

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

«Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри образотворчого
мистецтва

_____ Ольга ШКОЛЬНА

Протокол № ____ від «__» _____ 2025 р.

ЗИМЕНКО ВАЛЕНТИНА АНДРІЇВНА

ОБРАЗИ ШОТЛАНДСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ У СУЧАСНИХ
ВІЗУАЛЬНИХ ПРАКТИКАХ

Кваліфікаційна робота бакалавра зі спеціальності
023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

**Керівник творчої частини дипломної
роботи:**

Принцевська Олена Іванівна,
старший викладач кафедри образотворчого
мистецтва

**Керівник науково-дослідної частини
дипломної роботи:**

Коновалова Ольга Володимирівна, канд.
мистецтвознавства, доцент кафедри
образотворчого мистецтва

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ І. Втілення образів шотландської міфології у сучасних візуальних практиках.

- 1.1. Місцевий колорит міфів і легенд Шотландії.
- 1.2. Репрезентація міфологічних образів у сучасній графіці.
- 1.3. Інтерпретація шотландського міфу в анімації.
- 1.4. Використання фольклорних мотивів у комп'ютерних іграх

Висновки до першого розділу.

РОЗДІЛ ІІ. Практична реалізація образів шотландської міфології у техніці ліногравюри.

- 2.1. Дослідження і концептуальна розробка візуального образу міфологічних персонажів.
- 2.2. Ескізування та підготовка композиційного рішення.
- 2.3. Технічне виконання та завершальні етапи.

Висновки до другого розділу.

ВИСНОВКИ

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

ДОДАТКИ

а.

б. ВСТУП

Актуальність сьогодні ми спостерігаємо активне повернення до національних і фольклорних джерел у мистецтві, що є своєрідною відповіддю на глобалізаційні процеси та потребу в ідентичності. Образи шотландської міфології стають не лише частиною культурної спадщини, але й інструментом художнього висловлення у візуальному просторі сучасності. Вони дають змогу транслювати глибинні сенси, формувати унікальний стиль і зберігати культурну пам'ять. Тому саме дослідження цього аспекту є актуальним.

Об'єкт дослідження – образи шотландської міфології у візуальних практиках XX–XXI століття.

Предмет дослідження – художньо-змістові аспекти інтерпретації образів шотландської міфології в сучасному образотворчому мистецтві, дизайні, цифрових медіа та кінематографі.

Мета дослідження – визначити форми репрезентації та трансформації образів шотландської міфології у сучасних візуальних практиках, простежити їх вплив на формування нових художніх сенсів у контексті глобалізованої культури.

Завдання:

2. визначити ключові образи шотландської міфології та їх символічне навантаження;
3. дослідити шляхи та засоби візуалізації міфологічних сюжетів у мистецтві XX–XXI століття;
4. простежити особливості інтерпретації фольклорних мотивів у творчості сучасних митців;
5. обґрунтувати специфіку трансформації шотландського міфу в цифровому мистецтві, ілюстрації та анімації;

6. окреслити культурну значущість звернення до міфологічних образів у сучасному візуальному дискурсі.

Теоретичне значення роботи полягає в розширенні наукового уявлення про взаємозв'язок між традиційною міфологією та сучасними формами візуального мистецтва, а також у поглибленні розуміння художніх механізмів адаптації й трансформації фольклорної символіки.

Практичне значення роботи становлять її результати, висновки й положення, які сприятимуть глибшому аналізу і створенню візуальних проєктів на основі шотландської міфології, а також можуть бути використані у викладанні дисциплін з історії мистецтва, культурології, візуальних комунікацій та дизайну.

Методи дослідження

Для досягнення мети і розв'язання поставлених завдань на різних етапах дипломної роботи застосовувався комплекс таких методів:

Герменевтичний метод (з філософського блоку) дозволив глибоко інтерпретувати образи шотландської міфології у контексті сучасного візуального мистецтва, виявити їхній символізм, архетипічне навантаження та змістові трансформації.

Історико-культурний метод (з історичного блоку) дав змогу визначити соціокультурні умови формування шотландської міфології, її еволюцію та шляхи потрапляння в арсенал сучасного мистецтва.

Історико-порівняльний (компаративний) метод був застосований для виявлення подібностей і відмінностей у зображенні міфологічних образів у візуальних практиках різних періодів і країн, а також для зіставлення традиційного фольклорного образу з його сучасними інтерпретаціями.

Мистецтвознавчий метод було спрямовано на опис, аналіз і художню інтерпретацію творів сучасного живопису, цифрового мистецтва, графіки та кінематографу, в яких використано мотиви шотландської міфології.

РОЗДІЛ І. Сучасний культурний простір, дедалі більше медіатизований та візуально орієнтований, характеризується складними процесами перемовин між традицією та інновацією, локальним та глобальним. У цьому контексті міфологічні системи, як сукупності архетипних наративів та символів, що формують колективну уяву та ціннісні орієнтири спільнот, не зникають під тиском модерності чи постмодерної фрагментації, а зазнають перманентної реінтерпретації та реконтекстуалізації. Шотландська міфологія, як синкретичне утворення, що акумулювало нашарування кельтських (гойдельських та британських), піктських, норвезьких та пізніших фольклорних і літературних впливів, являє собою особливо багатий семіотичний ресурс для сучасних візуальних практик. Вона функціонує не лише як репозиторій архаїчних вірувань та фольклорних мотивів, класифікованих, наприклад, С. Томпсоном (Thompson S. «Motif-Index of Folk-Literature», 1955) [29], але і як динамічна система, що продовжує генерувати значення у нових культурних форматах, адаптуючись до мінливих естетичних запитів та технологічних можливостей. Як слушно зауважує Ю. Іванченко, спостерігається «не лише збереження міфологічних сюжетів у візуальному мистецтві, але й їх активна трансформація, що свідчить про адаптивність міфу до мінливих соціокультурних умов та технологічних можливостей» (Іванченко Ю. «Візуальні трансформації міфу в цифровій культурі», 2020)[2;15]. Цей розділ присвячений глибокому аналізу форм та функцій репрезентації ключових образів шотландської міфології – таких як водяні духи келпі (kelpie) та each-uisge, люди-тюлені селкі (selkie), різноманітні представники «народу пагорбів» Aos Sí (феї), вісники потойбіччя банші (banshee) та Bean Nighe – у полі сучасної графіки, анімації та комп'ютерних ігор. Такий аналіз дозволяє дослідити механізми їх візуальної семіотизації, культурного функціонування та ідеологічного навантаження. Дослідження цих процесів є ключовим для розуміння не лише специфіки сучасних візуальних мистецтв, а й ширших питань культурної пам'яті,

конструювання національної та регіональної ідентичності (пор. Macdonald A. «Reimagining the Celts...», 2011)[18], а також взаємодії між архаїкою та сучасністю в епоху «після модерну», як її характеризує Д. Хопкінс (Hopkins D. «After Modern Art 1945–2000», 2000)[13]. Адже саме візуальні репрезентації часто стають основним каналом, через який сучасна людина зустрічається з міфом, формуючи своє уявлення про минуле та його значення для сьогодення (Holly M. A. «Past Looking: Historical Imagination and the Rhetoric of the Image», 1996)[12].

1.1. Місцевий колорит міфів і легенд Шотландії.

Шотландська міфологія — це не щось застигле й незмінне, а жива й різноманітна система вірувань, історій і символів, яка формувалася протягом століть під впливом різних культур і традицій. Її дослідження вимагає занурення у глибинні шари історії, де переплітаються вірування піктського населення, потужні хвилі кельтської (гойдельської та британської) колонізації та міфопоетичні традиції, принесені скандинавськими (норвезькими) вікінгами, а пізніше доповнені англо-нормандськими та фламандськими елементами, що разом створили надзвичайно багатогранну картину світу. Цей процес синкретизму, як зазначає Енн Росс, «призвів до виникнення унікального фольклорного ландшафту, де давні божества та духи природи не зникли, а трансформувалися, адаптуючись до нових культурних реалій та нашаровуючись одне на одного» (Ross A. «Folklore of the Scottish Highlands», 1976) [31; 12]. Розуміння витоків, ключових тем та символізму центральних образів цієї міфології — від страхітливих водяних духів до таємничого «народу пагорбів» — є фундаментальним не лише для реконструкції давніх світоглядних систем, але й для осмислення того невичерпного джерела символічних значень, який продовжує жити культурну уяву Шотландії та світу. Цей розділ має на меті дослідити виникнення шотландської міфології, її тематичне різноманіття та унікальні образи, опираючись на

матеріали фольклористики, етнографії, археології та історичних джерел. Крім того, буде розглянуто, як ці архаїчні елементи продовжують формувати культурну ідентичність, що резонує з ідеєю Рональда Блека про «живучість потойбічного світу в гельській традиції», яка проявляється не лише в наративах, але й у повсякденних практиках та світосприйнятті (Black R. «The Gaelic Otherworld: John Gregorson Campbell's Superstitions of the Highlands and Islands of Scotland and His Analogue Scottish Legends», 2005)[6;25]. Дослідження цих фундаментальних аспектів дозволить з'ясувати, чому саме ці образи та сюжети залишаються актуальними й зберігають сильний емоційний вплив.

Корені шотландської міфології сягають доіндоєвропейських часів, про що свідчать архаїчні культи каменів, дерев та води, що збереглися у фольклорних переказах та топоніміці. Піктське населення, чия мова та культура значною мірою залишаються загадкою, залишило по собі вражаючі символічні камені, різьблення на яких (зображення тварин, абстрактні символи) натякають на складну космологію та тотемічні вірування. З приходом кельтських племен – скоттів з Ірландії (гойдели) та бритів з півдня – формуються основи міфологічних уявлень, споріднених із загально кельтською спадщиною. Як підкреслює Проінсіас Мак Кана, «кельтська міфологія, попри регіональні варіації, характеризується спільним пантеоном, мотивами потойбічного світу (Sídhe), культом героїв та сакралізацією королівської влади» (Mac Cana P. «Celtic Mythology», 1970) [22;34]. У Шотландії ці мотиви набули специфічного забарвлення, тісно переплівшись із місцевими ландшафтами – горами, озерами (лохами), островами та узбережжями, які самі по собі стали міфологізованими просторами. Скандинавське завоювання та колонізація північних і західних островів та узбережжя (IX–XIII ст.) привнесли елементи германо-скандинавської міфології: вірування в тролів, гномів, морських велетнів, а також вплинули на формування образу деяких місцевих духів. Цей процес злиття культур

знайшов своє відображення не лише у пантеоні духів, а й у матеріальній культурі та соціальних структурах, як зазначає Барбара Кроуфорд, підкреслюючи, що «скандинавське панування на островах та узбережжі призвело до тривалого періоду культурної взаємодії, де норвезькі та гельські традиції перепліталися, створюючи унікальні гібридні форми вірувань та суспільного устрою» (Crawford B. E. «Scandinavian Scotland», 1987). Пізніше, з поширенням християнства, відбувався складний процес синкретизму, де язичницькі божества та духи або демонізувалися, або інтегрувалися в християнську картину світу як феї, ельфи чи святі з язичницьким минулим. Важливу роль у збереженні та передачі міфологічної традиції відігравали гельські барди та оповідачі (seanchaidhean), чиє мистецтво було невід'ємною частиною суспільного життя. «Усна традиція, – зазначає Джон Макіннес, – була не просто розвагою, а живим сховищем історичної пам'яті, генеалогій, законів та космологічних уявлень, де міф і реальність були нерозривно пов'язані» (MacInnes J. «The Pan-Celtic Place of Scottish Gaelic Language and Literature», 1998) [25;55]. Значення цієї усної спадщини важко переоцінити, адже, як писав Дерек Томсон, «для гельськомовного світу поезія та оповідь були не просто літературою, а життєво важливими механізмами збереження історії, соціальних норм та самого духу народу» (Thomson D. «An Introduction to Gaelic Poetry», 1974). Записи цих усних переказів, що активно почали збиратися з XVIII століття антикварами та фольклористами (Дж. Ф. Кемпбелл, Олександр Кармайкл, леді Евелін Стюарт Мюррей та ін.), становлять безцінне джерело для вивчення шотландської міфології, хоча й несуть на собі відбиток інтерпретацій та можливих спотворень збирачів.

Шотландська міфологія пронизана низкою наскрізних тем, що відображають світосприйняття та ціннісні орієнтири її творців: Взаємодія зі світом надприродного: Одна з центральних тем – це постійне сусідство та взаємопроникнення світу людей та Іншого Світу (гельськ.

Sídh, англ. Otherworld), населеного різноманітними духами, феями (Aos Sí), предками та іншими нелюдськими істотами. Цей Інший Світ не є далеким чи абстрактним; він локалізований у конкретних місцях – пагорбах (часто давніх курганах), під водою, на островах, у лісових хащах. Межі між світами вважалися тонкими, особливо у певних місцях (пороги, перехрестя, межі полів) та у певний час (Самайн, Белтейн). Контакти з мешканцями Іншого Світу могли бути як небезпечними, так і корисними, вимагаючи дотримання складних правил та ритуалів. Метаморфози та перевертництво: Здатність змінювати форму є характерною рисою багатьох міфічних персонажів. Селкі, що перетворюються з тюленів на людей, келпі, що змінюють вигляд з коня на привабливого чоловіка, феї, що можуть з'являтися у різноманітних подобах, – усе це свідчить про плинність кордонів між видами та станами буття. Як зауважує Міранда Грін, «мотив трансформації у кельтській традиції часто символізує зв'язок із потойбіччям, магічну силу та перехідний, лімінальний статус істоти» (Green M. «Celtic Myths», 1993) [14;78].

