

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

Троц Ольга Вячеславівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ПОШУК СЕБЕ»

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.

_____ О. В. Троц

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	7
1.1. Мультфільм «LEGO фільм»	7
1.2. Мультфільм «Людина-павук: Навколо всесвіту».....	8
1.3. Мультсеріал «Дивовижний світ Гамбола»	9
1.4. Мультфільм «Душа»	9
1.5. Мультфільм «Думками навиворіт»	10
1.6. Гра “GRIS”	11
1.7. Мультфільм «Маленький Принц».....	12
1.8. Короткометражний фільм «Баланс».....	13
1.9. Анімаційний ролик “Nuggets”	13
1.10. Анімаційний серіал “Animator vs animation”	14
РОЗДІЛ II ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	16
2.1 Концепція та структура анімаційного ролику «Пошук себе».....	16
2.2 Стилiстична концепція анімаційного ролику «Пошук себе»	17
2.3 Технічні характеристики та особливості	17
2.4 Звукове рішення	18
ВИСНОВКИ	19
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	21
ДОДАТОК I АНАЛОГИ	22
ДОДАТОК II ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ	28
ДОДАТОК III СКЛАД ПРОЄКТУ	31

ВСТУП

У сучасному суспільстві, де інформаційний простір стрімко змінюється, тема самоідентифікації набуває особливої ваги. Молоді люди, студенти творчих спеціальностей та автори-початківці часто опиняються на роздоріжжі між різноманітними напрямками, стилями, впливами й очікуваннями, намагаючись знайти власний голос, особистий спосіб самовираження. Невирішеність цієї проблеми може призводити до втрати мотивації, копіювання чужих рішень або відчуття розгубленості. Тому осмислення шляху пошуку себе є важливим кроком до усвідомлення свого творчого почерку та формування цілісної особистості митця.

Мультимедійний дизайн, зокрема анімація, відкриває перед нами можливості донесення до глядачів будь-якої проблематики, її визнання та шляхи вирішення.

Метою нашого проєкту є створення анімаційного ролику «Пошук себе» з поєднанням різних прийомів анімації. Завдяки своїй мінімалістичності та метафоричності робота має викликати у глядачів співпереживання до головного героя і надію вирішити проблему пошуку свого місця у житті. Отже, створення анімаційного продукту, здатного звернутись до досвіду пошуку власної ідентичності глядачів, є **актуальним**.

У процесі створення відеоролику «Пошук себе» було проаналізовано низку теоретичних джерел, які охоплюють анімацію, психологію, візуальне мистецтво та наратив. Це дозволило сформуванню цілісної основи для розробки як візуальної, так і змістовної частини проєкту.

Праця Франка Томаса й Оллі Джонстона “The Illusion of Life: Disney Animation” [9] є фундаментальним дослідженням класичної анімації, де розглядаються такі основні принципи, як: стиснення та розтягування, попередній рух, таймінг тощо, що дозволяють створювати переконливі та емоційно виразні рухи персонажів.

Робота Морін Фернісс “Animation Art and Industry” [4] розглядає анімацію як поєднання мистецтва і комерційного продукту. Авторка аналізує розвиток анімаційної індустрії та її естетичні особливості, що допомагає зрозуміти місце анімації в сучасній культурі та визначити підхід до створення проєкту як художнього продукту.

Стаття Джона Лассетера “Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation” [7] демонструє, як класичні принципи анімації адаптуються до цифрового середовища, підкреслює важливість збереження виразності руху навіть у технологічно складних форматах, що є актуальним для сучасної анімації.

Книга Еріка Еріксона “Identity: Youth and Crisis” [3] присвячена темі формування особистості. Автор розглядає кризу ідентичності як важливий етап розвитку людини, особливо в юності. Ця ідея безпосередньо пов'язана з темою нашого відеоролику.

Праця Зигмунта Баумана “Liquid Modernity” [2] описує сучасне суспільство як нестабільне та мінливе. У таких умовах пошук себе ускладнюється, оскільки людина вимушена постійно адаптуватися до нових реалій.

У книзі Рудольфа Арнгейма “Art and Visual Perception” [1] розглядається психологія сприйняття візуального мистецтва. Автор пояснює, як форма, колір і композиція впливають на глядача, що дозволяє усвідомлено використовувати візуальні засоби для передачі емоцій та сенсів у мультимедійному мистецтві.

Праця Джона Бергера “Ways of Seeing” [5] аналізує способи сприйняття зображень у культурному контексті. Автор наголошує, що бачення завжди залежить від досвіду глядача. Це важливо для створення багатошарового візуального наративу, який може бути інтерпретований по-різному.

Книга Роберта Маккі “Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting” [8] є одним із ключових джерел для драматургії. Вона розглядає структуру історії, побудову конфлікту та розвиток персонажу. Це допомагає створити логічну та емоційно насичену історію.

Крістофер Воглер у “The Writer's Journey” [10] адаптує концепцію «шляху героя» для сучасного сценарію, описує архетипні етапи, через які проходить персонаж, що може бути корисним для побудови загальної структури нашого відеоролику.

Джозеф Кемпбелл у “The Hero with a Thousand Faces” [6] вводить поняття мономіфу — універсального сюжету, що повторюється в різних культурах. Його ідеї лежать в основі багатьох сучасних історій та допомагають створити глибокий символічний зміст.

Отже, наш проєкт звертається до проблеми пошуку себе й через мову анімації показує емоційний шлях розвитку — від сумнівів до прийняття власного шляху й цінностей. Актуальність також підсилює тенденція мультидисциплінарності у сучасній анімації, що постійно поєднує різні техніки, з яких формується нова візуальна культура. Все це свідчить про **новизну** нашої роботи. Використання різних технік анімації є не тільки демонстрацією навичок, а й ключовою художньою мовою для розкриття внутрішнього стану героя. Зміна стилів стає метафорою пошуку себе, й кожен стиль символізує нову спробу, новий крок і новий рівень розуміння власної ідентичності. Такий підхід дозволяє поєднати технічний експеримент із концептуальною глибиною, створити роботу, де форма напряду залежить від змісту. Крім того, використання «преаніматики», як повноцінної частини художньої мови, надає проєкту оригінальності, адже перехід від чорнових ліній до складних сцен відображає реальний творчий розвиток, ніби глядач переживає цей шлях разом з героєм.

На нашу думку, варто додати визначення певних дефініцій стосовно обраної теми.

— 2D-анімація (маріонеткова анімація) — це рухомі цифрові зображення, які головним чином складаються з двовимірних моделей.

— Традиційна (покадрова) анімація — це техніка створення руху, де кожен кадр малюється вручну, що забезпечує плавний ефект руху при швидкому відтворенні.

- 3D-анімація — це рухомі цифрові зображення, для створення яких використовуються тривимірні моделі.
- Мінімалізм (мінімалістичність) — це напрямок у мистецтві, що виходить з мінімальної трансформації використовуваних у процесі творчості матеріалів, простоти й однаковості форм, монохромності та творчого самообмеження художника.
- Багатостильова анімація — це художній метод створення анімаційних творів, який полягає у поєднанні двох або більше різних технік, стилів чи середовищ в одному проєкті.

РОЗДІЛ І

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Головними критеріями вибору аналогів є:

- поєднання різних стилів у рамках одного твору;
- мінімалістичність та метафоричність дизайну персонажів та оточення;
- сюжетна складова — пошук ідентичності як провідна тема твору.

