

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

Факультет «Дизайн»

Кафедра «Графічний дизайн»

Линник Сергій Вікторович

**УКРАЇНСЬКИЙ АВАНГАРД:
ПРИНЦИПИ, ПРИЙОМИ, АДАПТАЦІЯ В СУЧАСНОМУ МОУШН-ДИ-
ЗАЙНІ ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХІ СТ.**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»

зі спеціальності 022 Дизайн

ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ С. В. Линник

Науковий керівник: проф. Лесняк В. І.

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ІСТОРІОГРАФІЯ ПИТАННЯ. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	9
1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури.....	9
1.2. Методи дослідження.....	13
Висновки до першого розділу.....	14
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МУШН-ДИЗАЙН ПРОЕКТІВ.....	15
2.1. Специфіка створення мушн-дизайну	15
2.2. Критерії відбору аналогів.....	17
2.2. Аналіз аналогів.....	18
Висновки до другого розділу.....	23
РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ: РОЗРОБКА МОУШН-ДИЗАЙН ПРОЄКТУ	24
«АВАНГАРД IN MOTION».....	24
3.1. Концепція мушн-дизайн проєкту.....	24
3.2. Етапи створення мушн-дизайн проєктів.....	25
3.3. Проєктне рішення мушн-ролику «АВАНГАРД in motion».....	27
Висновки до третього розділу.....	29
ВИСНОВКИ.....	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	32

Lynnyk S. V. Ukrainian Avant-Garde: Principles, Techniques, and Adaptation in Contemporary Motion Design of the First Quarter of the 21st Century –
Qualification work on the rights of the manuscript.

Qualification work for obtaining a Master's degree, specialty 022 Design, OPP "Visual Communications Design." – Kharkiv State Academy of Design and Arts. Kharkiv, 2025.

The master's thesis presents a comprehensive study of the principles, visual techniques, and stylistic foundations of the Ukrainian avant-garde art movement as a cultural phenomenon of the early 20th century and analyzes the possibilities of its reinterpretation in contemporary motion design. The research addresses the problem of insufficient representation and popularization of the Ukrainian avant-garde in the modern visual communication environment and proposes motion graphics as an effective medium for actualizing and disseminating national artistic heritage. The relevance of the work is determined by the need for rethinking cultural identity in conditions of digitization, global media influence, and renewed interest in national visual traditions.

The study consists of theoretical, analytical, and project-practical components. The first section systematizes research on Ukrainian avant-garde by leading scholars – A. Puzirkova, D. Horbachov, T. Kara-Vasylieva, A. Dubrivna, I. Prokopchuk, V. Karpov, and others. Their works provide the basis for identifying key features of the movement: synthesis of modernist experimentation with Ukrainian folk art, emphasis on color expressiveness, geometric abstraction, kinetic rhythms, and the primacy of form over narrative depiction. Particular attention is paid to the phenomenon of color in avant-garde painting, the role of folk ornament and embroidery in shaping stylistic principles, the development of cubofuturism, suprematism, and constructivism, as well as the influence of the socio-cultural environment of 1910–1930s Ukraine. The section highlights visual patterns – color contrasts, planar geometry, rhythmic structure, compositional tension – that can serve as a strong expressive tool in contemporary media.

The second section analyzes the specifics of motion design, including the unity of form and content through movement, the role of rhythm, dynamics, sound design, timing, transitions, and digital visualization. The section also examines relevant analogues of motion graphics, identifying stylistic and technological approaches that demonstrate how contemporary designers reinterpret historical artistic movements. The analysis emphasizes the importance of visual integrity, conceptual clarity, and the integration of abstract visual language into dynamic environments. Modern tools such as After Effects, Cinema 4D, Blender, and procedural animation methods are considered in the context of their potential to recreate avant-garde aesthetic logic in motion.

The third section presents a design proposal – the author’s motion clip “AVANT-GARD in Motion.” The project conceptually reimagines Ukrainian avant-garde through contemporary animation techniques, adapting its characteristic principles into dynamic visual form. The design solution is based on the interaction of geometric modules, color dramaturgy, contrasts, rhythmic structures, and transitions that express the visual energy of avant-garde art. The clip implements compositional schemes derived from classical works of Bogomazov, Ekster, Yermilov, and Malevich, while avoiding literal reproduction and focusing on synthesizing historical aesthetics with contemporary digital expression. Detailed stages of project development – from conceptual frameworks and storyboards to animation tests and final render – demonstrate the practical application of identified theoretical findings.

The research methodology is grounded in a systematic approach that integrates historical-comparative analysis, stylistic and compositional analysis, synthesis and generalization of theoretical sources, and project-graphic modeling. This combination ensures a comprehensive examination of Ukrainian avant-garde principles and their adaptation to motion design practices.

The scientific novelty lies in identifying specific visual components of Ukrainian avant-garde that can be effectively translated into motion design formats. The work formalizes a set of aesthetic principles – color abstraction, geometric dynamics, mod-

ularity, rhythm – and offers methods for integrating them into contemporary media production.

The practical significance of the work consists in the possibility of applying the results in graphic and motion design, digital cultural projects, museum displays, educational media, and creative industries aimed at revitalizing national cultural heritage.

Key words: Ukrainian avant-garde, motion design, abstraction, color dramaturgy, visual identity, geometric composition, animation.

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Український авангард – один із найвищезначніших художніх напрямів початку ХХ століття, який справив помітний вплив на розвиток не лише національного, а й світового мистецтва та дизайну. Поняття «український авангард» як окремий мистецький феномен було введено до наукового обігу лише у 1980 році французьким дослідником Жан-Клодом Маркаде. Саме він першим почав активно використовувати цей термін у європейських мистецтвознавчих колах для окреслення унікального художнього руху, що розгортався на теренах України в 1910-1930х роках.

