

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА
АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Скубира Анастасія Сергіївна

АНІМАЦІЙНИК РОЛИК «ШЛЯХ МАНІВЦЯМИ»

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.С. Скубира

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ЗМІСТ	2
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1: АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	7
1.1. Епізод «Artiswitch Picture Drama (Saki)».....	7
1.2. Анімаційний короткометражний фільм «Drawn to You».....	8
1.3. Анімаційний кліп «YELLOW».....	9
1.4. Театральна вистава «Родина веселка».....	10
1.5. Трейлер «The lovers».....	11
1.6. Короткометражний анімаційний фільм «In a Heartbeat».....	13
1.7. Анімаційний кліп «Karma».	14
1.8. Манга «Мій лесбійський досвід самотності»..	15
1.9. Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Кору».....	17
1.10. Анімаційний фільм «Магазинчик самогубств»..	18
1.11. Анімаційний серіал «Совиний Дім».	19
1.12. Аніме-серіал «Юна революціонерка Утена».	20
РОЗДІЛ 2: ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	21
2.1 Концепція роботи та структура анімації «Шлях манівцями».	21
2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролику «Шлях манівцями».....	23
2.3. Технічні характеристики та звукове рішення.....	26
ВИСНОВКИ.....	29
ЛІТЕРАТУРА.....	31
ДОДАТОК 1: Аналіз аналогів.....	32
ДОДАТОК 2: Ескізний пошук	38
ДОДАТОК 3: Склад проєкту	39

ВСТУП

Питання психологічного стану особистості та їх соціальної адаптації все частіше стає предметом сучасного анімаційного мистецтва. Тема самоідентифікації ЛГБТ-молоді, зокрема досвід життя в «шафі» (тобто коли людина приховує свою справжню ідентичність), залишається надзвичайно важливою, адже вона пов'язана з подоланням внутрішніх бар'єрів, страху несприйняття та тиску суспільних очікувань. А найстрашніше в цьому – це очікування своєї сім'ї. Анімаційна робота «Шлях манівцями» є спробою візуалізувати внутрішню депресію та шлях до емоційного визволення через метафори кольору, форм та звуків.

Анімаційний твір «Шлях манівцями» має на меті створення короткометражного анімаційного фільму, який через художні образи та трансформацію візуального середовища розкриває процес психологічної трансформації героїні від дитячої відкритості, яскравості та щирості, через кризу самотності та до віднаходження внутрішнього спокою та прийняття. Для досягнення мети головними завданнями стали: концепція візуальної мови, де колір та лінія виступають головним індикатором ментального стану персонажки; сценарій та розкадрування, що б змогли відображати динаміку конфлікту між особистими почуттями героїні та вимогами суспільства; використання звуку як ключового елементу, що змінює атмосферу від ворожої до терапевтичної чи рідної; обґрунтування вибору технологічного інструментарію (SAI 2, Toon Boom Harmony, After Effects); та реалізація самого анімаційного проєкту.

Завдяки аналізу практичного досвіду, ця робота показує, що традиційна 2D-графіка є найбільш доцільним інструментом для реалізації бажаної концепції. Порівняльне дослідження різних технік анімування вказують на те, що ручна відмальовка забезпечує більшу перевагу завдяки унікальній фактурності та живої лінії, яка є необхідною для передачі деструктивних станів. Таким чином, підсумовуючи теоретико-аналітичний етап, можна стверджувати, що проєкт «Шлях манівцями» базується на міцному

фундаменті, який поєднує класичне мистецтвознавче розуміння кольоропису[1] та новітні теорії медіа-репрезентації. Це дозволяє перетворити практичну роботу на цілісне художнє дослідження, де кожен елемент є обґрунтованим.

Аналіз репрезентації LGBTQIA+ спільноти у світовому анімаційному контенті був не менш важливим вектором дослідження. Дослідження продемонструвало, що тривалий час медіа використовували стратегії прихованих натяків, які часто мали негативні асоціації. Коли сучасний етап, що також підтверджується у роботі Maya Schwartz Laufer «Lesbian's Representation Evolution in Mainstream Media»[5], характеризується переходом до суб'єктивізації персонажа, де його ідентичність стає основою для зовнішніх чинників, а навпаки є основою для психологічного самоаналізу. Це дозволило авторці проекту розробити образ героїні-музикантки як носія щирості, що поєднує в собі стиль гіперфем із чіткими ідентифікаційними маркерами (такими як кільце на великому пальці), що є доречним сучасним культурним кодам.

В тому числі концепція твору спирається на результати дослідження Divya Randev [4], які демонструють здатність анімаційного медіа виступати засобом дестигматизації інакшості. Використовуючи універсальні категорії для емпатії та прийняття, мета створення інклюзивного контенту полягає в тому, щоб включити складні соціальні питання в широкий художній діалог.. Крім того, у контексті роботи Roswati Abdul Rashid [2], проєкт пропонує естетичну модель, яка не використовує агресивну плакатність, а апелює до внутрішніх переживань глядача, що є більш ефективним способом вибудовування толерантного суспільного сприйняття.

То ж актуальність проєкту зумовлена необхідністю пошуку нових візуальних форм для відображення актуальних соціально-психологічних тем у сучасному українському мистецтві. Робота розглядається через такі аспекти як:

- Соціальний аспект: Питання самоідентифікації та прийняття ЛГБТ-спільноти залишаються невимовними, забороненими, неприйнятними. Анімація як медіа дозволяє м'яко, але точно донести досвід "закритої" людини до широкої аудиторії, сприяючи розвитку емпатії та толерантності.

- Психологічний аспект: Проблема емоційної депресії та тиску патріархальних сімейних очікувань на людину є універсальною. Візуалізація внутрішнього стану через згасання кольорів може відповідати запиту суспільства на обговорення ментального здоров'я.

- Мистецький аспект: Використання мінімалістичних засобів для розповіді драматичної історії без діалогів є актуальним напрямком у розвитку авторської анімації.

- Творча рефлексія: Робота підкріплена особистим досвідом авторки, що дозволило глибше відтворити нюанси внутрішньої ізоляції та процесу самоприйняття. Використання автобіографічних мотивів надає роботі щирості та автентичності, перетворюючи анімацію на акт творчої самотерапії.

Новизна бакалаврського проєкту полягає у авторському підході, символічній інтерпретації предметів.

- Авторській підхід в тому, що колір у роботі не просто декорує простір, а є динамічним елементом сюжету, який буквально помирає разом із внутрішньою свободою героїні та відроджується через контакт із іншою особистістю.

- Символічна інтерпретація скейтборду трактується не як просто спортивне приладдя, а як метафора до депресії, де героїня залишає, те чим жила у момент найвищого розпачу.

- Аудіо-візуальна терапія викривається в тому, що це впровадження ідеї лікування через звук, де музика стає фізичним провідником кольору назад у світ головної героїні.

В роботі використовуються такі поняття як:

- Самоідентифікація¹ – це процес усвідомлення особистістю своєї належності до певної групи, зокрема гендерної чи сексуальної орієнтації, та формування власного «Я» всупереч зовнішнім факторам.
- Психологічна ізоляція (у контексті ЛГБТ)² – стан закритості (перебування в «шафі»), що характеризується навмисним приховуванням своєї ідентичності через страх осуду, що веде до внутрішнього відчуження та депресивних станів.
- Метафорична анімація – спираючись на теоретичні засади дослідження екранних мистецтв, під метафоричною анімацією є вид анімаційного кіно, де головним засобом розповіді є не пряма дія або діалог, а система символів та образів, що апелюють до підсвідомості глядача.
- Квірність³ – це збірний термін на позначення сексуальних орієнтацій та гендерних ідентичностей, які виходять за межі загальноприйнятих гетеросексуальних та цисгендерних норм.
- Мова кольору (в контексті анімації)⁴ – це система візуальних сигналів, яка використовує зміни палітри, світла та контрасту для розкриття сюжетної арки, еволюції героїв та емоційного маніпулювання аудиторією протягом усієї тривалості твору.