Усі обрані аналоги демонструють різні підходи до поєднання стилів, мінімалізму та роботи з темою внутрішнього пошуку, й поєднує їх те, що візуальна форма стає невід'ємною частиною їхнього змісту. Повнометражні фільми показують можливості масштабного стилістичного експерименту, тоді як короткометражні роботи доводять, що глибокий зміст може бути переданий через прості форми та обмежені засоби.

1.1. Мультфільм «LEGO фільм»¹ (Іл. 1.1) від Warner Bros. є яскравим прикладом гібридної стилістики, де 3D-анімація навмисно стилізована під стопмоушн зі збереженням характерних для нього особливостей, а саме: обмежених рухів, текстури пластику, видимих слідів «збірності» об'єктів та специфічної світлотіні. Візуально стрічка створює ілюзію реальної покадрової зйомки, хоча технічно виконана в комп'ютерній графіці. Такий підхід демонструє, як стиль може бути не просто естетикою, а й концептуальною частиною задуму. Окремо варто відзначити ідею індивідуальності в межах системи.

Головний герой починає як типовий, «збірний» персонаж, що діє за інструкцією, але поступово відкриває власну унікальність. Ця трансформація перегукується з темою пошуку власного стилю та ідентичності в умовах заданих шаблонів — навчальних, соціальних чи культурних.

¹ «LEGO фільм» — <https://hd.kinoua.pro/252-lego-film-multfilm-2014-a.html>

Важливим також є контраст між жорстко структурованим світом і хаотичною творчістю. Візуальна «збірність» середовища підкреслює метафору конструювання себе. Це може бути корисним для нашого проєкту з метою створення середовища як активного учасника дії — простору, що обмежує й одночасно трансформується разом з героєм.

«LEGO фільм» був обраний аналогом через приклад того, як різні рівні реальності можуть співіснувати в межах одного твору. У фіналі з'являються елементи живої зйомки, що змінюють сприйняття всієї попередньої історії. Це відкриває можливість використання переходів між стилями як драматургічного інструменту, а не лише візуального експерименту.

1.2. Мультфільм «Людина-павук: Навколо всесвіту»² (2018) (Іл. 1.2) від Sony Pictures Animation — один із найсильніших сучасних прикладів багатостильової анімації, де кожен персонаж має власну візуальну мову. Різні виміри подані через різні техніки, а саме: текстури з коміксів, растрові крапки, графічні написи, акварельні фони, чорно-білу нуарну стилістику тощо. Стиль стає маркером ідентичності.

Крім того, стрічка працює з темою множинності версій «Я». Кожна Людина-павук — це альтернативна модель розвитку, альтернативний стиль існування. Такий підхід можна інтерпретувати як метафору різних творчих шляхів, які відкриваються перед молодим митцем.

Технічно важливим є також сміливе використання нетрадиційних прийомів, таких як: зміна частоти кадрів, поєднання 2D і 3D, графічні вставки, що демонструє цілісність експерименту зі стилем та переконливість, якщо він підпорядкований драматургії.

Для проєкту «Пошук себе» особливо важливим є те, що зміна стилю мультфільму напряду пов'язана з внутрішнім станом персонажів. Головні герої переживають «глітч-ефект» — їх зображення розшаровується, не знаходить стабільної форми. Такий візуальний ефект передає конфлікт між

² «Людина-павук: Навколо всесвіту» — <https://uakino.best/cartoon/features/8118-lyudina-pavuk-navkolo-vsesvtu.html>

персонажами й оточенням. «Людина-павук: Навколо всесвіту» показує, що стиль може бути психологічною категорією, а не лише естетичною.

1.3. Мультсеріал «Дивовижний світ Гамбола»³ (2011-2019) (Іл. 1.3) від Cartoon Network є одним із найрадикальніших прикладів стилістичної електики в телевізійній анімації. У межах одного кадру можуть співіснувати 2D-персонажі, 3D-об'єкти, фотоколажні фони та реальні фотографії. При цьому така строкатість не виглядає хаотично, вона підпорядкована внутрішній логіці світу. Естетична сміливість мультсеріалу демонструє, що змішування стилів може бути не лише технічним прийомом, а й концептуальною позицією — прийняття множинності форм як норми сучасного візуального мислення.

Цінним, на наш погляд, є те, що персонажі мають доволі простий дизайн. Вони легко впізнавані, але не перевантажені деталями. Це створює ефект універсальності — глядач може проєктувати власні емоції та досвід на героїв. Саме така простота й потрібна для нашого проєкту, де ліричний герой є радше символом, ніж конкретною особистістю.

Варто звернути увагу й на взаємодію персонажів із середовищем. Світ мультсеріалу не є нейтральним, він реагує, трансформується, інколи, навіть, вступає в конфлікт із героями. У контексті проєкту «Пошук себе» це може надихнути на створення середовища як повноцінного персонажа, що чинить опір або підтримує.

Для нашої роботи мультсеріал важливий тим, що зміна стилю часто стає частиною сюжету. В окремих епізодах трансформація візуалу напряду пов'язана зі станом персонажів або з метакоментарем щодо самої анімації. Стиль перестає бути фоном і стає способом висловлення ідеї.

1.4. Мультфільм «Душа»⁴ (2020) (Іл. 1.4) від Walt Disney Pictures і Pixar є важливим сюжетним аналогом для проєкту «Пошук себе», оскільки її центральна тема — пошук призначення й усвідомлення власної цінності. Стрічка працює з двома різними світами: реалістичним Нью-Йорком і

³ «Дивовижний світ Гамбола» — <https://lavakino.cc/24406-dyvovyzhnyi-svit-gambolu.html>

⁴ «Душа» — <https://uakino.best/cartoon/features/11601-dusha.html>

абстрактним простором «До-життя». Кожен із них має власну стилістику та візуальну логіку.

Також важливою темою мультфільму є хибне розуміння власної «мети». Герой вважає, що його ідентичність визначається досягненням, але зрештою відкриває цінність самого процесу життя. Ця думка близька до теми творчого шляху, де пошук стилю є не разовим відкриттям, а тривалим становленням.

Особливо показовим є дизайн персонажів у метафізичному просторі: спрощені форми, мінімум деталей, м'які контури та світіння. Така пластика створює відчуття універсальності та відстороненості від тілесності, що перегукується з ідеєю мінімалістичного героя у нашому проєкті.

Трансформація персонажа впродовж мультфільму не лише внутрішня, а й візуальна. Зміна середовища впливає на його форму існування, а світло часто стає метафорою усвідомлення, що може бути орієнтиром у роботі з контрастами темного та світлого середовища, де світло не просто заповнює простір, а має змістове навантаження у проєкті «Пошук себе».

1.5. Мультфільм «Думками навиворіт»⁵ (2015) (Іл. 1.5) від Walt Disney Pictures і Pixar є важливим аналогом у контексті дослідження внутрішнього світу персонажа. Фільм переносить глядача всередину психіки героїні. Її емоції стають окремими персонажами, а простір свідомості — повноцінною локацією, що дозволяє візуалізувати абстрактні процеси: страх, радість, розгубленість, сумнів, через конкретні образи.

У стрічці змінюється не лише сюжетний настрій, а й атмосфера простору. Яскраві сцени періодично поступаються місцем приглушеним кольорам у моменти кризи. Зміна палітри допомагає передати трансформацію внутрішнього світу без зайвих слів.

Візуально мультфільм поєднує простоту дизайну персонажів із доволі складною структурою простору. Головні герої — емоції — мають впізнавані,

⁵ «Думками навиворіт» — <https://uakino.best/cartoon/features/181-dumkami-navivort.html>

майже піктограми, форми, що дозволяє глядачеві швидко зчитувати їхній стан. Простота стає засобом універсализації образу.

