

або вираз супроводжується прикладом з оригінальних творів Вільяма Шекспіра. Тлумачення лексичних одиниць ґрунтується не лише на дефініціях і перекладах з авторитетних академічних джерел (зокрема Cambridge Dictionary, Oxford Learner's Dictionary, Merriam-Webster's Advanced Learner's Dictionary), а й доповнюється інформацією з альтернативних спеціалізованих інтернет-ресурсів, присвячених шекспірівській лексиці.

Перспективи дослідження. Публікація онлайн словника-довідника має на перспективі представлення оригінального мистецько-просвітницького проєкту, що забезпечить розширене та поглиблене розуміння семантики шекспірівського слова та популяризації шекспірівського дискурсу. Маємо надію, що усвідомлене спілкування із «Шекспірівським онлайн словником-довідником» мотивуватиме усіх охочих вивчати англійську мову та формувати відповідне оцінювальне судження про історію слова та особистий внесок Шекспіра у його популяризацію. Запропонована форма онлайн словника-довідника, наразі не є завершеним проєктом, а буде розширюватись і удосконалюватись у межах подальшої дослідницької роботи автора.

Назарчук Ю.С.

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти Херсонського державного університету, м. Херсон, Україна
наукова керівниця – кандидатка педагогічних наук, доцентка, кафедри культури і мистецтв Херсонського державного університету
Малежик Ю.М. м. Херсон, Україна

ВИНИКНЕННЯ АНІМАЦІЇ ТА ОСНОВНІ ЕТАПИ ЇЇ РОЗВИТКУ

Анімація є унікальним видом мистецтва, що поєднує в собі образотворче мистецтво, кінематограф, музику та літературу. Від перших оптичних іграшок XIX століття до сучасних комп'ютерних технологій анімація пройшла тривалий шлях розвитку, перетворившись на потужний засіб художнього вираження та комунікації. Актуальність дослідження історії анімації зумовлена її зростаючим впливом на сучасну культуру, освіту та індустрію розваг, а також необхідністю систематизації знань про еволюцію цього виду мистецтва для майбутніх фахівців культурно-мистецької сфери.

Прагнення людини «оживити» зображення існувало ще з давніх часів. Наскельні малюнки із зображенням тварин у русі, давньоєгипетські фрески з

послідовними фазами дій свідчать про те, що ідея передачі руху через статичні образи виникла задовго до появи технічних засобів її реалізації. Однак справжня передісторія анімації розпочинається з винаходу оптичних приладів, що створювали ілюзію руху.

Перший етап – доанімаційний період (XVII–XIX ст.) характеризується створенням оптичних пристроїв, які заклали основу для майбутнього розвитку анімації. У 1645 році німецький єзуїт Атанасіус Кірхер описав «чарівний ліхтар» – проєкційний пристрій, що дозволяв демонструвати зображення на екрані. У 1832 році бельгійський фізик Жозеф Плато винайшов фенакістископ – диск із послідовними малюнками, який при обертанні створював ілюзію руху. Того ж року австрієць Симон фон Штампфер незалежно створив аналогічний пристрій – стробоскоп. У 1834 році англієць Вільям Джордж Горнер винайшов зоотроп – барабан із прорізами та малюнками всередині, що став популярною іграшкою вікторіанської епохи. У 1877 році француз Еміль Рейно створив праксиноскоп, а згодом – «оптичний театр», який дозволяв проєктувати анімовані зображення для публіки [1, с. 16].

Другий етап – народження кінематографічної анімації (1890–1920-ті рр.) розпочався після винаходу кінематографа братами Люм'єр у 1895 році. Першим анімаційним фільмом вважається «Комічні фази смішних облич» (1906) американського карикатуриста Джеймса Стюарта Блектона, який малював крейдою на дошці та знімав покадрово. У 1908 році французький художник Еміль Коль створив «Фантасмагорію» – перший повністю анімаційний фільм із послідовним сюжетом. Американський аніматор Вінзор Мак-Кей у 1914 році вразив глядачів фільмом «Динозавр Герті», що продемонстрував можливості характерної анімації та взаємодії аніматора з персонажем. У цей період були розроблені базові техніки: покадрова зйомка, ротоскопія (патент братів Флейшер, 1917), використання целулоїдної плівки для пошарової анімації [2, с. 5].

Третій етап – становлення індустрії та «золота ера» анімації (1920–1960-ті рр.) пов'язаний насамперед із діяльністю студії Walt Disney. У 1928 році вийшов «Пароплав Віллі» – перший звуковий мультфільм із синхронізованим звуком, що познайомив світ із Міккі Маусом. У 1937 році студія Disney випустила «Білосніжку та семеро гномів» – перший повнометражний анімаційний фільм у Голлівуді, який довів комерційну та художню спроможність анімації як самостійного виду кіномистецтва. У цей

період були розроблені «12 принципів анімації» – фундаментальні правила, що й донині визначають якісну характерну анімацію: стискання та розтягування, підготовка до дії, сценічність, послідовність та перекриття рухів тощо [7, с. 10]. Паралельно розвивалися інші студії та напрями. Брати Флейшер створили персонажів Бетті Буп та Моряка Попая, студія Warner Bros. – Багза Банні та інших персонажів серії Looney Tunes, MGM – Тома і Джеррі.

