

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»  
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Шульженко Анна Андріївна

**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК**  
**«ПОВЕРНЕННЯ ДО РЕАЛЬНОСТІ»**

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. А. Шульженко

Керівник: Чен Наталія Володимирівна  
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

## ЗМІСТ

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                                           | 3  |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....                                                        | 5  |
| 1.1 Анімаційний фільм “Green Light”, 2018 р. ....                                     | 5  |
| 1.2 Анімаційний фільм “Boy, I’m Scared”, 2025 р.....                                  | 6  |
| 1.3 Анімаційний фільм “Radha”, 2024 р. ....                                           | 7  |
| 1.4 Анімаційний фільм “A dream to persue”, 2025 р. ....                               | 8  |
| 1.5 Анімаційний фільм “Igna”, 2025 р.....                                             | 9  |
| 1.6 Анімаційний фільм “La Noria”, 2020 р. ....                                        | 10 |
| 1.7 Анімаційний фільм “Snow Bear”, 2025 р. ....                                       | 11 |
| 1.8 Анімаційний фільм “Forevergreen”, 2025 р. ....                                    | 12 |
| 1.9 Анімаційний фільм “Run Totti Run”, 2023 р. ....                                   | 13 |
| 1.10 Анімаційний фільм “Emersion”, 2025 р. ....                                       | 13 |
| РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ .....                                          | 15 |
| 2.1 Концепція роботи та сюжет анімаційного ролика «Повернення до<br>реальності» ..... | 15 |
| 2.2 Технічні характеристики та особливості.....                                       | 17 |
| 2.3 Звукове рішення. ....                                                             | 17 |
| ВИСНОВКИ.....                                                                         | 19 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....                                                       | 21 |
| ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ .....                                                       | 22 |
| ДОДАТОК 2 СКЛАД ПРОЄКТУ .....                                                         | 28 |

## ВСТУП

Сучасне суспільство характеризується високим рівнем діджиталізації та інтенсивним споживанням мультимедійного контенту, що зумовлює трансформацію способів сприйняття інформації. Зокрема, спостерігається тенденція до домінування аудіовізуальних форм комунікації, які забезпечують швидке засвоєння інформації та підвищений рівень емоційного залучення аудиторії. У цьому контексті анімація постає як ефективний інструмент репрезентації складних соціальних і психологічних явищ, оскільки поєднує в собі візуальну метафоричність і доступність для широкого кола глядачів.

Даний дипломний проєкт присвячений розробці анімаційного ролика «Повернення до реальності», який спрямований на дослідження феномену самотності в умовах цифрового суспільства та висвітлення процесу відновлення соціальних зв'язків. Концептуально проєкт базується на ідеї трансформації внутрішнього світу головного героя, що супроводжується переоцінкою цінностей, відновленням мотивації та поверненням до активної соціальної взаємодії.

У цифрову епоху значна частина повсякденної активності людини переноситься у віртуальний простір. За даними аналітичного звіту, середньостатистичний користувач Інтернету проводить онлайн близько 6 годин 40 хвилин щоденно [1]. Водночас зростання інтенсивності онлайн-комунікації не супроводжується підвищенням якості міжособистісних відносин. Дослідження показують, що значна частина користувачів соціальних мереж відчуває емоційну ізоляцію, незважаючи на високий рівень цифрової взаємодії [2].

Наукові праці підтверджують наявність зв'язку між активним використанням цифрових технологій та переживанням самотності. Зокрема, у дослідженні Ш. Теркл зазначається, що цифрові технології формують ілюзію

близькості, водночас послаблюючи реальні соціальні зв'язки [3]. Авторка наголошує, що сучасні користувачі дедалі частіше обирають контрольовану онлайн-комунікацію, уникаючи складності живого спілкування.

Дослідження також демонструють негативні соціально-психологічні наслідки надмірного використання соціальних мереж. Зокрема, за даними міжнародних організацій, надмірне використання цифрових технологій пов'язане з підвищеним ризиком тривожності та депресії, особливо серед молоді [4].

Таким чином, підтримка онлайн-ідентичності та постійна присутність у цифровому середовищі можуть сприяти виникненню почуття штучності соціальних взаємодій, емоційного виснаження та соціального відчуження. У крайніх випадках це призводить до формування поведінкових залежностей і поступового руйнування реальних соціальних зв'язків.

Новизна запропонованого анімаційного проєкту полягає у поєднанні віртуальних середовищ із елементами української міфології та фольклору. Використання символічних образів традиційної культури як засобу психологічної репрезентації внутрішніх змін героя дозволяє створити багаторівневу інтерпретацію процесу повернення до реальності. У своєму дослідженні Поцелуйко А. показує, що українська міфологія зберігає архетипи та культурні коди, які забезпечують спадкоємність традицій, колективну пам'ять та відчуття належності до спільноти [5]. В свою чергу Гудков С. розглядає міфологічний світогляд як цілий механізм формування ставлення людини до світу, суспільства та власної ідентичності [6]. Таким чином міфологія має великий вплив на людину у процесі подолання відчуження та пошуку зв'язку з соціумом.

Анімаційний ролик «Повернення до реальності» спрямований на осмислення впливу цифрового середовища на психоемоційний стан особистості та підкреслює необхідність відновлення повноцінної соціальної взаємодії в реальному світі. Метою проєкту є акцентування уваги на

важливості балансу між реальним життям та віртуальним світом як ключової умови психологічного благополуччя сучасної людини.

## РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналогами проєкту є короткометражні анімаційні фільми, Аналіз було проведено з урахуванням відповідності кожного прикладу проєкту.

### 1.1 Анімаційний фільм “Green Light”, 2018 р.

“Green Light” (Іл. 1.1) — це короткометражний анімаційний фільм режисера Сіонмін Кіма, який розповідає історію світу після масштабної техногенної катастрофи<sup>1</sup>. Події відбуваються у постапокаліптичному середовищі, де більшість живих організмів зникла внаслідок використання ядерної зброї. Головною героїнею є дівчина-підліток Марі, яка намагається вижити серед руїн цивілізації та водночас не втратити віру в майбутнє. Незважаючи на самотність і постійну небезпеку, вона присвячує себе пошуку способів відновлення життя на планеті.

Важливою сюжетною лінією є дружба Марі зі зламаним бойовим роботом, який поступово змінюється під її впливом. Робот, створений для руйнування, починає усвідомлювати цінність життя та стає захисником дівчини. Після трагічної загибелі Марі саме він продовжує її справу, вирощуючи рослини та відроджуючи природу. Таким чином автор підкреслює тему внутрішньої трансформації персонажа та можливості морального вибору навіть у найскладніших умовах.

Фільм виконаний у техніці 3D-анімації з високим рівнем деталізації середовища. Особливу увагу приділено текстурам металу, рослинності, освітленню та атмосферним ефектам, які формують переконливий постапокаліптичний світ. Контраст між зруйнованим середовищем та

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tZbH2hqdNg0&t=1s>

тендітними зеленими рослинами посилює головну ідею твору — надію на відродження життя.

Для дипломного проєкту цей фільм становить інтерес насамперед завдяки демонстрації трансформації головного героя під впливом подій та взаємодії з іншими персонажами. Також важливими є підходи до створення емоційного зв'язку між героями, використання символічних образів природи та побудова візуально насиченого середовища, яке відображає внутрішній стан персонажів.

