

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Седенко Марина Олександрівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «МОНСТР ІЗ ПЛІСНЯВИ»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В22 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання
на відповідне джерело.

_____ М. О. Седенко

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
Кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків – 2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1. Анімаційний ролик «Resilience».....	7
2. Анімаційний фільм «Memorial Engine»	8
3. Анімаційний фільм «Reunify».....	8
4. Анімаційний фільм «THE BOX»	9
5. Анімаційний фільм «Красуня та чудовисько»	10
6. Повнометражна анімація «Як приборкати дракона».....	11
7. Повнометражний анімаційний фільм «Залізний велетень».....	11
8. Короткометражний мальований анімаційний фільм «Умка».....	12
9. Анімаційний фільм «Бембі».....	13
10. Ілюстрований роман «Wronies»	14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ	16
ВИСНОВКИ.....	19
ЛІТЕРАТУРА.....	21
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	23
ДОДАТОК ІІ. СКЛАД ПРОЕКТУ	29

ВСТУП

Повномасштабна війна поширилася на всю територію України, змінивши не лише суспільне життя, а й внутрішній психологічний стан людей. Велика кількість громадян були змушені залишити власні домівки, навчальні заклади, звичне середовище існування та звичний ритм життя. Для значної частини суспільства досвід втрати супроводжується відчуттям паузи, розірваності життєвого шляху, неможливістю повернутися до попереднього стану та складністю рухатися вперед. Після пережитих травматичних подій людина нерідко відчуває, що минуле продовжує утримувати її емоційно, не дозволяючи повноцінно почати наступний етап життя, створюючи відчуття, ніби життя зупинилося.

У цьому контексті особливої значущості набуває мистецтво анімації як форма емоційного висловлювання, символічного осмислення досвіду та м'якої комунікації з глядачем. На відміну від документального зображення, анімація дає можливість передавати складні психологічні стани через метафору, гротеск, умовних персонажів і візуальні трансформації. Дослідниця С. Напьер (Susan Napier) розглядає анімацію як медіум, здатний працювати з колективною травмою через символічні образи пам'яті, втрати та повторення травматичного досвіду [10]. У сучасних дослідженнях також наголошується, що візуалізація, використана в анімаційній формі, ефективно передає те, що важко висловити словами [12]. У працях, присвячених анімації як засобу арт-терапії, українські та зарубіжні дослідження доводять, що створення анімаційних історій допомагає дітям і підліткам, які пережили війну, структурувати власний досвід, перевести хаотичні емоції у зрозумілий наратив, повернути відчуття контролю та безпеки [8] [5]. Таким чином, анімація виступає не лише видом мистецтва, а й способом проживання травматичного досвіду та пошуку внутрішньої опори.

Однак у науковому полі недостатньо висвітленим залишається саме студентський досвід переживання війни, зокрема досвід молоді освітніх

закладів, які втратили звичне середовище навчання, спілкування та професійного становлення. Малодослідженою є тема повернення до зміненого або покинутого простору, який зберігає емоційний зв'язок із минулим та водночас викликає біль, тривогу чи відчуття порожнечі. Також недостатньо уваги приділено використанню комедійно-гротескної форми як способу говорити про колективну травму молодого покоління та процес психологічного відновлення.

Анімаційний ролик є актуальним, оскільки звертається до досвіду вимушеної паузи, що виникла в житті студентів Харківської державної академії дизайну і мистецтв під час війни. У ньому відображено раптове переривання навчального процесу та звичного студентського середовища, яке стало частиною колективного досвіду молодого покоління. Водночас подібні зміни – переїзди, втрата ритму життя, розрив соціальних стосунків і перехід на дистанційне навчання – стали спільною реальністю для багатьох українців, що формує ширший суспільний досвід втрати стабільності та адаптації до умов невизначеності.

Новизна роботи полягає у дослідженні та художньому втіленні студентського досвіду переживання війни засобами анімації, а також у поєднанні тем болю, втрати й психологічної травми з комедійно-гротескною образністю та позитивним фінальним посилом. У роботі також осмислюється змінений або покинутий простір як носій пам'яті, де місця, що були звичними для життя і творчості, набувають іншого емоційного змісту під впливом війни. Цей досвід у творі символічно втілюється через образ «монстра» як уособлення невідомості: спочатку він сприймається як загроза, але поступово трансформується у менш страшну фігуру завдяки зміні сприйняття та внутрішній адаптації. Пліснява як «дух минулого» не зникає, а залишається як слід досвіду, який поступово інтегрується у нову реальність. Таким чином, минуле не відкидається, а переходить у форму співіснування з теперішнім.

