

УДК 069.1+316.73

**МУЗЕЙ ЯК «ФОРМА БУТТЯ» СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ  
(ТЕХНОЛОГІЧНІ ВПЛИВИ І ТРАНСФОРМАЦІЇ)**

Стас Тетяна Володимирівна – кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри кіно і телебачення,  
Міжнародний гуманітарний університет, м. Одеса  
<https://orcid.org/0000-0003-3036-7842>  
DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.304>  
stastv86@gmail.com

Дослідження присвячено осмисленню музею як форми буття сучасної культури. Встановлено, що трансформація музею як установи культури відбуваються за двома основними напрямками – трансформація місця і функцій музею в сучасній культурі, і трансформація форм презентації музейних експонатів. Виділені інтерактивність та віртуалізація як характерні особливості сучасної музейної практики. Зроблено висновок, що діяльність сучасних музеїв орієнтована на утвердження власного місця в сучасній культурі. Вона є більш гнучкою, орієнтованою на вимоги часу та пошук нових форм презентації артефактів і взаємодії з відвідувачами.

**Ключові слова:** музеї, музейна експозиція, інноваційні інструменти, мультимедія, технології, інтерактивність, віртуальність, віртуальний музей.

*Постановка проблеми.* Культура втілює взаємопроникнення теперішнього та майбутнього, завдяки чому вона здатна відтворювати себе та цілеспрямовано розвиватись. Мова йде про культурну спадщину, яка містить у собі відповіді на більшість проблем сучасного світу та, водночас, допомагає зрозуміти сенс сучасних глобальних трансформацій. «Цілком очевидним є те, що спадщина може бути зрозумілою не стільки через сучасність, стільки сучасність може бути визначеною, усвідомленою та оціненою через спадщину» [2]. Культурна спадщина має бути інтегрованою у суспільне життя сучасності, оскільки саме через сучасність минуле набуває своєї соціальної значимості, а сучасне через минуле свою функціональну завершеність. «Не можна винайти кращого тесту на справжність культури, ніж через позицію, яку вона займає у ставленні до минулого, до його інститутів, скарбів мистецтва та культури. <...> Це є безцінним ресурсом, який дозволяє людству звіряти годинник, не впадати в безпам'ятство та самонадійність, точніше оцінювати свої можливості у сьогоднішні» – зазначає Е. Сепір [4; 64-65]. У цьому вимірі музейна сфера є саме тим культурним проектом, який зберігає культурну спадщину та орієнтується на майбутнє.

Сьогодні можна говорити про трансформацію картини світу в зв'язку з руйнуванням звичної системи координат, втрати відчуття колишніх кордонів, цілісності і стабільності навколишньої дійсності. В цих умовах музей набуває особливий ціннісний статус, перетворюючись в інститут, що дає в безмежному морі візуальних та інших культурних артефактів, за висловом Ч. Дженкса, «віхи орієнтації»: «Люди продовжують приходити в музей в пошуках оригіналів. <...> В результаті відтворення значних символів культури, як відносно твердих орієнтирів серед загальної мінливості, не тільки не зменшилось, а навпаки, зросло» [1; 8]. Музеї, зберігаючи артефакти минулого, невпинно крокують у ногу з часом та активно залучають найактуальніші інноваційні тренди у базу своєї діяльності. У цьому контексті *актуальним* є вияв тенденцій розвитку сучасної культури та переосмислення соціальної функції музеїв, напрямків їх діяльності, стилю спілкування з соціумом, нових форм комунікації та організації музейної практики.

*Аналіз останніх досліджень та публікацій.* Музей є об'єктом вивчення філософії, соціології, музеєзнавства та інших наук. У сучасному мистецько-культурологічному знанні увага приділяється культурним аспектам функціонування музею. Серед дослідників, які цікавилися вищевказаною проблематикою варто виділити наступних: Вайдахер Ф., Гопенко І.В., Дженкс Ч. Ільєсова Л.С. Ионесов І., Капустіна Н., Сепір Е. та ін. Але системного аналізу сучасного стану музеїв, виділенню трансформаційних процесів та перспектив функціонування у дослідженнях не представлено.

*Метою роботи* є осмислення музею як форми буття сучасної культури. Визначення трансформацій музейної діяльності, викликаних зміною у культурі, зокрема технологічними впливами.

