

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

Волокітіна Еллада Ігорівна  
**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ІТЕРАЦІЯ»**

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.

\_\_\_\_\_ Е.І. Волокітіна

Керівник: Чен Наталія Володимирівна

Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків-2026

## ЗМІСТ

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| ВСТУП .....                                                            | 4  |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....                                         | 7  |
| 1.1 «LOOP» .....                                                       | 7  |
| 1.2 «SQUIDGASM» .....                                                  | 8  |
| 1.3 Анімаційний серіал «З життя олівців» .....                         | 8  |
| 1.4 «PINCHED» .....                                                    | 9  |
| 1.5 Короткометражний анімаційний фільм «Батько і донька» .....         | 11 |
| 1.6 «LUCA» .....                                                       | 12 |
| 1.7 «Це такий прекрасний день».....                                    | 14 |
| 1.8 «Lady Jellyfish» .....                                             | 15 |
| 1.9 «I'll Start Tomorrow...».....                                      | 16 |
| 1.10 «Why is everyone better than me?».....                            | 17 |
| РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ .....                           | 19 |
| 2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика «Ітерація»..... | 19 |
| 2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролика «Ітерація».....         | 19 |
| 2.3. Технічні характеристики та особливості .....                      | 20 |
| 2.4. Звукове рішення. ....                                             | 21 |
| ВИСНОВКИ.....                                                          | 22 |
| ЛІТЕРАТУРА .....                                                       | 24 |
| ДОДАТОК I. ....                                                        | 25 |
| АНАЛІЗ НАЛОГІВ .....                                                   | 25 |
| ДОДАТОК II.....                                                        | 31 |

|                     |    |
|---------------------|----|
| ЕСКІЗНИЙ ПОШУК..... | 31 |
| ДОДАТОК III.....    | 34 |
| СКЛАД ПРОЄКТУ.....  | 34 |

## ВСТУП

Рутинна циклічність та її вплив на психологічний стан людини є актуальною темою сучасних досліджень у галузі соціології та психології. Цифровізація праці та розмивання межі між роботою й відпочинком призвели до того, що циклічність щоденних дій стала нормою для населення. Дослідники фіксують зростання рівня відчуття втрати сенсу — що пов'язане з феноменом хронічної рутинної циклічності.

Роботизація праці та дистанційна зайнятість призвели до того, що людина втратила природні ритмічні показники часу: чіткий початок і кінець робочого дня, фізичне переміщення між роботою і домом, соціальні ритуали. У часи пандемії значна частина людей описувала переживання часу як «розмите» або «циклічне» — коли дні ставали копіями один одного. Це явище отримало назву «ефект дня бабака» і стало предметом широкого обговорення як у психології, так і в інших наукових дослідженнях.

Французький філософ Анрі Лефевр у праці «Критика повсюдного життя» (1947–1981) описав повсюдження як простір відчуження, де виробничі ритми нав'язуються людині ззовні, руйнуючи її здатність до автентичного переживання часу [1]. Соціолог Ервінг Гофман описав повсюдну поведінку як автоматизовану «виставу», яка виконується без рефлексії — людина грає роль, не замислюючись над тим, хто вона поза нею [2]. Психолог Віктор Франкл описав подібний стан як «екзистенційний вакуум» — відчуття порожнечі, що виникає тоді, коли людина живе за інерцією, а не за власним вибором [3].

Наукове осмислення феномену шаблонної циклічності стало підґрунтям для його художнього дослідження — анімація виявилася одним із найбільш точних інструментів, здатних передати ці стани з найбільшою точністю.

Анімаційний ролик — короткий аудіовізуальний твір, у якому рух, форма, колір і ритм монтажу є основними засобами художнього висловлювання. На відміну від кіно, анімація не обмежена фізичною

реальністю: вона здатна візуалізувати внутрішні стани, деформувати простір і час, відповідно до суб'єктивного переживання персонажа.

Аніматор Дон Герцфельдт, у трилогії «Це такий прекрасний день» (2012) зобразив людину, яка механічно проводить щоденні ритуали, втрачаючи здатність відрізнити один день від іншого [4]. Іспанський фільм «Петля» (реж. Пабло Полледрі, премія Гойя 2023) зобразив суспільство, замкнуте в циклі однакових дій — через мову повтору і ритму, без жодного слова [5]. Ці роботи розкривають спільну проблему: як за допомогою анімації передати стан людини всередині закритої системи — і чи можливий вихід із неї. Також Міхаель Дюдок де Віт у короткометражці «Батько і донька» (2000), зобразив повторюваність як структуру самого часу: головна героїня день за днем повертається на те саме місце, відтворюючи один і той самий ритуал очікування [6]. Цикл щоденних повернень стає метафорою того, як людина може прожити ціле життя, не виходячи з одного емоційного стану — і не помічаючи, як час минає крізь неї.

Актуальність проєкту. На сьогоднішній день значна частина життя людини проходить у межах стандартизованого робочого графіка. Швидкий темп життя та постійний інформаційний тиск сприяють відчуттю замкненості, емоційного виснаження. Багато людей переживають стан професійного вигорання та психологічної монотонності, коли кожен день сприймається як копія попереднього. Тому тема рутинної циклічності та внутрішнього прагнення до змін є актуальною як у соціокультурному, так і в мистецькому плані — анімація здатна перетворити внутрішній досвід людини, на універсальну мову, зрозумілу без слів.

Мета проєкту: показати психологічний стан людини в умовах монотонної повсякденності та розкрити процес внутрішнього усвідомлення і спроби вирватися із замкненого цикла.

