

## АНОТАЦІЯ

Характеристики роботи: Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 82 сторінки. Основний текст викладено на 62 сторінках. Робота містить 12 таблиць, 3 додатки, а список використаних джерел охоплює 34 найменування. Ілюстративний матеріал представлений у вигляді рисунків у додатках (включаючи розкадровку, аналоги та процес розробки проєкту).

Ключові слова: 2D-анімація, анімаційний дизайн, візуальна метафора, психологічне відновлення, «Тиша після грому», травма війни, авторська концепція, національна ідентичність.

Актуальність: В умовах триваючої війни в Україні виникає гостра потреба в пошуку нової, більш людської візуальної мови в дизайні, здатної не просто транслявати хроніку руйнувань, а допомагати осмислювати та проживати колективний травматичний досвід. Проєкт є актуальним як інструмент терапевтичного впливу та культурної дипломатії, що транслює тему посттравматичного відновлення через призму дитинства міжнародній спільноті без слів.

Мета дослідження: Обґрунтувати теоретичні засади розвитку анімаційного мистецтва та розробити цілісну концепцію, а також візуально-графічне рішення авторського анімаційного проєкту «Тиша після грому», який розкриває гуманітарну проблематику війни засобами сучасного дизайну.

Методологія: Для вирішення поставлених завдань було використано комплекс наукових методів: історико-генетичний метод (дослідження еволюції анімаційних технік); порівняльний аналіз (вивчення світових аналогів); мистецтвознавчий аналіз (визначення авторської стилістики та естетики); проєктно-графічний метод (безпосереднє створення аніматика, персонажів, фонів та фінальний монтаж відеоряду).

Результати та висновки: У ході роботи було повністю реалізовано візуальну систему та створено готовий короткометражний мультфільм «Тиша після грому». Розроблено сценарій, заснований на метафоричному переході від травми минулого (образ дівчинки серед руїн із іграшковим ведмедиком) до надії на майбутнє (образ хлопчика у відновленому місті). Автор довела високу виразність лаконічного монохромного стилю з акцентним використанням кольору для символічних елементів, а також обґрунтувала ефективність застосування покадрової ручної фазовки для збереження «живої лінії» малюнка. Технічний монтаж та впровадження ефектів (включаючи прийом «білого шуму» для передачі стану шоку) підтвердили, що цифрові інструменти пакетів Adobe дозволили повноцінно втілити складну філософську концепцію у готовий художній продукт.

## ABSTRACT

**Work Characteristics:** The total volume of the qualification work is 82 pages. The main text is presented on 62 pages. The work contains 12 tables, 3 appendices, and the list of references includes 34 sources. Illustrative material is presented in the form of figures in the appendices (including storyboards, analogues, and the project development process).

**Keywords:** 2D animation, animation design, visual metaphor, psychological recovery, "Silence After Thunder," war trauma, author's concept, national identity.

**Relevance:** In the context of the ongoing war in Ukraine, there is an urgent need to search for a new, more humane visual language in design, capable not merely of chronicling destruction, but of helping to comprehend and process collective traumatic experience. The project is relevant as a tool of therapeutic impact and cultural diplomacy, conveying the theme of post-traumatic recovery through the prism of childhood to the international community without words.

**Research Objective:** To substantiate the theoretical foundations of animation art development and to develop a holistic concept, as well as a visual-graphic solution for the original animation project "Silence After Thunder," which reveals the humanitarian problems of war through the means of contemporary design.

**Methodology:** To solve the set tasks, a complex of scientific methods was used: historical-genetic method (study of the evolution of animation techniques); comparative analysis (study of international analogues), art history analysis (determination of authorial style and aesthetics), and design-graphic method (direct creation of animatics, characters, backgrounds, and final video editing).

**Results and Conclusions:** In the course of the work, the visual system was fully realized, and a finished short animated film, "Silence After Thunder," was created. A script was developed based on a metaphorical transition from the trauma of the past (image of a girl among ruins with a toy teddy bear) to hope for the future (image of a boy in a restored city). The author demonstrated the high expressiveness of a laconic monochrome style with accent use of color for symbolic elements and also substantiated the effectiveness of using frame-by-frame hand phasing to preserve the "living line" of the drawing. Technical editing and implementation of effects (including the "white noise" technique to convey the state of shock) confirmed that digital tools of Adobe packages allowed for the full realization of a complex philosophical concept into a finished artistic product.

УНІВЕРСИТЕТ МИТНОЇ СПРАВИ ТА ФІНАНСІВ  
ІНІ права та міжнародно-правових відносин  
кафедра експертизи культурних цінностей та дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
на тему «Анімація про війну в Україні»

Виконав: студент 4 курсу

Спеціальності 022 Дизайн

Зюзь М. О.

Науковий керівник: старший викладач Королєвская С. О.

Дніпро, 2026 р



Зюзь Марагарита Олександрівна  
Факультет ННІ права та міжнародно – правових відносин  
Спеціальність 022 «Дизайн»

## Зміст

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Вступ.....                                                                                   | 4  |
| 1 Загальний розділ.....                                                                      | 7  |
| 1.1 Загальні відомості та історія даної теми .....                                           | 7  |
| 1.2 Сучасний стан та тенденції розвитку даної теми .....                                     | 16 |
| у світовому та українському контексті.....                                                   | 16 |
| 1.3 Аналіз аналогів.....                                                                     | 24 |
| Висновки до першого розділу .....                                                            | 41 |
| 2 Спеціальний розділ .....                                                                   | 42 |
| 2.1 Зміст та аргументація основної концепції анімаційного проєкту «Тиша після грому» .....   | 42 |
| 2.2 Розробка та виконання остаточного варіанту анімаційного проєкту «Тиша після грому» ..... | 52 |
| Висновки до другого розділу.....                                                             | 61 |
| Висновки .....                                                                               | 63 |
| Список використаної літератури .....                                                         | 65 |
| Додаток А Ілюстративний матеріал .....                                                       | 69 |
| Додаток Б Аналоги анімаційних проєктів .....                                                 | 77 |
| Додаток В Процес розробки анімаційного проєкту «Тиша після грому».....                       | 80 |

## Вступ

**Обґрунтування проблематики теми.** Проблема цього дослідження в тому, щоб знайти дієву візуальну мову. За її допомогою треба передати травму, яка передається між поколіннями. І зробити це засобами анімації. Звичайні підходи часто дивляться лише на зовнішню сторону конфлікту, але при цьому поза увагою залишається те, як досвід передається через метафори. У проєкті «Тиша після грому» постає питання: як через анімаційний дизайн і повторювані образи (наприклад, дитячу іграшку чи паперовий літачок) показати не тільки сам факт руйнування? А ще й процес, коли страх замінюється надією. Це складне завдання і для дизайнера, і для психолога.

**Актуальність теми.** Важливість дослідження в тому, що в дизайні потрібні нові людяні історії, де анімація не просто ілюструє події, а допомагає прожити спільний досвід. Через війну особливо важливо розробляти проєкти, які зосереджуються на філософському осмисленні наслідків війни через призму дитинства та пам'яті.

Проєкт «Тиша після грому» підіймає тему «невидимих» жертв і того, як потім відбувається відродження. Сценарій анімації показує перехід від темряви минулого до світла майбутнього. Для суспільства важливо візуально показати процес зцілення, коли відбудовані міста і мирне небо є результатом пам'яті про тих, хто залишився у «темних кімнатах» історії. Наукова і творча важливість роботи підтверджується використанням анімаційних прийомів (флешбеків, контрасту світла і тіні, метафоричних переходів) для створення універсального візуального коду, який світова спільнота розуміє без слів.

**Об'єкт дослідження** – процес створення анімаційного проєкту як синтетичного виду візуального мистецтва та дизайну.

**Предмет дослідження** – художньо-стилістичні, технічні та концептуальні особливості розробки анімаційного проєкту «Тиша після грому».

**Мета роботи** – обґрунтувати теоретичні засади розвитку анімації та розробити цілісну концепцію і візуальне рішення анімаційного проєкту «Тиша

після грому», що розкриває гуманітарну проблематику через засоби сучасного дизайну.

#### **Завдання дослідження:**

1. Дослідити історію становлення та ключові етапи розвитку світової та української анімації.
2. Визначити сучасні тенденції та технологічні вектори розвитку анімаційної індустрії.
3. Провести порівняльний аналіз аналогів сучасних анімаційних проєктів, що працюють зі складною емоційною проблематикою.
4. Сформулювати авторську концепцію та аргументувати вибір засобів виразності для проєкту «Тиша після грому».
5. Реалізувати остаточний варіант анімаційного проєкту, продемонструвавши єдність змісту та форми.

**Методологічна основа та методи дослідження.** Методологічну базу дослідження становлять праці з історії анімації (Дж. Бендацці), теорії дизайну та мультиплікації як медіа (Е. Баран, К. Мараховська), а також дослідження цифрової ілюстрації в контексті війни (А. Дубрівна, І. Єрмак). Для досягнення мети використано такі **методи**:

- історико-генетичний – для вивчення еволюції анімаційних технік;
- порівняльний аналіз – для дослідження аналогів;
- мистецтвознавчий аналіз – для визначення стилістики проєкту;
- проєктно-графічний метод – для безпосереднього створення анімації.

**Наукова новизна** полягає у спробі змістити фокус в анімаційному дизайні з акцентного зображення воєнних дій на передачу посттравматичного стану та пошуку гармонії («тиші») через використання специфічних колористичних та композиційних рішень у 2D-анімації.

**Огляд літератури та джерел.** Джерельна база роботи є комплексною. Теоретичний підґрунтя склали фундаментальні видання, зокрема «Світова історія анімації» Дж. Бендацці, що дозволило простежити розвиток галузі від «золотої доби» до сучасності. Питання української ідентичності в анімації та її

трансформації досліджено за працями В. Мельника та О. Осадчої (період ВУФКУ), а також сучасних дослідників, як-от О. Шаповал та І. Печеранський. Технологічні аспекти комп'ютерної та векторної анімації розкрито на основі робіт Ж. Дейнеко, О. Берлач та О. Лесик-Бондарук. Психологічний вплив анімації на глядача проаналізовано за статтею М. Сітцевої. Важливе місце в огляді посідають електронні ресурси та відеоматеріали, зокрема авторські короткометражні фільми (наприклад, «Father and Daughter», «Freebird»), що слугували візуальними орієнтирами для вивчення мови метафор та ритміки в анімаційному дизайні.

**Структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи складає 82 сторінки, з них основний текст викладено на 60 сторінках. Робота містить 13 таблиць та 3 додатка. Список використаних джерел налічує 34 найменувань.

В першому розділі розглядається теоретичний фундамент: від витоків анімації до аналізу сучасного світового та вітчизняного ринку, а також аналізуються успішні кейси анімаційних проєктів.

У другому розділі представлено практичну частину: детальний опис концепції «Тиша після грому», етапи створення персонажів, фонів та безпосередньої анімації.

## 1 Загальний розділ

### 1.1 Загальні відомості та історія даної теми

Анімація – це особливий вид мистецтва, який займає важливе місце в сучасній культурі. Вона може показувати будь-яку реальність, навіть ту, якої не буває в природі. Слово «анімація» прийшло до нас з латинської мови. Там було слово «animatus», яке означає «оживлення» або «надання душі». Тобто мова йде про те, щоб звичайні неживі предмети отримали душу і змогли рухатись. Якщо пояснювати простіше, з точки зору мистецтва, то анімація – це такий спосіб зробити так, щоб малюнок або об'єкт ніби ожили. Для цього показують багато нерухомих картинок одну за одною дуже швидко. Ці картинки називаються кадрами. І через це створюється ілюзія, що зображення рухається.

Як зазначає дослідник Е. Баран, мультиплікація виступає не лише розвагою, а й специфічним медіа у формуванні особистості, що особливо актуально в епоху інформаційного панування [1, с. 214]. Кожен кадр у процесі створення анімаційного твору є результатом ретельного графічного або пластичного проєктування, що робить цей вид мистецтва максимально наближеним до дизайну. А ще анімацію називають синтетичним мистецтвом, тому що вона поєднує в собі малювання, графіку, режисуру та музику.

Історичні витoki анімації сягають глибокої давнини, коли людство вперше намагалось зафіксувати фази руху в наскальних малюнках або на античних вазах. Первісні митці зображували тварин із кількома парами ніг, намагаючись передати динаміку бігу, що фактично було першою спробою розкадровки в історії цивілізації. Потім, через багато століть, з'явилися оптичні іграшки: тауматроп, фенакістископ та зоотроп (див. Додаток А, рис. А.1 – А.3), які використовували особливості людського зору. Важливо розуміти, що анімація з'явилася значно раніше за кінематограф, оскільки перші анімовані вистави «оптичного театру» Еміля Рейно (див. рис. А.4) почали збирати публіку ще до

перших сеансів братів Люм'єр. Дослідження генези анімації дозволяє простежити, як технічні винаходи поступово перетворювалися на самостійну мову художньої виразності [8, с. 148]. І кожен такий винахід допомагав краще зрозуміти, як людське око сприймає зображення, і це сформувало основу для майбутньої індустрії.

Класична епоха розвитку анімації розпочалася на межі XIX та XX століть. У цей період художники усвідомили потенціал кіноплівки для посилення графічної виразності. Джеймс Стюарт Блектон та Еміль Коль стали піонерами графічної мультиплікації, впровадивши принципи покадрової зйомки малюнків. Саме Еміль Коль у 1908 році створив фільм «Фантасмагорія» (див. рис. А.5), який вважається першою повноцінною графічною анімацією, де лінійний малюнок вільно трансформувався у просторі. У той час люди активно шукали технічні рішення, які б допомогли зробити менш важким процес малювання тисяч кадрів. Адже це була дуже складна і довга робота. Однією з важливих постатей, яка привела в порядок історію анімації від самого початку до золоті доби, став Дж. Бендацці. У своїх працях він детально описує, як змінювався образ [2, с. 22]. У той самий час розвивався модернізм, тому ранні анімаційні роботи мали експериментальний характер. Вони не боялись пробувати нові форми.

Технології в анімації постійно ставали кращими. І це було дуже тісно пов'язано з тим, як вдосконалювалися способи знімання та показу зображень. Одним із найважливіших етапів став винахід целулоїдних шарів (прозорих плівок). Завдяки цьому можна було відокремити персонажа, який рухається, від нерухомого фону. Це відкриття допомогло створити великі студії та виробництво, схоже на конвеєр, де кожен етап роботи виконувала окрема людина. Щоб краще зрозуміти, як розвивалася технологія, варто подивитися на типи головних пристроїв, які змінили цю сферу.

Узагальнену інформацію про важливі віхи технічного розвитку наведено в таблиці 1.1, де відображено основні інновації та їхній внесок у мистецтво.

Таблиця 1.1 – Головні етапи та пристрої в історії розвитку анімації

| Назва пристрою / технології        | Автор / Період    | Функціональне значення для анімації                                     |
|------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Фенакістископ (рис. А.2)           | Ж. Плато (1832)   | Створення ілюзії руху через обертовий диск зі щілинами                  |
| Праксиноскоп (рис. А.6)            | Е. Рейно (1877)   | Використання дзеркального циліндра для плавнішого відтворення           |
| Целулоїдна технологія              | Е. Херд (1914)    | Впровадження прозорих шарів для розшарування кадру                      |
| Ротоскопіювання (рис. А.7)         | М. Флейшер (1915) | Метод обмальовування реальних кадрів для досягнення реалістичності руху |
| Комп'ютерна 2D-анімація (рис. А.8) | 1970–1980-ті рр.  | Перехід до цифрового малювання та автоматизації фаз анімації            |

*Джерело: складено автором на основі [2; 6; 20; 28]*

Світова анімація пройшла шлях від коротких атракціонів до повноформатних фільмів, які мають значний вплив на світову економіку. Золота доба американської анімації, пов'язана зі студіями Walt Disney та Warner Bros., сформувала дванадцять основних принципів руху. Водночас європейська школа, особливо французька та чеська, розвивалася в напрямку авторського, філософського мистецтва. Анімація перестала бути тільки для дітей – вона стала повноцінним інструментом політичної сатири та соціальної критики. Дослідник І. Печеранський зауважує, що становлення анімаційної індустрії у XX столітті відбувалося через постійну взаємодію мистецтва та високих технологій [12, с. 39]. Це призвело до того, що з'явилися різні жанри: від розважальних серіалів до складних експериментальних стрічок, які піднімають серйозні філософські питання.

Якщо дивитися на світову анімацію, то окремий і дуже важливий її шар – це розвиток технік стоп-моушн. Простіше кажучи, це така анімація, де замість мальованих картинок рухають справжні об'єкти. Наприклад, ляльки, фігурки з пластиліну або будь-які речі. Їх знімають кадр за кадром, трохи пересуваючи, і в результаті вони ніби оживають. Лялькова анімація, перекладка та пластилінова техніка (див. рис. А.9 – А.11) мають унікальну тактильну природу, яка вирізняє їх на фоні цифрових зображень. Якщо подивитися на те, як розвивалася техніка стоп-моушн протягом 120 років, то видно: механічні нововведення допомогли

зробити персонажів дуже пластичними. Тобто їхні рухи стали неймовірно природними та гнучкими, майже як у живих істот [20, с. 55]. Важливо розуміти, що кожен рух об'єкта в кадрі вимагає від аніматора глибокого знання анатомії та фізики твердих тіл. Навіть у часи, коли всюди панує комп'ютерна графіка, стоп-моушн залишається актуальним завдяки своїй «живій» естетиці. Багато сучасних авторів використовують стоп-моушн, щоб створювати атмосферні, часто трохи сумні світи, які дуже добре резонують із внутрішнім станом глядача.

Українська анімація має власну самобутню історію, яка розпочалася у 1920-х роках у стінах ВУФКУ (Всеукраїнського фотокіноуправління). Ранні українські анімаційні стрічки мали яскраво виражений графічний характер та часто використовувалися як агітаційні вставки або освітні сюжети. У 1930-х роках зміст анімації почав змінюватися: українські митці почали звертатися до національних тем, навіть попри ідеологічний тиск [10, с. 291]. В'ячеслав Левандовський став одним із засновників вітчизняної школи, створивши перші українські мультиплікаційні фільми, такі як «Казка про солом'яного бичка» (див. рис. А.12). Навіть при технічних обмеженнях ці роботи демонстрували високий рівень художнього дизайну та гарне розуміння того, як має рухатися зображення. Ранній період заклав міцний фундамент для подальшого розквіту анімаційного мистецтва в Україні.

У 1960-1970-х роках українська анімація пережила справжній підйом. Тоді сформувалися впізнавані стилі Давида Черкаського та Володимира Дахна. Серії про козаків стали справжнім культурним явищем – вони поєднували народну тематику з динамічним дизайном (див. рис. А.13). Мистецтво мультиплікації цього періоду характеризувалося сміливістю експериментів із колажем, перекладкою та мальованою технікою [26, с. 15]. Українська школа вирізнялася особливим гумором, іронією та увагою до деталей фонового оформлення. Анімація стала специфічним культурним продуктом, що репрезентував Україну на міжнародній арені через унікальну візуальну мову [16, с. 160]. У той час анімація остаточно утвердилася як самодостатній вид мистецтва з виразними національними рисами.

Коли анімація перейшла в цифрову еру, інструменти дизайнерів дуже змінилися. З'явилися поняття 2D та 3D моделювання (див. рис. А.14). Комп'ютерна анімація дозволила створювати складні візуальні ефекти, які раніше були технічно неможливими або занадто дорогими. Але творча частина процесу залишилася незмінною: будь-який проєкт все одно починається з концепт-арту та драматургії кадру [6, с. 72]. Технології просто розширили набір засобів, дозволяючи поєднувати різні стилі в одному мультфільмі. Важливо, що тепер незалежні автори можуть створювати анімацію, бо інструменти стали доступнішими. Але це вимагає від дизайнера глибоких знань програм та цифрової естетики, щоб не втратити художню якість.

