

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет культури і мистецтв

Кафедра культурології

**УКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИЙ КІНЕМАТОГРАФ У РОКИ
НЕЗАЛЕЖНОСТІ: КУЛЬТУРОЛОГІЧНИХ АСПЕКТ**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «Магістр»

Виконав: здобувач 2 курсу, 13-211М групи
Спеціальності 034 Культурологія
Освітньо-професійної (наукової) програми
Культурологія
Веденко Сергій Володимирович

Керівник: докторка педагогічних наук,
професорка, Лимаренко Л. І.

Рецензент: директор Херсонського
обласного центру народної творчості,
Капелюшник В. В.

Івано-Франківськ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МУЛЬТИПЛІКАЙНОГО КІНЕМАТОГРАФУ.....	7
1.1. Історіографія, стан наукової розробленості проблеми та джерельна база дослідження.....	7
1.2. Поняття мультиплікації. Жанри анімаційного кіно.....	13
РОЗДІЛ 2. УКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИЙ КІНЕМАТОГРАФ ЯК ВИД МИСТЕЦТВА.....	21
2.1. Періоди становлення мультиплікаційного кінематографу.....	21
2.2. Шлях еволюції українського мультиплікаційного кінематографу.....	27
2.3. Розвиток українського мультиплікаційного кінематографу після отримання незалежності	37
РОЗДІЛ 3. РОЛЬ УКРАЇНСЬКОГО МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО КІНО У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНОГО ОБРАЗУ.....	46
3.1. Внутрішня та зовнішня репрезентація мультиплікаційного кіно.....	46
3.2. Формування культурного образу у анімаційних серіалах доби Незалежності.....	54
3.3. Проблеми та виклики, що стоять перед українським мультиплікаційним кіно.....	59
ВИСНОВОК.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ	74

ВСТУП

Сучасна анімація все більше заявляє про себе не лише як важливий елемент візуальної культури, а й як один із ключових секторів креативної індустрії. У порівнянні з дитячою мультиплікацією другої половини ХХ століття, мальоване кіно ХХІ століття перетворилося на серйозний та дорослий жанр, який висвітлює актуальні теми сьогодення: екологічну безпеку, нейрорізноманітність, соціальну інклюзію, толерантність тощо. Анімаційні стрічки сьогодні змагаються за нагороди нарівні з повнометражними фільмами, і багато з них отримують престижні відзнаки.

Протягом останніх двох десятиліть декілька анімаційних фільмів було нагороджено премією «Оскар», серед яких: «У пошуках Немо» (2003), «Рататуй» (2007), «ВОЛЛ-І» (2008), «Вперед і вгору» (2009), «Думки навиворіт» (2013), «Зоотрополіс» (2016), «Коко» (2017), «Історія іграшок 4» (2019), «Душа» (2021), «Енканто: Світ магії» (2022).

В умовах стрімкого розвитку медіапейзажу, мультиплікаційний кінематограф став важливим елементом культурного життя України. Протягом років незалежності, з 1991 року, українська анімація пережила значні трансформації, які відображають соціальні, політичні та культурні зміни в країні. Відродження українського мультиплікаційного мистецтва супроводжувалося пошуками нових форм вираження, тематики та стилю, що дозволили створити унікальний контент, здатний конкурувати на міжнародному рівні.

Культурологічний аналіз української анімації в цей період виявляє не лише естетичні досягнення, а й соціально-політичні реалії, з якими стикається суспільство. Мультиплікація в Україні стала засобом комунікації, що відображає національну ідентичність, історичні події, традиції та ментальність українського народу. Анімаційні фільми не лише розважають

глядачів, а й формують уявлення про соціальні цінності, етичні норми та культурні особливості.

Українська анімація також не стоїть осторонь та активно розвивається. Протягом останніх десяти років в Україні було створено чимало анімаційних робіт, які здобули популярність як на фестивалях («Дівчина із риб'ячим хвостом» (2013), «Крамниця співочих пташок» (2013), «Дивосвіт» (2021)), так і у широкому прокаті («Микита Кожум'яка» (2016), «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (2018), «Мавка. Лісова пісня» (2023)) та ін.

Анімаційні фільми нині приносять значний прибуток, не поступаючись повнометражним кінороботам. Саме тому сучасне виробництво анімації набуває все більшого значення як інструмент соціальної комунікації та культурної дипломатії, сприяючи поширенню ідей та цінностей у світовому просторі.

Актуальність дослідження обумовлена низкою факторів, що підкреслюють значення анімаційного мистецтва в контексті сучасного українського суспільства.

В умовах глобалізації український мультиплікаційний кінематограф став важливим інструментом для формування та популяризації національної ідентичності. Анімація може відображати культурні традиції, історичні події та особливості менталітету, що дозволяє глядачам глибше усвідомлювати свою приналежність до української культури. Після здобуття незалежності, Україна пережила значні політичні та соціальні зміни, фільми стають відображенням цих трансформацій, адже вони можуть коментувати актуальні події, висловлювати критику або, навпаки, підтримувати суспільні зміни. Дослідження мультиплікації допомагає зрозуміти, як мистецтво реагує на виклики часу.

Останніми роками в Україні спостерігається відродження інтересу до національної культурної спадщини. Мультиплікація є важливим елементом цього процесу, оскільки вона може адаптувати традиційні мотиви та сюжети

до сучасних реалій, залучаючи молодшу аудиторію до вивчення та розуміння української культури. Український мультиплікаційний кінематограф починає займати помітне місце на міжнародній арені. Дослідження його розвитку, тематики та стилістичних особливостей може сприяти покращенню позицій української анімації на світовому ринку, що є важливим для культурного обміну та співпраці.

Отже, вивчення українського мультиплікаційного кінематографа в контексті культурологічних аспектів є актуальним як з теоретичної, так і практичної точки зору, оскільки допомагає не лише зрозуміти історичний та культурний контекст, а й вплинути на майбутнє розвитку української анімації.

Тема анімаційного мистецтва була предметом дослідження як іноземних, так і вітчизняних учених. Над різноманітними аспектами анімації працювали такі науковці: Кривуля Н., Брюховецька Л., Канівець А., Заря С., Колодко А., Безклубенко С., Попов Є., Абдель Х., Фахри А., Нго М. Л., Гвон Г. Однак, питання розвитку та сучасного стану анімації в контексті культури досліджено недостатньо, що вказує на необхідність подальшого поглибленого вивчення.

Метою дослідження є аналіз розвитку українського мультиплікаційного кінематографа у роки незалежності через призму культурологічних аспектів, вивчення його впливу на формування національної ідентичності, соціально-політичні трансформації, а також роль у збереженні та популяризації української культурної спадщини.

Об'єктом дослідження є український мультиплікаційний кінематограф у період з 1991 року до сучасності, включаючи анімаційні фільми, серіали, студії та особистості, що сприяли розвитку анімації в Україні.

Предметом дослідження є культурологічні аспекти українського мультиплікаційного кінематографа, що включають:

Завдання дослідження:

- 1) вивчити історію розвитку мультиплікаційного кінематографу;
- 2) проаналізувати основні тематичні напрями української анімації з моменту здобуття незалежності., які відображають культурні та соціальні зміни;
- 3) дослідити роль анімації в формуванні національної ідентичності та культурної пам'яті;
- 4) визначити вплив українського мультиплікаційного кінематографа на міжнародну арену та його позиціонування у світовій анімації;
- 5) розглянути можливості та перспективи розвитку українського мультиплікаційного кінематографа в умовах сучасних культурних і технологічних змін.

Методи дослідження: аналіз літератури та джерел (дослідження книг, статей, наукових праць, що стосуються розвитку української мультиплікації, а також аналіз документальних матеріалів, архівів, інтерв'ю з фахівцями галузі); історико-хронологічний метод (дослідження розвитку українського мультиплікаційного кінематографа з моменту проголошення незалежності до сьогодні, з виділенням ключових періодів, тенденцій та змін); культурологічний аналіз: аналіз впливу мультиплікації на українську культуру, її роль у формуванні національної ідентичності та висвітлення української тематики в анімаційних фільмах); порівняльний метод (порівняння розвитку української мультиплікації з іншими країнами пострадянського простору, а також аналіз впливу західних трендів на український анімаційний ринок); контент-аналіз: (аналіз конкретних анімаційних фільмів, їх сюжетів, образів, стилістики, музичного оформлення, тем та ідей, які вони висвітлюють); соціологічні методи: за можливості, проведення опитування з глядачами для розуміння сприйняття української анімації); системний підхід: дослідження українського мультиплікаційного кінематографа як частини ширшої системи культурного простору України, з

урахуванням його взаємодії з іншими сферами мистецтва, політики, економіки.

Структура роботи. Робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел, додатки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МУЛЬТИПЛІКАЙНОГО КІНЕМАТОГРАФУ

1.1. Історіографія, стан наукової розробленості проблеми та джерельна база дослідження

Історіографія дослідження мультиплікаційного кінематографу демонструє різноманіття підходів і поглядів на розвиток анімаційного мистецтва. Вивчення цієї галузі розпочалося з аналізу загальних тенденцій розвитку кіномистецтва, де анімація часто розглядалася лише як допоміжний або другорядний жанр. Однак із розвитком технологій і зростанням популярності анімаційних фільмів увага дослідників почала зосереджуватися саме на специфіці цього мистецтва.

Слід зазначити, що культура завжди є динамічною системою, що постійно еволюціонує та змінюється. Розгляд культури як «творчості» та «продукту» людської діяльності відображає глибинну та загальну причину розвитку і руху суспільства. Мистецтво, своєю чергою, відіграє роль своєрідного посередника в цих процесах. Його парадокс полягає в тому, що, будучи культурним явищем, воно одночасно піддається змінам і залишається постійним. Особливе значення у сучасній культурі мають анімаційні роботи. Анімація займає суттєве місце в культурному просторі, впливаючи на розвиток інших екранних мистецтв і суттєво впливаючи на культурне життя сучасного суспільства.

Аналіз наукових джерел демонструє, що наукова література накопичила значний обсяг матеріалів, які розкривають суть культурних універсалій та інваріантів. Інтерпретації культурних універсалій представлено у низці робіт як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників, насамперед антропологів. У їхніх дослідженнях універсалії постають як інструмент пояснення культури та природи людини.

Теоретичні основи універсалій знаходять відображення і в соціології. Наприклад, дослідник Шупик О. вважає універсалії проявом універсальних потреб або соціальних вимог [50, с. 371].

Більшість дослідників пов'язує універсалії з культурними цінностями [60]. Вони вважають, що універсалії як основоположні культурні цінності допомагають виявити спільні риси людської культури. Поряд із культурними універсаліями значна увага приділяється дослідженню культурних інваріантів. Ці елементи використовуються філософами О.С. Кирилук, Т.О. Метельовою, М.В. Поповичем та іншими для опису постійних характеристик, що залишаються незмінними за будь-яких трансформацій. Вивчення сутності культурних інваріантів здійснено в роботах дослідника О. Колесника [25, с. 158]

У низці наукових праць культурні інваріанти аналізуються у зв'язку з міфами та символами, зокрема в дослідженнях Е. Кассіра, В. Топорова, М. Мамардашвілі, І. Балуги. Науковець П. Гречанівська присвятила увагу дослідженню варіативності в культурі, зокрема у контексті традицій.

Мультфільм або мультиплікаційний фільм - це вид кіномистецтва, який створюється шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих (графічна або мальована мультиплікація) або об'ємних (об'ємна або лялькова мультиплікація) об'єктів [2, с. 134].

Як відзначає дослідниця О. Скичко, «мультиплікація є універсальним багатогранним засобом розвитку дитини у сучасному візуально насиченому світі. Виразні засоби мультиплікації є найбільш природними для дитячого віку стимуляторами творчої активності та розкритості мислення» [40].

Мультиплікаційний фільм - це різновид кіномистецтва, що створюється шляхом фіксації послідовних фаз руху намальованих (графічна мультиплікація) або тривимірних (об'ємна мультиплікація) об'єктів [10, с. 14-15].

Сутність мультиплікації та окремі психологічні аспекти анімаційних фільмів досліджуються у працях українських науковців, таких як Н.М. Капельгородська, Б.М. Крижанівський та О.Б. Шупик.

Питання психологічного сприйняття дітьми кіно- та телевізійного контенту розглядаються в роботах Л. Баженової, Є. Захарової та Б. Степанцева. Практичне використання мультиплікаційного мистецтва в роботі з дітьми детально описане у дослідженнях Ю. Красного та Л. Курдюкової.

Особливості анімації як складової кіномистецтва розкриваються у працях провідних режисерів української та радянської мультиплікації, таких як І. Іванов-Вано, Р. Качанов, Ю. Норштейн, В. Старевич, Ф. Хитрук, А. Хржановський та ін.

Згідно з думкою відомого режисера радянської анімації І. Іванова-Вано, унікальна сила мультиплікаційного мистецтва полягає в тому, що «воно не потребує перекладу іншими мовами, забезпечуючи найкоротший шлях від думки до візуального образу» [11]. Образний підхід до розповіді формує особливу умовність анімаційного твору.

Отже, анімаційний образ є синтезом, що виникає із поєднання візуальних, звукових та рухових компонентів. Як зазначає дослідник Е. Баран, «якщо кінематограф прагне створити ілюзію реальності, то анімація від самого початку базується на метафоричності» [3, с. 134].

На думку Берлач О., Лесик-Бондарук О., мультиплікацію справедливо можна вважати частиною кіномистецтва, оскільки анімаційні роботи, володіючи особливими виразними засобами, відповідають головним критеріям кінематографа. Вони мають сценарій, героїв, активно застосовують асоціативний монтаж, дикторський супровід, художні та пластичні образи, а також використовують різні виразні плани, гру світла й тіні, кольорову гаму, звукові ефекти, добір та компоновку окремих кадрів, а також різні види зйомок [5, с. 138].

Роль мультиплікаційних фільмів у структурі кінематографа найточніше визначила Н. Капельгородська [24], поділяючи кіномистецтво на три види: хронікально-документальне, науково-популярне та художнє, куди і входить анімація.

Цей поділ, як зазначає дослідниця, обумовлений цілями, заради яких відтворюється життя, та засобами, за допомогою яких це відтворення здійснюється. У мультиплікації такими виражальними засобами найчастіше є намальовані або лялькові герої.

За останні десятиліття значно зріс науковий та аналітичний інтерес до феномену анімації, особливо в філософсько-естетичному, історико-мистецтвознавчому та культурно-аналітичному аспектах.

Канадський дослідник Раян Пітерсон у своїй статті «Поствоєнна анімація та модерний критицизм: на прикладі Аннет Міхельсон» (2023) розглядає історичний розвиток анімації як окремого жанру відеомистецтва, аналізуючи його становлення та протистояння з кінематографом в повоєнній Європі [56, с. 589]. Однак, у японському кінематографі подібної боротьби не спостерігалось, що пояснює популярність японського аніме серед глядачів різних вікових категорій [57, с. 9].

Цей феномен досліджував Дайсу Міяо у своїй статті «До появи аніме: анімація та рух чистого кіно в довоєнній Японії» (2002), де довів, що перетворення анімації на дитячий жанр — не універсальний процес, а явище, властиве європейському кінематографу. Натомість, у сучасному англomовному кінематографі спостерігається зростаюча тенденція до «дорослішання» анімаційних творів [57].

Поєднання художнього стилю анімації з дорослими, драматичними сюжетами було характерним і для перших українських анімаційних творів. Збірка «Українська анімація» (2018) Лариси Брюховецької та Анастасії Канівець досліджує етапи розвитку української мультиплікації [10].

У монографії І. Б. Зубавіної «Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті» (2007) розглядається становлення національної екранної культури [21]. А в роботі італійського дослідника Джаннальберто Бендацці «Історія світової анімації. Книга перша: Від початку до золоті доби» (2020) аналізуються як ключові етапи розвитку світової анімації, так і специфіка національних анімаційних традицій, де виділяється внесок українських майстрів [62].

До 90-річчя української анімації завдяки зусиллям інституцій, таких як Довженко-Центр та «Укранімафільм», були відреставровані й збережені перші українські анімаційні твори. Сучасні біографічні та мистецтвознавчі дослідження присвячені спадщині творців української анімації, таких як В. Левандовський, В. Дев'ятнін, Д. Вертов, Є. Горбач, С. Гуєцький, І. Лазарчук та ін.

Мараховська К. у статті «Генеza та стан анімації в сучасній культурі» досліджується історію розвитку та сучасний стан мистецтва анімації., визначає характерні риси та особливості анімаційного мистецтва. Авторка розглядає анімацію як унікальний вид художньої діяльності, підкреслює її специфічні особливості, такі як легкість сприйняття, високий потенціал впливу на емоційну сферу.