Сила природи та духи місця: Шотландський ландшафт – суворий, величний і часто мінливий – відіграє ключову роль у міфології. Кожна гора, озеро, річка чи острів могли мати свого духа-охоронця або бути місцем проживання надприродних істот. Повага до природи та її мешканців була необхідною умовою виживання та добробуту. Духи води (водяні коні, русалки, Сині Мужі Мінчу), гірські духи (Гілі Ду, велетні), духи лісу – усі вони вимагали шанобливого ставлення та дотримання певних табу.

Доля, пророцтва та віщуни: Віра у визначену долю та можливість її передбачення була глибоко вкорінена. Існували численні способи ворожіння, а також спеціальні віщуни та пророки (faidh). Поява банші чи Бін Найє вважалася безпомилковою ознакою близької смерті. Ця тема відображає фаталістичні настрої, але водночас і прагнення людини

перетину цих кордонів» (Thomson D. «The People of the Sea: A Journey in Search of the Seal Legend», 1954) [36;15]. Aos Sí (Народ Пагорбів, Феї): Це узагальнена назва для широкого спектру надприродних істот, що мешкали в Іншому Світі, тісно пов'язаному з пагорбами-курганами (sídhs mounds), які вважалися входами до їхніх володінь. Вони не були ні ангелами, ні демонами у християнському розумінні, а скоріше могутніми, часто примхливими та небезпечними сусідами людського світу. Їхній світ описувався як країна вічної молодості та достатку, але й як місце, звідки не завжди можна було повернутися. Вірування в Aos Sí, як вважає В. Й. Еванс-Вентц, «є реліктом давніх уявлень про духів природи та культу предків, які продовжували існувати паралельно з офіційною релігією» (Evans-Wentz W.Y. «The Fairy-Faith in Celtic Countries», 1911) [13; 52]. Ці вірування були настільки глибоко вкорінені, що, як зауважує Лізанн Хендерсон, «межа між фольклором про фей та свідченнями у справах про відьомство в Шотландії часто була розмитою, оскільки спілкування з мешканцями Іншого Світу могло розглядатися як ознака надприродних здібностей – чи то божественних, чи то диявольських» (Henderson L. «Witchcraft and Folk Belief in the Age of Enlightenment: Scotland, 1670-1740», 2016). Вони символізували таємничі сили природи, долю, магію, а також соціальний порядок і закони Іншого Світу, порушення яких могло мати серйозні наслідки для людей. Їхня подвійна природа (Seelie Court – «добрі» або радше «благословенні» феї, що могли бути прихильними, якщо до них ставитися з повагою, та Unseelie Court – відверто ворожі та небезпечні) відображала дволикість самого буття.

Червоний Капелюх (Redcap) — це одна з найжахливіших і найнебезпечніших істот шотландської міфології, що часто асоціюється з кровавим насильством. Ці феї з'являлися на старих фортецях або вежах, покинутих людьми, і мали вигляд старих, низькорослих чоловіків із червоними капелюхами, що пофарбовані кров'ю своїх жертв. За легендами,

Redcap був пов'язаний з насильницькими вбивствами мандрівників, що наважувалися наблизитися до його володінь. Він мав здатність швидко вбивати, і щоб зберегти свою силу, мав регулярно оновлювати червоний капелюх новою кров'ю. Для того щоб позбутися Redcap, необхідно було випустити його в світло дня, адже вони були слабкими під сонячними променями, і лише таким чином можна було покласти край їхньому терору. Бейтір (Beithir) — це міфічна істота, що нагадує змію або дракона, і є однією з найбільш загадкових фігур у шотландській міфології. Згідно з легендами, Beithir вважається «драконом пагорбів» і мешкає в гірських районах або важкодоступних місцях, таких як лісисті ущелини. Ці створіння часто зображуються як величезні змії, що здатні не тільки вражати своїм розміром, а й володіють магічними здібностями. Вони мали здатність викликати бурі або шквали, що наводили жах на місцевих жителів. Beithir є символом непокірної сили природи, й іноді вважалося, що зустріч із цією істотою могла призвести до загибелі. Ці дракони пов'язані з темними силами і викликають страх, але також виступають як уособлення сили та влади природи.

Банші (Banshee / Bean Sídh) та Бін Найє (Bean Nighe): Ці жіночі духи були тісно пов'язані зі смертю та потойбіччям. Банші (букв. «жінка з Ши» або «жінка з пагорба фей») вважалася духом-покровителькою певного роду, чий скорботний плач (caoineadh) віщував смерть когось із членів цієї родини. Вона не спричиняла смерть, а лише оплакувала її наперед. Бін Найє («жінка-праля») — більш зловісна фігура, дух жінки, що померла при пологах, яку бачили біля броду, де вона прала закривавлений одяг тих, хто мав незабаром загинути. Обидві фігури символізували неминучість смерті, зв'язок із потойбічним світом та важливість родинних зв'язків, що тривали й після смерті. Патриція Лайсафт у своєму дослідженні банші підкреслює, що «цей образ є складним поєднанням страху перед смертю, родинної відданості та архаїчних вірувань у жіночих духів-віщунів» (Lysaght P. «The Banshee: The Irish Supernatural Death-Messenger», 1986) [22; 211].

Шотландська міфологія, що передавалася з покоління в покоління через усну традицію, казки, пісні та ритуали, виконувала низку життєво важливих функцій у суспільстві. Вона пояснювала походження світу та природних явищ, встановлювала моральні норми та правила поведінки, легітимізувала соціальну структуру, забезпечувала зв'язок із минулим та предками, а також допомагала долати страхи перед невідомим та неконтрольованим. Навіть із занепадом традиційного способу життя та поширенням модерних наукових поглядів, ця міфологія не зникла, а трансформувалася, продовжуючи жити у фольклорі, літературі, мистецтві та, як буде показано далі, у сучасних візуальних практиках. Її образи та сюжети стали невід'ємною частиною шотландської національної ідентичності, потужним символом культурної самобутності та джерелом натхнення. Як зазначає Маргарет Беннет, «історії, що розповідаються, формують нас так само, як і ландшафт, у якому ми живемо; вони є нитками, що пов'язують покоління» (Bennett M. «Scottish Customs from the Cradle to the Grave», 1992) [4;5]. Цей зв'язок із землею настільки сильний, що, як стверджував В. Г. Мюррей, оспівуючи шотландські гори, «ландшафт не просто формує характер народу, він стає невід'ємною частиною його душі, його міфів та його самосвідомості» (Murray W. H. «Mountaineering in Scotland», 1947). Розуміння цього багатого спадку є ключовим для осягнення не лише минулого, але й сьогодення шотландської культури та її внеску у світову скарбницю міфологічної думки.

1.2.Репрезентація міфологічних образів у сучасній графіці.

Сучасна графіка, що охоплює надзвичайно широкий спектр медіа, технік та функціональних призначень – від унікальної авторської графіки (малюнок, акварель, пастель), тиражних технік естампу (офорт, літографія, ксилографія, ліногравюра), книжкової та журнальної ілюстрації до цифрового живопису (digital painting), векторної графіки, концептуального

мистецтва (concept art) для індустрії розваг (кіно, відеоігри) та різноманітних форм графічного дизайну (плакат, айдентика, веб-дизайн), – виступає як одне з найважливіших та найактивніших полів візуальної артикуляції, інтерпретації та реконфігурації міфологічних систем. Цей перехід до цифрових інструментів, як зазначають дослідники історії ілюстрації, не лише розширив технічні можливості митців, але й змінив способи розповсюдження та сприйняття зображень, зробивши їх миттєво доступними глобальній аудиторії (Doyle S., Grove J., Sherman W. «History of Illustration», 2018). Шотландська міфологія, завдяки своїй винятковій візуальній виразності, що поєднує елементи краси та жаху, наративній глибині її сюжетів та символічній багатошаровості її образів, надає невичерпний матеріал для творчих пошуків графіків XX–XXI століть. Звернення до цих образів (келпі, селкі, фей, банші та ін.) дозволяє митцям не лише здійснювати своєрідну візуальну реконструкцію елементів культурної спадщини, а й артикулювати та досліджувати універсальні теми людського існування: складну й часто амбівалентну взаємодію людини з природою та надприродним, глибинні психологічні архетипи, що лежать в основі колективної уяви, лімінальні стани свідомості та буття, питання ідентичності та її крихкості, феномен пам'яті та забуття, нерозривний зв'язок із родовим минулим та специфічним ландшафтом. Графіка, як статичне двовимірне зображення, має унікальну здатність концентрувати смисли, що робить її надзвичайно ефективним інструментом для візуалізації глибинної сутності міфічного образу та його символічного змісту.

Теоретичне осмислення процесу візуального відображення міфу в графіці може базуватися на ряді ключових концепцій з філософії, психології, семіотики та мистецтвознавства. По-перше, це феноменологічне та семіотичне розуміння зображення як специфічної форми «бачення» (Ways of Seeing), яка не просто відображає, а й активно конструює наше сприйняття реальності та наше місце у світі. Як

переконливо доводив Дж. Берджер, «те, як ми бачимо речі, залежить від того, у що ми віримо або що ми знаємо» (Berger J. «Ways of Seeing», 1972)[5;8.]. Відповідно, графічне зображення міфу – це не нейтральна ілюстрація, а візуальна інтерпретація, що фіксує певний «спосіб бачення» надприродного, сформований культурними кодами, історичним контекстом та індивідуальною візією митця. Воно матеріалізує абстрактні поняття та невловимі образи, роблячи їх доступними для колективного сприйняття.

По-друге, надзвичайно важливою є концепція міфу як «сакральної історії», розроблена М. Еліаде. Міф, згідно з Еліаде, оповідає про події, що відбулися *in illo tempore* («у той час», на початку часів), і ці події є парадигматичними, тобто встановлюють моделі для всієї подальшої реальності та людської діяльності (Eliade M. «Myth and Reality», 1963,)[12;5-18]. Знання міфу означає знання походження речей, а отже, і можливість впливати на них. Графічне мистецтво, візуалізуючи персонажів та сцени з цих сакральних історій, може, навіть у секулярному контексті сучасного світу, активувати залишки цього відчуття нумінозного, священного жаху або благоговіння. Це досягається через специфічні художні засоби: вибір композиції (наприклад, використання центральної перспективи для підкреслення значущості фігури, або, навпаки, фрагментарності для передачі хаосу), особливості кольорової палітри (символічне використання кольорів – темних для хтонічних сил, світлих для небесних), майстерне використання світлотіні для створення атмосфери таємниці, драматизму або піднесеності. Художник-графік у цьому сенсі виступає як своєрідний візуальний оповідач, що перекладає вербальний наратив міфу на мову візуальних символів, намагаючись зберегти або реконструювати його первинну силу.

По-третє, незамінним інструментом для аналізу глибинних структур міфологічних образів є теорія архетипів К. Г. Юнга. Архетипи – це універсальні, успадковані структури психіки, первинні образи, що

походять із колективного несвідомого і проявляються у міфах, снах, фантазіях та мистецтві по всьому світу (Jung C. G. «The Archetypes and the Collective Unconscious», 1969)[20]. Шотландські міфічні фігури є надзвичайно яскравими та промовистими втіленнями цих універсальних архетипів:

Келпі часто виступає як маніфестація архетипу Тіні – темної, не визнаної, інстинктивної та потенційно руйнівної частини особистості та колективної психіки. Його зв'язок з водою підкреслює цю асоціацію з глибинами несвідомого. Його здатність до спокуси (привабливий кінь чи чоловік) вказує на небезпеку неконтрольованих бажань та інстинктів.

Селкі, з її подвійною природою та здатністю до трансформації, є класичним вираженням архетипів Аніми (жіночого образу в чоловічій психіці) та Анімуса (чоловічого образу в жіночій психіці). Вона символізує інтеграцію протилежностей, зв'язок між свідомістю та несвідомим, людським світом та світом природи/духу. Тема втраченої шкіри та туги за морем відображає архетипну тему пошуку втраченої душі, цілісності або первинного раю.

Феї (Aos Sí) є комплексним образом, що може активувати різні архетипи залежно від їхнього типу та контексту: архетип Природи у її творчому та руйнівному аспектах; архетип Дитини (вічної юності, гри, невинності, але й жорстокості – у випадку маленьких фей); архетип Трикстера (невловимість, грайливість, порушення кордонів); архетипи Великої Матері або Старого Мудреця (у випадку величних, давніх і могутніх правителів світу фей). Їхня амбівалентність відображає незбагненність сил, що керують долею та природою.

Банші / Bean Nighe як вісник смерті та дух, пов'язаний із потойбіччям, може розглядатися як прояв архетипу Провідника Душ (Психопомпа) або як аспект Великої Матері у її темному, хтонічному вияві (Богиня Смерті та Долі). Її плач є символічним вираженням неминучості життєвого циклу. Сучасні графіки, працюючи з цими образами, свідомо чи

інтуїтивно торкаються цих глибинних архетипних шарів, що пояснює потужний емоційний та психологічний резонанс їхніх творів, їхню здатність промовляти до глядача на рівні, глибшому за раціональне сприйняття.

