

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Скорик Софія Ігорівна

**АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК
«ЗОРЯНИЙ ВІЗ»**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

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

_____ С. І. Скорик

Керівник: Чен Наталія Володимирівна
канд. пед. наук, доцент

Харків–2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ.....	5
1.1 “Tales of Magic – The Big Dipper”	5
1.2 “Song of the Sea”	5
1.3 “Fuelled”	6
1.4 “Wings”	6
1.5 “Out of Sight”	7
1.6 “CHÈRE FIN”	7
1.7 “Sounds between the Crowns”	8
1.8 «Потік. Останній кіт на Землі».....	8
1.9 “Prebúdzac̣ Awaker”	9
1.10 “A Snake Called Perseus”	9
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	11
2.1 Концепція роботи	11
2.2 Стилiстичне рішення.....	11
2.3 Технічні характеристики та особливості.....	12
2.4 Звукове рішення.....	12
ВИСНОВКИ.....	14
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ.....	16
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	17
ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК	23
ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ	25

ВСТУП

Сьогодні анімація вже давно вийшла за межі розважального жанру і перетворилася на особливу мову, де кожен колір, звук чи рух є частиною великого повідомлення. Це складне поєднання художніх прийомів, які дозволяють звернутися до глядача на підсвідомому рівні. Саме такий формат є ідеальним для розмови про складні теми, такі як милосердя чи здатність пожертвувати власним комфортом заради іншого. В умовах сучасного суспільства, коли кожен українець та українка щодня стикаються з викликами, які принесла війна, та особистими переживаннями, ця тема стає життєво необхідною. Постійна психологічна напруга часто змушує людей «закриватися» у власному внутрішньому світі, фокусуючись лише на особистих проблемах. Це природна реакція, проте вона поступово розмиває цінності, що роблять нас спільнотою — готовність допомогти іншим.

Мистецтво анімації в цьому контексті виступає своєрідним емоційним містком, що нагадує про силу емпатії, яка здатна перетворити певний вчинок на символ, що надихає тисячі інших.

Актуальність. В Україні використання традиційних символів та мотивів стало не просто трендом, який відродився після вторгнення росії в Україну, це стало маркером самоідентичності. В умовах воєнного стану та спричинених ним соціальних труднощів, особливої ваги набуває виробництво та популяризація медіапродуктів, що базуються на національній ідентичності. Інтеграція традиційних мотивів у сучасний медіадизайн дозволяє не лише створювати унікальний контент, а й реалізовувати важливу соціальну функцію: нагадувати про взаємопідтримку та спільні цінності. Без звернення до мистецької спадщини неможливо по-справжньому осмислити сутність, багатство та глибину змісту візуальної культури України, розкрити художній потенціал візуальних комунікацій сучасності.[1]

Як зазначає Кмін А.О., «В умовах глобалізації та соціальних змін, відродження міфологічних елементів не лише забезпечує збереження

культурних традицій, але й слугує основою для сучасних культурних та соціальних практик». Її публікація «Культурні та міфологічні трансформації в сучасній Україні» аналізує трансформації міфологічних і культурних традицій в умовах глобалізації та модернізації. Авторка досліджує, як традиційні міфологічні елементи адаптуються до нових культурних умов і які нові форми вони приймають у сучасному мистецтві і медіа. [2]

Метою проєкту є створення анімаційного ролику, в основу якого покладено переосмислення українського фольклору, зокрема міфу про Зоряний Віз.

Новизна роботи полягає в тому, що відомі образи та давні сюжети не просто копіюються, а переосмислюються через призму сучасності. Робота демонструє, як класичні ідеї про самовідданість інтегруються в сучасний культурний простір, допомагаючи формувати відчуття єдності. Для українського суспільства сьогодні це не просто філософські роздуми, а критично важлива умова, щоб вистояти і зберегти свою людяність у найтемніші часи. Таким чином, анімація стає не просто картинкою, а дієвим інструментом підтримки спільного духу.