Сьогодні в анімації використовується дуже багато різних технік, і кожна має свої художні засоби та особливості виробництва. Вибір техніки впливає не тільки на те, як виглядає мультфільм, але й на те, яка емоційна відстань виникає між автором і глядачем. Щоб краще зрозуміти, якими бувають види анімації, варто подивитися, як саме створюється зображення та який матеріал використовується. У таблиці 1.2 показано порівняльну характеристику основних видів анімації, які зараз поширені у світі.

Таблиця 1.2 – Порівняльна характеристика основних технік анімації

| Назва техніки           | Матеріально-технічна база                | Візуальні особливості та переваги                                                       |
|-------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Мальована (класична)    | Графічні матеріали, целулоїд, папір      | Висока пластичність, унікальний авторський штрих, м'якість рухів                        |
| Перекладка (cut-out)    | Вирізані елементи (паперові або цифрові) | Графічність, чіткість силуетів, швидкість у виробництві порівняно з класичною анімацією |
| Лялькова анімація       | Об'ємні макети, каркасні ляльки          | Глибока об'ємно-просторова орієнтація, реалістичність фактур                            |
| Комп'ютерна 3D-анімація | Програмне забезпечення для моделювання   | Можливість створення складних ракурсів, реалістичне освітлення та фізика                |
| Пікселяція              | Живі люди як об'єкти анімації            | Сюрреалістичний ефект, поєднання реальності з магічним рухом                            |

*Джерело: складено автором на основі [6; 15; 20; 26]*

Якщо подивитися на всі ці техніки, можна зробити висновок, що анімація – це найгнучкіший інструмент для дизайнера, тому що вона дозволяє змінювати

форму під будь-яке конкретне завдання. Кожна техніка, від традиційної перекладки до складного 3D-рендерингу, несе в собі певний культурний код і викликає свої асоціації.

Розробка анімаційного персонажа є центральним елементом дизайну, адже він виступає головним носієм емоцій та ідей проєкту. Основи створення персонажа передбачають не лише його зовнішній вигляд, а й внутрішню логіку його рухів та характер взаємодії з оточенням [15, с. 70]. У 2D-анімації дуже важливими є силует персонажа і те, наскільки легко впізнаються його лінії. Це потрібно для того, щоб глядач швидко зчитував образ, тобто одразу розумів, що бачить. Сучасні можливості в мистецтві та технологіях дозволяють робити авторську векторну анімацію. У ній персонаж залишається дуже якісно промальованим, зберігаються всі деталі [3, с. 19]. Завдяки цьому анімацію можна показувати на різних платформах: від великих кіноекранів до маленьких телефонів. Те, наскільки цілісним вийшов образ персонажа, визначає успіх усього проєкту і те, чи викличе він співчуття у глядача.

Анімація дуже сильно впливає на те, як ми думаємо і що відчуваємо. Це тому, що вона використовує образи, які нам зрозумілі на якомусь глибшому рівні. Оскільки малюнок не є точним відтворенням реальності, анімація може проникати в несвідоме глибше, ніж звичайне кіно. Вона ніби обходить ті логічні бар'єри, які ми маємо [14, с. 354]. Через це анімація стає дуже хорошим засобом для роботи з важливими і складними темами: пам'ять, страх або надія. Те, як анімація на нас впливає, проявляється в тому, як змонтовані кадри, які кольори підібрані і які звуки використані. Усе разом це створює певний настрій. У дизайні анімаційного проєкту кожна візуальна деталь має працювати на цей настрій, щоб він чіпляв глядача. Тому анімація – це не просто картинки, що рухаються. Це складний спосіб передавати емоції та спілкуватися без слів.

У сучасному культурному просторі анімація виконує не лише естетичну, а й важливу соціальну роль у системі дозвілля. Вона використовується для візуалізації складних процесів, у рекламі, геймдизайні та веб-інтерфейсах. Соціально-культурна анімація розглядається як вид діяльності, що стимулює

творчу активність людини [27, с. 72]. Інтерактивна анімація дозволяє глядачеві стати співавтором історії, і це змінює те, як ми сприймаємо мистецтво. Завдяки своїй багатофункціональності анімація стає універсальною мовою спілкування в епоху глобалізації. У сфері активного дозвілля анімація допомагає створювати середовище, де кожному комфортно, і сприяє соціальній адаптації різних груп людей [11, с. 25].

Окремий напрям досліджень – феноменологія анімації, яка вивчає, що таке анімований рух як особлива форма існування зображення. Анімація створює відчуття «життєвості» там, де її бути не може за законами природи, і формує власний світ зі своїми фізичними правилами [21, с. 84]. Це дає дизайнеру безмежну свободу у створенні світів, що керуються лише логікою художнього задуму та композиційної доцільності. Порівняльний аналіз східних та західних шкіл анімації демонструє різні підходи до сторітеллінгу та візуальної естетики [22, с. 125]. Західна традиція частіше любить динаміку і зосереджується на людині, а східна – на спогляданні та глибоких метафорах. Розуміння цих відмінностей допомагає створювати проекти, які цікаві всьому світу, але при цьому залишаються авторськими.

Новітні технології, такі як штучний інтелект та процедурна генерація, відкривають нові горизонти для вивчення історії та створення анімації. AniVision та інші технологічно-допоміжні підходи дозволяють по-новому глянути на класичні твори та оптимізувати процес виробництва [23]. Але, незважаючи на технологічний прогрес, головним в анімації залишається людина – її ідеї, емоції та унікальне бачення світу. Взаємодія комп'ютерних технологій та художньої творчості створює простір для інновацій в анімації [24, с. 44]. Майбутнє галузі полягає у гармонійному поєднанні історичної традиції та сучасних цифрових інструментів. Так анімація продовжує розвиватися як живе мистецтво, яке постійно змінюється.

Сьогодні, щоб створювати анімацію, дизайнеру потрібні не тільки художні навички, але й глибоке розуміння медіа-середовища. Анімація відкриває багато можливостей: від ігрових інтерфейсів до інтерактивної реклами [4, с. 50]. Кожен

проект починається з осмислення теми, і тут анімація є головним засобом передачі смислів. Важливо, щоб технічне виконання не затьмарювало зміст, а лише підкреслювало головну ідею. Анімаційний продукт сьогодні – це складна візуальна система зі своєю ієрархією елементів та законами внутрішньої гармонії. Дизайнер анімації по суті є режисером того візуального досвіду, який отримує глядач.

Останнім часом анімація все частіше звертається до документалістики – це дозволяє по-новому розповідати про реальні події. Анімована документалістика поєднує точні факти з авторським баченням і викликає особливе співчуття у глядача [18, с. 242]. Це особливо важливо при роботі з травматичним досвідом, де пряме зображення може бути занадто жорстким, а анімаційна метафора – більш доречною. Технології візуальних ефектів (VFX) суттєво вплинули на виробництво, стираючи межі між кіно та анімацією [19, с. 84]. Цифровізація кінематографа призвела до того, що анімаційні методи стали базовими для створення будь-якого сучасного візуального контенту. Це розширює професійне поле дизайнера, ставлячи перед ним нові виклики.

Окремо варто сказати про те, як анімація допомагає розвивати національну ідентичність – це дуже важливо у складні періоди історії. 2D-графіка та анімація дозволяють створювати цілісні образи, які передають культурні коди та цінності народу [5, с. 262]. Анімація стає інструментом культурної дипломатії, розповідаючи світу про історію та сьогодення через універсальні художні образи. В умовах воєнного стану анімаційні проекти часто виконують терапевтичну функцію, допомагаючи глядачеві знайти внутрішню опору. Кожен такий проект – це частина процесу утвердження національного мистецтва у світі. Це означає, що дизайнер несе велику відповідальність за якість та зміст анімаційного продукту.

Сьогоднішня анімація намагається знайти такі смисли, які зрозумілі людям у будь-якій країні світу. Є так звані культурні інваріанти – це те спільне, що присутнє у різних культурах (наприклад, радість, біль, страх). І коли це спільне поєднується з різноманіттям форм, то виходить багатий матеріал для творчих

експериментів і нових рішень [9, с. 229]. Анімація сьогодні – це вже не просто картинки, що рухаються. Це ще й складний філософський текст, який треба уважно читати і розуміти. Те, як анімація впливає на культурний простір, стає дедалі важливішим. Вона проникає в нові сфери людського життя. Якщо робити мистецтвознавчий аналіз, то можна побачити глибокі зв'язки між технікою анімації та тим, що хотів сказати автор. Такий підхід дає змогу побачити анімацію цілісно – як складне явище, пов'язане і з культурою, і з суспільством.

Інтерактивність стала одним із головних викликів для сучасної анімації. Водночас вона відкриває нові можливості для того, як глядач взаємодіє з анімацією. Коли ми говоримо про кіно та анімацію в епоху інтерактивності, то вони перестають бути лінійними. Тобто глядач може впливати на те, як розвиваються події [13, с. 85]. Для дизайнера це означає, що треба створювати складні логічні схеми та враховувати багато варіантів того, що можна показати. Технології доповненої та віртуальної реальності (AR, VR) ще сильніше занурюють глядача в анімований світ. Він стає ніби частиною цього простору.

На завершення огляду варто зазначити, що історія розвитку анімації – це шлях безперервного пошуку нових способів вираження людського духу. Від перших малюнків у печерах до складних цифрових проєктів, анімація залишається найщирішим способом передавати емоції. Українська анімація має глибоке коріння та столітню історію, і сьогодні вона знову змінюється [25, с. 1028]. Вона шукає нові метафори, щоб говорити про трагедії та надії, і стає важливим голосом України у світі. Розуміння загальних закономірностей та історичного контексту є основою для створення авторського проєкту «Тиша після грому». Саме анімація з її здатністю до перетворень є найкращим інструментом, щоб показати тишу, яка настає після найстрашнішої бурі.

## **1.2 Сучасний стан та тенденції розвитку даної теми у світовому та українському контексті**

Сьогодні світова анімація дуже змінилася через перехід на цифру та через те, що різні технології почали змішуватися. Межа між кіно, відеоіграми та анімацією стала майже непомітною. Зараз анімація – це не тільки окремий вид мистецтва, але й універсальна мова візуальних ефектів, яка використовується майже в будь-якому медіа-контенті. Головні світові тенденції показують, що анімація поступово відходить від чистої розваги до складних соціальних проєктів, які піднімають питання інклюзивності, екології та психічного здоров'я. Дослідники кажуть, що візуальні ефекти дуже вплинули на те, як роблять кіно у всьому світі, особливо в період з 1990 по 2020 роки [19, с. 85]. Через це з'явилися нові стандарти візуальної культури, і анімація стала базовим інструментом для створення складних концепцій у будь-якій сфері.

Розвиток світової анімації на сучасному етапі неможливо розглядати без врахування впливу великих стрімінгових платформ, які змінили модель споживання контенту. Платформи стимулюють попит на нішеву авторську анімацію, що дозволяє експериментувати з візуальними стилями, далекими від класичних стандартів комерційної мультиплікації. Важливою тенденцією є посилення ролі незалежних студій. Вони використовують нові методи розповіді історій та унікальні графічні рішення, щоб зацікавити дорослу аудиторію. Сучасна анімація будується на загальних культурних речах, які зрозумілі всім, але вона постійно шукає нові форми, щоб виражати себе в умовах, коли медіа дуже швидко змінюються [9, с. 230]. Через цей пошук з'являються проєкти, які поєднують в собі цифрову досконалість і навмисну «недосконалість» ручної роботи, і так формуються нові естетичні правила.

У сучасних умовах українська анімація проходить через етап болючого, але дуже потрібного переосмислення. Вона заново питає себе, яку роль вона виконує і яка її головна мета. На тлі російсько-української війни вітчизняні аніматори змушені не лише працювати у надскладних технічних умовах, а й

шукати нові візуальні метафори для фіксації трагічного досвіду. Сучасна анімація України демонструє значні досягнення, незважаючи на проблеми фінансування та інфраструктурні виклики, відкриваючи нові перспективи для культурної дипломатії [17, с. 96]. Важливою рисою є звернення до тем національної ідентичності та історичної пам'яті, що транслуються через сучасну графічну мову. Українські проекти дедалі частіше з'являються на міжнародних фестивалях, демонструючи світові не лише біль війни, а й високий рівень професіоналізму та незламність творчого духу.

Яскравим підтвердженням високого рівня професіоналізму вітчизняних митців є успіх повнометражного проекту «Мавка. Лісова пісня» (див. рис. А.15), який став найкасовішим українським анімаційним фільмом, продемонструвавши здатність національного дизайну конкурувати з голлівудськими стандартами. Цей проект не лише відкрив українську міфологію світові, а й заклав нові технологічні підвалини для розвитку індустрії. Він поєднав класичну драматургію з передовими методами 3D-рендерингу. В авторській анімації важливим досягненням став проєкт Софії Мельник «Маріуполь. Сто ночей» (див. рис. А.16), який через мову візуальних метафор розповідає про трагедію знищеного міста, здобувши визнання на численних міжнародних кінофестивалях. Такі проєкти демонструють, що українська анімація здатна працювати у різних діапазонах: від масштабного фентезі до інтимної документальної драми, зберігаючи при цьому унікальний художній почерк.

Ще одним прикладом успішної інтеграції в світовий контекст є коротка анімація «Тигр блукає поруч» Анастасії Фалілеєвої (див. рис. А.17), яка була відібрана до конкурсної програми престижного фестивалю в Ансі (Франція). Цей мультфільм піднімає питання ментального здоров'я та внутрішньої самотності, що дуже добре збігається зі світовими тенденціями, коли анімація стає більш людяною та звертається до важливих тем. Важливо розуміти, що за кожним таким успіхом стоїть глибока робота з дослідження столітньої історії української анімації, яка дає авторам наснагу для створення автентичних образів [29]. Сучасні українські проєкти дедалі частіше стають об'єктом прискіпливої уваги

міжнародних критиків, які відзначають не лише технічну якість, а й особливу емоційну щирість, властиву вітчизняній школі.

Цифрова ілюстрація та анімація стали важливою частиною інформаційного спротиву. Вони виконують роль швидкого візуального коментаря до подій війни. Дослідники підкреслюють, що цифрова ілюстрація під час війни стала потужним засобом передачі того, що відчуває суспільство [7, с. 47]. Анімаційні ролики, які створювали в цей період, часто мають коротку форму, але дуже глибоке символічне наповнення, що дозволяє швидко та ефективно доносити смисли до глобальної аудиторії. Смисли в українській анімації змінилися: зараз вона переходить від простої розваги до глибоких філософських роздумів про свободу та життя. Щоб систематизувати головні тенденції, які визначають сучасну анімацію, варто подивитися на таблицю 1.3, де показано порівняльний аналіз світових та локальних напрямків розвитку.

Таблиця 1.3 – Основні тенденції розвитку анімації у світовому та українському контексті

| Напрямок тенденції   | Світовий контекст                                                  | Український контекст                                                        |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Технологічний вектор | Використання III, процедурна генерація, рендеринг у реальному часі | Оптимізація ресурсів, використання хмарних технологій для віддаленої роботи |
| Тематичне наповнення | Екологія, ментальне здоров'я, метавсесвіти                         | Війна, пам'ять, національна ідентичність, відродження                       |
| Візуальна стилістика | Гіперреалізм або навмисна крафтовість (mix-media)                  | Поєднання фольклорних мотивів із сучасним мінімалізмом                      |
| Соціальна функція    | Інклюзивність та представлення меншин                              | Культурна дипломатія, терапія травми, волонтерські проекти                  |

*Джерело: складено автором на основі [4; 7; 17; 19]*

Одним із найважливіших викликів для сучасного українського анімаційного дизайну є взаємодія комп'ютерних технологій та художньої творчості у кризових умовах. Технології тепер не просто інструмент для роботи. Вони ще й допомагають зберігати культурну спадщину. Завдяки їм можна зафіксувати ті образи та сенси, які знаходяться під загрозою зникнення. Коли цифрові інструменти взаємодіють з тим, що хоче сказати автор, це створює унікальний простір для нових ідей. У цьому просторі українська анімація

знаходить своє власне обличчя, яке не схоже на інші [24, с. 45]. Це особливо помітно у проєктах, що використовують 2D-графіку для створення інтимних, емоційно насичених історій, які не потребують великих бюджетів, але мають потужний вплив. Українська анімація виходить у світовий мистецький простір саме тому, що в ній поєднується технологічна грамотність та глибокий людський зміст.

Столітня історія української анімації, яка сьогодні активно переосмислюється дослідниками, дає сучасним митцям необхідне підґрунтя для творчих пошуків. Важливо розуміти, як саме намальована ця історія, які образи були провідними у різні десятиліття та як вони трансформувалися під впливом історичних зсувів [29]. Сучасні автори часто звертаються до досвіду попередників, використовуючи класичні методи в новій цифровій інтерпретації. Це створює відчуття, що традиція не переривається. Коли досвід передається від одного покоління до наступного, це дуже важливо для того, щоб в анімаційному дизайні сформувалися стійкі культурні символи.

Інтерактивність і нові можливості візуального мистецтва в цифрову епоху дають змогу створювати анімацію, яка виходить за межі звичайного екрана. Візуальне мистецтво і соціальна культура зараз постійно взаємодіють і впливають одне на одне. І в цьому процесі анімація стає тим мостом, який поєднує традиції з майбутнім [13, с. 86]. Сучасні проєкти часто використовують елементи інтерактивності, залучаючи глядача до активної участі в розгортанні сюжету. Це змінює роль дизайнера анімації. Тепер він має створювати не тільки рух персонажа, але й усі можливі варіанти того, як користувач взаємодітиме з віртуальним середовищем. Такий підхід робить анімацію дуже гнучкою та адаптованою до потреб сучасного споживача інформації.

Важливою тенденцією сьогодні є те, що анімація використовується для формування національної ідентичності, особливо серед дітей та молоді. Засоби 2D-графіки та анімації дозволяють створювати освітні та патріотичні історії, які легко сприймаються новим поколінням, що звикло до візуальної мови [5, с. 263]. Під час війни ці практики стають стратегічно важливими, допомагаючи

утверджувати українську ідентичність через привабливі та сучасні образи. Анімаційний проєкт стає не просто картинкою, а носієм цінностей, які закладаються у свідомість на підсвідомому рівні. Це означає, що дизайнер несе велику відповідальність за вибір символів, кольорів та динаміки сюжету.

Сьогодні анімація дає графічним дизайнерам дуже різні творчі можливості. Це може бути малюнки для ігор (концепт-арт) або інтерактивна реклама, яка змінюється залежно від того, що робить користувач. Через те, що люди і суспільство змінюються, дизайнери мають шукати нові підходи до створення контенту. І в цих підходах важливі і мораль (етика), і краса (естетика) [4, с. 50]. Анімація допомагає показати складні думки, які важко передати іншими способами, і робить їх зрозумілими для багатьох людей. Тому анімаційний дизайн вважається дуже перспективним напрямком у сучасному візуальному спілкуванні.

У світових трендах також помітно, що люди все більше цікавляться тим, як ми сприймаємо рух і час у цифровому середовищі. Анімація створює свій власний простір і час, де можна уповільнити або пришвидшити час, залежно від того, яка емоційна напруга в сцені [21, с. 85]. Це дає авторам змогу керувати тим, на що дивиться глядач, і показувати йому внутрішній світ героїв. Для проєктів, які працюють з темами пам'яті та травми, такі можливості дуже важливі. Вони дозволяють передати те, що неможливо сказати словами.

