

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Самчук Анастасія Павлівна

**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «МІСТО МАЙБУТНЬОГО. КАЗКОВИЙ
ХАРКІВ»**

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. П. Самчук

Керівник: Чен Наталія Володимирівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	5
1.1 Серія соціальних плакатів міжнародної комунікаційної кампанії «Postcards from Ukraine».....	5
1.2 Анімаційний ролик «Story Teaser: La vaguelette Genshin Impact».	5
1.3 Вступна заставка до 2 сезону китайського анімаційного серіалу (дунхуа) «Який скандал!» (Cheng He Titong).	6
1.4 Анімаційний ролик «Межа».	7
1.5 Анімаційний ролик «Душі» (2022).....	8
1.6 Ілюстрації дизайнера Коен Пол (Coen Pohl).	9
1.7 Анімаційний ролик «The War that changed Rondo» (Війна, що змінила Рондо, 2022).....	9
1.8 Анімаційний ролик «Маріуполь. Сто ночей»	10
1.9 Анімаційний ролик Myriad Celestia Trailer — "Unlike a Floating Cloud" Honkai: Star Rail (Трейлер «Міриади Селестії» — «На відміну від плавучої хмари» Honkai: Star Rail).....	11
1.10 Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені»	12
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	13
2.1. Концепція роботи.	13
2.2. Стилiстична концепція.....	13
2.3. Технічні характеристики та особливості.	13
2.4. Звукове рішення.	14
ВИСНОВКИ	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17
ДОДАТОК I. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	18
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	25
ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ	29

ВСТУП

«Анімація — це форма візуальної комунікації, яка десятиліттями захоплювала уяву людей. Від класичних мультфільмів до сучасних шедеврів CGI (англ. Computer-Generated Imagery, «зображення, згенеровані комп'ютером») анімація перетворилася на складну форму мистецтва з власним набором унікальних характеристик» [1]. Вона пройшла дуже довгий шлях еволюції, починаючи класичною з відмалюванням кожного кадру окремо до комп'ютерних 3D технологій, що створюють максимально реалістичний ефект. У сучасному світі вона є невід'ємною частиною нашого життя.

«Соціокультурний контекст анімації охоплює різні напрями впливу на суспільство в цілому, зокрема культурний ландшафт та індивідуальні переконання й установи» [1]. Важливо враховувати цінності та поведінкові стереотипи які вона пропагує, адже певні художні образи можуть впливати на формування світогляду та моральних переконань. У статті К. Превіна та К. Шрінівасана акцентується, що анімація останнім часом використовується в різних галузях для розширення знань, реклами, маркетингу та охоплює різні вікові групи — від немовлят до дорослих [1].

У сучасному світі вплив мистецтва анімації виходить далеко за межі розважального контенту. Воно суттєво впливає на емоційні, поведінкові та когнітивні процеси. Завдяки цьому анімація є корисним інструментом для навчання, оскільки комбінація тексту з візуалізацією та звуковим супроводом є більш ефективним методом засвоєння складних понять.

В сучасному аудіовізуальному мистецтві анімація не обов'язково має бути повноцінним фільмом. Для привернення уваги глядача достатньо відео на кілька секунд, що складається лише з декількох кадрів, або ж кажучи іншими словами — анімаційний ролик, який з роками набирає все більше і більше популярності в медіа середовищі.

«Анімаційний ролик — це відео з оригінальним дизайном, малюнками, ілюстраціями або комп'ютерними ефектами, що приведені в рух у візуально привабливий спосіб із використанням різних художніх стилів» [2]. Ролики

можуть відноситись до різних видів, включаючи: 2D та 3D анімації, комп'ютерну та мою графіку, Stop-motion анімацію, кінетичну типографію, тощо. Анімаційний ролик є одним з найефективніших видів комунікації, що є дієвим методом донесення важливої інформації у зручному форматі.

Особливого значення анімаційні ролики набули з початку повномасштабного вторгнення росії на українську територію. Починаючи з 2022 року багато міст зазнали критичних руйнацій. Українці знаходяться під постійними обстрілами та змушені виживати в таких умовах. На цьому фоні з'явилася потреба у психологічній підтримці населення, яку не кожен може собі дозволити.

Актуальність проєкту зумовлена необхідністю формування позитивного візуального образу процесів відновлення українських міст, які страждають від російської агресії. Харків, як один із великих прифронтових міст, що зазнав багато руйнувань, потребує нових художньо-комунікативних форм репрезентації, які поєднують реальну міську ідентичність із новітнім баченням його відновлення та розвитку.

Оскільки ролик «Місто майбутнього. Казковий Харків» зосереджений на відновленні міста, він «закликає» мешканців, що страждають від атак ворога, вірити у краще майбутнє та допомагати Україні зберігати та відроджувати нашу спадщину.

Мета проєкту — створення авторського анімаційного ролику «Місто майбутнього. Казковий Харків», що поєднує фотографії реальних архітектурних та культурних маркерів міста, пошкоджених і зруйнованих під час воєнних дій, з художньо-фантазійною інтерпретацією його майбутнього.

Новизна проєкту полягає у «відбудові» міста через мистецтво анімації. Особливістю ролика «Місто майбутнього. Казковий Харків» є поєднання фотофіксації наслідків руйнації з авторським відновленням простору у 2,5D анімації.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Серія соціальних плакатів міжнародної комунікаційної кампанії

«Postcards from Ukraine». «Листівки з України»¹ — діджетал-проект

Українського інституту створений за підтримки USAID, що фіксує та демонструє шкоду, завдану українській культурній спадщині внаслідок бомбардувань та обстрілів.

Роботи відображають фотофіксацію архітектурних об'єктів до та після руйнації. Дисонанс зображений як співставлення неушкодженої будівлі з минулого та зруйнованої сьогодні. Це дає змогу зрозуміти масштаб втрати та наслідки війни. Плакати зображені у вигляді поштових листівок. Такий формат гарантовано привертає увагу глядача.

80 листівок з різних регіонів України, кожна з яких розповідає історію конкретної культурної пам'ятки та обставини її руйнації або пошкодження. Проте, не дивлячись на це, вони зберігають спільне графічне рішення та передають сильний емоційний посил.

Серія плакатів «Листівки з України» є влучним прикладом візуалізації дисонансу в реаліях українських міст. Тема є актуальною в наш час. Інтерпретувавши цей задум, ми використали його у своїй роботі зацентрувавши увагу на теперішньому стані будівлі та її відбудові через мистецтво (Додаток 1, іл. 1.1).

1.2 Анімаційний ролик «Story Teaser: La vaguelette | Genshin Impact».²

Анімаційний ролик, створений китайською компанією HoYoverse у 2023 році. Сюжет представлений у вигляді театральної вистави є дуже трагічним, адже розкриває самотність головної героїні протягом довгих років. Капелюх у кінці показує, що дівчина нарешті стала щасливою, звільнивши себе від тяжкої таємниці, яку несла 500 років. Динамічність сюжету розкривається не тільки у швидкості змінення кадрів, а й у розвитку історії.