Детальний аналіз репрезентації ключових образів у графіці:

Келпі (Kelpie) та Each-uisge: Ці водяні духи-коні є одними з найдраматичніших і найчастіше візуалізованих персонажів шотландського фольклору. Фольклорні джерела, зібрані та проаналізовані такими дослідниками, як Дж. Ф. Кемпбелл [9] чи пізніше К. Бріггс [7], описують їхню підступність, здатність до перевтілення та смертельну небезпеку для людей і тварин. Келпі зазвичай асоціюється з прісноводними водоймами (річками, озерами), тоді як Each-uisge (букв. «водяний кінь») мешкає в морських лохах і вважається ще більш кровожерливим – він розриває свою жертву, залишаючи лише печінку. Дж. Маккіллоп наголошує на широкому розповсюдженні вірувань у небезпечних водяних коней по всій кельтській території, що свідчить про глибоко вкорінений страх перед водною стихією та її мешканцями (MacKillop J. «Dictionary of Celtic Mythology», 2004, p. 170,)[27;285].

Візуальні стратегії та тропи: Графічні роботи, що зображують келпі/each-uisge, часто використовують контраст між зовнішньою привабливістю (образ сильного, красивого коня) та прихованою загрозою. Популярними є сцени спокушання (кінь стоїть біля води, ніби запрошуючи сісти на нього) або безпосереднього нападу (кінь тягне вершника під воду). Важливу роль відіграє зображення води – вона може бути спокійною та дзеркальною (оманлива видимість) або бурхливою та темною (символ хаосу і смерті). Деталі, що вказують на нелюдську природу (мокрі копита, що липнуть, водорості у гриві, дикий погляд, іноді риб'ячі риси), ретельно промальовуються. Часто використовується похмура, холодна кольорова гама (сині, сірі, зелені, чорні тони), атмосферні ефекти (туман, дощ, місячне світло).

Стилістичне різноманіття: У традиційній книжковій ілюстрації ХХ-ХІХ ст. (наприклад, у стилі Артура Рекхема чи інших представників «Золотого віку ілюстрації» чий підхід, як описує Дерек Хадсон, поєднував технічну майстерність з глибоким проникненням у світ фантазії та міфу (Hudson D. «Arthur Rackham: His Life and Work», 1960)) келпі міг зображуватися з певною долею романтизму, як частина таємничого світу природи. Сучасний цифровий живопис та концепт-арт часто тяжіють до більшого реалізму або, навпаки, до стилізації в дусі темного фентезі. Можливі й більш абстрактні чи символічні інтерпретації, де образ келпі використовується для візуалізації психологічних станів (наприклад, депресії, залежності) або соціальних небезпек. У графічному дизайні (логотипи, постери) образ може бути максимально спрощений, зведений до впізнаваного символу.

Селкі (Selkie): Міфи про людей-тюленів є перлиною фольклору північних островів Шотландії (Оркнейські, Шетландські) та Гебридів. Ці історії, часто сповнені меланхолії та трагізму, оповідають про амфібійну природу селкі, їхнє життя між морем та сушею, і про складні, часто приречені стосунки з людьми. Мотив викрадення тюленячої шкіри чоловіком для утримання жінки-селкі є центральним і піднімає теми свободи, полону, ідентичності та гендерних відносин. Туга селкі за морем та її неминуче повернення до рідної стихії, якщо вона знаходить свою шкіру, є потужною метафорою ностальгії та неможливості повної асиміляції.

Візуальні стратегії та тропи: Графічні зображення селкі найчастіше фокусуються на моментах трансформації або на вираженні її подвійної природи та внутрішнього конфлікту. Це може бути зображення жінки (рідше чоловіка) на березі моря, що тримає або шукає свою тюленячу шкіру; сцена виходу з води, де людська форма ще зберігає риси тюленя (або навпаки); портрет із глибоко меланхолійним, «не тутешнім» поглядом, спрямованим у бік моря. Часто використовуються м'які, плавні

лінії, що передають плинність форм та зв'язок із водою. Зображення тюленів поруч із людьми або у незвичних, майже людських позах також є поширеним тропом. Важливим елементом є зображення моря – як символу свободи, дому, ностальгії.

Стилістичне різноманіття: Стиль зображення селкі часто тяжіє до ліризму, романтизму, символізму. Використовуються приглушені, холодні кольори морської гами (синій, сірий, зелений, сріблястий). У сучасній ілюстрації можливі й більш експресивні чи концептуальні рішення, що підкреслюють трагізм або феміністичні аспекти міфу (тема насильства, боротьби за автономію). Фотореалістичні зображення можуть акцентувати на фізичній трансформації, тоді як більш стилізовані – на символічному значенні образу. Також часто можна побачити ілюстрації до дитячих переказів легенди про селкі (“the selkie girl”) від різних авторів. До прикладу можна привести ілюстрації **Ручі Мхасане та Варвік Хаттон**.

Теоретичний аналіз (поглиблення): Архетип Аніми/Анімуса у випадку селкі набуває особливої глибини. Вона є медіатором між свідомим (людський світ, суша) та несвідомим (морська стихія, тваринний світ). Її трансформація – це не лише фізичний процес, а й символ психологічної інтеграції протилежностей. Втрата шкіри може інтерпретуватися як втрата зв'язку зі своєю справжньою сутністю, своєю душею (у юнгіанському сенсі). З точки зору структуралізму К. Леві-Стросса (Lévi-Strauss C. «The Savage Mind», 1966)[21], селкі є класичним прикладом опозицій: природа/культура, море/суша, тварина/людина, свобода/неволя. Феміністична критика розглядає міф про селкі як алегорію патріархального пригнічення, де викрадення шкіри символізує позбавлення жінки її сили та автономії.

Феї (Fairies / Aos Sí / The Good Folk / The Guid Neighbours): Вірування у фей є одним із найдавніших і найскладніших пластів шотландського (та загалом кельтського) фольклору. Як переконливо доводить К. Бріггс у своїй фундаментальній праці (Briggs K. «An Encyclopedia of Fairies»,

1976)[7], уявлення про них надзвичайно різноманітні й далекі від спрощеного образу крилатих ельфів. Aos Sí (народ пагорбів) – це часто могутні, невидимі для більшості людей істоти, що живуть у паралельному світі, тісно пов'язаному з природою (пагорби, ліси, озера) та потойбіччям. Вони мають свою соціальну структуру (королі, королеви, двори – Seelie та Unseelie), закони, війни. Їхні стосунки з людьми амбівалентні: вони можуть обдаровувати (таланом, багатством), допомагати, але також карати за неповагу, викрадати людей (особливо музикантів, повитух, немовлят – changeling), насилати хвороби. Р. Хаттон вказує на можливий зв'язок цих вірувань із дохристиянськими культами предків та духів природи (Hutton R. «The Pagan Religions...», 1991)[15].

Візуальні стратегії та тропи: Графічні зображення фей намагаються передати їхню інакшість, невловимість, зв'язок із природою та магією. Популярні сцени: танці фей у колі при місячному світлі (fairy rings); бенкети у підземних палацах; зображення фей, що виходять із пагорбів або зникають у тумані; мотив підміни дитини (changeling); зображення специфічних типів фей (брауні, богли, гластіг). Візуально їхній вигляд варіюється від прекрасних, ефірних істот до гротескних, жахливих фігур (Unseelie Court часто асоціюється з холодом, темрявою, гниттям). Важливим елементом є зображення природи – вона може бути ідилічною або зловісною, але завжди є невід'ємною частиною світу фей.

Стилістичне різноманіття: Стиль зображення фей зазнав значної еволюції. Романтизм та вікторіанська епоха породили моду на мініатюрних, граціозних фей (хоча навіть тоді були й темніші інтерпретації). Мистецтво модерну (Артур Рекхем, Едмунд Дюлак) надало їм більшої виразності та індивідуальності. Сучасна фентезі-ілюстрація (наприклад, роботи Браяна Фрауда чи Алана Лі, які, хоч і не є шотландцями, сильно вплинули на візуалізацію кельтського фольклору, прагнучи, як зауважує Террі Віндлінг, «повернути феям їхню первісну дикість, красу та небезпеку, що були втрачені у вікторіанських

інтерпретаціях» (Windling T., Introduction to «Silver Birch, Blood Moon», 1999)) часто прагне повернутися до більш архаїчних, «земляних», іноді тривожних образів фей.

Теоретичний аналіз (поглиблення): Феї як колективний образ можуть бути проаналізовані як персоніфікація сил природи та несвідомого. Їхня амбівалентність відображає недиференційованість цих сил з точки зору людської моралі. У юнгіанському аналізі вони можуть символізувати автономні комплекси психіки або проекції несвідомих бажань і страхів. Тема викрадення людей у світ фей може інтерпретуватися як метафора психічної дисоціації, втрати контакту з реальністю або, навпаки, як символ ініціації, переходу на інший рівень свідомості. Х. Шепард зазначає, що сучасні митці часто використовують образи кельтських фей для критики технократичного суспільства та заклику до відновлення зв'язку з природою та духовністю (Shephard H. «Modern Myth-Making...», 2019)[32]. А. Макдональд аналізує, як образ «кельта» та його міфології використовувався для конструювання національної ідентичності, в тому числі через візуальні репрезентації (Macdonald A. «Reimagining the Celts...», 2011)[24].

Банші (Banshee / Bean Sídhe) та Bean Nighe: Ці жіночі фігури, пов'язані зі смертю та потойбіччям, є важливими елементами шотландського (та ірландського) фольклору. Л. Спенс вказував на поширеність віри у духів-віщунів та магічних практик, пов'язаних із передбаченням долі, у кельтській традиції (Spence L. «The Magic Arts in Celtic Britain», 1999)[34].

Візуальні стратегії та тропи: Графіка, що зображує цих персонажів, прагне передати атмосферу скорботи, жаху, неминучості та зв'язку зі світом мертвих. Банші часто зображується як бліда жінка з довгим розпущеним волоссям (сивим, рудим або чорним), іноді в білому чи сірому одязі, з очима, почервонілими від плачу. Вона може літати або з'являтися біля вікна будинку, де має статися смерть. Bean Nighe візуалізується біля

води, за пранням. Її зовнішність може бути потворною (довгі груди, одна ніздря, перетинчасті ступні), що підкреслює її моторошну природу. Важливими елементами є зображення кривавої білизни, похмурого пейзажу (брі́д, річка, болото), часто вночі або на світанку.

Стилістичне різноманіття: Стиль може варіюватися від реалістично-драматичного до експресіоністського або символічного. Чорно-біла графіка (офорт, ліногравюра, туш) особливо ефективна для передачі похмурої атмосфери та гри світла й тіні. У цифровому мистецтві можливі більш кінематографічні або сюрреалістичні інтерпретації.

Теоретичний аналіз (поглиблення): Обидві фігури є потужними символами лімінальності. Банші перебуває на межі між світами живих і мертвих, між родом та потойбіччям. *Bean Nighe* знаходиться на межі стихій (вода/суша) та життєвих етапів (народження/смерть – через її власну історію та функцію віщунки). Їх можна аналізувати через архетип Психопомпа (провідника душ), а також через аспекти архетипу Великої Матері, пов'язані зі смертю та долею (Мойри, Парки). З точки зору психоаналізу, їхній плач або прання можуть символізувати скорботу, передчуття втрати, невідворотність долі. Їхні образи також відображають патріархальні уявлення про жіночу природу, пов'язуючи її зі смертю, тілесністю та ірраціональним.

Графічні втілення шотландської міфології виконують низку важливих культурних функцій. По-перше, вони зберігають та транслиують культурну пам'ять, візуалізуючи фольклорні наративи та образи для нових поколінь, які можуть не мати доступу до первинних усних чи текстових джерел. Ілюстрації до книг, музейні експозиції, онлайн-галереї цифрового мистецтва – усе це сприяє підтримці інтересу до міфологічної спадщини. По-друге, вони беруть участь у конструюванні та реконструюванні ідентичностей – національної, регіональної, етнічної. Як показує А. Макдональд, звернення до «кельтського» минулого часто використовувалося (і використовується) для утвердження самотності

шотландської культури на противагу англійській домінанті (Macdonald A. «Reimagining the Celts...», 2011)[24]. Графіка може візуалізувати цю «уявну спільноту», створюючи спільні візуальні коди та символи. По-третє, графіка слугує полем для художньої рефлексії та інновації, де митці не просто ілюструють, а й інтерпретують міфи, надаючи їм нових смислів, адаптуючи до сучасної естетики та проблематики. По-четверте, не можна ігнорувати й комерційну функцію: образи шотландської міфології активно використовуються в індустрії туризму, виробництві сувенірів, брендингу, дизайні товарів, що призводить до їхньої популяризації, але водночас і до можливої стереотипізації та баналізації. Цей процес адаптації та «приручення» міфу для масового споживання, як аналізує Джек Зайпс стосовно казок, часто позбавляє його первинної підривної сили та соціальної критики (Zippe J. «Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales», 1979). Ця комерціалізація може розглядатися і в контексті ідей Т. Кларка про мистецтво як інструмент ідеології та пропаганди, хоча й у м'якшій, культурно-комформістській формі (Clark T. «Art and Propaganda...», 1997)[10].

Нарешті, аналізуючи ці графічні репрезентації, ми стикаємося з фундаментальним питанням про взаємодію минулого та сьогодення у візуальній культурі. Як зазначає М. А. Холлі, минуле не є статичним об'єктом для споглядання; воно активно «дивиться» на нас через образи, які ми створюємо та інтерпретуємо, формуючи наше історичне уявлення та риторику самого зображення (Holly M. A. «Past Looking...», 1996)[16]. Графічні зображення шотландської міфології є саме таким полем «погляду минулого», де давні вірування продовжують жити, трансформуватися та впливати на сучасне світосприйняття, свідчаючи про неперервність та водночас мінливість культурної традиції.

