

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Наumenko Аліна Віталіївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ВТЕЧА»

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.

_____ Наumenko А. В.

Науковий керівник: Пегахіна Ганна Іллівна

старший викладач

Харків–2026

ЗМІСТ

ЗМІСТ	2
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1.1. Анімаційний серіал “Zenshu”	7
1.2. Анімаційний серіал “Frieren: Beyond Journey's End”	8
1.3. Анімаційний серіал “7th Time Loop”.	8
1.4. Анімаційний серіал “Dungeon Meshi”	9
1.5. Комп’ютерна гра “Genshin Impact”.	9
1.6. Анімаційний ролик “Palette - 色彩の少女 -”.	10
1.7. Музичний анімаційний кліп “MILGRAM - Mahiru / Daisuki”	10
1.8. Анімаційний ролик на музичну композицію “Why is everyone better than me?”	11
1.10. Анімаційний проєкт “Reunion”	12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ	13
ВИСНОВКИ.....	16
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	18
ДОДАТОК І.....	19
ДОДАТОК ІІ.....	25
ДОДАТОК ІІІ	27

ВСТУП

«Втеча» – це анімований мультимедійний проєкт, який показує межі між реальним та віртуальним світами через призму сприйняття окремого персонажа. Проєкт показує глядачеві один з різновидів ескапізму, демонструючи перехід від тяжкої та сірої реальності до яскравого магічного світу, що знаходиться за екраном.

В проєкті використанні засоби сучасної анімації, зміна візуального стилю підкреслює контраст між світами. Завдяки роботі з кольором та світлом, ми створюємо відчуття переходу з сірої та сумної реальності у насичений на деталі та ефекти віртуальний світ. Це дозволяє глядачеві відчувати емоції головної героїні яка відчуває емоційне полегшення, як тільки занурюється у фентезі світ.

Актуальність теми. Сучасний етап розвитку інформаційного суспільства характеризується тотальною цифровізацією та розмиттям меж між фізичною реальністю та віртуальним простором. У контексті медіапсихології феномен ескапізму все частіше розглядається не як деструктивна стратегія уникання, а як інструмент адаптації та пошуку ресурсів. Дослідження вчених підтверджують, що «віртуальні середовища надають простір для самоактуалізації та емоційної регуляції, які можуть бути обмежені в реальному житті» Йі Н (Yee) [2]. Анімаційний проєкт «Втеча» є актуальною відповіддю на запит сучасного покоління щодо візуалізації та осмислення цього переходу.

Об’єкт дослідження – процес трансформації психоемоційного стану людини під впливом занурення у віртуальний світ.

Предмет дослідження – засоби сучасної анімації, кольорокорекції та візуального нарративу як інструменти репрезентації ескапізму в мультимедійному проєкті.

Мета проєкту – створити анімований мультимедійний продукт, який через контраст візуальних стилів розкриває механізм ескапізму як засобу рефлексії та психологічного відновлення особистості.

Наукова новизна роботи полягає в авторському підході до візуалізації внутрішнього стану людини без використання вербального супроводу. Основний акцент зроблено на зміні графічної стилістики: від обмеженої ахроматичної палітри реального світу до гіпертрофовано насиченої та деталізованої естетики віртуального ігрового простору. Такий підхід базується на теорії візуального сприйняття, згідно з якою «хроматичний контраст та світлові акценти здатні безпосередньо модулювати емпатичний відгук глядача, створюючи ефект глибокого занурення» Манович (Manovich)[4].

Практичне значення. Проєкт орієнтований на широке коло глядачів, насамперед молодь, схильну до саморефлексії та пошуку ідентичності в цифрових середовищах. Робота демонструє, що ігрові світи можуть виступати майданчиком для соціалізації та набуття нових сил, проте фінальний меседж проєкту акцентує увагу на важливості інтеграції отриманого досвіду в реальне життя.

Методи дослідження:

- аналіз теорій візуального мистецтва та медіадизайну;
- метод художнього моделювання віртуального середовища;
- композиційний аналіз та колористичне проєктування емоційного фону.

Завдання проєкту:

1. Проаналізувати теоретичні аспекти феномену ескапізму в сучасній культурі та дослідити роль анімації як інструменту візуалізації психоемоційних станів.

