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

Суміна Анна Григоріївна

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК “ДОБРИВО”

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.
_____ А.Г. Суміна

Керівник: Кліманов Сергій Валерійович
викладач

Харків–2022

ЗМІСТ

ВСТУП 3

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Анімаційний ролик “YOUR GRACE”..... 6

1.2. Концепт гри “Vandrowka” 7

1.3 Анімаційний ролик комікс “GROMISLAV” 7

1.4. Анімаційний ролик “Father” 8

1.5. Анімаційний ролик “Winter Fox” 10

1.6. Синематик до комп’ютерної гри «Бага Яга» 10

1.7. Синематик гри “IODJ”..... 11

1.8. Анімаційний ролик “BLOOM” 12

1.9. Анімаційний ролик “Manjadikaalam”..... 13

1.10. Анімаційний ролик “Lucid dream” 14

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ..... 15

ВИСНОВОК..... 18

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ..... 20

ДОДАТОК 1..... 21

ДОДАТОК 2..... 26

ДОДАТОК 3..... 35

ВСТУП

Головна ідея проекту полягає у створенні анімованого коміксу, що буде передавати істину та не буде нівечити українські міфи. Провідною історією роботи стане розповідь, яка втілена за допомогою анімації, про одного з міфологічних створінь, а саме – про Перелесника.

Українська міфологія — це окремий світ у якому живуть різні персонажі, які проживають різноманітні ситуації, творять свою власну історію, з якими трапляються магічні події. Це така широковідома тема, але напрочуд незвідана. Вона ховає у собі надзвичайну кількість цікавостей, розповідей, переплетінь, відносин між персонажами давніх міфів та легенд, будь то Мавка, Чугайстер, Вовкулака, Вій чи Перелесник.

Українська міфологія, як в дохристиянські часи, так і після них, була сповнена найдивовижнішими легендами, казками та міфами. Надзвичайні істоти, за переказами предків, населяли кожен куточок рідної землі: від будинку до озера, від лісу до болота – все було сповнено добрими чи злими потойбічними силами. [2] Після прийняття християнства міфологічні вірування відокремилися у язичництво, а ті, хто дотримувався подібного сприйняття світу, стали називатися язичниками або поганцями, тому в наш час зустрічаються наступні назви: поганська або язичницька міфологія.

Перелесник — демонічна істота, персонаж української міфології, який відвідує жінок у вигляді зірки, що падає. Втілюється в образ померлих близьких та коханих. Перелесник приходив до тих жінок, які дуже тужили за небіжчиком (в деяких місцевостях України вважали, що Перелесник — це, власне, і є дух покійного коханого, за яким сумує людина). Будучи “двійником” померлого коханого чоловіка, Перелесник міг вступати в шлюбний зв’язок із жінкою. Діти, які народжувалися від цього загадкового персонажа української демонології,

були мішкуватоподібні, завжди хотіли їсти, але при цьому дуже погано розвивалися. Зовні вони нагадували одмінків (дітей, підмінених нечистою силою).

Вигнати цього демона з домівки, в якій він вирішив оселитися, дуже важко, на відміну від інших духів нашої міфології (наприклад, Антипка — "домашнього" чорта, якого викурювали освяченим зіллям). Вважалося, що допомогти позбутися Перелесника могли лише такі рослини, як рута, тойя, маруна (теж обов'язково освячені). Однак було небезпечно докоряти жінці за зв'язок з Перелесником, бо він міг спалити хату, якщо його розгнівити.

Згідно з деякими повір'ями, Перелесник висмоктував кров у людини, з якою перебував у стосунках. Міг і задушити. Крім того, що він був спокусником жінок, Перелесник був також уособленням блискавки, метеорита й інших атмосферних явищ, які лякали наших з вами предків. У ряді регіонів України образ Перелесника змішувався з образом Змія. На жаль, зв'язок Перелесника та Змія ще недостатньо досліджений нашими етнологами та фольклористами. [1]

Актуальність теми. Тема слов'янського фольклору завжди була і досі залишається надзвичайно популярною, особливо тема дарк фентезі, де міфологічні історії розраховані на більш дорослу аудиторію та зберігають дійсний зміст та мораль. Основна задача, яка поставлена у моєму проекті — це намагатися передати істинну суть міфів, легенд, переказів, адже майже всі історії переписуються, викривляються та втрачають все справжнє значення та дійсні наміри і мотиви у діяннях міфологічних істот. Більшість українських міфів існували як жахи чи такі собі застереження для дітей та молодих, щоб ті були обачнішими. Коли дорослі розповідали дітям легенди з української міфології, то історії були трохи прикрашеними та менш правдивими. Саме тому мій проект має на меті заглибити спільноту в реалії українського народу стародавніх часів, коли магія була невіддільною частиною людського життя.

Новизна ідеї. Погляд на українські легенди, героїв цих сказань через призму правдивості, дійсності. Розповідь про Перелесника з елементами сюжетності та композиційності розповіді для більшого заглиблення глядача, споживача проекту у зміст розповіді та роль героя легенд у ній.

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

1.1. Анімаційний ролик “YOUR GRACE”.

У анімації ZULU “YOUR GRACE”[1] 2016 року, ми можемо спостерігати цікаве поєднання чорно-білих кольорів та жовтого кольору, це прийнято називати монохромною роботою, але у якій э лише один додатковий колір. Також ми можемо побачити прінт з чорних крапочок, що є елементом поп-арту, що робить суцільну картину стильною та сучасною. Можна сказати, що робота виглядає наче комікс, бо завжди анімація знаходиться у рамці. Також це привертає нашу увагу лише до центру. Форматом був обраний квадрат, що є дуже важким для будь-яких композиційних рішень, але це робить роботу цікавішою та оригінальнішою. Даний аналог виконаний у техніці класичної покадрової анімації з використанням додаткових технологій.

Це трохи арт-хаусне комічне відео, яке є кліпом до музикального треку, в якому оспівується кохання. У центрі сюжету дівчина, яка збирається зустрітися з коханим, коли він прийшов, то почав прибирати за допомогою пилососу, а вже далі можна лише будувати теорії, що саме трапилося.

