

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Кафедра «Мультимедійний дизайн»
Факультет «Дизайн»

Тіраян Аліса Євгенівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «БАЛАДА ПРО ЛИЦАРЯ»

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

_____ Тіраян А. Є.

Керівник: Пегахіна Г. І.

Старший викладач

Харків-2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	8
1.1. Анімаційний ролик “AFK Arena Story Trailer”.....	8
1.2. Анімаційний ролик “Dwarven Tales: Alna – The Frozen Mother”.....	8
1.3. Анімаційний серіал “Vinland Saga”	9
1.4. Анімаційний ролик “Child of Light Opening Scene”	10
1.5. Анімаційний ролик “Ewilan’s Quest opening credits”.....	11
1.6. Анімаційний ролик “Tales of Esperia: A Memory of Lucretia”	11
1.7. Анімаційний ролик “The Tale of the Two Sisters”	12
1.8. Короткометражний фільм “The Wedding Veil of the Proud Princess”..	13
1.9. Буктрейлер до казки Г.Х. Андерсена «Дикі лебеді».....	13
1.10. Анімаційний ролик “Helm Boy”	14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	16
2.1. Концепція роботи.....	16
2.2. Стилiстична концепція	16
2.3. Технічні характеристики та особливості реалізації	17
2.4. Звукове рішення	17
ВИСНОВКИ.....	19
ЛІТЕРАТУРА	20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	21
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК.....	27
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ	29

ВСТУП

Дипломний проєкт «Балада про лицаря» — авторська 2D-перекладна анімація, присвячена темі внутрішнього відновлення людини після пережитого досвіду війни, реалізована в естетиці середньовічного лицарства.

Сучасна анімація дедалі частіше розглядається як інструмент не лише розваги, а й комунікації складних соціальних і психологічних тем, особливо в умовах війни та масових криз. У контексті сучасної війни в Україні, де військові дії стали постійною реальністю, особливо гостро постає проблема осмислення травматичного досвіду війни та його впливу на особистість — військовослужбовців, волонтерів, цивільних і дітей. Саме ця проблематика лежить в основі даного дипломного проєкту та відображає актуалізацію теми психологічного відновлення після пережитих втрат, зміни місця проживання і соціальних ролей [2, 3].

Актуальність проєкту випливає з поширення посттравматичного стресового розладу (ПТСР) серед військовослужбовців, а також загальної втоми від війни в цивільному населенні України. Основною особливістю травматичного досвіду війни є його багаторівневий вплив на психіку людини. Він проявляється не лише у формі гострих стресових реакцій, але й у довготривалих змінах емоційного стану, сприйняття реальності та здатності до соціальної взаємодії [6].

Як зазначає директорка Центру психічного здоров'я та реабілітації ветеранів «Лісова поляна» МОЗ України Ксенія Возніцина: «Для сформованого ПТСР характерне постійне переживання травми, тригери-нагадування, флешбеки, інтрузії — спогади з минулого, які втручаються в теперішнє і заважають жити. Це постійне повернення до травми, людину відкидає в ті події» [3].

Згідно з джерелом про соціальну підтримку, зазначається, що: «Соціальні зв'язки та підтримка близьких людей з ПТСР зменшують ризик відчуття самотності, депресії та емоційного відчуження» [10].

У випадку військовослужбовців ПТСР є одним із найпоширеніших наслідків участі у бойових діях. Аудит послуг психічного здоров'я в системі Міністерства оборони України показав, що: «Військові, які брали участь в активних бойових діях, мають майже в 7 разів частіше ПТСР, ніж інші військові» [8].

Такі дані вказують на необхідність комплексного підходу до підтримки психічного здоров'я, який, окрім клінічного лікування, може включати візуальні форми мистецтва як допоміжний, комунікативний і рефлексивний інструмент [11].

Сьогодні медійне середовище активно використовує візуальні формати, зокрема анімацію в соціальних мережах, як спосіб доносити складні психологічні теми до широкої аудиторії. Як зазначається у методичному матеріалі щодо анімації в соцмережах: «Анімована графіка є ефективним інструментом привернення уваги в інформаційно перевантаженому середовищі та сприяє емоційному залученню аудиторії.» [1].

Крім того, мета-аналіз “Colors of the mind: a meta-analysis of creative arts therapy as an effective intervention for post-traumatic stress disorder” показує, що творчі форми мистецтва, зокрема візуальні (малювання, анімація), можуть приводити до зменшення вираженості симптомів ПТСР та покращення емоційної регуляції:

“Creative arts therapy showed a significant reduction in PTSD symptoms, depression, and anxiety among adults with PTSD, highlighting its role in emotional regulation and psychological recovery” [11].

Цим обґрунтовується вибір формату «Балада про лицаря» як анімаційного кліпу, орієнтованого на візуальний, а не словесний наратив, аби

уникнути прямолінійності та створити більш універсальне художнє висловлювання доступне для широкої аудиторії.

Мета дипломного проєкту — створити анімаційний ролик «Балада про лицаря», в якому буде досліджено шлях внутрішнього переродження воїна. Ролик складеться з трьох етапів трансформації, а саме: зіткнення з травматичним досвідом війни, процес відновлення шляхом взаємодії з іншими, досягнення внутрішньої гармонії та психологічного спокою. Шлях зцілення не зводиться лише до клінічного лікування, а показує, як соціальна взаємодія може стати частиною реабілітаційного процесу.

Тому мета проєкту — не лише створити художнє візуальне висловлювання, а й відобразити можливий реабілітаційний шлях, заснований на реальних психотерапевтичних практиках.

Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

- Проаналізувати теоретичні джерела щодо посттравматичного досвіду та його впливу на особистість.
- Дослідити можливості анімації як засобу візуалізації психологічних станів і складних емоційних процесів.
- Розробити концепцію анімаційного проєкту, що базується на ідеї внутрішньої трансформації героя.
- Створити візуальний стиль, який поєднує декоративність, символічність та емоційну виразність.
- Реалізувати анімаційний ролик із використанням техніки 2D перекладної анімації.
- Передати через художні засоби процес психологічного відновлення персонажа.

Новизна проєкту полягає в переосмисленні образу героя через поєднання класичного архетипу середньовічного лицаря із сучасною інтерпретацією теми посттравматичного досвіду, зцілення та внутрішнього відновлення. На відміну від традиційних наративів, у яких герой здебільшого

постає як переможець зовнішнього ворога [5, 7], у даному проєкті акцент зміщується на внутрішній конфлікт, психологічну трансформацію та вразливість персонажа. Герой розглядається не як ідеалізований взірць сили, а як людина зі страхами, травмами та емоційними переживаннями, що проходить шлях від руйнації ілюзій до пошуку внутрішньої рівноваги.

Такий підхід свідомо контрастує з тенденцією, описаною в науковій літературі, де образ героя часто зберігає статус соціально схвалюваного ідеалу. Як зазначається у статті Осадчої Л. В. : «У складні періоди розвитку суспільства людям потрібні були орієнтири й позитивні образи, які б слугували точкою опори, давали наснагу боротися з труднощами. Саме тому образ Героя можна вважати вічним. Він існуватиме, допоки є людські спільноти. “Герой – це своєрідний еталон позитивної, суспільно схвальної поведінки, до якої потрібно прагнути просоціально налаштованим людям, або взірці поведінки, які недосяжні для більшості й тому викликають повагу та вражають уяву простої людини (Васюк, 2018, с. 249)”» [7].

Таким чином, у той час як у більшості досліджень підкреслюється тенденція до збереження героя ідеалізованим культурним взірцем, даний проєкт пропонує альтернативний ракурс — психологічно складна та емоційно вразлива особистість, що дозволяє наблизити архетип до реального людського досвіду в умовах війни.

Базові дефініції, дотичні до проєкту:

Перекладна анімація — техніка в After Effects, де об'єкти рухаються шляхом трансформації (scaling, rotation, position), створюючи плавний перехід форм без ключових кадрів для складних персонажів (наприклад, трансформація тіней у кинджали).

Посттравматичний стресовий розлад (ПТСР) — психічний стан, що виникає після травматичних подій, з симптомами флешбеків, уникнення та гіперпильності.

Архетип героя — універсальний психологічний образ, що втілює ідею відваги, подвигу, боротьби зі злом та відданості вищій ідеї, часто використовується в міфах, літературі та медіа. (К.Г. Юнг, "Архетипи колективного несвідомого", 1934).

Реабілітаційний процес — система заходів, спрямованих на повернення людини до максимально можливого рівня функціонування після травми, включно з психологічною реабілітацією, терапією, підтримкою соціальної спільноти та візуальними формами мистецтва.

Творча (арт-)терапія — напрям у психотерапії, у якому використовуються візуальні, музичні, літературні та інші художні форми для відновлення емоційної рівноваги, переробки травми та зменшення симптомів ПТСР.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик “AFK Arena Story Trailer”.

«AFK Arena Story Trailer»¹ — трейлер мобільної гри AFK Arena студії Lilith Games (Китай, 2019), що знайомить глядачів з епічним фентезійним світом. Візуальний стиль імітує книжкову ілюстрацію: використано ефект паперової фактури, насичену кольорову палітру та складні орнаментальні деталі. У композиції контраст між героями та орнаментальними фонами створює відчуття театральної постановки (Іл. 1.1.).

Анімація є відносно мінімалістичною та базується на простих трансформаціях (scale, position, opacity), а також на ефекті паралаксу, який підсилює глибину простору через різну швидкість руху переднього і заднього планів. Звукове оформлення поєднує епічну музику з дикторським супроводом, формуючи ефект казкового наративу.

Ролик надихає книжковою естетикою, використанням паралаксу та театальною подачею звуку. Ці прийоми створюють відчуття епічного середньовічного наративу, подібного до «Балади про лицаря».

1.2. Анімаційний ролик “Dwarven Tales: Alna – The Frozen Mother”²

Це сюжетний кінематографічний трейлер мобільної гри AFK Arena від Lilith Games, який знайомить із персонажем Alna та її історією у межах фентезійного світу гри (Іл. 1.2.).

Візуальне рішення побудоване на зимовій тематиці. У кадрі переважають холодні кольори — сині, білі та сірі відтінки. Велика увага приділена деталям льоду, снігу та загальній атмосфері засніженого

¹ <https://youtu.be/ADH2BgEenHc?si=Epr3YINme32W58Ch>

² https://youtu.be/nu7Bb6gKKi4?si=XzoT15jR_kKdGCgG

середовища. Персонажі подані як значущі фігури історії, з акцентом на їхніх силуетах і виразних позах.

Анімація переважно статична: використовуються плавні рухи камери, ефект паралаксу та частинки снігу. Рух персонажів мінімальний, тому основний акцент зроблено на візуальних композиціях і зміні кадрів, а не на активній дії.

Звуковий супровід складається з повільної оркестрової музики та атмосферних ефектів. Вони підкреслюють серйозний тон оповіді та допомагають передати драматичність подій.

