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

Лисак Ельвіна Вячеславівна

Анімаційний ролик «Фантастичні світи європейських легенд»

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

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

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

Вступ 3
Розділ І. Аналіз аналогів 6
1.1. Повнометражний анімаційний фільм “The Secret of Kells” 6
1.2. Анімаційний фільм “Wolfwalkers” 7
1.3. Повнометражний анімаційний фільм “Song of the Sea” 7
1.4. “The Lost Thing” 8
1.5. “My Father's Dragon” 9
1.6. “Mind Game” 10
1.7. Анімаційний фільм “Sita Sings the Blues” 11
1.8. “The Breadwinner” 12
1.9. “Persepolis” 12
1.10. “Kahlil Gibran's The Prophet” 13
Розділ ІІ. Концепція проєкту 15
2.1. Концепція проєкту 15
2.2. Технічні характеристики й особливості 16
2.3. Стилістичний напрямок 17
2.4. Звуковий супровід 17
2.5. Цільова аудиторія 18
Висновки 20
Література 22
Додаток І. Аналіз Аналогів 24
Додаток ІІ. Ескізний пошук 30
Додаток ІІІ. Склад проєкту 36
Додаток IV. Аналіз опитування 39

ВСТУП

Світ фольклору — незвіданий простір, що переповнений магією, надприродними істотами та дивовижними подіями. У кожній культурі приховані неймовірні, інколи незрозумілі світи, в яких реальність переплітається з фантастикою, магія та надприродні сили є частиною повсякденного життя. Легенди — своєрідні віконця у фантастичні простори, які відкривають нам можливість побачити незвичайне в звичному. Вони оповідають про героїчні вчинки, міфічних істот, неймовірні подорожі та загадкові аспекти світобудови [8].

Мета нашого проєкту — адаптувати фантастичні світи до сучасного мультимедійного формату, поєднавши давні легенди з інноваційними технологіями, такими як анімація. В основі проєкту — створення фантастичних світів, що виходять із українських легенд, а також можливість злиття різних культурних наративів, де український та європейський фольклор переплітаються і доповнюють один одного.

Сучасний світ насичений інформацією, новітніми технологіями та цифровими інноваціями, але саме в цей час існує потреба у збереженні та переосмисленні культурних надбань минулих епох. Мультимедійний дизайн, зокрема анімація, відкриває перед нами безмежні можливості для перетворення давніх історій на нові, візуально захоплюючі світи. Фантастичні світи легенд і міфів — це унікальна можливість звернутися до глибинних аспектів культури, до архетипів, що існують в усіх народах, і через анімацію показати їх новому поколінню [3].

Отже, створення продукту через візуалізацію легендарних історій в мультимедійному форматі, який буде не лише навчальним, а й емоційно захоплюючим, зберігаючи глибину культури при максимальному залученні сучасних технологій, є дуже *актуальним*.

У межах дослідження було проведено опитування, результати якого підтвердили актуальність теми. Більшість респондентів зазначили, що знають загальні речі про міфи лише зі школи, однак вважають адаптацію легенд у сучасних формах необхідною. Найефективнішим медіаформатом обрали 2D анімацію. Багато хто проявив інтерес до теми особистої подорожі героя через міфи.

Дипломний проєкт «Фантастичні світи легенд» пропонує інтерпретацію міфів та легенд різних країн через 2D анімацію. *Новизна* роботи полягає в оригінальному підході до візуалізації фольклорних сюжетів, що дозволяє занурити глядача в магічні світи та їхні особливості. Особлива увага приділяється розробці персонажів та їхній емоційній виразності, які додають глибини кожній історії. Кольорова палітра підкреслює емоції персонажів та створює контраст між реальним і фантастичним, використовуючи теплі та холодні відтінки. Проєкт поєднує традиційні елементи фольклору різних народів із сучасними анімаційними техніками, створюючи унікальний стиль, що дає новий погляд на давно відомі сюжети та відкриває нові можливості для адаптації культур.

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

Анімація — процес створення рухомих зображень, який дає змогу втілювати фантастичні світи та персонажів, перетворюючи їх на живу реальність.

Легенда — фольклорний твір, що поєднує реальність і фантастику, розповідаючи про героїв, міфічних істот і надприродні події.

Мультимедійний дизайн — використання різних медіа-форм (зображення, текст, звук, відео) для створення інтерактивних і візуально привабливих продуктів, що забезпечують захоплюючий досвід для користувачів.

Фольклор — усна народна творчість, що охоплює оповіді, легенди, пісні, приказки й інші форми культурного вираження, передані з покоління в

покоління, в яких зафіксовано світогляд, цінності та уявлення народу про навколишній світ.

Культурна адаптація — процес переосмислення й осучаснення традиційних наративів, збереження їхньої сутності при використанні новітніх технологій та сучасних форм подачі.

Інтерпретація — творче переосмислення змісту (наприклад, легенди), яке дозволяє передати його сучасному глядачеві у новій, актуальній формі.

Симбіоз культур — гармонійне поєднання елементів різних культур (наприклад, української та європейської) в одному медіапродукті, що дозволяє створити нові, глибші сенси.

Переосмислення традиції — творчий процес аналізу, оновлення й адаптації культурної спадщини до сучасних умов, збереження її суті при новій формі подачі.

РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для розуміння напрямків створення анімацій на тему фантастичних світів і легенд було вибрано кілька аналогів з подібними візуальними чи сюжетними елементами. Важливе значення мали проєкти з авторською анімацією, мальованими техніками та абстрактними образами, що створюють виразні світи. Також звертали увагу на емоційну складову стилю, оскільки настрій та тематика передаються через художнє оформлення. Проаналізовано такі аспекти, як: складність малюнка, техніка, палітра кольорів, вплив культурних та міфологічних тем.

1.1. Повнометражний анімаційний фільм "The Secret of Kells" (іл.1.1)**.** Повнометражний анімаційний фільм "The Secret of Kells"[1] є однією з найвідоміших робіт ірландської компанії Cartoon Saloon, яка поєднує традиційну 2D анімацію з елементами абстрактного та символічного стилю. Фільм присвячений подіям середньовічної історії Ірландії та розповідає про захоплюючу подорож хлопчика Брендана, який намагається завершити магічну книгу в умовах ворожого вторгнення в його село. Окрім яскравої сюжетної лінії, анімація вирізняється своєю неповторною візуальною стилістикою.

Анімація в "The Secret of Kells" характеризується використанням абстрактних форм і яскравої кольорової палітри, що підкреслює глибину та багатошаровість міфологічного контексту. Стиль малювання поєднує простоту та складність: на фоні чітких ліній та контурів персонажів об'єктів створюється атмосферне враження магії та містичності. Символи й візуальні метафори створюють особливу атмосферу, яка поєднує реальний та фантастичний світи.

Ця анімація була обрана в якості аналога завдяки підходу до розкриття міфологічних тем через яскраві візуальні образи. Поєднання традиційної анімації з абстрактними елементами, використання яскравих і простих кольорів, але глибоких символів створює унікальний стиль, робить її чудовим

[1] https://www.dailymotion.com/video/x98puj2

прикладом для наслідування в контексті створення фантастичних світів і легенд.

1.2. Анімаційний фільм "Wolfwalkers" (іл.1.2) — повнометражна анімаційна стрічка режисерів Томма Мура та Росса Стюарта, створена студією Cartoon Saloon[2]. У центрі сюжету — Робін, дівчинка, яка разом із батьком прибуває до віддаленого містечка в Ірландії, де той має полювати на вовків. Там вона зустрічає загадкову Меб, дівчину з дивовижним даром — здатністю перетворюватися на вовка. Разом вони відкривають таємниці лісу та його магічного світу. Сюжет фільму охоплює теми природи, свободи, боротьби з авторитаризмом і збереження природи від людської руйнівної діяльності.

Анімація фільму має неповторну художню стилістику, що поєднує традиційну мальовану анімацію з різними техніками, формуючи багатошаровий, майже «пухнастий», ефект. Вона також характеризується лінійною структурою: персонажі та об'єкти мають чіткі контури, які роблять образи виразними та динамічними. Це підсилює відчуття руху та емоційної напруги, особливо в сценах, де відбуваються трансформації або взаємодії з природою. Візуальний стиль, хоча й традиційний, має абстрактні елементи, які допомагають відобразити містичний та чарівний характер лісу, його жителів. Поєднання теплих і холодних відтінків кольорів, контрастів і тіней створює сильне враження від «дикої» природи та прирученого світу, в якому живуть люди.

«Wolfwalkers» обрано як аналог завдяки поєднанню емоційної глибини та чудової художньої стилістики. Міфологічні елементи, символізм та природні мотиви підсилюють сюжет. Це відмінний приклад для створення фантастичних світів, натхненних легендами, з яскравою візуалізацією магії та природи.

