

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра мультимедійного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну айдентики анімаційного проекту з використанням
національної символіки

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Дизайн (за видами)

Виконала: студентка групи МгД1-23

Семашко К. К.

Науковий керівник к.т.н. Васильєва О.С.

Рецензент к.т.н., доцент Слітюк О.О.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Семашко К. К. Розробка дизайну айдентики анімаційного проєкту з використанням національної символіки

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

В кваліфікаційній роботі досліджено особливості розробки дизайну айдентики до анімаційного проєкту з використанням етнонаціональної символіки. Визначено теоретичні засади та практичні підходи до створення візуальної айдентики для анімаційних проєктів, які базуються на використанні етнонаціональних символів. Проаналізовано історичний розвиток української анімації та роль національної символіки у формуванні її унікальної естетики. Виявлено ключові принципи адаптації культурного спадку до сучасних візуальних комунікацій. Представлено дизайн айдентики до короткометражного анімаційного фільму

Ключові слова: *айдентика, анімаційний проєкт, національна символіка, брендинг, дизайн, культура.*

SUMMARY

K. K. Semashko. Development of Branding Design for an Animation Project Using National Symbolism

Qualification thesis for the Master's degree in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification thesis explores the peculiarities of developing branding design for an animation project based on the synthesis of national symbolism of Ukraine. The theoretical foundations and practical approaches to creating visual identity for animation projects based on national symbols are defined. The historical development of Ukrainian animation and the role of national symbolism in shaping its unique aesthetics are analyzed. Key principles for adapting cultural heritage to modern visual communications are identified. The thesis presents a branding design concept for a short animated film

Keywords: identity, animation project, national symbolism, branding, design, culture.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1 Теоретичне дослідження сучасних проблем розробки айдентики в анімаційних проєктах	10
1.1 Анімація та айдентика: сучасні підходи та технології	10
1.2 Особливості індустрії анімації в Україні	18
РОЗДІЛ 2 Дослідження принципів використання національних мотивів та символіки в анімаційних дизайн-проєктах	24
2.1 Аналіз існуючих анімаційних проєктів з використанням національних мотивів	24
2.2 Використання символіки в анімаційних проєктах	62
2.3 Використання етно національних символів в айдентиці сучасних анімаційних проєктів	65
РОЗДІЛ 3 Практична реалізація проєкту	70
3.1 Розробка концепції айдентики для анімаційного проєкту з використанням національних мотивів	70
3.2 Технічна реалізація елементів айдентики	72
3.3 Презентація та оцінка розробленого дизайну айдентики	75
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	80
ДОДАТКИ	85

ВСТУП

У сучасному світі мультимедійні технології відіграють ключову роль у візуальній комунікації, зокрема у сфері анімаційного дизайну. В умовах зростаючої глобалізації та взаємодії культур питання збереження ідентичності та національних особливостей стає особливо актуальним. Українське мистецтво та національна символіка є важливими елементами культурної спадщини, які мають потенціал для активного використання в сучасних анімаційних проєктах, надаючи їм унікальності та автентичності. Водночас, у міжнародній практиці створення анімаційної айдентики з використанням національних мотивів є важливим інструментом популяризації культури, який може сприяти розвитку національного бренду на глобальній арені.

Однією з головних проблем у розробці анімаційних проєктів є питання дизайну унікальної візуальної айдентики, яка була б водночас сучасною та базувалася на культурних традиціях. Українська національна символіка протягом століть еволюціонувала, набуваючи різних форм у живописі, архітектурі, народному мистецтві та графічному дизайні. Однак її використання в сучасних анімаційних проєктах залишається недостатньо дослідженим та розвиненим, що зумовлює необхідність глибшого аналізу.

Актуальність теми Українські анімаційні проєкти, які використовують національні мотиви, мають значний потенціал для формування позитивного іміджу України на міжнародній сцені. Використання національної символіки у дизайні айдентики дозволяє не лише підкреслити автентичність, але й створювати емоційний зв'язок між проєктом та глядачем, що сприяє підвищенню впізнаваності та популярності анімаційного продукту. Необхідність дослідження зумовлена браком систематизованого підходу до інтеграції національної символіки в сучасний анімаційний дизайн. Більшість проєктів покладається на стандартні прийоми, які не враховують культурної специфіки та глибинних символічних значень. Відтак, розробка методології використання національних

елементів у процесі створення айдентики для анімаційних проєктів є важливим завданням для дизайнерів та митців.

Метою дослідження є розробка дизайну айдентики для анімаційного проєкту з використанням української національної символіки. Для досягнення цієї мети були поставлені такі завдання:

- дослідити історію та еволюцію української національної та етнонаціональної символіки;
- проаналізувати існуючі приклади використання національних мотивів та символіву сучасних анімаційних проєктах;
- визначити основні елементи етнонаціональної української символіки,;
- розробити візуальну концепцію айдентики для анімаційного проєкту;

Об'єктом дослідження є дизайн-проєктування візуальної айдентики для анімаційного проєкту.

Предметом дослідження — айдентика анімаційних проєктів.

Методи дослідження. Для досягнення поставлених цілей у роботі використовувалися такі методи: аналітичний метод, порівняння та систематизація.

Наукова новизна. Досліджено історію розвитку анімаційного дизайну. Визначено періоди анімації з їх особливостями та характерними ознаками і систематизовано. Визначено основні особливості дизайну української анімації у кожний період.

Практична цінність отриманих результатів дослідження полягає у можливості їх застосування у процесі розробки анімаційних проєктів, спрямованих на популяризацію української культури. Розроблена методика може бути використана дизайнерами для створення унікальної айдентики, яка поєднує сучасні тренди в анімаційному дизайні з глибокими національними символами. Отримані результати також можуть бути корисними для розвитку національних брендів та створення мультимедійних проєктів, спрямованих на просування української культури на міжнародній арені.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження пройшли апробацію, що були представлені на III Міжнародній науково-практичній конференції Інновації в архітектурі, дизайні та мистецтві: до 100-річчя факультету архітектури НАОМА, I Міжнародна науково-практична конференція SCIENCE AND TECHNOLOGY: CHALLENGES, PROSPECTS AND INNOVATIONS. Результати роботи були представлені на творчому конкурсі стартапів "Кращий стартап КНУТД 2024", що був приурочений до V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості"

Публікації. Опубліковано дві тези: «Історичні процеси розвитку мистецтва в Україні XIX- XX ст.», «Національні мотиви в сучасному українському відео-дизайні» та одна стаття «Історичні процеси розвитку мистецтва в Україні XIX- XX ст.».

Структура і обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (61) та додатків. Обсяг роботи 80 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ПРОБЛЕМ РОЗРОБКИ АЙДЕНТИКИ В АНІМАЦІЙНИХ ПРОЄКТАХ

1.1. Анімація та айдентика: сучасні підходи та технології

Анімація – це техніка створення рухомих зображень, в якій нерухомі зображення або об'єкти змінюються з визначеною швидкістю, створюючи ілюзію руху, включаючи 2D-анімацію (наприклад, малюнки або цифрові зображення), 3D-анімацію (з використанням комп'ютерної графіки) і стоп-моушн (рухаючи реальні фізичні об'єкти) та багато інших технік. Анімація широко використовується у кіно, рекламі, відеоіграх, науковій візуалізації та багатьох інших галузях.

Основні принципи анімації були розроблені для створення плавних, реалістичних рухів, таких як розтягування істискання об'єктів, підготовчі рухи, поступове прискорення і уповільнення, вторинні рухи, синхронізація з реалістичними швидкостями і балансування сил.

Складність визначення терміну "анімація" та його відношення до кінематографу пояснюється недостатнім теоретичним дослідженням цієї області. Протягом тривалого періоду вона залишалася поза рамками систематичних теоретичних розвідок і піддавалася вивченню переважно з практичної точки зору. Дослідниця Н. Кривуля вказує, що упродовж ХХ століття відсутнє чітке визначення терміну "анімація". Аніматор Ф. Хитрук у 1980-х роках визначив анімацію як процес створення руху шляхом послідовної зйомки зображень кадр за кадром, використовуючи різні матеріали та техніки.

Термін "анімація" може розглядатися як жанр кіно, якщо дивитися на неї як на процес створення рухомих зображень. Проте на сьогоднішній день, з появою нових форм анімації, таких як анімовані рекламні ролики, телевізійні вставки та інтерактивні історії на веб-сайтах, поняття "анімація" виходить за межі класичного визначення фільму. Це розширене трактування включає лялькові,

мальовані та комп'ютерні мультфільми, а також інші форми, відділяючи анімацію від кінематографу. У цій роботі "анімацією" будемо вважати лялькові, мальовані та комп'ютерні мультфільми, використовуючи терміни "анімація" та "мультиплікація" як синоніми.

Якщо розглядати анімацію з такої точки зору, то її можна вважати жанром кіно. Проте на сьогоднішній день це поняття дещо звужене. Наприклад, Н. Кривуля згадує появу нових видів та форм анімації, наприклад, анімовані рекламні ролики, вставки на телебаченні, анімовані сцени у комп'ютерних іграх, інтерактивні історії на сайтах... Такі явища відокремлюють анімацію від кінематографу, бо не вписуються в класичне визначення фільму як сукупності фотографічних зображень, послідовно розташованих на плівці, створених для показу на екрані [2, с. 7].

Анімація постає як синтетичне явище, що включає елементи образотворчого мистецтва, літератури, музики, театру. Додатково наведемо декілька сучасних визначень анімації, що подані у різних словниках, аби визначити спільні риси поняття: 1. Анімація – це фільм, в якому малюнки або ляльки рухаються («An animation is a film in which drawings or puppets appear to move» [61]). 2. Анімація – це фільм, в якому, здається, що малюнки і тварин рухаються («a film/movie in which drawings of people and animals seem to move» [60]). 3. Анімаційне кіно – синтетичне аудіовізуальне мистецтво, в основі якого лежить ілюзія оживлення створених художником об'ємних і пласких предметів чи об'єктів предметно-реального світу, зафіксованих покадрово на кіно- та відеоплівці чи на цифрових носіях [31].

Можна стверджувати, що ці визначення стосуються вузького трактування анімації, а не широкого, яке пропонує Н. Кривуля. Тож у цій роботі під «анімацією» будемо розуміти лялькові, мальовані та комп'ютерні мультфільми.

Отже, виокремимо характерні риси анімації:

- синтез візуального і звукового ряду, використання різних видів художньої мови: образність, символізм, жаргон, аби підкреслити характери персонажів;

- умовність світу у якому діють герої, тобто це вигадані обставини, що мають свої правила і причинно-наслідкові зв'язки;
- стилізація героїв (почерпнута із коміксів, як вже згадувалося у підпункті 1.1 цієї роботи);
- герої та світ: плоскі для мальованої анімації чи об'ємні для лялькової, пластилінової, комп'ютерної 3D-графіки;
- «оживлення» предметів, рухоме зображення.

Анімація ґрунтується на принципі діяльності зорових аналізаторів, використовуючи інертність зорового сприйняття. Основна відмінність між анімацією та відео полягає в способі представлення руху. Відео використовує безперервний рух, розбитий на дискретні кадри, тоді як анімація використовує незалежні малюнки або графічні файли, виведені в послідовності для створення ілюзії безперервного руху.[2]

Айдентика в анімації – це візуальне вираження унікальності та впізнаваності бренду або проекту, реалізоване за допомогою анімаційних елементів. Вона є невід'ємною частиною загальної айдентики бренду і включає в себе ряд графічних, колірних, типографічних і стилістичних рішень, які формують загальне враження від анімаційного проекту або продукту.

Ключові елементи айдентики в анімації включають:

Стиль анімації – визначення унікального стилю, який відповідає темі та цінностям проекту. Це може бути класична 2D-анімація, графічний мінімалізм, мультяшний стиль, реалістична 3D-анімація тощо.

Колірна палітра – вибір кольорів, які передають настрій, створюють емоційний зв'язок і роблять проект легко впізнаваним. Наприклад, яскраві, теплі кольори можуть створити доброзичливий образ, тоді як холодні або темні кольори можуть підкреслити драматизм.

Типографіка – це використання шрифтів для заголовків, написів та інших текстових елементів. Стилі шрифтів можуть відображати характер проекту, наприклад, комічний, серйозний або технологічний.

Логотипи та графічні символи – логотипи та інші візуальні знаки часто

анімовані для підвищення впізнаваності бренду.

Саундтреки – звукові ефекти, фонові мелодії або звукові логотипи (сигнали, пов'язані з брендом) використовуються для створення цілісного аудіо-візуального досвіду.

Айдентика в анімації допомагає зробити проект унікальним та емоційно близьким для аудиторії, зміцнюючи зв'язок між брендом та аудиторією, надаючи йому впізнаваності та цілісності. Працюючи над складовою айдентики, слід працювати і над технічним вирішенням кожного питання.

Векторна анімація, яка використовується у двовимірній комп'ютерній анімації, ґрунтується на векторній графіці. У векторній графіці лінії описуються математично, що дозволяє створювати зображення за допомогою ліній, що характеризуються формою, товщиною, кольором, та іншими властивостями. Векторна графіка дозволяє легко масштабувати та виконувати різні перетворення над зображенням, що робить її зручною для зберігання та обробки.

Однією з переваг векторної анімації є її ефективність у використанні обсягу даних, оскільки векторні файли можна легко масштабувати та змінювати без втрати якості. Зображення створене векторною анімацією може бути ефективно відображено на растрових дисплеях з високою роздільною здатністю.

Однак важливо враховувати, що векторна анімація доцільна в поєднанні з класичною анімацією та растровою графікою. Навчання різним технологіям анімації і вміння їх доцільно поєднувати є важливим для створення високоякісного мультфільму, особливо для початківців у цій сфері.

Процес створення мистецької векторної анімації відрізняється від технічної сторони векторної комп'ютерної анімації. У мистецькій векторній анімації приділяється особлива увага авторському сюжету, сценарію, детальному вивченню та моделюванню персонажів з різних ракурсів, надаючи їм характер та емоційність. У цьому контексті використовуються принципи Уолта Діснея, закони композиції та графічні елементи, такі як зміна товщини контурів, використання прозорості, тіней, закони перспективи, а також геометричні примітиви.

В мистецькій векторній анімації важливий аспект - це креативний підхід до створення анімаційних персонажів. Вона виходить за межі технічних аспектів та враховує художні та емоційні аспекти, які формують унікальність кожного персонажа.

Технологічний аспект векторної анімації зазвичай розглядається примітивно в інформатичних аспектах, обмежуючись розміщенням, відображенням та знищенням об'єктів. Проте, автори вказують на те, що це технічне ремесло не враховує мистецтва, яке визнається в створенні анімаційного мистецтва.

Автори висловлюють погляд, що векторна технологія анімації є не просто технічним інструментарієм, а частиною мультимедійного дизайну, насамперед ґрунтуючись на мистецтві. Вони вбачають технології як засіб полегшення роботи художника-аніматора та розширення його творчих можливостей.

Зокрема, векторна технологія вважається ефективною та гнучкою для створення анімаційних персонажів, забезпечуючи плавність рухів, передачу емоцій та спрощення процесу ліпсингу (синхронізації звуків та рухів персонажа). Ця технологія також сприяє ефективнішому управлінню композицією малюнка та допомагає створити гармонійний художній образ.

Дизайн персонажів у векторній анімації вимагає уважної уваги до деталей та врахування різних елементів, таких як форма, вираз обличчя, рухи та стиль, щоб створити унікальні та запам'ятовувані образи. Далі розглянемо основні аспекти дизайну персонажів у векторній анімації.

1. Розміщення об'єктів на екрані: дизайн персонажа починається з визначення його основного розташування та композиції на екрані. Розміщення об'єктів повинно бути логічним та функціональним для забезпечення правильного сприйняття глядачем.

2. Вигляд персонажа: ключовий аспект визначення зовнішнього вигляду персонажа, який включає форму тіла, розміщення руки та ніг, а також будь-які характерні особливості. Важливо враховувати стилізацію та естетичні аспекти, щоб створити образ, який відповідає загальній атмосфері анімації.

3. Деталі та аксесуари: додавання деталей, таких як одяг, прикраси або інші аксесуари, може надати персонажу унікальності. Ці елементи можуть вказувати на характер, професію чи роль в сюжеті.

4. Емоційність та вирази обличчя: спроможність передавати різні емоції через вираз обличчя є важливою частиною дизайну персонажів. Векторна анімація дозволяє аніматорам створювати різноманітні вирази, використовуючи елементи, такі як очі, рот та брови.

5. Анімація рухів: планування та створення різних анімаційних рухів важливо для передачі характеру персонажа. Векторна анімація дозволяє плавно відтворювати рухи, такі як ходьба, біг чи виразні жести.

6. Використання векторних масок: векторні маски дозволяють створювати складні об'єкти, контури яких можна анімувати. Це дозволяє аніматорам створювати динамічні та змінювані форми для персонажів.

7. Багат шарова структура: для оптимізації та керованості використовується багат шарова структура, де кожен шар відповідає за певний аспект персонажа, такий як тіло, обличчя чи одяг. Це полегшує редагування та анімацію окремих елементів.

Дизайн персонажів у векторній анімації вимагає творчого та технічного підходу, а також врахування особливостей мистецтва та анімації для досягнення якісних та ефективних результатів. Це необхідно для цілісного уявлення про створюваний персонаж.

Технічні особливості розробки векторних персонажів в анімації включають в себе кілька ключових етапів та характерних особливостей:

1. Створення векторних шарів: Кожна частина персонажа (голова, тулуб, руки, ноги і т.д.) представляється окремим векторним шаром. Векторні шари створюються з урахуванням форми і деталей, які повинні анімуватися.

2. Векторна перекладка (Cut-out): Техніка векторної перекладки дозволяє розбити персонажа на окремі частини (шари), які можуть незалежно рухатися одна від одної. Це полегшує анімацію та взаємодію частин персонажа.

3. Моделювання персонажа з використанням векторних масок: Деталі обличчя та інших частин персонажа можуть бути створені за допомогою векторних масок, що дозволяє точно визначати рух та вирази обличчя.

4. Створення багатошарових моделей: Важливо розробляти персонажа у вигляді багатошарової структури. Кожен шар представляє різні частини персонажа, що можуть незалежно рухатися.

5. Анімація та взаємодія шарів: Під час анімації окремі векторні шари взаємодіють, рухаючись та змінюючи своє положення, щоб створити реалістичний рух та вирази персонажа.

6. Логічна структура моделі: Важливо створити логічну структуру моделі, яка дозволяє аніматору легко керувати та анімувати окремі частини персонажа.

7. Налаштування руху та експорт анімації: Аніматор розробляє рухи та взаємодію шарів в програмі для векторної анімації, налаштовує характеристики анімації, а потім може експортувати готову анімацію у відповідному форматі для використання в анімаційному фільмі.

8. Робота з текстом і графікою: Векторна анімація дозволяє ефективно працювати з текстом та графікою, використовуючи їх як частини персонажів або елементів фону.

Розробка векторних персонажів у векторній анімації вимагає ретельного планування та уваги до деталей, щоб створити живий та виразний образ для анімаційного фільму. Кожен з цих шарів має свою геометричну форму, що визначає частину персонажа, яку він представляє. Після створення всіх необхідних шарів модель персонажа можна розглядати як пазл, складений з окремих частин, готових до руху.

Процес моделювання включає створення необхідних деталей (шарів) для всіх частин персонажа, визначення їхніх форм та взаємного розташування. Важливо забезпечити логічну структуру моделі, яка дозволяє анімувати окремі частини, надаючи персонажеві реалістичний і виразний вигляд, тому робота над анімаційним персонажем ділиться на етапи.

Після завершення моделювання персонажа розпочинається етап анімації, де окремі шари рухаються та взаємодіють, створюючи ілюзію живого руху персонажа. Цей процес вимагає вміння аніматора взаємодіяти з векторними об'єктами, керувати їх рухом та взаємодією для досягнення бажаного ефекту.

Таким чином, технологія моделювання векторних персонажів в анімації відкриває широкі можливості для художнього вираження та творчої самореалізації аніматора. На етапі створення анімаційного фільму, використовуючи векторну анімацію, деталі персонажа набувають життя завдяки кістковому скелету та іншим технічним прийомам. Важливим етапом є використання кісткового шару, який стає основою для всіх векторних шарів моделі.