На думку дослідниці, центральною фігурою є персонаж, якого автор наділяє виразними характеристиками, роблячи його цікавим для глядача. На основі вивчення визначних світових і українських досягнень анімації розглядаються процеси еволюції та вдосконалення технік створення анімаційних стрічок [32].

У статті «Українська анімація вуфку 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів» Мельник В., Осадча Л. аналізують сюжетні та стилістичні особливості українського анімаційного доробку довоєнного періоду (ВУФКУ 1922–1930 рр.), виокремлюють способи функціонування її пропагандистсько-дорослого та розважально-дитячого контекстів, адже

спершу вітчизняна мультиплікація була орієнтована на дорослого глядача [34].

Аналіз аніматорів початку ХХ століття ґрунтується на застосуванні історико-хронологічного та семіотичного методів, завдяки чому простежується не лише поступ технологічно-візуальних виражальних засобів, а й ускладнення сюжетно-нарративної складової довоєнної української мультиплікації [34].

У статті Бричанського А. подано передісторію виникнення мультиплікації як виду мистецтва та історія української мультиплікації, її розвиток та етапи становлення [9].

Культурні інваріанти також можна досліджувати через архетипи. Як вказує дослідник З. Босик, архетип виступає однією зі специфічних форм культурного інваріанту []. Таким чином, культурний інваріант представляє собою щось внутрішньо незмінне, яке проявляється у змінних формах і реалізується через символи, міфи та архетипи.

Сьогодні анімація вийшла за межі дитячого кіно, стаючи все більш досконалою, а її сюжети – більш захопливими. Закарбовані в ній сенси залишаються стабільними, але їх розкривають більш тонко. Досліджуючи культурні універсалії та їхню інтеграцію в анімацію, можна стверджувати, що вони найбільш помітні через сюжетні лінії та архетипи.

На основі аналізу наукових праць, присвячених анімаційному мистецтву, можна стверджувати, що кількість досліджень, які висвітлюють особливості сучасної анімації, є досить обмеженою, особливо в контексті теорії та історії культури. Існують лише поодинокі роботи, де анімацію розглядають з точки зору технологічних аспектів її створення та ролі в культурі як екранного мистецтва. Однак, на жаль, майже відсутні наукові дослідження, що акцентують увагу на питаннях інваріантності та варіативності анімаційного мистецтва як культурного явища. Найбільш близькою до цього напрямку є праця І. Канівця «Варіативність у кіно та

універсальність кіно мови» (2018 р.). У ній автор аналізує концепцію варіативності в кінематографі, починаючи від різних варіантів розвитку сюжету на початку століття до використання варіативності як творчого прийому в кінці ХХ століття.

Отже, джерельна база дослідження включає низку праць вітчизняних і зарубіжних авторів, які аналізують розвиток анімації у світовому контексті, роботи, що присвячені дослідженню українського анімаційного кінематографу, а також матеріали, що розкривають вплив анімації на культуру та суспільство. Це включає наукові статті, монографії, рецензії, офіційні звіти кінематографічних студій та кіноархівів, які дозволяють відтворити повну картину становлення та розвитку анімаційного мистецтва в Україні та світі.

1.2. Поняття мультиплікації. Жанри анімаційного кіно

Анімація (від англійського, французького *animation*, італійського *animazione*, що походить від латинського *animatus* – «оживлений») означає процес надання життя або оживлення образів [3, с. 134]. До виникнення комп'ютерної анімації, частіше вживали термін «мультиплікація» (лат. *multiplicatio* – «помноження зображень»), оскільки він відповідав двом найпоширенішим методам отримання зображення в той час: малюнковому та об'ємному [24, с. 55].

Мультиплікація (від латинського «*multiplicatio*» - «помноження») – це набір технічних прийомів, що дозволяє створювати ілюзію руху об'єктів [10, с. 17]. Основою мультиплікації є статичні зображення або малюнки, розташовані в чіткій послідовності. Один кадр змінюється іншим, і в результаті малюнок начебто «оживає» [9].

Художники вручну створюють («множать») безліч кадрів з незначними відмінностями, що відображають різні фази руху. Ці кадри фотографують у необхідному порядку і проєктують на екран зі швидкістю 24 кадри на секунду, якщо відео має озвучення, і 16 кадрів на секунду – для беззвучних роликів. В результаті глядач бачить цілісну рухому картину [34].

Анімаційний або мультиплікаційний фільм – це форма кіномистецтва, що відтворюється шляхом мультиплікації чи анімації. Процес мультиплікації базується на покадровому русі малюнків у визначеній послідовності, що створює ілюзію оживлення намальованих персонажів [4, с. 14].

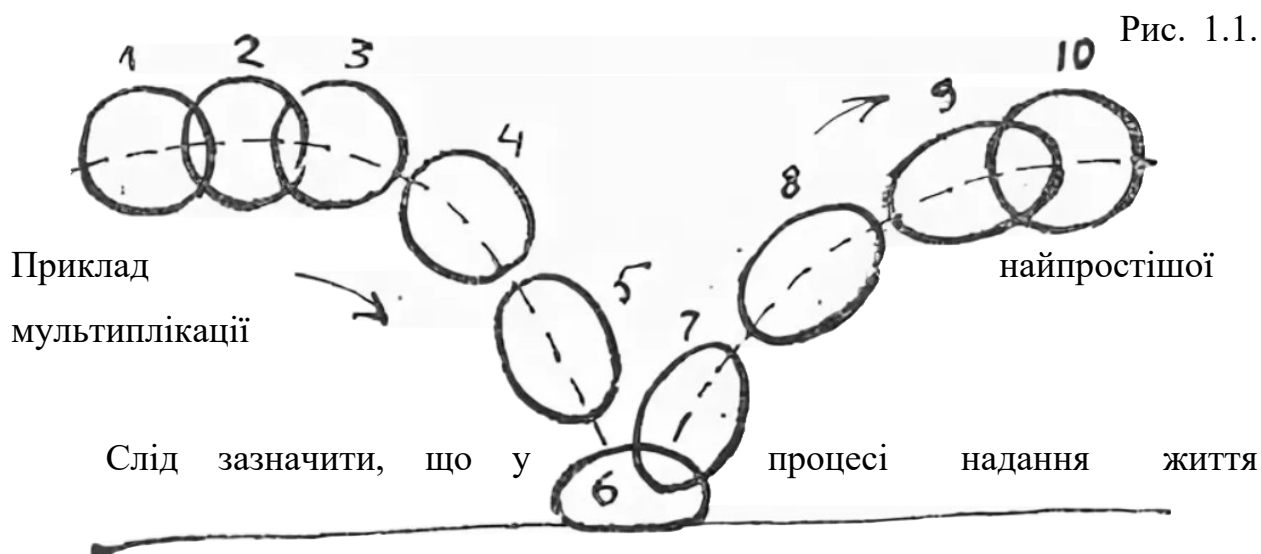
У кіноенциклопедичному словнику «мультиплікаційне кіно» визначається як вид кіномистецтва, у якому твори створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху малюнків (графічна мультиплікація) або об'ємних об'єктів (об'ємна мультиплікація) [27].

Графічна мультиплікація, будучи особливою художньою формою відображення дійсності, також має власні виразні засоби для зображення фантастичних подій і дій [8, с. 22]. Об'ємна мультиплікація, хоча й поступається графічній в демонстрації дії, відзначається більшою виразністю в характеристиках персонажів.

Відомий канадський мультиплікатор Норман МакЛарен, зазначав, що матеріал для анімації – це не просто малюнок, а «оживлений» малюнок. Головне не в малюнку, а в тому, що виникає внаслідок зв'язаної серії малюнків [59, с. 191]. Підкреслюючи виняткову роль руху в процесі створення фільму режисер зауважував: «Спробуйте хоча б на мить зупинити мультфільм - персонаж одразу «погине» і перетвориться на статичний малюнок» [59, с. 192].

Визначаючи особливу специфіку мультиплікації, С.М. Ейзенштейн писав, що «найкраща форма кіно – це мультиплікація, оскільки ми маємо над нею повну владу» [62, с. 123].

Суть анімації як виду мистецтва полягає в тому, що вона має широкий спектр виразних прийомів і засобів для екранізації будь-якого художнього матеріалу (рис. 1.1). Практично кожна художня ідея, навіть найскладніша, може бути виражена з максимальною яскравістю.



неживому зображенню беруть участь література, живопис, звук та дані, які використовуються на екрані, продовжуючи традиції, сформовані в суміжних галузях художнього творчості.

Одним із перших серед мультиплікаторів виділив чотири основні елементи, що формують пластичний образ (слово, малюнок, музика, рух), американський режисер Уолт Дісней [35]. Перші три з них знаходяться в освітній площині, і їх використання в загальноосвітніх закладах може бути дуже успішним (рис. 1.2).

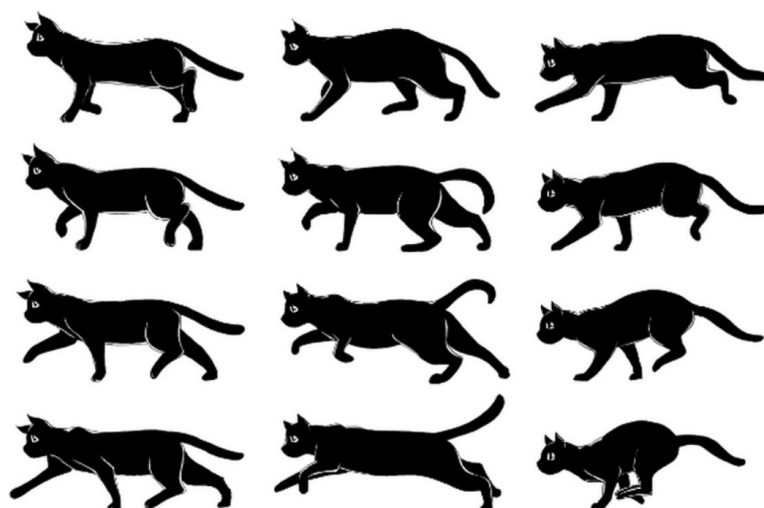


Рис. 1.2. Створення анімованого кадру

Основи анімації були відомі ще в ХІХ столітті, однак справжній розвиток мультиплікації розпочався після винайдення фотографії, а саме після 1908 року [22].

Раніше, щоб створити рух малюнка, ляльки або будь-якого предмета, їх потрібно було фотографувати один за одним. Для отримання ефекту руху було необхідно зробити 24 знімки на секунду – це був стандарт і для кінематографу. Якщо мультфільм був намальованим, то створювали 24 малюнки, які потім фотографувалися. У багатьох мультфільмах застосовували такі ж прийоми, як у кіно: малювали об'єкти під різними кутами, використовували рухому або суб'єктивну камеру, що надавало мультфільму об'ємності й привабливості.

Одним із перших короткометражних мультфільмів став «Динозавр Герті», створений Уінзором Маккеєм у 1914 році. Його робота справила великий вплив на ціле покоління художників, а технології, які він розробив, активно використовувалися студією Волта Діснея [54].

Головна героїня мультфільму, динозавр Герті, була названа першою зіркою анімації, оскільки вже мала власний характер, викликала симпатію у глядачів і змушувала їх співпереживати.



Рис. 1.3.

Короткометражний мультфільм «Динозавр Герті»

Перші студії анімації з'явилися вже в 1919-1920 роках. Тоді мультфільми були короткометражними і тривали близько 10 хвилин. Процес створення спростився з появою можливості малювати на целулоїдних

плівках, що дозволило уникнути перерисовання кожного кадру знову, значно полегшуючи й прискорюючи роботу. Одним із перших відомих персонажів став кіт Фелікс, створений Петом Салліваном, а потім з'явився знаменитий Міккі Маус від Волта Діснея. Зазвичай мультфільми за їх участю були короткометражними [54].

Герої коротких анімаційних фільмів потрапляли в кумедні або безглузді ситуації, змушуючи глядачів то сміятися, то співчувати. Ця структура збереглася й у таких відомих мультфільмах, як «Том і Джеррі» та «Ну, постривай!», де в кожній серії kota переслідує миша, а вовк намагається спіймати зайця.

Студія Волта Діснея стала справжнім лідером індустрії після виходу першого повнометражного мультфільму «Білосніжка і сім гномів» у 1937 році, завоювавши серця дітей і дорослих у всьому світі. У 1940 році з'явився наступний відомий мультфільм «Фантазія», де вперше використали стереозвук [57].

Крім Волта Діснея, слід згадати й інших піонерів анімації. Наприклад, канадський аніматор Норман Макларен, який експериментував з поєднанням анімації та живого дійства, малюючи прямо на плівці. Сьогодні ця технологія широко застосовується і в анімації, і в кінематографі. Також варто відзначити британського мультиплікатора Ніка Парка, який створював мультфільми з пластиліновими ляльками та фігурками, за що чотири рази був номінований на премію «Оскар» [57]. Серед інших відомих аніматорів слід відзначити Олександра Вікторовича Ширяєва, який використовував у своїх роботах як малюнки, так і ляльки, а також Іржі Трнку — засновника чеської школи мультиплікації, та Романа Абелевича Кочанова, що став родоначальником вітчизняної лялькової анімації [58].

Новий етап в історії мультиплікації настав наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття з впровадженням комп'ютерних технологій. Перший повнометражний анімаційний фільм, повністю створений за допомогою

комп'ютера, – «Історія іграшок» від студії Pixar, вийшов у 1995 році й став надзвичайно популярним. Згодом на світовій сцені стали відомими й японські аніме. З 2001 року на церемонії «Оскар» з'явилася номінація «Найкращий повнометражний анімаційний фільм», що підтверджує важливість анімації у світі кіно [57].

Важливу роль у сучасній анімації відіграли формати 3D, як-от IMAX 3D, Dolby 3D, RealD Cinema та інші, завдяки яким персонажі мультфільмів стали ще більш реалістичними та яскравими.

Художник Уолтер Фостер у своїй книзі «Основи анімації» зазначає, що процес анімації полягає у створенні малюнків, що зображують персонажа в послідовних позах, для передачі його реалістичних рухів. Якщо анімація — це процес виготовлення анімаційного фільму, то сам анімаційний фільм є його підсумком [55].

Варто зазначити, що анімаційний фільм - це візуальний ряд, завершений твір мультиплікаційного мистецтва, створений для демонстрації глядачам за допомогою різних засобів перегляду (екран, монітор, телевізор) з певною метою. Мультиплікаційний фільм - це найстисліша та інформативна форма художнього кінематографа [44].

Художній стиль і дизайн анімації повинні розроблятися відповідно до функцій і враховувати наступні вимоги:

- забезпечення раціональної організації засвоєння знань;
- створення умов для розважально-пізнавальної атмосфери серед учнів, які переглядають мультфільм;
- створення умов простоти та доступності інформації, що подається [53].

На початку процес створення мультиплікаційного або анімаційного фільму проходить кілька етапів:

1. Розробка концепції.
2. Створення сюжету та написання сценарію.

3. Поділ сценарію на сцени та епізоди.
4. Розкадровка [39, с. 290].

Як вид мистецтва, анімація не обмежується лише дитячими фільмами, а охоплює широкий спектр жанрів, кожен з яких має свої особливості та цільову аудиторію.

1. Пригодницька анімація. Одним із найпопулярніших жанрів анімаційного кіно є пригодницька анімація. Цей жанр дозволяє глядачам поринути в захоплюючі світи, де герої проходять через різні випробування та перешкоди. Наприклад, фільми як «Кунг-фу Панда» та «Як приучити дракона» не тільки розважають, але й навчають глядачів важливим життєвим урокам, таким як дружба, відвага і самовідданість. Пригодницька анімація зазвичай має динамічний сюжет, яскравих персонажів і приголомшливу візуальну складову, що робить її привабливою для глядачів різного віку.

2. Комедійна анімація. Комедійна анімація також займає значне місце в анімаційному кінематографі. Фільми цього жанру, як-от «Сімпсони» або «Шрек», поєднують гумор і сатиру, досліджуючи соціальні теми та стереотипи. Комедійні анімаційні фільми здатні викликати сміх завдяки гротескним ситуаціям, кумедним персонажам і дотепним діалогам. Цей жанр часто використовує елементи абсурду та пародії, що робить його особливо популярним серед дорослої аудиторії.

3. Драматична анімація. Драматична анімація — це жанр, що фокусується на емоційних та психологічних аспектах персонажів. Фільми, такі як «Пам'яті» та «Вовк на воротах», порушують складні теми, включаючи втрату, самопошук та любов. Ці фільми можуть бути як для дітей, так і для дорослих, адже вони часто висвітлюють глибокі ідеї через метафоричні образи та символіку. Драматична анімація викликає у глядача сильні емоції і залишає довготривалий вплив.

