

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Інститут практичної культурології та арт-менеджменту
Кафедра креативних культурних індустрій

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня «бакалавр»
на тему:

**УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ В СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСАХ
XX – ПОЧАТКУ XXI СТОЛІТТЯ**

Виконала:

студентка 4 курсу, групи БКР-31-20
спеціальності: 034 «Культурологія»
Кашуба Євгенія Олегівна

Науковий керівник:

докторка культурології, професорка
Овчарук Ольга Володимирівна

Рецензентка:

докторка культурології, професорка,
в. о. завідувачки кафедри вокального
мистецтва Національної академії
керівних кадрів культури і мистецтв,
Заслужена діячка мистецтв України
Садовенко Світлана Миколаївна

Допустити до захисту:
Протокол засідання кафедри
№ 16 від «7» травня 2024 р.
Завідувач кафедри д. іст. н. В. В. Карпов
(_____) _____

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Кашуба Є. О. Українська анімація в соціокультурних процесах ХХ - початку ХХІ століття. – Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня «бакалавр» за спеціальністю 034 «Культурологія». Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ, 2024.

Розглянуто актуальність ступеня дослідження української анімації в ряді наукових праць, зазначено категоріально-понятійний апарат та методологію дослідження.

Розкрито творчу діяльність українських режисерів у становленні української анімації, проведено компаративний аналіз творів студій «Союзмультфільм», «Екран» та «Київнаукфільм» у вимірах виявлення культурних цінностей, досліджено « культурний портрет суспільства » на базі анімаційного дослідження.

Досліджено процес формування культурних кодів української анімації наприкінці ХХ - початку ХХІ століття, обґрунтовано вплив анімаційного продукту на процес психологічного формування особистості дитини, розкрито тему впливу анімаційного твору як чинника терапевтичного впливу на особистість дитини

Ключові слова: анімація, анімаційний фільм, режисер, дослідження, феномени, культурний код, діаграма.

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ.....	2
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ УКРАЇНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ.....	7
1.1. Актуальність ступеня дослідження української анімації.....	7
1.2. Категоріально-понятійний апарат та методологія дослідження.....	13
РОЗДІЛ 2. ДЕКОНСТРУКЦІЯ КУЛЬТУРНИХ ЦІННОСТЕЙ КРІЗЬ ПРИЗМУ АНІМАЦІЙНОГО МИСТЕЦТВА ХХ СТОЛІТТЯ.....	18
2.1. Творчі пошуки українських режисерів у становленні української анімації.....	18
2.2. Компаративний аналіз українських та російських анімаційних творів у вимірах виявлення культурних цінностей.....	30
2.3. Осмислення «культурного портрета суспільства » на базі анімаційного дослідження.....	40
РОЗДІЛ 3. УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ В ДИНАМІЦІ ТРАНСФОРМАЦІЙ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ.....	46
3.1. Формування культурних кодів української анімації наприкінці ХХ - початку ХХІ століття.....	46
3.2. Анімаційний твір як чинник терапевтичного впливу на особистість дитини.....	56
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	69

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Анімація завжди виступала важливим сегментом культурної індустрії, що представляє країну на міжнародній арені. Сучасні українські анімаційні фільми, зокрема «Викрадена принцеса», «Віктор Робот» та особливо «Мавка. Лісова пісня» 2023 року, що здобула великий касовий успіх в країнах Європи та транслюється на всесвітньо відомій платформі «Netflix», підкреслюють важливість анімації як засобу презентації країни. Ці твори підтверджують, що анімація не просто розважає, але й відіграє ключову роль у формуванні та експорті національної культури, звичаїв та історичної спадщини. Враховуючи їх вплив та значення, необхідно приділяти особливу увагу розвитку та підтримці цього сектору, щоб максимально використовувати його потенціал у представленні України на світовій культурній арені.

Анімація як будь-яке культурне явище є одночасно продуктом творення й результатом культури й виступає індикатором соціальних змін, дозволяючи через детальний аналіз анімаційних фільмів ідентифікувати та досліджувати культурні трансформації суспільства. У контексті вивчення української анімації було виявлено численні етапи та тенденції, зазначено, що під час триваючої повномасштабної війни в Україні створюються десятки анімаційних продуктів та проектів для підтримання емоційного й психологічного стану дітей. Бачення анімаційних продуктів як культурне відображення дійсності відкриває нові перспективи для майбутніх наукових досліджень у цій сфері.

В умовах триваючої повномасштабної війни між Україною та Росією, виникає гостра потреба у пошуках, вивченні та виокремленні культурних кодів України. В період коли країна агресор руйнує, привласнює та спотворює культурні коди країни, їх пошук та виокремлення стають надзвичайно актуальними. Тому вивчення культурних феноменів закладених в анімаційних фільмах починаючи з ХХ століття й наголошування на різниці цих культурних феноменів з Росією є надзвичайно важливим.

Мета дослідження – розкрити сутність української анімації як засобу відображення та формування культурних кодів у суспільства.

Поставлена мета обумовила необхідність вирішення наступних **дослідницьких завдань:**

- висвітлили історію та визначити етапи розвитку української анімації;
- обґрунтувати сутність поняття української анімації;
- здійснити контент-аналіз анімаційних фільмів для ідентифікації культурних феноменів;
- розробити систематизовану таблицю даних та зазначити їх в форматі діаграм;
- провести компаративний аналіз українських і російських анімаційних творів;
- розкрити «культурний портрет суспільства» на основі анімаційного дослідження;
- дослідити формування культурних кодів української анімації наприкінці ХХ - початку ХХІ століття;
- розкрити тему впливу анімаційного твору як чинника терапевтичного впливу на особистість дитини.

Об'єкт дослідження – українська анімація як культурний феномен.

Предмет дослідження – українська анімація в соціокультурних процесах ХХ – початку ХХІ століття.

Методи дослідження. В роботі було використано наступні методи дослідження: *історичний метод* – для вивчення етапів розвитку української анімації, *рецептивний метод* – для вивченні сприйняття анімаційних фільмів дитячою аудиторією. Для анімаційного дослідження по виявленню й систематизації культурних кодів було застосовано порівняльний, аналітичний й семіотичний метод.

Практична значимість результатів дослідження полягає у створенні нового вектору для досліджень по вивченню українських культурних кодів. Результати даної кваліфікаційної роботи стануть базою для нових семіотичних

досліджень анімаційних творів. Було висвітлено цілий ряд культурних феноменів, кожен з яких потребує більш детального вивчення й буде більш детально вивчатись науковим товариством.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Основний текст роботи становить 68 сторінок. Список використаних джерел налічує 36 найменувань.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ УКРАЇНСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

1.1. Актуальність ступеня дослідження української анімації

У даному підрозділі розглядається актуальність ступеня дослідження української анімації, через різноманітні вектори поглядів на цей вид мистецтва. Анімація відображає культурні, історичні та соціальні процеси в суспільстві, вона безпосередньо впливає на формування естетичних смаків, виховання молодого покоління та представлення України на міжнародній арені.

Автори та їх роботи, які будуть розглянуті в цьому підрозділі, висвітлюють історію розвитку української анімації, аналізують її особливості та тенденції, розглядають вплив анімації на культурний ландшафт країни та досліджують засоби анімаційного вираження. Особливу увагу приділено дослідженням, що висвітлюють історію та періодику української анімації, зокрема, аналіз творчості провідних митців і студій, що зробили вагомий внесок в розвиток анімаційного мистецтва. Зазначені видання в яких можна ознайомитись з процесом створення різних видів мультфільмів мальованих, скульптурних, об'ємних, силуетних та комбінованих.

Значну роль у цьому підрозділі відіграють роботи, що зосереджені на аналізі викликів та перспектив, що стоять перед українською анімацією в контексті сучасних технологічних та культурних змін. Окрім того, буде розглянуто статті, присвячені проблемам впливу української анімації на моральне виховання дітей. З урахуванням психологічних особливостей розвитку дітей дошкільного віку.

Таким чином, цей підрозділ має на меті не лише висвітлити існуючий стан досліджень української анімації, але розглядає різні вектори поглядів на дослідження феномену української анімації.

У контексті висвітлення наукових досліджень в сфері української анімації важливо згадати провідних діячів, які здійснювали первинний й поглиблений аналіз цього виду мистецтва, вивчали його історичний розвиток та різні

культурні аспекти. Одним з перших дослідників цієї теми доцільно вважати Бориса Миколайовича Крижанівського – видатного українського режисера, сценариста та кінознавця, автора численних монографій, присвячених кінематографії та анімації. Його внесок в дослідження української анімації особливо цінний, оскільки Крижанівський є автором декількох фундаментальних праць, серед яких:

- «Мальоване кіно України. Книга про мультиплікацію», Київ, Мистецтво, 1968;
- «Мультипанорама: Збірка сценаріїв українських мультиплікаційних фільмів», Київ, Мистецтво, 1979;
- «Мистецтво мультиплікації», Київ, Радянська школа, 1981.

Ці видання стали одними з перших в Україні, що систематично охоплюють історію, практику та теоретичні аспекти анімаційного кінематографа.

В монографії «Мальоване кіно України» поряд з аналізом еволюції української анімації, представлені літературні портрети зачинателів мультиплікації, серед них Еміль Рейно, Сегундо де Шомон, Владислав Старевич. В книзі представлено огляд творчого шляху Уолта Діснея та багатовікову передісторію виникнення анімації. Розділи, присвячені аналізу діяльності В. В. Левандовського, відкривають читачеві трагічні сторінки історії та мистецькі досягнення засновника української анімації. Окремі ж підрозділи доповнюють монографію висвітлюючи тему проблем та природи анімації.

У виданні «Мультипанорама», що представляє собою збірник сценаріїв українських анімаційних стрічок, зібрані тексти, що лягли в основу створення як мальованих, так і об'ємних (лялькових) анімаційних проектів. На основі цих сценаріїв були зроблені видатні анімації, відзначені високими оцінками критиків та глядачів різного віку. Багатьом із них присуджені численні нагороди на фестивалях різного рівня – від республіканського до міжнародного.

Монографія «Мистецтво мультиплікації», видана у 1981 році, пропонує всебічний аналіз анімації в якій входить історія виникнення, особливості форм та природи цього виду мистецтва. У роботі розкриваються технології процесу

створення мультфільмів різних видів: мальованих, скульптурних, об'ємних, силуетних, комбінованих. Проведено аналітичний огляд видатних анімаційних творів світового рівня, вивчаються особливості національних шкіл мультиплікації, зокрема в Україні, Болгарії, Чехословаччині, Югославії, Сполучених Штатах Америки, Франції та інших державах.

Не менш відомою в контексті перших анімаційних видань є й Шупик Олена Борисівна, яка як кінознавець більшість своїх наукових робіт пише на тему кінематографії, але не оминула тему анімації у своїй книзі «Мистецтво мультиплікації», опублікованій у 1983 році [28]. У цій роботі, заснованій на аналізі українських анімаційних фільмів 60-70-х років, Олена Шупик розглядає питання ідейно-художньої майстерності, що охоплює сценарне мистецтво, режисуру та зображальне мистецтво як складові синтетичної мультиплікаційної образності. Чимало уваги авторка приділяє анімаційним фільмам для дітей, різним формам комедійності у творах для дорослої аудиторії та аналізує зв'язки між українською анімацією та народною поетичною творчістю. Євген Якович Сивокінь, відомий аніматор - художник й режисер, виступив як художник монографії [23].

Не зважаючи на безспірну значущість розгляду перших авторів та їхніх творів у контексті дослідження української анімації, особливу актуальність у дискурсі займає вивчення сучасних авторів та їхніх робіт.

До таких можна віднести українську кінокритичку, кінознавицю та старшу викладачку кафедри культурології Національного університету «Києво - Могилянської академії», Брюховецьку Ларису Іванівну яка у співавторстві з Канівець Анастасією Андріївною, старшим науковим співробітником відділу кіно Музею театрального, видали книгу «Українська анімація» [2]. Ця робота, орієнтована на маловисвітлену і малодосліджену тематику української анімації, розкриває творчість видатних українських майстрів анімаційного мистецтва, аналізує важливі історичні етапи розвитку галузі та висвітлює як менш відомі, так і широко впізнаванні анімаційні стрічки. Таке дослідження формується у вигляді мозаїчного калейдоскопа, в якому

вирізняються постаті видатних митців, творчих особистостей, авторів та експериментаторів, створюючи комплексне бачення історії розвитку української анімації. Публікація стала першим після здобуття незалежності значним кроком до глибшого вивчення та актуалізації української анімаційної спадщини, чітко визначивши основні етапи розвитку від виникнення до сьогодення і зосередивши увагу на ключових історичних моментах, фактах та особистостях, збагачених свідченнями й роздумами самих митців.

Актуальна стаття Анастасії Канівець під назвою «Радянські мультики чи національна школа: то чия українська анімація?», опублікована в 2022 році [9]., ставить під сумнів чітке визначення національної ідентичності української анімації. В роботі порушується питання, які саме характеристики дозволяють класифікувати анімацію як «національну» та які критерії застосовуються для цього визначення. загальновідомим фактом є відсутність єдиної уніфікованої «школи анімації», спрямованої на створення саме характерної української анімації. Особливо це стає очевидним, враховуючи, що значна частина історії розвитку української анімації припадає на час Радянського Союзу.

Важливим аспектом аналізу стає той факт, що українська анімація зазнавала «переродження» у 1927 і 1959 роках, кожного разу адаптуючись до змінених умов та шукаючи власне «обличчя». Анастасія Канівець намагається відповісти на питання належність української анімації, досліджуючи її ідентичність у контексті історичних та культурних перетворень.

Автором важливих статей в царині анімації є й Лілія Іволга, її стаття опублікована у Віснику Харківської державної академії дизайну і мистецтв у 2014 році, під назвою «Неофіційна та експериментальна українська радянська анімація: історичний аспект, класифікація інституцій» [7]., проводить аналіз неформальних та експериментальних напрямків анімаційного мистецтва. Розглядаються два напрямки діяльності: самостійна робота кінолюбителів та робота творчих груп, що дали можливість аніматорам через інноваційні засоби виразності реалізовувати суб'єктивні візії світу, створюючи альтернативу домінантному мистецтву.

У іншій, не менш важливій, праці Лілії Іволги, опублікованій у періодичному виданні «Теорія та практика дизайну» у 2014 році під назвою «Взаємодія комп'ютерних технологій та художньої творчості в українській аніматографії», досліджується вплив цифрових технологій на процес анімаційної творчості, як на індивідуальному, так і на колективному рівні [6]. Авторка здійснює інституціональний аналіз інтеграції цифрових технологій в процес створення анімації, виявляючи дуалізм їх впливу в аніматографії, що проявляється у використанні даного виду мистецтва для бізнесу та як інструменту розвитку національного мистецького образу.

Важливою перспективою для аналізу анімації є розгляд їх психологічного та культурно-освітнього впливу на дитячу аудиторію. У цьому контексті актуальною є робота Стребни Ольги Володимирівни «Вплив мультфільмів на громадянську свідомість молодших школярів», де досліджується вплив анімаційних фільмів на формування громадянської свідомості учнів початкових класів. Стаття зосереджена на аналізі проблематик, породжених неоднозначним, суперечливим характером сучасної мультиплікації. Висувається концепція та деталізуються основні елементи методології, спрямованої на стимулювання розвитку громадянських відчуттів та культурної освіти в свідомості дитини.