З точки зору драматургії, мультфільм «Думками навиворіт» демонструє, що пошук себе не є прямолінійним рухом до «правильної» відповіді. Він включає втрати, переосмислення та прийняття складності власної особистості. Це співзвучно концепції нашого проєкту, де шлях героя супроводжується зміною світла, кольору, середовища.

Цінною є також ідея матеріалізації внутрішнього стану. У мультфільмі пам'ять представлена у вигляді світних куль, що мають колір відповідний до пережитої емоції. Подібний прийом здатен слугувати натхненням для образу зірки — мети ліричного героя в анімаційному ролику.

1.6. Гра “GRIS”⁶ (2018) (Іл. 1.6). Гра від Nomada Studio розповідає історію про внутрішню трансформацію героїні через зміну кольору, простору та музики. Починається сюжет у майже монохромному світі, що поступово наповнюється яскравими барвами в процесі просування героїні.

Середовище у грі функціонує як окремий персонаж. Воно не лише створює перешкоди, а й трансформується разом з героїнею. Архітектурні форми руйнуються, розчиняються, або, навпаки, з'являються з небуття. Це близьке до ідеї оточення як активної сили у нашому відеоролику.

Зміна кольору також має глибоке символічне значення. Кожен новий відтінок відповідає певному етапу внутрішнього прийняття. Колір стає мовою емоцій. У проєкті «Пошук себе» подібну функцію виконує контраст темного та світлого простору, а також світло від зірки-мети.

Гра “GRIS” є важливим атмосферним і сюжетним аналогом для нашого проєкту. В ній продемонстровано, що сильний емоційний вплив можливий навіть без складної оповідної структури. Атмосфера, музика та візуальний ритм створюють відчуття особистого переживання шляху, що є важливим

⁶ “GRIS” трейлер — <https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao>

орієнтиром для відеоролику, який спирається на візуальну метафору більше, ніж на діалог чи текст.

Релевантною є також мінімалістичність персонажа. Головна героїня має простий силует та мінімум деталей, що дозволяє гравцеві асоціювати себе з нею. Вона є символом стану, пошуку. Такий підхід цілком відповідає концепції ліричного героя проєкту «Пошук себе».

1.7. Мультфільм «Маленький Принц»⁷ (2015) (Іл. 1.7) від Paramount Pictures є цінним аналогом, насамперед, через свою сюжетну складову. В центрі мультфільму — історія сучасної дівчинки, яка живе в жорстко структурованому світі планування, досягнень та постійної підготовки до «правильного» майбутнього. Її життя розписано по хвилинах, і в такому середовищі немає місця для фантазії, спонтанності чи власного вибору. Це робить сюжет фільму близьким до теми пошуку особистості. Дівчинка поступово починає ставити під сумнів нав'язану модель життя та вчиться розуміти власні бажання, а не лише відповідати очікуванням дорослих і суспільства.

У мультфільмі персонаж перебуває у конфлікті з середовищем, але в менш агресивному й більш пасивному. Соціальна система цього світу: школа, плани, рейтинги, контроль, поступово стирає індивідуальність.

«Маленький Принц» не зводить пошук власної особистості до «знайти талант» чи «обрати професію», натомість мається на увазі здатність зберегти чутливість, уяву та право на власний внутрішній світ.

Варто також звернути увагу на поєднання різних технік анімації. У мультфільмі по черзі представлені 3D-анімація реального світу та пластиліно-паперова стопмоушн стилізація казкової частини історії. Такий контраст підкреслює розмежування між раціональним, структурованим світом дорослих і живим, емоційним простором уяви. Різні стилі символізують різні рівні сприйняття реальності.

⁷«Маленький Принц» — <https://kinoukr.tv/8424-malenkyu-prync.html>

Важливою є й мінімалістичність образу самого Маленького Принца. Його дизайн простий і впізнаваний, що робить його універсальним символом внутрішньої дитини та чистого погляду на світ.

Для проєкту «Пошук себе» особливо важливою є сценарна складова мультфільму «Маленький Принц», де головна героїня віднаходить власне дитинство попри тиск навколишнього середовища. Також, хорошим прикладом є розмежування реального світу з фантазією, що підкреслено зміною візуального стилю.

1.8. Короткометражний фільм «Баланс»⁸ (Іл. 1.8) від Wolfgang and Christoph Lauenstein — це приклад максимально лаконічного візуального рішення, яке водночас створює потужний філософський підтекст. Дія відбувається на абстрактній платформі в порожньому просторі, де кілька однакових фігур змушені співіснувати в умовах нестійкої рівноваги.

Середовище у короткометражному фільмі — не просто фон, а активна сила. Платформа реагує на рухи персонажів, створюючи напругу. Таким чином, простір виступає активним учасником конфлікту.

Колористика стримана, майже монохромна. Вона підсилює відчуття ізоляції та внутрішньої боротьби. Атмосфера досягається не деталізацією, а ритмом і композицією, що демонструє можливість створення глибокої метафори людського стану за мінімальних засобів.

Фільм «Баланс» доводить, що абстрактний простір і прості фігури здатні передавати складні психологічні процеси. Для проєкту «Пошук себе» цей фільм є цінним як приклад мінімалізму, де кожен рух і кожен елемент мають значення. Персонажі без індивідуальних рис є символами. Подібна універсальність відповідає нашій ідеї простого ліричного героя без надлишкових деталей.

1.9. Анімаційний ролик “Nuggets”⁹ (Іл. 1.9). Короткометражна анімація “Nuggets” (2014) від FILM BILDER вирізняється максимально

⁸ «Баланс» — <https://www.youtube.com/watch?v=oTGg0Z46Af4>

⁹ “Nuggets” — <https://www.youtube.com/watch?v=HUnLgGRJpo>

спрощеною формою. Персонаж складається з базових геометричних об'ємів, лінії чисті, контури чіткі, фон майже повністю порожній. Простір не деталізований, не конкретизований, він існує як психологічна площина, а не як фізичне середовище.

“Nuggets” показує, що порожній простір може працювати як активний елемент композиції. Він — не просто «нічого», а поле, в якому розгортається внутрішній конфлікт. Приклад цієї короткометражної анімації демонструє, як мінімальними засобами зробити простір значущим.

Важливою є й робота з кольором. Зміна відтінків і контрастів безпосередньо впливає на сприйняття настрою, а фон не перевантажує глядача інформацією. Візуальна економія підсилює символізм.

Саме ця мінімалістичність і є ключовим джерелом натхнення для проєкту «Пошук себе». “Nuggets” демонструє, як за допомогою кількох кольорів і простих форм можна передати складний внутрішній стан без потреби у складному дизайні.

1.10. Анімаційний серіал “Animator vs animation”¹⁰ (2007-сьогодення) (Іл. 1.10). Серія анімаційних відео від Alan Becker — приклад того, як мінімалістичний персонаж (стікмен) може існувати у складному середовищі, що постійно змінюється. Герої не мають деталізованої міміки чи складної анатомії, але, завдяки руху, динаміці та взаємодії з простором, стають повноцінними й унікальними персонажами.

Другий важливий аспект — переходи між «рівнями реальності». Персонажі можуть виходити за межі одного простору й переходити в інший (файл, браузер, програму, відео тощо), що є хорошим прикладом переходів між різними техніками анімації. Стилістичні зміни виглядають не як випадковість, а як наслідок взаємодії чи конфлікту з середовищем.