4. Фантастична анімація. Фантастична анімація переносить глядачів у світ неймовірного та надприродного. Фільми цього жанру, як-от»"Аліса в

країні чудес» або «Кораліна», пропонують вражаючі візуальні рішення та неймовірні сюжети, що порушують межі реальності. Фантастична анімація відкриває можливості для створення незвичайних світів, де закони фізики і логіки можуть бути порушені. Це захоплюючий жанр, який запалює уяву глядачів.

5. Освітня анімація. Не можна не згадати про освітню анімацію, яка є важливою частиною анімаційного кінематографу. Фільми та серіали цього жанру, як-от: «Секрети природи» або «Мапа світу», не лише розважають, але й навчають дітей та дорослих. Вони можуть охоплювати різні теми, такі як наука, історія та екологія, подаючи інформацію в доступній і цікавій формі. Освітня анімація допомагає розвивати критичне мислення та пізнавальну активність у глядачів [27].

Анімаційне кіно — це не лише розвага, а й потужний інструмент для передачі ідей та емоцій. Різноманітність жанрів дозволяє задовольнити різні смаки та інтереси глядачів, від малюків до дорослих. Кожен жанр, від пригодницького до освітнього, має своє місце у світі анімації, пропонуючи унікальні можливості для творчості та самовираження. У світі, де анімація продовжує розвиватися, нові жанри і стилі відкриваються, запрошуючи нас у нові, невідомі світи.

Отже, мультиплікація – це унікальна форма мистецтва, яка поєднує в собі малюнок, лялькову анімацію та комп'ютерні технології, дозволяючи створювати яскраві, динамічні образи та захопливі історії. Протягом свого розвитку анімаційне кіно еволюціонувало від простих експериментів з рухомими зображеннями до складних повнометражних фільмів, які сьогодні підкорюють серця глядачів у всьому світі.

Різноманітність жанрів, таких як комедія, пригоди, фентезі, наукова фантастика та драма, дає можливість анімації звертатися до різних вікових груп і передавати глибокі ідеї, емоції та теми. Сучасна мультиплікація є

важливим інструментом у кіномистецтві, здатним не лише розважати, а й навчати, надихати та сприяти розвитку культурного діалогу.

РОЗДІЛ 2. УКРАЇНСЬКИЙ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИЙ КІНЕМАТОГРАФ ЯК ВИД МИСТЕЦТВА

2.1. Періоди становлення мультиплікаційного кінематографу

Становлення мультиплікаційного кінематографу можна умовно розділити на кілька ключових періодів, кожен з яких відзначається певними характеристиками, досягненнями та викликами:

1. Початковий етап (1890-1920-ті роки):

- поява анімації - ранні експерименти з анімацією, такі як "Сонячне містечко" (1896) і "Картинки з життя" (1908), заклали основи для розвитку анімаційного мистецтва;

- технічні інновації - використання стробоскопічних ефектів, простих анімаційних технік, таких як паперова анімація та механічні пристрої (фліп-книги).

2. Золота ера (1920-1930-ті роки):

- створення класичних персонажів - виникнення таких знакових персонажів, як Міккі Маус (1928);

- технічні досягнення - розробка нових технологій, таких як звукова анімація (започаткована з фільмом "Перший звук" у 1928 році) та кольорова анімація (перший кольоровий мультфільм "Білосніжка і сім гномів" у 1937 році).

3. Експериментальний етап (1940-1960-ті роки):

- різноманітність стилів - зростання експериментів з формою та змістом, введення нових стилів анімації (пластилінова, лялькова, комп'ютерна);

- поява нових студій - розширення індустрії за рахунок нових студій, таких як Warner Bros. та MGM, що стали конкурентами Disney.

4. Занепад і відновлення (1970-1980-ті роки):

- криза анімації - зниження популярності традиційних анімаційних фільмів у зв'язку з конкуренцією телевізійних програм і нових медіа;

- відновлення інтересу - відновлення інтересу до анімації завдяки фільмам, таким як "Том і Джеррі", "Флінтстоуни" і "Сімпсони".

5. Сучасний етап (1990-ті роки – до сьогодні):

- цифрова революція - застосування комп'ютерної анімації (приклад: "Тачки", "Вперед") і нових технологій для створення анімаційних фільмів;

- глобалізація - виникнення міжнародних співпраць, створення анімаційних студій у різних країнах, таких як Японія (аніме) та Південна Корея.

6. Сучасні тренди:

- інтерактивність - виникнення інтерактивних мультфільмів і анімацій, адаптованих для цифрових платформ і відеоігор;

- соціальні теми - анімація все частіше використовує соціально важливі теми, порушуючи питання екології, рівності та інших суспільних викликів [57].

Вище зазначені періоди ілюструють еволюцію анімації, її технологічний прогрес, зміни в суспільних настроях та культурні впливи, які формували індустрію.

Задовго до того, як брати Люм'єр представили кінематограф, принципи анімації були вже відомі. Бельгійський науковець Жозеф Плато та австрійський професор геометрії Симон фон Штампфер, а також інші дослідники і винахідники, створювали ілюзію руху на екрані за допомогою системи дзеркал та ліхтаря. Вони використовували обертові диски або стрічки з зображеннями для демонстрації руху [29].

Винахід французького винахідника Еміля Рено, запатентований 30 серпня 1877 року, ознаменував початок ери мальованої анімації, заклавши основи технології створення анімаційних фільмів. Сутність цієї технології полягала у використанні "покадрової зйомки", де малюнки або інші елементи

знімалися поетапно, відповідно до фаз руху. Рено називав свої твори «світловими пантомімами» або «оптичними виставами» [57].

Анімація, як синтетичний вид мистецтва, з'явилася майже одночасно з кінематографом, орієнтуючись на таку ж дорослу аудиторію. Перші й найбільш експериментальні етапи розвитку анімаційного жанру, як в Україні, так і в усьому світі, належать до періоду 1900-1930-х років.

Цьому процесу сприяли технологічний прогрес і авангардно-футуристичні тенденції у візуальному мистецтві. Революційні зміни у світогляді та художні прагнення початку ХХ століття найяскравіше сформулював Філіппо Томмазо Марінетті у своєму «Маніфесті футуризму». У ньому підкреслювалася жага до інновацій, прагнення до творчого протесту та захоплення красою швидкості: «Ми стоїмо на межі нового століття... Навіщо дивитися назад, коли ми хочемо прорвати загадкові двері Неможливого? Вчора Час і Простір зникли. Ми вже живемо в абсолюті, оскільки створили вічну і всюдисущу швидкість» [59, с. 191].

Саме кінематограф і анімація найповніше відображали прагнення до динаміки, змін та новизни у мистецтві. Незважаючи на те, що анімація вимагала багато зусиль і часу, вона надавала мультиплікатору більшу свободу у виборі художніх засобів та сюжетів. На початку ХХ століття створення анімаційного кіно було більш економічним і вимагало меншого штату фахівців. Завдяки цьому сфера анімації стала платформою для найсміливіших творчих експериментів і новаторських ідей.

У свою чергу, кінематограф за своєю суттю є динамічним мистецтвом, покликаним відтворювати рух у реальному світі. Зупинка кінокадру руйнує цілісність фільму, тоді як анімація, при розкадруванні, надає чіткі статичні зображення. Це добре ілюструє етимологія самих термінів «анімація» та «мультиплікація». У романо-германських мовах слово «анімація» походить від латинського «*anima*», що означає «душа», і відображає процес оживлення статичного образу [29]. Водночас поняття «мультиплікація» вказує на спосіб

руху зображення шляхом створення великої кількості кадрів, які мають мінімальні відмінності [29].

Для створення рухомої анімаційної картини спершу необхідно було виготовити й зняти на кіноплівку велику кількість статичних зображень, які могли б бути намальовані, виліплені, або представляти собою фігури маріонеток. Ці зображення, хоча і мали ледь помітні відмінності, при швидкому прокручуванні кіноплівки формували ефект динамічного руху.

Першим анімаційним фільмом вважається робота Джеймса Стюарта Блектона «Цирк ліліпутів», знята в 1898 році, де використовувалася лялькова технологія, коли кожен рух маріонеток ретельно фіксувався на відеокамеру. У 1900 році Блектон знову створює дві анімаційні роботи – «Зачароване обличчя» та «Комічні фази смішних облич», але вже з використанням мальованих та склеєних кадрів. В основі цих робіт був наступний прийом: спочатку на екрані з'являвся контурний портрет, а далі риси обличчя змінювались, демонструючи різноманітні емоції. Метою цих коротких анімаційних стрічок, які тривали не більше двох хвилин, було показати динамічний потенціал мальованого кіно, де рух зображення ставав своєрідним екранним дивом [55].

Американський карикатурист Стюарт Блектон розробив техніку покадрової анімаційної зйомки «один поворот – один кадр», де кожен поворот ручки камери відповідав окремому кадру. Перший фільм, знятий за цією методикою, – «Готель з привидами» – з'явився у 1906 році. У ньому предмети рухалися самостійно по кімнаті без сторонньої допомоги. Кінокомпанія Vitagraph, яку заснував С. Блектон, активно займалася створенням подібних фільмів. Європейські компанії навіть придбали копії «Готелю з привидами», щоб місцеві оператори та режисери могли опанувати новий метод [34, с. 292].

У Франції цю техніку адаптував Еміль Коль, який додав свої інновації до анімації. Він створив ілюзію, що малюнок змінюється без видимого

впливу "магічного пера". Перші анімаційні роботи Е. Коля увійшли до каталогу французької кінокомпанії Gaumont у 1908 році. Його фільм «Fantasmagorie» («Фантасмагорія» або «Жах фантоша») вважається першим повноцінним анімаційним фільмом. Завдяки своєму досвіду карикатуриста, Е. Коль міг малювати самостійно, спрощуючи зображення для пришвидшення процесу. Малюнки створювалися на білому папері за допомогою чорного чорнила, але демонструвалися у негативі, що надавало їм вигляду, ніби вони намальовані крейдою на темній дошці. Такий підхід був обраний, оскільки під час проєкції зображення мерехтіло, а білий фон міг би втомлювати очі глядачів [57].

До 1913 року Еміль Коль створив близько 20-30 анімаційних фільмів, де кожна стрічка довжиною 36 метрів включала близько 2000 малюнків. Крім мальованих робіт, він експериментував із предметною анімацією, створюючи серії «Живі сірники» та «Жива газета». У 1911 році він також випустив лялькову анімацію під назвою «Малюк Фауст». В обох жанрах – як у мальованій анімації, так і в анімації «живих ляльок» – основою було використання покадрової зйомки.

В Америці мальованою анімацією займався карикатурист Вінзор МакКей, який створив більш деталізований мультфільм порівняно з роботами Еміля Коля. Його анімація «Gertie the Dinosaur» («Динозавр Герті»), випущена в 1909 році, стала першою, де був повністю опрацьований персонаж із фоновою деталізацією. На відміну від схематичних зображень, тут героєм виступав повноцінний динозавр, який виконував різноманітні трюки під керівництвом дресирувальника, створюючи сюжетну лінію. Однією з найвідоміших і масштабних робіт В. МакКея стала анімаційна стрічка «Sinking of the Lusitania» («Потоплення Лузитанії»), завершена у 1918 році. Ця робота включала понад 25 000 чорно-білих малюнків, що підкреслювало її технічну складність і візуальний масштаб [50, с. 272].

Згодом жанр мультиплікації стає більш складним завдяки як технологічному прогресу в створенні рухомих зображень, так і розвитку сюжетних ліній у візуальному оповіданні. У цьому контексті варто звернути увагу на французького майстра візуальних ефектів – Еміля Коля. У 1908 році він створив перший сюжетний анімаційний фільм під назвою «Фантасмагорія», де спочатку з'являвся головний герой, а потім розпочинались його смішні пригоди та перетворення. Цей двохвилинний фільм тривалий час показували в кінотеатрах перед основною стрічкою і він здобув велику популярність та визнання [27].

Анімаційний жанр продовжував розвиватися та ставати більш складним. Так, у 1912 році режисер Владислав Старевич створив перший комерційний анімаційний фільм сатиричного характеру під назвою «Прекрасна Люканіда, або Війна рогачів з вусачами», використовуючи техніку рухомої лялькової анімації. Ця робота тривала понад 10 хвилин і розповідала про змагання двох лицарів-жуків за прихильність прекрасної дами на тлі п'яти різних декорацій: танцювальної зали, саду, берегів річки, фортечних стін та зброярні. Простір кадру тут ставав детальним та наближеним до кінематографічного підходу, а сюжет мав лінійний розвиток з зав'язкою, кульмінацією, розв'язкою та мораллю.

На сьогоднішній день анімація представлена чотирма основними видами:

1. Класична мальована анімація. Створює ілюзію руху, відображаючи намальованих персонажів і середовище на екрані з використанням графічних або кольорових замальовок на целулоїдних поверхнях.

2. Об'ємна анімація. Заснована на застосуванні тривимірних моделей або ляльок, які рухаються завдяки акторському маніпулюванню перед камерою.

3. Силуетна анімація. Використовує ефект театру тіней, де силуети відображаються на целулоїдних форматах або інших матеріалах.

4. Комп'ютерна анімація. Застосовує сучасні 3D технології для створення анімаційних сцен та персонажів з використанням комп'ютерної графіки.

Отже, періоди становлення мультиплікаційного кінематографу демонструють еволюцію цього мистецтва, що відбувалася під впливом технологічних інновацій, культурних трендів та соціальних змін. Від ранніх експериментів до створення класичних персонажів та кольорової анімації, а також до впровадження комп'ютерних технологій — кожен етап формував унікальну ідентичність анімації. Сучасні тренди, що акцентують увагу на соціальних питаннях і інтерактивності, свідчать про постійний розвиток жанру, що залишається актуальним і значущим у сучасному суспільстві. Мультиплікаційний кінематограф продовжує надихати нові покоління, залишаючи відкритими горизонти для подальших творчих досягнень.

2.2. Шлях еволюції українського мультиплікаційного кінематографу

Українська анімація також пройшла подібний шлях еволюції, як і світова, починаючи від захоплення динамікою абстрактних зображень і поступово переходячи до створення сюжетно насичених анімаційних робіт. У 1920-х.

Історія становлення української анімації розпочалася на базі двох основних студій: Київської та Одеської кінофабрик Всеукраїнського фотокіноуправління (ВУФКУ).

Українська анімація бере свій початок в Одесі після того, як восени 1926 року Всеукраїнське фотокіноуправління (ВУФКУ) придбало французький анімаційний верстат Debrie, а до кіностудії приєдналися художники Є. Макаров, В. Левандовський та В. Дев'ятнін. Стартовою точкою цього жанру стали роботи художників-графіків, які займалися

створенням інтертитрів і візуальних ефектів для перших фільмів ВУФКУ [55].

Оскільки в ті часи країна не мала відповідного обладнання та професійних мультиплікаторів, працівники Одеської кіностудії ВУФКУ самостійно сконструювали мультиверстат, використовуючи апаратуру, яка була призначена для зйомок ігрових фільмів.

Хоча визначити авторство перших фірмових шрифтів українського кіно важко, точно відомо, що Є. Макаров був причетний до розробки одних із найяскравіших графічних рішень, зокрема для шрифтів у фільмі «Блукаючі зорі» (1927). Він працював керівником мультиплікаційного відділу ВУФКУ та створив декілька несподіваних і динамічних рекламних роликів до фільмів «Одинадцятий» (1927) та «Проданий апетит» (1928). Крім того, розробив анімаційний фрагмент до екранізації твору В. Маяковського «Октябрюхов та Декабрюхов» (1928) [55].

У рекламному ролику до фільму «Одинадцятий» Є. Макаров використав характерний для того часу графічний прийом: декілька абстрактних елементів перетворювалися на цифри «11». Імовірно, цей ролик був створений у співпраці з режисером Дзигою Вертовим, який уже мав досвід роботи в анімації. А вже в 1924 році разом із випускником Київського художнього училища, художником О. Бушкіним, Вертов підготував два анімаційні фільми – «Радянські іграшки» та «Гуморески».

У наступному анімаційно-реklamному етюді «Держпозика» (1928) Є. Макаров продовжує розвивати свій унікальний стиль. У цьому творі було використано поєднання анімаційних елементів із "натурно-хронікальними" кадрами, знятими у відділенні держбанку. Подібні гібридні прийоми раніше застосовувалися в радянській Росії Дзигою Вертовим, а в США Волт Дісней використав їх у своєму фільмі «Аліса в Дивокраї» (1923) [27]. Однак для українського кіно це стало справжньою новацією.