## 1.2 Анімаційний фільм “Boy, I'm Scared”, 2025 р.

“Boy, I'm Scared” (Іл. 1.2) — це короткометражний анімаційний фільм, створений командою ArtCenter College of Design<sup>2</sup>. Події відбуваються напередодні глобальної катастрофи: до Землі наближається метеорит, який неминуче знищить людство. Однак автори свідомо не акцентують увагу на самій катастрофі. Натомість сюжет зосереджується на останніх годинах життя трьох друзів-підлітків, які підтримують зв'язок через відеодзвінок.

Герої проводять цей час разом, обговорюючи власні страхи, спогади та переживання. Попри усвідомлення неминучості трагедії, вони не піддаються паніці, а намагаються знайти розраду в присутності один одного. Такий підхід дозволяє розкрити тему людських стосунків та значення емоційної підтримки навіть у найскладніших обставинах.

Візуально фільм виконаний у мінімалістичній 2D-стилістиці. Автори використовують спрощені форми персонажів, невелику кількість деталей та стриману кольорову палітру. Проте саме така простота допомагає зосередити увагу глядача на емоціях героїв та їхньому внутрішньому світі. У міру розвитку сюжету кольори поступово змінюються, а навколишнє середовище набуває насичених червоних відтінків, що підсилює відчуття наближення катастрофи.

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=nsZn9AeVBTo>

Цей анімаційний фільм є цінним прикладом відображення сучасних підлітків та їхньої взаємодії через цифрові технології. Особливий інтерес становить демонстрація того, як віртуальне спілкування стає для героїв способом подолання страху та самотності. Також важливими є художні рішення щодо оформлення особистого простору персонажів, зображення їхніх кімнат та використання кольору для передачі психологічного стану героїв.

### 1.3 Анімаційний фільм “Radha”, 2024 р.

“Radha” (Іл. 1.3) — це анімаційний фільм Бімаля Поддара, який присвячений темі родинної пам’яті, зв’язку поколінь та впливу дитячих спогадів на формування особистості<sup>3</sup>. Центральне місце у сюжеті займають стосунки хлопчика та його бабусі, які представлені через переплетення минулого й теперішнього.

Події фільму розгортаються у двох часових вимірах. Глядач бачить безтурботне дитинство головного героя, проведене поруч із бабусею, а також його доросле життя, сповнене самотності та відчуження. Спогади про щасливі роки постійно повертаються до персонажа та допомагають йому усвідомити значення родини у власному житті. Образ маленького хлопчика символічно супроводжує бабусю в останні роки її життя, уособлюючи її найцінніші спогади та любов до онука.

Особливістю фільму є надзвичайно емоційна візуальна розповідь. Автор майже не використовує діалоги, надаючи перевагу виразній мові образів, освітлення та композиції кадру. Контраст між теплими спогадами дитинства та холодними відтінками дорослого життя підсилює відчуття втрати та ностальгії.

Анімація виконана у 3D-графіці з високим рівнем деталізації середовища. Особливу увагу приділено освітленню, яке змінюється залежно

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=om-osa5BCE4&t=800s>

від емоційного стану персонажа. Домівка бабусі зображена як простір тепла, затишку та безпеки, тоді як світ дорослого героя виглядає значно стриманішим та менш емоційним.

Для проєкту анімаційного ролика цей фільм є важливим прикладом відображення внутрішньої трансформації героя через переосмислення власного минулого. Особливий інтерес становить тема зв'язку поколінь, яка є однією з ключових ідей дипломного проєкту. Також важливими є художні рішення щодо зображення спогадів, роботи з кольором та побудови емоційної атмосфери.

#### **1.4 Анімаційний фільм “A dream to persue”, 2025 р.**

“A dream to persue” (Іл. 1.4) — це короткометражний анімаційний фільм Кароліни Као Сальгуеро, який присвячений темі пошуку життєвого сенсу та подолання буденності<sup>4</sup>. У центрі сюжету знаходиться людина, яка поступово усвідомлює власну незадоволеність життям та намагається повернути собі втрачену мрію.

На початку твору головний герой перебуває у стані емоційного виснаження. Його дні проходять за одноманітною рутиною, а навколишній світ здається безбарвним та позбавленим перспектив. Переломним моментом стає перегляд старих фотографій, які нагадують йому про дитячу мрію подорожувати та відкривати нові місця. Саме це спонукає героя вийти за межі звичного способу життя та вирушити назустріч змінам.

Фільм побудований на принципі візуального оповідання без значної кількості діалогів. Основна увага приділяється емоціям персонажа, його рухам та взаємодії з навколишнім середовищем. Камера плавно супроводжує героя, створюючи ефект особистої присутності та дозволяючи глядачу глибше співпереживати його внутрішньому стану.

---

<sup>4</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=XrqSF2OOz\\_M](https://www.youtube.com/watch?v=XrqSF2OOz_M)

Анімація виконана у стилізованій 3D-графіці з використанням м'якого освітлення та приглушеної кольорової гами. У міру розвитку сюжету кольори стають яскравішими, що символізує повернення героя до активного життя та реалізацію власних прагнень.

Для дипломного проєкту цей фільм є важливим прикладом демонстрації особистісної трансформації через зміну світогляду. Особливо цінними є прийоми зображення самотності, рутини та поступового повернення інтересу до життя, які перегукуються з історією головного героя ролика «Повернення до реальності».

### 1.5 Анімаційний фільм “Igna”, 2025 р.

“Igna” (Іл. 1.5) — короткометражний анімаційний фільм Келі Вонг, який розповідає драматичну історію двох сестер-чаклунок<sup>5</sup>. Основна увага у творі приділяється зміні особистості, моральному вибору та складності родинних взаємин.

Сюжет розгортається навколо двох сестер, які зростають разом та мають тісний емоційний зв'язок. Проте з часом одна з них починає змінюватися під впливом темних сил та поступово віддаляється від своєї родини. Молодша сестра змушена спостерігати за цією трансформацією та переживає внутрішній конфлікт між любов'ю до близької людини та необхідністю протистояти її руйнівним вчинкам.

Фільм значною мірою спирається на символізм та візуальні метафори. Зміна кольорової гами, освітлення та характеру рухів персонажів відображає психологічний стан героїнь і підкреслює розвиток конфлікту. Особлива увага приділяється темі втрати ідентичності та боротьби за збереження власної сутності.

---

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zRR48aDaGE0>

Анімація виконана у стилізованій 2D-графіці зі спрощеним дизайном персонажів. Незважаючи на мінімалістичний підхід, авторці вдалося створити виразні образи завдяки продуманій кольоровій палітрі та емоційній анімації. У фільмі переважають холодні відтінки, які підсилюють атмосферу тривоги та невизначеності. Ближче до кульмінації темп анімації пришвидшується, а композиція кадрів стає більш динамічною.

Для проєкту «Повернення до реальності» цей фільм є важливим прикладом демонстрації внутрішніх змін персонажа та використання символічних образів для передачі психологічних процесів. Також особливу цінність становить поєднання реалістичних переживань героїв із фантастичними елементами, що перегукується з використанням персонажів української міфології у дипломному проєкті.