1.3. Повнометражний анімаційний фільм "Song of the Sea" (іл.1.3) **—** анімаційний фільм, створений студією Cartoon Saloon під керівництвом режисера Томма Мура, розповідає історію про маленького хлопчика Бена, який разом з молодшою сестрою Сірше вирушає в подорож, щоб знайти свою

[2] https://www.dailymotion.com/video/x8fkhb0

загублену матір і розкрити таємницю її магічної сутності[3]. Згідно з ірландськими легендами, Сірше є останньою із «селкі» — морською феєю, що може перетворюватися на морську тварину.

Анімація фільму виконана у характерному для студії Cartoon Saloon стилі, що поєднує традиційну 2D анімацію з витонченим малюнком, натхненним ірландськими народними мистецтвами. У «Song of the Sea» виразно простежується візуальний стиль, який нагадує малюнки на старовинних манускриптах та гобеленах. Лінії в анімації чіткі та виразні, а кольори, переважно пастельні, гармонійно підкреслюють атмосферу чарівного світу. Особливість стилю «Song of the Sea» — це поєднання реальності та фантастики. Художники вдало використовують образи природи, фольклору та міфів, переплітаючи їх із реальними емоціями персонажів. Кольорова палітра варіюється від холодних тонів моря до теплих відтінків сімейного дому, що підсилює контрасти між зовнішнім світом і внутрішнім світом героїв.

Фільм «Song of the Sea» був обраний як аналог через здатність поєднувати емоції з елементами міфології та чарівною візуальною стилістикою. Його стиль вражає простотою та глибиною, що дозволяє створювати фантастичні світи, де поєднуються магія, природа та культура. Вибір також обумовлений використанням традиційних мальованих технік і комп'ютерної анімації, яке додає наївності та водночас яскравості. Поєднання мальованих технік, кольорів й абстрактних образів допомагає передати атмосферу фантастичних і легендарних сюжетів, що робить цей фільм чудовим прикладом для натхнення при створенні подібних проєктів.

1.4. “The Lost Thing” (іл.1.4) — короткометражна анімаційна стрічка, створена за мотивами однойменної книги Шона Тана, який також виступив режисером цього проєкту[4]. Фільм розповідає про хлопця, який знаходить дивну істоту, що виглядає як велике, незвичне створіння, і намагається допомогти їй знайти своє місце в світі. Хлопець водить її по місту, але виявляється створіння

[3] https://www.dailymotion.com/video/x80uf4m
[4] https://www.youtube.com/watch?v=Gb8eD0Ar_DU

не має конкретного місця в соціумі. Дивна істота опиняється в забутому світі, де єдине, що її чекає — це відчуження. Головний герой намагається привести її до людей, але його зусилля марні. Хлопець ховає створіння в сараї, намагаючись зберегти його від забуття. Фільм висвітлює тему ізоляції, важливості звертати увагу на речі, які зазвичай залишаються непоміченими, досліджує пошук ідентичності в світі, який не завжди готовий прийняти те, котре відрізняється від норм.

Стиль анімації в “The Lost Thing” поєднує елементи традиційного малюнка та сучасної комп'ютерної графіки, що надає фільму унікальний, майже сюрреалістичний вигляд. Фільм виразно передає атмосферу відчуженості та пошуку, використовуючи абстрактні образи й м'яку колірну палітру, створюючи світ, де реальність переплітається з фантастичним. Сюжет має глибокий символічний підтекст, досліджуючи теми ізоляції та пошуку ідентичності.

“The Lost Thing” був обраний як аналог через своє чудове поєднання візуальної оригінальності з емоційною глибиною. Анімація майстерно використовує змішування традиційного та цифрового мистецтва, внаслідок чого фантастичні елементи органічно вписуються в реальність. Фільм чудово передає концепцію пошуку та невидимих аспектів життя, важливих в контексті.

1.5. “My Father's Dragon” (іл.1.5) — це анімаційна пригодницька комедія з елементами фентезі, випущена у 2022 році[5]. Фільм розповідає історію хлопчика на ім'я Еліот. Після того, як його родина опиняється в скрутному становищі, він вирушає в подорож, щоб знайти дракона, що живе на віддаленому острові. Дракон, на ім'я Бош, потребує допомоги, і Еліот має допомогти йому звільнитися, при цьому зберігаючи сміливість та віру у себе. Ця пригода допомагає знайти своє місце у світі, а також пізнати справжню дружбу та сміливість. Фільм досліджує теми дорослішання, самовираження та пошуку власного місця в світі. Еліот, потрапивши на острів, не тільки допомагає дракону, а й відкриває нові горизонти для себе, що відображає

[5] https://www.dailymotion.com/video/x8jffly

процес дорослішання, де кожен новий досвід є важливою частиною формування особистості. Крім того, фільм торкається важливих питань про родинні стосунки та відповідальність.

Анімація в “My Father’s Dragon” відрізняється дуже теплим, мальовничим стилем, який нагадує ілюстрації до дитячих книжок. Барвисті кольори, детально пророблені пейзажі створюють атмосферу справжньої казки. Такий стиль дозволяє глибше зануритися у світ, де магія є невід’ємною частиною реальності, а персонажі виглядають дуже виразно та живо. Саме завдяки чудово продуманим композиціям і деталям, створюється враження, що глядач потрапляє в магічний світ, де кожен елемент має своє значення та глибину.

“My Father’s Dragon” був обраний як аналог завдяки поєднання чудової казкової атмосфери з глибокими емоціями й важливими життєвими уроками. Фільм є чудовим прикладом того, як анімація може створювати фантастичні світи, що одночасно є дуже реалістичними й емоційно насиченими.

1.6. “Mind Game” (іл.1.6) — експериментальна японська анімація режисера Масакі Юаси, що вирізняється нестандартною візуальною подачею та поєднанням фантастичних і драматичних елементів із сюрреалістичним стилем[6]. Незвичайним є використання серії різних візуальних стилів для розповіді однієї безперервної історії. Це одна з найбільш нестандартних й експериментальних анімаційних робіт, що розповідає історію Ніші, молодого чоловіка з Осаки, який мріє стати художником коміксів. Але після того, як внаслідок банальної бійки він помер від куль, отримує шанс повернутися до життя. Тепер Нішу доведеться вибирати, як він хоче прожити своє друге життя, перед тим, як остаточно перейти в інший світ.

Фільм вирізняється неймовірно яскравим і непередбачуваним візуальним стилем. Тут змішуються безліч анімаційних технік, а саме: традиційна 2D-анімація, комп'ютерна графіка, експресивні лінії та яскраві кольори. Візуальний стиль фільму постійно змінюється, додаючи відчуття хаосу та розмитості реальності, що ідеально підходить до сюжету. “Mind Game” також

[6] https://www.bilibili.tv/en/video/2045372542

відзначається своєю глибокою філософією, яка передається через абстрактні й сюрреалістичні образи. Фільм досліджує теми смерті, реінкарнації, вибору та природи людської свідомості.

Фільм був обраний як аналог завдяки своїй унікальній здатності поєднувати нестандартний художній стиль й філософські питання, зображаючи фантастичні світи та переживання через абстракцію й експресивність. Фільм не боїться експериментувати з візуальними та наративними техніками, створюючи фантастичні світи, що змушують глядача переглядати звичні уявлення про реальність та свідомість.

1.7. Анімаційний фільм "Sita Sings the Blues" (іл.1.7), створений Ніною Паллі, є унікальним поєднанням індійської міфології з сучасною культурою через незвичайну художню форму[7]. Фільм є адаптацією давньої індійської епічної поеми «Рамаяна», але розповідається через персональну призму. Основна частина фільму присвячена історії Сіти, героїні давньоіндійського епосу, її стосункам з Рамою, що розгортаються на фоні особистої трагедії та втрати. Однак, незважаючи на драматичні події, стиль анімації залишається легким і колоритним, адже використовуються елементи джазу та популярної музики 1920-х років. Паллі вирішила використати джаз як музичну основу, створивши таким чином цікавий контраст між стародавнім і сучасним.

Анімація стилізована під малюнки, що нагадують художні традиції індійських мінья-технік, але з використанням більш сучасних елементів і графічних рішень. Основною особливістю анімації є її сміливість у поєднанні різних стилів, культур, епох, застосуванні яскравих кольорів й абстрактних форм, що надає фільму специфічний вигляд.

"Sita Sings the Blues" поєднує міфологічний наратив із сучасним баченням, використовуючи інноваційний стиль анімації та сміливі музичні рішення. Цей фільм був обраний як аналог завдяки його вмінню поєднувати культурну спадщину з інноваційними техніками, створюючи неповторну атмосферу.

[7] https://www.youtube.com/watch?v=40C-seVJzTc

1.8. “The Breadwinner” (іл.1.8) — це повнометражний анімаційний драмедійний фільм ірландського режисера Нори Твомі, який переносить глядачів у постталібанський Афганістан[8]. Фільм заснований на однойменній книзі Дебори Еліс і розповідає про 11-річну дівчинку Парвану, яка після несправедливого арешту батька змушена переодягтися хлопчиком, щоб забезпечити родину. Зображуючи боротьбу за виживання в умовах патріархальної культури та жорстоких обмежень, фільм акцентує увагу на силах, що спонукають людей, зокрема жінок, протистояти обставинам і знаходити в собі сміливість, навіть коли їм доводиться брати на себе обов'язки, які виходять за межі традиційних ролей.