¹ <https://ui.org.ua/en/postcards-from-ukraine/>

² https://youtu.be/kgIEsR7bqAY?si=XOTUKWis_5o6uvsp

Особливості дизайну персонажа полягають у його внутрішньому конфлікті з самим собою, що передається за допомогою зовнішніх особливостей — різних очей та одягу. Головна героїня переживає життєві проблеми у самотності та вимушена «грати на публіку», приховуючи великі таємниці.

На початку ролику можна спостерігати, що колірна гамма сцени червона. Таким чином зображено наскільки сильний психологічний тягар у героїні (вона ніби стоїть під пильним наглядом сотень тисяч очей). А її перетворення на воду, що дала життя для усього регіону, підтверджує факт відданості своєму народу.

Тизер виконаний у сучасній аніме-стилістиці. У ролику поєднуються тривимірні моделі та двовимірна анімація, що робить його цікавим.

Музичний супровід, який нагадує французьку оперу, з поєднанням елементів стилю бароко надає особливий колорит анімації.

В анімаційному ролику «Story Teaser: La vaguelette | Genshin Impact» якісно продемонстровано 2.5D техніку анімації. Використання символіки робить його змістовнішим та сприяє підвищенню рівня глядацької залученості. Реалізація креативного рішення — переміщення між локаціями відтворено за допомогою джерела води, що виконує головну роль протагоніста-наратора. Ці аспекти є доречними для нашого проєкту (Додаток 1, іл. 1.2).

1.3 Вступна заставка до 2 сезону китайського анімаційного серіалу (дунхуа) «Який скандал!» (Cheng He Titong).

В якості аналогу було обрано опенінг до аніме «Який скандал!», що було створено у 2026 році анімаційною студією Shenyang Animation. У ролику висвітлено головні палацові інтриги, а також боротьбу за владу. Поєднання елементів композиції виконано в колажному стилі з поєднанням різноманітних орнаментів та принтів, що доповнюють одне одного. Колірна гамма складна — поєднання насичених темних кольорів з золотими елементами. Анімація допомагає глядачу концентрувати увагу на головних композиційних деталях. Динаміка анімації підлаштована під музичний супровід, завдяки цьому все виглядає збалансовано і чітко.

Хоч промальовка героїв не є детальною, за кількістю елементів можна зрозуміти де головні та другорядні герої серіалу.

В опенінгу використовується фірмова техніка анімації студії з ефектом паралаксу Shenying Animation, де на 3D-моделей накладають 2D-графіку.

Музичний супровід більш сучасний, ніж стилістика серіалу — це підкреслює факт того, що головні герої переродилися із сучасного світу в епоху Стародавнього Китаю.

Таким чином, опенінг «Який скандал!» став репрезентативним прикладом для технічної частини нашого проєкту. В ролику високопрофесійно відображено ефект паралаксу, що становить особливу цінність для нашої роботи (Додаток 1, іл. 1.3).

1.4 Анімаційний ролик «Межа».

Це дипломний проєкт студентки кафедри мультимедійного дизайну ХДАДМ Вероніки Аювджи, створений у 2025 році. Ролик є емоційним оскільки відображає тяжкі реалії харківського життя, коли люди намагаються відволікатися від руйнувань, тривоги, заспокоюючись будь якими методами, та сподіваючись на краще.

Колірна гамма тут відіграє важливу роль, анімація має в основі ахроматичну композицію, зосереджуючи увагу на головних деталях завдяки колірним плямам. Використано 2D-анімацію з додаванням текстурних пензлів. Плановість композиції постійно змінюється, якісно передано емоції головного героя та його переживання, що одразу зацікавлює глядача.

Головний герой зображений у вигляді узагальненого образу містян, а фони відмальовані на основі міських локацій.

Звуковий супровід багатогарний, який поєднаний зі спокійним голосом людини, змороної від життя з вибухами та сиреною. Також момент, де персонаж гортає соціальні мережі є доволі контрастним не тільки через емоції, а й через звукову доріжку, в якій поєднано новини про втрати, що перемежаються з кумедними роликами.

Анімаційний ролик «Межа» є складним та емоційно навантаженим проєктом. Він висвітлює тему сумних реалій українців, а саме міста Харків. Робота виконана в ахроматичній гаммі, це підсилює відчуття розрухи та втрати. Цей концепт є близьким до нашої роботи, оскільки в ньому детально візуалізовано повсякденне життя прифронтового міста, також схожим є і кольорове рішення, оскільки у нашому проєкті фотографії зруйнованих будівель зображені у чорно-білому кольорі (Додаток 1, іл. 1.4).

1.5 Анімаційний ролик «Душі» (2022).

«Душі»³ — це анімаційний ролик створений у 2022 році об'єднаною спільнотою українських аніматорів «Волонтерська анімація України» з метою розповіді про історію загиблих цивільних.

Головними героями ролику є Душі — «невинно вбиті українці, для яких «завтра» вже ніколи не настане...» [3]: велосипедист на вулиці зруйнованого міста, мати з дитиною в палаючому будинку, розстріляний автомобіль на зруйнованому мосту, розстріляна бабуся у будинку для літніх людей, діти, що загинули на дитячому майданчику. Нажаль станом на зараз кількість невинно вбитих людей перевищує 1,5 мільйона осіб.

Душі зображені напівпрозорими силуетами людей в пастельному блакитному кольорі, що символізує спокій та вічність, а також асоціюється з небом. Ефект світіння надає надію та демонструє присутність загиблих навіть після смерті.

Ролик «Душі» відображає жах, сльози та біль війни. Використано дисонанс живого та мертвого. Герої ніби рухаються, але їх вже нема. Емоції глядача підсилюються не звуковим супроводом, а тихим висвітленням людських втрат через анімацію.

«Серця живих завжди будуть боліти за тисячі безвинно вбитих душ», — у кінці ролика висвітлено цю фразу.

Анімаційний ролик «Душі» є прикладом того, як глибоко анімація передає сучасні події в Україні. У фільмі продемонстровано життя уже загиблих

³ <https://youtu.be/9BBcxBQPQCo?si=O4e-rlszhOWOToW6>

українців від російських атак. Робота стала джерелом натхнення у висвітленні теми сучасного Харкова (Додаток 1, іл. 1.5).

1.6 Ілюстрації дизайнера Коен Пол (Coen Pohl).⁴

Коен Пол працює над векторними зображеннями. Роботи відомі сміливими колірними гаммами та стилізованими зображеннями, створеними на основі реальних локацій, якими надихався автор.

Технічні особливості надають спільного стилю роботам, через що вони виглядають як одна серія. Стиль ілюстрацій базується на ідеальній геометрії, особливо це помітно у візуалізації архітектурних об'єктів. Багато робіт виконано за допомогою ізометричної перспективи, що надає відчуття глибини та простору.

У кожній ілюстрації простежується складна робота з колірною палітрою. Колориту приділено окрему увагу, оскільки він є характерною рисою художника. Використання комплементарної палітри з підсиленою тональністю тіней є ефективною стратегією підвищення рівня глядацької залученості.