*Виклад основного матеріалу.* Музей, як культурний проєкт ХХІ ст., не може не враховувати динаміку розвитку інновацій і подій, що відбуваються у сучасності. Сутнісні трансформаційні процеси у культурі не могли не вплинути на особливості функціонування та позиціонування самих музеїв як інститутів культури. Важливим фактом сучасного музею є пошук адекватної новій соціальній ситуації стратегії утвердження власного місця в сучасній культурі. Це не лише пошук напрямів діяльності як особливого культурного інституту. Музеї, як менш гнучкі утворення в минулому, сьогодні вимушені вимушені поєднувати дослідницьку практику з пошуком нових форм презентації, застосовуючи успішні стратегії з інших сфер. Музей повинен бути актуальним, цікавим, відомим, створювати належні умови

для проведення вільного часу в контексті сучасних тенденцій «цивілізації дозвілля» тощо. Саме тому в музейному маркетингу органічно взаємодіють, з одного боку, інноваційні методики (паблік рилейшнз (PR) ), пабліситі – техніка успішного формування іміджу, партнерські відносини (друзі музею) та ін.), а з іншого – інтерактивні (створення в музеї рекреаційних зон, зон творчості, ігрового простору, музейного магазину, арт-кафе та ін.).

Загалом інновації та інтерактивність музейного маркетингу мають спільний знаменник, означений поняттям «маркетинг інновацій», який може бути інтерпретований як сукупність дій, прийомів, методів, систематична активність суб'єктів економічних відносин щодо розроблення і просування на ринку нових товарів, послуг та технологій для задоволення потреб і запитів споживачів (суспільства) у ефективніший, ніж у конкурентів, спосіб на основі оновлення та підвищення рівня складових потенціалу підприємства, пошуку нових напрямів та засобів його використання з метою отримання прибутку та забезпечення умов тривалого виживання й розвитку на ринку [3].

Зміна меж тезауруса феноменів і артефактів культури, сучасні творчі експерименти роблять музей не тільки заповідником культури, але й особливою формою буття культури.

У сучасних музейних проектах особливу роль набуває побудова музейної експозиції за новими вимогами часу. Трансформувалось саме визначення музейної експозиції, змінилось рішення внутрішнього простору музею. Адже сучасного споживача інформації цікавлять не лише рідкісні, навіть унікальні музейні речі, але й узагальнююча інформація з тематики музею. Устремління до внутрішньої єдності і ємності музейної експозиції об'єктивно наближує її до інформаційної системи, в якій не має нічого випадкового, механічного. В сучасних музеях вирішальну роль набуває просторова різноманітність приміщень, прозорі перегородки, багатство ефектів освітлення та кольорових гам, які створюють непередбачувані художні ефекти, генеруючи якісно нові алгоритми художнього сприйняття. Як приклад, можемо навести будівлю музею Ордрупаард у Данії (арх. З. Хадід). Основою колекції цього музею є французький живопис XIX – поч. XX ст. Музей розташований в парку і суцільне скління створює ілюзію єдиного природного та музейного простору.

Нова будівля Музею сучасного мистецтва МоМА в Нью-Йорку також демонструє ультрасучасні технологічні можливості та, водночас, є декларацією ідеї демократичності музею. Ця споруда, побудована за проектом японського архітектора Й. Танігучі, доводить до логічного кінця ідею прозорості, відкритості музею, його зв'язку зі світом, розмитості меж між мистецтвом і життям. Відвідувач музеїв «нової генерації» вільний сам вибирати маршрут свого руху експозиційним простором, створювати власний, індивідуальний образ художнього цілого. А отже і моделює особливості художнього мислення нашого часу.

Отже, сучасна музейна експозиція це не лише демонстрація артефактів минулого, а цілеспрямована і науково обґрунтована демонстрація музейних предметів, що організовані композиційно, забезпечені коментарями, технічно і художньо оформлені, створюючи, таким чином, специфічний музейний образ суспільних і природних явищ. Результатом такого творчого процесу перетворення окремих предметів у цілісну картину, є музейний текст, у якому кожен предмет перетворюється в символ і стає елементом картини, яка здатна активно впливати на відвідувача. Тому музейну експозицію, як своєрідний «текст», необхідно не тільки споглядати, але й осмислювати. Адже головною метою музею як форми буття сучасної культури є – через співпереживання і пізнання захопити людину образною картиною світу.