У 1930-х роках почали формуватися анімаційні осередки на території України в межах тогочасної кіноіндустрії. Зокрема, важливу роль відіграли студії, що згодом стали основою для розвитку української анімації, а пізніше – Укранімафільм (нині «Укранімафільм»), створена у 1927 році, одна з найстаріших анімаційних студій Європи. Українські аніматори Іпполит Лазарчук, Євген Сивокінь, Давид Черкаський («Пригоди капітана Врунгеля», 1976–1979) зробили значний внесок у розвиток світової анімації [8, с. 6].

Четвертий етап – експериментальна та телевізійна анімація (1960–1990-ті рр.) характеризується розширенням жанрового та стилістичного розмаїття. Телебачення стало основним каналом дистрибуції анімації, що зумовило появу серіалів із спрощеною «лімітованою» анімацією – «Флінстоуни» (1960), «Скубі-Ду» (1969). Водночас у різних країнах розвивалася авторська анімація. Канадський режисер Норман Мак-Ларен експериментував із безкамерною анімацією, малюючи безпосередньо на плівці. Японська анімація (аніме) сформувалася як самобутній напрям завдяки роботам Осаму Тедзуки («Астробой», 1963) та згодом, студії Ghibli Хаяо Міядзакі.

П'ятий етап – цифрова революція (1990-ті рр. – дотепер) докорінно змінив технології та естетику анімації. Важливою віхою став вихід фільму «Історія іграшок» студії Пікаґ у 1995 році, першого повністю комп'ютерного повнометражного анімаційного проєкту. З цього моменту тривимірна комп'ютерна графіка (3D CGI) почала стрімко розвиватися та поступово стала домінуючою у комерційній анімації. Водночас традиційна двовимірна анімація не зникла, а трансформувалася, зберігаючи важливу роль у авторських і незалежних проєктах, де цінується індивідуальний художній стиль.

Подальший розвиток цифрових технологій сприяв ускладненню візуальної мови анімації: з'явилися більш реалістичні текстури, освітлення, фізика руху. Важливим кроком стало впровадження технології motion capture, яка дозволяє переносити рухи реальних акторів на цифрових персонажів, забезпечуючи більшу природність анімації. Паралельно розвивалися

інтерактивні технології, віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR), що розширили межі анімації, перетворюючи її на частину досвіду, де глядач стає учасником подій [5, с. 7]. У межах цього етапу також відбувається глобалізація анімаційної індустрії: японське аніме здобуває світову популярність, європейські студії, такі як Laika та Aardman Animations, успішно конкурують із голлівудськими виробниками, а стрімінгові платформи на кшталт Netflix і Disney+ стають ключовими замовниками та каналами поширення контенту.

Логічним продовженням цифровізації стало впровадження технологій глибокого навчання та штучного інтелекту. Якщо на початкових етапах цифрової анімації комп'ютер виступав лише як інструмент для реалізації задуму художника, то сьогодні він дедалі активніше бере участь у самому процесі створення. Штучний інтелект дозволяє автоматизувати рутинні етапи виробництва, створювати проміжні кадри, синхронізувати рухи та обробку зображення, що відкриває нові можливості для експерименту та прискорює виробництво. Таким чином, цифрова революція не лише змінила технічні засоби анімації, а й підготувала підґрунтя для переходу до нової стадії, де ключову роль відіграють інтелектуальні технології та взаємодія людини з алгоритмами.

Сучасний етап розвитку анімації пов'язаний із переходом до цифрових технологій, що докорінно змінили процес створення та поширення анімаційного контенту. Якщо наприкінці XX століття основною інновацією стало впровадження комп'ютерної 3D-анімації, то сьогодні розвиток галузі визначається складнішими технологічними та культурними процесами.

Однією з ключових тенденцій є впровадження штучного інтелекту, який поступово переходить від допоміжного інструменту до активного учасника виробництва. ШІ використовується для автоматизації анімаційних процесів, аналізу аудиторії та створення персоналізованого контенту. Паралельно спостерігається розвиток візуальних технологій: домінує 3D-анімація, але активно формуються гібридні стилі, що поєднують 2D і 3D. Це свідчить про поступове стирання меж між традиційною та цифровою анімацією.