1.3. Інтерпретація шотландського міфу в анімації.

Анімація, як унікальна форма візуального мистецтва, що базується на

створенні ілюзії руху та життя через послідовність статичних зображень або маніпуляцію об'єктами, надає винятково багатий та гнучкий інструментарій для інтерпретації, візуалізації міфологічних наративів. Її фундаментальна здатність долати обмеження фізичної реальності, візуалізувати метаморфози, магічні явища та створювати цілісні фантастичні світи робить її особливо гармонійним засобом для передачі багатої та часто химерної сутності шотландської міфології. Ця здатність конструювати світи та передавати складні ідеї через візуальні послідовності перегукується з принципами, які Скотт МакКлауд виділив для коміксів, де «магія полягає в проміжках між кадрами», що дозволяє глядачеві активно співстворювати значення та рух (McCloud S. «Understanding Comics: The Invisible Art», 1993). Анімаційні твори – від великобюджетних повнометражних фільмів, орієнтованих на глобальний ринок, до авторських короткометражок, телевізійних серіалів та новітніх форм веб-анімації – стають дедалі важливішим способом не лише для простої трансляції цих давніх історій, але й для їх активної адаптації, модернізації та часто радикальної реінтерпретації. Вони формують візуальний канон сприйняття шотландського міфу для сучасної, особливо молодшої, аудиторії, впливаючи на культурну пам'ять та колективну уяву.

Ключова сила анімації при роботі з міфом полягає в її можливості втілювати візуальні метафори і символи, що набувають додаткової виразності завдяки руху. Пол Веллс у своїх дослідженнях анімації виділяє кілька ключових її властивостей, що є особливо релевантними для міфу: **Метаморфоза:** Анімація є мистецтвом перетворення. Вона може показати не лише результат, а й сам процес трансформації – плавний чи раптовий, гармонійний чи болісний. Це ідеально підходить для візуалізації перевертнів шотландського фольклору – селкі, що скидає шкіру, келпі, що змінює форму з коня на людину, чи навіть магічних змін, насланих феями. Анімаційна метаморфоза стає візуальною метафорою психологічних змін,

перетину кордонів між світами чи станами буття (Wells P. "Animation: Genre and Authorship", 2002, р.) [39;67-69].

"Правдоподібні неможливості" (Plausible Impossibilities): Анімація здатна змусити глядача повірити у візуально представлену неможливість – політ без крил, розмовляючих тварин, магичні закляття, що матеріалізуються у просторі. Вона створює власну внутрішню логіку світу, де надприродне є природним. Це дозволяє візуалізувати "ієрофанії" М. Еліаде – прояви сакрального – з переконливістю, недоступною іншим медіа. Магічний світ шотландської міфології оживає на екрані не як алегорія, а як візуальна реальність у межах твору (Wells P. "Animation: Genre and Authorship", 2002, р.) [39;135].

Конденсація та Синекдоха: Анімація часто використовує візуальну конденсацію (стиснення складних ідей у лаконічний образ) та синекдоху (де частина представляє ціле). Наприклад, певний стиль руху чи характерна деталь дизайну персонажа (світіння очей келпі, меланхолійний погляд селкі) може миттєво передати його сутність або настрій. Це дозволяє ефективно комунікувати складні міфологічні ідеї через візуальну мову.

Графічний динамізм: Незалежно від техніки, анімація – це мистецтво руху лінії, форми, кольору. Експресивність руху, ритм, темп – усе це створює емоційний відгук у глядача. Динамічний рух може передавати енергію битви героя з чудовиськом, стрімкість польоту феї, хаотичність шторму, викликаного морськими духами. Статичний жах може передаватися через напружену нерухомість або повільний, невблаганний рух. Застосування цих властивостей дозволяє анімації не просто ілюструвати міф, а й проникати в його глибинні структури. Наприклад, концепція *illud tempus* М. Еліаде (сакральний час творіння, що періодично актуалізується в ритуалі) (Eliade M. "Myth and Reality", 1963, р. 18-20) може бути візуалізована в анімації через створення унікальної часопросторової логіки світу, через флешбеки до міфічного минулого, через зображення ритуалів,

що ніби зупиняють час. Нумінозний характер архетипів Юнга (їхня одночасна привабливість і жахливість, *fascinans et tremendum*) (Jung C. G. "The Archetypes...", 1969)[9] може бути переданий через двоїстий дизайн персонажів, через контрастне освітлення, через звуковий дизайн, що поєднує чарівні та тривожні елементи. Ця універсальна структура подорожі героя, детально проаналізована Джозефом Кемпбеллом і пізніше адаптована для сценаристів Крістофером Воглером як «подорож письменника», знаходить своє яскраве втілення саме в анімації, де візуальні можливості дозволяють показати кожен етап шляху з максимальною виразністю (Vogler C. «The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers», 1998). Структура моно міфу Дж. Кемпбелла (Campbell J. "The Hero...", 2008) може бути розгорнута в анімації з максимальною візуальною деталізацією кожного етапу:

Заклик до пригод: Може бути візуалізований через появу таємничого вісника (фея, розмовляюча тварина), знахідку магічного предмету, або драматичну подію, що руйнує звичний світ героя.

Перетин порогу: Часто зображується як буквальный вхід у магічний ліс, спуск у підземний світ, плавання через туман до зачарованого острова. Анімація може підкреслити трансформацію світу за порогом через зміну візуального стилю, палітри, звукового супроводу.

Шлях випробувань: Це серія анімаційних секвенцій, що показують битви з чудовиськами (візуалізація їхніх унікальних здібностей та слабкостей), вирішення загадок (анімована інфографіка, символічні візії), зустрічі з помічниками та супротивниками (дизайн персонажів, що відображає їхню роль).

Зустріч із Богинею / Спокутування Батьком: Це кульмінаційні емоційні сцени, де анімація персонажів має передати складні почуття – любов, страх, прощення, прийняття. Можуть використовуватися символічні візуальні метафори.

Апофеоз / Здобуття Дару: Візуалізація досягнення героєм нового стану свідомості або отримання магічної сили/знання (спецефекти, символічне освітлення).

Повернення: Може бути показане як стрімка втеча (динамічні погоні) або як урочисте повернення трансформованого героя у свій світ. Візуальний контраст між світами підкреслює здобуту "свободу жити".

Гіпер Детальний аналіз анімаційної інтерпретації ключових фігур:

Кожна з основних анімаційних технік – мальована (2D), комп'ютерна (3D CGI) та лялькова/предметна (стоп-моушн) – має власні естетичні можливості та історичний багаж, що впливає на сприйняття образу, як підкреслює Морін Фернісс, аналізуючи специфіку «руху в мистецтві» для кожної техніки (Furniss M. «Art in Motion: Animation Aesthetics», 1998).

Келпі (Kelpie) та Each-uisge:
Анімаційні техніки:

2D Анімація: Дозволила б створити дуже експресивні, плинні трансформації, де лінії тіла коня ніби розчиняються у воді або темряві. Можна було б використовувати стилізовані, гострі форми для передачі агресії, або м'які, акварельні – для підкреслення оманливої краси. Рух міг би бути то граційним, то різким і непередбачуваним.

3D CGI: Надало б можливість реалістично зобразити текстуру мокрої шерсті, блиск води, м'язову напругу. Трансформація могла б бути показана через складний морфінг, з детальною візуалізацією зміни анатомії. Водні ефекти (бризки, вири, хвилі) могли б бути інтегровані з рухом персонажа, підкреслюючи його владу над стихією.

Стоп-моушн: Ця техніка могла б підкреслити моторошну, "іншу" природу келпі. Можливо, використання матеріалів, що імітують слиз, мокру глину, темне дерево, створило б відчуття фізичного дискомфорту у глядача. Рухи були б дещо уривчастими, "неправильними", що посилювало б тривогу.

Анімація характеру: Як передати подвійність? Спочатку рухи коня можуть бути плавними, запрошуючими. Голова може бути трохи опущена, погляд

"скромний". Але в момент нападу рухи стають різкими, хижими. Шия витягується, зуби оголюються, погляд стає диким, палаючим. Анімація могла б показати, як липка шкіра буквально "присмоктує" жертву. При трансформації в людину, риси обличчя могли б зберігати щось дике, нелюдське, а рухи – натяк на кінську грацію або незграбність. Звуковий дизайн: Поєднання кінського іржання з глибокими, булькаючими звуками води. Можливо, тихий, спокусливий голос у людській формі, що переходить у моторошний рев або сміх під час нападу. Звук розривання плоті (у випадку Each-uisge) мав би бути особливо шокуючим. Наративні арки: Келпі може бути антагоністом у історії про героя, що має перетнути небезпечну річку. Або персонажем у повчальній історії про небезпеку спокуси. Можлива й більш трагічна інтерпретація – келпі як самотній дух, приречений на вічне полювання. Селкі (Selkie):

Анімаційні техніки:

2D Анімація: Ідеально підходить для передачі ліризму та плавності. Акварельні текстури, м'які лінії, гра світла на воді. Трансформація могла б бути показана як поетичний танець форм, де силует тюленя поступово розчиняється, виявляючи людську фігуру, і навпаки. Можна було б використовувати символічну анімацію (образи хвиль, морських істот, що переплітаються з фігурою селкі).

3D CGI: Дозволило б детально показати текстуру тюленячої шкіри, її блиск, а також реалістичну взаємодію персонажа з водою. Трансформація могла б бути павною, з реалістичною зміною анатомії. 3D надало б можливість створити глибокі, виразні очі, що передають всю гаму емоцій селкі.

Стоп-моушн: Могла б підкреслити зв'язок селкі з природними матеріалами (пісок, мушлі, каміння). Лялька могла б бути зроблена з матеріалів, що імітують мокру шкіру. Рухи на суші могли б бути трохи

незграбними, що контрастувало б із грацією у воді (яку довелося б імітувати).

Анімація характеру: Ключове завдання – передати меланхолію та тугу. Це досягається через повільні, плавні рухи, довгі погляди у бік моря, вираз обличчя (опущені кутики губ, сумні очі). Радість від повернення у море могла б бути показана через енергійні, вільні рухи, стрибки з води, «танець» із хвилями. У стосунках із людьми анімація мала б передати відчуття інакшості, неповного пристосування.

Звуковий дизайн: Шум моря, крики чайок, тиха, меланхолійна музика (арфа, флейта, віолончель). Можливо, звуки, що нагадують тюленячі, у мові або зітханнях селкі. Контраст між звуками суші та моря.

Наративні арки: Класична історія про викрадення шкіри та повернення додому. Історія про дітей селкі, що мають подвійну природу. Можливо, історія з точки зору самої селкі, її сприйняття людського світу. Сучасна інтерпретація могла б фокусуватися на темі екології та руйнування морського середовища.

Aos Sí (Феї):

Анімаційні техніки:

2D Анімація: Дозволяє створити величезне різноманіття стилів – від витончених, майже вітражних зображень Seelie до гротескних, експресивних карикатур Unseelie. Можна було б використовувати техніку «ротоскопіювання» для передачі реалістичних, але водночас «неправильних» рухів. Магія могла б бути анімована як гра ліній, кольорових плям, мерехтіння.

3D CGI: Надало б можливість створити складні, деталізовані дизайни фей, їхнього одягу, зброї, архітектури їхнього світу. Спецефекти могли б реалістично показати ілюзії, контроль над стихіями, невидимість. Анімація натовпу дозволила б показати масштабні бенкети чи битви фей.

Стоп-моушн: Ця техніка чудово підійшла б для зображення фей, тісно пов'язаних із природою (зроблені з гілок, листя, моху) або, навпаки,

для створення моторошних, лялькових фігур Unseelie. Могла б передати відчуття старовини та «рукотворності» їхнього світу.

Анімація характеру: Рухи фей мають підкреслювати їхню інакшість. Вони можуть бути надзвичайно швидкими, майже невловимими, або, навпаки, ритуально повільними. Їхні емоції можуть бути нелюдськими – раптові переходи від радості до гніву, відсутність емпатії. Changeling міг би мати порожній погляд, дивні, недитячі рухи, ненажерливий апетит.

Звуковий дизайн: Дзвіночки, шепіт, сміх (чарівний або зловісний), звуки природи (шелест листя, дзюрчання струмків), специфічна музика (кельтські мотиви, але з дисонансами або незвичними інструментами). Мова фей може бути мелодійною або різкою, незрозумілою.

Наративні арки: Історії про людей, що потрапили у світ фей (Томас Римач). Історії про конфлікти між дворами фей (Seelie vs Unseelie). Розповіді про changeling з точки зору батьків або самої підміненої істоти. Історії про порушення табу у стосунках із феями та наслідки.

Банші (Banshee) та Bean Nighe:

Анімаційні техніки:

2D Анімація: Експресивні, можливо, деформовані лінії для передачі скорботи та жаху. Використання тіней, контрастного освітлення. Анімація волосся банші, що розвівається на вітрі, могло б бути важливим елементом. Для Bean Nighe – монотонна, повторювана анімація прання, що створює гіпнотичний, тривожний ефект.

3D CGI: Дозволило б створити реалістичні ефекти привида – напівпрозорість, світіння, здатність проходити крізь стіни. Можна було б детально анімувати вираз обличчя, спотвореного від горя. Для Bean Nighe – реалістична вода, кров на одязі.

