

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

Факультет журналістики

Кафедра міжнародної журналістики

БАКАЛАВРСЬКА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**СТВОРЕННЯ АВТОРСЬКОГО АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ ПРО
ФЕНОМЕН КОМУНІКАЦІЇ ПРЕДСТАВНИКІВ СУБКУЛЬТУРИ
ТОЛКІНІСТІВ**

Студентки 4 курсу,
групи МЖБ-1-20.4.0д
СВО бакалавра
галузі знань 06 Журналістика спеціальності 061
Журналістика
освітньої програми 061.00.05 Міжнародна
журналістика
Куличенко Анастасії Олегівни

Використання чужих ідей, результатів і
текстів мають посилання на відповідне
джерело

Науковий керівник: Жугай В.Й., доцент
кафедри міжнародної журналістики

(підпис студента) (ініціали, прізвище)

Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS _____

Голова комісії

Допускаю до захисту перед ЕК

(підпис) (ініціали, прізвище)

_____ В.І. Терещук
завідувач кафедри
міжнародної журналістики

Члени комісії

(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

(підпис) (ініціали, прізвище)

м. Київ – 2025 рік

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ	8
РОЗДІЛ ІІ. Специфікація продукту	17
2.1. Обґрунтування інформаційного проєкту.	17
2.2. Структура.....	19
2.3. Жанрова палітра.....	20
2.4. Зображальний матеріал та особливості оформлення.....	22
2.5. Авторська ідея.....	25
2.6. Особливості аудиторії.....	25
РОЗДІЛ ІІІ. Технічні та програмні засоби, необхідні для втілення проєкту	27
2.7. ВИСНОВКИ	28
2.8. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	29
2.9. ДОКУМЕНТАЦІЯ	31
2.10. ДОДАТКИ	58
2.11. АНОТАЦІЯ	58

ВСТУП

Актуальність вибору теми. У контексті глобалізаційних процесів і зростаючого впливу цифрових медіа, субкультури стали важливим об'єктом дослідження для міжнародної журналістики та сучасної комунікації загалом. Серед таких субкультур особливу увагу привертають спільноти, які об'єднуються навколо спільних цінностей, символів, культурних кодів та уявлень. Однією з найцікавіших у цьому контексті, на нашу думку, є спільнота толкіністів — шанувальників творчості Дж. Р. Р. Толкіна, які не лише читають твори, а й активно реконструюють фантазійний світ через мову, рольові ігри, заходи, косплей та глибоку символічну взаємодію.

У наш час, коли значна частина комунікації перемістилася в цифровий простір, дослідження таких спільнот дозволяє краще зрозуміти механізми формування ідентичності, ціннісних орієнтацій та моделей соціальної поведінки у віртуальному та реальному середовищах. Зокрема, вивчення комунікацій у межах толкіністської субкультури дає змогу побачити, як представники спільноти формують альтернативну соціальну модель взаємодії, відштовхуючись від морального та літературного всесвіту Толкіна.

Такі спільноти створюють символічний простір, заснований на цінностях дружби, честі, самопожертви та боротьби зі злом. Учасники толкіністських рухів реалізують потребу в об'єднанні, самоідентифікації, креативному самовираженні та комунікації на основі вигаданого, але емоційно значущого культурного коду. Саме це дає можливість суспільству побачити, як літературна вигадка стає інструментом соціального об'єднання, як медіа можуть слугувати платформою для сталого діалогу, співпереживання й створення нового типу громадянської взаємодії.

Таким чином, вивчення феномену толкіністської комунікації є важливим не лише для гуманітаристики, а й для журналістики, яка прагне досліджувати неочевидні, але впливові сфери сучасного соціуму. А створення авторського анімаційного фільму в цьому контексті постає не лише як художній жест, а й як форма медіадослідження та культурної рефлексії.

Особливе значення цієї теми для міжнародної журналістики полягає в можливості застосування анімаційних фільмів як інструменту вивчення та комунікації соціальних процесів на міжнародному рівні. Створення авторського анімаційного фільму, який вивчатиме феномен комунікації серед толкіністів, дозволяє здійснити не тільки культурне, але й медіа-дослідження субкультури. Цей медіапроект буде мати важливе значення для аналізу, як сучасні медіа-технології формують спільноти ідентичності на міжнародному рівні та як різні медіа можуть транслювати культурні повідомлення в глобальному контексті.

