

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ
УКРАЇНИ**

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

УДК 791.229:791.3

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**ЧАРІВНА КАЗКА І ФОЛЬКЛОРНІ ТРАДИЦІЇ В СУЧАСНОМУ
УКРАЇНСЬКОМУ АНІМАЦІЙНОМУ КІНО**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
другий (магістерський) рівень вищої освіти

Ступінь: магістр

Обідченко Костянтин Миколайович

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства

Черкасова Наталія Олександрівна

старший викладач кафедри телебачення ХДАК

Рецензент:

Кандидат мистецтвознавства, доцент

Сухорукова Людмила Андріївна

Харківської державної академії дизайну і мистецтв

Завідувач кафедри аудіовізуального мистецтва

Харків- 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО - МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1 Історіографія проблеми. Джерельна база дослідження	10
1.2 Методологія дослідження.....	16
Висновки до розділу 1.....	20
РОЗДІЛ 2. ОСНОВНІ СКЛАДОВІ ПОНЯТТЯ «УКРАЇНСЬКА КАЗКА» ТА «УКРАЇНСЬКІ ТРАДИЦІЇ»	
2.1 Поняття казки в українській культурі.....	22
2.2 Особливості українських традицій.....	29
2.3 Народне мистецтво України.....	34
Висновки до розділу 2	37
РОЗДІЛ 3. УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ. ВПЛИВ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ НА МУЛЬТИПЛІКАЦІЮ	
3.1 Історія виникнення та розвитку анімаційного кіно.....	38
3.2 Проблематика розвитку сучасного українського анімаційного кіно.....	53
3.3. Вплив українських традицій та казок на сучасне українське анімаційне кіно.....	56
Висновки до розділу 3	62
ВИСНОВКИ	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	66
ДОДАТКИ	73

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. Одним із найпоширеніших видів сучасної аудіовізуальної культури постає анімаційне кіно.

«Ескімоска» (2012р.), «Пригоди Котигорошка та його друзів» (2013р.), «Бабай» (2014р.), «Микита Кожум'яка» (2016р.) – і це, далеко не повний список українських анімаційних фільмів та серіалів, які вийшли на екрани за останні десять років. Важливу роль в житті дітей, а в сучасному світі і дорослих, грають мультфільми. Вони несуть виховну, пізнавальну і розвиваючу функції. Анімаційне кіно може впливати на формування думки дитини про світогляд, відношення дитини до рідної культури та країни, її розуміння поняття патріотизму та ідентифікація себе, як громадянина тієї чи іншої країни.

За останній час та з останнього перепису населення України 2001 року кількість людей, яка ідентифікує себе, як українці значно зросла.

«Так відбувається зміна ідентичності. В Україні відбулося дві хвили, коли відбулося скорочення кількості росіян і збільшення кількості українців. Перша - після отримання незалежності України і друга - після 2013-2014 років. Ми побачили це за відповідями людей. Тому що це зміна ідентичності, ідентифікація більшою мірою у людей, які мешкають в Україні, які народилися в Україні, які люблять Україну, навіть, якщо вони за походженням росіяни, наприклад, батьки є росіянами, або з громадянством російським, вони все одно себе називають українцями» [52]. Голова Українського інституту соціальних досліджень ім. Олександра Яременка Ольга Балакірєва.

З моменту появи мультиплікації, пройшло більше століття. Мультиплікаційні технології зазнали значних змін. В даний час існують

безліч різних мультфільмів, які мають свою аудиторію. З'явилося багато жанрів, нових героїв, сюжетів. При цьому, на думку різних фахівців (Головченко О. В., Корбут О. К., Ватрін М. В.), не кожен мультфільм має позитивний вплив на розвиток дитини. Звичайно, різні фахівці (психологи, педагоги) відзначають, що мультфільми можуть приносити як користь, так і шкоду, а також відзначають, що перегляд мультфільму повинен бути строго, фіксуватися за часом.

Розвиток і становлення особистості кожної людини починається з раннього дитинства. Одним з основних засобів впливу на розвиток і становлення особистості людини є мультиплікаційний фільм.

Зараз постає необхідність звертатися до першоджерела, а саме до українських традицій та казок. Які пронесли в собі самотність українського народу, ті вірування та те життя яким жили наші українські предки. Для того щоб сформувати українську сучасну самотність.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Магістерська робота виконана відповідно до комплексної науково-дослідної програми Харківської державної академії культури «Вітчизняна та світова культура: історико-теоретичні аспекти» (Державний реєстраційний № 0109U000511), згідно з планом наукових досліджень ХДАК на 2016-2020 рр., затвердженим ученою радою ХДАК (протокол №3 від 28.10.2016 р.) і є складовою загальної теми «Проблеми історії та теорії культури». Магістерська робота також відповідає загальному науковому напрямку факультету кіно-, телемистецтва ХДАК: «Аудіовізуальне мистецтво та комунікативні стратегії в контексті сучасної культури».

Мета і завдання дослідження. *Мета* магістерської роботи полягає у мистецтвознавчому і культурологічному аналізі українського сучасного анімаційного кіно та запозичення сюжетних елементів в українських традиціях та казках.

Для реалізації та досягнення зазначеної мети магістерської роботи необхідне вирішення наступних наукових завдань:

- виявити стан досліджуваної проблеми;
- сформулювати методологічний інструментарій дослідження;
- дослідити та конкретизувати термінологічну систему сучасної анімаційної кінематографії у науковому дискурсі;
- дослідити та охарактеризувати специфіку впливу українських традицій та казок на сучасне українське анімаційне кіно;
- виявити особливості українських казок та традицій;
- дослідити, як українські традиції та казки трансформуються в сюжетах українського сучасного анімаційного кіно;
- виявити основні елементи традицій в українській анімації;
- проаналізувати режесерські, сценарні та дизайнерські інструментарії реалізації українських традицій та казок в сучасному анімаційному кіно;

Об'єкт дослідження – явище українських традицій та чарівної казки в сучасному українському анімаційному кіно.

Предмет дослідження – смисли, зміст, структура та технології втілення українських традицій та казок в анімаційному кінематографі.

Методи дослідження.

Методологічною основою дослідження є комплекс наукових підходів і методів, застосування яких уможливило уникнути фрагментарності щодо вивчення зазначеної проблеми. Застосування *мистецтвознавчого та культурологічного підходу* дозволили розкрити сутність та особливості українських традицій та казок в сучасному українському анімаційному кіно.

На культурологічному рівні в роботі досліджується явище українських традицій та казок в сучасній культурі, аналізуються

культурні та соціальні чинники появи необхідності використання цих українських особливостей в сучасному анімаційному кіно.

У дослідженні використані наступні загальнонаукові методи аналізу:

- *метод системного аналізу* - для формування уявлення про українські традиції та чарівні казки українського народу;
- *метод порівняльного аналізу* - для порівняння впливу українських традицій та казок на різні види мистецтва;
- *мтермінологічного аналізу* - для формування понятійного апарату дослідження був використаний;
- *метод герменевтичного аналізу* - для художньої інтерпретації українських традицій та козок у сучасному анімаційному кіно було використано;
- *метод текстуального аналізу* був застосований для встановлення специфічних ознак у анімаційному кінематографі, аби виявити образно-символічні змісти та режисерські, сценарні та дизайнерські стратегії побудови анімаційно-художньої розповіді;

Спеціальні методи аналізу були використані при дослідженні сучасного анімаційного кіно:

- *метод морфологічного аналізу* дозволив виявити морфологію сучасної анімаційної кіноматографії та її новітні жанрові утворення;
- *метод образно-стилістичного аналізу* дозволив дослідити зазначені художні особливості зазначеного жанру;
- *метод аналізу візуального матеріалу* був застосований при роботі з конкретною фільмографією з зазначеної проблеми.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у тому, що магістерська робота з позицій культурології та мистецтвознавства є першим комплексним дослідженням сучасного українського

анімаційного кінематографу з точки зору українських традицій та казок.
В магістерській роботі

Уперше:

- комплексно досліджено специфіку, структуру та особливості впливу українських казок та чарівної казки на сучасне українське анімаційне кіно;
- здійснено аналіз сучасних українських анімаційних творів з призми українських традицій та казок;
- здійснено комплексне обґрунтування художніх особливостей впливу традицій та казок на сучасне українське анімаційне кіно.

Набуло подальшого розвитку:

- дослідження сучасної анімаційної мультиплікації;
- дослідження морфологічної системи сучасного аудіовізуального мистецтва;
- визначення умов впливу українських традицій на сучасну українську анімацію.

Практичне значення отриманих результатів в тому, що вперше на рівні магістерської роботи зібрано та проаналізовано вплив українських традицій та чарівних казок на анімаційне кіно, для визначення української самобутності.

Отримані матеріали можуть бути використані у навчальному процесі під час розробки навчальних посібників, у подальших наукових дослідженнях; при розробці окремих тем у навчальних дисциплінах з аудіовізуального мистецтва та культурології. Наукові результати можуть вдосконалити зміст та структуру дисциплін «Аудіовізуальне мистецтво в сучасній культурі», «Цифрове телебачення і медіа-комунікації: сучасні дискурсивні практики», «Аудіовізуальна культура», «Анімація, та її особливості», «Анімаційне кіно в сучасному дискурсі» та інших.

Структура магістерської роботи зумовлена поставленими метою та завданнями. Робота містить вступ, чотири розділи, висновки, список використаних джерел, літератури та додатки. Загальний обсяг магістерської – 79 сторінок. Основний зміст вкладено на 72 сторінках. Список використаної літератури містить 77 джерел.

Хронологічні рамки дослідження зумовленні зростанням піднесення української самобутності. Та всіляку пропаганду української едентичності. Культура та мистецтво завжди мали великий вплив на формування людської особистості, відношення людей до окремих речей, своєї країни, формування особистих принципів. Український анімаційний кінематограф ще за радянських часів був однією з найпотужніших шкіл та продюсерів СРСР. Київська, Одеська кінофабрики показали світові велику кількість анімаційних мультсеріалів «Пригоди капітана Врунгеля» 1976-1979 роки, «Жив був пес» 1982 рік, «Козаки» 1967-1995 роки, «острів скарбів» 1986,1988 роки та ін. на той час про українсько-радянську анімацію знали та дивилися всі. Але після розвалу радянського союзу українська анімація впала в кризу. Нестача фінансування, проблема становлення державності, брак кадрів вплинуло негативно на формування та виробництво українських мультфільмів.

Але після важких часів України з 2012 років, все більше і більше видатних діячів культури почали звертатися до українських традицій, історії, казок. Аніматори теж не стали винятком. За останні роки з'являються все більше мультфільмів та мультсеріалів українського виробництва. Держава починає надавати гранти талановитим режисерам, все більше на підценгах з'являється ідеї і історії для анімаційної реалізації, українські анімаційні фестивалі демонструють велику перспективу для української анімації (LINOLEUM, КРОК, MultGov та ін)

Тим самим інтерес до сучасної української анімації безуперечний. Але комплексного дослідження української сучасної анімації, впливу української культури та традицій, реалізації українських елементів в анімаційному кінематографі не проводилося.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО - МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Історіографія проблеми. Джерельна база.

Література з актуальних питань розвитку, специфіки виразних засобів анімації нечисленна. Загалом в літературі більша увага зосереджена на специфіці мультиплікації, існуючих видах, жанрово-тематичному розмаїттю і різним художнім напрямками.

Проводячи аналіз видів і різноманітності анімаційних технологій, можна звернутися до робіт, присвяченим технікам їх опису. Наприклад, роботи А. Птушкова, присвячені лялькової і тривимірній анімації. Вони не носять аналітичний характер, хоча дають розуміння техніки лялькової анімації. Схожу інформацію можна знайти в роботах Смолянова, А. Карановіча, а також у зарубіжних авторів, таких як Дж. Халас і Р. Манвел, Бр. Холман, П. Лорд і Б. Саблей. У роботов Дж. Халаса і Г. Уайтекера, К. Бартона, А. Сазонова, Е. Гамбурга, Л. Кремера, І. Ваню, К. Лейборна, Е. Латца, Пр. Браера, Р. Інглера, М. Фюрнісса. У цих роботах міститься матеріал з техніки двомірної анімації, послідовного опису кожного з технологічних етапів.

Можна сказати, що автори цих робіт приділяють велику увагу визначенню анімаційної умовності, закономірностям, за якими існує зображення, неповторним образам анімаційного мистецтва.

Теоретико-методологічним підставою даного дослідження послужили наукові праці з філософії та теорії мистецтва, психології мистецтва, режисури і анімації, основними положеннями яких є:

- розуміння твору мистецтва як духовно-творчої та смислової цілісності (Г.П. Вижлецов, М.С. Каган, С.Т. Махліна, Г.А. Орлов, В.М. Розін, М. Хайдеггер, Т.Є. Шехтер, К. Г. Юнг та ін.);

- соціально-психологічне дослідження і обґрунтування процесів художнього сприйняття (Р. Арнхейм, Л.С. Виготський, Л.Я. Дорфман, Я.Б. Іоскевіч, О.А. Кривцун, Д.А. Леонт'єв);

- еволюція образних засобів як процес становлення екранних мистецтв (Ж. Дельоз, З. Кракауер, Ю. М. Лотман, К. Метц, Д. Паркінсон, Ж. Садуль);

- взаємодія техніки та мистецтва як невід'ємна частина сучасної екранної культури (В. Беньямін, Н.І. Дворко, І.І. Іоффе, Я.Б. Іоскевіч, В.І. Михалкович, К.Е. Разлогов);

- засоби виразності анімаційного мистецтва як особливість створення художнього твору або як спосіб творчої самореалізації (С.В. Асеніна, Н.Г. Кривуля, А.М. Орлов, В. Ф. Познін, С.М. Ейзенштейн);

- анімація як сфера творчої професійної діяльності (М. Грюнінг, У. Дісней, І.П. Іванов-Вано, Н. МакЛарен, С. МакФарлен, Ю.Б. Норштейн, М.Б. Тумеля, Ф.С. Хитрук).

