

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Шикало Юлія Андріївна

**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ПОСІБНИК З КОНТРОЛЮ НАД
НЕКОНТРОЛЬОВАНИМ»**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ Ю. А. Шикало

Керівник: Чен Наталія Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	6
1.1 Анімаційний ролик “cat-astrophe”	6
1.2 Анімаційний ролик “Afternoon class”	7
1.3 Анімаційний ролик “Sonic vision”	8
1.4 Анімаційний фільм “Persepolis”	9
1.5 Анімаційний ролик “I’ll Start Tomorrow...”	9
1.6 Анімаційний ролик “existential horse dream”	10
1.7 Мультсеріал «Дивовижний світ Гамбола»	11
1.8 Анімаційний ролик «Межа»	12
1.9 Анімаційний ролик “CEREAL!”	12
1.10 Анімаційний ролик “StarFall”	14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	15
2.1 Концепція роботи та структура анімаційного ролику.	15
2.2 Стилiстична концепція анімаційного ролику.	15
2.3 Технічні характеристики та особливості.	16
2.4 Звукове рішення.	17
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	19
ДОДАТОК 1 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	21
ДОДАТОК 2 ЕСКІЗНІ ПОШУКИ.....	27
ДОДАТОК 3 СКЛАД ПРОЄКТУ	30

ВСТУП

У сучасному візуальному середовищі анімація поступово займає особливе місце як форма, що дозволяє працювати не лише з історіями, а й із внутрішнім досвідом та емоціями людини. На відміну від реалістичних медіа, вона надає значно більше творчої свободи: дає можливість змінювати форму об'єктів, маніпулювати простором і часом, поєднувати різні візуальні стилі та техніки в межах одного твору. Саме цей фактор, як стверджує Пол Ворд робить анімацію ефективним інструментом для передачі суб'єктивного досвіду, який не завжди піддається прямому документальному відтворенню та який складно описати словами або показати буквально[8].

. У такому підході набуває актуальності не тільки сюжет, а й ритм, пластика руху, зміна простору, кольору та стилю, які разом створюють цілісне відчуття внутрішнього стану людини.

У цьому контексті особливу роль відіграє гіперболізація як художній прийом. Він допомагає передати стан, у якому звичні логічні зв'язки порушуються, а реальність сприймається як нестабільна і подекуди нелогічна. Через перебільшення, іронію, парадоксальні ситуації та несподівані візуальні рішення анімаційні прийоми дозволяють не лише відобразити хаос, а й зробити його відчутним на емоційному рівні. Гіперболізація стає способом дистанціювання від складного досвіду, дозволяє подивитися на нього під іншим кутом, знизити напругу через іронію та переосмислення. Він виступає як своєрідна мова адаптації — інструмент, за допомогою якого людина поступово приймає зміни, навіть якщо вони залишаються незрозумілими чи болісними.

Процес адаптації до змін у даній роботі розглядається через модель переходу Вільяма Бріджеса, яка описує три послідовні етапи розвитку стану людини: завершення попереднього життєвого досвіду, період невизначеності та внутрішнього переосмислення і поступове формування нового стану прийняття та стабільності. Адаптація не є швидким лінійним процесом, для деякого вона може значно затягнутися, хтось проживає її в пришвидшеному

форматі, адже все залежить від зовнішніх факторів, але основні етапи залишаються[5].

Як зазначає Михайлич О. В. «Прийняття рішення про переїзд з місця проживання нерідко викликає внутрішньо-особистісний конфлікт у вимушених переселенців. Цей конфлікт виникає на основі відсутності мотивації для переїзду та фізичною неможливістю залишатися в екстремальних життєвих умовах вдома. Це призводить до формування у них особливого досвіду, що виходить за межі звичайного». Такий стан призводить до руйнування звичних життєвих орієнтирів, втрати відчуття стабільності та невизначеності майбутнього, що ускладнює процес ухвалення рішення і супроводжується інтенсивними емоційними переживаннями, зокрема стресом і шокowymi станами[3].

У продовження цього процесу Газізова О. О. підкреслює, що соціокультурна адаптація внутрішньо переміщених осіб супроводжується трансформацією ідентичності та необхідністю інтеграції в нове соціальне середовище, що вимагає переосмислення власного місця у системі соціальних зв'язків. [1]

Проект «Посібник з контролю над неконтрольованим» — авторська анімаційна робота, що досліджує процес адаптації до вимушених змін через використання гіперболізації як виразного засобу. У центрі уваги внутрішній стан персонажа, який проходить шлях від хаосу, відторгнення та втрати орієнтирів до поступового прийняття нової реальності. Іронічна форма оповіді пом'якшує емоційну напругу та дає змогу говорити про складний досвід у більш доступний спосіб.