## **1.6 Анімаційний фільм “La Noria”, 2020 р.**

“La Noria” (Іл. 1.6) — це анімаційний фільм Карлоса Баена, створений у 2020 році<sup>6</sup>. У своїй роботі Баен розкриває історію хлопчика, який намагається утримати спогади про свою родину через відновлення старого дитячого колеса огляду, що символізує його минуле та емоційний зв’язок із близькими. Герой переживає складний психологічний стан, занурений у самотність, втрату та внутрішній відчай, який поступово посилюється візуальними образами його страхів.

Згодом йому доводиться безпосередньо зіткнутися зі своїми страхами, які буквально матеріалізуються та вторгаються у його реальність у вигляді фантастичних істот. У фінальній частині відбувається емоційне перевтілення: монстри, які спочатку сприймалися як загроза, виявляються частиною його пам’яті та допомагають зберегти спогади про родину й щасливе дитинство. Герой переживає катарсичний момент, опиняючись перед яскравим,

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=omsgfpbUrmA&t=300s>

символічним образом відновленого світу пам'яті, що поєднує біль і прийняття.

Анімаційний фільм привертає увагу глядача надзвичайно деталізованою 3D-графікою, глибокою роботою зі світлом і матеріалами, а також кінематографічною постановкою кадру. “La Noria” може розглядатися як важливий візуальний референс для проєкту завдяки поєднанню психологічної глибини та високого рівня технічної реалізації.

### **1.7 Анімаційний фільм “Snow Bear”, 2025 р.**

“Snow Bear” (Іл. 1.7) — це короткометражний анімаційний фільм Арона Блейза, що розкриває історію самотнього ведмеда, який страждає від браку соціальної взаємодії та емоційної прив'язаності<sup>7</sup>. Щоб подолати відчуття ізоляції, він створює собі уявного або штучного друга, з яким проводить значну частину часу, і таким чином компенсує відсутність реальних соціальних контактів.

Поступово його світ змінюється, коли він нарешті зустрічає справжню ведмедицю, що стає важливим переломним моментом у сюжеті. Ця зустріч змушує героя переосмислити власні емоції та відмовитися від повністю уявного світу на користь реальних стосунків.

Фільм виконано у стилі 2D-графіки, повністю намальованої від руки, з характерною м'якою стилізацією, притаманною класичній анімаційній традиції Disney. Кожен кадр ретельно опрацьований, що створює відчуття цілісності та гармонійної художньої композиції. Фони є деталізованими та атмосферними, вони підсилюють відчуття простору та настрою, тоді як персонажі мають спрощену, але виразну форму.

Особлива увага приділена пластичності рухів, міміці та композиційній взаємодії персонажів із середовищем. Тематично фільм розкриває проблему самотності у природному та соціальному контексті, а також ілюструє процес

---

<sup>7</sup> <https://youtu.be/xOXolSQcEb4?si=w-7IAujCXRLNcwXI>

переходу від ілюзорних зв'язків до реальних емоційних контактів, що є важливим і для досліджуваного проекту.

Анімаційний фільм “Snow Bear” привертає увагу насамперед темою відокремленості у світі та відчуттям неповності навіть коли навкруги є живі істоти, з якими можна будувати соціальні зв'язки. Персонаж поринає у світ уяви замість прийняття реальності. Для проекту важливим є поява справжнього друга у світі ведмеда — саме це є фінальною зміною у його житті та відповідає ідеї проекту.

### 1.8 Анімаційний фільм “Forevergreen”, 2025 р.

“Forevergreen” (Іл. 1.8) — це анімаційний фільм Джеремі Енделхарда, який розповідає історію маленького ведмедика, що знаходить незвичайного друга та наставника у вигляді великого дерева<sup>8</sup>. Їхній зв'язок розвивається як символ гармонії між живою істотою та природою, де дерево виступає не лише як об'єкт довкілля, а як емоційний і духовний партнер.

З часом ведмедик дорослішає та починає прагнути нових вражень і самотійного досвіду, що спонукає його залишити свого покровителя. Він вирушає у подорож у пошуках місця, звідки походять нові ресурси та їжа, відкриваючи для себе інший бік світу. Проте його дії призводять до небезпечної ситуації, зокрема виникнення пожежі, яка ставить під загрозу його життя та навколишнє середовище.

У критичний момент дерево жертвує собою, щоб врятувати ведмедика, що створює сильний емоційний акцент у сюжеті. Цей трагічний епізод стає поворотним моментом, який формує у героя глибоке усвідомлення цінності життя та взаємозв'язку з природою. Згодом він вирішує відновити дерево, продовжуючи цикл життя та пам'яті про свого друга.

Стилістично фільм виконано у 3D-графіці з унікальною стилізацією, що імітує пластилінову анімацію. Це створює ефект матеріальності та

---

<sup>8</sup> <https://youtu.be/B4EPW7JUMTM?si=Ms4dwjmWXEdm97cp>

одночасної умовності зображеного світу. Для проєкту особливо важливими є теми поколінь, екологічної відповідальності та емоційного зв'язку з природою, а також візуальна мова лісових сцен.

### **1.9 Анімаційний фільм “Run Totti Run”, 2023 р.**

“Run Totti Run” (Іл. 1.9) — це анімаційний фільм Шада Брадбурі, виконаний у 3D-графіці з унікальним стилістичним рішенням, що імітує акварельний живопис<sup>9</sup>. Такий підхід створює ефект ручного малюнка та надає анімації легкості, експресивності та художньої свободи, наближаючи її до традиційного ілюстративного мистецтва.

У центрі сюжету знаходиться емоційний зв'язок між хлопцем і його собакою, який візуалізовано через світлову стрічку, що символічно з'єднує їх протягом усього фільму. Після смерті улюбленця герой переживає глибоку втрату, яка впливає на його емоційний стан і сприйняття реальності.

Ключовим моментом є сцена зустрічі зі світом духів, де він бачить образ свого собаки серед інших духовних сутностей. Це стає для нього точкою трансформації, що дозволяє прийняти втрату та переосмислити зв'язок із минулим.

Для проєкту важливим є саме візуальне рішення фільму, яке поєднує акварельну стилізацію з 3D-об'ємністю, а також образи духів, які виконують роль емоційних провідників між світами.

### **1.10 Анімаційний фільм “Emersion”, 2025 р.**

“Emersion” (Іл. 1.10) — це анімаційний фільм, створений у 2D-графіці, який розкриває історію серфінгіста, що під час змагання опиняється під водою та потрапляє у незвичний підводний світ<sup>10</sup>. Там він зустрічає містичну

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=DjG1E4n0PcA>

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=NgFtwXie1dA>

істоту — духа, який звертається до нього з проханням допомогти врятувати кита, що заплутався у рибальських сітках.

Головний герой приймає рішення ризикувати власним життям і допомогти створінню, демонструючи альтруїстичну поведінку та готовність до самопожертви. Завдяки його дії кит отримує шанс на порятунок, а сам герой переживає трансформаційний досвід, пов'язаний із переходом між життям і символічною смертю. У фіналі дух повертає його до поверхні, надаючи другий шанс.

Особливістю фільму є вільна стилізація анімації, використання нестандартних ракурсів камери та умовна, але виразна графічна мова. Образ морського духа відіграє ключову роль як символ природної сили та морального вибору.

Психологічний аспект фільму полягає у взаємодії героя з надприродними силами, які виступають каталізатором його внутрішніх змін та формування нової системи цінностей, орієнтованої на допомогу та самопожертву.

## РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

### 2.1 Концепція роботи та сюжет анімаційного ролика «Повернення до реальності» .

«Повернення до реальності» — це короткометражний анімаційний ролик, виконаний у техніці 2D-анімації, який порушує актуальну проблему надмірного занурення сучасної людини у віртуальний простір та його впливу на соціальні зв'язки, психологічний стан і світогляд особистості. Проєкт спрямований на демонстрацію процесу внутрішньої трансформації людини через усвідомлення важливості реального життя, живого спілкування та збереження зв'язку зі своєю родиною, друзями та культурною спадщиною.

Основною ідеєю анімаційного ролика є відновлення зв'язку між поколіннями, подолання соціальної ізоляції та привернення уваги до проблеми поступового відчуження людей один від одного внаслідок надмірного перебування у цифровому середовищі. Через історію головного героя проєкт демонструє необхідність активної участі у реальному житті, важливість міжособистісної комунікації та збереження культурної пам'яті як складової особистісного розвитку.

Концепція роботи базується на поєднанні сучасної буденності з елементами української міфології. Міфологічні персонажі виступають не лише казковими істотами, а й символічними провідниками героя у процесі його самопізнання. Вони допомагають йому усвідомити власні помилки, переосмислити життєві цінності та віднайти втрачений зв'язок із навколишнім світом. Особлива увага приділяється психологічному стану персонажа, який опиняється у незвичних обставинах та змушений переоцінити власне ставлення до життя.

Сюжет ролика розповідає історію підлітка, який більшу частину свого часу проводить у віртуальному просторі. Він захоплюється переглядом відеоконтенту, соціальними мережами та комп'ютерними іграми, поступово втрачаючи інтерес до реального життя. Відносини героя з родиною стають напруженими, а спілкування з друзями більше не приносить йому задоволення. Символом його замкненості є знак «Стоп», розміщений на дверях його кімнати, який підкреслює небажання хлопця взаємодіяти із зовнішнім світом.

Одного дня герой помічає на своєму столі запрошення на український фестиваль із реконструкцією козацької битви. Проте цей захід не викликає в нього жодного інтересу. Запрошення лежить серед безладу в кімнаті, зі слідом від чашки кави, що символізує байдужість хлопця до реального життя та культурних подій.

Після чергового дня, проведеного за переглядом цифрового контенту, хлопець знаходить нову комп'ютерну гру — візуальну новелу, засновану на образах української міфології. Зацікавившись незвичною тематикою, він починає проходити гру. Під час гри один із персонажів звертається безпосередньо до нього та говорить про те, що він забув власне коріння, втратив зв'язок із близькими людьми та збився зі свого життєвого шляху.

Раптом після цього хлопця затягує у гру, і він опиняється у мальовничому лісі, де знайомиться з міфічними істотами, які відкривають йому очі, показуючи те, про що він забув. Найважливішим, що розчинилось в його пам'яті за останні роки, виявився зв'язок з родиною та друзями. З цього часу розуміє, що дійсно віднайшов втрачену частину себе.

У результаті герой усвідомлює, наскільки важливими є реальні людські взаємини та особистий досвід, який неможливо замінити цифровими розвагами. Повернувшись до реального світу, він відчуває зміни у власному світосприйнятті та прагне відновити втрачені зв'язки з оточенням.

Фінал ролика демонструє завершення його внутрішньої трансформації. Хлопець вирушає на зустріч зі своїми друзями, щоб разом відвідати

фестиваль. У руках він тримає дерев'яний меч, який багато років тому виготовив для нього дідусь. Цей предмет виступає важливим символом зв'язку поколінь, пам'яті про родину та духовної спадкоємності. Спостерігаючи за святкуванням, герой відчуває свою причетність до спільноти та знаходить новий сенс у простих моментах реального життя.

## **2.2 Технічні характеристики та особливості.**

Анімаційний ролик «Повернення до реальності» розроблено з використанням сучасних інструментів, що дозволяють поєднати програми для досягнення необхідного візуального рішення.

Персонажі ролика відмальовані в програмі “Adobe Photoshop” та підготовлені до подальшої анімації, яка здійснюється в “Adobe After Effects”. Частини тіла персонажів, деталі одягу та аксесуари будуть анімовані для додання реалістичності, а також покадрово буде відмальовано складні рухи та зміни у деталях обличчя.

Розроблені фони для родика відмальовані також в програмі “Adobe Photoshop” та анімовані за допомогою “Adobe After Effects” для створення ефекту паралаксу та буде додано анімацію окремих елементів для реалістичності та створення загальної атмосфери

## **2.3 Звукове рішення.**

Звукове рішення анімаційного ролика надає художньої виразності візуального ряду та спрямоване на створення емоційного зв'язку з глядачем. Основу аудіо-супроводу становлять інструментальні музичні композиції, яка виконують не лише функцію фоновой підтримки, але й виступають засобом розкриття внутрішнього стану головного героя. Завдяки варіативності темпу, тональності та динаміки музика підкреслює ключові моменти, акцентує увагу на важливих деталях і сприяє формуванню цілісного емоційного наративу.

Важливим елементом звукового дизайну є використання природних звуків, які створюють ефект занурення у фантазійний лісовий простір. Середовище формується за допомогою звуків вітру, протяжних звуків диких тварин та інших атмосферних елементів, які не лише підсилюють відчуття реалістичності, але й надають середовищу містичного, майже магічного характеру. Така звукова палітра сприяє залученню глядача та розширює межі візуального сприйняття.

Озвучення персонажів створено із застосуванням технологій штучного інтелекту. Підібрані голоси максимально релевантних тембрів, завдяки чому досягається розкриття індивідуальних характеристик персонажів.

Кульмінаційним елементом звукового оформлення є фінальна сцена, у якій відбувається перехід героя з уявного світу до реальності. Для підсилення контрасту використано автентичні звуки реального фестивального середовища. Живі записи натовпу, музики та емоційних реакцій учасників передають атмосферу загального піднесення, щирої радості та емоційного єднання. Завдяки цьому створюється переконливий ефект присутності, а також підкреслюється внутрішня трансформація героя, який долучається до реального світу та соціальної взаємодії.

Звукове рішення ролика поєднує у собі музичний супровід, шумові ефекти та голосове озвучення, гармонійно поєднуючись з візуальним рядом і формуючи цілісний художній образ анімаційного твору.

## ВИСНОВКИ

У сучасному світі цифрові технології та віртуальний простір стали невід'ємною складовою повсякденного життя людини. Водночас стрімке поширення соціальних мереж, онлайн-комунікації та цифрових сервісів сприяє виникненню низки соціально-психологічних проблем, серед яких особливе місце займають самотність, відчуження та поступова втрата реальних міжособистісних зв'язків. Віртуальна реальність дедалі частіше підміняє справжнє спілкування, формуючи ілюзію безмежних можливостей та соціальної активності, що нерідко призводить до емоційної ізоляції особистості. Саме тому проблема залежності від цифрового середовища є актуальною та потребує привернення уваги суспільства.

Основною метою дипломного проєкту стало створення анімаційного ролика «Повернення до реальності», спрямованого на осмислення впливу віртуального світу на психоемоційний стан людини та популяризацію ідеї відновлення повноцінного життя поза межами цифрового простору. У процесі роботи було проведено аналіз наукових джерел, що висвітлюють проблему самотності та соціальної ізоляції в умовах цифровізації суспільства, а також досліджено сучасні тенденції розвитку анімаційного мистецтва як засобу соціальної комунікації.