- українська анімація (Юткевіч С.І., Кино — это правда 24 кадра в секунду, Колодко А., Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва, Крижанівський Б.М., Мальоване кіно України)

Наукові праці, присвячені анімації в період з моменту зародження до теперішнього часу, можна розділити, на нашу думку, на три основні категорії:

- дослідження, що стосуються специфіки екранної культури і мистецтва ХХ століття (А. Базен, Е.А. Гамбург, Ж. Дельоз, З. Кракауер, Ю.М. Лотман, М.С. Каган, С.Т. Махліна, Т. Е. Шехтер, НА Хренов, С.М. Ейзенштейн і мн. інші);

- наукові роботи, що зачіпають конкретні аспекти створення анімаційних творів: пояснення базових принципів «одухотворення» образів, особливості створення анімаційних персонажів, принципи анімаційного художнього руху. (Д. Бабіченко, Д. Вукотич, Н.І. Дворко, Н. Мак-Ларен, В.Ф. Познін, А.Лі. Птушко, Є.Я. Сивоконь, М.М. Цеханоіській, І.І. Югай та ін.);

-науково-методичні роботи, які висвітлюють питання створення ефекту руху неживих об'єктів, огляд існуючих анімаційних технік і особливості роботи художника-аніматора (П. Блер, Р. Вилліамс, Ж. Дитч, Ч. Джонс, У. Дісней, І.П. Іванов -Вань, Д. Халас, Г. Уайтекер і ін.).

Статус виду мистецтва анімація придбала на рубежі ХХ-ХХІ століть. Саме в цей період були випущені найбільш значущі монографічні наукові праці практиків вітчизняної анімації: «Професія-аніматор» [2], Ф.С. Хитрука, «Сніг на траві» Ю.Б. Норштейна [3], «Анатомія і створення образу персонажа в анімаційному фільмі" Г.Г. Смолянова [4]. Заслужують належної уваги роботи А.М. Орлова («Аніматорграф і його Аніма», «Віртуальна реальність», «Духи комп'ютерної анімації») [5-7], де вперше розглядався аспект художнього впливу комп'ютерної графіки на анімаційну образність.

Починаючи з середини 1990-х років, з'являються дисертаційні дослідження, що зачіпають такі аспекти анімаційного мистецтва:

- образне мислення, комп'ютерна графіка та анімація в системі освіти (Петрова Н.П. Розробка освітньої технології «Комп'ютерна графіка та анімація як засіб медіаосвіти»);

- зв'язок анімаційного кіно з образотворчим мистецтвом (Бенімана Б. Естетична взаємодія анімації і мистецтва);

- обґрунтування практичної необхідності поєднання ігрового кіно і анімації, проблеми використання новітніх технологій в сучасному

кінематографі (Хана М.Р. Анімація і сучасне ігрове кіно. До проблеми використання новітніх комп'ютерних технологій);

- традиційна образність і комп'ютерні технології в анімації (Солтані С.Х. Традиції національної культури і сучасні комп'ютерні технології в анімаційному мистецтві (на матеріалі кінематографа Ірану і Росії);

- художня виразність звуку в анімації, звукові ефекти в анімації (Гвон Г.Г. Художньо-естетична специфіка звуку в анімації);

- візуалізація основних принципів постмодернізму в анімації (Єрмілова Г.І. Постмодернізм і втілення його основних принципів в сучасній анімації);

- генезис анімації і видовищні форми мистецтва; трансформація художніх моделей і основні тенденції розвитку анімації в ХХ столітті (Кривуля Н.Г. Еволюція художніх моделей в процесі розвитку світових Аніматорграф);

- естетико-психологічний аспект сприйняття аудіовізуальної інформації, організація екранного простору і часу, вплив сучасних технологій на формування нової аудіовізуальної естетики (Познін В.Ф. Виразні засоби екранних мистецтв: естетичний і технологічний аспекти);

- художньо-естетичні особливості цифрового комп'ютерного мистецтва, цифрове мистецтво в системі образотворчого мистецтва (Єрохін С.В. Естетика цифрового комп'ютерного образотворчого мистецтва).

Дані роботи з'явилися визначальним фактором для вивчення актуальних аспектів мистецтва анімації і послужили практичним матеріалом для цього дослідження.

Розвиток комп'ютерних систем безпосередньо вплинув на появу нових способів створення анімаційних творів. Дослідник А.М. Орлов відзначає, що з виходом на екрани перших комп'ютерних анімаційних фільмів анімація перейшла на новий щабель художньо-технічного

розвитку. Це вплинуло на ряд характерних властивостей: більш стислі виробничі терміни, високий рівень фінальної якості анімаційного продукту, нові способи трансляції творів, більш ефективні, з точки зору впливу на глядацьку свідомість, і нові, недосліджені художні образні засоби. Перераховані моменти, в свою чергу, вплинули на поширення технічних і художніх аспектів анімаційного мистецтва на інші галузі культури і мистецтва.

Аналізу особливостей симбіозу видів мистецтв, що також беруть участь в створенні подібних творів комп'ютерних технологій, присвячений ряд новітніх досліджень: Дворко Н.І. Режисура мультимедіа: генезис, специфіка, естетичні принципи; Монети В.М. Виразні можливості комп'ютерних технологій у творчості художника екранних мистецтв; Разлогов К.Е. Нові аудіовізуальні технології; Теракоп'ян М.Л. Вплив комп'ютерних технологій на сучасний кінопроцес. Слід зазначити, що у роботах даних авторів основна увага приділяється конкретним особливостям цифрової та екранної культури, що розглядає анімацію в ключі однієї з областей застосування комп'ютерних технологій.

В даний час опубліковано лише одна наукова праця, присвячена анімаційному мистецтву (Кривуля Н.Г. Еволюція художніх моделей в процесі розвитку світових аніматографій), тому виникає необхідність проводити подальші фундаментальні дослідження в даній області для створення найбільш повної наукової теоретичної бази, оскільки ряд таких аспектів, як вивчення новітньої анімаційної термінології, еволюції засобів художньої виразності анімації, залишається неосвітленим в науковій літературі.

Сучасне мультиплікаційне кіно повинно складатися не тільки на ґрунті своєї культурної спадщини, а й більш глибокого усвідомлення специфіки самого мистецтва, його найбагатших виразних можливостей.

Освоїти специфіку мистецтва - означає підвищити художню майстерність. Освоїти національне в мистецтві - значить наслідувати кращі традиції. Ці завдання як би доповнюють один одного. Поряд з цим необхідно постійно освоювати художній досвід і досягнення інших національних культур і, особливо, мистецтва мультиплікації.

Використовуючи в якості теоретичної основи все вищеназване, спираючись на існуючі дослідження, дана робота повинна внести свій вклад в науку про сучасне анімаційне мистецтво України.

1.2 Методологія дослідження

З огляду на міждисциплінарного характеру поставлених завдань у дослідженні використовувався комплексний метод сучасного мистецтвознавства, що включає в себе аналітичний, культурно-історичний, типологічний методи аналізу процесів творчої діяльності авторів анімаційних творів, метод порівняльного аналізу анімаційних творів, що сприяло опису та осмислення еволюції засобів художньої виразності анімації. Використовувалися також методи спостереження і аналізу, які застосовувалися в процесі створення автором власних анімаційних творів.

На культурологічному рівні в роботі досліджується явище сучасного українського мультфільму в сучасній українській культурі, аналізуються культурні та соціальні чинники появи цього феномену. Необхідність появи самобутніх українських анімаційних творів.

На мистецтвознавчому рівні популяризація української анімація, як явище не отримав всебічного огляду у сучасному науковому дискурсі.

Складність об'єкту та предмету дослідження вимагає інтегрального наукового інструментарію дослідження. За підставою висунутих завдань, які були встановлені, було обрано наступний методологічний інструментарій.

- метод системного аналізу - для формування уявлення про поняття українських традицій та казок в сучасному українському анімаційному кінематографі;
- метод семіотичного аналізу - дослідження анімації, як знакової системи, аби виявити його мову.
- метод порівняльного аналізу - для порівняння різноманітних традицій та казок народної української творчості з

інтерпретованими елементами цієї творчості українськими режисерами в своїх анімаційних творах.

- для формування понятійного апарату дослідження був використаний метод термінологічного аналізу;
- для художньої інтерпретації українських традицій та казок у сучасній українській анімації було використано метод герменевтичного аналізу.
- метод текстуального аналізу був застосований для встановлення специфічних ознак в мультиплікаційних творах, аби виявити образно-символічні змісти та режисерські та звукорежисерські стратегії побудови анімаційних фільмів.

Спеціальні методи аналізу були використані при дослідженні впливу українських казок на традицій на українську сучасну анімацію :

- метод морфологічного аналізу дозволив виявити морфологію сучасної анімації;
- метод образно-стилістичного аналізу дозволив дослідити зазначені художні особливості зазначеного жанру;
- метод аналізу візуального матеріалу був застосований при роботі з конкретною анімаційною фільмографією з зазначеної проблеми.

У роботі використовується метод Ріка Олтмена синтаксисо-семантичного аналізу, він зміг допомогти проаналізувати зазначену мультиплікацію, виявити не тільки наративні особливості, а й властивості, притаманні власне кінематографу. Робота полягає в аналізі мультиплікації через складові синтаксичні та семантичні, де синтаксис - це базові риси, притаманні всім анімаційним фільмам, а семантика – це змінний набір рис.

Сам Рік Олтмен вивів по п'ять рис в кожному з рівнів, в якому:

Семантичний рівень:

- Формат;
- Довжина;
- Персонажі;
- Гра акторів;
- Саундтрек.

Синтаксичний рівень:

- Стратегія;
- Пара і розповідь;
- Музика і розповідь;
- Розповідь і музичний номер;
- Зображення і звуковий ряд [71].

Анімаційний фільм, як витвір мистецтва та художня форма завжди має основу, тобто ідею та мету, яку повинен зрозуміти кожен хто дивиться анімаційний твір. Отже, у такому разі фільм глядачу щось повідомляє та розповідає, а отже в ньому можна виділити зміст (ідею) та абстрактну систему, яка дозволяє акт комунікації. Під абстрактною системою ми розуміємо набір унікальних ознак, притаманних українським традиціям в сучасному українському кінематографі (морфологічні ознаки, типологію, естетику та ін.) або мову.

Наш аналіз базується на знаходженні та інтерпретації українських традицій, народних елементів в сучасній українській анімації, відокремленню смислів та вивченню їх впливу на глядача та на саму розповідь закладену в анімаційному творі.

Отже, сутність культурологічного дослідження полягає у структурно-функціональному підході до аналізу сценарних ходів в анімаційних кінофільмів та серіалів, яка мають літературну першооснову.

Методи мистецтвознавства дозволили всебічно проаналізувати ознаки предмету з точки зору наповнення літературного та аудіовізуального простору.

Визначаючи морфологічні основи українських традицій та казок в сучасному українському кінематографі доречним буде застосувати методу інтерпретації твору. Такий метод направлений на аналіз твору в контексті логічних зв'язків художньо-естетичної діяльності і культури.

Отже, для вивчення об'єкту та предмету дослідження на основі культурологічного та мистецтвознавчого підходів було застосовано загально-наукові методи дослідження та спеціальні.

Матеріалом дослідження послужили твори сучасного українського анімаційного мистецтва: «Ескімоска» (2012р.), «Пригоди Котигорошка та його друзів» (2013р.), «Бабай» (2014р.), «Микита Кожум'яка» (2016р.), «Викрадена принцеса» (2019р.), «Мавка. Лісова пісня», «Козаки та футбол» та ін.

Висновки до розділу 1.

Дослідження історіографії та термінологічного апарату роботи дає підставу стверджувати, що в сучасному мистецтвознавстві існує нестача узагальнюючих досліджень з естетики анімаційного кіно. А тако ж українського анімаційного кінематографу та впливу української культури на мультиплікацію зокрема.

Тематика наукової роботи зумовила розподіл джерельної бази дослідження на декілька груп, фундаментом яких стали загальнотеоретичні наукові твори з історії та теорії аудіовізуальної культури, анімаційного кіномистецтва, кінематографа та його жанрів та видів.

Об'єкт та предмет дослідження обумовив його методологічний інструментарій. Завдяки культурологічному підходу проведено загальний аналіз предмету дослідження. Відбувся аналіз особливостей української культури та традицій, які мають безумавний вплив на формування концепцій українського анімаційного кінематографу.

Проаналізовано твори та роботи науковців, які вивчали українську анімацію, її розвиток, становлення, вплив та формування як сомобутньої віхи в анімаційному мистецтві.

Відзначені твори, які мають безпосередній вплив на наукові надбання української анімації та формування розуміння про анімацію в цілому.

Приведені загальні положення та статті в яких розкривається суть створення світової анімації, її вплив та формування. Та безпосередній вплив на формування української анімації.

Роботи Ю.Б. Норштейна, Г.Г. Смолянова та ін., які розглядають питання першооснов анімації, з точки зору художнього мистецтва,

походження її образності, метафоричності, способи перенесення словесних конструкцій у візуальні.