В цьому анімаційному фільмі можна побачити поєднання традиційних малюнків і елементів, натхнених ірландським й афганським мистецтвом. Фільм використовує стиль, який нагадує витончену 2D-анімацію, з чіткими лініями, яскравими кольорами, виразними персонажами, що додає емоційної глибини кожній сцені. Анімація поєднує чіткі, зворушливі лінії та виразну кольорову палітру, створюючи сильний контраст між реальним світом і фантастичними елементами. Техніка малюнка зберігає аутентичний вигляд, натхненний народними мотивами, й одночасно дає відчуття пластичності та руху. Використовується кольорова палітра, яка передає атмосферу пейзажів і культурних традицій певної країни. Теплі земляні тони, приглушені кольори підкреслюють важку реальність світу, в якому перебувають персонажі. Дизайн персонажів теж дуже виразний.

“The Breadwinner” був обраний як аналог завдяки своїй здатності чітко передавати атмосферу через продумані кольорові рішення та візуальний стиль. Анімація майстерно використовує палітру, що підсилює емоційне навантаження кожної сцени.

1.9. “Persepolis” (іл.1.9) — це анімаційний фільм, заснований на графічному романі Маржан Сатрапі, який є одночасно автобіографічним і

[8] https://mover.uz/watch/AFoF2Scm

політичним[9]. Фільм розповідає історію Маржан, молодої іранської дівчини, що переживає революцію та війну в Ірані. Фільм поєднує елементи гумору й трагедії, досліджуючи складні теми, такі як війна, свобода, еміграція та жіноча ідентичність, завдяки чому він набуває великої емоційної сили.

Анімація фільму виконана в чорно-білій палітрі, що підкреслює його унікальний стиль і відрізняє від традиційних кольорових анімацій. Це не лише художнє рішення, а й важливий елемент для передачі емоційної та соціальної глибини фільму. Персонажі мають прості, але виразні контури, що підсилює стиль, додає драматичності. Особлива увага приділена виразу обличчя персонажів. Це дозволяє передавати широкий спектр емоцій навіть за відсутності складної анімації.

“Persepolis” був обраний як аналог через свою здатність передавати глибокі емоції за допомогою простого, але виразного стилю. Такий підхід до дизайну надає можливість зосередитися на сюжеті та персонажах, не відволікаючись на складні візуальні ефекти, що надає фільму особливої атмосфери.

1.10. “Kahlil Gibran's The Prophet” (іл.1.10) — анімаційна драма, адаптована за твором Каліла Джебрана 1923 року[10]. Стрічка не є прямою екранізацією, а радше інтерпретацією його основних ідей та філософських роздумів через різні стилі анімації. Фільм складається з кількох розділів, кожен з яких розповідає одну з тем або глав книги, наприклад: про любов, свободу, працю, гідність тощо.

Дизайн в “Kahlil Gibran’s The Prophet” поєднує різноманітні стилі, від мінімалістичних і символічних 2D ілюстрацій до більш абстрактних й експресивних візуальних рішень. У кожному розділі використовується свій унікальний анімаційний стиль, що додає фільму різноманіття та підкреслює особливу атмосферу кожної теми. Кожен розділ має свою палітру, яка допомагає створити потрібну атмосферу. Теплі, м'які кольори передають любов

[9] https://www.youtube.com/watch?v=3PXHeKuBzPY
[10] https://www.youtube.com/watch?v=y9SzAFcFhYY

або свободу, а більш строгі, контрастні відтінки підкреслюють моменти боротьби чи важких емоцій. Усе це сприяє глибшому зануренню в емоційний зміст кожної сцени. З точки зору композиції, фільм демонструє високий рівень уваги до деталей та гармонії кадрів. Кожна сцена передає певну філософську концепцію за допомогою кадрів.

“Kahlil Gibran's The Prophet” був обраний як аналог завдяки своєму інноваційному підходу до використання різних анімаційних стилів. Таке змішування технік — від традиційної малюнкової анімації до абстрактних та експресивних форм — дозволяє фільму залишатися свіжим і цікавим на кожному етапі.

РОЗДІЛ ІІ. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція проєкту

Анімаційний проєкт *«Фантастичні світи легенд»* є авторською інтерпретацією теми мандрівки між культурами та історіями через призму легенд і міфів. Головна ідея полягає в поєднанні української та європейської фольклорної спадщини у вигляді фантастичних світів, кожен з яких розкриває унікальну атмосферу, символіку та мораль.

Сюжет базується на історії головного героя, який випадково знаходить уламок невідомого артефакту. Торкнувшись його, він переноситься в інший вимір — світ, де виникають й оживають легенди. У кожному новому світі герой стає свідком моменту народження міфу, спостерігає, як звичайна людина або подія перетворюється на легендарну постать чи переосмислюється через народну фантазію. Візуальна частина підкреслює цю трансформацію через зміну середовища, стилістики та кольорової гами. З кожним кроком крізь ці світи герой поступово змінюється. Його одяг набуває форм і орнаментів, характерних для тієї культури, з якою він щойно взаємодіяв. На тілі з’являються знаки, що нагадують татуювання або візерунки з давніх рукописів. Навіть риси обличчя стають іншими — ніби сам герой повільно вростає в міф, втрачаючи щось своє. Таким чином, головний герой не просто спостерігач, а жива частина цих легенд — мандрівник, якого самі ж міфи починають змінювати.

Головна загроза полягає в тому, що з кожним новим фрагментом артефакту, який відкриває наступний світ, герой дедалі більше ризикує залишитися у цьому всесвіті назавжди. Лише зібравши всі уламки, він зможе повернутися, якщо ще залишиться тим, ким був на початку.

Проєкт спрямований на переосмислення культурної спадщини через сучасні засоби виразності 2D-анімації. Він поєднує пригодницький наратив,

філософську глибину та естетику, натхненну народним мистецтвом і абстрактним дизайном.

2.2. Технічні характеристики й особливості

Проєкт «Фантастичні світи легенд» є 2D-анімаційним роликом, який поєднує класичні методи анімації з сучасними техніками для досягнення високоякісного візуального та технічного результату. Для реалізації анімаційних елементів було використано кілька спеціалізованих програм, зокрема Toon Squid, Adobe After Effects і техніку паралаксу, що дозволяє створювати глибину та рух.

Для анімації персонажів та об'єктів обрано програму Toon Squid, яка дозволяє ефективно та зручно працювати з векторною графікою. За допомогою цієї програми було виконано основну частину анімаційної роботи, в якій детально розроблялись анімація персонажів, їхнє оточення та об'єкти.

Для створення візуальних ефектів, що надають динаміки та глибини сценам, використано Adobe After Effects. Ця програма дозволяє працювати з кольоровими корекціями та світловими ефектами, які додають виразності анімації. Особливу роль відіграє техніка паралаксу, реалізована саме через After Effects. Вона дозволяє створювати ефект глибини в 2D-просторі. Цей підхід підсилює атмосферу кожного з фантастичних світів, підкреслюючи зміни локацій та плавно переходячи між ними, що допомагає візуально відтворити фантастичну подорож героя.

Створені в Toon Squid анімації персонажів, об'єктів та готових сцен були перенесені в Adobe After Effects, де відбулося збирання усіх анімованих сцен в єдину композицію, були додані візуальні ефекти, анімація фонів, корекція рухів і позицій елементів. Також на цьому етапі накладено звукове та музичне супроводження, що дозволило створити фінальну версію ролика, з'єднавши всі елементи в одну цілісну анімацію.

Вибір програм обумовлений їх широкими можливостями, зручністю використання та здатністю досягати високої якості на кожному етапі створення анімації.

2.3. Стилістичний напрямок

Стилістика проєкту «Фантастичні світи легенд» поєднує елементи різних культур, зокрема української, з сучасними анімаційними техніками. Вибір кольорової палітри охоплює як м’які пастельні тони, так і яскраві насичені кольори, що разом створюють атмосферу магії та фантастичних світів. Акцент на формі та текстурах допомагає підкреслити глибину і багатство культурних образів, а використання світла й тіні додає сценам динамічності та виразності.

У виборі кольорової палітри було акцентовано на природних відтінках – від м'яких пастельних тонів до яскравих, насичених кольорів, що підкреслюють емоційну глибину проєкту. Окрім того, значну роль відіграють візуальні символи та образи, зокрема народні орнаменти й міфологічні мотиви, що додають анімації культурної автентичності та збагачують її візуальне сприйняття.

2.4. Звуковий супровід

Звуковий супровід у проєкті «Фантастичні світи легенд» має важливе значення для формування атмосфери та підсилення емоційного сприйняття. Для цього використовуються музичні композиції, що поєднують традиційні інструменти з сучасними звуковими ефектами. Мелодії, що використовують струнні, духові інструменти, а також етнічні звуки, передають відчуття глибини та емоційного напруження.