2. Дослідити художньо-стилістичні засоби (колір, світло, деталізація), що дозволяють створити чіткий візуальний контраст між «сірою» реальністю та «магічним» віртуальним світом.
3. Розробити концепцію та сценарій мультимедійного проєкту, зосередившись на безвербальному способі передачі емоційної трансформації головної героїні.
4. Здійснити художнє проєктування персонажа та локацій, підібравши відповідні графічні стилістики для кожного з двох світів (реального та ігрового).
5. Реалізувати анімаційну частину проєкту з використанням сучасного програмного забезпечення, інтегрувавши візуальні ефекти для підсилення емоційного занурення глядача.
6. Обґрунтувати практичну цінність отриманого результату як засобу рефлексії для молодіжної аудиторії в умовах глобальної цифровізації.

«Втеча» – це не просто історія про ескапізм, проєкт створений для усвідомлення впливу вигаданих світів на життя людей. В анімації показані емоції та почуття людини, яка знаходить щастя в онлайн іграх, де в неї є друзі та пригоди. І хоча ескапізм не показується як щось негативне, в кінці проєкту є натяк на те, що у реальному житті теж є свої радощі.

Базові дефініції, дотичні до проєкту:

- Ескапізм – прагнення людини втекти від повсякденної, часто «сірої» реальності у світ ілюзій, ігор або віртуального простору для отримання емоційного полегшення та захисту від стресу.
- Мультимедійний проєкт – інтерактивний або лінійний продукт, що поєднує різні форми медіа (анімацію, графіку, звук), які працюють разом для створення цілісного художнього образу.
- 2D Ріггінг (Rigging) – процес створення цифрового «скелета» для двовимірної персонажа, що дозволяє анімувати його рухи за допомогою

маніпуляцій з віртуальними кістками та суглобами в програмах на кшталт Adobe After Effects.

- Покадрова анімація – класична техніка анімації, де кожна зміна руху створюється шляхом відмальовування окремого нового кадру (фази), що забезпечує високу пластичність та авторський стиль зображення.

- Змішана анімація – поєднання різних технік (наприклад, поєднання ріггінгу та покадрової анімації) в одному проєкті для досягнення максимальної виразності та оптимізації виробничого процесу.

- Візуальний наратив – спосіб передачі сюжету та емоційної трансформації персонажа виключно через візуальні засоби (колір, світло, композицію) без використання слів.

- Кольоровий контраст – використання протилежних палітр (наприклад, ахроматичної сірої та насиченої поліхромної) для візуального розмежування різних світів або станів героя в межах одного проєкту.

- Імерсивність (занурення) – ефект присутності глядача всередині художнього простору, що досягається завдяки деталізації фонів, динамічним спецефектам та синхронізованому звуковому супроводу.

- Таймінг (Timing) – часовий інтервал між рухами в анімації, який визначає швидкість, вагу та характер дії персонажа, а також формує загальний ритм відеоролика.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

При дослідженні аналогів анімації «Втеча» ми розглянули різноманітні анімації, що схожі за сюжетом, стилістикою, посилом, тощо. Ці аналоги обрано через їх яскраву анімацію та залучення глядачів до роздумів за схожими із нашим проектом темами.

1.1. Анімаційний серіал “Zenshu”¹

Оригінальний анімаційний проєкт «Зеншу» (Zenshu), створений студією «Маппа» (MAPPA) під керівництвом режисера Міцуне Ямазакі Ісо (Mitsue Yamazaki) з Японії у 2025 році. Сюжет розгортається навколо головної героїні, що працює аніматором. Її наступною роботою має стати романтична комедія, але оскільки вона ніколи не була закохана, то в неї виникають труднощі. Від перевтоми вона потрапляє у світ свого улюбленого аніме, фінал якого жахливий і щоб врятувати улюблених персонажів, сцени трагедій героїня перемальовує завдяки власним здібностям (Іл. 1.1.).

В проєкті присутня висока якість графіки та візуалізації фонів. Продумана режисура кадрів, додані динамічні спецефекти до сцен аби занурити глядача, це робить його візуально привабливим та цікавим для дослідження.

Цей проєкт було обрано аналогом через схожість у сценарії фінальних кадрів де герої аніме опиняються у реальності головної героїні, а також через схожість візуальних стилів. Також ми спираємося на цей приклад у контексті роботи зі світловими ефектами та кольорокорекцією – перехід від холодних, нейтральних тонів до перенасиченої палітри в залежності від моменту в сюжеті. Похмурі моменти оригінального сюжету більш темні, та анімація головної героїні або проведення часу з персонажами – більш яскраве.