¹ Соціологія короткий енциклопедичний словник / уклад.: В. І. Волович, В. І. Тарасенко, М. В. Захарченко та ін. ; під заг. ред. В. І. Воловича.

² Седжвік І. К. Епістемологія шафи / пер. з англ. А. Мокроусова.

³ Основи теорії гендеру : навч. посіб. / О. А. Гаген, М. М. Скорик та ін.

⁴ Іттен Й. Мистецтво кольору / пер. з нім. О. Федорук.

РОЗДІЛ 1: АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для розробки ефективного візуального ряду та драматургії анімаційного ролика «Шлях манівцями» було проведено огляд існуючих анімацій, близьких за тематикою, настроєм, анімаційними та кольоровими прийомами. Увага в була акцентована і на твори з джерел окрім анімації: від сучасної лесбійської літератури до театральних вистав, що піднімають тему квірності. Аналіз аналогів дозволяє виокремити вдалі прийоми роботи з кольором, темпом, ритмом та символізмом, що допомагають розкрити тему внутрішнього я та прийняття себе. Основним об'єктом 12 проєктів, що варіюються від сюрреалістичних японських серій до західних короткометражних фільмів є зображення різних способів, якими можна зобразити психологічні стани. Тобто анімація тут розглядається як «аудіовізуальна проєкція», де кожен графічний елемент є носієм емоційного коду.

1.1. Епізод «Artiswitch Picture Drama (Saki)»⁵. «Artiswitch» короткометражний японський серіал оригінальної мережевої анімації (ONA), створений студією Sunrise у співпраці з японським агентством талантів AsobiSystem. Як вагомий творчий аналог проєкту було розглянуто японський анімаційний серіал «Artiswitch», зокрема епізод «Picture Drama (Saki)». Даний твір є репрезентативним прикладом використання символічної візуальної мови для розкриття складних психологічних станів та міжособистісних конфліктів у молодіжному середовищі.

Сюжет епізоду зосереджений на внутрішньому конфлікті героїні Тіари та її таємних почуттях до подруги Сакі. Через втручання магічного елемента (бажання відьмі) глядач спостерігає за викривленням реальності: прагнення Тіари, щоб подруга «сіяла яскравіше», призводить до гіпертрофованого прояву егоцентризму Сакі. Це перегукується з ідеєю дипломного проєкту щодо нав'язаних сценаріїв та того, як зовнішні очікування можуть

⁵ https://youtu.be/7i77aMP_uQ

спотворювати справжню ідентичність людини. В обох творах піднімається питання хворобливого розриву між внутрішнім світом особистості та тим, якою героїню хоче бачити оточення.

«Artiswitch» вирізняється сміливим поєднанням 3D-графіки з елементами колажної естетики та сюрреалізму. Ключовими аспектами, що були запозичені для адаптації у власному проєкті, є:

- Метафоричний простір: Створення магічного світу як прямого відображення підсвідомих бажань і страхів героїв. У дипломній роботі цей прийом трансформується у зміну колірної насиченості середовища залежно від емоційного стану героїні.

- Символізм деталей: Використання аксесуарів та елементів одягу для маркування змін у характері персонажів (у аналогу візуальна маніфестація «ссяйва» Сакі, у дипломному проєкті – трансформація від яскравої дитячості до монотонного закритого вбрання).

Отже, досвід творчої групи «Artiswitch» у візуалізації ірраціональних почуттів та використанні яскравої, але тривожної стилістики слугує теоретичним підґрунтям для розробки структури та візуальної мови трейлера до власного анімаційного фільму. Проєкт демонструє, як через гротеск та символізм можна розкрити глибоко інтимні теми, що є релевантним для концепції даної дипломної роботи.

1.2. Анімаційний короткометражний фільм «Drawn to You»⁶.

Короткометражний 2D-фільм Елеонори Девітт «Drawn to You» (2019) досліджує тему ЛГБТ-ідентичності через оригінальну метафору малюнків, що оживають. Сюжет фокусується на дівчинці Емілі, яка малює двох дівчаток, що тримаються за руки. Центральним конфліктом твору є акт агресії з боку дорослого світу: мати, побачивши малюнок, розриває його навпіл. Після цього акту вандалізму, вона ж примальовує до розірваного малюнка іншу фігуру, репрезентуючи хлопчика в парі. Дія прямо вказує дівчинці на те, як її батьки

⁶ <https://youtu.be/5mDKO-AdnGk>

бажають бачити життя дитини та їх розуміння про правильне – гетеросексуальність.

Цей прийом фізичного руйнування паперу виступає потужною візуальною метафорою психологічної травми та соціальної заборони на почуття. Простір кімнати перетворюється на «нескінченний ландшафт» із сторінок, через який персонажки на папері намагаються знайти шлях один до одного. Для проєкту «Шлях манівцями» цей аналог є цінним прикладом роботи з «умовним простором», де межа між реальним та намальованим світом розмивається, аби підкреслити стійкість внутрішнього «Я» перед обличчям нерозуміння. Також важливою деталлю є те, що в кінці сюжету персонажки знову разом, а сама дівчинка художниці знаходить свій шлях. Це можна спостерігати за кімнатою героїні п: спокійна атмосфера, той самий малюнок, початий шлях до світлого майбутнього та ЛГБТ+ тематичні декорації. Прийняття себе через призму чужого дотику і старань напряду переплітається з історією та кінцівкою дипломної роботи.

Технічно проєкт Елеонори демонструє важливість етапу пре-продакшну: автори пройшли крізь 13 версій аніматика, аби вибудувати правильний емоційний ритм та таймінг сцен. Використання м'якої контурної лінії та пастельної палітри створює відчуття дитячої незахищеності, що контрастує з «гострою» дією та швидким розгортанням подій. Це також обґрунтовує вибір софту Paint Tool SAI 2 для створення фонів, які мають передавати подібну текстурність та інтимність атмосфери.

1.3. Анімаційний кліп «YELLOW»⁷. Музичне відео виконавця Yoh Kamiyama «YELLOW» (2019), анімоване ілюстратором Touyogaku, є зразком використання кольору як коду травми та прихованих спогадів. У роботі застосовано обмежену палітру, де домінує специфічний відтінок жовтого на фоні сіро-коричневого міського урбанізму.

⁷ https://youtu.be/1_lap6dzSUc

Згідно з поширеною інтерпретацією, жовтий колір у творі не несе радості; він виступає символом небезпеки та застереження. Він асоціюється з вогнями автомобіля батьків-аб'юзерів, поява яких сигналізувала про початок знущань над дитиною. Образ «шафі», де головний герой намагається сховатися, стає центральною метафорою безпечного, але ізольованого місця. Цей мотив безпосередньо корелює з темою проєкту життя в «шафі» ЛГБТ-молоді, де самоізоляція сприймається як єдиний спосіб виживання.

Візуально депресивний стан передається через «брудні» відтінки персонажів та використання ланцюгів у фіналі, що символізують неможливість втечі від минулого. Динаміка кольору в «YELLOW» демонструє, як один яскравий акцент може стати домінантою, що викликає в глядача відчуття тривоги. Сама анімація циклічна та плавна, з елементами дрижання, щоб підтримувати напругу. Також використовується техніка схожа до морфінга, де людина перетікає в монстра та навпаки, яку використано в роботі "Шлях манівцями" перетворюючи тіло на однорідну тривожну фігуру.

На відміну від музикального кліпу, в дипломній роботі використання жовтого кольору другої героїні є класично позитивним моментом, контрастним лікувальним елементом, що має зруйнувати сірість світу головної персонажки.