Окремо варто розглянути акцент на джерелі світла у творчості дизайнера. З його допомогою Пол підкреслює об'єм зображених предметів та споруд.

Аналізуючи положення тіней, можна зрозуміти, що сонце, як джерело світла, знаходиться низько над горизонтом.

Ілюстрації digital-художника виконані у стилі геометричного мінімалізму за допомогою ізометричної перспективи. Хоч роботи і узагальнені з точки зору деталей, проте мають інформативний характер. Цей стиль ідеально підходить для 2.5D техніки анімації (Додаток 1, іл. 1.6).

1.7 Анімаційний ролик «The War that changed Rondo» (Війна, що змінила Рондо, 2022)

«Війна, що змінила Рондо»⁵ — анімаційний ролик створений у 2022 році на основі однойменної книги студії Art Studio Agrafka Andriy LesivRomana Romanyshyn

⁴ <https://share.google/3JTa7C4HJTaUdijPU>

⁵ <https://youtu.be/E68Furk8vCE?si=x-721iVGRuNomReP>

У ролику зображено місто Рондо, в якому живуть добрі тендітні створіння. Але почалася війна. Головні герої фільму: песик-повітряна кулька Фабіян, паперова пташка Зірка, скляний хлопчик-лампочка Данко, співоча квітка — знайшли як подолати ворога.

Робота закликає триматися разом, вірити у перемогу та підтримувати один одного у складні часи. У ролику мешканці містечка об'єдналися та знайшли вихід зі складної ситуації. Їхня віра змогла перемогти ворога. Своїми зусиллями герої відбудували нове Рондо.

Звуковий супровід підкреслює дисонанс у ролику. Сцени з демонстрацією війни підсилюються напруженою мелодією, що є психологічним аспектом.

Єднання людей у воєнні часи є важливою складовою, що приведе нашу країну до перемоги. Лише віра в щасливе майбутнє буде підтримувати українців до останнього. Ця ідея є головною у ролику, вона слугує фундаментом для нашого проєкту (Додаток 1, іл. 1.7).

1.8 Анімаційний ролик «Маріуполь. Сто ночей»

«Маріуполь. Сто ночей»⁶ — документальний анімаційний ролик заснований на реальних подіях в Маріуполі, створений Софією Мельник та Андрієм Палатним у 2023 році. У ньому зображено історію маленької дівчинки, яка прокинулася від гучних вибухів 24 лютого 2022 року. Вона ходила та шукала хоча б когось живого у зруйнованому місті.

Прототипом головної героїні стала Аліса — чотирирічна дівчинка, що залишилася в оточеному Маріуполі протягом усього часу облоги, вона також була на «Азовсталі», де її розлучили з матір'ю російські окупанти.

Робота виконана в 2D техніці анімації. Технічний стиль нагадує дитячі малюнки.

В якості фонів автори використали відредаговані фотографії реальних будівель.

У ролику використано червоний колір, як символ болю, вибухів та крові. Очі героїні чисті блакитні, як небо, демонструють втрату, сльози та душі

⁶ https://youtu.be/SiFJicu1_E0?si=i4xz0iLNbMCOKty_

загиблих. Агресора (росію) зображено як велетенського звіра, що напав без причини.

У звуковому супроводі використана композиція «Колеса» гурту «Стус: Перехожий» (проект Dakh Trio), створена на основі віршів українського поета Василя Стуса «Колеса глухо стукотять» і «Мені здається, що живу не я».

«Маріуполь. Сто ночей» є прикладом документальної анімації, у якій продемонстрована біль кожного українця очима маленької дівчинки. Посилаючись на сьогодення України, цей ролик є якісним аналогом на який варто звернути увагу, оскільки в ньому порушуються реалії нашого часу. Також в роботі поєднуються фотографії пошкоджених будівель через атаки ворога та анімація, ця ідея є близькою для нашого проєкта (Додаток 1, іл. 1.8).

1.9 Анімаційний ролик Myriad Celestia Trailer — "Unlike a Floating Cloud" | Honkai: Star Rail (Трейлер «Міриади Селестії» — «На відміну від плавучої хмари» | Honkai: Star Rail)

"Unlike a Floating Cloud"⁷ — тизер до гри Honkai: Star Rail розроблений у 2024 році китайською компанією miHoYo, що представлена на міжнародному ринку COGNOSPHERE під брендом HoYoverse.

У ролику зображена головна героїня Тіньюнь, а саме її переродження та повернення у сюжет гри під новим ім'ям Фуга.

Технічні особливості проєкту базуються на 2,5D анімації. У малюванні використано велику кількість текстурних пензлів, градієнтів та м'які контури, що робить переходи між елементами композиції гармонійними і нагадує традиційний китайський живопис, виконаний у сучасній комп'ютерній графіці. Деякі елементи (одяг, волосся, вогонь) промальовані від руки аби якісно передати динаміку руху.

Не менш цікавими є й переходи між змінами кадрів. Motion Blur Transitions — це вдало підібраний ефект. У ролику їх чи мала кількість, незважаючи на це сюжетність виглядає зрозуміло, присутній баланс між переходом кадру та історією, відсутня "рваність" та плутанина.

⁷ https://youtu.be/SiFJicu1_E0?si=WiyO9U5989sEa8m5

Використано візуальну метафору. Наприклад перетворення віяла на іскри, або ж перехід від холодних кольорів до теплих.

В першу чергу цю роботу було обрано в якості аналога через гарне виконання 2,5D анімації. Також ролик є вдалим прикладом використання ефекту Motion Blur Transitions (Додаток 1, іл. 1.9).

1.10 Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені»

«Я померла в Ірпені»⁸ — короткометражний анімаційний фільм створений українською режисеркою Анастасією Філалєєвою у 2024 році. Проєкт демонструє реальну історію виживання крізь призму суб'єктивності. Переживши найскладніші 10 днів свого життя, в оточеному ворогом Ірпені, авторці вдалося покинути місто останньою евакуаційною колоною. Відтоді в неї постійне відчуття, що вона померла в Ірпені.

У фільмі використано експериментальні засоби анімації, що надає глибоке психологічне занурення у тематику війни та внутрішніх душевних травм. Робота демонструє результат подвійного аспекту — внутрішніх переживань авторки через токсичні стосунки з хлопцем та зовнішні чинники (воєнні дії).

Робота виконана у техніці мальованої анімації на папері вугіллям. Таке виконання підсилює трагічність та іронію. Колірна гамма монохромна, з поєднанням розмитих контурів та нестабільними формами створює атмосферу тривоги.

Звуковий супровід мінімалістичний. Відчуття психологічного тиску передається через тишу, що також підсилює стан тривожного очікування.

Робота яскраво демонструє внутрішній стан Анастасії Філалєєвої під час окупації. Хоч ролик «Я померла в Ірпені» не є прямим аналогом до нашої роботи, оскільки тут не продемонстровано відбудову міста, проте в ньому висвітлено сьогодення українських реалій та стан героїні під час війни (Додаток 1, іл. 1.10).