Цей напрям вирізняється серед загальноєвропейського авангарду особливо тісним зв'язком із українською мовою, культурною традицією, побутом і міським середовищем. Український авангард формувався в межах європейського модернізму, однак його характерною рисою є глибокий синтез із візуальними мотивами народного мистецтва – зокрема, орнаментальними та декоративними системами, символікою, архетипами. Тому він становить самотутнє і впізнаване явище, що має власну ідентичність, відмінну від російського чи західного авангардного мистецтва.

Попри те, що окремі українські митці ще за життя здобули популярність у Європі, сам термін «український авангард» тривалий час залишався маловідомим. До того ж, значна частина художнього спадку цього руху нині або втрачена, або перебуває поза межами України – у приватних колекціях, до яких обмежений доступ, або в закордонних музеях. Такі автори, як Казимир Малевич чи Олександра Екстер, ще за життя передали свої твори до інституцій інших країн, що ускладнює системне вивчення українського авангарду в Україні. Хоча в українських музейних фондах зберігаються важливі колекції, які є предметом наукових досліджень і експозицій, загальна кількість доступних творів обмежена.

Актуальність теми полягає не лише в необхідності осмислення історико-культурної ролі авангардного мистецтва, а й у важливості збереження та популяризації цієї спадщини. У наш час вагомим інструментом такої презентації виступають засоби візуальної комунікації – зокрема, сучасна анімація. Анімаційні форми здатні не лише актуалізувати спадок авангардистів, а й відкрити нові способи його інтерпретації для широкої аудиторії. Це відкриває перспективу для міждисциплінарного діалогу між історією мистецтва та актуальними напрямками дизайну.

Мета дослідження: дослідити естетичні принципи та візуальні прийоми українського авангарду як унікального явища національного мистецтва та на їх основі розробити анімаційне рішення, що актуалізує цю культурну спадщину через засоби сучасного моушн-дизайну, сприяючи її збереженню та популяризації в нових візуальних форматах.

Завдання дослідження:

- проаналізувати наукові праці, що досліджують український авангард як мистецьке явище початку XX століття, а також естетику, принципи, візуальні прийоми та стилістичні особливості, зокрема у контексті графіки та дизайну;
- визначити характерні графічні елементи та композиційні прийоми, притаманні українському авангарду, які можуть бути адаптовані до сучасного візуального середовища;
- дослідити сучасні приклади моушн-дизайн проєктів, з метою виявлення актуальних підходів, стилістичних рішень та технічних засобів анімації;
- розробити анімаційне рішення, яке інтерпретує та представляє український авангард через сучасну мову графіки та рухомого зображення, забезпечуючи водночас його популяризацію та культурну актуалізацію.

Об'єктом дослідження є українське авангардне мистецтво через призму сучасного моушн-дизайну.

Предмет дослідження – прийоми та підходи сучасного моунш-дизайну, релевантні для інтерпретації візуальних принципів, закладених у творчості українських авангардистів.

Хронологічні рамки дослідження охоплюють початок XX століття (період становлення та розквіту українського авангарду) та першу чверть XXI століття (поточний етап розвитку моунш-дизайну).

Територіальні рамки дослідження: дослідження охоплює роботи митців художнього авангардного руху, що розгортався на теренах України в 1910–1930х роках та роботи митців у сфері моунш-дизайну першої чверті XXI століття світового масштабу.

Методи дослідження представлені історико-порівняльним методом, методом синтезу та узагальнень, методом порівнянь, методом стилістичного аналізу, художньо-композиційним методом, методом проектно-графічного моделювання, методом системного підходу

Практичне значення полягає у тому, що результати дослідження можуть бути використані в практиці графічного й анімаційного дизайну, зокрема для створення культурно орієнтованого контенту у сфері медіа, музейних експозицій, цифрових презентацій, освітніх або соціальних проєктів. Крім того, напрацьовані методичні підходи можуть бути корисними для дизайнерів, які працюють з історико-культурними темами або здійснюють візуальну інтерпретацію мистецьких явищ у мультимедійному середовищі.

Публікації: Линник С. В. Особливості розробки візуальної складової мобільних ігор. *II Міжнародна науково-практична конференція «Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології: сучасні тенденції та перспективи розвитку»*

Структура та об'єм дослідження: Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку використаних джерел (10 позицій), альбому ілюстрацій (10 позицій). Об'єм основної частини дослідження складає 100 сторінок, повний об'єм з додатками 120 сторінок.

Дизайн-пропозиція складається з моунш-ролику тривалістю 1:30.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІОГРАФІЯ ПИТАННЯ. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури

Український авангард – це унікальне мистецьке явище, в якому поєдналися новаторські ідеї європейського модернізму з традиціями українського народного мистецтва. Представлена головним чином роботами кубофутуристів, конструктивістів, панфутуристів, спектралістів. Унікальність та особливість естетики українського авангарду розглядають у своїх роботах велика кількість відомих мистецтвознавців, вчених та художників.

Зокрема А. Пузиркова[1] зазначає, що «українське авангардне мистецтво, якщо розглядати окремі його прояви, за час свого розвитку остаточно не трансформується в авангард, у його чистому пластичному визначенні, залишаючись пов'язаним передусім з елементами народного примітивізму, що особливо помітно в рамках творчості кожного окремого митця» [1, с. 63].

Авторка впевнена, що конструктивізм ввів у мистецтво нові поняття – кінетичних ритмів і кінетичного мистецтва [1, с. 63]. Але ще раз наголошує на тому, що «українське мистецтво, навіть періоду конструктивізму, продовжує виразні паралелі з народним мистецтвом як у використанні елементів народної творчості, так і у кольоровому динамізмі загалом» [1, с. 63].