Музеї активно застосовують сучасні технології як для залучення глядача, так і для оптимізації збереження, вивчення та презентації музейних експонатів. Головними їх перевагами є інтерактивність і діалогічність. Мова йде про спеціально створені мультимедійні програми, які виступають повноправними учасниками експозиційного дійства, поряд з традиційними музейними предметами.

У першому випадку інноваційний потенціал технічної апаратури слугує розкриттю сценарію експозиції, а цифрове обладнання виконує допоміжну роль (цифрові етикетки, інформаційні кіоски, звукові ефекти та ін.). У другому випадку цифровому обладнанню або цифровому твору відводиться центральна роль. У цьому контексті мультимедіа в музеї стають самостійним об'єктом мистецтва. Спеціально створені аудіо-, відео- і мультимедійні програми, технічні можливості яких дають змогу відчутти себе в «іншій» реальності, набувають ваги перед відвідувачами поруч із традиційними музейними експонатами. Електронні експозиції можуть бути створені на основі цілісної колекції конкретного музею, або можуть бути штучними, об'єднуючи предмети з різних колекцій, якщо вони пов'язані спільною тематикою. Використання аудіо- і відеоматеріалів підвищує повноту, ефективність і реалістичність сприйняття користувачем поданої інформації. Але за однієї умови – успіх цієї продукції залежить, між іншим, від вдалого вирішення інтерфейсу, високої технічної якості візуальної інформації.

Серед сучасних новацій музейної діяльності є нова форма традиційних і електронних засобів презентації – спроба освоїти мультимедійний простір як експозиційний. Такий простір вже називають віртуальним музеєм. Сьогодні, в епоху «віртуалізації» свідомості, можна говорити про актуальність

віртуалізації музейної експозиції, яка може стати не тільки, у певному сенсі, атракціоном, а може взяти на себе вирішення і більш складних музейних завдань.

Спроби віртуалізації реальності спостерігаються ще з 1977 р., коли в Массачусетському технологічному інституті була створена «Aspen Movie Map» – перша система віртуальної реальності. На сторінках газет, науковій літературі все частіше став з'являтися термін «віртуальний», а в 1990-ті роки виник і термін «віртуальний музей».

Щодо використання цього терміну, є деякі особливості, які потребують уточнення. Як правило, цим поняттям означають в Інтернеті сайти під назвою «віртуальний музей», що є не зовсім правильним, оскільки вони не є ні віртуальними, ні музеями. Це можуть бути альбоми – набори ілюстрацій з підписами, web-сайти музеїв, що реально існують; або «віртуальними музеями» взагалі називають музейні буклети, викладені в мережі Інтернет. Вважаємо, що є лише два правильних варіанти вживання терміну «віртуальний музей» – це сайт, створений за законами музейного проектування, тобто коли є сконструйований простір із розміщеними у ньому музейними об'єктами (можемо увійти всередину і розглянути все з різних ракурсів, неначе опиняємось у середині картинки), та реальний простір (зала, кімната), у якій розміщені електронні зображення музейних об'єктів. Таким, наприклад, є музей Ван Гога в Овері, де немає справжніх витворів мистецтва – вони тільки є проекцією.

Реалізація ідеї «віртуального музею» з використанням оригінальних музейних предметів, гравюр, кінодокументів дозволяє створити принципово нову музейну експозицію. Мова йде про «музей без стін». Ідея «уявного музею» («museum without walls» – «музей без стін») не нова, вона виникла в середині минулого сторіччя. Французький письменник, дослідник культури і мистецтва А. Мальро (1901-1976 рр.), взявши за основу ідеї В. Беньяміна, на сторінках своїх багато ілюстрованих книг досліджував вплив технічних можливостей репродукування та тиражування на наше сприйняття мистецтва. «Уявний музей виявився всеосяжною метафорою, що характеризує простір сучасної культури і відображає її специфічні характеристики, пов'язані з роллю сучасних технологій, з новим типом візуальних комунікацій, з руйнуванням традиційних ієрархічних структур, що визначали функціонування культури» [1; 5]. Концепція музею «музей без стін» виявила якісно нові смисли в системі культурної комунікації. Фактично безмежний світ репродукованих (додамо сьогодні: оцифрованих і поміщених у віртуальне середовище) зображень проникає з різних каналів у повсякденне існування мільйонів людей. З одного боку, цей процес є досить демократичним, він руйнує систему колишнього, елітарного по суті, споживання музейного мистецтва. Уявний музей руйнує межі, які визначали побутування мистецтва в культурному просторі, докорінно змінюючи роль і значення візуального фактора в культурі. З іншого боку, «технічно відтворені шедеври опосередковують безпосереднє сприйняття самих творів мистецтва: ми, швидше, беремо участь в комунікативному акті, ніж в істинному – в класичному сенсі – осягненні мистецтва» [2].