У рамках проєкту було проаналізовано анімаційні твори, виконані у техніках 2D та 3D анімації. Проведений аналіз дозволив виявити ефективні художні та режисерські прийоми для передачі емоційних станів персонажів, простежити особливості побудови драматургії, візуальної мови та символічних образів. Отримані результати стали основою для розробки власної концепції анімаційного фільму та визначення його стилістичного рішення.

Особливістю анімаційного ролика «Повернення до реальності» є поєднання актуальної соціальної проблематики з елементами української міфології та фольклору. Використання міфологічних персонажів як

провідників на шляху внутрішньої трансформації героя дозволяє не лише підсилити художню виразність твору, а й популяризувати національну культурну спадщину. Завдяки символічним образам розкривається процес подолання самотності, переосмислення життєвих цінностей та повернення до справжніх людських взаємин.

Створений анімаційний ролик покликаний привернути увагу насамперед молодій аудиторії до проблеми надмірного занурення у віртуальний світ. Через емоційну історію головного героя демонструються наслідки соціальної ізоляції та водночас пропонується позитивний шлях її подолання через відновлення зв'язку з навколишнім світом, природою та іншими людьми. Проєкт акцентує увагу на важливості збереження балансу між цифровим та реальним середовищем як необхідної умови гармонійного розвитку особистості.

Таким чином, анімаційний ролик «Повернення до реальності» є не лише творчим мистецьким проєктом, а й соціально значущим медіапродуктом, спрямованим на формування усвідомленого ставлення до використання цифрових технологій. Реалізація проєкту демонструє можливості анімації як ефективного інструменту висвітлення актуальних суспільних проблем та впливу на світогляд глядача. Робота покликана надихнути людей переглянути власні життєві пріоритети, зміцнювати реальні соціальні зв'язки, знаходити радість у повсякденному житті та цінувати справжнє людське спілкування.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Digital 2024: Global overview report. DataReportal. URL:  
<https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report> (дата  
звернення: 03.05.2026).
2. Social media use in 2021. Pew Research Center. URL:  
<https://www.pewresearch.org/internet/2021/08/19/social-media-use-in-2021/>  
(дата звернення: 7.05.2026).
3. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less  
from Each Other. New York : Basic Books, 2011. 360 p.
4. Adolescent mental health and digital environments. World Health  
Organization. URL:  
<https://www.who.int/publications/i/item/9789240022279> (дата звернення:  
04.05.2026).
5. Биконя Поцелуйко А. Міфологічні вірування як основа етнічних  
культурних кодів // Fine Art and Culture Studies. 2025. № 2. DOI:  
10.32782/facs-2025-2-38. URL:  
<https://journals.vnu.volyn.ua/index.php/art/article/view/2499> (дата  
звернення: 03.05.2026).
6. Гудков С. Міфологічний світогляд сучасної людини як  
соціокультурний феномен // Українські культурологічні студії. 2025. №  
1(16). С. 49–55. DOI: 10.17721/UCS.2025.1(16).07. URL:  
<https://ucs.knu.ua/article/view/3845> (дата звернення: 02.05.2026).

**ДОДАТОК 1**  
**АНАЛІЗ АНАЛОГІВ**



Іл. 1.1. Анімаційний фільм “Green Light”, 2018 р.



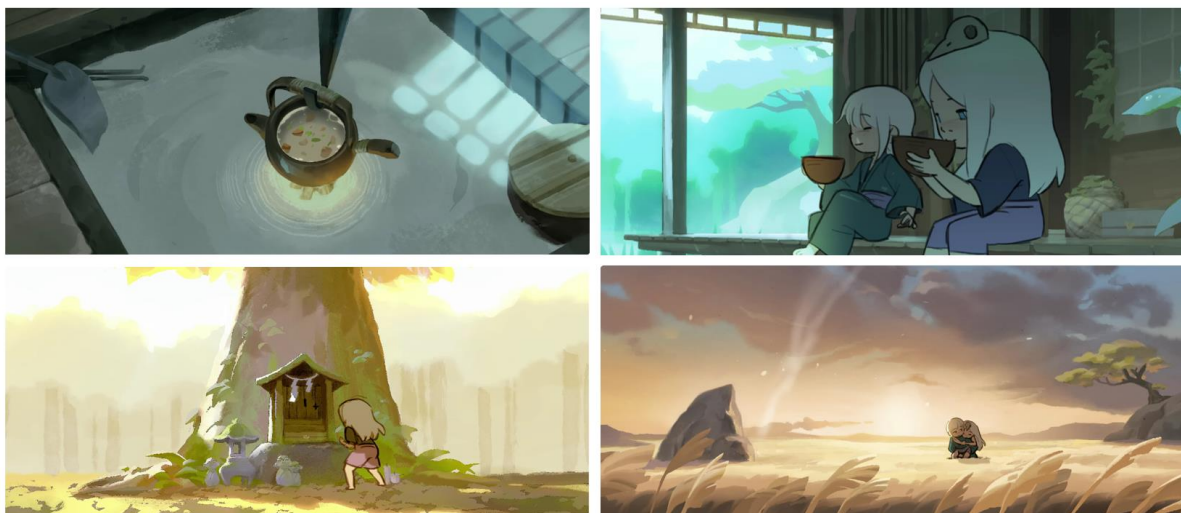
Іл. 1.2. Анімаційний фільм “Boy, I'm Scared”, 2025 р.



Іл. 1.3. Анімаційний фільм “Radha”, 2024 р.



Іл. 1.4. Анімаційний фільм “A dream to pursue”, 2025 р.



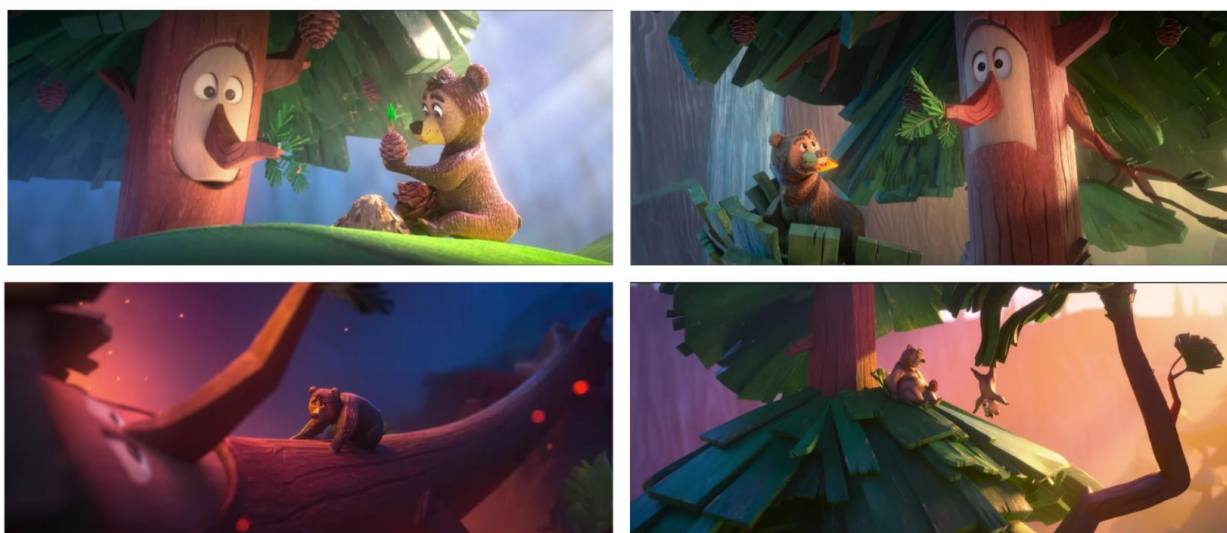
Іл. 1.5. Анімаційний фільм “Igna”, 2025 р.