А також українських науковців які мали великий вплив на вивчення формування української анімації в цілому.

РОЗДІЛ 2.

ОСНОВНІ СКЛАДОВІ ПОНЯТТЯ УКРАЇНСЬКА КАЗКА ТА УКРАЇНСЬКІ ТРАДИЦІЇ

2.1 Поняття казки в українській культурі.

Більше сотні років існує українська народна казка, і весь цей час вона привертає до себе увагу читачів будь-якого віку, вона популярна як серед дітей, так і серед дорослих. Казка - це фольклорний жанр, причому найпопулярніший. У ній висвітлено історію українського народу, його традиції і культура, життєвий досвід, морально-етичні цінності, уявлення людини про краще життя.

Казка - це такий жанр мистецтва, в якому одночасно присутня вигадка і реальність.

Основна ідея народних казок (якщо не брати до уваги казки про тварин і чарівні казки) - це твердження особистості людини, як мудрої, фізично і духовно досконалої, яка бореться проти темних злих сил, і, в підсумку, їх перемагає і досягає своїх благородних цілей.

Як і всі усна народна творчість, створювалися казки в далекій давнині. Передавалися вони усно, один оповідач передавав іншому. При цьому з'являлися нові фольклорні елементи, нові подробиці, характерні для певного часу. Можливо навіть історії доповнювалися новими пригодами, новими випробуваннями головного героя.

Звичайно, казки призначені впершу чергу для маленьких слухачів, які не замислюються над глибоким змістом казки. І тільки вже в старшому віці приходить розуміння сенсу, який вкладали в неї творці, розуміння, що казки - це наші вчителі.

У казках завжди присутній народна мудрість, яка ґрунтується на досвіді багатьох поколінь. І створювалися вони таким чином, щоб донести цю мудрість до читача. На перший погляд здається, що сказка це історія розважального характеру. І в той же час в ній обов'язково міститься повчальний рада. Тому можна сказати, що казки спочатку виховують, навчають, а потім розважають.

Якщо уважно читати казки, то справедливим буде стверджувати, що зло завжди зазнає поразки, перемагає добро, і цінністю є Людина і його благородні вчинки.

Любов до рідного дому, до предків, до сім'ї здавна виховувалася за допомогою казок. Крім того, казки допомагають полюбити рідну мову, відчутти його красу, виховують любов до Батьківщини, до всього народу.

Українські народні казки класифікують наступним чином: соціально-побутові казки; фантастично-героїчні або чарівні казки і казки про тварин.

Алегоричне зображення життя людини через образи тварин є однією з особливостей українських народних казок. Замість людини в казках присутні різні тварини: ведмеді, собаки, кози, зайці, лисиці, коти та інші звірі. Вони роблять те саме, що і люди в житті - розмовляють, сваряться і навіть ходять до суда в пошуках справедливості, дружать і одружуються, влаштовують свята, співають і танцюють і багато іншого. Через поведінку тварин, їх взаємини простежуються традиції і побут українського народу.

Будь-яка історія, яка відображена в українській казці, завжди знаходить своє підтвердження в житті. Наприклад, казка про «півника і двох мишенят». Завжди знайдуться люди, які, як ті мишенята, не хотіли допомагати петушку, лінувалися, а як їсти - перші бігли до стола. Або казка «Совині діти».

Як і в житті для будь-якої матері її діти - найкрасивіші, найкращі, найрозумніші, найдобріші. І при цьому зовнішність не має особливого значення. Мати пишається своїми дітьми, любить їх, піклується про них. В основі сюжету кожної казки лежить реальна історія з життя, тому вони читаються з особливим задоволенням, так як у всіх цих зайчиків, півниках, котиків можна без зусиль дізнатися своїх родичів, знайомих, сусідів, друзів.

І навіть в якомусь казкового героя можна дізнатися і себе. Можливо цей персонаж не дуже то відповідає уявленню про ідеальну людину, але погляд на себе з боку буває корисним для виправлення недоліків і самовдосконалення.

Наступною особливістю української народної казки є те, що відсутній детальний опис зовнішності головного героя. Наприклад, для виразності краси героя використовується всього кілька деталей, наприклад, золоті або срібні одягу, таке ж опис і для коня. Або ж використовуються фрази типу «Такий, що на світі другого такого немає». І обов'язково такому герою притаманні риси характеру, які цінуються у всіх народів і в усі часи. Це - скромність, доброта, чуйність, милосердя і т.д.

Для утримання уваги читача в народній казці часто використовується засіб протиставлення. Це коли герої на початку розповіді постають потворними або малосимпатичними істотами, щоб потім, в кінці казки прийняти свій справжній вигляд (наприклад, казка про царівну-жабу).

В українській народній казці справжній чоловік постає шляхетним і хоробрим: він звільняє красуню з лап лиходія, рятує рідний народ від ворогів, звільняє рідну землю від многоголового змія. Він є втілення сміливості, мужності, лицарського поведінки, доброти і непідкупності. Він завжди відновлює справедливість, перемагає того, хто з'являється на

його шляху і уособлює зло. Це образ всесильного захисника всіх скривджених, в ньому втілилася споконвічна народна мрія.

Відмінною рисою українських казок є те, що вірним другом головного героя і його помічником зазвичай є кінь. За допомогою такого художнього засобу як гіперболізація (перебільшення) в чарівних казках головний герой має величезну силу.

Наприклад, в казці «Котигорошко» - «росте, росте, як з води. Трохи років, а вже великий виріс» [70]. Або в іншій казці «Іван - мужицький син»: «однією рукою дуб як схопить, - нахилив до землі, потім відпустив». Злі сили зображуються теж за допомогою прийому гіперболи. У змія зазвичай «полум'я з рота пашиє, нижня губа до землі звисає, верхня до хмари дістає» [71].

Головні герої в українських казках, які уособлюють добро, дуже часто своїми діями схожі між собою, і в той же час мають свої характерні особливості, які проявляються як у зовнішності, так і в поведінці, рисах характеру, зброю. Котигорошко, наприклад, в бою зі змієм завжди використовує булаву, а Чабанец - батіг чи батіг, до якої прив'язаний камінь.

Є чарівні казки, в яких присутні казкові міфологічні персонажі з дивовижними здібностями. У казках «Морозко», «Скороход», «Вернидуб» ці істоти допомагають головному герою домогтися справедливої перемоги або вийти зі скрутного становища, виконуючи за нього надскладні доручення. У них відбивається мрія людей про полегшення важкої праці.

Усна народна творчість всіх народів світу зображує жінку з позицій ідеалів моралі. В українських народних казках підтримується такий же принцип. Жінка зображена як вірна помічниця чоловікові, готова на самопожертву заради дітей і сім'ї, володіє такими якостями як щирість, доброта, любов, працьовитість, чесність. Вони привабливі, не

підкоряються силам зла, Коція, драконам, зміям і іноді виконують навіть дуже складні завдання за героя.

З давніх часів українцям притаманне повагу до батьків, тому дуже часто в українських казках бабусі і дідусі (зазвичай з довгою-довжелезний бородою) дають героям мудрі поради, і ті прислухаються до їх багаторічному життєвому досвіду. Звичайно ж, в казках присутні і шкідливі старички, зі злими намірами, наприклад, в казці «Котигорошко» маленький дідок з довгою бородою.

Ще однією особливістю українських народних казок є їхня динамічна розповідь, а також мова, побудована на діалогах. В цьому випадку оповідач може з різним тембром голосу, з різними інтонаціями передавати слова різних персонажів. Це схоже на гру одного актора в театрі.

Така передача історій дозволяє своєрідно виразити людську фантазію. Це особливо проявляється в гумористичному настрої при переказі, наприклад, казки про «курочку Рябу». Адже казка передає, що трапилася біда - яєчко розбилося, переживання, шум, горе через це у героїв, що мимоволі викликає посмішку. Здається, така дрібниця, а скільки переживань. Ось так і в житті буває: якась дрібниця, а повертає до себе величезну увагу і масу емоцій.

Зазвичай в казці легко розпізнати вигадку. І тут ще одна з особливостей української народної казки. Справа в тому, що зазвичай казка починається з традиційної казкової обрядовості, тобто певні фрази на початку казки і в кінці; «Жив собі», «В деякому царстві, у деякій державі», «Я там був, мед пиво-пив», «От і казочці кінець, а хто слухав - молодець», «Стали жити поживати і добра наживати».

Дуже часто одну і ту ж саму казку можна почути в кількох варіантах. Багато герої українських казок схожі на героїв казок інших народів світу. Наприклад, богатирі в українських народних казках Іван -

селянський син, козак Мамарига, богатир Котигорошко та інші схожі на грузинського богатира Ростома, молдавського Фет-Фрумуса, чукотського Секена і ін.

Значення в українських казках мають також і числа. Вважалося, що числа 3,7,9,12 мають магічну силу. Тому в казках використовувалися тільки ці числа. Хорошим числом в народі вважалося число 7. Можна звернути увагу, що змії і дракони зазвичай мають 3, 6, 9 або 12 голів. Іноді в казці окремі епізоди повторюються, наприклад, тричі, що надає розповіді динамічність і допомагає краще запам'ятати зміст.

Багато українських казок екранізовано, мультиплікований, а також втілено в лялькових театрах. У театрах в основному сценічно втілені казки про тварин, так як в них не складний сюжет, багато гумору, і вони відрізняються точністю характеристик героїв.

У казках зустрічається велика кількість прислів'їв і приказок, загадок, влучних порівнянь. Все це робить казки мудрими, дивовижними, неповторними, змушують читача багато про що задуматися. Читач починає розмірковувати над змістом, смислом, мудрістю, загадками і уроками, які відображені в казках.

Загадки в чарівних казках вимагали виконання певних дій, наприклад, за ніч викорчувати ліс, зорати поле, посіяти і зібрати пшеницю, обмолотити і до ранку спекти хліб. Тобто, це не тільки розумові зусилля, але і якась, на перший погляд, нездійсненне робота. Це такий художній прийом, коли піднімається сила головного персонажа. Таким чином, рушійною силою казкового сюжету зазвичай є загадки.

У соціально - побутових казках загадки є мірилом кмітливості, розуму, нестандартного мислення і винахідливості.

Можна сказати, що українська народна казка, через всіх своїх особливостей добре сприймається і запам'ятовується, дуже цікава і колоритна. Вона дарує радість і дітям, і дорослим і завжди буде існувати.

Народна українська казка впливає не тільки на дитячий розум та психіку. Вона допомагає формувати у дитини основні принципи поведінки які прийняті в українському суспільстві.

2.2 Особливості українських традицій.

Життя українського народу з давніх-давен супроводжували різні обряди, які були пов'язані з різними святами, з побутом сім'ї, роботою. І ці обряди були обов'язковим розпорядком життя українців.

Елементи обрядовості, наприклад, гадання або ворожба, почасти предкам, сімейна або побутова магія - були обов'язковими і супроводжували важливі події, які відбувалися в житті українського народу як в свята, так і в будні.

Оскільки велика частина населення України займалася сільськогосподарськими роботами, то обряди зазвичай пов'язані були з календарним періодом початку або закінчення сільськогосподарських робіт. Коли починалася посівна, оранка землі або жнива, худобу виганяли на літні пасовища, то цим подіям обов'язково супроводжували певні обряди. А ось в сімейному житті обряди неодмінно супроводжували всіх етапах людського життя, таким як народження, хрещення, весілля, народження дітей, похорон і т.д. Люди свято вірили, що коли вони виконують обряди, в їх будинок прийде щастя і благословення, їм буде супроводжувати високий урожай, а худобу стане плодівитим. Обряди також повинні забезпечити захист від зла для дому та сім'ї.

Календарні свята також пов'язані з багатьма українськими обрядами і звичаями. Наприклад, свято, присвячене зустрічі Різдва Ісуса Христа. На даний ритуал перетворювався вечір напередодні свята. Оскільки предмети, які мають відношення до святкового столу, на глибоке переконання українців, набувають чудодійну силу, то процес накриття святкового столу проводився з особливою ретельністю. У центрі столу, на найпочеснішому місці господиня ставила спеціальний сніп «дідух». Він був зроблений з колосків пшениці чи жита, в нього ще

впліталися засушені польові квіти. Цей сніп символізував багатий майбутній урожай.

На столі в Святий вечір мало бути строго певну кількість страв: 7 або 9, або 12. У період різдвяних свят обов'язково співали колядки. Група людей у масках і костюмах тварин (коза, олень, ведмідь), а також в національних українських костюмах в вишиванках і віночках ходили по дворах, бажали здоров'я, достатку в домі, співали колядки. Господиня будинку повинна була подарувати кожному Коляда горіхи і яблука. Маленьким дітям обов'язково давали подарунки.

Звичай щедрувати дуже схожий на колядування. Проводили його в новорічну ніч за старим стилем (за новим стилем - це в ніч з 13-го на 14-е січня). Вечір перед Новим роком також присвячували для ворожби і ворожіння, загадували найпотаємніші бажання, дівчата ворожили на судженого. Зазвичай всім цим займалася молодь.

Хрещення (19 січня за новим стилем) - це наступний новорічне свято, коли весь будинок, всі домашні споруди, двір, всіх членів сім'ї, домашню худобу кропили свяченою водою. Свята або освячена вода на Водохреще вважалося має чудодійну силу.

Наступне свято (зустріч весни) - Масляна. Святкували її тиждень (кінець лютого початок березня). І тут важливо було приготувати святкове частування: вареники, млинці. Це частування готували протягом усього тижня і ходили в гості, пригощаючи один одного. Молоді дівчата і юнаки, що не одружилися восени, в покарання тягли колоду або вони повинні були заплатити викуп.

