

К.Д. Мараховська

*аспірант кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін
Міжнародного гуманітарного університету,*

м. Одеса, Україна

Науковий керівник: Т.І. Уварова

кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін

Міжнародного гуманітарного університету,

м. Одеса, Україна

ФЕНОМЕН УКРАЇНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ: ІСТОРИЧНИЙ КОНТЕКСТ

***Анотація.** У статті уточнюється визначення понять «мультиплікація» та «анімація». Встановлено, що дані поняття розрізняються, в першу чергу, за технологією створення, вони позначають різні процеси діяльності, термін «мультиплікація» є більш вузьким, технічно-орієнтованим, становить значну частину терміну «анімація». Також у статті представлені основні здобутки української анімації з початку ХХ століття до сучасності.*

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

Поняття «мультиплікація» і «анімація» часто вживають як синонімічні, що, на нашу думку, не є цілком правомірним. Ці поняття слід розмежовувати, оскільки є суттєва різниця в технології створення мультиплікації та анімації. Зазвичай під словом «анімація» розуміють одушевлення, або пожвавлення, посилаючись на похідне від латинського «*anima*» – душа.

Мультиплікацію, чи анімаційний фільм визначають як відображення дійсності за допомогою низки рухомих малюнків, або низки рухомих фотографій об'єктів, змонтованих на кінострічці. Робиться це для того, щоб надати серії малюнків руху. І не дарма, адже слово «мультиплікація» походить від латинського «*multiplicatio*» і може бути перекладене як «множення». «Вже сама назва вказує на технологічний принцип мистецтва» [7, с. 5].

Початковий матеріал для анімації і мультиплікації – не просто малюнок, а малюнок, який оживає. «Головне не в малюнку, а в тому, що народжує пов'язана серія малюнків» – висловлювався канадський мультиплікатор Норман Мак-Ларен, підкреслюючи тим самим виняткову роль руху у процесі створення фільму [2, с. 16]. Спробуйте хоч на мить зупинити фільм – персонаж негайно «загине» і перетвориться у статичний малюнок.

Мультиплікація передбачає тривалий, трудомісткий і досить дорогий процес творення. На кожному наступному кадрі герой і його об'єкти представлені в іншій фазі руху. Ці кадри фотографуються і проєктуються на екран зі швидкістю 24 кадри в секунду для відео і 16 кадрів у секунду – для озвучення. Отже, в мультиплікаційних фільмах кожен кадр створюється ручним способом.

В анімації робота над рухом героїв спрощується. Рух об'єктів створюється завдяки спеціальному програмному забезпеченню. У статті «Анімація vs мультиплікація» висловлюється думка, що «анімація є підвидом мультиплікації. Оскільки робота аніматорів, хоча й приблизно однакова за своєю сутністю, та все ж відрізняється ступенем залученості фахівців на різних стадіях розроблення» [8]. Тобто для створення анімації потрібні тільки сценарист, ілюстратор та аніматор, а для створення мультиплікації потрібна значна команда (режисер-мультиплікатор, художники-мультиплікатори, художник по фоні, оператор, сценаристи, аніматори і т.д.). Таким чином, поняття «анімація» та «мультиплікація» розрізняються, в першу чергу, за технологією створення.

По-друге, термінологічна плутанина викликана тим, що в радянські часи оперували лише терміном «мультиплікація», коли у всьому світі використовували більш ємне – «анімація». Першоосновою такої неточності вважається історична перевага одного з термінів у контексті розвитку різних національних анімаційних шкіл (європейської та американської, з одного боку, і радянської – з іншого). Звернення до етимології цих слів і їхнього початкового призначення розкриває особливості коректного використання цих понять у необхідному контексті. Отже, дані поняття позначають різні процеси діяльності, крім того, термін «мультиплікація» є більш вузьким, технічно-орієнтованим, становить значну частину терміну «анімація».

Мистецтво анімації має досить давню історію. Виокремлення її в окремий вид мистецтва відбувалось поступово. Людство накопичувало художньо-візуальний досвід протягом усієї своєї історії. А більш стрімкий її розвиток був спричинений технічним прогресом у ХІХ столітті.