Актуальність. В умовах війни досвід вимушених змін став особливо поширеним і набув нової глибини. Значна кількість людей змушена залишати свої домівки, часто повністю змінювати свої звички та спосіб життя заради безпеки і стабільного психологічного стану себе та своїх близьких

Мета проєкту: показати процес адаптації до вимушених змін через авторську анімацію, яка передає внутрішні стани від хаосу та відторгнення до прийняття і відчуття дому.

Новизна роботи полягає у візуалізації процесу адаптації до вимушених змін через поєднання фотографії, анімації та іронічної подачі. Такий підхід дозволяє передати складні психологічні переживання без надмірного драматизування, використовуючи образність, метафори та трансформацію навколишнього простору.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналогами даного проєкту стали авторські анімаційні роботи та сучасна анімація, у яких через абсурд, гумор і гіперболізацію передається внутрішній стан персонажа. Під час аналізу увага приділялася поєднанню стилізованої експериментальної анімації з реалістичними фотофонами, а також способам передачі емоцій, фізичних і психологічних станів.

1.1 Анімаційний ролик “cat-astrophe”

“Cat-astrophe” (Іл. 1.1) — це сучасний інді-анімаційний ролик, створений аніматором під псевдонімом wil kenny¹ у 2025 році. У центрі сюжету — абсурдні новини, та реакція на них головного персонажу, кота.

З кожним новим повідомленням емоційний стан героя поступово погіршується: його міміка стає дедалі більш напруженою, хаотичною та нервовою. Водночас змінюється і візуальне середовище — фон ніби «розсипається», набуває більшої текстурності та поступово заповнюється темними плямами фарби. Для підсилення відчуття тривоги автор використовує ефект тремтіння камери й самого персонажа, що додатково підкреслює його нестабільний емоційний стан. Звуковий супровід має нагнітаючий характер та містить звуки, характерні для котів.

Кольорова гама ролика переважно м’яка та стримана. Фони виконані без контурів і залишаються здебільшого статичними, тоді як персонажі мають темний лайн, що допомагає акцентувати на них увагу. Окремі елементи, зокрема товари на касі, екрани з новинами та частина фонів, створені на основі фотографій, завдяки чому у ролику поєднуються різні види медіа.

Робота вирізняється експресивною анімацією та швидким темпом розвитку подій. Серед її переваг варто відзначити вдалий комедійний таймінг і гіперболізовану міміку персонажа. Водночас надмірна хаотичність наративу та швидка зміна кадрів іноді ускладнюють сприйняття деталей середовища й композиції.

¹ <https://wilkenny373.wixsite.com/wilkennyincorporated/films>

Для нашого проєкту цей ролик є важливим референсом у питаннях передачі комедійного таймінгу та стилізації рухів тварин як персонажів. Також він близький до тематики нашої роботи, оскільки порушує тему тривоги та психологічного тиску, спричиненого навколишніми подіями. Окрім цього, проєкт є орієнтиром у роботі зі звуковим дизайном, демонструючи ефективну взаємодію звуку та зображення для створення цілісного ритму анімації.

1.2 Анімаційний ролик “Afternoon Class”

“Afternoon Class” (Іл. 1.2) — це короткометражна анімація 2014 року від корейського режисера Seoro Oh². Сюжет чудово ілюструє знайому багатьом студентам боротьбу зі сном під час нудної післяобідньої лекції. Головною перевагою цього ролика є геніальне використання візуальних метафор, стан сонливості передається через трансформацію голови персонажа, вона стає важкою, як ковадло або куля для боулінгу. Це є чудовим прикладом того, як анімація здатна транслювати фізичні відчуття через графіку.

Окрему увагу автор приділяє крупним планам облич персонажів. Подекуди вони зображуються з ефектом зйомки на камеру 0,5, що створює легке викривлення перспективи та додає сценам комічності й відчуття особистої присутності. Переходи між реальністю та сновидіннями виконані плавно й креативно. Зокрема, автор використовує ефект «глітч» — зображення починає ніби плисти, роздвоюватися та нагадувати спотворення, схожі на ефект 3D-окулярів. У одному з епізодів хлопець бачить сон, у якому намагається розбудити самого себе. Учні в класі на тлі головного героя також сплять у різних позах, які в його уяві перетворюються на водоспади, дерева та інші спокійні природні локації. Усе це підсилює внутрішній конфлікт персонажа, який ледве стримується, щоб не заснути

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

Таким чином, “Afternoon Class” став для нас прикладом того, як за допомогою візуальних метафор можна передати внутрішній і фізичний стан персонажа, повністю відмовившись від закадрового пояснення.