Сучасні звукові ефекти використовуються для створення додаткової динаміки, надаючи сценам руху та глибини. Музика та звукові ефекти інтегруються з візуальними елементами, підсилюючи враження від кожної

сцени та покращуючи загальне сприйняття анімації. Таким чином, звуковий супровід є невід'ємною частиною проєкту, що органічно поєднується з візуальним стилем і допомагає створити унікальну атмосферу.

2.5. Цільова аудиторія

У рамках дослідження було проведено онлайн-опитування з метою з’ясувати рівень обізнаності в народних легендах та ставлення до їх переосмислення в сучасних візуальних форматах. Опитування пройшли 72 респонденти, що дозволило сформувати уявлення про зацікавлення аудиторії в темі популяризації легенд через новітні медіа.

Основною цільовою аудиторією є молоді люди віком 18–24 роки, які складають 69,4% (іл. 4.1.) усіх опитаних. Учасники здебільшого мають базові знання про міфи й легенди (іл. 4.3.), отримані ще зі школи (60,6%). Серед сучасних форматів представлення культурної спадщини, за оцінками 58,3% респондентів, найбільш ефективною є 2D анімація (іл. 4.4.). Водночас переважна більшість (61%) вважає важливим адаптувати народні легенди до актуального стилю, мови й формату — аби зробити їх зрозумілими та емоційно близькими сучасному глядачеві (іл. 4.5.).

Тема особистої подорожі героя через міфи і легенди викликає у респондентів неабиякий інтерес (іл. 4.6.). Багато з них вважають, що цей формат може стати чудовим способом для занурення у світ фантазії та емоцій. Також значна частина опитуваних (76%) підтримує ідею переосмислення класичних творів через сучасні візуальні технології, такі як анімація чи VR. Такий підхід, на їхню думку, є не лише цікавим, а й необхідним у динамічному цифровому середовищі (іл. 4.7.).

Щодо проблем, які заважають популяризації українських міфів, то серед респондентів відчувається явна потреба в оновленому контенті (іл. 4.8.). Основними бар’єрами для популяризації українських міфів респонденти

назвали нестачу сучасного контенту (66,7%), брак зацікавленості у молоді (57%) та відсутність актуального переосмислення (36%). При цьому 80,6% респондентів вважають візуальне оформлення найважливішим елементом для захопливої подачі легенд (іл. 4.9., іл. 4.10.).

Авдиторія позитивно сприймає поєднання української культури з європейськими елементами (іл. 4.11.). Найзручніші платформи для перегляду подібного контенту — YouTube (86%), TikTok (68%) та Instagram (65%), а короткі анімаційні відео — формат, що викликає щирий інтерес (іл.4.12).

ВИСНОВКИ

У дипломному проєкті «Фантастичні світи легенд» розглянуто особливості створення 2D-анімаційного ролика на перетині культурного наративу та сучасних технологій. Визначено основні відмінні риси проекту, а саме: поєднання різних культурних традицій, ідея подорожі героя через легенди як спосіб переосмислення пам’яті, використання покадрової анімації та паралаксу як засобів створення атмосфери. Головна ідея полягає у візуальному осмисленні міфів і легенд як живої складової сучасної культури через анімаційний простір.

У процесі роботи було проведено аналіз аналогічних проєктів у сфері анімації. Аналіз дозволив визначити сильні сторони сучасних візуальних наративів, знайти оптимальні художні та технічні рішення, а також виокремити прийоми, які дозволяють створити ефективну візуальну мову для подібного типу історій.

Проведене опитування підтвердило актуальність теми переосмислення народних легенд для сучасної аудиторії та виявило високий рівень зацікавленості молоді в збереженні культурної спадщини через новітні медіа. Респонденти виявили відкритість до інноваційних форматів на зразок 2D анімації. Отже, можна стверджувати, що сучасні візуальні медіа мають значний потенціал для збереження та популяризації культурної спадщини.

Результатом роботи став 2D-анімаційний ролик, у якому реалізовано ключові художні та концептуальні ідеї проєкту, створено візуальну стилістику, що поєднує символічність, культурну багатошаровість й атмосферність. Сцени, персонажі та об'єкти промальовано вручну, а потім зібрано у цілісну композицію за допомогою сучасного програмного забезпечення.

У технічному аспекті проєкт реалізовано з використанням Toon Squid для створення анімації персонажів і сцен, а також Adobe After Effects — для фінального монтажу, анімування фонів, додавання ефектів, реалізації паралаксу

та звукового оформлення. Застосовані техніки забезпечили високий рівень якості та художню виразність анімації.

Отже, реалізація дипломного проєкту довела доцільність поєднання традиційного візуального підходу з сучасними технічними засобами. Створений тизер демонструє потенціал інтеграції культурних наративів у сучасну анімацію, відкриваючи простір для подальших творчих досліджень та розвитку в цьому напрямку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Animating Folklore and Mythology: Cultural Representation in Animation. URL: https://arenaparkstreet.com/animating-folklore-and-mythology-cultural-representation-in-animation/ (дата звернення: 26.02.2025).
2. Chambless, J. 2D Animation of the 21st Century: *The Digital Age*. *University of Central Florida,* 2022. URL: https://stars.library.ucf.edu/etd2020/986/ (дата звернення: 27.02.2025).
3. Cultural Impact of Animation Across the Globe. URL: https://arenaparkstreet.com/cultural-impact-of-animation-across-the-globe/ (дата звернення: 26.02.2025).
4. Different Cultures in Mainstream Animated Movies. URL: https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/different-cultures-mainstream-animated-movies/ (дата звернення: 09.03.2025).
5. Emerson, D. L. Mythology in Children's Animation. *Mythlore*, Vol. 38, No. 1 (135), *Special Issue: Mythopoeic Children's Literature* (Fall/Winter 2019), pp. 259-266. URL: https://www.jstor.org/stable/26809403 (дата звернення: 02.03.2025).
6. European Mythologies. URL: https://mythlok.com/world-mythologies/european/ (дата звернення: 28.02.2025).
7. Exploring Mythology through 2D Animation. URL: https://facetoshi.live/blogs/1672/Exploring-Mythology-through-2D-Animation?lang=ro_ro (дата звернення: 01.03.2025).
8. The Fascinating World of Folklore: Exploring Cultural Traditions. URL: https://people.howstuffworks.com/what-is-folklore.htm (дата звернення: 01.03.2025).
9. Абдураімова В. О. Авторська анімація: thesis. 2019. URL: https://www.cambridge.org/core/journals/classical-review/article/abs/myths-in-

art/C9EAD6FB3030F794AD89AB1405BD4D26 (дата звернення: 05.03.2025).

10. Таємниці давніх міфів та легенд – українська культура в новому світлі. *Fact news.* 01.05.2024. URL: https://fact-news.com.ua/nezvichajni-fakti-pro-davni-mifi-ta-legendi-rozkrittya-ta-rozshirennya-granej-ukrainskoi-kulturi (дата звернення: 10.03.2025).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



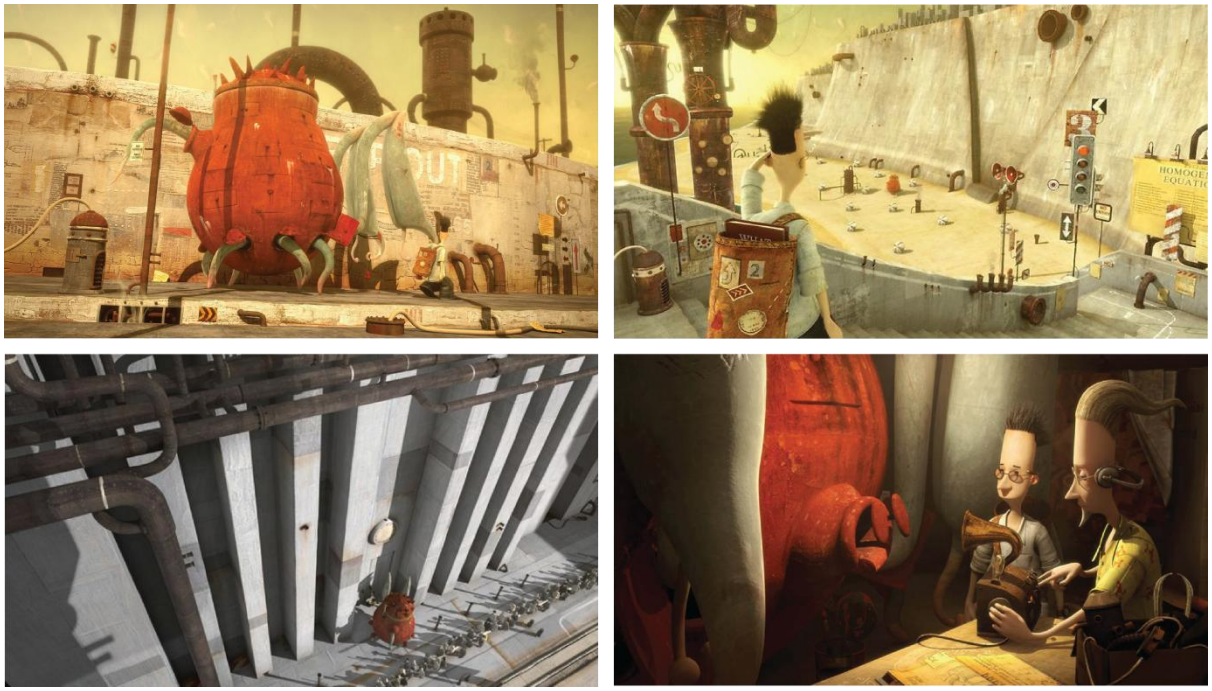
Іл. 1.1. Повнометражний анімаційний фільм “The Secret of Kells”