Еміль Рейно у 1892 році сконструював та запатентував праксиноскоп (оптичний прилад, який допомагав бачити послідовність малюнків в плавному русі). Свою першу анімацію Еміль показав у Паризькому музеї Гревен. Це була демонстрація декількох сюжетів, сеанс яких тривав 15-20 хвилин. Усі свої роботи Рейно малював, розмальовував та монтував сам, наносячи малюнки на стрічку. Кожен сюжет складався із декількох сотень малюнків. Ним вперше застосовано деякі прийоми, що стали основою технології. У їхньому числі – роздільне малювання персонажів і декорацій. Але вже в 1895 році 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».

Справжню революцію зробив Уолт Дісней, якого можна назвати засновником сучасної анімації. Його «повний метр» в анімації полюбився широкому колу глядачів. У 1977 році вийшла кольорова повнометражна стрічка за казкою братів Грімм «Білосніжка та сім гномів», яка принесла своєму автору неабияку славу.

Вже майже 90 років налічує українська анімація від дня свого заснування. Перші мультиплікаційні фільми в Україні з'явилися у 30-х роках. В Україні становлення анімації пов'язують із творчістю художника В. Дев'ятіна, який у 1927 році у центральній мультиплікаційній майстерні Києва зробив мультиплікаційну одночастівку «Українізація» про вивчення української мови. У тому ж році з'являється робота художника-аніматора, який працював на Одеській кінофабриці (Всеукраїнське фотокіноуправління (ВУФКУ) – державна кінематографічна організація, яка діяла в період з 1922 по 1930-ті роки) В'ячеслава Левандовського. В основу його фільму – «Казка про солом'яного бичка» – було покладено сюжет сценарію популярної казки. На жаль, стрічка до сьогодні не збереглася [1, с. 4].

У 1934 році також в Одесі молоді художники-аніматори створили перший в історії України графічний мультфільм «Мурзилка в Африці». Через рік після цього вийшов мультфільм «Тук-тук і його приятель Жук», який зняли вже учні Левандовського – Семен Гуєцький та Євген Горбач.

Та події 1930-х років та Друга світова війна майже винищили цей напрям мистецтва. Розвиток мультиплікації в Україні до 1950 років майже призупинився. До 1959-го року Київською кіностудією було випущено всього декілька десятків мультфільмів.

З 1959-го року починається новий етап розвитку української анімації. Режисер і художник Іполит Лазарчук об'єднав студентів, які на той час абсолютно не мали практики в цій галузі. Та усього за декілька років початківцям вдалось створити мультфільми, які стали відомими на території всього СРСР. Це такі мультфільми, як «Пригоди Перця», «Микита Кожум'яка».

На київській студії з'явився Іполит Лазарчук, який надав нового дихання українській анімації. Початком була робота, яка вийшла у 1961 році «Пригоди Перця». Над фільмом працював Давид Черкський, який відомий нам як режисер «Острова Скарбів». Варто зазначити, що на той момент у жодного з команди Лазарчука не було досвіду у створенні анімаційних фільмів. Але результати їхньої роботи стали вельми успішними.

У 1967 році до «Київнаукфільм» надійшов лист, автор якого наразі невідомий, із проханням зробити анімацію «Як козаки куліш варили» і навіть вже з вигаданими іменами героїв. Анімаційний фільм про трьох відважних козаків, які подорожують всією Європою, мав шалений успіх. Так народились улюбленці української публіки Тур, Грай і Око. Едуард Кірич намалював цих неповторних героїв, які згодом стали дуже популярними, особливо після виходу другого фільму «Як козаки в футбол грали». Всього у серії було 9 фільмів із цими героями. До речі, майже через двадцять років після виходу останнього епізоду ці герої з'являються знову, але вже в новому форматі. У 2016 році на екрани виходять 26 епізодів про нові пригоди «Козаків» у сучасному світі.

В 1977 році глядачі побачили перші серії мультсеріалу «Пригоди капітана Врунгеля» – одного з головних мультфільмів Радянського Союзу. Слідом за мультфільмом про капітана та його помічника Лома у 1985 році вийшла стрічка «Лікар Айболить» та екранізація книги Р. Стівенсона «Острів скарбів». Саме «Острів скарбів» вважається найбільш цитованою роботою радянського кінематографу. Адже майже всі фрази головних героїв та всі пісні знає не одне покоління українців.

