

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

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 загальноживаний 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

зібрав апарат для показу живих фотографій у 1893 р. Тоді ж в Одесі відбулась перша прем'єра двох короткометражних фільмів, «Вершник, що скаче» та «Списометальник». І це на два роки раніше, ніж прем'єра стрічки Братів Люм'єрів «Прибуття потягу».

Поряд з удосконаленням кінокамер і зростанням здатності кіноплівки витримувати складний технічний процес проявлення відображень, народилась й нова форма мистецтва – анімація.

Знаним мультиплікатором і послідовником заснованого Левандовським художньо-технічного експерименту у сфері анімації був С. Гуецький. У його творчому доробку зокрема фільм «Тук-тук та його товариш Жук» (1935 р.).

У ті часи паралельно розвивається й американська анімація. Не зачаруватися роботами голлівудської студії В. Діснея не можливо. Персонажі Мікі Маус, Дональд Дак, псика Плуто і Гуфі надихали українських митців. Українські художники наслідували голлівудські техніки, влітаючи їх у контекст національної культури. Так, значно пізніше, В. Дахно, автор мультфільму «Як козаки куліш варили» (1967 р.), що став його режисерським дебютом, говорив своїм учням, що слід навчатися класичної анімації В. Діснея, а вже потім діставши цих знань, працювати над своїм стилем».

Незважаючи на конкуренцію з кінематографом, інтерес до анімації не втрачено. Створюючи послідовність зображень та проектуючи їх на екран із постійною швидкістю, художник-аніматор зміг створювати будь-які рухи та внутрішню життєвість, на яку тільки був здатний. Якщо хотів, митець міг представити реалістичних героїв, ретельно схопивши їх рухи та дії, крім того, міг перебільшити їх, зменшити або зробити кумедними. До того ж, стало можливим зображати емоції, почуття, страхи. З'явився спосіб зробити уявне дійсним. Аніматор міг створювати персонажів, які не лише оживали на екрані, а ще й розмірковували і навіть приймали самостійні рішення. І головне, всі були здивовані як новий вид мистецтва змушував відчувати емоції мультиплікаційного героя. З'являється нова площина для творчості та самовираження.

У Європі та Америці використовували термін «animated cartoon» («живий картон»), «animation», які походять від латинського «anime», що означає «оживлення», «одушевлення». До речі, на вітчизняному просторі у минулому не використовували термін «анімація», оскільки, марксистсько-ленінська ідеологія не вживала слова «душа». За часів радянської культури використовувався термін «мультиплікація», в основу якого закладений від латинського «multiplicatio» – множення, збільшення. Сьогодні ще поняття «анімація» і «мультиплікація» використовуються як синоніми. Але, у світовій культурі більш вживаним є анімація, або анімаційне мистецтво.

Анімаційне мистецтво з самого початку свого історичного поступу продемонструвало неабиякі можливості. По-перше, з позиції доступності і зрозумілості даного виду мистецтва. Будь-якій людині незалежно від віку, на якій мові вона говорить, до якої конфесії належить тощо – анімація буде зрозумілою. А тим більше в сучасності, коли більшість людей є візуалами. Анімація, у цьому сенсі має майже магічну здатність проникати в свідомість людей і спілкуватися з людьми всього світу.

По-друге, анімація, поряд з іншими мистецтвами, здійснює потужний вплив на емоційну сферу, особливим чином впливаючи на емоції, уяву і фантазії глядачів. Майстерність аніматора і уява глядача перетворює анімаційного персонажа на живу людину. Герой живе в уяві глядача. Якщо глядач починає хвилюватися за долю героя, стежити за його долею і вчинками, то це є свідченням і майстерності аніматора і впливовості даного виду мистецтва.