Великдень - це дуже велике свято і його святкували по-особливому. Обов'язково випікали великодні, так звані паски. Розмальовували або фарбували писанки. Писанки і паски несли до церкви для освячення. Перед Великоднем зазвичай був сорокодневний пост, після його закінчення готували різні страви і цей процес прийому їжі після

тривалого посту називався розговіння. До вечора палили великодні багаття для відлякування нечистої сили. Свято тривало кілька днів, народні гуляння зазвичай проходили на площі біля церкви, дзвонили в церковні дзвони.

Після Великодня першу неділю називалося батьківським. У цей день ходили на кладовище, щоб вшанувати пам'ять померлих родичів. На кладовищі приносили їжу і брали їжу у могилок покійних предків, залишали їжу поруч з могилами. Прийнято в цей день роздавати милостиню жебракам «» за упокій душі предків«» , а також роздавати солодке частування дітям.

Свято Трійця, ще називають зелений день, це коли молоді дівчата і жінки беруть участь в зборі цілющих трав. Це свято свідчив про закінчення весни і те, що вже починалося літо. Зазвичай Трійцю святкують на початку травня. Додому з лісу приносили перші квіти і зелені гілки і ними прикрашали будинок, господарські будівлі.

У перший місяць літа святкують Івана Купала (24 червня). Це свято, коли загадували бажання, ворожили, проводили обряд очищення від гріхів. Для цього розводили багаття і стрибали через нього. Вважалося, що в цей день багаття мають цілющу силу, і стрибаючи через них, можна зцілитися від хвороб. Незаміжні дівчата збирали трави і плели з них вінки, потім пускали по воді в річці. Якщо такий вінок потоне і пристане до берега, то вважалося, що дівчина, яка пустила по воді цей вінок, вийде в цьому році заміж.

В кінці літа і початку осені, коли вже була закінчена жнива, святкувалися обжинки або свято останнього снопа. Женці з останніх колосків плели сніп і вінок, потім передавали господареві будинку. Ось цим зерном з останнього снопа і віночка в наступному році починався сівши.

Українці широко використовують в своєму житті, крім обрядів, різного роду обереги. Це можуть бути квіти, трави, кущі і дерева, різні сили природи і тварини. Верба - це те дерево, яке особливо шанують на Україні. Вважається, що якщо вербу освятити, то вона приймає магічну силу і може зупинити навіть ураган і град. Для цього освячені гілки верби викидали на двір. Прутом верби шмагали тварин, коли їх навесні виганяли на пасовища, вірячи, що таким чином тварини підхоплять ніяку хворобу. А навесні потрібно підійти і обхопити вербу руками і так постояти кілька хвилин, оскільки люди вірили, що наповнена весняними соками верба, може передати людині силу і здоров'я.

З давніх часів калина є символом жіночої краси, вірності, любові. У кожному дворі, як оберіг, повинна була рости калина. З ягід калини робили намиста, з цілих кистей калини плели весільний вінок нареченої, прикрашали коровай.

Мак, часник і барвінок вважаються оберегами від нечистої сили. Їх зазвичай збирали в пучки і вішали над дверима і вікнами. Для грудних дітей оберегами були волошки, квітка, який символізує людську доброту, чистоту, сором'язливість.

Дуже часто оберегами є різні предмети і жіночі прикраси.

З приводу обручок і жіночих сережок існує багато народних повір'їв. Втрата обручок вважалася поганою прикметою, яка віщує біду або нещастя. А сережки, вважалось, можуть позбавити від головного болю.

Такий домашній атрибут, як рушник або рушник є старовинним оберегом для сім'ї та будинки. Рушник зазвичай розшивають спеціальними візерунками, квітами, птахами. Такий вишитий рушник є необхідним для багатьох обрядів. Наприклад, на рушник ставали на весіллі молодята, сповивали в нього новонародженого немовляти. На рушник клали коровай і сіль і так зустрічали дорогих гостей. Рушниками

прикрашали іконки. Звичайно, рушники мали і практичне застосування. Залежно від застосування, рушникам давалися і відповідні назви. Утиральник - витирали руки і обличчя; Покутник - рушник, яким прикрашали ікони; весільний застосовувався в шлюбних церемоніях; похоронний - для похорону; плечовий - їм на весіллі пов'язували сватів і т.п.

Рушники використовувалися також в якості талісманів. Вони обов'язково повинні були бути, коли починалося якусь справу або закінчувалося. Наприклад, починали будувати будинок і нижні частини будівлі затьмарювалися рушниками. Коли уклалися угоди, то обмінювалися рушниками. Починалася жнива - на рушник ставили хліб з сіллю, і освячували її початок. Труну з тілом покійного опускали в могилу на рушниках. Відповідно до призначення були і різні техніки їх виготовлення і по різному вони расшивались. А також кожен регіон України відрізнявся своєю технікою і орнаментом вишивки рушників. Розрізняють буковинські рушники, гуцульські, подільські, галицькі, київські, поліські.

2.3 Народне мистецтво України.

Народне мистецтво - це складова частина будь-якого етносу. Українців неможливо собі уявити без традиційного народного мистецтва, яке супроводжувало людину від народження до смерті. Фантазія і майстерність перетворювали звичайні предмети матеріальної культури в зразки неперевершеного мистецтва. Секрети виготовлення майстрами передавалися у спадок. Вироблялася особлива традиція, характерна для певного регіону.

Українська вишиванка є зразком традиційного українського одягу. Сьогодні вона використовується як у побутовій одязі, так і в народних костюмах, нею прикрашають чоловічі сорочки, жіночі сукні, спідниці, верхній одяг і навіть головні убори. Залежно від регіону, в якому виготовляється вишиванка, орнамент, мотиви візерунків, кольору різняться одна від одної.

В орнаментах переважають геометричні фігури: зірки, ромби, а так само квіткові мотиви. Вишивка наносилася вручну, способів вишивки було безліч. Це і техніка вишивки гладдю (настилування), поширена на Україні, вишивка хрестиком, занизуванням - візерункове ткацтво, заволікання - вишивальний шов, який імітує перестановку ниток при вишиванні. Всі ці техніки зазвичай застосовувалися разом, створюючи образ дивовижної краси. Вишиванки створювалися від декількох місяців до року, і по цьому одязі можна було визначити соціальний стан і статус її власника.

Колірна гамма на вишиванках була багатогранною: це і одноколірні вишиванки, де був задіяний один колір нитки; двоколірні - два кольори ниток і поліхромні - число колірних ниток необмежено. Одноколірні вишиванки поширені в Польщі, на Полтавщині та Чернігівщині. Для

більшої частини Поділля і в Київщині характерні двоколірні вишиванки. У Карпатах і Поділля - різнокольорові, поліхромні вишиванки.

Одним з головних кольорів нитки в вишиванці для північних областей України (Волинь, Чернігівщина) є червоний колір. Ці вишиванки схожі з білоруськими і російськими.

У комбінації з червоним кольором ниток часто використовується синій колір, а також чорний. Така колірна гама характерна для середньої смуги і східних областей України (Харківщина, Полтавщина, Дніпропетровщина, Херсонщина).

Жовтий колір приєднується до всіх кольорів в південній частині України.

Комбінацією чорного і червоного кольору характерні вишиванки в Поділлі. Так само зустрічаються вишиванки, розшиті різними металевими прикрасами і бісером. Вони характерні для Буковини і поширені на територіях, що межують з Бессарабією. Такі вишиванки нагадують молдавську вишиванку.

Орнамент вишиванки, коли чергуються гладкі й опуклі смуги і бордюри, типовий для Гуцульщини.

Барвистий орнамент у вигляді гіллястого дерева або квітки набув широкого поширення в художньому ткацтві на Україні. Цей улюблений мотив застосовується як для килимарства, так і характерний для рушників. Такі мотиви повсюдно поширені на Україні.

Для забарвлення ниток, пряжі, одягу на Україні використовують рослинність: квіти, кору дерев, траву.

П.С.Паллас приводить один із способів отримання фарби з комахи, званого червцем: «З половини червня до половини липня місяця баби і діти зазвичай вправляються перед жнивами у збиранні червця. Вони шукають цього комаху на сухих і худих місцях, здебільшого близько кореня земляниці, яка у них клубайкой називається, також при рідко

зростаючої трави, мохна званої. Вони зрізають цю траву ножиком і збирають в посудині знаходяться на верхній частині кореня сині бульбашки, яких числом до 10 і до 12 буває на одній рослині, і в якому знаходиться фарбувальне комаха. Ці бульбашки, дивлячись по погоді, приходять в досконалість в червні місяці, а в липні починає вже ця комаха вилупатися, що і черкаським бабам досить відомо» [72].

Орнаментні мотиви, використовувані в вишивці одягу, були символічними. Наприклад, орнамент дерева (його ще називали «» Дерево Життя«») застосовували не тільки в вишиванках, а й при різьбі по дереву, в народних розписах. Цей символ порівнювали з творчою силою, ось щодо здатності до творчості. Символом щасливого шлюбу, добробуту вважали виноград, а таку квітку, як «барвінок» - символом любові. Пробудження природи, перехід від смерті до життя уособлювало всіма улюблене зображення півня.

Але найважливіший оберіг народу України - це жінка мати, Берегиня. Українці свято вірять, що Берегиня повертає сили після хвороби, її добре слово, ласка, теплота давали натхнення і захищали від злих духів. Вона берегиня домашнього вогнища, яка оберігає кожну нову життя.

Висновки до розділу 2

Традиції та звичаї склалися століттями, передавалися з покоління в покоління, і у кожного народу вони свої. З давніх народних традицій поступово склалися й удосконалювалися закони проведення свят, гостинності, застільного етикету.

Ми маємо великий скарб, це наші традиції та казки. Саме це робить нас особливими та ідентифікує, як український народ. Традиції та обряди на втратили свого значення в сучасному світі, так як вчать жити по совісті, розвивають у людей почуття власної гідності і національної гордості, сприяє усвідомленню ролі свого народу у світовій цивілізації.

Українська народність мала і має великий вплив на народ. Вона надає людям розуміти своє коріння, ідентифікувати себе до своєї національності та нації.

Безумовно кожна людина повинна знати своє коріння, що б розуміти свою приналежність до тієї чи іншої групи.

Українська творчість, традиції та казки дуже багаті на велику кількість цікавих сюжетів, які використовувалися в різних сферах культури. До української культури зверталися і письменники і поети, художники та музиканти, режисери та мультиплітори та ін. Надихаясь неповторною українською культурою вони створювали свої шедеври, які мали вплив на людей, на їх свідомість.

РОЗДІЛ 3.

УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ. ВПЛИВ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ НА МУЛЬТИПЛІКАЦІЮ

3.1 Історія виникнення та розвитку анімаційного кіно.

Анімація - у вільному перекладі означає пожвавлення, але в нашій країні вона отримала назву мультиплікації. Мультиплікацію ще з моменту появи вважалася однією з частин кіноіндустрії з моменту її виникнення. Однак цей напрям іноді порінують та успішно пов'язують з живописом і графікою. Технічні можливості та талановитість художника - і на світ з'являється не просто щось, виникає мистецтво, яке не залишає жодного а ні дитину, а ні дорослого байдужим. З класичних часів люди робили спроби зробити малюнки живими і рухомими.

Історія анімації починається ще до нашої ери. Люди намагалися створити рухоме зображення з тих пір, як навчилися малювати. Так, археологи знайшли в Ірані глиняний посуд 5000-річної давності з малюнками козлів, які є ранній спробою «оживити» зображення.

Уже в 70 м до н.е. поет і мудрець Лукрецій в своєму творі «Про природу речей» розповідав про механізм для створення рухомих візерунків.

10-11 вв. - з'явилися тіньові уявлення, які були дуже схожі на майбутні мультфільми.

15 в. - були виконані подібності блокнотів, на яких були рухомі візерунки, зазвичай це були рухи людини або тварини. Малюючи «Вітрувіанська людина», Леонардо Да Вінчі продемонстрував, на що здатна анімація. Хоча ми бачимо на малюнку тільки 2 пози, насправді їх одночасно 16!

У середні століття знаходилися фахівці, що веселили народ рухливими зображеннями, використовуючи для цього спеціальні механізми.

У другій половині 17 ст. А. Кіршер створив «чародейственный ліхтар». Пристрій дозволяв проектувати на стіну зображення, наносилися на оптичне скло, позаду якого горіла свічка, а пізніше лампа.

Після цього було вже набагато легше створювати нові механізми та прилади. У 19 ст. було визначено, що око людини влаштований так, що побачене ним зображення зберігається на сітківці недовгий час. Це і є основним принципом, за яким і сьогодні створюються мультфільми.

Коріння виникнення мультиплікації пов'язані зі стробоскопом - оптичної іграшкою, винайденої бельгійським винахідником Жозефом Плато в 1832 році. Принцип цього пристрою був простий - на край кола наносився циклічний малюнок. Наприклад, що біжить кінь, який зображали кілька разів на різних стадіях руху. При обертанні кола малюнок зливався, і виникала ілюзія, що рухається.

Протягом 19 в. тривали пошуки «пожвавлення» зображень - прилади та механізми, які були придумані в цей час, хоч і виконували свою функцію, але потребували суттєвого доопрацювання. Одночасно з цим головною фігурою в північноамериканських і французьких друкованих виданнях стають комікси, які і стали головними героями перших мультфільмів.