Така форма репрезентації має, безумовно, переваги – вона не лише забезпечує зорове сприйняття пам'яток матеріальної культури, а й може супроводжуватись відповідними звуковими ефектами і навіть уможлиблює тактильні відчуття. Інтерактивні експонати доступні для перегляду людьми із захворюваннями органів зору і слуху: замість візуальних елементів у такій експозиції використовуються аудіо-елементи, а замість слухових – оптичні ефекти. Особливість віртуального сервера полягає в тому, що на ньому можуть бути представлені тисячі зображень творів мистецтва з максимально докладним текстом.

Варіантом використання мультимедійних технологій в музейних експозиціях є програма, як складова частина представленого об'єкта. Наприклад, у 2003 р. Музей етнології в Лейдені (Нідерланди) представив виставку політичної карикатури, де поряд із карикатурними малюнками були виставлені монітори з демонстрацією телеінтерв'ю персонажів, які зображуються, що значно збільшувало ефект впливу на глядача.

Більш радикальним є підхід, коли в експозиції виставлений твір сучасного мистецтва, а на моніторі, який знаходиться поруч, автор демонструє свій витвір і виголошує з цього приводу деякий текст. Цей виступ не можна назвати коментарем, оскільки у естетиці постмодернізму він є рівноправною частиною твору, не менш значимою, ніж сам предмет, створений руками художника. Більш того, матеріальний і мультимедійний об'єкти є невід'ємними один від одного і не можуть бути представлені глядачу окремо. Як от, наприклад, є згадуваному музею етнології у Лейдені, де виставлені наряд шамана і відеозапис ритуального танцю. Або виставлені форма і спорядження знаменитого хокеїста у Музею хокею (Торонто) і демонстрація фрагменту матчу з його участю. Таких прикладів ситуації рівноправ'я експозиційної рівності матеріальних і віртуальних об'єктів, створених завдяки мультимедійним технологіям, у сучасній музейній практиці, є достатня кількість. Важливо, що у більшості таких випадків ми не лише маємо справу з парними об'єктами, а парами «об'єкт-процес», що і створює ситуацію їх рівної експозиційної значимості.

Існує і інша ситуація, коли справжній матеріальний об'єкт не може бути представленим в експозиції і мультимедіа бере на себе його функції (демонстрація роботи доменної печі, молекулярних

процесів, виверження вулкану тощо). Раніше це демонстрували завдяки плакатам, схемам, макетам. Сучасні засоби донесення інформації є більш видовищними. Реальні і електронні об'єкти створюють єдину цілісність, стають рівноправними частинами експозиційного видовища. Питання справжності такого, створеного мультимедійними засобами, експоната, у порівнянні з автентичним об'єктом, сьогодні вже не є таким болісним. По-перше, окрім музейного буття є ще реальне буття предмету, про яке відвідувач музею не знає, чи не може пам'ятати. Достовірне відтворення стає можливим, завдяки саме залученню в музейну діяльність мультимедіа. По-друге, для сучасних відвідувачів, особливо молоді, яка наполовину живе у віртуальній реальності, питання достовірності побаченого не стоїть, їм вже набагато легше сприймати музейні експозиції створені за допомогою цифрових технологій.