Саме тому створюється авторський анімаційний ролик «Монстр із плісняви», у якому через образ занедбаного простору та фантастичного

персонажа осмислюється стан людини після втрати. Простір Харківської державної академії дизайну і мистецтв у роботі набуває ширшого символічного значення та уособлює будь-яке місце, яке люди були змушені покинути через воєнні обставини. Образ монстра символізує покинуте життя, застигли спогади та минуле, що продовжує впливати на людину. Основна ідея анімаційного ролика «Монстр із плісняви» полягає в тому, що минуле не зникає і залишається частиною людини, однак не повинно зупиняти її рух уперед. Для повноцінного життя важливо прожити біль втрати, зберегти пам'ять у серці та з надією будувати майбутнє.

У роботі використовуються наступні базові поняття:

- *повномасштабна війна* – повномасштабне вторгнення Російської Федерації в Україну з 24 лютого 2022 року, що є етапом російсько-української війни, з масовими бойовими діями на всій території, руйнуваннями та глибоким психосоціальним впливом на суспільство [1];

- *вимушена пауза* – стан емоційного «зупиненого часу» після травматичних втрат у воєнний період, коли минуле блокує рух уперед, створюючи розірваність життєвого шляху та неможливість адаптації до нової реальності [4];

- *символічний простір* – змінене або покинуте місце (як навчальне середовище чи академія), що несе пам'ять про минуле, трансформується під впливом травми та стає метафорою втрат у мистецтві та психотерапії [2];

- *гротескний монстр* – фантастичний образ невідомості, страху та загрози в анімації, що символічно трансформується через адаптацію, уособлюючи психологічне відновлення після травми в художніх творах [7];

- *арт-терапевтична анімація* – використання анімації як синкретичного методу медіарт-терапії для опрацювання травм війни у дітей та дорослих, структурування емоцій через символи, наративи та звільнення прихованого досвіду [9];

- *колективна травма* – психологічні реакції цілого суспільства на катастрофічні події (як повномасштабна війна), що призводять до

дезорганізації, інформаційної травматизації, поширення посттравматичного стресу та змін у колективній ідентичності [3];

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

У якості аналогів узято різноманітні анімаційні стрічки та графічні романи. З огляду на їхню різноплановість у жанрах, тривалості та стилістиці, в цьому описі наведені саме ті характеристики, що безпосередньо стосуються проекту.

1. Анімаційний ролик «Resilience» Історія вибудовується навколо загиблого на полі бою солдата, який залишається в місці своєї смерті, де з плином часу через руйнування і природне відновлення розкривається тема циклу життя, руйнування та поступового відродження. «Resilience» 2023¹ (іл.1) – аніматорка, Юні Чой (Yooni Choi, Південна Корея), студентка та випускниця CalArts. Випускниця Каліфорнійського інституту мистецтв Юні Чой розповідає нам історію одного військового, який загинув на полі бою та лишився на тому ж самому місці де й помер. Війна закінчилася, йшли роки, тіло солдата змінювалося. З часом його оточували тварини – які знайшли сховок у залишках, а інші використовували як їжу. Час стер майже усе, майже усі сліди минулої бойні, як раз в останню мить перед остаточним забуттям біля скелету в броні з'являється маленький хлопчик. Його поява знаменує новий початок циклу життя, завершуючи страх минулого, але не забуваючи його біль та втрати. Навіть після найстрашніших часів настає надія. Картина просувається повільно, демонструючи повне розкладання тіла та історії минулого. Кольорова гама базується на нюансах і змінюється задля показу зміни дня і ночі, плину часу. Форми чіткі, базуються на плямах та без контурних силуетах. Це задає динаміку навіть в такому сталому зображенні як пейзаж. Хоча спочатку назва відсилає нас до стійкості самого солдата, що залишився там до кінця, головною ідеєю твору є постійність та відновлення життя. Воно проявляється і у невеликих формах флори довкола, так і у розв'язці усієї картини.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=F1QRZki3zb8>