⁸ https://youtu.be/FiVwnyrPW1M?si=AuD_BmGkDFfHzwQp

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи. «Місто майбутнього. Казковий Харків» — це авторський анімаційний ролик з поєднанням фотографії реальних архітектурних об'єктів та культурних маркерів міста, пошкоджених і зруйнованих під час воєнних дій, з художньо-фантазійною інтерпретацією його майбутнього.

Робота відображає руйнівні наслідки воєнних дій на території України. Особливо потерпають прифронтові селища, які розташовані максимально близько до ворожої території. Якщо великі міста перебувають в руйнівному стані, то маленькі поселення взагалі «стерті з лиця землі». Ролик висвітлює актуальну проблему сучасності. Через повномасштабне вторгнення агресора у 2022 році на українські території, було зруйновано багато архітектури, що є історичною спадщиною нашого народу. Разом з цим почала руйнуватися і віра українців у безпечне майбутнє. Тому метою цього ролику є психологічна підтримка населення у складні часи.

2.2. Стилiстична концепція. Візуальний стиль проєкту — сучасна авторська 2,5D анімація. В роботі активно використано градієнт для гармонійного поєднання деталей.

Колірна палітра ролика — насичені комплементарні кольори. Це робить композицію цікавішою, гарантовано привертає увагу глядачів. Контраст підсилює ефект руйнування і відродження. Разом з яскравими ілюстраціями чорно-білі фотографії зруйнованих будівель створюють відчуття дисонансу в роботі.

Також, в анімації «Місто майбутнього. Казковий Харків» використано символічні образи. Зірки, що здіймаються високо у небо та птах, що з'явився із десятків тисяч тих же зірочок, як символи людської надії на мирне майбутнє.

2.3. Технічні характеристики та особливості. В сучасному світі 3D анімація набула стрімкого поширення. Проте якою б вона не була прогресивною, значно поступається 2,5D анімації у простоті, оскільки створення ефекту паралаксу поєднанням 2D елементів локації з 3D простором виглядає набагато цікавіше. При створенні такої анімації нема потреби у довгому рендері та

складних 3D моделях, що є великою економією ресурсів. До того ж такі ролики мають більш теплу та душевну атмосферу, що є дуже важливим моментом для нашого проєкту.

Анімаційний ролик «Місто майбутнього. Казковий Харків» створений за допомогою мальованих статичних ілюстрацій, які поділені на окремі шари.

Важливу роль виконує і рух камери, що надає відчуття глибини та занурення глядача у побачене.

Технічними особливостями проєкту є використання програми Adobe After Effects з функцією 3D layers. Технічна особливість роботи — розбиття зображення на окремі елементи локації. Кожен із шарів розташовується на окремому плані, що і створює ефект паралаксу. Через такий підхід виконання проєкту зображення нагадують колажну техніку.

2.4. Звукове рішення. Звуковий супровід анімаційного ролика «Місто майбутнього. Казковий Харків» розроблений як невіддільний елемент загальної художньої концепції проєкту, що виконує важливу драматургічну та емоційну роль. Аудіодизайн побудований за принципом багаторівневого звукового ландшафту, який синтезує музичну лінію та абстрактні звукові ефекти для досягнення максимальної іммерсивності та емоційного занурення глядача.

Композиційною основою аудіосупроводу є спокійна, лірична ембієнт-мелодія, згенерована за допомогою інструментів штучного інтелекту. Використання генеративного ШІ дозволило створити унікальну звукову палітру з гнучкими тональними переходами. Музика виконує роль головного емоційного провідника

Шум вітру на початку композиції асоціюється із пусткою, самотністю та застиглим простором пошкоджених будівель, створюючи психологічне відчуття тривожного очікування.

Цокання годинника виступає часовим метрономом сюжету, наголошуючи наплинності історичного моменту та невідворотності настання майбутніх змін.

Особливе місце у звуковому рішенні посідають синтезовані аудіоефекти, які супроводжують появу зірок та метаморфозу птаха-фенікса. Ці звуки мають

м'яку, високу тональність і тривале згасання, що на підсвідомому рівні асоціюється у глядача з дивом, чарівністю та появою надії.

Завдяки гармонійному аудіовізуальному синтезу реалістичних звуків природи, штучно згенерованого музичного фону та магічних саунд-ефектів у проєкті вдалося створити цілісний психоемоційний вплив. Звук у ролику не просто дублює відеоряд, а заповнює екранний простір об'ємом, трансформуючи анімаційну площину у глибокий кінематографічний простір.

ВИСНОВКИ

Анімаційні ролики є найефективнішим методом комунікації. Вони мають значний вплив на поведінкові, емоційні та когнітивні процеси. За допомогою короткометражних анімаційних роликів можна ефективніше донести певну інформацію.

Оскільки Україна потерпає через значні обстріли — страждає історична спадщина, багато загиблих дітей та дорослих — було обрано необхідність висвітлити тему війни та продемонструвати відновлення Харкова через мистецтво.

Під час роботи було проаналізовано різні аналоги, частина з яких відповідають темі нашого проєкту та висвітлюють реалії українського життя, а саме прифронтових міст. Інші дуже близькі за стилістичним рішенням та технічними особливостями — використання 2,5D анімації.

Було сформовано тему, мету, актуальність та новизну анімаційного ролика «Місто майбутнього. Казковий Харків».

За стилістичним рішенням обрано поєднання фотофіксації наслідків руйнацій культурних маркерів міста з художньо-фантазійною інтерпретацією його майбутнього. Колірна гама ролику поєднує в собі комплементарні кольори, що підсилює емоційний вплив на глядача.

Технічними особливостями проєкту є використання 2,5D анімації в мінімалістичному стилі. Звукове рішення в своїй основі має спокійну мелодію з поєднанням фонових ефектів, що супроводжують сценарні рішення.

Практична значимість проєкту полягає у створенні ролику як моральної підтримки українського населення у прифронтових містах. Оскільки «Місто майбутнього. Казковий Харків» зосереджений на відновленні міста, він «закликає» мешканців, що страждають від атак ворога, вірити у краще майбутнє та допомагати Україні зберігати та відроджувати нашу спадщину.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Складенко Н.В. Анімаційний ролик як система. *Інноваційний потенціал української науки - ХХІ сторіччя : матеріал дев'ятнадцятої всеукраїнської науково-практичної конференції*, (м. Луцьк, 26 лютого – 3 березня 2013 р.) / відпов. за випуск Складенко Н. В. Луцьк, 2013. URL: https://uaanimateka.blogspot.com/2013/05/blog-post_1940.html (дата звернення 24.04.2026).
2. Степаненко К., Ляміна М. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*. Київ. 2024. Вип. 7. № 2. С. 261-274. URL: <https://audiovisual-art.knukim.edu.ua/article/view/318993/309723> (дата звернення 18.04.2026).
3. Чуб Л., Вовк О. Вплив анімаційних роликів на цільову аудиторію. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. Харків: ХНУРЕ, 2024. 122 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/385bdfa7-5287-41e8-9460-d7c2df252b9a/content> (дата звернення 24.04.2026).
4. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. С К Praveen, К. Srinivasan. *Comput Math Methods Med.* 2022. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9453061/?hl=ru-RU> (дата звернення 23.04.2026).3
5. Rosenzweig G What is an animated video? *ClearVoice*. 2025. URL: <https://www.clearvoice.com/resources/what-is-an-animated-video/> (дата звернення 20.04.2026).2
6. The Rise of 2.5D Animation: What You Need to Know // *Spiel Creative : blog animation talk*. 2025. URL: <https://www.spielcreative.com/blog/rise-of-2-5d-animation/?hl=ru-RU> (дата звернення 28.04.2026).