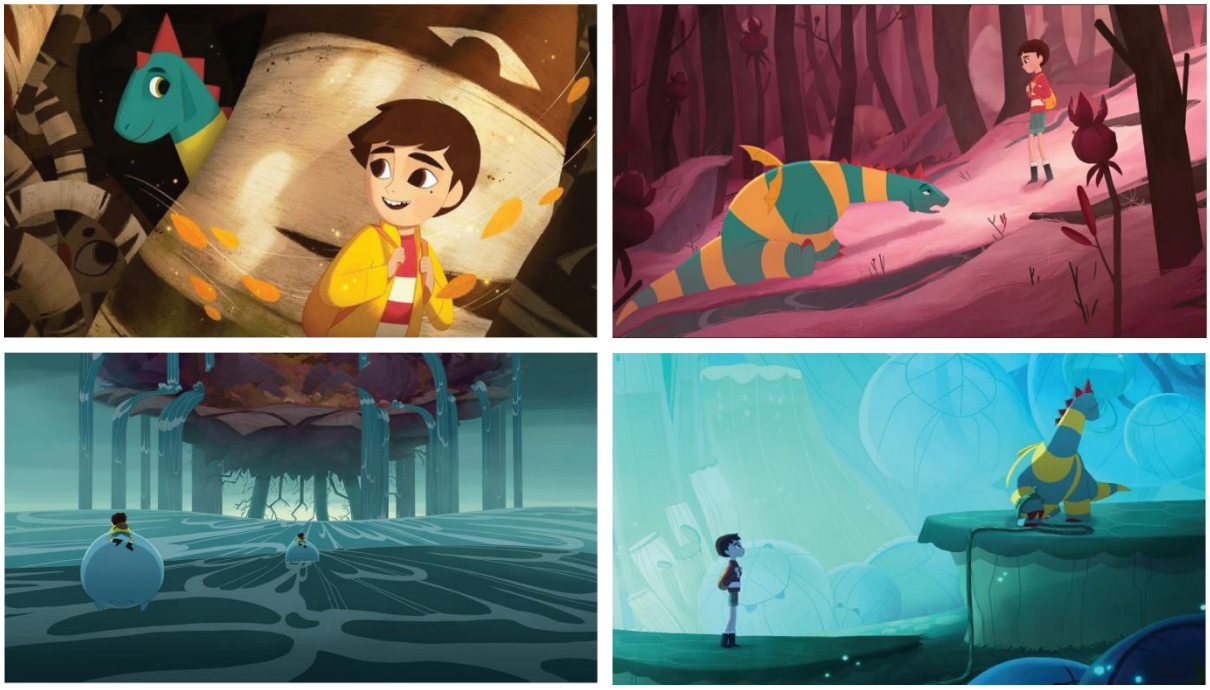
Іл. 1.2. Анімаційний фільм “Wolfwalkers”



Іл. 1.3. Мультфільм “Song of the sea”, 2014 р.



Іл. 1.4. “The Lost Thing”



Іл. 1.5. “My Father's Dragon”



Іл. 1.6. “Mind Game”



Іл. 1.7. Анімаційний фільм “Sita Sings the Blues”



Іл. 1.8. “The Breadwinner”

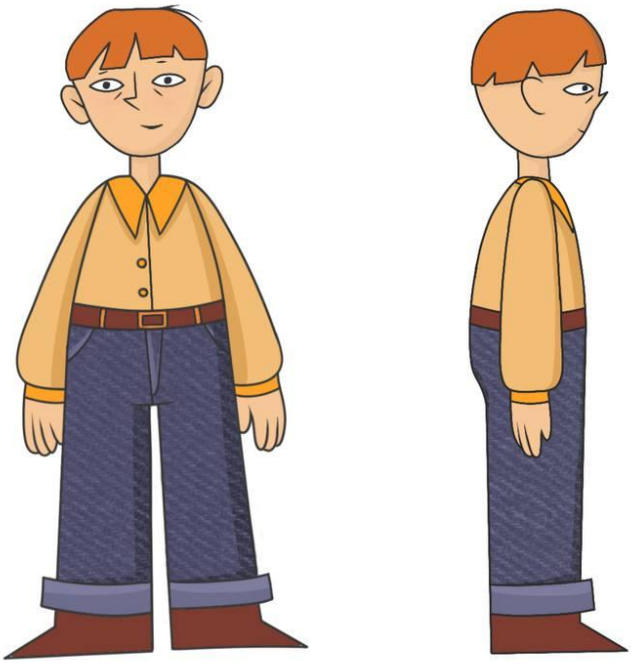


Іл. 1.9. “Persepolis”

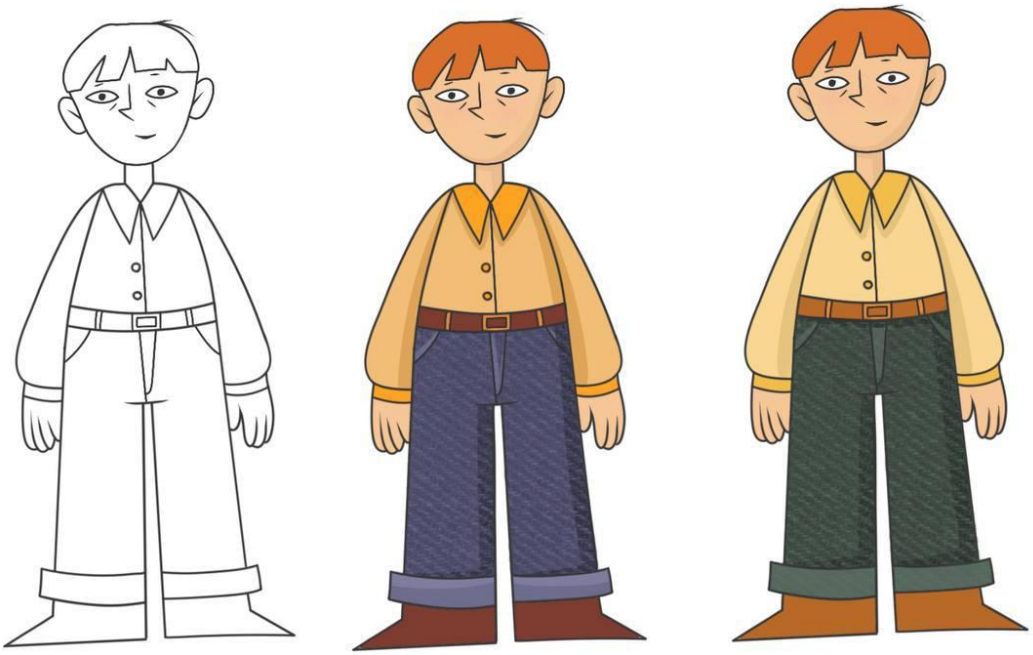


Іл. 1.10. “Kahlil Gibran's The Prophet”

ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



Іл. 2.1. Дизайн головного персонажа



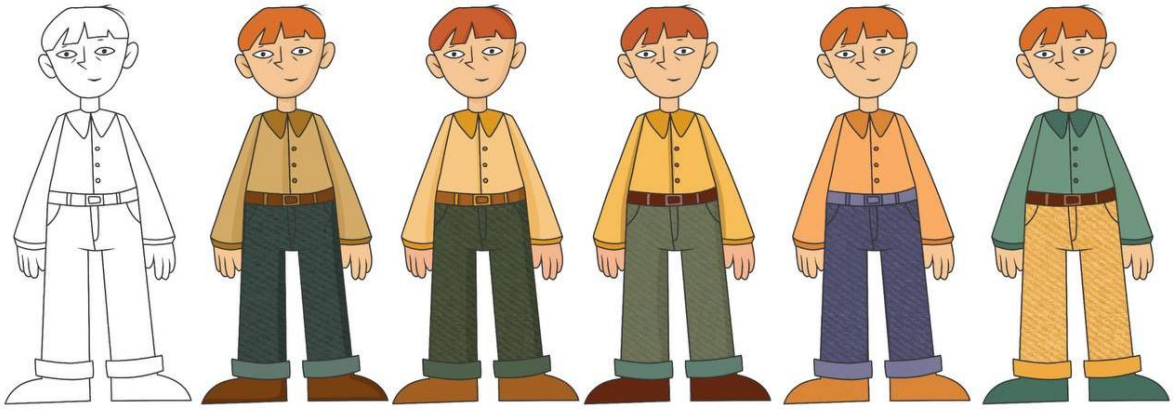
Іл. 2.2.