Ще одним генієм української анімації є наша співвітчизниця, харків'янка Олександра Сніжко-Блоцька. Вона є автором відомого мультсеріалу «Легенди і міфи Стародавньої Греції». Також Олек-

сандра стала режисером таких відомих мультфільмів, як «Ріккі-тіккі-таві», «Кіт, який гуляв сам по собі» (екранізація книги Р. Кіплінга), «Коник-Горбоконики», «Гуси-лебеді» та інших стрічок, на яких росло не одне покоління українців.

Ще однією відомою україночку є Наталія Гузева, авторка двохсерійної стрічки «Капітошка».

З 1991-го року для української мультиплікації настали дуже важкі часи. Незважаючи на те, що в Україні є надпотужний творчий потенціал, у країні на той час немає ні єдиної масштабної мультиплікаційної студії. Адаже ця галузь була повністю позбавлена фінансування та державної підтримки.

З 2000 року помічається відродження української анімації. Деякі мультфільми отримали навіть престижні міжнародні нагороди. Україна активно відроджує мистецтво анімації як у короткометражному, так і в повнометражному форматі.

У 2012 році 10 учнів луганської школи мультиплікації «Фантазери» створили перший український повнометражний мультфільм. На момент зйомок наймолодшому автору було 11 років. У стрічці «Наші» розповідається про боротьбу «Молодої гвардії», яка у 2012 році відсвяткувала 70-річчя.

У 2012 році була заснована студія «Анімаград», яка створила серіали «Ескімоска» (2012–2016 рр.), «Казкова Русь», в якому професійні актори озвучують героїв, які дуже схожі на українських політиків та висміюють актуальні теми. Також завдяки цій студії світ побачив таку чудову фантазійну стрічку як «Викрадена Принцеса» (режисер Олег Маламуж). А зараз готується до виходу анімаційної казки режисера Олександра Рубана, «Мавка. Лісова пісня» за мотивами твору відомої української письменниці Лесі Українки. Ця стрічка не є екранізацією однойменного твору, а взяті лише мотиви та прообрази народної міфології та персонажі. Анімаційний фільм орієнтований на широку аудиторію. Його унікальність полягає в тому, що він містить чарівність української автентики, з одного боку. З іншого – фільм торкається найактуальнішої для сьогочасної цивілізації проблеми – екології. Місією проекту є привертання уваги до екологічних проблем – зникнення значного числа представників української флори і фауни, занесених до Червоної книги України, а також вирубки українських лісів. Саме тому до магічного світу Лісу Мавки імплементовані рослини і тварини із Червоної Книги України (чорний лелека, зубр, рись та інші). Разом із Всесвітнім фондом природи WWF в Україні оголошена довготривала благодійна акція «Дім для Рисі» [5]. Цей проект цікавий також своєю місією – експортувати українську культуру в усіх її проявах, таких як: традиції, ритуали, візуальне мистецтво, музика та інші напрямки. Зокрема, костюми персонажів розроблені українським дизайнером одягу Ольгою Навроцькою. Її дизайн поєднує елементи національної візуальної символіки, природні мотиви й елементи міфології – все, що знаходить відгук у тематиці мультфільму. Екстер'єри цієї анімації засновані на реальних українських географічних локаціях, культурних і туристичних атракціях – таких, як ліси Карпат, містечко Вилкове, Буцького каньйону. Оригінальний саундтрек фільму створений відомими українськими музикантами і представляє собою мікс фольклорних українських мелодій у сучасних аранжуваннях та спеціально написаних композиціях.

Отже, анімаційне мистецтво мало поступальний розвиток. А його стагнація в ті чи інші історичні періоди, лише підтвердила обов'язковий злет у майбутньому, новий творчо-технологічний виток як феномену культури.

Визначаючи особливу специфіку мультиплікації, С.М. Ейзенштейн писав, що «мультиплікація є єдиним справжнім мистецтвом у даний час тому, що в ній, і тільки в ній, художник абсолютно вільний у своїй фантазії і може робити в картині все, що йому завгодно» [3, с. 187].

Анімація є результатом синтезу мистецтва і технологічного прогресу. Безпосередній вплив на її становлення і розвиток надали живопис, скульптура, архітектура, література, поезія, музика, театр, танець і кінематограф, а також відкриття в цілому ряді наук, таких як оптика, хімія, фізика, електротехніка. Усі вони привнесли в анімацію свої характерні особливості, які вплинули на формування її як самостійного виду мистецтва.

У сучасності анімаційний фільм – це аудіовізуальний продукт не лише для дитячої аудиторії. Анімація функціонує в різноманітних видах діяльності – журналістиці, музичних та соціальних роликах, політичній сатири, рекламі тощо. Анімація є видом художньої творчості, який має широкий спектр можливостей та може буди потужним впливом на глядача.

ЛІТЕРАТУРА

1. Брюховецька Л. «Українська анімація: збірник статей». Київ : Фенікс, 2018. 264 с.
2. Волков А.А. «Мультипликационный фильм». Москва : Знание, 1974. 40 с.
3. Эйзенштейн С. Психологические вопросы искусства, Москва, 2002. 134 с.

4. Leulseged Worku. Ethiopia: Power of Cartoons for Social Political Views. AllAfrica. 13 october 2017. URL : <https://allafrica.com/stories/201710160716.html> (дата звернення: 14.10.2019).
5. Мавка. Лісова пісня. Про проект. URL : <https://mavka.ua/uk/about> (дата звернення: 14.10.2019).
6. Попов С.А. «Анімаційне виробництво: типологія та еволюція образних засобів». URL : <http://cheloveknauka.com> (дата звернення: 14.10.2019).
7. Крижанівський Б.М. Мистецтво мультиплікації. Київ : Рад. школа, 1981. 118 с
8. Видео инфографика. Анимация vs Мультипликация: в чем разница? URL : <https://videoinfographica.com/animaciya-vs-multiplikaciya-v-chyom-raznic> (дата звернення: 14.10.2019).

К.Д. Мараховская. Феномен украинской анимации: исторический контекст. – Статья.

Аннотация. В статье уточняется определение понятий «мультипликация» и «анимация». Установлено, что данные понятия различаются, в первую очередь, по технологии создания, они обозначают различные процессы деятельности, термин «мультипликация» является более узким, технически ориентированным и составляет значительную часть термина «анимация». Также в статье представлены основные достижения украинской анимации с начала XX века до современности.

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

К. Marakhovska. The phenomenon of Ukrainian animation: historical context. – Article.

Summary. The article clarifies the definitions of the concepts of “animation” and “animation”. It was established that these concepts differ primarily in the technology of creation, they denote various processes of activity, the term “animation” is narrower, technically oriented and makes up a significant part of the term “animation”. The article also presents the main achievements of Ukrainian animation from the beginning of the 20th century to the present day.

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

УДК 378.37.025-057.87

С.Ф. Панов

кандидат технических наук, доцент,
доцент кафедры зарубежной филологии
Таврического национального университета имени В.И. Вернадского,
г. Киев, Украина

ФОРМИРОВАНИЕ СОЗНАТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ СТУДЕНТОВ К ЗАНЯТИЯМ ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ ПЕРЕВОДУ В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

Аннотация. В работе рассматриваются технологии управления процессом формирования направленности личности студентов вузов на занятиях по техническому переводу с позиции системного подхода. Студентам необходимо ставить четкие, хорошо поставленные практические задачи.

Ключевые слова: педагогическая технология, управление, глобализация, направленность личности, технический перевод.

Введение. Глобализация в современном мире существенно влияет на все стороны жизни общества. Она приводит к интернационализации как производства, так и общества, в условиях формирующего информационного пространства. «Глобализацию мы понимаем как процесс всемирной, политической и культурной интеграции. Основными характеристиками которой являются мировое разделение труда, миграция в масштабах всей планеты денежных, человеческих и производственных ресурсов» [1, с. 27].

Все это сопровождается интеграционными процессами, в ходе которых в мире образовались такие объединения, как:

- ЕС (Европейский союз ФРГ, Франция, Италия, Нидерланды, Бельгия, Люксембург 1993 г.);
- СНГ (содружество независимых государств 1991 г.);