Цей ролик був обраний в якості аналога через подання фентезійної історії у вигляді ілюстрованого оповідання, застосування атмосферності, стилізації під ілюстрацію та епічну подачу.

1.3. Анімаційний серіал “Vinland Saga” .

“Vinland Saga” ³ — це японське аніме за мангою Макото Юкімури, яке поєднує історичну реалістичність доби вікінгів із глибокими темами помсти, ідентичності та пошуку миру. Воно показує шлях головного героя Торфінна від юного воїна, охопленого ненавистю, до людини, яка прагне звільнитися від циклу насильства (Іл. 1.3.).

Аніме вирізняється високою якістю анімації, особливо в бойових сценах, де динаміка та деталізація підкреслюють жорстокість середовища. У другому сезоні акцент зміщується на спокійніші епізоди, зосереджені на внутрішньому стані персонажів. Контраст між сценами бою та повсякденною працею створює чітке емоційне протиставлення.

Автор Макото Юкімура, відомий своїм пацифістським світоглядом, показує парадокс: щоб зрозуміти цінність миру, потрібно побачити жахи війни. Саме тому історія спершу занурює глядача у світ насильства, а потім поступово відкриває можливість іншого життя.

³ <https://uakino.best/animeukr/anime-series/14028-saga-pro-vnland-1-sezon.html>

Цей приклад важливий для дипломного проєкту, оскільки демонструє трансформацію героя від воїна до людини, що шукає мир, що перегукується з ідеєю «Балади про лицаря».

1.4. Анімаційний ролик “Child of Light Opening Scene”⁴

“Child of Light Opening Scene” — стилізоване 2D-інтро до гри “Child of Light”, створений Ubisoft Montreal у Канаді у 2014 році. Він виконує експозиційну функцію, формує атмосферу та задає емоційний тон усій подальшій історії, поєднуючи декоративну візуальність із казковим наративом (Л. 1.4.).

Анімація тут мінімалістична, побудована переважно на простих трансформаціях — масштабуванні, зміні прозорості та позиціонуванні, що створює ефект органічного «дихання» кадру. Часто застосовуються акварельні переходи, схожі на розтікання чорнил, які забезпечують м’яке розчинення між сценами. Стилістика має вітражний характер: персонажі та локації виконані у контурних лініях із плоскими кольоровими заливками, що нагадують середньовічні церковні вітражі з насиченими сапфіровими, рубіновими й смарагдовими тонами.

Звукове рішення підсилює казковість: дикторська начитка низьким голосом створює ефект читання історії, а арпеджіо арфи й шум вітру синхронізуються з трансформаціями, додаючи плавності та емоційної глибини.

Анімаційний ролик “Child of Light Opening Scene” цінний для нашого проєкту поєднанням мінімалістичної анімації, декоративної стилізації та наративної подачі через голос за кадром для підсилення казковості та символічності візуального ряду.

⁴ <https://youtu.be/nu7Bb6gKKi4?si=9IEVUtI3GIbgYrS1>

1.5. Анімаційний ролик “Ewilan’s Quest opening credits”.⁵

Вступні титри до серіалу “Ewilan’s Quest” студії Andarta Pictures (Франція) знайомлять глядача з основними мотивами та світом твору, готуючи до подальшого розвитку історії. Сюжет подається фрагментарно, через низку символічних сцен, які формують загальний настрій пригодницького фентезі. Анімаційна мова стримана, з акцентом на атмосферу та плавність переходів між кадрами. (Мал. 1.5.)

Персонажі та сцени виконані у стилі, наближеному до книжкової ілюстрації: чіткі лінії, площинні кольори та декоративність створюють відчуття казкової узагальненості. Пропорції персонажів спрощені, без надмірної деталізації, виразність досягається через силуети та пози. Візуальне середовище вирішене врівноважено, з симетрією та плавними переходами, що забезпечує цілісність композиції. Кольорове рішення має символічний характер: теплі тони асоціюються з позитивними образами, холодні — з небезпекою.

Цей приклад надихнув нас, передусім, атмосферою казковості й символічності, а також своїм підходом до ілюстративної стилістики та використанням плавних переходів.

1.6. Анімаційний ролик “Tales of Esperia: A Memory of Lucretia”⁶

“Tales of Esperia: A Memory of Lucretia” — анімаційний короткометражний ролик від Lilith Games (Brunch Studio, Франція, 2020), який розкриває трагічну історію Лукреції, Зафраеля та їхнього сина у світі AFK Arena. У центрі історії — вибір Зафраеля, який стає небесним воїном і залишає родину. Події показані через розповідь Лукреції своєму синові на тлі руйнування їхнього світу. Така подача поєднує особисту історію з масштабнішими подіями (Іл. 1.6.).

⁵ <https://youtu.be/V6dpxRHLlk4?si=ZuJObo5Gyo708HCr>

⁶ <https://youtu.be/6NV0mWrbwmk?si=SepxoMELeVQ-RrIK>

Візуальна стилістика стримана, з акцентом на атмосферу та плавні переходи. Кадри нагадують ілюстрації: врівноважені композиції, увага до символів узагальнені форми персонажів і чіткі силуети. Колір використовується для розмежування станів: теплі тони — для спокійних сцен, холодні — для загрози й руйнування.

Звуковий супровід поєднує дикторську начитку Лукреції та оркестрову музику. Голос за кадром створює ефект оповіді, а музика підсилює емоційний контраст між сценами.