Одним з творців початків мультфільмів є Е. Рейно - саме він придумав спосіб виконання мультфільмів - зображення за зображенням. Еміль Рейно створив апарат праксиноскоп, який складався з крутиться барабана, системи дзеркал і ліхтаря. У 1892 році Рейно запустив своєрідний атракціон - оптичний театр. Там він демонстрував глядачам комічні сюжети тривалістю 15-20 хвилин. Це сталося за кілька років до

знаменитої прем'єри братів Люм'єр, тобто мультиплікація стала відома французам навіть дещо раніше, ніж кінофільми.

Однак поява кінематографа практично витіснило анімаційні стрічки і змусило людство забути про це. Але термін забуття мультфільмів був недовгим - незабаром люди знову звернулися до неї.

Далі розвиток мультиплікації, так само як і кінематографа, проходило у Франції.

Еміль Коль - ще один яскравий режисер і художник, починав свою діяльність з акторських постановок. У 1908 році він створив перші мультиплікаційні фільми. Вони нагадували мальовані комікси, тільки в русі. Еміль Коль малював тисячі малюнків, щоб оживити їх. Він прагнув домагатися реалістичності, копіюючи справжні предмети, і навіть використовував фотографію. Його спадщина сучасні мультиплікатори вважають цінним.

Ще одне яскраве ім'я в історії мультиплікації пов'язано з Росією. У 1912 році Владислав Старевич створив перший ляльковий мультфільм під назвою «Прекрасна Люканіда, або війна рогачів і вусанів». Владислав Старевич прославився своєю любов'ю до комах. Він зняв масу фільмів, їм присвяченим, і виглядали вони на екрані дуже натурально. Владислав Старевич - тонкий психолог і талановитий художник. Він дбав не тільки про образотворчої стороні мультфільмів, а й наповнював їх глибоким змістом.

Якщо в Європі зйомка фільмів проходила практично кустарним способом, то в Америці з технічною базою все було набагато краще. Тут і з'явився Уолт Дісней, який в 1929 році зняв свій перший мальований мультфільм з музичним супроводом «Танець кістяків». Дісней прийнято вважати батьком мультиплікації, його творчість заслуговує на окрему розповідь, адже тільки премію «Оскар» він отримував 30 разів. Його досвід беруть за основу і сьогодні.

Сьогодні ім'я В'ячеслава Левандовського майже не відоме людям, лише ті хто займаються анімацією, та вивчають її знайомі з його працями. Втім, це просто справа: в нашій країні, так склалося, що добре знають політиків, але не людей життя котрих пов'язано з мистецтвом. А адже саме Левандовський зняв перший український мультфільм - «Казка про солом'яного бичка» (хронометраж - 10 хвилин), за мотивами однойменної української казки. Сталося це в далекому 1927 році на Одеській кіностудії.

Мультфільм до наших днів не дожив - вціліли лише окремі кадри.

Про сам В'ячеслава В'ячеславовича відомо до образливого мало.

По суті, головним, і чи не єдиним джерелом інформації про нього і його роботах, є раритетна книга Бориса Крижанівського «Мальоване кіно України» (видавництво «Мистецтво» , 1968).

В активі Левандовського - трохи більше десятка анімаційних робіт. Найвідоміші - «Українізація» (1927 роки) і «Тук-Тук і його приятель Жук» (1928). Перша розповідає про введення української мови як офіційної в Україні (про тогочасну українізацію досить колоритно писав у своїх « усмішках» Остап Вишня).

Друга - чорно-білий звуковий мультфільм, розповідає про хлопчика на ім'я Тук), який разом з собакою по кличці Жук вирощує овочі. А на його праці всіляко зазіхають ледачі і агресивні Свиня та Лис.

Старт української мультиплікації був дуже вдалим. Але все швидко закончилося : спочатку репресії, потім початок війна, розруха в країні і голод. Якщо щось і знімалося в країні, то це були нажаль, як тоді казали. разові акції. Все перебувало в повній разрусі , аж до початку 1959 року - поки Іполит Лазарчук не почав свою потужну діяльність. Режисер зробив декілька вдалих рішень. Поперше він зібрав молодих перспективних та насам перед працюючих режисерів - які, крім цього самого бажання, більше нічого не мали і не вміли. Лазарчук навчив їх всьому, що знав сам.

Почалося відродження української анімації з «Пригод перцю» . Сам мультфільм створювався за мотивами сюжетів сатиричного українського журналу «Перець»

У 1962 році з'явилися «П'яні вовки» . У них висміювалися алкоголізм і самогоноваріння. В цьому ж році виходять «Самогонщики» Гайдая, в яких знялися Нікулін, Віцин і Моргунов. Як ми можемо бачити, теми «білого змія» і «зеленої гарячки» були популярні для кислотних 60-их. По суті, згаданий мультфільм і фільм стали аналогом серіалу «У всі тяжкі» задовго до появи оного.

У 1968 році київські аніматори випустили чудовий мультфільм «Людина, яка вміла літати» (за мотивами оповідання Карела Чапека). За сюжетом, дія відбувається в Празі. Так ось, малювали місто по книзі Ярослава Гашека «Пригоди бравого солдата Швейка» . «Цей роман завжди був настільною книгою для всіх київських аніматорів, - згадує Едуард Кирич. - Колорит і атмосферу стародавнього міста ми почерпнули саме з «Швейка» - самі-то ми там не бували. Більш того, завдяки» Швейку «я познайомився з роботами приголомшливого чеського художника Йозефа Лади. адже це його ілюстрації до роману Гашека вважаються класичними» [38]

Мультфільм «Острів скарбів» Давида Черкаського люблять дивитися люди різного віку до сих пір. Настільки добре вийшов цей твір, що його частенько крутили по телевізору, перевипускають на різних носіях та ще зробили на його основі комп'ютерну гру. Ролі в мультику озвучували зірки театру і кіно: Армен Джигарханян, Віктор Андрієнко, Валерій Бессараб та інші. А в невеликих відеовставках з живими акторами взяли участь: Валерій Чигляєв, Володимир Бистряков, Анатолій Дяченко і навіть сам режисер. Іноді вони переходили в мюзикл, іноді обігравали німе кіно. Іноді були однотонними, іноді чорно-білими. Можна зрозуміти, наскільки масштабною була робота і скільки рівнів

візуальної культури піднімалося при створенні. У стрічці висвітлювалися проблеми взаємовідносин між людьми, вихвалявся здоровий спосіб життя і критикувалося девіантна поведінка піратів.

Ну, мультики про козаків - це класика з класики. Створив її режисер Володимир Дахно на студії «Київнаукфільм». Чим тільки браві коротун, здоровань і силач не займалися. Інопланетян рятували? Рятували. Куліш варили? Варили. Чумаков від злого пана рятували? Рятували. Всі серії про пригоди запорожців не перевищують 20 хвилин і є німими. Але події на екрані подані настільки лаконічно і продумано, що є зрозумілими та захоплюючими увагу глядача без зайвих коментарів. Композитор І. Поклад для мультфільму записав українські народні пісні: «Ой, під вишнею», «Ішло дівча лучками», , «Сіяв мужик просо» і романс «Мій багаття в тумані світить ...», «Ой гарна я, гарна». А це вимагало підготовки, вивчення матеріалу, що робило мультфільми не простими та культурно багатими.

Наступний етап розвитку мультиплікації на Україні - це 1990-ті роки період незалежності. На початку незалежності мультиплікаційна студія «» Борисфен-С«» переживала свої кращі часи, працюючи з французьким мультиплікатором Томом Дігар.

У 1993 році з лона «» Борисфен-С«» з'явився на світло мультфільм «» Клініка«» режисера Олександра Бубнова. Дуже кіслотненькая річ, зроблена в кращих традиціях психоделічних динамічних малюнків, наприклад, вірменина Роберта Саакянца. Тут є і предметні метаморфози, і магічний реалізм, і стилістика складчастих об'єктів, представлених в неправильній перспективі, присутній. «» Клініка«» пародіює «» Вія«». Головний герой потрапляє в лікарню, де на нього чекають лікарі з потойбічного світу, які прагнуть зробити уколи, клізми, операції, дати купу таблеток і взагалі заморити людини. А в коридорі своєї черги

чекають персонажі міфів, легенд і казок: від циклопа до пірата. У мультфільмі досліджується тема страх лікарів.

Історія з контролем емоцій працівників одного українського агрохолдингу розповісти в мультфільмі «201» режисера А. Педана. Зняли картину в 2013 році на студії «Україмафільм». У цій лялькової анімації, створеної в антиутопічному і кіберпанковські стилях, розповідається про корів, які повинні щодня виконувати норму по віддачі молока. Хто не вписується в рамки, з того здирають шкуру. Одного разу корова під номером «201» намагається втекти, але діставшись до мети, вона зустрічається з проблемою, гідною «міфу про Сізіфа». Саундтрек до «201» писав композитор Л. Белей - учасник колективу «Маленькі Звірята Суфіни».

«Україмафільм» створює мультфільми досі. У 2017 році вийшла барокова короткометражка «Лежень» Людмили ткачикових. Зняли її за мотивами твору Юрія Винничука. У стрічці дуже барвисто (хоч і казково) продемонстровані побут, костюми, музика і традиції старовинного Львова. У ній розповідається про онука економа - лежня, який нічого не робить, крім як їсть вареники і читає книги. Старий Князь обіцяє віддати в дружини свою дочку, якщо хлопець допоможе вигнати з замку нечисту силу.

Українська мультиплікація не тільки має довгу історію, але і може похвалитися цікавими роботами. Багато з них отримували міжнародні нагороди. Тут є пропаганда, сатира, фантастика, фентезі та багато іншого.

Анімація - найпоширеніша технологія, що дозволяє при підтримці неживих нерухомих предметів формувати ілюзію рухливості. Найбільш знаменита різновид анімації, подає собою серію малюнків, була знайома в нашій країні як мультиплікація, а в країнах англійських як «cartoons». По суті, процес являє собою наступне: зображена фігурка малюється

безліч разів, причому кожне зображення фігурки несе в собі якісь зміни, що представляють собою її рух. Готові зображення знімаються - 1 кадр = 1 зображення, і транслюються з швидкістю 24 кадри в сек.

Анімовані персонажі постійно здійснюють вчинки, які нереальні в справжнього життя. Вони можуть літати, воскресати з мертвих, чаклувати і перетворюватися. Ще більш «чародейственими» є анімовані «неживі» речі - абсолютно нормальними є саморушні автомобілі та самостворяючіся будинки. Анімація базується в основному на казках і байках.

Виготовлення мультфільму - тривалий складний процес, при якому створюється сценарій, який розбивається на окремі події, а вони, в свою чергу, ілюструються відповідними зображеннями. Озвучування відбувається в самому кінці мультиплікаційного процесу.

Що ж потребувало для створення найпростішої анімації. Для початку буде цілком достатньо олівця і блокнота. Спробуйте на десяти різних аркушах намалювати птаха. Кожне наступне зображення має відрізнитися від попереднього становищем крил. А тепер швидко перегорніть всі сторінки, і ви побачите, як птах оживає. Часта зміна кадрів, що зображують послідовне дію, є головним секретом всіх мультфільмів. Цей нехитрий фокус з блокнотом не що інше, як саме примітивне наочний посібник, що допомагає відчутти специфіку анімації.

Перші кроки. Для створення найпростішої анімаційної студії знадобиться деяке обладнання:

- цифровий фотоапарат або web-камера
- штатив
- комп'ютер
- штучні джерела світла
- волосінь
- ватман, що використовується в якості фону

- прозоре скло або скляний стіл
 - матеріал для виготовлення анімаційних персонажів
- Тому перш ніж почати знімати мультфільм потрібно:
- продумати його сюжет
 - розробити невеликий сценарій
 - визначитися зі стилістичною спрямованістю роботи

Постановка і зйомка одного кадру з двома-трьома фігурами займає в середньому близько хвилини. Для правдоподібності відтворення рухів одна секунда мультфільму повинна вміщувати не менше дванадцяти кадрів. Відповідно для цього буде потрібно близько чверті години. Неважко підрахувати, що лише на покадрову зйомку мультфільму тривалістю десять секунд піде приблизно три години часу. Якщо додати сюди підготовчі роботи, монтаж і остаточну обробку, то в цілому процес створення такої міні- «анімашки» займе цілий день.

Малюнки, які вміють рухатися. Ось уже без малого сто років мальовані мультфільми улюблені глядачами різного віку. Своєю довгим життям вони зобов'язані великому американському аніматору Уолту Діснею, який один з перших запровадив ручну техніку малювання. Для того щоб випробувати її на практиці доведеться потрудитися і підготувати цілу картинну «галерею».

Це класичний вид мультиплікації, заснований на покадровій зйомці мінливих картинок. Спочатку кожне зображення малювали цілком і по-окремо. Це був дуже трудомісткий і тривалий процес, адже для однієї секунди мультфільму потрібно двадцять чотири повноцінних зображень. Пізніше художники навчилися малювати об'єкти і задники на накладених один на одного прозорих плівках, що серйозно зменшило кількість роботи. Для того щоб рух анімаційного об'єкта привертало увагу природністю, різниця між суміжними малюнками повинна бути слабко.

Зараз більшість анімаційних студій створюють мультфільми на комп'ютері, але є серед них і вірні старій школі. Наприклад, японська студія Ghibli, відома, в першу чергу, класичними аніме Хаяо Міядзакі. Хоча і її митці не нехтують допомогою комп'ютерів.

Ожилі ляльки. Не менш цікаві в технологічному плані лялькові мультфільми. «» Батьком«» лялькової анімації прийнято вважати Владислава Старевича. Його перша професійна робота, створена в подібній техніці, побачила світ на початку минулого століття.