Технічні та творчі аспекти комп'ютерної анімації сьогодні постійно збагачують одне одного. Нове програмне забезпечення стимулює появу нових художніх стилів. У колективних монографіях, які досліджують сучасні тренди, підкреслюється, що дизайнер має добре знати технічну сторону, щоб реалізувати свій творчий задум [6, с. 73]. Сучасний аніматор – це одночасно художник, інженер та психолог, який повинен розуміти, як технологія вплине на кінцеве сприйняття образу. Безперервне навчання та адаптація до нових інструментів стають обов'язковою умовою професійної придатності в анімаційній індустрії. Через це вся галузь розвивається дуже динамічно.

Для кращого розуміння того, як розподіляються ресурси та увага в сучасному анімаційному виробництві, доцільно розглянути структуру засобів виразності, що домінують у актуальних проєктах. Таблиця 1.4 демонструє ієрархію елементів дизайну, які формують сучасний анімаційний продукт.

Таблиця 1.4 – Пріоритетність елементів дизайну в сучасних анімаційних проєктах

| Елемент дизайну         | Значення у сучасному проєкті                       | Інструментарій реалізації            |
|-------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Концептуальна метафора  | Ядро проєкту, що забезпечує глибину сенсів         | Сценарій, розкадровка, символіка     |
| Кольорова драматургія   | Формування емоційного фону та зміна настрою        | Цифровий живопис, колористичні схеми |
| Динаміка руху (таймінг) | Передача характеру персонажа та ритму історії      | Ключові кадри, криві руху (curves)   |
| Звуковий ландшафт       | Посилення візуальних акцентів, створення атмосфери | Саунд-дизайн, фолі-ефекти            |
| Технологічна стилізація | Надання проєкту унікального вигляду (look-dev)     | Шейдери, пост-обробка, фільтри       |

*Джерело: складено автором на основі [6; 14; 15; 22]*

Сучасна анімація також активно проникає у сферу відпочинку та розваг. Вона стає частиною підходів, які враховують потреби різних людей (інклюзивності), а також допомагає в соціальній реабілітації, тобто поверненні людини до нормального життя в суспільстві. Анімація допомагає людям, які пережили травму, виражати свої почуття через творчість, і це особливо важливо для дітей у зонах конфлікту [11, с. 26]. Соціально-культурна анімація як вид дозвілля допомагає об'єднувати громади та долати соціальну ізоляцію [27, с. 73]. Ці речі, пов'язані з людьми та їхніми потребами, показують, що анімація важлива не просто як мистецтво. Вона ще й є інструментом для суспільства.

Особливе місце в сучасному дизайні займає розробка анімаційних персонажів в авторській векторній анімації. Вони поєднують у собі художню виразність та технічну гнучкість. Художньо-технологічні особливості створення таких персонажів дозволяють авторам працювати з мінімальними ресурсами, але досягати максимального емоційного ефекту [3, с. 20]. Векторний персонаж є легко впізнаваним та зручним для анімації в різних середовищах, що робить його

ідеальним для сучасних мультиплатформних проєктів. Це дозволяє українським незалежним авторам конкурувати на світовому ринку, пропонуючи унікальні стилістичні рішення. Векторна графіка стає основою для нової хвилі української анімаційної ілюстрації.

Дослідження психологічних особливостей анімації підтверджують, що вона здатна глибоко впливати на глядача. Анімація може бути безпечним простором для проживання складних емоцій, таких як горе, страх або втрата, і це дуже важливо для нашого проєкту [14, с. 355]. Дизайнер, знаючи ці особливості, може свідомо вибудовувати візуальний ряд так, щоб вести глядача від напруги до полегшення в кінці. Тому анімація є незамінною для створення контенту, спрямованого на психологічну підтримку та реабілітацію. Кожна секунда анімованого руху має бути вивірена з точки зору її впливу на психіку.

Сьогодні в українському мистецтві анімація є особливим культурним продуктом, який має свої унікальні риси. І на міжнародній сцені вона звучить дуже потужно, її добре чути. Вона показує українські цінності та бачення світу, стаючи важливою частиною національного бренду [16, с. 161]. Успіхи українських аніматорів на міжнародних фестивалях свідчать про те, що світ готовий сприймати нашу візуальну мову та співпереживати нашому досвіду. Це відкриває нові можливості для спільного виробництва та культурного обміну, що дуже важливо для розвитку індустрії.

Сучасна анімація в Україні також активно розвивається як спосіб формування національної ідентичності за допомогою 2D-графіки. Це особливо важливо для дітей та молоді, тому що через яскраві картинки вони вчаться любити і розуміти свою культуру, навіть коли весь світ стає дедалі більш глобалізованим [5, с. 265]. Проєкти, які поєднують сучасний дизайн з традиційними історіями, мають найбільший потенціал для довготривалого впливу на свідомість. Походження та стан анімації в сучасній культурі свідчать про її величезний потенціал до змін та адаптації. Ми бачимо, як анімація проникає в архітектуру, моду, медицину та науку, стаючи універсальним інтерфейсом між людиною та інформацією [8, с. 150]. Це розширює горизонти

професії дизайнера, роблячи його затребуваним у різних сферах. Анімація сьогодні – це не лише рух, а й спосіб мислення, що дозволяє бачити можливості там, де інші бачать обмеження.

На завершення аналізу сучасного стану анімації варто сказати, що, незважаючи на всі технологічні нововведення, головним залишається щирість та глибина художнього висловлювання. Українська анімація має унікальний шанс стати світовим лідером у створенні емоційно насичених, гуманістичних проєктів. Проєкт «Тиша після грому» добре вписується в ці тенденції, пропонуючи глядачеві не просто видовище, а простір для роздумів та зцілення. Розуміння сучасного контексту дозволяє створити роботу, яка буде не тільки теоретично обґрунтованою, але й актуальною на практиці.

### 1.3 Аналіз аналогів

Аналіз анімаційних робіт, які вже існують, – це важливий етап під час створення проєкту. Він допомагає зрозуміти, які візуальні прийоми та способи розповіді історій найкраще працюють для передачі складних смислів. Сьогодні у світі короткометражна анімація показує багато різних підходів до тем самотності, втрати, нерівності між людьми та надії. І все це через універсальну мову графіки, яка зрозуміла багатьом. Коли ми вивчаємо схожі проєкти, то бачимо, як саме автори використовують композицію та технічні засоби, щоб викликати у глядача сильні емоції навіть без слів. У цьому дослідженні ми розглядаємо п'ять відомих проєктів. Вони мають спільні з дипломним проєктом «Тиша після грому» теми або стиль рішення.

#### 1. Аналіз анімації «Snow Bear» (2025)

Основна ідея цієї анімації в тому, щоб показати, як внутрішній світ героя змінюється від повної самотності до того, що він знаходить емоційне наповнення. Автор будує сюжет навколо подорожі полярного ведмедя. Білий безмежний простір тут виступає як символ внутрішньої порожнечі, яку треба чимось заповнити. Кожна сцена – це крок до того, як персонаж стає частиною спільноти полярних сусідів. І завершується все тим, що він створює сім'ю. Така побудова дозволяє глядачеві побачити чіткий шлях змін героя на психологічному рівні через візуальні образи. Оскільки діалогів немає, увага переноситься на мову символів. Кожна зміна в ландшафті показує новий етап того, як герой зростає внутрішньо. Використання відкритого горизонту підсилює відчуття, що пошук є нескінченним, і врешті все приходить до логічного та емоційно наповненого фіналу.

Виразність, змістовність та образність твору досягаються через те, як добре пропрацьована міміка і пластика тварини, яка стає майже людською. Образ ведмедя стає одночасно символом вразливості та сили, і це робить історію зрозумілою на інтуїтивному рівні. Зміст зосереджується на базових потребах у любові та прийнятті, які є спільними для будь-якої живої істоти. Кожен

візуальний образ у стрічці працює на те, щоб створити відчуття крихкості життя в суворому кліматі [34]. Автор приділяє багато уваги дрібницям, наприклад погляду або руху лап, щоб передати складні почуття без жодного слова. Емоційна насиченість кадрів підтримується тим, що герой постійно відчувається у кожному графічному штриху.

Основний композиційний прийом у «Snow Bear» – це вміння використовувати контраст між тим, яким великим є навколишнє середовище, і якими маленькими є деталі персонажа. Панорамні плани Арктики підкреслюють, яким маленьким є герой перед природою, а крупні плани показують найменші зміни в його настрої. Рух побудований плавно, і це підкреслює споглядальний характер твору, даючи глядачеві час подумати. Таке поєднання планів створює ритм, який утримує увагу протягом усіх 11 хвилин розповіді. Автор свідомо використовує асиметрію в кадрі, щоб виділити персонажа на тлі безмежних снігів, акцентуючи увагу на його самотності. Візуальна рівновага досягається завдяки тому, що акценти розставлені точно і спрямовують погляд глядача туди, куди треба.

Технологія виконання заснована на традиційній 2D-анімації, де кожен кадр малювався вручну протягом трьох років. Використання текстурних пензлів створює ефект художнього полотна, яке ожило, додаючи зображенню матеріальності та глибини. Висока деталізація фонів поєднується з простим дизайном персонажів, і це є характерною рисою студії Аарона Блейза. Цифрова обробка світлових ефектів додає сценам атмосфери та підсилює відчуття холоду або тепла (див. Додаток Б, рис. Б.1). Особлива увага приділялася тому, як передати фактуру снігу та хутра, щоб візуальний ряд був майже тактильним (його хочеться торкатися). Поєднання класичної школи малювання з сучасними методами композитингу дозволило автору створити унікальну естетику, яка виглядає і сучасно, і водночас позачасово. Кропітка робота над кожним переходом між кадрами забезпечила дуже плавні рухи та виразність сцен.

Композиційна побудова кадрів у «Snow Bear» була проаналізована за допомогою схеми асиметрії та ізоляції об'єкта (див. рис. 1.1).

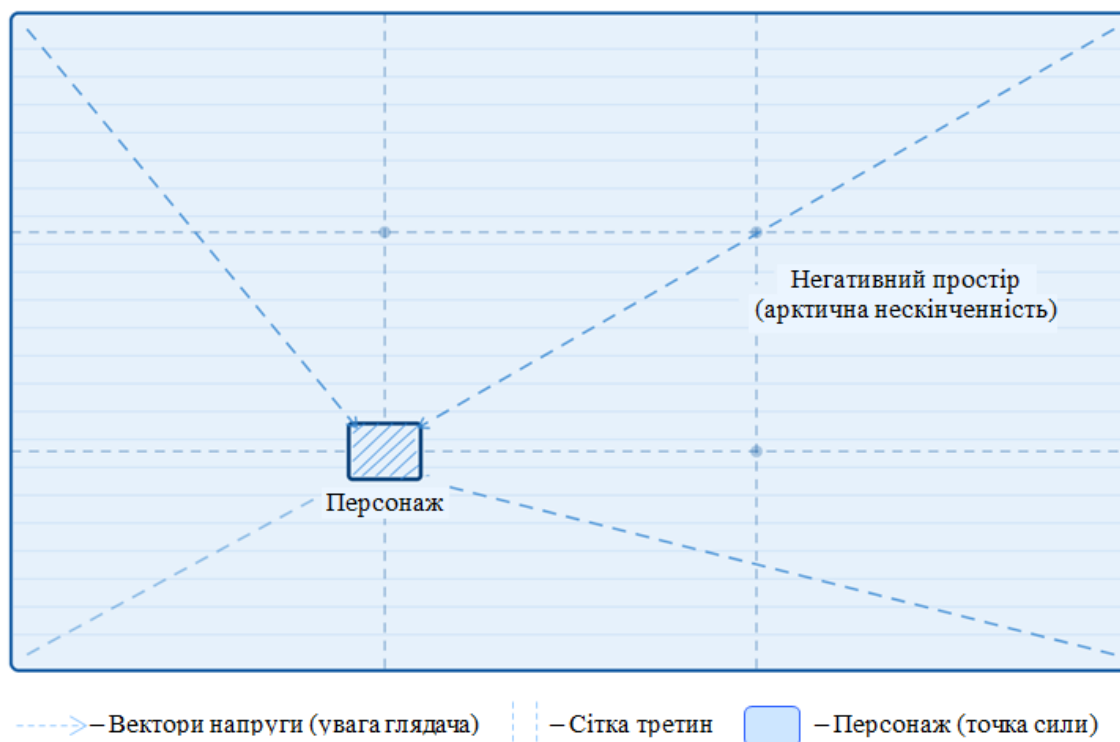


Рисунок 1.1 – Схема «Композиційна асиметрія та ізоляція об'єкта»

На графічній схемі, яка побудована за правилом третин, добре видно, що головний акцент зміщений в одну з нижніх точок сили. Велика кількість вільного простору (negative space), позначена горизонтальними лініями, показує арктичну пустку та емоційний вакуум навколо героя. Пунктирні лінії, які показують напрямок уваги, йдуть від кутів кадру до маленького центрального елемента, і це створює психологічний ефект вразливості та самотності. Такий спосіб побудови кадру дозволяє автору грати з відчуттям масштабу, протиставляючи маленького ведмедя безмежному світу. Схема показує, як порожнеча в кадрі стає повноцінним інструментом для розповіді історії, підсилюючи стан відчуженості.

З мінусів цієї анімації можна назвати те, що сюжет трохи передбачуваний. Він будується за класичними законами сімейної драми. Тривалість у 11 хвилин при тому, що діалогів немає, іноді робить емоційну динаміку повільнішою в середині. Деякі глядачі можуть подумати, що фінал занадто солодкий та сентиментальний, і це трохи не пасує до суворої стилістики перших кадрів. Темп розповіді місцями здається надто розтягнутим, і це може ускладнити перегляд для тих, хто звик до більш динамічного монтажу. Також можна зауважити, що

тут немає гострих конфліктних поворотів, тому центральна частина історії трохи одноманітна. Але ці зауваження не перекреслюють загалом високу якість виконання та цілісність художнього задуму.

До плюсів проєкту можна віднести його чудову художню якість і те, як він викликає глибоке співпереживання лише через візуальні засоби. Стрічка показує, як один автор може створити масштабне полотно, яке отримало понад 40 міжнародних нагород. Особливо варто відзначити роботу зі світлом і повітрям (атмосферою), яка змінюється залежно від того, що відчуває ведмідь. Цей мультфільм доводить, що традиційна анімація все ще актуальна і може конкурувати з іншими форматами навіть у 2025 році. Високий рівень деталізації персонажа дозволяє глядачеві відчути кожен емоцію без жодних слів. Чудове музичне оформлення гармонійно доповнює картинку і створює цілісну атмосферу північної казки.

Висновки про позитивні сторони цього аналогу показують, що варто використовувати деталізовану пластику персонажа для передачі емоцій у проєкті «Тиша після грому». Та робота зі світлом, яку ми бачили у «Snow Bear», може стати в нагоді для створення контрасту між «темною кімнатою» та «світлими спогадами». Приклад того, як вдало поєднуються великі плани середовища з емоційними портретними кадрами, допоможе нам розробити розкадровку для нашого мультфільму. Те, що тут використана традиційна 2D-техніка, підтверджує правильність обраного нами технічного шляху для втілення авторського задуму. Аналіз цього твору дає розуміння того, як через мінімалістичний дизайн персонажа можна досягти сильного психологічного впливу.

## **2. Аналіз анімації «Father and Daughter» (2000)**

Основна композиційна ідея цієї стрічки в тому, щоб показати нескінченність очікування і те, як людина залишається вірною пам'яті. І робиться це через метафору життєвого циклу. Автор будує сюжет навколо берега озера, яке стає місцем, куди героїня постійно повертається протягом усього свого життя. Сценарій зосереджується на тому, як час невпинно рухається вперед. Він

змінює тіло героїні та те, що її оточує, але внутрішня надія на зустріч залишається незмінною. Тут автор розмірковує про втрату, де саме очікування стає сенсом життя персонажа. Кожна нова сцена приїзду до озера показує новий етап дорослішання – від дитинства до глибокої старості, і це підкреслює, що час плине неминуче. Виходить, що композиція твору зациклюється на одній географічній точці, яка перетворюється на особливе місце, пов'язане зі спогадами.

Виразність, змістовність та образність цього проєкту базуються на тому, що графічна мова тут дуже лаконічна, і кожна лінія має свій символічний сенс. Образ велосипеда виступає як символ руху через життя. А висохле озеро – це метафора того, що час вичерпано, і наближається вічність. Змістовність твору виходить за межі просто сімейної історії, перетворюючись на роздуми про смерть і духовне переродження. Емоційна сила кадрів стає сильнішою через те, що тут немає зайвих деталей, тому глядач може зосередитися на почуттях дівчинки [30]. Автор свідомо не промальовує обличчя, зосереджуючи увагу на мові тіла, позах та силуетах персонажів. Такий підхід робить історію універсальною, бо кожен глядач може перенести на екранні образи власний досвід.

Основним композиційним прийомом тут є те, що сцени приїзду до озера ритмічно повторюються, і це підкреслює плин десятиліть. Використання довгих тіней та низького горизонту створює відчуття величезного простору та самотності героїні. Динаміка кадру побудована на контрасті між активним рухом (коли вона їде на велосипеді) та статичним очікуванням біля води. Цей ритм діє як гіпноз, поступово занурюючи глядача у стан задумливості й смутку, коли хочеться просто дивитися і думати. Велика кількість порожнього простору в кадрі підкреслює відсутність того, кого чекають, і робить порожнечу повноправним учасником історії. Кожен кадр вивірений з точки зору графічної рівноваги, тому стрічка виглядає як жива гравюра.

Технологія виконання – це традиційна 2D-анімація, виконана у стриманих коричнево-сірих тонах (сепія), які нагадують старі фотографії. Автор

використовує техніку акварельної відмивки, щоб створити м'які переходи кольору неба та води, це додає зображенню легкості та недовговічності. Мінімалістичний стиль дозволяє не відволікатися на технічні ефекти, тому увага тримається на графічній драматургії. Відсутність чітких контурів у деяких сценах підсилює відчуття, що спогади та час ніби розмиті (див. рис. Б.2). Використання обмеженої кількості кольорів створює цілісну атмосферу, де навіть відтінок паперу працює на загальний задум авторів. Традиційний метод малювання підкреслює людяність та щирість твору, роблячи його близьким до класичного образотворчого мистецтва.

Щоб наочно підтвердити ритмічну структуру твору, було розроблено схему лінійного руху та змін із часом (див. рис. 1.2). На схемі за допомогою горизонтальної осі часу та геометричних силуетів показано, як автор використовує повторення форми, щоб показати старіння персонажа. Кожен прямокутник на схемі позначає певний етап життя героїні, де зміна нахилу та висоти фігури символізує фізичні та емоційні зміни. Використання коліс велосипеда підкреслює філософську ідею про те, що життя циклічне. Це графічне дослідження доводить, що за допомогою суворого ритму можна досягти глибокого ефекту в розповіді без зайвої деталізації. Схема акцентує увагу на тому, що вектор руху є незворотним, а це головне для розуміння фіналу анімації.