Новизна проєкту полягає у використанні структури часової «петлі» як основного композиційного прийому анімації та перетворенні повтору на

інструмент драматургії. Візуальний ритм, циклічний монтаж, зміна колірної гами та трансформація простору застосовуються як засоби відображення внутрішнього стану персонажа.

Проект поєднує художнє осмислення феномену рутини з сучасними можливостями motion-дизайну, створюючи авторське анімаційне висловлювання про емоційне звільнення.

## РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.

Для формування власної концепції та визначення художніх орієнтирів було проаналізовано ряд анімаційних проєктів, близьких до теми рутини, циклічності та внутрішньої трансформації. Кожен із них дозволяє виявити ефективні прийоми передачі психологічних станів засобами анімації та слугує джерелом натхнення при розробці візуальної мови, драматургії та звукового рішення для проєкта «Ітерація».

### 1.1 «LOOP»

«LOOP»<sup>1</sup> — Mejor Cortometraje de Animación en los 37 Premios Goya» - це анімаційний короткометражний фільм «Loop», який здобув премію Goya 2023 року як найкращий анімаційний короткометражний фільм на іспаномовній національній премії у сфері кіно.

У вигаданому суспільстві люди щодня повторюють одні й ті самі дії, замикаючись у «циклі» повсякденності. Фільм без слів і через образи показує, як люди стають механічними у своїх звичках й діях, що символізує відчуження, рутину та обмеженість мислення.

Цей короткий фільм звертає увагу на повторюваність життя, на те, як легко можна опинитися в «замкненому колі» щоденних звичок, не помічаючи можливостей змінити свій шлях.

Ритмічність монтажу, монотонність дій героя та циклічна структура сюжету можуть функціонувати як інструменти передачі стану професійного вигорання. Аналог підтверджує ефективність безсловесної анімації для розкриття складних психологічних тем та обґрунтовує використання часової «петлі» як композиційного принципу.

---

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=ijq\\_UkRKSFw](https://www.youtube.com/watch?v=ijq_UkRKSFw)

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє, як повтор може бути не просто формальним прийомом, а основою драматургії (Додаток I, іл. 1.1).

## 1.2 «SQUIDGASM»

«SQUIDGASM»<sup>2</sup> — створена студенткою Каліфорнійського інституту мистецтв Емили Джин (CalArts) у 2024 році. Це короткометражний анімаційний фільм, який розповідає абстрактну, сюрреалістичну історію про людину, що потрапляє у дивний світ, пов'язану з головоногими (можливо кальмаром) і переживає філософські та емоційні пошуки сенсу життя, встановлюючи особливий зв'язок з цією істотою, прагнучи вирватися з обмеженого простору.

Фільм відкритий до інтерпретацій — замість чіткої сюжетної лінії він передає атмосферу, емоції та символізм.

Основна ідея обертається навколо пошуку сенсу, самоідентичності та спільності.

Для нашого проєкту цей аналог є важливим, оскільки підтверджує можливість передачі психологічної трансформації через зміну форми, простору й кольору. Таким чином, цей фільм є аналогом у площині художньої мови — він демонструє, як абстрактна анімація може слугувати інструментом осмислення екзистенційних тем, що безпосередньо відповідає концепції нашого проєкту про рутину та внутрішнє звільнення (Додаток I, іл. 1.2).

## 1.3 Анімаційний серіал «3 життя олівців»

Анімаційний серіал «3 життя олівців»<sup>3</sup> — українська анімація 1988 року тривалістю близько 7 хвилин, створену режисеркою Валентиною Костильовою. Цей мультфільм складається з кількох невеликих історій про

<sup>2</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=MiTw\\_ZZb8mY](https://www.youtube.com/watch?v=MiTw_ZZb8mY)

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=hIGeKsZTsS0>

олівці і ручки, що оживають у канцелярському стакані та творять свій шлях у світі кольору й образів. Кольорові олівці виходять із статичного стану, створюють малюнки, додають барв і формують узори, які роблять світ навколо яскравішим і наповненим формою й змістом — усього того, що важко передати словами, але що відчувається через образи та символи.

Цей фільм є корисним аналогом для нашого проєкту, оскільки він показує, як колір, форма і рух можуть передавати внутрішній сенс без вербального наративу — саме так, як ми плануємо у своїй анімації. У фільмі «З життя олівців» зображена еволюція предметів від буденного стану до активної творчої участі в створенні світу — вони починають із простого стану, а потім переживають трансформацію, яка символізує бажання діяти, творити і змінювати середовище. Це важливо для нашого проєкту, оскільки центральною ідеєю є цикл, рутина та пошук виходу з неї: образи палітри та кольору можуть працювати як метафора внутрішнього звільнення від механічних повторів, прагнення до нових форм самовираження та руху вперед.

Так само, як у цьому короткому мультфільмі простота візуальної мови дозволяє передати складні зміни, у нашому проєкті символічні образи (архівні коробки, циклічні рухи героя, перехід від монохромності до кольору) будуть говорити самі за себе. Це підсилює нашу концепцію, де форма і ритм несуть основний емоційний і смисловий навантаження, а не слова або прямі пояснення. Крім того, цей короткий формат демонструє, що навіть у лаконічній тривалості образи можуть бути насиченими й змістовними, що є цінним орієнтиром для побудови структури нашої анімації (Додаток I, іл. 1.3).