Анімаційний ролик «Зоряний віз» через засоби сучасної графіки та візуальної мови трансформує давню легенду у зрозумілу для людей метафору добра. Використання цього сюжету дозволяє вийти за межі простої ілюстрації казки та зосередитися на актуальності гуманістичних цінностей, де кожен елемент анімації працює на розкриття теми самопожертви та милосердя. Таким чином, робота прагне продемонструвати, що традиційні українські образи мають потужний потенціал для відгуку в серцях сучасних людей, допомагаючи знаходити спільні сенси та підтримувати одне одного через зв'язок із власним корінням. Також важливим моментом у візуальному сприйнятті відіграє застосування ефекту ностальгії та впізнаваності. [4]

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1 “Tales of Magic – The Big Dipper”

Анімаційний проєкт “Tales of Magic – The Big Dipper”¹ авторів Осаму Дедзакі та Масаакі Осумі — це західна адаптація японського аніме 70-х років. Вона з'явилась наприкінці 70-х років XX ст.. Американська компанія American Way викупила частину серій японського антологічного серіалу “Manga Sekai Mukashi Banashi” (1976–1979) і перетворила їх на три сезони під назвою “Tales of Magic”.

Сюжет цієї роботи відрізняється від української версії міфу. Мультфільм доносить думку, що щире співчуття до інших (навіть коли ти сам перебуваєш у скруті) має космічну цінність. Сім зірок Ковша — це вічний пам'ятник людській щедрості, який показує, що справжнє диво народжується не з магії, а з доброго серця. Трансформація предмета візуально відображає зростання духовної цінності вчинку героїні. Чим більше вона віддає іншим, тим дорожчим стає її скромний інструмент — ковш.

Ця робота є прямим аналогом до нашого дипломного проєкту, оскільки міф, розкритий в анімації, має схожу ідею та реалізований у стилі класичної 2D- анімації. (додаток 1, іл. 1.1)

1.2 “Song of the Sea”

Анімаційне драматичне фентезі “Song of the Sea”² режисера та продюсера Томма Мура. Хлопчик Бен і його молодша сестра Сірша, яка є селкі (людиною-тюленем), вирушають у подорож для того щоб врятувати світ духів та повернути дівчинці її голос.

Головна ідея мультфільму полягає у зціленні через проживання горя та силу родинної пам'яті: герої вчаться не ховати складні емоції, а приймати їх, водночас рятуючи магичний світ через відродження давніх пісень та культури.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=QFLMkdY82sM>

² <https://uafix.net/cartoons/pisnja-morja/>

Техніка виконання анімації — поєднання 2D-графіки, акварельних текстур та кельтської геометрії, де кожен кадр нагадує багатошарову книжкову ілюстрацію з використанням спіралей та рунічних орнаментів. Персонажі часто вписуються в прості геометричні форми, це робить образи більш впізнаваними. Весь світ у цій роботі пронизаний спіралями та лініями, що перетікають з одного об'єкту в інший. Анімація виділяється неймовірним візуалом та поєднанням стилів.

Корисним для нашого анімаційного ролику є поєднання стилів, техніка акварельного живопису, геометрична стилізація орнаментів та 2D-графіка, що утворюють унікальну картинку, яку хочеться роздивлятися та помічати кожную деталь. (додаток 1, іл. 1.2)

1.3 “Fuelled”

Над короткометражним мультфільмом “Fuelled”³ працювали Michelle Нao та Fawn Chan, він вийшов у 2021 році. Це студентський фільм-диплом, тривалістю 9 хвилин, створений групою студентів третього курсу Шерідан-коледжу в Онтаріо, Канада, під виробничою назвою “Killedthecat Productions”.

Після трагічної загибелі коханого головна героїня перетворює свій біль на лють, вона хоче помститися вбивці.

Виразність анімації базується на контрасті, від теплого світла у спогадах кішки, до холодного в момент переживання втрати та бажання помсти.

У роботі добре переданий контраст між щасливим минулим та сумним теперішнім за допомогою світла. У фільмі є тільки музичний супровід, без слів, що теж повністю занурює в атмосферу втрати, яку переживає головна героїня. (додаток 1, іл. 1.3)

1.4 “Wings”

Короткий анімаційний фільм⁴ 2019 року. Автор Кейсі МагДональд описує свою роботу так: «Це історія доброти, дружби, а також страху

³ <https://www.youtube.com/watch?v=uVzT6D-yhZg&t>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=RtU8nBnpFVE&t>

залишитися на самоті, швидкий початок дружби миші, яка хоче літати та пораненої пташки». Фінальний фільм від Школи образотворчих мистецтв.