1. Створення кісткового скелету: спочатку створюється кістковий шар, який служить базою для усіх інших векторних шарів моделі. Кожна частина тіла, яка планується анімувати, отримує свою кістку на цьому скелеті.

2. Розміщення кісток у відповідності з анатомічними особливостями: кістки розміщуються відповідно до анатомічних особливостей тіла людини. Починаючи з тазового поясу, кістки покровоно встановлюються, забезпечуючи можливість руху персонажа в композиції кадру.

3. Налагодження зв'язків та областей впливу кісток: забезпечується зв'язок між кістками, так щоб рух однієї частини тіла призводив до відповідного руху інших частин. Крім того, встановлюється область впливу кожної кістки, щоб уникнути небажаного взаємодії з сусідніми векторними елементами.

4. Динамічні кістки для деталей, які повинні рухатися: деякі деталі, такі як кінчики волосся, можуть бути наділені динамічними якостями за допомогою кісток, що дозволяє їм природньо реагувати на рух тіла.

5. Ліпсинг та артикуляція губ: для створення ліпсингу, тобто анімації руху губ, створюються векторні елементи для кожної фонемі. Вони розміщуються відповідно до звучання і переключаються для синхронізації з аудіодоріжкою.

6. Рух камери: векторна анімація дозволяє використовувати рух камери для створення цікавих візуальних ефектів. Різні типи руху камери включають лінійне переміщення, зумування, поворот та панораму.

7. Анімація і ключові кадри: створюються ключові кадри на часовій шкалі для визначення рухів та взаємодії кісток та векторних елементів. Анімація персонажа розривається на послідовні ключові кадри для створення плавного руху.

8. Експорт анімації: після завершення анімації її можна експортувати у відповідному форматі для подальшого використання в анімаційному фільмі чи іншому проекті.

Таким чином, векторна анімація в мистецькому контексті розглядається як творчий інструмент, який дозволяє аніматорам та художникам виражати свою унікальність та креативність у створенні анімаційних персонажів для мультиплікаційних фільмів.[1]

1.2. Особливості індустрії анімації в Україні

Лише кілька років на початку XXI століття український кіноринок та ринок країн колишнього СРСР переживали період самодіяльності, вражаючись власним потенціалом. Цей розвиток викликав зацікавленість не лише місцевих глядачів, але й американських інвесторів, таких як Sony Pictures і Walt Disney. Ці компанії вирішили використовувати потенціал ринку країн СНГ, вкладаючи у місцеве велике кіно та анімацію.

В Україні цей період характеризувався з'явою численних невеликих приватних анімаційних студій, а також самостійною студією мультиплікації "Укранімафільм", яка раніше була частиною Київської студії документальних фільмів. Проте, на відміну від світової практики, кількість продукції на українському ринку була обмеженою, хоча існують приклади успіху приватних анімаційних студій у світі.

Українські анімаційні студії сьогодні поділяються на два типи: ті, які

випускають обмежений обсяг анімації на місяць і вигідно спеціалізуються на "сервісі", та ті, які самостійно знаходять спонсорів і отримують замовлення від них.

Один з ключових факторів успіху розвитку анімації полягає в розвитку кінопрокату. Зростаюча популярність американських кінопрокатів у країнах СНГ зробила їхні продукції доступною для українських глядачів за низькими цінами. Насамперед це стосувалося студій-мейджорів, які прагнули завоювати місце на місцевому ринку, передбачаючи подальше ефективне зароблення на вітчизняних глядачах.

Загальний висновок полягає в тому, що українська анімаційна індустрія, хоч і багата на ідеї та талановитих творців, стикається з численними викликами, зокрема, фінансовими, замовленнями та просуванням на світовому ринку. Необхідно активно вирішувати ці проблеми та розвивати галузь для досягнення повноцінного потенціалу української анімації [6]

Персонажі в українській анімації виступають як представники міфології та казок, діючи у фантастичному і казковому світі, насиченому відтінками українського фольклору. Зазвичай, їх оточують природні пейзажі, які створюють задній фон для подій. Основні концепції створення персонажів в українській анімації часто використовують 2D і 3D моделювання.

У світі анімації виділяють такі основні типи:

1. Графічна (мальована) анімація, де об'єкти малюються вручну або за допомогою комп'ютерних засобів.
2. Об'ємна (матеріальна) анімація, яка включає в себе пластилінову, лялькову та інші форми об'ємної творчості.
3. Комп'ютерна анімація, яка використовує комп'ютерні засоби для створення об'єктів та їх руху, включаючи 2D та 3D анімацію.

Моушн-дизайн розширює можливості анімації, дозволяючи візуалізувати конкретні дані та ідеї. Це сприяє кращому сприйняттю інформації глядачем. Таким чином, анімація в Україні є різноманітною та динамічно розвивається, використовуючи різні техніки та напрямки для створення унікальних та

захоплюючих творів мистецтва.

Створення анімації за допомогою комп'ютерних методів суттєво спрощує та мобілізує роботу дизайнера. Завдяки прогресу технологій у сфері 2D- та 3D-моделювання в анімації, здобувачам надаються завдання, спрямовані на розширення їх можливостей у використанні комп'ютерних технологій, що є актуальним методом створення анімованого контенту.

Анімаційне мистецтво пройшло поступальний розвиток, і його стагнація в певні історичні періоди вказує лише на необхідність нового творчо-технологічного злету у майбутньому. С.М. Ейзенштейн виділяв мультиплікацію, називаючи її "єдиним справжнім мистецтвом у даний час", оскільки в ній художники абсолютно вільні у своїй фантазії та можуть реалізовувати будь-які ідеї [3, с. 187].

Анімація є результатом синтезу мистецтва і технологічного прогресу. Вплив на її становлення мали такі галузі, як живопис, скульптура, архітектура, література, поезія, музика, театр, танець, кінематограф, а також науки, такі як оптика, хімія, фізика та електротехніка. Ці всі фактори вплинули на формування анімації як самостійного виду мистецтва.

Сучасний анімаційний фільм вже давно вийшов за рамки розваг для дитячої аудиторії. Анімація успішно функціонує в різноманітних сферах, таких як журналістика, музичні та соціальні ролики, політична сатира, реклама і інші. Вона представляє собою вид художньої творчості з широким спектром можливостей, здатним впливати на глядача та використовувати різні творчі вирази для досягнення своїх цілей. [2]

Українська анімація має багату історію та унікальний стиль, сформований на перетині культурних, історичних та творчих традицій. Незважаючи на складні часи, українська анімація зберегла свій унікальний характер, сформований за радянських часів, і розвинула сучасний підхід, що дозволило їй вийти на міжнародну арену. В останні десятиліття українська анімація активно розвивається, що проявляється в участі в міжнародних кінофестивалях, співпраці з іноземними студіями та створенні проєктів, які привертають увагу міжнародної

аудиторії.

Історія української анімації бере свій початок у 1920-1930-х роках, коли в Харкові були створені перші анімаційні студії. Пізніше, за радянських часів, українська анімація набула популярності завдяки анімаційним фільмам, заснованим на народних казках та літературі, що включали національні символи та культурні елементи. Зокрема, такі студії, як «Київнаукфільм» (нині «Українські фільми»), створили низку культових фільмів, які сформували національний образ анімації та здобули популярність в Україні та за кордоном, таких як «Як козаки...» та «Пригоди капітана Вовка».та «Пригоди капітана Врунгеля», ці культові анімаційні фільми відображають український клімат та гумористичний національний характер, і їх визнають та цінують і сьогодні.

Сучасна українська анімація продовжує свій розвиток і надалі. В ній все більше використовуються новітні технології, сучасні стилі та жанри, такі як 3D-анімація, цифрова анімація та stop-motion. Наразі в Україні існує кілька студій, які беруть участь у міжнародному кіновиробництві та реалізують національні проекти, такі як ArtVienna, Animagrad, RedDog та Lunapark. Анімаційні фільми, які вони створюють, активно використовують українські мотиви, культурні символи та орнаменти, інтегруючи їх у світовий контекст. Такий підхід допомагає українській анімації резонувати з іноземною аудиторією, яка цікавиться українськими культурними особливостями та традиціями.

Наприклад, «Лісова пісня», створена проектом «Мавка» студії Animagrad, була популярною на міжнародних кінофестивалях і привернула увагу до української культури, особливо до її унікальної міфології та фольклору. Інші успішні проекти поєднують футуристичні теми з глибокими культурними аспектами, як, наприклад, серіал «ВікторРобот» студії «Червоний собака», що є новим підходом для української анімації.

Українська анімація активно інтегрується у світовий контекст про що свідчить. участь у міжнародних фестивалях, таких як Міжнародний фестиваль анімації в Ансі та Берлінський міжнародний фестиваль анімації. Що дозволяє українським аніматорам не лише презентувати свої роботи, а й дізнатися про

інновації та новітні технології у світовій анімації. Українська анімація поступово утверджується на світовій арені. Це пов'язано з тим, що проекти з унікальним українським наративом викликають великий інтерес у міжнародної аудиторії, яка цікавиться культурним розмаїттям.

Одним із ключових аспектів розвитку української анімації є здатність трансформувати національні символи в сучасні форми та адаптувати їх до різних культурних контекстів. Це дозволяє Україні не лише популяризувати власні цінності та культурні особливості, а й створювати універсальні історії, які знаходять відгук у людей по всьому світу. Такий підхід сприяє поглибленню культурного обміну та зміцненню позицій української анімації у світовому кінопросторі.

Попри значні досягнення, українська анімація стикається з низкою викликів, серед яких обмежене фінансування, труднощі з пошуком інвесторів та конкуренція з боку більш розвиненої анімаційної індустрії. Однак, завдяки державній підтримці та розвитку партнерських відносин з міжнародними студіями, українська анімація поступово набуває ресурсів для виробництва якісних проектів, що відповідають міжнародним стандартам.

Таким чином, українська анімація має всі можливості для подальшого зростання та закріплення своїх позицій на світовій арені. Відстоюючи свою національну ідентичність, адаптуючись до світових тенденцій та беручи активну участь у глобальних культурних процесах, українська анімація зможе повноцінно брати участь у міжнародному ринку анімаційного кіно та залишити власний слід у світовій культурі.

Висновки до розділу 1

Розглянуто поняття айдентики як основи візуальної ідентичності анімаційних проектів. Айдентика охоплює візуальні елементи, включаючи стиль анімації, кольорову палітру, типографіку та інші графічні рішення, які створюють унікальний образ анімаційного проекту. Вона не лише формує емоційний зв'язок

з аудиторією, але й допомагає підвищити впізнаваність та зміцнити позиції проекту на ринку. Дослідження структур айдентики демонструють, як вони впливають на естетичне сприйняття, культурні зв'язки та створюють загальний візуальний образ.

Проаналізовано основні проблеми сучасної анімаційної індустрії в Україні. Виявлено, що, незважаючи на труднощі, такі як обмежене фінансування та конкуренція на міжнародному ринку, українська анімація розвивається завдяки активній участі студій у міжнародних фестивалях та копродукції. Українські анімаційні студії включають національні культурні символи, стилістичні елементи та фольклор у свої проекти, що привертає увагу аудиторії по всьому світу та популяризує культурну спадщину країни. Використання національної символіки стає важливим засобом позиціонування української анімації як частини світового культурного простору.

Таким чином, висновки розділу 1 створюють підґрунтя для розробки дизайну айдентики анімаційних проектів з урахуванням національної символіки, що не лише дозволить досягти емоційного зв'язку з українською аудиторією, але й дасть змогу створювати оригінальні продукти, конкурентоспроможні на міжнародному ринку.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ПРИНЦИПІВ ВИКОРИСТАННЯ НАЦІОНАЛЬНИХ МОТИВІВ ТА СИМВОЛІКИ В АНІМАЦІЙНИХ ДИЗАЙН-ПРОЄКТАХ

2.1. Аналіз особливостей дизайну українських анімаційних проєктів XX – XIX століття

Використання національної символіки та етно національних символів в анімаційних проєктах – це потужний інструмент культурної ідентифікації та збереження національної спадщини. Протягом останніх десятиліть анімаційна індустрія активно використовувала культурні мотиви різних народів, що сприяло не лише популяризації певних традицій, але й зміцненню національної ідентичності на міжнародній арені. Українське анімаційне мистецтво також поступово розвиває свій напрямок, інтегруючи національну та етно національну символіку в сучасні мультимедійні проєкти. В цьому розділі розглянемо приклади таких проєктів, їх естетичне та культурне значення, а також те, як українські аніматори використовують національні елементи у своїй творчості.

Національні мотиви в анімації як засіб культурної ідентифікації. Українська анімація, починаючи з радянського періоду, не завжди мала можливість вільно використовувати національні та етно національні символи, оскільки більшість мистецьких творів контролювалася радянською ідеологією. Однак навіть у цей період творці намагалися вплітати українські народні мотиви, казки та традиції у свої роботи. У сучасний період анімація набирає нових обертів завдяки зростанню інтересу до відродження національної спадщини та розвитку цифрових технологій.

Одним з яскравих прикладів анімаційного проєкту, що активно використовує українську етно національну символіку, є короткометражний фільм "Козаки. Футбол" (2016), який продовжує відому радянську серію мультфільмів про козаків. Цей серіал, що розпочався ще у 1967 році, став класикою української анімації, оскільки представляв українських козаків у позитивному світлі як

мудрих, дотепних та відважних героїв. Використання етно національних символів у серіалі — таких як образ козака, національний одяг та архітектура — створює чіткий образ української культури, який легко впізнаваний і в міжнародному контексті.

Також важливим аспектом є поєднання національних елементів з гумором, що дозволяє зробити анімацію доступнішою для ширшої аудиторії, не втрачаючи при цьому культурної глибини. Національні архетипи, такі як козаки, стають інструментом комунікації з аудиторією, яка може ідентифікувати себе з героями та подіями.

Етно національна символіка в анімації не обмежується лише візуальними елементами, такими як одяг, архітектура чи символи. Значну роль відіграють також сюжетні елементи, герої та їхні моральні якості, які часто відображають національні цінності. Наприклад, такі риси як щедрість, мудрість та почуття гумору є ключовими характеристиками, які втілюються в українських анімаційних персонажах, підкреслюючи національні особливості.

Авангардні підходи в сучасній українській анімації. Сучасна українська анімація поступово звертається до нових форм вираження та експериментує з етно національною символікою в авангардному ключі. Один з таких проєктів — анімаційний фільм "Причинна" (2017) режисера Андрія Щербака. Фільм створений на основі однойменної поеми Тараса Шевченка і є унікальним поєднанням традиційного фольклору та сучасних технологій анімації. Візуальний стиль фільму — це суміш авангардних технік та класичних етно національних символів, що дозволяє глядачам по-новому переосмислити українську літературну та художню спадщину.

"Причинна" вирізняється використанням абстрактних образів і символів, які тісно пов'язані з народними традиціями та фольклорними мотивами. Анімація використовує не лише класичні візуальні символи, але й філософське осмислення теми національної ідентичності та її місця у сучасному світі. Такі авангардні підходи розширюють можливості для інтеграції національної символіки в мультимедійні проєкти, підкреслюючи її універсальний характер.

Взаємодія етно національної символіки та сучасних тенденцій у дизайні.

Сучасні українські аніматори також звертаються до новітніх світових трендів у дизайні та мультимедіа, інтегруючи їх з національними елементами. Це дозволяє створювати унікальні проєкти, що відповідають вимогам сучасної аудиторії, зберігаючи при цьому автентичність і національну ідентичність.

Прикладом такої взаємодії є анімаційний проєкт "Мавка. Лісова пісня" (2023) студії Animagrad. Цей мультфільм базується на драмі-феєрії Лесі Українки "Лісова пісня" і використовує багатий національний символізм, поєднаний із сучасними анімаційними технологіями. Образи персонажів, таких як Мавка та Лукаш, засновані на національних архетипах, а їх візуальне оформлення поєднує сучасну стилізацію та традиційні українські мотиви. Крім того, у мультфільмі активно використовуються природні символи, характерні для української міфології, такі як ліси, річки та містичні істоти, що також є важливою частиною національної ідентичності.

Дизайн персонажів та графічний стиль змінювалися в залежності від періоду, який переживала українська анімація. Нижче наведені приклади рисовки української анімації від 1927 року до 2024 у хронологічній послідовності для наглядного аналізу анімації.

Українська анімація 20-х років. Характерні риси, які притаманні українській анімації того періоду – графічність та схожість на гравюри. Використання лише чорного кольору на білому аркуші паперу. У 1920-х роках графічна складова української анімації відображала синтез традиційних мистецьких практик і новаторських ідей, характерних для авангардного руху того часу. Хоча технічні можливості були обмеженими, аніматори активно використовували доступні засоби для створення унікальних візуальних рішень.

Вплив авангардного мистецтва. Геометричні форми. Графіка українських мультфільмів значною мірою була побудована на використанні геометричних композицій, що відповідало тенденціям конструктивізму. Фон і персонажі часто виконувалися у вигляді спрощених форм — кола, прямокутники, трикутники. Такий підхід підкреслював динамізм та модерність.

Стилізація під плакатне мистецтво. Графічний стиль багато в чому нагадував політичні плакати того часу. Виразні лінії, контрастні кольори та акцент на текстових елементах допомагали створити мультфільми з чітким ідейним меседжем.

Орієнтація на народне мистецтво. Орнаменти та візерунки. В анімації часто використовувалися елементи традиційного українського орнаменту, запозичені з народних вишивок, писанок чи декоративного розпису. Ці графічні елементи допомагали створювати візуальний зв'язок із національною культурою. Наприклад, у зображенні природи чи побутових сцен могли використовувати стилізовані елементи української іконографії.

Колорит. Палітра мультфільмів була часто обмеженою, але базувалася на народній традиції використання яскравих кольорів. Основні кольори — червоний, чорний, білий та зелений — слугували для створення сильних емоційних акцентів.

Лаконічність і символізм. Спрощення деталей. Через обмежені технічні можливості графіка мультфільмів була спрощеною, проте ця лаконічність виконувала функцію символізму. Замість деталізації об'єкти зображували узагальнено, з акцентом на найважливіших елементах.

Ритмічність зображення. Багато графічних композицій будувалися на ритмічному повторенні елементів. Це відображало вплив традиційного декоративного мистецтва та одночасно відповідало модерним тенденціям авангарду.

Використання ручної праці. Уся графіка створювалася вручну, що впливало на її характер. Кожен кадр був ретельно намальований або змонтований із фотографічних елементів. Цей підхід формував унікальну текстуру зображення, часто злегка нерівну чи недосконалу, що надавало роботам особливий шарм.

Техніка перекладного малюнка. Анімація базувалася на накладанні графічних елементів і створенні руху через зміну їхніх позицій. Це було ефективним способом досягти динаміки в умовах обмеженого часу й ресурсів.

Використання шрифтових елементів. Шрифтові вставки. У мультфільмах

того часу часто використовували текстові елементи, які відігравали важливу роль у передачі смислу. Шрифти були крупними, виразними та нагадували плакатну графіку.

Гра шрифтом і зображенням. Текст міг поєднуватися з графічними елементами, наприклад, бути інтегрованим у фон чи композицію, створюючи єдину стилістичну цілісність.

Обмеженість руху і фону. Статика фону. Фонові зображення були нерухомими й виконували роль декоративного обрамлення дії. Часто фон містив символічні елементи — індустріальні пейзажі, селянські поля чи умовні орнаменти.

Фрагментарний рух персонажів. Через технічні обмеження персонажі рухалися спрощено, а увага концентрувалася на ключових сценах чи жестах. Це створювало ефект "плакатної анімації".

Графічна складова української анімації 20-х років ХХ століття демонструє глибокий синтез народного мистецтва та сучасних тенденцій авангарду. Лаконічність форм, використання яскравих кольорів і геометричних композицій стали невід'ємною частиною стилістики того часу. Обмежені технічні ресурси компенсувалися творчим підходом і увагою до деталей, що дозволило створювати візуально впізнавані й естетично значущі роботи.

1. **«Казка про солом'яного бичка», 1927 рік.**

Перший український анімаційний фільм, створений В'ячеславом Левандовським, який вважається засновником української анімації. Ця стрічка, знята за мотивами української народної казки, стала визначною подією для національної анімаційної індустрії та демонструє ключові риси анімації того часу.

Художні особливості. Стилістика, орієнтована на народну культуру. У графіці мультфільму чітко простежується вплив українського народного мистецтва. Використано прості форми та орнаменти, що нагадують традиційні вишивки та декоративний розпис. Персонажі мають стилізований вигляд, що відповідає естетиці народних ілюстрацій.

