інший бік

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Собаки

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Я дивиться перед собою

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



кадр різко віддаляється

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



кадр різко віддаляється ще раз

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



З'являються силуети тагабата та  
матері

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

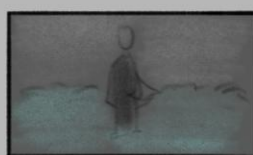


З'являються силуети Андрюші та  
дегенерата

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

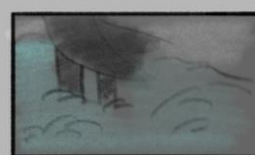


Я переноситься у поле м'яти

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

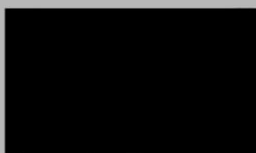


Я у полі м'яти

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

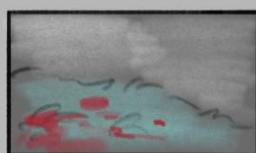


«Я людина чи я чекіст?»  
Постріл

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

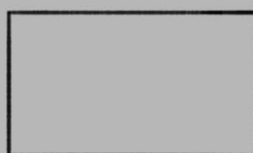


Титри  
Поле м'яти у крові

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

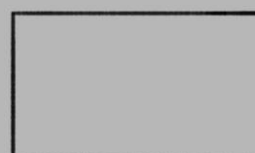
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

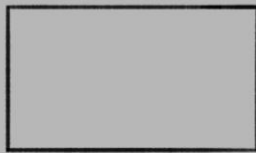
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

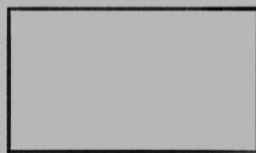
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

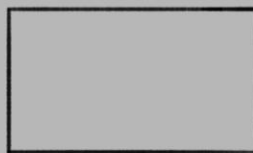
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

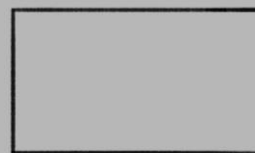
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_