2. Анімаційний фільм «Memorial Engine» Анімаційний фільм про занепалий механізм – колишній потяг, що після невідомої катастрофи зупинився і через спогади та взаємодію з життям поступово відновлює свій рух, проходячи трансформацію після руйнування. «Memorial Engine» 2024² (іл.2) – студенти Chungkang College of Cultural Industries, аніматори з Південної Кореї. Сюжет розповідає про покинутий часом механізм, своєрідний «двигун пам'яті» – колись це був величний потяг, який рухав усіх створінь по життю вперед, але зараз він зупинився після невідомої катастрофи. Спочатку простір довкола здається спустошеним, але поступово життя з–за кордонів величного механізму дістається крізь шпарини та тягне за собою у новий цикл життя. Минулі спогади головного героя, що лагодить механізм немов слугують паливом для подальшої роботи. І вся ця трансформація, повернення до життя ознаменується одягненням капелюхом машиністу потягу спогадів, що рухається знов та піднятим важелем самого двигуна – час йти вперед. Візуально анімація будується на контрастні холодних відтінків нескінченних механізмів та теплих, майже живих світлових акцентів. Текстури металу, домінуючі геометричні форми ще більше посилюють відчуття занепаду у яке вривається динамічне та деколи хаотичне життя. Воно не намагається відновити усе у первинному вигляді, а є синтезом старого і нового, переосмисленням, трансформацією. Темп оповідання повільний, це дає глядачу сповна «прожити» цю тишу занепаду та вагу часу. Так картина показує важливість трансформації, а не повторення вже колись існуючого, нехай і завдяки спогадам.

3. Анімаційний фільм «Reunify» Анімаційний фільм про війну та руйнування, подані через символічну та мінімалістичну візуальну мову, що узагальнено передає досвід втрат і можливість возз'єднання після них, не показуючи конфлікт буквально. «Reunify»2023³ (іл.3) Peter Smith та Mette

2 https://www.youtube.com/watch?v=0KaJetD_1fU

3 <https://www.youtube.com/watch?v=iP7g4DnTTFI&t=141s>

Tange, режисери/дослідники (міжнародна команда). Розробка Peter Smith та Mette Tange пропонує нам емоційно насичений погляд на війну через більш символічну графічну мову. Нам не показують конфлікт буквально, але передають узагальнений образ руйнування. Фільм одразу занурює глядача у похмурий, пригнічений простір – домінування холодних відтінків зневіри особливо яскраво контрастує з криваво–червоними відтінками кадрів війни. Але навіть після важких кадрів картина повертається до більш стриманого та тихого тону – усе погане колись скінчиться і наступить бажане возз'єднання. Графічна робота виконана за допомогою мінімалістичних та узагальнених форм. Персонажі та середовище часто показані плямами, силуетами. Такий підхід дозволяє картині бути більш символічною: будь–який персонаж легко асоціюється з нами, бо є узагальненим образом, а будь–який пейзаж перекликається з картинами відомих нам місць. Звуковий супровід працює на посилення графічної мови – тиша, глухі удари пригнічують, а віддалені шуми надають вагу кожному руху та дії.

4. Анімаційний фільм «THE BOX» Анімаційний фільм про дитячий досвід війни, де звичайна картонна коробка стає символом безпеки, простором уяви та поступової втрати наївного сприйняття світу. «THE BOX – From Playhouse to Lifeboat» 2018⁴ (іл.4) – студія Mackinnon & Saunders (Велика Британія), аніматори та дизайнери. Робота студії Mackinnon & Saunders вирізняється дивовижно тонким поєднанням дитячого погляду та суворой реальності, яку ще доведеться прийняти. Сюжет будується навколо простої картонної коробки – на початку вона сприймається як іграшка, укриття, простір для уяви, «будиночок», місце безпеки й контролю над власним маленьким світом. Надання нових сенсів та функцій до того буденним речам, у кризовій ситуації деколи відіграє роль «рятувального човника». На початку форми м'які, кольори тепліші, простір більш замкнений і затишний, але поступово, з перебігом подій, палітра довколишнього світу холоднішає, а

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

простір стає більш різким та небезпечним. Особливо важливо, як фільм працює з масштабом і перспективою. Те, що спочатку здається великим і безпечним, у контексті війни виглядає крихким і тимчасовим. Навколишній світ, навпаки, «розростається», тисне на персонажа, змінює співвідношення сил. Через це навіть побутові об'єкти починають виглядати інакше – вони більше не нейтральні, а заряджені страхом або надією. Анімація руху також трансформується разом із настроєм. Дитячі, вільні рухи поступово змінюються на обережні, напружені, іноді різкі. Втрачається легкість – кожен жест ніби більш обдуманий, вагомий у перспективі виживання. Це підсилює відчуття, що гра закінчилась, і реальність більше не залишає простору для наївності.