Солом'яний бичок представлений як образ, який перегукується з архетипами української міфології, де тварини мають символічне значення.

Колористика. Через технічні обмеження мультфільм створено у чорно-білій техніці, але уявні кольори присутні завдяки акцентам на текстурах і контрастних деталях. У глядача виникає асоціація з барвистістю традиційного народного мистецтва.

Графічна складова. Техніка анімації. Мультфільм створено за допомогою техніки перекладного малюнка, яка на той час була популярною. Це дозволяло передавати рухи персонажів у спосіб, максимально наближений до ручної праці художника. Анімація відрізняється лаконічністю та ритмічністю: рухи персонажів спрощені, але емоційно виразні.

Орієнтація на авангардні тенденції. У композиціях простежується вплив авангарду та конструктивізму. Лінії та форми вирізняються геометричною чіткістю, а фон є декоративним і статичним, що нагадує плакатну графіку.

"Солом'яний бичок" заклав основи для подальшого розвитку української анімації, яка продовжувала інтегрувати національні сюжети, символи та стилістичні риси у свої твори. (рис. 2.1)



Рис. 2.1. Українські анімаційні фільми 20-30 років ХХ ст. : а - Кадр з мультфільму «Казка про солом'яного бичка», 1927 рік;

2. **«Українізація»** — один з перших українських анімаційних фільмів. Фільм створено 1927 року в Центральній мультиплікаційній майстерні ВУФКУ В'ячеславом Левандовським та Володимиром Дев'ятніним.

Фільм присвячений введенню проголошеній у той час більшовицькою партією політиці коренізації — підтримки національних культур, але вийшов якраз тоді, коли цю політику московська влада почала згортати, тож фільм "поклали на полицю". Графічна складова цього мультфільму є відображенням як політичної ідеології, так і авангардних тенденцій у мистецтві. (рис. 2.2)

Мінімалізм і символізм. Лаконічність форм. Як і в інших анімаційних роботах того періоду, графіка "Українізації" має спрощений, символічний характер. Об'єкти та персонажі подані узагальнено, з мінімумом деталей, що підкреслює їхню роль у ідеологічному контексті. Наприклад, образи "старого" та "нового" суспільства зображуються за допомогою контрасту: примітивні, майже карикатурні форми для попереднього ладу й прогресивні, впорядковані фігури для нової епохи.

Символіка кольорів. У графіці використовували обмежену палітру, але контраст між чорним і білим був засобом акцентування уваги. Чорний символізував "старе, віджиле", а білий і сірий — "нове, прогресивне".

Використання шрифтів. Графічна інтеграція тексту. Текстові елементи (українізовані написи, плакати, книги) є ключовою частиною візуального стилю мультфільму. Шрифти виконані у простому, зрозумілому стилі, що нагадує друкарський типографічний дизайн.

У багатьох сценах текст виступає самостійним графічним елементом, органічно вплетеним у композицію. Наприклад, фрази українською мовою або слова, що символізують прогрес, займають центральне місце на екрані.

Динамізм авангардних композицій. Вплив конструктивізму. Композиції побудовані на ритмічному чергуванні геометричних форм. Форми — квадрати, кола, стрілки — слугують не лише декоративними елементами, а й засобом розповіді. Динаміка сцен досягається за допомогою зміни масштабів і швидкого монтажу. Індустріальна естетика. Окремі сцени демонструють "машинізацію" суспільства, яка була популярною темою авангардного мистецтва. Зображення заводів, шестерень, механізмів подані у спрощеному, графічно чіткому стилі, що символізувало "новий порядок".

Етно національні символи. Українські орнаменти. У мультфільмі присутні декоративні елементи, що нагадують народні орнаменти (наприклад, у зображенні книг, одягу чи декору фону). Це підкреслює ідею гармонії між індустріалізацією й традиціями. Графіка поєднує модерний вигляд з українізованими декоративними мотивами, які підсилюють культурну ідентичність роботи. Образи селянства. Головні персонажі, особливо представники сільського населення, стилізовані під народні ляльки чи ілюстрації з дитячих книг. Це робить їх упізнаваними для глядачів і підкреслює народний характер анімації.

Техніка виконання. Перекладний малюнок. Мультфільм виконаний у техніці перекладної анімації, що дозволяло поєднувати рух персонажів із фіксованими графічними елементами (наприклад, фонами чи текстами). Це забезпечувало динаміку, хоч і в межах простих технічних рішень. Ручна графіка. Кожен кадр створювався вручну, що впливало на нерівність ліній і текстур. Цей ефект ручної роботи додавав автентичності та відповідності авангардному мистецтву.



Рис. 2.2. Кадр з мультфільму «Українізація», 1927 рік.

Українська анімація 1930-х років. Особливості стилю. Мінімалізм і функціональність. Символізм і спрощення форм. Графіка мультфільмів 1930-х років вирізняється спрощенням персонажів і об'єктів. Використання

узагальнених форм і символічних елементів дозволяло передати ідеї та меседжі максимально доступно. Наприклад, персонажі часто були побудовані на основі базових геометричних форм (круги, квадрати, трикутники).

Акцент на ідеології. Графічна стилістика слугувала інструментом пропаганди. Використання простих візуальних образів, які легко запам'ятовуються, забезпечувало поширення ідеологічних меседжів серед аудиторії. (рис. 2.3)

Вплив авангардного мистецтва. Конструктивізм. В анімаційних роботах використовували принципи конструктивізму: чіткі геометричні композиції, динаміка ліній і акцент на функціональності кожного елемента. Особливо це помітно в сценах, пов'язаних із технологіями, індустріалізацією чи колективізацією.

Сюрреалізм і експерименти з простором. У деяких мультфільмах використовували незвичні перспективи та абстрактні форми для створення метафоричного чи алегоричного змісту.

Використання народного мистецтва. Орнаменти та візерунки. Елементи українського декоративного мистецтва активно інтегрувалися у графічну мову. Наприклад, зображення одягу персонажів або фонів часто містило стилізовані українські візерунки.

Фольклорні мотиви. Графічні образи часто ґрунтувалися на традиційних українських казках і піснях. Це проявлялося в дизайні персонажів, наприклад, у мультфільмах, створених на основі народних легенд чи казок.

Технічні аспекти. Ручна графіка. Анімація створювалася вручну, що додавало кадрам відчуття автентичності. Кожен малюнок мав нерівність ліній і текстур, характерну для традиційного ремесла, що збагачувало візуальну стилістику.

Чорно-біле зображення. Більшість мультфільмів того періоду були чорно-білими. Це вимагало від художників більшої уваги до композиції, контрастів і деталей, щоб компенсувати відсутність кольору.

Перекладна анімація. Використання перекладної техніки дозволяло рухати

окремі частини зображення, зберігаючи фіксований фон. Це було ефективним рішенням для економії часу й матеріалів.

Тематичні акценти та їхній вплив на графіку. Індустріалізація та модернізація. У мультфільмах, що прославляли індустріалізацію, графічна складова зосереджувалася на образах заводів, механізмів, нової техніки. Ці елементи зображувалися в чітких геометричних формах, які символізували порядок і прогрес.

Сільське господарство та колективізація. Мотиви праці на землі часто супроводжувалися ідеалізованими образами селян. Їхній вигляд спрощено, але стилізовано, з використанням традиційних українських елементів одягу та аксесуарів.

Політична пропаганда. Карикатурність графіки використовувалася для зображення "ворогів" (куркулів, капіталістів). Перебільшені риси обличчя та тіла, гротескні пози підсилювали ідеологічний меседж.

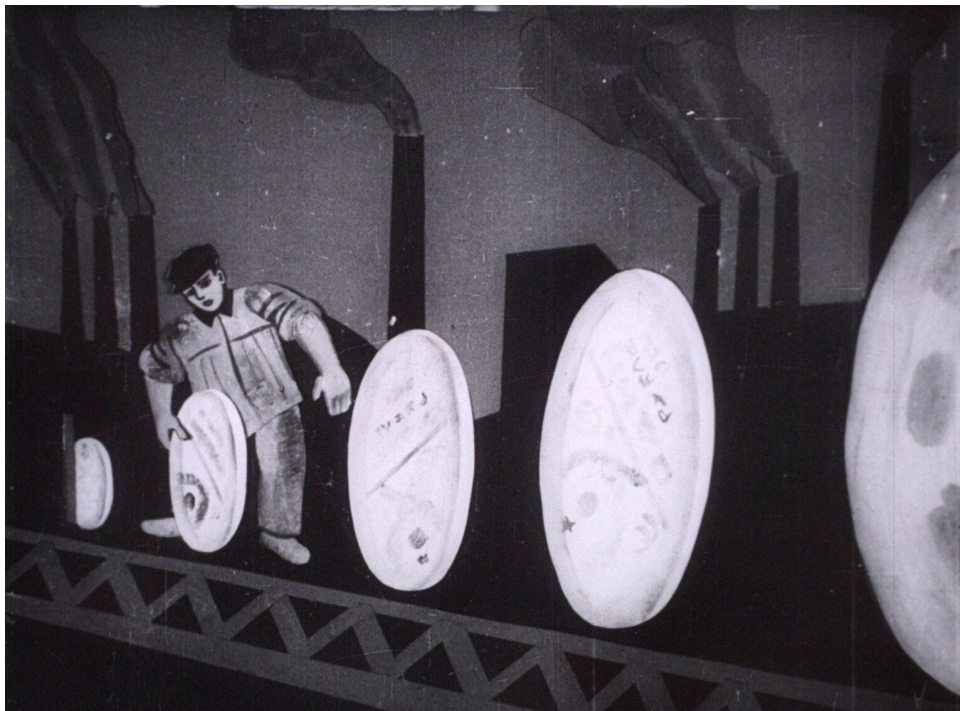


Рис. 2.3. Приклад агітаційної анімації «Держпозика», 1928, реж. Євген Макаров;

3. «Мурзілка в Африці» — український анімаційний фільм 1934 року . Фільм виконано у техніці покадрової мальованої анімації, поєднує яскраву графіку та

гумористичний сюжет. Особливості графічного стилю (рис. 2.4)

Естетика плакатного мистецтва. Контрастні лінії та насичені кольори. Графіка мультфільму побудована на використанні виразних, контрастних ліній, які чітко окреслюють персонажів і об'єкти. Це нагадує стиль політичних плакатів і карикатур, які були популярними в Радянському Союзі.

Чіткі контури забезпечують читабельність і впізнаваність персонажів, навіть у динамічних сценах.

Простота композиції. Як і в плакатному мистецтві, фон у мультфільмі мінімалістичний, часто слугує лише декоративним обрамленням для дії. Основна увага зосереджується на персонажах і їхніх взаємодіях.

Карикатурна стилізація персонажів. Образ Мурзілки. Персонаж Мурзілки зображений у традиціях карикатури: його риси перебільшені, а рухи мають елементи комічності. Його образ — це суміш кумедного та симпатичного, що робить його привабливим для дитячої аудиторії.

Зображення африканців. Згідно з типовими для того часу поглядами, образи африканців подані стереотипно й карикатурно, із перебільшеними рисами обличчя, що відповідало європоцентричним уявленням епохи. Цей підхід, хоч і неприйнятний з сучасної точки зору, відображає культурну специфіку 1930-х років.

Динамічний рух і міміка. Активне використання експресивних ліній. У сценах із гонитвою, битвами чи комічними ситуаціями рух персонажів підкреслюється вигнутими лініями та слідами динаміки, що створює відчуття швидкості й енергії.

Емоційно насичена міміка. Вираз облич персонажів, їхні емоційні реакції (переляк, радість, здивування) передані яскраво, через спрощені, але впізнавані форми. Це робить анімацію зрозумілою для будь-якої аудиторії.

Фон і декоративні елементи. Умовність фону. Як і в багатьох мультфільмах того часу, фон є статичним і стилізованим. Деревя, будівлі, предмети побуту подані узагальнено, що акцентує увагу на динаміці сюжету.

Символічна африканська стилістика. Зображення "екзотичної" Африки

зводиться до умовних пальм, хатин і тварин. Такий фон не мав на меті реалістичність, а лише створював у глядача загальне уявлення про місце дії.

Ручна графіка та технічні прийоми. Перекладна анімація. Використання техніки перекладного малюнка забезпечувало чіткість і плавність руху персонажів. У сценах з динамічними пересуваннями (наприклад, у погонях) ця техніка дозволяла досягти ефекту "життя" на екрані.

Стилістика кадру. Кожен кадр розглядається як окрема ілюстрація, що має свою художню цінність. Візуальні переходи між сценами часто відбуваються через зміни масштабу чи ритму рухів.

Використання гумору в графіці. Карикатурні ситуації. Гумористичні моменти підкреслюються перебільшенням графічних елементів: неприродно великі очі в переляканих персонажів, смішні пози чи абсурдні пропорції в певних сценах.

Графічні гіперболи. У кульмінаційні моменти графіка використовує гіперболізацію — наприклад, величезні сліди від ударів, ефекти вибухів чи зіштовхувань, що додає мультфільму комедійності.

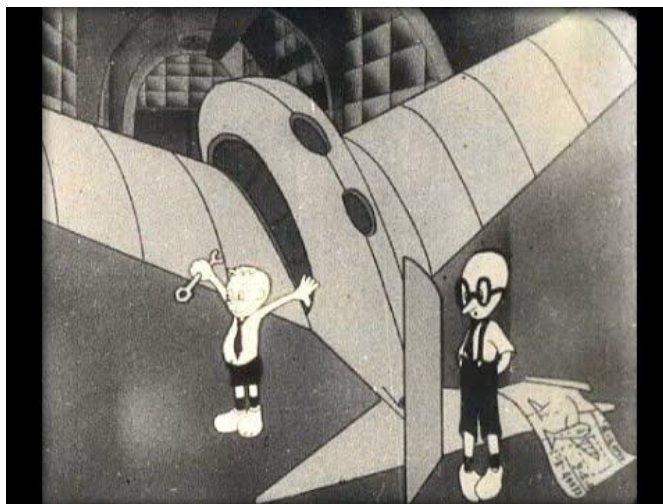


Рис. 2.4. Кадр з анімаційного фільму «Мурзілка в Африці», 1934 року.

4. «Тук-тук та його приятель Жук» - короткометражний анімаційний фільм 1935 року В. Левандовського та його учнів. Мультфільм є прикладом

становлення анімації як мистецтва в Україні, де графіка поєднувала елементи авангардного мистецтва, фольклору та технічних інновацій свого часу. (рис. 2.5)

Мінімалізм та стилізація. Персонажі мультфільму створені у стилі, що поєднує геометричну простоту та виразну графічність. Форми персонажів — максимально спрощені: округлі контури, мінімум деталей, що полегшувало процес анімації й водночас відповідало художнім тенденціям того періоду.

Тук-Тук і Жук уособлюють антропоморфних героїв, які зображені як живі істоти, здатні до комунікації й дії. Їхній дизайн підкреслює їхні характерні риси: грайливість, допитливість і динамічність.

Карикатурність. Персонажі мають карикатурний стиль із перебільшеними рисами (великі очі, виразні вуса, непропорційні кінцівки). Така стилізація була типовою для епохи ранньої анімації.

Особливості графіки фону. Геометричні та конструктивістські мотиви. Фони у мультфільмі виконані з використанням конструктивістських принципів, популярних у 1930-х роках. У композиції часто використовувалися геометричні форми та чіткі лінії, що створювало динамічне й функціональне середовище для персонажів. Оточення, як-от будівлі, природа чи інші об'єкти, часто нагадують стилізовані малюнки з простими текстурами та мінімумом деталей.

Декоративність. Попри загальний мінімалізм, у фонах відчувається декоративна складова, що включає візерунки, стилізовані рослинні мотиви та орнаменти, натхнені українським народним мистецтвом.

Використання кольору. Чорно-біла стилістика. Як і більшість анімацій того періоду, мультфільм виконаний у чорно-білій техніці, де основну увагу приділено контрасту між світлими й темними елементами. Це додавало роботі графічної виразності та допомагало виділяти персонажів на фоні.

Гра світлотіні. Для створення глибини використовувалася графічна світлотінь, яка формувала відчуття простору й акцентувала увагу на певних деталях сцени чи персонажів.

Анімація та рухи. Плавність і ритм. Для 1930-х років характерною була обмежена кількість кадрів на секунду, що робило рухи персонажів менш

плавними. Проте Левандовський і його команда прагнули досягти максимальної виразності через ритмічність рухів. Взаємодія Тук-Тука та Жука підкреслює їхній характер через прості, але чіткі рухи, які нагадують механіку маріонеток.

Простота руху. Рухи персонажів були здебільшого спрощені, що відповідало технічним обмеженням того періоду. Проте вони мали певну експресивність і гумористичність, що підкреслювало характер героїв.

Етно національна символіка. Графічний стиль мультфільму орієнтований на народні традиції, що виявляється в орнаментальних деталях і образах природи, які є типовими для української культури.

Соціальна складова. Як і багато інших творів того часу, мультфільм частково відображає ідеологічні й соціальні настрої періоду: дружба, працьовитість, оптимізм. Це також передано через графіку: стилізовані елементи, які нагадують індустріальний пейзаж, інтегровані в природне середовище.

Вплив графіки на настрої мультфільму. Мінімалістична графіка в поєднанні з гумористичним дизайном персонажів створює легкий і веселий настрій, який відповідає загальному тону історії.

Використання декоративних фонових елементів посилює візуальний ефект і додає мультфільму унікальної атмосфери.

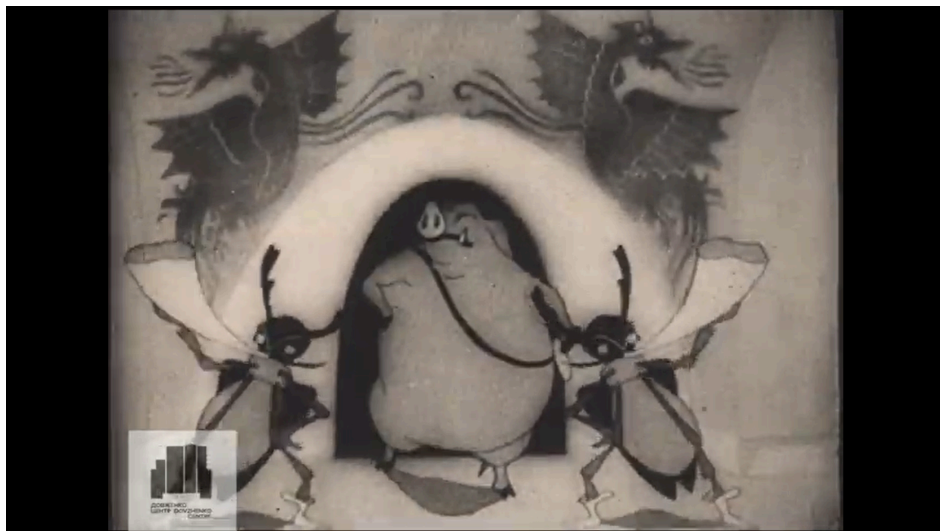


Рис. 2.5. «Тук-тук та його приятель Жук», анімаційний фільм 1935 року

5. «Лісова Угода» 1937 - короткометражний анімаційний фільм 1937 року Є. Горбача та Іполіта Лазарчука . Фільм став вершиною українського анімаційного кіно другої хвилі українських аніматорів. Він демонструє характерні риси тогочасної графіки, яка поєднувала реалістичність із символізмом та конструктивістськими елементами. Робота відображає технічні досягнення студії, а також її здатність інтегрувати національну стилістику у формат. (рис. 2.6)

Стилізація і антропоморфізація. Персонажі, здебільшого тварини, мають антропоморфні риси: виразні емоційні обличчя, жестикулювання, характерні для людей рухи. Кожен герой уособлює певний соціальний або характерний тип (наприклад, хитрий Лис, працьовитий Їжак), що підкреслює моральний зміст мультфільму. Контури персонажів чіткі, графічно оброблені, але водночас у них простежується легка декоративність, що надає образам м'якості.

Пропорції та форма. Персонажі спрощені, проте збережено увагу до пропорцій: тіла героїв гармонійні, що створює відчуття природності, навіть у їхній карикатурності. Особлива увага приділена деталям облич і рухам, які підсилюють індивідуальність кожного героя.