Друга стаття цього дискурсу має назву «Українські мультфільми як засіб морального виховання дітей» авторства Бісовецької Людмили Андріївни, розглядає вплив української анімації на моральне виховання дітей [1]. У роботі акцентується увага на ролі анімації у формуванні соціально-моральних цінностей, основних концепцій добра та зла, а також на закріпленні стандартів поведінки. Особлива увага приділяється аналізу ролі персонажів мультфільмів у демонстрації дітям різноманітних моделей взаємодії з соціальним середовищем, підкреслюючи необхідність вибору високоякісної анімації для перегляду, що виховує універсальні гуманістичні якості, такі як доброзичливість, емпатія, взаємодопомога та повага.

Серед публікацій, присвячених аналізу різних аспектів сучасної анімації, вирізняється дослідження Михайла Олександровича Сташука «Анімація як

специфічний продукт у художній практиці України» опублікована в 2023 році [24]. В цій праці висвітлюється сутність української анімації, її значення в контексті художньої діяльності, вивчаються характеристики та динаміка її розвитку на сучасному етапі. Особливу увагу приділено аналізу соціокультурного впливу вітчизняної анімації та її внесок в культурну ідентичність та рефлексії сучасних воєнних реалій.

Інша ключова робота належить Ксенії Дмитрівні Мараховській, яка в статті «Генеza та стан анімації в сучасній культурі» досліджує історію походження та актуальний статус анімаційного мистецтва, визначає його ключові особливості та відмінні риси [16]. Аналізуються характерні та властиві анімації елементи, акцент робиться на визначальних характеристиках анімації: доступності сприйняття, великому потенціалі, впливу на емоційний стан споживачів. Особливу увагу приділено персонажу анімаційного фільму, що представлений як ключова особистість, що забезпечує привабливість для аудиторії завдяки своїм виразним характеристикам та рисам характеру. На матеріалі яскравих відомих міжнародних, українських та вітчизняних досягнень у галузі анімації, аналізується процес розвитку й технічного вдосконалення процесів творення анімаційних фільмів. Висновки дослідження прогнозують рівень перспективності анімаційного мистецтва в майбутньому.

Враховуючи аналіз наукових робіт та статей, присвячених українській анімації, можна зробити висновок про існуючий інтерес дослідників до цієї теми. Вивчення робіт, авторами яких є провідні українські кінознавці, дозволяє констатувати, що анімаційне мистецтво в Україні є важливою складовою культурного простору та має глибокі традиції та унікальні здобутки. Однак, попри значний вклад вже здійснених досліджень, тема української анімації залишається мало дослідженою, а саме тому відкритою для подальших глибинних аналізів, зокрема, в аспектах сучасного розвитку, соціокультурного впливу та міжнародної інтеграції.

Актуальність даного дослідження полягає у необхідності всебічного дослідження української анімації, враховуючи її історичне коріння, розвиток у

радянський період та трансформації в сучасних умовах. Важливість теми також обумовлена потребою аналізу впливу анімації на формування культурної ідентичності та її роль у сучасному медійному просторі.

Отже, підсумовуючи, можна стверджувати, що дослідження української анімації має не лише академічне, а й практичне значення, сприяючи збереженню та популяризації національної культурної спадщини та відкриває нові перспективи для розуміння потенціалу анімаційного мистецтва в контексті глобалізаційних процесів.

1.2. Категоріально-понятійний апарат та методологія дослідження

У даному підрозділі представлено ключові концепції та термінологію, яка буде застосована у рамках атестаційного дослідження, а також зазначені актуальні методологічні підходи, що використовуються науковцями в дослідженнях української анімації.

Перед початком будь-якого наукового дослідження, важливо ознайомитися з головною термінологією та концептуальними визначеннями, що будуть застосовані в роботі. Оскільки основним об'єктом дослідження є анімація, почнемо з розгляду даного явища та пов'язаними з ним понять.

Дослідження термінології анімації та елементів, пов'язаних з нею, проведено в таких працях, як «Конструювання віртуального образу в анімації: традиції та новаторство» О. В. Шаповала та «Західний кінематограф. Концептуально-термінологічний словник» В. Н. Миславського. Крім того, значний внесок у визначення термінології анімації та розгляд видів анімаційного мистецтва внесли А. О. Бричанський в праці «Український мультиплікаційний кінематограф як вид мистецтва», Л. А. Бісовецька в «Українські мультфільми як засіб морального виховання дітей» та С. А. Колодко в «Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва».

В. О. Мельник та Л. В. Осадча у своїй роботі «Українська анімація ВУФКУ 1922–1930-х рр.: трансформація смислових наративів» зазначають, що

термін «анімація» походить від латинського «anima» – душа, що вказує на процес «оживлення» статичного зображення [18, с. 293].

Т. Л. Мазепа у своїй роботі «Роль анімації в культурі збереження духовних цінностей глобалізованого суспільства» зазначає, що термін анімація походить від латинського слова anima і означає «душа», «вітер», «повітря», а дієслово animare має два значення:

- дути, дмухати;
- вдихнути в щось життя, обдарувати душею, оживити.
- У середньовічній латині з'явилося ще одне важливе значення слова - стимулювати, додати відваги, надати сміливості, оживити, вдихнути в щось життя, обдарувати душею [17, с. 87].

Анімація - це процес створення покадрового знімання послідовних фаз руху мальованих або об'ємних зображень, що створює ілюзію руху за допомогою послідовного відтворення статичних зображень, які відрізняються одне від одного мінімальними змінами.

Анімаційне мистецтво - галузь візуального мистецтва, яка спеціалізується на створенні анімованих образів. Сфера анімаційного мистецтва еволюціонувала як у контексті художнього кіномистецтва, так і в сфері комерційної діяльності, створюючи візуально унікальні наративи, які чинять культурний та соціальний вплив. На сучасному етапі розвитку анімаційного мистецтва можна виділити чотири основні напрями анімації:

Мальована анімація, що представляє собою візуалізацію намальованих сцен та персонажів, на екрані з допомогою кольорових та графічних замальовок оформлених целулоїдних плітках;

Об'ємна анімація, створюється з використанням скульптурних елементів, де персонажі анімуються в реальному часі перед кінокамерою;

Силуетна анімація, використовує принципи театру тіней або графічну заливку силуетів на целулоїдних форматах

Комп'ютерна анімація, що залучає технології 3-D моделювання для створення анімаційних робіт у цифровому форматі.

К. Д. Мараховська у своїй роботі «Генеза та стан анімації в сучасній культурі» зазначає, що у Європі та Америці використовували термін «animated cartoon» («живий картон»), «animation», які походять від латинського «anime», що означає «оживлення», «одушевлення» [16, с. 148]. 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 [16, с. 148]. Сьогодні поняття «анімація» та «мультиплікація» часто використовуються як синоніми, проте на міжнародному рівні переважає використання терміну «анімація».

Мультиплікація - це техніка, що дозволяє створювати анімований фільм шляхом послідовного відтворення окремих малюнків. У процесі мультиплікації можуть бути застосовані різноманітні матеріали та техніки, включаючи традиційне ручне малювання, використання паперових вирізок, пластилінових фігурок та цифрового малювання.

Мультфільм - це анімаційний кінематографічний продукт, що створюється шляхом покадрового знімання послідовних фаз руху мальованих або об'ємних зображень, які, змінюючись мінімально від кадру до кадру, створюють ілюзію руху.

Українська анімація - це культурний феномен, спрямований на художнє відображення дійсності засобами анімаційного мистецтва, виконаних українськими митцями та студіями, що діють на території України. Цей напрям мистецтва має тяглу історію, що охоплює як традиційні, так й сучасні проекти, і славиться своїм унікальним художнім стилем та вираженням культурної ідентичності.

Аніматор - це художник, який спеціалізується на створенні анімації. Професія аніматора вимагає глибокого розуміння принципів руху, композиції, дизайну персонажів і візуального оповідання.

В контексті вивчення теми «Українська анімація в соціокультурних процесах ХХ - початку ХХІ століття» необхідно звернути увагу на концепцію

соціокультурної, яка є ключовою для розуміння змін та розвитку анімаційного мистецтва в Україні. Соціокультурні процеси охоплюють широкий спектр феноменів, включаючи культурні, соціальні, економічні та політичні зміни, що впливають на формування та відображення національної ідентичності в мистецтві та культурі.

Соціокультурні процеси - термін, що охоплює зміни та розвиток у соціальних аспектах суспільства, включаючи еволюцію культурних норм, цінностей та традицій.

Після визначення головних понять атестаційної роботи доцільно перейти до огляду актуальних методів дослідження, якими користуються автори наукових робіт в дослідженнях української анімації. Ці методи дозволяють глибоко аналізувати зміст та форму анімаційних робіт, розкривати вплив історичних та культурних контекстів на анімаційне мистецтво, а також вивчати рецепцію анімаційних творів на аудиторію різної вікової групи.

- Історичний метод - дозволяє дослідити розвиток української анімації з часу виникнення до сьогодення, вивчити історичні етапи, знакові події та фігури, що вплинули на її формування та розвиток.
- Порівняльний метод - використовується для порівняння української анімації з іншими національними школами або течіями, що дозволяє виявити унікальні особливості та впливи.
- Аналітичний метод - застосовується для детального аналізу змісту анімаційних творів, виявлення тем, мотивів, символіки та повідомлень, які передаються через анімаційні образи та сюжети.
- Рецептивний метод - зосереджена на вивченні сприйняття анімаційних фільмів аудиторією, аналізу впливу творів на глядачів та їх інтерпретацій.
- Семіотичний метод - дозволяє дослідити анімацію як систему знаків та символів, розкрити глибинні значення та культурні коди, вбудовані в анімаційні образи.
- Монографічний метод дослідження в анімації полягає у глибокому та всебічному аналізі конкретного аспекту анімації, охоплюючи його історію,

історію розвитку технік, стилів і технологій у контексті культурних і соціальних змін. Монографічний підхід дозволяє розкривати комплексну картину впливу анімації на формування суспільних цінностей, аналізувати технічні нововведення та детально вивчати внесок визначних особистостей та студій.

- Культурологічний метод - фокусується на вивченні анімації в контексті ширших культурних процесів, з'ясовуючи її роль у формуванні національної ідентичності, традицій та сучасних культурних тенденцій.

Ці та інші методи дослідження використовуються в комбінації для забезпечення багатогранного та комплексного аналізу української анімації, її історії, сучасного стану та перспектив розвитку.

У контексті розвитку української анімації та її аналізу в рамках соціокультурних процесів ХХ - початку ХХІ століть, критично важливим є чітке визначення понять та термінології, що стосуються анімаційного мистецтва. Ґрунтовне розуміння цих понять забезпечує уніфікацію мови дослідження та сприяє точності наукового аналізу.

Розгляд актуальних методів досліджень, таких як монографічний метод, аналітичний аналіз та культурологічний підхід, підкреслює глибину та широту підходів до вивчення анімаційного мистецтва. Використання цих методів дозволяє детальніше дослідити суть процесів та явищ, що відбуваються у сфері анімації, та відкриває широкі можливості для подальших досліджень. Таким чином, детальний розгляд термінології та методології дослідження формує надійну основу для наукового аналізу української анімації, що є необхідним для розуміння її культурного значення та впливу на соціокультурні процеси.

РОЗДІЛ 2.

ДЕКОНСТРУКЦІЯ КУЛЬТУРНИХ ЦІННОСТЕЙ КРІЗЬ ПРИЗМУ Анімаційного мистецтва ХХ століття

2.1. Творчі пошуки українських режисерів у становленні української анімації

Даний підрозділ присвячено дослідженню історичних етапів розвитку української анімації. Розглянуто творчий доробок та особливості роботи видатних режисерів студії «Київнакфільм». Особливу увагу звернуто на національний характер анімації, попри ідейний та політичний вплив радянського союзу.

Історичний початок розвитку української анімації відбувався переважно у двох основних кіностудіях: Київській студії кінохроніки «Українфільм» та Одеській кінофабриці Всеукраїнського фотокіноуправління (ВУФКУ). В'ячеслав Левандовський, який заслужено вважається піонером української анімації, розпочав свою кар'єру на Одеській кінофабриці ВУФКУ як художник. Його ранні роботи охоплювали мультиплікаційні вставки для науково-популярних та навчальних фільмів. У 1926 році Левандовський ініціював заснування майстерні мультиплікаційних фільмів, поклавши тим самим основу для розвитку української анімації. Так в ВУФКУ було сформовано напрямок, призначений розвитку анімації. Керівництво цього напрямку здійснювали В. Левандовський та В. Дев'яткін. До їх команди входили художники-фазувальники С. Гуецький, Є. Горбач та І. Лазарчук.

1927 рік став визначним у його кар'єрі В'ячеслава Левандовського завдяки створенню «Казки про солом'яного бичка», адаптації однойменної народної казки, яка була втілена в десятихвилинну анімаційну роботу. Цей твір, виконаний у дусі народної традиції, отримав високу оцінку критиків та глядачів, проте, на жаль, вважається втраченим, до сьогоднішнього дня збереглися лише окремі кадри, опубліковані в різних джерелах. У той час в країні спостерігалась відсутність спеціалізованого обладнання та кваліфікованих мультиплікаторів, що спонукало працівників Одеської кіностудії ВУФКУ до конструювання

мультиплікаційного верстата на базі кінознімальної апаратури, придбаної для ігрового кіно. Внаслідок відсутності целюлози, яка активно використовувалася на студії В. Діснея, в Україні знайшла застосування техніка площинних шарнірних маріонеток яка, незважаючи на свою трудомісткість, відзначалася великими виразними можливостями. Для забезпечення реалістичності рухів у мультиплікації В'ячеслав Левандовський вперше на території Союзу Радянських Соціалістичних Республік використав метод «еклер». Суть техніки полягала в первинній зйомці акторів та використанні цих записів як основи для своїх анімаційних кадрів. Така методика підвищувала виразність анімаційних персонажів, оскільки реальні актори виступали живими моделями для мальованих фігур.

У період, коли українська мова почала вводитися як офіційна в УРСР, В'ячеслав Левандовський у 1927 році зняв мультфільм «Українізація», який був високо оцінений критиками за технічні новації. Проте у 1933 році, з ідеологічних причин, фільм зазнав критики й на тривалий час був покладений «на полицю». Українські режисери часто обирали народну творчість та казки для сюжетів своїх анімаційних фільмів. Так, у 1928 році В. Левандовський в співпраці з художником В. Дев'ятиним створили мультфільм «Казка про білку-хазяєчку і мишку-лиходієчку». Сюжет висвітлював історію працюючої білки, яка готувалась до зими, та миші, котра замість праці віддавалась розвагам, а згодом вирішила вкрати запаси білки. Цю історію радянське керівництво сприйняло як алегорію критики боротьби з куркулями, і проект був відкладений на доопрацювання, яке так і не було реалізоване.

Після роботи над німими анімаційними фільмами В'ячеслав Левандовський приступив до створення лялькового мультфільму для дітей під назвою «Тук-Тук на полюванні», який міг стати першим звуковим анімаційним фільмом у радянській Україні. Однак, у Київській та Одеській кіностудіях були встановлені інші пріоритети, та Левандовському, як режисеру-аніматору, замість роботи над цим проектом, відводились постійні нові технічні завдання, що призвели до призупинення робіт над мультфільмом. Режисер

провів кілька років у очікуванні можливості відновити роботу над «Тук-Туком на полюванні», але через заборону керівництва на продовження проекту, виїхав до Москви, де продовжив свою діяльність у студії «Союзмультфільм».