¹ <https://zenshu-anime.com/>

1.2. Анімаційний серіал “Frieren: Beyond Journey's End”²

Фентезійний анімаційний проєкт «Фрірен, що проводить в останню путь» (Sousou no Frieren), створений студією «Медхаус» (Madhouse) під керівництвом режисера Кейічіро Сайто (Keiichirō Saitō) з Японії у 2023 році. Сюжет фокусується на подорожі ельфійки, яка намагається зрозуміти людей їх емоції та цінність часу вже після того, як її товариші померли від старості (Іл. 1.2.).

Проєкт вирізняється кінематографічною якістю картинки та меланхолійним настроєм, кожен кадр це завершена мальовнича композиція.

Цей проєкт було взято за аналог, оскільки він також розглядає сенс життя але з більш меланхолійного боку. В серіалі майстерно продемонстровані як статичні кадри природи, так і динамічні бойові, візуально насичені, сцени. Висока якість графічного виконання та використання насиченої кольорової палітри під час подорожі, надихнули мене на візуальний стиль «магічного світу» у моєму проєкті.

1.3. Анімаційний серіал “7th Time Loop”.³

Анімаційне фентезі «Злодійка насолоджується своєю сьомою петлею часу» (Loop 7-kaime no Akuyaku Reijou wa, Moto Tekigoku de Jiyuu Kimama na Hanayome Seikatsu wo Mankatsu suru), створене студіями «Студія Кай» (Studio Kai) та «Хорнетс» (HORNETS) під керівництвом режисера Казуї Івати (Kazuya Iwata) з Японії у 2024 році – це історія про циклічне переродження та пошук особистої свободи. Сюжет фокусується на головній героїні, яка після шести невдалих життів використовує накопичений досвід, щоб створити свою ідеальну реальність у сьомій ітерації. У минулих життя головна героїня пробувала себе у ролі купця, травниці, служниці і навіть лицаря, але кожен раз помирала від рук короля сусідньої країни. На цей раз вона хоче прожити спокійне життя у власне задоволення, та через деякі обставини король сусідньої країни пропонує заміжжя (Іл. 1.3).

² <https://frieren-anime.jp/>

³ <https://7th-timeloop.com/>

У цій роботі я за аналог взяла деталізований дизайн костюмів та стилістику одяжі загалом. Кожна деталь одягу та аксесуарів героїні, як в минулих, так і в теперішньому житті, підкреслює зміну ролі героїні, що є схожим з сценою перевтілення у моєму проекті, де героїня з реального світу опиняється у магічному. В серіалі також дуже деталізовані локації та гарна робота зі світлом, що завжди підкреслює атмосферу.

1.4. Анімаційний серіал “Dungeon Meshi”.⁴

Пригодницьке фентезі «Підземелля смакоти» (Dungeon Meshi), створене студією «Тріггер» (Studio Trigger) під керівництвом режисера Йошіхіро Міяджіма (Yoshihiro Miyajima) з Японії у 2024 році – це історія про героя що втратив сестру у підземеллі і намагаючись її врятувати витратив на це всі ресурси. І оскільки грошей немає, головний герой і його команда вирішують їсти монстрів з того самого підземелля. Світ підземелля у цій роботі дуже пропрацьований і з власною екосистемою, а також окрема увага надана деталізації страв (Іл. 1.4.).

Цей проект обрано аналогом через події що відбуваються у фентезі світі. А також розділення двох світів – наземний та підземний. Кольорова палітра розмежовує світи, а також створює затишок у моменти приготування їжі в, здавалось би, не дуже безпечних підземеллях.

1.5. Комп’ютерна гра “Genshin Impact”.⁵

Пригодницька рольова гра з відкритим світом «Геншин Імпакт» (Genshin Impact), розроблена студією «Хойверс» (HoYoverse) з Китаю у 2020 році – це мультимедійний проєкт, що пропонує гравцям дослідження фентезійного континенту. У грі відкритий світ поділений на декілька регіонів з власною культурою та традиціями. Музика та візуал повноцінно занурюють глядача в атмосферу гри (Іл. 1.5.).

Оскільки у моїй роботі героїня втікає у віртуальний світ я взяла за аналог один з прикладів таких світів. Аналіз гри допомагає пояснити бажання

⁴ <https://delicious-in-dungeon.com/>

⁵ <https://genshin.hoyoverse.com/>

ескапізму в вигадані світи – яскравий кольоровий світ безліч можливостей опанування різних сфер діяльності не маючи при цьому певного досвіду. Проект допомагає дистанціюватись від повсякденних проблем та відпочити у вигаданому світі.