Д. Горбачов[8] пише: «У зв'язку з цим важливим було зробити так, щоб їхнє мистецтво було цьому народові близьке - лише тоді його можна буде назвати українським. Але у чому ж мала полягати його "українськість"? Переважно "українське" визначається авторами Збірника не як

мистецьке, філософське, літературне, а як "природне" <...> На фундаменті цієї "природної" і "народної" України і потрібно будувати нові, сумірні добі - у світовому масштабі - мистецькі ідеї. Невипадково, що коли говорять про картини самого Богомазова, Екстер, Малевича, передусім згадують їхні яскраві кольори і м'які форми - притаманні Україні як середовищу перебування і творчості митців, а не Україні як мистецькій традиції»[8, с.524]

Прослідкувала роль елементів народної творчості Т. Кара-Васильєва[5], а саме роль художньої вишивки. Вона відзначає увагу професійних художників до вишивки, як до найбільш виразного виду декоративного мистецтва. Вони звільнили вишивку від утилітарності, ужитковості, сприяли тому, що значно розширилася сфера її застосування, змінився її пластичний і виразний діапазон [5, с. 112]. Художники авангарду підійшли до вишивки як до виду мистецтва, що вирішує живописні проблеми – співвідношення кольору, фактури, певних об'ємів, підкреслення чіткого контуру і кольорової площини [5, с. 115].

А. Дубрівна[2] у своїй праці вивчає особливості українського авангарду. Дослідниця пише про те, що колір стає важливою категорією для митців течії, як засіб художньої виразності в системі відмови від реалістичності у формах виразу об'єктів зображення[2, с. 112-113]. «Це започаткувало самостійність ролі кольору в живописній практиці, де свідомий вихід в абстракцію, яка не має сюжету та речей, назавжди вивільняє колір, надаючи йому статусу першооснови в живописі.» – пише А. Дубрівна[2, с. 113].

І. Прокопчук[6-7] розглядає супрематизм, як самодостатній, унікальний стилетворчий художній напрям авангарду XX ст.[7, с. 219]. Дослідниця дійшла висновку, що супрематизм є одним із стилетворчих мистецьких напрямів, розвивався на зламі новітніх деструктивних формальних експериментів, які творили лабораторію «чистих» форм, кольору, площин, простору [7, с. 224]. «При значущій ролі кольору та об'єму, вирішальним

для формування стильового компонента супрематизму було поєднання простих геометричних площин з простором (або з білим тлом як його символ). Поєднання саме цих елементів стилеутворюючого стрижня супрематизму виявилось найбільш загальною стильовою ознакою. Ранній, площинний супрематизм від початку, від нульового рівня формотворення був орієнтований на вихід у простір. Це визначило вплив супрематизму і на стилістику предметного середовища, і на його вихід у об'ємну структуру предмета. Творець нової художньої концепції дивився на світ не як на об'єкт зображення, а як на об'єкт художнього перетворення, що проявило себе як системний напрям у царині творення художньо-естетичних теорій і творчої практики» – зазначає авторка [7, с. 224].

В. Карпов[3] також досліджував феномен авангарду. У своїй статті «Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова»[3] він аналізує думки чільного представника світового авангарду. Зокрема про те, що в основі авангардного мистецтва лежать критичне ставлення до академізму, пошук співвідношення між сприйняттям дійсності й естетичним переживанням та прагнення. Богомазов звертається до антропологічної первісності свободи творчості та закликає повернутися до елементарного – до утвердження живописних елементів – фарби, лінії, форми у якості нової живописної мови, яка неминуче змінює предмет коли він потрапляє на картинну площину, бо суть художнього твору у виявленні та виділенні живописних достоїнств, а не в ретельній передачі зовнішнього вигляду існуючого об'єкту.[3, с. 46]

Схожої думки дійшов Т. Чоп[4] досліджуючи естетику візуального в творчості українського футуризму. Автор зазначає, що «мистецтво було спрямоване на побудову певної схеми, проекту, який глядач мав реалізовувати у власній свідомості. Некласична естетика, яка стверджує свої основні категорії в маніфестах авангарду, починає відштовхуватись не від

існуючої реальності, як еталону сюжетного та ідейного джерела творчості, а від мистецтва, яке перебирає на себе функції образу та прикладу для сприйняття світу. Візуалізовані творчою уявою образи складаються у власну реальність, наповнену додатковими смислами, інтерпретаціями, що вимагають рівноцінного сприйняття» [4, с. 210].

У роботі вищезазначеної І. Прокопчук[6-7] «Мистецтво Василя Єрмилова в контексті “радянського культурного експерименту”»[6] можна знайти опис змін у авангардному мистецтві під час соціального експерименту пореволюційної доби крізь призму творчості видатного творця В. Єрмилова. «Художник працював і в іншому жанрі агітаційного мистецтва, де поряд з живописними композиціями необхідним було функціонально-конструктивне вирішення <...> Перед художником постало завдання подолати структури стін, стійки і розкоси товарних вагонів, створити виразний образ, який би добре сприймався і на близькій, і на дальній відстані, і в спокої, і в русі потягу, надаючи звичайній утилітарній формі естетичного змісту»[6, с. 349].

Отже, аналіз спеціальної літератури дозволяє говорити, що загальні принципи та прийоми українського авангарду були досліджені частково. У більшій мірі мова йшла про окремі течії та представників, порівняння з європейським мистецтвом. Тема характерних графічних особливостей авангардного мистецтва не була досліджена до кінця, хоча саме ця тема могла б повпливати на популяризацію спадщини українського авангарду та його успішнішу інтеграції у нові сфери дизайну ХХІ століття.

1.2. Методи дослідження

Методи, які використані у дослідженні, представлені історико-порівняльним методом, методом синтезу та узагальнень, методом порівнянь, методом стилістичного аналізу, художньо-композиційним методом, методом проектно-графічного моделювання, методом системного підходу.

Історико-порівняльний метод використано для вивчення українського авангарду в контексті культурного та мистецького розвитку початку ХХ століття, а також для зіставлення його з іншими авангардними течіями.