Мета та завдання кваліфікаційної бакалаврської роботи. Метою цієї дипломної роботи є створення авторського анімаційного фільму, який досліджує феномен комунікації серед представників субкультури толкіністів через призму міжнародної журналістики. Завдання, які ставляться перед дослідженням:

1. Дослідити феномен субкультури толкіністів, її роль у формуванні культурної ідентичності в глобальному контексті.
2. Вивчити комунікаційні процеси в межах цієї спільноти та роль медіа у підтримці цих зв'язків на міжнародному рівні.
3. Описати основні теоретичні підходи до аналізу комунікацій у міжнародному контексті, а також їх застосування до аналізу субкультури.

4. Розробити концепцію анімаційного фільму як міжнародного медіапроєкту, який відображає цю субкультуру через призму глобальних медіа-платформ.
5. Створити анімаційний фільм, який не тільки розкриває соціальні зв'язки серед толкіністів, а й аналізує, як міжнародні медіа можуть транслювати культурні явища та соціальні процеси.

Об'єкт та предмет дослідження. Об'єктом дослідження є субкультура толкіністів, яка охоплює соціальні, культурні та комунікаційні процеси в межах цієї групи. Оскільки комунікація в таких спільнотах не обмежується національними категоріями, особливу увагу слід звернути на міжнародний аспект комунікаційних практик, так як він розвивався довше та має більше інформації для аналізу.

Предметом дослідження є комунікаційні процеси серед представників толкіністської спільноти на глобальному рівні, роль медіа (зокрема анімаційних фільмів та відео робіт) у підтримці цих процесів, а також особливості візуалізації таких практик через міжнародні медіа.

Методи дослідження. Використовуватимуться такі методи:

1. **Контент-аналіз** — для аналізу наявних медіа-матеріалів, пов'язаних із субкультурою толкіністів на міжнародному рівні, зокрема через порівняння їх представлення в різних медіа-просторах.
2. **Інтерв'ю та фокус-групи** — з представниками толкіністської спільноти з різних країн, щоб зрозуміти особливості їх комунікації та взаємодії через медіа.
3. **Методи анімаційного виробництва** — для створення анімаційного фільму, як основного практичного результату роботи, в якому буде втілений міжнародний аспект комунікацій.

Структура роботи. Творчий проєкт складається з двох частин: теоретичної та практичної. У теоретичній частині буде обґрунтовано необхідність створення медіапроєкту в контексті міжнародної журналістики, а також розглянуто основи комунікаційних процесів у субкультурах. Практична частина включає матеріали, що супроводжують створення анімаційного фільму: концепція, сценарій, розробка анімаційної частини та частина постпродакшну (аудіо підбір, текстовий супровід), що демонструють специфіку комунікацій на міжнародному рівні.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ

1.1. Теоретичні основи анімації як медіа-продукту

Анімація є одним з найбільш універсальних інструментів візуальної комунікації, здатним передавати складні ідеї та емоції через поєднання графічного зображення, звуку і руху. Вона активно використовується в міжнародному медіапросторі, оскільки може бути адаптована до різних культурних контекстів і сприяти глобальній комунікації. Анімація дозволяє створювати фантастичні світи та унікальні візуальні образи, які можуть легко привернути увагу міжнародної аудиторії, незважаючи на мовні та культурні бар'єри. Також даний формат стрімко набирає обертів серед аудиторії різних вікових категорій, що дає змогу поширити матеріал на загал та залучити більше користувачів.

Особливість анімації, як медіа-продукту, полягає в її здатності передавати абстрактні концепції через зображення та звук. Такий медіа-продукт може мати великий вплив на культурну ідентичність, оскільки він здатний бути зрозумілим та привабливим для широкої міжнародної аудиторії. Для міжнародної журналістики анімація виступає важливим інструментом для передачі культурних, соціальних та політичних повідомлень в доступній формі.

Перелік використаних джерел до розділу 1.1 Список використаних джерел зробіть один для всієї роботи, а не для кожного розділу.

1. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання / пер. з англ. О. Король, О. Мороз. — Київ : ArtHuss, 2018. — 384 с.
2. Бендаці Д. Світова історія анімації / пер. з англ. О. Дубчак. — Київ : ArtHuss, 2019. — 568 с.

