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

Бойченко Валерія Євгенівна

# ТРЕЙЛЕР ДО КОМІКСУ “CAFE CALLED FIBONACCI”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ В.Є. Бойченко

Керівник: Малиніна Ірина Олегівна
Кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2023

# ЗМІСТ

ВСТУП ..... 3
АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 6
1. Мультфільм «Острів скарбів» ..... 6
2. Комп'ютерна гра “Yuppie Psycho” ..... 6
3. Кліп на пісню “Take on me” ..... 7
4. Мультсеріал “Gravity Falls” ..... 7
5. Короткий фільм та комп'ютерна гра “Cube Escape: Paradox” ..... 8
6. Короткий анімаційний ролик “ring ring” ..... 8
7. Кліп на пісню «Історія України за 5 хвилин» ..... 9
8. Повнометражний мультфільм “Turning red” ..... 9
9. Веб-комікс та короткий анімаційний фільм “Lackadaisy” ..... 10
10. Короткий анімаційний фільм “CONTRETEMPS” ..... 10
КОНЦЕПЦІЯ ..... 12
ВИСНОВКИ ..... 14
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ ..... 16
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ..... 17
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД ..... 24
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ ..... 27

# ВСТУП

**Темою роботи** є демонстрація трейлеру до коміксу “Cafe called Fibonacci” за допомогою різних прийомів анімації, та висвітлення проблеми дереалізації у важких ситуаціях.

Дереалізація — це психічний стан, коли людина втрачає зв'язок з реальністю. У такому стані здається, що все навколо несправжнє, нереальне, віддалене, в той час як розум і тіло можуть відчувати фізичні почуття. Нажаль, багато людей стикається із психологічними проблемами, які виникають через різноманітні життєві труднощі, тому ця проблема є **актуальною** у будь-який час. Людина може почувати себе втраченою, не впевненою у собі, або переживати страхи, які її обмежують. Такі стани можуть спричиняти різні психологічні проблеми та потребують уваги.

Одним із способів розуміння та працювання над такими станами є використання сюрреалістичного підходу, який дозволяє досліджувати свої внутрішні стани та створювати нові образи та способи їх вираження. У своїй книзі “The Psychology of the SURREALISTS” [3] Ковс М. А. (Caws M. A.) розкриває більш детальний взаємозв'язок між психологією та творчістю людини — власний світ у голові людини унікальна реальність, яку не завжди дається пізнати. Сюрреалістичні твори, як правило, мають сильний емоційний заряд, який створюється завдяки використанню візуальних та літературних прийомів, що підкреслюють та підсилюють незвичайність та непередбачуваність сюжетів та образів. Не дарма сам термін означає «за гранню свідомості» — сюрреалізм досліджує глибинні шари психіки, де реальність та фантазія переплітаються, та намагається відобразити не тільки поверхневу реальність, а й внутрішній світ людини. «Усі психічні явища відповідають конкретній меті.» [1] — цитата Адлера А. (Adler A.), австрійського психолога, психіатра та філософа, творця системи індивідуальної психології, яка стала прикладом для створення концепції індивідуальної теорії особистості. Усі психічні явища, в тому числі й створення власного світу у голові людини, мають свою ціль. Власний світ

може бути створений для захисту від реальності, для задоволення потреб у відпочинку та фантазуванні, для пошуку внутрішньої гармонії та розвитку творчих здібностей. Цей світ може бути унікальним та відмінним від реального оточення, але він є цілком реальним для того, хто його створив. Мета дереалізації — сигналізувати людині про певні проблеми у вигаданному світі. «Ви можете одужати. Це на 100% спричинено та керовано тривогою. Єдина причина, чому це триває, полягає в тому, що ви зосереджуєтесь на цьому» — пише фотограф та кінорежисер Шейн (Shaun) на своєму сайті “The Depersonalization Manual” [4]. Слід зазначити, що особливо впадати у марища властиво творчим людям, яким і є головний герой ролику.

Чарлз Отіс — митець з тонкою натурою та добрим серцем, на плечі якого падає велика відповідальність. Зав'язка коміксу доволі проста та водночас дещо шокуюча: на перших сторінках юнак стає свідком загибелі директора кафе «Фібоначчі». Чоловік перед сконом передає документи незнайомцю, адже краще так, аніж цінні папери потраплять у корисливі руки закладів-конкурентів. Чарлі приймає нову посаду, проте з перших же днів все йде шкереберть: його нові колеги мають підозру щодо нього, злочинець ще розгулює на свободі, конкуренти вже протягують жадібні руки до «Фібоначчі», яке от-от збанкротує... Великий тягар для зовсім молодого хлопця, який тільки-но закінчив навчання та ще не зовсім навчився приймати вдари долі, призводить до стресу та тяжких моральних переживань. Це призводить до того, що хлопець стикається зі сценами заплутаності в своїй голові, коли неможливо скласти думки в порядок та зосередитися на чомусь конкретному. Сюрреалістичні образи виникають у його уяві, а страхи та тривоги змушують відчувати себе відчуженим та втраченим. Така ситуація може призвести до розвитку дереалізації, коли хлопець відчуває, що все навколо нереальне та незвичайне, а він сам не відчуває своєї причетності до цього світу.