Стоп-моушн: Могла б підкреслити моторошну тілесність Bean Nighe (якщо зображати її потворні риси) або, навпаки, крихку, ефірну природу банші (використання легких тканин, напівпрозорих матеріалів).

Анімація характеру: Рухи банші можуть бути повільними, плавними, як у привида, або різкими, конвульсивними під час плачу. Bean Nighe може бути зображена як повністю поглинута своєю роботою, майже автомат, що підкреслює її приреченість. Її взаємодія з героєм (якщо вона відбувається) має бути напруженою, сповненою прихованої загрози чи знання.

Звуковий дизайн: Ключовий елемент – плач банші. Він має бути нелюдським, пронизливим, сповненим горя та передчуття смерті. Можливо, використання ефектів реверберації, нашарування голосів. Для Bean Nighe – звук води, плескоту білизни, можливо, тихий стогін або монотонний спів.

Наративні арки: Банші як персонаж у готичній історії, пов'язаний із занепадом аристократичного роду. Bean Nighe як хранителька порогу, що випробовує героя або дає йому важливе знання ціною ризику. Можлива історія, що розкриває походження цих духів, їхню власну трагедію.

Анімаційний потенціал менш відомих міфів:

Брауні (Brownie) / Богл (Bogle): Ці домашні духи надають чудовий матеріал для комедійної або сімейної анімації. Анімація брауні могла б підкреслювати його працьовитість (швидкі, метушливі рухи вночі), скромність (намагання бути невидимим) та образу (якщо йому дарують одяг або критикують). Його дизайн міг би бути милим, трохи кумедним, можливо, схожим на маленького волохатого чоловічка (як описує Briggs К. «An Encyclopedia of Fairies», 1976). Богл, навпаки, міг би бути анімований як хаотичний, незграбний, але переважно не злий дух, що створює безлад. Його дизайн міг би бути більш гротескним. Стоп-моушн анімація з використанням натуральних матеріалів (дерево, тканина) могла б добре передати їхній «домашній» характер.

Нукелаві (Nuckelavee): Цей жахливий оркнейський демон – ідеальний кандидат для анімаційного горору для дорослих. Його огидний вигляд (безшкіре тіло, де видно м'язи та вени, злиття коня та вершника, одне палаюче око) вимагає майстерної роботи художника та аніматора. 3D

CGI дозволило б створити максимально реалістичний і відразливий образ, анімувати пульсацію м'язів, токсичний подих (mortasheen). 2D анімація могла б використати експресіоністський стиль, спотворені пропорції, різкі тіні для передачі атмосфери кошмару. Анімація його руху мала б поєднувати швидкість коня з незграбністю та силою вершника, створюючи відчуття неприродності та загрози. Звуковий дизайн мав би включати хрипке дихання, можливо, звуки потріскування (від його отруйного подиху), ревіння. Наративно він міг би бути головним антагоністом у історії виживання або боротьби з первісним злом.

Гілі Ду (Ghillie Dhu): Цей самотній дух-охоронець беріз міг би стати героєм ліричної екологічної анімації. Його дизайн мав би підкреслювати зв'язок із березами (одяг з листя та моху, зеленувате волосся). Анімація його рухів мала б бути тихою, плавною, майже непомітною, передаючи його здатність до маскування. Можна було б візуалізувати його магічний зв'язок із деревами (наприклад, він може проходити крізь стовбури або спілкуватися з ними). Наративно це могла б бути історія про його дружбу з дитиною, що заблукала, або про його боротьбу за збереження свого лісу від людського втручання.

Кайнег (Saoineag): Ця «плакальниця» біля водоспадів, подібна до банші, могла б бути візуалізована в анімації як частина самого ландшафту. Її фігура могла б бути напівпрозорою, ніби зітканою з водяних бризок. Анімація її плачу могла б бути поєднана з анімацією руху води, створюючи єдиний аудіовізуальний образ скорботи та передчуття біди. Можливо, використання абстрактної або символічної анімації для передачі її пророцтв.

Вулвер (Wulver): Цей мирний людина-вовк із Шетландських островів є цікавим відхиленням від класичного образу перевертня. Анімація могла б зіграти на контрасті між його потенційно страшною зовнішністю (вовча голова) та добрими вчинками (риболовля, допомога бідним). Його рухи могли б бути спокійними, розміреними. Дизайн мав би

уникати надмірної агресії, підкреслюючи його мирну натуру. Це міг би бути персонаж у філософській притчі про зовнішність та сутність, про співіснування дикого та людського.

Сині Мужі Мінчу (Blue Men of the Minch): Ці морські духи, що живуть у протоці Мінч між Гебридами та Шотландією, могли б стати яскравими персонажами морської пригодницької анімації. Їхній синій колір шкіри, здатність викликати шторми, любов до поетичних змагань (згідно з деякими легендами, наведеними у Briggs K. «An Encyclopedia of Fairies», 1976) надають багато матеріалу для візуалізації. Анімація могла б показати їхнє виринання з хвиль, їхню силу у боротьбі з кораблями, їхню взаємодію зі стихією. Дизайн міг би поєднувати людські риси з елементами морської фауни.

Глибший аналіз процесів адаптації та трансформації:

При перенесенні шотландської міфології на анімаційний екран неминуче відбуваються складні процеси адаптації, які виходять за межі простої візуалізації. Це завжди акт інтерпретації, що несе на собі відбиток часу, культури та ідеології творців.

Етичні питання: Виникає питання про відповідальність аніматорів перед культурною спадщиною. Чи мають вони право вільно поводитися з фольклорним матеріалом, змінювати сюжети, характери, моральні акценти? Де межа між творчою інтерпретацією та спотворенням чи баналізацією? Особливо це стосується комерційної анімації, яка часто прагне до універсалізації та спрощення задля охоплення максимальної аудиторії.

Вплив анімаційного стилю: Вибір техніки та стилю анімації суттєво впливає на сприйняття міфу. Реалістична 3D CGI анімація може створити враження «реальності» міфічного світу, але водночас позбавити його таємничості та символічної глибини. Більш стилізована 2D або стоп-моушн анімація може краще передати умовність, поетичність або жахливість міфу, але бути менш привабливою для масового глядача.

Цифрова трансформація: Ю. Іванченко аналізує, як цифрові технології, зокрема CGI, змінюють саму природу візуалізації міфу, дозволяючи створювати гіперреалістичні зображення надприродного, але водночас підпорядковуючи міф логіці програмного забезпечення та баз даних (Іванченко Ю. «Візуальні трансформації...», 2020, с. 195-205). Анімаційний міф стає частиною цифрового медіа-ландшафту, де він конкурує з іншими візуальними продуктами та піддається реміксам, мемам, фанатській творчості.

Глобалізація vs Локальність: Анімаційні проекти, особливо великих студій, часто намагаються зробити локальний фольклорний матеріал (як шотландський у «Відважній») зрозумілим та привабливим для глобальної аудиторії. Це може призводити до згладжування гострих кутів, усунення специфічних деталей, додавання універсальних тем та цінностей. Цей процес адаптації часто включає не лише спрощення, а й моральну переоцінку, де амбівалентні або темні аспекти фольклорних персонажів згладжуються задля відповідності сучасним уявленням про повчальність чи розвагу, що, як зауважує Марина Ворнер щодо казок, може «приховувати історичну глибину та парадоксальність оригінальних наративів» (Warner M. «From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and Their Tellers», 1994). Водночас, анімація може слугувати й інструментом збереження та промоції локальної культури, особливо у випадку незалежних або державних проєктів.

1.4. Використання фольклорних мотивів у комп'ютерних іграх.

Комп'ютерні ігри, що еволюціонували від простих аркад до складних, наративно насичених та візуально вражаючих віртуальних світів, репрезентують одну з найдинамічніших та культурно впливових

сучасних візуальних практик. Їхня унікальна інтерактивна природа відкриває безпрецедентні можливості для взаємодії з міфологічними системами, дозволяючи гравцям не лише пасивно сприймати, а й активно досліджувати, симулювати та навіть співтворити міфічні реальності. Шотландська міфологія, з її драматичними ландшафтами, багатим та часто химерним бестіарієм, епічними легендами про героїв та постійною присутністю надприродного, надає розробникам комп'ютерних ігор (від AAA-студій до незалежних інді-команд) надзвичайно плідний та багатогранний матеріал для створення захопливих ігрових досвідів. Цей підрозділ присвячений глибокому аналізу способів імплементації, функцій та трансформацій шотландських фольклорних мотивів у середовищі комп'ютерних ігор, досліджуючи, як інтерактивність та процедурність цього медіума впливають на репрезентацію та сприйняття міфу в цифрову епоху.

Теоретичні основи аналізу міфу в комп'ютерних іграх:

Аналіз використання міфології в комп'ютерних іграх вимагає залучення теоретичного апарату з кількох дисциплін: дослідження ігор (Game Studies), медіа-теорії, семіотики, культурних досліджень та, звичайно, міфології та фольклористики.

Інтерактивність, Агентність та Іммерсія: Це ключові поняття, що відрізняють ігри від інших медіа. Грант Тавінор підкреслює, що саме інтерактивність – здатність гравця впливати на стан ігрового світу та отримувати зворотний зв'язок – є фундаментальною для естетики відеоігор (Tavinor G. «The Art of Videogames», 2009, p. 78-81). Ця агентність гравця (player agency) радикально змінює досвід сприйняття міфу. Гравець не просто слухає історію про келпі – він може спробувати його приборкати, втекти від нього або стати його жертвою. Це надання гравцеві можливості діяти у віртуальному світі, як підкреслювала Джанет Мюррей, є ключовим елементом естетики цифрових середовищ, що перетворює пасивного спостерігача на активного учасника наративу (Murray J. «Hamlet on the

Holodeck», 1997) Кріс Соларські, аналізуючи інтерактивні наративи, наголошує на потенціалі нелінійних структур та вибору гравця для створення багатограних історій, де міф може розгортатися різними шляхами (Solarski C. «Interactive Stories and Video Game Art», 2017). Це призводить до можливості «персоналізованого міфу», де досвід гравця є унікальним. Іммерсія – відчуття присутності та занурення у віртуальний світ – посилюється завдяки поєднанню візуальних, аудіальних та інтерактивних елементів. Ігри, що використовують шотландську міфологію, можуть прагнути до створення глибокої іммерсії через ретельне відтворення ландшафтів, атмосферного звукового дизайну та впровадження ігрових механік, що відповідають логіці міфічного світу. Розрізняють наративну іммерсію (захоплення сюжетом), просторову іммерсію (відчуття присутності у віртуальному просторі) та людо-наративну іммерсію (занурення через взаємодію механік та сюжету), і міфологічний сеттінг може сприяти всім цим типам.

Мова Нових Медіа (Лев Манович): Манович аналізує комп'ютерні медіа через принципи числового кодування, модульності, автоматизації, варіативності та транскодингу (Manovich L. «The Language of New Media», 2001). Застосовуючи це до міфу в іграх:

Числове кодування та Автоматизація: Міфічні істоти, магія, локації переводяться у цифровий код, їхня поведінка та властивості визначаються алгоритмами. Келпі стає набором даних (НР, швидкість, атака, модель поведінки ШІ). Магія фей стає процедурою, що викликається гравцем або NPC.

Модульність: Ігровий світ часто складається з окремих модулів (локацій, персонажів, квестів), які можуть комбінуватися. Міфологічні елементи стають такими модулями, які можна «вставляти» у різні ігрові структури.

Варіативність: Один і той же міфологічний елемент може мати різні варіанти в грі (різні типи фей, різні рівні складності ворогів). Процедурна

генерація може створювати нескінченні варіації міфічних ландшафтів чи підземель.

Транскодинг: Це ключовий процес перекладу культурних шарів (міфологія, фольклор) на комп'ютерний шар (структури даних, алгоритми, ігрові механіки). Вірування у захисну силу заліза проти фей транс кодується в ігрову механіку (залізна зброя завдає феям більше шкоди). Складні соціальні стосунки у світі фей транс кодуються у систему фракцій та репутації. Цей процес неминуче спрощує та формалізує міф.

Людологія vs Наратологія: Ця тривала дискусія в Game Studies стосується того, що є первинним у грі – механіки (ludus) чи історія (narrative). Ігри, що використовують міфологію, знаходяться на перетині цих підходів. З одного боку, вони пропонують наративи, засновані на міфах та легендах. З іншого – ці наративи розгортаються через ігрові механіки (бій, дослідження, діалоги, квести). Успішна гра, що використовує міфологію, має досягати «людо-наративної гармонії», де механіки підтримують та посилюють міфічний наратив, а наратив надає сенсу та контексту механікам. Як зазначає Єспер Юуль, відеоігри є «напівреальними», поєднуючи абстрактні правила з вигаданими світами, і саме на цьому перетині формальних систем та репрезентації розгортається унікальний досвід взаємодії з міфом (Juul J. «Half-Real», 2005). Наприклад, механіка трансформації селкі має бути не лише функціональною, а й передавати відчуття її подвійної природи.