Цей аналог зацікавив мене своєю лаконічною графікою, цікавим композиційним рішенням, а також кольоровою гаммою.

[1] https://vimeo.com/161609992

1.2. Концепт гри “Vandrowka”

Автором роботи є Маргарита Ванік, білоруська дизайнерка, випустила вона його в 2021 році, як свою дипломну роботу. Ми можемо побачити концепт гри[2], що розповідає нам про дівчинку Іванку, основною ціллю якої є дійти до величезного дуба, а саме Вирая. В цьому аналозі основну картину складають міфологічні білоруські істоти, що допомагають, або заважають на дорозі головної героїні. Робота виконана здебільш за допомогою анімації костей, та інших більш технологічних варіантів 2д анімації. Кольорова гамма помірна, події відбуваються у чарівному лісі, то ж основним кольором є зелений, а одяг дівчини є здебільш червоним, тобто контрастним до оточуючого світу. В дизайні інших персонажів простежується природний вплив. Міфологічні істоти живуть в лісах, болотах, річках, під землею, в зв’язку з цим, персонажі мають зовнішній вигляд виходячи з їх довкілля.

Міфологія частіш за все розглядається невід’ємно від природи. Кожна локація представляє собою унікальну просторову композицію. Ігрові локації заповнюють тільки частину екрана, створюючи ефект фокусування уваги на певній області та має чітку границю взаємодії. Стилістика локацій в порівнянні з дизайном головної героїні сильно деталізована, присутні світлотіньові відношення, зображення не плоске. В якості фона локацій використовується однотонний рослинний орнамент. Також в грі використовуються природні об’єкти, характерні для білоруських територій, та являються атрибутами білоруської природи.

1.3 Анімаційний ролик комікс “GROMISLAV”

Цей трейлер до коміксу був створений в 2019 році графічним дизайнером Трістан Гіон. У цьому аналозі[3] ми можемо побачити історію про міфологічного велетня на ім’я Громіслав. По сюжету Сварог своїми стрілами розірвав небесний

[2] https://www.behance.net/gallery/123722653/Vandrowka-Game-Concept
[3] https://www.behance.net/gallery/108169745/GROMISLAV

спокій та звідти його брат Хорс послав вогонь на лютих велетнів. Чутки про пожежу нарешті дійшли до велетня Громислава, перетворивши його тривалий сон на кошмар, він прокинувся у страху та з питанням, чим же займалися його брати. Ця подія лунала аж до Рода, бога, що створив недавно кілька планет, та відпочивав на вершині Світового дерева. Йому хотілося тиші. Але йому заважала ця ворожнеча між богами та велетнями. Він злився, во вважав, що велетні не заслуговують жити на планеті Сварога. І доручив своїм синам позбутися від цих шкідливих істот.

Сама анімація являється трейлером до коміксу, до можна побачити усю історію Громіслава. Ролик виконаний за допомогою сучасних видів анімації.

Графіка дуже приємна на вид, має багато маленьких деталей, тому хочеться роздивлятися кожен кадр окремо, щоб побачити усю красу малюнку. Кольорова гамма завжди різна, один кадр може бути більш теплим, інший – навпаки, більш холодним. Дизайн персонажів характерний для їх ролі антагоністів та протагоністів, наприклад, головний герой має більш округлі форми, що дозволяє зрозуміти його доброту, а от злий герой має багато гострих кутів, має гострі зуби, нігті та ніс. А є ще персонажі нейтральні, ми маємо вже самі по сюжету зрозуміти, чи вони більш відносяться до добра, чи зла. Можна ще побачити різницю у колорах: Боги мають здебільшого синій та охру, а велетні - червоній та фіолетовий, але ми можемо побачити, що лише один Громіслав, з усіх велетнів, має кольорову палітру богів, що робить його білою вороною.

1.4. Анімаційний ролик “Father”

“Father”(2012) [4] — анімаційний документальний фільм, заснований на п’яти реальних історіях. Він був показаний на більш ніж 100 фестивалях (включаючи Аннесі, Клермон-Ферран, Штутгарт, Лондон, Бредфорд) і отримав 26 нагород (у тому числі DOK Leipzig, Chicago, Anim'est)

[4] https://vimeo.com/39043244

Фільм “Father” показує п'ять паралельних реальностей, у яких відбуватиметься неможливий діалог між дитиною та батьком. Фільм заснований на автентичних переживаннях кількох молодих людей - інтерв'ю Діана Іванова - а потім об'єднаний в анімаційну документальну історію п'ятьма унікальними режисерами анімації.

“Father” – чудовий приклад успішної міжнародної співпраці: це болгарська, хорватська, німецька копродукція; радником сценарію був відомий британський режисер Філ Маллой; Загальним керівництвом займався болгарський режисер Іван Богданов, який працював з п’ятьма режисерами з усієї Європи, щоб створити п’ять історій: Моріц Майєрхофер з Німеччини, Аспарух Петров і Росиця Ралева з Болгарії, Дмитро Ягодін з Росії та Велько Попович з Хорватії.

“Father” був спростований Compote Collective у спільному виробництві з Bonobostudio та Eyecatch Productions та за підтримки Фонду Роберта Боша, Хорватського аудіовізуального центру та Болгарського національного кіноцентру.

“Father” - це суб'єктивний особистий проект. Він був зроблений, тому що невелика група людей була зворушена концепцією і вирішила втілити її в реальність. Мабуть, дивлячись цей фільм, не треба думати про комунізм, про перехідний період і все, що з ним пов’язано. Ці історії виходять за межі Болгарії, вони можуть відбуватися в інших географічних місцях і в перехідні періоди. Крім того, саме такі міркування надають значення нашому особистому досвіду.

Ця подорож означає саму сутність Батька. Фільм починається: «Який перший образ спадає вам на думку, коли ви думаєте про свого батька?», «Він вам подобається?», «Чи розмовляєте ви з ним?»

Це питання створює емоційну основу фільму, і саме ця ідея спонукала нас спочатку досліджувати це питання, не в пошуках певних відповідей, а щоб

спровокувати глибшу дискусію на тему, з якої багато хто з нас має гострий особистий досвід.

1.5. Анімаційний ролик “Winter Fox”

Ролик був зроблений авторами Ари Гибсона та Джейсона Паммента у 2011 році. Арі Гібсон - художник та дизайнер відеоігор. Він почав свою кар'єру в індустрії в 2017 році. З тих пір Gibson встиг попрацювати з Team Cherry. Gibson узяв участь у першому проекті у 2017. Це була гра Hollow Knight, видана Team Cherry для PC, Xbox One, PlayStation 4 та Nintendo Switch.

Джейсон Паммент — автор та ілюстратор із Аделаїди, Південна Австралія. Його дебютний графічний роман «Скарби в озері» вийде 7 вересня 2021 року у видавництвах HarperAlley (Північна Америка) та Allen & Unwin (Австралія/Нова Зеландія).

У цьому аналозі[5] ви можете побачити гарний приклад монохромної роботи з одним додатковим кольором. Уся увага глядача буде лише на яскравій лисиці, бо на фоні білого снігу вона буде виділятися. На мою думку, автор анімації таким способом хотів показати, яка лисичка маленька та самотня на фоні безмежної білої картини. Що для неї найголовніше зараз, це її родина, що вона є центром цієї роботи. Це маленьке лисеня пройшло дуже великий шлях в пошуках своєї нори, але навколо не було нічого, така, наче зимова пустеля, де таке невинне лисеня може спокійно загубитися. Але все закінчилося добре, мати лисиця знайшла своє дитя, та повернула її до інших своїх діток. Сюжет ролика дуже простий, але саме зображення та графіка заворожують, анімація дуже плавна та жива, що дозволяє з усієї своєю увагою споглядати пригоди маленького лисеня.

1.6. Синематик до комп’ютерної гри «Бага Яга»

Відео було зроблено як дипломна робота на здобуття ОКР «Бакалавр» у ХДАДМ, студенткою Марія Волосник у 2021 році. Саме цей аналог[6] мав таку

[5] https://vimeo.com/44088118
[6] https://www.youtube.com/watch?v=e40LTIGCE00

задачу: відобразити сучасне оновлене бачення українського фольклору. Робота виконана в растрі з імітацією мазків пензля, використовуються в більшості своїй плавні лінії, що робить картину м’якою та живою.

Колір у роботі є важливою складовою, що допомагає глядачеві зрозуміти емоції героїв та відчути усі події на собі. Анімація наче мереживо, покриває кадри та робить історію магічною. На задньому плані ми можемо побачити петриківський розпис та іноді вишиванка, які нагадують нам, що події відбуваються в Україні.

В центрі сюжету ми можемо побачити українську дівчину у якої є близька хвора людина, за якою вона доглядає. І щоб поставити на ноги, вона вирішує піти шукати цвіт папороті до лісу. На її щастя вона таки знаходить цю рослину, але злі духи не дають так просто її забрати, вони женуться за дівчиною, їй наче вдається втекти від них, та вона падає в прірву. Здається, що вона померла, її волоси побіліли. Та її знайшов якийсь добрий дух лісу, та врятував їй життя, але все не так просто – вона також стала якимось міфічним створінням, якщо дивитися на назву ролика, то можна зрозуміти, що вона стала Бабою Ягою.

Цей аналог захопив мене своїм поглядом на українську міфологію, та своїми прийомами анімації, завдяки яким ролик став динамічним та цікавим.

1.7. Синематик гри “IODJ”

Відео було зроблено як дипломна робота на здобуття ОКР «Бакалавр» у ХДАДМ, студенткою Тетяною Константіновою у 2021 році. Це відео[7] – дизайн фантазійної гри за мотивами слов’янської міфології. Механіка гри, як ми можемо побачити, пов'язана з малюванням слов'янських символів, для боротьби з нечистю, лікування, пошуку активності на карті, відновлювання витривалості. Наприклад, такі символи як: «Сваор», «Громовик», та інші. В середині локації знаходиться велике дерево з символами на своїй корі, яке зв'язує світ людини зі

[7]https://www.youtube.com/watch?v=rEYODt9WADE&list=PL-PZhsny35EX2VuSvSWBZSDfH4VFhtJt5&index=9

світом Наві (світ світлих слов'янських Богів). Головним героєм у грі є антропоморфне створіння, що подорожує чарівним світом, захищає поселення людей, вбиває злих духів, наприклад, мавок.

У грі присутня стилізована 3D-графіка з використанням мальованих текстур. Головні кольори в ролику: блакитний, синій та фіолетовий.

1.8. Анімаційний ролик “BLOOM”

Короткий анімаційний фільм[8] від французької іллюстраторки, дизайнерки - Ауралін Марі, 2021 року. Авторка має ще декілька анімацій, але ця найпопулярніша. Анімація триває більш трьох хвилин та розповідає нам історію дівчини-школярки, що має дивний недуг – на її обличчі виростають квіти. Чому це відбувається саме з нею – незрозуміло, але у інших однолiток такого немає. Вона починає заклеювати квіти пластирами, але якась однокласниця все одно помічає, що щось не так, здирає пластир, та бачить квітку. Головна героїня втікає у сльозах: с тих пір вона зрізає ці квіти ножицями. Її життя йшло спокійно, але самотньо, але одного вечора вона зустрічає хлопця, з такими ж квітами на обличчі, вони закохуються з першого погляду, та вона перестає ховати свої квіти, як і він. Але він покидає її, на пляжі, де вона кидає свою квітку у воду. Вода стає чорною, та від дотику дівчини, поглинає її. Ї останні кадри, де ми бачимо як квіти на ній зацвіли так, що окрім її обличчя вже не було видно нічого.

Я можу припустити, що це анімація про любов до себе. Дівчина полюбила свої квіти у кінці, у цьому їй допоміг їй її колишній. Квіти – наче символ її справжньої натури, що вона завжди скривала та пригнічувала, але любов допомогла відкритись дівчині світу. І хоч чоловік пішов від неї, вона все одно тепер буде любити себе – такою, яка вона є.

Цей аналог зачепив мене своїм глибоким сюжетом. Графіка легка та стильна, анімація плавна, а кольори приємні, що робить ролик комфортним для

[8] https://www.behance.net/gallery/115203779/Animated-Short-Film-BLOOM

споглядання. Спочатку анімація, завдяки своїм кольорам та анімації – розслабляє та піднімає настрій. Потім, коли дівчина почала зрізати квіти, кольори змінилися на більш темні, що показує її період хандри, що засмучує глядача. А далі, кохання дівчини: з хаотичною анімацією на різноманітними кольорами, що показує, що вона можливо вперше почала жити, що її життя тепер рясніє багатьма сильними емоціями. Але її кохання закінчується та світ загублює свої барви, усе навколо становиться темним, та неяскравим. Але кінець, на мою думку щасливий – коли вона повністю заростає квітами, вона знаходить свій спокій.

1.9. Анімаційний ролик “Manjadikaalam”

Це анімаційний короткий фільм[9] за авторством Падмасрі Муралі у 2021 році. Падмастрі Муралі – це індійська візуальна дизайнерка, іллюстраторка та аніматорка. Вона полюбляє писати історії про жінок та дітей, і цей ролик не став винятком.

«Манджадікалам – це подорож дівчини до спогадів дитинства, де вона збирала «Манджаді», червоні насіння. Вона несла з собою щасливі зерна спогадів, а неприємні ховала в старих скляних банках.

Роки метаморфоз залишили в ній почуття горя і втрати. З нею залишається не гнів і не пригніченість, а багато запитань до себе та до світу» - так каже сама авторка про свою роботу.

В центрі сюжету є дві лінії – мала дівчина та її доросла версія, що повернулася до місця, де вона зростала, та придається спогадам.

[9] https://www.behance.net/gallery/140091761/Manjadikaalam-Animated-Short-Film

1.10. Анімаційний ролик “Lucid dream”

Цей ролик[10] був зроблений в 2013 році дизайнеркою, іллюстраторкою Джоан Джу. Джоан Джу – починаюча дизайнерка, яка зараз вивчає дизайн взаємодії в Університеті Мальме. Її навчили критично мислити, використовуючи різні методи для проведення досліджень користувачів, UX-дизайну, дизайну інтерфейсу користувача та швидкого створення прототипів.

Графіка анімації зроблена за допомогою текстурних пензлів, сама анімація покадрова, але зроблена за допомогою костей та інших сучасних методів анімації, що спрощують роботу дизайнера. Намальовано усе з ефектом наче з м’ятим папером, робота монохромна з лише чорно-білою гаммою.

Головний герой це хлопчик, що ліг спати, та його дух полетів мандрувати кудись до неба. На кадрах ми можемо побачити локації інших квартир у цьому багатоповерховому будинку, перша – це кімната з людиною, що дуже полюбляє котів, це видно по усіма речами для кішок та подертим кріслом. Ще вище – кімната якогось чоловіка, що спокійно сидить, та дивиться телевізор, у нього є камін, через який вилітає спляча натура головного героя. Він летить далі за хмари, та зустрічає сидячу на місяці дівчину. Вони сподобалися одне одному, тому дівчина підійшла та поцілувала його у щічку. І на цьому моменті з’являється сонце і головний герой прокидається, хоч і не хотів цього.

[10] https://www.behance.net/gallery/12834141/Animated-Illustration-%28Short-Film%29

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЕКТУ

Завданням даного проекту є створення анімаційного ролика за мотивами слов'янської міфології, а саме, історії такого створіння, як Перелесника. Ролик розраховано на молоду аудиторію, жінок та чоловіків у віці 15-35 років. Головним завданням проекту було створення історії кохання Перелесника, та трохи розповісти про нього, зробити світ з локаціями та персонажами, що базується на слов’янській міфології, реалізація його, як анімаційний короткий фільм.

За схему був обраний стандартний лінійний (хронікальний) спосіб побудови розповіді сюжету, що складається з послідовних епізодів, приріст сцен відбувається за лінійною шкалою часу. Іншими словами, в таких сюжетах зв’язок між подіями – тимчасова, тобто події змінюють одна одну в часі, слідуючи одне за іншим.

Робочий процес над анімаційним коротким фільмом складався з чотирьох етапів. Перший етап – написання сценарію з цікавою історією. Другий етап – створення дизайну персонажів. Треба було придумати образи Перелесника, Мавки, Дівчини та її загиблого коханого. Так як міфічні створіння мають антропоморфний вигляд, я домалювала їм довгі вуха, щоб було одразу помітно, що вони не є людьми. Вони усі носять традиційний український одяг, який я трохи стилізувала під сучасний вид. Третій це розробка розкадровки – треба було намалювати увесь сюжет анімації, та зробити з нього аніматік, щоб було зручніше розуміти приблизний час анімації. Четвертий етап – це створення відеоряду та подальший монтаж. Анімації я малювала відштовхуючись від ключових кадрів, які намалювала по розкадровці.

Завдяки цій анімації я би хотіла донести до людей, що в українській міфології є багато цікавих створінь, які б багато хто міг використовувати для

розробки популярних ігор або повнометражних фільмів. Найчастіше українську міфологію дуже паплюжать, залишаючи від її персонажів лише назву і прибираючи усі цікаві характеристики. Наприклад, найчастіше мавок роблять дуже позитивними персонажами, забуваючи про те, що вони по своїй натурі часто заводять чоловіків до ліса, для того, щоб вони заблукали, та ще у них діра у спині. Тобто увесь контент, який зараз існує про українську міфологію дуже дитячий, тому з нього прибирають усі негативні якості міфологічних створінь.

У моїй історії головним героєм буде перелесник, який навідався до своєї подруги мавки, яка колись завела одного хлопця до лісу, що й загинув тут. Для перелесника то розвага – знаходити померлих людей, приймати їх вигляд, та йти до сім'ї погиблого, щоб пожити серед людей. Найчастіше він приймає вигляд молодих чоловіків, щоб потім розважатися з їхніми дівчинами. А якщо вона йому сподобається, він завжди може перетворити її на відьму та забрати до себе у гніздо. Але якщо дівчина не згоджується на такі умови, то він просто спалює її разом із хатою. Перелесник один із найсильніших злих духів, від нього майже неможливо позбутися. Тому нещастя для того, у чий будинок він потрапив.

Перелесник знов гадав розважитися з черговою дівчиною, що так чекає на свого коханого удома. Але не тут то трапилося, він уперше закохався у людську дівчину, він захотів забрати її до себе, тому прийняв свій звичайний вигляд рудого хлопчини з зміїними очами. Але дівчина відмовила йому, у її серці був лише її коханий, вона не могла жити з якимось змієм, лише тому, що він цього побажав. Перелесник збісився, як так, йому відмовили, він хотів вже спалити хату, разом с коханою, але не зміг. Навіть такий жорстокий дух, як виявилося, мав почуття. Вони не дали йому вбити дівчину, тому він покинув її ні з чим. По дорозі додому він знову зайшов до лісу та знов натрапив на скелет загиблого. В ярості, він узяв його с землі, бажаючи знов змінити вигляд, та піти розважатися далі. Але, він не зміг. У той момент, він зрозумів, що усе це, не дасть йому того,

що дала йому та дівчина. Що усі його діяння ніколи насправді не приносили йому такої радості і він просто поступав, як і усі, він не знав, що можна по іншому. Але тепер він узнав про це. І більше ніколи той перелесник не знущався над жінками, бо, можливо, сам став трохи людянішим. А з того черепа виросла квітка, тому нехай мертві так і залишаються лише добривом для землі.

ВИСНОВОК

Українська міфологія, як і багато аспектів української культури у сучасного молодого покоління не є популярним або цікавим, бо лише деякі репрезентації української міфології є або застарими, або дитячими, тому багато деталей може бути втрачено. Зараз, у світі останніх подій, уся Україна зрозуміла, що наша культура не є такою популярною, як, наприклад, у Китаї, тому що країна-агресор завжди пригнічувала її, або ще гірше, привласнювала, кажучи, що у нас немає своєї культури. Тому місія моя та інших українців – популяризувати щось українське. Мене вже давно цікавить саме українська міфологія з її багатим різноманіттям цікавих персонажів, які б ідеально підійшли для жанру дарк фентезі, що дуже полюбляє моє покоління. Тобто моя робота створена саме для підлітків та молодих людей, які полюбляють такі ігри та серіали, як, наприклад «Відьмак».

Моя анімація зроблена у монохромній гаммі, але з додатковим кольором, що дуже контрастний на фоні чорно-білого світу. Таким способом я хотіла би привернути увагу глядача саме на персонажів, бо лише їх волосся мають якийсь колір, і вони стають центром картини. В моїй роботі центром сюжету повинні бути емоції та переживання персонажів, бо саме це повинно розкрити Перелесника, як дуже цікаву істоту з української міфології. Його зріст, як персонажа протягом сюжету, повинно зацікавити людину, щоб вона потім пішла і почитала більше інформації про таку істоту.

Також на декілька кадрів у анімації з’явиться мавка, але вона не повернеться спиною до камери, бо усі ми повинні знати, що там лише діра з нутрощами, і їй це показувати кожен раз необов’язково.

Дівчина у сюжеті є сходинкою для розвитку Перелесника, саме вона пробудить у ньому людяні емоції, такі як любов, співпереживання, та інші. Так,

він не став від цього людиною, але чи це важливо? Багато людей, навіть і не назвати людьми через їх вчинки.

Згідно моєї ідеї – кожне створіння у цьому світі може стати кращою – лишень забажати цього.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. https://uamodna.com/articles/ukrayinsjka-mifologiya-perelesnyk/ (дата звернення 25.05.2022).
2. https://vsviti.com.ua/ukraine/77661 (дата звернення: 25.05.2022).
3. Бойчук О.В., Голобородько В.М., Ополев М.Л., Сбітніва Н.Ф. «Дизайн і аргономіка: українсько-англійський термінологічний словник» Харків: ХДАДМ, 2021, 240с.

ДОДАТОК 1

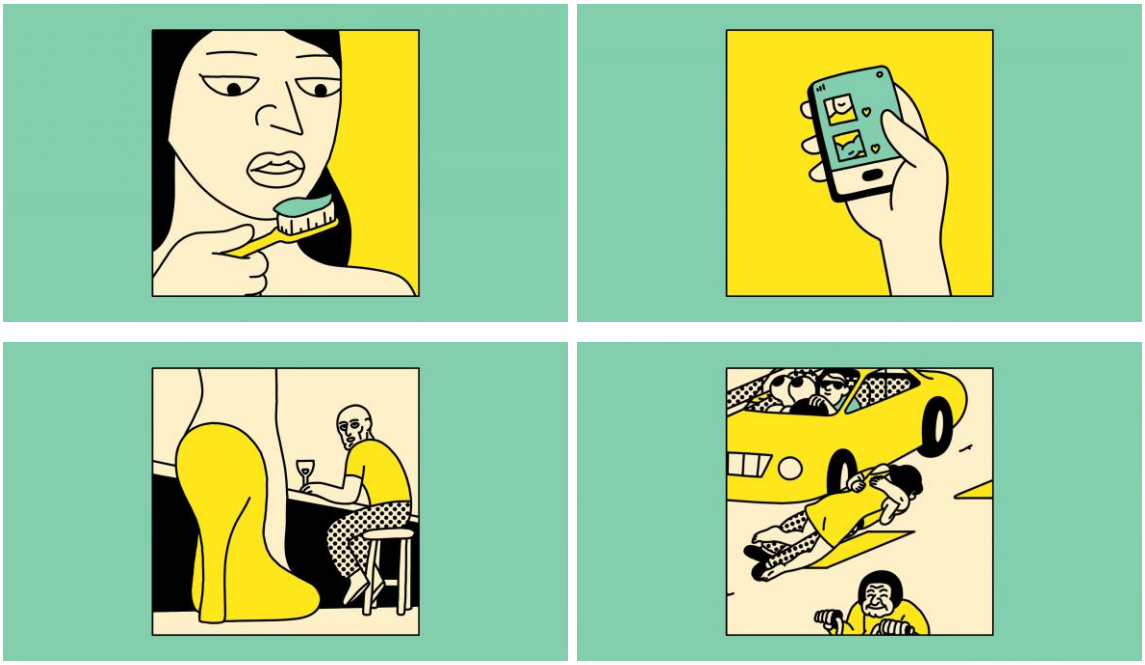


Рис. 1.1. Анімаційний музикальний ролик ”YOUR GRACE”