1.3 Анімаційний ролик “Sonic vision”

“Sonic vision” (Іл. 1.3) — це анімаційний студентський експеримент 2026 року від автора під псевдонімом Ted Reeson³.

Ролик починається з того, що головний герой сідає в машину, заводить її, починає перемикає радіо і на кожній хвилі разом зі звуком змінюється стиль, герой не залишається байдужим, він бачить зміни, по різному реагує на кожну, кінцевим етапом оточення, тобто машина, стає пластиліновою, на пасажирське сидіння сідає реальний кінь, ролик закінчується тим, що вони їдуть на іграшковій машині якою керує дитяча рука. На початку кольори приглушені, оточення здебільшого в сірих відтінках, але шарф на головному герої слугує акцентом, текстура на ньому безперервно змінюється, поступово все стає більш насиченим і в кінці це вже яскраве місто з дитячого малюнку, а не сіре й похмуре, як у перші секунди. Більша частину кадрів відмальована в спрощеному стилі з плоскими кольорами, тінь можна помітити тільки між персонажем і фоном, що висуває його на перший план.

Назва “Sonic Vision” («звукове бачення») підкреслює ідею того, що музика здатна змінювати сприйняття людиною навколишнього світу, формуючи настрій і створюючи різну атмосферу залежно від того, що саме вона слухає.

Основна робота зосереджена на використанні різних стилів, матеріалів та текстур. У ролику з’являються акварельні фарби, пластилін, папір, фрагменти перекладної анімації, вставки частин відео з реальними тваринами й предметами. Однак вагомим недоліком є відсутність чіткої наративної структури. Ролик працює радше як абстрактний досвід, аніж як історія з початком і кінцем, що може швидко знизити емоційну залученість глядача, що шукає сюжету.

³ <https://surl.lu/pnwaxz>

Для нашої роботи цей проєкт слугує орієнтиром у роботі з різноманіттям стилів, текстур та їх гармонійним поєднанням.

1.4 Анімаційний фільм “Persepolis”

“Persepolis”(Іл. 1.4) — «Персеполіс»— французький повнометражний анімаційний фільм 2007 року, знятий французькою письменницею іранського походження Марджан Сатрапі та художником і режисером Венсаном Паронно за мотивами автобіографічної графічної новели Сатрапі⁴.

Роботу виконано у графічній чорно-білій стилістиці, що наслідує візуальну мову оригінального коміксу. Спрощені форми, виразні силуети та мінімалістичне художнє рішення дозволяють зосередити увагу глядача на переживаннях головної героїні та її особистому сприйнятті подій.

Для нашого проєкту цей твір є важливим аналогом насамперед через використання особистого досвіду як основи для побудови сюжету. Подібно до «Persepolis», у дипломній роботі особисті переживання автора стають відправною точкою для художнього осмислення складного життєвого досвіду. Також спільним є прагнення передати внутрішній стан персонажа не через документальну точність, а за допомогою образності, суб'єктивного погляду та художніх засобів анімації. Аналог демонструє, як особиста історія може бути трансформована в універсальне висловлювання, зрозуміле широкому колу глядачів.

1.5 Анімаційний ролик “I’ll Start Tomorrow...”

“I’ll Start Tomorrow...”(Іл. 1.5) — це ролик 2026 року від автора під псевдонімом SkyeWei⁵, що іронічно й дуже влучно описує стан прокрастинації.

Сильною стороною є висока якість візуального виконання: опрацьовані фони та деталізований, експресивний дизайн головного героя. Ролик торкається близької кожному проблеми, і через гіперболізацію емоцій (муки совісті, відволікання) створює сильний відгук у аудиторії.

⁴ <https://www.imdb.com/title/tt0808417/>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=F8zqVO8UqTM>

Бездоганна технічна реалізація тримає увагу до останньої секунди. Втім, недоліком є певна лінійність і передбачуваність сюжету: розвиток подій іде за класичним сценарієм відкладання справ, що не пропонує глядачеві несподіваних сюжетних поворотів. Дуже помітно, що кольори використовуються як частина сюжету. Зелений кадр у ванній дає відчуття ізоляції й апатії, червоний із дедлайном — тиску й паніки, синьо-фіолетовий — нічної втоми та тривожності. Це називається *color scripting*, коли емоція сцени будується через домінуючий колір. Освітлення тут не реалістичне, а стилізоване: монітор світиться занадто яскраво, тіні кольорові, а поверх усього є *bloom*, *blur* і легкий шум, щоб картинка виглядала “м’якою” та живою. Робота виконана в Adobe After Effects разом із Clip Studio Paint або Toon Boom Harmony. Загалом це дуже типовий стиль для сучасних indie-анімацій про навчання, дедлайни, вигорання й “terminally online” естетику. Ще одна характерна риса — композиція. Камера часто стоїть дуже близько або використовує перебільшену перспективу, через що сцени виглядають емоційнішими. Персонаж інколи займає мало місця в кадрі, а навколо багато порожнього простору — це підсилює відчуття самотності чи стресу. Світло майже завжди мотивоване екраном телефона чи ноутбука, тому кадри мають цей типовий “нічний цифровий” вайб.