Фонова графіка. Натхнення природою. Як впливає з назви, дія відбувається в лісі, який зображено з використанням декоративних мотивів. Рослинність стилізована, але водночас вона передає реальні деталі: форма дерев, кущів і трав виглядає природно. Ліс показаний як ідеалізований простір, який є алегорією на суспільство.

Баланс між деталізацією та умовністю. Фони добре деталізовані, але вони не перевантажують сцену, залишаючи достатньо місця для динаміки персонажів. У композиціях часто використовується багатошаровість, що додає глибини кадру та створює відчуття простору.

Використання кольору. Чорно-біла стилістика. Як і більшість анімацій того періоду, "Лісова угода" виконана в чорно-білому форматі. Це обмеження змушувало художників робити акцент на контрастах і текстурах. Важливі

об'єкти, такі як персонажі чи ключові деталі сцени, виділені за допомогою сильних контурів і світлотіні.

Світлотінь як засіб виразності. У сценах із напруженням чи конфліктами використовується гра світла й тіні, яка додає драматизму. Наприклад, у момент "угоди" між персонажами світло часто падає знизу, створюючи ефект таємничості.

Анімація та рухи. Динаміка руху. Рухи персонажів відображають типову для 1930-х років анімаційну техніку, яка поєднувала плавність із акцентами на ключових діях. Анімація чітко структурована: герої рухаються синхронно до драматичних моментів, що підкреслює ритм сюжету.

Використання експресії. Велика увага приділена міміці та жестам персонажів. Наприклад, коли хитрий Лис укладає угоду, його обличчя змінюється від улесливого до маніпулятивного, підсилюючи драматизм сцени.

Символіка та ідеологічний вплив. Соціальний підтекст. Графічний стиль мультфільму підпорядкований ідеологічним задачам. Через антропоморфних героїв передається критика буржуазного чи експлуататорського класу (персонаж Лиса) і возвеличення колективізму та чесної праці.



Рис. 2.6. Лісова угода, 1937 року

Фольклорна стилістика. У візуальному оформленні простежуються мотиви українського народного мистецтва: рослинні орнаменти, характерна стилізація образів тварин, натяк на декоративність.

Вплив графіки на атмосферу мультфільму. Чіткі лінії та контрастна побудова фону створюють атмосферу казковості, але водночас залишають місце для серйозного соціального підтексту. Графіка мультфільму допомагає передати емоційний настрій і моральний посил, забезпечуючи гармонійне поєднання драматизму та гумору.

1970-ті роки стали періодом активного розвитку української анімації в межах Київської кіностудії науково-популярних фільмів (пізніше "Укранімафільм"). Цей час ознаменувався впровадженням нових художніх підходів, пошуком національної ідентичності та розширенням технічних можливостей анімації.

Графічний стиль 70-х років. Експериментальність та пошук індивідуальності. Авторська стилізація. Анімація 70-х демонструє більш виражений авторський підхід. Режисери й художники прагнули створити унікальну графічну мову, яка б відрізняла українські мультфільми від робіт інших радянських республік.

Зокрема, візуальний стиль будувався на основі інтеграції елементів народного мистецтва, яскравих кольорових схем і декоративних мотивів.

Орієнтація на народну традицію. Багато мультфільмів використовували естетику українських казок, ілюстрацій та фольклору. Наприклад, персонажі могли мати одяг, схожий на традиційний український, із вишитими орнаментами чи елементами декоративного розпису. Геометричний дизайн персонажів. Часто персонажі мультфільмів були стилізовані під геометричні форми. Їхня графіка мала впізнавані риси авангарду, які знову стали популярними в 70-х роках. Наприклад, герої могли бути зображені у формі простих трикутників, кіл або квадратів, що додавало стилізованої умовності.

Фони як декоративний елемент. Ландшафти, будинки чи інші елементи оточення часто виконувалися у вигляді декоративного орнаменту, що слугувало

не лише фоном, а й додатковим засобом для передачі настрою сцени. Насичені кольорові палітри. Анімація 70-х років відзначалася широким використанням яскравих кольорів. Кожен відтінок мав не лише естетичну, а й символічну функцію. Наприклад, червоний і золотий часто асоціювалися з урочистістю, а синій і зелений – із природою та спокоєм. Колір як частина наративу. У багатьох роботах кольори використовували для вираження емоцій чи підкреслення контрасту між персонажами. Наприклад, позитивні герої могли мати теплі, м'які відтінки, тоді як негативні – більш похмурі чи агресивні.

Деталізація рухів і технічні досягнення. Плавність анімації. Завдяки вдосконаленню технічних засобів і розвитку майстерності аніматорів рухи персонажів у 70-х стали більш плавними й деталізованими. Це особливо помітно у великих кінематографічних проєктах, таких як адаптації літературних творів.

Комбінування технік. Художники активно використовували поєднання мальованої анімації з елементами аплікації та колажу. Це створювало багатошаровий візуальний ефект, який виділяв українські роботи серед інших радянських анімацій. Стилізація текстур. Графіка часто включала текстуровані поверхні: зображення дерева, тканини або паперу. Це додавало роботам глибини та реалістичності. Тематична специфіка графіки. Казковість. Значна частина мультфільмів ґрунтувалася на українських народних казках, тому графічна стилістика відповідала цьому жанру: орнаментальні фони, стилізовані герої та виразні декоративні елементи.

Сатирична графіка. У мультфільмах сатиричного характеру (наприклад, з політичним чи соціальним підтекстом) графіка мала гротескні й карикатурні риси. Образи персонажів, які уособлювали негативні явища, перебільшувалися, їхні риси ставали гротескними. Деякі роботи вирізнялися ліричністю та поетичною графікою, зокрема ті, що зверталися до історичних чи літературних тем. Вони мали м'якші кольорові переходи й акварельні текстури. Як і в попередні десятиліття, ідеологічна складова була важливою, але тепер її подавали більш м'яко, через алегорії. Це позначалося й на графічній мові, яка стала більш універсальною, але не втратила національних мотивів.

Інтернаціональність і локальна унікальність. Хоча графічна стилістика розвивалася в межах радянської анімації, українські художники намагалися підкреслити свою ідентичність. Це проявлялося у використанні народних орнаментів, специфічних кольорових схем і стилізації героїв.

6. «Пригоди капітана Врунгеля» – мультсеріал режисера Давида Черкаського, створений за сюжетом повісті «Пригоди капітана Врунгеля» Андрія Некрасова, який створений студією "Київнаукфільм" з використанням технік перекладки, мальованої мультиплікації та знімальних кадрів. Virізняється унікальним графічним стилем, що поєднує комічність, карикатурність і віртуозну деталізацію. Його графічна складова значною мірою визначила популярність стрічки як в Україні, так і за її межами. Графічна складова мультфільму є одним із ключових факторів його успіху. Вона вирізняється високим рівнем деталізації, експресивною карикатурністю та яскравою палітрою. Особливості графіки персонажів. Карикатурність і ексцентричність. Головні персонажі мають яскраво виражені карикатурні риси. Їхні образи перебільшено індивідуалізовані. (рис. 2.7). Міміку персонажів детально опрацьовано, що дозволяє передати широкий спектр емоцій: від серйозності до абсурдного гумору. Це додає персонажам живості та робить їхню взаємодію більш переконливою. Рухи героїв добре продумані й доповнюють їхні характери. Наприклад, хода Врунгеля нагадує впевнений крок досвідченого моряка, тоді як Лом рухається важко й повільно, що викликає комічний ефект.

Фонова графіка. Декоративність і деталізація. Фони в мультфільмі надзвичайно деталізовані, особливо під час сцен у портах, на кораблі чи в різних екзотичних локаціях. Використовуються декоративні елементи, які посилюють атмосферу пригод і гумору. Наприклад, міські пейзажі насичені дрібними деталями, що додають реалістичності та впізнаваності. Використання контрастів. Графічний стиль фону ґрунтується на контрасті між динамічними об'єктами (морські хвилі, хмари) і статичними елементами (будівлі, кораблі). Це створює ефект глибини й руху навіть у статичних сценах.

Використання кольору. Яскравість і насиченість. Мультфільм вирізняється насиченою палітрою, яка передає атмосферу екзотичних пригод. Сцени на морі виконані в холодних відтінках синього й зеленого, тоді як сцени на суші – у теплих, насичених кольорах. Кольори також використовуються для підкреслення настрою: наприклад, червоні відтінки в моменти небезпеки або жовті й золотисті тони для передавання святковості й веселощів. Контрастність і експресія. Завдяки поєднанню яскравих кольорів і чітких чорних контурів зображення має виразність і легко запам'ятовується. Це робить мультфільм привабливим для глядачів різного віку.

Анімація та рухи. Техніка "слайд-анімації". Для створення мультфільму Черкаський використовував техніку, яка поєднує анімацію з графічним монтажем. Це дозволило поєднати динаміку руху з багатою деталізацією кожного кадру. Динаміка та експресія. Рухи персонажів часто перебільшені й нагадують театральну пантоміму. Це не лише підкреслює комічний характер мультфільму, але й робить його візуально цікавим.



Рис. 2.7. Постер до мультсеріалу «Пригоди капітана Врунгеля» 1976-1979 р.

Символіка та стиль. Гумористична стилізація. В мультфільмі не використовуються етно національні символи, але поєднання кольорів (як жовто блакитні), можна вважати цими елементами. Графіка мультфільму наповнена гумористичними елементами: таблички з написами, забавні фонові деталі, які додають додатковий рівень комедії. Особливістю є стилізація персонажів різних національностей: кожен з них має впізнавані риси, виконані в карикатурному стилі, але без образливого підтексту. Символізм використовується в дизайні корабля "Біда" та інших об'єктів, які виступають метафорами труднощів і перемог. Вплив графіки на атмосферу мультфільму. Графіка допомагає створити унікальну атмосферу, яка поєднує елементи абсурду, пригодницького жанру та сатири.

7. «Лікар Айболить» – радянський і український десятосерійний мультфільм, створений українським режисером Давидом Черкаським 1984 року у стилі мальованої мультиплікації, перекладки. Стрічка відзначається багат шаровою графікою, унікальним стилем, що поєднує карикатурність і витончену деталізацію, а також високою художньою майстерністю. Графіка мультфільму сприяла створенню незабутньої атмосфери казкової подорожі, наповненої гумором і пригодами. (рис. 2.8)

Особливості графіки персонажів. Карикатурна стилізація. Головні персонажі мають яскраво індивідуалізовані образи. Доктор Айболить – доброзичливий і розумний, з великим округлим обличчям, борідкою та круглими окулярами, що підкреслює його турботливий і мудрий характер. Вороги (пірати) – гротескні, з перебільшеними рисами обличчя, що нагадують шаржі. Наприклад, ватажок Бармалей має величезну голову, лихий вираз обличчя та хижу посмішку, що робить його одночасно смішним і страшним. Тварини-пацієнти – милі, комічні, із широкими очима та антропоморфними рисами, які викликають симпатію. Виразність і динаміка міміки. Обличчя персонажів демонструють широкий спектр емоцій, що додає їм глибини та робить їх поведінку зрозумілою навіть без слів. Рухи та пластичність. Персонажі рухаються легко і пластично, а їхні жести й пози підкреслюють характер кожного

героя: Айболить – спокійний і впевнений, пірати – різкі й гротескні.

Фонова графіка. Багатошаровість і деталізація. Кожен фон у мультфільмі ретельно деталізований, особливо сцени в джунглях чи на морі. Використання багатошарових композицій додає кадрам глибини: передній план часто містить динамічні елементи (тварин, рослинність), а задній – статичні, які підкреслюють просторову перспективу. Екзотика середовища. Джунглі, море та інші екзотичні локації передані через декоративні рослинні орнаменти, хвилясті лінії та яскраві кольори. Це створює ефект казковості та фантастики.

Використання кольору. Яскравість і контрастність. Палітра мультфільму надзвичайно яскрава й насичена, що відповідає жанру пригодницької казки. Холодні тони (синій, зелений) використовуються для сцени на морі, тоді як теплі відтінки (жовтий, червоний) домінують у сценах із джунглями, створюючи контраст між спокійним і небезпечним середовищем. Символізм кольорів. Колір часто слугує підсиленням емоційного впливу: пірати зображені у темних, похмурих тонах, тоді як доктор Айболить і його друзі – в світлих, позитивних кольорах, що підкреслює їхній моральний образ. Також кольори синій, жовтий, червоний входять до етно національних символів.

Анімація та рухи. Плавність і динамічність. Анімація демонструє плавні переходи між діями персонажів, що робить сцени природними.

Особливу увагу приділено морським сценам: хвилі, що коливаються, кораблі, які плывуть, – усе це виглядає динамічно й переконливо. Гротеск у рухах. Гротескність піратів проявляється в їхніх різких, часом абсурдних рухах, що додає комічного ефекту.

Гумор у деталях. Графіка багата на гумористичні дрібниці, які підсилюють комедійний ефект: написи на кораблях, гротескні міміки ворогів, дрібні комічні ситуації на задньому плані. Деякі елементи графіки, як-от стилізація облич тварин чи декоративність фону, відсилають до народного мистецтва, що підкреслює казковість оповіді. Графіка створює яскраву, динамічну та одночасно комічну атмосферу, яка чудово передає дух оригінального твору. Унікальний візуальний стиль Давида Черкаського робить мультфільм привабливим і

впізнаваням навіть через десятиліття після його створення.



Рис. 2.8. Кадр з мультсеріалу «Доктор Айболит» 1984 р.

8. «Острів скарбів» – український радянський анімаційний двосерійний телефільм режисера Давида Черкаського, заснований на сюжеті роману «Острів скарбів» британського письменника Роберта Луїса Стівенсона. Мультфільм використав інноваційний для свого часу мультимедійний підхід до графіки й стилістики. Мультфільм, який складається з двох серій, став однією з найвідоміших українських анімацій завдяки своїй яскравій візуальній естетиці, поєднанню різних технік та карикатурному гумору.

Особливості графіки персонажів. Карикатурна експресивність. Персонажі "Острова скарбів" вирізняються гротескними рисами та ексцентричним дизайном. Джим Хокінс – єдиний персонаж із відносно "класичними" рисами, що робить його контрастним на тлі решти. Це підкреслює його роль молодого героя, який опиняється у світі дивних і небезпечних дорослих. Джон Сільвер – великий, кремезний, із хитрим обличчям, яке чудово передає його дволикість: доброзичливий наставник і безжалісний пірат. Доктор Лівсі та інші персонажі команди мають перебільшені, комедійні риси, що підсилює гумористичну складову. Гіперболізація. Риси обличчя та статури персонажів часто перебільшені: величезні носи, дрібні очі, непропорційно довгі кінцівки, що

створює сильний карикатурний ефект. Пластичність і динамізм. Персонажі демонструють високу пластичність у рухах, що підсилює комічний ефект. Наприклад, у сценах бійок або переслідувань рухи персонажів нагадують стилістику slapstick-комедії.

Фонова графіка. Стилзація середовища. Локації виконані з високою деталізацією, але в стилізованій манері. Пейзажі "Острова скарбів" – від таверни "Адмірал Бенбоу" до самого острова – вирізняються насиченою кольоровою гамою та динамічними лініями, які створюють відчуття руху навіть у статичних сценах. Символіка фону. Елементи фону часто виконують роль символів: наприклад, розірвані паруси чи темні хмари підсилюють атмосферу небезпеки. Деякі фонові сцени мають "мультяшний" вигляд із використанням декоративних елементів, які допомагають глядачеві сприймати мультфільм із гумором. Використання кольору. Яскрава палітра. Кольори в мультфільмі варіюються від насичених і яскравих у сценах пригод до приглушених і темних у момент небезпеки. Наприклад, сцени на кораблі "Еспаньйола" під час шторму виконані в холодних синіх і сірих тонах, тоді як на острові домінують зелені та золотисті відтінки, що створюють відчуття екзотики. Контрастність. Використання контрасту між світлими та темними зонами підсилює драматизм окремих моментів, наприклад, під час бійок або зіткнень персонажів. (рис. 2.9)

Анімація та рухи. Поєднання технік. "Острів скарбів" вирізняється тим, що в ньому застосовані різні техніки анімації: традиційна мальована анімація поєднується з елементами ротоскопінгу (малювання по реальній кінозйомці). Це додає анімації динамізму та унікального стилю. Експресивність рухів. Персонажі рухаються в перебільшено комічний спосіб, що нагадує slapstick-комедії, де навіть звичайні дії стають джерелом гумору. Особливо виділяються сцени на кораблі та в джунглях, де анімація динамічна, із чітко розставленими акцентами на екшен-моментах. Символіка та стиль. Стилзація під комікси. У багатьох сценах відчувається вплив коміксової культури: яскраві кольори, перебільшені емоції персонажів і навіть подекуди умовна форма кадрування нагадують сторінки графічного роману.

Гумористичний підтекст. Графіка наповнена гумористичними елементами: комедійні вирази обличчя персонажів, дрібні деталі фону (на кшталт дурнувятих написів чи гротескних дрібних героїв). Вплив графіки на атмосферу мультфільму. Графіка створює атмосферу легкої, захопливої пригоди з великою часткою гумору. Унікальний візуальний стиль Черкаського дозволяє "Острову скарбів" поєднувати серйозний пригодницький сюжет із комедійною подачею, що робить мультфільм привабливим для глядачів усіх вікових категорій.

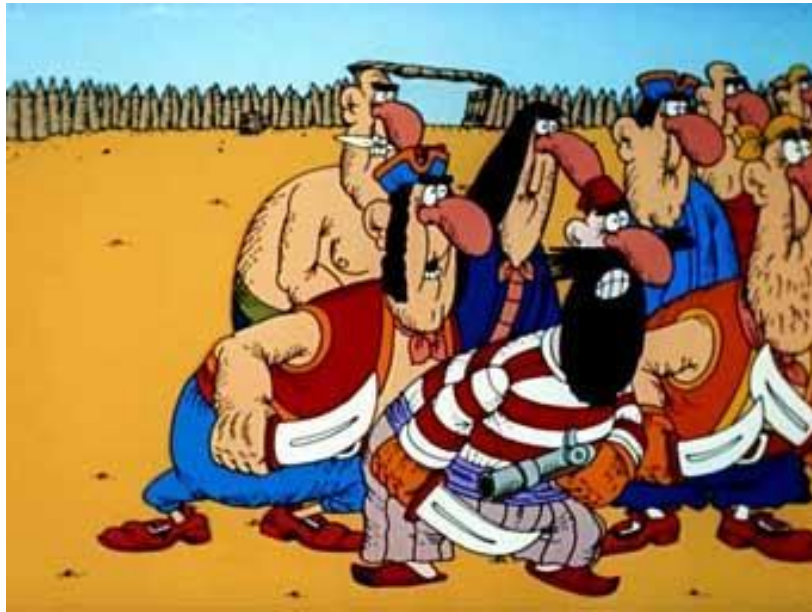


Рис. 2.9. 1986 р. «Острів скарбів» у техніці комбінованої зйомки анімації

9. Серія «Козаки» Око, Тур та Грай УРСР 1967 та 2020 «Україмафільм»

Серія мультфільмів "Козаки", створена режисером Володимиром Дахном на студії "Київнаукфільм", стала культовою завдяки унікальному поєднанню національної української культури, гумору й універсального стилю. Графіка мультфільмів відзначається простотою форм, виразністю персонажів і високою художньою майстерністю. З роками серія зазнавала змін у візуальній складовій, але завжди залишалася впізнаваною.

Особливості графіки персонажів. Узагальнені форми. Головні герої – Тура, Грай і Око – мають характерні, але мінімалістичні риси. Тур – кремезний, широкий, із круглою головою, підкреслюючи його фізичну силу. Грай –

стрункий, із високим чолом, що акцентує на його розумі. Око – низький і жвавий, із тонкими рисами, які додають комічності його образу.

Графічна стилізація. Всі персонажі виконані в умовній стилістиці, що дозволяє зосередитися на динаміці та емоціях, а не на дрібних деталях. Вирази обличчя й міміка спрощені, але дуже виразні, що допомагає зрозуміти їх емоції без слів.

Зміни з роками. У ранніх серіях (1967–1970-х) персонажі виглядають більш простими та умовними, нагадуючи графіку плакатного мистецтва. (рис. 2.10.) У пізніших серіях (1990-х) їхні образи стали деталізованішими, але загальна стилістика збереглася. (рис. 2.11.)