Для того, щоб герой став справжнім, він повинен бути особистістю, цікавим, мати характер. Адже тільки герой як яскрава особистість може утримувати увагу глядача. Безумовно, глядачі можуть сміятися над комічним трюком, дивуватися новим ефектам, бути заінтригованими чимось новим, але навряд чи будуть утримувати увагу більше, ніж 10 хв. Цілком правим був Ч. Чаплін, висловлюючись про свій перший досвід у кіно: «Я мало знав про кіно, але вже тоді я розумів, що ніщо не перевершить особистість» [4; 341]. «Окрім гегів (гег – комічний трюк) та ефектів, має бути точка входу, крізь які глядач зможе себе асоціювати та ідентифікувати із ситуацією історії, а найкращий варіант – крізь персонаж, який чимось схожий на знайомого» [1; 70]. Він може бути героїчним, або як у житті, або страшним, або трікстерам (комічний персонаж) але має бути доволі людяним, щоб глядачі зрозуміли його і ототожнювали його з собою, своїм життям, проблемами, які є близькими будь-якому глядачу.

По-третє, анімація, попри спорідненість із кінематографом, є особливим видом мистецтва. В анімації є важливою динамічність і зміна дії, через яку аніматор має змогу продемонструвати різні можливості персонажа. Краще за все персонаж розкривається коли має реагувати на несподіваності.

Актор в кіно повинен володіти мовою тіла і спектром символів у комунікації, тому що це його робочий інструмент. А в анімаційному фільмі роль актора виконує аніматор. Аніматор має і багато інших ролей. Найважливіший прийом аніматора – персонаж, якій завдяки аніматору наділяється акторською майстерністю, майстерністю володіння словом і тілом. Однак аніматор стикається з деякими труднощами.

Коли актор грає на сцені, то він, крім вищезгаданих символів та рухів, може використовувати свої харизму та чарівність, які також добре відображають почуття та емоції. Коли в грі актора є харизма, коли він підключає свою чарівність, взаємодія з глядачем стає більш живою. Тим не менш, якими б дивовижними не були можливості анімації, поки що прийоми цього мистецтва доволі грубі, щоб досягти подібного тонкого результату.

Якщо аніматору треба показати, що герою сумно, то персонаж опускає плечі й голову, поникає усім тілом, його обличчя витягується, а сам він ледве пересуває ноги. Також ці ознаки можуть говорити, що герой втомився, або збентежений чи байдужий. Якщо показати сльози, то можна підкреслити настрій героя трохи краще, але можливості аніматора, поки що цим обмежуються.

В актора є і інші переваги: він взаємодіє з іншими акторами, що грають в тій же виставі або знімаються в одному фільмі. Між живими акторами може виникнути «хімія», справжнє тяжіння, чи навпаки недоброчливість один до одного, яка буде мати відгук у глядача. Актор, у першу чергу – людина, а в кожній людині є власна, унікальна енергія. А якщо брати анімацію, то митець починає створювати з чистого аркуша! В. (Білі) Тітл говорив, що «В анімації нема нічого не можливого, якщо, звичайно, брати до уваги композицію. Я не знаю жодного карикатуриста, який би так вправно володів лінією, як аніматор зі своїми здібностями обертати та сплітати їх як завгодно» [5; 15]. За допомогою олівця аніматор має можливість створювати справжніх, живих героїв, які взаємодіють один з одним, природно рухатись, спілкуватись, взаємодіяти тощо. Звісно, завдяки технічному прогресу, аніматори в сучасності мають більше можливостей.

Розмірковуючи про специфічність анімаційного мистецтва, не можна не торкнутися питання взаємодії із глядачем. Мова йде про залученість глядача до анімаційного видовища. Глядачі мають не лише насолоджуватись малюнком, а справді відчувати те, що переживає персонаж, мають цікавитись долею персонажа.

Початок ХХ ст. ознаменовується бурхливим розвитком кінематографу. Місце анімаційного мистецтва тільки-но почало визначатися. Студії, що виробляли анімаційні фільми, отримували незначні прибутки. Митці здебільшого відповідали запиту глядачів. Тому пошук нових підходів, трюків, свіжих ракурсів – став основним завданням майстрів анімаційного мистецтва.

