МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Скомороха Марія Вадимівна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «УКРАЇНСЬКИЙ БЕСТІАРІЙ»

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.

_____ М. В. Скомороха

Керівник: Чен Наталія Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ЗМІСТ 2
ВСТУП 3
РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ 6
1.1 «Моя країна – Україна» (2013) – Новаторфільм, Україна 6
1.2 «Мавка: Лісова пісня» (2023) – Animagrad, Україна 7
1.3 “Kirikou et la Sorcière” (1998) – Мішель Осело, Франція 8
1.4 “Song of the Sea” (2014) – Cartoon Saloon, Ірландія 9
1.5 “Over the Garden Wall” (2014) – Cartoon Network, США 10
1.7 “The Tale of the Princess Kaguya” (2013) – Studio Ghibli, Японія 12
1.8 “The Painting” (“Le Tableau”, 2011) – Blue Spirit Animation, Франція 13
1.9 «Причинна» (2017) – Аґрафка, Україна 14
1.10 “The Secret of Kells” (2009) – Cartoon Saloon, Ірландія 14
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ 16
2.1 Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Український бестіарій» 16
2.2 Стилістична концепція анімаційного ролика “Український бестіарій” 17
2.3 Технічні характеристики та особливості анімаційного ролика «Український бестіарій» 18
2.4 Звукове рішення анімаційного ролика “Український бестіарій” 18
ВИСНОВКИ 19
СПИСОК ВИКОРИСТАННИХ ДЖЕРЕЛ 21
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 23
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК 28
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ 29
ДОДАТОК 4. РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ 31

ВСТУП

Українська культурна спадщина — це справжнє джерело натхнення, багате на символи, історії та образи, які формувалися впродовж багатьох століть. Сучасні процеси супроводжуються зростаючим інтересом до автентичних форм культури, що спонукає до переосмислення та оновленого відтворення традицій у нових форматах [1]. Збереження й популяризація народних традицій, фольклору та міфології стає не лише актом культурної пам’яті, а й важливим ресурсом для формування емоційної стабільності та особистісного розвитку.

Даний проект — це спроба втілити елементи української культури у сучасний підхід до мультимедійного мистецтва, створивши унікальну анімаційну історію.

У такий складний час українська культура стає символом боротьби за майбутнє [4]. Спільна спадщина перш за все дає суспільству почуття єдності. Це процес не лише інтелектуальний, але й емоційний. Фольклор, народні традиції, образи, що сформувалися за тисячоліття, завжди були тим фундаментом, на якому стоїть нація [5].

Зростаючий інтерес до української культурної спадщини серед людей різних вікових категорій є підтвердженням того, що ми потребуємо культури, яка не лише зберігається, а й, адаптується до сучасних реалій. Важливо створювати нові форми її популяризації, аби вона залишалася живою й доступною для молодшого покоління [3].

Вибір саме анімації як форми для втілення цих ідей зумовлений її універсальністю та здатністю передавати не лише візуальний образ, але й емоції, атмосферу, що створює можливість глибшого занурення [2]. Використання традиційних елементів українського фольклору та етнографії у цьому контексті дозволяє не тільки розповісти історію, а й інтегрувати культурні символи, що забезпечить зв'язок між поколіннями.

Важливою складовою цього проекту є також вибір стилістики, яка передає естетику старих мультфільмів, виготовленими українськими студіями, додаючи до них сучасного звучання через використання обмеженої палітри кольорів. Цей підхід не лише сприяє автентичності зображень, а й допомагає повернути до життя ті стилістичні особливості, тим самим пов’язуючи старі образи з сьогоденними [6][2].

З метою виявлення актуальності тематики дипломного проєкту “Український бестіарій” було проведено онлайн-опитування під назвою «Анімаційний проєкт "Український бестіарій"[1]. Опитування для дослідження актуальності». Дослідження актуальності теми дипломного проєкту», у якому взяли участь 50 респондентів, переважно віком до 25 років. Серед опитаних — 9 чоловіки та 41 жінка.

Щоб оцінити інтерес до анімаційного формату, учасникам було запропоновано відповісти на запитання щодо частоти перегляду анімаційних відео. 53,1% зазначили, що дивляться анімаційні ролики часто, ще 44,9% — іноді. Це підтверджує високий рівень зацікавлення аудиторії у форматі анімації як ефективному інструменті комунікації.

Основне питання стосувалося потреби у нових форматах ознайомлення з етнічною спадщиною України. Більшість опитаних (55,1%) підтвердили необхідність впровадження нових підходів до популяризації культури через сучасні мистецькі засоби, ще 40,8% погодилися з цим частково. Лише 4,1% учасників висловили думку, що їм байдуже. Це свідчить про суспільний запит на оновлені засоби візуальної комунікації, пов’язані з національною культурою.

Переважає також думка про нестачу якісного сучасного культурного контенту, що підтверджує потребу у створенні нових продуктів, які поєднують актуальні теми з сучасними візуальними підходами.

---

[1] https://forms.gle/41ptJvZ3P2jV5BhW6

На основі результатів анкетування було визначено цільову аудиторію проєкту «Український бестіарій» — молодь віком від 18 до 25 років, яка активно цікавиться українською тематикою та сучасним креативним контентом. Фокус проєкту на етнодизайні, міфології та природному ландшафті створює потенціал для подальшого застосування в комунікаційних і брендингових стратегіях, орієнтованих на популяризацію української нематеріальної спадщини (іл. 4.1).

Актуальність роботи підтверджується зростаючим інтересом до української культурної спадщини серед людей різних вікових категорій – від дітей до старшого покоління та необхідністю створення сучасного освітньо-розважального контенту, який сприяє формуванню національної ідентичності. Українська етника (узори вишивки, аксесуари та елементи традиційного одягу, особливості побуту та вірувань) та фольклор є не тільки окремими частинами культурної спадщини, а й дуже потужним засобом для самоідентифікації особистості, єднання суспільства, популяризації української культури у світі. Місією проекту є збереження унікальної української культури для майбутніх поколінь не тільки як естетичного явища, але й як важливого психологічного ресурсу, що дуже важливо в сьогоднішніх умовах.

Новизна роботи полягає в сюжеті анімаційного фільму, інтеграції унікальних елементів українського строю та регіонального фольклору, які раніше не отримували належного відображення в анімаційних проектах, використання покадрової 2D анімації з обмеженою палітрою, а також стилістикою, натхненою старими українськими мультфільмами.

РОЗДІЛ 1. АНАЛОГИ

1.1 «Моя країна – Україна» (2013) – Новаторфільм, Україна

Це цикл коротких анімаційних фільмів, створених для дітей. Кожна серія розповідає про легенди, казки та історії України, її особливості: природу, традиції, архітектуру, історичні пам'ятки. Серіал розповідає про культурні скарби країни через подорожі кота Воркота та головного героя – Сашка Лірника, поєднуючи в собі пізнавальність та глибоку повагу до національної спадщини. «Моя країна – Україна» є першим в Україні краєзнавчим та патріотичним анімаційним серіалом.

Незважаючи на пластилінову анімацію, цей анімаційний серіал вдало поєднує освітній зміст із легким, веселим наративом (іл. 1.1). У серії «Петриківка» Сашко Лірник та кіт Воркіт вирушають до села Петриківка, відомого своїм унікальним декоративним розписом. Під час подорожі вони знайомляться з майстринею, яка розповідає про історію та символіку петриківського розпису. У сцені, де герої спостерігають за процесом створення розпису, квіткові орнаменти оживають, візуалізуючи історію, що захована у розписі. [2]

Особливо цінним є звернення до регіональної культури: у серіалі використовуються елементи народного одягу, традиційні сюжети і легенди. Це робить його релевантним нашій темі, адже він демонструє органічне інтегрування етнічних мотивів у сучасний анімаційний продукт, зберігаючи при цьому автентичність і уникаючи спрощених чи стереотипних образів. Це посилює ефект залучення молодої аудиторії і дозволяє глибше зануритися у національну культуру через взаємодію.

---

[2] https://youtu.be/gUcNPFHMwYY?si=nhiwBdx412MUHuyc

1.2 «Мавка: Лісова пісня» (2023) – Animagrad, Україна

Цей мультфільм — один із найвідоміших сучасних українських анімаційних проєктів, який зробив українську міфологію ближчою та масовою для широкої аудиторії. Сценарій базується на п’єсі Лесі Українки, але переосмислений у жанрі фентезі, що дозволило розширити межі оригінальної історії та зробити її доступнішою для сучасного глядача. У «Мавці» глибоко інтегровані українські етнічні елементи: костюми, музика, символіка, образи духів природи, мотиви оберегів, зв’язок людини та природи, гармонія зі світом. Візуально це виражається через детально опрацьовані орнаменти, колористику, використання традиційних мотивів у дизайні персонажів і середовища.[3]

Особливо нас захоплює те, як творцям вдалося поєднати сучасну стилістику 3D анімації з автентичними образами українського фольклору, зберігаючи культурний код і уникаючи його спрощення чи втрати змісту. Дуже показовою є сцена пробудження Мавки на початку фільму, коли вона спускається на землю, пробуджуючи все навколо від зимового сну. В цей час з’являються інші мешканці лісу — Гук, Лісовик, Водяник, Хух та інші — створені на основі української міфології. Їхні образи адаптовані під сучасну візуальну мову: яскраві кольори, деталізовані текстури. Цей баланс між сучасною візуальною мовою та традиційними символами важливий і для нашого проєкту, адже ми теж прагнемо показати міфологічних істот у знайомому українському середовищі, переосмислюючи їх для сучасного глядача (іл. 1.2).

Ще один важливий аспект — музика. Саундтрек для «Мавки» використовує елементи традиційної української музики, народні інструменти, що додає атмосферності та підсилює відчуття приналежності до української культури. Це створює цілісний образ світу, у якому кожна деталь працює на

[3] https://youtu.be/eZZr4y9ztTM?si=G8dE0QqrpUw7Cb1M

підтримку ідеї фільму. Ми також звертаємо увагу на цей підхід, адже в нашому проєкті важливо не просто зобразити міфологію, а й занурити глядача в культурний контекст через аудіовізуальні засоби.

1.3 “Kirikou et la Sorcière” (1998) – Мішель Осело, Франція

Цей анімаційний фільм базується на західноафриканських народних казках і розповідає історію хлопчика Кіріку, який народився з особливою мудрістю та рятує своє село від злої чаклунки. Особливо вражає передача автором фільму африканської естетики через візуальні й звукові рішення: теплі, насичені кольори, етнічні орнаменти, музичний супровід із традиційними інструментами — усе це занурює глядача в атмосферу африканського села й робить історію автентичною та переконливою (іл. 1.3). Попри казковий формат, фільм піднімає глибші соціокультурні теми — взаємозв’язок поколінь, страх і пізнання, збереження традицій та боротьбу зі стереотипами.

Привертає увагу розповідь історії через сприйняття дитини, зберігаючи наївність і допитливість, але водночас наділяючи головного героя великою силою співпереживання. Аналогічно до нашого проєкту, тут дитина — герой, що стикається з магічним і незрозумілим світом, але шлях до розуміння пролягає через діалог, прийняття та співчуття.[4] Дуже виразною є сцена, де Кіріку вирішує піти до мудрого діда, який живе під землею, щоб дізнатися правду про чаклунку Карабу. Цей момент дуже важливий, бо показує, що навіть маленька дитина, не маючи фізичної сили, здатна знайти шлях завдяки цікавості, сміливості і бажанню зрозуміти, а не просто боротися. Ця сцена, де він спускається під землю, проходячи тунелями, оточеними символічними малюнками, ніби є метафорою шляху до глибинних знань і коріння своєї культури.

---

[4] https://youtu.be/ulvR_8vxLa8?si=e-RfQl7DU3R0imMY

«Kirikou» став культовим прикладом того, як анімація може зберігати культурну спадщину, водночас залишаючись привабливою для дітей. Цей підхід до візуальної мови та культурних кодів дуже близький нам, адже у нашому проєкті ми прагнемо поєднати традиційну культуру й сучасну анімаційну форму, щоб зробити міфологічні сюжети доступними та цікавими для сучасного глядача.

1.4 “Song of the Sea” (2014) – Cartoon Saloon, Ірландія

Цей повнометражний фільм досліджує ірландську міфологію через історію дівчинки Сірши — останньої з роду шелкі, магічних створінь, здатних перетворюватися з тюленя на людину. Вражає глибока етнічна складова стрічки: традиційні легенди, стилізовані пейзажі, фольклорні образи, що органічно вплітаються в сюжет (іл. 1.4). Приваблює те, як автори працюють із міфічними створіннями — у них поєднуються ліричність, страх і краса водночас, вони викликають не лише захоплення, а й повагу, співчуття.

Візуальний стиль фільму — 2D анімація з м’якими формами, декоративними елементами та плавними лініями — створює відчуття живої казки, яка ніби виходить за межі екрана й огортає глядача казковою атмосферою. Захоплює візуальна мова анімаційного фільму, яка допомагає передати складні емоції, роблячи магічне близьким і зрозумілим[5]. Цей підхід дуже надихає, адже у нашому проєкті ми також прагнемо показати українські міфологічні істоти крізь емоційний та естетичний фільтр, уникаючи прямолінійного «жаху» чи демонізації, натомість підкреслюючи їхню багатогранність і зв’язок із природою.

Водночас, у фільмі часто використовуються метафоричні образи природи, які надають історії особливої глибини. Сцена, де Сірша вперше знаходить свою шубку шелкі й перетворюється, щоб поплисти в море,

[5] https://youtu.be/VrhoOzW8oF8?si=jI4_zo7IbWjcliWP

сповнена магії й водночас глибокої туги. Сірша тягнеться до своєї сутності, але мусить залишити рідний дім і брата. Ця сцена для нас — метафора пошуку себе через звернення до своїх коренів, до фольклору, який формує нашу ідентичність. Водночас море у фільмі — це не просто простір, а символ глибинної пам'яті, зв'язку поколінь, місце, де живе магія.

"Song of the Sea" зображує, як можна осмислювати міфологію через особисту історію, роблячи її емоційно близькою сучасному глядачу.

1.5 "Over the Garden Wall" (2014) – Cartoon Network, США

Цей мінісеріал чудово поєднує атмосферу старовинних казок, створюючи унікальний світ, який змушує замислитись про глибину культури та магії. Важливим аспектом цього серіалу є подорож двох дітей, Вірта і Вуса, які опиняються в загадковому лісі, де реальність починає змінюватися, а все навколо насичене символізмом і таємничістю.

В цьому серіалі надихає використання колірної палітри — приглушені, осінні кольори, що створюють трохи тривожну, але водночас дуже мальовничу атмосферу (іл. 1.5). Такий вибір кольорів і тонів додає серіалу відчуття загадковості та меланхолії, що є близьким в контексті створення казкових, але не спрощених образів для нашої анімації[6].

Сцена, коли Вірт і Вус потрапляють у ліс і не знають, що їх чекає попереду, надає серіалу той самий відтінок глибокої таємничості, де все навколо живе і приховує свої секрети.

Ще один важливий аспект, який вражає у цьому серіалі, — це глибока культурна насиченість. Попри коротку форму історії, "Over the Garden Wall" демонструє, як навіть найменший елемент може мати значення і вносити свій вклад у загальний сюжет. Наприклад, образ «Вудсман», що носить свою

---

[6] https://youtu.be/36mAsVSH_-s?si=2e5Sv7URy4wWcLye

сокиру й охороняє ліс, є не тільки персонажем, а й символом взаємодії з природою та захисту від темних сил.

Цей серіал вчить, як важливо створювати доступні, але водночас культурно насичені й емоційно глибокі історії, де навіть найбільш звичайні речі можуть мати великий символічний сенс.

1.6 “Kubo and the Two Strings” (2016) – Laika, США

Цей повнометражний фільм, заснований на японській міфології, але з універсальним посиланням до тем родинної пам’яті, традицій та магії. Особливо близька ідея «оживлення» легенд засобами музики та візуального мистецтва. У цьому фільмі музика має особливу роль: головний герой, Кубо, використовує свої магічні інструменти, щоб відтворювати давні історії. Це надихає нас на ідею, де книга стає магічним об’єктом, який оживає, відкриваючи перед героями живі історії міфологічниї істот. І хоча в “Kubo and the Two Strings” це досягається через музичний супровід, а в нашому проєкті — через текст та зображення, принцип «оживлення» легенд через мистецтво залишається спільним.

Візуальний стиль “Kubo and the Two Strings” дуже витончений — в ньому використовується унікальна техніка покадрової анімації (stop-motion), яка поєднується з комп’ютерною графікою, створюючи неповторне відчуття, що це все є результатом ручної роботи[7]. Це надихає нас на пошук способів, збереження тактильності образів, навіть коли виконання технічно цифрове. Наприклад, сцена, коли Кубо змагається з величезним монстром на лісовій галявині, є прикладом того, як віртуозно поєднуються фізичні маніпуляції з ляльками та цифрові ефекти, створюючи відчуття реальності, в яку хочеться зануритись. Це поєднання традиційних і сучасних технологій в анімації дає

[7] https://youtu.be/ykD2W8U6wH4?si=ZQNHyVA7gjvbq80N

можливість, досягнути глибокої емоційної виразності, навіть працюючи з цифровими інструментами.

Ця анімація також демонструє важливість передачі емоцій через візуальні образи, у сценах, де навіть нема діалогів (іл. 1.6). У нашому проєкті ми також намагаємось передати кожен міфологічний образ, не просто розповівши історію, а й передаючи емоційний заряд магії та сили.

1.7 “The Tale of the Princess Kaguya” (2013) – Studio Ghibli, Японія

Цей анімаційний фільм вражає не лише своєю історією, яка базується на японській легенді про принцесу Кагую, а й своєю унікальною візуальною стилістикою. Стилізація під тушеві ілюстрації створює неповторний ефект, що нагадує традиційне японське мистецтво, а також викликає відчуття легкості та навіть сновидної краси (іл. 1.7). Ця техніка, з її ніжними лініями і водянистими кольорами, створює враження, що кожен кадр — це живе мистецтво, з яким можна взаємодіяти, що особливо зачаровує.

Це надихає нас в контексті нашого проєкту, оскільки ми теж намагаємося передати «дихання» кадру, не перенасичуючи його зайвими деталями, щоб зберегти емоційну глибину та відкритість. Як і в “The Tale of the Princess Kaguya”, де візуальний стиль підкреслює внутрішню трансформацію героїні, ми прагнемо передати через анімацію емоційні та культурні аспекти українських міфологічних істот[8].

Яскравий приклад — сцена, де принцеса Кагуя перетворюється на луну, що розчиняється в небі. Цей момент не тільки візуально вражає, а й відображає процес її внутрішнього переродження, перетворення казки в особисту історію. Подібним чином ми прагнемо працювати з міфологічними образами в нашому проєкті, щоб вони не тільки зберігали свою культурну цінність, а й стали важливими для кожного, хто спостерігає за ними.

---

[8] https://youtu.be/W71mtorCZDw?si=EEH8nJzKN4dxOAKK

1.8 “The Painting” (“Le Tableau”, 2011) – Blue Spirit Animation, Франція

Фільм розгортається в художньому полотні, персонажі якого прагнуть зрозуміти свою історію та завершити картину. Це метафоричне переосмислення культури як незавершеної спадщини, в якій кожен елемент має значення, а завершеність картини є не лише результатом мистецької роботи, а й пошуком самовизначення. Цікавим є принцип — мистецтво оживає й розповідає про себе саме, і цей підхід відкриває нові шляхи для розуміння культурних традицій.

Цей фільм також є чудовим прикладом інтеграції стилістики малярства в анімацію, де анімація — це не просто для рух персонажів, а частина самого художнього процесу. Це дозволяє по-новому поглянути на анімацію як на мистецтво, яке розвивається в контексті традиційних технік (іл. 1.8). Подібно до того, як у “The Painting” персонажі картини прагнуть знайти своє місце в світі, міфологічні образи нашого проекту теж «оживають» через збереження культурних традицій у книжці[9]. Важливим аспектом є те, як в “The Painting” поєднується класична малярська естетика з анімаційною технікою, що надає глибини кожному руху та елементу.

Одним із прикладів, який надихає, є сцена, де персонажі фільму, перебуваючи у межах картини, прагнуть вирватися з неї й потрапити в реальний світ, що нагадує процес пізнання культури та її ролі в нашому житті. У нашому проєкті ми також намагаємося відобразити цей процес «перетікання» культурної спадщини з минулого в сучасність через оживлення персонажів книги.

Цей підхід дуже близький до нашого задуму, де ми намагаємося поєднати стиль української мультиплікації з новими технологіями анімації, зберігаючи автентичність і візуальну простоту, яка була характерна для того часу.

---

[9] https://youtu.be/RRaBBfob8ps?si=ayIa7ea6E8NW8eYf

1.9 «Причинна» (2017) – Аґрафка, Україна

Цей анімаційний короткометражний фільм створений за мотивами однойменної поеми Тараса Шевченка. У «Причинна» український фольклор, народні легенди та поетичні образи поєднані з сучасною анімаційною мовою. Особливо вражає здатність авторів передати дух поезії через пластику рухів, колірну гаму та ритм розповіді. Робота показує, як можна вдало оживити класичні літературні твори, використовуючи естетичні рішення, що зберігають атмосферу минулого, але водночас роблять історію близькою сучасному глядачеві (іл. 1.9).

Для нашого проєкту це стало прикладом того, як етнічні мотиви та фольклорні сюжети можуть бути переосмислені й представлені у форматі короткої 2D анімації, що не просто розповідає історію, а оживляє її на екрані через образи, деталі й атмосферу[10]. Особливо запам'ятовується сцена, де героїня, загорнувшись у білу хустку, іде лісом, а навколо неї розквітають та в'януть квіти, ніби віддзеркалюючи її душевний стан. Цей образ – делікатний, ліричний, водночас тривожний – приклад того, як природа, символіка й емоції можуть взаємодіяти візуально.

Така взаємодія з фольклорними елементами, коли образи не просто ілюстративні, а стають носіями настрою й символами переживань, надихає нас в пошуку візуальної мови для власного проєкту, де українські міфологічні істоти теж мають бути не буквальними «монстрами», а живими символами з багатим емоційним підтекстом.

1.10 "The Secret of Kells" (2009) – Cartoon Saloon, Ірландія

Фільм заснований на легенді про створення знаменитої «Келлської книги» — середньовічного ілюмінованого манускрипту. Візуальний стиль тут натхненний середньовічними ілюстраціями, декоративними орнаментами,

---

[10] https://youtu.be/LeSGu4zQPHE?si=eVBLm00qcVeE_iM8

геометричними формами, що створює відчуття «живої книги». Особливо захоплює, як у фільмі використано площинність композиції, де відсутня лінійна перспектива, а простір збудовано через накладання шарів, орнаментів і символів, що формують власний художній всесвіт (іл. 1.10).