Піонером і визнаним лідером першого покоління української мультиплікації (у той час термін «анімація» не використовувався, замість нього говорили «мультиплікаційний фільм» або «кадрозйомка») був художник В. Левандовський. Як учень Георгія Нарбута та Льва Крамаренка в Українській академії мистецтв, В. Левандовський засвоїв від своїх наставників орієнтацію на авангардне мистецтво, займався супрематизмом, керамікою в Межигір'ї та активно брав участь у мистецькому житті Києва.

Приєднавшись до мультиплікаційного кабінету Є. Макарова на Одеській кінофабриці, В. Левандовський освоює плоску маріонеткову та макетну анімацію. Для створення таких фільмів використовували техніки «пересувної», «шарнірної» або «підкидної» анімації на склі, де картонні або дерев'яні моделі поступово переміщувалися та фільмувалися покадрово. Через це рухи в подібних мультфільмах виходили дещо повільними, лінійними та механічними. Проте Левандовський вийшов за межі цього формату, використовуючи реальні кадри акторів для підсилення точності рухів у своїх анімаціях [41, с. 67].

На початку 1927 року результатом його роботи став мультфільм «Казка про солом'яного бичка» — перший в Україні приклад використання макетованої рухомої картинки для неагітаційного сюжету. Таким чином, солом'яний бичок, персонаж українських народних казок, з'явився в анімаційному світі навіть на рік раніше, ніж всесвітньо відомий Міккі Маус від Діснея.

Через рік він презентував ще одну анімаційну казку «Казка про Білку-господарку і Мишку-злодійку» (1928), яка тривала близько восьми хвилин. У цей же період він розпочав роботу над проектами мультфільмів про пригоди хлопчика Тук-Тука та його собаку Жука.

У 1928 році Левандовський разом із художником Віктором Дев'ятиним зняли «Казку про білку-хазячку і мишку-лиходієчку», яка розповідала історію працюючої білки, що робила запаси на зиму, та ледачої миші, яка

намагалася викрасти чужі припаси. Однак радянське керівництво сприйняло цей сюжет як критику боротьби з куркулями, і проект зупинили, так і не реалізувавши його до кінця [51].

Таким чином, українські аніматори стикалися з численними труднощами, такими як ідеологічний тиск, нестача ресурсів та кваліфікованих кадрів. Незважаючи на ці виклики, ентузіасти продовжували шукати способи розвитку та вдосконалення анімаційного мистецтва.

До десятиріччя Жовтневої революції найкращі українські мультиплікатори — В. Левандовський, Є. Макаров, В. Дев'ятнін та молодий ілюстратор Г. Дубинський, відомий під псевдонімом Г. Дін, — працювали над створенням найбільшого на той час українського анімаційного фільму «Десять років» (1927). Цей мультфільм тривав рекордні 40 хвилин і поєднував анімаційні сцени з хронікальними кадрами, розповідаючи про перші десять років радянської України та демонструючи статистику держплану [27].

Наприкінці 1928 року мультиплікаційний відділ переїхав з Одеси до Києва, значно розширився за рахунок студентів-практикантів, отримав обладнання для мікрозйомки та перетворився на повноцінний мультиплікаційний цех.

Проте, якщо переїзд спричинив певні технічні затримки в роботі анімаційних майстрів, то ще більш значний вплив на їхню діяльність мали початок колективізації, індустріалізації та централізації. Наприклад, Левандовський, замість реалізації задуму щодо серії мультфільмів про хлопчика Тук-Тука, змушений був турбуватися через критику в пресі за «націоналістичні тенденції» мультфільму «Українізація» та звинувачення в «куркульській ідеології» і «невідповідності вимогам сучасної педагогіки» його роботи «Казка про Білку-господарку і Мишку-зłodійку». Через це художник, замість того щоб продовжувати працювати в жанровій анімації, змушений був зосередитися на створенні агітаційних фільмів [32, с. 157].

Одним із найяскравіших прикладів київського періоду ранньої української анімації стали роботи нових авторів, зокрема студента Державного кінотехнікуму ВУФКУ Михайла Войцмана. Його сатиричний етюд «Казка про загальне роззброєння» (1929) звертався до популярного в ті часи більшовицького жанру антибуржуазної карикатури. У форматі похмурої сатири на мілітаризм під прикриттям пацифізму країн Ліги Націй, цей фільм висвітлював тему протистояння Радянського Союзу та західних країн, насамперед Німеччини [27].

У своїй роботі Войцман застосував оригінальне поєднання анімаційних технік та хроніки, використав негативні кадри та авангардні шрифти в стилі Макарова. Проте цей фільм уже представляє документи нової епохи, що прийшла на зміну попередній.

1930 рік став важливим етапом в історії українського кіно міжвоєнного періоду. У цей час ВУФКУ, яке до цього функціонувало в умовах відносної автономії, було реорганізовано в трест Українфільм, що підпорядковувався московському Союзкіно. Проте подальший розвиток української анімації затримувався не лише через нові політичні реалії та цензуру, але й через технічні труднощі.

Перше покоління українських аніматорів не змогло адаптуватися до нових умов і поступово відходило на другий план. На зміну їм прийшли менш досвідчені тридцятирічні художники, які були випускниками Київського художнього інституту, такі як Є. Горбач, С. Гуєцький, З. Вікторжевська, Й. Клименко, а також подружжя І. Лазарчука і В. Сенгалевич.

Найбільший вплив на анімацію в Україні справили саме Є. Горбач, С. Гуєцький та І. Лазарчук, адже вони втілили давні ідеї В. Левандовського — фільми про хлопчика Тук-Тука та Мурзилку, а також кілька авторських проєктів, зокрема перший український звуковий мультфільм [42, с. 159].

Як і їх попередники, Є. Горбач, С. Гуєцький та І. Лазарчук працювали над рекламними, технічними та культурними фільмами. Лише через п'ять

років їм вдалося отримати дозвіл на створення власного художнього звукового мультфільму «Мурзилка в Африці» (1934).

Цей фільм розповідає про двох хлопців, героїв дитячих книжок — Мурзилку та Знайку, які відправляються в Африку після прочитання журналу «Піонер». Там вони, з допомогою тварин, рятують африканського хлопчика від білих колонізаторів. Після порятунку всі троє хлопців танцюють під радісну музику молодого композитора О. Зноско-Боровського.

Швидкий розвиток анімації робив застарілою техніку шарнірних маріонеток, тому Є. Горбач і С. Гуецький вирішили зняти фільм у техніці мальованої анімації, використовуючи целулоїдні аркуші. Це дозволило персонажам на екрані рухатися більш жваво, а декораціям надавати перспективу. Кінокритик Г. Лойко висловлював захоплення, зазначаючи, що мальовані «актори» здатні сміятися, плакати, тікати та перетворюватися у будь-що, адже обмежень немає [39].

Однак освоєння нової техніки вимагало досвіду, і рецензенти зазначали, що Є. Горбач і С. Гуецький не мали достатньої кваліфікації, порівнюючи їх з Волтом Діснеєм, як недосяжним прикладом.

У наступному році їм вдалося нарешті презентувати фільм про Тук-Тука. Мультфільм «Тук-Тук та його приятель Жук» (1935) розповідає про хлопчика Тук-Тука і його пса Жука.

Друзі старанно обробляють свій город, але на них починають зазіхати Лисиця та Свиня. Конфлікт закінчується хитрістю головних героїв і покаранням агресорів.

Цей мультфільм намагався охопити аудиторію як дітей, так і дорослих, адже в ньому містилася достатня кількість сатири на адресу радянських політичних опонентів. Зокрема, Свиня, що мала стрічку, схожу на георгіївську, символізувала узагальнений образ «куркулів» і «фашистів».

Технічно новий фільм продовжував розвиток «Мурзилки» і, незважаючи на яскраво промальовані персонажі, все ще страждав від недостатньої реалістичності динаміки рухів.

Тук-Тук мав потенціал стати українським Мікі Маусом, оскільки існував план створення цілої серії про цього героя. Проте політичні реалії 1930-х років не сприяли розвитку навіть найбільш нейтральних тем. За рік Горбач зміг випустити лише один спін-оф про чотирилапого друга Тук-Тука — Жука у зоопарку («Пригоди в зоопарку», 1936). У цьому мультфільмі пес Жук опиняється в зоопарку, де заважає звірям займатися фізкультурою, через що його садять у клітку, але потім прощають і беруть з собою стрибати з парашутом.

Після прем'єри критики закидали фільму відсутність чіткого сюжету, що відображало гнітючу тоталітарну атмосферу 1930-х, коли помилки та вороги шукалися скрізь, навіть у дитячих анімаційних фільмах [29].

Своєрідною вершиною української анімації 1930-х років став наступний фільм Є.Горбача та І.Лазарчука «Лісовий договір» (1937). Персонажі фільму — лісові звірі, які укладають угоду про співпрацю та мирне співіснування. Проте до їх компанії приєднується хитра лисиця, що грає на катеринці з зображенням голуба миру, але порушує укладений договір. Тепер іншим звірам доведеться об'єднатися, щоб протистояти лисиці [9].

«Лісовий договір» став важливим кроком уперед у питанні освоєння технологій та достовірності кінематографічного дієгезису. Більш того, він планувався як кольоровий фільм, проте лабораторія кіностудії не змогла вчасно освоїти технологію кольорового кіно [16].

Ще одним сумним паралельним сюжетом української анімації 1930-х років стала спроба відродження анімаційної студії в Одесі. Однією з характерних рис радянського кінематографа під управлінням Союзкіно стала русифікація кінопроцесу, що проявлялася, зокрема, в заслання російських

режисерів середнього рівня або «штрафників» на республіканські студії. В анімації таким «культурним десантом» став Ю. Меркулов.

Політичні репресії та зростання цензури призвели до того, що мультиплікаційний цех Київської кіностудії фактично працював безрезультатно. Незважаючи на великий штат із понад 60 працівників, в рік випускалося всього 1,7 мультфільма, а сценарії постійно викликали підозру і відхилялися [16].

Так, Є. Горбачу не вдалося реалізувати свій задум щодо першого українського кольорового фільму. С. Гуєцькому вдалося створити фільм «Чарівний перстень» (Казка про Івана, 1936). І. Лазарчуку вдалося випустити «Зарозуміле курча» (Чванливе курча, 1936) про пихате пташеня, яке прагнуло бути схожим на індику. Його наступні короткометражки «Папанінці» та «Заборонений папуга» (1938) були в розробці, але, імовірно, так і не вийшли на екран.

Тим часом у світовій анімації з'являлися нові культові персонажі, такі як Дональд Дак, пес Гуфі, Том і Джеррі, а також перші анімаційні блокбастери Білосніжка і сім гномів (1937) та «Бембі» (1942). В Україні ж анімація переживала період депресії та стагнації, і художники першої і другої хвиль української анімації фактично так і не змогли реалізувати свій потенціал.

На початку 30-х років ХХ століття українська анімація була ще на стадії експериментування, як у технічному виконанні, так і в змістовному наповненні. Вона зберігала пам'ять про визвольні змагання та важливі історичні події початку століття. Комуністична пропаганда не охопила всі сенси ранніх анімаційних робіт українських митців. Так, у 1930 році Я. Ройтман і М. Войцман створили свої перші студентські анімаційні фільми «Бережіть папір», «Прогульник» та «Казка про загальне роззброєння» (в якому анімація гармонійно поєднується з кінохронікою) на основі Центральної мультиплікаційної майстерні ВУФКУ [9].

У фільмі «Бережіть папір» Я. Ройтмана присутні кадри зі складом архівних документів, на титульних сторінках яких зазначені роки (1919, 1920, 1921, 1922, 1924, 1925, 1927, 1928). Ця «пасхалка» містить потужний українофільський підтекст, оскільки ці дати пов'язані з визначними подіями новітньої української історії. Отже, мальоване кіно служило засобом збереження історичної пам'яті українського народу, апелюючи до свідомого дорослого глядача і реалізуючи подвійне кодування візуальної інформації – як явне, так і приховане.

З розгортанням радянської пропагандистської машини прямі комунікативні повідомлення набували все чіткіших ідеологічних рис, а національно марковані мотиви анімаційних фільмів поступово відходили в прихований контекст. Це особливо помітно в українській післявоєнній анімації, де елементи української національної ідентичності маскувалися під музичні аранжування з відомими естрадними або фольклорними україномовними піснями, а також під архетипними козацькими персонажами [6].

На початковому етапі розвитку української анімації маркери національної ідентичності все ще мали значний вплив. Однак завдяки легкості сприйняття та сугестивному характеру мальованого кіно, анімація швидко стала потужним інструментом ідеологічного впливу. Ідеологічний наступ на українську культуру, зокрема на анімацію, проявлявся в процесі її русифікації.

Перші анімаційні фільми мали титри українською мовою, використовуючи унікальний шрифт, розроблений професором графіки Георгієм Нарбутом для видання «Українська абетка» (1917) [13].

Повоєнна українська анімація, яка зверталася до широкої глядацької аудиторії, переважно була російськомовною. Хоча деякі анімаційні фільми спочатку створювалися українською мовою, згодом їх перекладали на російську за вимогою художніх рад та комісій. Наприклад, анімаційна робота

Едуарда Назарова «Жив-був пес» (1983) була озвучена російською, але фонові музичні доріжки включали яскраві українські народні пісні [16].

Після тривалої паузи, викликаної війною, українська анімація почала відновлюватися в кінці 1950-х років. На базі студії «Київнаукфільм» було створено Об'єднання художньої анімації. Молоді художники-аніматори та режисери, які прийшли сюди працювати, стали основоположниками української національної школи анімації: Є. Пружанський, В. Дахно, Н. Василенко, В. Гончаров та інші. Їхня творчість сформувала жанрову палітру українського анімаційного кіно. Наприклад, фільми Н. Василенка, такі як «Маруся Богуславка» та «Микита Кожум'яка», представляють героїко-епічний жанр, твори Є. Сивоконя — комедійну анімацію, а роботи Б. Храчевича, такі як «Капітошка» та «Повертайся, Капітошко!», — казковий жанр. Режисер І. Гуревич започаткував жанр фільму-пісні з такими творами, як «Як дружини чоловіків продавали» та «Як чоловіки дружин провчили» [22].

До середини 1970-х років в українському анімаційному кінематографі остаточно утвердилася національна школа, основною характеристикою якої став тісний зв'язок із рідною культурою та народними традиціями в мистецтві. Цей період можна вважати етапом розквіту української анімації, оскільки саме тоді відбулися найзначніші творчі досягнення художників студії «Київнаукфільм», які активно шукали нові форми, теми, образотворчі рішення і техніки. Творчий колектив студії поповнився новими художниками та режисерами, які підняли українську анімацію на новий, дуже високий професійний рівень.

Основним джерелом натхнення став народний фольклор, що відобразилося в сюжетах, образах персонажів та особливостях художньої мови. Багато творів української анімації створено на основі народних казок та легенд, зокрема «Чарівник Ох» (реж. Д. Черкаський), «Івасик Телесик»,

«Колосок» (реж. Л. Зарубін), «Кривенька качечка» (реж. А. Грачова) та «Котигорошок» (реж. Б. Храневич).

Твори сценаристки Наталії Гузеєвої, такі як «Капітошка» (1980) та «Повертайся, Капітошко» (1989), мали двомовну озвучку — українською та російською. У україномовній версії персонажа Вовчиці озвучила Наталія Сумська, а в російськомовній — її сестра Ольга. Аналогічна ситуація спостерігалася в короткометражному анімаційному фільмі Наталії Гузеєвої «Як Петрик П'яточкін слоників рахував» (1984), де були створені дві мовні версії. Серія мультфільмів про козаків Володимира Дахна не містила словесного супроводу, але візуальна образність і кольорова гама чітко відображали національний контекст анімаційних робіт.

По суті, українське анімаційне кіно на початку ХХ століття виступало потужним засобом суспільної комунікації, формуючи та зберігаючи національну ідентичність. У творах анімації як раннього, так і повоєнного періоду використовувався прийом подвійного кодування, де ігрові оповідні елементи містили візуальні коди української етнічності.

Отже, шлях еволюції українського кінематографу відображає багатий культурний спадок та складну історію країни. Від перших експериментів до сучасних досягнень, українське кіно пройшло через численні виклики, зокрема політичні та соціальні. Проте, незважаючи на труднощі, українські кінематографісти змогли зберегти унікальність національного мистецтва, розвиваючи нові жанри, стилі та технології. Сьогодні український кінематограф активно інтегрується у світову індустрію, набуваючи визнання та популярності за межами країни. Це свідчить про його потенціал для подальшого розвитку та значення в глобальному контексті.