Архетипи та Мономіф в Інтерактивному Контексті: Структура «подорожі героя» Дж. Кемпбелла (Campbell J. «The Hero...», 2008) є чи не найпоширенішою основою для дизайну RPG та пригодницьких ігор. Прогресія гравця (здобуття досвіду, рівнів, навичок), виконання квестів, битви з босами – усе це є «гейміфікованими» етапами моно міфу. Гравець сам стає героєм, що проходить ініціацію у віртуальному міфічному світі. Архетипи Юнга (Jung C. G. «The Archetypes...», 1969) втілюються не лише в дизайні NPC (мудрий старий наставник, підступний трикстер-фейрі,

жахливий монстр-Тінь), але й у виборі гравцем класу персонажа (воїн-Герой, маг-Мудрець, розбійник-Тінь/Трикстер) або у системах морального вибору, які дозволяють гравцеві слідувати світлому чи темному шляху. Інтерактивність додає новий вимір: гравець не просто спостерігає за архетипами, а взаємодіє з ними, робить вибір, який визначає його власний архетипний шлях у грі.

Історичний та Культурний Контекст: Ігри можуть не лише використовувати міфи як фентезійний антураж, але й намагатися відтворити історичний контекст, у якому ці вірування існували. Наприклад, гра, дія якої відбувається у Шотландії XVII століття, могла б інтегрувати вірування у відьом та фей, описані Л. Хендерсон (Henderson L. «Witchcraft and Folk Belief...», 2016), у свій світ та квести, можливо, навіть торкаючись теми полювання на відьом. Гра, що досліджує більш давні періоди, могла б спиратися на реконструкції язичницьких вірувань Р. Хаттона (Hutton R. «The Pagan Religions...», 1991). Аналіз А. Макдональд щодо конструювання «кельтськості» (Macdonald A. «Reimagining the Celts...», 2011) може бути застосований для критичного аналізу того, як ігри репрезентують шотландську культуру та міфологію – чи вони відтворюють стереотипи, чи пропонують більш повноцінну картину.

Гіпердетальний аналіз імплементації міфологічних фігур в іграх:

Келпі (Kelpie) та Each-uisge:

Ігрові Механіки:

Екологічна небезпека: Водойми стають смертельно небезпечними. Гравець бачить привабливого коня, спроба наблизитись чи сісти верхи призводить до миттєвого «прилипання» (дебаф, що знерухомлює або сповільнює) та затягування під воду (швидка втрата здоров'я/кисню). Можливо, потрібен швидкий Quick Time Event (QTE) для спроби вирватися.

Пастка/Засідка: Келпі може патрулювати певну територію біля води і атакувати, якщо гравець підходить надто близько. ІІІ може включати

фазу «заманювання» (пасивна поведінка) та фазу «атаки» (агресивна поведінка).

Бос/Міні-бос: Битва з келпі може вимагати специфічної тактики: використання вогню, заліза, або необхідності накинути на нього магічну вуздечку (що може вимагати виконання квесту для її здобуття). Бос-файт може відбуватися частково на суші, частково у воді. Each-uisge міг би бути значно сильнішим босом із регенерацією у воді та атаками, що викликають кровотечу.

Транспорт (з підступом): Гра може дозволити гравцю приборкати келпі (наприклад, через складний ритуал або квест), але завжди існуватиме ризик, що він зрадить і спробує втопити вершника, якщо той проявить слабкість або заїде надто глибоко у воду.

NPC/Квестодавець: Можливо, келпі у людській формі може дати квест, пов'язаний із водою чи іншими духами, але його мотиви завжди будуть сумнівними, а угода з ним – небезпечною.

Штучний Інтелект (ШІ): ШІ келпі мав би імітувати його хитрість. Він може удавати звичайного коня, поки гравець не опиниться у вразливому положенні. Може тікати у воду для відновлення сил або заманювання гравця. У людській формі ШІ міг би використовувати переконання або обман у діалогах.

Візуальний та Аудіо Дизайн: Сучасні рушії дозволяють створити реалістичну воду з хвилями, бризками, заломленням світла. Модель келпі мала б мати мокру, блискучу шерсть, можливо, з водоростями. Ефекти «прилипання» можна візуалізувати через спеціальні шейдери. Звуки: іржання, що переходить у зловісний регіт, булькання, шум води, тривожна музика при наближенні.

Селкі (Selkie):

Ігрові Механіки:

NPC/Квестодавець: Найбільш імовірний варіант. Селкі може просити гравця знайти її вкрадену шкіру, допомогти їй повернутися до

родини в морі, або попередити про небезпеку з боку інших морських істот. Це може включати розслідування, діалоги, пошук предметів.

Моральний Вибір: Гравець може знайти тюленячу шкіру і постати перед вибором: повернути її селкі (втративши можливу супутницю/дружину/джерело інформації) чи залишити собі (прирікаючи її на неволю). Цей вибір міг би мати довгострокові наслідки на репутацію та сюжет.

Іграбельна Раса/Персонаж: У фентезійній RPG селкі могли б бути іграбельною расою. Механіка трансформації була б ключовою: у людській формі – звичайні здібності, можливо, бонус до харизми чи дипломатії; у формі тюленя (при наявності шкіри та води) – швидке плавання, дихання під водою, можливо, гідрокінез або спілкування з морськими тваринами, але вразливість на суші. Балансування такої механіки було б викликом.

Романтичний Інтерес: Селкі може бути потенційним романтичним партнером для гравця, але ці стосунки завжди будуть позначені її подвійною природою та тугою за морем.

Штучний Інтелект (ШІ): ШІ селкі-NPC мав би відображати її меланхолійний, іноді відсторонений характер. Вона може бути недовірливою до людей. Якщо вона союзник, вона може допомагати у водних локаціях.

Візуальний та Аудіо Дизайн: Реалістична анімація плавання тюленя. Плавна анімація трансформації. Деталізована модель тюленячої шкіри. Виразні очі, що передають емоції. Оточення: морські пейзажі, узбережжя, підводний світ. Звуки: шум хвиль, крики чайок, сумна музика (арфа, вокал), можливо, тиха мова з дивним акцентом.

Aos Sí (Феї):

Ігрові Механіки:

Система Фракцій та Репутації: Гравець може взаємодіяти з різними дворами фей (Seelie та Unseelie), виконувати їхні завдання, покращувати чи погіршувати репутацію. Вибір сторони може відкривати доступ до

унікальних квестів, предметів, союзників, але й створювати ворогів. Дипломатія та знання етикету фей (наприклад, ніколи не дякувати прямо) можуть бути важливими ігровими механіками.

Магія Ілюзій та Обману: Феї-вороги можуть використовувати ілюзії, щоб заплутати гравця (фальшиві стіни, двійники, зміна вигляду локації), накладати закляття страху, сну, чарівності. Гравець може потребувати спеціальних предметів (залізо, горобина) або навичок (сприйняття магії) для протидії.

Стелс та Уникнення: Деякі зони, контрольовані феями, можуть вимагати від гравця непомітного пересування, уникання пасток (чарівні кола, невидимі бар'єри).

Квести та Загадки: Феї можуть давати складні, часто парадоксальні квести або загадувати загадки. Нагорода може бути щедрою, але ціна помилки – високою. Мотив подорожі у світ фей, де час плине інакше, може бути використаний для створення цікавих квестових ситуацій.

Changeling: Це може бути основою для квесту-розслідування (знайти справжню дитину, викрити підміну) або моральної дилеми (що робити з підміненою істотою?).

Крафтинг: Можливість збирати рідкісні інгредієнти зі світу фей (місячне сяйво, пилок фей) для створення потужних зілля або зачарованих предметів.

Штучний Інтелект (ШІ): ШІ фей має бути непередбачуваним. Вони можуть раптово змінити своє ставлення до гравця. У бою вони можуть використовувати хитру тактику, телепортацію, невидимість. Unseelie можуть бути безжальними та агресивними.

Візуальний та Аудіо Дизайн: Створення контрастних візуальних стилів для Seelie (яскраві, природні кольори, витончений дизайн) та Unseelie (темні, гротескні, колючі форми). Ефекти магії: мерехтіння, іскри, спотворення повітря. Дизайн світу фей може варіюватися від ідилічних

лісів до кошмарних підземель. Звуки: дзвіночки, шепіт, сміх, дивна музика, звуки природи.

Банші (Banshee) та Bean Nighe:

Ігрові Механіки:

Атмосферний Передвісник: Плач банші може слугувати звуковим сигналом про наближення небезпечного ворога, боса або важливої сюжетної події, пов'язаної зі смертю. Це створює напругу та передчуття.

Ворог з Дебафами: Банші як ворог може не завдавати великої фізичної шкоди, але її крик може накладати сильні дебафи (страх, що змушує гравця тікати; ослаблення; уповільнення; тимчасова сліпота/глухота). Бій з нею може вимагати захисту від звукових атак або швидкого її знищення.

Bean Nighe як Екологічна Загадка/Перешкода: Щоб пройти повз неї біля броду, гравцю може знадобитися виконати певну умову (відповісти на загадку, принести певний предмет) або проявити хитрість (підкрастися і схопити її, щоб отримати бажання – як у деяких легендах). Невдача може призвести до смерті або прокляття.

NPC-Віщун: Банші або Bean Nighe можуть з'являтися у ключові моменти сюжету, щоб дати гравцю туманне пророцтво або попередити про майбутню трагедію.

Штучний Інтелект (ШІ): ШІ банші-ворога може фокусуватися на використанні свого крику та уникненні прямого бою (телепортація, невидимість). ШІ Bean Nighe може бути пасивним, доки гравець не спробує з нею взаємодіяти певним чином.

Візуальний та Аудіо Дизайн: Примарний вигляд банші (напівпрозорість, світіння). Експресивна анімація плачу. Для Bean Nighe – деталізація кривавого одягу, моторошного оточення біля води. Ключовий елемент – звуковий дизайн: пронизливий, нелюдський плач банші, що викликає тривогу; монотонний звук плескоту білизни та води для Bean Nighe.

Імплементація менш відомих істот:

Брауні/Богл: Механіка «домашнього помічника» або «дрібного шкідника». У гри-симуляторі чи RPG гравець міг би «завести» брауні, залишаючи йому їжу, і отримувати бонуси до крафту чи порядку в домі. Богл міг би випадково псувати речі або створювати комічні перешкоди.

Нукелаві: Центральний елемент для ігор у жанрі жахів. Механіки: стелс (уникання його погляду та дихання), виживання (пошук укриття, ресурсів для захисту), можливо, бос-файт, що вимагає використання його слабкостей (страх перед прісною водою). Дизайн локацій мав би підкреслювати атмосферу ізоляції та безвиході (туманні болота Оркнейських островів).

Гілі Ду: Механіка взаємодії з природою. Можливо, гравець міг би вивчити у нього навички маскування, знання про рослини. Квести, пов'язані із захистом лісу. Дизайн персонажа мав би бути інтегрований у лісове середовище.

Кайнег: Схожа на банші, але з акцентом на зв'язок із водоспадами. Можливо, її плач міг би бути ключем до вирішення якоїсь загадки, пов'язаної з водою чи певною локацією.

Вулвер: Цікавий NPC, що руйнує стереотипи про перевертнів. Квести, пов'язані з риболовлею чи допомогою місцевим жителям. Можливо, він міг би навчити гравця якимось унікальним навичкам виживання.

Сині Мужі Мінчу: Механіки морського бою або навігації. Битви з ними могли б включати як фізичні атаки, так і магічні (викликання шторму). Діалогові випробування (поетичні змагання) могли б бути альтернативним способом їх подолати.

Глибший аналіз трансформації міфу через «гейміфікацію»:

Процес перетворення міфології на інтерактивний ігровий досвід є неминучою та глибокою трансформацією. «Гейміфікація» – це не просто

додавання очок чи рівнів, а фундаментальна реструктуризація міфу відповідно до логіки гри.

Втрата Амбівалентності та Таємниці: Ігрові системи часто вимагають чітких правил та визначеності. Міфічні істоти, які у фольклорі часто є амбівалентними та незбагненими (як феї), в іграх нерідко отримують чітку роль (ворог, союзник, квестодавець), зрозумілі мотивації та передбачувану поведінку (визначену ШІ). Магія, яка в міфах часто є таємничою та небезпечною, стає системою заклинань із чіткою вартістю та ефектом. Це може призводити до втрати глибини та таємничості, притаманної міфу.

Акцент на Конфлікті та Прогресії: Більшість популярних ігрових жанрів (RPG, Action, Strategy) побудовані навколо конфлікту та прогресії гравця. Це призводить до того, що міфологічні світи в іграх часто насичені ворогами, битвами, завданнями, які потрібно виконати для «прокачки» персонажа. Мирні аспекти фольклору, повсякденні вірування, повільні наративи можуть відходити на другий план.

Конфлікт Агентності Гравця та «Духу» Міфу: Фольклорні історії часто містять повчання про небезпеку порушення табу, про неминучість долі, про повагу до надприродних сил. Ігри ж, навпаки, часто надають гравцю значну свободу дій, можливість «перемогти» міфічних істот, змінити хід подій. Це може створювати напругу між бажанням гравця до всемогутності та іманентною логікою самого міфу. Як збалансувати агентність гравця з повагою до першоджерела?

Проблема Репрезентації та Стереотипізації: Ігри, особливо комерційні, можуть вдаватися до стереотипних зображень культур та їхніх міфологій. Шотландія може бути зведена до набору кліше (кілти, волинки, віскі, туманні гори), а її міфологія – до набору стандартних фентезійних монстрів. Це питання репрезентації є особливо гострим у цифрову епоху, де, як зауважує Ліза Накамура, онлайн-середовища можуть як відтворювати, так і трансформувати расові та етнічні стереотипи,

впливаючи на формування ідентичностей (Nakamura L. «Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet», 2002). Важливо аналізувати, наскільки та чи інша гра прагне до автентичної та поважної репрезентації, спираючись на дослідження фольклористів (Briggs, MacKillop, McHardy, Spence) та істориків (Hutton, Henderson).