Рис 1.2. Концепт гри “Vandrowka”



Рис. 1.3. Анімаційний ролик комікс “GROMISLAV”

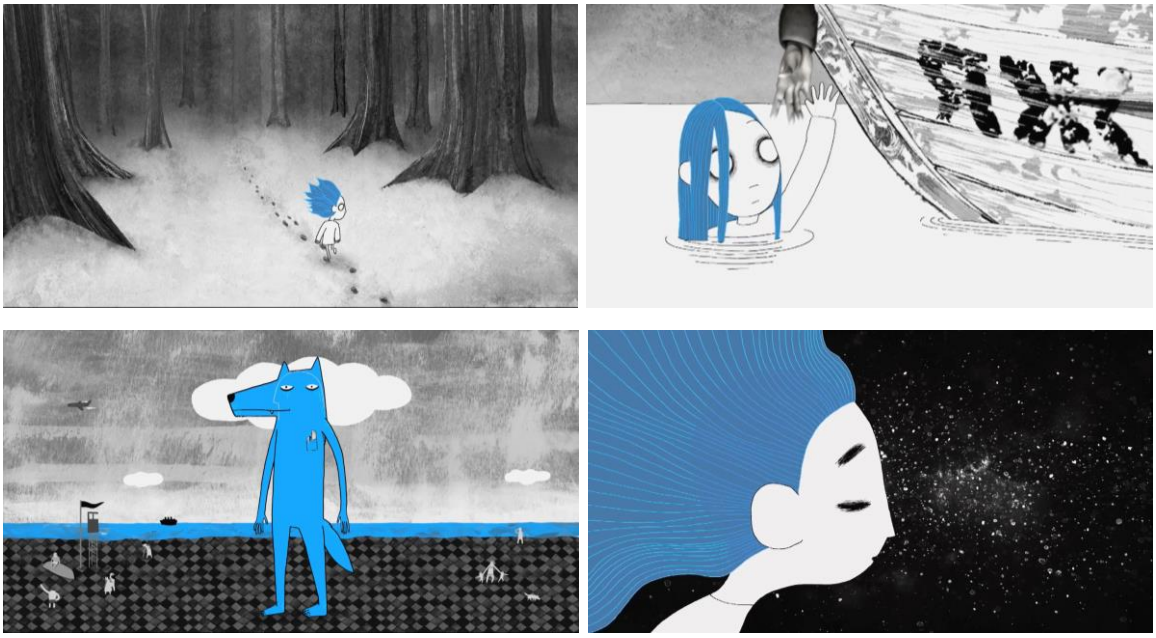


Рис. 1.4. Анімаційний ролик “Father”

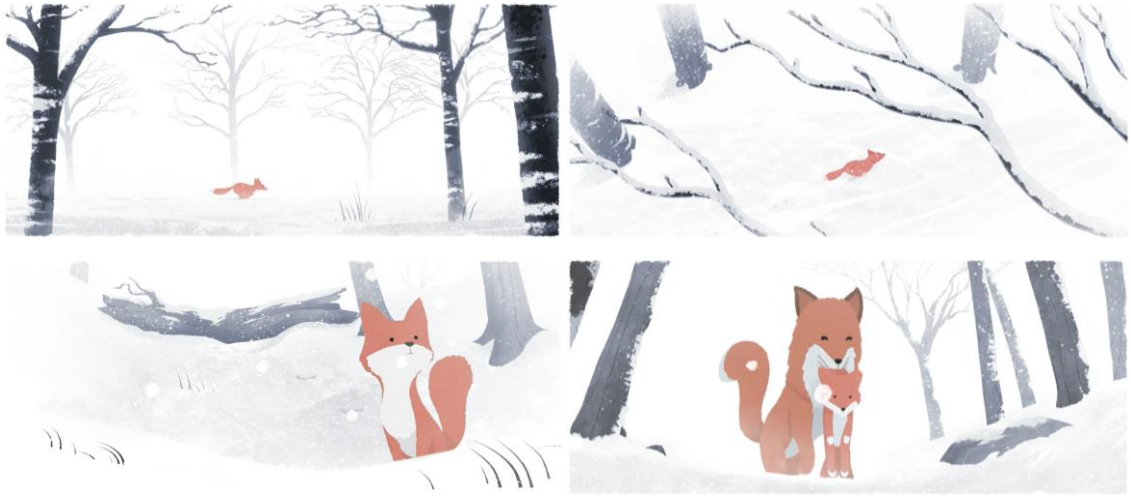


Рис. 1.5 Анімаційний ролик “Winter Fox”



Рис. 1.6. Сінематик для комп’ютерної гри «Баба Яга»



Рис. 1.7. Синематик гри “IODJ”