Цей анімаційний фільм дуже близький за підходом: поєднання освіти, міфології та мистецтва в анімації, втілення культурної пам'яті через візуальну мову, яка наслідує традиційні стилі, але адаптована під сучасний екранний формат. Один із моментів, що нас вразив, — сцена, де головний герой Брендан спостерігає, як сторінки книги наповнюються орнаментами й візерунками, що ніби оживають і розгортаються у рухомі образи[11]. Цей момент відчувається як своєрідна магія мистецтва, коли символ стає дією, а ілюстрація – цілим світом.

Наш проєкт, подібно до "The Secret of Kells", прагне створити простір, де глядач взаємодіє з візуальною культурою не як зі статичним об'єктом, а як з живою історією, що відкривається через образи й символи. Такий підхід допомагає шукати шляхи, як інтегрувати українську декоративність, орнаментальні традиції та міфологічні мотиви у візуальний стиль анімації, щоб створити водночас естетичну й змістовну історію.

[11] https://youtu.be/tMPhHTtKZ8Q?si=p-CgLM6DRsr3HpEM

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи та структура анімаційного ролику «Український бестіарій»

Концепція анімаційного ролику «Український бестіарій» має на меті поширити українську культурну спадщину серед молоді через сучасний аудіо-візуальний формат. Сьогодення пропонує нам різні способи розміщення та просування контенту в інтернеті, а майже в кожної дитини та підлітка наявний девайс із доступом до мережі, через що створюються сприятливі умови для популяризації етнічної символіки та формування національної ідентичності через мультимедійні проєкти.

Сюжет відеоряду «Український бестіарій» починається стрімко – дівчинка та хлопчик тікають від зливи у пошуках укриття, випадково натрапляючи на бібліотеку, де вони знаходять загадкову книгу. Відкриваючи її, друзі не помічають нічого незвичного, проте, коли дівчинка зачитує текст зі сторінки, хлопчик помічає, що ілюстрація поруч починає оживати і зображення змінюється – історія прокручується далі з кожним словом. Таким чином, кожна картина зберігає в собі певну міфологічну істоту та розповідь, пов’язану з ними. Завдяки цій знахідці, діти не лише знайомляться з фольклорними персонажами, а й вирушають у подорож самопізнання, відкриваючи захопливі історії, які допомагають їм глибше зрозуміти себе та формують відчуття приналежності до рідної культури.

Завершення анімації відбувається, коли дітей випадково знаходить бабуся. Вони налякані, бо прочитали страшну історію, а бабуся заспокоює їх, пропонуючи піти з нею і послухати не такі жахливі історії. Цю сцену можна розглядати як символічне примирення минулого й теперішнього. Бабуся, як носій мудрості та традицій, виступає своєрідним містком між дітьми й культурною пам’яттю. Вона заспокоює їх, пропонуючи розповісти легенди — не такі страшні, а тепліші, зрозуміліші. Культурна спадщина й фольклор потребують не лише передачі, а й адаптації: страшні міфологічні образи

можуть лякати, якщо їх сприймати без контексту, але через особисту розповідь, через родинну теплоту вони стають ближчими, зрозумілішими, частиною безпечного світу.

Розробка кожного дизайну персонажів увібрала до себе вивчення регіональної культури, а саме центральних регіонів України. За основу для образів було обрано полтавський регіон: стрій, сільська архітектура та інтер'єр, елементи вишивки на одязі.

2.2 Стилістична концепція анімаційного ролика "Український бестіарій"

Візуальною складовою анімаційного ролику є стилізації зі старих робіт українських анімаційних студій в період XX ст. - поч. XXI ст. У нашому проєкті використовується обмежена колірна палітра та текстури, що допомагають передати відчуття ностальгії, тепла й затишку, а також створюють ефект «ручної роботи», притаманний класичній анімації того часу. Проєкт виконаний у техніці покадрової анімації, що дозволяє максимально наблизитися до тієї пластики руху, яка була властива українським мультфільмам минулого. Цей метод надає анімації живої, але щирої виразності, коли кожен кадр відчувається як окрема ілюстрація.

Для анімації сцен з книги та загалом для всієї анімації подекуди використовується 2D моушн-анімація, коли як в деяких сценах використовуватиметься ефект колажу завдяки різноплановості.

Комбінація прийомів — один із методів для зацікавлення та затримки уваги на відеоряді. Рішення використовувати саме таку стилізацію відображає прагнення створити особливий візуальний простір, де минуле і майбутнє пов'язані між собою. Це своєрідна візуальна мова, яка водночас апелює до культурної пам'яті, традицій, знайомих образів, але подається крізь сучасну інтерпретацію, адаптовану до теперішніх естетичних і технічних засобів.

Така стилізація не просто імітує минуле — вона осмислює його, переосмислює та вбудовує в новий контекст. Це дозволяє глядачеві одночасно відчути ностальгію за дитячими спогадами про старі мультфільми й відкрити для себе новий погляд на знайомі мотиви через сучасну анімаційну мову.

2.3 Технічні характеристики та особливості анімаційного ролика «Український бестіарій»

Більшу частину анімації було виконано у програмі Clip Studio Paint, яка стала основним інструментом для створення покадрової анімації завдяки інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та широким можливостям для ручного малювання. Деякі сцени та окремі елементи було доопрацьовано в Adobe After Effects, особливо в тих моментах, де потрібно було додати динаміку, світлові ефекти чи глибину простору. Ця комбінація програм дозволила не лише досягти бажаного візуального стилю, а й залишити більше простору для експериментів з рухом і композицією.