Цифрове Втілення та Відчуження: Ю. Іванченко піднімає питання про те, як «цифрове тіло», яке міф набуває в іграх, змінює наше ставлення до нього (Іванченко Ю. «Візуальні трансформації...», 2020, с. 195). З одного боку, інтерактивне втілення (гравець як аватар у міфічному світі) створює безпрецедентний рівень занурення. З іншого – ця сама «гейміфікована» форма може створювати дистанцію, перетворюючи міф на набір механік та викликів, позбавляючи його сакрального чи екзистенційного виміру. Гравець може сприймати келпі не як символ небезпеки, а як чергового «моба», якого треба перемогти для отримання досвіду.

Культурний Вплив та Етичні Аспекти:

Комп'ютерні ігри сьогодні є одним із найпотужніших каналів трансляції культурної інформації, в тому числі й міфологічної. Їхній вплив багатогранн

Популяризація Фольклору: Ігри викликають інтерес до міфології у мільйонів. Ця міграція фольклору в цифрові простори, як досліджує Тревор Дж. Бланк, створює нові форми його побутування та передачі, де меми, фанатська творчість та ігрові спільноти стають активними агентами збереження та трансформації традиційних наративів (Blank T. J. «Folklore and the Internet», 2009).

Освітній Потенціал: Теоретично, ігри можуть бути використані як інструмент для вивчення фольклору та історії, якщо вони створені з увагою до деталей та автентичності. Інтерактивний формат може сприяти кращому запам'ятовуванню та розумінню.

Комерційна Експлуатація: Міфологія стає «контентом» для індустрії розваг. Це може призводити до її спрощення, спотворення задля

комерційного успіху. Виникають питання про право власності на культурну спадщину та справедливу компенсацію (якщо це можливо) носіям традиції.

Формування Сприйняття Культури: Те, як ігри зображують Шотландію та її міфологію, впливає на уявлення гравців про цю країну та її культуру. Недбала або стереотипна репрезентація може завдати шкоди культурному іміджу.

Насамкінець, комп'ютерні ігри є складним, динамічним та амбівалентним середовищем для життя шотландської міфології у XXI столітті. Вони пропонують безпрецедентні можливості для занурення та інтерактивної взаємодії з міфом, але водночас неминуче трансформують його через процес «гейміфікації» та підпорядкування логіці цифрових медіа та індустрії розваг. Критичний аналіз цих процесів, що спирається на глибоке розуміння як самого фольклорного матеріалу, так і специфіки ігрового медіума, є необхідним для осмислення ролі ігор у формуванні сучасної культурної свідомості та їхнього впливу на збереження та еволюцію міфологічної спадщини людства.

Висновки до першого розділу

Проаналізувавши особливості шотландської міфології та форми її візуального втілення у сучасному мистецтві, можна зробити висновок, що міфологічні образи — такі як келпі, селкі, банші, феї та інші — залишаються потужним джерелом натхнення для художників, ілюстраторів, дизайнерів та авторів цифрових медіа. Їхня популярність пояснюється не лише естетичною привабливістю, але й архетипною глибиною, яка дозволяє розкривати універсальні теми — страх, надію, трансформацію, смерть, пошук ідентичності.

Особливу увагу було приділено аналізу того, як ці образи трансформуються у сучасних графічних, анімаційних і цифрових практиках. Було з'ясовано, що автори графіки використовують складні семіотичні прийоми, працюють з архетипами (згідно з теоріями К. Юнга), кольоровою символікою, композиційними акцентами та наративними тропами, щоб передати змістовну багатошаровість кожного персонажа. Твори на основі шотландського фольклору нерідко виконують функції не лише естетичні, але й пізнавальні, емоційні, ідентифікаційні.

Виявлено також, що сучасні митці не лише зберігають традиційні характеристики персонажів, але й активно інтерпретують їх крізь призму нових ідеологічних, соціокультурних і художніх парадигм. Це дає змогу не лише зберегти спадок шотландської міфології, а й зробити його актуальним для глядачів ХХІ століття.

Загалом, аналіз показав, що шотландська міфологія залишається живим і динамічним культурним ресурсом, який не лише відображає минуле, але й активно формує сучасне мистецьке поле, сприяючи збереженню культурної пам'яті та національної ідентичності через візуальні образи.

РОЗДІЛ II. Практична реалізація образів шотландської міфології у техніці ліногравюри.

2.1. Дослідження і концептуальна розробка візуального образу міфологічних персонажів.

Основою для створення візуальних інтерпретацій шотландських міфологічних персонажів слугувало глибоке вивчення фольклорних джерел, етнографічних матеріалів та наукових праць, присвячених кельтській та шотландській міфології. Кожен обраний персонаж має унікальну історію, символіку та візуальні атрибути, що стали відправною

точкою для концептуальної розробки. Бін Найє (Bean Nighe) – Праля біля Броду Бін Найє, буквально «жінка-праля», є однією з наймоторошніших і водночас найтрагічніших фігур шотландського фольклору. Зазвичай її описують як дух жінки, що померла при пологах, і тепер приречена прати закривавлений одяг або савани тих, хто незабаром має загинути. Зустріч із нею біля броду чи річки вважалася зловісним знаком. Як зазначає Патриція Лайсафт, хоча Бін Найє частіше асоціюється з ірландською традицією, подібні фігури праль-віщунки смерті зустрічаються по всьому кельтському світу, символізуючи неминучість долі та зв'язок жіночого начала зі світом потойбіччя (Lysaght P. «The Banshee: The Irish Supernatural Death-Messenger», 1986) [17]. Її образ тісно пов'язаний з водою як лімінальним простором, межею між світами. Фізичні риси Бін Найє часто описуються як відразливі: довгі, обвислі груди, одна ніздря, перетинчасті ступні, що підкреслює її нелюдську, потойбічну природу. Концептуально, візуальний образ Бін Найє в ліногравюрі мав передати атмосферу скорботи, приреченості та моторошної таємниці. Акцент робився на її зв'язку з водою, кривавими тканинами та ізольованим, похмурым пейзажем. Динаміка її монотонної, ритуальної праці мала контрастувати з передчуттям трагедії. Символіка включає воду (межа світів, очищення/забруднення кров'ю), кров (смерть, жертва) та сам акт прання (невідворотність долі, очищення перед переходом). Селкі (Selkie) – Народ Тюленів Селкі – це міфічні істоти, здатні перетворюватися з тюленів на людей, скидаючи свою тюленьчу шкіру на суші. Ці легенди особливо поширені на Оркнейських та Шетландських островах, а також на Гебридах. Історії про селкі часто сповнені меланхолії та розповідають про кохання між людьми та селкі, яке майже завжди закінчується трагічно через неможливість селкі назавжди залишитися на суші, особливо якщо її шкіру викрадено. Девід Томпсон у своїй праці «The People of the Sea» підкреслює глибокий

символізм селкі як медіаторів між світом людей та таємничим морським світом (Thomson D. «The People of the Sea», 1954) [30]. Вони уособлюють подвійність природи, тугу за втраченою свободою, нерозривний зв'язок із рідною стихією та крихкість ідентичності. При розробці образу селкі ключовим було передати її ліричність, грацію (як у людській, так і в тюленячій подобі), а також глибоку внутрішню меланхолію. Візуально це могло бути зображення жінки на межі двох світів – моря та суші, моменту трансформації, або тужливого погляду в бік океану. Символіка шкіри як вмістилища душі та ідентичності, а також моря як символу свободи, підсвідомого та первісного дому, мала бути центральною.

Редкап (Redcap) – Кривавий Ковпак

Редкап – злісний та кровожерливий представник шотландського фейрі-фольклору, що, за повір'ями, мешкає у руїнах замків та старих веж уздовж англо-шотландського кордону. Це невисока, кремезна істота з довгими кігтями, великими зубами, часто в залізних чоботях та з пікою або іншою зброєю в руках. Його головна відмінна риса – червоний ковпак, який він, за легендою, фарбує кров'ю своїх жертв. Якщо ковпак висихає, Редкап помирає. Кетрін Бріггс описує його як одного з найнебезпечніших «самотніх злих фей» (Briggs K. «An Encyclopedia of Fairies», 1976) [5; 339]. Він символізує первісну жорстокість, небезпеку покинутих, лімінальних місць та криваву історію прикордонних конфліктів. Візуалізація Редкапа вимагала передачі його агресивної, хижої натури. Акцент робився на його страхітливих рисах, зброї та, звісно, криваво-червоному ковпаку. Руїни, як тло, мали підкреслювати його зв'язок із запустінням та смертю. Композиція мала бути динамічною, передаючи відчуття загрози. Символіка червоного кольору (кров, небезпека, агресія), заліза (жорстокість, важкість) та руїн (занепад, минулі трагедії) є ключовою для цього образу.

Бейфір (Beithir) – Шотландський Змій/Дракон

Бейфір – це термін, що в шотландському гелльському фольклорі може позначати великого змія, дракона або навіть блискавку. Описи варіюються, але часто йдеться про велетенську, отруйну рептилію, що мешкає в горах, печерах або глибоких озерах. Дж. Ф. Кемпбелл у «Popular Tales of the West Highlands» згадує історії про таких істот, підкреслюючи їхній зв'язок із силами природи та небезпекою диких, неприборканих місць (Campbell J.F. «Popular Tales of the West Highlands», 1860-1862) [7]. Бейфір може символізувати хаос, первісні сили землі, випробування для героя або просто небезпеку, що чатує в ізольованих куточках Шотландії. Концептуально, образ Бейфіра передбачав створення вражаючої, могутньої істоти, тісно інтегрованої в гірський або печерний ландшафт. Його змієподібне тіло, текстура луски, можливі атрибути (отруйні ікла, вогняний подих – хоча останнє менш типово для шотландського бейфіра, ніж для класичного дракона) мали передавати відчуття сили та небезпеки. Символізм пов'язаний із землею, підземним світом, прихованими скарбами (іноді), а також із випробуванням та подоланням страху.

Келпі (Kelpie) – Водяний Кінь

Келпі – один із найвідоміших і найнебезпечніших водяних духів шотландської міфології. Найчастіше він з'являється у вигляді прекрасного коня (зазвичай чорного), що пасеться біля річки чи озера, спокушаючи подорожніх сісти на нього. Щойно жертва опиняється на спині келпі, його шкіра стає надзвичайно липкою, і він стрімголов кидається у воду, топлячи свою здобич. Келпі також може з'являтися у вигляді привабливого чоловіка. Він є втіленням підступної небезпеки, що ховається за оманливою зовнішністю, та смертельної сили водної стихії. Джеймс Маккіллоп зазначає, що вірування у небезпечних водяних коней були поширені по всій кельтській території, відображаючи страх і повагу до води (MacKillop J. «Dictionary of Celtic Mythology», 2004) [20]. При розробці образу келпі головним було передати його подвійність: спокусливу красу та смертельну загрозу. Композиція могла зображувати

момент спокуси або жахливий фінал. Важливу роль відігравали деталі: блискуча мокра шерсть, водорості у гриві, дикий погляд, а також зображення води як одночасно привабливої та смертоносної стихії. Символіка образу пов'язана з обманом, неконтрольованими інстинктами, небезпекою прихованого та силою підсвідомого (вода як символ несвідомого).

2.2. Ескізування та підготовка композиційного рішення.

Після глибокого занурення у фольклорні джерела та концептуального осмислення кожного міфологічного персонажа розпочався етап візуального пошуку – ескізування. Цей процес характеризувався численними спробами та варіантами, оскільки переклад багатогранних символічних образів на мову графіки, особливо такої специфічної, як ліногравюра, вимагав ретельного обмірковування та експериментування. Для кожного з п'яти обраних персонажів – Бін Найє, Селкі, Редкапа, Бейфіра та Келпі – було створено серію попередніх начерків різного ступеня деталізації.

Початкові ескізи часто мали характер швидких замальовок, спрямованих на фіксацію загального настрою, динаміки пози та ключових атрибутів персонажа. Наприклад, для Бін Найє розглядалися варіанти статичної, скорботної фігури, зігнутої над кривавим одягом, а також більш експресивні композиції, що передавали б її нелюдську природу та зв'язок із потойбіччям через спотворені пропорції чи різкі ракурси. У випадку Селкі, ескізи досліджували можливості зображення моменту метаморфози, крихкість людської подоби та плавність ліній, що поєднували б її з морською стихією. Для Редкапа пошук концентрувався на передачі його агресії та жорстокості через динамічні пози, вираз обличчя та взаємодію з атрибутами – пікою та кривавим ковпаком. Ескізи Бейфіра варіювалися від зображення його як гігантського змія, що обвиває скелі, до більш фрагментарних композицій, що натякали б на його велетенські розміри та

приховану загрозу. Келпі, з його дуалістичною натурою, став об'єктом пошуку контрастних рішень: привабливий кінь біля спокійної води проти хижої потвори, що тягне жертву в темні глибини. Наступний етап полягав у розробці більш детальних композиційних рішень, що враховували специфіку техніки ліногравюри. Ключовими аспектами тут були баланс чорного та білого, виразність силуету, ритм ліній та плям, а також використання негативного простору. Оскільки ліногравюра є технікою високого друку, де вирізаються ті частини, що на відбитку будуть білими, необхідно було мислити категоріями контрасту. Було зроблено чимало спроб знайти такий розподіл мас, який би найефективніше передавав характер кожного персонажа. Наприклад, для Редкапа розглядалися варіанти з домінуванням чорного для створення похмурої, гнітючої атмосфери, тоді як для Селкі – з більшою кількістю світлих, ажурних елементів, що символізували б її зв'язок із водою та повітрям.