Незважаючи на нечисленність критичних, або оглядових публікацій з приводу мультимедійних продуктів в музейній практиці, неодноразово піднімалося питання про те, що через створення подібних експозицій музеї можуть втратити частину своїх відвідувачів, які не готові до сприйняття музейних об'єктів у новому форматі. Це дивне питання, бо турбуються про це справжні прихильники музеїв. А кому, як не їм, знати про неповторне відчуття, що охоплює людину у залах музею, про емоційне піднесення від спілкування з пам'ятками історії та мистецтва у своєрідній музейній атмосфері. Але нам здається, що навпаки, подібний продукт – це стимул все ж таки відвідати музей, порівняти свої враження між ілюзією присутності і справжньою реальністю, можливість познайомитися з колекцією музею і отримати цікаву інформацію. На наш погляд, мультимедійні продукти в сучасній музейній практиці є досить перспективними, вони розкривають перед музеями величезні можливості.

*Висновки.* Отже, інтерес до музею пов'язаний з тією обставиною, що музей як багатофункціональний інститут культури не тільки залежить у своєму розвитку від сучасних йому соціокультурних процесів, але і може служити системної моделлю глибинних пластів культури. Сучасні музеї, будучи історично сформованими соціально-культурними інститутами, активно вбудовуються в динамічні процеси сучасності і, разом з тим, моделюють і роблять зримими тенденції їх подальшої еволюції. Відбувається докорінне переосмислення традиційних музейних практик, місця та ролі музеїв у суспільстві та культурі, що дає музеям змогу належно відповідати на виклики сучасності й залишатися актуальними, насамперед, для відвідувачів. Трансформація місця і функцій музею в сучасній культурі, йде сьогодні по двом основним напрямкам – трансформації музею як культурної установи і трансформації форм презентації музейних експонатів. Відбувається активне залучення нових технологій в життя музею. Музей визнав і прийняв у своїх стінах сучасні засоби відеозображення інформації. Може поки що вони живуть у його залах дещо відокремлено, чи то соромляться зайняти місце поруч із вічними цінностями, чи то лякаються своєї надмірної привабливості для сучасної людини, але фактом є те, що сьогодні відбувається активна взаємна інтеграція музею та нових технологій. Є вагомими підстави припускати, що подальший розвиток музейної справи піде у бік помітного збільшення інтерактивності експозицій та широкого використання сучасних цифрових засобів презентації інформації, що сприятиме, на наш погляд, укріпленню статусу сучасного музею як форми буття культури.

#### Список використаної літератури

1. Дженкс Ч. Зрелищный музей – между храмом и торговым центром. Осмысление противоречий. *ПИНАКОТЕКА*. 2000. № 12. С. 5-15.
2. Ионесов В. И. Гуманистическая природа культурного наследия как ресурс современной образовательной практики [Електронний ресурс]. Режим доступу: pdf <http://vestnik-pp.samgtu.ru/uploads/series/1/39/384/2015-2-26-0008>
3. Комаріст О. І. Визначення сутності маркетингу інновацій [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://khntusg.com.ua/files/sbornik/vestnik\\_125/22.pdf](http://khntusg.com.ua/files/sbornik/vestnik_125/22.pdf).
4. Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. Москва: Прогресс, 1993. 656 с.

#### References

1. Dzhenkins Ch. Vudovuschnuy myzey – mij xramom i torgovum tzentrom: osmuslennya superechnostey // *Pinakoteka*, 2000. № 12. S. 5-15.
2. Ionesov I. V. Gumanisticheskaya priroda kulturnogo naslediya kak resurs sovremennoy obrazovatelnoy praktiku: [Elektronny resurs]. Rezym dostupu: pdf <http://vestnik-pp.samgtu.ru/uploads/series/1/39/384/2015-2-26-0008>
3. Komarist O. I. Vuznachennya sutnosti marketungy innovatziy [Elektronny resurs]. Rezym dostupu: [http://khntusg.com.ua/files/sbornik/vestnik\\_125/22.pdf](http://khntusg.com.ua/files/sbornik/vestnik_125/22.pdf).
4. Sepir E. Izbrannue trudu po yazukoznanuyu u kulturologuu. Moskva: Progress, 1993. 656 s.