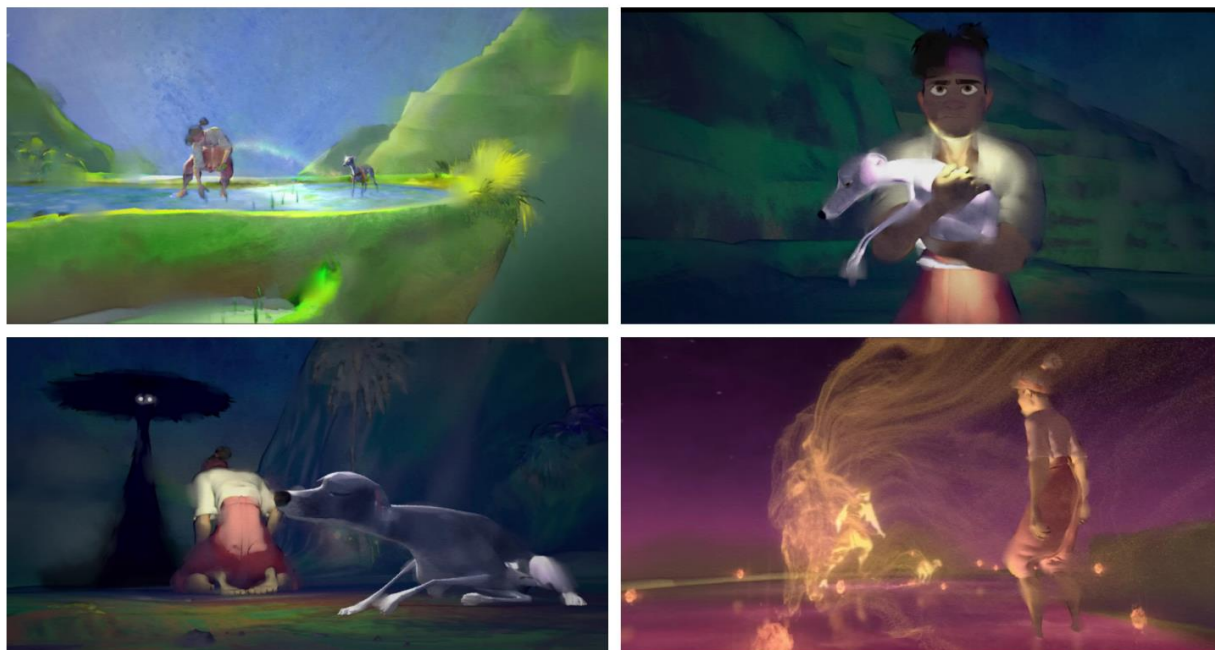
Іл. 1.6. Анімаційний фільм “La Noria”, 2020 р.



Іл. 1.7. Анімаційний фільм “Snow Bear”, 2025 р.



Іл. 1.8. Анімаційний фільм “Forevergreen”, 2025 р.

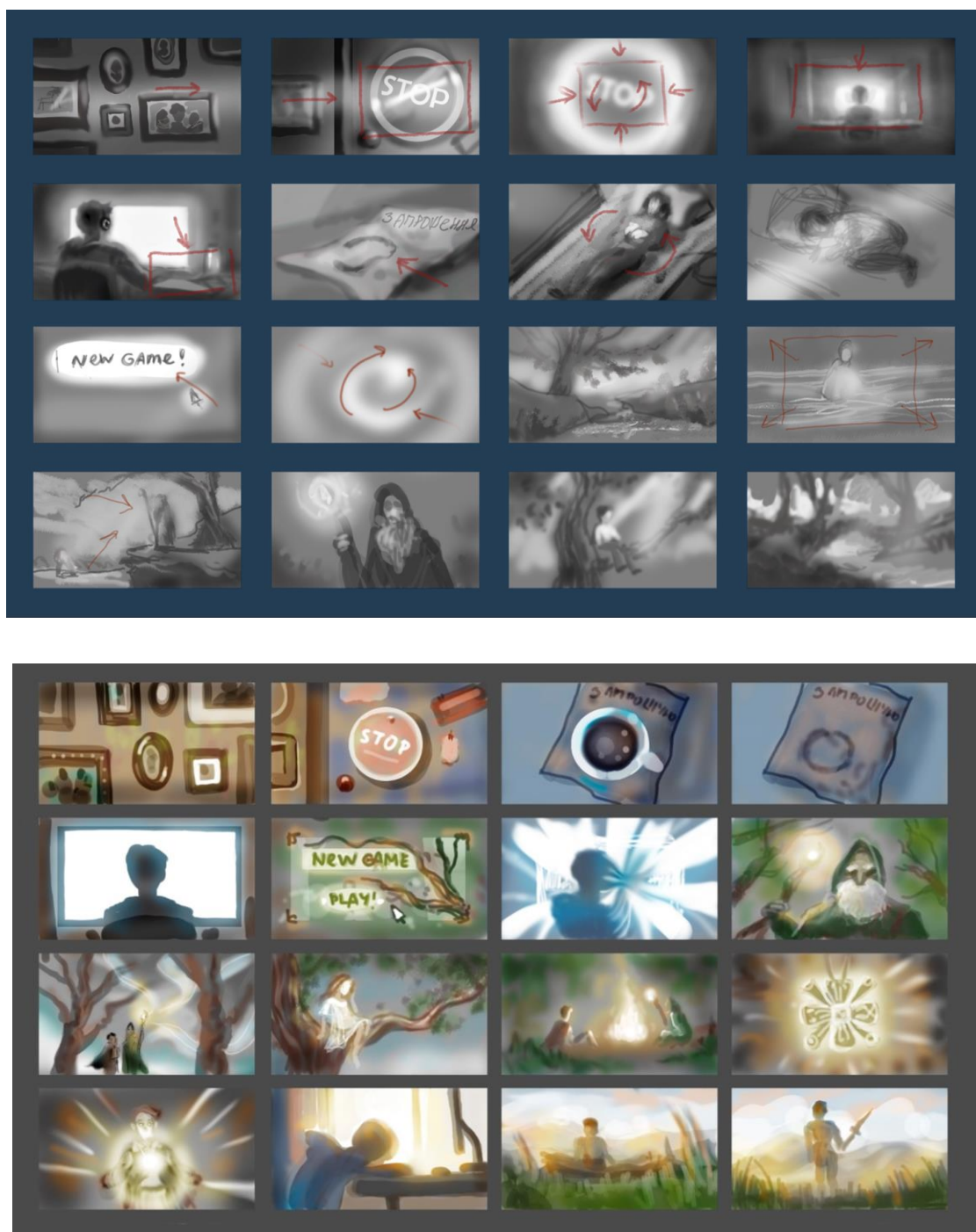


Іл. 1.9. Анімаційний фільм “Run Totti Run”, 2023 р.