1.4. Театральна вистава «Родина веселка»⁸. Театральна вистава «Родина Веселка», представлена на сцені Сумського національного театру імені Щепкіна, виступає як гостра соціальна сатира та надважливий аналог для дослідження теми суспільних трансформацій через призму побутового виживання. В основі сюжету, що спирається на п'єсу «Гей-парад», лежить архетипний образ «звичайної» української родини в умовах пострадянського простору – тісної хрущовки, де фінансова скрута, безробіття та тягар комунальних боргів стають каталізаторами етичного вибору. Коли перед героями постає приваблива, але провокаційна можливість отримати субсидію за умови імітації прогресивних цінностей, вистава виходить за межі простої

⁸ <https://musicdrama.com.ua/vistavy/rodyna-veselka/>

комедії положень і перетворюється на глибокий аналіз лицемірства, стереотипів та істинної природи людської толерантності.

Для дипломного проєкту цей аналог є ключовим, оскільки він демонструє механіку зіткнення консервативного світогляду з новими соціальними реаліями. Образ кума-гомофоба та інертних дітей-дармоїдів створює впізнаваний соціальний фон, на якому розгортається вимушена, але повчальна трансформація. Вистава майстерно знищує поняття такої собі норми, показуючи, як під тиском зовнішніх обставин персонажі змушені переглядати власні упередження, що часто тримаються лише на інерції та відсутності критичного мислення. Це підкреслює важливу для тези: соціальні зміни часто починаються не з ідеологічного переконання, а з кризового моменту, який змушує людину вийти з тіні власної зони комфорту та поглянути на ближнього без завіси страху.

У контексті художньої цінності, «Родина Веселка» використовує гумор як інструмент соціальної терапії, дозволяючи глядачеві через сміх відрефлексувати власні страхи та забобони. Цей підхід перегукується з ідеєю використання мистецтва як засобу зіллення через заграванням незручних тем. Вистава доводить, що навіть найбільш закорінені соціальні конфлікти можуть бути переосмислені, якщо помістити їх у контекст людських потреб та сімейних зв'язків. Для дослідження це є вагомим підтвердженням того, що зміна ідентичності – чи то справжня, чи то вимушена обставинами – завжди оголює справжню цінність людських стосунків, яка виявляється важливішою за будь-які ідеологічні догми.

1.5. Трейлер «The lovers»⁹. Трейлер незалежного анімаційного фільму «The Lovers» від Studio Heartbreak, вихід якого запланований влітку 2026 року, став справжнім маніфестом сучасної дорослої анімації, яка дедалі сміливіше інтегрує локальний фольклор у складні соціальні теми. Сюжет розгортається в атмосферному, деталізованому всесвіті альтернативної Маніли, де вузькі та вологі вулички історичного району Бінондо стають сценою для похмурої та

⁹ <https://youtu.be/tEs08eC0GJE>

водночас чуттєвої драми. У центрі оповіді знаходиться талановита шеф-кухарка, яка опиняється в епіцентрі фатального роману із сиреною – міфічною істотою, яку вона, за жорстоким наказом губернатора, має приготувати як головну страву для урочистого бенкету. Це створює неймовірну напругу, де кулінарне мистецтво переплітається з етичною катастрофою та особистим пробудженням.

Візуальна мова проєкту вражає своєю безкомпромісністю, поєднуючи елементи витонченого сюрреалізму з відвертим боді-хоррором, що максимально точно передає фізичну та емоційну трансформацію героїні. Сирена в цій інтерпретації постає не як звична міфічна красуня, а як небезпечна хижака найвищого рівня, чие тіло озброєне гострими шипами, а організм виробляє психodelічну отруту. Такий художній вибір перетворює її на потужний символ «небезпечної» привабливості всього того, що виходить за межі звичного, підкреслюючи страх і водночас нестримний потяг до інакшості. Для нашого проєкту цей аналог є важливим, оскільки він майстерно репрезентує розрив між тягарем родинної спадщини, втіленим у професійному обов'язку перед пам'яттю батька героїні, та істинними бажаннями особистості, які вступають у пряме протиріччя з патріархальними та соціальними структурами.

З точки зору індустрії, «The Lovers» продемонстрував неймовірний успіх нішевого авторського контенту, зібравши понад 400 000 доларів на Kickstarter завдяки активній підтримці квір-спільноти та поціновувачів незалежного кіно. Цей фінансовий успіх є прямим доказом того, що теми ідентичності та внутрішньої боротьби мають величезний запит у сучасного глядача, який прагне глибшого змісту під яскравою візуальною оболонкою. Проєкт фактично легітимізує концепцію анімаційного лікування, доводячи, що анімація може бути не лише розвагою, а й потужним терапевтичним засобом. Навіть через призму темного фентезі та гротескних образів автори допомагають глядачеві артикулювати глибокі внутрішні конфлікти,

перетворюючи процес перегляду на акт колективного самоприйняття та звільнення від нав'язаних суспільством рамок.

1.6. Короткометражний анімаційний фільм «In a Heartbeat»¹⁰.

Анімаційна стрічка «In a Heartbeat» (2017), створена Естебаном Браво та Бет Девід у межах дипломного проєкту в Ringling College of Art and Design, за короткий час перетворилася на світовий культурний феномен і стала еталоном безмовного візуального оповідання. Цей твір є фундаментально важливим для сучасної анімації завдяки майстерному використанню антропоморфізації внутрішнього стану людини: головний герой, сором'язливий підліток Шервін, опиняється в ситуації, де його серце буквально вистрибує з грудей, перетворюючись на самостійного, некерованого персонажа. Це серце, наділене власною волею та суб'єктністю, стає фізичним втіленням щирого почуття, яке ігнорує соціальні бар'єри та страхи, аби наздогнати об'єкт симпатії — Джонатана. Таке візуальне рішення дозволяє авторам без жодного слова передати складний внутрішній конфлікт між паралізуючим соціальним страхом викриття та нестримною потребою бути собою.

Художня цінність стрічки підкріплюється використанням класичних принципів анімації, таких як гіперболізація та експресивна пластика, що робить емоції персонажів універсально зрозумілими для глядача будь-якої культури. Колірний план фільму ретельно вибудований на контрастах: початкові сцени наповнені теплими, золотавими сонячними тонами, що символізують крихкість і світло першого кохання. Однак у кульмінаційний момент, коли серце буквально розбивається навпіл під тиском осудливих поглядів оточуючих, візуальна атмосфера радикально змінюється. Світло зникає, залишаючи героїв у холодному, пригніченому стані, що візуалізує емоційну катастрофу та відчуття соціальної ізоляції. Цей момент стає візуальним катарсисом, який готує глядача до фінального переосмислення трагедії. Фінальна сцена, де розбиті половинки серця знову з'єднуються і починають випромінювати м'яке внутрішнє сяйво в руках героїв, стає прямою

¹⁰ <https://youtu.be/2REkk9SCRn0>

паралеллю до концепції пробудження кольору та цілісності. Досвід «In a Heartbeat» також має значну індустріальну вагу: успішна краудфандингова кампанія на Kickstarter підтвердила колосальну затребуваність ширих, особистих історій, які раніше вважалися занадто нішевими. Для дослідження цей аналог є ключовим підтвердженням того, що анімація здатна артикулювати найбільш інтимні людські переживання, перетворюючи внутрішній розлом на джерело нової, усвідомленої сили та гармонії.

Таким чином, для дипломного проєкту "Шлях манівцями", анімаційний фільм «In a Heartbeat» стає містком від трагічного сприйняття інакшості до її героїчного утвердження через візуальну метафору. Кінцівка цього твору легітимізує використання яскравих колірних та світлових акцентів у фінальній сцені як головного доказу ментального одужання героя. Це дає вам змогу завершити дипломний проєкт не просто ефектним кадром, а потужним меседжем: розбите можна зібрати, а колір, що пробудився в момент найбільшої вразливості, є ознакою найвищої сили. Цей аналог підкріплює тезу про те, що анімація здатна перетворювати інтимний біль на візуальну поезію, яка дарує глядачеві надію на можливість власного перетворення.