Ще одним видатним режисером-аніматором того періоду був Іполит Андроникович Лазарчук, відомий український художник кіно та режисер анімації, син українського художника Андроника Григоровича Лазарчука. Його внесок у розвиток української анімації згадується й у статті Анастасії Канівець [9], де Іполит Лазарчук є поєднуючим фактором між старими та новими поколіннями аніматорів. Це дозволяє говорити про «тяглість» історії української анімації, зберігаючи кадрову послідовність анімації 1930-х початку 1960-х років.

До переліку відомих анімаційних робіт Іполита Лазарчука входять такі мультфільми: «Зарозуміле курча» (1936), яке стало одним із перших відомих творів. Згодом було створено «Лісову угоду», що стала першою і останньою кольоровою анімацією 1930-х років. Робота вирізнялася важливою роллю музики, яка була інтегрована з візуальним рядом вже на стадії розробки проекту. Музичне оформлення, засноване на народних піснях, покликане розкривати характеристики персонажів: добрих й миролюбивих звірів та агресивної й хитрої лисиці. Сценарій фільму відображав морально-етичну проблематику довіри проти обережності, яка в контексті 1937 року набувала нового політичного звучання. Останнім довоєнним твором став «Заборонений папуга», режисер розповідає про папугу, який на пароплаві потрапив до фашистської країни, де став об'єктом полювання через звинувачення в агітації.

Тридцять років двадцятого століття були періодом великих викликів для розвитку анімації не тільки на території УРСР, а й в рамках всього Радянського Союзу. Цей період був ознаменований масштабними репресіями, які торкнулися багатьох лідерів індустрії, включаючи режисерів, акторів, сценаристів та керівників студій. Ідеологія й позиція яких, часто не відповідала ідеології офіційній партійній лінії, в їх роботах була відсутня агітаційно-пропагандистська складова, яку вимагала держава. Тож відмова працювати під

тиском суворої цензури, часто не дозволяла прояву творчих здібностей та появи нових кадрів.

В умовах суворого контролю над контентом, який виробляли анімаційні студії, було важко вибрати тему, що не потребувала б ідеологічного забарвлення. Наприклад, на початку 1930-х років Євгену Горбачу та Семену Гуєцькому було доручено створити мультфільм «Мурзилка в Африці».

Вибір такого екзотичного місця дії «Мурзилки...» був зумовлений кількома причинами. З одного боку, в мультфільмі порушується тема складного становища африканської бідноти, оскільки вона була співзвучною з ідеєю необхідності боротьби проти колонізаторів, за визволення пригноблених від експлуататорів. [14, с. 4].

Українські аніматори прагнули знайти нейтральну територію в анімації, що не була б заповнена політично репресивними процесами, які в той час досягали свого піку, особливо в середині 1930-х років. В результаті такого пошуку й з'явився мультфільм «Мурзилка в Африці». Цей проєкт став першим у використанні нової техніки анімації в Україні, оскільки він був знятий не традиційним методом площинних маріонеток, а за допомогою пофазної зйомки. Можна побачити, що анімаційні стрічки «Мурзилка у Африці», «Тук-Тук та його товариш Жук» (1935), «Лісовий договір» (1937) та «Заборонений папуга» (1939) містять в собі підтекст воєнної тематики і використовуються як засоби пропаганди. У цей період культура та мистецтво, включно з кіно та анімацією, були підпорядковані потребам радянської держави. Пропаганда стала ключовим інструментом для зміцнення комуністичної ідеології та підтримки політики Сталіна. Окрім політичних факторів, значну роль відіграла й загальна мілітаризація культури в період підготовки до та під час Другої світової війни, що впливало й на вибір тем для анімаційних робіт. Це був період, коли анімація використовувалася як засіб досягнення конкретних державних цілей, в тому числі у формуванні суспільної думки й підтримці воєнних зусиль.

Важливо відмітити, що в 1930-х роках існувала тенденція поступового відсторонення кінематографічних працівників від основного виробництва

фільмів. Спочатку режисерів переводили до сфери науково-популярного кіно, а згодом вони повністю припиняли свою роботу у кіновиробництві. Схожа доля спіткала й українську анімацію. Наприкінці 1930-х анімаційну студію залучили до створення науково-технічних фільмів, а невдовзі вона перекваліфікувалася в повністю навчально-технічне виробництво. Новий директор Київської кіностудії, стикаючись із численними складнощами й проблемами у галузі, оголосив мультиплікаційне виробництво економічно неефективним і перетворив його на виробництво підтримуючої просвітницької продукції.

У 1959 році на базі Київської студії науково-популярних фільмів (Київнаукфільм) було засновано цех художньої анімації, який згодом трансформувався в Творче об'єднання художньої мультиплікації. На посаду керівника було призначено Іполита Лазарчука, який згодом передав обов'язки Ірині Борисівні Гурвич.

Таким чином, здійснимо аналіз провідних творів студії у контексті розгляду відомих режисерів та провідних постатей української анімації. Однією з визначних діячів цієї сфери є мисткиня Ірина Борисівна Гурвич, видатна постать у світі української анімації. Після завершення навчання у Київському художньому інституті у 1934 році, вона розпочала свою професійну діяльність на Київській студії художніх фільмів, а згодом обійняла посаду художньої керівниці Творчого об'єднання художньої мультиплікації «Київнаукфільму». Її багатогранність, невичерпна працездатність та працелюбність зробили Ірину Гурвич особливо продуктивною у своїй сфері. Один із її відомих мультфільмів, «Як жінки чоловіків продавали» (1972), мав широке визнання та був високо оцінений на міжнародному рівні, отримавши нагороду в Загребі, Хорватія, за оригінальне поєднання народної музики, та диплом за третє місце у Нью-Йорку. Ірина Гурвич відзначалася здатністю глибоко відчувати соціальний контекст і передавати емоції через анімацію, що зробило її твори відомими за особливу чутливість до деталей та психологізм. Вона виховала плеяду талановитих майстрів мультиплікації, зокрема у 1960 році запрошуючи молодих художників і колишніх архітекторів Володимира Дахна, Давида Черкаського та

Марка Драйцуа спробувати себе у мультиплікації у фільмі «Пригоди Перця», що стало першим анімаційним фільмом творчого об'єднання. Її інноваційний підхід, зокрема у розвитку анімаційних технік, сторітелінгу та характеру використання кольору та форми, вніс вагомий вклад у українську анімаційну індустрію. Режисерка не лише розвивала нові способи вираження через анімацію, але й розширювала межі традиційного мультиплікаційного мистецтва, досліджуючи нові можливості вираження емоцій та ідей.

Серед її найбільш відомих робіт - «Пригоди Перця» (1960), «Супутниця королеви» (1962), «Заєць та їжак» (1963), «Лелеченя» (1964), «Злісний розтросувач яєць» (1966), «Легенда про полум'яне серце» (1967), «Казка про місячне світло» (1968), «Кит і кіт» (1969), «Як чоловіки жінок провчили» (1976), «Люлька миру» (1979). Її роботи характеризуються глибоким ліризмом, поетичністю та увагою до деталей, що дозволяє глядачам на повну відчувати намір автора та зануритися в атмосферу представленого світу.

Варто відмітити, що в українській анімаційній спільноті була дуже сильна жіноча складова. Навіть на чолі Творчого об'єднання художньої анімації багато років стояла жінка – Ірина Гурвич. А ще, крім неї, працювали Ніна Василенко, Алла Грачова. Це – «старше» покоління. Потім до них доєдналися Наталя Марченкова, Валентина Костилюва, Наталя Чернишева, Ірина Смірнова. І їхній внесок до роботи студії дуже значний. [9, с. 43].

Отже, проаналізуємо видатних жіночих представниць «старшого» покоління української анімації. Однією з них є Ніна Костянтинівна Василенко, ще одна талановита режисерка й аніматорка. Вона розпочала кар'єру в анімації як художниця-аніматорка в Київській студії художніх фільмів. З 1960 по 1975 рік працювала режисеркою на студії «Київнаукфільмі». Її творчість насичена українським фольклором, піснями та розписом, що знаходить відображення у її анімаційних фільмах. У 1965 році вона створила анімаційний фільм «Микита Кожум'яка», де була використана незвичайна для того часу стилістика, надаючи враження перегортання сторінок історичної книги з ілюстраціями.

Основним джерелом натхнення для української анімації слугує народний фольклор, що знайшов відображення в сюжетних лініях, характерах персонажів та особливостях художньої мови. Багато творів української анімації базуються на народних казках та легендах, що підтверджують роботи відомої режисерки та студії зокрема.

Твори Ніни Василенко славляться своєю поетичністю та витонченістю. Вона внесла вагомий вклад у розвиток жанру мальованої анімації в Україні, співпрацюючи з Іполитом Лазарчуком та Іриною Гурвич. Серед її творчих робіт – «Веснянка» (1961), «Пушок і Дружок» (1962), «Веселий художник» (1963), «Микита Кожум'яка» (1965), «Маруся Богуславка» (1966), «Чому в ялинки колючі хвоїнки» (1973), та «Хлопчик з вуздечкою» (1974).

Ніна Василенко проявила себе й як сценарист, розробляючи сюжети та персонажів з глибокою емоційністю та виразністю. Фільм «Микита Кожум'яка» отримав диплом журі ВКФ у 1966 році, а "Сказання про Ігорів похід" - спеціальний приз і диплом на 5-му Міжнародному кінофестивалі документальних і короткометражних фільмів у Ньйоні, Швейцарія.

16 жовтня 1924 року народилась Алла Олексіївна Грачова, видатна українська мисткиня, режисерка, та сценаристка. Відома своєю ключовою роллю у розвитку дитячої анімації, спеціалізуючись на створенні фільмів для дітей молодшого віку, які ще не вміють читати та писати. Її твори відзначаються ніжністю, теплом, та вмінням розкривати світ через призму доброти та мудрості. Розпочавши свою кар'єру у сфері анімації у ранньому віці, Алла Грачова проявила непересічний талант та інноваційний підхід до традиційних анімаційних технік. Після здобуття фахової освіти в одній із провідних художніх академій країни, вона продовжила експериментувати з різними формами та стилями, розширюючи межі можливого в анімаційному мистецтві.

Після роботи над мультфільмом «Ведмедик і той, хто в річці живе» (1966 р.), отримавши перший приз на фестивалі дитячих та юнацьких фільмів у м. Готвальд «Золотий черевичок», колектив, до якого входила Алла Грачова, здобув велику популярність.

Серед найбільш значущих робіт Алли Грачової можна виокремити такі анімаційні фільми, як «Пісенька в лісі» (1967), «Розпатланий горобець» (1967), «Осіньна риболовля» (1968), «Кримська легенда» (1969), «Хлопчик і хмаринка» (1970), «Тигрєня в чайнику» (1972), «Таємниця країни суниць» (1973), «Сонячний коровай» (1981), «Черевички» (1982). Вплив Алли Грачової на українську анімацію надзвичайно великий. Вона не лише впровадила нові техніки та підходи до створення анімації, але й стала джерелом натхнення для цілого покоління молодих аніматорів.

Оскільки радянський режимом декларувалася підтримка вільного розвитку національних культур, треба було це доводити і тут в силу вступила демонстрація «народності». Творчому об'єднанню художньої мультиплікації дозволялося щорічно створювати одну екранізацію народної казки, оповіді чи пісні. Прикладом такої діяльності є «Веснянки» Ніни Василенко (1961), дві екранізації «Енеїди» Котляревського («Пригоди козака Енея» Ніни Василенко, 1969, та «Енеїду» Володимира Дахна, 1991). Окрему увагу заслуговує козацька тема, де Володимир Дахно зі своїми роботами, такими як «Як козак щастя шукав» (1969) та серіал «Все про козаків» (1967–1995), став абсолютним лідером в демонстрації анімації національного характеру. В ігровому кіно важко було б й уявити подібне, такі теми просто закривали з клеймом «націоналізм».

Розглянемо більш детально творчий шлях Дахна Володимира Авксентійовича. Успішно завершивши навчання в 1955 році, Дахно розпочав свою професійну кар'єру як архітектор у столиці України, де разом із колегами-випускниками КІБІ звернув свій інтерес до анімації — тоді ще маловідомого виду мистецтва. Співпраця з Марком Драйцуном та Давидом Черкаським на студії «Київнаукфільм» відкрила нову сторінку в його творчості, де він зміг реалізувати свої амбіції в мультиплікації.

Першим визначним твором Дахна став фільм «Пригоди Перця» (1960), під керівництвом Ірини Борисовни Гурвич, що поклав початок його кар'єрі мультиплікатора. Проте справжнє визнання прийшло до нього у 1967 році з виходом мультфільму «Як козаки...», який миттєво отримав величезну

популярність, а харизматичні герої стали народними улюбленцями й символами національної ідентичності. Гумористичне мистецтво було невід'ємною частиною творчого методу режисера, що в поєднанні з аналітичною глибиною його мислення створювало унікальну перспективу на світобачення. Цей синтез дозволяв його уяві втілювати в життя персонажів, що вирізняються не тільки своєю дотепністю та веселощами, але й глибокою добротою, вправністю та інтелектом.

Образи Ока, Грая і Тура хоча й гротескові, шаржовані, але сповнені справжнього відчуття народності, вони ніби зіткані з фольклорних легенд і переказів про запорізьких козаків з їхньою силою, винахідливістю, характерністю, жагою до справедливості, мудрістю, непереможністю, патріотизмом. [20, с. 33].

Центральною основою сюжетних ліній анімаційного серіалу про козаків є вирішення різноманітних проблематичних ситуацій, таких як нестача солі або потреба в пошуку палива для інопланетян. У процесі розвитку сюжету з'являються антагоністи, наприклад, пірати чи розбійники. Використовуючи мудрість, знання та фізичну силу, головні герої долають лиходіїв, водночас надаючи підтримку персонажам, які опинилися у важких обставинах.

В українських мультфільмах як культурному продукті скрито багато самобутньо українських явищ. Й серія анімаційних робіт «Як козаки» не є виключенням. Персонажі, вдягнені у традиційний козацький одяг, зокрема шаровари, запаски та козацькі шапки, що додатково підкреслює їх культурну ідентичність. У серіалі використовуються українські народні мелодії та музичні інструменти, такі як бандура та баян. Елементи народних танців часто з'являються у святкових сценах. Фонові ж зображення часто включають степи, ріки та інші ландшафти, типові для мальовничого середовища України там же на відомому пагорбі де кожної серії нас зустрічають козаки, можна побачити й сківьку бабу, притаману українській культурі. Ця відносна свобода вираження була обумовлена сприйняттям анімації як «легковажного» чи «дитячого» жанру

мистецтва, що викликало менш суворий підхід з боку цензорів та культурних офіційних осіб, які виявляли до неї менше прискіпливості.

Серед його найбільш відомих режисерських творів варто виділити «Як козак щастя шукав», «Як козаки куліш варили» (1967, отримав Першу премію на зональному огляді в Єревані, 1968), «Як козаки у футбол грали» (1970), «Як козаки наречених визволяли» (1973, II премія «Срібний сестерцій» VI Міжнародного кінофестивалю, Ніон, Швейцарія, 1973), «Як козаки сіль купували» (1975), «Як козаки олімпійцями стали» (1978), «Як козаки мушкетерам допомагали» (1979), «Як козаки інопланетян зустрічали» (1983) «Як козаки на весіллі гуляли» (1984).