1.6. Анімаційний ролик “Palette – 色彩の少女 –”.⁶

Дипломний анімаційний фільм «Палітра – Дівчина кольорів» (Palette – Shikisai no Shoujo –), створений незалежним автором під псевдонімом «Хіро́та» (hirota / 平田ひろ) з Японії у 2017 році – це історія про хлопчика, який живе у безбарвному світі до моменту знаходження художньої палітри. Сюжет розгортається навколо зустрічі хлопчика з маленькою дівчинкою. До появи дівчинки світ був безбарвним, а після з’являються лише частково на деяких речах. І вже після зникнення дівчинки, головний герой переосмислює своє життя і світ стає кольоровим (Іл. 1.6.).

Робота була відзначена нагородою за високий рівень художнього виконання та глибокий символізм, що підкреслює важливість творчого сприйняття дійсності.

Проект обрано через близькість до візуальній концепції моєї роботи. У «Palette» так само світ спочатку сірий, і під кінець стає кольоровим. Ми спираємося на цей приклад у контексті візуалізації процесу «розфарбовування» реальності – у моєму проекті подібний прийом використовується для відображення того, як цифровий світ наповнює життя героїні фарбами та сенсом.

1.7. Музичний анімаційний кліп “MILGRAM - Mahiru / Daisuki”.⁷

Мультимедійний проєкт «Мілграм – Махіру / Я тебе кохаю» (MILGRAM – Mahiru / Daisuki), створений студією «Отоіро» (OTOIRO) у співпраці з продюсером Деко27 (DECO27) та режисером Яманака Такуя (Yamanaka Takuya) з Японії у 2023 році – це аудіовізуальне дослідження межі між щирим почуттям та деструктивною манією. Сюжет кліпу розгортається

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=xVSIYyQLhM>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=6hq8hX6iX9w>

навколо внутрішнього світу персонажа. Яскраві, майже «цукеркові» образи раптово змінюються тривожними сюрреалістичними візуалізаціями, що відображає нестабільність психічного стану та спотворення реальності через ілюзію кохання (Іл. 1.7.).

Цей проект обрано аналогом через його використання візуальних ефектів для передачі скривленого сприйняття світу. Бачення світу героїні проекту через викривлення поняття її почуттів є схожим до емоційних станів героїні у моїй роботі.

1.8. Анімаційний ролик на музичну композицію “Why is everyone better than me?”.⁸

Авторська короткометражна анімація «Чому всі кращі за мене?» (Why is everyone better than me?), створена аніматором під псевдонімом Скай Вей (SkyeWei) у 2024 році – це глибока візуальна рефлексія на тему синдрому самозванця та соціальної тривожності. Робота передає почуття ізоляції у сучасному світі, де постійне спостереження за успіхами інших призводить до внутрішнього виснаження. Візуальна стилістика базується на ахроматичній анімації з додаванням кольорових акцентів. Під кінець герой приймає те що він ніколи не буде краще за всіх і насолоджується своєю творчістю, після чого весь світ стає різнокольоровим (Іл. 1.8.).

Проект обрано аналогом оскільки в ньому так само присутні монохромні сцени пригніченого стану які наприкінці стають кольоровими. Також в анімації присутній змішаний стиль анімації - рігтінг та по кадрова.

1.9. Анімаційний проєкт “SMART”.⁹

Дипломна анімаційна робота «СМАРТ» (SMART), створена незалежним аніматором під псевдонімом Мату (matu) з Японії у 2024 році – це сатиричне та візуально насичене дослідження впливу мобільних технологій на сприйняття реальності сучасною людиною. В анімації показано як люди стали настільки залежні від телефону що «зрослись» з екраном.

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=AnEGaKtbs2E>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=mEjqbpmLGdE>

Автор створив проект під враженням від поїздки в потягу де озирнувшись, він побачив лякаючу картину – усі навколо нього були занурені у смартфони (Іл. 1.9.).

Проект обрано аналогом оскільки він також висвітлює «сіру» реальність, а також проблеми ескапізму. Анімація змушує замислитись глядача щодо стосунків з віртуальним світом, що також висвітлюється в моїй роботі.