Сюжет роботи в тому, що мишка допомагає одужати хворій пташці, після одужання пташка допомагає миші відчувати політ, стаючи її «крилами»

У нашому дипломному проєкті будуть використані схожі прийоми комбінування акварельного фону та класичної анімації головних персонажів. (додаток 1, іл. 1.4)

1.5 “Out of Sight”

Це дипломний проєкт⁵ трьох випускників Національного університету мистецтв Тайваню.

Головна героїня цієї історії, маленька дівчинка, стикається з пограбуванням і збивається зі знайомої дороги. Минувши дірку в паркані, вона потрапляє в невідомий світ і переживає чарівну пригоду, яка залежить від її органів чуття, окрім зору та уяви.

Використовуючи м'які та світлі, розбілені кольори, автори дотримувалися простих форм та дизайнів, щоб зобразити уявний світ маленьких дівчаток.

Використання простих та зрозумілих форм та кольорів надають спокійну атмосферу, яка може бути асоційована з дитинством, а саме легкістю та безтурботністю, що переносить глядача в особисті теплі спогади. (додаток 1, іл. 1.5)

1.6 “CHÈRE FIN”

Короткий анімаційний фільм 2025 року, над яким працювали режисери: Хема Кузен, Льєн Франкель, Лаора Ле Бурсіко, Алісенде Массон, Жозефін Муньє, Клеман Саден.⁶

Старий листоноша здійснює свою останню поїздку з доставки на архіпелазі, де він пропрацював усе своє життя, ковзаючи по воді на своєму

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCxBd2M&t>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=AhlbmCRKz0&t>

старому велосипеді. Він стикається з реальністю майбутнього виходу на пенсію. В кінці анімації листоноша залишає свій розбитий велосипед та перегортає сторінку, цей розворот є його «незрозумілим» майбутнім.

У цій роботі неймовірно пропрацьоване водне середовище, анімація крапель, рухів води та хвиль. (додаток 1, іл. 1.6)

1.7 “Sounds between the Crowns”

Автор роботи Філіп Дів'як. Випускний фільм, зроблений під час навчання в Університеті Томаша Баті.⁷

У центрі історії — бездомний вуличний музикант, який живе лише своєю грою на лютні. Його світ — це музика. На противагу йому Король, який прагне повного контролю та тиші. Анімаційний фільм показує, як суспільство часто відкидає те, чого воно не розуміє, проте краса все ще може зростати з болю.

Головний герой демонструє, що навіть коли світ тебе ігнорує, твоє справжнє «я» та творчість завжди знайдуть спосіб висловитися.

Для нашого дипломного проєкту корисно звернути увагу на дуже ретельно зроблену деталізацію середовища та персонажів. Приємні текстури, натуральні «земельні» кольори додають роботі особливо теплої атмосфери. (додаток 1, іл. 1.7)

1.8 «Потік. Останній кіт на Землі»

Анімаційний пригодницький фентезійний фільм 2024 року режисера Гінтса Зілбалодіса за сценарієм, написаним у співавторстві з Матіссом Кажем.⁸

Світ переживає глобальний потоп. Головний герой — чорний кіт, який цінує свою рнезалежність, але через стихію він вимушений ділити човен з іншими тваринами. Для котів вода — смертельна небезпека. Весь шлях героя про зміни, від панічного жаху перед змінами, до прийняття «поток» життя.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=7YR2RUvcXY&t>

⁸ <https://uafix.net/cartoons/potik-ostannij-kit-na-zemli/>

У мультфільмі немає слів; персонажі спілкуються лише звуками, жестами та поглядами, що робить його зрозумілим для будь-якої аудиторії.

У нашому дипломному проєкті також не використано слів, тільки звуки, жести та погляди. (додаток 1, іл. 1.8)

1.9 “Prebúdzáč | Awaker”

Глибока метафорична короткометражка Філіпа Блажека 2017 року, яка досліджує теми циклічності життя, обов’язку та неминучості змін.

Історія розгортається у засніженому, майже казковому селищі в горах. Головний герой — чоловік, чия професія полягає в тому, щоб кожного ранку будити мешканців. Він робить це з неймовірною точністю та відданістю, використовуючи довгу жердину та складну систему дзвіночків.⁹

Анімація виконана у мінімалістичному 2D-стилі, що схожий на затишну книжкову ілюстрацію. Подібний стиль занурює у теплі спогади дитинства, що полегшує сприйняття візуалу глядачем. (додаток 1, іл. 1.9)

Для анімації «Зоряний віз» корисним є саме атмосфера роботи, нейтральні, натуральні кольори роблять картинку спокійною та легкою для сприйняття.

1.10 “A Snake Called Perseus”

Випускна робота Яри Елфулі в CalArts, яка деконструє класичний міф про Медузу та Персея, перетворюючи його на філософську притчу про циклічність, внутрішню боротьбу та пошук ідентичності. У класичному міфі Персей — герой, а Медуза — монстр. В анімації ці ролі змішуються: головний герой — це змій, названий іменем свого вбивці. Це символізує ідею, що ми часто є власними найгіршими ворогами.¹⁰

Образи не перенавантажені деталями, використані стримані кольори, що дозволяє виділити головне, за допомогою яскравого акценту. Пустота навколо героя відкреслює його самотність.

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=XBgaPM4illg&t>

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=Fs3WIRDh1el&t>

Анімація має доволі незвичний ритм. Вона місцями преривається, «рвана», що особливо підкреслює сюрреалістичність того, що відбувається на екрані. Це той випадок, коли «неідеальність» є основним художнім інструментом. (додаток 1, іл. 1.10)

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи

Зоряний віз— короткий анімаційний ролик, створений на основі українського міфу про Зоряний Віз. Сюжет розгортається навколо сім'ї — матері, яка хворіє, і доньки, що намагається всіма силами допомогти мамі. Сталася страшна засуха, дівчинка вирішує йти шукати воду, щоб допомогти своїй матері. Довго вона блукала, та воду знайшла, набрала повний глечик та спішила повернутися додому. На шляху назад дівчина зустрічала людей, яким давала сповна напитися, а коли сама присіла відпочити, то собака, якого тяж турбувала спрага, випадково розлив залишки води. За милосердя та готовність пожертвувати собою заради інших, як рідних, так і незнайомих людей, з'явилися на небі зірки, які створили «Зоряний віз».

Основна ідея проєкту— популяризація та переосмислення українського фольклору серед сучасної аудиторії за допомогою мистецтва візуальної розповіді. Проєкт актуалізує тему української міфології для сучасного глядача через мову анімації. Він перекладає стародавній міф про милосердя та емпатію у зрозумілу візуальну форму, що є критично важливим для збереження та розвитку національної культурної ідентичності.

2.2 Стилiстичне рішення

Анімацію виконано з використанням декількох стилів, фони та оточення будуть мати легкий акварельний вигляд. Головні герої відмальовані та проанімовані у стилі класичної покадрової 2D-анімації. Образи героїв не лише відображають характер персонажа, а й його емоційний та фізичний стан. Кожна деталь, а саме кольори та аксесуари, точно описує героїв. За основу біло взяте традиційне вбрання Наддніпрянщини. Для образу матері характерні стриманість та зрілість, особливо підкреслений фізичний стан жінки — вона хвора. Більш стримані «сірі» кольори використані, обов'язковим є головний убір, а саме — очіпок та намітка. Образ головної героїні контрастує з материнським своєю яскравістю, легкістю та динамікою. Дівчина не покриває

голову очіпком, замість цього плетена коса зі стрічкою. Пишно вишиті рукави сорочки з додаванням червоного кольору, що підкреслює чистоту та юний вік. Велика кількість намиста, обов'язково з дукачем. Керсетки та спідниці цього регіону створюють характерний силует, який має дуже виразний вигляд.

2.3 Технічні характеристики та особливості

Проект виконано у стилі класичної 2D-анімації, що надає йому особливу теплоту та живість. Кадри створені вручну в програмі «Procreate», що дозволяє передати тонкі рухи та вирази персонажів з великою увагою до деталей. Такий підхід робить анімацію максимально динамічною і живою, викликаючи у глядача відчуття ностальгії за традиційним мистецтвом рукотворності. Кожен штрих малюнка додає унікальності образам, підкреслюючи індивідуальність персонажів і створюючи відчуття глибокої емоційної залученості.

Для покращення візуального сприйняття в проекті були використані сучасні візуальні ефекти, зокрема плавні переходи між сценами, ефекти світла і тіні, які додають об'єм і створюють атмосферу. Ці ефекти реалізовано за допомогою програми Adobe After Effects, яка виступає ключовим інструментом для монтажу та анімації. В After Effects відбувається «збірка» ролика, де окремо створені елементи – персонажі та фони, намальовані у Procreate, об'єднуються у цілісний, гармонійний потік з багатогранними візуальними рішеннями.

2.4 Звукове рішення

В анімаційному ролику «Зоряний віз» звуковий ряд виконаний не просто як фон, а як ключовий елемент, який формує унікальну атмосферу і допомагає глядачам глибше зануритися у світ героїв. Кожен звук ретельно продуманий, щоб передати внутрішні стани персонажів — їхні емоції, страхи, радість та сум. Звуки не лише підтримують сюжет, але й доповнюють його, створюючи багатшарову аудіовізуальну картину, що робить історію більш живою та відчутною. Особлива увага приділяється звукам природи, які не просто імітують навколишнє середовище, а максимально точно передають його реалістичність. Спокійний шелест листя, дзюрчання річки, спів птахів — усе

це працює на те, щоб глядач відчув себе частиною цього світу, пережив з героями моменти гармонії або тривоги. Такий підхід допомагає викликати у глядача емоційний відгук, що робить кожен кадр ролика більш насиченим і живим.

ВИСНОВКИ

На сьогоднішній день анімація стала не просто пустим відеоерядом, а інструментом, завдяки якому автори діляться своїми думками, баченням та ставленням до сучасних проблем, які впливають на наше суспільство. Анімаційний ролик «Зоряний віз» — це робота створена на актуальній сьогодні темі, а саме самопожертва та прояв милосердя у скрутний для всіх час.

Головною метою проєкту є звернення до досвіду поколінь українців, за допомогою знайомих і зрозумілих образів нагадати про важливі людські стосунки. Ностальгія працює як потужний емоційний тригер активує позитивні спогади дитинства, почуття безпеки та тепла. Використання знайомого з дитинства візуалу дозволяє анімаційному ролику вийти за межі простої візуалізації міфу. Ностальгія виступає як інструмент звернення, що активує емоційну пам'ять глядача та робить акцент на неперервності українських культурних традицій, від найдавніших міфів до легенд сучасності.

У процесі роботи над проєктом було проаналізовано ряд аналогів — у більшості випадків короткі анімаційні фільми. Аналіз допоміг виокремити деякі методи, за допомогою яких велась робота над проєктом.

Наш проєкт — сучасна анімаційна інтерпретація міфу про «Зоряний Віз», яка поєднує український фольклор із сучасними візуальними рішеннями. В основі лежить історія про милосердя та самопожертву, де кожен художній елемент підкреслює шлях героїні від земних випробувань до створення небесного сузір'я. У ролику особлива увага приділяється атмосферності та символізму, щоб через колір і рух передати глибокий емоційний зміст міфу.

Проєкт виконано у класичній 2D-анімації, кадри намальовані вручну в програмі Procreate, що надає рухам живості і ностальгійної теплоти. Для створення візуальних ефектів і переходів використовувався Adobe After Effects, який також допоміг зібрати всі елементи ролика у цілісну анімацію. Поєднання традиційної ручної роботи та сучасних цифрових інструментів

дозволило створити живий, емоційно насичений ролик із глибокою атмосферою.

Цей анімаційний ролик показує, як старий міф про Зоряний Віз може по-новому звучати сьогодні. Через подорож дівчини говориться про те, що близько кожному з нас прямо зараз — про пошук світла у темні часи, внутрішню силу та збереження свого дому й коріння. Традиційні образи, такі як хата чи автентичний одяг Наддніпрянщини стають символами захисту та ідентичності. У підсумку анімація доводить, що українська міфологія — це не нудне минуле, а жива мова, якою можна й потрібно розповідати про сучасні цінності, роблячи їх зрозумілими та глибокими для кожного глядача.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Кара-Васильєва Т.В., Яковлєв М. І., Чуйко О.Д., Шмагало Р.Т., Чепелюк О.В. Генеза та становлення проєктної мови візуальних образів та комунікативних практик у контексті культурно-мистецької спадщини України. *Art and Design* №1, 2023. С. 96 — 105.
2. Кмін А.О. Сучасне сприйняття української міфології: культурні символи і їх значення. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Історичні науки*. Том 35 (74) № 3. 2024. С. 52 — 56.
3. Мараховська К.Д. Феномен української анімації: історичний контекст. С. 157 — 159.
4. Овчаренко А. В., Ларікова Л. А. Особливості архетипних образів в українській традиційній культурі та їх трансформація у візуальному інтернет-контенті. *Культурологічний альманах*. Вип. 2 (10), 2024. С. 402 — 407.
5. Слітюк О. О., Луцько А. Д., Складенко В. О., Лаврусенко С. П. Адаптація міфологічних образів українського фольклору в композиції творів мистецтва та дизайну в контексті історичного розвитку. *Theory and practice of design*. Issue 36. 2025. С. 398 — 405.
6. Сташук О. А., Сташук М.О. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 46/2023. С. 160 — 162.

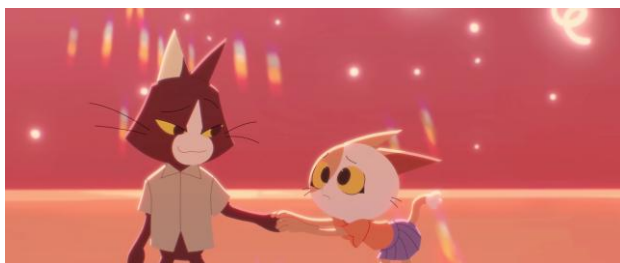
ДОДАТОК 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



1.1 “Tales of Magic – The Big Dipper”



1.2 “Song of the Sea”



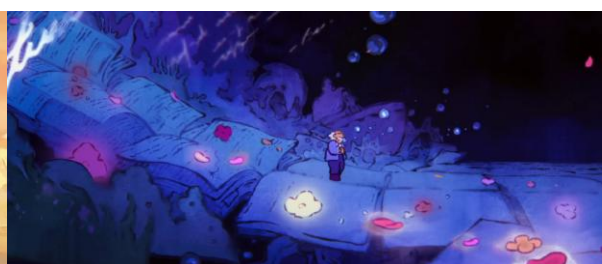
1.3 “Fuelled”



1.4 “Wings”