Цей ролик показує нам, наскільки важливо обирати актуальні теми. Візуальна репрезентація внутрішніх переживань героя є чудовим прикладом для нашого проєкту.

1.6 Анімаційний ролик “existential horse dream”⁶

“Existential horse dream”(Іл. 1.6) — це коротка анімація від авторки під псевдонімом shiyinn, випущена у 2026 році. Вона відрізняється своїм сюрреалістичним і меланхолійним настроєм. Перевагою проєкту є унікальна, дещо «недбала» авторська стилістика. Вона філігранно створює атмосферу сновидіння та екзистенційної тривоги, де форма повністю підпорядкована емоціям. Проєкт має свої фішки у вигляді елементів, фонів з реальних фото, а

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=rtl_nCmqpbY

також діалоги, що супроводжуються звуками, як у 8-бітних іграх. Візуальна недосконалість тут працює як повноцінний художній прийом, хоч і може здатися, що анімація виглядає недостатньо живою. З іншого боку, через абстрактність оповіді, сюжет може здатися незрозумілим для широкої аудиторії.

Хоч цей ролик не є для нас прямим аналогом, він є цікавим з точки зору створення сильної атмосфери мінімальними засобами. Він вчить не боятися експериментів задля досягнення потрібного психологічного ефекту.

1.7 Мультсеріал «Дивовижний світ гамбола»

«Дивовижний світ гамбола»⁷ (англ. The Amazing World of Gumball) (Іл. 1.7) — мультсеріал Великої Британії та США, створений Беном Буклетом для каналу «Cartoon Network». Прем'єра в США відбулася 3 травня 2011 року. Головна перевага цього проєкту — майстерне поєднання різних медіа в одному кадрі. Творці міксують 2D-анімацію, 3D-графіку, лялькову анімацію (stop-motion) та реальні фотографії як фони. Це створює неймовірно багатий і неординарний візуальний простір, що постійно дивує глядача. Водночас для непідготовленого глядача таке візуальне розмаїття може здатися перевантаженим і строкатим. Відсутність єдиної стилістики є ризикованим кроком — це вимагає філігранної режисури, щоб картинка не розпалася на хаотичні елементи.

Композиція кадрів є динамічною та побудованою з урахуванням швидкого темпу анімації. У сценах активно використовуються крупні плани, ширококутні ракурси та деформація перспективи, що підсилює гумористичність і емоційність моментів. В окремих епізодах застосовуються елементи імітації зйомки на камеру, зокрема інтерфейс запису, фокусування та цифрові спотворення, завдяки чому сцени виглядають більш живими та сучасними.

Технічно анімація поєднує мальовану 2D-графіку з композитингом, 3D-оточенням та glitch-ефектами. Для сцен характерне використання яскравої

⁷ <https://www.youtube.com/@WorldOfGumballofficial/videos>

кольорової палітри, контрастного освітлення та цифрових спотворень зображення, які підсилюють хаотичний і комедійний характер анімації. Також помітне активне використання squash and stretch анімації та деформації форм під час руху, що додає персонажам більшої пластичності та виразності.

Для нас цей серіал є зразком сміливості. Він надихає на пошуки нестандартних підходів до композиції та дає можливість не обмежувати себе строгими канонами єдиного стилю.

1.8 Анімаційний ролик «Межа»

“Межа” (Іл. 1.8) — сучасна українська студентська анімаційна робота 2025 року від Вероніки Аювджи, студентки спеціальності «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ.

Стилістика анімації виконана у мінімалістичній 2D-графіці з акцентом на емоційний стан персонажа та атмосферу сцен. Для візуального стилю характерні спрощені форми, тонкий контур, стримана кольорова гама та використання невеликої кількості яскравих акцентів для підсилення певних моментів. Більшість кадрів побудовані у сіро-білих тонах, через що анімація виглядає більш тривожною та психологічно напруженою.

Композиція кадрів переважно стримана та зосереджена на персонажі. Часто використовується велика кількість порожнього простору, фронтальні або статичні ракурси, що підсилює відчуття самотності й внутрішньої ізоляції героя.

Для нас ця робота є чудовим прикладом, адже розповідає про адаптацію до нових умов, до яких ніхто не мав би звикати, коли під час війни живеш з постійним відчуттям спустошеності.