1.10. Анімаційний проєкт “Reunion”.¹⁰

Короткометражний анімаційний фільм «Возз'єднання» (Reunion / 리유니언), створений за мотивами однойменного роману Фреда Ульмана (Fred Uhlman) школою анімації Чонган (ChungKang Animation School) у 2026 році – це драматична історія про дружбу єврейського хлопчика Ганса та німецького аристократа Конрадіна в Штутгарті 1932 року. Сюжет розгортає трагедію руйнування особистих зв'язків під тиском нацистської ідеології, що стрімко поширюється в німецькому суспільстві, ставлячи під загрозу життя та майбутнє героїв (Іл. 1.10.).

Цей проєкт було обрано аналогом через його майстерне візуальне втілення. У «Reunion» зображені дуже живописні та деталізовані персонажі та фони. Ми спираємося на цей приклад у контексті передачі емоційної напруги через зміну кольорової температури кадру – від теплих, сонячних днів спільної дружби до холодних, сірих відтінків після припинення спілкування.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=52TeNj6Upss&t=52s>

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція роботи та структура анімаційного проекту «Ескапіст»

В основі проекту «Ескапіст» лежить бажання втечі від реальності. Головна героїня символізує сучасних людей які шукають спосіб уникнути проблем не вирішуючи їх. Анімаційний ролик створений на основі по кадрової анімації та 2д рігінгу у програмі After Effect, через що ролик зроблений за допомогою змішаної анімації.

Сюжет починається із зображення ходьби головної героїні, яка поступово відчуває тиск і напругу з боку реального світу. Шум міста заповнює думки, що зводить її з розуму і вона намагаючись позбутись цього швидко заходить додому. Втомившись, героїня лягає на ліжко та вмикає телефон. Сцени реального всесвіту, виконані в сірих тонах, що підсилює негативні емоції, які відчуває головна героїня.

Кульмінаційним моментом є опинення головної героїні у грі. Зображено як вона опиняється у іншій реальності, аби дати зрозуміти глядачу рівень занурення у гру. В процесі зображені різні пригоди, володіння магією, прогулянка з друзями, вечера у таверні. Всесвіт гри зображений в яскравих кольорах аби зобразити контрастність з реальним світом, а також почуття та емоційний стан героїні. У грі в неї купа друзів та пригод, будь яка справа дається з легкістю, на відміну від реальності де все однакове і досягнення отримуються важкою працею.

Завершивши грати в гру, героїня починає плакати оскільки усвідомлює що все що було там не справжнє. Кольори знов стають сірими даючи зрозуміти глядачу про повернення до реальності. Після титрів героїня сумно виходить з дому. Ідучи по вулиці, вона помічає людину, що схожа на друга з гри і навколишній світ стає більш кольоровим. Насичені кольори символізують радість та повернення сенсу життя без ескапізму.

Структура ролику побудована на контрасті двох світів. Початок демонструє монохромну, важку буденність, що оточує героїню, а кульмінація зображує втечу до магічного всесвіту, що допомагає уникнути реальності. У кінці героїня все ж таки повертається у реальність та знаходить сенс там. Назва проекту «Втеча» хоч і натякає на постійний ескапізм героїні, але не дивлячись на це, реальність все ж таки перемагає, оскільки і в ній можна знайти позитивні моменти.

2.2. Стилiстична концепцiя анімаційного проекту «Ескапіст»

Стилiстика анімаційного ролику «Втеча» базується на поєднанні по кадрової та 2д рiгтiнг анімацiй з додатковим використанням рiзних вiзуальних ефектiв для вираження динамiки, об'єму та емоційного стану героїні.

Для реального свiту обрані сiрi та «брудні» кольори з використанням приглушеної палiтри. Дане рiшення обране щоб вiдобразити емоційний стан героїні та пiдкреслити негативні емоцiї, почуття безвихiдностi та депресiї.

У вiртуальному свiтi використовуються яскраві, рiзнобарвні кольори. Фон та персонажi зроблені бiльш деталiзованими. Це зроблено щоб пiдкреслити контраст у порiвнянні з реальностiю, показати насиченiсть життя у вигаданому свiтi, а також позитивні емоцiї, що вiдчуває героїня, знаходячись там.

2.3. Технiчні характеристики та особливостi

Усі ключові вiзуальні матерiали для проєкту «Втеча» були розроблені з використанням сучасного графiчного планшета у програмі Procreate, що дозволило досягти високої якостi та деталiзацiї кожної сцени. Весь матерiал, за виключенням спецеефектiв було вiдмальовано у цій програмі на окремих шарах для подальшої анімацiї.