3. Мураховська К. Д. Сучасна анімація: базові універсалиї культури. Культурні інваріанти та варіативність // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. — 2020. — Вип. 26(1). — С. 158–164.
4. Шарова О. Анімація як форма візуальної комунікації // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. — 2021. — № 2(3). — С. 92–100.
5. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. — New York : NYU Press, 2006. — 336 p.
6. Wells P. Understanding Animation. — London : Routledge, 1998. — 248 p.
7. Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge : MIT Press, 2001. — 354 p.
8. Історія анімації: від печерних малюнків до діджитал-епохи [Електронний ресурс] // Amnesia.in.ua. — Режим доступу: <https://amnesia.in.ua/animation> — Дата звернення: 14.04.2025.
9. Animation Studies [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://animationstudies.org> — Дата звернення: 14.04.2025.
10. Глібовицька Г. Анімація як текст культури // Медіапростір. — 2020. — № 12. — С. 75–81.

1.2. Анімація як спосіб дослідження культурних феноменів

Анімація не тільки дозволяє передавати унікальні культурні повідомлення, але й стає потужним засобом для дослідження соціальних явищ у міжнародному контексті. В умовах глобалізації комунікацій важливо розуміти, як культурні феномени передаються через медіа і як вони сприймаються в різних країнах. Анімація, завдяки своїй універсальності, може бути ефективним інструментом для дослідження субкультур на міжнародному рівні. Це особливо актуально для таких субкультур, як толкіністи, чия діяльність часто виходить за межі національних кордонів і об'єднує людей по всьому світу.

Міжнародна журналістика, як дисципліна, зосереджена на висвітленні глобальних подій та культурних феноменів, активно використовує анімацію для представлення різних соціальних рухів та явищ. Так, анімаційні фільми, наприкладі японських аніме-серіалів чи західних анімаційних фільмів, використовуються для аналізу культурних ідентичностей, соціальних змін, а також дослідження особливостей комунікації в різних культурах. Ці медіа-продукти дозволяють візуалізувати складні соціальні взаємодії, утворюючи своєрідний глобальний контекст, в якому культурні та соціальні процеси отримують нову інтерпретацію.

1.3. Теоретичні підходи до комунікації в субкультурах

Теоретичні підходи до вивчення комунікації в субкультурах ґрунтуються на концепціях культурної теорії та теорії масових комунікацій. Одним з основних напрямків є дослідження механізмів, через які групи людей, об'єднані спільними інтересами та цінностями, підтримують свою ідентичність, комунікуючи як між собою, так і з іншими групами. Важливим аспектом є вивчення того, як медіа допомагають формувати і підтримувати ці соціальні зв'язки, створюючи особливий «медіа-простір», у якому групи можуть обмінюватися думками, ідеями та практиками.

Міжнародна журналістика активно застосовує концепції культурних студій та медіа-етнографії для вивчення таких субкультур, як толкіністи. Наприклад, дослідження медіа-репрезентацій субкультур в різних країнах, таких як США, Великобританія, Японія та інші, дозволяють оцінити, як глобалізація і розвиток Інтернету змінюють способи комунікації та взаємодії серед членів таких спільнот. Сьогодні багато міжнародних медіа використовують анімацію, щоб порушувати питання ідентичності, соціальної інтеграції та культурних зіткнень, що відображаються в інтересах різних субкультур.

1.4. Кращі зразки анімаційних проєктів у міжнародних медіа

Огляд кращих зразків анімаційних проєктів на міжнародній арені допомагає визначити основні тенденції та підходи, які можуть бути застосовані для створення анімаційного фільму про толкіністів. Ось кілька прикладів, що демонструють ефективність анімації як інструмента міжнародної комунікації:

1. **Аніме-серіал «Attack on Titan»** (Японія) — один з найбільш відомих анімаційних проєктів, який порушує питання колективної ідентичності, взаємодії між різними соціальними групами та політичних конфліктів. Цей серіал став важливим елементом міжнародної медіа-культури, показуючи, як японська анімація може впливати на глобальну аудиторію і досліджувати культурні теми, що мають міжнародне значення.
2. **«The Simpsons»** (США) — цей анімаційний серіал, що випускається з 1989 року, став символом американської культури і одночасно є частиною міжнародного медіа пейзажу. За допомогою сатиричного підходу він коментує соціальні, політичні та культурні процеси в США, але також активно використовує глобальні культурні коди, що дозволяють серіалу мати успіх у різних країнах.
3. **Анімаційний фільм «Frozen»** (США) — цей мультфільм студії Walt Disney став глобальним феноменом, завдяки своїй універсальній темі про братерство, самовизначення та особисті виклики. Він використовується в контексті міжнародної журналістики для аналізу впливу медіа-продуктів на формування глобальної культури.
4. **«Persepolis»** (Франція) — анімаційний фільм, який став відомим на міжнародному рівні завдяки своїй здатності поєднувати особисту історію з глобальними політичними та соціальними проблемами. Він також демонструє, як анімація може служити потужним інструментом для

розкриття культурних відмінностей та для підвищення обізнаності про глобальні проблеми.

1.5. Вимоги до медіа-продуктів у сучасному медіа пейзажі

Медіа-продукти, створені у рамках міжнародної журналістики, повинні відповідати ряду вимог:

- **Інтеркультурна адаптивність** — медіа-продукти повинні бути здатні адаптуватися до різних культурних контекстів і бути зрозумілими для глобальної аудиторії.
- **Універсальність та доступність** — використання універсальних образів та символів, що дозволяють охопити різні культурні групи, є важливою умовою успіху в міжнародному медіапросторі.
- **Якість та інноваційність** — медіа-продукти повинні відповідати високим технічним стандартам і використовувати сучасні технології для створення максимально ефективних і переконливих комунікацій.

Таким чином, теоретичні засади створення анімаційних медіа-продуктів в контексті міжнародної журналістики включають в себе розуміння глобальних комунікаційних процесів, які сприяють формуванню культурних ідентичностей та соціальних зв'язків між різними країнами. Анімація, як універсальний медіа-інструмент, має великий потенціал для висвітлення субкультурних явищ, таких як толкіністи, на міжнародному рівні.

РОЗДІЛ II. Специфікація продукту.

2.1. Обґрунтування інформаційного проєкту

Актуальність створення анімаційного фільму про феномен комунікації представників субкультури толкіністів не викликає сумнівів, з огляду на сучасні тенденції глобалізації медіапростору та зростаючий інтерес до тематик, пов'язаних з фантастичними всесвітами та культурними ідентичностями. Толкіністи — прихильники творчості Дж. Р. Р. Толкіна, об'єднані спільним захопленням літературними творами, рольовими іграми та створенням фанатських спільнот, становлять потужну, але водночас специфічну субкультуру. Ідея створення анімаційного фільму дозволить звернути увагу на соціальні механізми та комунікаційні стратегії, що лежать в основі цієї групи.

У глобальному медіапросторі існує ряд подібних проєктів, спрямованих на дослідження фан-культур, однак візуальні медіа, зокрема анімація, ще не набули широкого поширення для глибокого дослідження таких субкультур, як толкіністи. Відомі приклади, такі як документальні фільми про фан-спільноти чи анімаційні серіали, часто акцентують увагу лише на загальних рисах поп-культури, не акцентуючи на глибоких соціальних аспектах. Саме через це існує потреба в унікальному та глибокому медіапроєкті, який не лише розповідає історії толкіністів, а й досліджує їх комунікаційні практики, взаємодії та цінності.

Завдяки використанню анімації, цей проєкт може зацікавити різні вікові групи, адже анімація є універсальним інструментом, здатним збуджувати цікавість як серед молоді, так і серед старших поколінь. Це дозволить охопити широку міжнародну аудиторію, зокрема через цифрові платформи, де зростає попит на анімаційний контент з глибокими культурними та соціальними підтекстами.

Таким чином, цей проєкт не лише сприяє розширенню розуміння феномену толкіністів у міжнародному медіапросторі, але й є унікальним в

контексті медіапроектів, що досліджують специфіку фан-культур через анімаційне мистецтво.