Для роботи використовувався екранний графічний планшет Huion Pro Artist 16, що забезпечив комфорт під час малювання та точність у передачі лінії. Наявність зручного обладнання значно пришвидшує процес, дозволяє працювати більш гнучко та зосереджено.

2.4 Звукове рішення анімаційного ролика “Український бестіарій”

Для звукового супроводу та глибшого занурення в атмосферу анімації були використані ресурси з платформи Uppbeat, що забезпечили необхідний емоційний настрій сценам та підтримали динаміку відеоряду. Відповідно до зміни локацій, також впроваджено звуки взаємодії — шелест сторінок, скрип дверей, легкі кроки, шурхіт тканини — що були взяті з безкоштовних звукових бібліотек. Такі ефекти не лише деталізують середовище, а й підсилюють відчуття реальності в межах візуального наративу.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту було розроблено концепцію, візуальний стиль та реалізовано анімаційний ролик «Український бестіарій», який поєднує елементи українського фольклору та сучасність. Основною метою проєкту стало популяризація української культурної спадщини серед підліткової та молодіжної аудиторії засобами сучасної візуальної комунікації, зокрема через мультимедійні формати, що поєднують пізнавальність і художню виразність.

У процесі роботи над проєктом було проведено ґрунтовний аналіз українського фольклору, зокрема повір'їв і легенд, пов'язаних з міфологічними істотами. Також було вивчено етнографічні джерела, музейні колекції та візуальні матеріали, з особливим акцентом на матеріальну й нематеріальну культуру Полтавського регіону України. Це дозволило створити автентичне візуальне середовище, яке відображає національні риси через одяг, орнаменти, архітектуру та побутові речі. У ролик було органічно вплетено елементи полтавського строю, характерну сільську архітектуру, декоративні особливості інтер'єру та вишивані мотиви — як візуальні маркери культурної ідентичності.

Сценарій анімаційного ролику побудований як казково-освітній наратив, який сприяє м'якому зануренню глядача в світ української міфології. Наш проект було реалізовано завдяки програмам Clip Studio Paint та Adobe After Effects, сайту Uppbeat та безкоштовним бібліотеками звуків.

Загалом, проєкт продемонстрував високий потенціал використання анімації як інструменту збереження, трансформації та популяризації національної ідентичності. Обраний підхід — поєднання традиційного контенту з інноваційними технологіями — підтвердив свою ефективність у контексті мультимедійного дизайну. Створення візуального світу, який базується на автентичних джерелах, але водночас доступний і привабливий для сучасної молоді, виявилося дієвим засобом культурної комунікації.

Результати роботи можуть бути використані як основа для подальших досліджень у сфері анімації, етнодизайну, а також у розробці інтерактивних освітніх продуктів, спрямованих на популяризацію нематеріальної культурної спадщини України.

СПИСОК ВИКОРИСТАННИХ ДЖЕРЕЛ

1. Степаненко К., Ліаміна М. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти / К. Степаненко, М. Ліаміна // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво. – 2024. – Вип. 7(2). – С. 261–274. – URL: https://www.researchgate.net/publication/387532644_Animation_in_Audiovisual_Art_Socio-Cultural_Aspects
2. Collectif. L’animation comme industrie culturelle ? Concevoir et produire le dessin animé // Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication. – 2023. – № 24. – URL: https://journals.openedition.org/rfsic/8249
3. Tymoshenko O. Colonial Perspectives on National Identity in Ukrainian-Soviet Animation (1960–1990) / O. Tymoshenko // Harvard Ukrainian Research Institute. – 2024. – URL: https://www.huri.harvard.edu/blog/colonial-perspectives-national-identity-ukrainian-soviet-animation-1960%E2%80%931990
4. Ukrainian Institute. Ukrainian Culture: Understanding the Country and its People // Український інститут. – Б. м., б. р. – URL: https://ui.org.ua/en/sectors-en/en-projects/en-academic-projects/ukrainian-culture-understanding-the-country-and-its-people-2
5. Gainer, J. S. Representation in Animation: Bringing Diversity Behind the Screen // CUNY Academic Works. – 2022. – URL: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1693&context=gj_etds
6. Oh, Jae-Eun; Chan, Yuet Kai; van Eenoo, Cedric. Cultural Identity and Historical Nostalgia in Animated Film // IAFOR Journal of Cultural Studies. – 2023. – Vol. 8, Issue 1. – С. 29–43. – URL: https://iafor.org/journal/iafor-journal-of-cultural-studies/volume-8-issue-1/article-2/

7. Ventura, Mor; Ben-David, Eyal; Korhonen, Anna; Reichart, Roi. *Navigating Cultural Chasms: Exploring and Unlocking the Cultural POV of Text-To-Image Models* // arXiv. – 2023. – URL: https://arxiv.org/abs/2310.01929

ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний серіал «Моя країна – Україна» (2013)



Іл. 1.2. «Мавка: Лісова пісня» (2023)



Іл. 1.3. «Kirikou et la Sorcière» (1998)



Іл. 1.4. «Song of the Sea» (2014)



Іл. 1.5. «Over the Garden Wall» (2014)



Іл. 1.6. «Kubo and the Two Strings» (2016)



Іл. 1.7. «The Tale of the Princess Kaguya» (2013)



Іл. 1.8. «The Painting» («Le Tableau», 2011)