Метод синтезу та узагальнень застосовано при опрацюванні наукових джерел з метою систематизації та інтеграції основних теоретичних підходів, візуальних принципів і стилістичних характеристик.

Метод порівнянь використано для аналізу сучасних моушн-проектів з метою виявлення актуальних візуальних і технічних рішень.

Метод стилістичного аналізу дозволив визначити характерні візуальні риси українського авангарду (форма, колір, ритм, композиція), які можуть бути адаптовані до сучасного дизайну.

Художньо-композиційний метод застосовано для формування структури анімаційного рішення та гармонізації візуального ряду відповідно до естетики авангарду.

Метод проектно-графічного моделювання використано для розробки моушн-проекту як результату практичної апробації теоретичних висновків.

Системний підхід забезпечив цілісність дослідження – від аналізу джерел до створення завершеного дизайнерського продукту. Отже, усі 4 методи слугують досягненню мети дослідження – проаналізувати принципи та прийоми українського авангарду та розробити анімаційного рішення, що інтегрують його характерні графічні особливості у моушн-ролику.

Висновки до першого розділу

Зібрано та проаналізовано наукову літературу різних авторів щодо питання особливостей авангардного українського мистецтва. Не дивлячись на такий великий інтерес науковців до авангарду, тема вивчалася фрагментарно, що надає великий простір для дослідження особливостей та естетики цієї течії, для популяризацію спадщини та інтеграції її в інші сфери дизайну в умовах діджиталізації.

Окреслено методи дослідження, а саме історико-порівняльний метод, метод синтезу та узагальнень, метод порівнянь, метод стилістичного аналізу, художньо-композиційним метод, метод проектно-графічного моделювання, метод системного підходу.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ МУШН-ДИЗАЙН ПРОЕКТІВ

2.1. Специфіка створення моушн-дизайну

«Моушн-дизайн – вид проектно-художньої діяльності, спрямований на створення аудіовізуальної продукції за допомогою засобів дизайну, аудіо й комп'ютерної анімації, де єдність форми та змісту зумовлена рухом, з яким пов'язані всі художньо-естетичні характеристики» – саме таке визначення пропонує М. Мурашко у своїй дисертації [9, с. 7].

Дійсно, це визначення є влучним: у моушн-дизайні повідомлення передається через рух, графічні трансформації та взаємодію візуальних і звукових елементів, створених за допомогою комп'ютерних технологій. Попри те, що фінальний продукт моушн-дизайну існує у цифровій формі, його інструментарій надзвичайно широкий і синтезує риси різних мистецьких практик. Музика, архітектура, дизайн одягу, живопис, графічний дизайн та інші види творчості можуть знайти своє продовження у анімації завдяки гнучкості та експериментальному потенціалу процесу створення моушн-графіки.

Режисерські навички, надивленість, вміння слідувати сучасним віянням та естетичний смак визначають якість моушн-продукту. Найголовнішим є побудова цілісної візуальної концепції. В. Олійник[10] зазначає, що моушн-дизайн являє собою градієнт у часопросторі, демонструючи шлях графічного зображення від його стартової форми до фінальної з усіма проміжними етапами-кадрами.[10, с. 265]. Тому композиційні рішення розглядаються як послідовність кадрів, що розгортають зміст через темп, ритм, динаміку та акцентування.

Важливою складовою моушн-дизайну є взаємодія візуального ряду та звуку. Звуковий супровід – музика, ефекти, ритмічні акценти – підсилює емоційний вплив та формує структуру наративу. Синхронізації аудіо й відео створюється ефект цілісного сприйняття, формуючи єдиний комунікаційний простір, у якому рух, звук і графічні елементи взаємно підсилюють одне одного.

Технічна реалізація моушн-проектів вимагає використання спеціалізованого програмного забезпечення, що дозволяє поєднувати різні методи візуалізації й досягати високого рівня деталізації та виразності. Найбільш поширеними інструментами є Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender, Houdini та інші програми, орієнтовані на створення двовимірної та тривимірної анімації, симуляцій, візуальних ефектів і композитингу. Кожен із цих інструментів має власну специфіку, що визначає характер можливих художніх рішень. У зв'язку з цим технічна компетентність моушн-дизайнера безпосередньо впливає на якість та креативний потенціал кінцевого продукту.

Отже, специфіка моушн-дизайну полягає у поєднанні художнього мислення, режисерських навичок та високого рівня технічної підготовки, що разом забезпечують створення цілісного, змістовно й емоційно насиченого аудіовізуального продукту. Завдяки синтезу різних мистецьких практик, гнучкості цифрових технологій та здатності працювати з рухом як основним виражальним засобом, моушн-дизайн формується як самостійна й водночас міждисциплінарна сфера сучасної візуальної комунікації. Саме органічне поєднання візуального, звукового та технічного компонентів визначає його унікальність і відкриває широкі можливості для творчих інтерпретацій та інновацій.

2.2. Критерії відбору аналогів

Оскільки майбутній відеоролик базуватиметься на творчості представників українського авангарду, добір аналогів має бути зорієнтований не лише на формальну подібність чи загальну естетику, а й на розуміння принципів, що визначали розвиток авангардного мистецтва. Аналіз повинен враховувати взаємодію стилістичних, композиційних і концептуальних характеристик, які можуть бути релевантними для адаптації у сучасному моушн-дизайні. Важливим завданням є виявлення таких прикладів анімації та цифрової графіки, що демонструють інноваційні підходи до роботи з формою, рухом, кольором, типографікою й ритмікою – тих елементів, які були ключовими для українських авангардистів і водночас успішно інтерпретуються сучасними дизайнерами зараз.

Першим важливим критерієм є стилістична відповідність принципам авангарду, що передбачає наявність у відібраних аналогах характерних ознак авангардного мистецтва, таких як геометризація форм, експресивна та контрастна колористика, асиметрія, динамічні композиційні рішення, спрощення й узагальнення образів. Особливу цінність становлять роботи, у яких простежуються елементи напрямів, що мають прямі паралелі з творчістю українських художників авангарду.