Міняти положення ляльок, створюючи ілюзію їх руху, дещо простіше, ніж при малюванні, але й тут є свої нюанси. Наприклад, щоб зобразити об'єкт ширяє в повітрі буде потрібно закріпити його в просторі за допомогою натягнутої волосіні. Саме «» кріплення«» при цьому залишається практично непомітним для об'єктива фотоапарата або камери.

Лялькові мультфільми, як і мальовані, «оживають» лише при скрупульозній покадровій зйомці. Різниця між ними полягає в тому, що для виготовлення лялькових персонажів потрібні не тільки фарби і папір, але і маса інших підручних матеріалів. Це можуть бути клаптики тканини, нитки, поролон, дріт, гудзики, дерево, різноманітні плоди та ін. Основою для створення лялькових мультфільмів може послужити також конструктор «Лего». В Насправді ж зовсім неважливо з чого буде зроблений ваш ляльковий герой, головне щоб він був наділений індивідуальністю.

Окреме місце в ляльковій анімації займають спецефекти. Так, звичайна манка або сіль допоможе створити в кадрі мальовничий зимовий пейзаж і глибокі «» снігові«» замети.

Прихована енергія піску. Надзвичайно вражаюче виглядає пісочна анімація. До її появи причетна Керолін Ліф - професійний аніматор з Канади. Для досягнення художнього ефекту пісочні картини слід

«малювати» на скляному столі з підсвічуванням. В ідеалі в вашому розпорядженні повинен бути пісок різних відтінків. Це завдання легко вирішується шляхом його фарбування.

Специфіка пісочної анімації залишається колишньою - найменші зміни в зображенні, створеної вашими руками, повинні бути схоплені об'єктивом фотоапарата.

Динамічний пластилін. Завдяки своїй надзвичайній податливості пластилін протягом багатьох років залишається одним з найулюбленіших матеріалів мультиплікаторів. Правда тут є певні складності: пластилін під впливом температури має властивість втрачати форму, тому для освітлення в цьому випадку зазвичай використовують люмінесцентні лампи, які практично не створюють теплового ефекту.

Безмежні можливості високих технологій. З кожним роком стрімко зростає популярність комп'ютерної анімації. Сьогодні цей процес вже не зупинити, та й чи варто? Цифровий формат, в якому створені мультфільми нового покоління, більш практичний, причому не тільки в візуальному, але і в економічному плані.

Комп'ютерні програми значно спрощують процес створення мультфільмів. На підставі введених параметрів вони дозволяють без особливих зусиль будувати базові моделі анімованих персонажів, проміжні пози яких вираховуються автоматичним шляхом.

Раніше для мультфільмів використовували переважно двомірну (плоску) графіку. Саме таким способом в програмі Adobe Flash була створена всім відома Масяня. Для створення 2D-анімації підходять такі продукти як PowerPoint і GIF Animator.

Комп'ютер - це головне знаряддя сучасного мультиплікатора. Ще двадцять років тому 3D-анімація здавалося чимось неймовірно новаторським і передовим. Сьогодні вона - простий і доступний спосіб

втїлити свої задумки на екрані. Сама популярні в індустрії програма для створення 3D-анімації - це Autodesk Maya.

Українська мультиплікація розпочинає свою історію в далекому 1927 році. Саме тоді український режисер В'ячеслав Левандовський зняв на Одеській кіностудії 10-хвилинну «Казку про солом'яного бичка». На жаль, вона не збереглася до наших днів. Інформацію про історію життя та про його творчість в відкритих джерелах знайти непросто. Відомо, що йому належать такі роботи, як «Українізація» і «Тук-Тук і його приятель Жук». Звичайно, ці мультфільми дуже переповнені радянською пропагандою. «Українізація» є екранізацією твору Остапа Вишні, в якому розповідається про період «коренізації» в 1920-их роках в СРСР. «Тук-Тук і його приятель Жук» оповідає про хлопчика Туке, який разом зі своєю собакою Жуком вирощують овочі. Ледачі і підлі Свиня і Лис намагаються поміщати героям. Мультфільм вважається алегорією боротьби з японським мілітаризмом.

Слід зазначити, що Левандовський лише приступив до роботи над картиною в 1928 році, а завершили розпочате роботу над стрічкою цього найближчі друзі та учні в 1935 році. А потім відбувається застій аж до 1959 року, поки на студії «Київнаукфільму» не з'явився Іполит Лазарчук.

Можна з повною впевненістю сказати, що ренесанс мультиплікації розпочався з «Пригод перцю» (1961 рік). Над створенням цього гарного мультфільму працював Давид Черкаський, режисер «Острова скарбів». Варто відзначити, що команді на той час ще не вистачало необхідного досвіду в створенні анімації. Але результат виявився несподіванно вдалим. На руку зіграло і те, що глядачами представили історії з популярного сатиричного журналу «Перець», який читали і дорослі, і діти.

У 1962 році з'явилися «П'яні вовки». У них висміювалися алкоголізм і самогоноваріння людей. В цьому ж році виходять

«Самогонники» Гайдая, в яких знялися Нікулін, Віцин і Моргунов. Як ми можемо бачити, теми «білого змія» і «зеленої гарячки» були популярні для кислотних 60-их. По суті, згаданий мультфільм і фільм стали аналогом серіалу «У всі тяжкі» задовго до появи оного. Тільки якщо Уолтер Уайт і інші наркоторговці дотримувалися правила не вживати свій товар, то підпільна імперія СРСР була хмільний і нестійкою. Стався зі стрічкою досить кумедний казус.

Директор «Київнаукфільму» вимагав змінити вступні титру «П'яних вовків» . Він сказав, що обурливо бачити коричневу напис на помаранчевому тлі, оскільки коричневий колір символізує фашизм.

Інший випадок невдалої цензури був пов'язаний з сатиричної роботою Євгена Сивоконя під назвою «Осколки» . Бравурні сюжет розкривав перед глядачами життя первісних людей. Одного разу печерна людина намагається занести до свого житла кам'яну брилу з вибитим на ній сценарієм. Однак виникають технічні труднощі: масивна рукопис не проходить в дверний проріз. Доводиться прибирати гострі кути, знищуючи текст про хулігана, який слухає «Бітлз» . Музичний редактор «Київнаукфільму» порадив не згадувати британських хіпі. Але нікому нічого правити не довелося, коли творці дізналися, що «жуки» спонсорували Компартію Великобританії.

Мультфільм «Острів скарбів» Давида Черкаського люблять дивитися люди різного віку до сих пір. Настільки добре вийшло це твір, що його частенько крутили по телевізору, перевипускає на різних носіях і зробили на його основі комп'ютерну гру. Ролі в мультику озвучували зірки театру і кіно: Армен Джигарханян, Віктор Андрієнко, Валерій Бессараб та інші. А в невеликих Відеовставка з живими акторами взяли участь: Валерій Чигляєв, Володимир Бистряков, Анатолій Дяченко і навіть сам режисер. Іноді вони переходили в мюзикл, іноді обігравали німе кіно. Іноді були однотонними, іноді чорно-білими. Можна

зрозуміти, наскільки масштабною була робота і скільки рівнів візуальної культури піднімалося при створенні. У стрічці висвітлювалися проблеми взаємовідносин між людьми, вихвалявся здоровий спосіб життя і критикувалося девіантна поведінка піратів. Козаки! Скрізь козаки, мультики про козаків - це класика з класики. Створив її режисер Володимир Дахно знову-таки на згаданій студії «Київнаукфільм». Чим тільки браві коротун, здоровань і силач не займалися. Інопланетян рятували? Рятували. Куліш варили? Варили. Чумаков від злого пана рятували? Рятували. Всі серії про пригоди запорожців не перевищують 20 хвилин і є німими. Але події на екрані подані настільки лаконічно і продумано, що є зрозумілими та захоплюючими увагу глядача без зайвих коментарів. Що цікаво, композитор І. Поклад для мультфільму записав українські народні пісні: «Ой, під вишнею», «Ішло дівча лучками», «Ой гарна я, гарна», «Сіяв мужик просо» і романс «Мій багаття в тумані світить ...».

А це вимагало підготовки, вивчення матеріалу, що робило мультфільми не простими і культурно багатим. А для дорослих поціновувачів мальованого кіномистецтва в серіях сховали «пасхалка» - алюзії. В «Як козаки на весіллі гуляли» бісівської свято відбувається в корчмі «Млин», яка відсилає до однойменного ресторану, розташованому в Києві.

На початку незалежності мультиплікаційна студія «Борисфен-С» переживала свої кращі часи, працюючи з французьким мультиплікатором Томом Дігар (нинішній арт-директор компанії Ankama). Разом з Віктором Слепцовим Дігар створив компанію «Борисфен-Лютес», що випускала мультфільми для країни сиру і вина.

В Україні було найбільша кількість співробітників фірми (тільки в Києві налічувалося 450 чоловік з 850) в порівнянні з іншими СНДівським країнами. У 1993 році з лона «Борисфен-С» з'явився на світло мульт «»

Клініка» режисера Олександра Бубнова. Дуже кіслотненькая річ, зроблена в кращих традиціях психоделічних динамічних малюнків, наприклад, вірменина Роберта Саакянца. Тут є і предметні метаморфози, і магічний реалізм, і стилістика складчастих об'єктів, представлених в неправильній перспективі, присутній. «Клініка» пародіює «Вія» .

Головний герой потрапляє в лікарню, де на нього чекають лікарі з потойбічного світу, які прагнуть зробити уколи, клізми, операції, дати купу таблеток і взагалі заморити людини. А в коридорі своєї черги чекають персонажі міфів, легенд і казок: від циклопа до пірата. Як ви вже здогадалися, в мультфільмі досліджується тема страх лікарів. А й справді, коли потрапляєш в вітчизняні лікарні, де морг сусідить з церквою, тебе не покидає відчуття сюрреалістичність антуражу. Ось-ось вийде дядько лікар з зубами замість очей і покличе рентген-апарат. А далі що? А далі тільки вічне поневіряння в підземеллях у буфета.

3.2 Проблематика розвитку сучасного українського анімаційного кіно.

Поточні проблеми української мультиплікації виникають через декілька причин.

- Потужна конкуренція.

Із заходу підпирає Дісней (там же тепер Піксар), Дрімворкс та інші. Зі сходу - аніме. А також мережу повниться незліченною кількістю самих різних зарубіжних мультсеріалів.

- Погана репутація.

Люди рідше підуть на український мультфільм в кінотеатр, ніж на зарубіжний. Надто вже часто обпікалися. Те ж стосується мультсеріалів.

- Економічна криза.

Можливо, найголовніша проблема, дуже велика, багатолика, часто є і першопричиною, і наслідком всіх інших озвучених вище і нижче проблем, але спробую викласти в рамках пари абзаців всі основні аспекти.

На передньому плані спостерігається брак фінансування від держави (особливо мова про авторське кіно), також недолік фінансування від приватних продюсерів. Сюди ж додаємо монополізм (хто кого буде виштовхувати з афіші, з розкладів?), Щіпку корупції (майже як у великому кіно, хоч і не в таких масштабах поки ще). Є цілі студії, які легко запідозрити у відмиванні грошей на очевидно неуспішних, але стабільно щорічно виходять проектах незрозуміло для кого (вже по огидним 3D-графічним постерам там все зрозуміло). А також у творців продукції спостерігається повне нерозуміння реальних економічних перспектив: насправді, за фактом, сучасні західні мультфільми і мультсеріали в кінотеатрах і інтернеті заробляють стільки ж, скільки кращі фільми і серіали (цей факт у нас чомусь в упор бачити не хочуть).

Ну і в підсумку урізання всіх можливих бюджетів, вибір більш дешевих технологій, гонитва за більш дешевою робочою силою.

З боку глядача теж не змушує себе чекати «ответочку» - повсюдне піратство в мережі, небажання / нездатність населення платити за перегляд в інтернеті. Майже повна нерозвиненість краудфандінга.

- Культурний криза, вікова криза.

«Мультфільми - це несерйозно, це для дітей» та інші дурні закостенілі затвердження в головах, типу тому дорослі не йдуть на мультфільми в кіно, не дивляться мультсеріали. Або дивитися їх не соромно тільки зі своїми дітьми.

Але всі кращі анімаційні проекти заходу і сходу говорять про зворотне - їх дивляться не тільки діти; їх дивляться дорослі; їх дивляться підлітки.

Тако ж варто відзначити, що на заході актуальні комікси, а на сході актуальна манга. Нічого подібного практично немає на пострадянському просторі. Дітям в пострадянської просторі є дуже мала кількість якісної малювання. Тут же можна згадати низька якість уроків образотворчого мистецтва в багатьох школах, слабку програму взагалі.

- Криза сценаристікі / драматургії.

Тут можна почати з економічного оффтопа: скільки заробляють українські письменники? Дуже мало. Тільки за рахунок продажів своїх книг їм не вижити.

Ми добре чули про страйки і проблемах сценаристів в Голлівуді тільки тому, що їх звідти дійсно добре чути, у них сильний впевнений голос, вони своїми діями реально впливають на ситуацію, на світові ЗМІ навіть через, здавалося б, найдрібніших проблем в суспільстві. Наші сценаристи нікому невідомі і не видно взагалі (тому й кризи як би немає? Немає людини - немає проблеми): це молоді недосвідчені випускники з одного короткометражною в портфоліо, у яких більше можливостей не в

сценаристіке, а в непомітному фрілансі і копірайтингу (тим самим не формується адекватне портфоліо для кіно)

- Загальна кадрова криза.