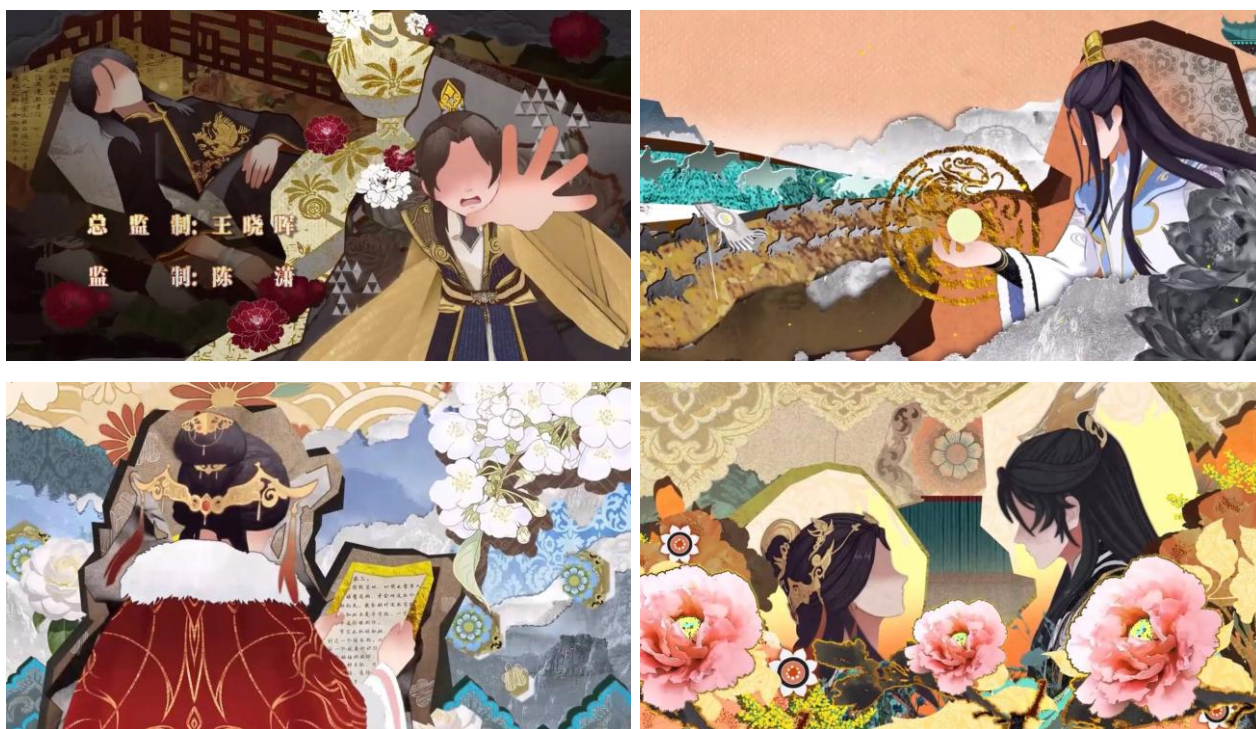
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1 Серія соціальних плакатів «Postcards from Ukraine», 2022



Іл. 1.2 Анімаційний ролик «Story Teaser: La vaguelette | Genshin Impact», 2023



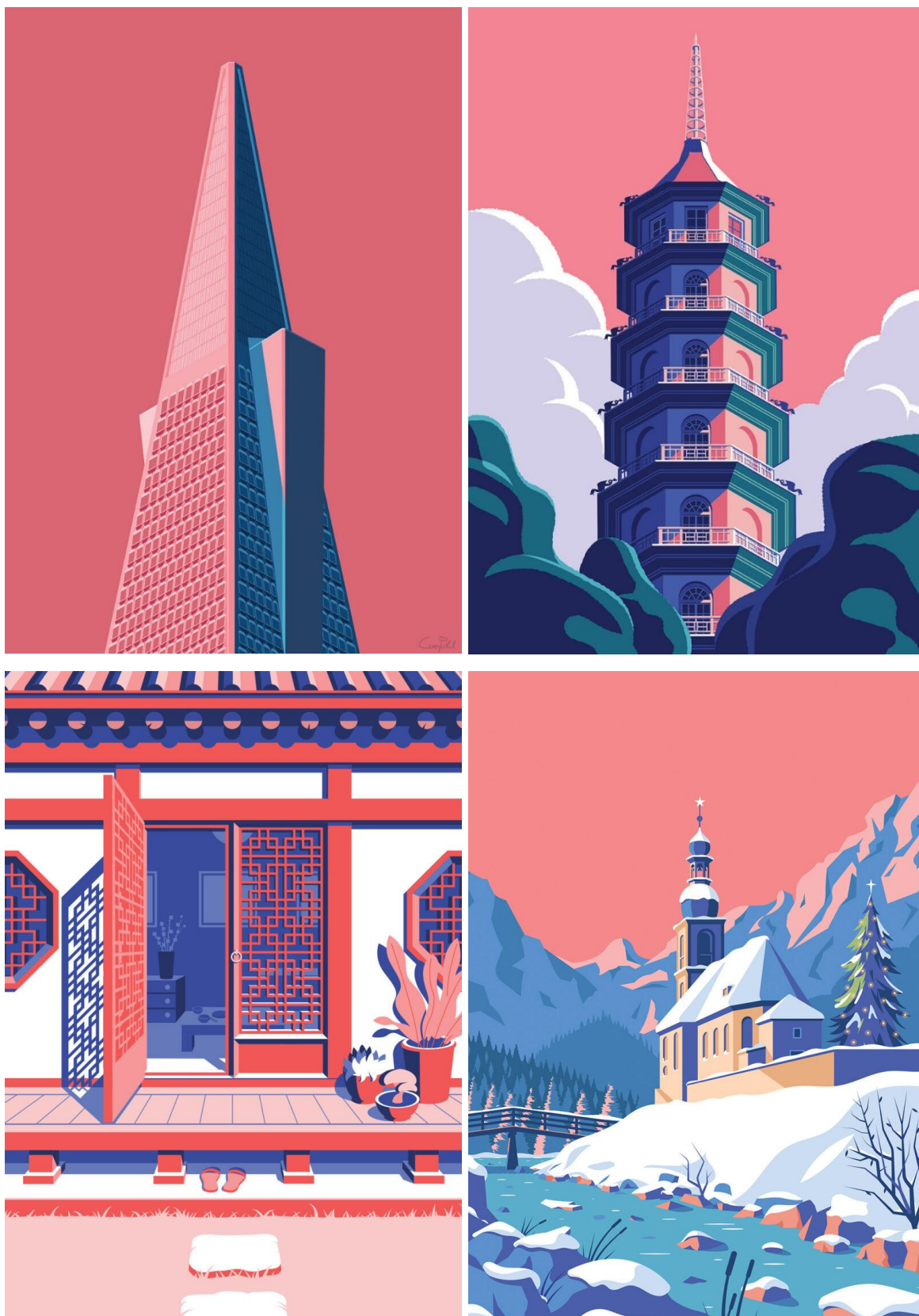
Іл. 1.3 Вступна заставка до 2 сезону китайського анімаційного серіалу «Який скандал!», 2026