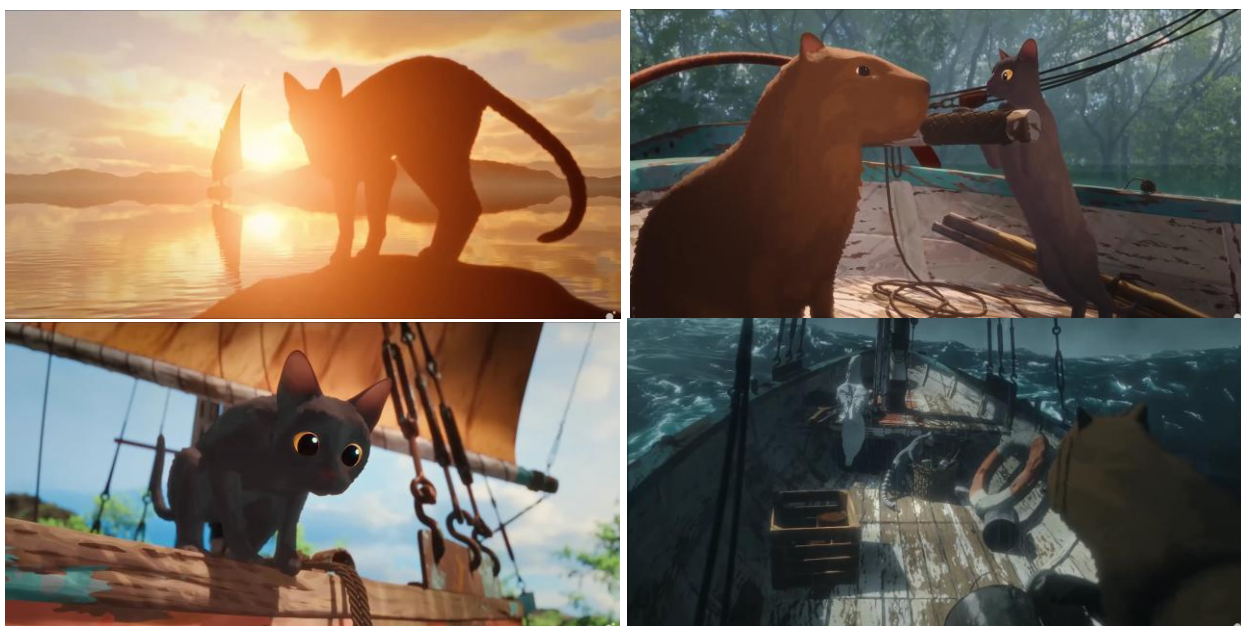
1.5 "Out of Sight"



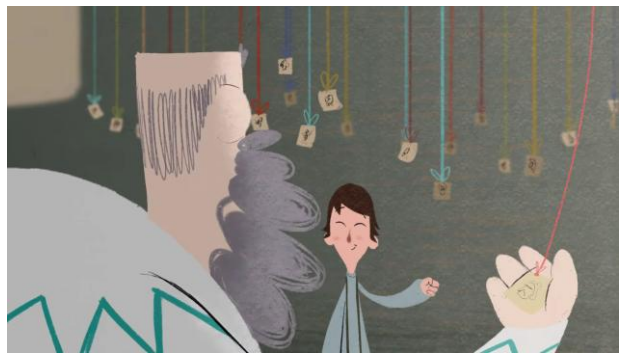
1.6 "CHÈRE FIN"



1.7 “Sounds between the Crowns”



1.8 «Потік. Останній кіт на Землі»



1.9 “Prebúdzáč | Awaker”



1.10 “A Snake Called Perseus”

ДОДАТОК 2. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК

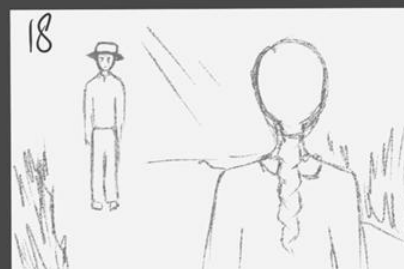
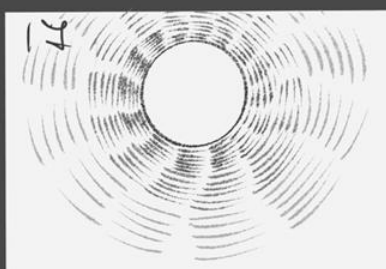
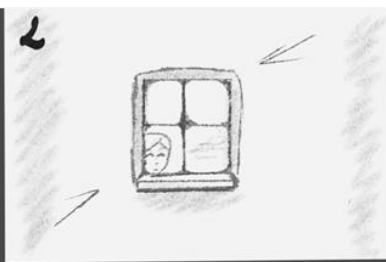
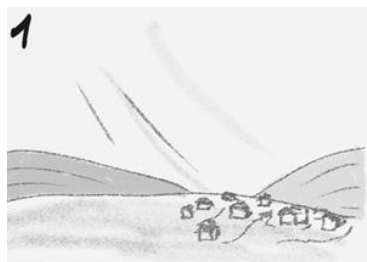