**Мета** роботи, перш за все, реклама основного коміксу. Крім того, поєднуючи різні стилі анімації, комікс може стати прикладом того, як креативність та відкритість до нового можуть привести до неочікуваних результатів. В трейлері та самому коміксі можуть бути поєднані елементи 2D, 3D, пластилінової та перекладної анімації, що створить унікальний та **новий досвід** для читачів. За порадою на цю тему слід звернутися до книг: Кабаллеро К. Л. (Caballero C. L.), Маувад Т. (Mawad T) “Hand-Drawn animation: mixing traditional and digital techniques” [2], Вілл'ямс Р. (Williams R.) “The animator's survival kit” [5], Єссік С. (Yessick S.) “Mixed media graphics art” [6].

У кінці ролику, головний герой збирає свої різні личини докупи, щоб стати одним цілим образом. Це нагадування того, що кожна людина має свої сильні та слабкі сторони, і що прийняття цих граней є важливим кроком до самопізнання та подальшого розвитку. Сховати себе кожен може, а ось прийняти — ні.

# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

**1. Мультфільм «Острів скарбів»[1].** «Острів скарбів» — мультфільм, що був створений у 1988 році українською студією «Київнаукфільм», за режисурою Давида Черкаського. Він є адаптацією знаменитого пригодницького роману Роберта Луїса Стівенсона (Robert Louis Stevenson). У мультфільмі розповідається історія молодого хлопця на ім'я Джим Гокінс, який разом зі своїми друзями вирушає на острів в пошуках скарбів. Під час своєї подорожі вони стикаються з різними перешкодами і пригодами, а також з ворогами, які також мають свої плани на острів.

Мабуть, цей мультфільм можна назвати першим українським проєктом із такою кількістю комбінованих прийомів анімації, які, до того ж, є прямим аналогом до дипломного проєкту: жива зйомка, перекладна анімація, покадрова анімація, сміливі ракурси та прольоти камери , зображення стилістично намальованих звуків з коміксів (рис. 1.1).

**2. Комп'ютерна гра “Yuppie Psycho”[2].** Гра розробника “Baroque Decay” за видавництвом “Neon Doctrine” є піксельним пригодницьким квестом 2019 року випуску. У “Yuppie Psycho” присутні катсцени — невеликі анімаційні ролики які програються по ходу сюжету. Вони виповнені у техніці покадрової анімації в піксельному стилі. Під час гри на локаціях також можна знайти касети та подивитися їх у спеціальному місці. У противагу стилізованим та досить милим катсценам, записи на знайдених касетах — це жива артхаусна зйомка (рис. 1.2). Такий вибір обґрунтований погруженням глядача у різні ситуації, справжнє зображення буде куди страшнішим аніж купка стилізованих пікселів. Деякі з катсцен більш тривожніші за касетні фільми та передають стан головного героя у певних ситуаціях. Якщо катсцени мають спільну мальовку із загальною грою, тому що дія в них відбуваються тут і зараз, то записи з касет — лише фільми у сетингу гри, які зняла одна з персонажок.

---

[1] https://www.youtube.com/watch?v=_64psC81JF8
[2] https://store.steampowered.com/app/597760/Yuppie_Psycho_Executive_Edition/

Даний приклад є прямим аналогом, адже має досить багато спільного з проєктом: передання почуттів героя через візуальні засоби, гнітючу атмосферу, метафоричні образи та поєднання прийомів анімації.

**3. Кліп на пісню "Take on me"[3].** Кліп "Take on me" британської групи "A-ha", який був випущений в 1985 році, став зразком відеокліпу в тому часі завдяки своїй оригінальній техніці виконання — комбінації реальної акторської гри з анімацією. У кліпі зображено історію кохання між дівчиною і хлопцем, які зустрічаються в кав'ярні. Під час своєї зустрічі, хлопець бере дівчину за руку та зникає з нею у світ газетного коміксу, де вони перетворюються на анімаційних персонажів.