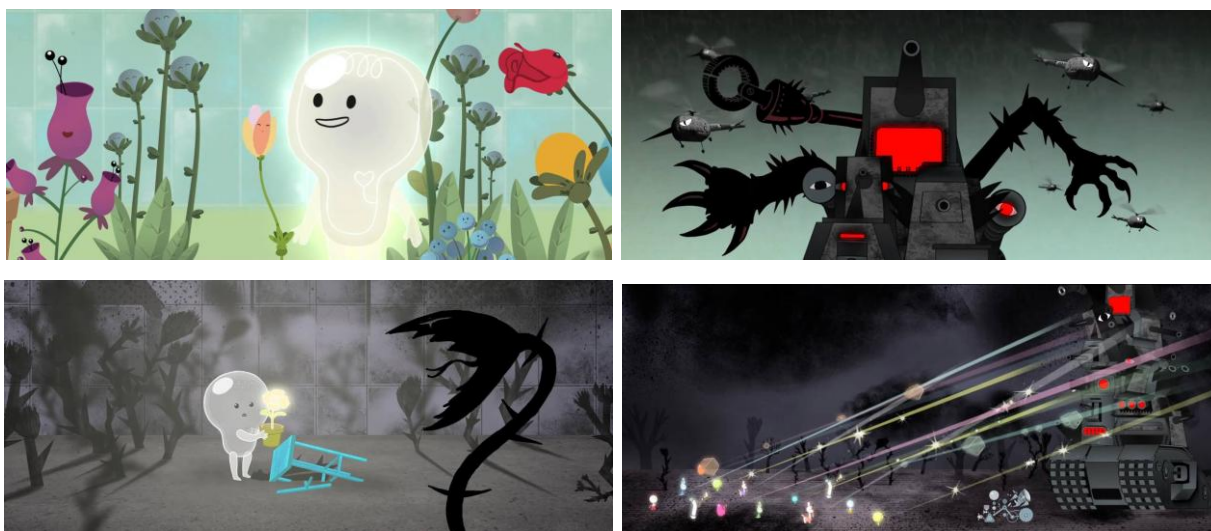
Іл. 1.4 Анімаційний ролик «Межа», 2025



Іл. 1.5 Анімаційний ролик «Душі», 2022



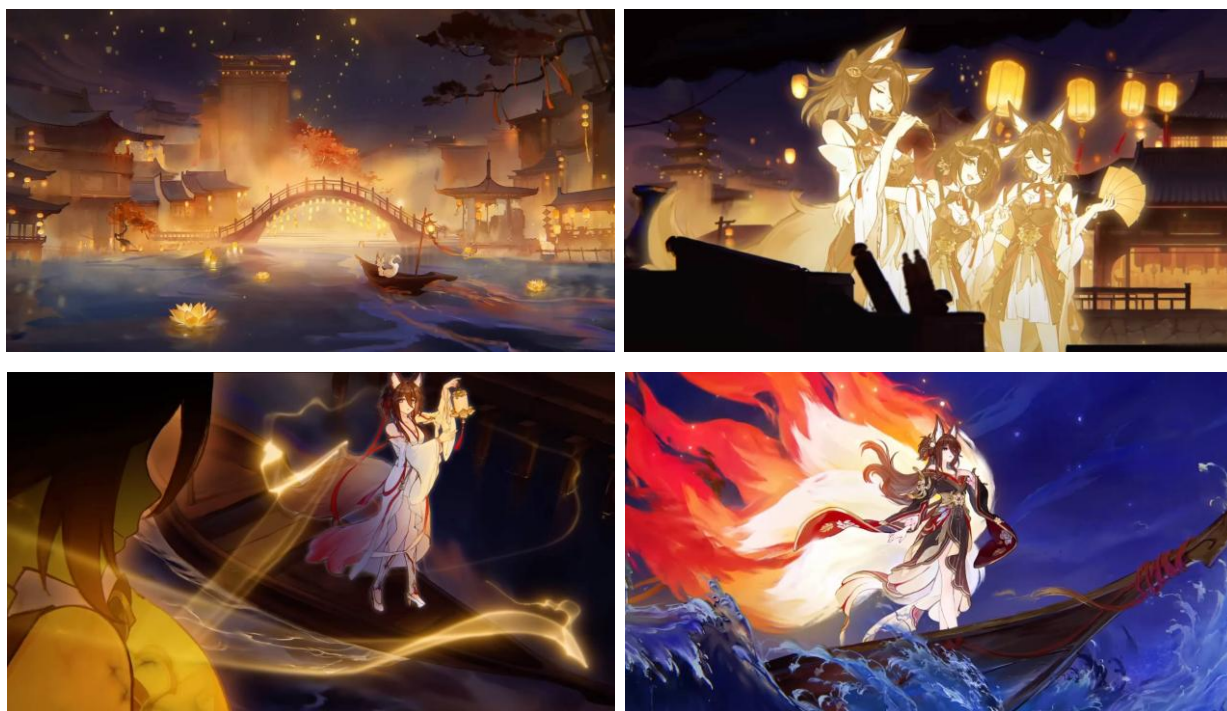
Іл. 1.6 Ілюстрації дизайнера Коен Пол



Іл. 1.7 Анімаційний ролик «The War that changed Rondo», 2022



Іл. 1.8 Анімаційний ролик «Маріуполь. Сто ночей», 2023

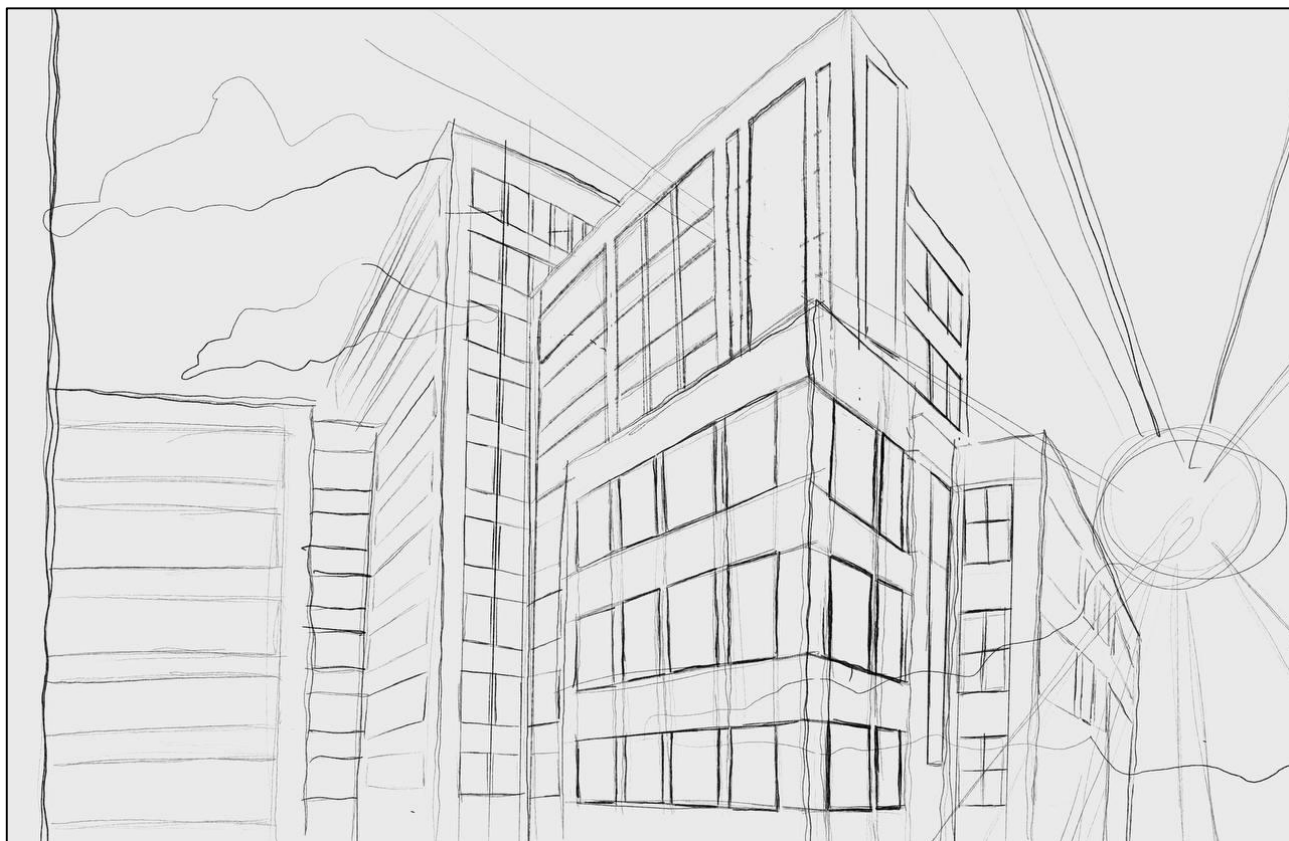