## МУЗЕЙ КАК «ФОРМА БЫТИЯ» СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ВЛИЯНИЯ И ТРАНСФОРМАЦИИ)

Стас Татьяна Владимировна – кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры кино и телевидения,  
Международный гуманитарный университет, г. Одесса

Исследование посвящено осмыслению музея как формы бытия современной культуры. Установлено, что трансформации музея как организации культуры происходят по основным двум направлениям – трансформация места и функций музея в современной культуре, и трансформация форм презентации музейных экспонатов. Выделены интерактивность и виртуализация как характерные особенности современной музейной практики. Сделан взвод о том, что деятельность современных музеев ориентирована на утверждение собственного места в культуре. Она стала более гибкой, ориентированной на требования времени и поиск новых форм презентации артефактов и взаимодействия с посетителем.

**Ключевые слова:** музеи, музейная экспозиция, инновационные инструменты, мультимедиа, технологии, интерактивность, виртуальность, виртуальный музей.

### MUSEUM AS A «FORM OF BEING» OF MODERN CULTURE (TECHNOLOGICAL IMPACTS AND TRANSFORMATIONS)

Stas Tetiana – PhD in Pedagogies  
International Humanitarian University, Ukraine, Odessa

The research is dedicated to understanding the museum as a form of being a contemporary culture. It is established that the transformation of the museum as a cultural institution occurs in two main directions – the transformation of the place and functions of the museum in contemporary culture, and the transformation of forms of presentation of museum exhibits. Interactivity and virtualization selected as characteristic of features of modern museum practice. It is concluded that the activity of contemporary museums is oriented towards establishing one's own place in contemporary culture. It is more flexible, time-consuming, and looking for new forms of artifact presentation and interaction with visitors.

**Key words:** museums, museum exposition, innovative tools, multimedia, technologies, interactivity, virtuality, virtual museum.

UDC 069.1+316.73

### MUSEUM AS A «FORM OF BEING» OF MODERN CULTURE (TECHNOLOGICAL IMPACTS AND TRANSFORMATIONS)

Stas Tetiana – PhD in Pedagogies  
International Humanitarian University  
(Ukraine, Odessa)

**The purpose** is to identify the transformations of the museum as a form of being a contemporary culture, caused by changes in culture, including technological influences.

**Research methodology.** In order to achieve this goal, the author applied a cultural approach, methods of analysis and synthesis, comparison and generalization, which made it possible to identify the directions of the museum's transformations in contemporary culture.

**Results.** The peculiarities of museum activity in the period of modern essential transformations in culture are analyzed. It is established that the transformation of the museum as a cultural institution takes place in two main directions – the transformation of the place and functions of the museum in contemporary culture, and the transformation of forms of presentation of museum exhibits.

It is emphasized that the activity of modern museums is oriented to the approval of an adequate new social situation strategy for establishing one's place in contemporary culture.

It is determined that the modern museum, as a multifunctional institute of culture, changes its status and begins to act as a landmark and «text» of culture.

Museum practices are undergoing transformations. It is researched that modern museums combine the function of preserving the cultural achievements of mankind with the search for new forms of presentation, using successful strategies from other spheres. There is a change in the organization of the museum exhibition, the barrier between the museum exhibit and the visitor disappears, the creation of new algorithms of artistic perception becomes crucial. In modern museums, innovative marketing tools are actively used. Characteristic features of modern museum practice are interactivity and virtualization.

**Scientific novelty.** For the first time, an attempt is made to understand the museum as a form of being a modern culture, in a period of substantial transformations, including technological ones.

**Conclusions.** It has been found that museums are becoming more flexible, time-oriented, and finding new forms of presentation. The museum exposition changes; there is an integration of the museum and new technologies, which helps to strengthen the status of the museum as a form of cultural life.

**Practical meaning.** The actualization of various aspects of the transformation processes of museum practice in the present will help to shift the focus of attention to this issue and further its scientific understanding.

**Key words:** museums, museum exposition, innovative tools, multimedia, technologies, interactivity, virtuality, virtual museum.

Надійшла до редакції 2.10.2019 р.