2.2. Структура

Структура анімаційного фільму буде складатися з кількох основних елементів:

1. **Обсяг і формат:** Загальний хронометраж фільму складе 15-20 хвилин, що є оптимальним для короткометражної анімації, яка здатна вмістити основні ідеї, не перевантажуючи глядача. Формат фільму — цифровий, з можливістю подальшого розповсюдження через стрімінгові платформи та соціальні мережі.
2. **Структура фільму:**
 - **Вступ** — коротке введення в тему, яке пояснює важливість субкультури толкіністів.
 - **Основна частина** — фокус на комунікаційних практиках толкіністів, їхніх традиціях, соціальних взаємодіях у рамках цієї спільноти.
 - **Заклучна частина** — висновки щодо того, як ця субкультура сприймається в глобальному контексті, можливі соціальні наслідки комунікації у фан-культурі.
3. **Жанри та підходи:** У фільмі будуть поєднані елементи фантастики, документальної анімації та соціальної драми, щоб глядачі могли не лише зануритись у світ фантазії Толкіна, а й дослідити соціальні взаємодії реальних фанатів його творчості.

2.3. Жанрова палітра

Жанрова палітра анімаційного фільму буде багатогранною, щоб передати складність та різноманітність фан-спільноти толкіністів. Ось основні жанрові елементи:

1. **Фентезі:** Оскільки толкіністи зосереджуються на творчості Дж. Р. Р. Толкіна, важливо відтворити елементи фентезі в стилістиці анімації. Це дозволить передати атмосферу «Середзем'я», особливий дух пригод та епічності.
2. **Документальний стиль:** Для підвищення автентичності буде застосовано стиль, який нагадує документальні проєкти. Це дозволить глядачам почути людей, що відображають культурні та соціальні процеси всередині спільноти, зокрема через інтерв'ю та анімаційні реконструкції подій.
3. **Соціальна драма:** Проблематика взаємодії між членами субкультури та їхнє становлення в сучасному медіапросторі буде показано через драматичні моменти, що можуть зачепити теми самовираження, інтеграції та конфліктів з основним суспільством.
4. **Іронія та гумор:** Частина фільму буде включати елементи іронії, адже спільнота толкіністів часто сприймається суспільством через стереотипи. Це дасть змогу підняти питання сприйняття фанатів з боку соціуму.

2.4. Зображальний матеріал та особливості оформлення

Особливості оформлення анімаційного фільму будуть орієнтовані на створення атмосфери фентезі, але водночас з елементами реалістичності, що дозволить передати особливості соціальної взаємодії в рамках фан-спільноти. До основних елементів оформлення відносяться:

1. **Колірна гама:** Вибір кольорів для фільму буде варіативним. Для сцен, що відображають реальність, будуть використовуватися більш приглушені

кольори (пастельні та земляні відтінки), а для сцен, пов'язаних із фентезі, — яскравіші кольори, що символізують магічні та чудесні елементи.

2. **Шрифти та стилізація:** Для текстових елементів (якщо вони будуть використані у титрах або на екрані) буде обрано шрифт, що нагадує середньовічні написи, з метою створення зв'язку з епохою, на яку посилається творчість Толкіна.
3. **Ілюстративний матеріал:** Оскільки анімація є головним способом передачі інформації, особлива увага буде приділена створенню високоякісних ілюстрацій. Будуть використовуватися стилізовані малюнки, які відтворюють образи зі світу «Володаря Перснів» і «Хоббіта», але з акцентом на соціальну взаємодію, а не лише на епічні баталії.
4. **Музичний супровід:** Для створення атмосфери будуть використані елементи вінілового програвачу, що відображатиме епічність світу Толкіна, а також автентичні саундтреки з фільму, що відповідатимуть інтерактивним моментам фільму, де зображено соціальну комунікацію між фанатами.

2.5. Авторська ідея

Авторська ідея цього проєкту полягає в тому, щоб не просто створити фільм про толкіністів, а глибше дослідити феномен їх комунікації та особливості соціальних зв'язків, що формуються навколо спільного захоплення творчістю Толкіна. Авторська мета полягає в тому, щоб показати толкіністів не як закриту, архаїчну спільноту, а як живу, еволюціонуючу частину сучасного культурного ландшафту, що інтегрується у глобальний медіапростір.

2.6. Особливості аудиторії

Цільова аудиторія анімаційного фільму — це, в першу чергу, молоді люди віком від 16 до 35 років, які мають інтерес до культурних феноменів, фентезі та фан-спільнот. Це також люди, що активно використовують інтернет-платформи для спілкування, зокрема форуми та соцмережі, де активно обговорюються теми, пов'язані з літературою, іграми та кінематографом. Очікується, що фільм приверне увагу не тільки існуючих фанатів творчості Толкіна, а й додасть нових прихильників через легку та сучасну подачу матеріалу.