#### 1.4 «PINCHED»

«PINCHED»<sup>4</sup> — американський короткометражний 2D-анімаційний фільм, зрежисований Девідом Вандервортом на студії Titmouse Inc. у Лос-

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=BYN-23rpaXA>

Анджелесі в 2009 році. Музичний ремікс цього фільму під трек Tame Impala & Gorillaz, дозволяє розглядати його у новому контексті — як аудіовізуальну єдність ритму та образу.

Головний герой — кишеньковий злодій, який блукає підземкою, підкоряючись голосам у власній голові. Він не обирає своїх дій — він їх виконує автоматично, по колу, щодня. Його внутрішній простір є замкненою системою, з якої немає виходу, аж поки випадкова зустріч не повертає йому відчуття власної волі і він мусить вперше за довгий час зробити свідомий вибір.

Фільм звертає увагу на можливість існування людини всередині власного циклу, не усвідомлюючи його природи, і виходу із «петлі», що відбувається не ззовні, а через внутрішні рішення.

Ритмічний монтаж підпорядкований музичній структурі, механічність рухів персонажа та урбаністичний простір метро, як символічна пастка, — усе це створює атмосферу психологічної замкненості, яка передається без жодного слова. Авторська 2D-анімація з динамічною експресією підкреслює внутрішній розлад героя та його поступову трансформацію.

Крім того, ремікс-версія фільму демонструє, як музичний ритм може ставати структурним елементом «петлі», а не лише фоновим супроводом — що є прямим орієнтиром для побудови звукового шару нашої анімації.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом у площині психологічної драматургії та мотивації «виходу з циклу». Він демонструє, як замкнений простір може ставати не просто декорацією, а повноцінним відображенням внутрішнього стану персонажа. Вихід із «петлі» тут є не сюжетним поворотом, а результатом внутрішнього рішення — і саме це робить фільм актуальним орієнтиром для побудови емоційної та драматургічної логіки нашої анімації (Додаток I, іл. 1.4).

### 1.5 Короткометражний анімаційний фільм «Батько і донька»

«Батько і донька»<sup>5</sup> (реж. Міхаель Дюдок де Віт, Нідерланди, 2000) — нідерландський короткометражний анімаційний фільм, зрежисований Міхаелем Дюдок де Вітом. У 2001 році він здобув премію «Оскар» як найкращий анімаційний короткометражний фільм. Тривалість фільму — 8 хвилин без жодного діалогу.

Батько прощається зі своєю маленькою донькою і йде у море. Час минає, донька проживає своє життя — від дитинства до старості, — але всередині неї завжди живе глибока туга за батьком. Щоразу вона повертається на своє місце на пагорбі, вдивляючись у море в очікуванні його повернення. Кожне відвадування місця позначає новий етап її життя — дитинство, юність, материнство і врешті похилий вік.

Фільм розповідає про любов, пам'ять, вічне очікування і вічне повернення. Колесо велосипеда, що обертається без зупинки, натякає глядачеві на нескінченне коло життя.

Попри надзвичайну лаконічність хронометражу, фільм має вражаючу здатність зворушувати глядача. Колір сепії, мінімалістична силуетна графіка та циклічний рух велосипеда створюють візуальну мову, в якій час і повторення стають основними носіями смислу.

Музика Нормана Роже підсилює емоційний ритм фільму, не підміняючи його словами.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє, як повторюваний жест і повторюване повернення можуть передавати плин цілого життя без єдиного слова. Циклічність тут — не формальний прийом, а сама суть людського досвіду: очікування, яке не зникає, а лише змінює форму разом із людиною. Це підтверджує, що цикл як

---

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Lu6OBtFI6Jc>

драматургічна основа здатна нести одночасно і тягар рутини, і глибину внутрішнього стану персонажа (Додаток I, іл. 1.5).

## 1.6 «LUCA»

«LUCA»<sup>6</sup> (реж. 藍にいな / Ai Nina, Японія, 2026) — 12-хвилинний авторський анімаційний короткометражний фільм, зрежисований Ніною / Ai Nina — ілюстраторкою та аніматоркою, відомою за кліпом «Racing into the Night» гурту YOASOBI. Музику до фільму написав композитор Ayase, анімаційне виробництво здійснено за участю студії CALF.

Фільм розповідає про студентку Нене, яка зустрічає таємничу дівчину на ім'я Лука — істоту, що змінює форму і не здатна довго утримувати один образ. Лука, яку бачить Нене з постійно змінюваною зовнішністю, є відображенням її власних внутрішніх невпевненостей. Як і багато митців, Нене починає порівнювати себе з іншими, вважаючи себе гіршою.

Фільм сповнений символізму і метафор, зосереджених навколо теми мистецтва, виснажливого прагнення до досконалості та дружби, що руйнується через комплекси.

Колірна палітра м'ятних, блакитних і лавандових відтінків, приголомшлива художня стилістика та продуманий звуковий дизайн утворюють цілісний візуальний світ, де кожна трансформація образу Луки є не сюжетним поворотом, а психологічним станом, матеріалізованим у формі. Зовнішність персонажа змінюється циклічно — щоразу нова, щоразу чужа — і саме ця повторюваність перетворень стає головним візуальним і смисловим інструментом фільму.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом передусім у площині повторюваної трансформації як драматургічного прийому. Постійна зміна форми Луки — це не розвиток, а «петля»: кожен новий образ повторює

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=8j9DKHwmXSE>

ту саму логіку невідповідності та недосяжності. Це демонструє, що цикл не обов'язково має бути статичним — він може бути динамічним зовні і незмінним за суттю, що є надзвичайно цінним орієнтиром для побудови візуальної мови нашої анімації (Додаток І, іл. 1.6).