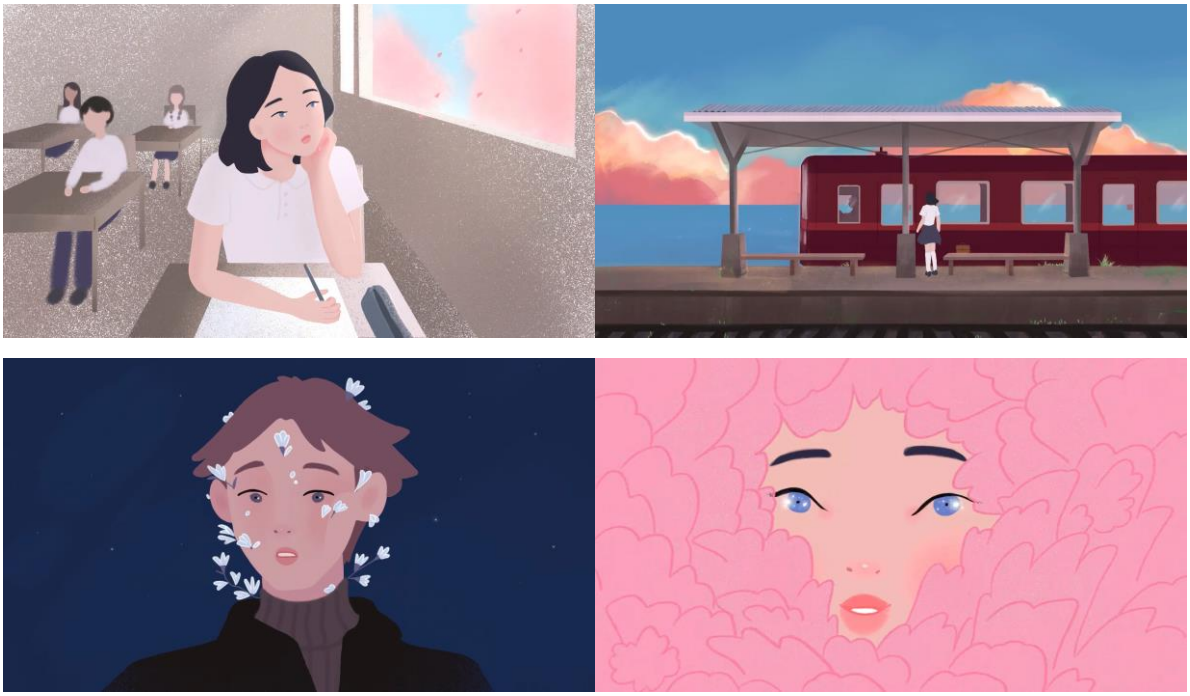


Рис. 1.8. Анімаційний ролик “BLOOM”



Рис. 1.9. Анімаційний ролик “Manjadikaalam”



Рис. 1.10. Анімаційний ролик “Lucid dream”

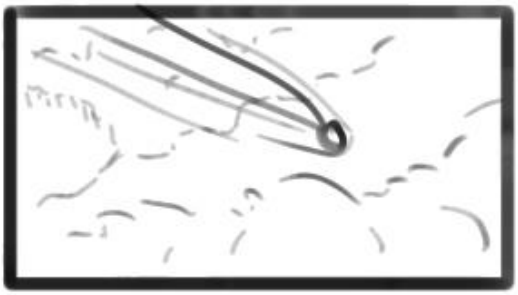
ДОДАТОК 2



Летить метеорит.



То летить перелесник.



Перелесник залітає до лісу.



Він йде по лісу й дивиться по сторонам, виглядає свою подругу



Мавка виглядає із-за дерева, махає рукою Перелеснику.



Череп лежить під деревом, Мавка показує на нього.



Перелесник бере його до рук, та проводить перед обличчям.



Він поміняв свій вигляд на вигляд мертвого чоловіка.



Мавка та перелесник прощаються одна з одним..



З злібною усмішкою він уходить з лісу.



Він вийшов з лісу та виглядає у село, де жив той чоловік.



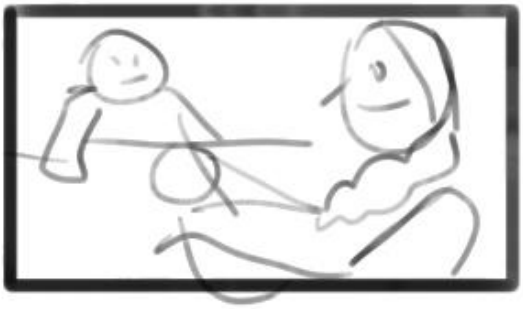
Перелеснсик стучить у двері.



Двері відчиняє дівчина, що чекала на свого коханого.



Вона кидається в обійми до свого хлопця.



Вони проводять разом час, вона готує їсти.



Сушиться білизна.



Вона спить на ньому, а він спостерігає.



Він посміхається та гладить її по голові.



Дівчина уходить, прощається.



Він дивиться у дзеркало та грустить.



Він перевтілився на себе.



Але дівчина повернулася й побачила його перевтілення.



Він намагається доторкнутися до дівчини.



Вона плаче.



Він злиться.



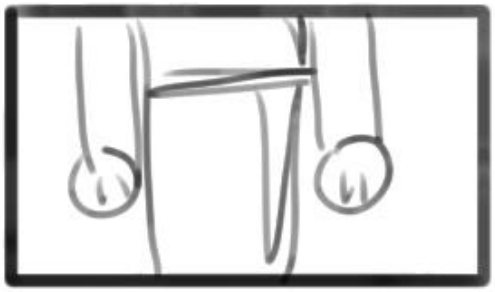
Він запалив вогонь в лодонях.



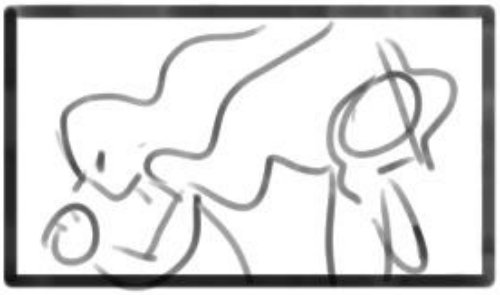
Вона в повному жаху.



Він не може дивитися на її сльози.



Він гасить вогонь, та опускає руки.



Він втікає.



Понурений він йде у лісі.



Він помічає щось.



Перелесник підіймає череп з землі.



Він замислюється, чи потрібно воно йому.



Він вирішує піти й не перевтілюватись.



З черепу виростає квітка, бо людина залишилася на місці, наче добриво.