Анімаційний ролик “Tales of Esperia: A Memory of Lucretia” був корисним для дипломного проєкту «Балада про лицаря» використанням оповіді від першої особи, поєднанням ілюстративної стилістики зі стриманою анімацією та символічним застосуванням кольору.

1.7. Анімаційний ролик “The Tale of the Two Sisters”⁷

“The Tale of the Two Sister” — епізод мультсеріалу My Little Pony: Friendship Is Magic (Hasbro Studios, США, 2011). Ролик подає міф про двох сестер, які керують сонцем і місяцем. Через заздрість молодша сестра перетворюється на Nightmare Moon, що призводить до конфлікту й подальшого відновлення рівноваги. Історія має структуру класичної казки з чітким моральним акцентом (Іл. 1.7.).

Візуальна стилістика мультяшна та узагальнена: використано чіткі контури, плоскі кольорові заливки та спрощені, гіперболізовані пропорції персонажів. Анімація стримана, з акцентом на зміну сцен і подачу сюжету, а не на складну динаміку руху.

Звукове оформлення поєднує дикторську начитку та музичний супровід, що створює ефект казкової оповіді.

⁷ https://youtu.be/8mVAqn3C5vI?si=JsP_RTnS-n-sIvf4

Цей приклад є важливим для нашого проєкту через прийоми узагальненої ілюстративної стилістики та використання голосу за кадром для занурення глядача у казковий наратив.

1.8. Короткометражний фільм “The Wedding Veil of the Proud Princess”.⁸

BAFTA-кваліфікований анімаційний проєкт Анни-Естер Волож (Anna-Ester Volozh), створений у Великій Британії у 2024 році базується на історії Л.М. Монтгомері про принцесу, яка відмовлялася від женихів і поставила умову: вийде заміж лише за короля, що переможе всіх інших. Її вимога спричинила війни, і зрештою єдиним переможцем став Смерть, якого вона прийняла за нареченого. Її весільна фата перетворилася на хмари, що й досі пливуть небом (Іл. 1.8.).

Візуальне рішення фільму тяжіє до площинності та декоративності, з використанням холодної гами й теплих акцентів у кульмінаційних моментах. Персонажі стилізовані, з узагальненими формами та гіперболізованими пропорціями, що підсилює виразність силуетів. Анімація стримана, побудована на мінімальних рухах і трансформаціях, окремі сцени наближаються до ілюстративного підходу. Звуковий супровід із дикторською начиткою створює атмосферу легенди й підсилює драматургію.

Саме цей короткометражний фільм став джерелом натхнення для використання дикторського тексту як елемента занурення та стилізації персонажів і середовища у нашому проєкті.

1.9. Буктрейлер до казки Г.Х. Андерсена «Дикі лебеді»⁹

Буктрейлер створений Ольгою Левченко, створений випускницею Харківської державної академії дизайну і мистецтв у 2020 році, є короткою анімаційною відеороботою, що виконує функцію візуального анонсу

⁸ <https://youtu.be/1c5n9oAn0nU?si=XSAGDsMH4Ppjgzkx>

⁹ <https://youtu.be/GZz0OX7TMvo?si=JEFZvPSbuO4Au-8l>

літературного твору. Він знайомить глядача з основними мотивами казки, концентруючись на атмосфері чарівності та драматизму (Мал. 1.9.).

Сюжет подається фрагментарно: показано головну героїню Елізу, яка прагне врятувати своїх братів, перетворених злою мачухою на лебедів. Візуальні сцени нагадують книжкові ілюстрації — площинні, декоративні, з акцентом на символічні образи. Часто використовується текстура акварелі та акварельні переходи, які створюють ефект розтікання фарби й м'якого розчинення між кадрами. Це додає плавності та поетичності візуальному ряду.

Анімація стримана, побудована на мінімальних рухах і плавних трансформаціях, що створює ефект «оживленої ілюстрації». Кольорова гама кожного кадру витримана в єдиній стилістиці: переважають зелені, червоні та білі відтінки, що формують цілісність і водночас контрастність візуального ряду.

Цей приклад надихнув мене використати у дипломному проєкті акварельні переходи, ілюстративну стилістику та стриману анімацію для створення казкової атмосфери.

1.10. Анімаційний ролик “Helm Boy”

“Helm Boy”¹⁰ від DoodletmeGO (2025) — це коротка авторська анімація, створена художником A.Shipwright, яка поєднує простоту стилізованої графіки з метафоричним образом героя у шоломі. Вона вирізняється ефектом «оживленої ілюстрації» та символічним сюжетом про славу й обов’язок. Сюжетна основа У центрі роботи — образ юнака у шоломі, який уособлює архетип воїна. Лейтмотив ролика звучить як «слава важила більше, ніж обов’язок», що підкреслює внутрішній конфлікт між честолюбством і відповідальністю. Сюжет не розгортається буквально, а передається через символи та атмосферу, залишаючи простір для інтерпретації (Іл. 1.10.).

¹⁰ <https://youtu.be/GZz0OX7TMvo?si=hmULhO8gGq4ys5IL>

Анімація виконана у перекладній техніці та вирізняється більшою активністю рухів у порівнянні з попередніми прикладами. Звуковий супровід синхронізований із дією і підсилює ритм ролика, а відсутність дикторської начитки дозволяє глядачеві самотійно інтерпретувати побачене, зосереджуючись на візуальних символах.

Ролик демонструє підхід, у якому простота графіки компенсується активною анімацією та ритмом. Це може бути корисним прикладом для роботи з динамікою сцен і виразністю руху без ускладнення візуального стилю в проєкті «Балада про лицаря».