Другим критерієм є використання художніх прийомів, наближених до візуальної мови українського авангарду. До таких прийомів належать ритмізація простору, фрагментарність, колажність, активна типографіка, експериментування з площиною й об'ємом.

Наступним критерієм є концептуальна спорідненість із авангардною ідеєю. Йдеться про здатність роботи пропонувати нестандартні підходи до побудови композиції, організації руху, структурування ритму й темпу.

Авангардне мистецтво історично ґрунтувалося на постійному пошуку нових форм, тому аналоги повинні не просто застосовувати технічні прийоми анімації, а використовувати рух як інструмент концептуального висловлювання.

Важливим критерієм також є синтез мистецьких практик, адже авангард характеризується перетином різних творчих дисциплін. Тому значущими є ті проекти, які гармонійно поєднують графіку, типографіку, звуковий дизайн та абстрактну анімацію, утворюючи цілісну аудіовізуальну систему.

Останнім критерієм є наявність сильної композиційної структури та продуманої режисури руху. Аналоги мають демонструвати цілісне композиційне мислення: логічне розгортання візуальних станів, виважені переходи, драматургічно вибудовані акценти.

Таким чином, критерії відбору аналогів спрямовані на забезпечення стилістичної й концептуальної відповідності майбутнього ролика історико-мистецькому контексту, а також на визначення найбільш ефективних технічних і композиційних рішень для побудови цілісної, змістовно насиченої аудіовізуальної оповіді.

2.2. Аналіз аналогів

За сформованими критеріями, а саме: стилістична відповідність принципам авангарду, використання художніх прийомів, наближених до візуальної мови українського авангарду, концептуальна спорідненість із авангардною ідеєю, синтез мистецьких практик, наявність сильної композиційної структури та продуманої режисури руху, було проаналізовано ряд аналогів.

Анімаційний ролик “Creativity Explained – On Color with Eddie Opara”¹, створений студією Oddfellows у 2021 році, вирізняється виразною стилістикою, що спирається на мінімалістичну, абстрактну графіку з чіткими геометричними формами, контрастною палітрою та динамічними композиціями, завдяки чому створюється візуальна чіткість і ритмічність. У ньому застосовані такі художні прийоми, як узагальнення форм, ритмізація простору, трансформація площин, колірні переходи та типографічна робота. З точки зору концептуального підходу, ролик використовує рух і зміну кольору як засіб передати ідеї, емоції та структуру інформації: він розглядає колір не просто як декоративний елемент, а як важливий компонент дизайну, здатний формувати настрій, впливати на сприйняття, створювати наративну глибину. Проєкт демонструє синтез технік за допомогою поєднання графічного дизайну, анімації та звукового супроводу, що працюють як інтегрована система. Його композиційна структура і режисура руху збудовані з ритмом та логікою: зміни кольору й форм відбуваються з розрахованим темпом, монтаж створює чітку послідовність кадрів, де кожен сегмент підсилює загальну ідею.

Відео “Serious Game Jam – G4C + GGJ”², створене GlobalGameJam у 2020 році, демонструє чітко вибудовану стилістику, що ґрунтується на динамічній графіці, яскравих контрастах і виражених геометричних елементах. Використані художні прийоми – ритмізація простору, активна типографіка, короткі фрагментарні композиції та чиста векторна графіка – дозволяють досягти високої візуальної виразності та структурної чіткості. Концептуально ролик тяжіє до ідеї експериментальної подачі інформації, де рух і монтаж не лише прикрашають, а й формують зміст через швидкі асоціативні переходи та напружений темп подій.

¹ <https://vimeo.com/561587283>

² <https://www.youtube.com/watch?v=qDkAMQt4l64>

Відео поєднує кілька медіа – графіку, інфографіку, анімацію, звуковий дизайн – створюючи мультимедійний комплекс, що працює як єдиний комунікаційний механізм. Композиційна структура побудована на логічному ритмі, чітких переходах і продуманій драматургії руху, що забезпечує цілісність ролика.

Проект “about vol5 PV”³ від REDesign official 2025 року має сучасний графічний стиль із чіткою структурою. У ньому використовуються гнучкі перетворення форм, контрастні та насичені кольори, абстрактні візуальні елементи, що створюють динаміку та відчуття простору. У ньому застосовані графічні та анімаційні прийоми як інструменти для створення настрою та емоційного впливу: форми, кольорові блоки та їх трансформації слугують не просто декоративно, а як візуальні «маркери» зміни, розвитку, руху. Концептуально ролик працює через ритмічність, а злагоджені переходи, зміна темпу та візуального тембру формують певну драматургію. Також проект демонструє мультимедійність: графіка, анімація, ритм і, можливо, звук (якщо передбачено) утворюють цілісну аудіовізуальну композицію. Композиційна структура має логіку: змінювані форми і кольори слідує темпу, змінам у настрій і ритмі.

Проект-колаборація “Offset. – Waves System”⁴ двох студій, shoobAKA та Papier Plié, 2024 року побудований на геометричних абстракціях, модульних блоках, контрастних кольорових масах та чітких композиційних рішеннях, що створюють відчуття ритму, простору і структури. Використані художні прийоми формують цікавий графічний ритм, який одночасно мінімалістичний і складний. Концептуально проект демонструє експериментальний підхід до візуальної презентації, завдання полягало у розробці модульного барельєфу, на який накладається анімація, що робить

³ <https://vimeo.com/1069110103?fl=pl&fe=vl>

⁴ https://www.behance.net/gallery/219498757/Offset-Waves-System?tracking_source=curated_galleries_motion

сприйняття нестандартним і змістовно глибшим. Завдяки цьому рух і форма стають не лише декоративними, а функціональними елементами, що інтегруються у реальну просторову інсталяцію. Проєкт також є зразком синтезу медіа: він об'єднує паперовий дизайн, моушн-графіку, проєкційний мапінг та інсталяцію, що створює цілісне аудіовізуальне враження. Композиційна структура має продуману режисуру, модулі змінюють форму й колір у злагодженому темпі, трансформації виглядають плавно, а весь проєкт утворює цілісну, впорядковану візуальну розповідь.