ДОДАТОК 3

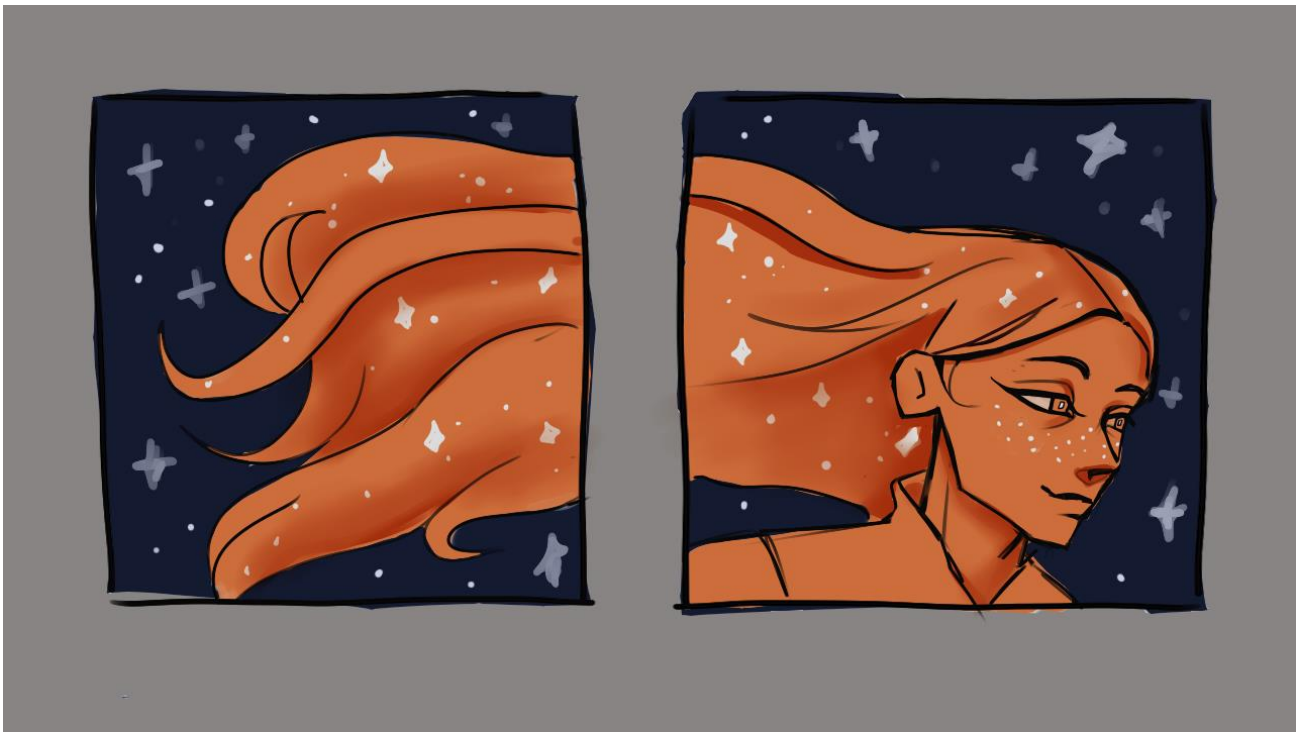


Рис. 3.1. Перша версія Перелесника

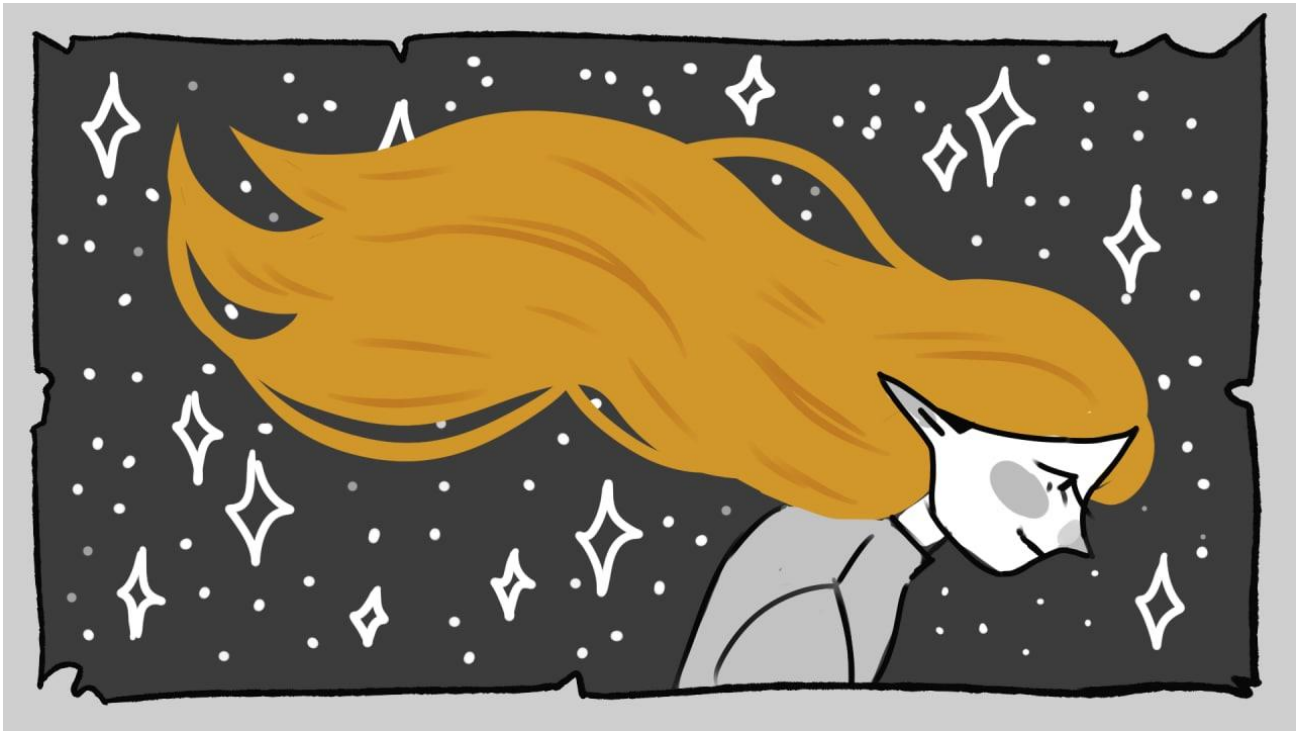


Рис. 3.2. Друга версія перелесника