Можливо, найменша з проблем на тлі попередніх, хоча, як подивитися. Гарні кадри є. Але ними чомусь не користуються. Для деяких великих вітчизняних проектів залучали фахівців із заходу, залучали також китайців. Можливо, недостатньо розвинена система навчання, система практики, раз простіше / вигідніше наймати сторонніх професіоналів, коли дійсно потрібно запускати повний метр.

- Проблема дедлайну.

Часто в мережі і у всяких інтерв'ю висловлюють ще одну проблему - терміни. Кажуть, на заході практично ніколи не змушують терміново здавати проект до кінця року, за один рік. Якщо й трапляється подібне, це потім значним чином відбивається на якості продукту, і творці потім виправдовуються, що не вистачило часу.

3.3. Вплив українських традицій та казок на сучасне українське анімаційне кіно.

Безумовно вплив українських традицій та казок на сучасне анімаційне кіновидавництво є беззаперечним. За останні 10 років на українському телебаченні з'явилися декілька анімаційних мультфільмів, які мають в собі ознаки та вплив українських традицій. «Ескімоска» (2012р.), «Пригоди Котигорошка та його друзів» (2013р.), «Бабай» (2014р.), «Микита Кожум'яка» (2016р.), «Викрадена принцеса» (2019р.), «Мавка. Лісова пісня» – саме ці мультфільми я обрав для аналізу впливу на них українських традицій і казок. А також чи вдало вони біли втілені в самих анімаційних фільмах.

В анімаційному фільмі «Пригоди Котигорошка та його друзів» головні герої постають, як персонажи східнослов'янського епосу - богатирі Котигорошко, Крутивус, Вернигора, Вернидуб і птах Удод - оживають в чарівному мультфільмі режисера Ярослави Руденко-Шведової. Друзі під проводом Котигорошка, знаменитого богатиря Київської Русі, битимуться з могутнім Змієм Гориничем, спустяться в підземне царство, щоб врятувати царівну від злих духів, здолають малюка-велетня і навіть самого чорта, і, звичайно повернуться на батьківщину переможцями на прекрасному грифі. А птах Удод буде героїчно виручати богатирів і допомагати їм гідно вибратися з витівок недругів. Богатирі в цьому мультфільмі володіють не тільки незвичайною силушкою, а й сучасними фантастичними суперздатностями.

Аналізуючи цей анімаційний серіал, ми знаходимо велику кількість запозичення з української міфології та культури. Казкові герої постають в серіалі, як боронителі справедливості та добра, постійно воюють з силами темряви та захищають мирне населення. Сам Котигорошко у казках народжується після того як його мати їсть зернятко. Він виростає дужим

хломаком, та йде рятувати своїх братів та сестру. За думкою етнологів (Болтарович З. Є., Заглада Л. Б., Косміна О. Ю., Лозго Г. С.) мотивом для казки виступає боротьба народу від завоевників. А визволитель втілений в самому образі Котигорошка.

В мультсеріалі пригоди Котигорошка та його друзів запозичено багато елементів з першоджерела. Звісно сам образ Котигорошка сильно змінений режесером. Кожному з персонажів додані містичні сили, що роблять серіал більш фантастичним. Герої наділені супер здібностямим що робить їх супергероями. Але все ж таки це не просто здібності літати або стріляти з очей лазером. Автор черпає натхнення для своїх героїв в українських традиціях. Одного він наділяє здібностями перевтілення в людину рослину, він може упровляти рослинами, та має здібності рослин.

Український народ з давнини дивився на сили природи з особливою повагою. Ми зустрічаємо багато казок про людей або міфічних персонажів які мають здібності рослин або дуже близькі до природи. Такі як мавки або нявки та ін. Його ім'я Вернидуб. Автор наділяє героя здібністю перевтілюватися в сильного дуба. Що відповідає імені героя. Іншого героя звать Крутивус. Автор наділяє його здібністю керувати своїми вусами. Він може робити їх більше та може змусити розтупити воду в річках. «Вернивода з водою грається: на той бік вусом поверне — там сухо робиться, то на той — там сухо робиться». Сили води завжди виступали носієм народного поклоніння, міфічних істот завжди боялися та навіть намагалися принести жертви для того щоб Боги води були більш благосклонні до людей.

Вернигора це ще один герой, яки має міфічну сили набувати обліку каменя, та має нереальну фізичну силу, що навіть гору може перемістити.

Також в мультсеріалі є інші герої з української міфології, такі як лісовик, який краде дітей з селеща. Або чорти Пекля та Хмиря, які також

воюють з головним героєм. Українські казки завжди розповідали про дуже цікавих істот у яких є свої образи, характери, бажання та ін.

Мультсеріал *Бабай* це ще одна робота українських аніматорів. Режесером якого стала Марина Медвідь. Прем'єра відбулася у 2014 році. У фільмі розповідаються історія дівчини яка шукає своїх рідних. Вони були викрадені злим бабаєм. Але в кінофільмі ми зустрічаємо міфічних істот з українських казок, повір'їв, традицій. Відьма, змії горинич, вії, чорт та бабай. Саме цих героїв використовує режисер для свого мультсеріала.

В українській міфології відьми майже завжди зображаються негативними героями. У цьому мультсеріалі відьма зображена дуже злою та страшною. «Етимологи пов'язують походження слова “*відьма*” з давньоруським іменником *вѣдь* – “*знання*”: слово “*відьма*” спочатку вживалося в значенні “*та, що все знає*”, звідки розвинулося подальше “*ворожка*”, а пізніше – “*зла, сварлива жінка*”» [73]. Розпізнати відьму дуже складно: молода чи стара вона вміє перетворюватися в різні образи. Вивченням цього образу у фольклорі займалися, Г. Булашев, М. Власова, О. Афанасьєв Хв. Вовк, В. Войтович, П. Іванов, М. Костомаров, О. Курочкін, К. Лаушкін, В. Милорадович, І. Нечуй-Левицький, Є. Померанцева, А. Свидницький, В. Гнатюк, М. Забилін, Митрополит Іларіон та інші [35].

Але нажаль в серіалі відьба небула не тільки народних українських повір'їв, вона схожа на жінку легкої поведінки та зі специфічною зовнішністю. Руде волосся, великі груди та стегна, ботфорти та обтягуючий костюм комбінезон віддає персонажа від головної української ідеї, яка була закладена ще в давнину.

Вії в українському епосі постає як грізний страшний та старий чолов'яга, який має великі брови до самої землі та величезні очі, та поглядом він вбиває. Хоча і неможе нормально бачити. В мультсеріалі

він постає трохи іншим. Він зображений як дуже скупий і хоче багато діамантів.

Головна героїня та її родина зображені як звичайна українська сім'я, які носять традиційні українські вбрання, використовують традиційний український посуд розмальованій петріківським живописом, живуть в хаті яка також розписана. Така особливість зумовлювалася віруваннями в надприродні, демонічні та погані сили, які можуть наробити багато лиха, принести безліч хвороб, засухи, повені та інші неприємності. Але вони переконані що яскраві візерунки зможуть відволікти та заплутати міфічних істот та відвести тим самим їх від людей. Саме елементи петріківського живопису використані в мультсеріалі надає більш української едентичності. Візерунки квітів та птахів набули в серіалі містичних значень. Зображення павня уособлює пильність, хоробрість, мужність, передбачення, надійність.

У народного розпису відображалось фольклорно-образне усвідомлення українцями світу навколо них, зображеному в знаках і символах. Вони несли космологічне осмислення світобудови. Так розпис була безпосередньо пов'язана з силами природи, одухотворяє будівництво, будинок, прив'язувала її до світу, до землі, насичувала земної силою. Так символіка несла в собі народні знання, вірування і уявлення про себе, світ, сенс життя.

Анімаційний фільм Микита Кожум'яка вийшов у широкі маси у 2016 році. Та є продовженням історії київського історичного героя Кирила Кожум'яки. В історії розповідається про 12 річного хлопця, який нажаль не має надзвичайної фізичної сили як його батько і повинен перемогти змія своїм розумом та хитрістю. Він зустрічає багато друзів та ворогів. Фільм знімали за мотивами книги Антона Сіянік «Микита Кожум'яка».

З перших кадрів ми поринаємо в світ пригод та національного колориту, традицій та казок. Звісно дракони не дуже сумісні з українською культурою, вони не дуже традиційні для нашого регіону. Все одно, навіть світові письменники, такі як Дж.К.Роулінг в своїх творах розповідає про українських залізобрюхів, які жили в українських карпатах. Але дракони це більш виняток, сам фільм наповнений українським колоритом. Розписані хатки в селищі, криниці, посуд, одяг та побут головних героїв – все це надихалося українською культурою та традиціями.

Одяг головного героє має орнамент, який буде притаманний українському народу. У вишиванці уся символіка містить приховані елементи та сенс. Вона може принести своєму володарю удачу та процвітання чи вберегти від неприємностей. Або навпаки, не той символ призведе до негативних результатів принесе своєму носієві вишиванки на виконання «програми», яка зовсім не відповідає його статі, твіку або життєвому положенню, статусу.

Колір орнаменту головного герою є синім. Цей колір здавнини виступає найпотужнішим оберігом. Він зберігає від хвороб і приносить душевний спокій. За старих часів синьою вишивкою оберігали дітей і чоловіків. Тому саме цей колір обрали творці кінофільму. За орнаментом вони обрали ромб. Ромб завжди виступає, як символ родючості. Він допомагає поліпшенню добробуту сім'ї та може сприяти множенню роду. Наші пращури завжди намагалися вишивалти ромбовидні візерунки на весільних рушниках та одязі: ромби ділили на чотири частини косим хрестом. У кожній частині вони ставили крапку по центру, що уособлювала насіння. Яке виступало як початок чогось нового, та допомагалот своєму носієві стати більш плідним.

Головні герої займаються традиційно українськими методами господарювання. Вони обробляють шкіру, займаються різ'бою по дереву та ін.

Сучасні анімаційні українські мультсеріали зазнали сильного впливу заходу. Діалоги в мультсерійлах та фільмах осучаснені. Образи героїв мають ознаки сучасних уявлень про людей.

Музичний супровід використовує вже не традиційні українські мелодії чи національну українську музику. Більш сучасні мелодії переважають в українських мультсеріалах та анімаційних фільмах.

Висновки до розділу 3

Анімація завжди була однією найцікавіших видів аудіовізуального мистецтва. Світ мультиплікації дуже багатий за своїм змістом і технічним виконанням. До нього відносяться плоскі і об'ємні, лялькові і мальовані анімовані фільми. З часу появи першого мультфільму технології його створення докорінно змінилися.

З давніх часів мультиплікатори використовували для отримання потрібних ефектів найрізноманітніші технології, за допомогою яких лялькові або намальовані образи оживали. Технології, безумовно, важливі. Але набагато більше значення має задум художника, сценарій і ідея. Остаточно персонаж анімаційного фільму народжується тоді, коли, мультиплікатори наділяють його індивідуальністю і характером. Ці принципи, що зародилися на зорі мальованого кіно, характерні і для сучасної мультиплікації.

Своє завдання майстра мультиплікації сьогодні вбачають у тому, щоб донести до аудиторії вічні цінності, які, на відміну від технологій, не змінюються з часом. З екранів телевізорів на глядача як і раніше дивляться герої, поведінкою яких рухає прагнення до справедливості і добра. Зло має бути переможено, а любов і дружба обов'язково переможуть.

Зараз українські Мультиплікатори звертаються до коринів української культури. Використовують елементи традицій та казок у своїх анімаційних творах. Українські аніматори роблять калаборацію західного віяння та сучасних технологій з елементами української культури на едентичності.

ВИСНОВКИ

В магістерській роботі відповідно до поставленої мети та окреслених завдань уперше було комплексно досліджені специфіка, структура та сутність впливу української культури, традицій та казок на сучасний український анімаційний кінематограф. Отримані результати дозволили сформулювати наступні висновки:

1. Проаналізовано стан досліджуваної проблематики.

Установлено відсутність в українському науковому дискурсі системних досліджень аналізу самбутніх народних традицій в сучасній українській анімації. За традицією мистецтвознавства і культурології анімаційні твори розглядаються здебільшого у художньо-естетичних аспектах. За останні роки, зазначеними хронологічними рамками роботи, українська анімація переживає процес відродження та нового становлення. Відбувається пошук нових тем. З'являються нові професіонали анімації, виникає зацікавленість держави в анімаційних творах. Але нажаль комплексного дослідження історії розвитку української анімації непроводилося. Наша країна майже 30 років немає досліджень про українську анімацію, її тенденції становлення та розвитку. Лише через політичну ситуацію, яка відбулася в середині другого десятиліття в Україні, зацікавленість в створенні свого анімаційного контенту зростає. Починається пошук саме національних ідей, які можна біло б закласти в анімаційні твори. Своє відображення вони знаходять в українських традиціях, фольклористики та казках.

2. Був створений методологічний інструментарій дослідження, а саме застосувався *мистецтвознавчий* та *культурологічний підхід*, які дозволили розкрити сутність та особливості українських традицій та казок в сучасному українському анімаційному кіно.

На культурологічному рівні в роботі дослідили явище українських традицій та казок в сучасній культурі (святкування світ, відношення до надприродних сил, фольклорні уявлення про міфічних істот, тощо) проаналізувалися культурні та соціальні чинники появи необхідності використання цих українських особливостей в сучасному анімаційному кіно.

Через політичну ситуацію у країні мультсеріали та мультфільми зазнали значного впливу української культури та традицій. Українське режесери все частіше звертаються для натхнення та для своїх сюжетів до народної творчості, традицій та казок.