1.7. Анімаційний кліп «Karma»¹¹. Музичний анімаційний проєкт «Alien Stage», зокрема епізод «Karma» (2025) від авторів VIVINOS і QMENG, постає як один із найсильніших сучасних прикладів використання візуальної метафори для передачі граничних станів людської психіки, таких як внутрішня руйнація та провина вцілілого. Сюжет фокусується на емоційному колапсі головної героїні Мізі, яка після втрати дівчини Суа стикається з болісним усвідомленням: їхні стосунки, що здавалися єдиним порятунком, були змушені існувати в системі, де любов експлуатується заради виживання. Цей твір виходить за межі простого музичного кліпу, перетворюючись на глибоку психологічну драму про неможливість чистого почуття в умовах тотального тиску.

¹¹ <https://youtu.be/e8lSYc3WvJ8>

Центральним візуальним символом епізоду є серце-рубін, наповнене чорною рідиною, яке стає ключовим об'єктом для аналізу в межах диплома. Цей образ є багатошаровою метафорою: він ілюструє не лише красу любові, а й її токсичні, брудні аспекти, що неминуче виникають у ситуації несвободи. Коли серце розбивається, чорна субстанція заливає простір і персонажів, що слугує прямою візуалізацією психологічного зламу, депресії та остаточної втрати ілюзій. Для проєкту «Шлях манівцями» цей прийом є доволі релевантним, оскільки він демонструє механіку передачі забрудненості внутрішнього світу через динаміку рідин та руйнування сталих форм, що дозволяє вивести опис депресивного стану на рівень внутрішнього сприйняття.

Використання імітації серцебиття в моменти емоційного катарсису, як це зроблено в «Карта», підказує шлях до синхронізації внутрішнього стану героя з аудіовізуальним рядом, що повертає глядача до реальності через фізичне відчуття ритму. Крім того, образ чорної діри у свідомості героїні знаходить своє відображення у концепції дипломного проєкту через поступову десатурацію простору. Це дозволяє технічно обґрунтувати перехід від яскравого світу до монохромного не просто як стилістичний хід, а як симптом емоційного вигорання та втрати зв'язку з навколишнім світом..

1.8. Манга «Мій лесбійський досвід самотності»¹². Творчість японської мангаки Кабі Нагати, зокрема її автобіографічна робота «Мій лесбійський досвід самотності» (2016), виступає фундаментальним теоретичним та практичним орієнтиром для нашого розуміння візуалізації соціальної тривоги та клінічної депресії. Нагата пропонує унікальне графічне рішення – обмежену двоколірну палітру, де монохромне зображення доповнюється акцентним рожевим кольором. Такий підхід не лише створює ефект інтимної сповіді, а й слугує потужним інструментом сепарації

¹² Нагата Кабі, «Мій лесбійський досвід самотності» — <https://vydavnytstvo.com/shop/mijdosvid/>

внутрішнього світу авторки від кольорової зовнішньої реальності, яка сприймається нею як чужорідна та недосяжна.

Для дослідження ключовими є авторські метафори, які Нагата використовує для візуалізації ментального стану:

- Графічна інтерпретація внутрішньої боротьби між природним прагненням до емоційного задоволення та паралізуючим страхом перед соціальною взаємодією. Цей образ дозволяє наочно продемонструвати динаміку розладу, де одна емоція механічно переважає іншу, блокуючи волю персонажа.

- Використання елементів гейміфікації та мультимедійних інтерфейсів у фінальних кадрах. Варіант вибору «померти», що протягом оповіді був постійно активним, стає неактивним після знаходження сенсу у творчості. Це пряма ілюстрація того, як цифрові символи можуть артикулювати складні екзистенційні зміни.

- Метафора емоційного бар'єру, який зводиться роками для захисту від токсичних соціальних очікувань, але з часом перетворюється на зону повної ізоляції.

Досвід Кабі Нагати безпосередньо вплинув на формування візуальної мови проєкту «Шлях манівцями». По-перше, це обґрунтувало відмову від стерильної графіки на користь живої, фактурної лінії. Використання текстурних пензлів, щоб передати ефект непричесаності та вразливості, що сприяє швидкому встановленню емпатичного зв'язку з аудиторією. Характерні деталі такі як зміна візуальної складової героїні та експресивна міміка – стають візуальними кодами тривожного стану, які впроваджуються в анімацію. По-друге, філософське наповнення теми у Нагати суттєво вплинуло на формування катарсису в кінцівці дипломного проєкту. Трансформація ігрового меню в її роботі підказує шлях до фіналу, де мистецтво стає актом певної терапії. Вплив цього аналога дозволяє вибудувати фінал не як миттєве одужання, а як свідому відмову від руйнівних патернів на користь творення.

Зрештою, приклад Нагати легітимізує використання суб'єктивного досвіду як об'єктивного художнього інструменту, що дозволяє нам перетворити графічні рішення на пряму мову внутрішнього стану героя.

1.9. Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Кору»¹³.

Американський анімаційний серіал «Легенда про Кору» (2012–2014), створений Майклом Данте Дімартіно та Браяном Конієцко, постає як знаковий зразок переходу анімації від підліткових пригод до багатопланової психологічної драми. На відміну від свого попередника, серіал зосереджений на індивідуальному шляху Аватара Кори – героїні, чий становлення відбувається в умовах стрімкої індустріалізації та соціальної нестабільності. Для нашого дослідження цей твір є ключовим через глибоку проробку тем посттравматичного стресового розладу (ПТСР) та кризи ідентичності, що розгортаються на тлі боротьби за соціальну справедливість.

Візуальна та сюжетна структура четвертого сезону демонструє процес терапевтичності. Автори використовують метафору втрати зв'язку з власним «Я», показуючи фізичну та ментальну безпорадність Кори після пережитої травми. Процес її відновлення не є лінійним; він включає етапи депресії, відчуженості та галюцинацій, що дозволяє нам використовувати цей досвід для обґрунтування динаміки станів героя у нашому проєкті.

Репрезентація ідентичності та LGBTQ+ дискурс: Фінальна сцена серіалу, що офіційно підтверджує романтичний зв'язок між Корою та Асамі, стала історичним прецедентом у популярній анімації. Цей крок легітимізує тему відкритого висловлювання про інакшість та право на особисте щастя поза межами консервативних норм. Вплив цього аналога підказує, що фінал має бути не лише завершенням сюжету, а актом утвердження власної ідентичності.

Досвід Кори вчить, що зцілення не означає повернення до «колишнього стану», а передбачає інтеграцію травматичного досвіду в нову, міцнішу особистість. У проєкті «Шлях манівцями» цей підхід трансформується у фінальну візуальну метафору: колір, що повертається до світу героїні, стає не

¹³ <https://www.imdb.com/title/tt1695360/>

просто яскравим, а набуває нових відтінків, які з'явилися лише внаслідок проходження крізь яму депресії.

Таким чином, «Легенда про Кору» надає професійне підґрунтя для використання анімації як інструменту артикуляції складних ментальних станів та соціальних трансформацій. Цей аналог доводить, що навіть у межах широкого жанру можливо створити інтимну історію про самоприйняття, яка слугуватиме підтримкою для глядача у його власному процесі подолання внутрішніх криз.

1.10. Анімаційний фільм «Магазинчик самогубств»¹⁴. Французький анімаційний фільм Патріса Леконта «Le Magasin des suicides» (2012) постає як еталонний приклад використання радикальної колірної драматургії для зображення хронічної соціальної депресії та емоційного занепаду. Світ стрічки це похмуре місто, де панує абсолютна апатія, а єдиний успішний бізнес родини Туваш базується на продажу засобів для припинення життя. Візуальна стратегія твору вибудована на глибокому контрасті: оточуюче середовище та більшість персонажів зображені в десатурованих, тьмяних тонах сірого, чорного та темно-коричневого кольорів, що асоціюються із землею та поховальною естетикою. Світло у фільмі має підкреслено «драматичний» характер – воно виходить виключно зі штучних джерел, що створює ефект клаустрофобії та підсилює відчуття неминучості емоційного тупика, у якому перебуває суспільство.

Центральною аномалією та візуальним антагоністом цього монохромного світу стає молодша дитина родини Алан, який народжується з білосніжною посмішкою та з'являється у кадрі у яскраво зеленому вбранні. Його присутність буквально приносить світло в картину, руйнуючи похмуру композицію сцен і виступаючи символом миру та надії. Для дипломного проєкту цей аналог є фундаментальним, оскільки він ілюструє концепцію де сірість сприймається персонажами як єдиний можливий стандарт, а поява

¹⁴ <https://www.imdb.com/title/tt1655413>

кольору стає не просто художнім акцентом, а справжнім революційним актом звільнення.

Вплив «Крамниці самогубств» на практичну частину дослідження проявляється у розробці світло-колірного сценарію. Зокрема, у сценах, де головна героїня намагається мімікувати під оточення, використовується десатурація, щоб показати її бажання злитися з фоном. Натомість поява другої персонажки в проєкті працює як колірний вибух – це тепле жовте та рожеве світло, що супроводжує її, деформує встановлену сірість і стає каталізатором катарсису. Таким чином, досвід французької анімації підказує як використовувати колір як активний інструмент, де фінальна зміна палітри символізує не лише зміну настрою, а повну перемогу життя над деструктивними патернами мислення.

1.11. Анімаційний серіал «Совиний Дім»¹⁵. Американський анімаційний фентезі-серіал «The Owl House» (2020–2023), створений Даною Террас для каналу Disney, постає як вагомий приклад сучасної екзистенційної драми, загорнутої у форму магічної пригоди. Сюжет зосереджений на подорожі Луз Носеди – впевненої, але соціально дезорієнтованої дівчини-підлітка, яка потрапляє до магічного світу Киплячих островів. Для дипломного дослідження серіал є знаковим не лише через високий рівень художньої деталізації, а насамперед через деконструкцію теми втечі від реальності та перетворення її на процес свідомого будівництва власної ідентичності. Найважливішим аспектом твору є репрезентація квір-стосунків, зокрема еволюція взаємин між Луз та Еміті Блайт, що стала новаторським прецедентом для дитячого та підліткового телебачення.

Візуальна та сюжетна лінія серіалу демонструє здоровий та щирий шлях прийняття власних почуттів, де романтична прихильність стає каталізатором особистісного зростання. Особливу увагу привертає трансформація Еміті: від жорсткої, патріархально залежної героїні, чия палітра спочатку обмежена холодними та строгими тонами, до вільної особистості, що супроводжується

¹⁵ <https://www.imdb.com/title/tt8050756>

радикальною зміною дизайну та колірних акцентів (зокрема, зміною кольору волосся). Цей прийом ілюструє концепцію візуальної сепарації від нав'язаних стандартів, що прямо корелює з нашою ідеєю виходу героїні з депресивної монохромності.

Досвід Дани Террас підказує, що фінал історії про пошук себе має базуватися на емоційній вразливості, яка зрештою перетворюється на силу. У анімаційному проєкті «Шлях манівцями» цей принцип адаптується у фінальній сцені прийняття героїнею своєї ідентичності: подібно до того, як Луз знаходить магію через власне унікальне бачення світу, наша героїня знаходить свій колір не через зовнішні обставини, а через внутрішній дозвіл бути собою.

1.12. Аніме-серіал «Юна революціонерка Утена»¹⁶. Культовий аніме-серіал режисера Куніхіко Ікухари «Юна революціонерка Утена» (1997) постає як фундаментальний зразок анімації, що використовує складну мову символізму для радикальної деконструкції традиційних гендерних ролей та патріархальних норм. Центральним елементом візуальної системи твору є квітова символічність, де колір троянд виступає не просто декоративним елементом, а семіотичним кодом, що маркує внутрішній стан, соціальний статус та психологічний профіль дуелянтів. Аналіз колірної палітри серіалу виявляє чітку залежність між відтінком та особистісною кризою героя: біла троянда символізує ідеалізовану чистоту та шляхетність образу принца, червона – уособлює пристрасть та владу, що часто є лише соціально прийнятною маскою, тоді як зелений колір маркує заздрість та глибоку фрустрацію.

Окрім колірної символіки, надзвичайно значущим є образ «пташиної клітки» Анфі Хімеїї, що слугує метафорою відсутності суб'єктності та вимушеного перебування у деструктивних зв'язках. Ця метафора емоційної несвободи прямо перегукується з авторським баченням депресивного стану як

¹⁶ <https://www.imdb.com/title/tt0205410>

замкненого простору, з якого неможливо вийти без радикальної трансформації сприйняття.

Вплив «Утени» на концепцію та фінал дипломного проєкту виявляється у переході від ілюзорного сприйняття світу до болісного, але визвольного прийняття реальності. Образний ряд фіналу серіалу, де головна героїня втрачає ілюзію зовнішнього «принца-рятівника» та знаходить силу у власній сутності, ілюструє концепцію емоційного визволення через катарсис. Використання сюрреалістичних декорацій та циклічних візуальних образів у роботі Ікухари слугує теоретичним підґрунтям для розробки метафоричних локацій в авторській роботі. Фінальний жест звільнення у проєкті, аналогічно до виходу героїнь за межі арени дуелей, символізує подолання внутрішньої стагнації та пробудження власної ідентичності як єдиного способу досягнення справжньої автономії особистості.

РОЗДІЛ 2: ОПИС І ОБГРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура анімації «Шлях манівцями». В основі концептуального задуму анімаційного фільму «Шлях манівцями» лежить авторський погляд на тему складного механізму формування ідентичності особистості в умовах жорсткого соціального пресингу. Центральною тезою роботи є твердження, що справжнє прийняття власного «Я» є результатом глибинного внутрішнього процесу, який неможливо детермінувати зовнішніми вербальними установками чи методами самонавіювання. Справжня автентичність народжується у стані екзистенційної тиші – моменті, коли персону відмовляється від пошуку відповідності штучним конструктам правильності та здобуває право на безумовне буття яким воно є.

Криза гетеронормативного сценарію досліджується через конфлікт між внутрішнім світовідчуттям героїні та нав'язаними суспільством шаблонами. Концепція акцентує увагу на деструктивному впливі мови ненависті та

соціального відчуження, де інакшість героїні маркується як девіація, що породжує у героїні почуття провини, огиди та глибокого внутрішнього нерозуміння. Важливим аспектом концепції є ідея, що шлях до себе часто пролягає через зустріч із дзеркальним відображенням власної суті в іншій людині. Друга персонажка виступає не просто як ліричність, а як втілення втраченої героїнею цілісності.

Метафора «Манівців» в складному, непрямому шляху героїні через заперечення, саморуйнування та втечу інтерпретується як єдино можливий спосіб досягнення катарсису. Манівці – це простір пошуку, де кожен етап страждання є необхідним кроком до звільнення від нав'язаних стандартів.

Сюжет анімаційного проєкту побудований за лінійним принципом, що відображає етапи психологічного та фізичного дорослішання героїні, інтегровані у трьох рівневу драматичну структуру:

- Перша з них експозиція. В роботі це втрата первинної цілісності, стан абсолютної відвертості. Початкові кадри репрезентують образ героїні як чистого аркуша – дитини, наповненої хаотичними кольорами, у гротескному дизайні. Це символ безтурботності та відсутності внутрішніх фільтрів. Далі – момент перелому, коли через призму дитячих очей світ різко набуває рис чужого простору. Починається процес деформації сприйняття: яскраві кольори замінюються приглушеними тонами, а контури реальності стають розмитими. Героїня починає свідомо приховувати свою тілесність під надмірним, закритим одягом. Зовнішній вигляд стає інструментом злиття із сірістю, намаганням стати непомітною, щоб уникнути наче як ворожого навколишнього.