Фонова графіка. Стилізація середовища. Фонова графіка виконана в декоративному стилі з мінімальною деталізацією, що підтримує загальну стилістику серії. Локації – степ, річка, села, замки – стилізовані під український народний живопис.

Лаконічність. Фони часто використовують прості геометричні форми й кольорові площини, які не перевантажують зображення, але гармонійно підкреслюють динаміку.

Зміни з роками. У серіях 1990-х фони стали більш деталізованими та реалістичними, що додало візуальної глибини.

Використання кольору. Палітра кольорів. У серіях 1967–1980-х використовується яскрава, але обмежена кольорова палітра. Основні кольори – зелений, блакитний, жовтий і червоний – створюють відчуття національної самобутності. У пізніших серіях палітра стає складнішою, додається більше відтінків і тіней, що робить кадри багатшими. Символізм кольорів. Кольори підсилюють комічний або драматичний ефект. Наприклад, сцени боротьби часто супроводжуються контрастними червоно-чорними елементами.

Анімація та рухи. Динамічність. У серіях "Козаки" багато уваги приділено динаміці рухів: герої постійно перебувають у русі, їхні жести й міміка легко впізнавані та яскраві. Переслідування, бійки, комедійні ситуації анімовані з великою пластичністю, що додає гумору й виразності. Ритміка. Рухи персонажів

синхронізовані з музикою, що підсилює їх комічний ефект. Зміни з роками. У пізніших серіях анімація стає плавнішою завдяки технічному прогресу, але зберігає стилістичну впізнаваність.



Рис. 2.10. Кадр з короткометражного анімаційного фільму

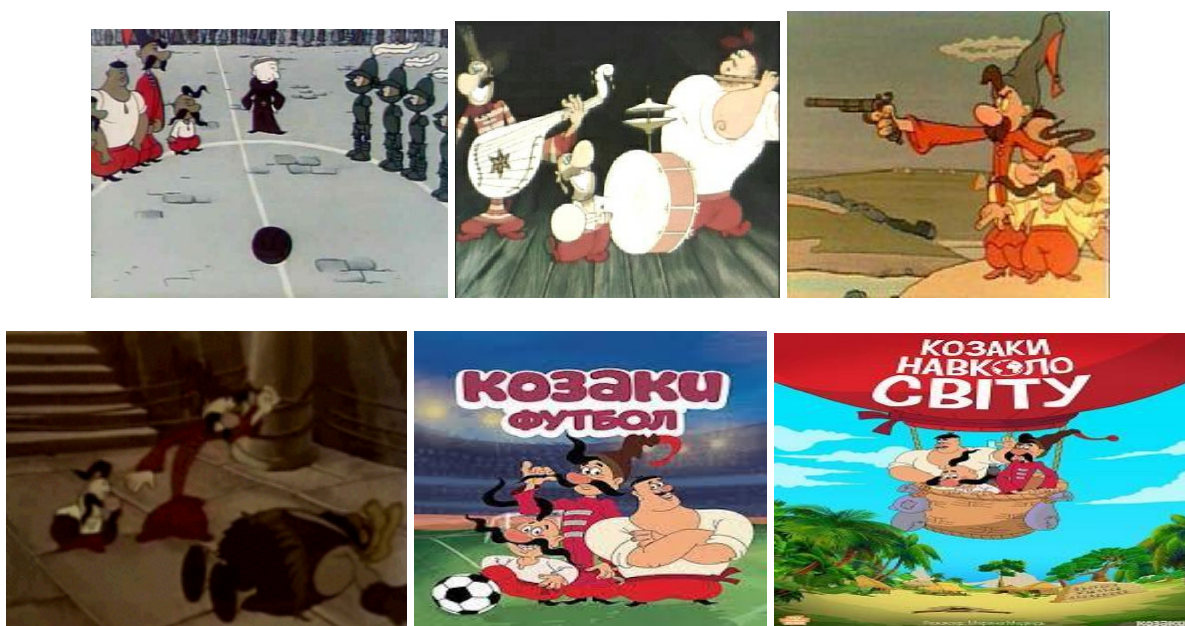


Рис. 2.11. Еволюція мультсеріалу «Козаки» 1970, 1973, 1975, 1978, 2016, 2018 у графічному і цифровому 2D зображенні.

Символіка та стиль. Народна стилістика. Мультфільм запозичує елементи українського декоративного мистецтва, зокрема орнаменти, символи та образи козаків як носіїв національної ідентичності. Гумор. Графіка слугує інструментом для створення гумористичних ситуацій: карикатурні риси ворогів, перебільшення в русі й композиції. Вплив графіки на атмосферу мультфільму. Графіка підтримує

легкий і комедійний тон серії, що робить її доступною для глядачів різного віку. Візуальний стиль створює атмосферу української культури, яка залишається зрозумілою й привабливою для міжнародної аудиторії.

Сучасна анімація. Українська анімація XXI століття демонструє значний прогрес як у технічному, так і в художньому аспектах. Вона поєднує національні традиції з сучасними світовими трендами. Завдяки вдосконаленню цифрових технологій, розширенню тематичних горизонтів і збільшенню фінансування, українська анімація почала займати помітне місце на світовій арені.

Графічний стиль і техніки. Різноманітність стилів. Сучасна українська анімація демонструє багатство стилів. Традиційна мальована анімація зберігає зв'язок із народними мотивами (наприклад, в роботах, орієнтованих на дітей). (рис. 2.12.)

3D-анімація активно розвивається у великих проєктах, таких як "Мавка. Лісова пісня". Комбіновані техніки (поєднання 2D, 3D та цифрової мальованої графіки) використовуються для створення сучасних серіалів і фільмів.

Орієнтація на деталізацію. У порівнянні з анімацією XX століття, сучасні роботи мають значно вищий рівень деталізації. Персонажі мають реалістичні або дуже стилізовані текстури, що залежать від тематики. Навколишнє середовище часто наповнене дрібними елементами, які створюють враження реалістичності або казковості.

Експериментальні форми. Молоді автори часто експериментують із формами: мультфільми можуть мати незвичну композицію кадру, унікальні кольорові рішення та нестандартну подачу сюжету.

Фонова графіка. Реалістичні пейзажі та архітектура. Часто локації створюються з урахуванням реальних об'єктів: українські села, міста, карпатські гори чи степи. Наприклад, у "Мавці" значна увага приділена зображенню лісу, який виглядає не лише реалістично, а й символічно.

Абстракція в короткометражках. У авторських короткометражних мультфільмах фонова графіка часто набуває абстрактного характеру. Це допомагає зосередити увагу глядача на ідеї чи персонажах, наприклад, у "Дах"

або "Причинна". Культурна символіка. Фони часто наповнені візуальними посиланнями на українську культуру: орнаментами, старовинними будівлями, етнічними мотивами.

Використання кольору. Символізм кольорів. У багатьох анімаційних стрічках кольори несуть символічне навантаження. Теплі відтінки передають атмосферу затишку й гармонії. Холодні кольори використовуються для драматичних і напружених моментів.

Сучасна палітра. У великих комерційних проєктах використовується складна палітра, яка враховує світлотінь, текстури й рефлекси (наприклад, "Викрадена принцеса").

Анімація та рухи. Висока плавність рухів. Завдяки цифровим інструментам, рухи персонажів стали плавними та природними. Водночас у деяких роботах автори свідомо залишають мальовану динаміку, аби зберегти "живість". Емоційність. Особлива увага приділяється виразності емоцій через рухи тіла й міміку. Це робить персонажів привабливими для глядача різного віку.

Синхронізація з музикою. Музика та звук стали важливими елементами, які посилюють враження від рухів і дій персонажів.

Символіка та стиль. Народні мотиви. Національні образи, такі як вишивка, герої народних казок, архітектурні пам'ятки, часто використовуються як основа для графіки, зокрема у "Мавці" чи "Бабай". Водночас у багатьох проєктах помітний вплив західної стилістики, особливо в серіалах і великих 3D-проєктах. Сучасна анімація охоплює широкий спектр жанрів: дитячі казки, комедійні пригоди, історичні драми, екзистенційні короткометражки.

Вплив графіки на популярність. Вихід на міжнародний ринок. Висока якість графіки дозволяє українським мультфільмам брати участь у міжнародних фестивалях і конкурувати з продукцією великих студій. "Мавка. Лісова пісня" стала прикладом проєкту, який поєднав національну естетику з сучасною графікою, ставши популярним за межами України.

Аудиторія. Завдяки високій графічній якості, анімація знаходить відгук як серед українських глядачів, так і серед іноземців.



Рис. 2.12. Кадр з мультфільму «Таємний посол» 2000 року.

10. Перший український мультфільм «Ескімоска» 2012 року знятий з використанням технології 3D. Простота графіки: чіткі контури, спрощені форми, що відповідають віковій аудиторії (дошкільнята й молодші школярі). Використовуються м'які, пастельні кольори, що створюють теплу й доброзичливу атмосферу. Фонові кольори — білий, блакитний і світло-сірий — символізують арктичне середовище. Герої мають карикатурно-стилізований вигляд, із великими головами й виразними очима, що підкреслює їхню емоційність. Одяг персонажів містить елементи традиційного ескімоського одягу, але зі спрощеною деталізацією. Локації зображені мінімалістично: крижані простори, сніг, море. Фони виконані в декоративному стилі, щоб не відволікати увагу від дій персонажів. Анімація: рухи плавні, але з елементами перебільшення для посилення гумору й комічних ситуацій. (рис. 2.13)



Рис. 2.13. Перший український мультфільм «Ескімоска»

11. Анімаційний фільм «Буба» 2014 р. Мультфільм "Буба" — гумористичний анімаційний серіал, орієнтований на сімейну аудиторію. Його графіка виконана з акцентом на комедійність і доступність. 3D-анімація з ретельним опрацюванням текстур і деталей. Стилзація персонажів із перебільшенням рис, особливо у формі обличчя та міміки, що додає комедійності. Яскраві, насичені кольори підкреслюють динаміку й позитивний настрій мультфільму. Переважання теплих кольорів створює затишну атмосферу. Головний герой, Буба, має унікальний дизайн із пухнастою текстурою, яка додає йому "мультяшної" привабливості. Інші персонажі також виконані в карикатурному стилі, з акцентом на виразності рухів і міміки. Фони деталізовані, але виконані у дещо спрощеному стилі, щоб не перевантажувати кадр. Локації — будинок, кухня, офіс — впізнавані, із сучасним дизайном і дрібними комедійними деталями. Рухи персонажів гіперболізовані, що підкреслює гумористичність ситуацій. Особлива увага приділена міміці й реакціям героїв, що робить мультфільм виразним і динамічним. (рис. 2.14)



Рис. 2.14. Анімаційний фільм «Буба» 2014 р.

12. «Пригоди Котигорошка та його друзів» 2014. Мультфільм "Пригоди Котигорошка та його друзів" поєднує сучасні анімаційні технології з українськими фольклорними мотивами, орієнтуючись на молодшу аудиторію. Виконаний у стилізованій 2D-анімації з використанням цифрових інструментів. Легкий і яскравий стиль відповідає казковій тематиці. Переважають яскраві та насичені кольори, що підкреслюють позитивний і динамічний настрій

мультфільму. Теплі відтінки використовуються для створення атмосфери пригод і дружби. Герої мають упізнавані стилізовані риси, що відображають архетипи українського фольклору (Котигорошко — сміливий, сильний; його друзі — кожен із унікальними характеристиками). Дизайн персонажів спрощений, але з акцентом на емоційність і динамічність. Локації (українські села, природа, чарівні місця) містять елементи національної символіки, такі як орнаменти, дерев'яна архітектура. Фони мальовані, з меншою деталізацією, щоб підкреслити казкову стилізацію. Рухи персонажів плавні, із гумористичними елементами, що додають динаміки. (рис. 2.15.)

Особливий акцент зроблений на виразній міміці та жестикуляції персонажів.



Рис. 2.15. «Пригоди Котигорошка та його друзів» 2014

13. «Бабай» - український анімаційний фільм-фентезі, знятий Мариною Медвідь на студії «Українафільм». Прем'єра стрічки в Україні відбулась 18 грудня 2014 року. Вважається першим українським повнометражним анімаційним фільмом, який вийшов у широкий прокат України. Він поєднує казкові та гумористичні елементи, орієнтуючись на дитячу й сімейну аудиторію.

Стиль і техніка. 3D-анімація з яскраво вираженим карикатурним стилем. Персонажі та локації створені в стилізованій формі, з помітною деформацією пропорцій для підкреслення казковості. Переважають темні, насичені кольори (синій, фіолетовий, чорний), які створюють містичну атмосферу, що відповідає сюжету. Контрастні яскраві акценти (жовтий, червоний) підкреслюють ключових персонажів і важливі події. Герої мають виразний і карикатурний дизайн: перебільшені риси обличчя, химерні форми тіла. Головний антагоніст, Бабай, виконаний із яскраво акцентованими рисами, що створюють його лякливий і водночас комічний образ. Локації (села, ліс, замки) деталізовані, але зберігають казкову умовність. Атмосфера містичності підсилюється використанням затемнених пейзажів і декоративних елементів.

Анімація. Рухи персонажів динамічні, із сильним гумористичним акцентом. Міміка та жестикуляція перебільшені, що посилює емоційний зв'язок із глядачем. (рис. 2.16.)



Рис. 2.16. «Бабай» 2014 року

14. Проект «Моя країна – Україна» - це серіал анімаційних фільмів, створених молодими режисерами, аніматорами, художниками. Художній керівник проекту — Степан Коваль[5]. Мультфільм виконано у техніці пластилінової анімації. Використовують яскраві, насичені кольори, які підкреслюють доброзичливу й

казкову атмосферу. Використання локальних кольорів для передання автентичності кожного регіону. Головні герої (кіт Воркіт і мандрівник) мають виразні риси, що робить їх упізнаваними й симпатичними для дітей. Інші персонажі, зокрема історичні й фольклорні фігури, стилізовані відповідно до української народної традиції. Локації відображають культурні й природні особливості регіонів України: замки, Карпати, степи тощо. Фони виконані з увагою до деталей, але мають декоративний, спрощений характер, що підтримує освітню мету проєкту. (рис. 2.17)

Анімація. Рухи персонажів плавні, із комічними перебільшеннями для залучення дитячої аудиторії. Особливий акцент зроблено на жестикуляції й міміці, щоб підкреслити емоційність і гумористичність.

Проєкт призначений для показу на центральних та регіональних телеканалах, у кінотеатрах в анонсовому та рекламному блоці. Фільми цього серіалу формують національну свідомість, гордість за свою країну, допомагають виховувати майбутнє покоління українців.



Рис. 2.17. «Моя країна — Україна» (2014)

15. «Микита Кожум'яка» 2016 . Мультфільм отримав багато нагород і відзнак і став першим повнометражним 3D мультфільмом України вишедшим на великий екран. Візуальний стиль поєднує казкову стилізацію з реалістичними текстурами. Насичені, яскраві кольори, які створюють атмосферу пригод і магії. Кольори збалансовані: яскраві деталі персонажів контрастують із приглушеними

природними фонами. Головні герої мають добре опрацьований дизайн: збережено класичні казкові архетипи, але з сучасним підходом до стилізації.

Виразна міміка й динамічний дизайн допомагають встановити емоційний зв'язок із глядачем. Деталізовані локації: села, ліс, чарівні світи виконані з високою увагою до деталей. Пейзажі мальовничі, із використанням текстур, що передають атмосферу природи або чарівності. (рис. 2.18)

Анімація. Рухи персонажів плавні й реалістичні, з акцентом на емоційність і динаміку дій. Ефекти (магія, бої) виконані з використанням сучасних технологій для створення захопливих візуальних сцен.



Рис. 2.18. «Микита Кожум'яка» 2016 .

16. «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (2018). "Викрадена принцеса" — повнометражний український 3D-анімаційний фільм, який демонструє високий рівень сучасної анімації та орієнтований на широку міжнародну аудиторію. Анімація з акцентом на деталізацію й кінематографічну подачу. Візуальний стиль поєднує класичні казкові елементи з сучасною естетикою. Яскрава й насичена палітра: теплі кольори для підкреслення романтики й пригод, темні — для сцен із негативними персонажами. Гармонійне використання світла й тіней створює атмосферну глибину. Дизайн героїв детально пророблений: реалістичні текстури шкіри, волосся, одягу, але з елементами стилізації. Персонажі мають виразну міміку, яка вдало підкреслює їхню індивідуальність і емоції. Локації (київські пейзажі, чарівні світи, замки) опрацьовані з високим рівнем деталізації, що робить їх видовищними.

Використання архітектурних мотивів, натхнених Київською Руссю, додає автентичності. (рис. 2.19)

Рухи персонажів реалістичні й динамічні, особливо в бойових і пригодницьких сценах. Сучасні візуальні ефекти (магія, вибухи) створюють додатковий рівень видовищності.

Мультфільм вирізняється високоякісною 3D-графікою, ретельною проробкою деталей і казковою атмосферою. Візуальний стиль поєднує елементи української культурної спадщини з сучасними тенденціями світової анімації, роблячи фільм яскравим і конкурентоспроможним на міжнародній арені.



Рис. 2.19. «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (2018)

17. «Клара та чарівний дракон» (2019). Це український 3D-анімаційний фільм, з акцентом на казкову стилізацію. Дизайн об'єктів і персонажів поєднує елементи класичного фентезі та сучасної анімаційної естетики. (рис. 2.20.)

Насичені, яскраві кольори, що створюють атмосферу казковості та пригод. Контрастна палітра допомагає виділити головних персонажів на фоні мальовничих пейзажів. Герої виконані у стилізованому фентезійному стилі з м'якими, плавними формами, що робить їх привабливими для дітей. Виразна міміка персонажів акцентує на їхніх емоціях, роблячи їх живими та

харизматичними. Локації (зачаровані ліси, замки, магичні світи) опрацьовані деталізовано, з великою увагою до текстур і дрібних елементів.

Декоративні елементи підкреслюють фантазійну атмосферу.

Рухи персонажів плавні й динамічні, особливо в пригодницьких і магичних сценах. Візуальні ефекти (магічні заклинання, битви) виконані з використанням сучасних технологій, що додає видовищності.



Рис. 2.20. «Клара та чарівний дракон» (2019)

18. «Мавка. Лісова пісня.» (2023). Загальні касові збори у світі і в Україні перевищили 700 млн. гривень. Мультфільм став найкасовішим в історії української анімації. "Мавка. Лісова пісня" вирізняється унікальним поєднанням етнічних мотивів із сучасною анімацією. Графіка мультфільму відображає красу української природи та фольклору, створюючи казкову атмосферу, яка робить фільм незабутнім для глядачів будь-якого віку. (рис. 2.21)

3D-анімація з високим рівнем деталізації, створена за допомогою сучасних анімаційних технологій. Стилiстика поєднує класичні елементи українського фольклору з сучасними тенденціями світової анімації. Переважають природні кольори: зелений, коричневий, синій, що підкреслюють гармонію природи. Для

магічних елементів використано яскраві контрастні акценти, як-от сяйво й елементи світіння. Герої мають детально пророблений дизайн, що підкреслює їхню індивідуальність.

Мавка представлена як символ природної краси та духовності, із витонченими рисами обличчя та деталізованим одягом, прикрашеним орнаментами. Інші персонажі також містять елементи національної символіки у своїх образах. Локації (ліси, річки, магічні місця) мальовничі та неймовірно деталізовані. Натхнення українськими пейзажами й декоративними мотивами створює автентичну атмосферу.

Рухи персонажів плавні й реалістичні, із великим акцентом на природність і емоційність. Сучасні візуальні ефекти (магічні сцени, природні явища) додають казковості й видовищності.



Рис. 2.21. «Мавка. Лісова пісня.» 2023

2.2. Використання символіки в анімаційних проєктах

Національна символіка та етно національні символи є важливим елементом, який формує ідентичність анімаційних проєктів та визначає їх місце в культурному й міжнародному контексті. Використання національних символів та етно національні символи у брендингу сприяє популяризації культури, а також створює унікальний естетичний код для анімаційного проєкту.