5. Анімаційний фільм «Красуня та чудовисько» Анімаційний фільм про дівчину на ім'я Белль, яка потрапляє до замку Чудовиська та поступово через взаємодію з ним, змінює його внутрішній світ, відкриваючи за страхітливою зовнішністю внутрішню чутливість, проходячи шлях від страху до прийняття, що завершується розривом прокляття та перетворенням Чудовиська у принца. «Красуня та чудовисько» 1991⁵ (іл.5) – Walt Disney, студія анімації (США), режисери та аніматори студії Disney. Праця студії Walt Disney виділяється традиційною 2D-анімацією та музичними композиціями, створеними в епоху «диснейського відродження». Сюжет будується навколо взаємодії дівчини Белль і зачарованого Чудовиська: на початку Белль сприймає його як загрозливу істоту, однак поступово через перебування у замку та спільний досвід починає бачити його внутрішню чутливість і людяність. Це змінює характер їхньої взаємодії і поступово руйнує образ страху. На початку фільму Чудовисько постає ізольованим і замкненим у власному замку, тоді як Белль виступає носієм відкритості до іншого. Візуально відбувається перехід від світлої, відкритої палітри містечка до більш темного, насиченого простору замку, що підкреслює зміну емоційного стану.

5 <https://uaserials.my/5765-krasunya-i-chudovysko.html>

Форма Чудовиська спочатку різка та масивна, але поступово композиція кадру і світло стають м'якшими, відображаючи трансформацію сприйняття.

6. Повнометражна анімація «Як приборкати дракона»

Повнометражна анімація про хлопця Ікінга, який не відповідає нормам свого суспільства вікінгів, де драконів сприймають як ворогів, і під час боротьби з ними встановлює зв'язок з пораненим Беззубиком, і через цей досвід змінює сприйняття драконів як ворогів, що запускає руйнування колективних упереджень і перехід до співпраці. «Як приборкати дракона» 2010⁶ (іл.6) – DreamWorks Animation (США), режисери анімаційної студії DreamWorks. Діяльність студії DreamWorks розгортається у світі острова Олух, де дракони традиційно сприймаються як загроза, а боротьба з ними є частиною суспільного устрою. У цьому середовищі Ікінг, який не відповідає воїнським нормам свого оточення, проходить навчання та включається у систему протистояння, однак під час одного з таких епізодів він не вбиває пораненого дракона Беззубика, а починає з ним взаємодіяти, що поступово змінює його розуміння природи конфлікту. Дракони у фільмі виступають метафорою «чужого», яке суспільство сприймає як вороже без спроби пізнання. Візуально стрічка поєднує темні, напружені сцени протистояння з яскравими та відкритими повітряними просторами, що підкреслює контраст між страхом і свободою. Динаміка камери трансформується від різких бойових композицій до плавних польотів, відображаючи перехід від конфлікту до довіри та співіснування.

7. Повнометражний анімаційний фільм «Залізний велетень» Історія про Гогарта, який знаходить інопланетного робота і поступово встановлює з ним дружній зв'язок, тоді як суспільство та військові структури сприймають невідомий об'єкт як загрозу, переносячи на нього власні страхи та обмежені уявлення. «Залізний велетень» 1999⁷ (іл.7) – Брад Берд (Brad Bird, США),

⁶ <https://userials.my/5818-yak-pryborkaty-drakona-2010.html>

⁷ <https://userials.my/5323-zaliznyi-veleten.html>

режисер та аніматор. Проект Брада Берда будується навколо протиставлення дитячої відкритості та дорослого страху перед невідомим. Сюжет будується навколо хлопчика Гогарта, який знаходить інопланетного робота та сприймає його не як зброю, а як істоту, здатну на добро і вибір власного шляху. Водночас військові структури бачать у ньому потенційну небезпеку, що поступово загострює конфлікт між довірою та підозрою. Візуально фільм поєднує 2D та 3D, створюючи відчуття глибини простору та масштабу. Напружені сцени вирізняються більш фрагментованою композицією і щільною динамікою кадру, тоді як у розвитку взаємин між героями простір стає відкритим, наповнюється природним світлом і спокійною атмосферою – це підкреслює перехід від страху до прийняття та усвідомленого вибору.