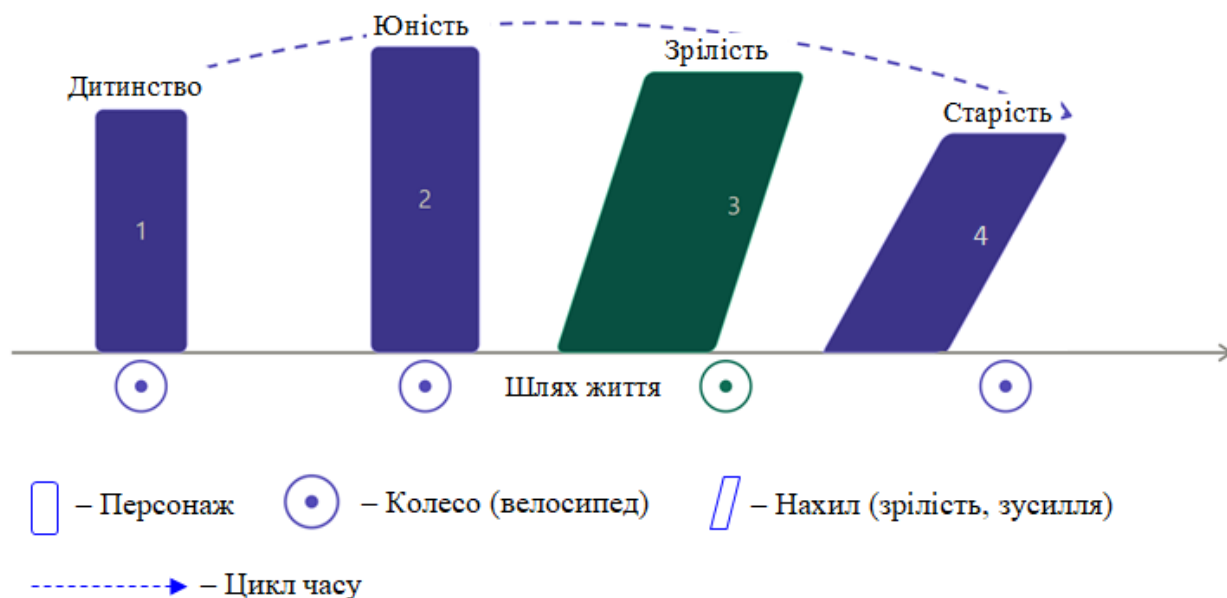


Рисунок 1.2 – Схема «Динамічний ритм та часова трансформація»

Якщо дивитися на цю анімацію з точки зору сучасного динамічного дизайну, то недоліком може здатися те, що вона занадто повільна і візуально дуже проста (майже сувора). Для звичайного глядача така манера може бути складною для сприйняття, тому що тут немає яскравих кольорів. Але якщо це авторське кіно, то такі особливості – це частина стилю, а не помилка в роботі. Те, що малюнки дуже умовні, вимагає від глядача певного розумового зусилля, щоб зрозуміти метафори та глибокі підтексти. Одноманітний ритм у середині твору може зробити так, що невідповідний глядач почне відволікатися. Але саме цей сповільнений темп допомагає зануритися в стан героїні, яка чекає довгі роки.

З позитивних сторін – тут геніально використано тишу та музику як повноцінні засоби розповіді без слів. Ця стрічка довела, що вона зроблена на високому рівні: отримала «Оскар» та багато гран-прі на головних фестивалях світу, що означає світове визнання. Те, як автор передає дорослішання і старіння персонажа через зміну силуету, ходи та пози – це чудовий приклад професійної анімації, краще не буває. Твір залишається актуальним десятиліттями, тому що він емоційно щирий і підіймає глибокі людські питання. Робота з порожнім

простором і з тим, як світло й повітря впливають на атмосферу, створює унікальний візуальний досвід, який важко забути. Мультфільм показує, як мінімальними засобами можна досягти сильного емоційного очищення та відгуку у глядача.

Висновки про позитивні сторони цього аналогу говорять про те, що прийом «дорослішання / зміна часу» ідеально підходить для нашого проєкту. У «Тиші після грому» ми можемо використати схожий ритм, щоб показати зміну пір року. Метафора «повернення до джерел» (у нашому випадку – до залишеного ведмедика) є важливою для побудови фіналу нашого сценарію. Стримана кольорова гама аналогу надихає нас на те, щоб використати обмежену палітру для підкреслення драматизму воєнних сцен і створення атмосфери втраченого часу. Досвід у передачі складних емоцій через прості геометричні форми допоможе нам у роботі над візуальним стилем персонажів. А використання циклічності в композиції дозволить створити цілісну структуру, де минуле і майбутнє зустрічаються в одній точці.

### **3. Аналіз анімації «My Life I Don't Want» (2021)**

Основна ідея цієї анімації – показати нерівну боротьбу людини з тиском з боку суспільства та різними перепонами. Сюжет побудований як шлях, де кожна нова сцена – це нове випробування: бідність, відсутність освіти, те, що жінок ставлять нижче за чоловіків. Автор хоче показати, як зовнішні обставини ламають долю людини, і вона не має вибору. Це такий соціальний маніфест, тільки зроблений у вигляді мистецтва. Він закликає співчувати і щось змінювати в суспільстві. Динаміка розповіді постійно зростає, і ми бачимо, як тягар обставин стає все важчим для крихкої героїні. Такий підхід дозволяє перетворити особисту історію на глобальне повідомлення про те, як важливі права людини.

Виразність, змістовність та образність твору базуються на жорсткому графічному стилі, майже як у плаката, що підсилює драматизм. Зміст є дуже гострим, тому що автор звертається до реальних проблем своєї країни (М'янми), але вони зрозумілі всьому світу. Образи-символи (наприклад, тягарі, які несе дівчина) показують абстрактні поняття соціального тиску. Кожен кадр

наповнений болем та відчуттям безвиході, тому дивитися це емоційно важко, але потрібно [33]. Те, що деталей мало, лише підкреслює силу головного образу, і глядач не відволікається на другорядні речі. Увесь візуальний ряд працює на те, щоб автор міг ніби напряду поговорити з глядачем.

Головний композиційний прийом тут – це «вертикальна» композиція. Героїня ніби постійно намагається піднятися вгору, але її тягнуть униз. Перешкоди, які ніби рвуть кадр, викликають у глядача відчуття дискомфорту та тривоги. Динаміка анімації різка та неспокійна, і це ідеально підходить до пригніченого внутрішнього стану персонажа. Автор часто використовує чорний фон, щоб максимально ізолювати фігуру дівчинки і показати, що вона абсолютно самотня у ворожому світі. Кожен рух персонажа супроводжується візуальним опором середовища, і це створює фізичне відчуття боротьби. Таке рішення робить простір кадру тісним і задушливим, підсилюючи головну ідею пригнічення.

Технологія виконання – цифрова 2D-анімація з грубим штрихом, що додає зображенню експресивності (виразності). Використання контрастних кольорів (червоного, чорного та білого) створює сильний візуальний акцент на головних моментах насильства або відчаю. Техніка дозволяє швидко змінювати форму об'єктів, а це важливо для метафоричної мови фільму. Графіка виглядає трохи необробленою та незавершеною, що лише підкреслює терміновість і актуальність того, що хоче сказати автор (див. рис. Б.3). Автор відмовився від плавних переходів і зробив рваний ритм кадрів, це підсилює відчуття нестабільності світу персонажа. Кожен штрих виглядає як нервовий розчерк, який передає емоційну напругу творця.

Недоліком цієї анімації можна вважати те, що вона занадто прямолінійна і повчальна. Іноді вона більше схожа на соціальний ролик, ніж на художній твір. Тут дуже багато негативних подій та образів на короткому проміжку часу, і це може викликати у глядача захисну реакцію – підсвідомо захочеться вимкнути. Але для теми боротьби за права людини такий радикальний підхід часто виправданий, дієвий і потрібен. Ритм розповіді місцями надто щільний, немає

місця для візуальної паузи або для того, щоб глядач сам подумав. Деяка спрощеність анатомії персонажів може сприйматися як відсутність майстерності, хоча насправді це частина стилю. Тим не менш, ці речі не зменшують соціальної ваги твору як важливого документа сучасності.

Позитивною стороною цього проєкту є його величезний вплив на суспільство. Він вміє говорити про складні речі без прикрас. Те, що він отримав понад 39 нагород, підтверджує: світова спільнота цінує щирість та актуальність піднятих тем. Мультфільм показує, як анімація може стати інструментом для захисту прав людини та голосом тих, хто не може висловитися сам. Автор чудово володіє мовою візуальних символів, тому історія зрозуміла і близька людям у будь-якому куточку планети без жодного слова. Автор вдало поєднує національну специфіку з універсальними людськими цінностями, створюючи твір, який не втрачає актуальності з часом. Цей проєкт є прикладом того, як мистецтво може слугувати інструментом для реальних змін у суспільстві.

Висновки щодо цього аналогу підтверджують, що графічні «перешкоди» та спотворення кадру добре працюють для показу травматичних спогадів. У нашому проєкті «Тиша після грому» цей прийом можна використати в сценах з «білим шумом» та ракетними обстрілами. Використання контрастного фону, щоб виділити дівчинку, допоможе створити потрібну емоційну дистанцію. Досвід автора дуже корисний для розробки декорацій зруйнованого міста. Також робота з обмеженою палітрою (червоний та чорний) надихає нас на пошук кольорних акцентів у нашому фіналі. Це дозволить зробити наш проєкт гострішим, а його візуальну мову – сучаснішою та переконливішою.

#### **4. Аналіз анімації «Freebird» (2022)**

Основна ідея цієї анімації – показати, що людина з синдромом Дауна живе повноцінним і красивим життям. І це показано через час. Сюжет зроблений як безперервний потік подій, де 45 років життя пролітають за п'ять хвилин. Головне тут – показати, що незважаючи на генетичні особливості, людина проходить ті самі етапи, що й усі: дитинство, навчання, кохання, втрати. Це про те, що всі ми однакові в головному – у своїх цінностях, мріях та емоціях. Сценарій

динамічний, через це відчуваєш, як насичений кожен момент, і зникають будь-які стереотипи про «обмежені можливості». Твір не просто повчає, а дає подивитися на людську природу глибше.

Виразність, змістовність та образність проєкту зроблені через м'яку, «дружню» картинку та плавні перетворення простору. За змістом твір дуже людяний – він закликає приймати, підтримувати та розуміти тих, хто відрізняється. Образ птаха (вільної птиці) проходить через усю стрічку як головний символ душі, яка не знає кордонів, фізичних чи ментальних обмежень. Кожна візуальна деталь, від форми хмар до рухів героя, працює на те, щоб створити відчуття тепла, надії та того, що життя триває [31]. У графіці мультфільма немає гострих кутів, і це підсвідомо налаштовує на спокій та співчуття. Висока емоційність досягається не через конфлікт, а через щирість у показі звичайних радощів.

Головний композиційний прийом у «Freebird» – це безперервна трансформація (морфінг) та плавні переходи між кадрами без монтажних склейок. Камера постійно рухається разом із героєм, створюючи ілюзію одного нерозривного життєвого шляху. Це символізує, що час не зупиняється, а людина розвивається гармонійно. Використання світлих, пастельних кольорів підкреслює позитивний настрій та впевненість авторів у тому, що майбутнє буде інклюзивним. Ритм розповіді збігається з музичним темпом, завдяки чому поринаєш у картинку та звук цілком. Глядач ніби пливе за сюжетом, не помічаючи межі між минулим та майбутнім персонажа.

Технологія виконання – цифрова 2D-анімація з використанням сучасних інструментів для створення плавних змін форм та переходів. Студія Tonic DNA показала високий рівень майстерності в тому, як поєднали мальований стиль з комп'ютерною обробкою руху. Це дозволило досягти ефекту «плинності» зображення, що важливо для художньої концепції фільму. Якість графіки залишається стабільно високою на кожному етапі, тому дивитися це приємно, комфортно та цікаво (див. рис. Б.4). Використання тонких контурів та м'яких

градієнтів додає персонажам об'єму та енергії. Кожен кадр виглядає як готова ілюстрація, яка оживає завдяки сучасній технології анімації.

З мінусів цієї стрічки можна назвати те, що життя героя тут занадто ідеалізоване. Складні соціальні проблеми та побутові труднощі залишаються за кадром, а якщо й показуються, то надто м'яко. Через високу швидкість змін форм деякі важливі деталі з життя героя можна не помітити з першого перегляду. Але така динаміка виправдана, бо це метафора польоту, та й часу мало. Робота свідомо розрахована більше на швидку емоційну реакцію, аніж на глибоку точність документального кіно чи показ драматичних конфліктів. Через те, що не акцентують увагу на перешкодах, історія стає дещо лінійною, і досвідчений глядач може менше співпереживати. Загалом, фокус на позитиві залишає позаду реальні проблеми адаптації людей із синдромом Дауна в сучасному агресивному суспільстві.

Позитивним тут є свіжий підхід до того, як показати плин часу – це виглядає дуже природно і сучасно. Співпраця студії з благодійною організацією дозволила створити продукт, який має реальну цінність для суспільства. Мультфільм отримав широке визнання на міжнародних фестивалях через те, що він змінює ставлення до людей з особливостями розвитку. Це гарний приклад того, як професійний дизайн та анімація можуть служити важливій гуманітарній справі. Авторам вдалося знайти баланс між красивою картинкою та глибоким соціальним повідомленням про рівність. Те, що візуальних засобів небагато, лише підсилює заклик до інклюзивності та взаєморозуміння.

Висновки щодо використання цього досвіду в нашому проєкті стосуються насамперед техніки візуальної трансформації міста. У «Тиші після грому» ми можемо використати прийом плавного переходу, щоб показати, як за вікном відбудовані будинки. Також досвід передачі довгого проміжку часу за короткий час допоможе нам у сцені «Час», де змінюються пори року. Приклад безперервного руху камери допоможе нам зробити динамічні переходи між «темним теперішнім» та «яскравим минулим» без різких склейок. І ще:

гуманістичне повідомлення цього аналогу підтверджує нашу думку, що фінал має бути життєствердним, де надія перемагає руйнування.

### **5. Аналіз анімації «Hirono Little Mischief Series – Episode 5» (2023)**

Основна ідея цього короткого епізоду в тому, як дитяча уява та пам'ять захищають дитину, коли навколо трапляється велика біда. Сюжет будується навколо маленького хлопчика. Його спокійний ігровий простір раптово руйнується звуками та картинами війни. Єдине, що залишається для нього опорою – це плюшевий ведмедик. Він символізує безпеку, дім і те, що пов'язує з минулим емоційно. Це дуже коротка, але дуже сильна історія про те, як внутрішній світ дитини намагається залишитися цілим, навіть коли реальність навколо розбита. Через цей образ автори показують, що навіть у найстрашніші моменти людина шукає порятунку в речах, які мають для неї особливе значення. Загальна ідея проєкту – показати силу дитячого духу, який може сховатися у світі фантазій.

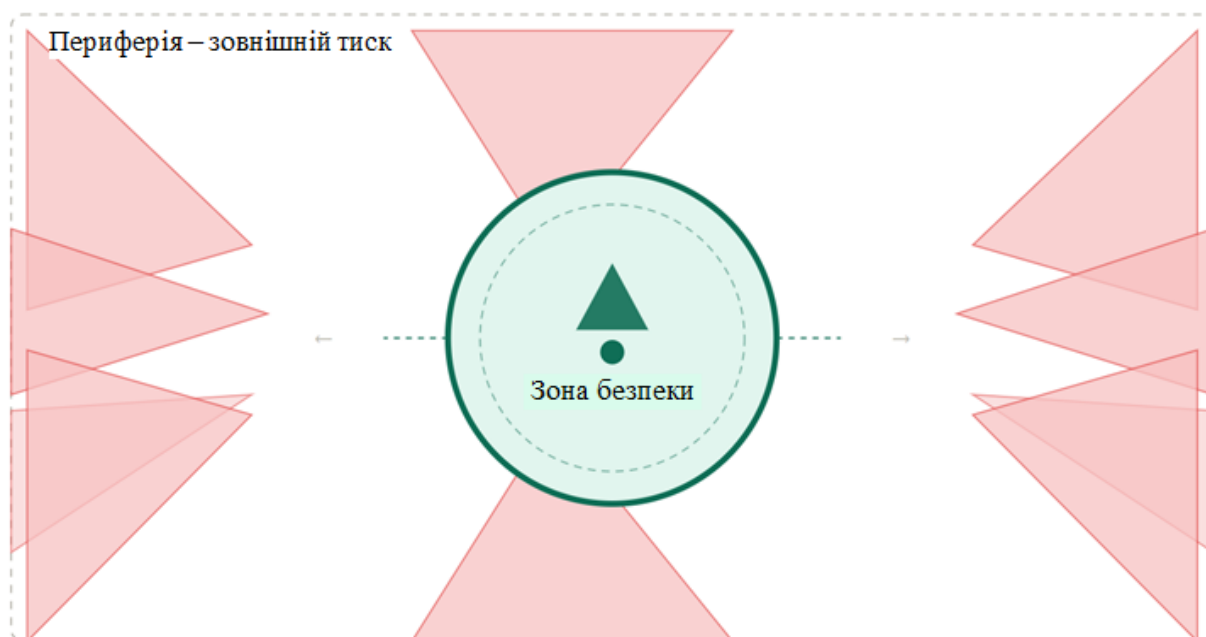
Виразність, змістовність та образність цього твору побудовані на різкому контрасті. З одного боку – дитяча безпосередність, з іншого – холодна загроза війни. Змістовне наповнення цього епізоду дуже актуальне, тому що воно зосереджується на темі «дитина і війна», а це болюча тема для багатьох країн сьогодні. Образ ведмедика, який оберігає малюка, стає головною метафорою того, як любов і стійкість допомагають витримати. Візуальна мова тут дуже щира, вона нагадує дитячі малюнки, і це робить контакт із глядачем прямим, ніби без посередників. Кожна деталь у образі Хіроно працює на те, щоб викликати співчуття та глибоку емпатію до героя. Образна система фільму дозволяє передати жах подій без зайвого натуралізму (без кривавих деталей), зосереджуючись на тому, як дитина це психологічно сприймає [32].

Головний композиційний прийом тут – це різка зміна кольорів та звуку. Спочатку теплі сонячні відтінки гри, а потім холодні синьо-сірі тони тривоги. Камера показує крупним планом обличчя дитини та іграшки, і це створює відчуття замкненого безпечного простору всередині хаосу. Динаміка кадру прискорюється в моменти небезпеки, передаючи стан паніки та швидкого бігу.

Такий контраст робить цей 30-секундний ролик емоційно насиченішим, ніж багато повнометражних драматичних фільмів. Ритм монтажу підлаштовується під пульс героя, який б'ється від страху та напруги. Автор використовує простір кадру як пастку, з якої герой намагається вирватися разом зі своїм єдиним другом.

Технологія виконання – традиційна 2D-анімація, стилізована під малюнок пастеллю або кольоровими олівцями. Це додає проєкту відчуття ручної роботи (крафтовості) і підкреслює тему дитинства. Зображення виглядає менш «цифровим» і більш «людським». Студія POP MART використала високу якість графіки для реклами фігурок, але художня цінність цього епізоду набагато більша, ніж просто маркетинг. Використання м'яких контурів та текстурних фонів додає сценам атмосфери та глибини. Така технологія дозволяє зберегти легкість малюнка, навіть коли рухи персонажа дуже складні та динамічні. Кожен штрих тут працює на підсилення емоційного стану, створюючи ніби вібрацію кадру. Вибір саме такої техніки є ідеальним для того, щоб показати світ очима маленького хлопчика (див. Додаток Б, рис. Б.5).

Особливий інтерес викликає структура кадру в епізоді «Hirono». Вона представлена на схемі, де показано центричну композицію та зони психологічного тиску (див. рис. 1.3). Схема базується на чіткому розмежуванні внутрішнього «безпечного кола» та зовнішнього агресивного середовища, яке передано через гострі трикутні вектори. Тобто всередині – безпека, зовні – загроза.



РРисунок 1.3 – Схема «Центрична композиція та психологічний захист»

Центральна точка, тобто дитина з ведмедиком, виступає як нерухомий емоційний якір. Навколо неї обертається хаотичний світ війни. Графічні лінії, які ніби тиснуть на центр, насправді не переходять межу кола. Це символізує, що уява та іграшка захищають дитину. Така композиційна модель показує контраст між стабільною формою (дитина+ведмедик) та динамічним руйнуванням фону. Схема доводить, що центрична побудова добре працює для того, щоб сфокусувати глядача на головній метафорі – стійкості в кризові моменти.

Недоліком цього анімаційного аналогу можна вважати те, що він дуже короткий. Це через те, що він зроблений у форматі рекламної серії. Через такий малий час деякі глядачі можуть просто не встигнути зрозуміти всю глибину драми, яку заклали автори. Історія обривається на найвищій точці емоційної напруги, і після цього залишається відчуття, що щось не договорили. Також можна сказати, що образ ведмедика дещо типовий, хоча в даному контексті він працює безвідмовно (тобто добре). Але для формату мікро-анімації (дуже короткої) ці речі є скоріше особливостями жанру, а не справжніми мінусами. Через лаконічність не виходить розкрити передісторію героя, тому його образ

стає трохи плакатним (спрощеним). І це також обмежує можливість глибше зануритися в атмосферу створеного світу.

Позитивною стороною цього проєкту є те, що він за лічені секунди здатен створити сильний емоційний відгук і передати складний стан страху. Стрічка показує, як комерційний бренд може підіймати важливі соціальні теми і при цьому залишатися вірним своєму стилю. Те, як звуки вибухів поєднані з візуальною втечею дитини, створює сильний ефект емоційного очищення (катарсису). Це зразок лаконічного та змістовного дизайну, де немає жодної зайвої деталі. Високий рівень анімації персонажа дозволяє передати характер навіть за такий короткий час. Проєкт доводить, що коротка форма може бути не менш ваговою, ніж велике кіно.

Висновки про позитивні сторони цього аналогу є важливими для дипломного проєкту «Тиша після грому», тому що у нас теж головний герой – ведмедик. Прийом «втеча від війни» з іграшкою в руках можна прямо використати, щоб підсилити драматизм у сценах спогадів дівчинки. Художня стилізація під малюнок олівцем надихає нас на створення подібної текстури. Цей аналог ще раз підтверджує, що образ старої іграшки є чи не найсильнішим інструментом, щоб говорити про дитячу травму та про надію, яка не згасає. Ми плануємо взяти метод фокусування на очах іграшки, щоб передати образ «мовчазного свідка» подій. Це допоможе нам побудувати міст між минулим щастям та сучасною руйнацією.

Для того щоб систематизувати проведений аналіз і наочно порівняти засоби виразності, доцільно звести отримані дані у загальну таблицю 1.5. Це дозволить чітко виділити ті елементи дизайну, які стануть основою для розробки нашого власного проєкту.

Таблиця 1.5 – Порівняльний аналіз композиційних та технічних засобів аналогів

| Назва проєкту        | Основна метафора      | Композиційний прийом   | Технологія    | Внесок у проєкт «Тиша...»            |
|----------------------|-----------------------|------------------------|---------------|--------------------------------------|
| Snow Bear            | Самотність у просторі | Контраст планів        | Традиційна 2D | Робота зі світлом та фактурою        |
| Father and Daughter  | Плин часу             | Ритмічна циклічність   | Графічна 2D   | Метод передачі очікування            |
| My Life I Don't Want | Замкнене коло         | Лінійний лабіринт      | Плакатна 2D   | Візуалізація травми                  |
| Freebird             | Життєвий шлях         | Безперервний морфінг   | Цифрова 2D    | Трансформація середовища             |
| Hirono Series        | Іграшка-оберіг        | Контраст «своє / чуже» | Художня 2D    | Образ ведмедика та символіка захисту |

Після аналізу цих прикладів можна сказати: анімація має дуже хороші засоби, щоб розкривати складні теми навіть без слів. Кожен із розглянутих творів використовує свої власні методи. Наприклад, десь це плавні перетворення форм (морфінг), десь – гра зі світлом та тінню. І все це для того, щоб зробити невидимі почуття видимими. Досвід світових майстрів підтверджує: традиційна 2D-техніка (мальована анімація) залишається найбільш гнучкою для передачі психологічних станів та особистих переживань. Ті позитивні речі, які виявлено в цих прикладах, будуть використані в практичній частині дипломного проєкту. Наприклад, робота з плином часу з «Father and Daughter» та використання іграшки як символу стійкості з «Hirono». Розуміння того, де інші помилилися, а де зробили добре, дає змогу сформуванню власну оригінальну візуальну концепцію.

## Висновки до першого розділу

У першому розділі зробили повноцінний теоретичний огляд. Розібрали, як анімація виникла, як розвивалася, які має художні особливості. І все це – у світовому та українському контексті. На основі цього можна зробити такі висновки.

По-перше, історія анімації показує, що цей вид мистецтва пройшов довгий шлях. Починалося все з оптичних іграшок, а дійшло до складних цифрових систем. Анімація вміє оживлювати неживі предмети і створювати візуальні метафори. Звичайне кіно так не вміє. Крім того, традиційна 2D-анімація залишається найбільш емоційним інструментом. Вона дозволяє легко змінювати форму під складні завдання та людяні історії.

По-друге, сучасна світова анімація стає дедалі більш соціальною. Вона виходить за межі просто розваг, звертається до важливих тем та інклюзивності. В Україні анімація перетворилася на потужний інструмент культурної дипломатії. Вона допомагає працювати з травмою, яку принесла війна. Цифрова ілюстрація та короткометражна анімація стали швидким способом говорити про складні речі. Вони формують національну ідентичність і документують трагічний досвід через образи. Це доводить, що тема диплому є актуальною.

По-третє, аналіз відомих світових аналогів («Father and Daughter», «Snow Bear», «Ніроно») допоміг виділити головні прийоми. Це циклічність (повторення сцен), морфінг (плавні перетворення) та світлові акценти. Вони добре передають плин часу та емоційну самотність героїв. Графічні схеми підтвердили, що центрична композиція і порожній простір навколо об'єкта допомагають фокусувати увагу на головному символі проєкту – плюшевому ведмедику.

Отже, теоретичний етап дослідження дав цілісне уявлення про анімаційний дизайн. Він постійно змінюється і технічно, і за змістом. Розуміння історії та аналіз сучасних проєктів створюють базу для подальшої роботи. Отримані результати підтверджують, що традиційна графічна мова найкраще підходить для розкриття складних тем у сучасному мистецтві.

## 2 Спеціальний розділ

### 2.1 Зміст та аргументація основної концепції анімаційного проєкту «Тиша після грому»

Головна ідея анімаційного проєкту «Тиша після грому» – показати, як війна ранить і окрему людину, і всіх разом. І показати це через те, як дитина бачить те, що відбувається. У проєкті досліджується, як пам'ять зберігає образи втраченого дому і того, яким було мирне життя. І це все порівнюється з жорстокою реальністю війни. Анімаційний проєкт це не просто набір картинок – це ціла система, в якій поєднуються намальований сценарій, візуальний стиль і те, як розгортається подія в часі. Цю тему обрали тому, що потрібно шукати нові візуальні образи (метафори), які зможуть передати трагедію, але без прямих сцен насильства. У центрі твору – емоційний стан «тиші», який настає після катастрофи. Це не просто коли нічого не чути. Це стан, коли людина ніби завмирає і чекає.

Сам зміст проєкту показаний через подорож плюшевого ведмедика. Він мовчки спостерігає за трагічними подіями і стає символом того, що навіть після всього пережитого людський досвід не зникає. У сценарії є просте, але сильне протиставлення: темна кімната, де все відбувається в теперішньому часі, і світлі спогади про минуле (див. Додаток В, рис. В.1, В.2). Це допомагає глядачеві зрозуміти, наскільки великою є втрата. У цій роботі анімаційний образ побудований так, що звичайна нежива річ (іграшка) набирається рис, які зазвичай пов'язують з емоційною пам'яттю. Ведмедик стає тим, хто ніби з'єднує різні покоління. Такий підхід обрали тому, що дитяча річ – це найпростіший і найзрозуміліший для всіх символ того, як легко поранити і як важко захиститися. Візуально в проєкті колір використовується як головний засіб, щоб передавати дію та емоції. Він показує різні часові шари (минуле і теперішнє) та різні емоційні стани. Завдяки цьому виходить побудувати розповідь, у якій багато рівнів, і майже кожен кадр має свої приховані символи.

Щоб краще розкласти всі смислові частини проєкту по полицках, зробили концептуальну структуру змісту. Вона показує, як між собою пов'язані головні елементи розповіді (див. табл. 2.1). Ця структура демонструє, в якій логічній послідовності розгортається сюжет, і на яких емоційних акцентах тримається сприйняття глядача. Кожен етап сценарію відповідає певному психологічному стану. А саме тим етапам, які людина проходить, коли переживає травму і потім поступово оговтується. Завдяки таблиці можна чітко розділити візуальні прийоми для кожної сцени. Це допомагає зробити художнє рішення цілісним, без розривів.

Таблиця 2.1 – Концептуальна структура змісту анімаційного проєкту

| Етап сценарію     | Символічний зміст      | Візуальна аргументація              | Емоційний акцент |
|-------------------|------------------------|-------------------------------------|------------------|
| Експозиція        | Руйнація та статика    | Темна гама, пил, розбите вікно      | Відчуженість     |
| Кульмінація зламу | Мить катастрофи        | Білий шум, різка зміна світла       | Шок              |
| Перехідний період | Плин часу, зміна епох  | Морфінг архітектури, зміна пір року | Смирення         |
| Фінал             | Відродження та пам'ять | Світла палітра, літак у небі        | Надія            |

У сценарії проєкту немає жодного слова. І це зроблено спеціально, щоб створити універсальну мову зорових образів. Таку мову зрозуміє будь-хто, навіть якщо людина не знає мови, якою говорять персонажі. Коли ми говоримо про візуальний сторітеллінг (тобто розповідь через картинку) в анімації, то маємо на увазі спосіб передавати логіку сюжету через динамічну графіку, роботу з кольором та розташування важливих деталей у кадрі. Оскільки діалогів немає, звукове оформлення стає важливішим. І водночас увага більше концентрується на дрібницях: як рухається літачок, як падає іграшка або як змінюється світло на підлозі (див. рис. В.3, В.4). Такий підхід обрали тому, що під час сильного потрясіння людина часто перестає говорити і йде в себе, у внутрішній монолог. Візуальна тиша створює особливий простір, де кожен глядач може сам зрозуміти побачене по-своєму. Завдяки цьому вдається досягти глибшого емоційного залучення.

Важливою сценою в проєкті є момент із паперовим літачком. Цей літачок показує дитячі мрії, які стикаються з тим, що насправді відбувається під час війни. Спочатку літачок запускають у світлій кімнаті. Але потім він падає під військовий чобіт і стає просто зім'ятим папірцем (див. рис. В.5, В.6). І це прямо показує, як руйнується дитинство. Таку деталь обрали тому, що папір дуже легкий і крихкий. Це дуже відрізняється від важкого та грубого чобота і брудної калюжі. Цей момент, коли все ламається, стає переломним у сценарії. Щоб візуально підкреслити це, використовується так званий «білий шум». Він ніби розриває картинку спогадів – і технічно, і на рівні емоцій. Таке рішення пояснюється тим, що треба показати, як звична картина світу руйнується, коли в неї втручається катастрофа ззовні.

Як побудована історія в цьому проєкті, також показує тему зникнення. Це втілено в образі чорної руки-тіні, яка забирає дівчинку (див. рис. В.7). Дівчинка зникає, залишаючи після себе лише ведмедика. І він стає головним носієм її історії для майбутнього. Такий прийом пояснюється тим, як працює пам'ять: навіть коли самої людини вже немає, залишається якась річ. І ця річ ніби зберігає часточку її душі. У сценарії саме цей момент є найбільш напруженим, тому що він означає, що дитини вже немає поруч фізично. Ведмедик, який падає на підлогу, стає нерухомою точкою. І в наступних сценах час ніби починає обертатися навколо нього.

У сценарії є момент, де показується довгий плин часу. Це зроблено для того, щоб показати: рани міста та природи рано чи пізно загоюються. Змінюються пори року, світло теж змінюється. Спочатку воно червонує від пожеж, а потім стає чистим весняним небом. Це відповідає природному ритму, коли життя відновлюється саме собою. Те, як руїни перетворюються на нові житлові будинки, показує відбудову та надію (див. рис. В.8, В.9). Такий процес потрібен, щоб донести думку: життя завжди перемагає руйнування. Навіть якщо воно приходить в іншому вигляді, ніж раніше. Швидка зміна освітлення допомагає показати, як десятиліття пролітають повз. Глядач бачить, як підлога поступово очищається від пилу минулого.

У другій половині анімації з'являється хлопчик. Це дуже важливо для всієї ідеї проєкту, тому що так показується, як пам'ять передається далі, іншим. Хлопчик знаходить того самого ведмедика. І коли він піднімає іграшку, це означає, що дитинство ніби оживає знову, і темний період закінчується (див. рис. В.10). Цей момент за змістом перегукується з початком фільму, але тепер іграшка знаходить нового друга. Завдяки цьому вона ніби отримує нове життя. Нового персонажа ввели спеціально, щоб створити замкнене коло в історії. Історія не закінчується смертю, а продовжується через інших людей. Хлопчик виходить у місто, яке вже відбудували, і тримає ведмедика в руках. Так візуально замикається коло розповіді. Цим підкреслюється думка, що речі здатні пережити катастрофи, а потім стати свідками нового, мирного часу.

У фінальних сценах використовується паралельний монтаж. Це коли кадри з дівчинкою чергуються з кадрами хлопчика, і глядач порівнює їх. Показують один і той самий маршрут: дівчинка йде серед руїн, а хлопчик – серед нових будинків. Завдяки цьому виникає сильний візуальний зв'язок між минулим і майбутнім. Тут є короткі повернення до того, що було раніше (флешбеки), щоб глядач міг порівняти та сильніше відчувати емоції. Глядач бачить, як історія міста ніби нашаровується – кожен крок хлопчика ніби наступає на невидимі сліди дівчинки. Це створює відчуття глибини і показує, що кожна мить мирного життя важить багато для історії.

Щоб детально розібратися з тим, які візуальні засоби використовуються для пояснення ідеї проєкту, було зроблено таблицю. У ній показано, яким кольорам відповідають які емоції (див. табл. 2.2). Завдяки кольорам у цьому проєкті можна без слів спрямовувати увагу глядача. І навіть непомітно для нього налаштовувати на потрібний настрій. З таблиці видно, як колір стає частиною самої історії: він змінюється від холодних і бруднуватих тонів до чистих і яскравих відтінків. Кожен колір тут підібраний не випадково, а відповідно до певного етапу сценарію та того, в якому стані перебувають головні герої. Завдяки цьому дизайн виглядає на професійному рівні, і всі художні рішення мають своє пояснення.

Таблиця 2.2 – Колірна драматургія та аргументація емоційних станів

| Колірна домінанта                     | Сценарний блок                          | Емоційний підтекст                     | Аргументація вибору                                                                              |
|---------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Чистий білий та світло-сірий          | Початок мультфільму, спогади, малювання | Дитяча щирість, спокій, безтурботність | Створення відчуття чистоти, світлого дитинства та безпечного простору навколо дитини.            |
| Глибокий чорний та темно-сірий        | Поява чорної руки-тіні, воєнна загроза  | Страх, небезпека, наступ темряви       | Візуалізація сили війни, яка поглинає світлий простір кімнати та забирає дівчинку.               |
| Рваний сіро-білий спектр (мерехтіння) | Телевізійні перешкоди, білий шум        | Шок, заціпеніння, момент руйнації      | Передача моменту вибуху та зламу звичного життя через візуальний хаос екрана.                    |
| М'яка, збалансована колірна палітра   | Відбудоване місто, фінал історії        | Повернення стабільності, мир, надія    | Створення відчуття спокою та відновлення рівноваги, де світло і тінь більше не воюють між собою. |

У фінальній сцені з літаком у небі головне те, що символ загрози (ракета) замінюється на символ безпеки – звичайний пасажирський літак. Літак залишає за собою два білі сліди, які поступово розчиняються в небі. Це показує, як небо і душа людини очищуються від страху (див. рис. В.11). Емоційна напруга спадає завдяки тому, що в кінці ми бачимо чистий горизонт. Таке рішення потрібне, щоб завершити складну тему на світлій ноті: не применшувати трагедію, але дати глядачеві надію на майбутнє. Хлопчик, який дивиться вгору, показує нове покоління. Воно пам'ятає про минуле, але вже не боїться дивитися в небо. А тиша наприкінці анімації тепер сприймається не як пустка чи порожнеча, а як простір, де може з'явитися нове життя.

У проєкті «Тиша після грому» важливу роль відіграє те, як змонтовані сцени – тобто швидкість, з якою кадри змінюють один одного. У сценах, де герой просто дивиться або нічого не відбувається, монтаж сповільнюється. А в моменти, коли щось ламається або трапляється вибух, він прискорюється. У простій анімації важливо, як часто змінюються кадри і наскільки швидко рухаються об'єкти в просторі. Повільні кадри на початку використано для того, щоб створити відчуття «застиглого часу», коли навіть пил у повітрі рухається ледь помітно. А от коли відбувається вибух, ритм стає хаотичним, і це візуально

передає стан, коли людина розгублена і панікує. Далі ритм поступово вирівнюється, і до фіналу це означає, що життя повертається до норми, з'являється стабільність. Завдяки цьому глядач може майже фізично відчувати, як змінюються емоційні стани героя.

Класичну двомірну анімацію для цього проєкту обрали тому, що вона допомагає розповісти непросту історію за допомогою простих і зрозумілих малюнків. Графіка в мультфільмі нагадує живі ескізи або ілюстрації в книжці, які починають рухатися на екрані завдяки роботі камери. Ми спеціально відмовились від яскравих кольорів та реалістичних зображень на користь стриманого чорно-білого стилю. Такий підхід дуже важливий, коли мова йде про війну, тому що він дозволяє показати трагедію обережно, без прямих сцен жорстокості чи крові. Простий олівцевий стиль допомагає глядачеві легше сприймати сумні події та зосереджуватися на тому, що відчувають діти. І саме завдяки тому, що малюнки промальовані немов вручну, мультфільм виглядає як щира особиста історія.

Щоб краще пояснити, чому обрано таку концепцію, було проведено аналіз головних персонажів та їхньої ролі в історії (див. табл. 2.3). Кожен персонаж несе в собі певну думку, і це пояснює, чому він так виглядає і як поводить себе в кадрі.

Таблиця 2.3 – Характеристика персонажів та їх концептуальна роль

| Персонаж  | Ключова атрибутка                     | Концептуальна роль                             | Аргументація дизайну                                                                                                                    |
|-----------|---------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Дівчинка  | Ведмедик, паперовий літачок           | Пам'ять про затишок, образ дитинства           | М'які лінії контуру, прості форми та яскраві, приємні кольори одягу, що підкреслюють її дитячу щирість та чистоту.                      |
| Ведмедик  | Коричневі кольори, чітка, м'яка форма | Головний свідок подій, зв'язок між поколіннями | Простий, класичний дизайн м'якої іграшки; збереження його цілісності та чистоти символізує незламність дитячих спогадів.                |
| Тінь-рука | Чорна, чітка форма                    | Символ воєнної загрози, руйнування та війни    | Повна відсутність деталей, різкі рухи та великий розмір, що створює психологічне відчуття страху, безпорадності та неминучої небезпеки. |
| Хлопчик   | Чистий одяг, ведмедик у руках         | Продовження життя, надія на майбутнє           | Чіткий та акуратний малюнок персонажа, світлі та спокійні кольори, які показують повернення                                             |

|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  |  |  | світу до нормального, мирного стану. |
|--|--|--|--------------------------------------|

В анімації також важливо продумано, як чергуються плани. То показують ведмедика крупним планом, то показують зруйноване місто загальним планом. Коли ми говоримо про композиційне масштабування, то маємо на увазі зміну того, наскільки великим або маленьким щось видно в кадрі. Це робиться для того, щоб зробити емоційний контекст ширшим або вужчим. Кадр, де ведмедик вислизає, потрібен для того, щоб створити максимальну напругу в момент, коли відбувається розлука. А загальні плани руїн, навпаки, показують, наскільки великою була катастрофа. Таке чергування дозволяє автору вільно переходити від чогось дуже особистого та інтимного (спогади) до чогось величезного та трагічного. І так глядач постійно перемикається між маленьким світом іграшки та величезним світом війни.

Образ «білого шуму» в сценах, де все ламається, використаний для того, щоб показати стан, коли людина не може нормально сприймати реальність через шоківі події. Під білим шумом у дизайні тут мається на увазі безладне тремтіння картинки. Воно руйнує чіткість зображення і створює ефект, ніби щось працює неправильно. Це пояснюється тим, що війна сама по собі є збоєм у нормальному житті. У сценарії цей прийом працює як своєрідна завіса, яка ніби закриває від глядача надто болючі моменти. Залишається лише саме відчуття того, що щось зламалося. Глядач реагує на цей шум не замислюючись і відчуває дискомфорт та тривогу.

Цілісність усього проєкту підкреслюється через детальну роботу з малюнками фону, які змінюються разом із розвитком сюжету. Замість складного об'єму чи розмиття, використано прості та зрозумілі плоскі зображення кімнати та вулиць міста. На початку мультфільму деталі інтер'єру створюють відчуття домашнього затишку, де дитина спокійно грається. Коли ж настає момент небезпеки, фон різко змінюється: звична кімната стає понівеченою, а за вікном з'являються силуети зруйнованих будинків. Таке просте візуальне рішення допомагає без зайвих слів показати межу між мирним життям та початком війни.

Кожен елемент на фоні, будь то дитячі малюнки на стіні чи розбите вікно, працює на створення потрібного настрою.

Звукове оформлення мультфільму є дуже важливим, оскільки в ньому немає жодного слова, і саме звуки керують емоціями глядача. Замість складної музики використовуються реалістичні та тривожні шуми, які повністю передають атмосферу небезпеки. Момент катастрофи супроводжується різким гулом, звуками грози та гучними телевізійними перешкодами. Все це викликає почуття страху та хвилювання. Цей важкий звуковий фон різко обривається у моменти тиші, яка підкреслює самотність іграшки, залишеної посеред порожнього будинку. Наприкінці мультфільму на зміну воєнній тривозі приходить легкий і приємний спів пташок на вулиці, що символізує настання миру. Така зміна звуків дозволяє глядачеві розслабитися у фіналі та відчутти надію на краще майбутнє.

У проєкті важливо, що означають різні речі в кімнаті. Кожен предмет і кожне місце мають свій прихований сенс. Наприклад, розбите вікно показує, що зовнішній світ вдерся в особистий простір дитини, де раніше було безпечно (див. рис. В.12). Дрібний пил, який повільно літає в повітрі, створює відчуття, що час зупинився, життя ніби завмерло. Деталі кімнати допомагають зрозуміти, що відчуває герой, навіть якщо він нічого не говорить. Поламаний стіл та порвані малюнки показують, що дитяча пам'ять після травми стала розірваною, не цілісною. Кожна дрібниця на фоні працює на загальну атмосферу, і в результаті сама кімната розповідає більше, ніж могли б сказати персонажі.

У мультфільмі дуже важливий образ плюшевого ведмедика. Він не просто якась річ у кімнаті, а справжній герой, який просто мовчить. Спочатку дівчинка грається з ним, запускає літачок. Але коли починаються обстріли, ведмедик залишається сам у розтрощеній кімнаті і ніби дивиться на зруйноване місто через вікно. Іграшку спеціально не показують брудною або порваною, тому що це має показати: дитячі спогади і те, що для дитини цінне, не можна знищити ніякою силою. А коли з'являється новий хлопчик, ведмедик ніби знов стає новим. Це зроблено для того, щоб показати, що іграшка оживає і передає тепло від однієї

дитини до іншої. Завдяки такому простому образу глядач розуміє, що пам'ять про дід не зникає навіть після великої біди.

Те, як зроблені плани і як рухається камера в мультфільмі, теж зроблено дуже просто. Це для того, щоб глядачеві було легко стежити за сюжетом. Майже всі сцени показані на рівні очей. Це створює відчуття, ніби ти сам знаходишся в тій кімнаті або на тій вулиці. Тут немає складних поворотів камери чи якихось незвичних кутів. Увага завжди на тому, що роблять персонажі. Дуже добре працює сцена з військовим чоботом. Величезне взуття наступає прямо на паперовий літачок, який лежить у калюжі. Цей крупний план допомагає чітко побачити той момент, коли мирне життя зупиняється. А в кінці камера плавно рухається за хлопчиком, який іде відбудованою вулицею. Це створює відчуття спокою, того, що світ нарешті повернувся до нормального стану.

Щоб зручніше було показати, які засоби використані в анімації і як вони допомагають пояснити головну ідею, зробили таблицю 2.4. У ній видно, як певні дизайнерські рішення впливають на те, що відчуває глядач.

Таблиця 2.4 – Аргументація вибору засобів художньої виразності

| Прийом дизайну          | Мета застосування                     | Очікуваний емоційний ефект      |
|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| Negative space (пустка) | Підкреслення самотності               | Відчуття ізоляції, тиші         |
| Колірний контраст       | Розмежування минулого і теперішнього  | Ностальгія, емоційний дисонанс  |
| Акцентована текстура    | Створення матеріальності (пил, руїни) | Ефект присутності, тактильність |
| Плавний морфінг         | Візуалізація плину часу               | Відчуття неперервності життя    |
| Білий шум               | Передача моменту шоку                 | Тривога, розрив сприйняття      |

Психологічне обґрунтування концепції побудоване на тому, що дещо залишається недоказаним. Це допомагає не вчити глядача прямо, а дати йому можливість самому подумати. Візуальна метафора – це коли замість того, щоб прямо показати якусь подію, використовується образ, який викликає асоціації на глибокому, підсвідомому рівні. Наприклад, сцена, де дівчинка зникає, означає втрачене дитинство. І для цього не потрібно нічого додатково пояснювати.

Завдяки цьому мультфільм працює на рівні речей, зрозумілих усім людям. Він говорить про біль та надію, які знайомі кожному. Такий підхід робить проєкт «Тиша після грому» не просто історією про війну. Це розповідь про те, що дух людини не зламати. Кожна деталь дизайну – від руху літачка до блиску в очах ведмедика – працює на цю важливу мету.

Історія в проєкті закінчується тишею, і саме це пояснює назву «Тиша після грому». У цій тиші глядач має переварити побачене і зробити власний висновок. А висновок про те, що життя цінне, і що світло все одно переможе. Кінець зроблено так, щоб не просто поставити крапку, а дати людині думати далі вже після перегляду. Таке завершення обрали тому, що тема війни не має простих і швидких відповідей. Але вона потребує внутрішньої тиші, щоб усе осмислити. Фільм стає ніби дзеркалом, у якому кожен бачить щось своє. Завдяки цьому проєкт стає важливою роботою для сучасної української анімації.

Враховуючи все сказане вище, зміст та обґрунтування проєкту «Тиша після грому» показують, що тема опрацьована глибоко на всіх рівнях: від сценарію до візуального і технічного втілення. Кожне рішення в проєкті має своє пояснення. І всі вони підпорядковані одній меті – створити щирий та професійний твір про те, як людина тримається, навіть коли дуже важко. Коли ми говоримо про професійну аргументацію, то маємо на увазі, що кожна деталь проєкту захищена з точки зору дизайну, побудови історії та психології.

## 2.2 Розробка та виконання остаточного варіанту анімаційного проєкту «Тиша після грому»

Щоб зробити анімаційний проєкт «Тиша після грому», потрібно пройти кілька технологічних етапів. Це все – від перших малюнків до фінального зведення всього воєдино. Коли ми говоримо про розробку остаточного варіанту, то маємо на увазі, що ідея та сценарій перетворюються на готове відео за допомогою спеціальних програм. Вибір цифрової 2D-анімації пояснюється тим, що вона дозволяє гнучко працювати з малюнками. І ще вона може імітувати традиційні художні матеріали, наприклад олівець чи фарби. На першому етапі зробили серію аркушів з персонажами, де чітко прописані їхні пропорції, кольори та основні пози. Це допомогло зберегти графічну єдність образу дівчинки та ведмедика протягом усього мультфільму. Кожне графічне рішення перевіряли на те, чи відповідає воно загальній стилістиці – емоційному та чуттєвому малюнку.

Щоб організувати весь виробничий процес, склали таблицю технологічних етапів проєкту (див. табл. 2.5). У ній показано логіку виконання всіх робіт. Такий підхід дозволяє контролювати якість продукту на кожному рівні. Від чорнової розкадровки до остаточного збереження відеофайлу. Кожен етап має свої інструменти та конкретний результат. І це забезпечує професійну цілісність усього проєкту.

Таблиця 2.5 – Технологічні етапи розробки анімаційного проєкту

| Етап розробки | Використовувані інструменти | Ключове завдання                            | Результат етапу              |
|---------------|-----------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|
| Пре-продакшн  | Скетчинг, Adobe Photoshop   | Створення розкадровки та дизайну персонажів | Візуальний план (Storyboard) |
| Аніматик      | Adobe Premiere Pro          | Визначення таймінгу та темпоритму           | Чорнова відео-чернетка       |
| Продакшн      | Adobe Animate, TVPaint      | Створення ключових кадрів та фазовка        | Чистова лінійна анімація     |
| Пост-продакшн | Adobe After Effects         | Корекція кольору, світлові ефекти           | Фінальний майстер-файл       |

Спочатку зробили детальну розкадровку, щоб визначити, як будувати кожну сцену. Особливо звертали увагу на те, з якого ракурсу показувати кадри. Розкадровка в анімації – це, по суті, графічний план фільму. Там видно, в якому порядку йдуть головні події і як рухається камера. Вибір тих чи інших планів пояснювався тим, що потрібно було передати стан дівчинки через те, наскільки крупно чи загально її видно. Після розкадровки зробили аніматик. Це коли нерухомі малюнки розташували на шкалі часу і додали приблизний звук. Завдяки цьому вдалося помітити слабкі місця в ритмі мультфільму ще до того, як почати дуже трудомістке чистове малювання. Аніматик потім використали як основу для того, щоб узгодити картинку з майбутнім звуком та музичними акцентами.

Велику увагу приділили створенню малюнків фону. Вони зроблені у стриманому чорно-білому графічному стилі. Замість фарб чи складного кольорового живопису використовували чіткі лінії та штриховку. Це нагадує малюнок простим олівцем або тушшю. На початку мультфільму деталі кімнати передають затишок безпечного дому, де на стінах висять дитячі роботи. Після вибуху цей простір змінюється: вікно розбите, кімната стає темною і порожньою, а за вікном з'являються силуети зруйнованих будівель. Усі елементи фону малювалися на окремих цифрових шарах. Це дозволило плавно рухати камеру вздовж малюнка у фінальних сценах, створюючи відчуття реальної прогулянки вулицями відновленого міста.

Персонажі малювались класичним способом, кадр за кадром, щоб рухи вийшли максимально живими та виразними. Фазовка – це коли між головними позами додаються проміжні кадри, завдяки чому рух стає плавним. Від автоматичної комп'ютерної генерації рухів відмовилися, бо хотіли зберегти ту особливу «живу лінію», яку малює людина. Це дуже важливо для сцени, де дівчинка складає літачок: кожен рух її очей промальовували окремо, щоб передати, наскільки трепетним є цей момент. У спокійних сценах кадрів багато, і рух плавний. А от під час спалахів та вибухів анімація спеціально зроблена «рваною», уривчастою. Завдяки цьому емоційний вплив на глядача посилюється, бо змінюється сама природа руху на екрані.

Окрему увагу в роботі приділили фінальній сцені, де показано прогулянку хлопчика вже повністю відбудованим містом. Свідомо відмовились від складних комп'ютерних ефектів перетворення руїн на екрані, щоб не відволікати глядача від головного. Перехід до мирного часу зробили максимально просто: після важких сцен руйнації ми бачимо чисту, гарну та спокійну вулицю. Хлопчик просто йде повз цілі будинки та акуратні дерева, тримаючи в руках ведмедика. Технічно це зробили за допомогою створення окремого чистового фону в After Effects, уздовж якого плавно рухається камера. Таке просте рішення дозволило чітко і зрозуміло показати фінал історії, де місто повернулося до нормального життя, а жахи війни залишилися в минулому.

Щоб зображення було якісним, розробили технічні характеристики візуального формату проєкту (див. табл. 2.6). У цій таблиці пояснюється, чому обрали саме такі параметри. Якщо чітко дотримуватися цих характеристик, то кольори, які задумав автор, будуть правильно виглядати на різних екранах. Роздільну здатність Full HD обрали тому, що вона дозволяє зберегти деталі текстур, але при цьому не витратити надто багато часу на рендеринг (тобто на створення фінальних кадрів). Це показує, що проєкт професійно підготовлений до того, щоб його показувати.

Таблиця 2.6 – Технічні характеристики анімаційного проєкту

| Параметр              | Значення            | Аргументація                                                   |
|-----------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------|
| Роздільна здатність   | 1920×1080 (Full HD) | Оптимальний баланс між деталізацією та швидкістю обробки       |
| Частота кадрів        | 24 к/с              | Класичний кінематографічний стандарт для художньої анімації    |
| Співвідношення сторін | 16:9                | Стандарт для сучасних медіаплатформ та кінопоказів             |
| Колірний простір      | sRGB (8-bit)        | Забезпечення стабільності передачі кольору на різних пристроях |
| Формат файлу          | .MP4 (H.264)        | Висока якість при оптимальному об'ємі даних для стрімінгу      |

Наступним етапом стала фінальна збірка всіх деталей в один відеофайл за допомогою програми Adobe After Effects. Там окремі малюнки персонажів об'єднували з фонами, а також додавали спеціальні ефекти, які підкреслюють

настрій кожної сцени. Оскільки більша частина мультфільму зроблена чорно-білою, головною задачею було правильно налаштувати баланс між світлими та темними ділянками кадру. У сценах спогадів картинка залишається чистою та світлою, а під час воєнних сцен простір заповнюють глибокі темні тони. Це допомогло зробити плоскі графічні малюнки більш виразними і створити потрібну атмосферу без зайвих деталей.

Для сцени з «білим шумом» використали спеціальні ефекти, які зсувають пікселі і спотворюють зображення, ніби воно ламається. Це навмисне створення візуальних помилок, і воно використовується як художній прийом, щоб показати руйнування. Такий підхід потрібен для того, щоб зобразити момент, коли пам'ять героя буквально руйнується через зовнішню агресію. Технічно це зробили через зсув кольорових каналів (RGB) та накладання статичних перешкод, які закривають собою картинку. Глядач відчуває фізичний дискомфорт від мерехтіння, і це точно передає стан психологічного шоку під час вибуху. Завдяки такому методу вдалося уникнути прямих сцен насильства, показавши його через технологічний розпад зображення.

На етапі створення фінальних сцен знадобилося зробити систему частинок, щоб імітувати природні явища – наприклад, хмари або сліди від літака. Частинки в анімації – це об'єкти, які рухаються за фізичними законами і допомагають створювати ефекти диму або пари. Частинки у фіналі використали для того, щоб кадр вийшов легким, повітряним і спокійним. Сліди від літака в синьому небі анімували як м'які маски, що поступово втрачають щільність і розчиняються в просторі. Це стало символом того, що горизонт очистився від загрози. Те, як зроблено цей момент технічно, підкреслює перехід до нової, мирної реальності.

Звук до мультфільму робили паралельно з фінальним монтажем, щоб він ідеально збігався з картинкою. Звукове оформлення – це поєднання музичних тем і шумових ефектів, які створюють унікальне звукове середовище проєкту. Шаруваті фонові шуми використали для того, щоб глядач повністю відчув себе в напівзруйнованій квартирі. Кожен звук обробляли на комп'ютері, щоб він передавав потрібну емоцію. У програмі After Effects звели всі звукові доріжки

разом, дотримуючись балансу між тишею та різкими звуковими спалахами. Звук став невидимим провідником, який веде глядача через усі емоційні стани героїв.

Аналіз того, наскільки ефективно працювали різні програми, підсумували в таблиці 2.7. У цій таблиці пояснюється, чому обрали саме кожну програму, виходячи з того, які унікальні можливості вона давала для вирішення конкретних творчих завдань. Такий практичний підхід дозволив використати час розробки максимально ефективно, не втрачаючи якості графіки. Кожна програма у виробничому ланцюжку відігравала свою важливу роль у створенні того, що вийшло в результаті.

Таблиця 2.7 – Ефективність програмного інструментарію в розробці

| Програмне забезпечення | Функціональна роль         | Аргументація використання                                                                     |
|------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adobe Photoshop        | Створення фонів            | Кращі інструменти для цифрового живопису та роботи з текстурами                               |
| Adobe Animate          | Створення рухів персонажів | Основна програма для покрокової промальовки та налаштування швидкості рухів героїв            |
| Adobe After Effects    | Збірка відео та ефекти     | Програма для створення сцени з перешкодами, плавного відновлення будинків та накладання звуку |
| Adobe Premiere Pro     | Фінальний монтаж           | Професійний стандарт збірки відео та роботи зі звуком                                         |

Останній етап роботи над проектом – це створення титрів у кінці. Текст з'являється наприкінці мультфільму на чистому чорному фоні, все зроблено просто і без зайвого. На екрані поступово виходить інформація про тих, хто робив проєкт. Чітко вказано автора, який виконав усю роботу, та наукового керівника. Для тексту обрали акуратний шрифт із засічками. Він добре поєднується з графічним олівцевим стилем самого мультфільму. Технічно цю частину зробили в After Effects за допомогою простої анімації, де білі літери з'являються одна за одною. Це дозволило професійно оформити фінал як закінчений фільм.

Коли робили сцени зі спогадами про місто, використовували прийом «кадри, що рвуться». Для цього застосовували цифрові маски з нерівними краями. Пояснюється це тим, що хотіли показати, наскільки крихкими є щасливі

моменти, які перериваються жахливою реальністю. Технічно це зробили через швидку зміну шарів із накладанням шумів та імітацією пошкодженої кіноплівки. Це дозволило створити візуальний ритм, який тримає глядача в напрузі та підкреслює драматизм ситуації. Такий прийом пояснюється тим, як людина переживає травматичні спогади – вони приходять уривками, як швидкі спалахи. Кожен такий розрив у кадрі б'є по емоціях.

Особливу увагу під час малювання приділили іграшковому ведмедику. Він залишається цілим протягом усього мультфільму. Навмисно відмовились від ідеї зробити іграшку порваною чи брудною після вибуху. Це зроблено для того, щоб показати: дитячі спогади не можна знищити війною, вони незламні. Технічно образ ведмедика змінюється не через його текстуру, а за допомогою магічного світла наприкінці відео. Коли іграшка лежить на підлозі, навколо неї з'являється золотаве та зелене свічення, а сам ведмедик плавно змінює свій відтінок. Цей ефект створили за допомогою інструментів зміни кольору та прозорості в After Effects. Таке рішення допомогло без слів показати глядачеві, що іграшка наче оживає і починає нове життя.

На фінальному етапі ще треба було зробити рендеринг. Це коли комп'ютер прораховує всі дані та перетворює їх у готовий відеофайл. Рендеринг робили в кілька етапів, щоб перевірити, чи правильно виглядають кольори. Багато разів виводили тестові версії, бо треба було переконатися, що темні сцени в кімнаті не втрачають деталей після того, як файл стиснеться. Для стиснення використали кодек H.264. Він дозволив зберегти чіткість ліній при невеликому розмірі файлу. Це важливо, щоб проєкт зручно завантажувався на професійні сайти і його можна було дивитися онлайн.