### 1.7 «Це такий прекрасний день»

«Це такий прекрасний день»<sup>7</sup> (реж. Дон Герцфельдт, США, 2012) — американський експериментальний анімаційний фільм, Дона Герцфельдта. Фільм складається з трьох розділів, кожен з яких спочатку виходив як окрема короткометражка: «Everything Will Be OK» (2006), «I Am So Proud of You» (2008) та «It's Such a Beautiful Day» (2011). Знятий повністю на 35-міліметровій плівці 1940-х років, фільм поєднує традиційну мальовану анімацію, експериментальні оптичні ефекти та трюкову фотографію без використання комп'ютерів.

Головний герой — Білл, схематичний чоловічок, чиє повсякденне життя, сприйняття та сни ілюструються через систему розділених екранів із закадровим голосом самого Герцфельдта. Білл страждає від невизначеної хвороби, яка поступово руйнує його пам'ять і здатність відрізнити реальне від вигаданого.

Фільм передає наратив про пам'ять і психічну хворобу через поєднання анімаційних технік і тематичний фокус на повторенні регресії. У першому розділі постійне кидання ключів на прилавок символізує звичне повторення; Білл щоразу заново переживає прогулянки навколо одного й того самого кварталу. З розвитком сюжету — чим гіршим стає стан Білла — тим більш абстрактною стає анімація: дії і малюнки повторюються, тоді як настрої і історія поступово розгортаються на тлі розпаду свідомості.

Візуальна безпосередність спрощених фігур на білому папері дозволяє Герцфельдту миттєво досягати моментів похмурої реальності, залишаючи глядача беззахисним саме тоді, коли він найменше цього очікує.

Саундтрек фільму складається переважно з класичної музики — Бізе, Шопена, Рахманінова, Вагнера — що додає крихкої поетичності до зображуваного.

---

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1IUX0Qy-IDM>

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє, як повторюваність щоденних дій може бути не просто фоном, а основною структурною одиницею анімації. Серійна оповідь показує одночасно повторення і прогресію: те саме повернення додому, той самий маршрут, ті самі жести — але щоразу наповнені іншим внутрішнім смислом. Це підтверджує, що цикл може бути не статичним колом, а спіраллю, де форма лишається незмінною, а зміст невпинно руйнується або трансформується зсередини (Додаток I, іл. 1.7).

### 1.8 «Lady Jellyfish»

«Lady Jellyfish»<sup>8</sup> (реж. Артемис Хуо, CalArts, США, 2023) — американський короткометражний анімаційний фільм тривалістю 5 хвилин, створений режисеркою Артемис Хуо як дипломна робота четвертого курсу Каліфорнійського інституту мистецтв (CalArts). Музику до фільму написав Джастін Яу, звуковий дизайн — Еван Саттерфілд.

Фільм розповідає про розгубленість нещодавньої випускниці та її спробу втечі. Центральний страх героїні — усвідомлення власної звичайності: «Це те, чого я боюся найбільше — що я можу виявитися просто звичайною». Після закінчення навчання вона опиняється у невизначеному просторі між тим, ким вона мала стати, і тим, ким вона є насправді — і цей зазор стає джерелом внутрішньої паніки.

Фільм відкритий до інтерпретацій: замість чіткого сюжетного розвитку він передає емоційний стан через образи та атмосферу. Метафора медузи — істоти без кісток, без чіткої форми, що дрейфує за течією — стає точним візуальним еквівалентом стану людини, яка втратила опору після завершення звичної структури навчання.

---

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=A408Ew9F9Iw>

Авторка фільму особисто пережила подібний досвід: протягом першого року в CalArts вона відчувала постійну потребу вражати інших своєю роботою, жертвувала здоров'ям заради результату і при цьому ніколи не була задоволена собою. Ця автобіографічна основа надає фільму особливої щирості й точності у передачі стану, який важко описати словами, але легко впізнати.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє, як рутинна може бути не лише зовнішньою — нав'язаною системою чи обставинами — а й внутрішньою: породженою власними очікуваннями, страхом виявитися недостатнім і неспроможністю вийти за межі образу себе, який людина сама для себе побудувала. Це підтверджує, що замкнене коло може існувати навіть там, де зовнішніх стін немає — і саме усвідомлення цього є першим кроком до виходу (Додаток I, іл. 1.8).

### 1.9 «I'll Start Tomorrow...»

«I'll Start Tomorrow...»<sup>9</sup> (реж. Скай Вей, Китай, 2026) — короткометражний анімаційний фільм, зрежисований Скай Вей, спродюсований Ші Хао та Лін Чень, з додатковою анімацією Доу Яна та Сісі Ху. Фільм був створений спеціально для Bilibili's Bannianji — щорічного новорічного випуску платформи Bilibili на честь китайського Нового року. Тривалість фільму — 4 хвилини.

Фільм присвячений темі прокрастинації. Сюжет розповідає про студента, який потопає у нескінченному відкладанні завдання «на завтра»: спочатку є достатньо часу, і прокрастинація здається безпечною, але поступово страх перед самим завданням стає сильнішим за бажання його виконати. Фінал фільму дещо легковажний — відповідно до духу новорічного контексту, для якого він створювався.