- Далі йде розвиток дії та Кульмінація. Це апогей самовідчуження та втеча. Поступово особистість поглинається з соціальними очікуваннями. Героїня візуально спустошується, стає відстороненою. Актом аутоагресії є залишок свого хобі – скейтборду, як спроба знищити ту частину себе, що вважається неправильною. Рух на скейті крізь натовп і подальша втеча до

самотнього, закинутого місця. Це кульмінаційна точка безнадії та занурення у стан туги, де героїня залишається сам на сам із поглинаючою порожнечою.

- Розв'язка є в появі другої героїні. Протягом усього ролику глядач бачить ледь помітні натяки на присутність іншої дівчини. Вона з'являється посеред сюжету, але залишається в розфокусі сприйняття головної героїні, яка бачить у ній лише недосяжний ідеал або звичайну перехожу. У точці найвищого відчаю центральної героїні, інша персонажка сідає поруч. Жест прийняття та тиха, спокійна мелодія стають каталізатором руйнації внутрішніх бар'єрів. Героїня усвідомлює, що її інакшість не є вироком до самотності. Друга героїня репрезентує стиль «гіперфем», руйнуючи стереотипи щодо зовнішнього вигляду лесбійок. Довге волосся, прикраси та кільце на великому пальці (традиційний код ідентифікації) поєднують у собі жіночність та автентичність.

- Фінальний етап, де світ повільно починає наповнюватися кольором. Висування з свого закритого кокону у знов відкритий до життя вид головної героїні символізує остаточне прийняття своєї природи. Це відкритий фінал, що відмічає не кінець шляху, а початок справжнього життя.

Концепція та структура проєкту «Шлях манівцями» підпорядковані меті продемонструвати, що відмінність не є дефектом, а є формою унікального буття. Через послідовну зміну візуальних станів від дитячої відкритості до дорослої замкненості й наступного звільнення, анімаційний ролик стає художнім маніфестом права кожної особистості на власний, нелінійний шлях до гармонії.

2.2. Стилiстична концепцiя анімаційного ролику «Шлях манівцями». Стилiстичний фундамент анімаційного ролику базується на послідовному використанні традиційної покадрової 2D-графіки. В академічному вимірі вибір даної технології розглядається не лише як виробничий цикл, а як глибокий концептуальний жест. Ручна відмальовка кожної фази руху дозволяє авторці уникнути механічної стерильності

цифровізації, натомість приносячи у візуальний ряд елемент людського фактора.

Кожен кадр є унікальним графічним твором, де мікро-коливання лінії та певна незавершеність штриха слугують метафорою вразливості людської психіки. У моменти найвищого емоційного напруження героїні, покадрова анімація дозволяє використовувати прийоми експресивної деформації – коли контури тіла та середовища починають вібрувати або розмиватися, передаючи стан внутрішньої дисоціації. Така жива лінія стає провідником емпатії, дозволяючи глядачеві відчувати кожен етап внутрішньої трансформації персонажки як фізично відчутний процес.

Колірна концепція проекту побудована як автономна система, де колір є головним індикатором ступеня свободи особистості. Авторська стратегія оперує динамікою сатурації та колірного контрасту:

- Етап первинної цілісності: Початок нарративу характеризується використанням насиченої, багатокольорової палітри. Яскраві кольори та гіперболізовані деталі такі як хвостики або надвеликі окуляри, символізують період такої ідентичності, коли дитина перебуває в стані абсолютної відвертості та безтурботності. Тут колір – це синонім безпеки та істини.

- Етап соціальної сірості: У процесі дорослішання та інтеграції в середовище жорстких стандартів (моделі «наша донька має...», «любов виглядає як...»), колір вимивається з кадру. Використання приглушених і монохромних тонів візуалізує процес самозаперечення. Героїня свідомо обирає сірий та чорний одяг, намагаючись нівелювати власну візуальну присутність. Це стан пустоти, де розмиті контури та відсутність кольору відображають втрату самоідентифікації під тиском зовнішньої ненависті та осуду.

- Тепло: Друга героїня вводиться як колористична протилежність сірому світу. Її палітра – це теплі рожеві та сонячні відтінки, що символізують не лише життєрадісність, а й здорову й зрілу автентичність.

- Фінальне пробудження: Фінальний момент прийняття не завершується вибухом кольору, а лише його повільним поверненням. Цей підхід обґрунтований тим, що прийняття себе – це лише початок довгого шляху, тому колір повертається обережно, як символ надії та першого кроку до гармонії.

Художня мова проєкту активно використовує символіку геометричних форм та фізичних об'єктів для розкриття ідейного змісту. У центральній частині ролику силует героїні стає максимально закритим. Одяг трактується як соціальна броня або кокон, що має захистити від ворожого світу, але водночас він стає в'язницею для особистості. Прихованість обличчя, волосся, є метафорою внутрішньої скутості, дисципліни та спроби приховати свою природу під стандарти. Відкриття обличчя у фіналі – це мікро-деталь, що має вагу глобального катарсису. Це символ того, що відмінність неможливо приховати повністю, і її прийняття є ключем до виходу з кризи.

Образ другої героїні позбавлений стереотипної маскулінності, що часто нав'язується лесбійським образам у медіа. Вибір стилю гіперфем підкреслює ідею, що автентичність не має єдиного зовнішнього шаблону. Кільце на великому пальці лівої руки виступає як інтелектуальний підказка для обізнаного глядача, відмічаючи приналежність до ЛГБТ-культури через історичні коди ідентифікації.

Використання порожніх, закинутих локацій та візуальної тиші концентрує увагу на внутрішньому монолозі. Закинуте місце стає метафоричним сховком, де в тиші, позбавленій соціального шуму, нарешті може народитися самоприйняття.

Особливе місце в роботі посідає відображення деструктивних станів. Через ручну графіку авторка демонструє:

- Скейтборд виступає як символ спроби втекти від себе на великій швидкості, де розмиття фону підкреслює тунельний зір людини у стані афекту або депресії.

- Яскраво виражене перелиття в дрижачі та незв'язні лінії, фігури, коли стан героїні на "піку" свого буття.
- Темпоритм анімації стає рваним. Кількість кадрів на секунду змінюється: від плавної плинності до смиканих, пропущених рухів, що імітує стан емоційного виснаження, коли мозок не встигає обробляти реальність.
- Очі героїні можуть перетворюватися на прості порожні кола або темні плями без зіниць. Це позбавляє персонажа вікна в душу, роблячи її схожою на пусту оболонку. Це підкреслює момент, коли вона з'їдає свою особистість, стаючи відстороненою не лише від світу, а й від самої себе

Таким чином, стилістична концепція ролику «Шлях манівцями» базується на поєднанні традиційної рукотворної естетики та авторського психологічного символізму. Відмова від яскравих кольорів на користь монохромності в кризові моменти, ретельна робота з кодуванням деталей та акцент на пластиці ручної лінії дозволяють створити автентичне художнє висловлювання, що знищує нав'язані нормативи та стверджує цінність індивідуального «Я».

2.3. Технічні характеристики та звукове рішення. Створення анімаційного ролику «Шлях манівцями» базується на багатоетапному технологічному циклі, де кожен програмний продукт обраний відповідно до його специфічних художніх можливостей та потреб. Проєкт реалізується у форматі Full HD (1920x1080) із частотою 24 кадри на секунду, що є класичним стандартом для досягнення кінематографічної пластики руху. Ролик тривалістю 120 секунд. Такий хронометраж є оптимальним для лаконічного, але глибокого розкриття внутрішньої трансформації персонажа без втрати динаміки глядацької уваги.

Етапи та інструментарій:

- Графічна розробка та художня текстуризація (Paint Tool SAI 2): Використання цього софту обумовлено його унікальним рушієм обробки растрової графіки. SAI 2 надає художнику можливість абсолютного контролю над стабілізацією лінії, що критично важливо для створення м'яких,

органічних контурів. Завдяки розширеним налаштуванням текстурних пензлів досягається ефект паперової фактури фонів, що нівелює цифрову стерильність і надає зображенню камерності та художньої глибини.