¹⁰ “Animator vs animation” —

<https://www.youtube.com/show/VLPL7z8SQeih5AfL0gwMqD80TwO79TvosRHR?sbp=KgtRYjFWdlVmMjFMNEAB>

Також варто відзначити контраст між простою, незмінною формою героїв і складним, плинним середовищем. У нашій концепції темний чи світлий персонаж на протилежному фоні працює подібним чином — герой лишається простим, але простір та його сприйняття змінюється.

Найважливішим для проєкту «Пошук себе» є саме приклад взаємодії героя з оточенням. В анімаційному серіалі “Animator vs animation” середовище (робочий стіл комп'ютера, вікна різних програм, інтерфейс) стає активною силою. Воно не нейтральне, воно реагує, чинить опір, трансформується.

РОЗДІЛ II

ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція та структура анімаційного ролику «Пошук себе»

Наш відеоролик є метафоричним анімаційним твором, що відображає процес становлення особистості через зміну візуального наповнення, середовища та станів персонажа. Провідною темою роботи є пошук особистої ідентичності та власного місця у світі, що швидко змінюється, через призму розвитку творчості художника.

Відео демонструє внутрішню подорож героя, яка відображається через зміну візуальних стилів — від найпростіших начерків до складної багатошарової анімації. Стил «преанімаціку» у перших кадрах символізує початок шляху, невпевненість, пошук форми й недосвідченість, а подальше різноманіття технік передає зростання, експерименти та поступове розуміння себе.

Сюжет починається на моменті, де ліричний герой з'являється у порожньому середовищі у вигляді простого намальованого образу, що символізує початок творчого шляху. У цьому просторі він помічає джерело світла — зірку, яка уособлює мету та прагнення до розвитку. У процесі наближення до неї герой неодноразово трансформується зі скетчевого зображення у 3D-модель, 2D-малюнок, маріонетку та стопмоушн ляльку. Кожна трансформація супроводжується такими труднощами, як: розпад форми, обмеження простору, недосяжність мети тощо.

Поступово герой навчається взаємодіяти з цими змінами, отримує контроль над власною формою та використовує нові можливості для руху вперед. У фіналі він досягає зірки, яка перестає віддалятися. Поряд з'являються попередні форми героя, що символізує пройдений шлях і накопичений досвід.

Ролик «Пошук себе» відображає реальний процес становлення творчої особистості, яка проходить через сумніви, зміну напрямків, освоєння різних технік і пошук власного стилю. Метафора трансформацій персонажа

демонструє, що розвиток не є лінійним, а складається з помилок, адаптацій та поступового накопичення досвіду.

2.2 Стилiстична концепцiя анімаційного ролику «Пошук себе»

Ліричний герой є узагальненим образом творчої людини, що завдяки своїй мінімалістичності дозволяє глядачеві уявити себе на його місці. Трансформації головного персонажа з начерку у 3D-модель, 2D-малюнок, маріонетку та стопмоушн ляльку відображають етапи навчання, експериментування та пошуку власного стилю.

Зірка — центральний символ мети, натхнення, ідеалу. На початку вона недосяжна, її віддалення від героя відображає завищені очікування та складність творчого розвитку. У фіналі зірка стає стабільною, герой досягає внутрішньої гармонії.

Кожен стиль виступає метафорою нового середовища й етапу розвитку. Перехід між ними символізує вихід із зони комфорту та засвоєння нових технік.

Сцени, де герой розсипається чи змінює структуру, показують кризи ідентичності, розгубленість, помилки. Але вони є необхідним етапом для досягнення мети — знаходження власного стилю. Сцена з рамкою є візуальним образом зовнішніх або внутрішніх обмежень, серед яких можуть бути страх, невпевненість, «рамки» середовища.

Оточення та персонаж змінюють колір залежно від етапу розвитку, часто залишаючись в обмеженій палітрі. Усе починається зі стилю «преаніматік» у чорно-білій гамі, протягом ролику кольори змінюються на такі, як: синій, блакитний, жовтий, помаранчевий, зелений. У фіналі всі відтінки зустрічаються в одній сцені. Водночас, зірка зберігає відносну стабільність кольору, з можливістю варіюватися в очах ліричного героя — його сприйняття власної мети дещо змінюється.

2.3 Технічні характеристики та особливості

У процесі створення ролику, що поєднує в собі кілька стилів одночасно, було використано низку різних програм й анімаційних засобів. «Преаніматік»,

а також покадровий 2D стиль відмальовані у “Krita”. Для 3D анімації застосовано програму “Blender”. Маріонетковий 2D стиль виконаний в “AnimeStudio Moho”. Кадри для стопмоушн сцен відзняті на камеру телефону та складені в анімацію за допомогою “Adobe Photoshop”. Усі відрізки ролику з'єднані та оброблені у програмі “Adobe AfterEffects”.

2.4 Звукове рішення

Відеоролик не передбачає діалогів, а робить акцент на візуальному оповіданні. Основну роль відіграє музичний супровід, який підсилює емоційні стани героя та переходить між етапами. Протягом ролику грає переважно спокійна музика, звуковий супровід стає напруженим тільки в момент кульмінації. Були використані такі композиції, як: “Meditation Meditative” від QuietPhase, “Reporting from the scene” від Maxkomusic, “Turnaround (Reprise)” від Camille та Hans Zimmer.

ВИСНОВКИ

У межах даного проєкту розроблено анімаційний ролик «Пошук себе», що розкриває тему становлення творчої особистості через метафору та візуальну мову.

Актуальність зумовлена сучасними умовами розвитку креативних індустрій, у яких питання самовизначення, пошуку власного стилю та професійної ідентичності є особливо важливим. У середовищі, що постійно змінюється, художник стикається з великою кількістю напрямів, технік і вимог, що ускладнює процес формування цілісного творчого підходу. Саме тому тема пошуку себе є й особисто, і соціально значущою.

Новизна проєкту полягає у поєднанні різних анімаційних технік у межах одного відеоролику, як основного художнього прийому. Зміна стилів використовується не лише як візуальний ефект, а і як засіб розкриття внутрішнього стану персонажа та етапів його розвитку. Такий підхід дозволяє переосмислити сам процес навчання і творчого становлення як послідовність трансформацій.

Аналіз наукових джерел і публікацій з обраної теми забезпечив ґрунтовну основу для реалізації проєкту. Праці з теорії анімації дозволили визначити принципи побудови руху та виразності персонажа. Психологічні дослідження допомогли осмислити процес формування ідентичності. Роботи, присвячені візуальному мистецтву, були корисними для визначення колірної гами та композиції, а теорія наративу дозволила вибудувати логічну та емоційно насичену структуру історії. Використання міждисциплінарного підходу сприяло глибшому опрацюванню теми.

Аналіз аналогів дозволив визначити існуючі підходи до зображення внутрішніх переживань персонажа в анімації, а також виявити можливості для власного творчого рішення. На відміну від багатьох робіт, де акцент робиться на сюжеті або стилі, у даному проєкті ключову роль відіграє саме процес трансформації як основний носій змісту.

У межах концепції було сформовано метафоричний сюжет, у якому ліричний герой проходить шлях від початкових сумнівів до досягнення мети. Через зміну форми та середовища відображено етапи навчання, криз, адаптації та накопичення досвіду. Візуальні образи (зірка, рамка, тіло, колір та інші) виступають символами внутрішніх процесів і дозволяють передати складні ідеї без використання вербальних засобів.