Відео “Knife Intro”⁵ 2024 року від студії PRAND вирізняється яскравою візуальною побудовою, у якій домінують чіткі графічні маси, різкі переходи та ритмічна зміна форм, що створює відчуття напруги й енергії. Проєкт використовує широкий спектр художніх засобів, які формують виразну пластичну мову. Концептуально ролик побудований як інтенсивний руховий жест: кожен кадр сприймається як частина єдиного імпульсу, що нарощує динаміку й підкреслює характер проєкту. Мультимедійна складова проявляється у взаємодії звукових ударів із графічними змінами, що формує чіткий ритм та посилює емоційне занурення. У технічному плані робота демонструє використання сучасних інструментів анімації та композитингу, помітні точні таймінги, ретельно налаштовані трансформації та складені переходи. Композиція вирізняється виваженістю: автори працюють із масштабом, порожниною кадру та напрямками руху, що створює відчуття керованості кожного візуального елемента й робить ролик структурно завершеним.

Проєкт “Google for Startups – Two Desperados”⁶ 2024 року від вищезгаданих Oddfellows демонструє чітку й сучасну графічну стилістику. Відео

⁵ <https://vimeo.com/994999768?fl=pl&fe=ti>

⁶ <https://vimeo.com/522518184>

побудоване на абстрактних та спрощених формах, часто з геометричними елементами, що плавно трансформуються, що створює відчуття ритму, простору й візуальної структури. Використані візуальні прийоми, такі як морфінг, масштабування, поступові переходи форм і кольорів, формують виразну графіку, яка діє як самостійний засіб комунікації. Перетворення форм і рух відіграють роль «наративного мотиву», що підсилює зміст і настрій. Композиційна структура відео добре продумана, зміни форм і композиції відбуваються з належним темпом, рухи виглядають органічно та гармонійно, що робить сприйняття легким і цілісним.

Анімація “Holiday Animation Flashback”⁷ 2024 року від студії Brick Visual – це сильний приклад сучасної моушн-графіки, де форма, рух і зміст працюють як єдине ціле. Графічно виражена стилістика з мінімалістичними формами та чіткими кольоровими блоками, що створює впорядковану, абстрактну візуальну мову та підкреслюють контраст і просторову ритміку. Плавні трансформації, морфінг форм, стилізовані 2D-елементи з «імітацією» тривимірності формують відчуття руху та розвитку, де кожен кадр акуратно переходить у наступний, задаючи чіткий темп. Концептуально ролик акцентує увагу на символах, що наповнює анімацію змістом і соціальним підтекстом. Проєкт поєднує графіку, анімацію, звуковий супровід та наративну концепцію, що створює цілісне аудіовізуальне висловлення. З технічної точки зору робота реалізована у Adobe After Effects з доопрацюванням «faux 3D» елементів. Композиційно ролик має чіткий ритм і структуру, рухи й переходи підпорядковані наративному розвитку.

⁷ https://www.behance.net/gallery/211331817/Holiday-Animation-Flashback-Brick-Visual?tracking_source=curated_galleries_motion

Висновки до другого розділу

Визначено специфіку створення моушн-проектів. Саме через цю специфіку моушн-дизайн формується як самостійна й водночас міждисциплінарна сфера сучасної візуальної комунікації та відкриває широкі можливості для творчих інтерпретацій та інновацій.

Сформовано критерії, за якими відбувався аналіз аналогів майбутнього проекту, а саме: стилістична відповідність принципам авангарду, використання художніх прийомів, наближених до візуальної мови українського авангарду, концептуальна спорідненість із авангардною ідеєю, синтез мистецьких практик, наявність сильної композиційної структури та продуманої режисури руху.

Проведено аналіз аналогів за зазначеними вище критеріями. Проекти, розглянуті у межах дослідження, засвідчують, що сучасний моушн-дизайн пропонує широкий спектр прийомів і підходів, релевантних для інтерпретації візуальних принципів, закладених у творчості українських авангардистів. Це створює підґрунтя для розробки власного проекту, у якому поєднуються історичні художні принципи та сучасні цифрові технології.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ: РОЗРОБКА МОУШН-ДИЗАЙН ПРОЄКТУ «АВАНГАРД IN MOTION»

3.1. Концепція моушн-дизайн проєкту

Моушн-дизайн є потужним інструментом сучасної візуальної комунікації, що відкриває широкі можливості для творчих інтерпретацій та інноваційних рішень. Його гнучкість та технологічність дають змогу переосмислювати мистецькі традиції та переносити їх у нові медіаформати. Завдяки цьому різні види творчості можуть знаходити нові форми вираження та розширювати власну аудиторію.

Український авангард – один із найважливіших художніх напрямів початку ХХ століття, який сформував унікальний пласт національної культури. Його особливість полягає у тісному зв'язку з українською мовою, фольклорними мотивами, побутовими образами та міським середовищем, що поєднувалися з модерністськими пошуками форми й радикальними експериментами. Художники українського авангарду створили власну візуальну мову, де геометризація, динаміка, смілива колористика, типографіка та інноваційні композиційні рішення стали основою естетичного мислення.

Проєкт спрямований на осмислення українського авангарду як цілісного культурного явища у площині сучасного моушн-дизайну. Його метою є не буквальна реконструкція чи копіювання історичних творів, а переосмислення їхн принципів з позиції цифрової анімації. Такий підхід дає змогу дослідити спадщину не як історичний набір образів, а як динамічну систему художніх методів, яку можна адаптувати до нових форм і засобів.