Завершальні роки творчості Дахно позначені створенням таких анімаційних фільмів, «Енеїда» (1991), «Як козаки в хокей грали» (1995), кожен з яких є яскравим свідченням його неогамовної фантазії та культурним внеском в українську спадщину. Його анімаційні твори вирізняються глибоким аналітичним розумінням буття та здатністю до створення яскравих, життєствердних образів, що зробило його однією з ключових фігур в історії української анімації.

Протягом 1970-1990-х років в українській анімації спостерігалось культурне піднесення. Українські мультфільми часто характеризувалися комічним стилем, використанням техніки перекладки, яка, хоч і не була революційною, але досягла нового рівня завдяки зусиллям Давида Черкаського та студії «Київнаукфільм» він отримав новий імпульс розвитку. Протягом цього періоду було створено вагому кількість мультфільмів та серіалів, які завоювали популярність серед глядачів. Наприклад, серіал «Пригоди капітана Врунгеля», режисера Давида Черкаського, здобув велику популярність, він був створений на основі повісті Андрія Некрасова. а пізніше Єфрем Пружанський створив трьохсерійну адаптацію «Аліси в Країні чудес» за твором Льюїса Керрола. Про талановитість українських аніматорів свідчить і повнометражний твір анімаційного кінематографа «Острів скарбів» — високохудожня стрічка, у якій

органічно переплелися елементи комедійного німого кіно, відеокліпу та циркової буфонади.

Розглянемо більш детально творчий шлях цих режисерів. Роль Давида Яновича Черкаського, як режисера, аніматора та сценариста мала вирішальне значення для підняття української анімації на новий рівень, особливе місце займає серія «Пригоди Незнайка та його друзів». Черкаський відомий своїм вмінням злити разом фантазію та освітній зміст, перетворюючи анімацію не лише на засіб розваги, але й на інструмент навчання.

Перший значний успіх до Черкаського прийшов з дебютним фільмом «Таємниця чорного короля» (1964), іронічно пародійним детективом, який був відзначений на мультиплікаційному фестивалі в Румунії. Його подальші роботи, зокрема, серіали «Пригоди капітана Врунгеля» та «Доктор Айболіт», а також повнометражний фільм «Острів скарбів», засвідчили його як майстра анімаційного жанру. Черкаський експериментував із техніками мультиплікації, комбінуючи анімованих персонажів з ігровими зйомками та створюючи тривимірні "прольоти" камери, що надавали його роботам враження динамізму та об'ємності. У творах використовувалася візуальна репрезентація звукових ефектів, подібно до «Бум», «Бац», «Бабах» та інших, що сприяло створенню ефекту взаємодії з коміксом у глядача.

Глядачі згадуючи роботи режисера неодмінно згадують, одну з найвідоміших робіт «Пригоди капітана Врунгеля» в якому замість намальованого моря присутні кадри зйомки справжнього моря. Сам Давид Черкаський зазначав, що цей геніальний за своєю простотою прийом був лише засобом зекономити час. Але насправді комбінація анімованого й натурно зробленого зображення присутні й в його більш ранніх роботах, у стрічках «Колумб пристає до берега» (1967) і «Короткі історії» (1970); останні, до речі, складаються з двох новел, створених в різних стилях.

Визнання Давида Черкаського як заслуженого діяча мистецтв України та нагородження званням Народного артиста України, підкреслює його внесок у культурне життя країни. Творчість Черкаського, збагачена його непересічною

фантазією та технічною майстерністю, продовжує залишатися важливою частиною української культурної спадщини.

Не менш відомим діячем української анімації є й Єфрем Пружанський Аврамович. Серед його визначних робіт можна виділити «Камінь на дорозі» (1968) - розповідь про непереможну силу співпраці та взаємодопомоги, «Моя хата з краю» (1971) - ліричний звіт про рідний край та ностальгію за дитинством, та адаптацію «Аліса в Країні чудес» (1981), засновану на класичному творі Льюїса Керролла. Внесок режисера у культурне надбання української анімації є беззаперечним. Єфрем Пружанський не лише створював неперевершені анімаційні твори, а й передавав свій досвід молодим аніматорам, виступаючи в ролі ментора та вчителя.

Отже, розгляд історії та етапів розвитку української анімації та вивчення творчого внеску провідних режисерів-аніматорів України, зокрема В'ячеслава Левандовського, Іполита Лазарчука, Ірини Гурвич, Ніни Василенко, Алли Грачової, Володимира Дахно, Давида Черкаського, Єфрема Пружанського, продемонструвало центральний вплив цих особистостей на розвиток української анімації.

Їх роботи характеризуються глибокою символікою, метафоричністю та філософським змістом, здатними спонукати до рефлексії та сприяти культурному відродженню. Окрім того, акцент на освітній потенціал анімації, передача культурно національних кодів є невід'ємною частиною їхньої творчості.

Незважаючи на незаперечний внесок цих ключових фігур в історію анімації України, варто підкреслити, що існують інші не менш талановиті режисери, аніматори, сценаристи та фахівці, залучені в процес створення анімації. Вони відіграють вагомую роль у збереженні національної ідентичності, популяризації української культури на міжнародному рівні та вихованні майбутніх поколінь на засадах поваги до історії, традицій та інноваційного мислення.

2.2. Компаративний аналіз українських та російських анімаційних творів у вимірах виявлення культурних цінностей

У цьому даному підрозділі розглядаються головні засади проведеного культурологічного дослідження анімації в рамках даної наукової роботи, також буде висвітлено розмаїття культурних символів та кодів української та російської анімації, зазначених в хронологічній послідовності. У контексті дипломної роботи було здійснено аналітичне дослідження, яке має на меті деконструкцію культурних та соціальних цінностей, що лежать в основі анімаційних наративів. Використовуючи метод спостереження, аналізу та порівняння, було проаналізовано наступні матеріали: 90 анімаційних фільмів України ХХ століття, 20 анімаційних фільмів в період незалежності України, та 50 анімаційних фільмів Росії ХХ століття. Під час перегляду кожної анімації детально досліджувалися соціальні конструкти, наративи та символіка, використані у кожному творі. Згодом було створені дві таблиці даних, які містять структуровану та хронологічну інформацію про різні культурні символи, характерні для української та російської анімаційної школи.

Значущим аспектом даного дослідження є його порівняльний характер. Відомо, що для глибокого розуміння сутності будь-якого явища найефективнішим є його порівняння з іншим аналогічним явищем. З огляду на те, що українська анімація довгий час існувала під культурним тиском російської ідеології, особливо важливо виділити власні культурні коди та наративи, що є надзвичайно актуальним у контексті даної дослідницької роботи.

Розглянемо на предмет культурного аналізу відомі українські анімації в порівняльній формі з елементами російської культури. Зробимо це хронологічно й послідовно зазначаючи різні соціокультурні впливи.

Анімаційний фільм «Мурзилка в Африці», створений Євгеном Горбачем та Семеном Гуєвським у 1934 році, ілюструє одразу два культурних явища, перше з яких – Африка. Постійне включення африканської тематики корелюється з політичним та соціальним контекстом антиколоніалізму. Радянський Союз активно використовував цю тему як інструмент підтримки та солідарності з

народами, що вели боротьбу за свою незалежність від європейського колоніального гніту. Це було елементом зовнішньополітичної стратегії, спрямованої на розширення впливу СРСР у країнах третього світу та позиціонування країни як захисника і підтримувача антиімперіалістичних і антиколоніальних рухів. Схожі відсилки до теми Африки можна знайти в українському творі «Доктор Айболить» (1984) та російському «Машенькин концерт» (1948).

Іншою ключовою складовою назви є «Мурзилка» - вигаданий персонаж, що з'явився вперше у радянському всесоюзному щомісячному дитячому журналі «Мурзилка», заснованому у 1924 році. Цей персонаж також став відомим завдяки анімаційним стрічкам та дитячим книжкам. Мурзилка втілюється у образі життєрадісної та доброзичливої лісової істоти зі світлим хутром та великим чорним носом. Як символ дитячого журналу, Мурзилка відображував різні соціалістичні цінності, такі як колективізм, дружбу, підтримку та ідеалізацію праці. Завдяки своїй популярності серед дітей та батьків, Мурзилка використовувався як ефективний засіб виховання молодого покоління у дусі радянських ідеалів. У мультфільмах цей персонаж представлений як маленький й активний хлопчик, який бере участь у різноманітних пригодах з моральним підтекстом. Цей образ є характерним для російської культури, яка його культивує, і його можна побачити у численних анімаційних творах про пригоди Мурзилки.

У 1961 році було випущено анімаційний фільм «Пригоди перця», режисуванням якого займались Іполит Лазарчук та Ірина Гурвич. Це був перший анімаційний твір новоствореної студії Київнаучфільм. В основі сюжету популярний серед тогочасних глядачів «Перець», герой найпопулярнішого україномовного Сатиричного журналу «Перець». До редакції журналу часто звертались читачі як до останньої інстанції, бо журнал мав репутацію борця за правду. Тема брудної води через викиди була часто проблемою на сторінках журналу поряд з пияцтвом і браконьєрством - що й створило головний сюжет мультфільму. Загальновідомим був факт перевірки анімації на «правильність»

ідеології з боку радянської влади. Цей мультфільм не став виключенням враховуючи що первинно розкадровки створювались для українського озвучення, але українську мову залишили лише в піснях зробивши мультфільм російськомовним, підкріплюючи тезу про те що українська мова не підходить ні під що більше ніж пісні. Сам мультфільм показує певно двоїстість, що зумовлена різноманітними правками й бажанням влади одночасно «підтримати» мотиви в національності й одночасно дискредитувати позитивний образ головного героя. Персонаж проявляється то байдужим, то активно заохоченим до розв'язання проблем, періодично проявляючи благородні й хитрі настрої. Незважаючи на ці протиріччя, мультфільм зміг висвітлити актуальні екологічні та соціальні проблеми й справити позитивне враження на новостворену аудиторію.

Анімаційний фільм «Микита Кожум'яка», режисеркою якого є Ніна Василенко, був створений у 1965 році. Мультфільм є адаптацією народних оповідок часів Київської Русі (IX—XIII століття), і розповідає легенду про киянина, який, прорвавши облогу Києва печенігами, дістався до князя Святослава і врятував місто. Цей мультфільм входить до числа перших анімаційних творів, що демонструють широкий спектр культурних елементів української спадщини, включаючи традиційний одяг, музичні інструменти та прикладне мистецтво. У мультфільмі також відображені елементи християнства та пишного застілля, найбільш виразний елемент - сильний, розумний та непереможний українець, один з найкращих символів для культивування позитивного національного образу.

Створений у 1966 році анімаційний фільм «Ведмедик і той, що в річці живе», режисеркою якого виступила Алла Грачова, розповідає історію про ведмедика, який, переходячи річку, бачить відображення в воді та лякається його. Мультфільм, що відзначається своєю світлою та доброзичливою атмосферою, акцентує увагу на важливому символі – метафорі дзеркала, що служить ключовим сюжетним рушієм. Метафора дзеркала в цьому контексті відображає глибоку філософську тему. Річка та відображення ведмеда в воді символізують зв'язок з внутрішнім світом персонажа, де агресивне ставлення до

власного відображення призводить до такої ж реакції відображення. Коли ж ведмедик ставиться по дружньому до мешканця річки, знаходячи внутрішній спокій він має можливість перейти міст та як винагороду потрапити до квітучого й сонячного місця. Така метафора відображення, що служить дзеркалом внутрішнього та зовнішнього світу героя, зустрічається й в інших українських анімаційних фільмах, зокрема у «Камінь на дорозі» (1968) та «Риболовлі восени» (1968).

Другий культурний символ, присутній у цьому мультфільмі, хоча й не яскраво виражений це зображення позитивного та доброзичливого персонажа медведя, подібне можна спостерігати у таких анімаціях як «Риболовля восени» (1968) та «Бегемот та сонце» (1972). Часом цього персонажа ілюструють як найсильнішого та наймудрішого персонажа. У контексті української анімації ці риси видно у таких мультфільмах, як «Кримська легенда» (1969) та «Рукавичка» (1996).

Фігура медведя одна з найбільш відомих культурних кодів Росії, на це є декілька причин по перше історичне зображення: Медведі були значною частиною російської флори та фауни, та часто зустрічаються в російських лісах. Ці тварини стали символами витривалості і сили, які вважались важливими якостями у важких кліматичних умовах Росії. По друге, історичне використання: У 19 столітті, під час Царської Росії, зображення медведя вже використовувалось у політичних карикатурах, що зображували Росію як величезну, неуклюжу, але водночас могутню й агресивну країну.

Відтак, можемо простежити, що надання цьому персонажу позитивних характеристик, як сила, мудрість й авторитетність, обумовлено не лише природнім контекстом, а й певною мірою є відображенням культурної політики. Цей символ присутній в таких мультфільмах, як «Первый урок» (1948), «Чудесный колокольчик» (1949), «Олень и волк» (1950), «Терем – теремок» (1971). Безперечно, найбільш культовим є мультфільм «Кто получит приз» (1979) з Олімпійським мішком, що продовжує за собою цей культурний бекграунд.

У період з 1970 – 1978 роки була створена серія анімаційних фільмів «Як козаки...», режисером виступав Володимир Дахно. Ця серія здобула значне визнання як в Україні, так й на міжнародному рівні, і досі залишається однією з найбільш впізнаваних українських анімаційних творів. Центральні персонажі – козаки Око, Грай та Тур – виявляють свою силу, мудрість та винахідливість, допомагаючи різним героям у кожному епізоді, тим самим розкриваючи образ непереможного українця. Звичайним фактом є наявність антагоністів там, де існують герої, і ця серія мультфільмів не є винятком, представляючи різноманітних лиходіїв – піратів, розбійників та кардиналів. Серія насичена українськими елементами, побутом та традиціями, а також характеризується присутністю містичних та демонічних персонажів, зокрема чорта, що є типовим образом для української культури. Цей персонаж зустрічається в мультфільмі «Як козак щастя шукав» (1969) та «Як козаки на весіллі гуляли» (1984).

Цікавим для культурного дослідження є часто повторювальний сюжет з викраденням душі, що зазвичай тісно пов'язаний з християнською тематикою, оскільки втрата душі еквівалентна смерті для релігійного потойбічного життя. Цей наратив зустрічається в таких українських мультфільмах, як «День народження Юлії» (1994) та «Вій» (1996).

Анімаційний фільм «Як жінки чоловіків продавали», 1972 року, був створений за режисерування Ірини Гурвич. Мультфільм сповнений культурними сенсами такими як народний одяг, елементи народного орнаменту, зображення ярмарки, що теж часто фігурує в українських національних сюжетах. Цю роботу можна вважати одним з неяскравіших прикладів використання українських пісень у мультфільмах, оскільки сама анімація ілюструє сюжет пісні. Загальновідомий факт музичності України знаходить своє відображення в таких анімаційних роботах, як «Пригоди перця» (1961), «Веснянка» (1961), «Капітошка» (1980), «Острів скарбів» (1988), де можна почути українські пісні. Також варто відзначити й музичність російської анімації, зокрема у таких проектах як «Бременские музыканты» (1969), «Летучий корабель» (1979), «Пес в сапогах» (1981).

Режисер Тадеуш Павленко у 1972 році представив анімаційний фільм «Братик кролик та братик лис», який висвітлює широко використований символ хитрої лиси. Лисиця є універсальним та поширеним образом у багатьох культурах, завдяки своїм особливостям та поведінці в природі. Вона сприймається як витончена та хитра тварина, яка використовує свої здібності до маскуванню та хитрощів для полювання та виживання. Ці характеристики відображені у міфології, фольклорі та літературі, де лисиця часто є символом обману та хитрості.