2.3. Розвиток українського мультиплікаційного кінематографу після отримання незалежності

В кінці XX століття Об'єднання художньої анімації «Київнаукфільм» стало незалежною художньою студією «Українафільм». Одним із перших творів, створених на новій студії, стала відома повнометражна стрічка «Енеїда», яка є екранізацією однойменного твору І. Котляревського. Ця стрічка стала символом початку нової ери у розвитку української анімації.

Величезну популярність здобула «козацька» серія, створена художниками А. Вадовим, Є. Киричем, Г. Уманським та І. Будз під керівництвом видатного українського режисера В. Дахна [5, с. 18]. У яскравих мультиплікаційних образах козаків Тура, Грая та Ока, які надзвичайно близькі до персонажів народних казок, відображено риси українського характеру: патріотизм, кмітливість, винахідливість і гумор.

Окрім «Козаків», українські мультиплікатори створили й низку інших анімаційних серіалів, які стали частиною золотого фонду вітчизняної мультиплікації: «Пригоди капітана Врунгеля» та «Лікар Айболить» (реж. Д. Черкаський, художник Р. Сахалтуєв), а також «Аліса в Країні чудес» і «Аліса у Задзеркаллі» (реж. Є. Пружанський, художники І. Смирнова та Г. Уманський) [26].

Талановитість українських мультиплікаторів також підтверджує повнометражний анімаційний фільм «Острів скарбів», який є справжнім витвором мистецтва, в якому органічно поєднуються елементи комедійного німого кіно, відеокліпу та циркової буфонади.

Багато з найпопулярніших мультфільмів СРСР були створені українцями, але після розпаду Союзу життя українських аніматорів кардинально змінилося — вони втратили державну підтримку. У одному з інтерв'ю Давид Черкаський зазначив: «В Україні фактично немає мультиплікації. Абсолютно немає фінансування. З 1990 року анімація просто зникла» [9].

На початку 1990-х років, унаслідок розпаду СРСР, архів Київської студії науково-популярних та анімаційних фільмів зазнав повного знищення. Через недбалість та непрофесіоналізм працівників Міністерства культури втрачено практично всі матеріали, що документували багаторічну працю численних українських аніматорів. Лише декілька десятків целулоїдних кадрів, фонова графіка та окремі ескізи до вже знятих та запланованих фільмів збереглися від цього багатого спадку української анімації [22].

На той час економіка України перебувала в критичному стані, і питання культури залишилися на задньому плані. Фінансування для розвитку української анімації з державного бюджету не виділялося. Багато студій, які колись славилися своїми творчими досягненнями, припинили діяльність, а значна частина українських аніматорів була змушена шукати роботу за кордоном або змінювати професію. Серед них був і С/ Кушнеров, колишній співробітник студії «Київнаукфільм», який відігравав ключову роль у створенні багатьох анімаційних фільмів, зокрема «Острів скарбів», а також працював над ескізами та фоновими заставками для фільмів «Лікар Айболить» та «Пригоди капітана Врунгеля» авторства Давида Черкаського [4, с. 13]. Українські аніматори в цей період часто отримували замовлення від студій Польщі та Болгарії [4, с. 18].

У 2000-х роках українська анімація стала переважно складатися з короткометражних (тривалістю 5–30 хвилин) авторських некомерційних фільмів, створених на замовлення Міністерства культури України. Однак цей вид мистецтва стикається з трьома головними проблемами.

Перша — процедура отримання бюджетного фінансування, де чиновники вирішують, наскільки проєкт цікавий для держави. Друга — порядок надходження коштів, коли гроші перераховуються на рахунок студії «Україмафільм» (м. Київ), а не безпосередньо художнику. Значна частина цього фінансування йде на сплату податків, внаслідок чого творчій команді залишається близько третини суми. Наприклад, на створення 8-хвилинного

фільму Євгена Сивоконя «Засипле сніг дороги» було виділено близько 100 тис. доларів, але після фінансових витрат та оренди обладнання залишилося лише 32 тис. доларів [6, с. 158].

Лише кілька радянських мультиплікаторів змогли продовжити свою діяльність в незалежній Україні, тоді як більшість з них з різних причин не знайшла собі гідного місця після 1991 року. Проте одним з винятків став Є/Сивокінь, який почав свою кар'єру в 1960-х роках і в своїй майстерні при Київському національному університеті театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого навчав ціле нове покоління аніматорів. Серед його нових робіт особливо виділяється анімаційний фільм «Засипле сніг дороги...» (2005), що отримав безліч нагород на різних фестивалях і знятий за допомогою техніки піскової анімації. Ця меланхолійна історія розповідає про життєвий шлях людини, сповнена мрій та снів. Крім того, він виступав сценаристом у ляльковій анімації «П'єса для трьох акторів» (2004) Олександра Шмигуна, яка також отримала призи на фестивалях у Болгарії, Словаччині та Іспанії [7, с. 15].

Правонаступником «Київнаукфільму» в сфері анімації стала студія «Українафільм», яка внаслідок світової економічної кризи 2008 року опинилася на межі банкрутства у 2009-му. Незважаючи на значний творчий потенціал, в Україні відсутня жодна велика анімаційна студія. Існує безліч приватних студій, але жоден глобальний проєкт так і не з'явився. Економісти пояснюють це невмінням вести бізнес. Порівняно з російською анімаційною студією «Мельница», яка працює над кількома проєктами одночасно, відповідь стає зрозумілою: «Мельница» зосередилася на багатьох напрямках. Їхні перші роботи, такі як «Карлик Ніс» і «Альоша Попович і Тугарин Змій», не принесли значних зборів, проте з урахуванням усіх випущених мультфільмів студія виявилася прибутковою. Витративши близько 36 мільйонів доларів, аніматори заробили майже 100 мільйонів за час своєї

діяльності. В Україні ж студії зазвичай планують виробництво лише однієї стрічки, не звертаючи уваги на перспективи [20].

Корифеями української анімації вважаються київські студії «Борисфен-С» та «Україмафільм». Популярність також здобули такі студії, як «Новаторфільм», Одеська студія мультиплікації, «Фарс», Running Pictures, Marcus Studio, ToonBuster, Art Production, Antistatic Pictures, Animatix 4D, +energetic-, а також Moka Studio. Однак студій, що спеціалізуються на продукції для найменших глядачів, значно менше. До них належать севастопольська студія «Чарівний ліхтар» та дніпропетровська «Веснянка» [20].

Перший український повнометражний мультфільм був створений групою з 10 учнів луганської школи мультиплікації «Фантазери», серед яких наймолодшому на момент зйомок було всього 11 років. Стрічка під назвою «Наші», намальована хлопцями у 2012 році, розповідає про життя і боротьбу «Молодої гвардії», якій у 2012 році виповнилося 70 років [9].

В Україні було реалізовано два повнометражні анімаційні проекти. Першим із них став мальований фільм «Пригоди бравого солдата Швейка», створений кіностудією «Ялта-Фільм». Робота над цим проектом тривала два роки, а витрати склали два мільйони доларів. Другим проектом є перший український 3D-мультфільм «Микита Кожум'яка», вироблений студією «Олівець» у 2006 році — повнометражна казка про пригоди сина відомого багатиря. Ці проекти відзначаються своєю оригінальністю та прагненням розвивати українську анімацію в нових форматах. Його створення зайняло півтора року, а витрати на виробництво становили три мільйони євро [20].

23 січня 2012 року київський режисер та сценарист О. Шапарев випустив 26 серій мультфільму «Ескімоска» в форматі 3D, тривалість кожної серії складала 5 хвилин. Анімаційний серіал було створено на Столичній студії дитячих і юнацьких фільмів імені О.О. Ханжонкова, частково з фінансуванням держави. Мультфільм був куплений телеканалами в США,

Канаді, Індії та Китаї. За роки Незалежності це став перший комерційний анімаційний про'єкт, що вийшов на міжнародний медіа-ринок.

Цікавою роботою і сміливим експериментом для пострадянської анімації став «мультсеріал для дорослих» «Казкова Русь», створений за допомогою комп'ютерної графіки. У цьому про'єкті актори озвучують персонажів, схожих на українських політиків, що висміюють злободенні теми і подвійні стандарти в контексті казкової билинної держави [22].

Аніматори, як великі діти, з захопленням приймають новинки 3D-анімація стала для них новою метою — бажанням показати українську картинку «з усіх сторін». У 2012 році розпочалися зйомки першого державного тривимірного анімаційного проєкту під назвою «Хто боїться дядечка Бабая». Над цим проєктом працює гранд національної мультиплікації Давид Черкаський. Мультфільм-казка представить в новому світлі найстрашнішого монстра української дитини — Бабая, а також міфічну птицю Алконоста, героїв казок Курку Рябу, Відьму, Чорта, Козу-Дерезу та інших персонажів. Автор «Пригод капітана Врунгеля» також планує зняти його продовження — теж у 3D [27].

На звання першого недержавного національного 3D-мультфільму претендує мультсеріал «Буба». Це оригінальний герой — веселий пухнастий інопланетянин, який прагне пізнати новий світ — Землю, але через нерозуміння місцевих звичаїв потрапляє в комічні ситуації. «Буба» вже здобув велику популярність серед глядачів і став першим українським мультфільмом, що потрапив на сайт Kickstarter — всесвітньовідому платформу для збору пожертв на реалізацію виробничих, творчих і наукових проєктів [20].

У 2013 році відбулася адаптація радянського мультфільму «Коровай» для незрячих дітей, що стало першим подібним українським проєктом, продемонстрованим у Львові. Народна артистка України Олександра Бонковська надала озвучення за допомогою тіфлокоментаря

(аудіодескрипції), що являє собою метод супроводу відео, відмінний від субтитрів чи аудіо книг [24].

2012 році розпочалися зйомки першого державного тривимірного анімаційного проекту під назвою «Хто боїться дядечка Бабая», над яким працює видатний діяч національної мультиплікації Давид Черкаський. Важливим досягненням сучасної української анімації стало визнання мультсеріалу «Народна мудрість», який отримав перше місце в категорії «Кращий мультиплікаційний короткометражний фільм» на Універсальному полікультурному фестивалі кіно в Лос-Анджелесі в 2013 році. Режисерами виступили Степан Коваль та Володимир Задорожний. Глядачів зачарувала майстерна подача українського побуту через приказки і прислів'я в рамках 50 серій. Отже, українська мультиплікація, незважаючи на складнощі, продовжує розвиватися та здобувати популярність серед міжнародної аудиторії [20].

По суті, розвиток українського мультиплікаційного кінематографу після отримання незалежності у 1991 році можна розглядати як період відновлення, експериментів і пошуків нових форм самовираження:

1. Відновлення традицій. Після розпаду СРСР українська анімація почала повертатися до своїх коренів, використовуючи традиційні мотиви та теми. Аніматори стали досліджувати українську культуру, фольклор та історію, щоб відобразити їх у своїх роботах.

2. Поява нових студій. З моменту незалежності в Україні з'явилися нові анімаційні студії, які почали виробляти короткометражні та повнометражні анімаційні фільми. Це дало можливість молодим митцям реалізовувати свої творчі задуми.

3. Експерименти з жанрами. Українські аніматори почали експериментувати з різними стилями та жанрами анімації, включаючи 2D, 3D, стоп-кадрову анімацію та комбіновані техніки. Це дозволило створювати оригінальні та креативні твори.

4. Соціально-політична тематика. У зв'язку з політичними змінами в Україні з'явилося багато анімаційних проєктів, що порушують актуальні соціальні та політичні проблеми. Це включало питання війни, еміграції, економічної ситуації та національної ідентичності.

5. Участь у міжнародних фестивалях. З часом українська анімація почала отримувати визнання на міжнародних фестивалях. Фільми, такі як "Мавка. Лісова пісня" та "Гулливер повертається", отримали нагороди та схвалення, що сприяло популяризації української анімації за межами країни.

6. Вклад нових поколінь. Молоді аніматори, які навчалися в університетах та мистецьких академіях, почали приносити нові ідеї та сучасні технології в українську анімацію. Це призвело до появи багатьох короткометражних анімаційних фільмів, що отримали визнання на міжнародних платформах.

7. Кооперація з іноземними студіями. Українські аніматори почали співпрацювати з іноземними студіями, що сприяло обміну досвідом та технологіями. Це допомогло підвищити якість продукції та розширити ринок для українських аніматорів.

8. Підтримка держави. З початку 2000-х років українська держава почала приділяти увагу розвитку анімації, ухвалюючи програми підтримки кінематографії, що включали й мультиплікацію. Це дало змогу отримувати фінансування для нових проєктів та розвиток інфраструктури.

9. Вплив нових технологій. З впровадженням нових комп'ютерних технологій аніматори отримали нові інструменти для створення анімації. Це дозволило спростити виробництво і знизити витрати, що стало важливим фактором для малобюджетних студій.

Таким чином, розвиток українського мультиплікаційного кінематографу після незалежності ілюструє складний процес еволюції, в якому поєднуються традиції, сучасні тенденції, соціальні виклики та

культурна самобутність. Українська анімація продовжує розвиватися, здобуваючи нових шанувальників і відзначаючись у міжнародному просторі.

Зауважимо, анімація зародилася як «дорослий» жанр мистецтва, використовуючи складні та сучасні виражальні засоби, які здатні мати значний вплив на аудиторію через виховні та пропагандистські аспекти. У повоєнний період вона отримала популярність завдяки яскравому, барвистому та карнавальному стилю, характерному для діснеївських наративів. Тим не менш, мальоване кіно, яке адресувалося дорослій аудиторії, продовжувало існувати поряд із розважальною анімацією для дітей.

На сучасному етапі розвитку анімаційного жанру все більше акцентується серйозна, наративно-світоглядна складова мультиплікації. У цьому контексті було проаналізовано технологічні та візуальні елементи анімаційних творів початку ХХ століття. Традиція кінозйомки мальованих картинок і рухомих ляльок лише починала формуватися, і кожен мультиплікатор ставав експериментатором та новатором. Спочатку основна мета анімаційного твору полягала в оживленні малюнків, але з часом в ньому почав переважати наратив, подібно до літератури або кіно.

Після здобуття незалежності український мультиплікаційний кінематограф зазнав значних змін, які відображають еволюцію не лише самої анімації, але й культурної ідентичності країни. У перші роки незалежності, попри економічні труднощі та нестачу ресурсів, мультиплікація в Україні зберегла свої традиції, почавши одночасно шукати нові форми вираження та стильові рішення.

Відзначимо поступове відродження інтересу до анімації, який проявився в розвитку нових анімаційних студій, зростанні кількості короткометражних і повнометражних анімаційних фільмів, що базуються на українських культурних традиціях і фольклорі. З'явилася можливість

експериментувати з різними жанрами, темами та технологіями, що сприяло формуванню сучасного українського анімаційного мистецтва.

Завдяки участі у міжнародних фестивалях та конкурсах, українська анімація здобула визнання на світовій арені, що підкреслює її унікальність і якість. Тема національної ідентичності, а також соціальні та культурні питання стали важливими складовими анімаційних проєктів.

Отже, розвиток українського мультиплікаційного кінематографу після отримання незалежності можна охарактеризувати як динамічний процес, що свідчить про глибокі трансформації в суспільстві та прагнення до збереження національних традицій через мистецтво анімації. Цей процес продовжує надихати нові покоління аніматорів та глядачів, відкриваючи нові горизонти для українського кінематографу в цілому.

РОЗДІЛ 3. РОЛЬ УКРАЇНСЬКОГО МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО КІНО У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНОГО ОБРАЗУ

3.1. Внутрішня та зовнішня репрезентація мультиплікаційного кіно

Українське мультиплікаційне кіно має багатий історичний контекст, що формувався протягом десятиліть. Внутрішня та зовнішня репрезентація української анімації важливі не лише для розуміння її еволюції, але й для визначення місця України у глобальному культурному просторі. У цій статті розглянемо, як українська мультиплікація представлена в межах країни та за її межами.

Внутрішня репрезентація українського мультиплікаційного кіно відображає культурні, соціальні та історичні контексти, в яких воно розвивалося. Українські аніматори часто черпають натхнення з народних казок, фольклору та сучасних реалій, що допомагає зберігати національну ідентичність.

1. Тематичний спектр. Мультфільми, створені в Україні, часто порушують важливі соціальні теми. Наприклад, такі фільми, як «Засипле сніг дороги...» Євгена Сивоконя, досліджують людські емоції та переживання, використовуючи унікальні анімаційні техніки.

2. Творча спільнота. В Україні існує потужна спільнота аніматорів, які активно співпрацюють та обмінюються досвідом. Фестивалі, такі як Міжнародний фестиваль анімаційних фільмів «Крок», надають платформу для демонстрації нових робіт і популяризації анімації серед широкої аудиторії.