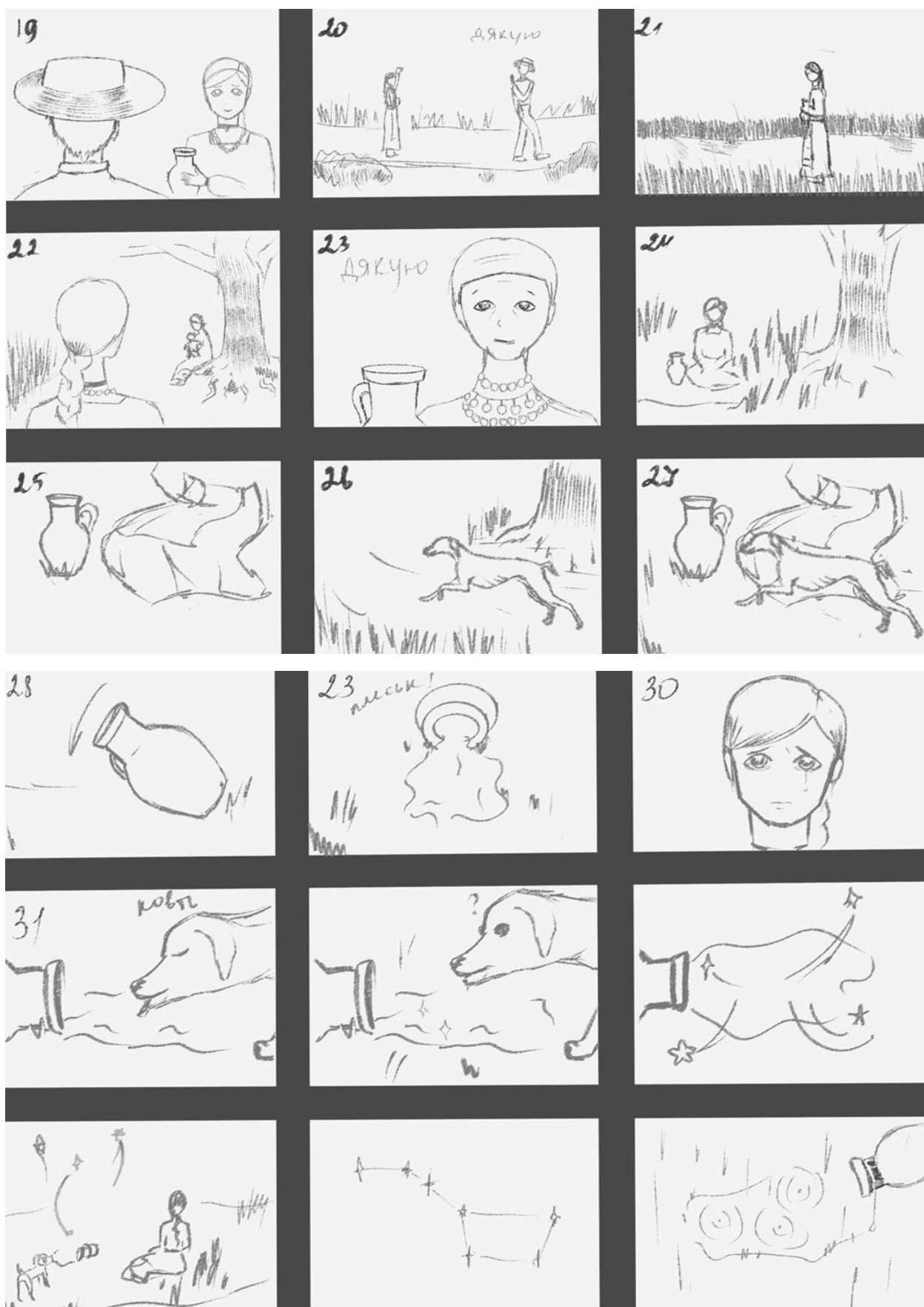
Іл. 2.1 Образ доньки



Іл. 2.2 Образ матері

ДОДАТОК 3. СКЛАД ПРОЄКТУ





Іл. 3.1



Ил. 3.2