---

<sup>9</sup><https://www.youtube.com/watch?v=F8zqVO8UqTM>

Оповідь побудована на серії флеш-форвардів про наслідки прокрастинації, а деякі візуальні метафори явно запозичені зі справжніх снів. Фільм точно відтворює стан страху перед завданням, яке нерозривно пов'язане зі студентським досвідом.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє прокрастинацію не як лінощі, а як замкнене коло психологічного самозахисту: людина відкладає дію, щоб уникнути страху невдачі, але саме це відкладання і породжує ще більший страх. Це точна паралель до механізму рутини, де повторюваність виникає не через примус зовні, а через внутрішній опір змінам. Крім того, фільм підтверджує ефективність безсловесної анімації з виразними візуальними метафорами для передачі складних психологічних станів широкій аудиторії (Додаток I, іл. 1.9).

### 1.10 «Why is everyone better than me?»

«Why is everyone better than me?»<sup>10</sup> (реж. Скай Вей, 2023) — оригінальний авторський анімаційний короткометражний фільм, створений аніматором-студентом Скай Вей. Музика у фільмі належить гурту The Brobecks. Фільм набув широкого вірусного поширення у соцмережах. Лише на TikTok відео автора зібрало понад 352 тисячі вподобань і майже 3 тисячі коментарів.

Фільм розповідає про внутрішній стан людини, яка безперервно порівнює себе з іншими і щоразу програє у власних очах. Через лаконічну безсловесну анімацію передається «петля» думок, характерна для стану творчої невпевненості: герой спостерігає за успіхами оточуючих, відчуває гостру неспроможність, намагається рухатися — і знову повертається до тієї самої точки самосумніву. Кожен новий погляд на чужі досягнення перезапускає цикл.

---

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=AnEGaKtbs2E>

Центральний страх фільму — усвідомлення власної звичайності на тлі інших — є одним із найбільш впізнаваних переживань серед молодих творчих людей. Глядачі масово ототожнюють себе з героєм саме тому, що фільм не пояснює і не аналізує цей стан, а просто відтворює його у чистому вигляді — через образ, рух, ритм.

Для нашого проєкту цей фільм є важливим аналогом, оскільки демонструє, що порівняння з іншими може функціонувати як замкнена «петля»: кожен новий імпульс ззовні не мотивує до дії, а повертає людину на те саме місце — у відчуття браку і застою. Це підтверджує, що рутинна може бути не лише фізичною (повторення щоденних дій), а й когнітивною — нескінченним повторенням одного й того самого внутрішнього діалогу без виходу. Крім того, вірусний резонанс фільму свідчить про те, що подібна тема знаходить глибокий відгук у широкій аудиторії без жодних слів пояснення (Додаток I, іл. 1.10).

## **РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ**

### **2.1. Концепція роботи та структура анімаційного ролика «Ітерація»**

Анімаційний ролик «Ітерація» досліджує феномен рутинної циклічності через історію безіменного героя, який існує всередині замкненої системи, не усвідомлюючи її природи. Дія розгортається у величезному механічному архіві, де зберігаються однакові коробки з печаткою «СЬОГОДНІ» — кожна з яких є прожитим, але не пережитим днем.

Робота героя — щодня складати, маркувати і розкладати їх по шафах. Він виконує цю роботу ретельно і без супротиву, бо не знає іншої. Герой не усвідомлює, що кожна коробка — це його власний день, який він сам запаковує і здає у сховище. Архів нескінченно розростається, конвеєр не зупиняється, а герой повторює ті самі рухи — знову і знову.

Структура ролика побудована як наростаюча петля: перші сцени вибудовують ритм і рутину, наступні — підсилюють їх до межі абсурду, поки щось мале і випадкове не порушує механіку. Саме в цей момент герой вперше зупиняється. Він дивиться на коробку інакше — і бачить на ній власний почерк. Цей момент упізнавання є кульмінацією ролика: не дія, не втеча, а усвідомлення. Фінал лишається відкритим — герой стоїть перед вибором, але сам вибір уже відбувся всередині.

Драматургічна структура ролика складається з трьох частин: встановлення циклу, його поглиблення та момент розриву. Кожна частина має власний візуальний і ритмічний характер, що відображає внутрішній стан персонажа.

### **2.2. Стилiстична концепція анімаційного ролика «Ітерація»**

Візуальна стилістика ролика побудована на принципі поступової трансформації: від монохромного, стиснутого, механічного простору — до насиченого кольором, живого і відкритого. Цей перехід є не просто декоративним рішенням, а прямим відображенням внутрішнього стану героя.

На початку ролика весь простір архіву витриманий у сірих і холодних тонах. Коробки, стелажі — усе однаково нейтральне, позбавлене індивідуальності. Герой вписаний у цей простір органічно: він такий самий, як усе навколо. Лінія анімації — стримана і геометрична.

З наростанням напруги, у другій частині простір починає стискатися: стелажі ростуть вище, коробки множаться, ритм пришвидшується. Монтаж стає щільнішим, паузи зникають.

У момент кульмінації з'являється перший колір — тихий і локальний, як пляма на одній із коробок. Від цієї точки колір поступово розповсюджується, змінюючи характер анімаційної лінії: вона стає м'якшою, менш механічною. Простір розкривається.

Графічний стиль ролика поєднує авторську 2D-анімацію з елементами motion-дизайну. Персонаж виконаний у спрощеній, але виразній манері — без зайвих деталей, з акцентом на жест і поставу як основні носії емоції. Фонові середовища побудовані за принципом лаконічної геометрії з виразними ритмічними патернами, що підсилюють відчуття механічності та повторюваності.

### **2.3. Технічні характеристики та особливості**

Анімаційний ролик «Ітерація» виконаний у техніці цифрової 2D-анімації за допомогою Procreate та Adobe After Effects для фінального композитингу і монтажу. Графічні елементи розроблені у Procreate.