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи

Дипломний проєкт «Балада про лицаря» — анімаційний ролик, що звертається до проблеми психологічних наслідків війни та процесу внутрішнього відновлення людини.

Концепція проєкту базується на ідеї трансформації героя, де основна увага приділяється не зовнішнім подіям, а внутрішнім психологічним змінам персонажа. Структура анімації побудована як послідовність трьох етапів, що відображають процес переживання травми та подальшого відновлення: зіткнення з руйнівною реальністю війни, поступове зцілення через взаємодію з іншими людьми та досягнення внутрішнього спокою. Така побудова дозволяє акцентувати увагу на емоційному стані персонажа та підкреслити його внутрішню еволюцію як ключовий змістовий елемент проєкту.

2.2. Стилiстична концепція

Візуальний ряд має виражений декоративний характер, орієнтований на асоціації з гобеленами, фресками та театральними постановками.

Композиції кадрів вирішені з урахуванням принципів рівноваги та супідрядності: головний герой часто займає домінуюче положення в кадрі, тоді як другорядні елементи (руїни, постаті людей, природні мотиви) підсилюють загальний настрій та створюють відчуття простору. Кадри відзначаються відносною статичністю та виразною постановочністю, що наближує їх до естетики театральної сцени. Значна увага приділяється позам персонажів, силуету та композиційному розташуванню елементів. Такий підхід дозволяє сприймати кожен кадр як окрему завершену сцену, подібну до ілюстрації або сценічної декорації.

Колірна гама відіграє важливу роль у передачі емоційного стану героя. На початковому етапі використовуються більш контрастні та насичені

кольори, що підкреслюють драматизм і напруження. У процесі розвитку сюжету палітра поступово змінюється, стаючи більш м'якою та гармонійною, що відображає внутрішнє заспокоєння персонажа.

2.3. Технічні характеристики та особливості реалізації

Проект реалізується у техніці 2D перекладної анімації з використанням програм Procreate та Adobe Illustrator для створення й підготовки ілюстрацій, а також Adobe After Effects для анімації. Анімація будується на роботі з окремими шарами та елементами зображення, їх зміщенні, масштабуванні та комбінуванні, що дозволяє створювати узагальнений, стилізований рух без втрати декоративності.

Важливим прийомом є використання паралакс-ефекту, що додає сценам просторової глибини при збереженні площинної стилістики. Переходи між кадрами часто виконуються у вигляді акварельних або чорнильних розтікань.

Особливістю проекту є свідоме обмеження складної покадрової анімації на користь умовних і символічних рухів. Це сприяє концентрації уваги глядача на емоційному змісті сцени, а не на технічній деталізації руху. Важливу роль також відіграє ритм монтажу, що змінюється відповідно до внутрішнього стану героя: від напружених і динамічніших сцен до повільних і статичних у фінальній частині.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення проекту побудоване як важливий емоційний інструмент, що підсилює драматургію анімації. У роботі використовується royalty-free музика, підібрана відповідно до розвитку внутрішнього стану героя.

На початковому етапі композиція має більш епічний та напружений характер, який відповідає образу лицаря й атмосфері бойових подій. У кульмінаційний момент відбувається різке зниження звукового супроводу до повної тиші, що підсилює відчуття спустошення та психологічного краху.

У подальшому музичний супровід змінюється на більш м'який та ліричний, відображаючи процес зцілення героя. У фінальній частині звучання досягає емоційної кульмінації, підкреслюючи досягнення внутрішнього миру.

Додатковим елементом є дикторська «начитка» авторського тексту балади, яка створює ефект казковості, поглиблює наратив і сприяє більш повному зануренню глядача в історію.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження було встановлено, що сучасна анімація може виконувати не лише розважальну, а й комунікативну та терапевтичну функції. Аналіз теоретичної бази підтвердив актуальність теми посттравматичного досвіду війни та його впливу на особистість, а також засвідчив потенціал мистецьких практик як інструменту опрацювання емоційного досвіду та сприяння психологічному відновленню.

Розробка анімаційного проєкту «Балада про лицаря» дозволила перевірити можливість художнього осмислення складного емоційного стану через візуальні засоби. Результати показали, що образ героя, побудований не через зовнішню дію, а через внутрішню трансформацію, є ефективним способом розкриття теми психологічної травми та відновлення.

Практична значимість роботи полягає у створенні анімаційного твору, що може бути використаний як форма художньої рефлексії та засіб комунікації складного емоційного досвіду, пов'язаного з війною. Проєкт демонструє можливість застосування анімації для осмислення психологічних станів і соціально значущих тем.

Отже, мета дипломного проєкту досягнута, а поставлені завдання виконані, зокрема:

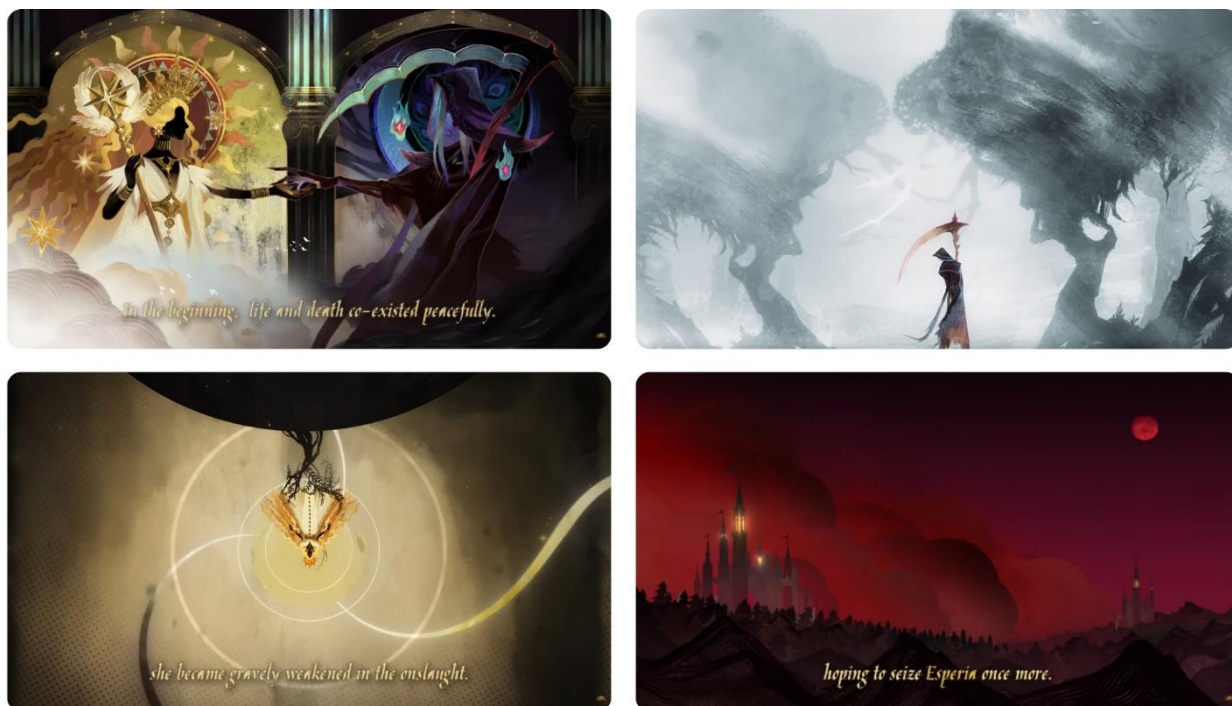
- проаналізовано теоретичні аспекти посттравматичного досвіду війни та його впливу на психіку людини;
- обґрунтовано можливість використання анімації як засобу художнього осмислення складних психологічних станів;
- реалізовано образ героя через внутрішню трансформацію та емоційний розвиток;
- відтворено етапи психологічного відновлення персонажа засобами візуальної мови анімації.

Загалом дипломний проєкт «Балада про лицаря» підтверджує, що анімація є ефективним засобом поєднання художнього висловлювання та роботи з чутливими темами сучасності, зокрема темою травматичного досвіду та внутрішнього відновлення особистості.