Ще один важливий технічний момент, який допоміг зробити проєкт цілісним – це правильна організація робочого процесу і структурування багат шарових файлів. Мається на увазі чітка послідовність, за якою візуальні дані переходять з однієї програми в іншу без втрати якості. Використання інтелектуальних об'єктів (Smart Objects) у Photoshop та символів (Symbols) у Adobe Animate дозволило миттєво оновлювати графіку одразу в усіх сценах.

Тобто якщо треба було виправити малюнок ведмедика чи дівчинки, це робилося один раз, а не в кожному кадрі окремо. Це дуже заощадило час на виробництві. Завдяки правильній організації швидкість рендерингу залишалася високою навіть тоді, коли у фінальних сценах було багато візуальних ефектів.

Коли робили рухи, особливу увагу приділили таймінгу та спейсингу. Це основні принципи, які відповідають за те, наскільки переконливо виглядає рух на екрані. Таймінг – це скільки часу займає певна дія. А спейсинг – це те, як саме розташовані кадри руху, щоб створити ефект прискорення чи сповільнення. Сцену, де летить паперовий літачок, робили з використанням дуг та додаткових рухів. Завдяки цьому він вийшов легким, повітряним і трохи хаотичним. Те, що використали класичні принципи анімації, допомогло зробити персонажів живими. А їхні реакції стали зрозумілими глядачеві навіть на підсвідомому рівні.

Фінальна обробка та налаштування тонів робилися за допомогою інструментів Lumetri Color, щоб зрівноважити загальну графічну гаму всього мультфільму. Коригувальні шари (Adjustment Layers) в Adobe After Effects допомогли вирівняти яскравість та контрастність між сценами, які робилися в різний час. На цьому етапі особливу увагу приділили тому, як поєднується основна чорно-біла стилістика з яскравими кольоровими моментами. Інструменти програми дозволили підкреслити насиченість кольорових дитячих малюнків на стінах. А також виділити магічне зелене й золотаве сяйво навколо ведмедика в кінці. Така точна робота з тоном і кольоровими акцентами допомогла зробити проєкт візуально цілісним та емоційно виразним.

Технічна реалізація безмовної міміки та дуже маленьких рухів персонажів вимагала уважної роботи над тим, як дивиться персонаж і як він жестикулює. Пояснюється це тим, що треба було передати глибину її внутрішнього монологу без слів. Тобто тут важливо було показати емоції через дрібні рухи обличчя та тіла. Наприклад, момент, коли дівчинка заплющує очі, робився з урахуванням того, як повіки закриваються в реальному житті. Технічно це зробили через накладання окремих анімованих шарів з рисами обличчя. Це дозволило зберегти простоту стилю, але при цьому зробити персонажа дуже виразним психологічно.

Під час створення мультфільму виникли технічні проблеми через те, що робочі файли стали занадто важкими для комп'ютера. Особливо сильно це відчувалося, коли комп'ютер зберігав (рендерив) сцени з довгим рухом камери вздовж вулиці. А також у моментах із мерехтінням екрана та магічним свіченням ведмедика. Щоб вирішити цю проблему і комп'ютер не зависав, малюнки фону та рухи персонажів прораховували окремо. А вже потім їх з'єднували разом. Така оптимізація допомогла уникнути цифрових помилок, зависань чи того, що лінії зіпсуються. І зберегла чіткість і красу кожного кадру.

Щоб систематизувати методи роботи зі складними фоновими рухами, зробили специфікацію анімаційних циклів (див. табл. 2.8). У цій таблиці пояснюється, чому для створення динамічного середовища обрали саме такі техніки.

Таблиця 2.8 – Специфікація анімаційних циклів та методів їх виконання

| Назва циклу             | Метод виконання                       | Роль у композиції               | Аргументація техніки                                   |
|-------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Рух пилу                | Система частинок (Particles)          | Створення атмосфери закинутості | Візуалізація застиглого часу                           |
| Ходьба хлопчика         | Кадрова анімація (Frame-by-frame)     | Забезпечення переміщення героя  | Передача ритміки впевненого руху                       |
| Політ літачка           | Анімація за траєкторією (Motion Path) | Центральний символ динаміки     | Забезпечення легкості та швидкості                     |
| Зміна кольору ведмедика | Ефекти свічення (Glow, Tini)          | Виділення головного символу     | Створення ефекту дива та магічного відродження іграшки |

Наприкінці ще раз перевірили, чи збігаються візуальні метафори зі звуковими акцентами за часом. Це зробили для того, щоб емоційний ефект був максимально сильним. Така ретельна робота над фінальним монтажем була потрібна для того, щоб створити твір, де кожна деталь працює на спільну мету. Коли ми говоримо про цілісність проєкту, то маємо на увазі, що технічне виконання повністю відповідає тому, що було задумано спочатку в сценарії та художньому задумі. Проєкт «Тиша після грому» показує сучасний підхід до

анімації, коли технології не затьмарюють зміст, а просто допомагають його добре втілити.

Отже, розробка та створення остаточного варіанту анімаційного проєкту «Тиша після грому» є логічним завершенням творчого пошуку. Кожен крок був підпорядкований одному бажанню – зробити щиру та глибоку історію, зрозумілу кожному глядачеві. Коли ми кажемо «остаточний результат», то маємо на увазі не просто відеофайл, а повноцінне художнє висловлювання, зроблене засобами анімаційного дизайну. Цей розділ детально показав, як все робилося зсередини, і довів, що кожне технічне рішення має сенс. Виконана робота повністю відповідає сучасним вимогам до професійної анімації і має високу художню цінність.

Також, в ході преддипломної практики, було розроблено плакат (див. рис. В.13) для анімації. Плакат розроблено у стилі мальованої анімації та присвячено однойменному анімаційному проєкту. Композиція побудована на контрасті двох частин, розділених по вертикалі. Загалом плакат відображає емоційний контраст та є ілюстрацією теми психологічного відновлення, що є основою сюжету анімаційного проєкту.

## **Висновки до другого розділу**

У другому розділі було повністю створено та зібрано мультфільм «Тиша після грому» – від перших начерків до готового відеофайлу. На основі цієї роботи можна зробити такі висновки:

По-перше, під час розробки сюжету та персонажів стало зрозуміло, що історія без слів чудово передає почуття дітей. Усі герої мультфільму продумані так, щоб допомагати сюжету: дівчинка показує щасливе та безтурботне дитинство, а хлопчик наприкінці – надію на те, що життя продовжується. Головним сполучним елементом між ними стала іграшка. Ведмедик залишається чистим і цілим протягом усього відео, що символізує дитячі спогади та цінності, які неможливо знищити війною. А образ страшної чорної руки-тіні дозволив показати небезпеку та обстріли делікатно, без демонстрації крові чи жорстокості.

По-друге, робота над малюнками та кольором довела, що простий стиль може бути дуже виразним. Більша частина мультфільму зроблена чорно-білою, що допомагає передати сумний настрій та тривогу. Проте найважливіші деталі були виділені кольором: яскравими є дитячі малюнки на стіні, а також магічне зелене й золотаве свічення навколо ведмедика. Зміна фонів чітко показує, що відбувається в житті дитини: спочатку ми бачимо затишну кімнату, потім – порожній простір, а наприкінці – чисту відбудовану вулицю, якою спокійно йде хлопчик.

По-третє, етап зведення всього матеріалу в програмах Adobe підтвердив, що комп'ютерні інструменти повністю допомогли реалізувати задум. Створення розкадровки та чернетки відео дозволило правильно налаштувати швидкість подій ще до початку чистового малювання. Фінальна збірка, налаштування яскравості та додавання перешкод (білого шуму) допомогли передати стан шоку через руйнування самої картинки. Звуки грози, тривожний гул та спів пташок у фіналі замінили діалоги та змусили глядача сильніше співпереживати героям. А акуратні білі титри на чорному тлі гарно завершили фільм.

Загалом, практична робота дозволила перетворити ідею на справжній готовий мультфільм. Усі технічні рішення, навіть такі як окреме збереження

важких малюнків фону та рухів персонажів, робилися для того, щоб комп'ютер не зависав, а картинка залишалася чіткою. Мультфільм «Тиша після грому» став самостійною особистою розповіддю, яка доводить, що за допомогою простих малюнків та звуків можна щиро і глибоко говорити про дуже важливі та складні речі.

## Висновки

У дипломному проєкті було повністю досягнуто поставлену мету – ми розібралися, як розвивалася анімація, та створили з нуля готовий мультфільм «Тиша після грому», який через прості малюнки розповідає про важливі почуття дітей під час війни.

За підсумками виконання всіх завдань можна зробити такі висновки:

1. Вивчення минулого показало, що анімація пройшла великий шлях від простих рухомих картинок до сучасних цифрових фільмів. Головна сила цього мистецтва в тому, що воно може за допомогою метафор та образів оживити будь-який предмет і передати почуття, які складно або занадто боляче показувати у звичайному кіно з живими акторами. При цьому класичний двомірний малюнок залишається найсильнішим інструментом для складних людських історій.

2. Аналіз сьогодення довів, що мультфільми давно перестали бути просто розвагою для дітей. Зараз анімація у світі активно піднімає серйозні соціальні та психологічні теми. В Україні ж вона стала важливим способом розказати світу про нашу реальність, зафіксувати спільний біль від війни та допомогти глядачам емоційно впоратися з пережитими травмами через мистецтво.

3. Розбір таких відомих короткометражок, як «Батько та донька», «Сніговий ведмедик» та «Хіроно», допоміг зрозуміти, як автори працюють із важкими емоціями. Цей досвід підтвердив, що найкраще фокусувати увагу глядача на головному символі за допомогою вільного простору навколо нього, а також використовувати прості, але влучні зміни планів та звукові акценти.

4. Для проєкту «Тиша після грому» було створено ідею безмовної розповіді, де всі почуття передаються без слів. Головні образи – дівчинка, хлопчик та іграшковий ведмедик – уособлюють дитинство, пам'ять та надію. Образ чорної руки-тіні дозволив показати обстріли делікатно, без крові та жорстокості. Більша частина мультфільму навмисно зроблена чорно-білою для створення сумного настрою, але найважливіші речі (дитяча творчість та магія

відродження іграшки) виділені яскравими кольоровими акцентами – малюнками на стіні та золотаво-зеленим свіченням.

5. Мультфільм було повністю намальовано та зібрано в програмах екосистеми Adobe. Покрокова ручна промальовка персонажів в Adobe Animate дозволила зберегти щирий стиль «живого» малюнка олівцем. Фінальна збірка та додавання телевізійних перешкод (білого шуму) в After Effects допомогли передати момент вибуху через руйнування самої картинки. Саунд-дизайн із використанням гулу грози та фінального співу пташок повністю замінив діалоги, а стримані білі титри на чорному тлі логічно завершили фільм.

Загалом, дипломний проєкт довів, що сучасний анімаційний дизайн є потужним і глибоким інструментом. Технічні програми та комп'ютерні рішення не просто допомогли зібрати відеофайл, а стали засобом для втілення художнього задуму. Мультфільм «Тиша після грому» вийшов цілісним і готовим. За допомогою простих малюнків, кольору та звуку він показує глядачеві, що мир може повернутися, а життя – тривати далі.

## Список використаної літератури

### Основна література

1. Баран Е. Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства. *European political and law discourse*. 2017. № 3. С. 213–221.
2. Бендацці Дж. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до золоті доби. К.: ArtHuss, 2020. 416 с.
3. Берlach О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Т. 1. № 34. С. 18–25.
4. Брильов С. В. Креативні можливості анімації для графічних дизайнерів: від концепту в геймдизайні та вебдизайні до інтерактивної реклами. *Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни* : зб. мат. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 11 листопада 2025 року). Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 49–51.
5. Вороненко Л. В., Кубатко О. М. Розвиток національної ідентичності вихованців засобами 2d-графіки та 2d-анімації. *Утвердження української національної ідентичності в умовах воєнного стану: стратегічні орієнтири та інноваційні практики* : зб. наук. праць. Івано-Франківськ: НАЇР, 2025. С. 261–266.
6. Дейнеко Ж. В. Технічні та творчі аспекти комп'ютерної анімації. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Сучасні тренди* : колективна монографія. Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид», 2025. Т. 2. С. 71–94.
7. Дубрівна А. П., Єрмак І. О. Цифрова ілюстрація в контексті Російсько-Української війни. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2023. № 2. С. 46–52.
8. Мараховська К. Генеза та стан анімації в сучасній культурі. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2019. № 33. С. 147–152.

9. Мараховська К. Сучасна анімація: базові універсалії культури, культурні інваріанти та варіативність. *Культурологічний альманах*. 2022. № 3. С. 228–235.
10. Мельник В. О., Осадча Л. В. Українська анімація ВУФКУ 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів. *Культурологічний альманах*. 2023. № 3. С. 290–296.
11. Мицкан Т. та ін. Анімація в системі активного дозвілля. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. 2023. № 28 (1). С. 24–37.
12. Печеранський І. П. До питання становлення та розвитку анімаційної індустрії у ХХ – на початку ХХІ століття. *Культура України*. 2023. № 79. С. 37–45.
13. Савісько Р. Кіно та анімація в епоху інтерактивності: нові можливості та виклики. *Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність*: мат. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Черкаси, 28 березня 2024 р.). Черкаси : ЧДБК, 2024. С. 85–86.
14. Сітцева М. Психологічні особливості анімації як аудіовізуального засобу впливу на глядача. *Вчені записки Університету «КРОК»*. 2024. № 2 (74). С. 353–360.
15. Солодов В. Д., Мазур В. І. Основи анімації при створенні мультиплікаційного персонажу. *IPST-2023*: мат. XII міжнар. наук.-техн. конф. (м. Харків, 11–13 листопада 2023 року). Харків: НТУ «ХПІ». 2023. С. 69–71.
16. Сташук О., Сташук М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2023. Т. 46. С. 159–166.
17. Шаповал О. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми і перспективи. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені ІК Карпенка-Карого*. 2022. № 31. С. 95–101.

18. Bezruchko O., Sukhin M. Animated documentaries in modern cinematic art: specifics of production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*. 2023. № 6 (2). P. 241–251.
19. Dinç İ. D. Animation & visual effects technologies influence on global production trends & digitalization of cinema from 1990 to 2020. *Journal of Arts*. 2023. Vol. 6. № 1. P. 83–98.
20. Maselli V. et al. The evolution of stop-motion animation technique through 120 years of technological innovations. *International Journal of Literature and Arts*. 2018. Vol. 6. № 3. P. 54–62.
21. Parry J. The Phenomenology of Animation. *Animation: an interdisciplinary journal*. 2024. Vol. 19. № 2–3. P. 83–100.
22. Shah M. R., Rafi M. E. A., Perumal V. Investigating storytelling differences between Western and Eastern computer animation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research : 2nd International Conference on Creative Multimedia 2022 (ICCM 2022)*. Atlantis Press, 2022. P. 124–133.
23. Stemmler C. AniVision: New Technology-Assisted Approach to Studying Animation History. *Proceedings of CAGA24: The Conference of AG Animation 2024*, September 10–11. 2025. DOI: <https://doi.org/10.54337/caga24-11165>

### Допоміжна література

24. Іволга Л. В. Взаємодія комп'ютерних технологій та художньої творчості в українській аніматографії. *Теорія та практика дизайну*. 2014. № 5. С. 43–51.
25. Колодко А. Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва. *Народознавчі зошити. Серія мистецтвознавча*. 2014. № 5. С. 1027–1034.
26. Крижанівський Б. М. Мистецтво мультиплікації. К.: Рад. школа, 1981. 118 с.

27. Петрова І. В. Соціально-культурна анімація як вид дозвілля. *Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2011. № 3. С. 71–74.

### Електронні ресурси

28. Як виглядали одні з перших анімацій. *ARTHUSS*. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/yak-vyhlyadaly-odni-z-pershykh-animatsiy> (дата звернення: 10.03.2026).

29. Якуніна Д. Як намальована. Столітня історія української анімації. *PLATFOR.MA*. 2024. URL: <https://www.platfor.ma/topic/yak-namalovana-stolitnya-istoriya-ukrayinskoyi-animatsiyi/> (дата звернення: 10.03.2026).

30. Father and daughter. 2000. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CvA4Gn5OudI> (дата звернення: 10.03.2026).

31. Freebird. 2022. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=Mf\\_4dsQJAXE](https://www.youtube.com/watch?v=Mf_4dsQJAXE) (дата звернення: 10.03.2026).

32. Hirono Little Mischief Series short films. Episode 5. 2023. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5nkrM6z6jVo> (дата звернення: 10.03.2026).

33. My Life I Don't Want. 2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LM-NjAzQxxY> (дата звернення: 10.03.2026).