1.9 Анімаційний ролик “CEREAL!”

“CEREAL!” — анімаційний ролик 2024 року створений авторкою під псевдонімом XrayAlphaCharlie⁸ під час навчання у Vancouver Film School. У центрі сюжету — дівчина, яка помічає в супермаркеті пластівці з кільцем

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=nCKwUB8EVbc>

усередині та одразу вирішує їх купити. Вдома їй доводиться висипати весь вміст упаковки, перш ніж дістатися прикраси. Вона радісно надягає кільце на палець, однак швидко розчаровується, усвідомивши, що нічого не змінилося. З невдоволеним виразом обличчя героїня заглядає до холодильника в пошуках молока, щоб нарешті поснідати, але виявляє, що упаковка порожня. У цей момент через спалах гніву вона перетворюється на дракона, опиняється на даху будинку та починає дихати вогнем. Під час перевтілення кільце стає затісним і тріскається, а сама героїня падає назад у квартиру вже у людському образі, серед палаючих меблів. Поруч із нею приземляється стікер із нагадуванням купити молоко.

Композиція кадрів активно використовує ширококутні ракурси та перспективні викривлення, завдяки чому створюється відчуття нестабільності й внутрішньої напруги персонажа. Значну роль відіграють крупні плани та динамічне розташування об'єктів у просторі, що робить сцени більш виразними та кінематографічними.

Технічно анімація виконана у стилізованій 2D-графіці з використанням текстурних кистей, варіативної товщини лінії та ефектів світіння. Колірна гама побудована на контрасті холодних приглушених тонів із яскравими теплими акцентами, які підсилюють драматичність епізодів. Авторка майстерно використовує принципи стиснення та розтягування (squash and stretch), прийоми smear-анімації та деформації форми під час руху що робить рухи живими, кумедними та пластичними. Також вправно працює з перспективою та пропорціями.

Водночас ролику місцями бракує виразнішого звукового супроводу, який би сильніше підкреслював рухи персонажів і неочікувані сюжетні моменти. Попри це, авторка самотійно озвучувала окремі звуки та репліки головної героїні, що додає роботі індивідуальності

1.10 Анімаційний ролик “StarFall”

“StarFall” — свіжий анімаційний ролик 2026 року від Юлії Панків, що публікує свої роботи під псевдонімом punkkju⁹. В центрі сюжету зірка, якій стає нудно сидіти посеред темного неба. Вона вирішує відправитись на землю, падає і опиняється десь посеред темної вулиці, інші зірки кличуть її додому, але вона починає свою подорож – гуляє схилами, сидить на траві та спускається на листі з дерев.

Основну частину кадру займають фотографії, можливо вони зроблені самою авторкою. Однією з особливостей цієї роботи є періодично спливаючі вікна та іконки, як на робочому столі, в кінці «система» видає помилку і зірка зникає посеред поля. Стиль анімації навмисно спрощений і дещо карикатурний, сам персонаж має гострі кути і суворий вираз обличчя, його пропорції, на відміну від емоцій, постійно змінюються. Форми в анімації перетинаються та трансформуються, а відсутність чіткої послідовності подій створює простір для власної інтерпретації того, що саме відбувається або може відбутися далі. Непередбачуваність сюжету підтримує зацікавленість глядача й спонукає додивитися ролик до кінця. Водночас фінал може здатися неоднозначним або незрозумілим для частини аудиторії, ймовірно через те, що авторка навмисно залишила натяк на можливе продовження історії.

Для нас ця робота є прикладом того, як звичайні фотографії, зроблені на телефон, можуть стати важливою частиною візуального стилю анімаційного ролика та допомогти створити потрібну атмосферу. У поєднанні зі звуковим супроводом вони формують відчуття комфорту, що періодично змінюється легким дискомфортом, дозволяючи передати емоційний стан героїв навіть без явного акценту на їхніх емоціях.

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=KbyZErF6xGY>

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура анімаційного ролику

Анімаційний ролик «Посібник з контролю над неконтрольованим» — це авторська анімація, що розповідає про процес адаптації через поєднання гіперболізації та іронії, використання змішаних видів медіа. У центрі роботи — персонаж, який намагається повернути собі відчуття контролю в реальності, що постійно змінюється та руйнує звичні орієнтири. Анімація не показує конкретну історію буквально, а передає внутрішній стан через метафори, перебільшення, зміну простору та стилю.

Проект досліджує тему втрати стабільності, дезорієнтації та поступового прийняття нової реальності. Важливою частиною роботи є саме відчуття абсурдності ситуації, коли людина намагається впорядкувати те, що не піддається контролю. Через парадоксальні сцени, іронічні образи та візуальний хаос анімація демонструє психологічний процес адаптації — від заперечення і спротиву до спроб знайти нову внутрішню опору.