Поняття брендингу в анімації. Брендинг – це комплекс заходів, спрямованих на створення, розвиток бренду і управління ним. Це включає процес формування унікального іміджу компанії, продукту чи послуги, який викликає емоційну реакцію у споживачів та викликає довіру та визнання. Для анімаційних проєктів брендинг відіграє особливо важливу роль, оскільки допомагає створити впізнаваний візуальний стиль і закріпити проєкт у свідомості аудиторії. Основна мета брендингу — створити стійкий емоційний зв'язок з глядачем і забезпечити впізнаваність проєкту серед інших конкурентних продуктів. У контексті анімації, цей процес включає розробку логотипу, айдентики, стилю персонажів, графічних елементів, а також використання кольорових схем і символів.

Одним з важливих елементів анімаційного брендингу є етно національні символи, які дозволяють не лише підкреслити оригінальність проєкту, але й передати глибокі культурні коди, які резонують з аудиторією. Вони стають інструментом комунікації, через який досягається емоційний і культурний зв'язок із глядачем.

Етно національні символи як частина брендингу. Етно національні символи в анімаційних проєктах може проявлятися у вигляді кольорових палітр, характерних архітектурних елементів, мотивів народного мистецтва, фольклорних сюжетів, костюмів або стилізації персонажів. Вони допомагають створити образ, що не лише відповідає вимогам ринку, але й підкреслює культурну ідентичність проєкту.

Прикладом успішного використання етно національних елементів у брендингу є проєкт "Мавка. Лісова пісня", де етно національні символи органічно інтегровані в дизайн персонажів та оточуючого світу. Мавка, головний персонаж мультфільму, втілює естетичний і культурний код, який відсилає до українських традицій. Її образ є прикладом поєднання фольклорних і сучасних дизайнерських рішень: традиційні елементи одягу переплітаються з модернізованими деталями, що робить персонажа зрозумілим і привабливим для сучасної аудиторії.

Важливим аспектом брендингу є створення візуальної ідентичності, яка сприймається не лише локально, але й має міжнародну привабливість. Тут національна символіка може слугувати точкою диференціації, підкреслюючи унікальність проєкту, але також її потрібно адаптувати до глобальних трендів, щоб зробити проєкт доступним для міжнародного ринку.

Підходи до інтеграції національних символів у брендинг. Існує кілька підходів до інтеграції національної символіки в брендинг анімаційних проєктів. Одним з них є використання символів безпосередньо в дизайні персонажів та оточуючого середовища. Наприклад, у проєкті "Козаки" використовуються архетипічні образи українських козаків, які стали символами мужності, дотепності та національної гордості. Візуальне оформлення мультфільмів серії тісно пов'язане з українським фольклором, що дозволяє не лише створити оригінальний стиль, але й передати глядачеві важливі культурні послання.

Ще одним підходом є використання фольклорних сюжетів та міфів як основи для розробки анімаційних історій. Це дає змогу адаптувати традиційні казки та легенди до сучасних форматів, зберігаючи їхню культурну значимість. Прикладом такого підходу є анімаційний фільм "Причинна", який базується на поемі Тараса Шевченка. Використання літературних мотивів дозволяє додати до брендингу глибокий символізм і культурну цінність, які резонують з національною аудиторією.

Третій підхід передбачає адаптацію національних елементів до сучасних глобальних трендів. Тут ключовою є ідея, що національні символи повинні бути інтерпретовані у сучасному дизайні, щоб вони були привабливими як для місцевої аудиторії, так і для міжнародного ринку. Це може включати спрощення і стилізацію національних орнаментів, кольорів або архітектурних елементів, щоб вони відповідали сучасним естетичним стандартам.

Вплив національної символіки на емоційний зв'язок із глядачем. Використання національної символіки в брендингу анімаційних проєктів створює потужний емоційний зв'язок з глядачем. Символи, пов'язані з національною історією або культурою, викликають у глядача почуття

приналежності до певної спільноти, підсилюючи його емоційне залучення до перегляду. Анімаційні проекти, які використовують такі елементи, не лише розважають, але й допомагають глядачеві відчути власну ідентичність, що робить їх більш глибокими та значущими.

Емоційний вплив національної символіки також пов'язаний із здатністю таких проектів пробуджувати ностальгію. Наприклад, серіал "Козаки" викликає у багатьох глядачів асоціації з дитинством, оскільки цей мультфільм був популярним у радянські часи. Це дозволяє проектам, що інтегрують національні символи, зберігати емоційну актуальність на різних етапах життя глядачів.

Міжнародний досвід використання національних символів у брендингу. Інші країни також активно використовують національну символіку для брендингу анімаційних проектів. Наприклад, японська анімація, або аніме, відома своїм глибоким впливом на міжнародну культуру завдяки тому, що вона інтегрує національні японські мотиви, такі як самураї, міфологічні істоти та японська архітектура, в своїх проектах. Це дозволяє аніме не лише бути популярним на батьківщині, але й привертати увагу глядачів з усього світу завдяки своїй автентичності та унікальному стилю.

Цей підхід може бути ефективно адаптований для українських анімаційних проектів, що сприятиме популяризації української культури на міжнародному рівні. Відтак, важливо розробляти анімаційні бренди, які не лише використовують національні елементи, але й адаптують їх до сучасних світових трендів і технологій.

2.3. Використання етно національних символів в айдентиці сучасних анімаційних проектів

Сьогодні візуальні образи відіграють ключову роль у залученні уваги аудиторії, а унікальні національні символи та етно-національна символіка є одним з найбільш ефективних інструментів для формування впізнаваного стилю анімаційного бренду. Поняття брендингу

Візуальна стилістика брендингу анімаційного проєкту включає кілька важливих компонентів: колірну палітру, типографіку, логотип. Кожен із цих аспектів впливає на налаштування аудиторії на подальший сюжет мультфільму, а також наскільки ефективно вони передаватимуть культурні коди. Наприклад, традиційні українські орнаменти або кольори, такі як червоний, чорний і білий, можуть бути використані у дизайні персонажів для підкреслення їх національної ідентичності.

Колірна палітра як засіб комунікації. Колір є надзвичайно важливим елементом, що передає певні емоційні та символічні значення. У контексті національної символіки кольори часто мають культурне та історичне значення. Наприклад, червоний і чорний – це традиційні кольори української вишивки, які символізують любов і боротьбу, життя та смерть. У сучасному брендингу ці кольори можуть бути адаптовані для створення сучасного і водночас традиційного вигляду проєкту.

При цьому важливо враховувати гармонію між національною символікою та сучасними трендами. Наприклад, використання надто яскравих кольорів, що можуть виглядати штучно, може спотворити первісне значення символів. Успішна адаптація кольорової палітри передбачає збалансоване поєднання традиційних кольорів і сучасних графічних рішень.

Декоративні елементи та орнаменти. Національні декоративні елементи, такі як орнаменти, візерунки або символи, є частиною культурної спадщини, що часто використовуються у брендингу анімаційних проєктів. В українському контексті це можуть бути елементи традиційної вишивки, трипільських орнаментів, народної графіки або мотиви петриківського розпису.

Важливо, що орнаменти не просто додають краси, але також можуть виконувати символічну роль. Наприклад, зображення сонця або дерева життя у народному мистецтві мають глибоке символічне значення і можуть підкреслювати ідеї родючості, відродження чи зв'язку з природою. У брендингу такі елементи можуть використовуватися як фонові візерунки або ж інтегруватися в логотипи, типографіку чи інші ключові елементи айдентики.

Використання типографіки. Типографіка також може відігравати важливу роль у передачі національної ідентичності. Вибір шрифту, його оформлення та стилізація можуть підкреслити історичний або культурний характер проєкту. Наприклад, для анімаційних проєктів, що базуються на історичних або міфологічних темах, можуть використовуватися шрифти, що нагадують давньоукраїнське письмо або мають декоративні елементи, характерні для стародавньої української каліграфії.

Водночас типографіка повинна бути зрозумілою та відповідати сучасним стандартам читабельності. Для того, щоб національна символіка гармоніювала з дизайном, важливо знайти баланс між декоративністю та функціональністю шрифту.

Приклади використання національної символіки в сучасних анімаційних проєктах. Сучасні українські анімаційні проєкти дедалі частіше звертаються до національної символіки, аби підкреслити свою ідентичність і виділитися серед міжнародних конкурентів. Наприклад, серіал "Козаки. Навколо світу" використовує образи козаків – одного з найвідоміших національних символів України. Козаки не лише представляють Україну на міжнародному рівні, але й через їхні пригоди можна побачити інтеграцію традиційних мотивів з сучасними візуальними ефектами та стилістикою.

Інший приклад – анімаційний фільм "Причинна", заснований на поемі Тараса Шевченка. У цьому проєкті також активно використовується національна символіка, але в сучасній, стилізованій формі, що дозволяє передати багатий культурний спадок через актуальні для сучасної аудиторії візуальні засоби.

Адаптація національної символіки до міжнародного ринку. Хоча національні символи можуть мати великий вплив на локальну аудиторію, для міжнародного ринку важливо адаптувати ці елементи таким чином, щоб вони були зрозумілими і привабливими для глядачів з різних культурних контекстів. Це може бути досягнуто шляхом спрощення дизайну або використання універсальних графічних елементів, які зберігають національну ідентичність, але не є занадто складними для іноземної аудиторії.

При цьому важливо зберігати баланс між національними елементами та загальноприйнятими стандартами дизайну, оскільки перенасиченість символами може відштовхнути частину глядачів. Тому в процесі адаптації важливо враховувати як локальні, так і глобальні культурні особливості.

Висновок до розділу 2

У другому розділі дослідження визначено принципи використання національних мотивів та символіки в українських анімаційних дизайн-проектах. Проаналізовано ключові аспекти, які сприяють формуванню культурної ідентичності, зокрема: візуальне оформлення персонажів, елементи традиційного мистецтва та інтеграцію етнонаціональних мотивів у сучасний контекст.

Висвітлено еволюцію використання національної символіки від перших мультфільмів ХХ століття, таких як «Солом'яний бичок», до сучасних проектів, зокрема «Мавка. Лісова пісня». Зазначено, що використання авангардних технік, народних орнаментів та стилістичних особливостей допомагає не лише зберігати національну спадщину, але й адаптувати її до глобального ринку.

Аналіз другого розділу дозволив виокремити характерні риси використання національної символіки та етнонаціональних мотивів в українській анімації, які еволюціонували відповідно до історичних, культурних та технологічних змін.

Характерні риси використання національної символіки за періодами. 1920–1930-ті роки: Пошук національної ідентичності
У цей період українська анімація активно зверталася до народних казок, легенд і фольклору. Символіка мала яскраво виражений етнографічний характер, з використанням народних орнаментів, стилізованих образів героїв та архетипів. Наприклад, у мультфільмі «Солом'яний бичок» простежується декоративна стилізація, натхненна народними ремеслами. Фони й персонажі створювалися на основі українського побуту та природи.

1940–1950-ті роки: Зміни під впливом радянської ідеології. У післявоєнний період етнонаціональні елементи часто поєднувалися з ідеологічними символами, що підкреслювало "єдність народів". Національна символіка

набувала узагальненого вигляду, зберігаючи лише деякі декоративні елементи в орнаментиці та образах героїв, але часто втрачала свою глибинну культурну автентичність.

1960–1980-ті роки: Розквіт стилізації та експериментів. Цей період відзначається поєднанням національних мотивів із авангардними стилістичними прийомами. В анімаційних фільмах, таких як *«Як козаки...»*, простежується гумористичне трактування українських героїв, із використанням барвистої, але модернізованої символіки. Орнаментальні мотиви залишалися частиною фонові графіки, а кольорова гама ставала більш насиченою, що підкреслювало автентичність і впізнаваність.

1990-ті роки: Повернення до національної спадщини. Після здобуття Україною незалежності відзначається посилення інтересу до глибинних етнонаціональних мотивів. Мультфільми цього періоду часто використовували історичні та фольклорні сюжети, інтегруючи традиційні українські символи у сучасний контекст.

2000-ні – сучасність: Глобалізація та інтеграція національного у світовий контекст. Сучасні анімаційні проекти, такі як *«Мавка. Лісова пісня»*, демонструють гармонійне поєднання українських народних мотивів із сучасними технологіями та глобальними дизайнерськими трендами. Орнаменти, образи природи та культурні символи адаптуються до міжнародного ринку, що дозволяє зберегти національну автентичність, але зробити її зрозумілою для широкої аудиторії.

Особливості використання національної символіки в українській анімації
Орнаменталістика: Стійке використання народних візерунків у декораціях і костюмах.

Героїка: Зображення архетипових героїв (козаків, фольклорних персонажів) у різних стилістичних інтерпретаціях.

Природні образи: Символіка українського ландшафту (степ, ліс, Карпати) як важливий елемент айдентики.

Кольорова гама: Перевага червоного, білого, чорного та зеленого як традиційно українських кольорів.

Результати аналізу свідчать, що національна символіка залишається важливим елементом візуальної мови української анімації, еволюціонує відповідно до викликів часу та продовжує бути носієм національної ідентичності.

Зроблено акцент на важливості поєднання традиційних елементів з новітніми технологіями та дизайнерськими підходами, що дозволяє створювати унікальні продукти для міжнародної аудиторії. Особлива увага приділена експериментам з графічним стилем, кольоровою палітрою та композиційними рішеннями, які підкреслюють унікальність української анімації.

Таким чином, розділ підкреслює значущість інтеграції національної символіки як важливого засобу ідентифікації та популяризації культури у світовому анімаційному просторі.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ

3.1. Розробка концепції айдентики для анімаційного проєкту з використанням національних мотивів

Процес розробки айдентики для анімаційного проєкту з використанням національної символіки складається з кількох етапів. Кожен з них має свої методи і завдання, які допомагають створити унікальний і впізнаваний візуальний стиль для анімаційного проєкту. Практичні аспекти кожного етапу розглядаються на реальних прикладах з анімаційних проєктів.

Етап 1: проведення дослідження та аналізу. На першому етапі необхідно дослідити концепцію проєкту та національну символіку, яку можна використати в дизайні айдентики. Український орнамент є ключовим джерелом натхнення. Центральний образотворчий елемент може бути вишитим елементами «дерева життя», «зірок», традиційного «рушника».

Проєкт «Мавка» має приклади вдалого використання національних мотивів. Народні мотиви були інтегровані в оформлення персонажів та середовища. Вивчення історичних джерел і сучасних тенденцій у графічному дизайні включено до фази для створення балансу між традиційним і сучасним.

Етап 2: створення концепції та ідеї. Другий етап включає ідеї для майбутньої айдентики. Для анімаційних проєктів важливо створити концептуальне рішення, яке відображає як суть проєкту, так і національну ідентичність. Для цього створюється набір візуальних елементів: кольорова палітра на основі традиційних українських кольорів, яка може нагадувати стиль старовинної кирилиці, а також декоративні елементи, взяті з українських барокових чи козацьких гравюр.

Традиційні візерунки можна поєднати з сучасною графікою в логотипі анімаційного проєкту. Основним елементом логотипу може бути тризуб або соняшник. У концепцію варто включити ідею глибокого емоційного зв'язку між

аудиторією та проектом через символіку, що викликає асоціації національною культурою.

Етап 3: прототипування. На цьому етапі створюються початкові прототипи візуальних елементів. Розробляються перші варіанти логотипів, персонажів або сцен, що відображають національну тематику. Центром усієї айдентики може стати творіння головного героя з елементами українського національного вбрання. Важливо тестувати різні версії елементів у різних контекстах.

Національну символіку можна використовувати у вигляді анімованих сцен для прототипів. Основні елементи дизайну будуть представлені в динаміці, коли ви виберете короткий анімаційний трейлер для тестування. За допомогою цього ви можете оцінити, як вони працюють у різних середовищах.

Етап 4: візуалізований розвиток ключових елементів. Етап деталізації візуальних елементів іде після створення та перевірки прототипів. На цьому етапі важливо завершити всі компоненти ідентифікації. Якщо основним елементом анімаційного проекту обрано національний орнамент, важливо включити його в логотип, візуальні елементи навігації та інтерфейс сайту.

На сприйняття ідентичності впливає колір. Якщо проект для міжнародної аудиторії, національні кольори повинні бути адаптовані до сучасних стилів, наприклад, пастельні, що надасть дизайну сучасний вигляд, не втрачаючи національної самобутності. Для використання на різних носіях шрифти повинні бути адаптовані.

Етап 5: тестування айдентики та доопрацювання. На завершальному етапі здійснюється тестування всіх елементів. Ми можемо перевіряти свою продуктивність у різних медіа. Фокус-групи можна використовувати, щоб зрозуміти, як люди сприймають свою ідентичність.

Результати тесту можуть вплинути на візуальні елементи. Національні символи можна спростити, якщо їх важко впізнати в анімаційному проекті. Варто враховувати технічні обмеження при адаптації до різних платформ.

Етапи розробки дизайну айдентики для анімаційного проекту з використанням національної символіки забезпечують створення візуального

стилю, який є автентичним і водночас відповідає сучасним стандартам дизайну. Використання національних символів, таких як український орнамент, народний одяг, культурні мотиви, може стати ефективним інструментом формування унікального візуального стилю анімаційного проекту, здатного привернути увагу як місцевої, так і міжнародної аудиторії.

3.2. Технічна реалізація елементів айдентики

Національні мотиви та символи можуть бути використані в анімаційних проектах для відтворення естетичних цінностей певної культури та популяризації її на міжнародному рівні. У контексті української анімації національна символіка, яка включає орнаменти, фольклор, легенди та історичні образи, стає важливим інструментом у формуванні унікальної візуальної мови проекту. У розділі розглядається, як національні символи використовуються на всіх рівнях анімації, від дизайну персонажів до стилю сцен і середовища.

Створення персонажів на основі національних символів. Одним із ключових аспектів створення анімаційного контенту є створення персонажів, які є центральними транспортерами ідей і символів. При використанні національної тематики України образи персонажів будуть черпати натхнення як від історичних постатей, так і від фольклорних героїв. Наприклад, легендарний образ козаків є одним із найвідоміших символів української культури і може бути адаптований у вигляді анімаційних героїв. Для створення таких персонажів використовуються традиційні елементи українського одягу: вишиванки, жупан, шаровари та інші атрибути, які є невід'ємною частиною козацького образу.

Ще одним прикладом є використання мотивів українського фольклору. Такі персонажі, як Котигорошко, Мавка та Вернигора, можна інтерпретувати за допомогою сучасних засобів анімації. Проте важливо зберегти певні важливі символи, які підкреслюють автентичність держави, як-от квітковий вінок Мавки та міфічний меч Котигорошка. Ці елементи роблять персонажів впізнаваними та додають глибини візуальному образу.

Використання народних мотивів у сценічному дизайні. Окрім персонажів, національні символи також відіграють важливу роль у оформленні сцен та середовища. Фольклорні мотиви можуть бути покладені в основу створення візуального простору, в якому розгортаються події анімаційного проекту. Наприклад, села, ліси та степи, які часто фігурують в українських народних легендах, можна відтворити за допомогою етнічних елементів, таких як дерев'яні хати з вишитими рушниками, традиційні народні інтер'єри та природні ландшафти. Особливу увагу приділено деталям, які надають сцені автентичності та національного характеру. Наприклад, рушники з традиційною вишивкою, які мають важливе символічне значення в українській культурі, можна використовувати у весільних сюжетах. У сюжетах із зображенням природи інколи з'являються образи дуба та калини – рослин, які в українській міфології мають сакральне значення.

Вибір кольору та його національний контекст. Колір відіграє важливу роль у сприйнятті анімаційного контенту, а національна символіка України багата на характерні колірні схеми. Поєднання червоного і чорного, яке часто зустрічається у вишивці та народних орнаментах, символізує українську культуру. Червоний традиційно символізує життя, енергію та любов, тоді як чорний символізує землю, силу та зв'язок із предками. Включення цих кольорів у візуальні елементи анімації може посилити емоційний вплив на глядача та надати вашому проекту більше символічного значення. Наприклад, у сцені, що зображує битву чи конфлікт, темно-червоний можна використовувати для посилення динамізму та напруги. Спокійні та гармонійні сюжети, що відображають сімейні чи святкові моменти, можуть підкреслити жовтий і зелений кольори, що символізують родючість і щастя. Тому колірна палітра не тільки підсилює естетичну привабливість анімації, а й додає символічної ролі.

Динаміка та рух у контексті національних танців та обрядів. Національні символи можуть впливати не лише на статичні елементи анімації, а й на динаміку та рухи персонажів. Українська культура багата на танцювальні традиції, які можна інтерпретувати через анімацію. Наприклад, традиційний

гопак, національний український танець, може бути використаний як основа для руху персонажа в сцені бійки або для створення динамічної послідовності, яка підкреслює енергію та індивідуальність персонажа.