Особливу роль у проєкті відіграє відсутність діалогів, що зміщує акцент на візуальне оповідання та музичний супровід. Такий підхід підсилює універсальність сприйняття, дозволяє глядачеві інтерпретувати побачене відповідно до власного досвіду.

Таким чином, анімаційний ролик «Пошук себе» є цілісним художнім проєктом, у якому поєднуються технічні можливості анімації та глибокий зміст. Він демонструє, що процес пошуку власного стилю та ідентичності є складним, нелінійним і багатограним, а отриманий досвід стає невід'ємною частиною особистості.

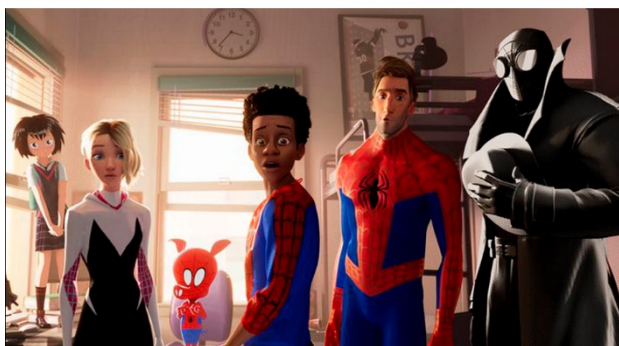
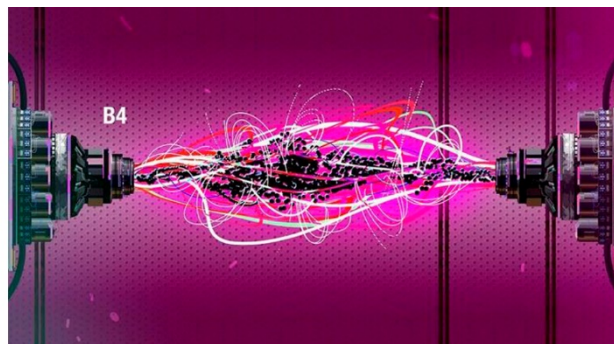
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Arnheim R. “Art and visual perception” URL: <https://surl.li/abetbv> (Дата звернення 15.02.2026)
2. Bauman Z. “Liquid Modernity” URL: <https://surl.li/kzhatu> (Дата звернення 15.02.2026)
3. Erikson E. H. “Identity: Youth and Crisis” URL: <https://surl.lu/ktvdsd> (Дата звернення 15.02.2026)
4. Furniss M. R. “Animation Art and Industry”. URL: <https://surl.li/mqwgqm> (Дата звернення 15.02.2026)
5. John Berger. “Ways of Seeing” URL: <https://www.ways-of-seeing.com/> (Дата звернення 15.02.2026)
6. Joseph John Campbell. “The hero with a thousand faces” URL: <https://surl.li/gpgfyl> (Дата звернення 15.02.2026)
7. Lasseter J. A. “Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation” (1987) URL: <https://surl.li/bwqodg> (Дата звернення 15.02.2026)
8. McKee R. “Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting” URL: <https://surl.li/txzcka> (Дата звернення 15.02.2026)
9. Thomas F., Johnston O. “The Illusion of Life: Disney Animation” URL: <https://surl.li/lsvds> (Дата звернення 15.02.2026)
10. Vogler C. “The Writer’s Journey” URL: <https://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado/vogler.pdf> (Дата звернення 15.02.2026)

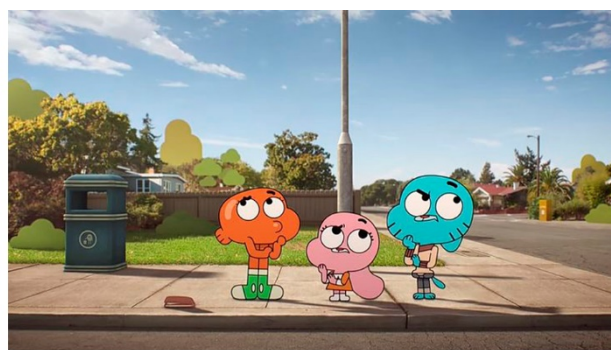
ДОДАТОК І
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



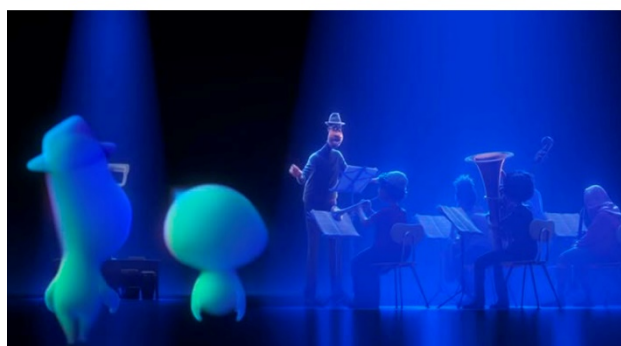
Іл. 1.1 Мультфільм «LEGO фільм» 2014 р.



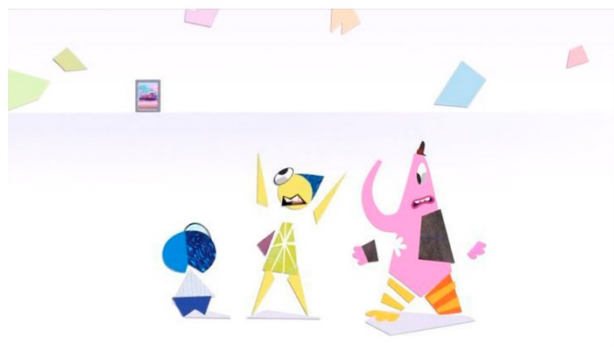
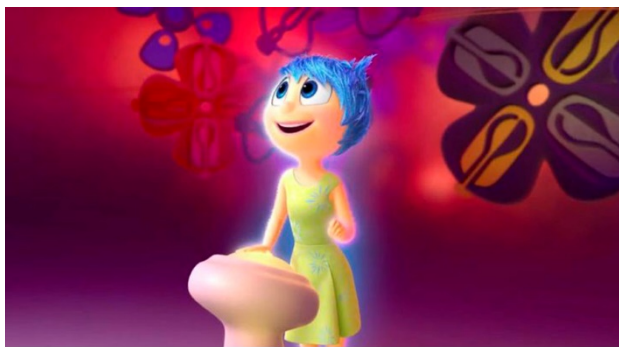
Іл. 1.2 Мультфільм «Людина-павук: Навколо всесвіту» 2018 р.



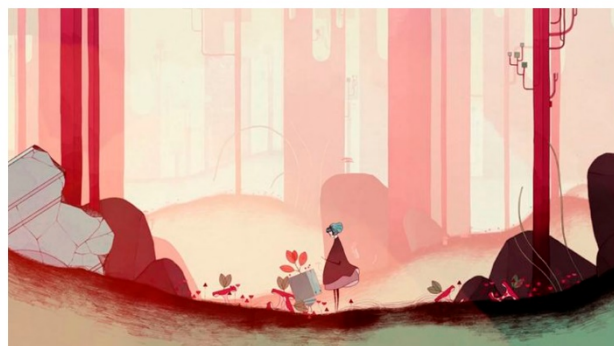
Іл. 1.3 Мультсеріал «Дивовижний світ Гамбола» 2011-2019 рр.