Іл. 1.9 Анімаційний ролик Myriad Celestia Trailer — "Unlike a Floating Cloud" |
Honkai: Star Rail, 2024



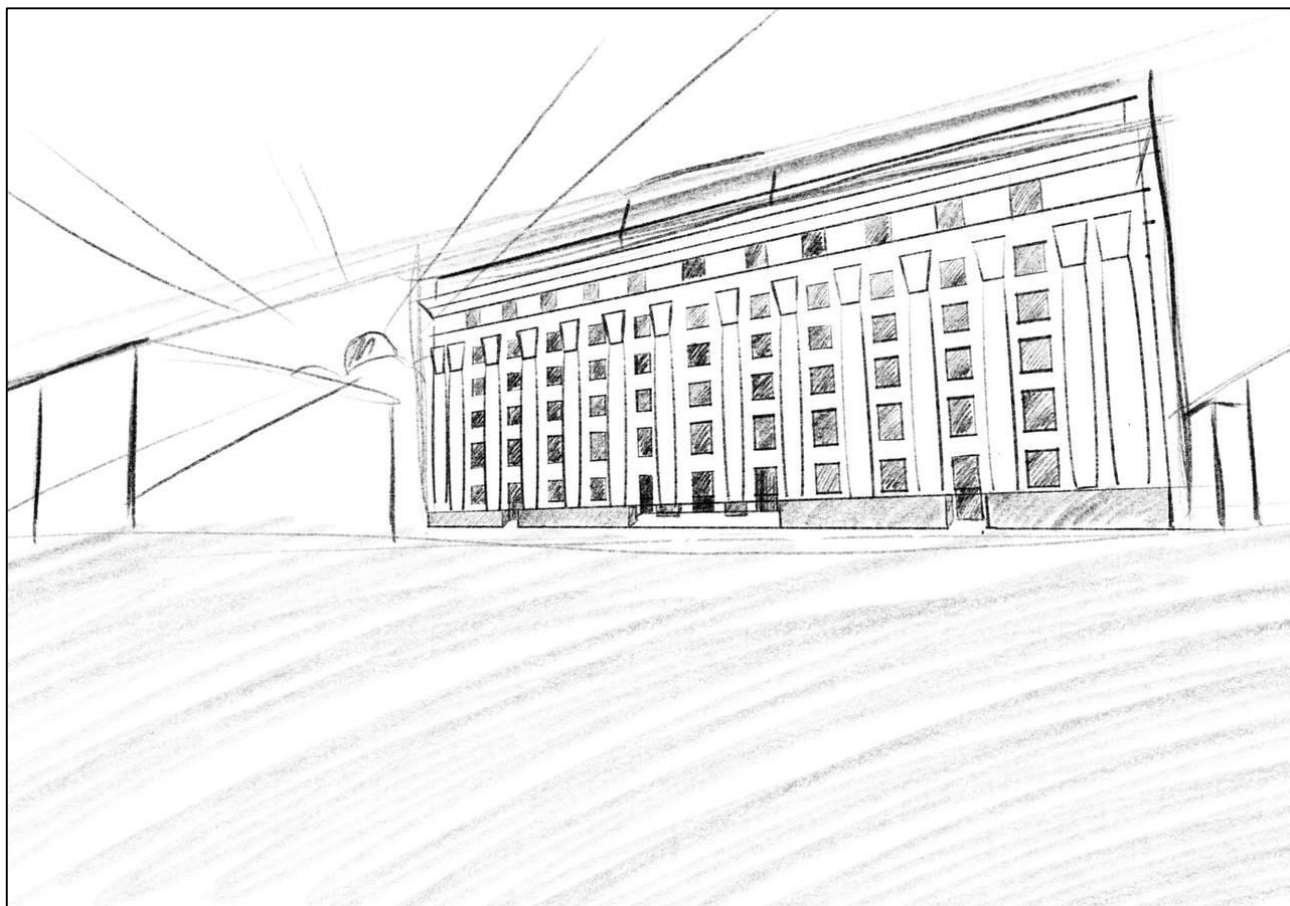
Іл. 1.10 Анімаційний ролик «Я померла в Ірпені», 2024

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1 Держпром, Харків

Держпром (Будинок Державної Промисловості) — перший хмарочос України. Побудований у стилі конструктивізму. Розташований у Харкові на майдані Свободи.