2. Освіта. Навчальні заклади, як-от Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого, відіграють важливу роль у підготовці нових талантів у сфері анімації, забезпечуючи їх необхідними знаннями та навичками.

Якщо говорити про видатних українських мультиплікаторів, що створюють короткометражні анімаційні фільми, можна скласти довгий список. Тому зосереджуся на найбільш значущих постатях. Зокрема, Анатолій Лавренішин, учень Євгена Сивоконя, відзначився своїми мультфільмами, зокрема контрастною «Білою вороною» (2011) та «Крамницею співочих пташок» (2013), де в дивовижному світі відбувається обмін тілами і ролями між людьми та птахами. Творчі пошуки Олександра Бубнова також здобули визнання, зокрема у його фільмі «Клініка» (1993), що висвітлює страхи лікарів і був відзначений на багатьох міжнародних фестивалях, а також у міфологічно-еротичному «Останній дружині Синьої Бороди» (1996), яка отримала «Гран-прі» на кінофестивалі в Монреалі (1997) [20].

Олег Педан, який працює в техніці лялькової анімації, створив чудові роботи, такі як «Світла особистість» (2001), «Лахмітко» (2016) і «Цирк на дроті» (2019). Серед важливих короткометражок виділяється трихвилинний мультфільм «76-49» (2014) Юлії Проскуріної, виконаний у техніці малювання пальцями на склі, в якому зображено трагічну катастрофу літака ЗСУ ІЛ-76, що сталася 14 червня 2014 року. Також у 2016 році в Україні було створено перший у Європі просторовий мультфільм «Заврики» [20].

Ще один підвид короткометражних анімаційних фільмів — це музичні кліпи, в яких використовуються різні анімаційні техніки. Першим українським анімованим кліпом вважається «Баладу про принцесу» (1998) Руслани, у якому режисерка Олена Касавіна об'єднала анімацію з живими кадрами зі співачкою. Подібний підхід використаний у кліпі Наталії Могилевської «Місяць» (1999) режисера Максима Паперника. Перший повністю намальований відеокліп — «Не мала баба клопоту» (2002) гурту Ot Vinta, створений режисерами Юрієм Журавлем і Валерієм Цвенюком.

Якщо не враховувати політичний анімаційний серіал «Великі перегони» (1999—2000) від київської студії «Бабич-дизайн», то першим

українським багатосерійним мультиплікаційним проектом стає «Лис Микита» (2005—2007), створений Володимиром Кметиком. Цей серіал, який понад три роки виготовлявся на замовлення Всеукраїнського товариства «Просвіта», базується на творах Івана Франка та середньовічному «Романі про Ренара». Однією з основних переваг мультсеріалу є те, що він виконаний у традиційній малюнковій техніці, а не комп'ютерній, з великою увагою до деталей як в одязі персонажів, так і в їх мові. У серії налічується 26 епізодів тривалістю 15 хвилин, в яких звучать композиції українських гуртів та навіть твори Мирослава Скорика. Хоча ритм розвитку подій може видатися повільним для сучасних дітей, звиклих до швидших американських анімацій, цей серіал залишається цікавим для перегляду.

Для зовсім маленьких глядачів є чотири сезони «Ескімоски» (2012—2016), створені Олексієм Шапаревим і Євгеном Єрмаком, а також два 3D-мультсеріали Сергія Горобця — «Буба» (2014—2022) та «Раттік міні» (2018—2022), які здобули популярність у світі. Також варто згадати пізнавальні мультсеріали Степана Ковалю, такі як «Моя країна — Україна» (2010—2014) та «Професіонали» (2015).

Не менш популярними залишаються чотирисерійні «Пригоди Котигорошка та його друзів» (2014) Ярослави Руденко-Шведової. Це унікальна спроба переосмислити українські казки та козаків-характерників (Крутивус, Вернигора і Вернидуб). Цікаво, що назва серіалу не зовсім відображає його зміст, оскільки Котигорошко не є головним персонажем, з'являючись в основному в третій серії, де він стає об'єктом уваги Пеклі, доньки чорта Хмирі.

У цьому творі можна зустріти солом'яного бичка, велетнів, злого лісовика, а в одному з епізодів особливо помітно, які символи мале чортеня використовує, щоб відкрити шлях у потойбіччя. Спершу воно малює пентаграму, потім букву Z, але врешті-решт відчиняє двері знаком долара.

Загалом, анімаційні та телевізійні серіали в Україні є найскладнішим жанром, оскільки тут бракує якісних прикладів.

В Україні створено два повнометражні анімаційні проєкти. Перший з них — мальований фільм «Пригоди бравого солдата Швейка» від кіностудії «Ялта-Фільм», робота над яким тривала два роки і коштувала його авторам два мільйони доларів. Другий проєкт — перший український 3D-мультфільм «Микита Кожум'яка», створений студією «Олівець» у 2006 році, робота над яким зайняла півтора року, а витрати на його виробництво склали три мільйони євро.

23 січня 2012 року київський режисер та сценарист Олексій Шапарєв зняв у форматі 3D 26 серій мультфільму «Ескімоска», кожна тривалістю по 5 хвилин. Цей мультфільм було створено на Столичній Студії дитячих і юнацьких фільмів ім. О.О. Ханжонкова. Загальний бюджет проєкту становив понад 12 мільйонів гривень, і його частково профінансувала держава. Мультфільм був проданий телеканалам у США, Канаді, Індії та Китаї, що зробило його першим комерційним анімаційним проєктом України, який вийшов на закордонний медіаринок за роки незалежності [23].

У 2014 році колектив Студії дитячих і юнацьких фільмів ім. О. Ханжонкова випустив повнометражний мультфільм «Як я стала чарівницею». Наразі ведеться робота над сценарієм та створенням образу головної героїні. Колектив уже подав заявку на державний тендер, і важливим досягненням для реалізації цього проєкту є згода європейських партнерів частково профінансувати роботу над мультфільмом [23].

Важливо зазначити, чи справді є українськими ті повнометражні фільми, які мають таку назву. Виготовлення повнометражного анімаційного фільму є дорожчим процесом, тому часто виникає потреба в копродукції з кількома країнами. Проте є нюанси. Наприклад, чи можна вважати «Бременських розбишак» (2016) українським, якщо це міжнародний проєкт (Росія, Україна, Угорщина, Вірменія), у якому російськими є режисери,

сценаристи, композитор Укупнік, художник і мова оригіналу? Або «Гуллівер повертається» (2021) — англomовний фільм, де продюсери з України та Кіпру, а російський режисер та американський сценарист, з більшістю іноземних аніматорів (керівник — Тоні Бонілла), але оригінальна ідея належить Володимирu Зеленському та авторам «Студії Квартал-95». Обидва фільми мають український дубляж, але дивно вимагати від них чогось істинно українського чи навіть продовження національних анімаційних традицій, тому я їх не включатиму до свого списку.

Перша вітчизняна анімаційна повнометражка доби Незалежності вважається «Бабай» (2014). На жаль, касові збори не змогли покрити бюджет у понад 7 млн грн, адже як прості глядачі, так і кінокритики однотайно відзначили, що перший досвід вийшов дуже невдалим. Найбільше нарікань викликали «кислотні» кольори, обрані мультиплікаторами, а також заплутаний сюжет про яйце Алконоста, яке намагаються добути Бабай, Вій і Відьма з чортом. Хоча концепція була багатообіцяючою — адже Бабай (режисер) з Вієм (продюсером) домовляються не лише лякати людей, а й знімати про це кіно, оскільки це вигідніше. Найкращим форматом вважалася документалістика, адже справжній жах важко підробити. Проте технічне виконання (застаріла анімація) та хаос у сюжеті, що містить елементи з «Апофеозу війни» Верещагіна та Шекспіра, підвели фільм. Дивує також, що у Бабая одне око жовте, а інше — блакитне, хоч усе мало б зрівноважити краватка на шиї, але це не спрацювало. Творці «Бабая» самі мали сумніви щодо цілісності сюжету, тому згодом переробили його на 13-серійний мультфільм, і, відверто кажучи, його стало приємніше сприймати.

У 2016 році вийшов якісний 3D-анімаційний фільм-фентезі «Микита Кожум'яка» Манука Депояна, що розповідає про сина легендарного переможця дракона Кирила Кожум'яки. Проте його касові збори також не змогли навіть частково покрити витрати в 97 млн грн. Головні претензії знову стосувалися сюжету — він виявився неоригінальним, непереконаливим

і фрагментарним, а частини погано поєднувалися, як кепсько зшита драконяча шкура Кирила. Схематичні персонажі здавалося, взяті з різних історій, змагалися у вимовлянні чергових банальностей, не кажучи вже про вже застарілий технічний аспект мультфільму.

У 2018 році на екрани вийшов анімаційний фільм «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» режисера Олега Маламужа, який був знятий англійською мовою і пізніше адаптований для української аудиторії. Це вплинуло на стилістику образів та розвиток подій. В умовах чотирирічної війни України з Росією, стрічка, основана на казці Пушкіна, викликала неоднозначну реакцію. У самому фільмі автори кумедно трактують цю тему, вказуючи, що історія також була «вкрадена»: письменник Нестор запозичив її з книги, яку взяв у вченого кота, а вигаданий сюжет втілюється в реальність.

Дещо пізніше вийшов фільм «Клара і чарівний дракон» (2019) від Олександра Клименка, оригінал якого також створювався англійською, а дубляж виконано українською. Проте, незважаючи на старання аніматорів, недоліки сюжету не були усунені. Це не українська історія про гнома Альфреда та його товаришів, а скоріше запутане оповідання без чіткої логіки, яке виглядає незавершеним. Епізодичні персонажі отримали більше екранного часу, ніж головні герої, а роль дракона зводиться до простої функції, що заважає повноцінному розвитку сюжету. В результаті фільм став не зовсім оригінальним твором, за винятком персонажа, схожого на Надю Дорофєєву, яка озвучила головну героїню.

У 2021 році на екранах з'явився «Віктор_Робот» Анатолія Лавренішина — оригінальна історія про дружбу дівчинки та робота. Хоча критики знайшли багато схожих фільмів, варто відзначити, що у цій стрічці створено детально опрацьований світ з динамічними героями. Хоча фільму не вистачало динаміки, його автори заслужили похвалу за якісну роботу.

З такими досягненнями українська анімація підійшла до «Мавки. Лісової пісні». Критики зауважують на схожості з діснеївськими фільмами та

проблемах з 3D-графікою, але зрештою глядачі, як дорослі, так і діти, високо оцінили цей мультфільм, не лише відвідуючи його кілька разів, а й купуючи брендovanі товари, зокрема фігурки улюблених персонажів. У «Мавці» є свої недоліки, зокрема вільне трактування класичної драми Лесі Українки та української міфології, але ж переможців не судять.

Не викликає заперечень маркетингова стратегія фільму, розроблена для створення довготривалої франшизи. Продюсери планують не лише продаж сувенірів, а й продовження стрічки. Рекламна кампанія була ретельно спланована, враховуючи помилки попередніх проєктів, що стало запорукою успіху «Мавки». Отже, тридцятирічна історія незалежної української анімації, хоча й непроста, завершилася закономірним успіхом у формі цього фільму. Без сумніву, на його прикладі орієнтуватимуться команди, які працюватимуть над майбутніми успішними повнометражними анімаційними стрічками.

Зовнішня репрезентація українського мультиплікаційного кіно охоплює його вплив на міжнародній арені та сприйняття закордонними глядачами.

1. Міжнародні фестивалі. Українська анімація отримала визнання на світових фестивалях, таких як Каннський кінофестиваль та Берлінале. Наприклад, короткометражка «Йшов трамвай дев'ятий номер» Степана Ковалю здобула «Срібного ведмедя» на Берлінському кінофестивалі, що свідчить про якість і оригінальність української анімації.

LINOLEUM — це не просто фестиваль; це справжнє свято сучасної анімації та медіамистецтва в Україні. Започаткований у 2014 році в Києві, він за короткий час здобув визнання як найбільший захід у своєму жанрі в країні, щороку демонструючи близько 250 фільмів з усього світу. Мета фестивалю — підтримати аніматорів, популяризувати сучасну українську анімацію та надихнути митців святкувати свої досягнення.

Фестиваль LINOLEUM став майданчиком для презентації новітніх і сміливих анімаційних проєктів, які вражають своєю оригінальністю та творчим підходом. Тут можна побачити роботи як українських, так і закордонних авторів, які пропонують унікальний погляд на світ через призму анімації. Завдяки фестивалю, глядачі отримують можливість ознайомитися з найкращими зразками анімаційного мистецтва, що відображають різноманітні стилі, жанри та тематики.

Окрім показу фільмів, LINOLEUM також організовує майстер-класи, панельні дискусії та зустрічі з професіоналами галузі, що створює сприятливе середовище для обміну досвідом та ідеями. Це особливо важливо для молодих аніматорів, які прагнуть розвивати свої навички та знайти своє місце в конкурентному світі анімації.

Таким чином, LINOLEUM не тільки підтримує аніматорів, але й сприяє формуванню нової культури анімації в Україні, де кожен має можливість проявити свій талант і поділитися ним із широкою аудиторією. Це яскраве свято творчості та інновацій, яке об'єднує людей через мистецтво анімації, відкриваючи нові горизонти для української культури на міжнародній арені.

Важливу роль у розвитку цього формату відіграв Міжнародний фестиваль мультиплікаційних фільмів «Крок» (з 2015 року — «КРОК у рідній гавані»), який проходив з 1989 по 2014 рік з різною регулярністю, часто на теплоході, що курсував між Києвом і Одесою. Цікаво, що єдиним українцем, який отримав «Гран-прі» цього фестивалю, став Степан Коваль (учень Євгена Сивоконя) у 2002 році зі своїм мультфільмом «Йшов трамвай дев'ятий номер». Коваль вважається одним з найуспішніших мультиплікаторів України, оскільки за цю короткометражку, серед інших нагород, він здобув престижний «Срібний ведмідь» на Берлінському міжнародному кінофестивалі у 2003 році. Він працює в основному в техніці пластилінової анімації, а його гротескно-реалістичний фільм «Йшов трамвай...», що зображує українське суспільство в мініатюрі у громадському

транспорті, став як продовженням радянських традицій цього жанру (Олександр Татарський і Гаррі Бардін), так і їх новим осмисленням. Серед інших робіт Ковалю можна виділити гуцульську казку «Злидні» (2005), психологічний етюд «Стати твердим» (2009) та зворушливу замальовку про Голодомор «Прізвище в кишені» (2020).

2. Співпраця з міжнародними студіями. Залучення українських аніматорів до спільних проєктів з іноземними компаніями допомагає розширити аудиторію та підвищити престиж українського мультиплікаційного кіно за кордоном. Це також сприяє обміну культурними традиціями та анімаційними техніками.

Вплив на формування іміджу країни. Українська анімація часто виступає амбасадором національної культури, відображаючи багатство українського фольклору та традицій. Це важливо в умовах глобалізації, коли країнам потрібно підкреслювати свою унікальність.

Отже, внутрішня та зовнішня репрезентація українського мультиплікаційного кіно відображає його складний розвиток та адаптацію до сучасних умов. Завдяки талановитим аніматорам, різноманітним темам і міжнародному визнанню, українська анімація займає помітне місце на культурній карті світу. Цей процес продовжує розвиватися, відкриваючи нові горизонти для творчості та співпраці на міжнародному рівні.

3.2. Формування культурного образу у анімаційних серіалах доби Незалежності

Від часу проголошення незалежності України у 1991 році анімаційна індустрія країни зазнала значних змін, відображаючи культурні, соціальні та політичні перетворення. Українські анімаційні серіали стали важливою

частиною національної культури, намагаючись відобразити унікальний український досвід, проблеми сучасного суспільства та ідентичності.

У цей період з'явилося безліч нових проєктів, які поєднують традиційні елементи українського фольклору з сучасними формами розповіді, гумором та критикою соціальних явищ. З розвитком технологій і поширенням цифрових платформ, таких як YouTube, аніматори отримали можливість працювати незалежно від великих телеканалів, що відкриває нові горизонти для творчості.

Проте попри численні досягнення, українська анімація стикається з рядом викликів: конкуренція з іноземним контентом, недостатня державна підтримка та обмежене фінансування. У цьому контексті важливо дослідити, як українські анімаційні серіали адаптуються до нових реалій, знаходячи своє місце на культурній мапі світу.