Основна техніка, використана в кліпі, — ротоскопія, що полягає в обробці кадрів живої акторської гри в реальному часі і їх конвертації в анімацію (рис. 1.3). Це прямий аналог який також збігається із концепцією двох світів та у випадку кліпу намальована сторона є нереальною та уявою дівчини. В результаті такого поєднання реальної акторської гри з анімацією, в кліпі "Take on me" була створена незвичайна, вражаюча та запам'ятовуюча візуальна композиція, яка вразила аудиторію та стала культовою.

**4. Мультсеріал "Gravity Falls"[4].** Це американський анімаційний телесеріал, створений Алексом Гіршом (Alex Hirsch) для телеканалу "Disney Channel". Серіал був вперше показаний в червні 2012 року і складається з двох сезонів та декількох короткометражок. Сюжет серіалу розповідає про двох близнюків, Діппера та Мейбл Пайнс, які проводять літо в містечку Гравіті Фолз у дядька, де їх спіткають різноманітні таємниці та пригоди.

В одному із моментів (2 сезон, 18 серія) герої потрапляють до кульок, у яких їх стилізація змінюється (рис. 1.4), що є прямим аналогом до теми трейлеру. До того ж сам оригінальний стиль мультсеріалу має характерний стиль малюнка та добре розроблених персонажів.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914
[4] https://www.youtube.com/watch?v=yfUDIPUETUg

**5. Короткий фільм[5] та комп'ютерна гра[6] “Cube Escape: Paradox” .** Пригодницька гра у жанрі «вкажи й клацни», була розроблена розроблена студією “Rusty Lake” у 2018 році, задля її реклами також було знято однойменний короткий фільм. Дія гри відбувається у всесвіті Расті Лейк і розповідає про низку дивних і сюрреалістичних подій у таємничому особняку, який є місцем для віднайдення внутрішнього спокою та відпочинку. Гравець повинен розгадувати різноманітні головоломки та розкривати похмурі таємниці мешканців особняка, щоб прогресувати в грі. Сюжет що комп'ютерної гри, що короткого фільму має детективні та психологічні аспекти, торкається теми внутрішніх проблем, минулих перевтілень та зосереджується на роботі головного героя детектива, який розслідує діло про загибель дівчини.

Аналог торкається багатьох тем трейлеру, отже його можна назвати прямим. Зокрема це детективна історія, сюрреалізм переживання персонажа, зазирання у себе та комбінування різних візуальних прийомів. Короткий фільм та гра мають спільний сеттинг, але паралельний всесвіт: реальний та намальований (рис. 1.5). У деяких моментах ці світи зустрічаються, а сам головний герой Дейл Вондермеєр каже: «Я бачив іншого себе, він виглядав більш... Реальним» — тим самим торкаючись теми візуально іншої версії себе.

**6. Короткий анімаційний ролик “ring ring”[7].** Ролик з'явився на платформі “YouTube” у 2019 році на каналі американського мультидисциплінарного митця “JackStauber”. У своєму ролику автор використовує психоделічну та експериментальну естетику, взаємодіючи зі стилістикою 70-х та 80-х років. Його музика та відео-ролики поєднують у собі елементи поп-культури, сюрреалізму та містики, створюючи враження надреалістичного світу.

[5] https://youtu.be/9ZXFaaQJb0c
[6] https://www.youtube.com/watch?v=JWiH1eNR0-8
[7] https://www.youtube.com/watch?v=a2AcWr904A0

Даний аналог поєднує у собі наступні види анімації: перекладна, пластилінова, комп'ютерна, жива зйомка (рис. 1.6). Завдяки незвичному та сміливому підходу та стилю до створення композицій та відеоряду, митець здобув популярність на інших платформах. Із темою дипломного проєкту даний ролик збігається прямо у технічному виконанні та є дотичним до сюрреалістичної атмосфери.

**7. Кліп на пісню «Історія України за 5 хвилин»[8].** Композиція 2019 року гурту ТНМК розповідає короткий огляд історії України з давніх часів до сучасності. У пісні згадуються ключові події, постаті та рухи, що вплинули на формування країни та її культури. Також у пісні містяться соціальні та політичні висновки, які підкреслюють важливість збереження національної ідентичності та духовності. Кліп входить до проекту «Так працює пам'ять», в рамках якого українські музиканти створюють нові треки, присвячені пам'яті Данила Дідіка — 15-річного українського активіста, який був вбитий під час теракту у Харкові в лютому 2015 року.

Цей аналог можна назвати непрямим, адже із головною темою проєкту збігається лише технічним моментом. Стиль кліпу — акварельна перекладна анімація (рис 1.7), тобто деталі маріонеток намальовані на бумазі фарбами, відскановані та анімовані на комп'ютері.

**8. Повнометражний мультфільм “Turning red”[9].** Американський анімаційний фільм в жанрі комедії-пригод було випущено у 2022 році студією “Pixar”. Фільм розповідає історію 13-річної дівчинки, яка зможе перетворюватися на червону панду, коли переживає сильні емоції та через це потрапляє у різні ситуації, які згодом призводять до повномасштабного конфлікту з її матір'ю. Основна тема мультфільму — прийняття інших сторін себе та неідеальності людини.

Цей аналог можна включити до переліку непрямих. Він має спільну концепцію перевтілення через емоційний стан та досить детальну увагу щодо

[8] https://www.youtube.com/watch?v=BhuWhgS_HlA
[9] https://www.youtube.com/watch?v=XdKzUbAiswE

візуальних ефектів (рис. 1.8). У мультфільмі перевтілюється не лише героїня, але й оточення: освітлення, погода, палітра залежить від її стану, що підкреслює внутрішній стан дівчинки.

**9. Веб-комікс[10] та короткий анімаційний фільм[11] "Lackadaisy".** Першоджерело "Lackadaisy" — веб-комікс, створений американською художницею Трейсі Дж. Батлер (Tracy J. Butler), що почав випуск у 2008 році і продовжується на сьогодення. Комікс розповідає історію підпільного кафе та його банди, які живуть у часи Заборони і заробляють на життя через контрабанду алкоголю. У творі поєднуються жанри детективу, гумору та історичної драми, а також використовуються деталізовані малюнки та характерні для епохи дизайни (рис. 1.9.1.).

У 2023 році вийшла анімаційна адаптація, яка є одночасно рекламою та пілотним випуском майбутнього анімаційного серіалу. Пілотна серія зберігає атмосферу та дизайни персонажів і оточення, розширює всесвіт основного проєкту, проте водночас відбувається у «паралельному всесвіті». Світ, персонажі та події скопійовані із коміксу, проте мультфільм можна дивитися без знання основного сюжету.

Даний аналог є непрямим, адже здебільшого стосується коміксу "Cafe called Fibonacci", аніж трейлеру. Із "Lackadaisy" за приклад була взята концепція кафе та схожий за тематикою дизайн персонажів — офіційний стиль одягу та експресивність емоцій (рис. 1.9.2).

**10. Короткий анімаційний фільм "CONTRETEMPS"[12].** Короткометражку було представлено у 2021 році в рамках французького фестивалю "GOBELINS". Головна героїня Анна страждає на обсесивно-компульсивний розлад. Вона не може жити без того, щоб не тримати все під повним контролем, тому будь-яка річ, що виходить за кордони її порядку, викликає у дівчини паніку та дискомфорт. В один із моментів у її рутинний день вторгається проблема — сестра головної героїні Мейв забула вдома

[10] https://lackadaisy.com
[11] https://www.youtube.com/watch?v=vffu6FG4YP4
[12] https://www.youtube.com/watch?v=ot9DnkGP6Gg

важливу деталь від музичного інструменту. Через це Анні доведеться порушити свій звичайний день та піти до театральної зали, щоб віддати їй деталь та врятувати виступ сестри.

Анімаційний ролик є непрямим аналогом та збігається із темою проєкту лише з точки зору представлених метафор. У короткометражці внутрішні переживання героїні мають матеріальну прояву у вигляді монстрів (рис. 1.10), проте все ж залишаються її уявними образами. Аналогічно головний герой трейлеру Чарлз виборює у свого внутрішнього світу право володіти їм та приборкувати власних «монстрів».

# КОНЦЕПЦІЯ

Ця історія може стати не тільки джерелом розваги, але й допомогою в розумінні власної внутрішньої боротьби. До того ж, тема психологічних проблем через взяття на себе тяжких обов'язків є актуальною у будь-який період часу. Історія про людину, яка потрапляє у стресову ситуацію і знаходить вихід з неї завдяки оточенню та вивченню різних сторін самого себе, знайде відгук, мабуть, у кожному з нас. Людина може відчувати себе відокремленою від своїх дійсних почуттів та дійсності, ніби вона спостерігає за собою збоку, не контролює свої дії та навіть не розуміє, що відбувається. Дереалізація може бути спричинена різними факторами, такими як психологічний стрес, який і переживає головний герой роботи. У трейлері дуже важливо передати це відчуття відокремленості від світу та власної особистості за допомогою використання різних стилів анімації.

Головний герой має досить привітний дизайн (рис 3.1): круглі легкі форми показують його як приємного м'якого хлопця, світ для Чарлза здається таким же місцем як і він сам — привітним, добрим, дещо дитячим. Але омана відразу виявляється, коли привітне кафе перевтілюється у страховисько та у прямому сенсі заковтує хлопця (рис. 3.3). Чарлі потрапляє у стресову ситуацію, його власний образ починає розпадатись, він втрачає свій дитячий світогляд та потрапляє у темряву, де здається він буде блукати до кінця життя. Проте парубок все ж знаходить промінчик світла. Завдяки підтримці колег (рис. 3.2) та власним зусиллям герой повертається до своєї цілісності. Друзі вже не виглядають як чудовиська, тому хлопець їм довіряє. Через історію Чарлза можна зрозуміти, що допомога та підтримка оточення можуть бути ключем до розв'язання проблеми, тому прийняти руку допомоги — не соромно.

Сюрреалістичний та дещо гнітючий настрій трейлеру відтворює внутрішній світ головного героя, який потрапляє у ситуацію за межами його зони комфорту. Він також сприяє відтворенню емоційного стану хлопця та передачі глядачеві його внутрішнього конфлікту. Зміна стилів анімації у

трейлері відображає його внутрішні зміни та рух до розуміння самого себе. Навіть якщо глядач не потрапляв у подібний емоційний стан, атмосфера ролику допомагає зануритись у внутрішній світ героя та зрозуміти, які емоції та почуття переживає людина в складних життєвих ситуаціях.

Одним з головних прийомів, який допомагає передати настрій дереалізації, є використання звукового дизайну. Звучання звукових ефектів, що створюють дисторшен та ехо, щоб передати відчуття нереальності та відчуженості, музика з незвичайними ритмами та тембрами, щоб створити атмосферу дезорієнтації та невпевненості, звуки роботи кафе, брязкіт чашок, розмова гостей — ідеальне доповнення до візуального ряду. До того ж, звуковий дизайн є важливою складовою в створенні ефекту чужерідності в аудіовізуальному матеріалі, так як він може допомогти передати настрій та емоції, що не завжди можуть бути передані візуально — звук кроків у повній тиші підсилює гнітючисть візуальної ситуації та передає напруженість.

Показовою є сцена, де Чарлз крокує чорним коридором та роздивляється рухомі зображення із собою. На картинах він то реалістичний, то пластиліновий, то складений з найпростіших геометричних фігур, то зовсім у іншій подобі (рис. 3.4). Хлопець не розуміє що відбувається, проте цікавиться та розглядає кожне віконце, яких виявляється безліч. Таким чином головний герой познає себе, у буквальному сенсі зазираючи у себе, намагається знайти вихід із темного непривітного місця, у яке його заковтнуло. Коли ж юнак продивляється всього себе, на нього зненацька падає світло, прямо зі стелі, наче це знак та шанс вибратися з ями. Так і є — йому простягають руки нові друзі-колеги. Чарлі вагається, проте приймає запрошення вибратись на поверхню та тільки-но хапаючись за чужу руку, з його тілом щось трапляється. Протягом декількох секунд хлопець змінюється у стилях та врешті-решт знаходить свої істинні барви, розуміючи що вся його пригода відбулася у підсвідомості та ніякої будівлі-монстра насправді не існує.

# ВИСНОВКИ

У процесі дослідження вдалося пізнати не лише технічні особливості створення медійних продуктів, але й розглянути їх значимість на психологічному рівні. Завдяки додатковій літературі довелося щільніше зануритися у тему психології, розглянувши тему дереалізації та її вплив на емоційний стан людини. В цілому, дослідження досить ефективно передає тему зв'язків внутрішнього конфлікту та процесу занурення у свою підсвідомість, поєднуючи матеріальні візуальні образи із нематеріальними. Разом із аналізом персонажу також вийшло проаналізувати власний внутрішній світ та зробити деякі висновки щодо нього.

До того ж, було досить важливо оцінити потенціал ринку експериментальної анімації. Незважаючи на обмежену кількість такого виду медіа в Україні, дослідження показало, що існує значний потенціал для розвитку цього напрямку. Нові технології та ідеї дозволяють створювати дуже цікаві та незвичайні проекти, які можуть привернути увагу аудиторії з усього світу. До того ж розробка дизайнів та заглиблення у нові види технік допомогли підвищити власні навички та дали змогу пройти через новий досвід.

На жаль, виявилось що в Україні не так багато експериментальної анімації. Проте є цінні аналоги із інших країн світу, на прикладі яких можна заснувати свої власні ідеї. Не без уваги залишився і сам основний комікс, до якого і розробляється трейлер — поглиблений аналіз дозволив знайти натхнення та нові ідеї для сюжету. Розробка трейлера та дослідження тем психології також дали можливість зрозуміти важливість розробки сильного сценарію та правильного підходу до роботи з персонажами. Слід пам'ятати, що кожен проект потребує окремого дослідження та підходу, але основні принципи роботи з персонажами, сценарієм та візуальним оформленням залишаються незмінними та важливими для успішного результату.

У підсумку, дослідження теми анімації та психології дозволило отримати цінні знання та ідеї, які можуть бути використані в майбутніх

проєктах. Ефективна анімація вимагає відповідної підготовки, яка включає в себе не лише технічні аспекти, але й розуміння психології сприйняття глядачів, аудіодизайну та збору відгуків. На основі отриманого досвіду можна розробити власні ідеї та створити високоякісні анімаційні продукти, які зможуть привернути увагу глядачів та вийти на світовий ринок.

Отже, підсумовуючи вищевказане, можна вважати поставлені цілі дипломного проєкту виконаними. Щонайважливіше, отримані знання сприятимуть розвитку не тільки майбутнім проєктам, а й допоможуть провести самоаналіз, а як відомо здатність аналізувати свої роботи та виявляти помилки дозволяє підвищувати якість продукту та розвиватись як професіонал.

# СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Alfred A. Understanding Life: An Introduction to the Psychology of Alfred Adler. Oneworld Publications, 1997. 220 с.

2. Caballero C. L., Mawad T. Hand-Drawn animation: mixing traditional and digital techniques. США : CRC Press, 2017. 256 с.

3. Caws M. A. The Psychology of the SURREALISTS. USA : Columbia University Press, 1986. 290 с.

4. The Depersonalization Manual. URL: https://www.dpmanual.com/

5. Williams R. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. США : Faber and Faber, 2001. 347 с.

6. Yessick S. Mixed media graphics art : complete digital works: a visual journey into the world of @yessickart glitch art created from mixed media, painting, and photographic imagery. . Independently Published, 2017.

# ДОДАТОК І.
# АНАЛІЗ АНАЛОГІВ




Рис. 1.1. Мультфільм «Острів скарбів», 1988р.




Рис. 1.2. Комп'ютерна гра “Yuppie Psycho”, 2019р.




Рис. 1.3. Кліп на пісню “Take on me”, 1985р.



Рис. 1.4. Мультсеріал “Gravity Falls”, 2012р.

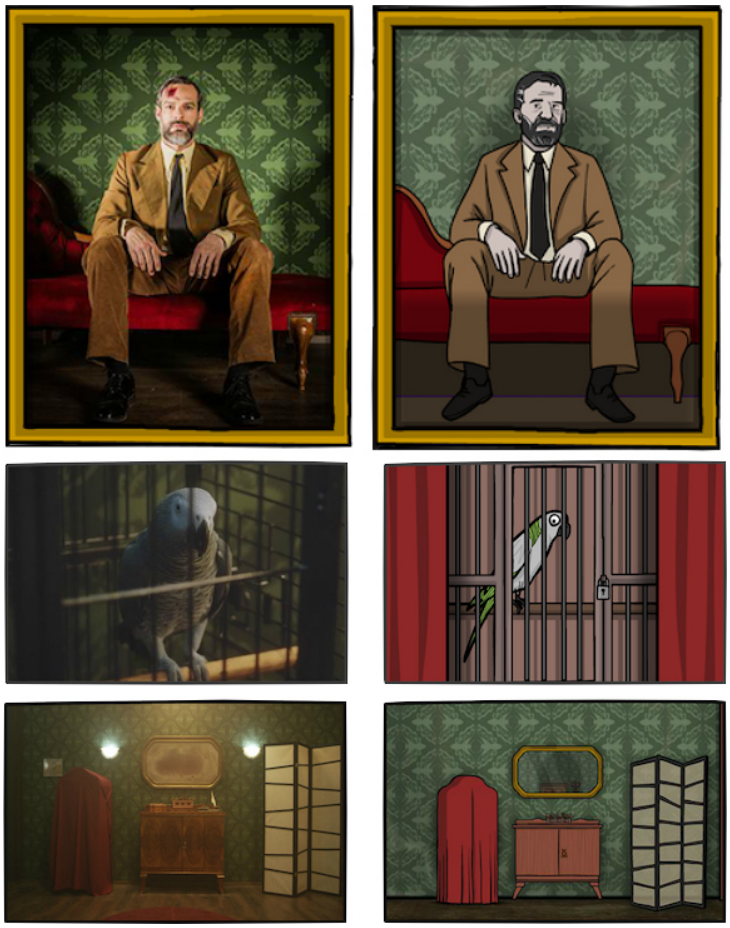


Рис. 1.5. Короткий фільм та комп'ютерна гра “Cube Escape: Paradox”, 2018р.




Рис. 1.6. Короткий анімаційний ролик “ring ring”, 2019р.




Рис. 1.7. Кліп на пісню «Історія України за 5 хвилин», 2019р.



Рис. 1.8. Повнометражний мультфільм “Turning red”, 2022р.




Рис. 1.9.1. Веб-комікс “Lackadaisy”, 2008р.



Рис. 1.9.2. Короткий анімаційний фільм “Lackadaisy”, 2023р.



Рис. 1.10. Короткий анімаційний фільм “CONTRETEMPS”, 2021р.

# ДОДАТОК ІІ.
# СТОРІБОРД

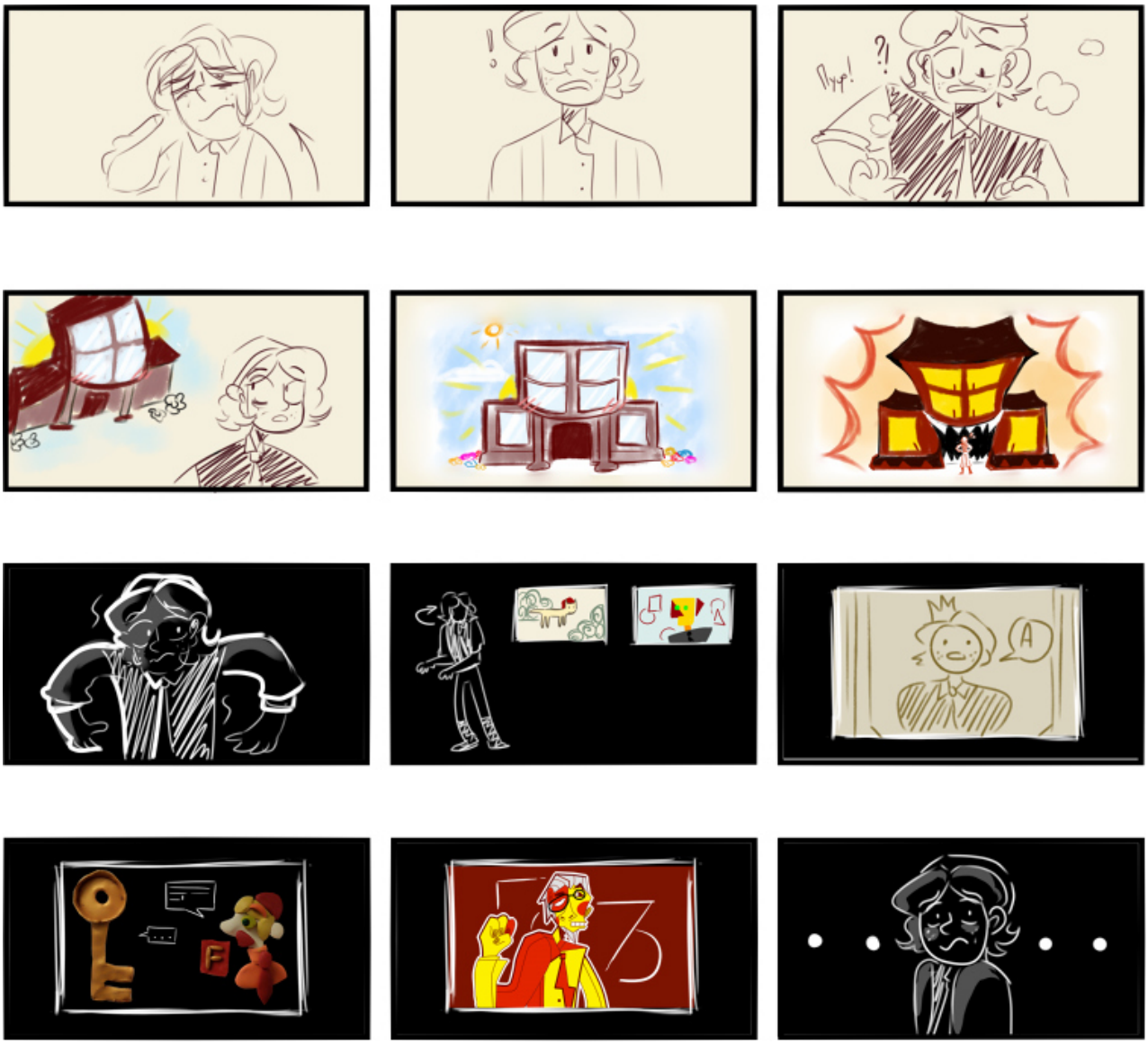


Рис. 2.1. Сторіборд трейлера коміксу “Cafe called Fibonacci”, 1 частина.

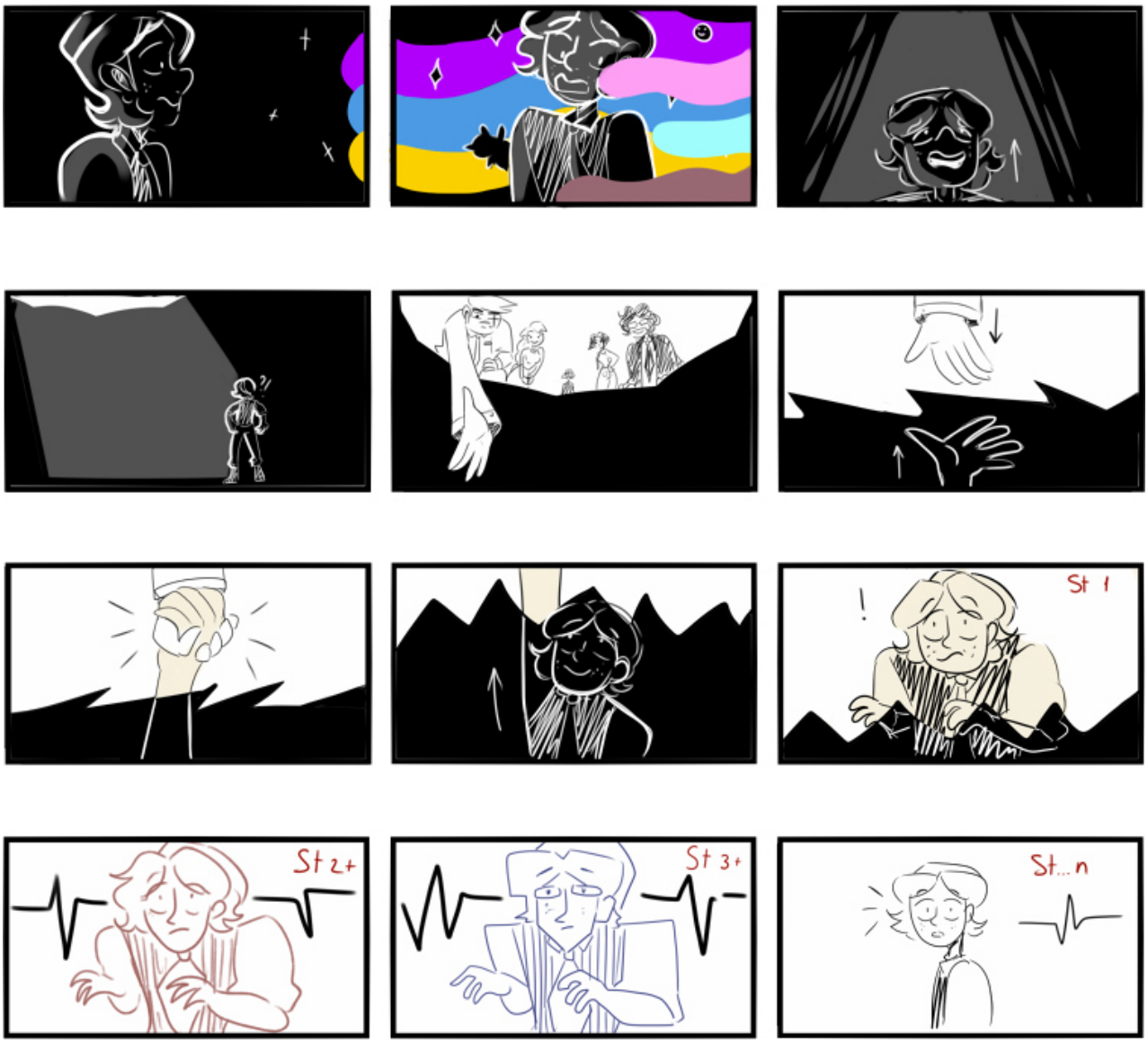



Рис. 2.2. Сторіборд трейлера коміксу “Cafe called Fibonacci”, 2 частина.

# ДОДАТОК ІІІ.
# ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Рис. 3.1. Дизайн головного персонажа Чарлза Отіса.



Рис. 3.2. Дизайн другорядних персонажів колег.



Рис. 3.2. Дизайн кафе «Фібоначчі».



Рис. 3.2. Тестові кадри у різних техніках.