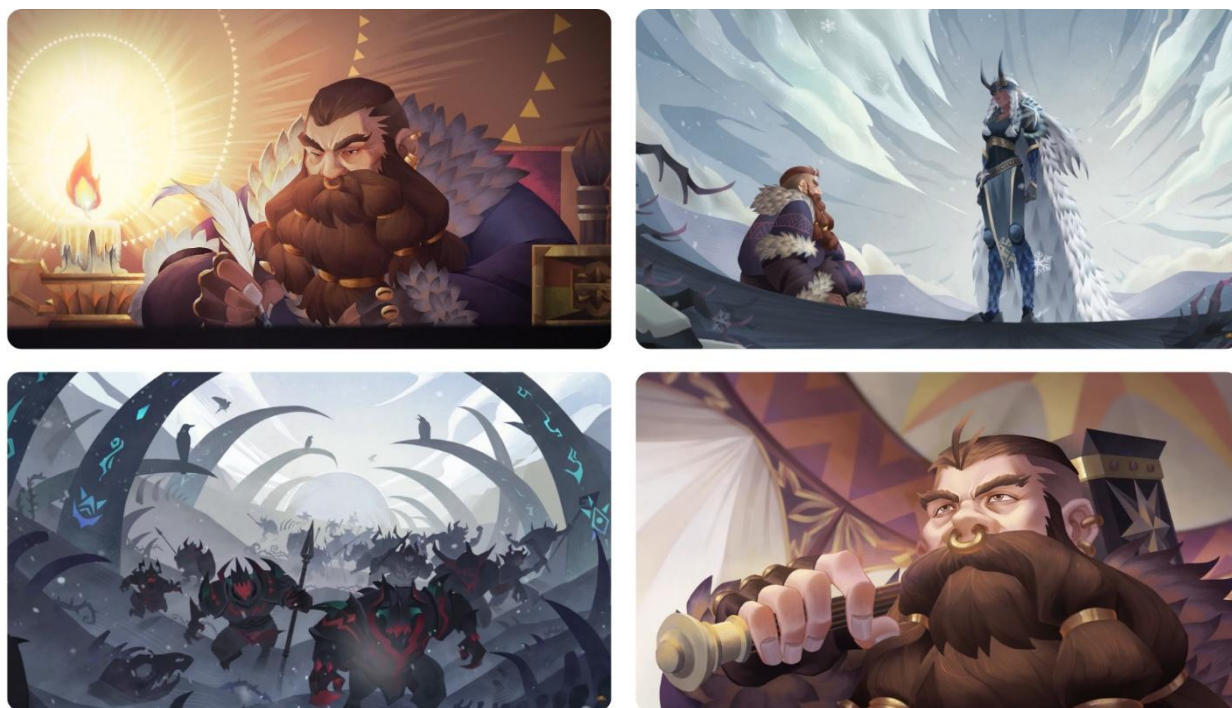
ЛІТЕРАТУРА

1. Анімація в соціальних мережах: формати, вартість та найкращі практики. — URL: <https://lnk.ua/LQi2CiWuk> (дата звернення: 23.04.2026).
2. Богомолець О.В., Пінчук І.Я., Друзь О.В., Хаустова О.О. Оптимізація підходів до надання психіатричної допомоги відповідно до сучасних потреб учасників бойових дій: методичні рекомендації. — Київ, 2014. — 46 с. — URL: <https://surl.lu/rdlmvk> (дата звернення: 22.04.2026).
3. Відомості про кількість хворих з посттравматичним стресовим розладом в Україні [Електронний ресурс] / Міністерство охорони здоров'я України. — URL: <https://surl.li/wktdhh> (дата звернення: 22.04.2026).
4. Возніцина Ксенія. Ukrainian Women's Congress. — URL: <https://surl.li/xxjqhl> (дата звернення: 22.04.2026).
5. Голобородько О. О. Героїзація як феномен сучасної медіакультури // Вісник Науково-дослідного центру... — 2024. — Вип. 3. — С. 1–12. — URL: <https://surl.li/qqizak> (дата звернення: 22.04.2026).
6. Е. Лузік, В. Швидченко, Н. Грибун. Посттравматичний стресовий розлад у військовослужбовців під час воєнних дій // Вісник НАУ. — 2024. — Вип. 1. — С. 5–12. — URL: <https://surl.li/adtfvf> (дата звернення: 22.04.2026).
7. Осадча Л. В. Актуалізація архетипу героя в період української війни // Альманах НПУ імені М.П. Драгоманова. — 2024. — Вип. 1. — С. 15–28. — URL: <https://surl.li/gldapd> (дата звернення: 22.04.2026).
8. Статус психічного здоров'я військовослужбовців значно гірший, ніж серед решти населення // АрміяInform. — URL: <https://surl.li/tusiar> (дата звернення: 22.04.2026).
9. Тимошенко, А. Трансформація образу героя у візуальних практиках в сучасній Україні // Інструменти культури. — 2024. — Вип. 1. — С. 12–25. — URL: <https://surl.li/upenlh> (дата звернення: 22.04.2026).
10. Як соціальна підтримка покращує наше психічне здоров'я. — URL: <https://surl.li/fdvmpb> (дата звернення: 22.04.2026).
11. Colors of the Mind: A Meta-analysis of Creative Arts Therapy as an Effective Intervention for Post-Traumatic Stress Disorder // Nature Mental Health. — 2025. — Vol. 1. — P. 1–15. — URL: <https://lnk.ua/XyrvJ2Wm0> (дата звернення: 22.04.2026).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний ролик “AFK Arena Story Trailer”, 2019 р.



Іл. 1.2. Анімаційний ролик “Dwarven Tales: Alna – The Frozen Mother”, 2021 р.



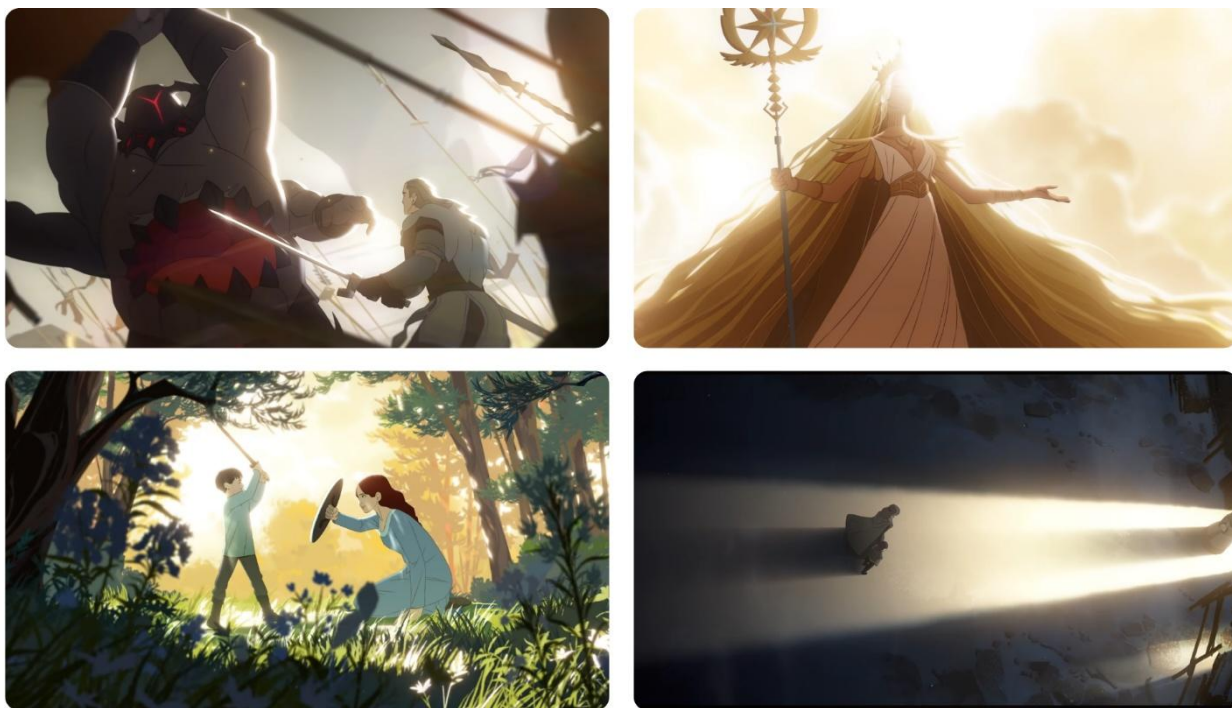
Іл. 1.3. Анімаційний серіал “Vinland Saga”, 2019 р.