8. Короткометражний мальований анімаційний фільм «Умка»

Анімаційний фільм про біле ведмежа Умку, яке пізнає навколишній світ і вперше взаємодіє з невідомим без страху та упереджень, сприймаючи новий досвід як природну частину відкриття, дружби й освоєння простору. «Умка» 1969⁸ (іл.8) – Союзмультфільм (СРСР), радянські аніматори. Твір студії «Союзмультфільм» розвивається навколо дитячого, безпосереднього погляду на світ, у якому незнайоме не викликає ворожості, а стає джерелом зацікавлення. Сюжет розповідає про білого ведмежа Умку, яке через перші самостійні відкриття знайомиться з навколишнім середовищем, його законами та новими формами життя. Простота історії зосереджується не на конфлікті, а на процесі пізнання і встановленні контакту з іншим. Візуально фільм виконаний у традиційній мальованій 2D-анімації, що вирізняється лаконічністю форм, м'якою пластикою руху та виразною декоративністю кадру. Художній стиль поєднує мінімалізм із текстурністю, де простір вибудовується через чисті силуети, плавні лінії та узагальнені природні форми. Основу кольорової гами становлять холодні біло-сині відтінки, які передають атмосферу півночі, снігу й крижаної тиші. Водночас у сценах, де

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=2jn5DvELsOE>

Умка відкриває для себе нові й цікаві місця, з'являються тепліші світлові акценти та м'якші тональні переходи, що створюють відчуття затишку, зацікавлення й радості відкриття. Композиція залишається чіткою і графічною, а спокійний ритм природних рухів підкреслює гармонійність дитячого сприйняття світу.

9. Анімаційний фільм «Бембі» Анімаційний фільм про дорослішання через втрату, де руйнування дитячої безпеки стає ключовим етапом формування відповідальності та внутрішньої сили. «Бембі» 1942⁹ (іл.9) – студія Walt Disney (США), режисери та аніматори студії Disney. Класичний 2D-анімаційний фільм студії Disney (1942), створений у період Другої світової війни, вирізняється реалістичним і психологічно насиченим підходом до зображення природи та процесу дорослішання. Історія починається з Бембі як дитинчати, що досліджує світ, і поступово розгортається через етапи його зростання – від перших відкриттів і зміни пір року до формування зрілого захисника лісу. Кульмінацією стає загибель матері від рук мисливців, що символізує крах дитячого відчуття безпеки та зіткнення з жорстокою реальністю. Постать матері уособлює захист і стабільність, а її втрата – неминучий перехід у доросле життя. Фінал, у якому дорослий Бембі займає місце нового охоронця лісу, підкреслює прийняття відповідальності та продовження життєвого циклу після втрати. Візуально фільм побудований на чіткому епізодичному ритмі: від повільних, споглядальних сцен до напружених і динамічних після переломного моменту. Колірна палітра переходить від теплих літніх зелених відтінків до холодних і драматичних тонів ночі та пожежі. Важливим є також використання масштабу: маленький Бембі підкреслює вразливість на початку, тоді як дорослий олень займає домінуючу позицію в кадрі, символізуючи набуту внутрішню силу. Особливу роль у фільмі відіграє звуковий дизайн, побудований на поєднанні музичного супроводу, природних шумів і виразного використання тиші. Звуки лісу –

⁹ <https://uakino.best/cartoon/features/1510-bemb.html>

шелест листя, спів птахів, шум вітру, тріск гілок – формують живий простір і занурюють глядача у природне середовище. У мирних сценах домінують м'які оркестрові теми, що підкреслюють дитячу безтурботність і гармонію природи. Натомість у драматичних епізодах музика стає напруженою, ритмічно активною, а різкі звукові акценти, зокрема постріли мисливців чи шум пожежі, створюють відчуття загрози та втрати. Тиша у ключові моменти використовується як емоційна пауза, що посилює трагізм подій і внутрішній стан героя.

10. Ілюстрований роман «Wroniec» Ілюстрований роман про дитяче сприйняття політичного насильства, де реальність воєнного стану перетворюється на темну казкову подорож крізь світ страху, абсурду й монстрів, що уособлюють репресивну систему та колективні травми суспільства. «Wroniec» 2009¹⁰ (іл.10)– Jacek Dukaj, автор; ілюстрації Jakub Jabłoński (Польща). Діяльність Яцека Дукая вибудовується як багат шарова фантастична казка, у якій історичні події воєнного стану в Польщі 1981 року подані очима дитини. Сюжет розповідає про хлопчика Адася, у якого загадковий Вронець викрадає родину, після чого герой вирушає крізь похмуре місто на пошуки близьких. На цьому шляху він зустрічає химерних істот, що постають викривленими образами державної влади, насильства, черг, контролю та суспільного страху. Особливу роль у творі відіграє візуальна подача. Видання багато ілюстроване, а художній стиль поєднує гротеск, темну казковість і карикатурну деформацію образів. Монстри мають ламані, неприродні силуети, перебільшені пропорції та тривожну пластику, через що виглядають водночас фантастичними й упізнавано реальними. Їхній дизайн базується на перетворенні буденних символів влади на чудовиськ: міліція, танки, шпигуни чи бюрократичні структури набувають форми страхітливих істот. Стиль зображення вирізняється контрастністю, густими тінями та переважанням темних сіро-чорних тонів, що формують атмосферу