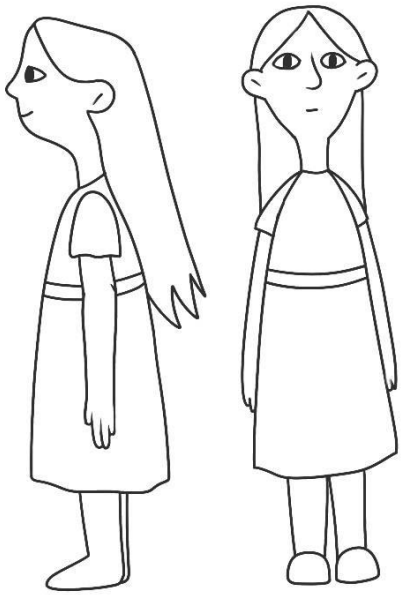
Іл. 2.3. Пошуки дизайну головного персонажа



Іл. 2.4. Пошуки дизайну головного персонажа



Іл. 2.5. Пошуки дизайну головного персонажа



Іл. 2.6. Пошуки дизайну другорядних персонажів



Іл. 2.7. Пошуки дизайну другорядних персонажів



Іл. 2.8.

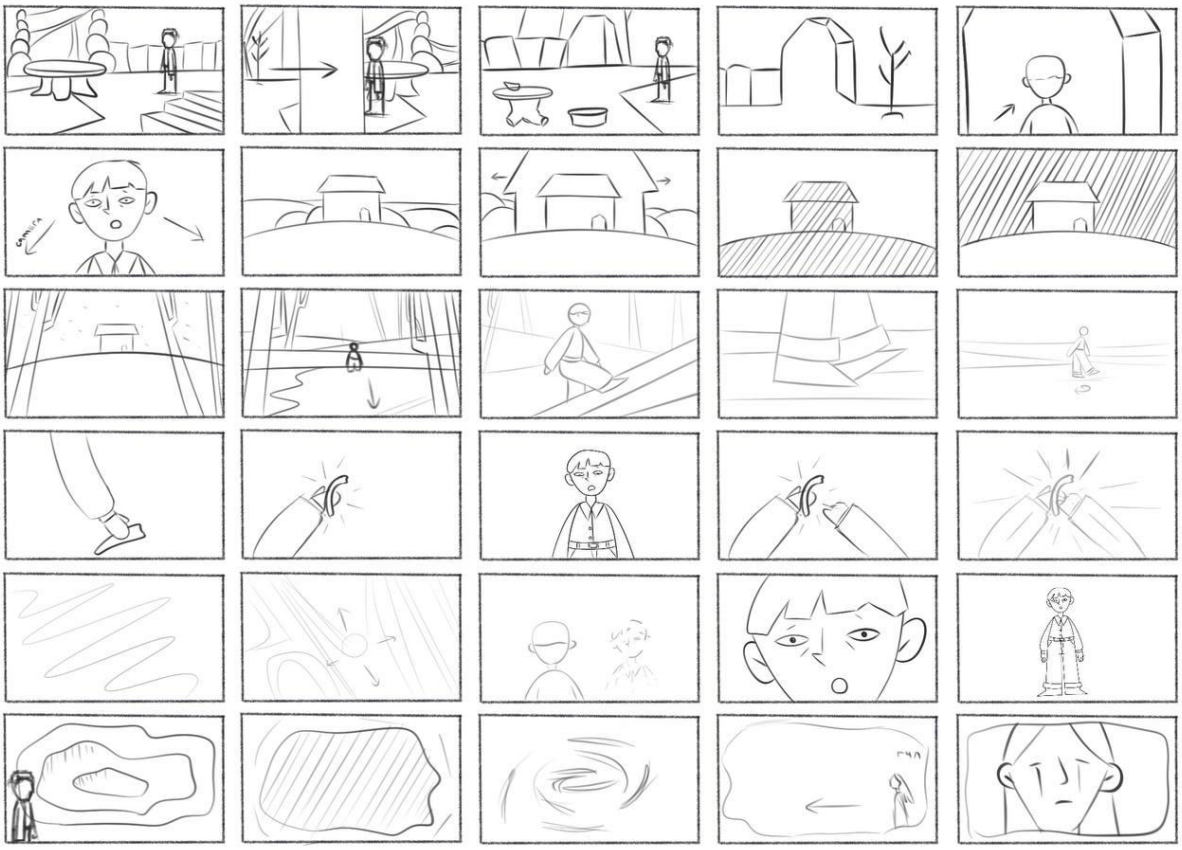


Іл. 2.9.

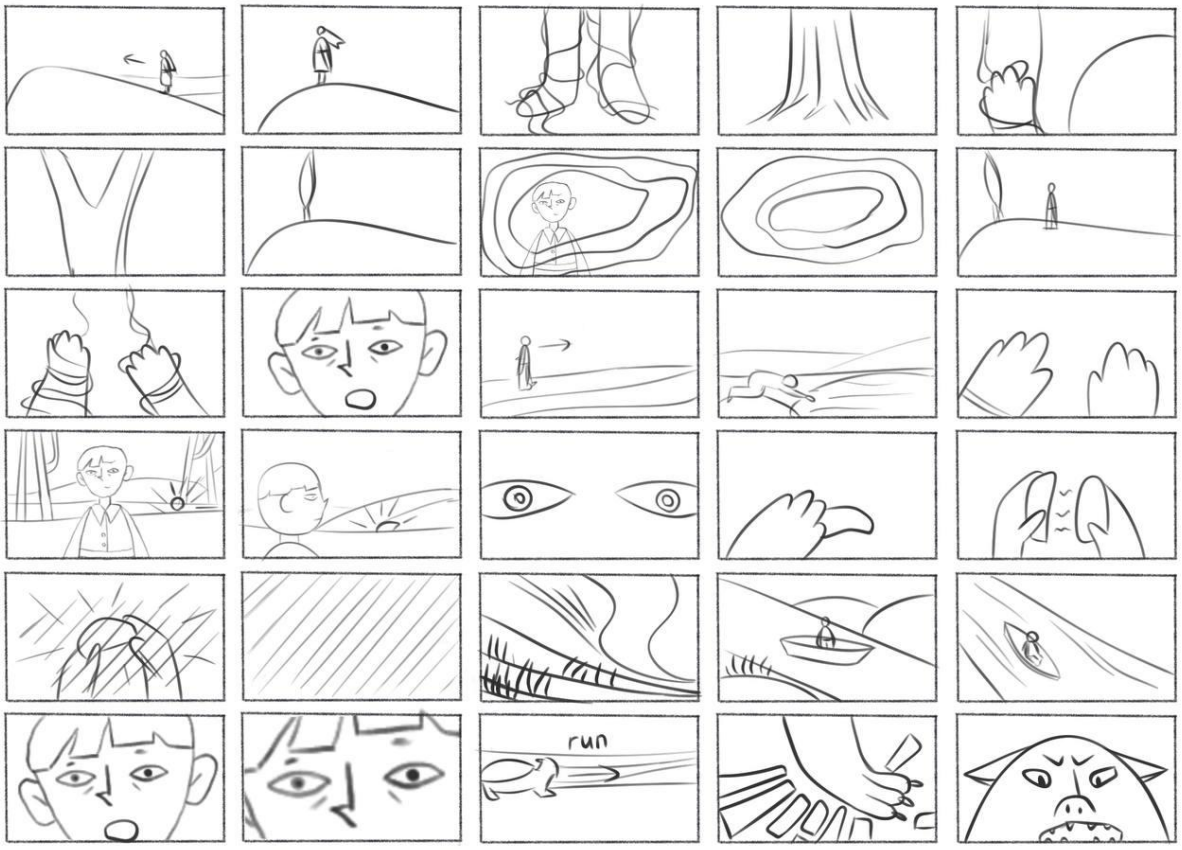


Іл. 2.10.