Українська анімація також використовує цей образ у таких фільмах, як «Лісовий договір» (1937), «Бегемот та сонце» (1972), «Лисичка з качалкою» (1977), «Золоте курча» (1981). Російська анімація зображує символ хитрості лиси в таких роботах, як «Лиса – строитель» (1950), «Три мешка хитростей» (1954), «Хвосты» (1966).

У 1980 році під керівництвом Бориса Храневича було створено анімаційний фільм «Капітошка». Світлий дитячий мультфільм який вирізняється яскравим та співучим персонажем Капітошкою, символом розваги та легкості. На протиполог йому, представлено молодого вовка, який вносить цікавий соціологічний аспект. Вовк читає книгу про те, як бути «справжнім вовком», підкреслюючи, що сам факт народження вовком не є достатнім для вважання його таким. Книга нав'язує, що герой повинен бути агресивним та викликати страх у оточуючих, проте вовк сам усвідомлює, що не бажає жити за цими правилами. На допомогу приходить Капітошка, що змінює порядок настанов своєю водою, тепер вовку аби бути справжнім вовком, достатньо бути добрим та щирим. Цей мультфільм висвітлює питання токсичної маскулінності та через образи тварин висуває на обговорення проблеми, з якими стикаються чоловіки та жінки, змушені слідувати подібним «правилам поведінки». Проблематика токсичного гендера була порушеною у таких українських анімаціях, як «Мишка + Машка» (1964), «Тигрня в чайнику» (1972), «Сімейний марафон» (1981), «Миколене багатство» (1983).

Єфрем Пружанський у 1982 році взяв на себе режисуру мультфільму «Аліса в задзеркаллі». Мультфільм включає раніше згаданий елемент метафори дзеркала. Та демонструє соціальне бажання володарювання чимось або кимось, яке не є характерним для українських анімаційних фільмів у порівнянні з російськими, де подібні сюжети часто супроводжуються атрибутами наглості та зверхності.

1984 році Олександр Вікен зрежисував «Як Петрик П'яточкін слоненят рахував». Цей мультфільм є втіленням того як виглядає активна дитина, що є важливим культурним та виховним аспектом. Подібні теми проглядаються й в інших українських мультфільмах, таких як «Як кормили ведмежа» (1976), «Чудасія» (1987), «Богданчик і барабан» (1992).

Також у 1984 році Давид Черкаський режисував мультфільм «Доктор Айболит». Анімаційний фільм, що викликає неоднозначні враження. З одного боку, мультфільм підкреслює позитивні людські якості доктора та його прагнення допомогти всім, хто потрапив у біду. З іншого боку, він висвітлює підступність і кримінальність поведінки піратів, включаючи хитрощі, викрадення та ув'язнення дітей. Цей анімаційний твір перебуває на межі між дитячим та дорослим жанром, але безсумнівно вирізняється своєю комічністю, що характерно для української анімації.

Борис Храневич у 1985 році представив анімаційний фільм «Іванко та воронячий цар». Мультфільм який включає декілька культурних кодів. Перш за все, висвітлює дбайливе ставлення до тварин та природи, що є типовим позитивним кодом для української анімації. Ця тема відображена в таких українських мультфільмах, як «Веснянка» (1961), «Журавлик» (1982), «Знахідка А» (1986).

По-друге, наприкінці анімаційного твору головний герой висловлює думку, яку можна охарактеризувати як «мені зайвого не треба». Ця теза, як культурний підхід, зустрічається в таких українських анімаційних роботах, як «Бегемот та сонце» (1972), «Як козаки сіль готували» (1975), «Золоте курча» (1981), «Черевички» (1982).

По-третє, слід звернути увагу на вживання терміну «цар», що не є характерним елементом в українській анімації, але в ній може зображуватись певна ієрархічність між статусами персонажів. Втім, зображення владного царя є дуже характерною рисою для російської анімації. Ми бачимо цей культурний код в таких мультфільмах, як «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950), «Чудо – мельница» (1950), «Кот в сапогах» (1968), «Бременские музыканты» (1969), «Летучий корабель» (1979), «Волшебное кольцо» (1979). Характерною складовою такого підходу є також поклон персонажа перед особою вищого статусу, що відображає певну ієрархічність системи.

Алла Грачова у 1986 році реалізувала режисуру анімаційного фільму «Історія про дівчинку, яка наступила на хліб». Мультфільм створений за казкою Ганса Християна Андерсена. В ньому представлено зображення неслухняної та зверхньої дитини, що буде «перевиховуватись» в ході сюжету. Дівчина кидає хліб на підлогу та стає на нього ногами, щоб не забруднити свої черевички. В результаті цих дій вона потрапляє до старої жаби-відьми, яка інформує її, що такий вчинок є великим гріхом, за який вона буде покарана і перетворена на пташку. Дівчинка не повернеться до свого попереднього вигляду, поки не навчиться берегти кожний колосок борошна. Вчинок дівчини символізує її зневагу до хліба, який у багатьох культурах вважається святим, оскільки є основою життя та виживання. У контексті історії України хліб має особливе символічне значення та цінність, враховуючи три періоди голодомору, які пережила країна.

Також важливим культурним елементом, який представлений в мультфільмі, є образ відьми. В українській культурі відьми часто зображуються як жінки зі здібностями до чаклунства, причому відьма може бути як старою, так і молодою. Вони можуть як шкодити, так й допомагати. Важливо зазначити, що в анімації чітко артикулюється культурний наратив про грішність відьми, яка продала свою душу темним силам, й згадується релігійна практика відпивання протягом трьох днів. Такий культурний феномен можна спостерігати в таких

анімаційних роботах як «День народження Юлії» (1994), «Тополя» (1996), «Вій» (1996).

У російській культурі існує аналог – Баба Яга. Її зазвичай зображують як стару, потворну жінку, що мешкає в хатинці на курячих ніжках. Вона відома своїми чарівними здібностями та зустрічається з героями багатьох казок, часто виступаючи як перешкода чи випробування. Хатинка на курячих ніжках є елементом російської міфології та фольклору, символізуючи мобільність і відчуженість від звичайного світу. Зокрема, концепція підйомної хатини на ніжках може бути пов'язана з географічними та кліматичними особливостями Росії, де багато територій характеризуються болотистістю. Прикладами анімаційних фільмів, де зображуються ці культурні феномени, є «Гуси – лебеди» (1949), «Летючий корабель» (1979), «Домовенок Кузя» (1984).

Анімаційний фільм «Острів скарбів» був створений під керівництвом режисера Давида Черкаського у 1988 році. Він зображує піратів та їх негативні звички, такі як крадіжки, вбивства, споживання алкоголю чи куріння, що є характерним для піратської культури. Цікаво, що в українській анімації злочинцями часто виступають пірати та розбійники, що дозволяє уникнути теми соціальної нерівності, створюючи таким чином безпечну зону для ідейної роботи аніматорів. Варто відзначити не лише унікальний анімаційний стиль, який включає вражаючі прольоти камери, прописування звуків, вставки з характеристиками персонажів та музичні вставки з живими та харизматичними акторами. Мультфільм вирізняється своєю надзвичайною комічністю та динамікою, приваблюючи увагу як дитячої, так і дорослої аудиторії.

Того ж року, Анатолій Кирик взявся за створення мультфільму «Золотий гвоздь». У мультфільмі фігурує популярний культурний код мудрого дорослого, який дає настанови молодшому персонажу. Це популярний феномен української анімації, також присутній у таких творах, як «Ведмедик і той, що в річці живе» (1966), «Риболовля восени» (1963), «Батькова наука» (1986). У мультфільмі «Золотий гвоздь» поряд з пошуками сенсу життя демонструється яскраве зображення дій й результатів, розкривається історія про те, як хлопчик

отримує винагороди за свої зусилля. Такий підхід дуже контрастує з російською анімацією, де присутній феномен «чарівного підняття статусу», коли персонаж піднімає свій статус без видимих на те причин чи зусиль, часто слідуючи схемі відомої фрази «Із грязі в князі». Такий культурний підхід не сприяє розумінню необхідності праці для досягнення цілей, а скоріше демонструє диво, яке вирішує всі проблеми. Подібні наративи можна спостерігати в таких російських мультфільмах, як «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950), «Вовка в Тридевятом царстве» (1965), «Кот в сапогах» (1968), «Волшебное кольцо» (1979), «Падал прошлогодний снег» (1983).

Анімаційний фільм «Єнеїда» був створений під режисурою Володимира Дахно, й трансльований на екрани у 1991 році. Мультфільм створений з метою візуального підкреслення та переведення у новий гротескний вимір всієї комічності Котляревського яку він заклав в свій твір. З культурних символів у мультфільмі представлено розумного та мудрого головного героя Енея, пишні гулянки, а також елементи християнства, що поєднуються з грецькою міфологією. На фоні цієї комічності помітно зображення гулянок з алкоголем та відверту сексуальність голих персонажів мультфільму, що дозволяє класифікувати його як повноцінну та колоритну дорослу анімацію.

Отже, у даному підрозділі, спрямованому на аналіз анімаційних наративів в Україні та Росії, було розкрито значущість культурних кодів, що виражаються через анімаційні фільми. Використовуючи порівняльний аналіз, робота виявила ключові відмінності та схожості між двома анімаційними школами, виокремлюючи важливість культурних та ідеологічних аспектів.

Перш за все, аналіз української анімації показав, що вона несе в собі глибокі культурні зв'язки з національною ідентичністю, виражені через символіку, міфологію та історичні паралелі, що часто контрастують з зовнішніми впливами. Українські анімаційні твори відображають теми національної гордості, соціальної справедливості та моральної етики, що виявляється через поведінку та вчинки персонажів. Також зазначено, що в українській анімації

присутній акцент на символіці праці та зусиль, що протиставляється «чарівному підняттю статусу», характерному для російських наративів.

З іншого боку, російська анімація часто включає елементи величі та магії, що слугує інструментом для вираження ідеологічних наративів. Це проявляється у використанні могутніх образів, наділених природним авторитетом. Часто ці персонажі виступають як втілення державної влади та авторитету, що підкреслює ідеї величі та сили.

2.3. Осмислення «культурного портрета суспільства» на базі анімаційного дослідження

В даному підрозділі, виходячи з аналізу даних таблиць дипломного дослідження, буде створено психологічний профіль суспільства в якому продукувалась певна анімація, зокрема в контексті діяльності студій «Київнаукфільм» у м. Києві та «Союзмультфільм» й «Екран» у м. Москва.

В рамках дипломного дослідження був проведений контент-аналіз анімаційних фільмів, спрямований на ідентифікацію та систематизацію культурних феноменів, що мають відображення у візуальній культурі. Дослідження включало аналіз понад 85 анімаційних фільмів студії «Київнаукфільм» та 50 анімаційних фільмів студій «Союзмультфільм» й «Екран». У ході аналізу було виявлено повторювальні теми та образи. Кожен ідентифікований феномен був класифікований згідно зі своїм емоційним забарвленням на категорії: негативний, скоріше негативний, позитивний або нейтральний, й призначений відповідним кольором. Деталізацію символіки кольорів наведено у додатку Д. Результати аналізу були кількісно проаналізовані та представлені у вигляді діаграм, які демонструють частоту та розподіл культурних феноменів в анімаційних фільмах України та Росії ХХ століття, якщо це буде коректно зазначити зважаючи на всеохопний період радянського союзу. Проаналізуємо результати цих даних й на основі певних тенденцій створимо характерний образ того як може виглядати суспільство.

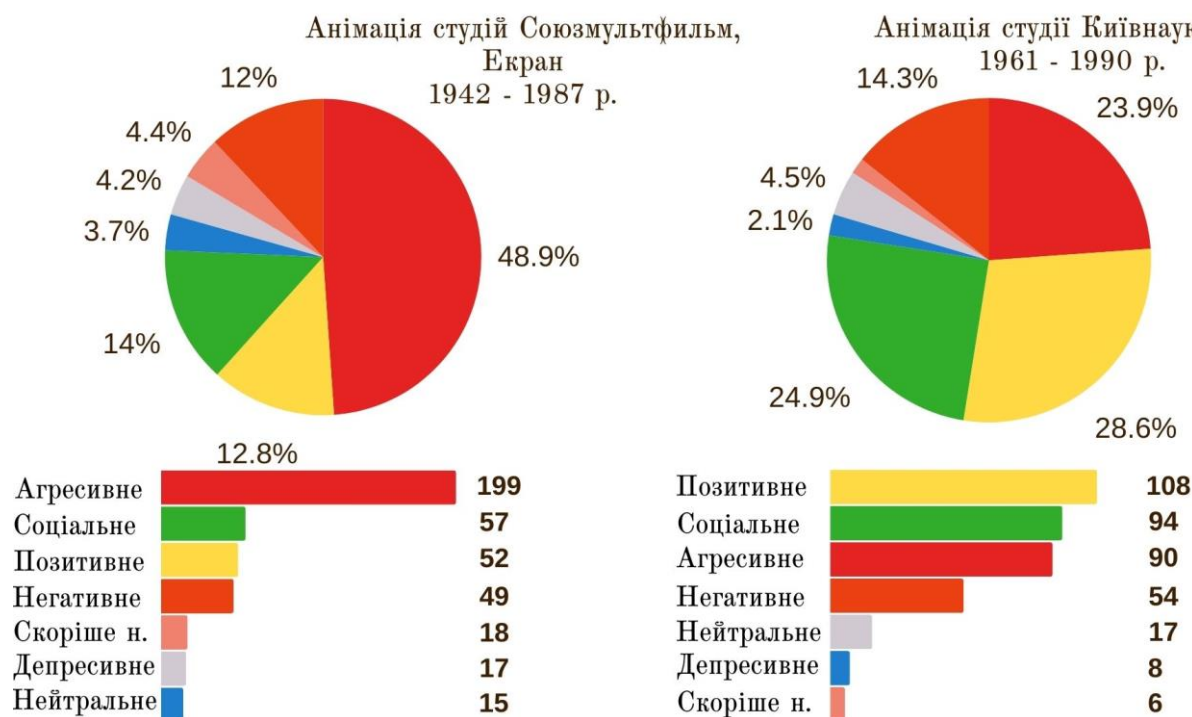


Рис 1. (Розподіл культурних феноменів в анімаційних фільмах «Київнаукфільм», «Союзмультфільм» та «Екран», ХХ ст).

На основі порівняльного аналізу даних таблиць можна констатувати, що рівень культурних кодів, що символізують прояви агресивності в анімаційних творах Московської студії «Союзмультфільм», перевищує аналогічний показник Київської студії «Київнаукфільм» більш ніж удвічі, причому загальна кількість цього феномену займає майже половину від загальної кількості класифікації кольорів. Це є безсумнівно негативним явищем й свідчить про загально високий рівень агресивності в суспільстві яке віддзеркалює анімація.

У контрасті з цим, анімація студії «Київнаукфільм» демонструє більш збалансоване зображення феномену агресивності, яке становить 23,9%, соціальності – 24,9% та переважання позитивних аспектів – 28,6%. Ці дані свідчать про відносну стабільність та позитивний характер суспільних відносин, що відображаються у творчості даної студії. Розглянемо більш детально соціальні прояви, які характерні для різних анімаційних шкіл, що символізують за собою прояви двох відмінних культур. Для детального розгляду, зазначено

аналіз найбільш повторюваних тем в класифікованій системі кольорів та інші різноманітні феномени.