- Професійна анімаційна збірка (Toon Boom Harmony): Це середовище виступає основним ядром виробництва. Harmony обрано через її потужний функціонал для роботи з шарами та таймлайном, що дозволяє поєднувати декілька технік анімування. Тут реалізується ключова технічна особливість проєкту яким є експресивний лінійний рух, де кожен кадр відмальовується вручну для досягнення ефекту дихання картинки.

- Фінальне поєднання та візуальні ефекти (Adobe After Effects): На етапі пост-продакшну After Effects використовується для створення складних світло-тіньових масок та корекції глибини різкості. Саме тут впроваджуються специфічні графічні шуми та світлові сплески у фіналі, що візуально підкріплюють момент катарсису.

Центральним елементом технічного рішення є відмова від методів автоматизації на користь традиційної покадрової анімації. Це дозволяє авторці маніпулювати формою на суб'єктивному рівні, де кожен кадр є результатом рефлексії над станом героїні. Основна увага приділяється не глобальній дії, а делікатним змінам. Анімація погляду, нахилу голови чи динаміки окремих пасм волосся дозволяє передати внутрішній діалог героїні. Це створює психологічний портрет у русі, де кожна зміна фази є носієм змістовного значення. Покадрова технологія дозволяє середовищу реагувати на стан персонажа.

Аудіоряд анімаційного «Шлях манівцями» розробляється як складна багатопланова структура, поєднання вербального тексту з глибоким звуковим символізмом. Звукове середовище наповнене як яскравими живими шумами так і агресивною тишою. Замість постійної музики глядач чує перебільшено чіткі звуки кроків, шелест тканини одягу, що треться об тіло, та сухий шум вітру. Це створює ефект гіперреалізму самотності, де героїня настільки від'єднана від світу, що чує лише власну механіку рухів. Особливо важливим

є введення аудіо-флешбеків: приглушених, спотворених фільтрами голосів батьківських сварок. Ці звуки подалі від початку не мають вже першоджерела, вони існують усередині голови героїні, пояснюючи її стан провини та страху через звукову асоціацію. Кульмінацією стає поява другої персонажки. Її вокал є єдиним людським теплим звуком у ролику. Запис вокалізу поєднується з інструментальним супроводом укулеле, який знов витісняє шуми вітру та сварок. Музичний розвиток будується в унісон із колірним пробудженням кадру.

Звук у проєкті виконує роль емоційного резонатора. Через контраст між дискомфортом шумом та гармонійним наспівуванням у фіналі, аудіоряд веде глядача крізь увесь спектр переживань героїні. Відсутність діалогів окрім батьківських наративів змушує аудиторію прислухатися до тиші, де кожне зітхання або шурхіт скейту по асфальту набуває значення. Таким чином, технічні та звукові засоби проєкту створюють герметичний художній простір, де технологія малювання Paint Tool SAI 2, анімаційна гнучкість Toon Boom Harmony та психологічний аудіодизайн працюють на єдину мету – візуалізацію невидимого процесу внутрішнього звільнення.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи було проведено комплексний та багатоаспектний аналіз теоретичного підґрунтя, що лягло в основу створення анімаційного проєкту «Шлях манівцями». Системний розгляд наукової літератури та мистецьких джерел дозволив дійти висновку, що анімація як специфічний аспект володіє унікальним потенціалом для візуалізації латентних внутрішніх процесів самоідентифікації, які важко піддаються відтворенням засобами інших видів візуального мистецтва. Проведений аналіз результатів розробки анімаційного фільму свідчить про успішну реалізацію стратегії візуального психологізму, де кожен технічний параметр – від частоти кадрів до алгоритмів накладання текстур у Paint Tool SAI 2 став інструментом розкриття внутрішнього світу персонажа. Оцінка фінального продукту підтверджує, що обрана концепція драматургії тиші та відмова від традиційної діалогової структури сприяли посиленню фокусу на внутрішньому монолозі героїні, що є критично важливим для проєктів, присвячених темі самоідентифікації.

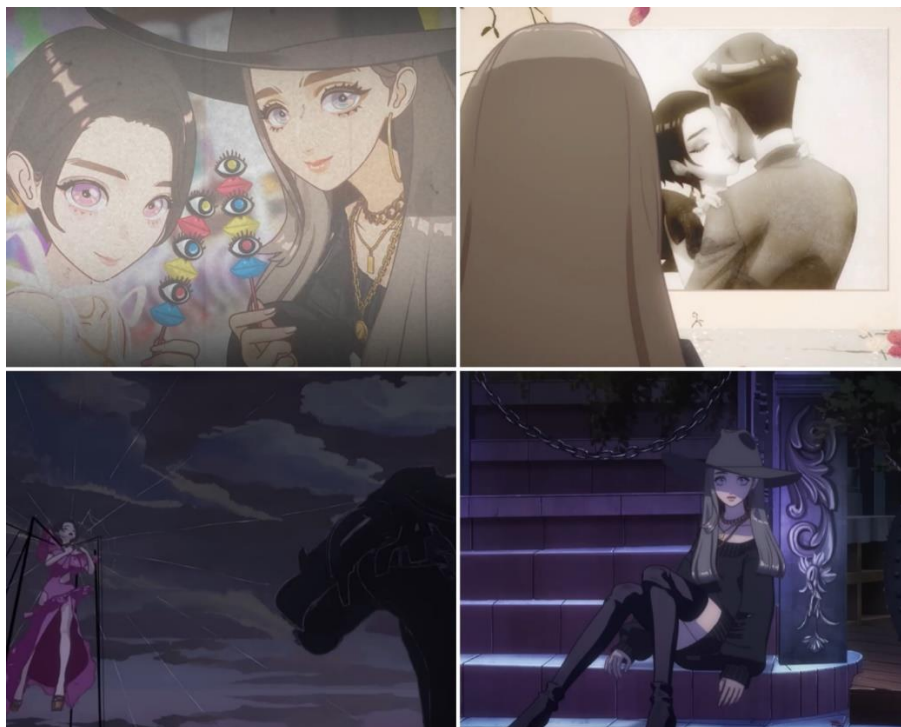
Загальний підсумок роботи дозволяє стверджувати, що анімаційний ролик «Шлях манівцями» є завершеним художнім дослідженням, у якому теоретичні положення про візуальну мову кольору та методи репрезентації ЛГБТ+ спільноти знайшли своє гармонійне втілення. Виявлено, що ефективність сприйняття теми внутрішньої трансформації безпосередньо залежить від глибини опрацювання мікродинаміки руху персонажа та обґрунтованості хроматичних переходів. Дослідження підтвердило тезу, що шлях манівцями – через помилки, самозаперечення та депресивні стани не є регресивним, а навпаки, виступає необхідним процесом формування зрілої особистості. Робота доводить, що автентичність не може бути нав'язана людині ззовні, вона відмінюється лише внутрішнім правом на буття собою, яке в проєкті символічно маніфестується через повернення кольору та звернення до вільного образу. Практична цінність роботи полягає в тому, що

опрацьована методика поєднання класичної покадрової анімації в Toon Boom Harmony з пост-продакшном в Adobe After Effects для візуалізації деструктивних станів може бути використана як прикладний досвід для майбутніх розробок у сфері авторської анімації. Таким чином, проведена дипломна робота має не лише мистецьку цінність як самостійний твір, а й слугує вагомим теоретико-практичним внеском у розвиток сучасної української анімації, що досліджує складні грані людської ідентичності в умовах нерівного світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Прищенко С. В. Візуальна мова кольору: авторська концепція комплексного дослідження. *Мистецтвознавчі записки* : зб. наук. праць. 2020. Вип. 37. С. 16–21.
2. Abdul Rashid R., Mamat R., Pae R. [et al.]. Acceptance of LGBT comics and animation among Public University students in Malaysia. *Journal of Positive School Psychology*. 2022. Vol. 6, no. 4. P. 1012–1021.
3. A Content Analysis of LGBTQIA+ Representation in Anime and American Animation : BA Capstone / California State University Monterey Bay. Seaside, 2022. 24 p.
4. Randev D. Role Of The Media In An Unequal World: LGBTQ Gender Identity And Portrayal. *Journal of Media, Culture and Communication*. 2022. Vol. 2, no. 1. P. 1–7. doi: 10.55529/jmcc.21.1.7.
5. Schwartz Laufer M. Lesbian's Representation Evolution in Mainstream Media. *Global Media Journal*. 2016. Vol. 9, no. 1. Art. 1000201. doi: 10.4172/2151-6200.1000201.
6. Three Decades of Queer-Coded Characters in Mainstream Animation : MA Thesis / Masaryk University, Faculty of Arts. Brno, 2023. 84 p.