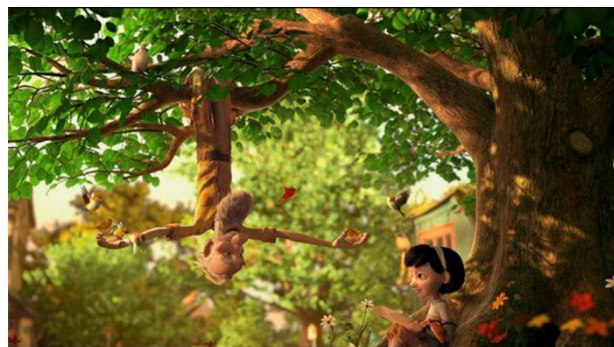
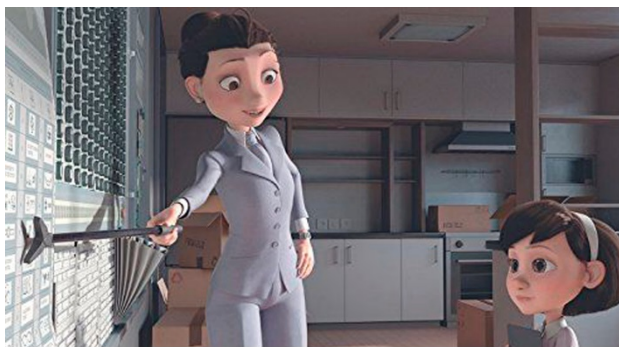
Іл. 1.4 Мультфільм «Душа» 2020 р.



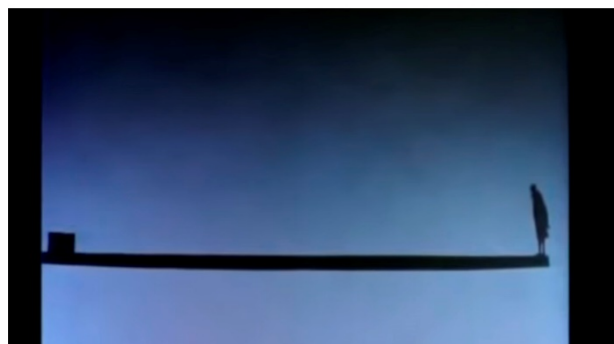
Іл. 1.5 Мультфільм «Думками навиворіт» 2015 р.



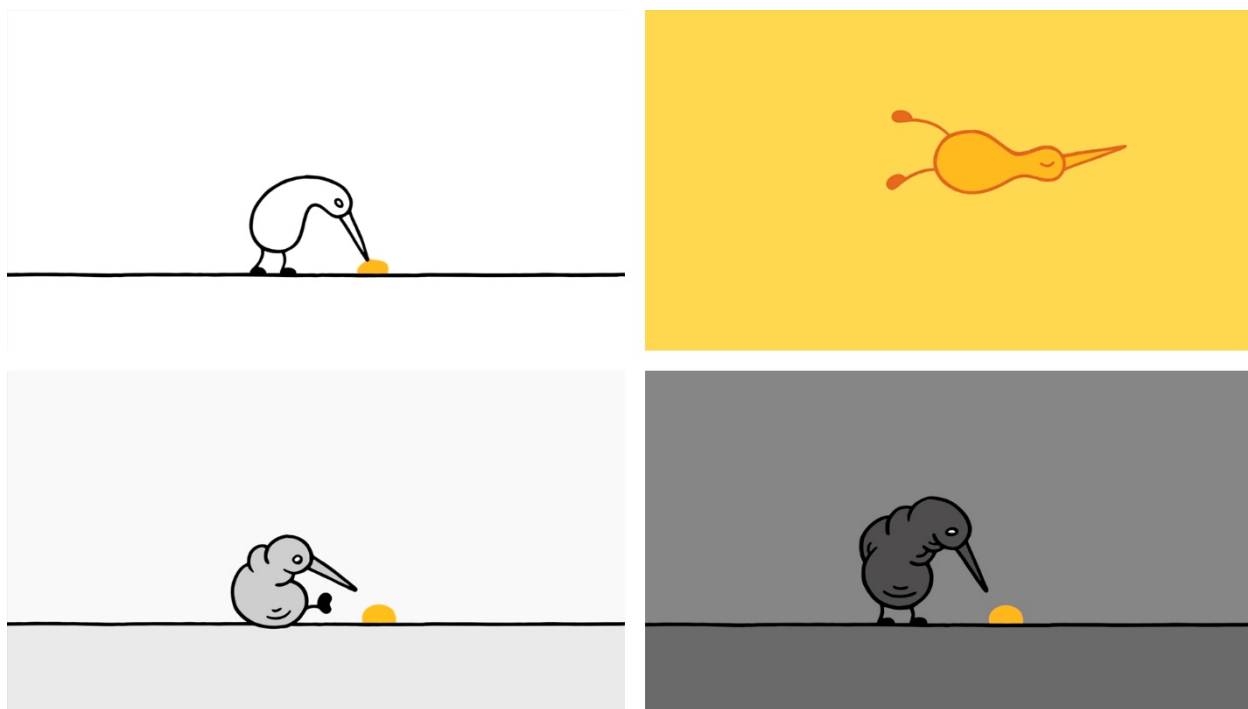
Іл. 1.6 Гра "GRIS" 2018 р.



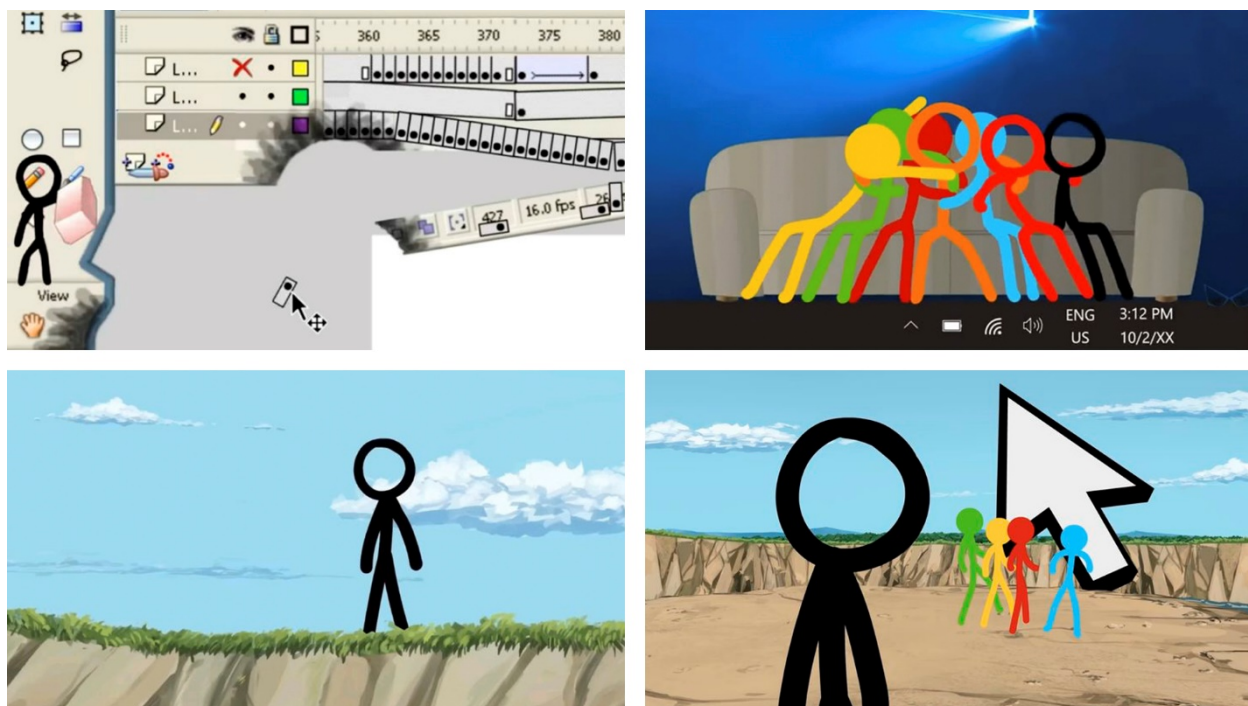
Іл. 1.7 Мультфільм «Маленький Принц» 2015 р.