Почнімо розгляд з мультфільмів студії «Союзмультфильм» та «Екран», що символізують за собою московську школу й відповідний радянський бекграунд. Найбільші показники в категорії «Агресивність» зібрали такі феномени: агресія (28 випадків), хитрість (18), насмішки (16), наглисть (15), зверхність (12). Варто відзначити, що зазначені перші три феномени найбільші за кількісним показником у всій класифікованій системі. Найбільші показники категорії «Соціальне» зібрали такі феномени: пісні (9), чарівне підняття статусу (7), цар (7), розумна інтелігенція (6), культ праці (5). Й коди зазначені в цій категорії, а саме «цар» й «чарівне підняття статусу» й менш часто уживані, такі як «поклон», посилають на термін який стане серцевиною для розгляду й логічній компоновці інших феноменів. Цей термін «Ієрархія» (10) хоча й має середню частоту повторів, але відіграє ключову роль у відображенні внутрішньої системи координат суспільства та допомагає краще зрозуміти інші феномени. Розглянемо детальніше феномен «чарівне підняття статусу», який поєднує в собі такі важливі коди як «бідність» та «цар», що ілюструють низ й верх цієї ієрархій, а поміж них наш перший феномен який зображує як персонаж, що був бідним стає заможним. Важливе тут слово «чарівне», яке вказує на те, що зміна статусу відбувається «чарівним» чином, без зусиль з боку головного персонажа, але з допомогою золотої рибки, магічного перстня чи інших чарівних об'єктів. Прикладами таких мультфільмів є «Сказка о рыбаке и рыбке» (1950), «Вовка в Тридевятом царстве» (1965), «Кот в сапогах» (1968), «Волшебное кольцо» (1974) та «Падал прошлогодний снег» (1983).

Важливо зазначити, що чим більше персонаж отримує владу чи заможність тим більше він демонструє такі феномени як «зверхність», «наглисть», «жадібність». Цікаво, що разом із появою зверхності від новоотриманого статусу головний персонаж також ілюструє зневагу до тих хто є нищим за нього по соціальному стану, це відображено у мультфільмах «Сказка о рыбаке и рыбке»

(1950), «Кошкин дом» (1958), «Кот в сапогах» (1968) та «Кентервильское приведение» (1970).

Розглянемо більш детально часто повторювальну фігуру царя, який зазвичай зображується як чоловік похилого віку. Інтерес до цього персонажа полягає у тому, що ілюстратори не представляють його як мудрого чи величного правителя. Навпаки, «цар», як верхівка влади, зображується як старим, несерйозним та часто корисливим. Це можна спостерігати в таких мультфільмах як «Чудо – мельница» (1950), «Вовка в Тридев'ятому царстві» (1965), «Бременские музыканты» (1969), «Летючий корабель» (1979). Незважаючи на те, що цей образ скоріше викликає сміх, це не заважає йому створювати вражаюче страшний феномен «наказ вбити». Цей елемент присутній у таких мультфільмах як «Чудо – мельница» (1950), «Жовтий аист» (1950), «Приключения Буратино» (1959), «Летючий корабель» (1979). Не дивлячись на те, що в Московській анімації майже половину від загальної кількості символіки кольорів займає категорія «Агресивність» з «бідністю», «хитрістю», «маніпуляціями» й «бажанням зла ближньому». Існують й позитивні рейтингові характеристики в категорії «Позитивне», такі як: ввічливі персонажі (12), допомога (9), добро (8), комічне (6), вони символізують наявність персонажів, що культивують добрі й позитивні сенси.

Отже, згідно із наявними даними можна занотувати глибоко ієрархічне суспільство, що існує між феноменами: бідність й цар. Це суспільство характеризується високим рівнем агресивності, що проявляється у цілому ряді ознак. Водночас, суспільство внутрішньо розділене через бажання зла ближньому, поклоніння вищому статусу та зневагу до низького статусу. Тим не менш, важливо відзначити наявність позитивних рис таких як «ввічливість», «допомога» та «добро», які також присутні в суспільстві, хоча й в меншому відсотковому співвідношенні.

Розглянемо більш детально найбільш повторювані теми в класифікованій системі кольорів та різноманітні феномени, студії Київнаукфільм, що символізує за собою київську школу анімації й відповідний український бекграунд в

радянських умовах. У категорії «Агресивність» домінують такі феномени, як агресивність (15 випадків), жадібність (9), нерівність статусу (8), маніпуляції (7), погані звички (7), при цьому агресивність становить чверть усієї класифікованої системи кольорів.

Найбільшими показниками категорії «Соціальне» є: голосність (10), культ праці (7), метафора дзеркала (7), культ молодого тіла (6). Звернимо також увагу на феномени категорії «Позитивне», ними будуть; ввічливі персонажі (25), комічне (11), рівність (10), підтримка (10). Аналізуючи три найбільші за кількісним показником феномени у всій класифікованій системі, слід виокремити ввічливих персонажів (25), токсичний гендер (17) та агресивність (15). Важливим аспектом є те, що феномен позитивного сектору демонструє найбільшу кількість повторів, що підтверджує діаграма на Рис 1. Ввічливість та використання форм подяки та вибачень є однією з характерних рис української культури.

Аналізуючи внутрішню систему мультфільмів студії «Київнаукфільм», можна відзначити, що вони не належать до ієрархічних, а скоріше ілюструють феномен «рівність» (10). Від цього феномену можна зазначити й інші вихідні, що будуть класифікувати суспільство, це «голосність», «бій за своє» та «мені зайвого не треба». Ці феномени відображають ставлення: «Я знаю, що мені належить, зайвого мені не треба, але я готовий голосно боротись за своє». Прикладами таких мультфільмів є «Дівчинка та зайці» (1985), «Батькова наука» (1986), «Три паньки» (1989), «Золоте курча» (1981), «Іванко та воронячий цар» (1985). Пов'язан з цим й інший феномен «культ праці», який засуджує ледацтво та заохочує працьовитість. Прикладами, що ілюструють цей аспект є «Як жінки чоловіків продавали» (1972), «І сестра їх Либідь» (1982), «Батькова наука» (1986), «Золотий гвоздь» (1988).

Слід підкреслити, що попри загальну тенденцію до рівності та відсутність явних ознак суворої ієрархічності, у суспільстві простежуються феномени, які свідчать про наявність прихованого тиску. Такі культурні коди, як «донос» і «плітки», є індикаторами цього тиску. Прикладами мультфільмів які ілюструють

ці феномени є «Таємниця країни суниць» (1973), «Фламандський хлопчик» (1980), «Братик кролик та Братик лис» (1972), «Секрет приворотного зілля» (1980) та «Історія про дівчинку, яка наступила на хліб» (1986). Ці твори також відображають феномени, пов'язані з «нерівністю статусів», такі як «страх перед господарем», «крадіжки» та «погрози».

Незважаючи на низку негативних феноменів, важливо відзначити, що в кількісному порівнянні домінує категорія «Позитивне», до якої входять такі аспекти, як «ввічливі персонажі», «комічні елементи», «рівність» та «підтримка». Ці феномени вказують на порівняно високий рівень толерантності та вихованості в суспільства.

В даному підрозділі було зроблено розбір ключових феноменів анімацій Московського й Київського виробництва. На основі даних дипломного дослідження було створено психологічний профіль суспільства в якому продукувалась анімація. Результати дослідження виявили ключові відмінності та схожості у зображенні соціальних феноменів в анімаційних фільмах. Аналіз показав, що анімація студії «Київнаукфільм» часто містить менш ієрархічні та агресивні сюжети порівняно з роботами студії «Союзмультфільм» та «Екран», де домінують феномени влади, зверхності та агресії. Також київська анімація демонструє більшу кількість позитивних феноменів, таких як ввічливість, доброта та підтримка, що вказує на високий рівень толерантності та гуманізму в суспільстві. З іншого боку, обидві школи мають схожі феномени, наприклад, токсичний гендер, що відображає глибоко вкорінені стереотипи та упередження. Ці схожості свідчать про загальносоюзні культурні наративи, які впливали на суспільство й відображувались в анімаційних фільмах.

Отже, висновки дослідження ілюструють, як культурні та соціальні особливості різних країн впливають на тематичний й емоційний контент анімаційних фільмів. Ці різниці і схожості у феноменах не тільки підкреслюють ідеологічні відмінності між студіями, але й вказують на універсальні теми та виклики, з якими стикаються творці анімації в контексті ширшої соціокультурної динаміки.

РОЗДІЛ 3. УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ В ДИНАМІЦІ ТРАНСФОРМАЦІЙ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

3.1. Формування культурних кодів української анімації наприкінці ХХ - початку ХХІ століття

У даному підрозділі буде проведено аналіз соціальних, культурних та економічних факторів, що впливали на розвиток української анімації в період незалежності. На основі дослідження культурних кодів в українській анімації, буде здійснено детальний розгляд внутрішньо сюжетних трансформацій анімаційних творів. Порівнюватиметься анімація України радянського періоду, представлена студією «Київнаукфільм», та анімація незалежної України, зокрема творчість таких студій як «Укранімафільм», «Анімоград», «Новаторфільм» та «PlasticBag». Особлива увага буде приділена впливу зовнішніх чинників на анімаційні фільми та відображенню внутрішніх культурних змін України в сюжетах анімацій. Також буде розглянуто розвиток анімаційних студій в період незалежності та робота навчальних закладів для створення нових кадрів в галузі анімації.

Тема розвитку української анімації в період незалежності відображена у ряді наукових публікацій. Зокрема, питання генези та стану анімації в контексті сучасної культури досліджується в статті К. Д. Мараховської під назвою «Генеза та стан анімації в сучасній культурі». Особливості анімації як специфічного культурного продукту в художній практиці України розглядаються в роботі О. А. та М. О. Сташуків під назвою «Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України». Історичні аспекти розвитку української анімації аналізуються в статті Г. Полетаєвої, а комплексний огляд теми представлений в збірнику статей під редакцією Л. І. Брюховецької та А. О. Канівць, що має назву «Українська анімація: збірник статей».

В рамках дипломного дослідження було проведено контент-аналіз анімаційних фільмів, метою якого було виявлення та систематизація культурних феноменів, що відображаються у візуальній культурі. Дослідження охопило аналіз понад 90 анімаційних фільмів студії «Київнаукфільм», 50 анімаційних

фільмів студії «Союзмультфільм» та 30 анімаційних фільмів від студій «Україмафільм», «Анімоград», «Новаторфільм» та «PlasticBag». У процесі аналізу були ідентифіковані повторювальні теми та образи, такі як агресивність, бідність, допомога, ворожість та комічність. Кожен ідентифікований феномен був класифікований згідно зі своїм емоційним забарвленням на категорії: негативний, скоріше негативний, позитивний або нейтральний, й призначений відповідним кольором. Деталізацію символіки кольорів можна знайти в додатку Д. Результати дослідження були кількісно проаналізовані та відображені у формі діаграм, які ілюструють частоту та розподіл культурних феноменів в анімаційних фільмах України період 1960-80 років та часів незалежності.

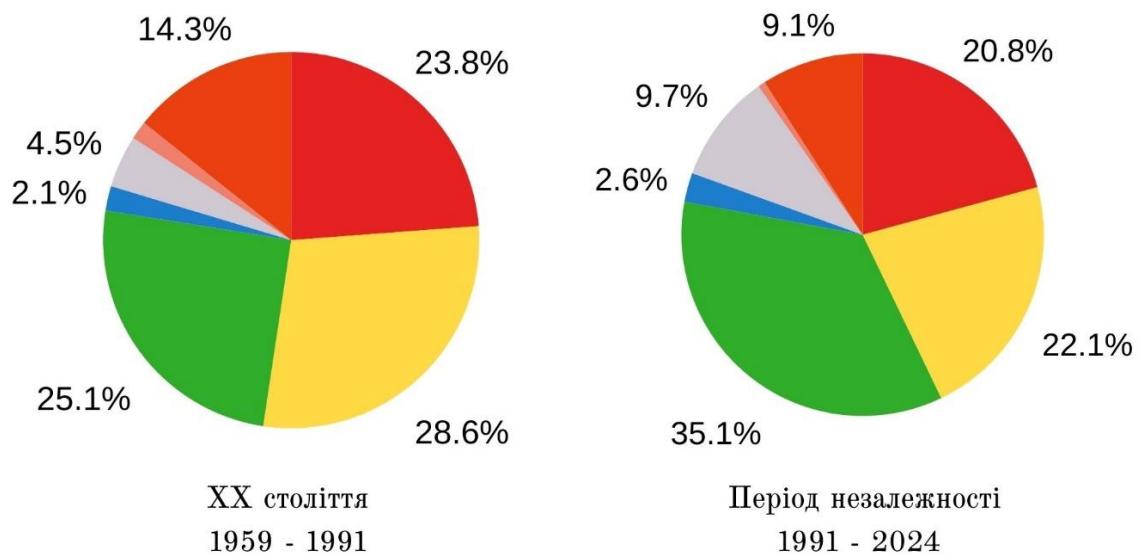


Рис. 2 (розподіл культурних феноменів в анімаційних фільмах України 60-80х років та в період незалежності).

На основі даних, представлених у діаграмі, спостерігається рівномірне зниження частоти позитивних і агресивних категорій у анімаційних фільмах, за рахунок зростанням соціальної категорії на 10%.

Відмічається збільшення використання соціальних та нейтральних тем, що можна вважати передбачуваним у контексті численних соціальних змін, які відбувались у період незалежності України



Рис. 3 (категоризація феноменів за кольорами та кількість їх прояву в українській анімації періоду незалежності).

В 1991 році в Україні було проголошено незалежність. Того ж року відбулося запровадження інтернету, що згодом стало новим фактором впливу на анімаційний продукт та методи його виробництва. Дев'яності роки характеризуються рядом значних подій та процесів, зокрема економічними та політичними змінами, інфляцією, яка пізніше переросла в гіперінфляцію. У цей період заводи часто виплачували зарплату виробленою продукцією, люди переходили на бартер, спостерігався продуктовий дефіцит, а підроблені купюри друкувалися на кольорових принтерах. Ця епоха була відома як «лихі дев'яності» з численними перестрілками. В таких умовах було складно зацікавити глядача анімаційними фільмами. Проте, у подальшому, з'являються студії, які починають працювати і все ж таки прагнуть залучити аудиторію.

Україна свідкує прем'єру повнометражного мультфільму «Енеїда», який відіграв велику роль у відображенні національної ідентичності та літературної спадщини, заснований на класичному творі Івана Котляревського та створений студією «Українафільм». Студія, яка була відома до 1990 року як «Київнаукфільм», заснована у 1941 році і спеціалізувалася на виробництві документально-наукових, а з 1959 року – анімаційних фільмів. Студія «Українафільм» продовжуватиме виробництво анімаційних фільмів, незважаючи на економічні труднощі. Як державний заклад, ця студія відіграє роль індикатора економічного стану країни: у періоди економічного спаду кількість випущених анімаційних фільмів зменшується відповідно до обмежень

у фінансуванні. Протягом років незалежності студією було створено понад 80 короткометражних мультфільмів, повнометражний фільм «Бабай» та анімаційний серіал «Пригоди Котигорошка та його друзів». В 2019 році студія була ліквідована, шляхом приєднання до Національного центру Олександра Довженка

У 1990 році була заснована приватна анімаційна кіностудія «Борисфен – С», яка у співпродюсерстві з MILIMAGES, SILVER, LES ARMATEURS, FRANCE 3, CANAL J, FIT PRODUCTION та іншими студіями взяла участь у створенні понад 30 серіалів, призначених для європейського та американського ринків. Завдяки успішній діяльності, студія пізніше відкриє студію у складі україно-французького підприємства «Борисфен – Лютес».