Іл. 2.2 Харківська обласна державна адміністрація

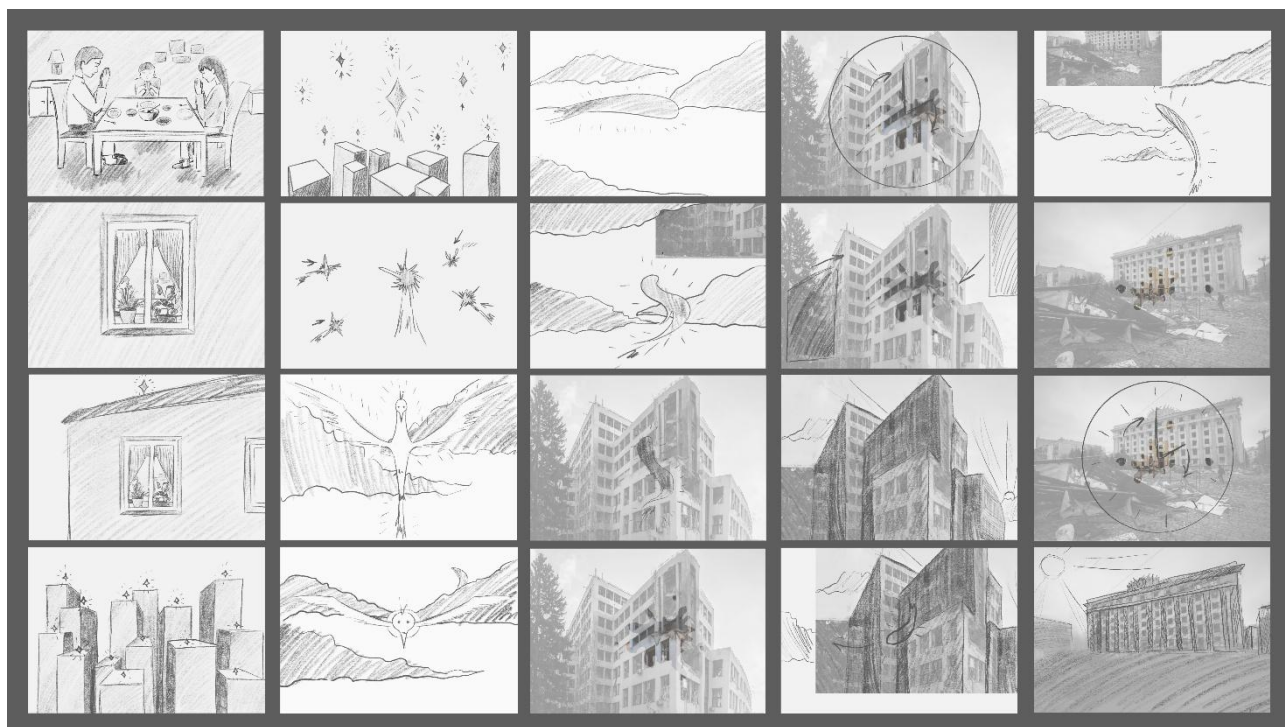
Адміністрація побудована у стилі монументального класицизму середини ХХ століття. Розташований у Харкові на майдані Свободи.



Іл. 2.3 Національна Академія правових наук України, Харків

Будівля Академії правових наук побудована у стилі неоренесансу та еклектики. Розташована у місті Харків на вулиці Григорія Сковороди.

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



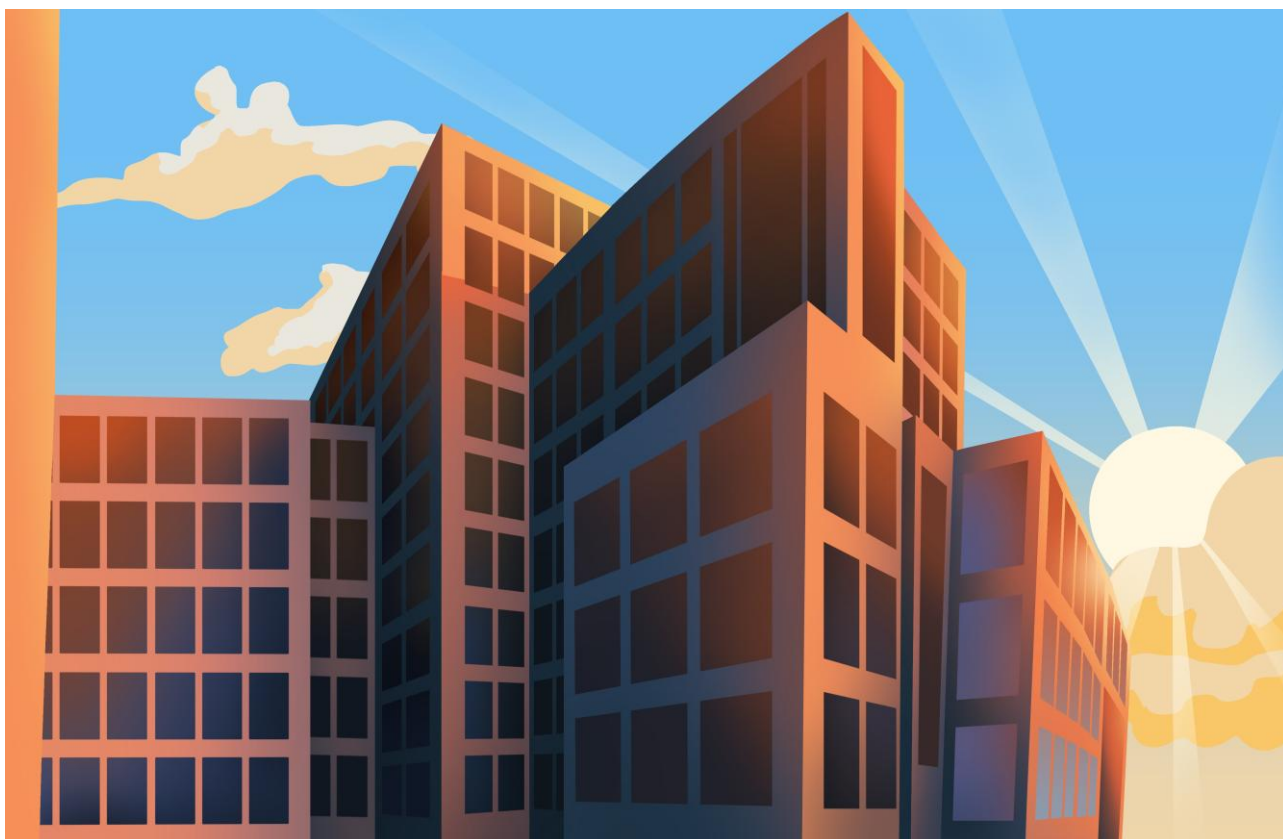
Іл. 3.1 Сторіборд

Фотографії архітектурних об'єктів

Фотограф: Леонід Логвиненко







Іл. 3.2 Держпром, Харків



Іл. 3.3 Харківська обласна державна адміністрація



Іл. 3.4 Національна Академія правових наук України, Харків

Кадри з анімації