Іл. 1.8 Короткометражний фільм «Баланс» 1989 р.

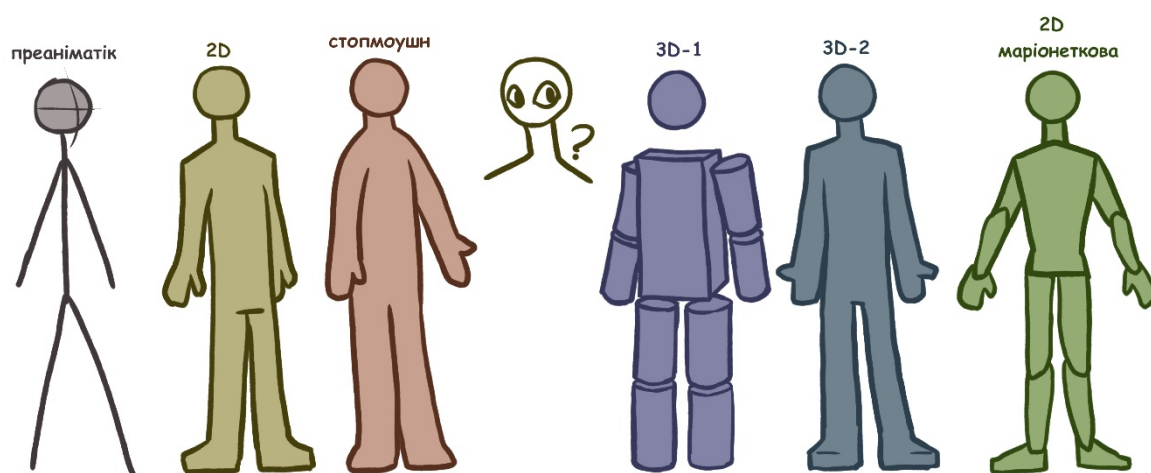
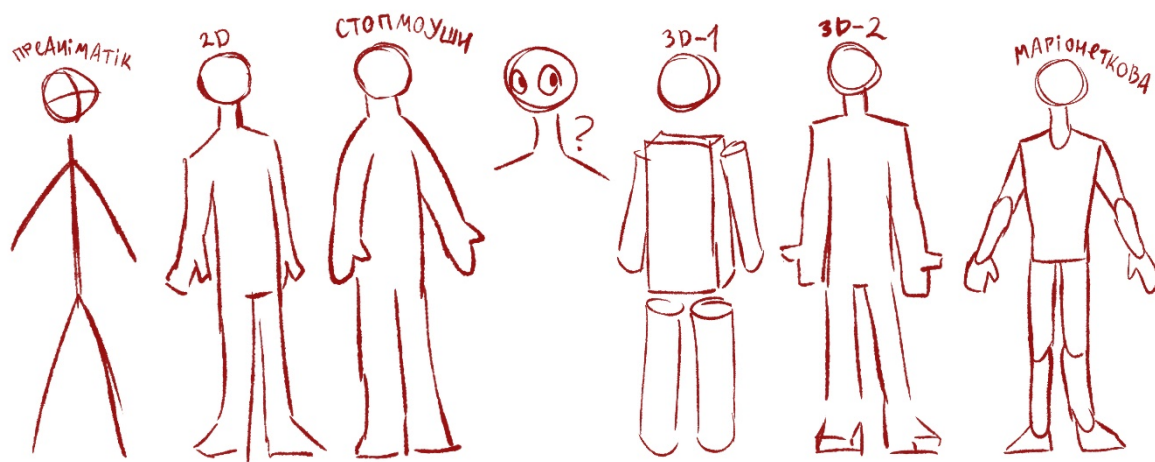


Іл. 1.9 Анімаційний ролик “Nuggets” 2014 р.

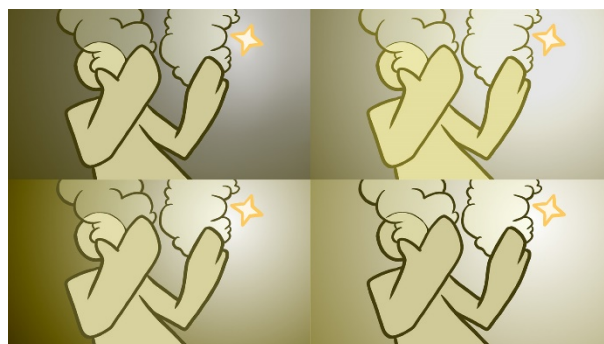
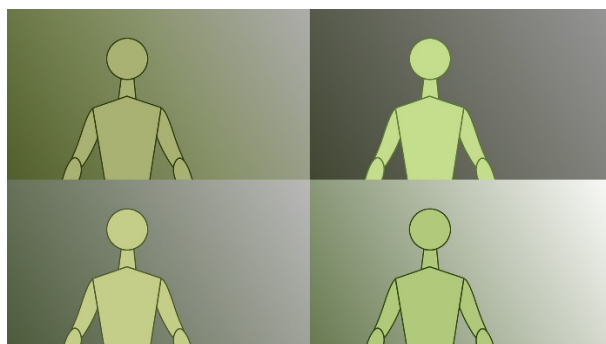
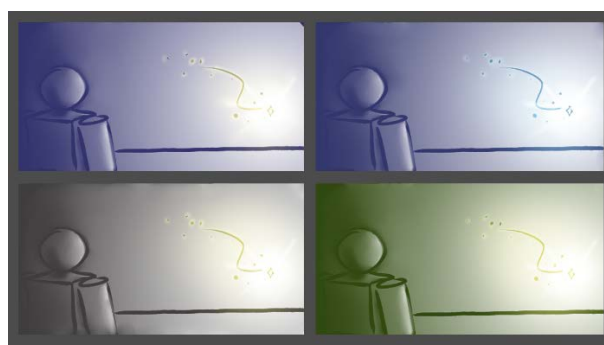