У 1996 році економіка України почала стабілізуватися, національною валютою стає гривня. У цей же час, після випуску повнометражного 3D-мультфільму «Історія іграшок» студії Pixar, світ почав активно розвивати комп'ютерні технології в анімації. Одеська студія мультиплікації, заснована 19 вересня 1991 року Євгеном Бугайовим, Юрієм Гриневичем та Сергієм Чебаном, також перейшла на комп'ютерні технології виробництва.

Однією з відомих робіт студії є повнометражний анімаційний фільм «В країні Альхоків». У 1996 році, у співпраці з творчим колективом «Маски шоу», студія реалізувала анімаційний серіал «Маски-шоу». Загалом студія відома своїми мультфільмами для закордонних замовлень, та анімаційним рекламним роликам, які становили основне джерело її фінансування.

Одеська студія є однією з тих хто долучився до цікавого феномену створення анімації для музичних кліпів, до якого можна навести різні приклади: музичний анімаційний кліп «Я обіделась!» для кабаре-дуету «Академія», плач Єремії анімований кліп на пісню «Сумна жінка», Воплі Відоплясова анімований кліп на пісню «Колискова», Тартак анімований кліп на пісню «Весело», ВВ – «Щедрик» Novatorfilm. Й так далі з кожним роком список анімаційних кліпів буде лише збільшуватись.

Важливим явищем української анімації є фестиваль «Крок», заснований у Києві у 1989 році під президентством Давида Черкаського. З 1991 року фестиваль набув міжнародного статусу і проводився на теплоході кожного другого року. «Крок» служить платформою для представлення нових творів міжнародної анімаційної спільноти, сприяє обміну досвідом між аніматорами різних країн, і виступає як місце для обговорення новітніх тенденцій та технологій у галузі анімації. В 2015 році Росія всіма силами намагається тиснути на Україну, наприклад заснований у Києві ще в 1989р. фестиваль крок в Росії називають російським й Україна вперше змушена проводити фестиваль під іншою назвою «КРОК 2015 у рідній гавані». Останній на даний момент, XXVII Міжнародний фестиваль анімаційних фільмів «КРОК у рідній гавані», пройшов у 2022 році.

Розглянемо предметно як саме культурні зміни того часу вплинули на анімацію. На основі аналізу даних (додаток А), було створено таблицю, яка класифікує анімаційні фільми за мотивами їх створення, будь то анімація з самостійним сюжетом чи написана на основі народних чи іноземних казок. Вочевидь, анімаційний фільм за народною казкою інтегрує елементи національного колориту та може порушувати соціальні питання. Але для чіткої таблиці даних було зроблено розділення саме за першоджерелом сюжету (додаток Е).



Рис. 4 (категоризація сюжетних мотивів за кольорами та кількістю їх прояву в українській анімації періоду незалежності).

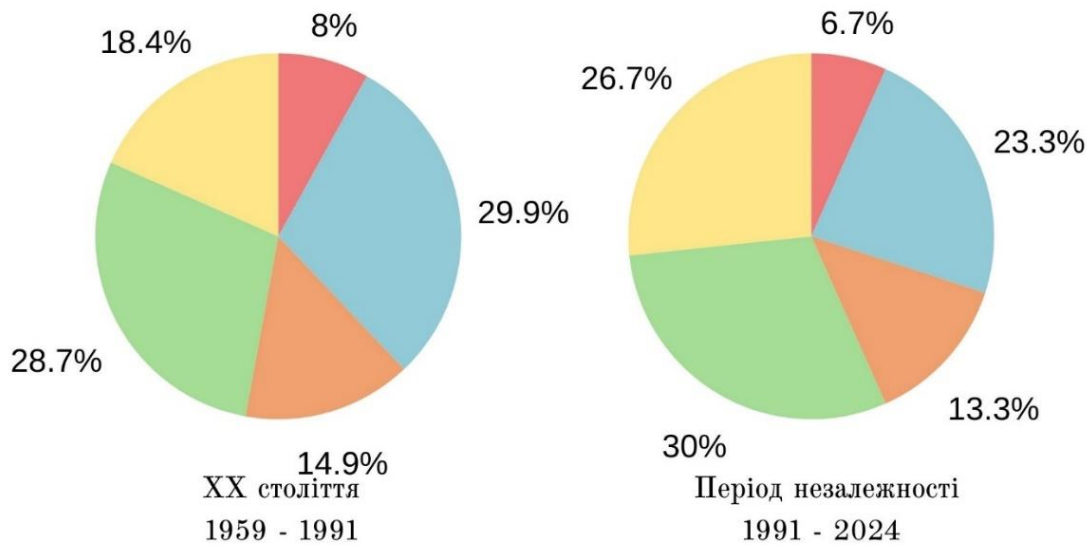


Рис. 5 (розподіл культурних мотивів в анімаційних фільмах України 60-80х років та в період незалежності).

Аналіз діаграми періоду незалежності України, вказує на зростаючий попит анімаційних фільмів, створених за мотивами народних казок. Слід зазначити, що протягом 1959-1991 років існував значний попит на анімацію, створену за мотивами народних казок та сюжетів. У цей період в українській анімації було реалізовано десятки фільмів на цю тематику. Однак кількість таких анімаційних фільмів могла бути значно більшою, якби не суворий ідеологічний контроль. Однією з основних причин, чому в радянський період взагалі на території України існував простір для національних проявів, було ставлення радянської влади до анімації як до «не серйозного» виду мистецтва. Це дозволяло анімаційним фільмам включати більше національних символів та елементів культури, ніж це було можливо в кінематографічних творах. По друге як зазначає Анастасія Канівець мультфільми могли подати під соусом «народності». Оскільки радянська система проголошувала вільний розвиток національних культур, вона мала це якимось демонструвати – і тут на сцену виходила «народність». Національні культури республік можна було обмежити фольклором, подати їх як архаїчні, «селянські», що цілком влаштувало Москву [9, с. 42].

З періоду незалежності можна помітити тенденцію створення анімації за народними казками, які містять національні елементи які не просто йдуть фоном, як загальні елементи побуту чи довкілля, а є більш глибоко дослідженні й показуються цілісною картиною, прикладом таких анімаційних робіт є як «Енеїда» (1991), «Тополя» (1996), «Вій» (1996).

Одночасно з тим, як й за даними минулої діаграми (рис. 1), спостерігається значний попит на анімацію з соціальними сюжетами. Анімація стає дзеркалом суспільства й коли в суспільстві відбуваються економічні кризи, бандитизм та соціальні зворушення. Анімаційний продукт пропускає це через себе та віддзеркалює.

Спостерігається, що у анімаційних фільмах, створених на основі народних казок, вибір сюжетів стає більш складним, із залученням «трагічних сюжетів». Це пов'язано з бажанням анімації артикулювати соціальні проблеми, що стало можливим з відходом від ідеологічного тоталітаризму. Трагічний сюжет у таких анімаційних роботах характеризується готовністю обговорювати теми смерті та страждань, що раніше вважалося табуованим. Прикладом таких творів може бути «Тополя» (1996), де порушується тема втрати коханого на війні, «Кобзар» (2015), який обговорює прокляття тих, хто відповідальний за смерть багатьох людей, та «Вій» (1996), де зображено поховання відьми. Насправді тема відьомства, темних сил й викрадення душі стає дуже популярною з настання незалежності України. Що частково пов'язано з тим що до розпаду радянського союзу все ще панували відголоски Марксистсько-ленінської філософії, що відмовлялась від поняття душі та різноманітних забобонних обрядів, щоб були пов'язані з цим. Тому одразу після здобуття Україною незалежності можна занотувати ряд анімаційних фільмів з тематикою викрадення душ, такі як «Чарований запорожець» (2006), «День народження Юлії» (1994), «Вій» (1996), «Як метелик вивчав життя» (1997) з показом елементів поховального процесу.

Заявляється ще один дещо лякаючий феномен: зображення теми самогубства, хоч й завернутий в комічну форму, такий елемент є відповіддю й переосмисленням соціальних проблем. Цей елемент можна зустріти у таких

анімаційних фільмах, як «Любов та смерть звичайної картоплі» (1990), «Зерно» (2000), «Ку..» (2001).

Кількість споживання негативних речовин (алкоголь, куріння) в анімаційних фільмах збільшується на 9.5 % в порівнянні з анімацією 1959-1991 років. Важливо зазначити, що раніше алкоголь можна було побачити в руках бандитів чи піратів, що цілком слугує образу, з періоду незалежності ці атрибути належать вже звичайним громадянам. У мультфільмі «Світла особистість» (2000) навіть показано персонажа повію, а в «Стати твердим» (2009) представлено спробу зґвалтування у нічному переулку. Такі елементи свідчать не стільки про появу нових соціальних проблем і криз, скільки про вперше отриману можливість відкрито обговорювати існуючі в суспільстві проблеми.

Позитивні аспекти анімації зберігаються, зокрема категорії «Вічливі персонажі» та комічність продовжують залишатися на високому рівні. Варто відмітити й технічний аспект українські анімації, режисери завжди тяготіли до різноманітних форм й технік вираження в анімації – це можна помітити в таких мультфільмах, як «Чому у півня короткі штани» (1966), «Правда крупним планом» (1988), «Любов та смерть картоплі звичайної» (1990). З набуттям незалежності значно зросла різноманітність використовуваних технік, зокрема пластилінова та лялькова анімація, прикладами яких є «Коза дреза (1994), «Тополя» (1996), «Світла особистість» (2000), «Ку..» (2001), «Йшов трамвай дев'ятий номер» (2002), «Засипе сніг дороги» (2004).

У цьому дискурсі також важливо зосередитися на ролі навчальних закладів, які сприяли подальшому навчанню та розвитку молодих спеціалістів у галузі анімації. Одним із перших закладів, що почав формувати фундамент професійної підготовки аніматорів в Україні, є Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. На кафедрі анімації та комп'ютерної графіки працювали відомі майстри, такі як режисер Євгеній Сивоконь та професор Олег Педан, які зробили вагомий професійний внесок у розвиток анімаційної освіти.

Також слід відзначити Харківський державний академічний університет дизайну та мистецтв, який активно розвивав напрями, пов'язані з анімацією та медіадизайном. Викладачі цього університету фокусувалися на технічних аспектах анімації та її інтеграції з сучасними технологіями. Серед провідних меценатів української анімації у XXI столітті слід виділити Держкіно України, ГО «Культурний Проект», Український культурний фонд, ІТ сектор та приватних меценатів.

З набуттям Україною незалежності в 1991 році, вітчизняна анімація індустрія почала виходити на новий рівень, адаптуючись до змінених реалій та відкриваючи нові можливості для творчості. Вже в 2000-х роках на арену вийшли студії, які згодом стали відомими на весь світ. Однією з перших відомих студій, що спеціалізувалася на створенні короткометражних анімаційних фільмів, став «Новаторфільм». Степан Коваль, якого називають «пластиліновим генієм» працюючи в цій студії, створив низку видатних робіт, включаючи «Злидні» (2005 р.), анімаційний серіал «Моя країна — Україна» (2008—2012 рр.), та відео-кліп на пісню «Щедрик» (2010 р.), виконаний у техніці пластиліну.

Вже згаданий мультфільм «Стати твердим» (2009) занурює глядачів у глибоку соціальну тематику самоідентифікації та впливу зовнішніх очікувань на формування особистості. Він ілюструє популярні соціальні конструкти того часу, включаючи персонажа діда як представника минулої епохи, який цінує «радянські ідеали», а також матір та батька, кожен з яких нав'язує дитині свої гендерні вподобання. В мультфільмі також порушуються теми злочинності та зґвалтування, токсичні наративи про гендер, де жінкам важлива лиш їх врода та гроші, а чоловік відіграє роль головного джерела фінансового забезпечення сім'ї. Мультфільм ілюструє численні культурні наративи того періоду.

У 2002 році було випущено анімаційний фільм «Йшов трамвай №9», який здобув численні нагороди на міжнародних фестивалях у Німеччині, Польщі та Японії. Цей успіх став значущою подією, підтверджуючи високий потенціал української анімації на світовій арені.

У 2012 році розпочались зйомки першого державного тривимірного анімаційного проекту «Хто боїться дядечка Бабая», що став важливим внеском у розвиток 3D-анімації в Україні. Протягом цього періоду також відбулося заснування нових анімаційних студій, таких як Running Pictures, Marcus Studio, ToonBuster, Art Production, Antistatic Pictures і Animatix 4D, які забезпечили диверсифікацію та збагачення анімаційної культури країни.

У 2016 році відбулася прем'єра повнометражного 3D-анімаційного фільму «Микита Кожум'яка» виробництва студії «Panama Grand Prix». Цей фільм став видатним досягненням в індустрії, демонструючи високий рівень тривимірної майстерності.

Серед сучасних інноваційних проектів варто відзначити анімаційний серіал «Казкова Русь» для дорослої аудиторії, який став сміливим експериментом з використанням комп'ютерної графіки для створення казкового світу з персонажами, що відображають українських політиків.

У період з 2010 по 2024 рік Україна активно представляла свої анімаційні проекти на міжнародних фестивалях під гаслом «Animazing stories of Ukraine», демонструючи такі анімаційні роботи, як «Микита Кожум'яка», «Мавка. Лісова пісня», «Викрадена принцеса», «Віктор Робот» та «Анімована поезія».

Отже, однією з ключових характеристик анімації цього періоду є відхід від старої контрольовано ідеологічних тем до вільного і відвертого обговорення актуальних соціальних питань й свар які завжди існували в суспільстві. Це відображено в збільшенні числа творів, що торкаються різних соціальних тем, наприклад висвітлення теми катастрофи Чорнобильської АЕС представлено в комп'ютерній грі «Сталкер: Тінь Чорнобиля» (2007), а тема геноциду українського народу та періоду голодомору ілюстровано у мультфільмі «Голодний дух» (2018).

Таким чином, українська анімація переходить на новий рівень майстерності та соціальної значущості, демонструючи готовність і бажання не тільки розповідати історії, але й висвітлювати гострі проблеми, пропонуючи глядачам не просто розвагу, але й матеріал для рефлексії

3.2. Анімаційний твір як чинник терапевтичного впливу на особистість дитини

У даному підрозділі буде розглянуто анімацію як інструмент психологічного та культурного впливу на дитину. Розглядаються особливості сприйняття анімаційних продуктів дітьми різного віку, позитивний та негативний вплив перегляду анімаційних фільмів. Досліджується вплив анімації як терапевтичного чинника для дітей в умовах повномасштабної війни.

До вивчення анімації в виховному аспекті зверталась Л. А. Бісовецька в праці «Українські мультфільми як засіб морального виховання дітей» та Н. П. Грішеєва в роботі «Соціально-психологічні аспекти впливу телебачення на дошкільнят». Анімаційний продукт часто виступає одним з перших джерел інформації та конструювання реальності для дитини. Якщо одною з головних книг кожної людини є азбука, яка створює первинний розрив свідомості змушуючи сприймати світ й інформацію в ньому керуючись системою літер, то анімація слугує первинним зображенням умовної дійсності, через яку дитина взаємодіє зі світом, знайомиться з нормами та правилами суспільства, закодованими в цих візуальних наративах.