Формат відео: 1920×1080 px, частота кадрів — 24 fps, що відповідає стандарту анімаційного виробництва та забезпечує плавність руху і кінематографічний характер зображення.

Орієнтовна тривалість ролика — від 1,5 до 3 хвилин, що відповідає жанру короткого авторського анімаційного висловлювання і дозволяє зберегти драматургічну напругу без надмірного розтягування наративу.

Анімація персонажа виконана покадрово з частотою від 10 до 15 малюнків на секунду, що надає зображенню характерної рукотворної текстури

і відрізняє авторську анімацію від комерційної. Фонові середовища поєднують статичні елементи з анімованими циклічними об'єктами, що формують відчуття безперервного механічного руху.

#### **2.4. Звукове рішення.**

Звуковий супровід ролика виконує структурну роль: музична тема підпорядкована ритму монтажу і функціонує як частина «петлі», а не лише як емоційний фон. Звуковий дизайн включає механічні шуми архіву — шелест паперу, глухі удари коробок — які на початку ролика утворюють ритмічний патерн, що поступово трансформується разом із внутрішнім станом персонажа.

## ВИСНОВКИ

У процесі роботи над дипломним проєктом «Ітерація» було проведено комплексне дослідження феномену рутинної циклічності — як на теоретичному, так і на практичному рівні. Отримані результати дозволяють сформулювати такі висновки.

Теоретичний аналіз наукових джерел підтвердив, що рутинна циклічність є не просто побутовим явищем, а глибоко дослідженим соціокультурним і психологічним феноменом. Праці Анрі Лефевра, Ервінга Гофмана та Віктора Франкла демонструють, що автоматизація повсякденної поведінки призводить до відчуження людини від власного часу, втрати здатності до рефлексії та виникнення екзистенційного вакууму. Цифровізація праці та розмивання меж між роботою і відпочинком лише посилили ці процеси, зробивши феномен «ефекту дня бабака» масовим і соціально значущим.

Аналіз десяти аналогів — від класики світової анімації до сучасних авторських робіт — дозволив виявити широкий спектр художніх підходів до теми циклічності. Дослідження показало, що повтор може функціонувати як основа драматургії («LOOP», Дон Герцфельдт), як засіб передачі плину часу («Батько і донька»), як інструмент психологічної трансформації («LUCA», «SQUIDGASM»), а також як відображення внутрішніх когнітивних петель («Why is everyone better than me?», «Lady Jellyfish», «I'll Start Tomorrow...»). Кожен із розглянутих аналогів підтвердив ефективність безсловесної анімації для розкриття складних психологічних станів і обґрунтував окремі аспекти художнього рішення проєкту «Ітерація».

Практична значимість проведеного дослідження полягає у формуванні цілісної концептуальної та стилістичної основи для авторського анімаційного ролика. На основі аналізу аналогів було визначено: структуру «наростаючої петлі» як драматургічний принцип; перехід від монохрому до кольору як візуальну метафору внутрішнього усвідомлення; звуковий дизайн як

структурний елемент циклу, а не лише емоційний фон; покадрову 2D-анімацію як засіб, що підкреслює авторський і рукотворний характер висловлювання. Основна цінність анімаційного ролика «Ітерація» як дипломного проєкту полягає у перетворенні повсякденного феномену рутини на повноцінне художнє висловлювання засобами авторської анімації. Проєкт досліджує психологічний стан людини, замкненої у циклі власних звичок і автоматизму, та показує момент внутрішнього усвідомлення як можливість виходу — без зовнішнього втручання.

Художньо-проєктний інструментарій включає композиційний прийом стиснення простору як відображення внутрішнього тиску, поступове введення кольору як метафору усвідомлення, циклічний монтаж як структурну одиницю наративу. Ритм кадрів підпорядкований не естетиці, а психологічному стану персонажа.

Технічні і технологічні особливості проєкту: цифрова 2D-анімація у форматі Full HD, 24 fps, покадрова анімація персонажа від 10 до 15 малюнків на секунду, виробництво у середовищі After Effects / Procreate.

Анімаційний ролик «Ітерація» є актуальним художнім висловлюванням, яке відповідає як соціокультурному запиту сучасності, так і традиції авторської анімації як мистецтва дослідження внутрішніх станів людини. Проєкт доводить, що рутинна — не просто фон людського існування, а повноцінна тема для серйозного художнього дослідження. Анімація, завдяки своїй здатності деформувати час, простір і форму відповідно до суб'єктивного переживання персонажа, виявляється одним із найбільш точних інструментів для передачі стану людини всередині замкненої системи — і для показу того єдиного моменту, коли усвідомлення стає можливим.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Lefebvre H. Critique of Everyday Life. Vol. 1–3. London: Verso, 1947–1981. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Анрі\\_Лефевр](https://uk.wikipedia.org/wiki/Анрі_Лефевр) (дата звернення 11.05.2026).
2. Goffman E. The Presentation of Self in Everyday Life. New York: Doubleday, 1959. 255 p. URL: <https://archive.org/details/presentationofs00goff> (дата звернення: 11.05.2026).
3. Frankl V. Man's Search for Meaning. Boston: Beacon Press, 1959. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Viktor\\_Frankl](https://en.wikipedia.org/wiki/Viktor_Frankl) (дата звернення 11.05.2026).
4. Hertzfeldt D. It's Such a Beautiful Day [анімаційний фільм]. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/It%27s\\_Such\\_a\\_Beautiful\\_Day](https://en.wikipedia.org/wiki/It%27s_Such_a_Beautiful_Day) (дата звернення 11.05.2026).
5. Polledri P. Loop [анімаційний короткометражний фільм]. URL: [https://www.filmaffinity.com/en/award-edition-category.php?edition-id=goya\\_2023&cat-id=goya\\_best\\_animated\\_short\\_film](https://www.filmaffinity.com/en/award-edition-category.php?edition-id=goya_2023&cat-id=goya_best_animated_short_film) (дата звернення: 11.05.2026).
6. Dudok de Wit M. Father and Daughter [анімаційний короткометражний фільм]. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Father\\_and\\_Daughter](https://en.wikipedia.org/wiki/Father_and_Daughter) (дата звернення 11.05.2026).