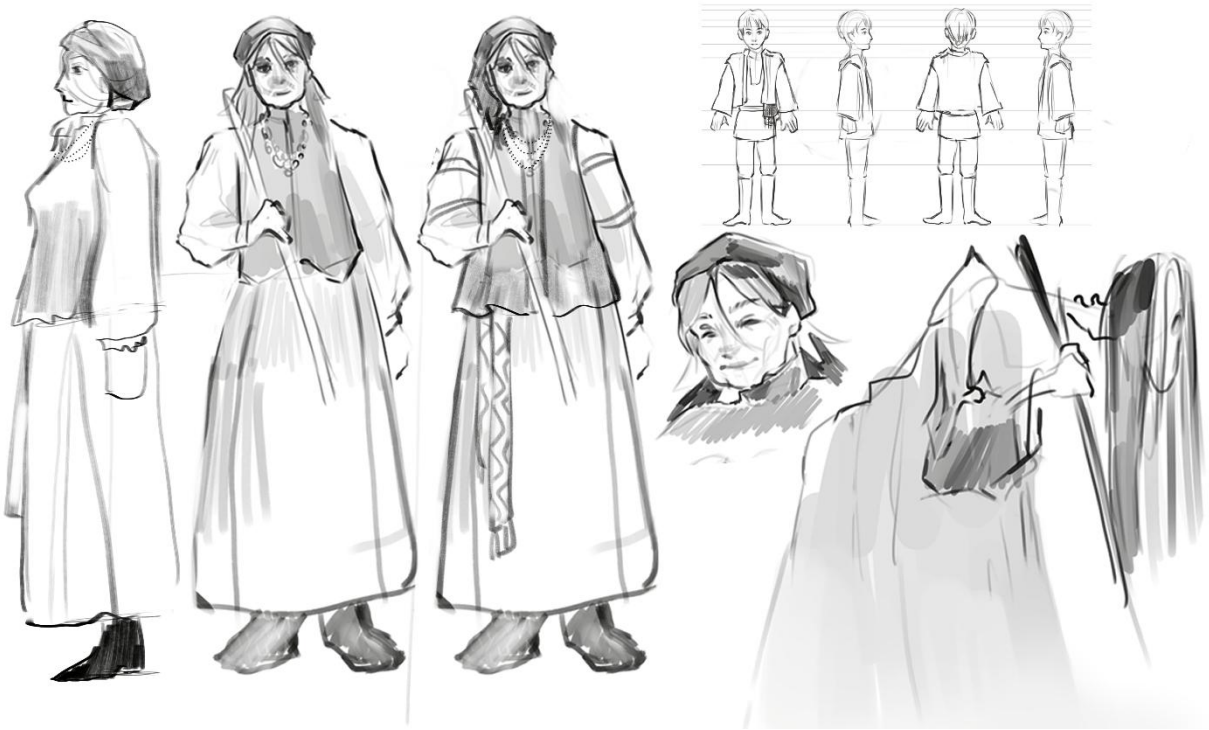


Іл. 1.9. «Причинна» (2017)



Іл. 1.10. «The Secret of Kells» (2009)

ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

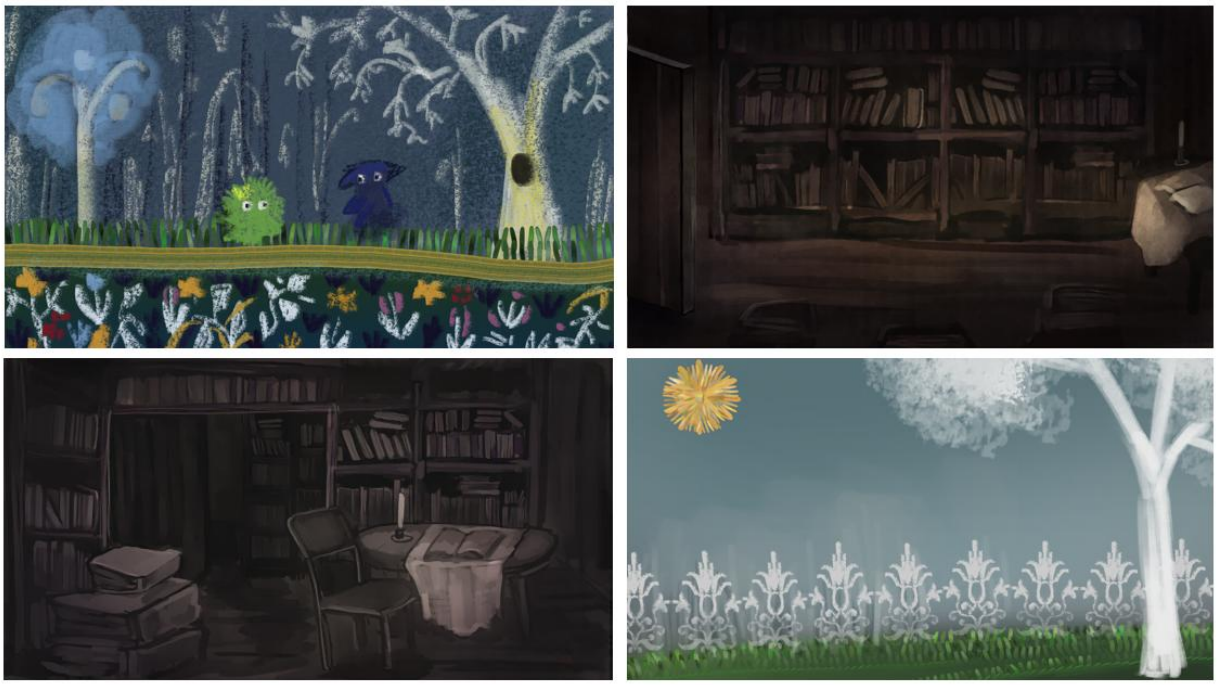


Іл. 2.1 Скетч

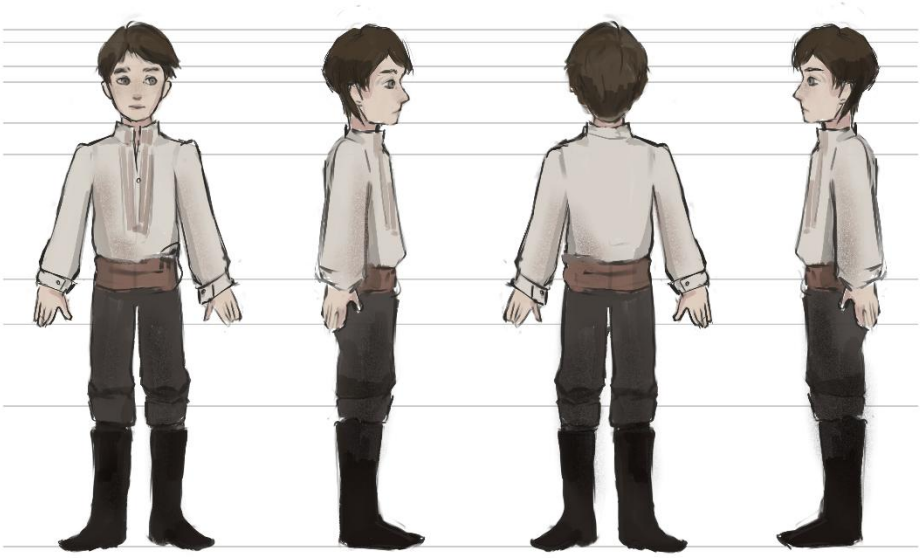
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ



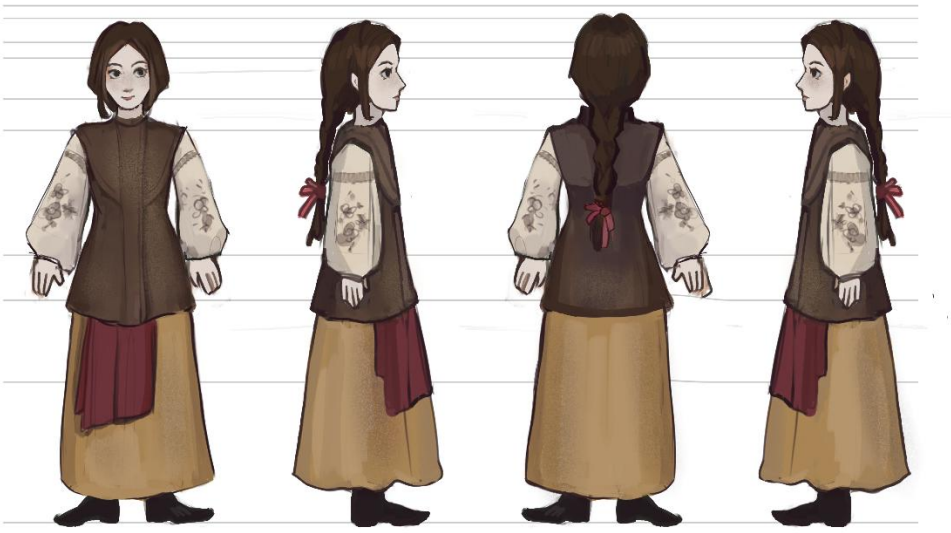
Іл. 3.1 Загальний сторіборд



Іл. 3.2 Локації

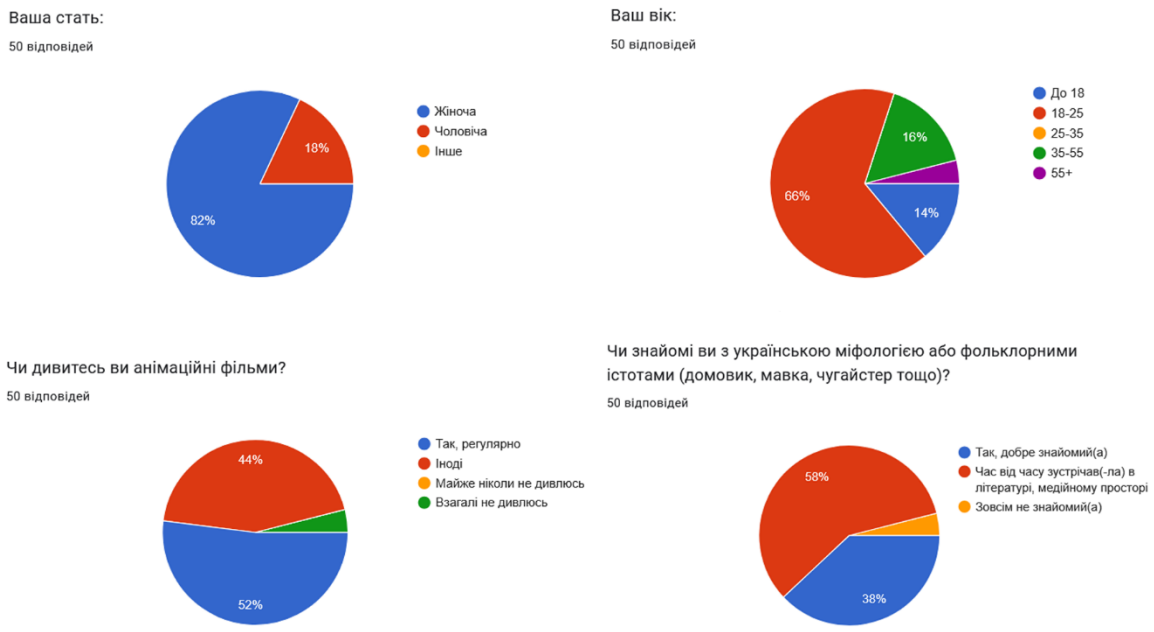


Іл. 3.3 Головний персонаж



Іл. 3.4 Головний жіночий персонаж

ДОДАТОК 4. РЕЗУЛЬТАТИ ОПИТУВАННЯ



Іл. 4.1 Діаграми отриманих відповідей