У межах проекту візуальні образи базуються на роботах представників різних течій українського авангарду, але адаптовані до потреб сучасної моушн-графіки. Стилiзація дозволяє зберегти характерні риси авангардної мови водночас переосмисливши їх у русі, ритмі, темпі, а також у взаємодії з цифровими текстурами та анімаційними переходами. Таким чином, фінальний продукт набуває цілісності, але не втрачає зв'язку з історичним контекстом.

Анімація в проєкті виступає не лише технічним засобом, а й інструментом художнього висловлювання. Вона дозволяє розкрити новий погляд на авангардну спадщину, перевести статичні композиції у рух, зробити форму динамічною, а колір – часовою структурою. Через поєднання ритму, трансформацій, графічних переходів та звукового супроводу український авангард постає у новому вимірі – як жива, актуальна та відкрита до інтерпретацій культурна традиція.

Отже, проєкт має на меті не лише створити візуальний продукт, а й актуалізувати авангардну естетику в сучасному цифровому середовищі, зробити її зрозумілішою та доступнішою для ширшої аудиторії. Завдяки засобам моушн-дизайну український авангард отримує можливість «зазвучати» по-новому, розкриваючи свій потенціал у контексті сучасної візуальної культури.

3.2. Етапи створення моушн-дизайн проєктів

Процес створення моушн-дизайн-проєкту є багаторівневим і складається з послідовності етапів, що поєднують творчі, технічні та концептуальні аспекти.

Робота починається з постановки завдання, у межах якої визначається мета проєкту, його функції, особливості комунікаційного повідомлення та

технічні вимоги. На цьому етапі формуються основні орієнтири, що впливають на подальші рішення.

Далі відбувається дослідження та збір референсів: аналізуються аналогічні проекти, визначаються релевантні стилістичні тенденції, художні джерела та технічні прийоми, що можуть бути корисними для реалізації задуманого. Зібраний матеріал стає підґрунтям для формування концепції. Розробляється ідея, драматургія руху, наративна структура та сценарій, який може бути як текстовим, так і абстрактно-графічним.

Наступним кроком є створення сторіборду, що дозволяє побачити попередню композицію та логіку зміни кадрів. Після нього формується аніматик, який демонструє темпоритм, довжину сцен та основні переходи.

Коли структура ролика погоджена, розробляється стилістика: визначаються колірні рішення, графічна мова, типографіка, створюються ключові кадри, що ілюструють вигляд майбутньої анімації. На етапі виробництва графіки створюються всі необхідні візуальні елементи, такі як ілюстрації, 3D-моделі, текстури, фонові графіка, типографічні блоки та інші компоненти.

Після цього розпочинається основний анімаційний етап, під час якого графічні об'єкти оживлюються. Застосовується 2D- та 3D-анімація, морфінг, рух камер, процедурні техніки, а також інші методи, що відповідають стилю проекту. Паралельно або після цього виконується звукове оформлення. Створюється саунд-дизайн, добирається музика, відпрацьовуються ритмічні акценти й синхронізація зі зміною зображення.

На наступному етапі всі елементи поєднуються в єдину композицію, де відбувається зведення шарів, застосування ефектів, фінальна кольорокорекція та опрацювання переходів для досягнення цілісності.

Далі здійснюється фінальний рендеринг, у межах якого відео експортується у потрібному форматі відповідно до технічних вимог платформи.

Завершальним етапом є тестування й перевірка. Оцінюється коректність відтворення, якість зображення, синхронізація звуку та відповідність технічним параметрам.

Отже, процес створення можна поділити на етапи, серед яких: постановка завдання, дослідження аналогів та пошук референсів, розробка концепції та сценарію, створення сторіборду, аніматик, розробка стилістики та візуальних елементів, виробництво графіки, анімація, звукове оформлення, композитинг та фінальна збірка, рендеринг та фінальна перевірка. Кожен етап має свою специфіку та впливає на якість, цілісність і ефективність фінального аудіовізуального продукту.

3.3. Проектне рішення мушн-ролику «АВАНГАРД in motion»

У межах проекту було поставлено завдання створити мушн-ролик «АВАНГАРД in motion», покликаний продемонструвати можливості інтеграції авангардних художніх технік у сферу сучасного мушн-дизайну. Реалізація проекту здійснювалася поетапно відповідно до структури, окресленої у попередньому підрозділі, що забезпечило методичну послідовність та цілісність творчого процесу.

На підготовчому етапі були сформульовані концепція проекту, визначено його завдання та ідейно-художні орієнтири. Проведений аналіз візуальних аналогів дозволив виокремити релевантні прийоми трансформації, стилізації та ритмізації, придатні для інтерпретації візуальних принципів, притаманних творчості українських авангардистів, що дало можливість виробити відповідну

стилістичну стратегію поєднання історичного матеріалу із сучасними інструментами цифрової анімації.

Референсною базою для мушн-проекту стали роботи представників українського авангарду різних напрямів, що охоплюють живопис, графіку, дизайн костюму, архітектуру та декоративне мистецтво. До переліку ключових джерел увійшли: «Чорний квадрат», «Чорний квадрат та червоний квадрат», «Супрематизм» і «Дівчата у полі» Казимира Малевича, «Портрет доньки» Олександра Богомазова, «Рельєф А» та проєкт пам'ятника «Председателя земної кулі» Василя Єрмилова, дизайн костюму Олександри Екстер для фільму «Аеліта», обкладинка до збірки «Українська поезія» у виконанні Василя Кричевського.

Сценарна структура ролику передбачає поетапну трансформацію візуальних форм: елементарні геометричні фігури переходять у складні композиції, композиції – у людські образи, а ті, своєю чергою, трансформуються в архітектурні структури, що завершуються типографічною композицією з назвою проєкту. Така послідовність відображає логіку розвитку образності та акцентує увагу на взаємозв'язку між різними пластами авангардної естетики.