¹⁰ https://www.behance.net/gallery/3957625/Wroniec?locale=ru_RU

задушливого міста й нічного кошмару. Водночас окремі яскраві кольорові акценти використовуються як сигнали небезпеки, протесту або надії. Загалом стилістика твору нагадує похмуру дитячу книжку, де наївна форма поєднується з дорослою темою історичної травми. Саме через це роман працює одночасно як фантазійна пригода і як метафоричне осмислення тоталітарного досвіду.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція анімаційного фільму «Монстр із плісняви»

Анімаційний фільм «Монстр із плісняви» є рефлексією на особистий досвід вимушеної паузи в житті ХДАДМ (Харківської державної академії дизайну і мистецтв) під час війни. За допомогою засобів комедійно-метафоричної анімації, стрічка занурює глядача в почуття забутої не лише студентами, а самим світом аудиторії, покинутої їжі, залишеної в квапливому зборі з надією скоро повернутись, мольбертів та чашок чаю з давно всохлим в стінки вмістом, показуючи, як нормальне, світле мистецьке життя раптово перетворюється на порожній, затягнутий пилом простір, де страх ірраціонально під впливом часу зростає у форму монстра.

Головна мета роботи – переосмислити досвід переходу від життя, наповненого навчанням, спілкуванням та творчістю в великій дружній команді, до тривалої вимушеної паузи, в якій знайти хоч одного з багатьох тих з ким навчався онлайн – не що інше як вдача, а також показати, як повернення студентів та викладачів до ХДАДМ стає актом примирення з болючим минулим, яке змусило студентів розбігтися по різних куточках землі, щоб в кінці кінців знову об'єднатися в спільному відновленні втраченого досвіду. Анімаційний фільм покликаний допомогти глядачеві краще зрозуміти свої емоції, пов'язані з втратою «нормального» навчання, показати, що «ти не один», та відчувати катарсис через легку, гумористичну форму в знайомих стінах. Проект акцентує увагу на важливості творчого середовища як терапевтичного інструменту, де спільна діяльність стає головним засобом подолання травматичного досвіду вимушеної ізоляції.

Для досягнення емоційного ефекту фільм будується на контрасті між темрявою, страхом та «битвою» студентів, озброєних речами які уособлюють творчість: олівцями, лінійками та гумками, і моментом, коли викладач вмикає світло, знімаючи з плісняви маску монстра. Така концепція дозволяє візуально показати, як вимушена пауза, час і покинутість змінюють сприйняття

простору, а світло разом із поверненням творчої діяльності перетворює цей простір на місце нових спільних переживань, спілкування та надії.

2.2. Цільова аудиторія та емоційний вплив

Цільовою аудиторією проекту є, насамперед, студенти та випускники художніх академій, які пережили вимушену паузу навчання під час війни, а також ширше коло молодих українців, які втратили або змінили своє місце проживання. У рамках дослідження цільової аудиторії провели опитування щодо актуальності теми. Це люди різного віку, що зазнали змін через війну: студенти з початку повномасштабної агресії, які втратили офлайн-академію; онлайн-студенти без живого спілкування в студіях; майбутні абітурієнти ХДАДМ, які відчують минуле через фільм, а також ті люди, хто покинув домівку чи роботу.

2.4. Саунд-дизайн анімаційного фільму

Саунд-дизайн анімаційного ролика ґрунтується на поєднанні музичного супроводу та звуків оточення, які формують основну атмосферу та емоційний настрій сцен. Звуковий ряд поєднує як готові матеріали, так і самостійно створені звуки. Частина побутових шумів записується вручну із застосуванням методу Foley. Музичний супровід змінюється відповідно до перебігу сюжету: на початку він є спокійним і фоновим, створюючи відчуття звичного навчального середовища; з початком воєнних подій набуває тривожного характеру; у сценах протистояння з монстром стає більш динамічним і напруженим. У ролику свідомо не використовується закадровий голос чи озвучення персонажів, оскільки основний акцент зосереджується на візуальних образах і звуковому супроводі.