В окрему категорію мультсеріалів входять пізнавально-виховні проєкти. Наприклад, на різних телеканалах раніше транслювалися «Уроки тітоньки Сови» (2001–2014) від творчого об'єднання «МАСКИ». У період з 2005 по 2007 рік на каналі «ТЕТ» виходили «Пригоди kota Викрутаса» від студії «Арт-Відео», які розповідали про kota та його супутника Око, що подорожували світом, ділячись корисною інформацією. Також на каналі «ПлюсПлюс» показували психологічно-освітні «Корисні підказки» (2014) під керівництвом Сергія Гаврилова. Не менш цікавими є дві пластилінові анімаційні роботи від знаменитого аніматора Степана Ковалю: «Моя країна — Україна» (2010—2014) та «Професіонали» (2015).

Для найменших українців існує чотири сезони «Ескімоски» (2012—2016) від Олексія Шапарєва та Євгена Єрмака, а також два популярні 3D-мультсеріали Сергія Горобця — «Буба» (2014—2022) та «Раттік міні» (2018—2022). Примітно, що «Буба», який розповідає про незвичного німого домовика та його друзів, доступний на «Нетфліксі», але не позначається як український проєкт. На противагу цьому, китайський мультсеріал «Маленьке

Містечко» для дітей віком 2-6 років іноді маркується як український, оскільки його адаптація (режисер Олексій Стерненко) була вироблена продюсерською групою «Unimage Group» для каналу «ПлюсПлюс».

Найзручніше переглядати мультфільми на YouTube, де можна знайти різноманітні канали. Серед них особливо варто відзначити:

- «Бробакс», що включає «Тото» та «Яся та її робот»;
- «Першосвіт»;
- «Kids Tv Ukraine».

На YouTube також є дитячі канали, що пропонують лише один відеосеріал, який іноді транслюється і по телебаченню. Наприклад, для дітей 3-5 років є «Пін Пінгвін» від кінокомпанії «YARKI studio», що розповідає про ферму з різними домашніми тваринами, де цуценя Тобі стикається з Пінгвіном, що змінює їхнє життя. Для цього ж віку також доступні «Хоробрі зайці» (спільне виробництво України та Іспанії), які виходили на каналі «ПлюсПлюс», про родину зайців (тато, мама, брат, сестра і займалята), що мандрують Зайцесвітом. Нещодавно на «ПлюсПлюс» транслювали яскраві анімаційні серії мультфільму «210 добрих справ» режисера Андрія Щербака, що розповідає про брата і сестру, які мають машину часу і протистоять злодію Дезмонду.

Для дітей дошкільного віку та молодших школярів (6-9 років) цікавою та актуальною є анімаційна серія «Пес Патрон» режисерки Анастасії Фалілеєвої, що на даний момент налічує п'ять серій. У більшості з них легендарний пес опиняється в небезпечних ситуаціях, які створюють злі бубухи, і мусить їх подолати, рятуючи людей і тварин. Кожна серія є маленькою повчальною історією, що подається у формі діалогу Патрона з котом Томом, і закінчується простими, зрозумілими порадами для дітей, такими як: «Не підходь. Не чіпай. 101 набирай» або «Не забувай. Не зволікай. Здоров'я ти перевіряй».

Існує також менш відома, але потенційно цікава категорія — умовні мультсеріали для підлітків 16+. Одним із таких є «Нашу файту», який автори називають «першим закарпатським мультсеріалом». Назва серіалу натякає на регіональну специфіку, адже «файта» на русинській означає «коло друзів». Ідейними натхненниками проекту є Михайло Карпенко та Павло Мандзич, а головним аніматором — Ервін-Олександр Німець. Серіал виходить на YouTube з 2013 року, і в ньому головний герой Серій мандрує зі своїм розмовляючим котом Мікі в пошуках загадкового пана Мирослава Ракатоша. Проте найважливіше тут не сюжет, а колоритна говірка та різноманітні закарпатські персонажі.

Уже в першій серії підкреслюється прикордонний статус цього краю, де навіть коза може стати громадянкою Угорщини. У цій казково-абсурдній реальності можливе все: вулкан з бограчем, паприкаш-барон, шлюб із бринзою, а також місцевий «Титанік» під назвою «Хустяник». Наразі в «Нашій файті» лише п'ять серій (найновіший спецвипуск вийшов у 2019 році), але хочеться сподіватися, що незабаром інші регіони України також знайдуть своє відображення в талановитих і веселих мультсеріалах.

У 2019 році на каналі «НЛО TV» стартував анімаційний комедійний серіал «Чортовийки», який вирізняється застарілою технікою анімації та трохи надуманим гумором. Сюжет обертається навколо однойменного містечка, де троє підлітків — Данко, Шпидик і Левко — намагаються знайти розваги, але коли їх знаходять, не знають, як від них позбутися.

У 2019–2020 роках на тому ж телеканалі вийшло два сезони «Небезпечної зони» під керівництвом режисера Євгенія Кіракосяна. Цей анімаційний серіал розповідає про сім'ю Карпенків, яка єдина вціліла після екологічно-радіаційної катастрофи. У їхньому містечку Крилів тварини зазнали мутацій і стали схожими на людей. Через ізоляцію їхнього міста Карпенки намагаються адаптуватися до нових умов, продовжуючи ходити на роботу та в школу.

Серіал має схожість з «Сімпсонами» та «Сім'янином», де в останньому живе балакучий собака, а в «Небезпечній зоні» — черепаха. Проте автори Степан Олійник і Артур Губка додали до сюжету багато комічних українських елементів і жартів різного ступеня провокаційності. У результаті ми отримали постмодерністську гру, що змальовує альтернативний Чорнобиль і відображає наші повсякденні труднощі.

Серед найновіших анімаційних серіалів варто виділити «Університет Чупарського» (2022–2023), який наразі має три серії на YouTube. Цей проєкт створений Миколою Семенюком, який спочатку самотійно писав сценарій та займався анімацією, але з другої серії його співавтором став Михайло Карпань, відповідальний за звук і монтаж. Семенюк зізнається, що ідея серіалу з'явилася ще під час його навчання в університеті приблизно шість-сім років тому, однак через брак досвіду в анімації він спершу створював лише короткі анімаційні скетчі, черпаючи натхнення з таких шоу, як «Футурама», «Друзі», «Південний парк» і «Рік і Морті».

Сюжет мультсеріалу розгортається навколо пригод двох студентів Остапа та Андрія, які навчаються в незвичайному «Технічному університеті Чупарського». Вони постійно потрапляють у кумедні ситуації, пов'язані з дивними викладачами університету. Глядачі можуть очікувати на російських шпигунів, декана-качку, велетенську бджолу, зомбі, віртуальний футбол і телепортацію. Стиль і гумор серіалу нагадують «Ріка і Морті», адже озвучують персонажів ті самі актори, які дублюють українську версію американського мультсеріалу, але з впізнаваними українськими реаліями та колоритними фразами.

Українські анімаційні серіали доби Незалежності поступово набувають незалежності від великих телеканалів, які часто накладають обмеження на творчість. Звісно, свобода від телевізійного ефіру може означати нестабільне фінансування, але самотійність завжди має свою ціну. У новому цифровому світі YouTube стає простором, де українські аніматори можуть реалізувати

свої візуально-сценарні експерименти, не відчуваючи обмежень традиційних телеканалів. Це також рекламний майданчик, що дозволяє творчим особистостям продемонструвати свої проєкти, а згодом можливо навіть укласти угоду з телеканалами чи онлайн-платформами.

Фінансування може бути вирішене через платформи на кшталт Patreon чи «Монобанку». Якщо серіал буде цікавим, шанувальники не забаряться підтримати його. Хоча доросла анімація в Україні поки що сильно залежить від західних зразків, це можна розглядати як «хворобу зростання». Оскільки ніша дорослої анімації в Україні ще не заповнена, з появою конкуренції постане необхідність створювати оригінальніші продукти, що, в свою чергу, підвищить якість контенту.

Дитяча анімація, навпаки, має більше варіантів і свіжих ідей, що дає маленьким українцям більше можливостей, ніж підліткам (10+), для яких анімаційних серіалів поки обмаль. Це може призводити до того, що вони заповнюють свій вільний час російськомовним контентом, часто не лише за формою, а й за змістом.

Формування культурного образу в анімаційних серіалах доби Незалежності стало важливим аспектом розвитку української анімації, адже ці твори відображають соціальні, історичні та культурні реалії країни. Анімаційні серіали успішно поєднують традиційні елементи українського фольклору з сучасними сюжетами, що сприяє зміцненню національної ідентичності та формуванню позитивного культурного іміджу.

Цей процес не лише збагачує культурний ландшафт України, але й формує нові цінності та уявлення серед молодого покоління. Використовуючи різноманітні техніки анімації та стильові рішення, українські аніматори створюють оригінальні проєкти, які викликають інтерес як на внутрішньому, так і на міжнародному ринку. Таким чином, анімаційні серіали стали важливим інструментом культурного самовираження, що

сприяє розвитку суспільства та підвищує обізнаність про українську культуру в глобальному контексті.

3.3. Проблеми та виклики, що стоять перед українським мультиплікаційним кіно

Одним із новаторських явищ у культурі ХХ століття, нарівні з появою кінематографу, є жанр анімаційного мистецтва в усіх його формах та різновидах. Сьогодні виділяють чотири основні типи анімації:

1. Мальована анімація: це процес створення зображень персонажів та середовища шляхом малювання на целулоїдних листах з використанням графічних та кольорових деталей.

2. Об'ємна анімація: створюється за допомогою скульптурних елементів, де персонажів рухають актори перед камерою, створюючи враження реального руху.

3. Силуетна анімація: нагадує театр тіней, де фігури та силуети наносяться на целулоїдні листи у вигляді графічних заповнень.

4. Комп'ютерна анімація: сучасний вид, що передбачає створення анімаційних фільмів із застосуванням комп'ютерних технологій 3D-моделювання

На сьогодні світовий ринок анімації знаходиться під впливом таких лідерів, як США та Японія, які в значній мірі відтіснили на другий план продукцію багатьох європейських країн. Це створює труднощі для багатьох держав, включаючи Україну, у популяризації власних анімаційних творів на міжнародній арені. Більше того, такі глобальні медіа-гіганти часто продукують анімаційні фільми з сумнівним або аморальним змістом [5, с. 15].

Українська анімація, на відміну від закордонної, завжди орієнтувалася на виховання дітей у дусі добра, справедливості, любові до ближнього та поваги до старших. За допомогою дотепного гумору та народних жартів, українські анімаційні фільми висміювали негативні риси людської поведінки, протиставляючи їм цінності, яких бракує у багатьох іноземних анімаційних творах [5, с. 16].

У світі некомерційне авторське короткометражне (фестивальне) кіно зазвичай існує завдяки грантам або державним дотаціям. Таке кіно не є прибутковим, проте працює на створення позитивного іміджу держави на міжнародному рівні. Українська школа анімації добре відома на Заході, і авторські фільми наших майстрів регулярно отримують нагороди на престижних міжнародних фестивалях, незважаючи на непрості умови, в яких їм доводиться працювати.

Одним із найбільш відомих українських аніматорів є Степан Коваль, який у 2003 році здобув «Срібного ведмедя» на 53-му Берлінському міжнародному фестивалі за свій пластиліновий мультфільм «Йшов трамвай №9», створений на студії «Україмафільм». Цей мультфільм також здобув низку інших нагород на різних конкурсах. Експресивна та гумористична манера, в якій було створено цю анімаційну стрічку, надалі вдало застосовувалася у подальших проєктах Ковалю, таких як «Злидні» (2005 р.) та серіалі «Моя країна — Україна» (2008–2012 рр.). Степан Коваль також самостійно створив та зняв пластиліновий відеокліп на пісню «Щедрик» у 2010 році, яку виконує фронтмен рок-гурту «Воплі Відоплясова» Олег Скрипка. Сьогодні Степан Коваль працює на своїй власній студії «Новаторфільм» [16, с. 33].

Що стосується комерційної анімації, в Україні цим напрямком займається франко-українська студія «Борисфен-Лютес», яка створює серіали та повнометражні стрічки для західного ринку, отримуючи замовлення та

фінансування з-за кордону. Усі ці проєкти реалізуються завдяки таланту українських художників.

В останні десятиліття українське мультиплікаційне кіно зазнало значних змін, стаючи важливою частиною культурної спадщини та самоідентифікації нації. Проте, незважаючи на зростання популярності анімації, українська мультиплікація стикається з багатьма проблемами та викликами, які стримують її розвиток і обмежують потенціал.

Першим та найсерйознішим викликом є нестача фінансування. Багато анімаційних проєктів не отримують достатньої підтримки з боку держави або приватних інвесторів. Бюджети, які виділяються на створення анімаційних фільмів, часто недостатні для забезпечення якісної продукції, що призводить до зниження стандартів анімації, сценарної майстерності та звукового супроводу. Як результат, українські анімаційні серіали і фільми не можуть конкурувати з іноземними аналогами, які мають значно більші ресурси.

По-друге, українські аніматори часто стикаються з браком професійних кадрів. Хоча в країні є багато талановитих художників і аніматорів, відсутність навчальних програм та спеціалізованих курсів у вишах не забезпечує належного підготовленого персоналу. Як наслідок, нові проєкти можуть не відповідати світовим стандартам, що негативно впливає на сприйняття української анімації як цілого.

Ще одним важливим викликом є конкуренція з іноземним контентом. Зарубіжні мультфільми мають величезну популярність серед дітей і підлітків, тому українські анімаційні проєкти часто залишаються в тіні. Більш того, західні анімаційні студії пропонують високоякісний контент з відомими персонажами та захоплюючими історіями, що робить їх особливо привабливими для молодшої аудиторії.

Крім того, недостатня підтримка з боку держави, яка часто ігнорує потреби культурної індустрії, ускладнює ситуацію. На відміну від інших країн, де існують чіткі програми підтримки анімації, в Україні недостатньо

інститутів, які б забезпечували розвиток цієї галузі. Відсутність державних грантів і пільг для аніматорів призводить до того, що багато талантів змушені шукати можливості за кордоном.

Незважаючи на ці проблеми, українське мультиплікаційне кіно має потенціал для розвитку. Сучасні технології, такі як цифрова анімація та можливості онлайн-дистрибуції, відкривають нові горизонти для творчих експериментів і знайомлять українську анімацію з міжнародною аудиторією. Зростаючий інтерес до анімаційних проєктів, що відображають українську культуру, традиції та сучасність, може стати потужним стимулом для розвитку індустрії.

Отже, українське мультиплікаційне кіно стикається з багатьма проблемами і викликами, які потребують термінового вирішення. Фінансування, підготовка кадрів та підтримка з боку держави є ключовими аспектами, які можуть забезпечити розвиток анімації в Україні. Важливо, щоб держава, бізнес і творчі спільноти об'єднали зусилля для створення сприятливих умов для анімаційної індустрії. Тільки так можна буде створити якісний, конкурентоспроможний продукт, що відображає унікальність української культури та її місце на світовій арені.

Услід зауважити, що українське мультиплікаційне кіно має великі перспективи для розвитку в умовах сучасного культурного і технологічного контексту. Незважаючи на існуючі виклики, такі як фінансування, конкуренція з іноземним контентом та недостатня підготовка кадрів, ряд факторів може сприяти його успішному зростанню та поширенню.

1. Зростаючий інтерес до анімації. Завдяки популярності анімаційних фільмів та серіалів у всьому світі, українські аніматори отримують можливість створювати цікаві проєкти, що відповідають сучасним тенденціям. Відзначаючи зростаючий попит на контент для дітей і підлітків, а також дорослу анімацію, можна створювати якісні продукти, які можуть знайти свою аудиторію не лише в Україні, але й за кордоном.

2. Використання новітніх технологій. Сучасні технології анімації, такі як 3D-моделювання, віртуальна реальність і цифрова анімація, відкривають нові можливості для творчих експериментів. Українські студії можуть впроваджувати інноваційні підходи до створення анімації, що дозволить їм створювати оригінальні проекти, які будуть конкурентоспроможними на світовому ринку.

3. Підтримка з боку держави та інвестиції. З метою розвитку мультиплікаційної індустрії українському уряду варто запровадити програми фінансової підтримки, гранти та податкові пільги для аніматорів та студій. Державна підтримка сприятиме залученню інвесторів і розвитку нових проектів, що позитивно вплине на всю індустрію.

4. Розвиток міжнародного співробітництва. Співпраця з іноземними анімаційними студіями та компаніями може допомогти українським аніматорам освоїти нові технології, обмінюватися досвідом і підвищувати якість продукції. Участь у міжнародних фестивалях та конкурсах також сприяє популяризації української анімації за кордоном.

5. Актуальність соціальних тем. В українській анімації можна зосередитися на актуальних соціальних темах, таких як екологічні проблеми, культурна спадщина, гендерна рівність, що може викликати інтерес як серед української, так і міжнародної аудиторії. Створення проектів, що піднімають важливі питання, сприятиме залученню глядачів і покращенню іміджу української анімації.