Іл. 1.10. Анімаційний фільм “Emersion”, 2025 р.

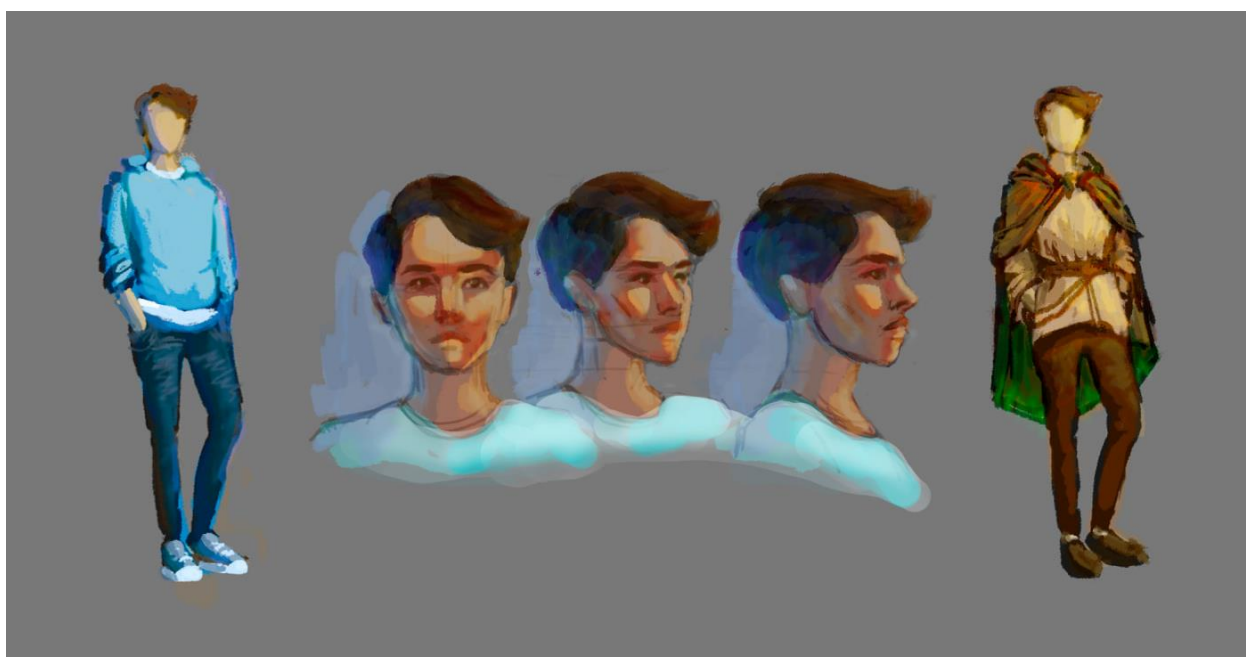
**ДОДАТОК 2**  
**СКЛАД ПРОЄКТУ**



Іл 2.1 Сторіборд



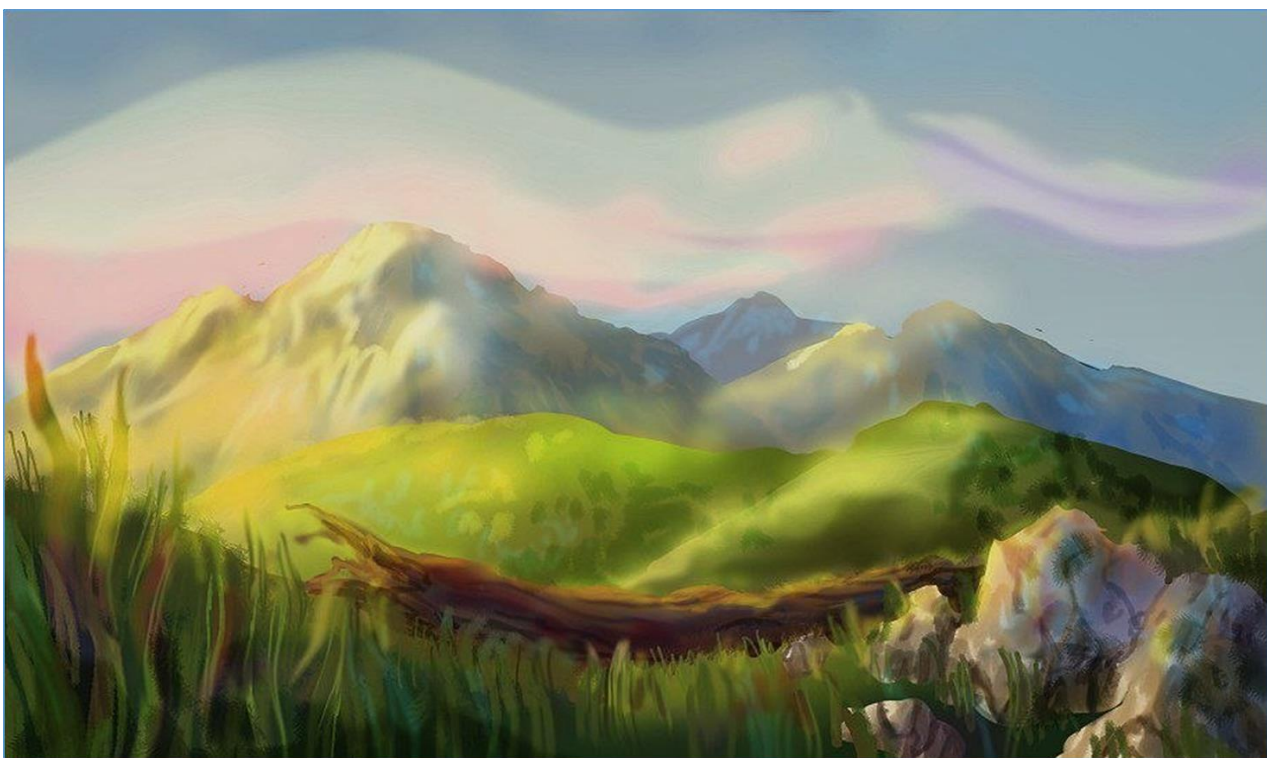
Іл 2.2 Персонаж



Іл 2.3 Розробка персонажа



Іл 2.4 Розробка фону



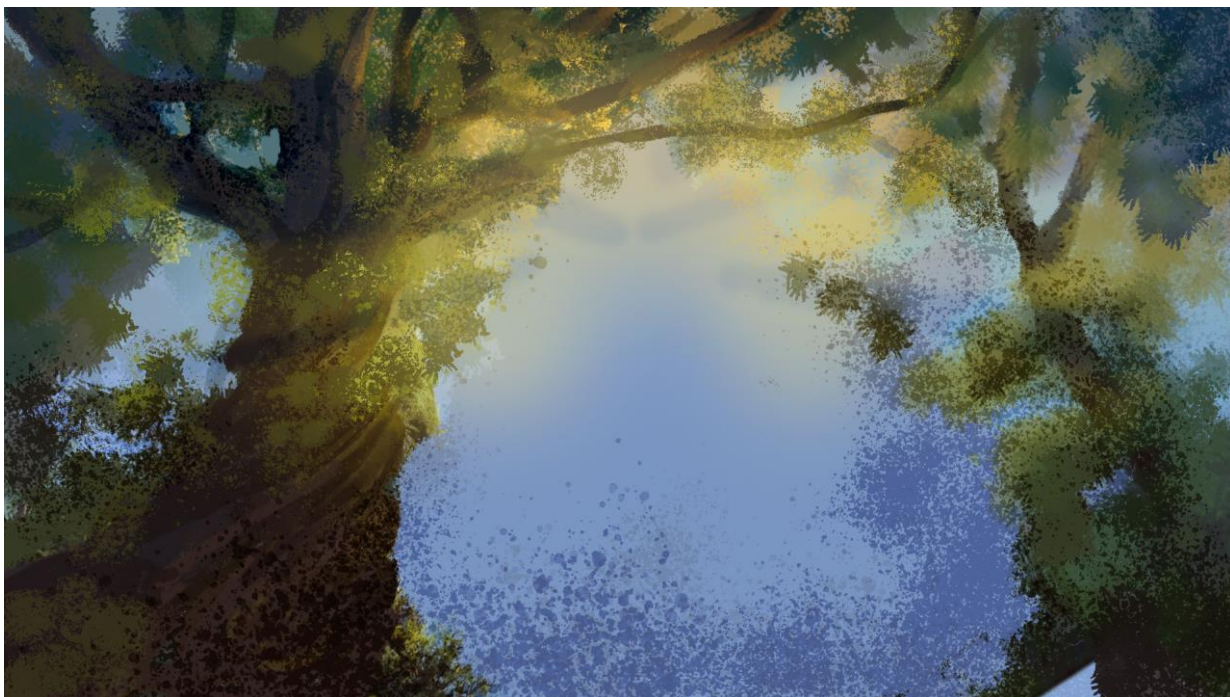
Іл 2.5 Розробка фону