Обрядові традиції також є важливим джерелом натхнення для динаміки сцени. Наприклад, святкові сюжети Івана Купала з традиційними обрядами перестрибування через вогонь і пускання вінків у воду можуть стати основою для яскравого і гостросюжетного комічного епізоду. Включення подібних елементів не тільки робить ваш вміст візуально цікавим, але й створює глибоке культурне значення.



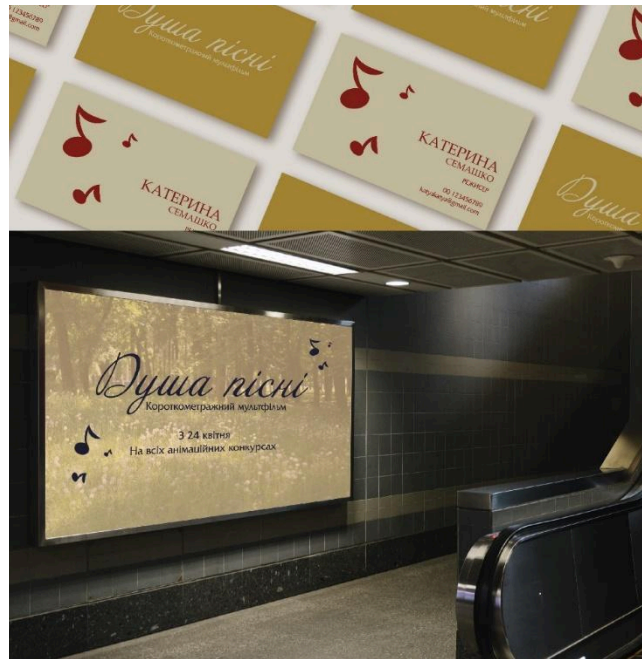


Рис.3.1. Логотип, кольорова палітра, графічні елементи та банер

▪

Звуковий і музичний супровід як частина національної ідентичності. Звуковий і музичний супровід відіграють важливу роль у створенні атмосфери анімаційного проекту. Використання українських народних пісень, наприклад коломийок і дум, дозволяє не тільки підкреслити національний характер змісту, а й створити відповідний емоційний фон. Музичні мотиви також можуть бути включені в структуру рухів персонажів і динаміку сцени. Наприклад, у святкових сценах можна використовувати традиційні інструменти, такі як бандури, флейти та цимбали. Це дозволяє аудиторії асоціювати певні звуки з певним культурним походженням. Звукові ефекти, такі як шум вітру в полі та звук дзвоника, додають відчуття реалізму та покращують атмосферу.

Використання національних символів в анімаційних проектах дозволяє не лише візуалізувати культурні цінності, але й створює глибший емоційний зв'язок між вашим контентом і аудиторією. Інтеграція національних мотивів у оформленні персонажів, сценографії, кольорових рішеннях та динаміці робить цей проект автентичним та унікальним. Такий підхід дозволяє не лише

популяризувати українську культуру на міжнародному рівні, але й створити продукт, який буде зрозумілим та привабливим для широкої аудиторії.

3.3. Презентація та оцінка розробленого дизайну айдентики

Важливим етапом у розробці анімаційного контенту є адаптація національної символіки для глядачів з інших країн. При цьому необхідно зберігати національну ідентичність та оригінальність проєкту, але одночасно дотримуватися загальноприйнятих принципів візуального та наративного дизайну, щоб зробити його зрозумілим і привабливим для різних культур і країн. У цьому розділі розглядаються основні підходи до адаптації національної символіки, методи її тлумачення, а також приклади успішних проєктів, які вдало використовували місцеві мотиви у міжнародному контексті

Узагальнення та спрощення національних символів. Для того, щоб адаптувати національні символи для міжнародної аудиторії, важливо спростити складні культурні коди, які важко зрозуміти глядачам з інших країн. Це стосується, наприклад, таких елементів, як традиційні українські орнаменти, що використовуються у вишивці. На міжнародній арені деталі можна узагальнити до більш універсальних форм або стилізувати так, щоб їх можна було зрозуміти без глибоких культурних знань. Наприклад, візерунки на українських рушниках можна перетворити на більш абстрактні графічні елементи, які легко інтегруються в загальну візуальну концепцію. Такий підхід може полегшити сприйняття для глядачів, які не знайомі з традиційною українською культурою, водночас зберігаючи український національний характер.

Інтерпретація національних тем через універсальні образи. Важливою складовою є сприйняття національних символів через загальнолюдські архетипи та теми, які зрозумілі для глядачів з різних культурних середовищ. Наприклад, універсальні концепції боротьби між добром і злом, героїзму та кохання можуть бути використані для інтерпретації національних символів. Проєкт «Мавка. Лісова пісня» є прикладом такого підходу, де українські національні мотиви

поєднуються з універсальною темою захисту природи, яка є зрозумілою для будь-якої аудиторії. Це дозволяє глядачам з різних країн сприймати глобальний екологічний меседж, підкреслений національними елементами, навіть якщо вони не знайомі з українською легендою про Мавку.



Рис.3.2. Мудборд до стилістики мультфільму

Використання глобальних трендів у дизайні. Для того, щоб національна символіка була привабливою для міжнародної аудиторії, необхідно враховувати сучасні глобальні тенденції у графічному дизайні та анімації. Це може включати використання мінімалістичного підходу, яскравих кольорів або новітніх технік анімації, наприклад, 3D-графіки або інтерактивних елементів. Наприклад, поєднання національних символів, таких як тризуб, з сучасними шрифтами, графічними ефектами та динамічними композиціями може створити продукт, який відповідає сучасним візуальним стандартам, але при цьому зберігає національну автентичність. Важливо не лише зберігати національну ідентичність, але й адаптувати її до сучасних реалій.

Адаптація вмісту відповідно до вподобань і культурних нюансів конкретних ринків. Адаптація національних символів до різних мов і культур є

важливою складовою локалізації контенту. Він охоплює процес перекладу, адаптації культурного контексту та модифікації візуальних елементів, щоб переконатися, що зміст резонує з аудиторією певного регіону. Наприклад, деякі символи, які мають важливе національне значення, можуть бути погано зрозумілими або не мати еквівалентів в інших культурах, тому розумно модифікувати їх, щоб узгодити їх з культурними кодами іншої країни. Працюючи над анімаційним проектом з українською символікою, важливо провести тести на різних ринках і оцінити, як інтерпретуються різні елементи. Це дозволить нам підвищити комерційну привабливість проекту, водночас віддаючи пріоритет культурній чутливості, що особливо важливо для проектів, орієнтованих на міжнародну аудиторію.

Приклади вдалого втілення національної символіки в анімаційних постановках. Численні міжнародні анімаційні проекти успішно адаптували національні символи, демонструючи їх багатогранність і культурне значення. Наприклад, японська культура часто включає традиційні мотиви в сучасні мультсеріали та фільми. Цю концепцію також можна застосувати до української анімації: використовуючи національні символи в дизайні персонажів, декораціях чи музиці, висвітлюючи універсальні теми та сучасні тенденції, ви можете створювати контент, який резонує з глядачами з різного походження.



Рис.3.4. Кадр з мультфільму з персонажем молодої бабусі

Вдалі приклади адаптації української культури можна спостерігати і в таких проектах, як мультфільм «Козаки». По всьому світу традиційні українські персонажі вирушають у мандрівку світом, змінюючи свій вигляд відповідно до культурного контексту різних країн, зберігаючи при цьому свою національну ідентичність. Застосовуючи цей метод, ви можете безперешкодно включати національні символи в ширший культурний ландшафт, забезпечуючи їх самотність.



Рис.3.5. Ілюстрація плакату до мультфільму

Включення національних символів для міжнародної аудиторії є ключовим елементом у створенні анімаційного контенту, орієнтованого на світовий ринок. Процес адаптації передбачає ущільнення культурних кодів, інтерпретацію національних тем через універсальні архетипи, включення сучасних графічних тенденцій та налаштування контенту для різних ринків. Застосовуючи цей метод, ви можете зберегти оригінальність і культурну значущість проекту, а також зробити його привабливим і зрозумілим для глядачів з різних культур. Ефективна адаптація національних символів відіграє вирішальну роль у просуванні культури в усьому світі та сприянні розвитку конкурентоспроможного культурного продукту.

У третьому розділі дослідження було висвітлено процес практичної реалізації національної символіки в анімаційному проєкті. Були детально розглянуті етапи розробки, починаючи з початкового концепту та створення персонажів і закінчуючи адаптацією контенту для міжнародної аудиторії.

У підрозділі 3.1 було проаналізовано використання національної символіки у дизайні персонажів та середовища, з особливим акцентом на збереженні національної автентичності за допомогою культурних символів, таких як орнаменти, історичні мотиви та фольклорні образи. Це підтвердило, що використання національної символіки на ранніх етапах створення проєкту допомагає сформувати унікальну візуальну мову, яка сприяє глядачеві асоціювати контент з певною культурою

.У розділі 3.2 було досліджено використання національної символіки не тільки в зображенні, але й у рухомих та звукових елементах анімації. Використання елементів народної творчості, палітри кольорів та музичних мотивів показало, що правильно підібрані національні елементи можуть підсилити емоційний вплив на глядачів, зробивши проєкт більш привабливим та змістовним.

У розділі 3.3 було звернуто увагу на адаптацію національної символіки для міжнародної аудиторії, де ключовим було збереження балансу між національними елементами та їх інтерпретацією через універсальні теми та архетипи. Це показало, що така адаптація дозволяє зробити проєкт більш доступним для широкої аудиторії, зберігаючи його культурну цінність

Отже, практична частина дослідження підтвердила, що включення національних символів у анімаційний проєкт має великий потенціал для створення оригінального та привабливого продукту як для місцевої, так і міжнародної аудиторії. Це підкреслює важливість національної ідентичності в айдентиці сучасного мультимедійного дизайну та відкриває нові можливості для популяризації української культури на міжнародному рівні.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Робота присвячена дослідженню дизайну айдентики в анімації з використанням національної та етнонаціональної символіки. У дослідженні висвітлено важливість інтеграції культурних елементів в анімаційні проекти для формування унікального художнього стилю, який сприяє збереженню національної ідентичності та популяризації української культури.

Розглянуто ключові аспекти створення анімаційних персонажів, зокрема техніки векторної анімації, які забезпечують деталізацію, емоційність та динаміку образів. Відзначено роль кольорової палітри, типографіки та звукового оформлення у формуванні цілісного візуального образу, який відповідає тематиці та цінностям проекту.

Проаналізовано історичний розвиток української анімації, яка має багату спадщину та зберігає свою самобутність, незважаючи на впливи різних історичних та культурних обставин. Визначено, що українська анімація має наступні етапи розвитку, що обумовлені наступними факторами: часові періоди та технологічні особливості. До першого періоду можна віднести анімацію 1920х-40х років. Основні характеристики цих анімаційних фільмів – колірна гама чорно-біла, проста композиція сцен, у айдентиці використовуються часто шрифти, зображення селян тощо. Другий період -1950-1980 роки – колірна гама кольорова (барвіста), гротеск у дизайні персонажів. В айдентиці використовується шрифт, орнаменти, стилізовані зображення калини, соняшника. Третій період 1990-2000 роки – пошук нового. Складні колірні рішення, гротеск в дизайні. Четвертий період – 2000 - 2020 роки характерний «європейський» дизайн. В айдентиці використовують орнаменти.

Визначено сучасні тенденції, що включають інтеграцію цифрових технологій та розширення жанрових меж.

У підрозділі 3.1 було проаналізовано використання національної символіки у дизайні персонажів та середовища, з особливим акцентом на збереженні національної автентичності за допомогою культурних символів, таких як орнаменти, історичні мотиви та фольклорні образи. Це підтвердило,

що використання національної символіки на ранніх етапах створення проєкту допомагає сформувати унікальну візуальну мову, яка сприяє глядачеві асоціювати контент з певною культурою

Досліджено використання національної символіки не тільки в зображенні, але й у рухомих та звукових елементах анімації. Використання елементів народної творчості, палітри кольорів та музичних мотивів показало, що правильно підібрані національні елементи можуть підсилити емоційний вплив на глядачів, зробивши проєкт більш привабливим .

Приділено увагу питання адаптації національної символіки для міжнародної аудиторії, де ключовим було збереження балансу між національними елементами та їх інтерпретацією через універсальні теми та архетипи. Це показало, що така адаптація дозволяє зробити проєкт більш доступним для широкої аудиторії, зберігаючи його культурну цінність

Отже, практична частина дослідження підтвердила, що включення національних символів у анімаційний проєкт має великий потенціал для створення оригінального та привабливого продукту як для місцевої, так і міжнародної аудиторії. Це підкреслює важливість національної ідентичності в айдентиці сучасного мультимедійного дизайну та відкриває нові можливості для популяризації української культури на міжнародному рівні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Берlach О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/34_2020/part_1/5.pdf (дата звернення: 16.11.2023).
2. Половина О. Проект 30 років Незалежності. Газета Верховної Ради України. Голос України. URL: <http://www.golos.com.ua/article/349407> (дата звернення: 12.11.2023).
3. Мараховська К.Д. Феномен української анімації: історичний контекст. Наукові записки Міжнародного гуманітарного університету, № 31, С. 157-160. URL: <http://www.sci-notes.mgu.od.ua/archive/v31/40.pdf> (дата звернення: 16.11.2023).
4. Терещенко О. Г. Проектування колекції жіночого костюма на основі трансформації стилістичних та художньо-композиційних характеристик традиційного декоративного мистецтва. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19295/1/Dyplom022_Tereshchenko_Chuprina.pdf (дата звернення: 11.11.2023).
5. Всеукраїнське фотокіноуправління. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B5_%D1%84%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%BA%D1%96%D0%BD%D0%BE%D1%83%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%8F (дата звернення: 12.11.2024).
6. Інтернет-джерело: Вікіпедія. Список анімаційних фільмів студії Київнаукфільм. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B8%D1%85_%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%

[D1%96%D0%B2_%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4%D1%96%D1%97_%D0%9A%D0%B8%D1%97%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4%D1%96%D1%97_%D0%9A%D0%B8%D1%97%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC) (дата звернення: 12.11.2024).

8. Інтернет-джерело: Вікіпедія. Список анімаційних фільмів студії «Укранімафільм». URL:

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B4%D1%96%D1%97_%C2%AB%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%C2%BB (дата звернення: 10.11.2024).

9. Офіційний сайт. Довженко центр. Збережене. URL: <https://vufku.org/names/v-yacheslav-levandovskiy/> (дата звернення: 12.11.2023).

10. Офіційний сайт. Довженко центр. Збережене. URL: <https://vufku.org/lost/desiat-rokiv> (дата звернення: 11.11.2023).

11. Офіційний сайт студії «АнімаГрад» URL: <https://www.animagrad.com/> (дата звернення: 09.11.2023).

12. Білецький П.О. Історія українського мистецтва (видання), в авторському колективі. К.:НАН України. 1966-1970 рр.

13. Бендацці, Джаннальберто. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до золоті доби. Пер. Анастасія Яблонська, Київ: Arthuss, 2021.

14. Кара-Васильєва Т., Чегусова З. Декоративне мистецтво України ХХ ст.: У пошуках „великого стилю”. – К.: Либідь, 2005. – 280 с.

15. Кривавич Д.П., Овсійчук В.А., Черепанова С.О. Українське мистецтво: навч. посіб.: У 3 ч. Ч.3. – Львів: Світ, 2005. – С. 163-241.

16. Левчук Л.Т., Панченко В.І., Оніщенко О.І., Кучерюк Д.Ю. Естетика: Підручник / За заг. ред. Л.Т. Левчук. – 3-тє вид., допов. і переробл. – К.: Центр учбової літератури, 2010. – 520 с.

17. Рубан В. В. Образотворче мистецтво / Історія української культури у 5 т. – Том 4. Книга 2. – К.: Наукова думка, 2005. – 1293 с.

18. Соловйова Ю. О., Мкртічян О. А. Українське мистецтво в історичному вимірі.

Навчально-методичний посібник / Ю.О. Соловйова, О.А. Мкртічян. – Харків : Точка, 2017. – 89 с

19. Історія становлення і розвитку мистецтва. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/culture/10672/>

20. Проблеми і перспективи української культури. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/1495357.html>

21. Розвиток мистецтва в період українського культурного відродження XIX ст. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/culture/10514/>

22. Суспільно-політичний та національний рухи на Україні в кінці XIX - на початку XX століть. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/history/4698/>

23. Історія України: Нове бачення. 2-е доповнене видання. Під редакцією Смолія В.А. Київ: "Альтернатива", 2000р.

24. М. Савицький. «Український модернізм: ідентичність, національність тоді й тепер» – Київ: Вид-во «Культура», 2019. – 312 с.

25. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. Hyperion, 1995.

26. Richard Williams. The Animator's Survival Kit. Faber & Faber, 2009.

27. Гаврилюк Л. М. «Українська анімація: від витоків до сучасності.» – Київ: Дух і Літера, 2017

28. Савченко Т. І. «Історія української анімації.» – Харків: Фоліо, 2018.

29. «Українська анімація: історія, сучасність та перспективи розвитку», Збірник наукових праць. – Київ: НАН України, Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології, 2020

30. Офіційний сайт Державного агентства України з питань кіно. <https://usfa.gov.ua/>

31. Сайт українського Інтернет-видання NV Life URL: <https://life.nv.ua/ukr/art/desyat-pershih-multfilmiv-ukrajinskogo-kino-50156931.html>

32. Бенашвілі, О. О. «Історія української анімації». – Київ: Наукова думка, 2010. – 320 с.

33. Бойко, М. О. Теорія та практика анімації. – Харків: Видавництво «Освітня книга», 2015. – 276 с.

34. Голова, С. І. Мультимедійний дизайн: основи теорії та практики. – Львів: Видавництво «Техніка», 2017. – 158 с.
35. Гусак, В. О. Розвиток української анімації в контексті національної культури. – Київ: Інститут культурології, 2013. – 240 с.
36. Зінченко, Л. В. Візуальні ефекти та графічний дизайн в анімації. – Дніпро: Видавництво «Креатив», 2016. – 198 с.
37. Ковальчук, І. І. Естетика української анімації 1920-х років. – Чернівці: Книговидавництво, 2014. – 185 с.
38. Левандовський, В. М. Анімація як основа візуального мистецтва: досвід 20 століття. – Одеса: Остромов, 2009. – 242 с.
39. Лещенко, П. М. Техніки анімації: інновації та традиції. – Харків: ХНУ, 2012. – 198 с.
40. Медвідь, М. Анімація як елемент національної ідентичності. – Київ: Держкомтелерадіо, 2015. – 220 с.
41. Овсієнко, А. Кінематограф і анімація: взаємодія жанрів. – Київ: Видавництво «Мистецтво», 2018. – 256 с.
42. Панченко, І. О. Анімаційний дизайн для мультимедійних проєктів. – Львів: Вища школа, 2014. – 134 с.
43. Соловійов, В. В. Мультимедійні технології у сучасному мистецтві. – Одеса: Видавництво «Артсервіс», 2011. – 168 с.
44. Сосновська, О. О. Народні мотиви в українській анімації. Київ: Наука, 2017. 212 с.
45. Ткаченко, П. М. Історія розвитку української анімації у 20 столітті. Львів: Видавництво «Літера», 2012. 198 с.
46. Федорова, А. М. Українська анімація: традиції та новітні тенденції. Київ: Медіа-прес, 2016. 304 с.
47. Фоменко, О. О. Основи мультимедійного дизайну в анімації. Харків: Наукова думка, 2019. 228 с.
48. Чернявська, Г. Анімація: від класики до сучасних технологій. Одеса: Одеська академія, 2018. 250 с.