Для монтажу, анімацiї та фiнальної збiрки вiдеоролика використовувалася програма Adobe After Effect. Це професійний iнструмент, який надав можливiсть здiйснити точну нарiзку кадрiв та розробити

загальний план таймінгу. У межах проекту Adobe After Effect став базою для об'єднання сцен та використання різних ефектів.

2.4. Звукове рішення

Для створення анімації було обрано дві емоційно протилежні музичні композиції, що виступають провідниками між двома реаліями.

Крім музичного треку, ролик був доповнений супровідними звуковими ефектами протягом усієї роботи: звук води, шум оточення, скрип дверей, спів пташок, магічним «гул» під час битви, тощо. Музичні та звукові доріжки були синхронізовані з візуальними акцентами, щоб посилити ефект присутності.

Усі звуки та музики брались без авторських прав.

Аналіз проекту

Основна цінність проекту полягає у демонстрації ескапізму як способу втечі та спроби вирішення проблеми та показ що у реальному житті теж є свої переваги і потрібно лише знайти те що зробить твій світ яскравіше.

Прямими аналогами є анімаційні проекти «Zenshu», «SMART», «MILGRAM – Mahiru / Daisuki», де присутня схожа структура переходу від реальності до фантазії.

Непрямі аналоги це решта проектів де за приклад я брала побудову всесвіту, деталізацію, спосіб анімації та кольорові рішення.

ВИСНОВКИ

У ході дипломного проекту було проведено дослідження феномену ескапізму та причини його виникнення. Аналіз теоретичної бази підтвердив актуальність теми в умовах сучасного світу. Дослідження аналогів дозволило визначити найбільш ефективні візуальні інструменти для передачі емоційного стану персонажа.

1. **Концептуалізовано феномен ескапізму** не лише як пасивне уникання реальності, а як активну стратегію психологічного відновлення та саморефлексії. Встановлено, що в умовах глобальної цифровізації віртуальні світи стають легітимним простором для «саморозширення» (self-expansion) особистості, що дозволяє індивіду компенсувати дефіцит емоційних ресурсів, отриманий у повсякденному житті.
2. **Обґрунтовано та досліджено художньо-стилістичні засоби** (колір, світло, деталізація) як ключові інструменти наративу в анімації. На основі аналізу теорії кольору встановлено, що перехід від ахроматичної (сірої) палітри до інтенсивної поліхромії є ефективним семіотичним кодом, який безпосередньо впливає на лімбічну систему глядача, трансляючи стан емоційного полегшення без необхідності вербального пояснення.
3. **Розроблено концепцію та сценарій мультимедійного проєкту «Втеча»**, де фокус зміщено на безвербальний спосіб передачі емоційної трансформації. Сюжетна лінія побудована так, щоб продемонструвати внутрішню еволюцію героїні: від повної відрази до реального світу та втечі у вигаданий всесвіт – до фінального повернення в реальність крізь віднайдення нових сенсів.
4. **Здійснено художнє проєктування персонажа та локацій** із чітким розділенням графічних стилістик. Для реального світу було обрано стриманий, монохромний візуальний стиль, тоді як ігровий простір деталізовано через різнокольоровість та високий рівень насиченості, що підкреслює полярність цих двох світів.

5. **Реалізовано анімаційну частину проєкту** з використанням сучасного програмного забезпечення. Інтеграція візуальних ефектів та робота зі світлом дозволили підсилити ефект занурення глядача, передаючи межу між реальним та віртуальним на технічному рівні.

6. **Обґрунтовано практичну цінність** отриманого анімаційного проєкту. Доведено актуальність авторського підходу до візуалізації внутрішнього стану людини. Встановлено, що для цільової аудиторії (зокрема молоді) такий формат репрезентації проблем цифрової залежності та ескапізму є більш нативним та дієвим, оскільки апелює до особистого досвіду взаємодії з ігровими інтерфейсами та соцмережами.

Таким чином, теоретичне підґрунтя підтверджує, що обрана методологія візуального контрасту є релевантною для розв'язання творчих завдань проєкту та дозволяє перейти до практичної частини розробки сценарію та художніх концептів.