34. Snow bear. 2025. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xOXolSQcEb4> (дата звернення: 10.03.2026).

**Додаток А**  
**Ілюстративний матеріал**



Рисунок А.1 – Тауматроп



Рисунок А.2 – Фенакістископ



Рисунок А.3 – Зоотроп

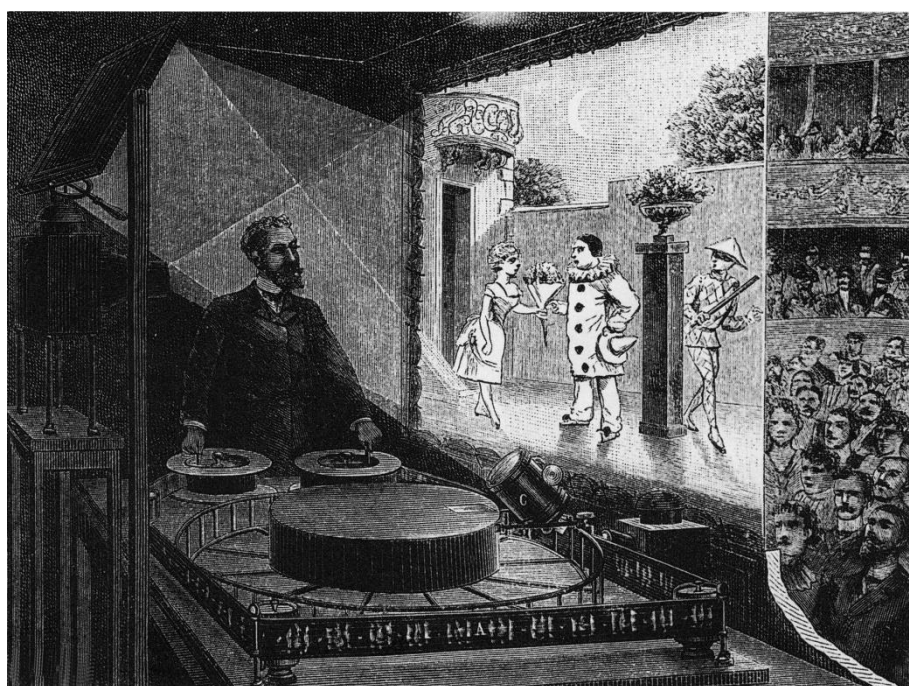


Рисунок А.4 – «Оптичний театр» Еміля Рейно



Рисунок А.5 – «Фантасмагорія» Еміля Коля



Рисунок А.6 – Праксиноскоп

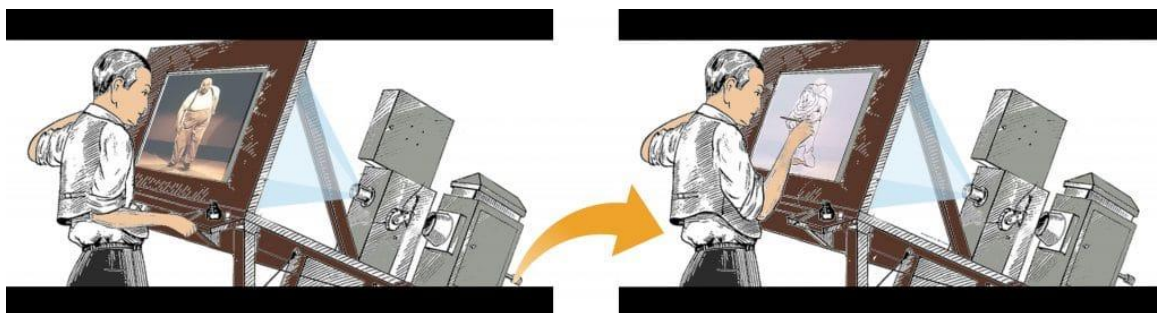


Рисунок А.7 – Ротоскопіювання

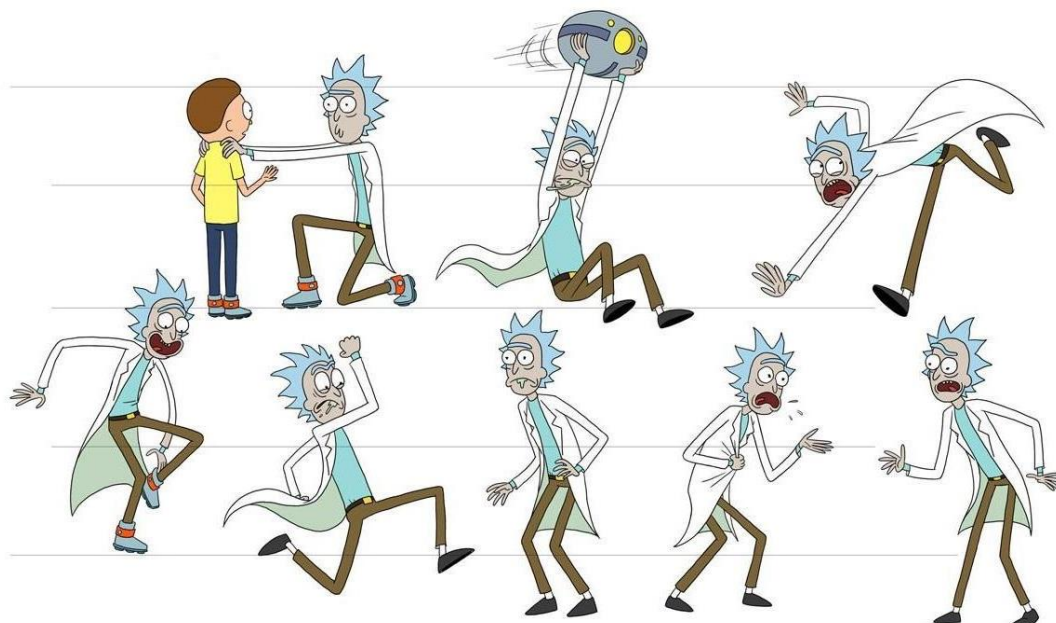


Рисунок А.8 – Комп'ютерна 2D-анімація



Рисунок А.9 – Лялькова анімація



Рисунок А.10 – Перекладка



Рисунок А.11 – Пластилінова анімація



Рисунок А.12 – Казка про солом'яного бичка

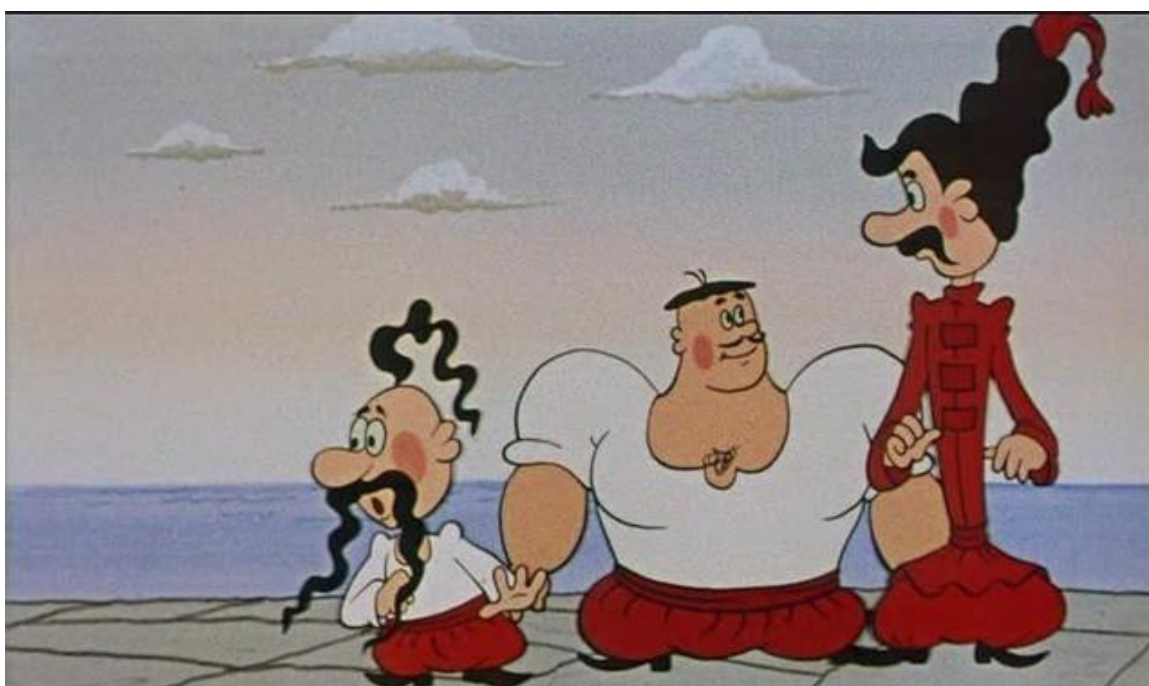


Рисунок А.13 – Мультіки про козаків



Рисунок А.14 – Комп'ютерна 3D-анімація



Рисунок А.15 – Мавка. Лісова пісня

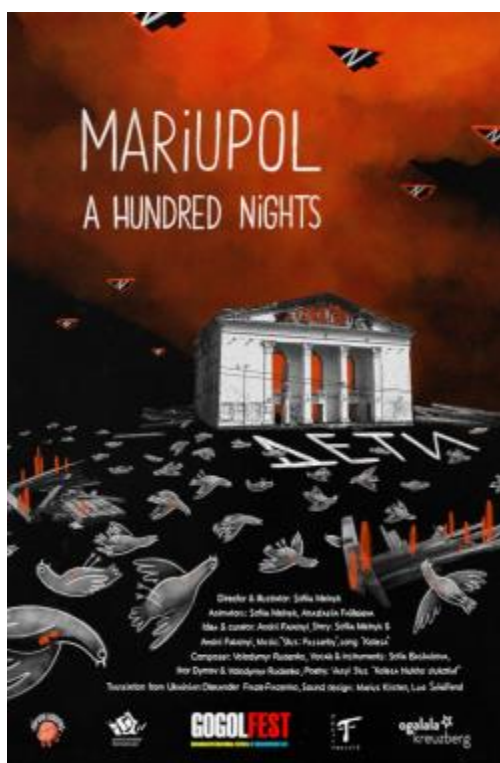


Рисунок А.16 – Маріуполь. Сто ночей



Рисунок А.17 – Тигр блукає поруч

**Додаток Б**  
**Аналоги анімаційних проєктів**

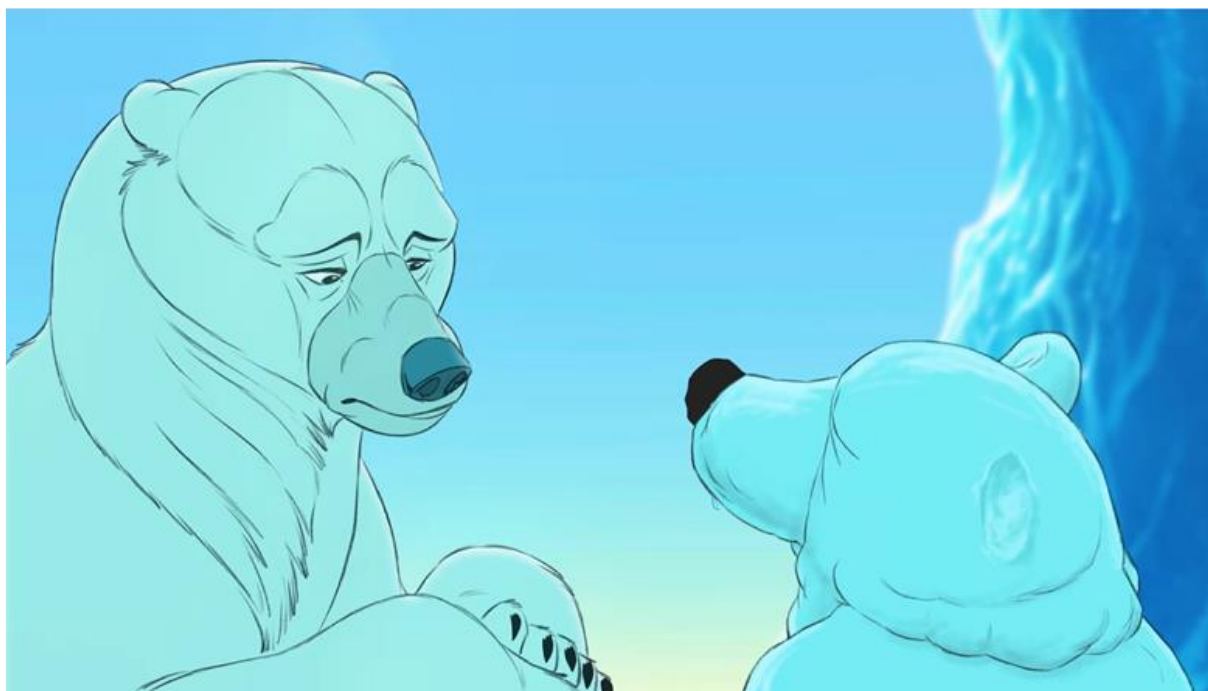


Рисунок Б.1 – Snow bear



Рисунок Б.2 – Father and daughter



Рисунок Б.3 – My Life I Don't Want



Рисунок Б.4 – Freebird



Рисунок Б.5 – Hirono Little Mischief Series short films

## Додаток В

### Процес розробки анімаційного проєкту «Тиша після грому»



Рисунок В.1 – Темна кімната

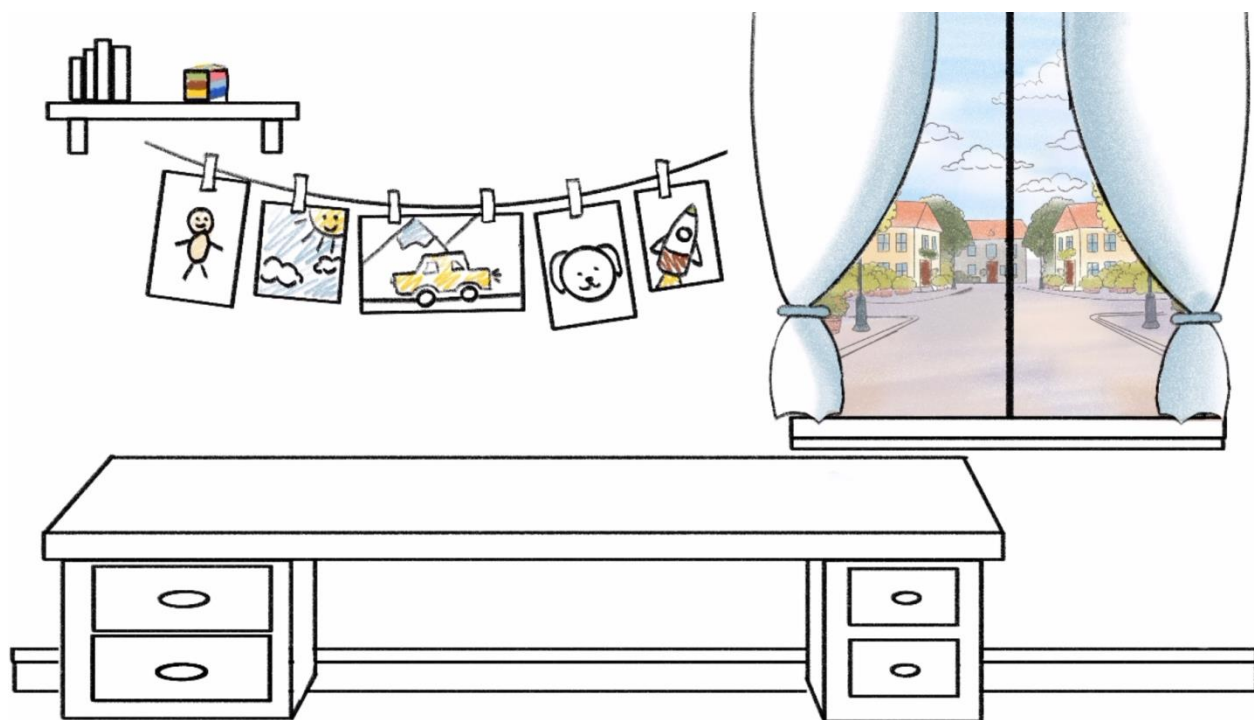


Рисунок В.2 – Світла кімната



Рисунок В.3 – Темна підлога

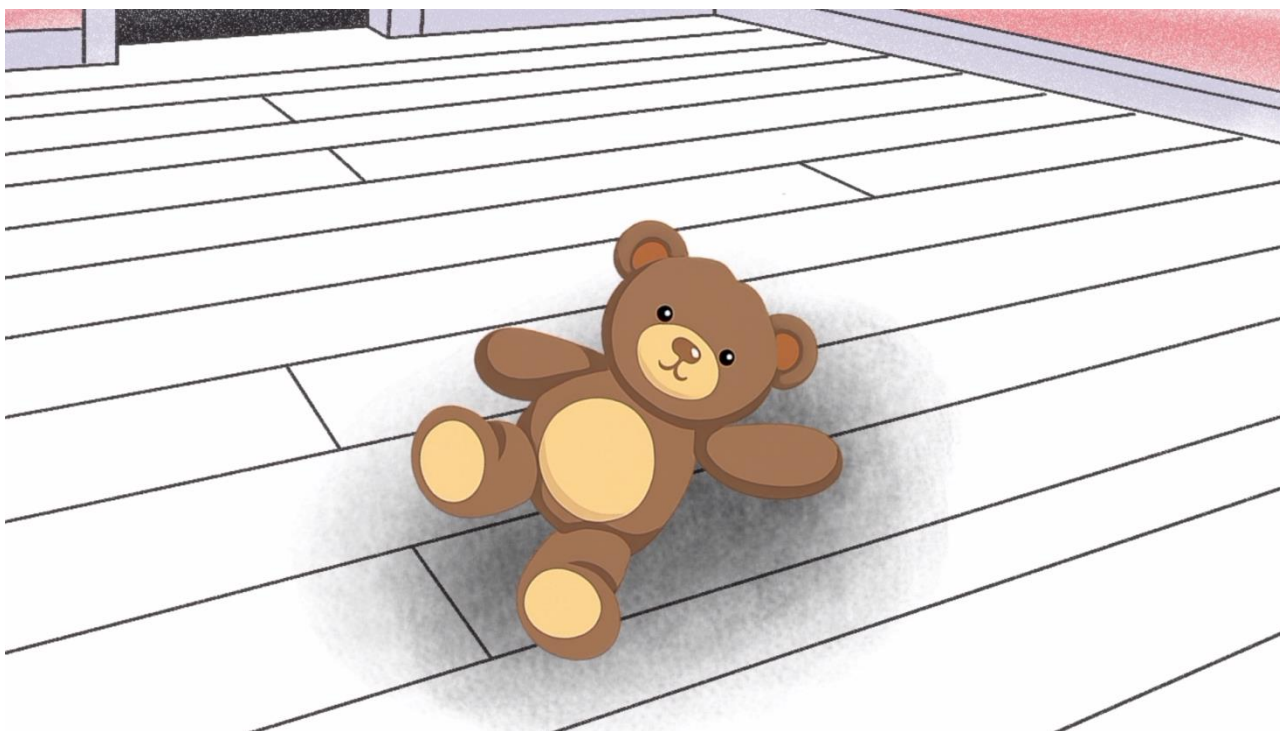


Рисунок В.4 – Світла підлога



Рисунок В.5 – Сцена з літачком



Рисунок В.6 – Сцена з літачком



Рисунок В.7 – Сцена з рукою



Рисунок В.8 – Сцена з руїнами



Рисунок В.9 – Відбудовані будинки

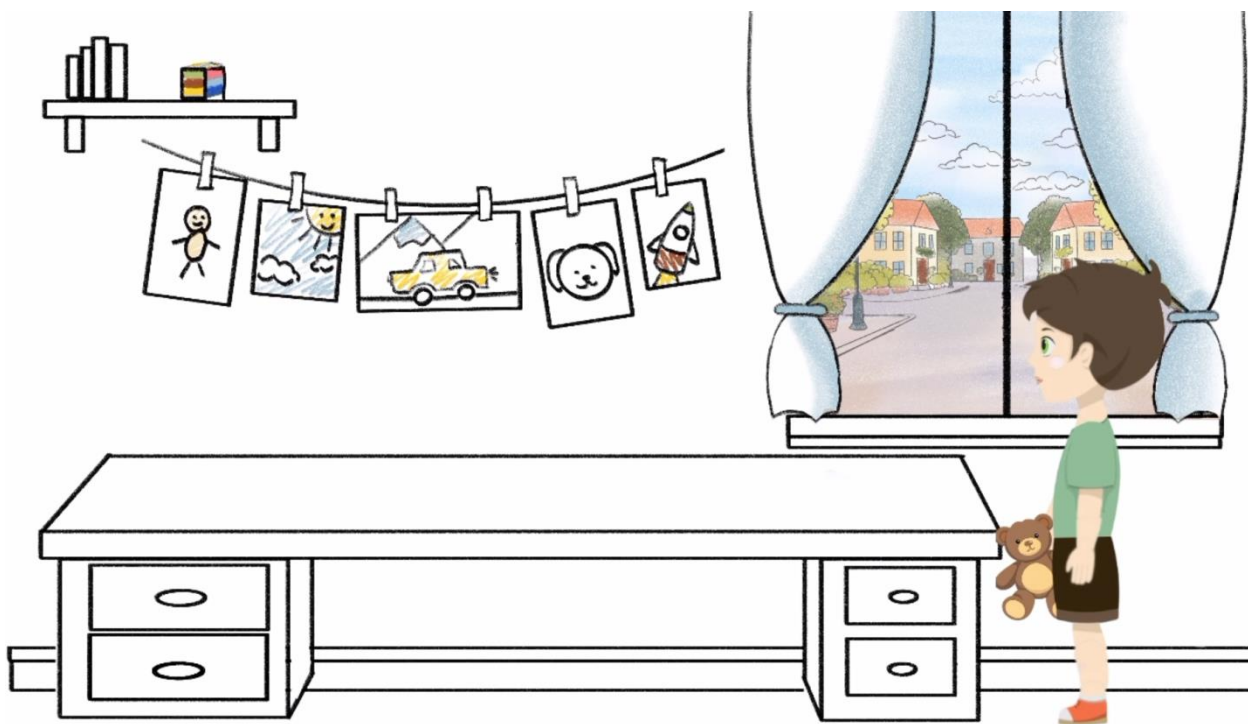


Рисунок В.10 – Сцена з хлопчиком



Рисунок В.11 – Фінальна сцена



Рисунок В.12 – Розбите вікно



Рисунок В.13 – Плакат