УДК 7.03:77:93

## ГЕНЕЗА ТА СТАН АНІМАЦІЇ В СУЧАСНІЙ КУЛЬТУРІ

**Мараховська Ксенія Дмитрівна** – аспірантка кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін, Міжнародний гуманітарний університет, м. Одеса  
<http://orcid.org/0000-0002-7206-9678>  
DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.305>  
[kseniia.marakhovska@gmail.com](mailto:kseniia.marakhovska@gmail.com)

Досліджується генеза та сучасний стан анімаційного мистецтва. Окреслюються особливості і специфічні риси анімації. Анімація та анімаційне мистецтво розглядається як специфічна мистецька діяльність. Виділені специфічні особливості анімації, а саме – легкість сприйняття, значний потенціал, вплив на емоційну сферу тощо. Зазначено, що основним є персонаж, який є особистістю і наділяється митцем яскравими рисами та можливостями, спостерігати за яким глядачеві цікаво. На матеріалі яскравих світових та вітчизняних здобутків анімації аналізується процес розвитку й технічного вдосконалення процесів творення анімаційних фільмів. Зроблено висновок про перспективність анімаційного мистецтва у майбутньому.

**Ключові слова:** анімація, анімаційний фільм, мультиплікація, технології, анімаційне мистецтво.

*Постановка проблеми.* У сучасній культурі анімація посідає важливе місце, впливаючи на розвиток екранних мистецтв та культуру загалом. Мистецтво анімації дає своїм творцям широкі можливості для експериментів, пов'язаних із пошуком нової художньої образності, створенням нових технік та технологій. Однак питання про особливості використання анімації та анімаційних технологій, як форми екранної культури, а також вплив анімаційного мистецтва на культуру, попри широке застосування в сучасності, є недостатньо дослідженим. Еволюція образних засобів анімації, аудіовізуальних технологій, розвиток змішаного жанру, що об'єднує анімаційну стилістику і досвід ігрового кінематографа, демонструють зміни, що відбуваються в анімації та призводять до її переходу на новий рівень розвитку.

*Актуальність* теми полягає в дослідженні потенціалу анімаційного мистецтва, яке з суто кінематографічної галузі перетворилась на загальнозживаний елемент багатьох сфер людської діяльності. Анімація багато в чому зумовлює розвиток екранних мистецтв, посідаючи провідну позицію.

*Огляд останніх досліджень і публікацій.* Питання анімації, як виду екранних мистецтв, досліджувалось як зарубіжними, так і вітчизняними науковцями. Кривуля Н., Брюховецька Л., Канівець А., Заря С., Колодко А., Безклубенко С., Попов Є., Абдель Х., Фахри А., Нго М. Л., Гвон Г. досліджували різні аспекти анімації, проте питанню генези та стану анімації в сучасній культурі було недостатньо приділено уваги, що і зумовило подальшу його розробку.

*Метою роботи* є дослідження генези анімації, починаючи від його найперших експериментів, до окреслення сучасного стану анімаційного мистецтва в світовому художньому просторі.

*Виклад дослідницького матеріалу.* 25 тис. років тому у печерах південно-східної Європи кроманьйонець зробив малюнки тварин, на яких полював. Його образи не лише точні і професійно намальовані; чимало з них, мають своє внутрішнє життя. З того часу здійснено безліч спроб закарбувати життя за допомогою фарб, глини, каміння тощо. Безперечно, митцям вдалося досягти дивовижних результатів. Скульптура, малюнки, гравюра, картини наділені енергетикою і життєвістю. Але пошуки зафіксувати життя у динаміці не припинялися. Наприкінці XIX ст. нарешті з'явився пристрій, за допомогою якого це стало можливим.

Фундатором анімаційного мистецтва став французький винахідник Е. Рейно, який у 1892 р. сконструював та запатентував праксиноскоп (оптичний прилад, що допомагав бачити послідовність малюнків у плавному русі). Усі свої роботи Рейно малював, розмальовував та монтував сам, наносячи малюнки на стрічку. Кожен сюжет складався з декількох сотень малюнків.

Ним вперше застосовано деякі прийоми, що стали основою технології. В їх числі – роздільне малювання персонажів і декорацій. Свою першу анімацію Еміль показав у Паризькому музеї Гревен.

Це була демонстрація декількох сюжетів, сеанс яких тривав 15-20 хв. Але вже в 1895 р. народження кінематографу завдало удару анімації Рейно: його рукотворні стрічки не могли змагатися з більш швидкими у виробництві і більш дешевими кінофільмами. Майже всі його роботи були знищені за винятком фільмів «Бідний П'єро» і «Навколо кабінки».

Український кінематограф майже одноліток світового. Харківський винахідник Й. Тимченко