Результатом роботи став анімаційний проєкт «Втеча», який демонструє ескапізм як явище і спосіб подолання стресу. У сюжеті ми бачимо як героїня втікає від суворої реальності у яскравий вигаданий всесвіт, але не дивлячись на нелюбов до реального світу все ж таки повертається у нього знаходячи сенс.

Отже «Втеча» не лише візуалізує емоційний стан людей, що втікають від реальності, а й мотивує знайти щось прекрасне у своєму житті. Цей проєкт мотивує на пошук хорошого там де все здавалось би погано.

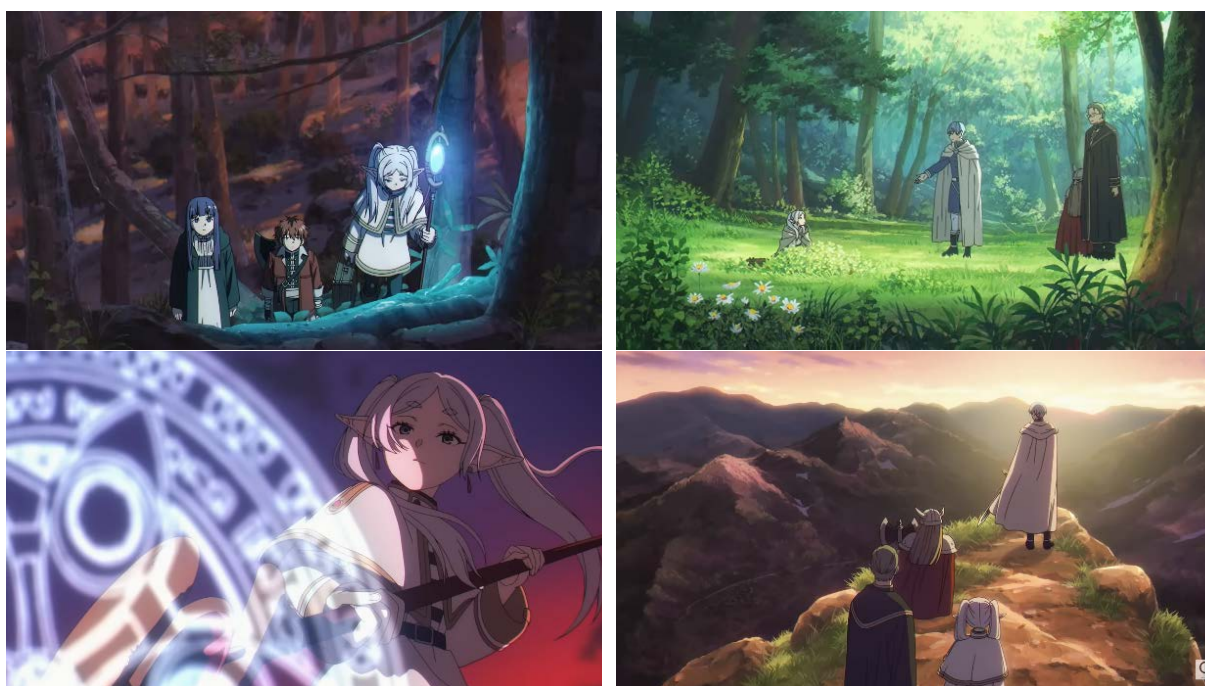
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Баришполець О. Т. Український словник медіакультури. Київ, 2014. С. 144. URL: ispp.org.ua (дата звернення: 20.04.2026).
2. Йі Н. Психологія ігрових середовищ: мотивація та емоційне залучення. *CyberPsychology & Behavior*. 2006. Vol. 9, No. 6. P. 772–775.
3. Ковальова Г. П. Основні підходи до розуміння сутності феномену ескапізму. *Культура України*. 2015. Вип. 49. С. 64–74. URL: ac.kharkov.ua (дата звернення: 18.04.2026).
4. Манович Л. Мова нових медіа / пер. з англ. С. Олійник. Київ : Основи, 2013. 364 с.
5. Новохатько А. В. Ескапізм як соціокультурне явище сучасності. *Філософські обрії*. 2018. № 40. С. 97–105. URL: nbuv.gov.ua (дата звернення: 25.04.2026).
6. Часовникова А. Що таке ескапізм та чому він виникає. Музей «Голоси мирних» Фонду Ріната Ахметова. URL: civilvoicesmuseum.org (дата звернення: 19.04.2026).
7. Escapism and Leisure Time 1929-1941. *Encyclopedia.com*. URL: encyclopedia.com (дата звернення: 18.04.2026).
8. Halfmann A., Reinecke L. Binge-Watching as Case of Escapist Entertainment Use. URL: researchgate.net (дата звернення: 25.04.2026).
9. Loneliness, Escapism, and Identification With Media Characters: An Exploration of the Psychological Factors Underlying Binge-Watching Tendency / A. Gabbiadini et al. *Front Psychol*. URL: nih.gov (дата звернення: 19.04.2026).

ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Скріншоти анімаційного серіалу «Zenshu», 2025 рік.



Іл. 1.2. Скріншоти анімаційного серіалу «Frieren: Beyond Journey's End»,
2023 рік.



Іл. 1.3. Скріншоти анімаційного серіалу «7th Time Loop», 2024 рік.



Іл.1.4. Скріншоти анімаційного серіалу «Dungeon Meshi», 2024 рік.



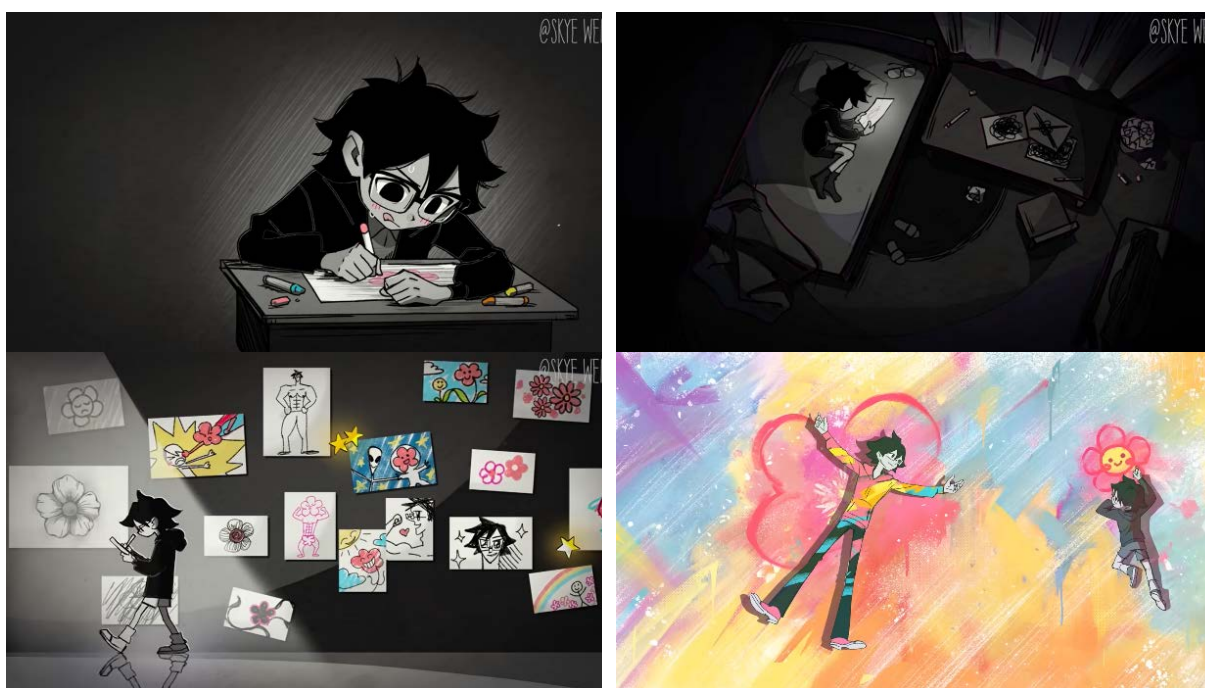
Іл. 1.5. Скріншоти комп'ютерної гри «Genshin Impact», 2020 рік.



Іл. 1.6. Скріншоти анімаційного ролика «Palette - 色彩の少女 -», 2017 рік.



Іл. 1.7. Скріншоти музичного анімаційного кліпу «MILGRAM - Mahiru / Daisuki», 2023 рік.



Іл. 1.8. Скріншоти анімаційного ролика на музичну композицію «Why is everyone better than me?», 2024 рік.



Іл. 1.9. Скріншоти анімаційного проекту «SMART», 2024 рік.



Іл. 1.10. Скріншоти анімаційного проекту «Reunion», 2026 рік.

ДОДАТОК II
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



ДОДАТОК III
СКЛАД ПРОЄКТУ