2.3. Візуальне рішення анімаційного фільму

Візуальний ряд анімації виконано в експресивному графічному стилі, що поєднує традиційний скетчинг із цифровою імітацією матеріалів, таких як вугілля, соус і пастель, реалізовані у техніці покадрової анімації з незначним використанням простих трансформацій за допомогою програми Adobe After Effects. Використання цифрової імітації м'яких матеріалів дозволяє зберегти

тяглість академічних традицій ХДАДМ у сучасному цифровому середовищі, створюючи місток між класичним малюнком та 2D-анімацією. Світлотіньове рішення побудоване на принципі кьяроскуро (chiaroscuro), що передбачає контрастне зіставлення чорного і білого. Спрощена анатомія та узагальнення форм використовується як засіб керування увагою глядача. Завдяки чіткому розподілу чорного і білого формується візуальний центр композиції, що дозволяє спрямовувати погляд у потрібну точку кадру та виділяти ключові елементи сцени.

ВИСНОВКИ

1. У ході дипломного дослідження здійснено аналіз анімації як ефективного осмислення колективного травматичного досвіду та рефлексії над станом вимушеної паузи, спричиненої воєнними діями. Теоретичний огляд показує, що використання метафори та гротеску допомагає передати складні емоції, роблячи їх більш зрозумілими для глядача та даючи можливість для власних роздумів.

2. Практичним результатом роботи стало створення авторського анімаційного ролика «Монстр із плісняви», у якому через трансформацію простору Харківської державної академії дизайну і мистецтв втілено ідею про те, що минуле, хоч і залишає сліди болю та втрат, символічно представлене в образі плісняви, не має ставати перешкодою для подальшого руху. Трансформація монстра з первинної загрози у прийнятний образ засвідчує можливість інтеграції травматичного досвіду в нову реальність і утворює оптимістичний погляд на майбутнє.

3. Аналіз аналогів підтвердив актуальність та доцільність обраної візуальної та звукової стратегії. Співставлення із такими творами, як «Resilience», «Memorial Engine» та «THE BOX», продемонструвало, що успішна комунікація з глядачем у темах втрати простору та часу досягається через перехід від буквального зображення конфлікту до символічного. Зокрема, досвід «THE BOX» та «Memorial Engine» підтвердив дієвість методу «оживлення» неживих об'єктів, що дозволяє уникнути прямої травматизації глядача. Водночас застосування мінімалістичної графічної мови, що була виокремлена у фільмі «Reunify» та ілюстрованому романі «Wronies», стала методологічною основою для формування візуальної мови власного проекту.

4. Застосування експресивного графічного стилю (chiaroscuro) та авторського фолі-дизайну дозволило досягти ефекту глибокого емоційного занурення без використання вербальних засобів. Відсутність закадрового

голосу переводить акцент на акустичну деталізацію побутових шумів та динаміку музичного супроводу, що робить оповідь інтуїтивно зрозумілою та інтимною для цільової аудиторії – молоді, що переживає досвід переосмислення свого простору та часу.

5. Отже, анімаційний ролик «Монстр із плісняви» виконує роль не лише художнього висловлювання, а й інструмента психологічної адаптації. Робота демонструє, що через творчу рефлексію над покинутим простором та його символічне відродження стає можливим збереження пам'яті та звільненням від тиску минулого, що є необхідною умовою для відновлення внутрішньої цілісності та продовження творчого шляху.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дослідження повномасштабної війни в Україні: думки, переживання, дії. Cedos Think Tank, 2023. URL: <https://cedos.org.ua/doslidzhennya-povnomasshtabnoyi-vijny-v-ukrayini-dumky-perezhyvannya-diyi/> (дата звернення: 08.05.2026).
2. Трансформація символічного простору мистецтва в умовах війни. Human Studies, 2025. URL: <https://humstudies.com.ua/article/view/335596> (дата звернення: 08.05.2026).
3. Art as an Existential Means of Perception and Representation of War Trauma. eNUPPIR, 2025. URL: <https://reposit.nupp.edu.ua/item/19546> (дата звернення: 08.05.2026).
4. Collective trauma in Ukraine: realities and prospects of the psychological support of the population. E-MED Journal: Psychology and Society, 2023. URL: <https://e-medjournal.com/index.php/psp/article/view/442> (дата звернення: 08.05.2026).
5. Creation of Animation as a Method of Media Art Therapy in Working with War Trauma in Children and Teenagers. Art terapijski TRANSFER, 1(1), 98–116. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/454751> (дата звернення: 30.04.2026).
6. Examining the Visual Narratives of Ukrainian Video Games. European Journal of English Studies. 2024. URL: https://ejes.uaic.ro/articles/EJES2024_15SI_ZIN.pdf (дата звернення: 30.04.2026).
7. Links between monster imagery and post-traumatic stress explored in new paper. Lincoln Bishop Journal, 2026. URL: <https://www.lincolnbishop.ac.uk/news/links-between-monster-imagery-and-post-traumatic-stress-explored-in-new-paper> (дата звернення: 08.05.2026).
8. Media Art Therapy in Working with War Trauma in Children and Teenagers. Українське дослідження (Інститут інформаційних технологій і засобів

навчання НАПН України). URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/741383/> (дата звернення: 30.04.2026).