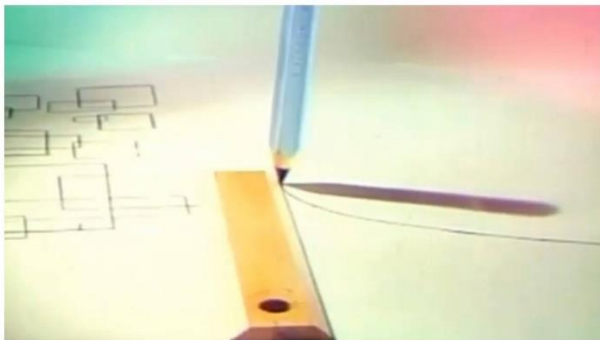
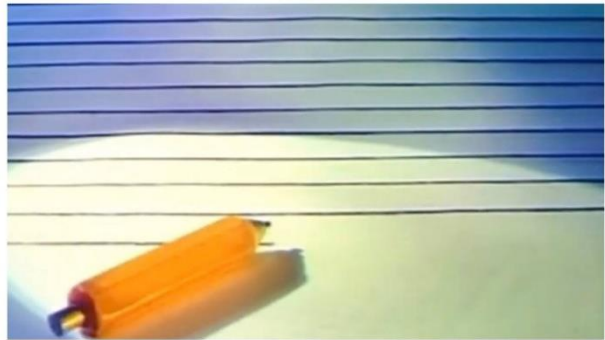
**ДОДАТОК І.  
АНАЛІЗ НАЛОГІВ**



Ил. 1.1. «Петля»



Ил. 1.2. «SQUIDGASM»



Іл. 1.3. «З життя олівців»



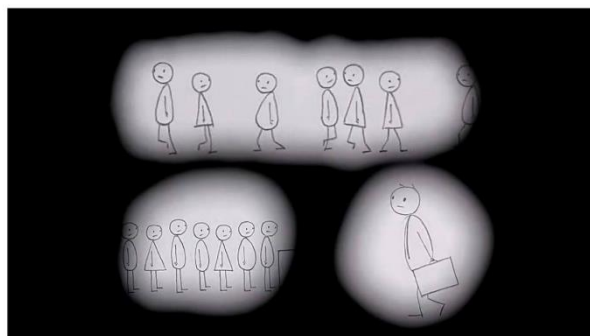
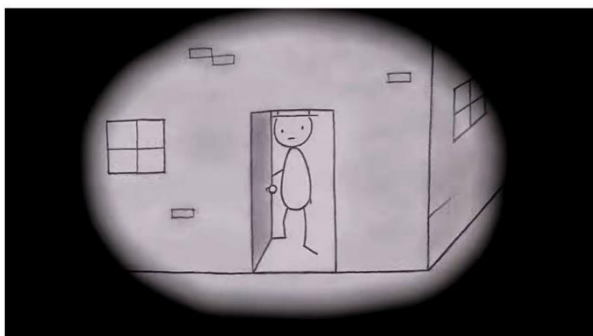
Іл. 1.4. «PINCHED»



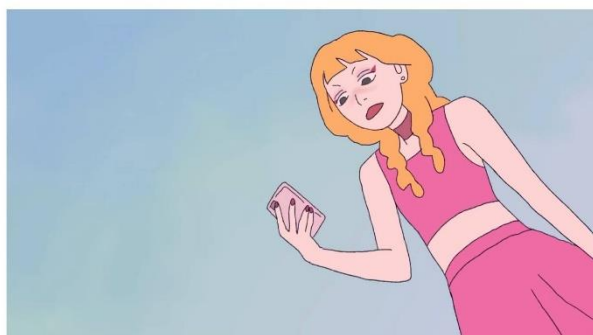
Іл. 1.5. «Батько і дочка»



Іл. 1.6. «LUCA»



Ил. 1.7. «Це такий прекрасний день»



Ил. 1.8. «Lady Jellyfish»