3. Аналізуючи вплив українських традицій та казок на сучасний український анімаційний кінематограф ми дійшли висновку, що все ж таки вони зазнають значних змін. Дійсно, українські елементи (українські малюнки, роспис одягу, речей побуту, елементи господарювання) роблять фільм більш традиційним, пов'язаним з історією та культурою. Але образи героїв, їх діалоги та музичний супровід має західний відтінок. Виявлено трансформацію сюжетів народних казок: бабай, котигорошко, лісова мавка, відьма, та основні елементи традицій в українській анімації;

4. Наведено ознаки вводу елементів української історії, історичні постаті такі, як козаки, Микита Кожум'яка та ін. Та елементи українських культурних особливостей в сучасну українську анімацію. Знайдені приклади традиційних для українського народу елементів (орнаменти на одягу, малюнки на речах побуту, давньоукраїнська мова тощо) та проаналізовано причини та сенс використання цих елементів в анімаційних творах.

5. проаналізували режисерські, сценарні та дизайнерські інструментарії реалізації українських традицій та казок в сучасному анімаційному кіно. Дійшли висновків, що різноманіття стилістичного забарвлення української анімації, використання різних технологій та

методів створення мультиплікації на українському тлі беззастережно. Розглядаючи основні методи створення анімації у роботі ми проаналізували та порівняли українську анімацію.

Висновки магістерської роботи формують базу для подальших розвідок у рамках міждисциплінарних досліджень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ЛІТЕРАТУРИ

1. Садуль Ж. *Всеобщая история кино*: В 6 томах. Москва: Искусство 1958–1963. 70-73 с.
2. Иванов-Вано И.П. *Кадр за кадром* / Москва: Искусство. 1978. 84 с.
3. Асенин С. В. *Мир мультфильма*. Москва: Искусство 1986. 265 с.
4. Юренев Р.Н. *Краткая история киноискусства*. Москва: Искусство. 1997. 30 с.
5. Лукиных Н. *Реанимация шестой части суши* // Территория кино. Постсоветское десятилетие. Москва: Искусство 2001. 76 с.
6. Бочаров В. *Забава была впечатляющей* // Киноведческие записки. № 67. 2004. С.190-195
7. Изволов Н. *Заметки на полях киноленты* // Киноведческие записки. № 67. 2004. С. 46-52
8. Хитрук Ф. С. *Профессия – аниматор*. Том 1–2. Москва: Искусство. 2007–2008. С. 87-90
9. Алфьорова З. І. *Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності* // Культура України. Випуск 47. 2014. С. 156 – 162
10. Алфьорова З. І. *Історія кінематографа і телебачення: навч. посіб.* Частина 1. Харків: ХДАК. 2007. 87 с.
11. Алфьорова З. І. *Кіберкультура як складова постмодерної культури* // Соціокультурні комунікації в інформаційному суспільстві : Матеріали міжнар. наук. конф., 21-22 листоп. 2003 р. / Харк. держ. акад. культури. Харків, 2003. С. 11-12
12. Арістарко Г. *Історія теорій кіно* / Пер. Г.Богемського. Москва: Искусство. 1966. 356 с.

13. Бергаліев А.Т. *Современная советская литературная утопия: герой и жанр*: Автореф. дис.. канд. филол. Наук : спец. 10.СТ.02. -«» Литература народов СССР (созбгокого периода)«» Алма-Ата, 1991. 21 с.
14. Базен А.П. Что такое кино. Москва: Искусство, 1972. 382 с.
15. Балаж Бела. *Культура кіно* // Державне видавництво Ленінград-Москва. 1925 р. 91 с.
16. Балаш Б.В. *Становление и сущность нового искусства*. Москва: Прогресс, 1968. 250 с.
17. Барт Р. *Міфологія* / Пер.з фр.,вступ.ст.і комент.,С.Н.Зенкіна. Москва: Вид-во ім.Сабашникових, 1996. 312с.
18. Бартон А. *Как снимают мультфильм*. Москва. Искусство, 1971. 156 с.
19. Бабиченко Д.Н. *Искусство мультипликации*. М., Искусство 1964г. 144 с.
20. Бабиченко Д.Н. Предоставить слово сатире // Искусство кино; 1956; № 5.1. С. 89-97.
21. Базен А. Что такое кино? сб. ст. М.: Искусство, 1972. 384 с.
22. Бартон К. Как снимают мультфильмы / пер. с англ. Т. Бруссе М.:1. Искусство, 1971. 84 с.
23. Бахтин М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Худож. литература; 1975.502 с.
24. Бенимана Б. Эстетическое взаимодействие анимации и искусства Африки:дис. . канд. искусствоведения; М., 2000. 129 с.
25. Божович В.И1 Рене Клер. М: Искусство, 1985. 240 с.
26. Бондаренко Е.А.Путешествие в мир кино. М;: ОЛМА-ПРЕСС Гранд, 2003.256 с. .
27. Борев-Ю;Б. Эстетика: Учебник. М: Высш;шк., 2002. 511с:

28. Веттжер Я. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. М.; Союзинформкино, 1979. 28 с.
29. Волков А.А. Искусство мультипликации // Советское кино, 70-е годы. 1996. С.291-298.
30. Основные тенденции развития. М.; Искусства, 1984.- С. 255-277.
31. Барт Р. Арцимбольдо. Чудовища и чудеса//Метафизические исследования. Вып. XIII: Искусство. СПб., 2000.
32. Голицын Г.А. Образ как концентратор информации //Синергетическая парадигма. Нелинейное мышление в науке и искусстве. М., 2002.
33. БаглайМ. Скотарські мотиви в літній обрядовості волинян Житомирщини / Марія Баглай // Народознавчі зошити. 2015. No 4. С. 818– 824.
34. Мітусова С. Амбівалентна природа образу відьми (на матеріалі фольклорних і літературних творів) : монографія / Світлана Мітусова. Х. : Майдан, 2006. 108 с.
35. Нахлік Є. Поезія українського романтизму / Є. Нахлік // Українська мова й література в середніх школах, гімназіях, ліцеях та колегіумах / Є. Нахлік. 1999. No 2. С. 44–53.
36. Українські поети-романтики : поет. твори / [упоряд. і приміт. Л. М. Гончарука ; вступ. ст. М. Т. Яценка ; ред. тому М. Т. Яценко]. К. : Наук. думка, 1987. 592 с.
37. Фрезер Дж. Дж. Золотая ветвь : исследование магии й религии / Дж. Дж. Фрезер ; [пер. с англ М. К. Рыкина]. М. : Эксмо, 2006. 960 с. (Антологія мисли).
38. Зубавіна І.Б. *Екранна культура. Засоби моделювання художньої реальності*. Київ. 2006. 245 с.

39. Ёеффет Г. *Прими красную таблетку: Наука, философия и религия в «Матрице»*. У-Фактория. 2003. 312 с.
40. Каган М.С. *Морфология искусства: Историкотеоретическое исследование внутреннего строения мира искусства*. Части I, II, III. Ч. I. Ленинград: Искусство, 1972. 440 с.
41. Кампанелла.Т. *Город Солнца* / Пер. с лат. и ком. Ф. А. Петровского. Пер. прил. М. Л. Абрамсон, С. В. Шервинского и В. А.Ещина. Вст. ст. В. П. Волгина. Москва-Ленинград : АН СССР. 1954. 228 с.
42. Клер Р.А. *Кино вчера, кино сегодня*. Москва. 1981. 205 с.
43. Клер Р.А. *Размышления о киноискусстве*. Москва. 1958. С. 15-18
44. Клер Р. *Роздуми про кіномистецтво*. Москва: Мистецтво. 1958. 230 с.
45. Миславский И.И. *Краткий энциклопедический словарь кино*. Харьков, 2007. 215 с.
46. Ортега-і-Гассет Х. *Восстание масс* // Вопросы философии. 1989. № 3. С. 3-30.
47. Оруел Дж. *1984*. Москва: АСТ. 2016. 352 с.
48. Павлова О. А. *Метаморфозы литературной утопии: теоретический аспект*. Волгоград, 2004. 247 с.
49. Платон. *Собрание сочинений*. В 4 т. Москва: Мысль, 1994. Т. 3. 654 с.
50. Пудовкін В. С. *Збір. Тв. в 3 т*. Київ: Мистецтво, 1974-1976. Т. 1. 91 с.
51. Пудовкін В. Кінорежисер і кіноматеріал. *Собрание сочинений в трех томах*. Том 1. М.: «Искусство», 1974

52. Укринформ. *В Україні збільшується кількість людей, які вважають себе українцями – експерт.*
[URL:https://www.ukrinform.ua/amp/rubric-society/2654748-v-ukraini-zbilsuetsa-kilkist-ludej-aki-vvazaut-sebe-ukraincami-ekspert.html](https://www.ukrinform.ua/amp/rubric-society/2654748-v-ukraini-zbilsuetsa-kilkist-ludej-aki-vvazaut-sebe-ukraincami-ekspert.html) (від 07.03.2019)
53. Ратников Г. В. *Жанровая природа фильма*. Минск: Наука и техника, 1990. 78 с.
54. Рашкофф Д. *Медиавирус. Как попкультура тайно воздействует на ваше сознание*. Москва: Ультра-Культура, 2003. 368с.
55. Ромм М. Теорія. Критика. Публіцистика. Т.1, Москва: Искусство. 1980. 575 с.
56. Роулэндс М. *Философ на краю Вселенной*: НФ-философия, или Голливуд идет на помощь: философские проблемы в научно-фантастических фильмах / пер.з англ., Н.Лебедевой, А. Єфаловой Москва, 2005. 272 с.
57. Сізов С. С. *Утопия и общественное познание. Философско-социологический анализ*. Ленинград: Изд- во ЛГУ, 1988.
58. Соціальна філософія: сл./ сост.-ред.: В.Є. Кемеров, Т.Х.Керимов. Москва: Академічний проект, 2003
59. Тарковський А. *Ностальгія*. Москва: АСТ, Хранитель. 2008. 494 с.
60. Толстой Л.Н. Полн.собр.соч.: В 90 т. М., 1953. Т.62. С. 269-270
61. Тульчинский Л., Эпштейн М. и др. *Проективный философский словарь*. Санкт-Петербург: Международная Кафедра (ЮНЕСКО) по философии и этике СПб Научного Центра РАН, 2002. 297 с.
62. Асеніна Сергій Володимирович. *Чарівники екрану. Естетичні проблеми сучасної мультиплікації*. М.: Мистецтво, 1974. 287 с.

63. Волков Анатолій Олексійович. Проблеми розвитку мистецтва сучасної мультиплікації: Автореф. М. 1970. 41 с.
64. Гарін В. *Нові роботи мультфільму* // Мистецтво кіно. 1939. С. 34-36.
65. Голікова-Пошка Євгенія Володимирівна. *Комп'ютерне і мальоване анімаційне кіно* // 2002. С. 235-238
66. Евтеєва Ірина Всеволодівна. Процес жанрообрання в радянській мультиплікації 60-80-х років. Від притчі - до поліфонічних структурам: Автореф. Ленингр. держ. ін-т театру, музики і кінематографії ім. Н. К. Черкасова. 1990. 24 с.
67. Кінознавства записки: Журнал. Вип.52: Хроніка розвитку анімаційних технологій. М. 2001.
68. Чернишева Т. А. *Природа фантастики*. Иркутск: Иркутский университет. 1984. 336 с.
69. Радянська енциклопедія Т1
/ Велика радянська енциклопедія в 66т., ред. О.Ю. Шмідт 1926-1947. Москва, 1926. С. 97—98.
70. Тарас Капушак. <https://kazky.org.ua/zbirky/ukrajinsjki-narodni-kazky/kotyhoroszk> , 2006-2020
71. Altmen R. *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* // Cinema Journal. No 3(23). 1984. P. 6-18.
72. um.co.ua - Учбові Матеріали для студентів і школярів України. *Культура і побут українського народу. Духовна культура українського народу. Найважливіші риси національної культури українців*. <http://um.co.ua/14/14-9/14-97114.html>, 2016-2019.
73. Легенди України. <https://uaperekaz.ucoz.ua/forum/3-15-1>, 30.05.2012.

- 74.Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых ани-матографий: дис... докт. иск. - М., 2009. - 329 с.
- 75.Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме - М • ВГИК, 2005.
- 76.7Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания. - М.: МИРТ, 1993.
- 77.Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий -М.: ИМПЭТО, 1995.

Додатки



Додаток 1



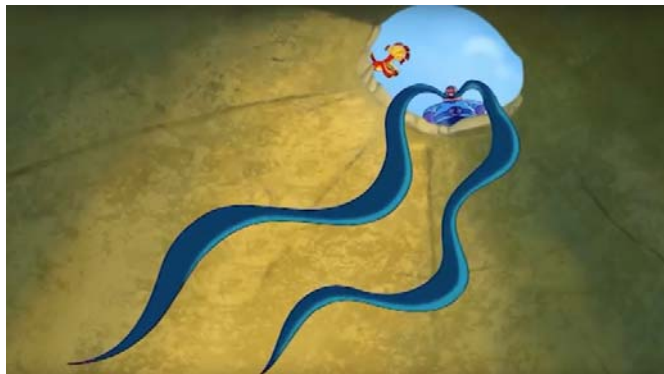
Додаток 2



Додаток 3



Додаток 4



Додаток 5



Додаток 6



Додаток 7



Додаток 8



Додаток 9



Додаток 10



Додаток 11



Додаток 12



Додаток 13



Додаток 14



Додаток 15



Додаток 16