ДОДАТОК 1: Аналіз аналогів



Іл. 1.1. «Artiswitch Picture Drama (Saki)»



Іл. 1.2. Коротметражний фільм «Drawn to You»



Іл. 1.3. Анімаційний кліп «YELLOW»



Іл. 1.4. Моменти з театральної вистави «Родина веселка»



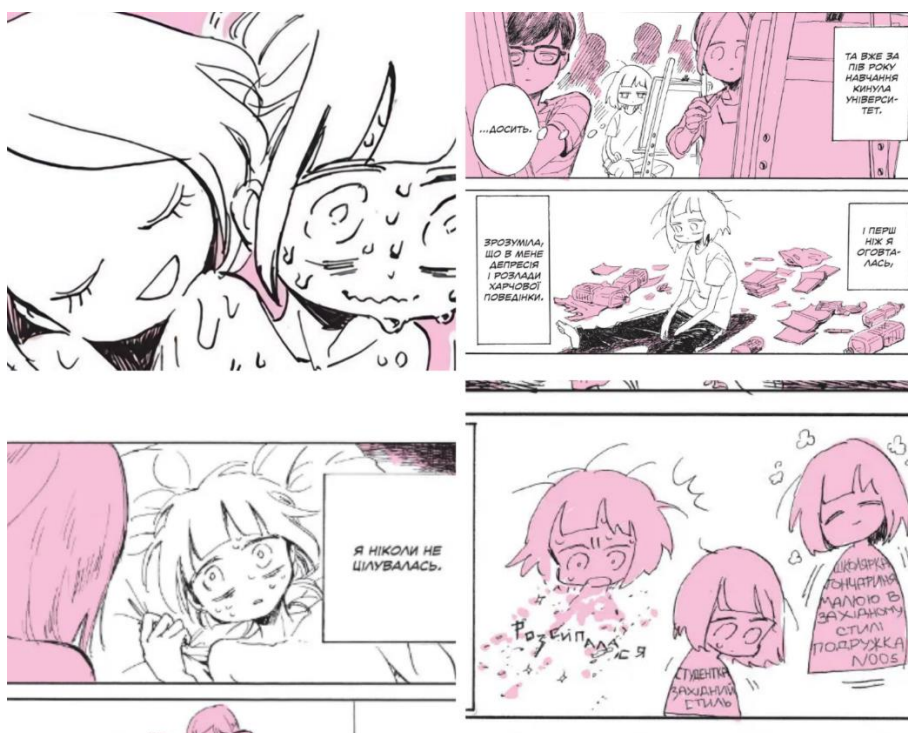
Іл. 1.5. Трейлер «The lovers»



Іл. 1.6. Короткометражний анімаційний фільм «In a Heartbeat»



Іл. 1.7. Анімаційний кліп «Karma»



Іл. 1.8. Манга «Мій лесбійський досвід самотности»



Іл. 1.9. Анімаційний серіал «Аватар: Легенда про Кору»



Іл. 1.10. Анімаційний фільм «Магазинчик самогубств»

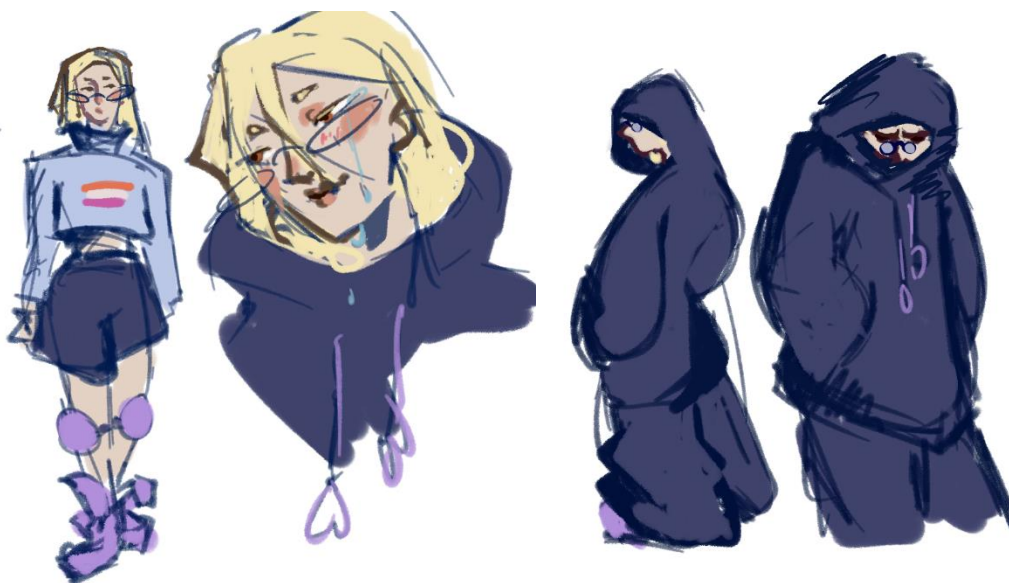


Іл. 1.11. Анімаційний серіал «Совиний Дім»

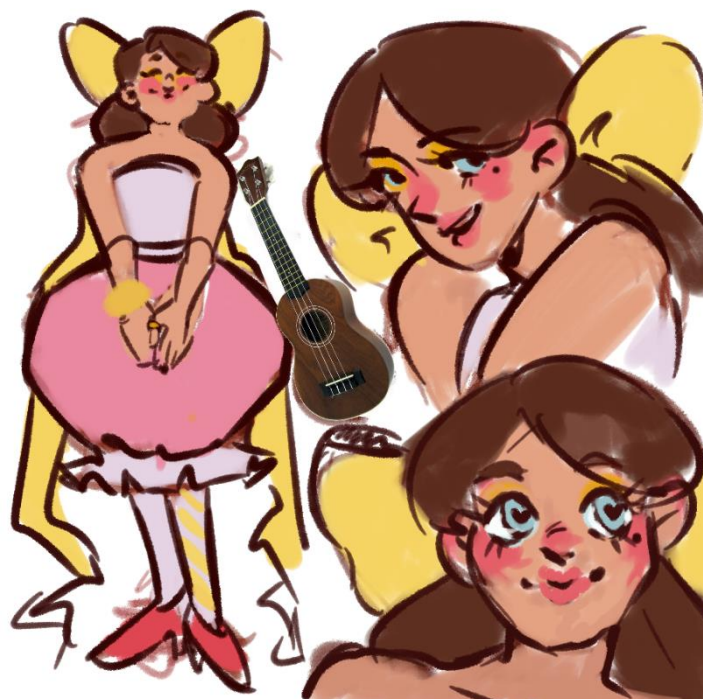


Іл. 1.12. Аніме-серіал «Юна революціонерка Утена»

ДОДАТОК 2: Ескізний пошук



Дизайни Головної Героїні



Дизайн другої Героїні

ДОДАТОК 3: Склад проєкту