Іл 2.6 Розробка екрану гри



Іл 2.7 Розробка фону



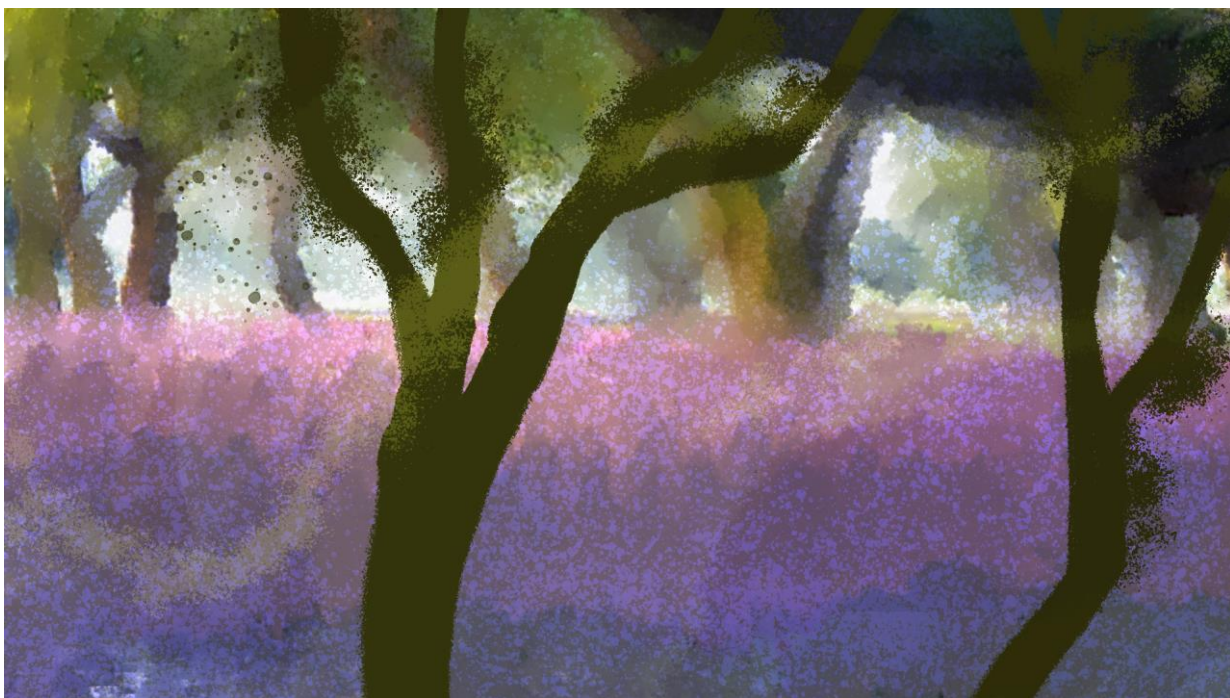
Іл 2.8 Розробка фону



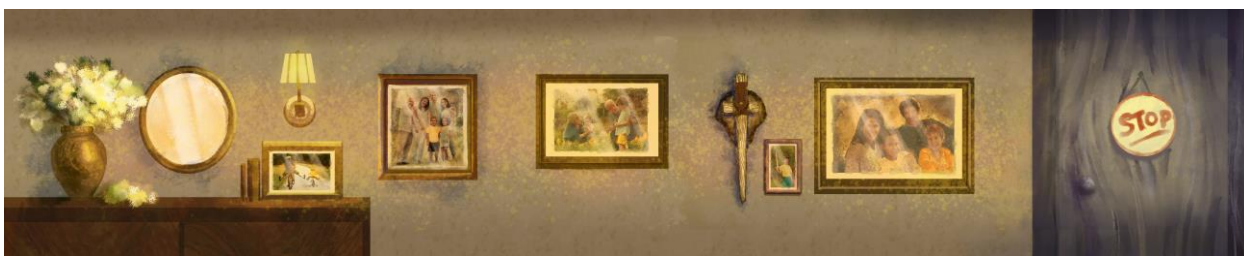
Іл 2.9 Розробка персонажів



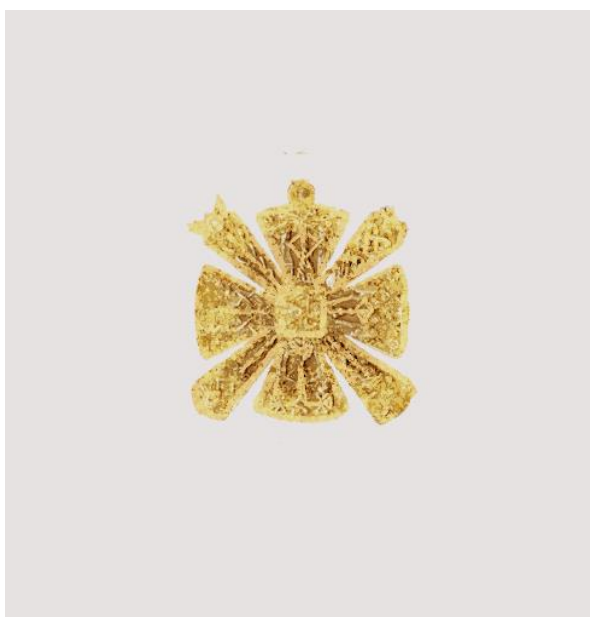
Іл 3.0 Розробка фону



Іл 3.1 Розробка фону



Іл 3.2 Розробка фону



Іл 3.3 Розробка символу «Крес»