2.2 Стилiстична концепція анімаційного ролику

Стилiстична концепція ролика «Посібник з контролю над неконтрольованим» базується на поєднанні авторських фотографій та мальованої анімації. Таке рішення обране для відображення взаємодії між реальною дійсністю та суб'єктивним сприйняттям змін, які переживає головна героїня. В основі проєкту лежить особистий досвід адаптації до нового середовища після вимушеного переїзду, тому використання власних фотографій дозволяє надати роботі більшої достовірності та емоційної щирості.

Візуальний стиль ролика поєднує реалістичне середовище з умовними анімованими персонажами та графічними елементами. Такий контраст допомагає розмежувати зовнішні події та внутрішні переживання героїні.

Анімація використовується для передачі емоційних станів, думок і реакцій, які неможливо повною мірою відобразити лише за допомогою фотографії.

Важливим елементом стилістики є іронічна подача матеріалу. Сюжет побудований у формі посібника з адаптації до вимушених змін, однак рекомендації поступово вступають у суперечність із реальністю, демонструючи, що життєві обставини не завжди піддаються контролю. Такий прийом дозволяє розкрити серйозну тему без надмірного драматизування та робить історію наближеною до глядача.

2.3 Технічні характеристики та особливості.

Розробка анімаційного проєкту «Посібник з контролю над неконтрольованим» здійснювалася з використанням цифрових технологій та сучасного програмного забезпечення, що дозволило поєднати різні стилістичні рішення, анімаційні техніки та медіа в межах єдиного авторського проєкту. На етапі концептуальної розробки було використано графічний планшет та програму Adobe Photoshop, що дозволило оперативно візуалізувати образи, які виникали в процесі творчого пошуку. Це дало змогу швидко фіксувати структуру сцен, характер руху персонажів та композиційні рішення майбутнього ролика.

Покадрова анімація створювалася в програмі Krita, де розроблялися основні рухи персонажів та окремі анімовані елементи. Після цього кадри доопрацьовувалися в Adobe Photoshop, де виконувалася корекція зображень, підготовка окремих графічних елементів та робота з текстурами. Остаточне зведення всіх сцен здійснювалося в Adobe After Effects, де відбувався монтаж, композитинг, анімація додаткових елементів, робота з титрами та синхронізація звукового супроводу.

Особливістю проєкту стало використання авторських фотографій як основи для фонових зображень. Фотографічні матеріали інтегрувалися в анімаційне середовище та поєднувалися з мальованими персонажами й

графічними елементами, що дозволило створити візуальний контраст між реальною дійсністю та внутрішнім світом героїні.

Для окремих сцен використовувалася технологія паралакс-анімації. Завдяки розділенню фотографій та графічних елементів на окремі шари і їх руху з різною швидкістю вдалося створити відчуття глибини простору та зробити візуальне середовище більш динамічним. Цей прийом посилює ефект занурення в історію та допомагає акцентувати увагу глядача на емоційному стані персонажа.

2.4 Звукове рішення.

Музичний супровід є важливою складовою художнього рішення проєкту та виконує не лише атмосферну, а й наративну функцію. Звукове оформлення було підібране відповідно до емоційного розвитку історії та допомагає підкреслити зміни внутрішнього стану головної героїні на різних етапах адаптації до нових життєвих обставин.

Важливим елементом звукового оформлення також є використання фонових шумів та звукових ефектів. Звуки навколишнього середовища роблять простір ролика більш переконливим і живим, посилюють відчуття присутності в зображуваних локаціях та допомагають глядачеві краще зануритися в атмосферу подій. Окремі звукові акценти використовуються для підсилення емоційних моментів, привернення уваги до важливих деталей і підтримки загального ритму оповіді.

Окрему роль відіграють голосові вставки, побудовані у формі пунктів посібника. Вони створюють іронічний контраст між чіткими інструкціями та непередбачуваністю реальних життєвих обставин. Поєднання музики, голосового супроводу, фонових шумів і звукових ефектів формує цілісне аудіовізуальне середовище, яке доповнює візуальний ряд, збагачує сприйняття проєкту та допомагає глядачеві глибше зрозуміти переживання головної героїні.

ВИСНОВКИ

Під час роботи було проаналізовано анімаційні твори, що звертаються до особистісного досвіду автора та складних психологічних тем. Це дозволило визначити художні прийоми, які найкраще відповідають поставленій меті, та сформуванню власну концепцію проєкту.