49. Чудновська, Л. І. Культурна спадщина в анімаційних фільмах. Київ: Інститут культурології, 2014. 192 с.
50. Яровий, В. К. Сучасні тенденції анімації в Україні. Львів: Видавництво «Молодь», 2017. 216 с.
51. Бокареєв, О. М. Символіка в анімації: теоретичний підхід до дослідження. Київ: Мистецтво, 2012. 230 с.
52. Василенко, І. П. Мультимедійний контент у дизайні сучасних анімацій. Харків: Вища школа, 2019. 142 с.
53. Дорошенко, А. Історія та еволюція української анімації. Київ: Українська академія, 2013. 290 с.
54. Завадська, О. С. Анімаційний процес: методи та інструменти. Одеса: Одеська кіностудія, 2015. 180 с.
55. Казимирчук, А. І. Елементи мультимедійного дизайну у створенні анімаційних проєктів. Київ: Медіа-центр, 2017. – 204 с.
56. Клименко, В. Історія світової анімації. – Харків: Наукова думка, 2011. 350 с.
57. Колесник, Л. В. Технології анімаційних фільмів. Київ: Креатив, 2016. 234 с.
58. Ларін, В. Л. Графіка в анімації: сучасні тренди. – Львів: Літера, 2018. 210 с.
59. Лехман, О. І. Інтерпретація культурних мотивів в анімації. Одеса: Аніма-прес, 2014. – 188 с.
60. Мелещенко, І. В. Українська анімація: на шляху до відродження. Київ: Кіноінститут, 2020. – 242 с.
61. Попова, В. Г. Естетика анімації: між мистецтвом і технікою. Харків: Вища школа, 2012. 268 с.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис.А.1. Сертифікат про участь у конференції (дві тези)



Рис.А.2. Сертифікат про участь у конференції (стаття)



Рис.А.3. Сертифікат про участь у конкурсі (Концепти до мультфільму)

Додаток Б

Рік створення	Назва мультфільму	Режисер	Анімаційна студія	Коментар
1927	«Казка про солом'яного бичка»	В'ячеслав Левандовський	ВУФКУ Одеса	Німе чорно-біле кіно з українськими субтитрами. Гравюрність, використання ліній без напівтонів. Мальована анімація. В персонажах народні архетипи діда, бичка, в основі народна казка. Хронометраж 10 хвилин, 14 секунд.
1927	«Українізація»	В'ячеслав Левандовський, Володимир Дев'ятнін	ВУФКУ Одеса	Покадрова мальована анімація. Німе кіно з українськими субтитрами. Використання ліній без напівтонів. народні архетипи (діди), українська природа. Хронометраж 10 хвилин.
1927	«Десять»	Володимир Дев'ятнін, В'ячеслав Левандовський, Євген Макаров, Г.	ВУФКУ Одеса	Фільм використовував не лише анімацію, але також деякі хронікальні вставки. Чорно-біле зображення, з додаванням напівтонів. Індустріальні пейзажі,

		Дубинський [9],[10].		малюнки схилиються до геометричних форм. Хронометраж 3 години
1927	«Блукаючі зорі»	Євген Макаров	ВУФКУ	Заставка. геометризований стиль із акцентом на модерністську естетику; поєднання авангардних елементів і традиційної української орнаментики, авангардна музика, Чорно-білий колір із градаціями сірих відтінків. Ручна мальована анімація із застосуванням ротоскопування для реалістичних рухів персонажів. Хронометраж 10–12 хвилин.
1927	«Одинадцятий»	Євген Макаров	ВУФКУ	Заставка. Чорно-синій колір. Геометричні форми рухаються ритмічно. Хронометраж 2 хвилини, 18 секунд
1928	«Октябрюхов і Декабрюхов»	Євген Макаров	ВУФКУ	Сатирична, карикатурна стилістика, музика з маршових та народних мотивів, фони спрощені, гротескні персонажі, Чорно-білий колір, плавні лінії для динаміки персонажів та

				геометризовані елементи для створення фонів, мальована анімація. Хронометраж 8–10 хвилин
1928	«Проданий апетит»	Євген Макаров	ВУФКУ	Гротескна стилістика та сатира, музика з гумористичними мотивами, детально пророблені міські фони, чорно-біла лінійна графіка, мальована анімація із застосуванням техніки циклічності, 10 хвилин.
1928	«Казка про білку-хазяечку і мишу-лиходієчку»	В'ячеслав Левандовський, Володимир Дев'ятнін, Борис Туровський	ВУФКУ Київ	Покадрова мальована анімація . Німе кіно з українськими субтитрами. Карикатурні персонажі Хронометраж 5 хвилин, 28 секунд.
1928	«Дніпрельстан»	Євген Макаров	ВУФКУ	Прославляє індустріалізацію та будівництво Дніпровської ГЕС, використовуючи динамічну графіку та символічні образи.
1928	«Держпозика»	Євген Макаров	ВУФКУ	Агітаційна анімація за допомогою

				алегоричних образів і сатири закликає підтримувати державні економічні ініціативи.
1929	«Казка про загальне роззброєння»	Михайло Войцман	ВУФКУ	Гостра сатира. У стрічці роззброєння служить мирною маскою, що приховує істинну мілітаристську личину буржуазії.
1929	«Прогульник»	Яков Ройтман	ВУФКУ	мальований кінофейлетон Якова Ройтмана. Сатирична форма. Дискредитація ухилянта від праці.
1929	«Бережіть папір»	Яков Ройтман	ВУФКУ	Присвячено кепкуванню з паперового бюрократизму.
1930	«Політогляд»	В'ячеслав Левандовський, Ізраїль Нижник	ВУФКУ	Пропагандистський шарж про будівництво соціалізму в СРСР на фоні кризи в капіталістичних країнах Європи. Фільм станом на 2021 рік не зберігся.
1930	«Посівна кампанія та	В'ячеслав Левандовський	ВУФКУ	Стиль анімації фільму поєднує соціалістичний

	колективізація »	кий		реалізм і гротеск, що було характерно для агітаційних фільмів того часу.
1930	«Палац мистецтв»	Микола Ходатаєв	ВУФКУ	Лаконічна й оригінальна анімація, що зображує неживі предмети, що механічно рухаються та схематичні малюнки.
1930	«Тук - Тук на полюванні»	В'ячеслав Левандовський	Одеса ВУФКУ	Стиль анімації поєднує гумор і соціальні мотиви, зокрема, через використання сатири на традиції та культуру того часу. Візуально мультфільм виконано у стилі гротеску з виразними персонажами та динамічною анімацією.
1934	«Мурзилка в Африці»	Євген Горбач, Семен Гуєцький, Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Візуально вирізняється характерним гротескним стилем і чітко окресленими персонажами, що доповнюють сюжетну динаміку.

1935	«Тук-Тук та його приятель Жук»	Євген Горбач, Семен Гуєцький, Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Стиль анімації поєднує гумор і соціальні мотиви, зокрема, через використання сатири на традиції та культуру того часу. Візуально мультфільм виконано у стилі гротеску з виразними персонажами та динамічною анімацією.
1936	«Жук у зоопарку»	Євген Горбач, Семен Гуєцький, Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Графіка демонструє деталізовану стилізацію персонажів і декоративність, властиву тогочасній українській анімації.
1936	«Чарівний перстень»	Семен Гуєцький	Київська кінофабрика	Анімація мультфільму поєднує традиційні техніки з експериментальними прийомами, що були характерні для того періоду в українській анімації.
1936	«Зарозуміле курча»	Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Візуально мультфільм вирізняється яскраво стилізованою графікою, що відображає характер

				персонажів через гротеск і карикатурність. Фони прості й функціональні, підкреслюють динаміку дії, а анімація демонструє експресивність рухів і емоцій.
1937	«Лісовий договір»	Євген Горбач, Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Графічно стрічка вирізняється деталізованими образами тварин, що мають антропоморфні риси, передаючи емоції та характер через яскраві візуальні засоби. Фони виконані в декоративному стилі, що підкреслює казкову атмосферу.
1937	«Некрасиві звірі»	Юрій Меркулов.	Одеська кіностудія	Графічно мультфільм вирізняється гротескними образами тварин. Анімація демонструє експресивність рухів і виразність емоцій, що було характерним для

				творчості Меркулова.
1937	«Король цирку»	Юрій Меркулов.	Одеська кіностудія	Фони анімаційного фільму підкреслюють цирковий контекст, із декоративними елементами, які надають візуальній частині додаткового драматизму. Анімація динамічна, із виразними мімічними та жестовими деталями персонажів.
1938	«Папанінці»	Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Анімація стрічки використовує контрасти між динамічними діями й спокійними моментами для створення напруженої атмосфери, що підкреслює героїзм персонажів.
1938	«Заборонений папуга»	Іполіт Лазарчук	Київська кінофабрика	Фони стрічки мінімалістичні, але функціональні, із акцентом на контраст між персонажами й середовищем. Анімація виразна й динамічна, з

				використанням перебільшених рухів і міміки, які додають комічності та драматизму до сюжету.
1961	«Пригоди перця»	Іполіт Лазарчук	Київнаук фільм	Перший мультфільм студії
1961	«Веснянки»	Ніна Василенко	Київнаук фільм	Пісні в анімації виконано українською
1962	«Пушок і Дружок»	Василенко Н.	Київнаук фільм	Графічна складова мультфільму демонструє класичний мальований стиль із акцентом на м'які лінії та милі, легко впізнавані образи персонажів. Анімація плавна, з особливою увагою до рухів тварин.
1962	«П'яні вовки»	Лазарчук І.	Київнаук фільм	Графічна складова мультфільму вирізняється виразними карикатурними образами, з акцентом на сатиричну інтерпретацію персонажів, які втілюють певні

				соціальні стереотипи.
1962	«Супутниця королеви»	Гурвич І.	Київнаук фільм	Анімація має плавний, динамічний рух, а також деякі гротескні елементи, які надають фільму виразного комічного та фантастичного характеру. 40 minі
1964	«Таємниця чорного короля»	Черкаський Д.	Київнаук фільм	Міжнародний кінофестиваль у м. Мамає, Румунія — Премія за «Найкращий дебют»
1965	«Микита Кожум'яка»	Василенко Н.	Київнаук фільм	II ВКФ, Київ, 1966 — Диплом журі
1966	«Ведмедик і той, що живе в річці»	Грачова А.	Київнаук фільм	II міжнародний фестиваль дитячих фільмів у м. Готвальдов (ЧССР), 1967 — Гран-прі «Золота туфелька» і премія СИДАЛЬК — Бронзова медаль за намальований фільм

1967	«Легенда про полум'яне серце»	Гурвич І.	Київнаук фільм	Премія зонального огляду, Єреван, 1968
1967	«Пісенька в лісі»	Грачова А.	Київнаук фільм	ВКФ, 1968 — Друга премія
1968	«Музичні малюнки»	Василенко Н.	Київнаук фільм	«Прометей», 1969 — Диплом
1971	«Жахлива ніч Фоми Замикалкина»	Храневич Б.	Київнаук фільм	МФ фільмів з техніки безпеки (ЧССР), 1972 — Срібна медаль
1971	«Чарівник Ох»	Черкаський Д.	Київнаук фільм	«Молодість», 1972 — Приз за найкращий короткометражний фільм
1972	«Сказання про Ігорів похід»	Василенко Н.	Київнаук фільм	МФ короткометражних фільмів (Ньйон), 1972 — Спеціальна премія журі
1972	«Як жінки чоловіків продавали»	Гурвич І.	Київнаук фільм	«Загреб», 1974 — Спеціальна премія журі за музику[3] МКФ анімаційних фільмів (Нью-Йорк), 1974 — Почесний диплом

1973	«Як козаки наречених визволяли»	Дахно В.	Київнаук фільм	МФ короткометражних фільмів (Ньйон), 1973 — Срібний сестерцій
1974	«Людина і слово»	Сивокінь Є.	Київнаук фільм	ВКФ, 1974 — Друга премія
1975	«Якого рожна хочеться?»	Черкаський Д.	Київнаук фільм	МКФ (Краків), 1976 — Почесний диплом ВКФ (Київ), 1976 — Приз за найкращий мультиплікаційний фільм
1976	«Будьонівка»	Павленко Т.	Київнаук фільм	ВКФ, 1977 — Диплом журі
1976	«Двері»	Сивокінь Є.	Київнаук фільм	Кошеня на і'мя Гав
1976	«Пригоди капітана Врунгеля с. 1-3»	Черкаський Д.	Київнаук фільм	ВКФ телефільмів (Єреван) — Приз МКФ телефільмів (ЧССР) — Приз
1979	«Чарівний перстень»	Алла Грачова	Київська кіностудія науково-популярні	Фони мультфільму виконані в стилі, який гармонійно поєднується з казковим світом, підкреслюючи контраст між реальним і

Таблиця 1: Українська анімація в хронологічному порядку від 1927р. до 2023р. у мальованій техніці[6],[7],[8],[9],[10]

Рік створення	Назва мультфільму	Режисер	Анімаційна студія	Коментар
1929	«Варення з полуниць»	В.Зейлінгер Г.Злочевський Д. Муха	ВУФКУ Київ	Фільм є першим українським ляльковим мультфільмом. Хронометраж 7 хвилин.
1930	«Новий Гулівер»	О. Птушко		Фільм є першим українським повнометражним ляльковим мультфільмом.
1968	«Подарунк»	Зарубін Л.	Київнаукфільм	Перший ляльковий мультфільм студії

2002	«Йшов трамвай №9»	Степан Коваль	Україмафіл ьм	2003 р. отримав Срібного ведмедя на Берлінському кінофестивалі
2004	«П'єса для трьох акторів»	Олександр Шмигун	Україмафіл ьм	<ul style="list-style-type: none"> ● Кінофестиваль у Сопоті, 2005 — Почесна нагорода за анімацію. ● «АртФільм» (Словаччина) — Приз за найкращий анімаційний експериментальний фільм. ● Фестиваль ла віла Валладолід (Іспанія) — Перший приз за короткий фільм.
2014	«Моя Країна-Україна»	Степан Коваль	«Новаторфільм»	Мультфільми проекту брали участь у міжнародному кінофестивалі «Берлінале» 2014 року. Мультфільм отримав відзнаку «За кращий сценарій» фестиваль "Відкрита Ніч" 2011 рік

Таблиця 2: Приклади української анімації в хронологічному порядку від 1927 р. до 2023 у ляльковій техніці.[7],[8].

Рік створення	Назва мультфільму	Режисер	Анімаційна студія	Коментар
2012	«Ескімоска»	Олексій Шапарєв (1 сезон), Євген Єрмак	АнімаГрад	Перший український мультсеріал створений у техніці 3D
2014	«Буба»	Сергій Горобець, Євген Крот	3D Sparrow	Стилізація персонажів із перебільшенням рис, особливо у формі обличчя та міміки, що додає комедійності.
2016	«Микита Кожум'яка»	Манук Депоян, Дмитро Белінський	Panama Grand Prix Karandash Animation Studio	Національна кінопремія «Золота дзига», 2017
2018	«Викрадена принцеса»	Олег Маломуж	АнімаГрад	Використання світла й тіней для створення атмосферної глибини. Дизайн героїв детально пророблений: реалістичні текстури

				шкіри, волосся, одягу, але з елементами стилізації.
2019	«Клара і чарівний дракон»	Олександр Клименко	Image Picture	Казкова стилізація, яскраві кольори, контрастна палітра допомагає виділити головних персонажів на фоні мальовничих пейзажів.
2022	«Мавка. Лісова пісня»	Олександра Рубан, Олег Маломуж	АнімаГрад	Наприкінці вересня 2023 року команда творців фільму на музичній премії «Музвар» отримала нагороду в номінації «Найрезонансніші події загальнонаціонального рівня (на території України)»

Таблиця 3: Приклади української анімації в хронологічному порядку від 1927 р. до 2023 у 3D .[11]

Додаток В

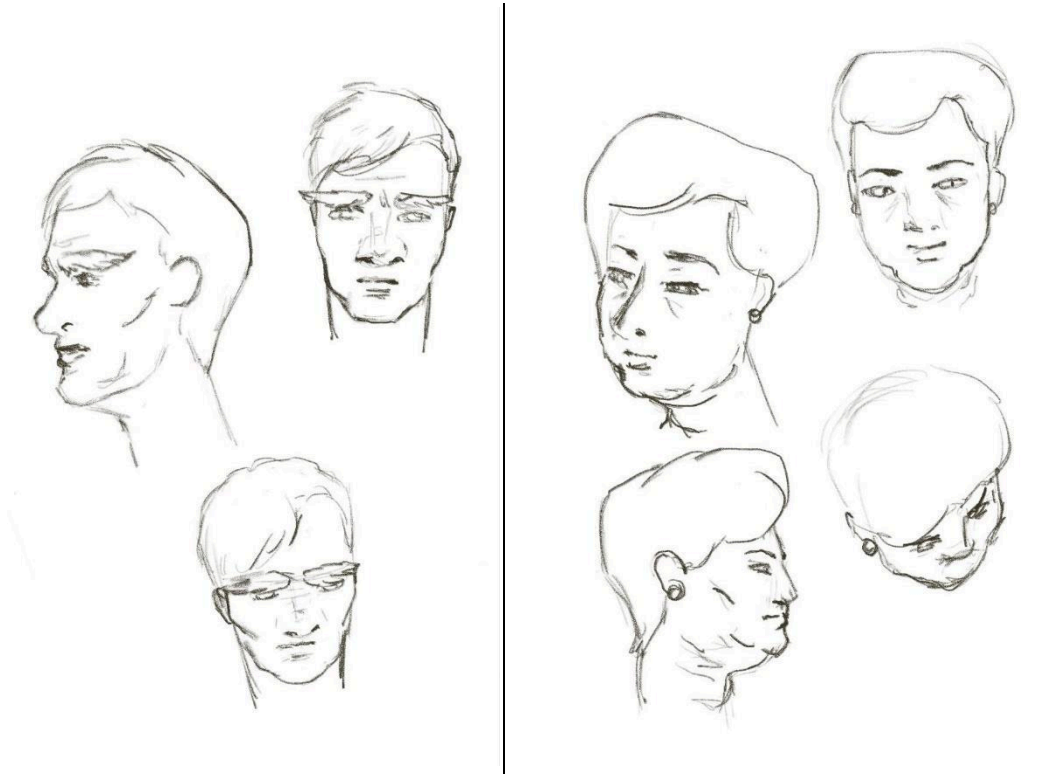


Рис.В.1. Концепти обличчя дідуся та бабусі



Рис.В.2. Концепти в повний ріст Ліни, бабусі, дідуся

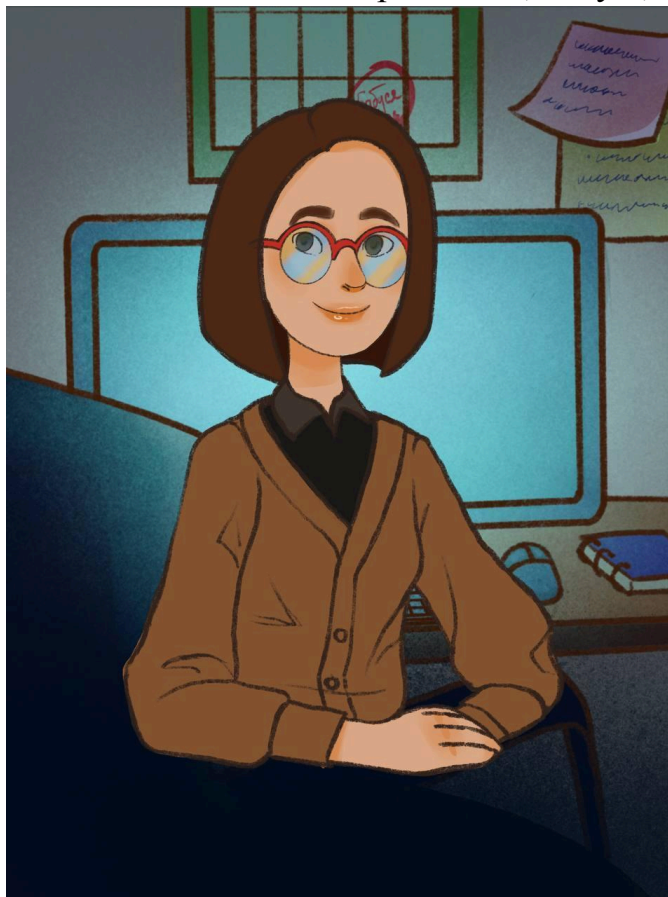


Рис.В.3. Концепт напівфігури Ліни



Рис.В.4. Ілюстрація дідуся та бабусі



Рис.В.5. Концепт офісу



Рис.В.6. Концепт кафе



Рис.В.7. Концепт кімнати дідуся й бабусі



Рис.В.8. Концепт пляжу



Рис.В.9. Концепт спортзалу



Рис.В.10. Концепт підводного човна



Рис.В.11. Концепт зупинки



Рис.В.12. Концепт поштової скриньки на заборі