На етапах сторіборду та аніматіку було визначено характер основних переходів між сценами. Пріоритетними засобами стали склейки у русі, а також морфінг, що забезпечують плавність, ритмічність та логічність візуальних трансформацій.

З огляду на різні типи образів, стилістика ролику не є однорідною: початкові сцени виконані у плоскому 2D-стилі, що поступово ускладнюється через введення градієнтних заливок, покадрової анімації, а також 3D-візуалізації для архітектурних об'єктів і структур. Фінальний блок побудовано на основі типографічної композиції, що завершує наратив.

Усі елементи анімації створювалися із використанням програмного забезпечення для двовимірної та тривимірної анімації, зокрема Adobe Photoshop,

Adobe After Effects та Blender. Для формування звукового супроводу було залучено звукорежисера, який здійснив запис музичного фрагменту та необхідних аудіоефектів, забезпечивши ціліність аудіального та візуального ряду.

Фінальну версію ролику відрендерено у форматі .mp4 з роздільною здатністю FullHD, що гарантує сумісність із більшістю платформ для демонстрації аудіовізуального контенту.

Отже, у межах проєктного рішення проведено комплексну й послідовну реалізацію всіх необхідних етапів, що дало змогу створити якісний, змістовно наповнений та технічно довершений аудіовізуальний продукт.

Висновки до третього розділу

Визначено основну концепцію проєктного рішення, яка полягає в переосмисленні українського авангарду засобами моушн-дизайну. Сформовано візуальну та стилістичну основу анімації, що поєднує авангардні художні принципи з цифровими технологіями. Окреслено підхід, який дозволяє актуалізувати авангардну естетику та адаптувати її до потреб сучасної візуальної комунікації.

Визначено повну структуру процесу створення моушн-дизайн проєкту та окреслено ключові етапи його реалізації. Сформовано цілісне уявлення про робочий процес, який забезпечує ефективне планування та якісну реалізацію аудіовізуального продукту.

На основі проаналізованих матеріалів та власних висновків була представлена проєктна пропозиція створення моушн-ролика «АВАНГАРД in motion», спрямованого на інтеграцію авангардних художніх технік у формат сучасної цифрової анімації. У межах роботи послідовно реалізовано всі основні етапи створення моушн-дизайн проєкту. Комплексний підхід

дав змогу відтворити ключові принципи українського авангарду засобами моушн-дизайну, забезпечивши цілісність, ритмічність і стилістичну узгодженість аудіовізуального продукту.

ВИСНОВКИ

У даній роботі встановлено, що український авангард є самобутнім культурним феноменом, який сформувався на перетині модерністичних пошуків та традицій українського мистецтва. Опрацьована література засвідчила фрагментарність попередніх досліджень щодо системного аналізу візуальних ознак українського авангарду, що визначає актуальність теми та потребу в її подальшій розробці в контексті сучасного дизайну. Узагальнення праць дослідників дозволило сформувати теоретичну основу для подальшого аналізу й створення анімаційного проєкту, а обрані методи дослідження забезпечили комплексний підхід до вирішення поставлених завдань.

Висвітлено, що моушн-дизайн як міждисциплінарна галузь поєднує художнє мислення, режисерську логіку та технічну експертизу, що створює широкі можливості для роботи з авангардною естетикою. Визначено ключові критерії, що регламентують відбір релевантних аналогів, та проведено їх аналіз, який засвідчив потенціал сучасних моушн-проєктів для інтерпретації геометричної мови, ритміки, експериментальних композицій і трансформацій, властивих українському авангарду. Сформовано практичне підґрунтя для створення стилістично цілісного й концептуально вмотивованого анімаційного рішення.

Сформовано концепцію та описано реалізацію проєкту «АВАНГАРД in motion». що ґрунтується на принципах авангардного мистецтва та можливостях сучасної цифрової анімації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Пузиркова А. Питання визначення понять «модернізм» і «авангард» в українському образотворчому мистецтві 1910–1930-х років. *Humanities science current issues*. 2020. Т. 1, № 31. С. 202–209. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/31.213778> (дата звернення: 01.06.2025).
2. Дубрівна А. Особливості українського авангардного руху та його значення у формуванні абстрактного мистецтва України. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2017. Вип. № 31. С. 109–120. URL: <http://doi.org/10.5281/zenodo.573812> (дата звернення: 01.06.2025).
3. 1. Карпов В. В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Ukrainian Art Discourse*. 2024. № 3. С. 43–53. URL: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.3.6> (дата звернення: 01.06.2025).
4. Чоп Т. О. Естетика візуального в творчості українського футуризму. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. 2010. Вип. № 43. С. 209–216.
5. Кара-Васильєва Т. Формування дизайну в Україні художниками авангарду. Нариси з історії українського дизайну: Зб. статей / *Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України; за заг. ред. М.І. Яковлева; Редкол.: В.Д. Сидоренко (голова), А.О. Пучков, О.В. Сіткарьова та ін. К.: Фенікс* 2012. С. 111–121. URL: <https://elib.nlu.org.ua/view.html?id=3253> (дата звернення: 01.06.2025).
6. Прокопчук І. Мистецтво Василя Єрмилова в контексті “радянського культурного експерименту”. *ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв*. 2012. Вип. № 23. С. 344–354.
7. Прокопчук І. Просторові ідеї супрематизму: від площини до об’єму. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку*

- (напрям: культурологія). 2023. Т. 46. С. 216–226.
URL: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.699> (дата звернення: 01.06.2025).
8. Українські авангардисти як теоретики та публіцисти : зб. статей / [упоряд. Д.О. Горбачов.] – К. : РВА Тріумф, 2005. – 384 с.
9. Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика) : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства. Харків : Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2017. 23 с.
10. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. – *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну* 2022. Т.5 № 2. С. 261–269. URL: <http://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/266917/263053> (дата звернення: 01.06.2025).