6. Розвиток онлайн-платформ. Зростання популярності стрімінгових платформ і YouTube відкриває нові можливості для дистрибуції анімаційного контенту. Аніматори можуть самостійно публікувати свої роботи, отримувати зворотний зв'язок від глядачів і створювати спільноти навколо своїх проектів. Це може стимулювати появу нових ідей та форматів.

Отже, українське мультиплікаційне кіно має великі перспективи для подальшого розвитку. Завдяки зростаючому інтересу до анімації, новітнім

технологіям, державній підтримці, міжнародному співробітництву, актуальності соціальних тем та розвитку онлайн-платформ, українські аніматори можуть створювати якісні проекти, що знайдуть свою аудиторію як в Україні, так і за її межами. Головне — це готовність працювати, експериментувати і впроваджувати нові ідеї, щоб забезпечити успіх української анімації у світі.

ВИСНОВКИ

Дослідження українського мультиплікаційного кінематографу в контексті культурологічних аспектів, зосереджене на періоді після здобуття Незалежності, виявило значний вплив анімації на формування національної ідентичності та культурної самосвідомості українського суспільства. Мультиплікаційні фільми стали важливим засобом, через який молоде покоління ознайомлюється з національними традиціями, цінностями та фольклором.

Після 1991 року український мультиплікаційний кінематограф пройшов через етапи відновлення та трансформації. Він не лише намагався повернутися до традицій, що були збережені в радянський період, але й втілює нові ідеї та підходи, відповідно до вимог часу. Аніматори почали звертатися до сучасних тем, що відображають соціальні, економічні та політичні зміни в Україні, включаючи теми національної гордості, соціальної справедливості та культурного багатства.

Одним із ключових аспектів є те, що українська анімація стала важливим елементом у вихованні патріотизму та формуванні національної свідомості. Через різноманітні анімаційні серіали та фільми, молодь отримала можливість доторкнутися до коренів своєї культури, що сприяє не лише розумінню власної ідентичності, а й вихованню поваги до культурного надбання інших народів.

Крім того, дослідження показало, що український мультиплікаційний кінематограф виявився здатним адаптуватися до нових умов, впроваджуючи інноваційні технології та методи створення анімації. Це дозволило українським аніматорам змагатися з міжнародними студіями та представляти свою продукцію на світовій арені. Однак важливо зазначити, що існують

виклики, з якими стикається індустрія, такі як фінансування, конкуренція з іноземними продуктами та потреба в нових формах творчого самовираження.

У підсумку, український мультиплікаційний кінематограф у роки Незалежності став не лише відображенням культурного розвитку країни, а й активним учасником процесу формування національної ідентичності. Він надав можливість українцям відчувати зв'язок зі своєю культурою, що, в свою чергу, сприяло зміцненню соціальної згуртованості та розвитку суспільства в цілому. Подальше дослідження цієї теми може сприяти кращому розумінню ролі анімації в сучасній культурі та її впливу на майбутні покоління.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абетка української анімації: дерево майстрів
<https://medialiteracy.org.ua/wp-content/uploads/2020/06/Istoriya-ukrayinskoyi-animatsiyi.pdf> (дата звернення: 15.09.2024)
2. Баканурський А. Г., Овчиннікова А. П. Сучасний театральнo-драматичний словник. Одеса: Студія «Негоціант», 2007. 304 с.
3. Баран Е. Мультиплакація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства / *European political and law discourse*. Volume 4 issue 3. 2017. С. 134
4. Безклубенко С. Як робиться фільм (види і жанри. Анімаційне кіно / *Питання культурології: Збірник наукових праць КНУКіМ*. 2019. Вип. 25. С. 13—18.
5. Берлач О., Лесик-Бондарук О. Художньо-технологічні особливості створення анімаційних персонажів авторської векторної анімації / *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 34, том 1, 2020. С. 18-25
6. Бендаці Джаннальберто. Історія світової анімації. Книга перша: Від початку до золотої доби. К.: ArtHuss, 2020. 384 с.
7. Борисів П. Українська кіно і медіаіндустрія — рух у ХХІ сторіччя / *Кінолев*. Львів 21— 24 серпня 2008. Міжнародний фестиваль незалежного кіна. С. 15—16.
8. Бородін. Г. Фрагменти з книги Георгія Бородина "Мультфільм в рамці чи підневільна анімація" присвячені Олександрю Татарському / Бородін. Г. — Режим доступу: http://www.pilot-film.com/show_article.php?aid=47(дата звернення: 15.09.2024)

9. Бричанський Артур Олегович Український мультиплікаційний кінематограф як вид мистецтва. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2016/paper/viewFile/505/365> (дата звернення: 15.09.2024)
10. Брюховецька Л., Канівець Т. Українська анімація. Збірник статей. К.: Фенікс, 2020. 264 с.
11. Види анімації (мальована 2D, лялькова / як підвид пластилінова, комп'ютерна 3D, аніме, технологія capture in motion (охоплення руху в 3D), пісочна URL: <https://lms.e-school.net.ua/assets/courseware/v1/dd97e3f1cc880e27b2fe4999cc4e62f4/asset-v1:UIED+Art-NUSH-5-> (дата звернення: 15.09.2024)
12. Гаврик М. Ю. Педагогічні умови формування у старших дошкільників уявлень про здоров'я засобами творів мультиплікації. – Кваліфікаційна робота. Ніжин, 2022. 92 с.
13. День в історії – народився творець мультфільмів «Як козаки...» В. Дахно URL: https://galinfo.com.ua/news/den_v_istorii_narodyvsya_tvorets_multfilmiv_yak_k_ozaky_v_dahno_253972.html (дата звернення: 15.09.2024)
14. Едуард Ілліч Кирич. «Енеїда» – це порівняння українців із древнім народом. Розмовляла Л. Іволга. <https://ivolga-lilia.livejournal.com/287.html#comments>
15. Євсєєв О. С. Комп'ютерна анімація : навчальний посібник для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа». Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014.152 с.
16. Іволга Л. В. Історично-культурні передумови розвитку української анімації та естетичні критерії художнього пошуку. URL: <http://nauka.zinet.info/21/ivolga.php> (дата звернення: 15.09.2024)

17. Іволга Л. В. Взаємодія комп'ютерних технологій та художньої творчості в українській аніматографії. Теорія та практика дизайну : зб. наук. праць. Київ : «Комп'ютерпрес». 2014. Випуск 5. С. 45–67
18. Інтеграція фізичної і духовної рекреації молоді в процесі соціально-педагогічної анімації. URL: <https://www.sportpedagogy.org.ua/html/journal/2013-04/13mnacea.pdf> (дата звернення: 15.09.2024)
19. Історія української анімації/ UR://ukraine.ui.ua/ua/teatr-kino/istoriya-ukrainskoj-animatsyi (дата звернення: 15.09.2024)
20. З чого починалась українська анімація. URL: <https://amnesia.in.ua/animation>
21. Зубавіна І. Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті . Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучасного мистец. К. : Фенікс, 2007. 292,
22. Казки проти пропаганди. Десять перших мультфільмів українського кіно <https://life.nv.ua/ukr/art/desyat-pershih-multfilmiv-ukrajinskogo-kino-50156931.html> (дата звернення: 15.09.2024)
23. Канівець А. «Радянські мультики» чи національна школа: то чия українська анімація? <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/977fa2e7-351f-4e52-8914-73e15e5e82aa/content>(дата звернення: 15.09.2024)
24. Капельгородська, Н. Сучасний дитячий фільм. К. : Мистецтво, 2015. 106 с.
25. Кващук О.В. Сприймання дітьми молодшого шкільного віку телевізійної інформації агресивно насильницького змісту / *Наукові записки. Острог*, 2010. Вип. 14: *Актуальні проблеми когнітивної психології*. С. 158—166.

26. Колодко А. Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва / *Народознавчі зошити*. № 5 (119), 2017. С. 1027-1034
27. Коротка історія анімації URL: <https://it-science.com.ua/posts/908/> (дата звернення: 15.09.2024)
28. Крижанівський Б.М. Мальоване кіно України. К. : Мистецтво, 2018. — 152 с.
29. Крижанівський Б.М. Мистецтво мультиплікації / Б.М. Крижанівський. К., 1981. 145 с.
30. Криштопа М. Анімація як інструмент радянської політичної пропаганди та форма збереження української культури та мови. Наук. вид. «Етнічна історія народів Європи». Вип. 62. Київ, 2020. С. 150-156
31. Мараховська К. Генеза та стан анімації в сучасній культурі / *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 33/2019. С. 148-156
32. Мараховська К. Д. Феномен української анімації: історичний контекст. Наук. зап. Міжнар. гуманіт. ун-ту. Вип. 31. Одеса, 2019. С. 157-160
33. Марінетті Філіппо Томмазо. Маніфест футуризму / *Український журнал іноземної літератури «Всесвіт»*. № 9–10. 2017. С. 112–115. URL:
34. Мельник В., Осадча Л. Українська анімація вуфку 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів / *Культурологічний альманах*. Вип. 3, 2023. С. 290-296
35. Миславський В. Н. Українське кіномистецтво 20-х років ХХ ст.: організаційнотворчі трансформації. — https://ic.ac.kharkov.ua/nauk_rob/specrada/specrada/old_2019/Myslavskiy/disMyslavskiy.pdf (дата звернення: 15.09.2024)
36. Музичний кіноперформанс «Коло Дзиги. Мультагітпром». URL: <https://dovzhenkocentre.org/event/kolo-dzi-i-multag-trop> (дата звернення: 15.09.2024)

37. Мультфільм «Мавка. Лісова пісня» зібрав у прокаті \$20 млн. Forbes.ua. Веб-сайт <https://forbes.ua/news/multifilm-mavka-lisova-pisnya-u-svitovomu-prokat-zarobiv-157-mln-16112023-1730>
38. Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика) : автореф. дис. ... на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07 «Дизайн» ; ХДАДМ. Харків, 2017. 20 с.«Пес Патрон», фінансування, український дубляж: як живе сучасна українська анімація. Веб-сайт <http://youtu.be/6HMabPOfQ9w>
39. «Радянські мультики» і радянська цензура в підрадянській Україні <https://kilok.art/2022/09/10/3377/> (дата звернення: 15.09.2024)
40. Скичко Ольга. 90 років української анімації. URL: <http://tsn.ua/special-projects/animation/> (дата звернення: 15.09.2024)
41. Скляренко Г. Українське мистецтво другої половини ХХ століття: регіональні проблеми і загальний контекст (частина перша) / *Студії мистецтвознавчі*. К.: ІМФЕ НАН України, 2009. № 1(25). С. 67-72
42. Сташук О., Сташук М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України / *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. Випуск 46/202. С. 159-166
43. Ткачук Л. Діагностика моральної поведінки старших дошкільників засобами українських мультиплікаційних фільмів. Збірник наукових статей студентів спеціальності «Дошкільна освіта» / за заг. ред. проф. О. Л. Кононко. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2019. С. 269-276.
44. Українська анімація. «Ескімоска» реж. Е. Шапараєв / HANZHONKOVFILM, 2012 р. URL: [/www.ukranimation.blogspot.com](http://www.ukranimation.blogspot.com). (дата звернення: 15.09.2024)
45. Українські мальовані історії. URL: <https://vsiknygy.net.ua/neformat/20669/> (дата звернення: 15.09.2024)

46. Українська радянська анімація 1960-1980-х років у тоталітарному режимі . URL: <http://uaanimateka.blogspot.com/2014/10/1960-1980.html> (дата звернення: 15.09.2024)
47. У столиці розпочався міжнародний фестиваль анімації LINOLEUM: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/102423/>(дата звернення: 15.09.2024)
48. У японських кінотеатрах покажуть український мультфільм «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила». Mediasat. Веб-сайт <https://mediasat.info/uk/2023/08/07/u-yaponskyh-kinoteatrah-pokazhutukrayinskyj-multfilm-vykradena-prynczesa-ruslan-i-lyudmyla>
49. Художня культура 10 клас URL: <http://subject.com.ua/textbook/art/10klas/index.html> (дата звернення: 15.09.2024)
50. Шупик О. Українська анімація / *Нариси з історії кіномистецтва України* // Акад. мистецтв України, Ін-т пробл. сучас. мистецтва . К. : Інтертехнологія, 2016. С. 371-485.
51. Шупик, О.Б. Фільми для дітей і підлітків (ідейно-виховна та естетична функція) / О.Б. Шупик. К. : Наукова думка, 1987. 152 с.
52. Фестиваль актуального мистецтва Mykolaiv ART Week: CONNECT Веб-сайт <https://connect.myart.org.ua>(дата звернення: 15.09.2024)
53. Юлій Швець Класик української анімації <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/74e5c6fe-d19d-4a9b-8c05-e4d1206c69de/content> (дата звернення: 15.09.2024)
54. Як виглядали одні з перших анімацій. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/yak-vyhlyadaly-odni-z-pershykh-animatsiy> (дата звернення: 15.09.2024)
55. 8 знакових мультфільмів української анімації. Еволюція від 1960 до 2016. Веб сайт https://espresso.tv/article/2017/10/28/evolyuciya_ukrayinskoyi_animaciyi_8_znakovykh_multfilmiv(дата звернення: 15.09.2024)

56. Bandura A. Influence of models reinforcement? contingencies on the acquisition of imitative responses / *Journal of personality and Social Psychology*. № 1. С. 589–595.
57. Budnyk O. Educational Model of a Modern Student: European Scope / O. Budnyk // *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. Scientific Edition : Series of Social and Human Sciences*. Vol. 3, No. 2-3. 2016. P. 9-14 (дата звернення: 15.09.2024)
58. Chaplin. C. My autobiography. London: Penguin Classics, 2003. 512 p.
59. Daisuke Miyao. Before anime : animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. *Japan Forum*. Vol. 14, 2020. Pp. 191–209. <https://doi.org/10.1080/09555800220136356> (дата звернення: 15.09.2024)
60. F. Thomas and O. Johnston. *The illusion of life: Disney Animation*, Disney Editions; Revised, Subsequent edition, 1995. 576 p.
61. MAVKA the forest song. Повнометражний анімаційний фільм Мавка. Веб-сайт <https://mavka.ua>(дата звернення: 15.09.2024)
62. Pierson Ryan. *Journal of Cinema and Media Studies*. Volume 62, Issue 2, 2023. pp. 123–143. URL: <https://muse.jhu.edu/pub/349/article/879171/pdf>(дата звернення: 15.09.2024)
63. Renoir J. My life and my films. New York: Atheneum, 1974. 320 p.

ДОДАТКИ



Фото 1. В'ячеслав Левандовський



Мал. 2. Кадр з фільму «Солом'яний бичок»



Мал. 3. Кадр із фільму «Пригоди Перця»



Мал. 4. Головний герой фільму «Микита Кожум'яка»



Мал. 5. Кадр фільму «Маруся Богуславка»



Фото 6. Володимир Дахно



Мал.7. Кадр із фільму «Енеїда»

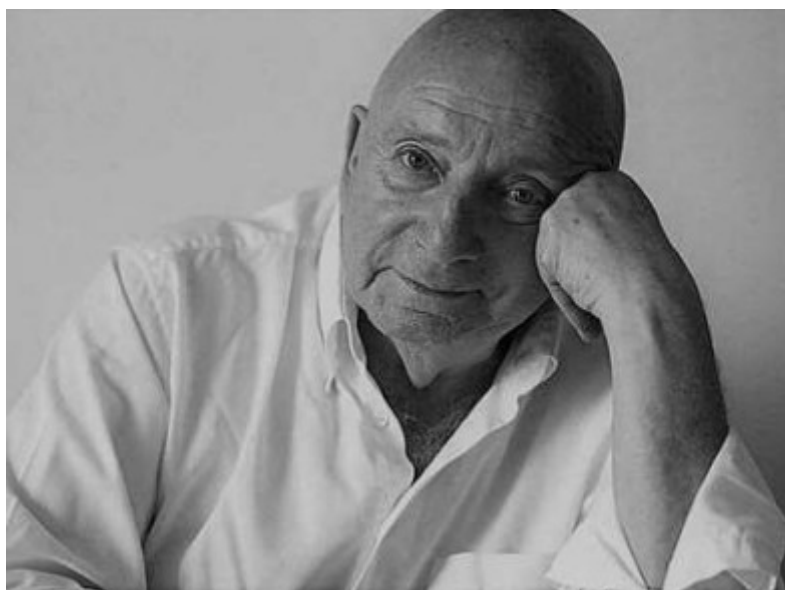


Фото 8. Давид Черкаський