У ході виконання кваліфікаційної роботи було створено анімаційний ролик «Посібник з контролю над неконтрольованим», присвячений темі адаптації людини до вимушених змін. Робота стала спробою художньо осмислити переживання, пов'язані з втратою звичного способу життя, необхідністю пристосовуватися до нових обставин та пошуком внутрішньої рівноваги в умовах невизначеності.

Основою візуального рішення стало поєднання мальованої анімації з авторськими фотографіями. Таке поєднання дало змогу одночасно зберегти зв'язок із реальністю та показати внутрішні переживання героїні через умовні образи, візуальні метафори й трансформацію навколишнього простору. Особистий досвід адаптації до нового середовища став важливим джерелом для формування сюжету, образної системи та загального настрою роботи.

Важливу роль у розкритті теми відіграли також музичний супровід, фонові звуки та голосові вставки, які допомогли створити цілісне емоційне середовище. Іронічна форма посібника дозволила порушити серйозну тему без надмірного драматизування та зробила розповідь більш близькою для сприйняття.

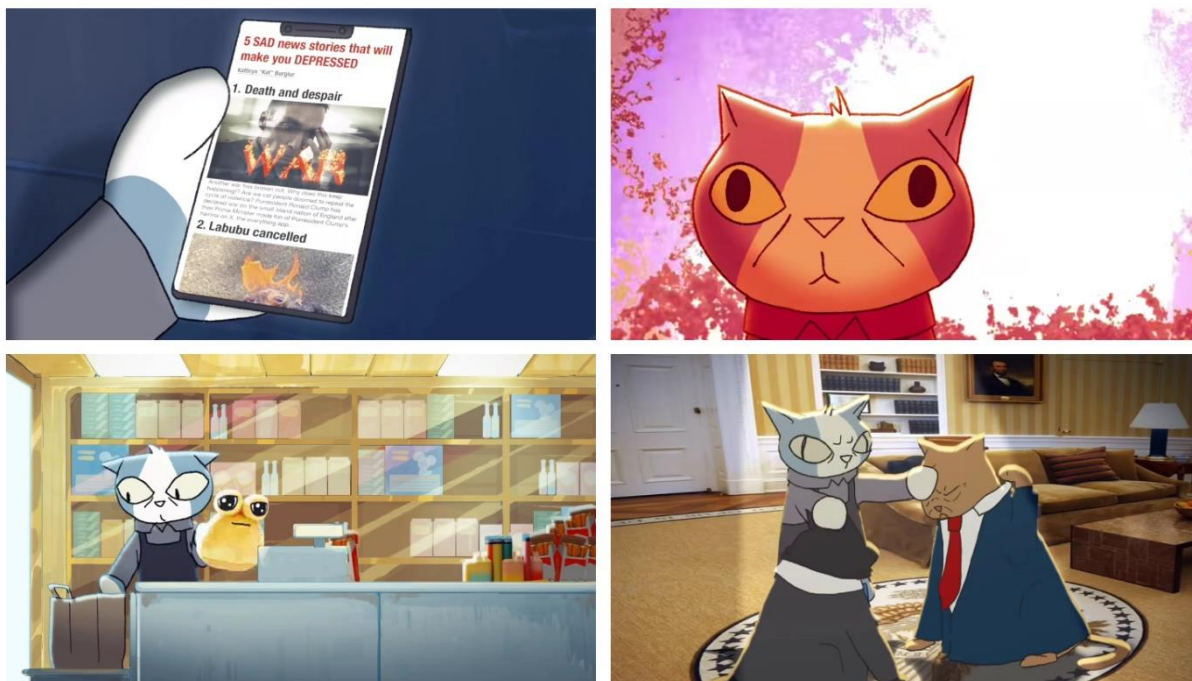
Результатом виконаної роботи став завершений анімаційний проєкт, який демонструє можливості гібридної анімації у висвітленні особистісних і соціально значущих тем. Створений ролик підтверджує, що поєднання фотографії, анімації та особистісного досвіду може стати ефективним засобом для передачі складних емоційних станів і привернення уваги до проблем адаптації в сучасних умовах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Газізова О. О. Трансформація ідентичностей внутрішньо переміщених осіб у процесі їх соціокультурної адаптації та інтеграції. *Українознавство*. 2019. Вип.4 (73). С. 85 – 96. URL: <https://journal.ndiu.org.ua/article/view/188243> (дата звернення: 04.05.2026)
2. Ключко С. А. Наратив як засіб перетворення травматичних досвідів. *Теорія і практика управління соціальними системами*. 2023. С. 65 – 75. Вип. 4. URL: <https://tipus.khpi.edu.ua/article/view/294679> (дата звернення: 04.05.2026)
3. Михайлич О. В. Соціально-психологічні особливості адаптації внутрішньо переміщених осіб. *Психологія та соціальна робота*. 2023. Вип. 2(58). С. 26 – 34. URL: <https://dspace.onu.edu.ua/items/0e703655-49fc-4a64-9824-a3ad2534704b> (дата звернення: 04.05.2026)
4. Сейко, Н., Павлик, Н., Літяга, І. Соціально-психологічна адаптація вимушено переміщених осіб: результати опитування. *Соціальна робота та соціальна освіта*. 2026. Вип 2(17) С. 130 – 139 URL: <https://srso.udpu.edu.ua/article/view/361137> (дата звернення: 02.05.2026)
5. Bridges, W. Bridges Transition Model - William Bridges Associates. URL: <https://wmbridges.com/about/what-is-transition/> (дата звернення: 04.05.2025)
6. Ehrlich, N. The Animated Document: Animation's Dual Indexicality in Mixed Realities. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1746847720974971> (дата звернення: 02.05.2026)
7. Rezazadeh Yazd, S. A. Meaning-making and existential change across creative arts therapies: A qualitative systematic review. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S019745562600033X> (дата звернення: 04.05.2026)
8. Ward, P. Animated Documentary, Recollection, 'Re-enactment' and Temporality (Chapter 4) - Drawn from Life URL: <https://surl.li/evudzj> (дата звернення: 02.05.2026)