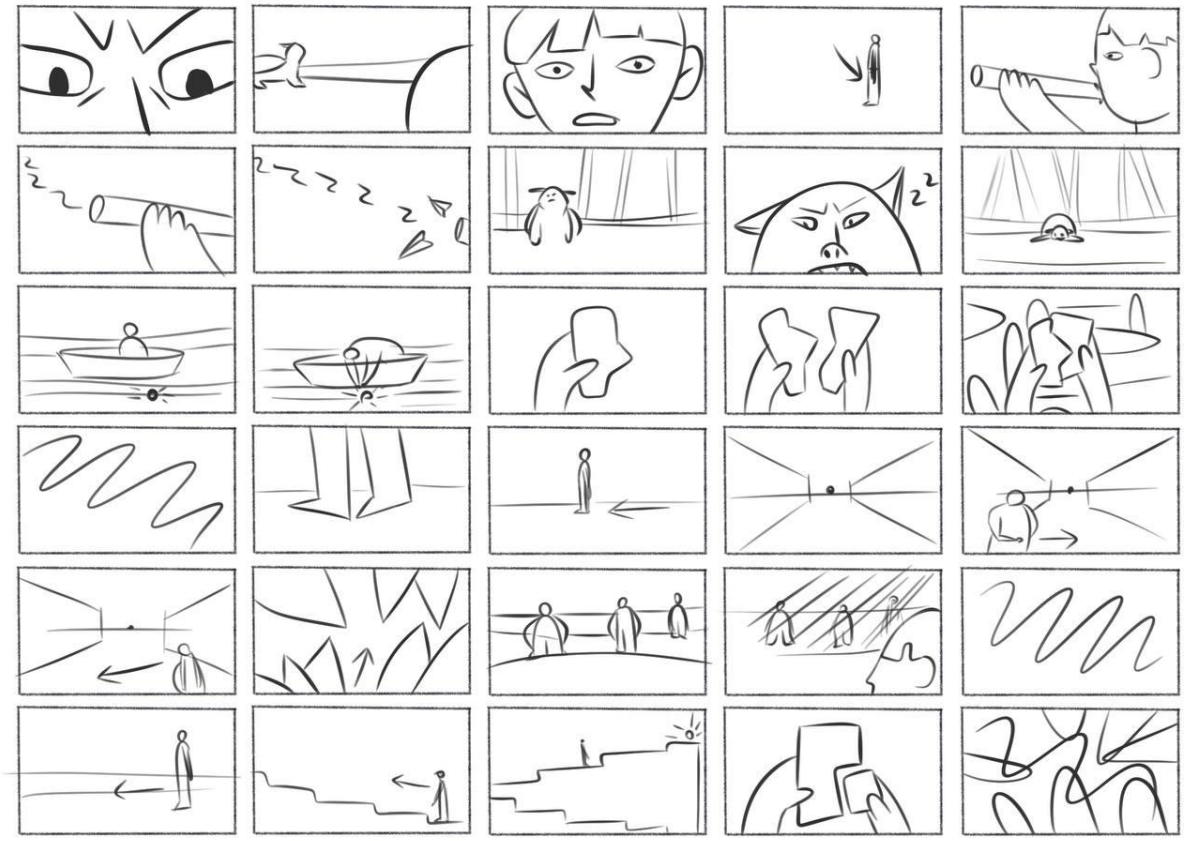
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ



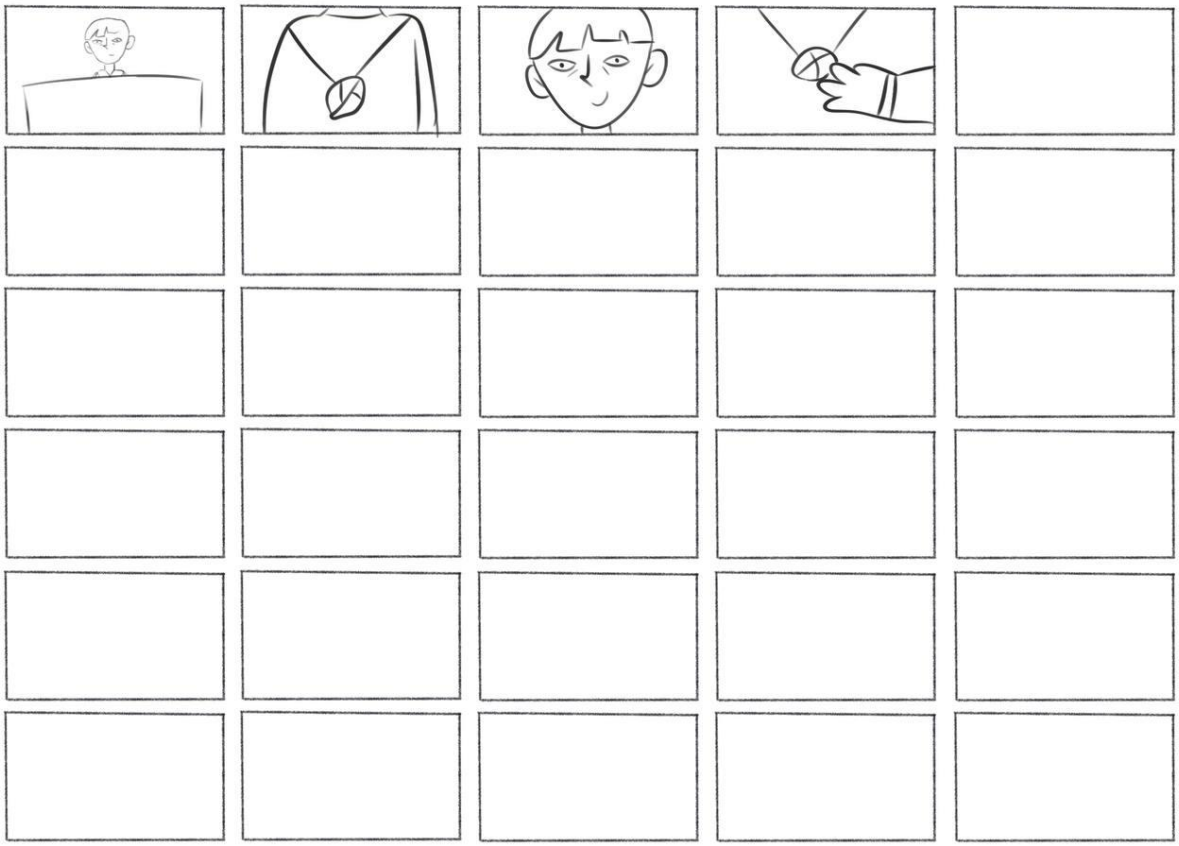
Іл. 3.1.



Іл. 3.2.

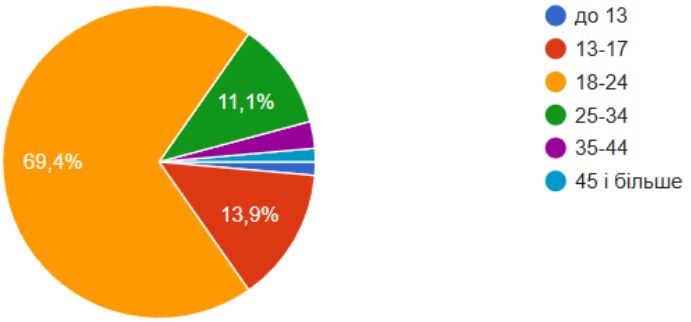


Іл. 3.3.

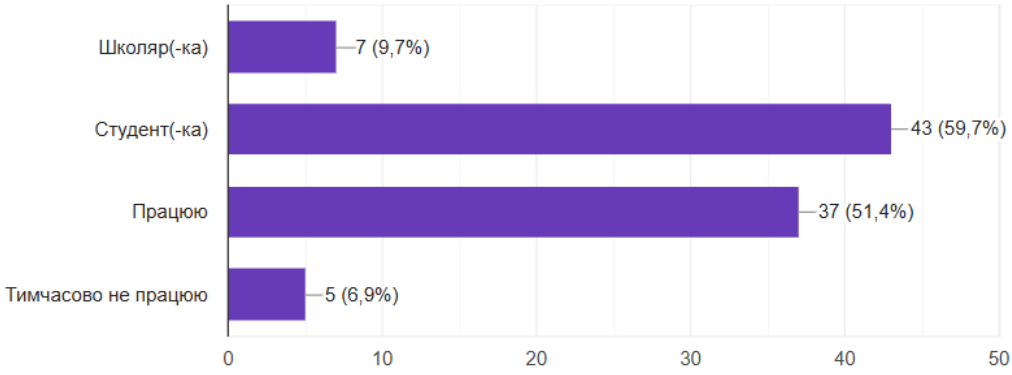


Іл. 3.4.

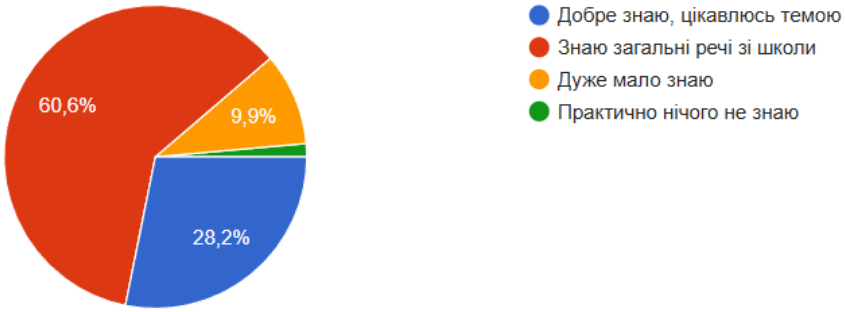
ДОДАТОК IV. АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ



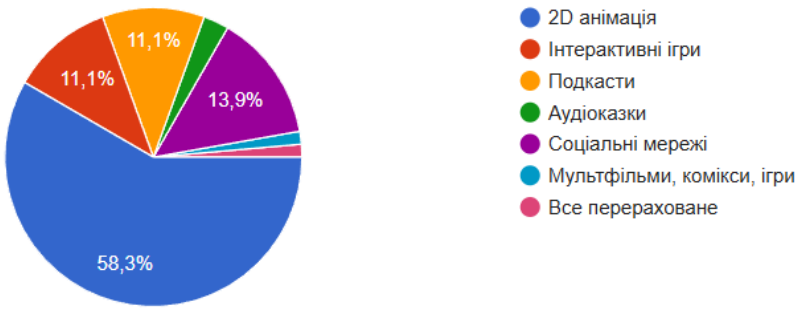
Іл. 4.1. Віковий діапазон



Іл. 4.2. Сфера діяльності



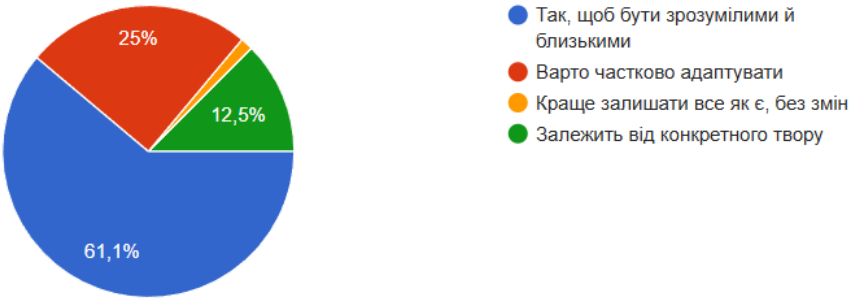
Іл. 4.3. Рівень обізнаності в легендах і міфах



Іл. 4.4. Найбільш ефективні медіаформати для популяризації легенд

6. Чи важливо, на вашу думку, адаптувати народні легенди для сучасного глядача (мовою, стилістикою, форматом)?

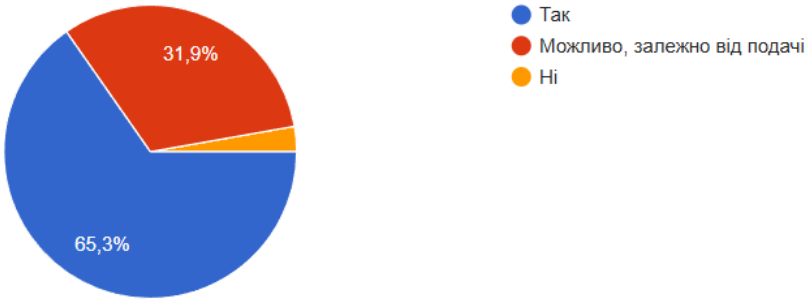
72 відповіді



Іл. 4.5.

7. Чи цікавить вас тема взаємодії людини з міфами, зокрема у форматі особистої подорожі героя крізь легенди?

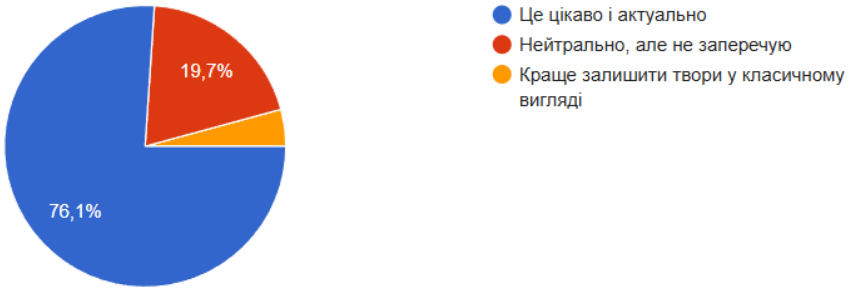
72 відповіді



Іл. 4.6.

8. Як ви ставитесь до переосмислення класичних літературних або фольклорних творів у сучасних візуальних формах (анімація, VR, тощо)?

71 відповідь



Іл. 4.7.

9. Як ви вважаєте, чи можуть візуальні медіа (анімація, відео, VR) бути ефективним способом збереження та передачі народної творчості?

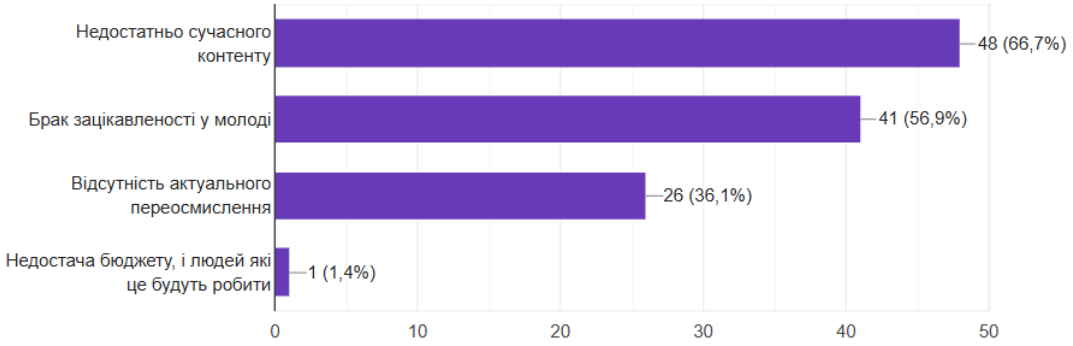
72 відповіді



Іл. 4.8.

10. На вашу думку, що гальмує популяризацію українських міфів і легенд? (можна вибрати декілька варіантів)

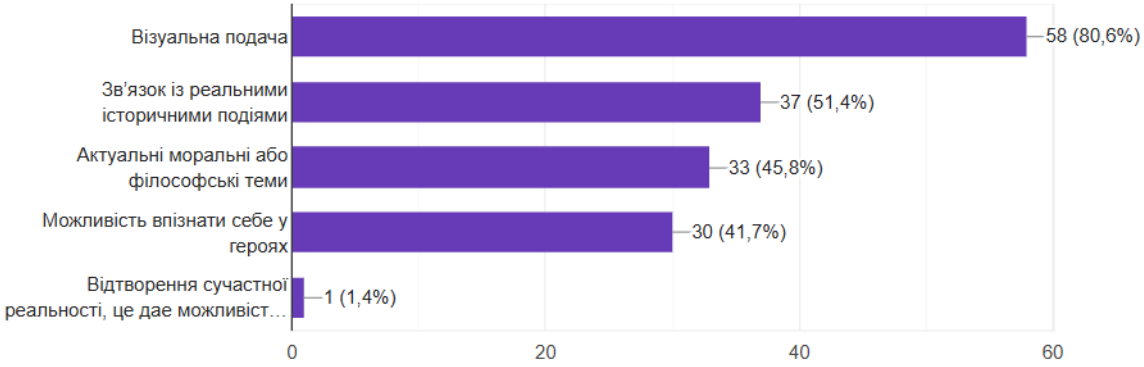
72 відповіді



Іл. 4.9.

11. Які елементи, на вашу думку, роблять легенду захопливою для сьогоднішнього глядача?

72 відповіді



Іл. 4.10.

12. Як ви ставитесь до поєднання української культури з європейськими елементами в одному творі?

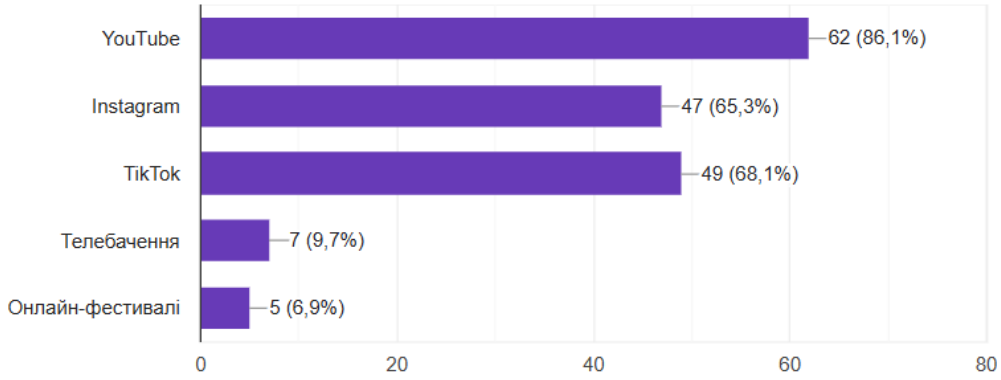
71 відповідь



Іл. 4.11.

13. Де вам зручно переглядати подібний контент?

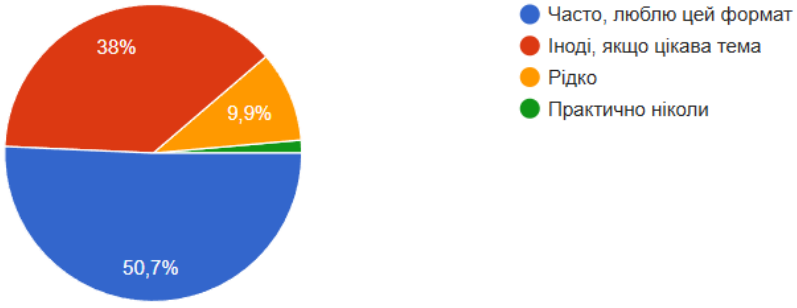
72 відповіді



Іл. 4.12.

14. Як часто ви дивитесь короткі анімаційні ролики/мультфільми?

71 відповідь



Іл. 4.13.