У той період в анімаційному мистецтві з'являється одіозна постать В. Діснея. «Будь-яка людина, яка б мала такий самий талант як у Уолта, але не мала б такої самої завзятості, сили, ніколи б не мала такого ж успіху» – говорили про нього колеги [5; 22]. Та й сам про себе він висловлювався досить відверто «Все своє життя я змагався. Будучи мрійником, я не жив у світі ілюзій, Я завжди знав, що мені робити» [5; 23]. Уолт постійно боровся, зазнавав поразок та розчарувань, втрачав права на своїх героїв, від нього йшли співробітники, а продюсери порушували обіцянки та розривали контракти. Коли до нього прийшов перший успіх, студії загрозувала участь бути розіграною на торгах. Він удосконалив техніку, купив нове обладнання, почали з'являтися нові ідеї, та одночасно почалися проблеми з судами.

Але це не зупинили великого митця. Уолт ніколи не переставав любити людей і ніколи не втрачав віру в їх професійні якості. «Я хочу розважати людей, приносити їм задоволення, дарувати сміх і радість, а не займатися виразом своїх неясних творчих відчуттів» [5; 23] – писав він у своїх спогадах.

Особливим було ставлення В. Діснея до можливостей анімації. Він вважав анімаційні фільми – потужним каналом для вираження ідей. Бекграунд, костюми, герої, їх емоції – все це працювало на одну чітку мету. Усі ілюстрації були підібрані тільки якщо вони відповідали задуму і мали значення для фільму. Уолт доволі легко справлявся з цим завданням. Оцінюючи, наскільки вправно малюнки справляються зі своїм завданням, казали що зображення «читається» або «не читається». Дж. Хенч, один із найталановитіших художників студії, казав: «Мені складно зрозуміти, чи навчилися ми справді говорити за допомогою малюнків, чи вдалось нам розвинути, так звану, візуальну грамотність» [5; 23]. Вміння говорити образами – окремих вид мистецтва, який потребує особливих навичок і дисципліни. Не кожен художник може досягнути потрібного рівня майстерності. Лише можна оцінити, наскільки добре створений художній або мультиплікаційний фільм, чи можна зрозуміти мову образів, завдяки яким автор намагається спілкуватися з глядачами, чи добре сприймаються візуальні символи? Коли спитали видатного скрипаля І. Стема, в чому різниця між великим і дійсно великим твором, він відповів: «Здатність про щось розповісти – це, ключовий інгредієнт будь-якої форми мистецтва» [5; 23].

Досягти «ілюзії життя» в анімації доволі складно. Крім усіх героїв, сюжетів, різних прийомів, саме «ілюзія життя» не дозволяють глядачам відірвати очі від екрану. Щоб домогтися «ілюзії життя», тобто правдоподібності, необхідно досліджувати саме життя, людей, ситуації тощо, володіти знаннями. Так, наприклад, відомий мім М. Марсо казав, що принципи взаємодії з глядачем є незмінними вже 2000 років. Вони передаються від вчителя до учня. Головним у цих знаннях є те, як зробити так, щоб змусити глядача поставити себе на місце героя і співчувати йому, за допомогою яких технік зображуються емоції, як викликати радість, хвилювання, як захопити і розважити [2]. У студії Діснея

також створення «ілюзії життя» було важливим завданням. Митцям, під керівництвом В. Діснея вдалося винайти особливий спосіб взаємодії з глядачами через майстерно створений образ персонажа – живого, зі справжніми почуттями і емоціями.

Незважаючи на пріоритетність тоталітарної ідеології, в першій половині ХХ ст. українська анімаційна культура набувала свого особливого стилю. Поступово вибудовувався феномен української анімації.

Нова віха української анімації починається у 60-70 роки. Саме у той час створено фільми «Пригоди Перця». «Кирило Кожум'яка» «Чому у Півня короткі штани», а також започатковано вже згадуваний серіал «Козаки». Цей фільм відрізнявся особливим стилем, лірикою та гумором, притаманним українській ідентичності.

Упродовж 70-90 років українська анімація переживала справжнє піднесення. У той період творили Д. Черкаський, Б. Храневич, О. Дахно та ін. Було створено чимало мультфільмів та серіалів, серед яких відомі стрічки «Пригоди капітана Врунгеля», «Острів скарбів», «Аліса в країні чудес», зворушливий ляльковий – «Ниточка і кошеня» та ін. Завдяки творчості українських аніматорів з'являються багато яскравих аутентичних персонажів – Петрик П'яточкин, Капітошка, український супергерой – Котигорошко, озвучений українською мовою.