Перспективи розширення аудиторії включають залучення старших глядачів, які могли б бути зацікавлені в історичних аспектах фан-культури та її соціальних механізмах.

РОЗДІЛ III. Технічні та програмні засоби, необхідні для втілення проєкту.

Для створення анімаційного фільму, що є основою цієї дипломної роботи, використовувалися різноманітні технічні та програмні засоби.

1. Відео- та фотообладнання:

Для зйомки відео використовувався iPhone, що забезпечує високу якість зображення та зручність у процесі зйомки на мобільному пристрої. Це дозволило зібрати необхідний візуальний матеріал для втілення концепту в рамках обмежень часу та місця. Камера мобільного телефону забезпечує зручність у використанні в умовах руху та змінюваних локаціях, що також стало важливим у створенні кадрів, що передають атмосферу потяга та зв'язок з міжнародним аспектом теми.

2. Програмне забезпечення для анімації:

Анімація в проєкті була створена за допомогою штучного інтелекту, який генерував необхідні графічні елементи на основі заздалегідь розроблених запитів. Використовувалися програми, що дозволяють створювати векторні зображення та анімацію з високою деталізацією, що підтримують сучасні вимоги до якості відео та графічних ефектів. Таке рішення дало можливість створити анімаційні сцени, що ефективно поєднуються з реальними відео-кадрами, зберігаючи гнучкість у роботі з різними візуальними матеріалами.

3. Програмне забезпечення для монтажу та обробки відео:

Для монтажу та обробки відеоматеріалу використовувалося програмне забезпечення, яке дозволяє ефективно поєднувати реальні відео-кадри та анімацію. У процесі монтажу створювались відповідні сцени, з використанням кольорових корекцій та необхідних візуальних ефектів для підкреслення

важливих моментів у фільмі, а також для гармонійного поєднання анімаційних елементів і реальних кадрів.

4.

Аудіообробка:

Звукові ефекти та музика для фільму були підібрані з урахуванням атмосфери та емоційної складової проєкту. Вибір музичних тем відбувався з огляду на поєднання національних мотивів із сучасними інтерпретаціями, що створює зв'язок з міжнародною складовою субкультури толкіністів.

2.7. Висновки

1. Виявлені аспекти феномену комунікації у толкіністській субкультурі:

Завдяки дослідженню комунікаційних процесів серед представників толкіністської субкультури, було з'ясовано, що субкультура Толкіна є потужним прикладом соціальної єдності через спільні інтереси, які виражаються через літературу, фільми, ігри та інші форми творчості. Комунікація у цій субкультурі відбувається як у фізичному просторі (на заходах, фестивалях), так і віртуально, де користувачі активно обмінюються досвідом, ідеями та враженнями.

2. Роль анімації в сучасній журналістиці:

Анімація стала важливим інструментом для створення візуальних наративів, які можуть ефективно передавати складні концепти та емоції, особливо у таких специфічних субкультурах, як толкіністи. У рамках міжнародної журналістики анімація використовується для візуалізації культурних феноменів, що дозволяє донести культурні та соціальні контексти до ширшої аудиторії.

3. Технічне втілення проєкту та роль інноваційних технологій:

У процесі створення анімаційного фільму для цієї дипломної роботи були успішно використані новітні технології штучного інтелекту для генерації

анімаційних сцен, що дозволило досягти високої якості зображення та гнучкості у роботі з візуальними матеріалами. Використання мобільного телефону для зйомки відео та штучного інтелекту для анімації продемонструвало, як технології можуть знижувати бар'єри для створення високоякісного медіапродукту з обмеженими ресурсами.

4. Проблемні питання та рекомендації:

Протягом роботи над проектом виникли певні труднощі, зокрема в аспектах інтеграції анімаційних елементів з реальними відео-кадрами, а також у виборі програмного забезпечення для створення анімації, що найбільше відповідає ідеї фільму. Рекомендується поглиблене вивчення можливостей штучного інтелекту в контексті анімаційного кіно, щоб в подальшому мати можливість отримати ще більш якісні та динамічні візуальні ефекти.

5. Міжнародний аспект роботи:

Врахування міжнародної аудиторії в процесі створення анімаційного фільму стало важливим елементом у відображенні різноманітних культурних аспектів толкіністської субкультури. Проект демонструє, як журналістика може використовувати медіа-продукти для створення культурних містків між різними країнами та спільнотами, допомагаючи поширювати важливі ідеї та інформацію через візуальні засоби.

2.8. Список використаних джерел

1. Бендаці Д. Світова історія анімації / пер. з англ. О. Дубчак. — Київ : ArtHuss, 2019. — 568 с.
2. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання / пер. з англ. О. Король, О. Мороз. — Київ : ArtHuss, 2018. — 384 с.
3. Дженкінс Г. Культура участі. Медіаконвергенція і трансмедійне сторітелінг / пер. з англ. О. Дубчак. — Київ : Астролябія, 2016. — 384 с.
4. Фіске Дж. Розуміння популярної культури / пер. з англ. В. Юркевича. — Київ : Літера ЛТД, 2015. — 408 с.

5. Толкін Дж. Р. Р. Володар Перснів / пер. з англ. І. Білик. — Київ : Видавництво Старого Лева, 2013. — 576 с.
6. Мураховська К. Д. Сучасна анімація: базові універсалії культури. Культурні інваріанти та варіативність // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. — 2020. — Вип. 26(1). — С. 158–164.
7. Волк К. Толкіен і міфотворення: Нові погляди на старі міфи / пер. з англ. М. Лук'яненко. — Київ : Видавництво Книжковий клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2021. — 320 с.
8. Голл С. Кодування/декодування / пер. з англ. І. Левченко. — Київ : Остром, 2017. — 240 с.
9. Маккі А. Аудиторії і культурні дослідження / пер. з англ. С. Петриченко. — Київ : Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2016. — 268 с.
10. Історія анімації: від печерних малюнків до діджитал-епохи [Електронний ресурс] // Amnesia.in.ua. — Режим доступу: <https://amnesia.in.ua/animation>
11. Толкін-Гейтвей [Електронний ресурс] // Tolkien Gateway. — Режим доступу: <https://tolkiengateway.net> — Дата звернення: 14.04.2025.
12. Фанлор [Електронний ресурс] // Fanlore.org. — Режим доступу: <https://fanlore.org>.
13. Анімаційні дослідження [Електронний ресурс] // Animation Studies. — Режим доступу: <https://animationstudies.org>
14. Канали YouTube: Offscreen, Sideways, Vox Borders [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com>
15. Reddit: r/tolkienfans, r/animation, r/loremasters [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.reddit.com> — Дата звернення: 14.04.2025.
16. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання / пер. з англ. О. Король, О. Мороз. — Київ : ArtHuss, 2018. — 384 с.
17. Бендаці Д. Світова історія анімації / пер. з англ. О. Дубчак. — Київ : ArtHuss, 2019. — 568 с.
18. Мураховська К. Д. Сучасна анімація: базові універсалії культури. Культурні інваріанти та варіативність // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. — 2020. — Вип. 26(1). — С. 158–164.
19. Шарова О. Анімація як форма візуальної комунікації // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. — 2021. — № 2(3). — С. 92–100.
20. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. — New York : NYU Press, 2006. — 336 p.

21. Wells P. Understanding Animation. — London : Routledge, 1998. — 248 p.
22. Manovich L. The Language of New Media. — Cambridge : MIT Press, 2001. — 354 p.
23. Історія анімації: від печерних малюнків до діджитал-епохи [Електронний ресурс] // Amnesia.in.ua. — Режим доступу: <https://amnesia.in.ua/animation> — Дата звернення: 14.04.2025.
24. Animation Studies [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://animationstudies.org> — Дата звернення: 14.04.2025.
25. Глібовицька Г. Анімація як текст культури // Медіапростір. — 2020. — № 12. — С. 75–81.

2.9. Документація

1. **Сценарна заявка** (яка містить основні ідеї та концепцію створення анімаційного фільму).
2. **Поєпізодний сценарій** - <https://docs.google.com/document/d/1lp0k5aMg8vN4M2yujuQwy5xq-ZqYXmeihF2cur31gHU/edit?usp=sharing>
3. **Тексти титрів на початок** (як виглядатимуть титри на початку фільму).
4. **Анімаційні матеріали** -

2.10. Додатки



2.11. Анотація

Українська версія:

Автор: Куличенко Анастасія Олеговна, "Створення авторського анімаційного фільму про феномен комунікації представників субкультури толкіністів".