Важливою тенденцією є інтеграція анімації з іншими медіа. Використання VR, AR та motion capture розширює можливості взаємодії з глядачем, перетворюючи анімацію на інтерактивний елемент цифрового середовища. Також зростає роль генеративної анімації, яка створюється за допомогою алгоритмів і може змінюватися в реальному часі залежно від дій

користувача. Це демонструє перехід від статичного до динамічного, адаптивного контенту.

Окрім технологічних змін, відбувається трансформація функцій анімації. Вона активно використовується не лише в кіно, а й у рекламі, освіті, соціальних комунікаціях та цифровому дизайні, що свідчить про її універсалізацію.

Українська анімація також демонструє розвиток: зростає виробництво, з'являються нові проєкти та гібридні формати, а також формується стратегія розвитку індустрії. Це дозволяє говорити про поступове зміцнення її позицій у міжнародному контексті.

Отже, сучасна анімація розвивається як синтез технологій і мистецтва, де основними тенденціями є цифровізація, автоматизація, інтерактивність та розширення сфер застосування. Анімація пройшла шлях від оптичних іграшок до складних цифрових технологій, зберігаючи свою сутність, створення ілюзії руху та життя. Кожен етап її розвитку характеризувався технологічними інноваціями, що розширювали художні можливості аніматорів. Перший етап (доанімаційний) заклав наукову та технічну основу для створення ілюзії руху. Другий етап (народження кінематографічної анімації) визначив базові техніки та мову анімації як виду кіномистецтва. Третій етап («золота ера») утвердив анімацію як повноцінну індустрію з власними художніми принципами. Четвертий етап (телевізійний та експериментальний) розширив аудиторію та жанрове розмаїття. П'ятий етап (цифрова революція) відкрив безпрецедентні технічні можливості.

Перспективи подальшого розвитку анімації пов'язані з інтеграцією штучного інтелекту, розвитком інтерактивних форм та імерсивних технологій, що робить вивчення історії цього виду мистецтва актуальним завданням для підготовки фахівців культурно-мистецької сфери.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History: Volume I: Foundations — The Golden Age*. Boca Raton, USA: CRC Press.
2. Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*. Chicago, USA: University of Chicago Press.
3. Detector Media. (2024). *U Kyievi vidbulosia obhovorennia Stratehii rozvytku animatsiinoi industrii Ukrainy* [Discussion of the Strategy for the Development of the Animation Industry of Ukraine Took Place in Kyiv]. Retrieved from <https://detector.media/> [in Ukrainian].

4. Drukarnia.com.ua. (2024). *Trendy moushn-dyzainu na 2025 rik* [Motion Design Trends for 2025]. Retrieved from <https://drukarnia.com.ua/> [in Ukrainian].
5. Furniss, M. (2017). *Animation: The Global History*. London, UK: Thames & Hudson.
6. Kyiv Post. (2023). *Kriz terny do zirok: rozmova pro rozvytok ukraïnskoï animatsii* [Through Hardships to the Stars: A Conversation about the Development of Ukrainian Animation]. Retrieved from <https://www.kyivpost.com/> [in Ukrainian].
7. Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York, USA: Disney Editions.
8. Kapelhorodska, N. (2017). *Istoriia ukraïnskoï animatsii* [History of Ukrainian Animation]. In *Ukraïnske kino vid 1960-kh do sohodni. Problema vyzhyvannia* [Ukrainian Cinema from the 1960s to the Present. The Problem of Survival] (pp. 201–245). Kyiv, Ukraine: ArtHuss [in Ukrainian].

Осинкіна Н.Д.

заступник директора з навчально-виховної роботи, учителька вищої категорії, старший учитель Херсонського Таврійського ліцею Херсонської міської ради, м. Херсон, Україна

АКСІОЛОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ НАЦІОНАЛЬНОЇ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ЦІННІСНИХ ОРІЄНТАЦІЙ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЛІЦЕЮ

В умовах повномасштабної російської агресії особливого значення набуває проблема формування національно-культурної ідентичності молодого покоління. Освітній простір сьогодні виконує не лише навчальну, а й важливу виховну та соціально-психологічну функцію, спрямовану на збереження духовних цінностей, національної пам'яті та культурної самобутності українського народу. Саме тому питання залучення здобувачів освіти до вивчення й осмислення національної культурної спадщини стає одним із пріоритетних напрямів діяльності сучасного закладу освіти.

Для здобувачів освіти Херсонського Таврійського ліцею, які навчаються в умовах постійних воєнних викликів, дистанційного формату навчання, психологічної напруги та соціальної нестабільності, культурна спадщина виступає не лише джерелом знань про минуле, а й потужним чинником духовної стійкості, громадянського становлення та ціннісного самовизначення. Звернення до історико-культурних надбань України допомагає ліцеїстам усвідомити власну причетність до української нації, відчутти духовний зв'язок поколінь та зрозуміти значення культури як основи державотворення.