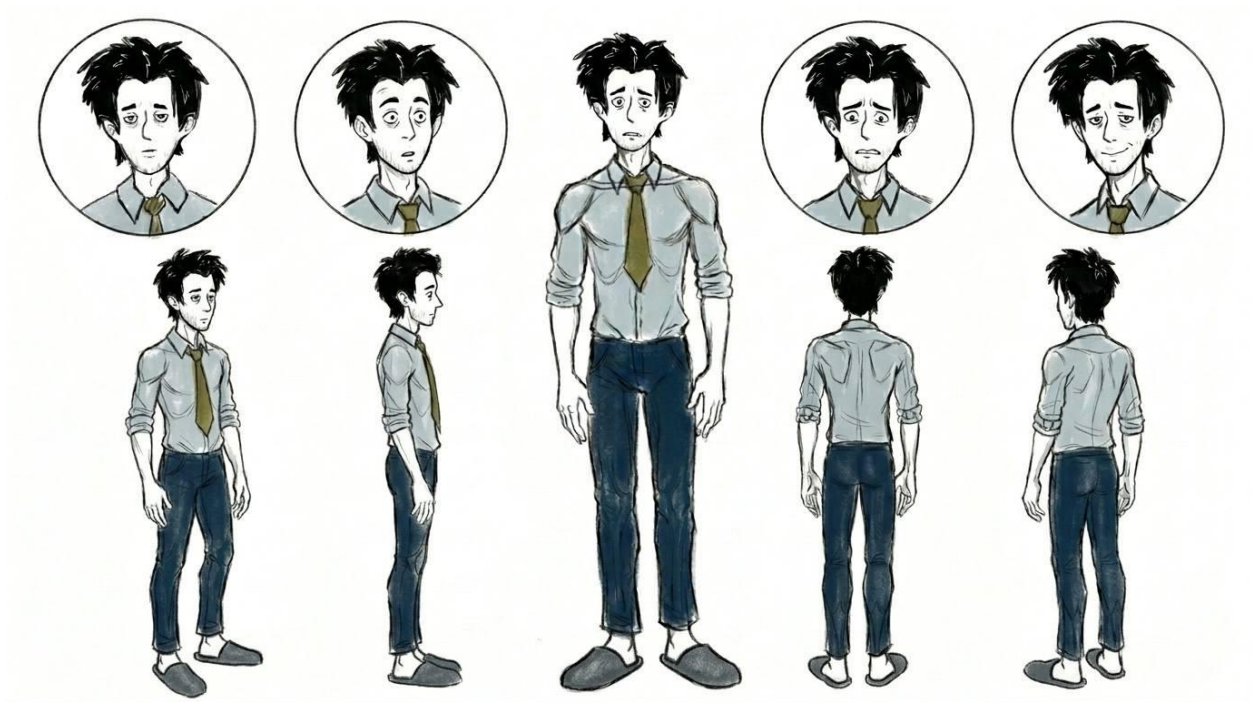


Ил. 1.9. «I'll Start Tomorrow»

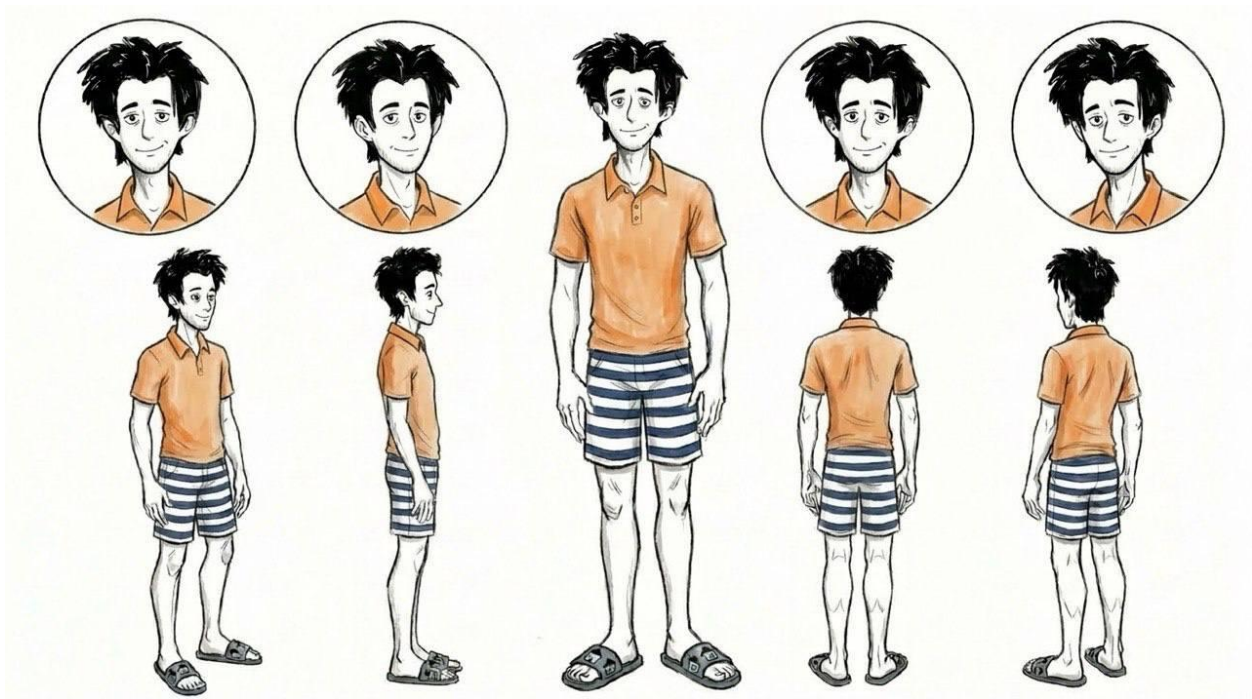


Ил. 1.10. «Why is everyone better than me?»

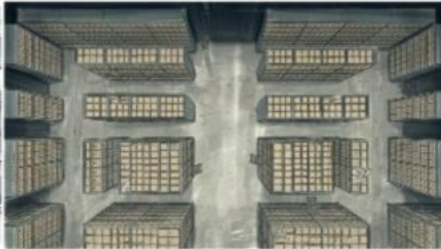
**ДОДАТОК П.  
ЕСКІЗНИЙ ПОШУК**



Іл. 2.1 Ескізний пошук персонажа



Іл. 2.2 Ескізний пошук персонажа



Іл. 2.3 Ескізний пошук фонів

**ДОДАТОК III**  
**СКЛАД ПРОЄКТУ**