Особлива увага приділялася текстурам: як передати мокру шерсть Келпі, луску Бейфіра, тканину одягу Бін Найє чи гладкість шкіри Селкі засобами ліногравюрного штриха. Це вимагало експериментів з різними типами ліній та штрихування на ескізах. Також важливим було врахувати розмір майбутніх гравюр та їхню взаємодію в рамках єдиної серії, щоб досягти стилістичної цілісності, незважаючи на індивідуальні особливості кожного образу.

Після численних варіантів та обговорень було обрано фінальні композиції для кожного персонажа. Критеріями відбору слугували максимальна виразність образу, відповідність символічному задуму, композиційна збалансованість та технічна реалізованість у матеріалі. Саме ці ескізи лягли в основу подальшої роботи над ліногравюрами.

2.3. Технічне виконання та завершальні етапи.

Після затвердження фінальних ескізів розпочався безпосередній процес

створення ліногравюр, який є трудомістким і вимагає точності та терпіння. Цей етап можна умовно розділити на підготовку матриці, різьблення та друк відбитків.

Підготовка матриці та різьблення:

Спочатку обрані композиційні рішення були ретельно перенесені на листи лінолеуму відповідного розміру. Перенесення здійснювалося за допомогою копіювального паперу, з подальшим уточненням малюнка тонким маркером або олівцем безпосередньо на поверхні лінолеуму. Важливо було врахувати, що зображення на відбитку буде дзеркальним до вирізьбленого на матриці, що особливо суттєво для написів або асиметричних деталей.

Процес різьблення є ключовим у створенні ліногравюри. Для роботи використовувався набір спеціальних різців (штихелів) різної форми та розміру: V-подібні різці для тонких, гострих ліній та контурів; U-подібні (напівкруглі) різці різної ширини для вибірки більших площин та створення м'якших ліній або текстур. Робота велася поступово, від загальних контурів до дрібніших деталей. Головний принцип полягав у тому, що вирізані частини лінолеуму на відбитку залишаться білими (колір паперу), а не вирізані, опуклі частини приймуть фарбу і будуть чорними (або іншим обраним кольором).

Для кожного образу довелося шукати свої технічні прийоми. Наприклад, для передачі текстури мокрої шерсті Келпі чи водоростей у його гриві використовувалися короткі, нерегулярні штрихи та вибірки. Луска Бейфіра вимагала ритмічного повторення дрібних напівкруглих вирізів. Для зображення таємничого світіння чи туману навколо фейрі-персонажів, як от Бін Найє, деякі ділянки оброблялися дуже делікатно, створюючи ефект розсіяного світла шляхом часткового вибирання поверхні. Передача складок одягу Бін Найє чи фактури каменів у руїнах Редкапа також досягалася комбінацією різних типів штрихів та глибини різьблення. Одним із викликів було збереження цілісності тонких ліній та деталей,

особливо при роботі над виразами облич або дрібними елементами одягу чи зброї. Процес різьблення для кожної матриці займав значний час і вимагав постійної концентрації.

Накатка фарби та друк відбитків:

Після завершення різьблення матриці готувалися до друку. Для цього використовувалася чорна друкарська фарба на олійній основі, що забезпечує насичений колір та стійкість відбитка. Фарба в невеликій кількості розкочувалася скляною пластиною за допомогою гумового валика (брейєра) до отримання тонкого, рівномірного шару. Потім валик з фарбою обережно прокатувався по поверхні вирізьбленої лінолеумної матриці, так, щоб фарба покрила лише опуклі, неvirізані частини. Для друку відбитків було обрано щільний папір архіварної якості. Друк здійснювався ручним способом. Лист паперу акуратно накладався на нафарбовану матрицю, після чого проводилося ретельне притирання зворотного боку паперу за допомогою спеціального інструменту – барена, або, за його відсутності, звичайною ложкою. Важливо було забезпечити рівномірний тиск по всій площині зображення, щоб фарба добре перейшла на папір. Після притирання папір обережно знімався з матриці. Кожен відбиток є унікальним через особливості ручного друку. Було створено невелику серію відбитків (artist proofs) з кожної матриці для вибору найкращих екземплярів.

Завершальні етапи:

Готові відбитки залишалися для повного висихання фарби, що може тривати від кількох днів до тижня, залежно від типу фарби та умов середовища. Після висихання відбитки були підписані та датовані, що є стандартною практикою для авторської графіки. Весь процес, від різьблення до отримання фінальних відбитків, був сповнений творчих пошуків та технічних нюансів, але дозволив втілити задумані образи шотландської міфології у виразній та довговічній графічній формі.

Висновки до другого розділу.

Другий розділ роботи був присвячений практичній реалізації творчого задуму – створенню серії ліногравюр, що візуалізують образи шотландської міфології. Цей процес охопив кілька ключових етапів, починаючи від глибокого дослідження фольклорних та наукових джерел для концептуальної розробки візуальних образів п'яти обраних персонажів – Бін Найс, Селкі, Редкапа, Бейфіра та Келпі – і закінчуючи безпосереднім технічним втіленням цих образів у матеріалі. Аналіз символіки та характерних рис кожного міфологічного персонажа дозволив сформувати чітке уявлення про те, які саме аспекти їхньої сутності необхідно було передати засобами графіки. Етап ескізування та підготовки композиційних рішень, що супроводжувався численними спробами та варіантами, виявився надзвичайно важливим для пошуку оптимального балансу між символічним навантаженням, художньою виразністю та специфікою техніки ліногравюри. Було продемонстровано, як відбувався відбір фінальних композицій, що враховували контрастність чорного і білого, ритм ліній та плям, а також можливості передачі текстур та настрою. Детальний опис технічного виконання, включаючи процес різьблення матриць та друку відбитків, висвітлив як творчі, так і ремісничі аспекти роботи з ліногравюрою. Було показано, як вибір інструментів, технік різьблення та друкарських прийомів вплинув на кінцевий вигляд творів. Виклики, що виникали на кожному етапі, від перенесення ескізу до отримання якісного відбитка, стимулювали пошук нестандартних рішень та поглиблення розуміння можливостей обраної техніки. За результатами практичної роботи можна констатувати, що техніка ліногравюри виявилася ефективним засобом для візуалізації образів шотландської міфології. Її властивості – чіткість лінії, виразний контраст,

можливість передачі драматизму та певна архаїчність — дозволили створити роботи, що, на нашу думку, успішно передають дух та символізм обраних персонажів. Досвід, отриманий під час реалізації цього практичного проекту, підтвердив значний потенціал ліногравюри для інтерпретації фольклорних та міфологічних тем. Він також відкрив перспективи для подальших творчих експериментів у цій галузі, можливо, із залученням кольорової ліногравюри або поєднанням її з іншими графічними техніками для ще глибшого розкриття багатогранності шотландської міфологічної спадщини. Таким чином, завдання, поставлені на початку другого розділу, були виконані, а отримані результати становлять основу для подальших мистецтвознавчих рефлексій та творчого розвитку.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гнатюк Н. “Міфологічний образ у візуальному мистецтві України:”. — Львів : Аверс, 2020. — 140 с.
2. Іванченко Ю. “Візуальні трансформації міфу в цифровій культурі : монографія”. — Київ : Академія, 2020. — 235 с.
3. Левчук Л. “Візуальні образи фольклору в сучасному українському мистецтві”. — Київ : Мистецтво, 2018. — 192 с.
4. Bennett M. «Scottish Customs from the Cradle to the Grave». Edinburgh: Birlinn Limited, 1992.
5. Berger, John. “Ways of Seeing”. London : Penguin Books, 1972. — 176 p.
6. Black R. «The Gaelic Otherworld: John Gregorson Campbell's Superstitions of the Highlands and Islands of Scotland and His Analogue Scottish Legends». Edinburgh: Birlinn Limited, 2005.

7. Blank, Trevor J. (ed.). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Logan, UT: Utah State University Press, 2009
8. Blank, Trevor J. (ed.). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Logan, UT: Utah State University Press, 2009
9. Briggs, Katharine. "An Encyclopedia of Fairies". London : Pantheon Books, 1976. — 480 p.
10. Butler, Judith. "Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity". New York : Routledge, 1990. — 320 p.
11. Campbell, Joseph. "The Hero with a Thousand Faces". Novato : New World Library, 1949. — 416 p.
12. Clark, Toby. "Art and Propaganda in the 20th Century". New York : Harry N. Abrams, 1997. — 224 p.
13. Crawford B. E. "Scandinavian Scotland". Leicester University Press, 1987.
14. Doyle, Susan; Grove, Jaleen; Sherman, Whitney. *History of Illustration*. New York: Fairchild Books, 2018.
15. Dulac, Edmund. "Edmund Dulac's Fairy Book". London : Hodder & Stoughton, 1916.
16. Eliade, Mircea. "Myth and Reality" New York : Harper & Row, 1963. — 232 p.
17. Evans-Wentz W.Y. "The Fairy-Faith in Celtic Countries". London: Henry Frowde, 1911.
18. Green M. "Celtic Myths". London: British Museum Press, 1993.
19. Henderson L. «Witchcraft and Folk Belief in the Age of Enlightenment: Scotland, 1670-1740». Palgrave Macmillan, 2016.
20. Henderson, Lizanne. "Witchcraft and Folk Belief in the Age of Enlightenment: Scotland, 1670–1740". Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2016. — 328 p.
21. Holly, Michael Ann. "Past Looking: Historical Imagination and the Rhetoric of the Image". Ithaca : Cornell University Press, 1996. — 260 p.

22. Hopkins, David. "After Modern Art: 1945–2000". Oxford : Oxford University Press, 2000. — 256 p.
23. Hudson, Derek. Arthur Rackham: His Life and Work. London: Heinemann, 1960.
24. Huizinga, Johan. "Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture". London : Routledge & Kegan Paul, 1949. — 220 p.
25. Hutton, Ronald. "The Pagan Religions of the Ancient British Isles". Oxford : Blackwell, 1991. — 397 p.
26. Jung, Carl G. "The Archetypes and the Collective Unconscious". Princeton : Princeton University Press, 1969. — 504 p.
27. Juul, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
28. Juul, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
29. Lysaght P. "The Banshee: The Irish Supernatural Death-Messenger". Dublin: Glendale Press, 1986.
30. Lévi-Strauss, Claude. "The Savage Mind". Chicago : University of Chicago Press, 1966. — 310 p.
31. Mac Cana P. "Celtic Mythology". London: Hamlyn, 1970.
32. Macdonald, Alastair. "Reimagining the Celts: Constructing an Imaginary Ethnicity in Art and Literature". Edinburgh : Scottish Academic Press, 2011. — 214 p.
33. Macdonald, Murdo. "Scottish Art". London : Thames & Hudson, 2000. — 224 p.
34. MacInnes J. "The Pan-Celtic Place of Scottish Gaelic Language and Literature". // "Scottish Gaelic Studies XVI". Aberdeen: University of Aberdeen, 1998. pp. 47-65.
35. MacKillop, James. "Dictionary of Celtic Mythology". Oxford : Oxford University Press, 2004. — 432 p.

36. Manovich, Lev. "The Language of New Media". Cambridge : MIT Press, 2001. — 354 p.
37. McHardy, Stuart. "Scotland: Myth, Legend & Folklore". Edinburgh : Luath Press, 2005. — 160 p.
38. Mullins, Charlotte. "A Little History of Art". New Haven : Yale University Press, 2022. — 336 p.
39. Murray W. H. «Mountaineering in Scotland». J. M. Dent & Sons Ltd, 1947.
40. Murray, Janet H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.
41. Murray, Janet H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.
42. Nakamura, Lisa. Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet. New York: Routledge, 2002.
43. Nakamura, Lisa. Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet. New York: Routledge, 2002.
44. Ross A. "Folklore of the Scottish Highlands". London: B.T. Batsford Ltd, 1976.
45. Shephard, Hugh. "Modern Myth-Making: Celtic Lore in Contemporary Art". London : Visual Arts Publishing, 2019. — 240 p.
46. Sieggel, Rolf. "Myth and Popular Culture". Berlin : Kulturverlag, 2017. — 212 p.
47. Solarski, Chris. "Interactive Stories and Video Game Art". Boston : CRC Press, 2017. — 288 p.
48. Spence, Lewis."The Magic Arts in Celtic Britain". London : Senate, 1999. — 288 p.
49. Tavinor, Grant. "The Art of Videogames". Oxford : Wiley-Blackwell, 2009. — 240 p.
50. Thompson, Stith. "Motif-Index of Folk-Literature". Bloomington : Indiana University Press, 1955. — 6 vols.

51. Thomson D. "An Introduction to Gaelic Poetry". Victor Gollancz Ltd, 1974.
52. Thomson D. "The People of the Sea: A Journey in Search of the Seal Legend". London: Turnstile Press, 1954.
53. Wells, Paul. "Animation: Genre and Authorship". London : Wallflower Press, 2002. — 208 p.
54. Windling, Terri. Introduction. In: Datlow, Ellen; Windling, Terri (eds.). Silver Birch, Blood Moon. New York: Avon Books, 1999. Pp. ix-xvi.
55. Zipes, Jack. Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales. Austin: University of Texas Press, 1979.