Іл. 1.10 Анімаційний серіал “Animator vs animation” 2007 р. до сьогодні

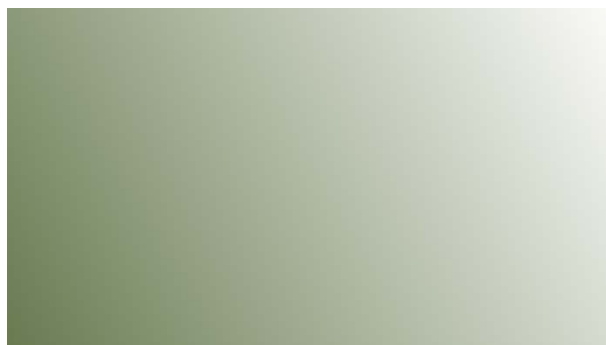
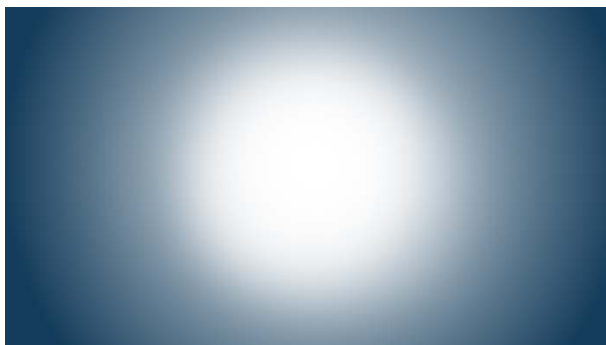
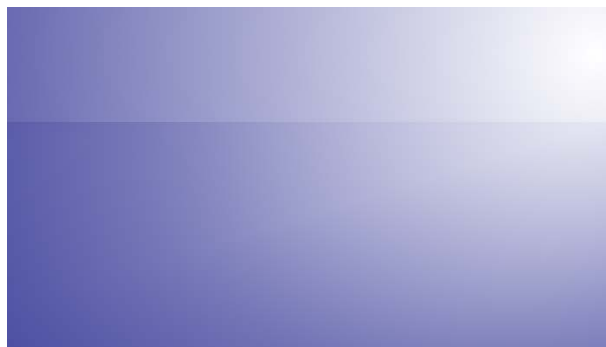
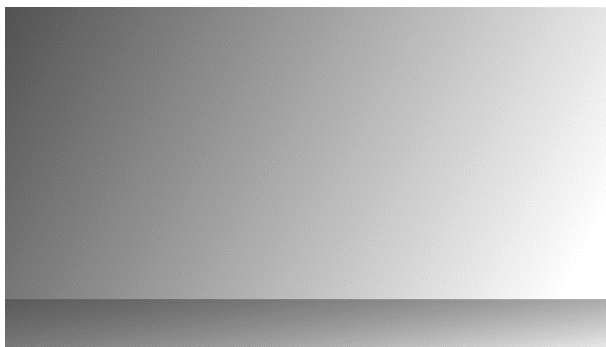
ДОДАТОК II
ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Пошуки персонажу

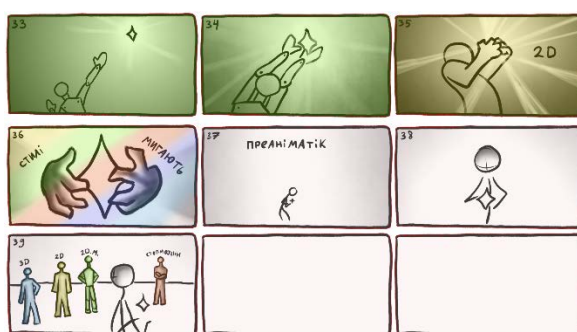
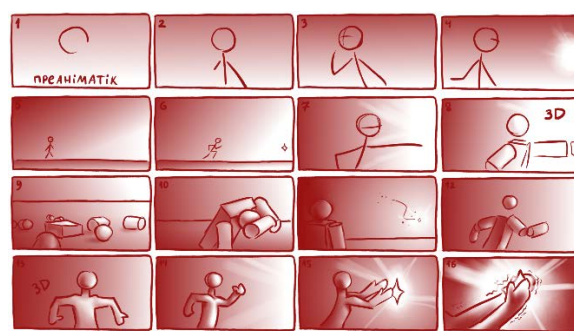
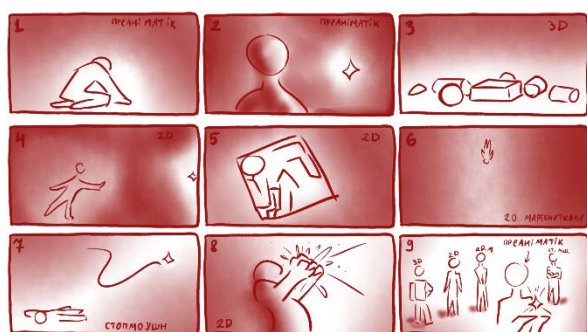


Кольорові пошуки

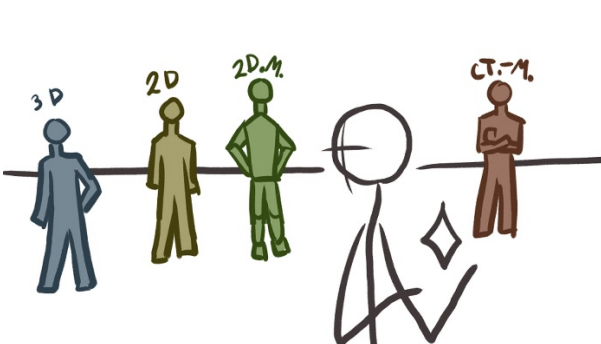
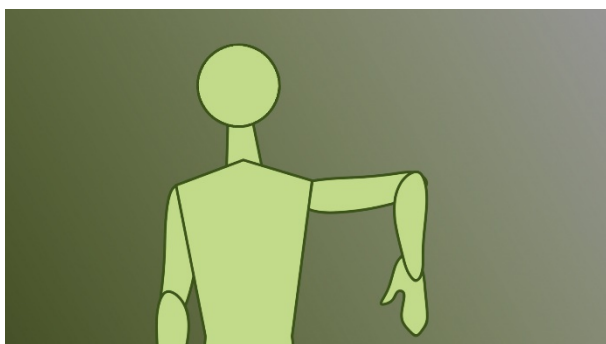
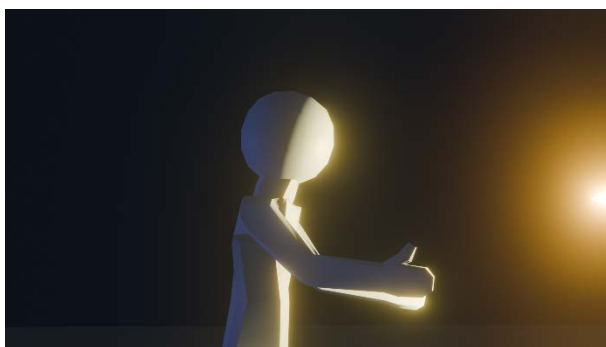
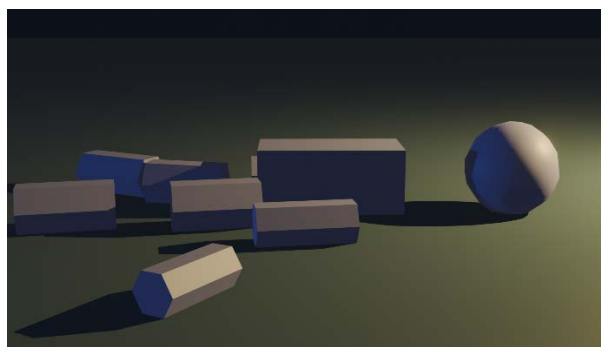
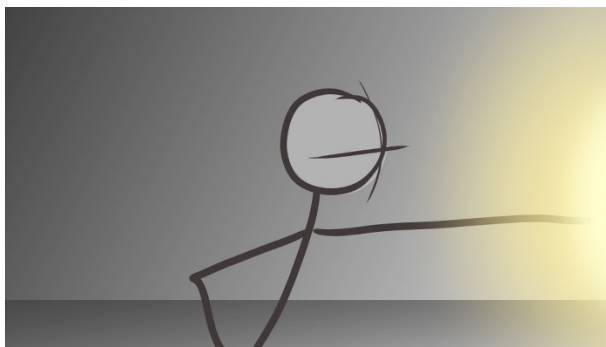


Фони

ДОДАТОК III
СКЛАД ПРОЄКТУ



Сторіборд



Кадри