9. Media art therapy in working with war trauma in children and teenagers. Art terapijski TRANSFER, 1(1), 98–116. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/741383/> (дата звернення: 08.05.2026).

10. Napier S. J. World War II as Trauma, Memory and Fantasy in Japanese Animation. URL: <https://apjjf.org/susan-j-napier/1972/article> (дата звернення: 30.04.2026).

11. The War Phenomenon in the Animated Film. SAGE Publications. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/17506352251392723> (дата звернення: 30.04.2026).

12. UK Trauma Council. Childhood Trauma, War and Conflict. URL: <https://www.uktraumacouncil.org/> (дата звернення: 30.04.2026).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний ролик «Resilience», 2023 рік



Іл. 1.2. Анімаційний фільм «Memorial Engine», 2024 рік



Іл. 1.3. Анімаційний фільм «Reunify», 2023 рік



Іл. 1.4. Анімаційний фільм «THE BOX», 2018 рік



Іл. 1.5. Анімаційний фільм «Красуня та чудовисько», 1991 рік



Іл. 1.6. Повнометражна анімація «Як приборкати дракона», 2010 рік



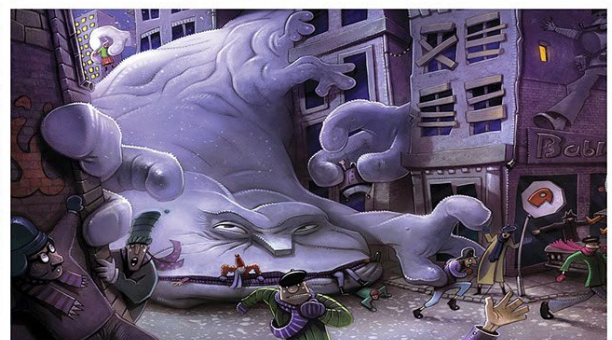
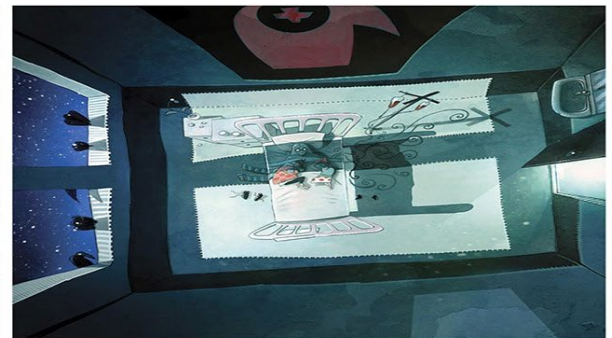
Іл. 1.7. Повнометражний анімаційний фільм «Залізний велетень», 1999 рік



Іл. 1.8. Короткометражний мальований анімаційний фільм «Умка», 1969 рік



Іл. 1.9. Анімаційний фільм «Бембі», 1942 рік



Іл. 1.10. Ілюстрований роман «Wroniec», 2009 рік

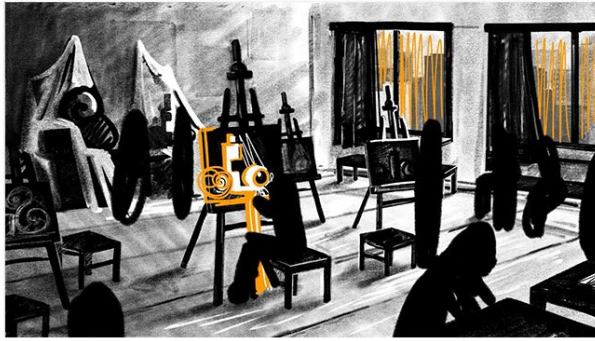
ДОДАТОК II. СКЛАД ПРОЕКТУ



Іл. 2.3. Пошуки кольорового рішення



Іл. 2.4. Пошуки візуального стилю



Іл. 2.5. Скриншоти з анімаційного ролика «Монстр із плісняви»