Іл. 1.4. Анімаційний ролик “Child of Light Opening Scene”, 2014 р.



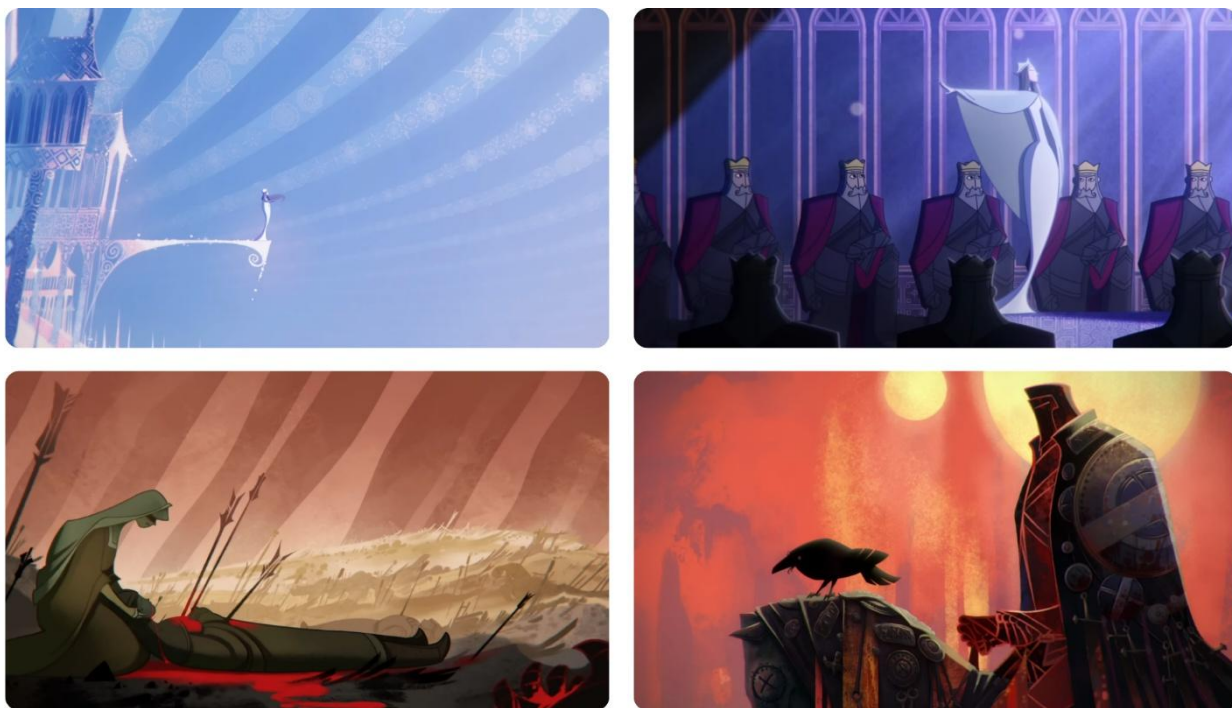
Іл. 1.5. Анімаційний ролик “Ewilan’s Quest opening credits”, 2026 р.



Іл. 1.6. Анімаційний ролик “Tales of Esperia: A Memory of Lucretia”, 2020 р.



Іл. 1.7. Анімаційний ролик “The Tale of the Two Sisters”, 2011 р.



Іл. 1.8. Короткометражний фільм “The Wedding Veil of the Proud Princess”, 2024 р.



Іл. 1.9. Буктрейлер до казки Г.Х. Андерсена «Дикі лебеді», 2020 р.

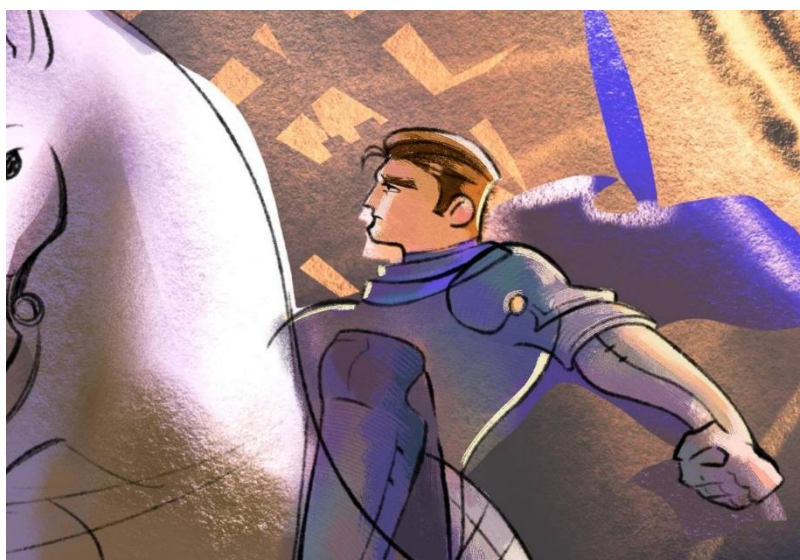


Іл. 1.10. Анімаційний ролик “Helm Boy”, 2025 р.

ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Пошуки персонажа



Пошуки композиції

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд