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

Щоголева Поліна Анатоліївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «ВІЙНА ВСЕРЕДИНІ»

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.
_____ П. А. Щоголева

Керівник: Радомська Алла Михайлівна
Старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 4
1.1 Анімаційний короткометражний фільм «Something Borrowed» 4
1.2 Анімаційна соціальна реклама «Change the Ending» 5
1.3 Соціальний ролик «ЩО ВІДЧУВАЄ ВІЙСЬКОВИЙ З ПТСР || Ціна нашої Незалежності» 6
1.4 Анімаційний короткометражний фільм «CONTRETEMPS» 6
1.5 Анімаційний короткометражний фільм «R.A.S» 7
1.6 Анімаційний музичний кліп «Dios - ダークルーム(Darkroom)» 8
1.7 Анімаційний ролик «The Demand» 9
1.8. Анімаційний ролик «Thought of You» 9
1.9. Соціальна реклама «Call For Backup – Veterans You Are Not Alone» 10
1.10. Графічні роботи Карлоса Апонте. 11
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ 12
2.1. Концепція проекту. 12
2.2. Технічні характеристики і особливості. 15
2.3. Стилістичний напрямок. 15
2.4. Звуковий супровід. 15
ВИСНОВКИ 16
ЛІТЕРАТУРА 18
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ 19
ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД 25
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 27

ВСТУП

На сучасному етапі розвитку суспільства відбувається стрімке поширення інформаційних технологій, що призводить до зміни способу сприйняття та засвоєння інформації людиною. Кліпове мислення та потреба в швидкому засвоєнні контенту стають домінуючими тенденціями. У цьому контексті надзвичайно актуальним є використання формату коротких влучних відео з образами, які легко зчитуються та запам'ятовуються.

Анімація, як потужний візуальний засіб, чудово справляється з поставленим завданням, маючи унікальні можливості для спрощення, підсилення та акцентування образів, емоцій та рухів. Завдяки своїй специфіці, анімація дозволяє донести складні ідеї та концепції в доступній та привабливій формі, що робить її ефективним інструментом для різноманітних аудиторій, включаючи молодь та дітей.

Однією з нагальних проблем сучасного українського суспільства є питання психічного здоров'я ветеранів, які постраждали від посттравматичного стресового розладу (ПТСР) внаслідок бойових дій. Ця тема залишається недостатньо висвітленою та обговорюваною, що призводить до браку розуміння та підтримки з боку громадськості.

Актуальність. Дипломний проект «Війна всередині» у форматі анімаційного ролику є вкрай актуальним та своєчасним, оскільки він покликаний підвищити обізнаність суспільства щодо проблем ПТСР серед українських військових, викликати емпатію та співчуття до ветеранів, а також стимулювати широке обговорення важливості психічного здоров'я.

Новизна проекту полягає у використанні класичної анімації та звукових ефектів як ефективного інструменту для візуалізації та донесення складної тематики ПТСР у цивільному житті ветеранів. Синергія візуальних та аудіоелементів дозволяє посилити емоційний вплив ролика, сприяючи кращому розумінню та співпереживанню аудиторії.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 Анімаційний короткометражний фільм «Something Borrowed», режисера Міккі Возні (Micky Wozny)[1] порушує важливу тему – життя з хворобою Альцгеймера[2]. Головна героїня, літня жінка Віолета, намагається підписати вітальну листівку, але захворювання не дозволяє їй втілити задумане. Ця коротка історія глибоко занурює глядача у світ людини, яка бореться з втратою пам'яті та когнітивних здібностей, висвітлюючи виклики, з якими стикаються люди з деменцією, та їхні близькі (іл.1).

Возні обрав 2D анімацію для цієї історії, що не лише допомогло, а й підсилило його графічний підхід – зміна кількості ліній та кольору для передачі стану Віолети. Коли хвороба не впливає на її життя, світ головної героїні наповнений велико кількістю деталей, передаючи багатство та повноту її сприйняття реальності. Проте, коли недуг наздоганяє, її світ ніби "змивається", що візуально демонструє, як хвороба Альцгеймера спричиняє втрату усвідомлення апростору та орієнтації в навколишньому середовищі.

Цікавим елементом є обмежене використання кольору. Анімація переважно чорно-біла, але деякі елементи забарвлені у фіолетовий, що допомагає глядачеві зрозуміти, що є пріоритетом для Віолети та що саме привертає її увагу. Таке використання кольору є вдалим акцентним рішенням для такого обмеженого хронометражу, допомагаючи глядачеві зрозуміти внутрішній світ та сприйняття головної героїні.

Незважаючи на свою коротку тривалість, «Something Borrowed» глибоко занурює глядача у світ людини з деменцією, викликаючи співчуття та розуміння. Візуальний стиль та майстерне використання анімаційних прийомів допомагають передати складність та виклики, з якими стикаються люди, що страждають на хвороби, подібні до Альцгеймера. Це нагадує про

[1] https://www.youtube.com/watch?v=bRAmHK5k4Sk

[2] Хвороба Альцгеймера — це нейродегенеративне захворювання, яке прогресує в повільному темпі й поступово знищує клітини мозку.

важливість підтримки та співчуття до тих, хто бореться з такими захворюваннями, а також їхніх близьких, які стикаються з власними труднощами у догляді за своїми рідними.

1.2 Анімаційна соціальна реклама «Change the Ending»[3] була створена в рамках кампанії Alzheimer Research UK з метою привернути увагу британського суспільства до необхідності досліджень хвороби Альцгеймера. Анімація навмисно виконана у стилі Disney, щоб підкреслити, як це захворювання краде "довго та щасливо" у сотень британських сімей(іл.2).

Використання казкової естетики Disney створює разючий контраст із жорстокою реальністю хвороби Альцгеймера. Початок анімації вводить глядача в атмосферу чарівної казки, де принц та принцеса долають дракона та щасливо їдуть в своє «довго та щасливо». Проте, поступово, ця ідилічна оповідь починає руйнуватися, коли прояви хвороби Альцгеймера стають все більш помітними у поведінці принца: забудькуватість, втрата орієнтації та когнітивні порушення символізують розпад його розуму.

На відміну від "Something Borrowed", ця реклама не має класичної сюжетної лінії, а радше ілюструє стан людей, які страждають від Альцгеймера, несучи більш плакатний характер. Вона прямолінійно демонструє руйнівний вплив хвороби на життя та стосунки, не вдаючись у глибокий психологічний аналіз чи розвиток персонажів.

Цікавим елементом є несподіваний твіст наприкінці, коли казкова анімація змінюється на кадр з реальними людьми, демонструючи, що проблема хворих на Альцгеймер не є вигадкою, а реальністю, яка існує в теперішньому часі. Цей контраст між вигаданим світом казок та жорстокою дійсністю має на меті розбудити співчуття та мотивувати глядачів до дій, підкреслюючи важливість досліджень у боротьбі з цим руйнівним захворюванням.

[3] https://www.youtube.com/watch?v=oBL00v7RreQ

1.3 Соціальний ролик «ЩО ВІДЧУВАЄ ВІЙСЬКОВИЙ З ПТСР || Ціна нашої Незалежності»[4] створеній за ініціативи спецпідрозділа аеророзвідки «ВИХОР» (іл.3). Цей ролик повністю знятий за участю акторів. Над стрічкою працювали психологи-консультанти та діючі військовослужбовці, що забезпечило достовірне відображення проблематики.

Основний акцент у цій історії зроблено на візуалізації можливих випадків та наслідків загострення посттравматичного стресового розладу (ПТСР) у ветеранів. Ролик не має чіткої сюжетної лінії, а натомість представлений у форматі есе, вільного потоку ситуацій, що демонструють різноманітні прояви ПТСР у повсякденному житті.

1.4 Анімаційний короткометражний фільм «CONTRETEMPS» [5]

студії GOBELINS, створений режисерами Лорін Бейл (Laurine Baille), Габріелем Жераром (Gabriel Gerard), Лізою Леж'є (Lise Légier) та іншими, є ще одним гарним прикладом візуалізації психічного розладу у форматі 2D анімації(іл.4). У центрі сюжету – Анна, яка живе з обсесивно-компульсивним розладом (ОКР)[6] та має чітко організований розпорядок дня та простору. Проте цей баланс порушується, коли її сестра у поспіху забуває інструмент перед репетицією. Щоб повернути його, Анна змушена зіткнутися з неконтрольованим світом, де її страхи матеріалізуються.

У фільмі ОКР представлений двома графічними засобами: 1) нав’язливі думки у вигляді коротких агресивних кадрів, які переривають оповідь коли Анну щось спонукає; 2) коли тривога головної героїні зростає, її нав’язливі думки починають набувати форм монстрів, що слідують за нею, і зростають,

---

[4] https://www.youtube.com/watch?v=DCe1Rjv1ZuY

[5] https://www.youtube.com/watch?v=ot9DnkGP6Gg&t=63s

[6] Обсесивно-компульсивний розлад (ОКР) – психічний розлад, різновид неврозу, для якого характерні повторювані нав'язливі думки (обсесії), які нерідко перетікають у ритуальні дії (компульсії), що здійснюються, щоб зняти внутрішнє напруження, зменшити відчуття тривоги і запобігти лячним подіям.

оскільки вона піддається своїм нав’язливим бажанням, таким як підрахунок, торкання предметів, слідуючи регулярному ритму.

ОКР, як і багато інших психічних захворювань, є невидимим, і його важко зрозуміти необізнаній людині, тому творці хотіли зробити невидиме видимим . Однак в кінці, коли Анні вдається вибратися з монстрів, химери не зникають, вони просто заспокоюються. На жаль, немає чарівного засобу для вирішення таких проблем, як ОКР, це те, з чим люди живуть і вчаться справлятися.

1.5 Анімаційний короткометражний фільм «R.A.S» Лукаса Дюркгейма **(**Lucas Durkheim**)** з Brunch Studio[7] занурює глядача у повсякденне життя групи солдатів під час місії в Афганістані (іл.5). Протягом кількох місяців п'ятеро молодих військових нудьгують, застрягнувши в афганських горах, виконуючи рутинні завдання. Їхні дні наповнені одноманітністю та очікуванням, що колись нарешті щось зміниться. Одного разу під час чергового завдання з підтримки їхня звична рутина раптово порушується неочікуваною подією.

Особливо вражаючими та емоційно напруженими є фінальні кадри фільму, де показано реакцію героїв на те, що трапилося. Їхні втомлені обличчя з виснаженими поглядами миттєво спустошуються, відображаючи психологічний вплив пережитого досвіду. Фраза одного з персонажів «Чим сьогодні займемося?» у фіналі набуває ефекту порятунку, спроби повернутися до «нормального» стану, справитися зі стресом, усвідомити та прийняти події, що відбулися.

Ключову роль у створенні атмосфери та передачі емоційного стану героїв відіграють кольори. Задушливі теплі відтінки не лише передають спекотний клімат афганських гір, а й візуалізують моральний стан та емоційну напругу солдатів. У кульмінаційний момент колірна палітра різко змінюється,

[7] https://www.youtube.com/watch?v=FET1XkLeeUs

стає темною, глибокою та похмурою, відображаючи психологічний шок і травму, які вони пережили. Проте згодом кольори знову повертаються до початкових тонів, символізуючи спробу героїв відновити рівновагу та повернутися до звичного життя.

Стан безвихіддя підсилює композиція кадрів та їх чергування: персонажі, що весь час знаходяться під стіною, не змінюючи свого розміщення від початку до кінця, перемежовуються зображенням сухого дерева серед гірського пейзажу.

Ретельно продумана робота з кольорами та візуальними деталями у поєднанні з майстерною анімацією дозволяє глядачеві глибоко зануритися в емоційний світ персонажів та відчути на собі вплив травматичних подій, з якими стикаються солдати під час виконання обов'язків.

1.6 Анімаційний музичний кліп «Dios - ダークルーム(Darkroom)»[8].

Загалом ця пісня заглиблюється в теми емоційної ізоляції, пошуку сенсу та боротьби за досягнення посеред болю та темряви. Ліричний герой досліджує складність людських емоцій і суперечливі бажання втечі та спілкування (іл.6).

Режисером відеоряду виступив Масанобу Хіраока (Masanobu Hiraoka), японський аніматор. Візуальний стиль кліпу, обраний Хіраокою, відіграє ключову роль у передачі настрою та атмосфери пісні. Лінійна чорно-біла графіка з її чіткими обрисами та контрастами створює відчуття спустошеності та відчаю, які переповнюють героя. Проте додавання текстурних елементів та зернистості зображення надає кліпу відчуття камерності та близькості з глядачем.

Поєднання потужної анімації та атмосферної музики створює гіпнотичний і захопливий досвід, що занурює у внутрішній світ героя. Візуальні метафори та символи дозволяють розкрити глибинні емоційні стани

[8] https://www.youtube.com/watch?v=qE-0gzpapfg

та конфлікти, з якими стикається людина, відчуваючи самотність та втрату сенсу життя.

1.7 Анімаційний ролик «The Demand» створений Аресом Ченгом (Ares Cheng), студентом CalArts[9] (іл.7). Незважаючи на те, що це студентська робота, автор демонструє високий рівень анімаційної майстерності та креативного підходу.

Однією з визначних особливостей цієї анімації є міксування різних стилів та переходи між ними на одному персонажі, що здійснюється настільки вправно, що не провокує розриву чи відчуття незавершеності в загальному хронометражі ролика. Ченг майстерно поєднує різні візуальні техніки, створюючи унікальний та динамічний образ головного героя.

Цікавим рішенням є відсутність детального фону – автор свідомо залишає білий колір, проте використовує його не як формальний елемент, а як простір для творчої гри. Білий фон стає своєрідною глибиною, на якій персонажі ніби проявляються, з'являючись у кадрі. Це надає анімації легкості та зосереджує увагу глядача на самих героях.

Аби розбавити чорно-білу графіку та додати акцентів, Ченг вдало використовує яскравий червоний колір. Цей контрастний відтінок привертає увагу та підкреслює ключові деталі, емоції чи дії персонажів, створюючи візуальні акценти та посилюючи емоційний вплив анімації.

1.8. Анімаційний ролик «Thought of You» американського аніматора Раяна Вудварда (Ryan Woodward), який розповідає зворушливу історію кохання на відстані10 (іл.8). Ідея для цієї роботи виникла у Вудварда під час відрядження, коли він був далеко від родини. Прослуховуючи музичний трек у навушниках,

[9] https://www.youtube.com/watch?v=UIYjSz2Crjg
[10] https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw

в його уяві почали з'являтися образи, що згодом втілилися в анімаційному ролику.

Вудвард свідомо не змінює ракурси чи оточення протягом усього хронометражу, щоб не створювати візуального шуму та не відволікати глядача від головного - танцю персонажів. Уся розповідь відбувається саме через майстерну 2D анімацію руху та взаємодії двох героїв.

Фон зроблений таким чином що складається враження ніби події відбуваються на звичайному папері. Ефект підсилюється за допомогою пензлів, що імітують графітний олівець. Це надає анімації особливої теплоти та автентичності, що гармонійно поєднується з ліричною атмосферою історії.

У центрі сюжету - дві постаті: чоловік та жінка. Чоловічий персонаж уособлює фізичну, реальну особу, про що свідчить імітація об'єму та текстурні тіні в його дизайні. Жіночий же персонаж втілює мрію, привида, людину, що перебуває далеко і з'являється в уяві чоловіка у вигляді світлих ліній, які весь час змінюються, розсипаються, зникають, перетворюються на дим чи птаха.

Кульмінацією історії стає момент, коли жіночий персонаж набуває матеріального втілення - світлі лінії стають чорними, з'являються тіні. Натомість чоловічий персонаж навпаки, втрачає свої тіні та деталі, майже розтаючи на аркуші паперу. Це візуально символізує єднання двох закоханих, нехай і тимчасове, в їхніх думках та спогадах.

1.9. Соціальна реклама «Call For Backup – Veterans You Are Not Alone»[11]

створена за ініціативи Wounded Warrior Homes, американської організації яка надає допомогу та підтримку ветеранам в різних сферах(іл.9).

Ролик розгортається як драматична сцена бойових дій, де військовий опиняється посеред вибухів та перестрілки, наодинці, закликаючи підмогу по рації. Проте наприкінці відбувається різкий поворот сюжету: виявляється, що

[11] https://www.youtube.com/watch?v=hxg_HZkCNkk

це не воєнний конфлікт, а спогади самотнього ветерана, який сидить з пістолетом у руках на підлозі власної кухні.

Цей ефектний твіст змушує глядачів переосмислити ситуацію і усвідомити, що для багатьох ветеранів найстрашнішим полем бою стають їхні власні думки та емоції після повернення додому. Ролик нагадує, що ветерани не самотні у своїй боротьбі, і закликає їх звернутися по допомогу до організацій, таких як Wounded Warrior Homes. Використання живих акторів та реалістичних спецефектів додає відеоролику драматизму та емоційної сили, змушуючи глядачів співпереживати і усвідомити важливість підтримки тих, хто пройшов через жахи війни.

1.10. Графічні роботи Карлоса Апонте.

Карлос Апонте (Carlos Aponte)[12] – визначний нью-йоркський художник, дизайнер та ілюстратор, чиї роботи відзначаються унікальним візуальним стилем та гострою сатиричною політичною критикою. Його ілюстрації регулярно публікуються у провідних виданнях, таких як The New Yorker та The New York Times, а також у дитячих книжках, виданих Penguin Random House Books(іл.10).

Творчість Апонте вирізняється лаконічністю форм та ліній, що створюють прямолінійні та промовисті візуальні розповіді. Його ілюстративні плакати гостро відображають політичні та соціальні реалії, не втрачаючи при цьому сатиричного та іронічного підтексту. Майстерне використання ліній і плям, навмисне спрощення форм та простору до умовності надають його роботам неповторного стилю.

Апонте рідко використовує текстури чи фактури, віддаючи перевагу чистим лініям та плоским формам. Водночас, у деяких його роботах можна зустріти колажні елементи, що додають додаткової глибини та багатошаровості. Загалом, творчість Карлоса Апонте демонструє унікальне

[12] https://www.instagram.com/carlosvisualdiary/

поєднання простоти та гостроти, візуальної виразності та сатиричного змісту, що робить її впізнаваною та актуальною у сучасному мистецькому просторі.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

2.1. Концепція проекту.

Анімаційний ролик «Війна всередині» є візуальним наративом про внутрішній бій ветерана з посттравматичним стресовим розладом (ПТСР), який показує його щоденну боротьбу зі своїми спогадами. Через використання візуальних та аудіо елементів, ми намагаємося занурити глядача у внутрішній світ героя, де звуки, кольори та образи відображають його внутрішні конфлікти та зусилля його вирішення.

Для даного анімаційного ролику було прийнято рішення обрати класичну трьох-актну структуру, адже такий формат дасть можливість занурити глядача в один день із життя ветерана з ПТСР і ефективніше передати його внутрішній стан, фактично побувавши в його голові.

Перед початком складання сценарію було проведено аналіз літератури та документальних відео з метою вивчення питань проблеми військових з ПТСР, в ході чого було виявлено наступне: міністерство охорони здоров'я повідомило, що у 2023 році спостерігалося різке зростання кількості пацієнтів із діагнозом посттравматичний стресовий розлад (ПТСР). Порівняно з 2021 роком, кількість таких пацієнтів зросла майже в чотири рази. Більше того, лише за перші два місяці 2024 року діагноз ПТСР був встановлений фактично такій самій кількості пацієнтів, як і за весь 2021 рік.

За різними оцінками, ПТСР може розвиватися у 12-20% людей, які пережили травматичну подію або стали свідками такої події. Протягом останніх двох років в електронній системі охорони здоров'я фіксується значне збільшення кількості пацієнтів зі встановленим діагнозом посттравматичний стресовий розлад.

Показники розподілилися таким чином:

2021 рік – 3 167 пацієнтів,

2022 рік – 7 051 пацієнт,

2023 рік – 12 494 пацієнти,

2024 рік – 3 292 пацієнти (станом на 06.03.2024).

У повідомленні МОЗ зазначається, що на ПТСР страждають люди незалежно від статі та віку. Симптоми розладу можуть виникати в короткий або тривалий період після травматичної події – як правило, протягом перших трьох місяців. Вони можуть проявлятися у вигляді гіперзбудженості, перепроживання травматичних подій, проблем із пам'яттю та емоційною сферою, порушення сну, надмірної втоми, дратівливості, головних болів, а також намагання уникнути всього, що нагадує про травмуючу подію.[1]

У книзі "Одного разу воїн, воїн назавжди" Чарльз Гоуґ розглядає питання повернення до цивільного життя після бойових дій. Він зазначає, що термін "ПТСР" часто невірно застосовується до нормальних і парадоксальних переживань, які є перехідними після повернення з фронту.

ПТСР не просто психічний розлад, а фізичний стан, що може включати як нормальні, так і ненормальні реакції в залежності від ситуації, що викликала травму. Деякі реакції, які здаються проявами ПТСР, можуть бути корисними для воїна в умовах бойових дій та можуть виникати знову у подібних небезпечних ситуаціях. Таке становище ускладнює визначення межі між нормальним та ненормальним, особливо коли йдеться про бойові дії, де травма є частиною роботи.

Критерії діагностики ПТСР для цивільних осіб не завжди відповідають ситуації воїнів. Вони не реагують на свій досвід так само, як жертви різних травматичних подій. Для них зустріч із травмою є частиною професійної діяльності. Готовність до бою потребує, щоб навички виживання були

автоматичними рефлексами, що може вплинути на їхню поведінку навіть після повернення додому.

Наприклад, ветеран бойових дій може мати пристрасть до колекціонування зброї, що не порушує закон. Це може викликати критику з боку інших, але, якщо це не завдає шкоди ні йому, ні іншим, то це не є проблемою. Однак, якщо його поведінка перешкоджає його особистому щастю або його здатності вести нормальне життя, то це може вказувати на проблему, яку варто вирішувати.[3]

Військовий психолог Андрій Козінчук зазначив, що для діагностики ПТСР необхідно пройти обстеження у фахівця з психічного здоров'я, оскільки симптоми можуть бути подібними до проявів у здорових людей. Лікування ПТСР включає медикаменти, психотерапію або їх комбінацію. Ігнорування лікування може призвести до соматичних розладів, порушень сну, пам'яті, концентрації, а також ризику стати відлюдькуватим, асоціальним або навіть безхатьком чи схильним до самогубства. Підтримка близьких може допомогти впоратися з розладом без лікування.

Якщо помічаєте ознаки агресії, гніву чи тривоги в ветерана/військового, не треба їх засуджувати чи наказувати заспокоїтись. Краще спокійно пояснити, що ситуація безпечна, можливо залучити іншого ветерана. У крайньому випадку викликати правоохоронців. [2]

На основі зібраної інформації було виведено наступний сюжет: ветеран, у спробі уникнути можливі тригерні ситуації, закривається вдома зі своєю собакою, але відсутність їжі, особливо в домашнього улюбленця – єдиної світлої істоти що тримає його в здоровому глузді, змушує вийти його назовні. Тригери починають з’являтися з моменту виходу в під’їзд і в продовж усієї дороги до магазину, постійно зростаючи та все більш занурюючи героя в спогади, через що він не дістається своєї мети, опинившись знову на полі бою в безвихідній ситуації. З цього стану його виводять перехожі – дитина та мама, які допомагають головному герою вирішити проблему.

2.2. Технічні характеристики і особливості.

Робота виконана за допомогою покадрової анімації. Рішення було обумовлено гнучкістю даного напряму в анімації та можливістю використання різних видів метаморфоз зображень, яких складно було б досягти за інших умов. Для втілення було використано програму OpenToonz, спеціалізовану саме для двовимірної анімації, що має весь необхідний інструментарій для створення повноцінної стрічки.

2.3. Стилістичний напрямок.

Для передачі спустошеності та виснаженості головного героя було прийняте рішення робити графіку в сірих відтінках, з періодичним використанням яскравих кольорових акцентів для передачі ставлення героя до цих об’єктів. По мірі зростання тригерів та погіршення емоційного стану ветерану відтінки темнішають, а в моменти заспокоєння світлішають.

У візуальному ряді використана повністю авторська графіка, яка була натхненна роботами Карлоса Апонте. Таке спрощене графічне рішення зумовлене не тільки відповідним настроєм до теми, а й обмеженим хронометражем і великою кількістю подій в ньому. Тобто графіка та сюжет мали бути чистими і зрозумілими аби глядача нічого не відволікало та не збивало, а також за для уникнення ефекту метушні. В роботі не використовуються текстури та фактури щоб уникнути камерності і тримати глядача трохи на відстані, підсилюючи ефект холодності і спустошеності світу в якому перебуває герой.

2.4. Звуковий супровід.

Звук відіграє важливу роль в даній роботі. Тут немає фонової музики чи мелодії, лише різні види шумів оточення які також працюють на передачу стану головного героя: коли відбувається приступ, шум наростає та

викривляється, роблячи некомфортно як ветерану так і глядачу, а коли емоції вщухають звук, відповідно, стихає.

ВИСНОВКИ

Проведений аналіз існуючих анімаційних робіт, відео та графічних творів, присвячених темам психічних розладів, травматичного досвіду та ПТСР, дозволив виявити низку важливих особливостей та підходів, які були корисними для створення власного анімаційного проекту "Війна всередині". Серед них: використання контрастів (кольорів, ліній, форм) для передачі змін емоційного стану героїв та візуалізації їхніх внутрішніх переживань, поєднання різних анімаційних технік та стилів для створення динамічних та виразних образів, застосування метафор, символів та абстрактних форм для відображення невидимих психічних процесів, важливість звукового оформлення (музики, шумів) для посилення емоційного впливу візуального ряду, ефективність використання простих графічних рішень та лаконічних форм для донесення складних ідей. Ці спостереження стали цінним джерелом натхнення та напрацювань для створення концепції власного анімаційного ролика.

Посттравматичний стресовий розлад (ПТСР) є серйозним психічним розладом, який може розвинутися у людей, що пережили травматичну подію, зокрема учасників бойових дій. Симптоми ПТСР включають нав'язливі спогади, кошмари, уникнення тригерних ситуацій, підвищену збудливість та інші порушення, що значно впливають на повсякденне життя і здоров'я ветеранів. Візуалізація та образне представлення внутрішніх переживань ветеранів з ПТСР за допомогою анімації може стати ефективним інструментом для підвищення обізнаності та емпатії в суспільстві.

Ретельний аналіз теоретичних джерел та існуючих відео- і анімаційних робіт на тему психічних розладів дозволив виявити потенціал анімації у

візуалізації та розкритті внутрішнього світу людей з ПТСР. Розроблена концепція анімаційного ролика "Війна всередині" поєднує класичну 2D анімацію, авторську графіку та звукові ефекти для створення атмосфери та залучення глядача до переживань головного героя.

Результати аналізу стали основою для створення анімаційного продукту, який сприяє підвищенню обізнаності суспільства щодо проблем ПТСР у ветеранів та необхідності їх підтримки.

Дипломний проект "Війна всередині" є актуальним та своєчасним внеском у висвітлення важливої теми психічного здоров'я українських ветеранів. Ґрунтуючись на ретельному аналізі теоретичної бази, існуючих творчих робіт та напрацювань у галузі візуалізації психічних станів, проект пропонує оригінальний підхід до анімаційного відображення внутрішнього світу людини з ПТСР. Використання класичної анімації, авторської графіки та звукових ефектів дозволяє занурити глядача в атмосферу твору та викликати емпатію до переживань головного героя. Робота має практичну значимість для підвищення обізнаності суспільства та закликає до розуміння й підтримки українських ветеранів, постраждалих від наслідків бойових дій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Фещенко А. Кількість пацієнтів із ПТСР в Україні зросла майже учетверо: причини та симптоми. ГЛАВКОМ. URL: https://glavcom.ua/country/health/za-tri-roki-kilkist-patsijentiv-z-ptsr-v-ukrajini-zrosla-majzhe-u-chotiri-razi-991429.html (дата звернення: 20.03.2024).

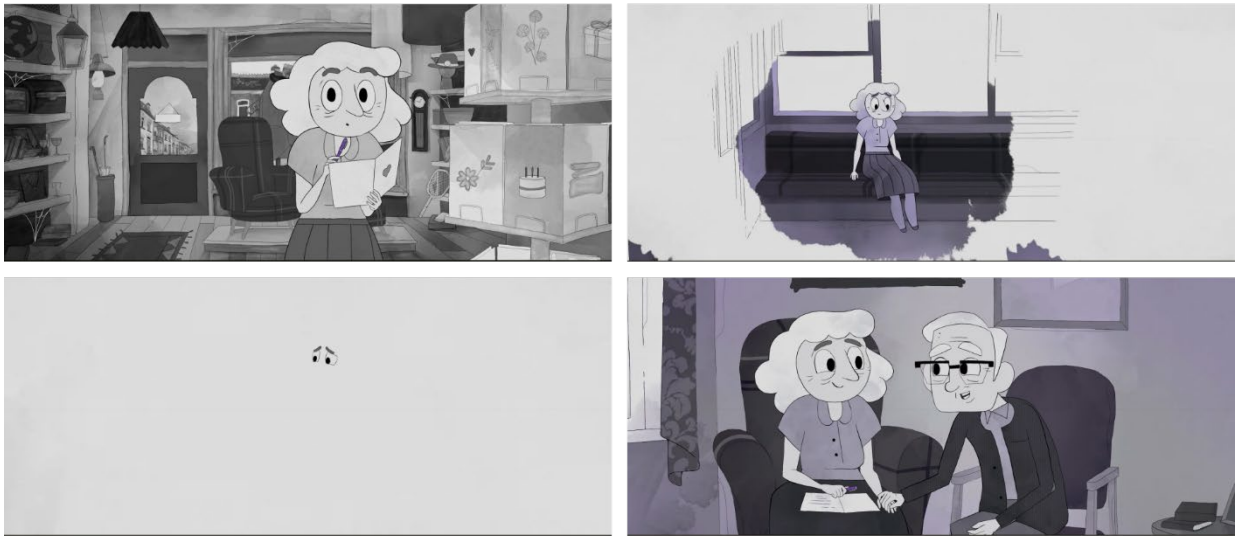
2. Лапікоцька К., Свирида Р., Бачук А. "Це хвороба не тільки військових": що варто знати про посттравматичний стресовий розлад. Суспільне. URL: https://suspilne.media/rivne/685930-ce-hvoroba-ne-tilki-vijskovih-so-varto-znati-pro-postravmaticnij-stresovij-rozlad/ (дата звернення: 24.02.2024).

3. Гоуґ Ч. Одного разу воїн – воїн назавжди. Що таке ПТСР і як управляти реакціями ветеранів у цивільному житті. Уривок із книги військового психіатра Чарльза Гоуґа. Forbes. URL: https://forbes.ua/lifestyle/odnogo-razu-voin-voin-nazavzhdi-shcho-take-ptsr-i-yak-upravlyati-reaktsiyami-voina-u-tsivilnomu-zhitti-urivok-iz-knigi-viyskovogo-psikhiatra-charlza-gouga-16032024-19887 (дата звернення: 16.03.2024).

4. Снайдер Б. Як блискавично писати живучі тексти. Врятуйте кицьку! Харків. : Віват, 2021. 240 с.

5. Маккі Р. Оповідь. Субстанція, Структура, Стиль та Принципи Письмової Екранізації. Київ: АРК.ЮЕЙ, 2021. 520 с.

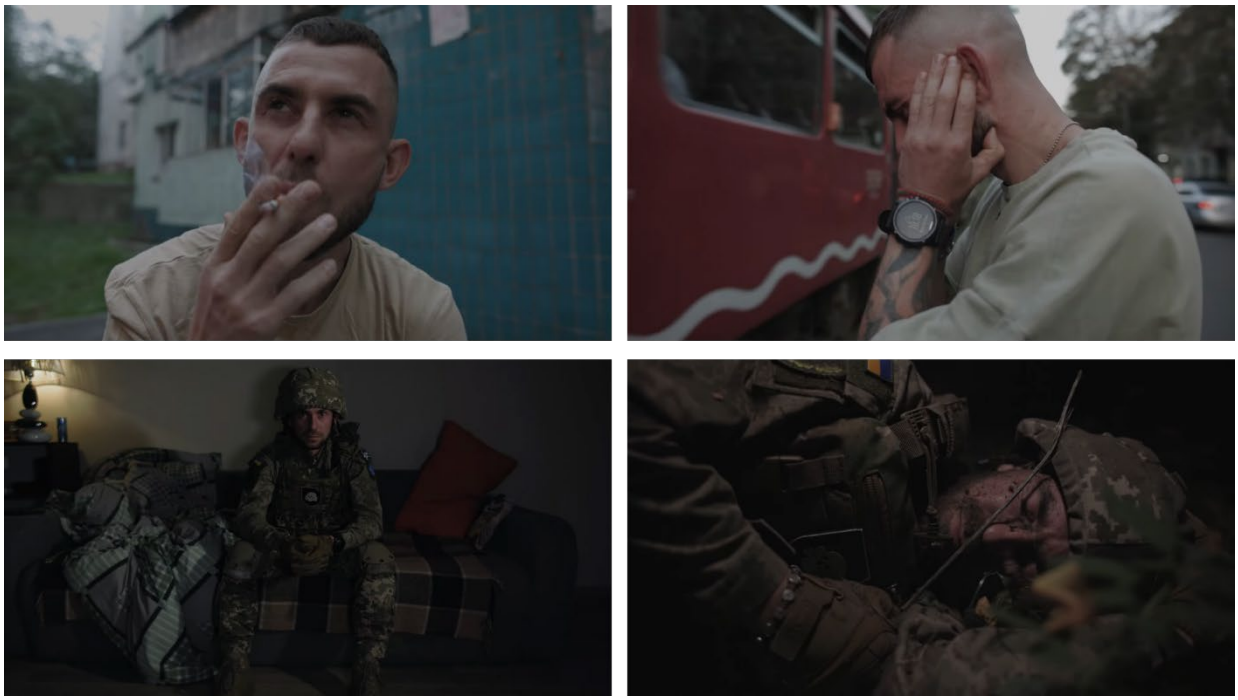
ДОДАТОК І. АНАЛОГИ



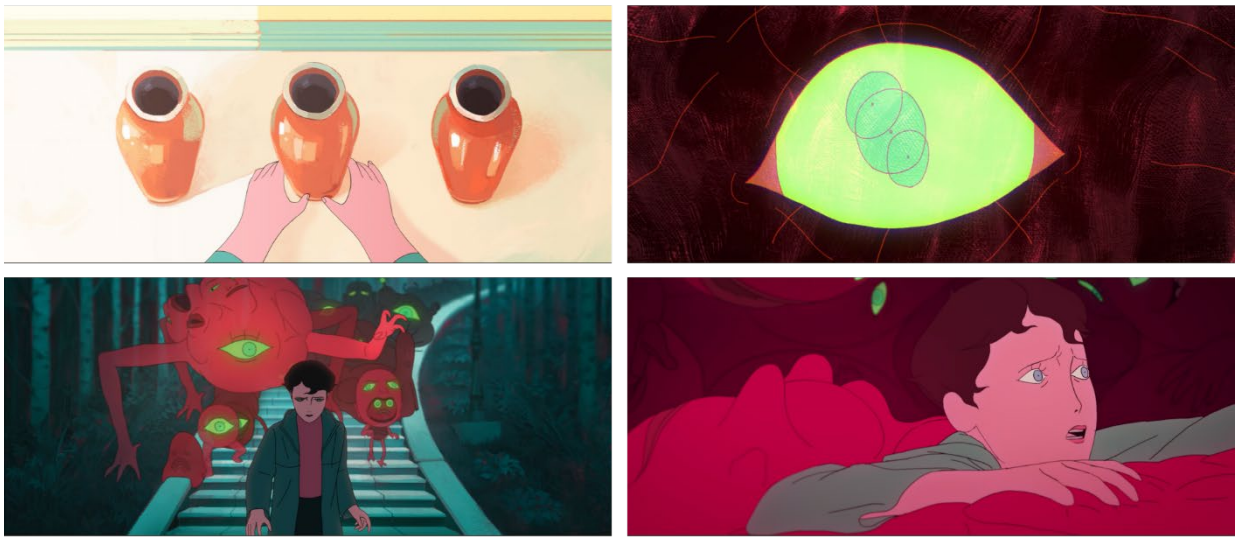
Ілюстація 1. Анімаційний короткометражний фільм «Something Borrowed»



Ілюстація 2. Анімаційна соціальна реклама «Change the Ending»



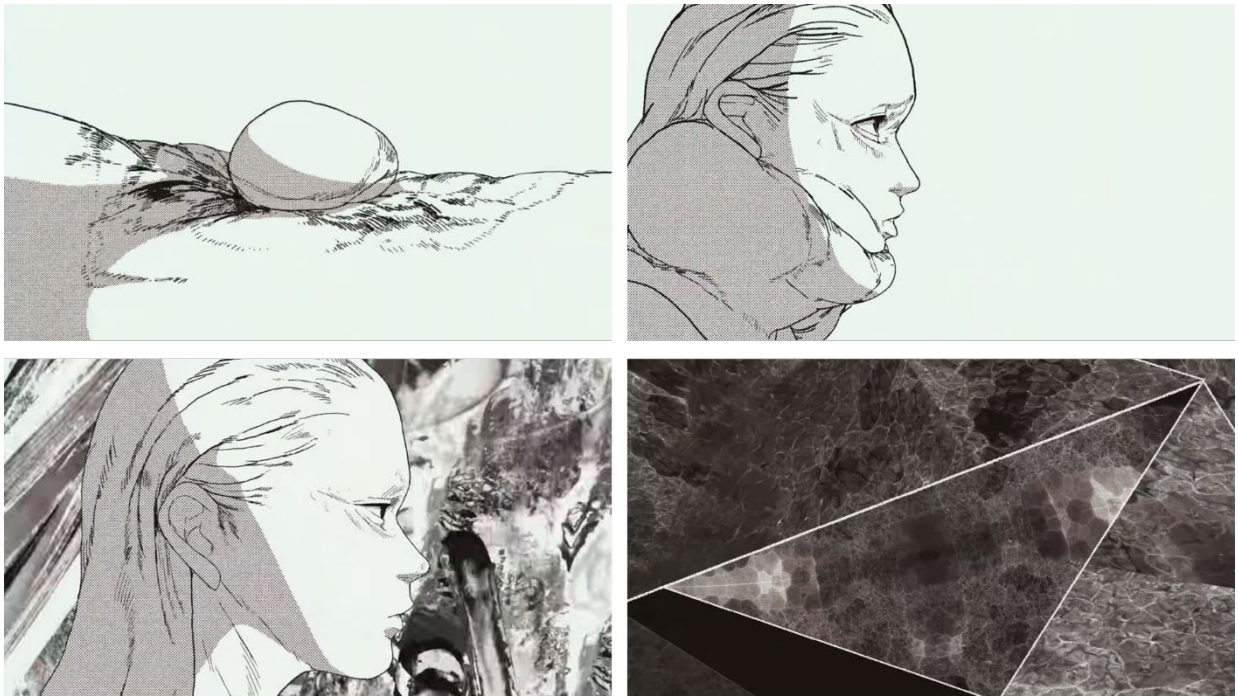
Ілюстація 3. Соціальний ролик «ЩО ВІДЧУВАЄ ВІЙСЬКОВИЙ З ПТСР || Ціна нашої Незалежності»



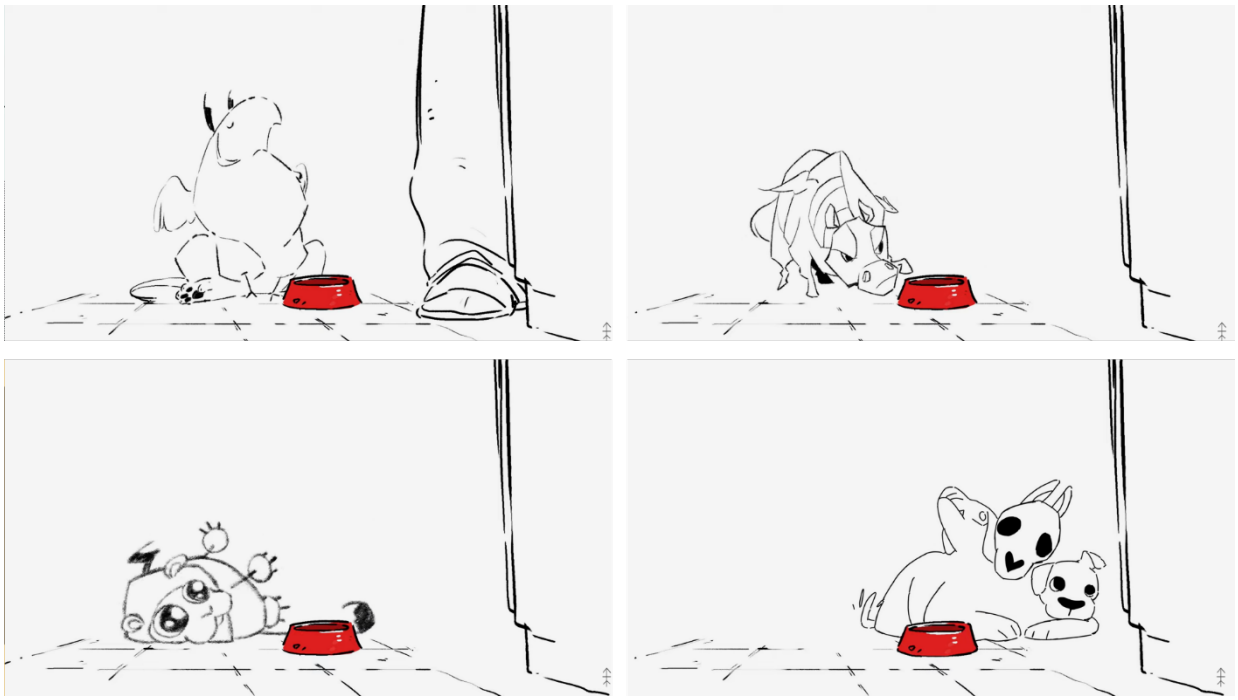
Ілюстрація 4. Анімаційний короткометражний фільм «CONTRETEMPS»



Ілюстрація 5. Анімаційний короткометражний фільм «R.A.S»



Ілюстрація 6. Анімаційний музичний кліп «Dios - ダークルーム(Darkroom)»



Ілюстрація 7. Анімаційний ролик «The Demand»



Ілюстрація 8. Анімаційний ролик «Thought of You»

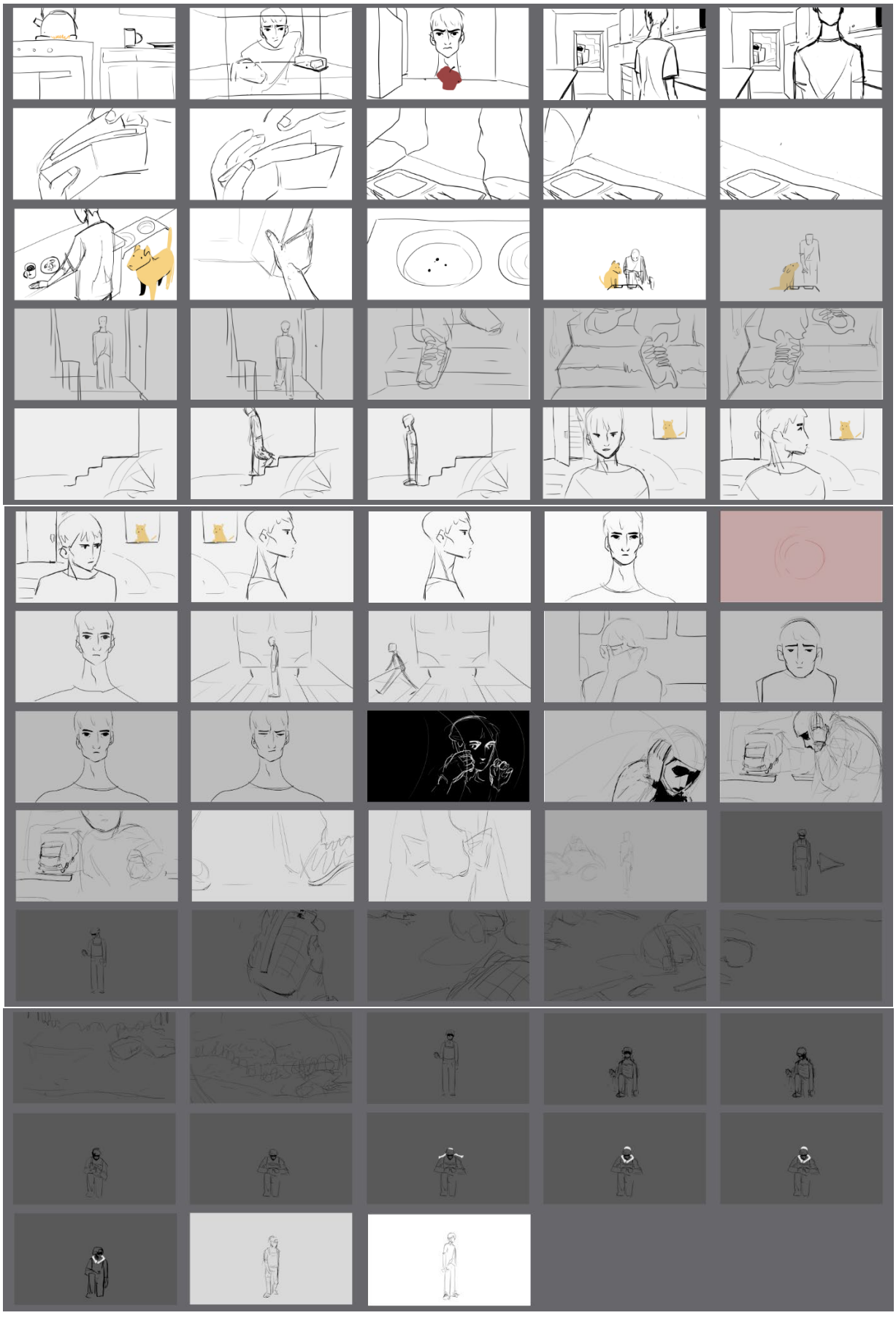


Ілюстрація 9. Соціальна реклама «Call For Backup – Veterans You Are Not Alone»

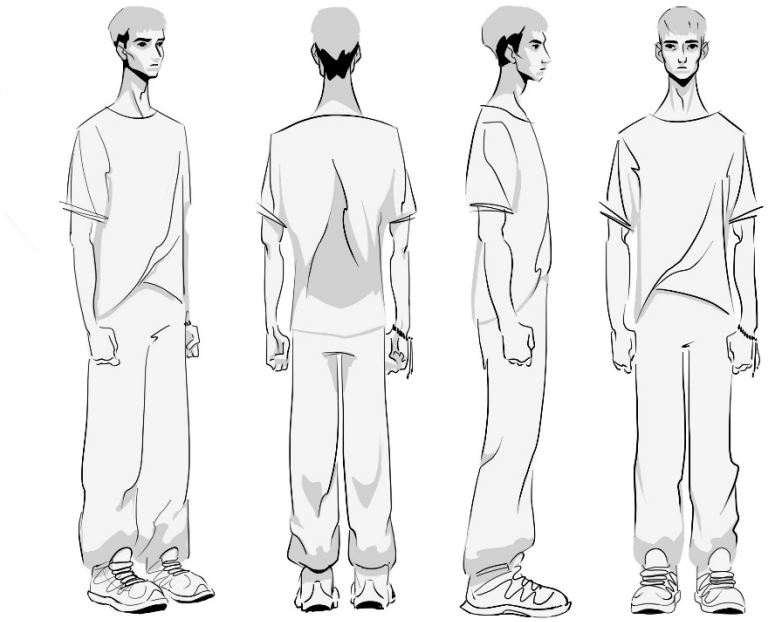


Ілюстрація 10. Графічні роботи Карлоса Апонте

ДОДАТОК ІІ. СТОРІБОРД

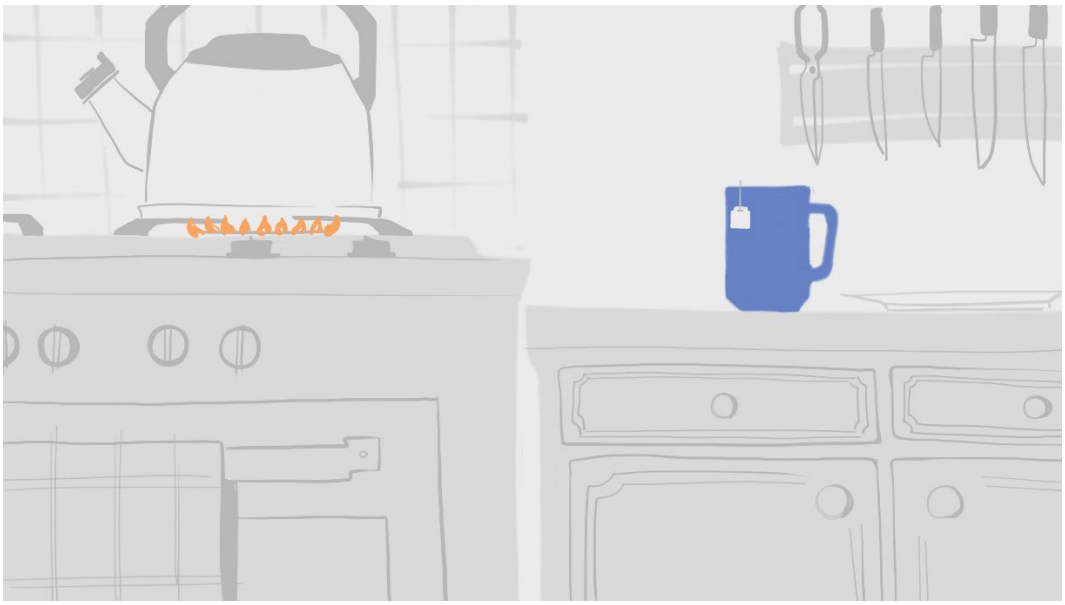


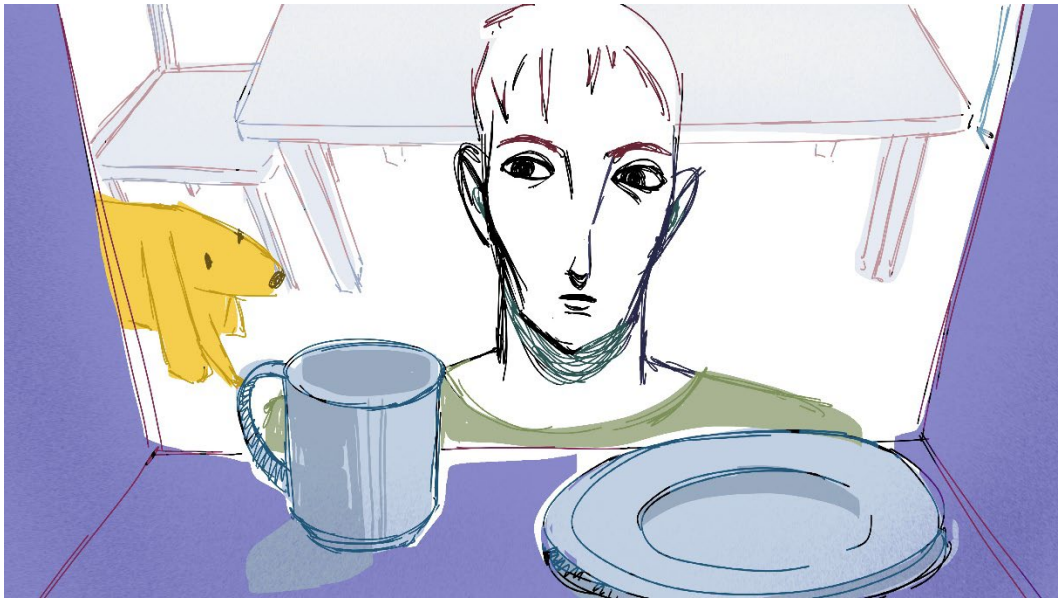
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

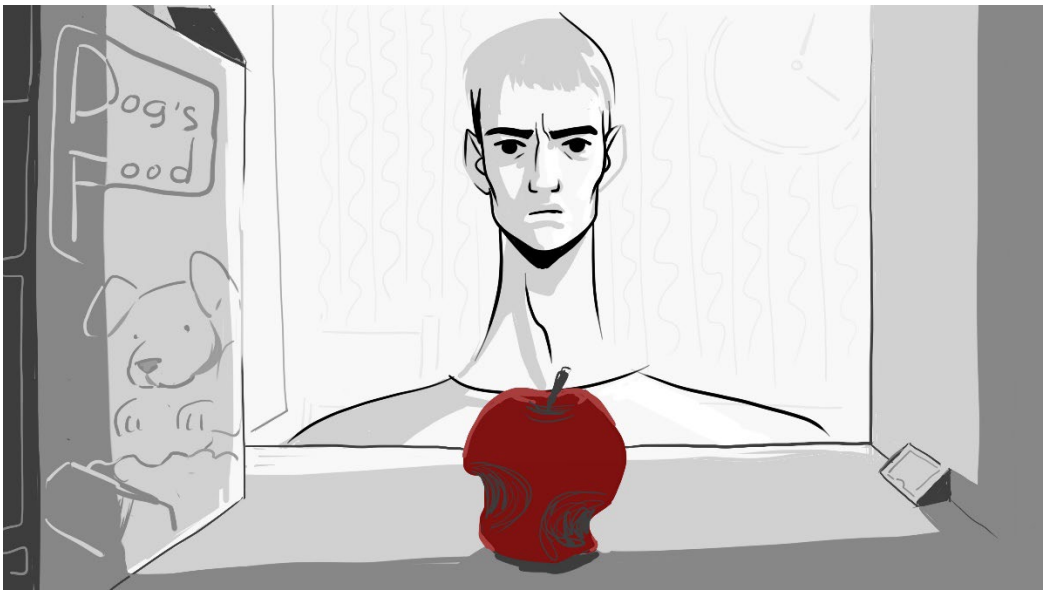



Tea








Dog's
Food