Ключові слова: анімація, міжнародна журналістика, субкультура, толкіністи, комунікація, штучний інтелект, медіа-продукти, фан-культура, цифрові технології, медіа-комунікація.

Анотація:

У дипломній роботі розглядається феномен комунікації в рамках субкультури толкіністів, які є шанувальниками творчості Дж. Р. Р. Толкіна, зокрема, аналізується їхнє спілкування через онлайн-ресурси, форуми, фан-мережі та соціальні медіа. Особливу увагу приділено вивченню особливостей медіа-комунікації в міжнародному контексті, зокрема її ролі в формуванні культурних зв'язків між представниками різних країн.

Ключовим аспектом роботи є дослідження застосування анімації як ефективного інструменту візуалізації цього процесу, а також роль штучного інтелекту у створенні анімаційних елементів фільму. У ході роботи створено авторський анімаційний фільм, що втілює у собі основні комунікаційні процеси представників толкіністської субкультури, зокрема їхній спосіб взаємодії через цифрові платформи. Завдяки застосуванню новітніх технологій у виготовленні анімації, що базуються на штучному інтелекті, вдалось реалізувати високоякісний візуальний продукт, який передає атмосферу і світогляд цієї специфічної спільноти.

Робота також включає аналіз медіа-продуктів, створених для фан-культури, та їх вплив на формування комунікаційних процесів в рамках глобалізованого світу.

Визначено важливість анімаційного мистецтва як засобу поширення культурних ідей через міжнародні медіа-мережі, особливо в умовах технологічних інновацій, що забезпечують інтерактивність і персоналізацію досвіду користувачів.

У роботі також аналізується міжнародна журналістика в контексті глобальних фан-спільнот, розкривається роль анімації в побудові наративів, що сприяють міжнародному діалогу та взаєморозумінню між культурами. Автор досліджує, як міжнародна аудиторія сприймає такі медіа-продукти та яку роль вони відіграють у формуванні позитивного іміджу культурних субкультур.

Таким чином, дослідження поєднує теоретичний аналіз медіа-комунікації та практичне застосування сучасних технологій для створення інноваційного анімаційного фільму, який дозволяє глибше зрозуміти феномен толкіністської субкультури через призму сучасних медіа і міжнародної журналістики.

English version:

Author: Kulychenko Anastasiya Olegivna, "Creating an Author's Animated Film about the Communication Phenomenon of the Tolkienist Subculture."

Keywords: animation, international journalism, subculture, Tolkienists, communication, artificial intelligence, media products, fan culture, digital technologies, media communication.

Abstract:

This bachelor's thesis examines the phenomenon of communication within the Tolkienist subculture, focusing on the fans of J. R. R. Tolkien's works, with particular attention to their communication through online resources, forums, fan networks, and social media. Special emphasis is placed on the study of media communication features in the international context, particularly its role in forming cultural connections between people from different countries.

The key aspect of the research is the application of animation as an effective tool for visualizing this communication process, along with the role of artificial intelligence in the creation of animated elements of the film. The author has created an original animated film, which embodies the main communication processes of Tolkienist subculture members, specifically their mode of interaction through digital platforms. By applying cutting-edge technologies in the creation of animation based on artificial intelligence, a high-quality visual product was produced, which conveys the atmosphere and worldview of this unique community.

The thesis also includes an analysis of media products created for fan culture and their influence on shaping communication processes within a globalized world. The importance of animation as a medium for spreading cultural ideas through international media networks, particularly in the context of technological innovations, which enable interactivity and personalized user experiences, is highlighted.

The research also explores international journalism in the context of global fan communities, revealing the role of animation in building narratives that foster international dialogue and understanding between cultures. The author examines how international audiences perceive such media products and the role they play in shaping a positive image of cultural subcultures.

Thus, the study combines theoretical analysis of media communication and the practical application of modern technologies to create an innovative animated film that allows for a deeper understanding of the Tolkienist subculture through the lens of contemporary media and international journalism.