Історія української анімації унікальна, навіть у радянському просторі. українську анімацію вирізняв особливий стиль, де один фільм був несхожий на інший.

У 1991 р. на екрани вийшов повнометражний фільм В. Дахна «Енеїда» за мотивами однойменної поеми Котляревського, бурлескної пародії на «Іліаду» Гомера та «Енеїду» Вергілія. «Енеїда» – гумористична, навіть сатирична оповідка, у якій козак Еней, пройшовши довгий шлях курйозних ситуацій, битв і відкриттів, заснував Римську Січ (До речі, з жовто-блакитним прапором).

Пошук нових шляхів у нові часи призводить до появи нових студій, різноманітних творчих об'єднань. В Україні, у 2000-х роках з'являються нові автори та формати. Зокрема у співпраці з музикантами було реалізовано велику кількість анімаційних кліпів.

Української анімації початку ХХІ ст. відзначається появою фільму С. Ковалю «Йшов трамвай № 9 (2003 р.), який отримав нагороду – Срібного ведмеда на Берлінському міжнародному кінофестивалі; «Пригоди Котигорошка» (2014 р.); «Бабай» (2014); «Микита Кожум'яка» (2016 р.), який брав участь у Канському кінофестивалі та ін.

У 2017 р. в історії української анімації сталася визначна подія. Вперше на міжнародному фестивалі анімаційних фільмів Україна представила власний стенд у французькому м. Ансі. Це найбільш престижний анімаційний форум. Поодинокі випадки презентацій українських студій чи авторів були, але ніхто з європейської спільноти не ідентифікував нас як Україну. Міжнародній спільноті були представлені «Микита Кожум'яка», «Викрадена принцеса», «Ескімоска», «Мавка. Лісова пісня», «Віктор-робот» та «Анімована поезія» за мотивами «Кобзаря» Т. Шевченка. Ці фільми мають високу технологічну складову. В них у символічній формі інтегруються в анімацію оригінальні ландшафти, костюми, музика, тощо та транслюється своєрідність української культури, її архетипи, філософія і ментальність.

Українська анімація зараз увійшла у період свого активного розвитку. Чимало студій у своїй роботі орієнтуються на західний ринок, створюючи образи зрозумілі закордонним споживачам. Тим не менш, українська анімація не втрачає самобутності, не зраджує характерним особливостям, набутих майже за сторічну історію анімації. Як, наприклад, використання в анімаційних творах образів харизматичних героїв народних казок. Використання сучасних технологій дозволяє зробити героїв привабливими та яскравими. В українських мультфільмах, незважаючи на сучасні світові стандарти та створення продукту, який би сприймався і на західних ринках, є свої характерні риси, які проявляються у персонажах, які побудовані на українських глибинних образах та архетипах. Саме це робить феномен української анімації унікальним – на основі своїх культурних традицій створювати фільми, які будуть зрозумілими усьому світові.

Сьогодні майбутнє анімації виглядає більш хвилюючим та перспективним, ніж за останні сорок років. Початківці, молоді художники з усього світу експериментують з анімацією, вивчають анімацію, марять про анімацію. Художники першовідкривачі були дослідниками, їм потрібно було створити для глядачів ілюзію правдоподібності. Сьогодні ж художники вже знають основні принципи і розуміють технологію роботи, тому вони сміливо експериментують. Крім величезного переліку повнометражних фільмів, за останні роки з'явилося чимало творчих анімаційних проєктів для телебачення, над яким працювали невеликі комерційні студії. Мало-помалу глядачі звикли до живої взаємодії, яскравими і короткими сценками, виразними картинками. Світ познайомився з різними формами анімації і тепер чекає від чогось більшого.

Аудиторія дозріла, а космічна ера принесла художникам багато нових тем і нових технологій. Процес творення анімації багато в чому змінилися завдяки відеокамері, яка працює на швидкості 24 кадри в секунду: тепер сцену можна переглядати і коригувати під час самого процесу анімації.

Майже щодня з'являються нові типи комп'ютерів, завдяки можливостям яких більшість трудомістких процесів було замінено. Але, як вважає президент «Walt Disney Productions» Кардон Уолкер, комп'ютерні технології ніколи не замінять творчу і обдаровану особистість митця, «без уяви і самотності якого, не можна домогтися новизни, справжності і вічності твору мистецтва» [5; 533].

Крім насаги від можливості експериментувати з новими анімаційними засобами, художники завжди турбувались відносно долі персонажа. Чи будете ви відчувати симпатію до безформного шматка глини? Яка техніка допоможе створити з трьох плям кольору запам'ятовуються персонажів? Як змусити глядачів хвилюватися за промінь світла? Великому аніматору і режисерові Ф. Хитруку вдалося добитися значного успіху в цьому питанні. Глядачі переживали і хвилювалися за його героїв, хоча цей мультиплікатор і працював в жанрі лімітованої анімації, використовував стилізований дизайн і «шарнірних героїв». Наскільки далеко можна піти в цьому напрямі, ніхто не знає. Щоб вигадати абсолютно інший світ, потрібно відштовхуватися від абсолютно особливого типу історії, створити унікальний дизайн, але, хто знає, чи є межі у фантазії та уяви?

Висновки. Мистецтво анімації справді має магічну силу. Стає все складніше і складніше провести межу між реальністю і фантазією. Починаючи від неймовірних організмів, відкритих за допомогою мікроскопа, форм і кольорів підводного світу, до дивовижних фото з космосу, ми бачимо те, що людина навіть не міг би і уявити в найсміливіших мріях. Якщо зачерпнути ложкою воду з планктоном, то в ній буде такою різноманітність форм, що посоромиться будь-який дизайнер.

Ж. Ренуар, видатний режисер, писав у своїх мемуарах: «Глядач – в першу чергу людина, а люди мають здатність міркувати, а значить і уявляти. Люди за своєю природою люблять йти найкоротшою дорогою, але крім того, люди неймовірно допитливі» [3; 141]. Якщо Ренуар мав рацію, то кращий спосіб захопити глядача – це зіграти на його допитливості, розвинути ідею, ведучи його все далі і далі.

Коли досвідченість публіки зростає, ноша аніматора або кінематографіста стає навпаки важчою. Тепер потрібно знайти ідею, яка варта того, щоб бути відображеною у фільмі. Утримати увагу глядачів і захопити їх за допомогою емоцій – непросте завдання. Але без цього анімаційне мистецтво не було б таким популярним.

Нарешті, ще один специфічний компонент цього особливого виду мистецтва, який робить його таким популярним – це почуття підйому, яке охоплює глядачів, коли вони дивляться анімаційні фільми. Як от, наприклад, фільми Волта Діснея. Джон Хенч розмірковував про філософію Волта: «Я знаю, він дивиться на розвагу не лише, як на втечу від реальності. Фільми Діснея підбадьорюють, вони дають відчуття піднесення» [5; 537].

Сподіваємось, що, незважаючи на активний розвиток та впровадження в аудіовізуальну сферу сучасних технологій, анімаційні фільми збережуть свою унікальність і не втратять чарівливості, яку б графічну форму вони б не набули.

Список використаної літератури

1. Баканурський А. Г., Овчиннікова А. П. Сучасний театральний-драматичний словник. Одеса: Студія «Негоціант», 2007. 304 с.
2. Ольга Скичко. 90 років української анімації. ТСН. URL: <http://tsn.ua/special-projects/animation/> (дата звернення: 14.03.2020).
3. Chaplin. C. My autobiography. London: Penguin Classics, 2003. 512 p.
4. F. Thomas and O. Johnston. The illusion of life: Disney Animation, Disney Editions; Revised, Subsequent edition, 1995. 576 p.
5. Renoir J. My life and my films. New York: Atheneum, 1974. 320 p.

References

1. Bakanurskyi A. H., Ovchynnikova A. P. Suchasnyi teatralno-dramatichniy slovnyk. Odesa: Studiia «Nehotsiant», 2007. 304 s.
2. Olha Skychko. 90 rokiv ukrainskoi animatsii. TSN. URL: <http://tsn.ua/special-projects/animation/> (date of appeal: 14.03.2020).
3. C. Chaplin. My autobiography. London: Penguin Classics, 2003. 512 p.
4. F. Thomas and O. Johnston. The illusion of life: Disney Animation, Disney Editions; Revised, Subsequent edition, 1995. 576 p.
5. J. Renoir. My life and my films. New York: Atheneum, 1974. 320 p.