9. Wells, P. Understanding Animation. URL: <https://surl.li/nsbmoq> (дата звернення: 03.05.2026)
10. Young, S. Autoethnographic Animation and The Metabolism of Trauma: A Multimethod Investigation URL: <https://surl.li/lqrdhm> (дата звернення: 03.05.2026)

ДОДАТОК 1
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний ролик “cat-astrophe”, 2025 р.



Іл. 1.2. Анімаційний ролик “Afternoon Class”, 2014 р.



Іл. 1.3. Анімаційний ролик “Sonic vision”, 2026 р.



Іл. 1.4. Анімаційний фільм “Persepolis”, 2007 р.



Іл. 1.5. Анімаційний ролик “I’ll Start Tomorrow...”, 2026 р.



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “existential horse dream”, 2026 р.



Іл. 1.7. Мультсеріал «Дивовижний світ Гамбола», 2011-2019 роки.



Іл. 1.8. Анімаційний ролик «Межа», 2025 р.



Іл. 1.09. Анімаційний ролик “CEREAL!”, 2025 р.



Іл. 1.10. Анімаційний ролик “StarFall”, 2026 р.

ДОДАТОК 2
ЕСКІЗНІ ПОШУКИ



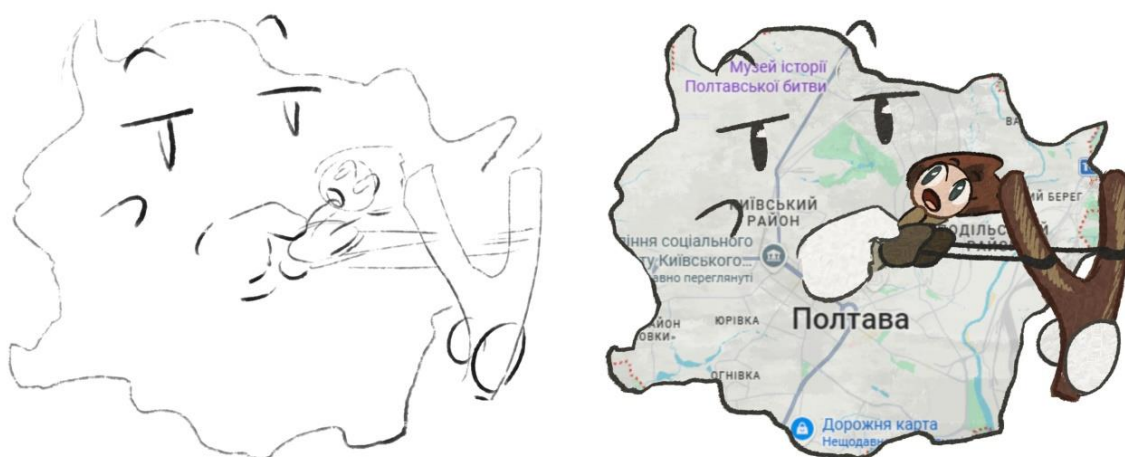
Іл. 2.1. Пошукові ескізи



Іл. 2.2. Фінальні ескізи головного персонажу



Іл. 2.3. Фінальні ескізи персонажу кота



Іл. 2.4. Ескізнні пошуки персонажу Полтави

ДОДАТОК 3
СКЛАД ПРОЄКТУ



Іл. 3.1. Сторіборд



Іл. 2.4. Персонажі в оточенні