ГЕНЕЗИС И СОСТОЯНИЕ АНИМАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Мараховская Ксения Дмитриевна – аспирантка кафедри искусствоведения и общегуманитарных дисциплин, Международный гуманитарный университет, г. Одесса

Исследуется генезис и современное состояние анимационного искусства. Очерчиваются особенности и специфические черты анимации. Анимация и анимационное искусство рассматривается как специфическая творческая деятельность. Выделены особенности анимации, а именно – легкость восприятия, значительный потенциал, влияние на эмоциональную сферу, и др. Акцентировано внимание на том, что основным является персонаж, который есть личностью, с яркими чертами и возможностями, наблюдать за которыми зрителям интересно. На материале мировых и отечественных достижений анимации анализируется процесс развития и технического усовершенствования процессов создания анимационных фильмов. Сделан вывод о перспективности анимационного искусства в будущем.

Ключевые слова: анимация, анимационный фильм, мультипликация, технологии, анимационное искусство.

GENESIS AND STATE OF ANIMATION IN MODERN CULTURE

Marakhovska Kseniia – postgraduate student, Department of Art and general humanities, International Humanitarian University, Odesa

The article explores the genesis and current state of animation art. The features and specific of the animation are outlined.

Research methodology. The question of the features of the use of animation and animation technologies as a form of screen culture, as well as the impact of animation art on culture, despite its widespread use in modern times, is not sufficiently studied. The evolution of imaginative means of animation, audio-visual technologies, the development of a mixed genre, combines the animation style and the experience of game cinema, demonstrate the changes that take place in animation and lead to its transition to a new level of development.

Key words: animation, animated film, animation, technology, animation art.

UDC [7.03:77:93]

GENESIS AND STATE OF ANIMATION IN MODERN CULTURE

Marakhovska Kseniia – postgraduate student, Department of Art and general humanities, International Humanitarian University, Odesa

The article explores the genesis and current state of animation art. The features and specific of the animation are outlined.

Research methodology. The question of the features of the use of animation and animation technologies as a form of screen culture, as well as the impact of animation art on culture, despite its widespread use in modern times, is not sufficiently studied. The evolution of imaginative means of animation, audio-visual technologies, the development of a mixed genre, combines the animation style and the experience of game cinema, demonstrate the changes that take place in animation and lead to its transition to a new level of development.

Results. The art of animation really has magical powers. It is getting harder and harder to draw the line between reality and fantasy. Starting from incredible organisms discovered with a microscope, the shapes and colors of the underwater world, to amazing photos from space, we see that a person could not even imagine in his wildest dreams. If you scoop up water from plankton with a spoon, then there will be such a variety of forms in it, any designer is shy.

Novelty. The relevance lies in the study of the potential of animated art, which from a purely cinematic industry has become a commonly used element in many areas of human activity.

The purpose of the study of the genesis of animation, starting from his first experiments, to the development of the modern state of animation art in the world of art.

Key words: animation, animated film, animation, technology, animation art.

Надійшла до редакції 2.11.2019 р.

УДК 477.044

РЕГІОНАЛЬНИЙ МИТЕЦЬ В ІНОКУЛЬТУРНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ПРОБЛЕМА ФУНКЦІОНУВАННЯ

Виткалов Сергій Володимирович – доктор культурології, професор кафедри культурології і музеєзнавства, Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне

<http://orcid.org/0000-0001-5345-1364>

DOI <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33.306>

sergjy_vsv@ukr.net

Вігула Валентина Іванівна – викладач-методист, заслужений працівник культури України, КЗВО «Ужгородський інститут культури і мистецтв» Закарпатської облради, м. Ужгород uzhgorodkkm@gmail.com

Розглядається організаційно-культурна діяльність одного з помітних у регіональному просторі Західного Полісся фотомистця – Олександра Купчинського, а саме виставковий її вектор, втілений в презентації артефактів світового фотомистецтва; видавничий, розглянутий у контексті друку різноманітних фотоальбомів із творів