Психологічна структура дитини, її ціннісні орієнтації та когнітивні процеси знаходяться на етапі інтенсивного формування та виявляють значну чутливість до зовнішніх впливів. Анімаційні фільми користуються популярністю серед дітей завдяки їх доступності для сприйняття, яскравості зображення, легкості та розважальному характеру змісту, а також яскравим та харизматичним персонажам. Ці фільми виконують функцію не лише контенту для відпочинку, але й є важливим елементом соціалізації, оскільки через них діти засвоюють базові моделі поведінки для соціальної взаємодії, знайомляться з фундаментальними людськими цінностями. В процесі спостереження за діями головних героїв анімаційних фільмів формуються ключові риси характеру, які в майбутньому дитини матимуть суттєвий вплив на формування особистості дорослої людини.

Освітній процес, що базується на використанні органів чуття, відіграє ключову роль для когнітивного та фізичного розвитку дітей. Слух, дотик, нюх, смак й зір функціонують як канали для сприйняття зовнішнього світу. Анімацію можна розглядати як особливо привабливий та ефективний інструмент навчання, який стимулює дитячу цікавість та увагу. Вагомим є вплив кольору на емоційний та психологічний стан дітей, різні кольори можуть викликати різні емоційні реакції. Наприклад, пастельні відтінки зазвичай асоціюються зі спокоєм та використовуються в дитячих кімнатах, тоді як яскраві кольори, такі як червоний і жовтий, можуть стимулювати активність та підвищену увагу. Анімаційні фільми використовують кольори як потужний засіб передачі повідомлень та символів, створюючи візуально насичений світ, що може передавати складні концепції. Візуальні образи та сенсорний досвід відіграють ключову роль у стимулюванні розвитку уваги дітей. У процесі перегляду анімації вони активно задіють різноманітні органи чуття, що сприяє навчанню мозку. Дитина вчиться самостійно встановлювати логічні зв'язки, що в свою чергу покращує навички розпізнавання та концентрацію уваги. Розвивається вміння розв'язувати проблеми та покращується оперативна пам'яті. Інтерактивне сприйняття сценаріїв, де діти бачать прямий зв'язок між діями персонажів та їх наслідками, стимулює розвиток стратегічного мислення.

У контексті розвитку когнітивних здібностей дітей, важливим аспектом є їх здатність розрізняти реальність від фантазії. На початкових етапах розвитку дитини, особливо у віці до чотирьох років, діти можуть не усвідомлювати відмінності між реальними людьми та анімаційними персонажами, що може спонукати їх вірити у неіснуючі можливості, зображені в анімаційних фільмах, такі як можливість літати по небу чи користуватися магією. В віці від чотирьох до шести років, діти вже активно починають розвивати критичне мислення, вони починають розуміти фіктивний характер анімаційних фільмів.

На ранньому етапі розвитку мозок дитини активно прагне нових стимулів, що робить анімаційні фільми особливо привабливими. Захоплення уваги дітей під час перегляду анімаційних серіалів зумовлене кількома ключовими

елементами: добре розробленим сценарієм, вдало підібраними аудіо- та візуальними ефектами, а також яскравими й харизматичними персонажами. Ці фактори спонукають дитину глибоко зануритись у світ мультфільму, сприяючи її бажанню імітувати поведінку, мову тіла, манеру говорити чи навіть стиль одягу персонажів. Ці дії свідчать про сильний вплив анімації на формування когнітивних процесів й соціальних навичок у малечі.

Анімаційні фільми здійснюють великий вплив на багатогранний розвиток дитини, охоплюючи лінгвістичні, когнітивні, соціально-емоційні та фізичні аспекти. Розглянемо позитивні ефекти впливу анімації:

- Сприяння ранньому освітньому процесу: Розвиваючі мультфільми ефективно використовують ігрові форми для навчання дітей основам математики, вивченню кольорів та геометричних фігур, перетворюючи процес навчання на захопливу активність.
- Когнітивний розвиток: Мультфільми сприяють розвитку когнітивних здібностей дитини, зокрема покращують логічне мислення, обробку візуальної та аудіальної інформації, а також розвивають зосереджену та вибірково увагу.
- Лінгвістичний розвиток: Анімація може виступати як ефективний засіб вивчення нових мов, збагачуючи мовний розвиток дитини через знайомство з різними лінгвістичними структурами.
- Розвиток уяви та творчих здібностей: Перегляд мультфільмів активно стимулює уяву дітей, надихаючи їх на створення власних історій та художніх творів.
- Емоційне розвантаження: Мультфільми прикутують увагу дітей, провокуючи щирі почуття радості та сміху, які є ефективними засобами для зняття стресу.
- Культурологічний простір: Мультфільми можуть служити вступом до вивчення локальних та глобальних традицій, історії та міфології, розширюючи світогляд дитини і підвищуючи їх міжкультурну обізнаність.

У контексті життєвого досвіду якісно складений сценарій анімаційного фільму може бути корисним інструментом навчання дітей. Такий сценарій має

потенціал попередити та підготувати дітей до різних загроз, які можуть виникнути в їхньому повсякденному житті, включаючи небезпеки, пов'язані з висотою, використанням електричних приладів, переходом доріг та впливом вогню. Таким чином, анімація може стати ефективним інструментом освіти та формування навичок, що сприятимуть безпеці та виживанню в різноманітних умовах.

У цьому контексті варто також розглянути потенційно негативні наслідки перегляду мультфільмів для дітей. Незважаючи на значну кількість позитивних аспектів, існують і небажані впливи:

- Вплив насильства: Деякі мультфільми включають сцени жорстокості, які можуть сприяти агресивній поведінці серед дітей.
- Стереотипізація: Анімаційні твори можуть сприяти формуванню стереотипів, пов'язаних з гендером, расою чи певною культурою, що може призводити до утворення упереджених уявлень у дітей.
- Пасивний спосіб життя: Занадто тривалий час, проведений за переглядом мультфільмів, сприяє сидячому способу життя та супутнім проблемам зі здоров'ям.
- Обмеження соціальної взаємодії: Надмірне захоплення мультфільмами зменшує час, витрачений дітьми на безпосереднє спілкування з ровесниками, що негативно впливає на розвиток соціальних навичок.
- Недоречний контент: Деякі мультфільми містять непридатний для дітей контент, включаючи нецензурну лексику, високий рівень агресії, сексуалізацію та дорослий гумор.

Для мінімізації негативних впливів батькам рекомендується активно стежити за контентом споживання своїх дітей та вибирати відповідний контент, який відображає позитивні повідомлення та відповідає віковим особливостям дитини.

На всіх вікових етапах розвитку дітям притаманна спостережливість. Вони ретельно аналізують навколишнє середовище, фіксують його особливості, що сприяє формуванню уявлень про світ. Важливими орієнтирами у поведінці дітей

є дорослі, зокрема їх дії та взаємовідносини. Найсуттєвіший вплив на дитину здійснює її найближче оточення: вона схильна імітувати поведки, наслідувати поведінку, запозичувати у дорослих оцінки подій та предметів. Великий вплив на дитину відіграють й поведінкові моделі її популярних однолітків.

У структурі сучасних анімаційних героїв часто простежується перевага агресивних поведінкових моделей, агресивності, вульгарності та сцен насильства. Ключовими факторами, що визначають негативний вплив анімаційних персонажів, є їхній емоційний стан, акцентування на негативних реаліях, демонстрація соціально деструктивних форм поведінки, а також використання шокуючих та емоційно насичених елементів. Ці аспекти можуть спричинити збільшення рівня тривожності у дітей, викликати агресію та бентежні почуття. Про це свідчить й дослідження, яке провів Томас Куйманс в Рочестерському технологічному інституті, демонструє, що необґрунтоване та надмірне насильство, представлене у мультфільмах сприяє підвищенню рівня адреналіну, що викликає нестабільність психічного стану. В результаті діти можуть проявляти нервозність та агресивність у повсякденних ситуаціях або під час ігор з однолітками.

Вплив насильства в анімаційних фільмах на дитячу поведінку може бути помітним через те, як діти відповідають на подразники у своєму оточенні. Зокрема, мультфільми часто відображають сцени насилля, де серйозні удари твердим предметом по голові не призводять до значних чи фатальних наслідків, що суперечить реальності. Таке зображення може спотворити у дитини уявлення про реальні наслідки таких дій. Це, в свою чергу, може викликати коливання у дитини щодо власних дій у реальному житті, оскільки її сприйняття фізичних наслідків є спотвореним. Дитина може стати нездатною адекватно оцінювати ризики, що, зрештою, впливає на її здатність передбачати наслідки власних дій і реагувати на них належним чином.

Анімація не є виключно продуктом для дітей, що підтверджується існуванням так званої дорослої анімації, яка піднімає питання соціальних та глобальних проблем та може містити сцени насилля. З цієї причини введення

вікового розділення мультфільмів є поширеною практикою, особливо в американській та японській медіа культурі, де таке розділення часто зустрічається через більшу кількість насильства або вульгарної лексики у певних творах, як-от «Саут-Парк», «Рік та Морті», та «Футурама». В Україні ця практика також застосовується на індивідуальних платформах, як «Megogo» чи «Кіноріум», оскільки і в українській анімації теж можна зустріти відверті сцени або такі, що зображують споживання алкоголю чи куріння, як-от в «День народження Юлії», чи «Енеїді». Проблема виникає, коли діти однієї вікової групи мають доступ до анімацій, призначених для старшої аудиторії. Тому це питання має регулюватись як державою так й дорослими. Хоча дитячі передачі мають обмежений ефірний час, вони повинні бути розумно розподілені серед різних вікових груп.

Культурологічний аспект розуміння мультфільмів є ключовим для аналізу його впливу, воно як будь яке культурне явище є одночасно продуктом творення й результатом культури. Анімація в своїй стилістиці, сюжетах, мотивах відображає суспільні трансформації. Досліджуючи й аналізуючи анімацію різного часового періоду можна деконструювати цінності денного порядку певної соціальної групи. Наприклад, еволюція зображення жіночих персонажів у Диснейвських анімаціях свідчить про значні зміни: від пасивних принцес, зосереджених на зовнішності та побуті, до сучасних жінок, які є активними дослідницями, підприємницями, та знаходяться в постійних пошуках пригод та нових знань. До прикладу мультфільми «Попелюшка», «Білосніжка та сім гномів», та сучасне зображення жіночих персонажів в «Моані» та «Зверополісі». Такі персонажі й сюжети не лише відображають культурне середовище, в якому вони були створені, а й активно формують культурні цінності, впливаючи на світогляд і особистісні якості дитини.

Розглянемо більш детально феномен анімації як терапевтичного засобу, що наразі є дуже актуальним в умовах повномасштабної війни. До вивчення анімації в такому аспекті зверталась О. Л. Вознесенська у своїй праці «Арт- технології у розв'язанні конфліктів», а також О. А. Сташук, М. О. Сташук у

роботі «Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України». В ній наводять більш детальні приклади того як анімаційні фільми України після 2014 року часто мають, терапевтичні сюжети.

Анімаційний фільм «Мавка. Лісова пісня» розгортає сюжет, у якому головна героїня долає значні випробування, пов'язані з втратою природньої сили та відчуттям ізоляції від власної спільноти. Її подорож відновлення зв'язків із природою та процес самоідентифікації проходить через інтенсивні внутрішні конфлікти, що підкреслюють її боротьбу за збереження особистісної автентичності. Фільм висвітлює, як переживання втрати може стимулювати розвиток нових можливостей та сил, необхідних для відновлення. У іншому анімаційному фільмі «Клара та чарівний дракон» головна героїня стикається з відчуттям втрати через відсутність батьків, що викликає у неї глибокий внутрішній біль. Завдяки незвичайній зустрічі, вона відкриває нове відчуття родинної прихильності та любові, що допомагає їй знайти своє місце у світі. Діти переглядаючи такі мультфільми часто ототожнюють себе з головними героями й емоційно разом з головними героями проходять цей сюжетний розвиток від негативних й деструктивних почуттів до більш конструктивних та заспокійливих.

Після початку повномасштабної війни зросла потреба у терапевтичній анімації, ми бачимо її в рекламі «ГоКарпати. Такі різні, але такі рідні» в анімаційному серіалі «Пес Патрон», що є гарним прикладом анімаційного серіалу в умовах війни, він не тільки розряджає емоційну напругу дітей, а й в привабливій формі з улюбленим героєм носить інформаційно-освітній характер, розповідає що робити при повені, як поводити себе з вибухонебезпечними предметами та під час пожежі.

Для більш детального розуміння ситуації було взято коментар у режисерки цього анімаційного серіалу. Поставлене питання, звучить так "В чому ви бачаєте цінність анімаційного серіалу «Пес Патрон»? За словами режисерки, анімаційного серіалу «Пес Патрон», Анастасії Фалілеєвої (персональна комунікація, 26 квітня 2024), цінність серіалу «Пес Патрон» полягає в тому, що

він відіграє надзвичайно важливу роль у формуванні національних анімаційних героїв та культурних наративів, й перебиває вплив безлічі російських мультфільмів «Смешарики», «Маша и Медведь». Дуже багато дітей дивились російського контенту, бо він був якісний, туди вливались величезні гроші й зашивалась дуже акуратно пропаганда. Я особисто в дитинстві дивилась мультфільм «Гора Самоцвеов», й до прикладу цей мультфільм починався зі слів «Ми живем в Росии», там була дуже гарна пластилінова заставка й для мене в дитинстві це було вражаюче гарно. Це надзвичайно якісні продукти й я радію, що ми можемо перебити цей вплив нашим серіалом. Я розумію, що під час війни військове фінансування надзвичайно важливе, але вважаю, що ми маємо вкладати в анімацію більше фінансів, ми маємо виховувати наступне покоління. Щоби те що ми тут зробимо зброєю потім просто не згаялось тим, що наші діти будуть дивитись «Маша и медведь» й «Гору самоцветов» яка буде нам внушати, що ми живемо в Росії.

В Україні активно створюються десятки багатосерійних проєктів терапевтичної анімацій. Одним із прикладів є волонтерський проєкт під керівництвом відомого аніматора Сашка Даниленка, названий «Графічний батальйон для дітей». В рамках цього проєкту було створено ряд психологічних анімаційних роликів, таких як «Місія Мама — захист дитини», «Колискова під звуки сирени», «Як говорити з дитиною про війну», «Казку про нову домівку», та «Страх — емоційний інтелект».

У межах всеукраїнської програми ментального здоров'я, громадська організація «Безбар'єрність» співпрацюючи з Міністерством охорони здоров'я України та за підтримки ВООЗ, представила серію анімаційних роликів, призначених для пояснення природи стресу та методів його подолання. Прикладами цих роликів є «Що таке стрес і навіщо він потрібен», «Чому не можна тримати все у собі», «Як зрозуміти, що мені потрібна допомога». Окрім того, державна агенція з питань кіно випустила освітню серію «Корисно для кожного», а на телеканалі «Плюс плюс» демонструється другий сезон дитячого мультсеріалу «Україна. Нескорені міста».

Отже, у даному розділі було висвітлено множинні аспекти, що демонструють значимість анімації в процесі розвитку дитини. Анімація розглядається не просто як розважальний контент, а як потужний виховний інструмент, що впливає на емоційний, когнітивний та соціальний розвиток молодих глядачів. Обговорено, як анімаційні фільми впливають на формування моральних цінностей, розвиток уяви та критичного мислення, а також на засвоєння дітьми соціальних норм і культурних кодів. Важливо відзначити, що, поряд з позитивними аспектами, було звернуто увагу і на потенційні ризики, які можуть виникнути в результаті взаємодії дітей з недоречним контентом або занадто інтенсивним споживанням анімаційних продуктів.

Було зазначено, що анімація як терапевтичний засіб відіграє значущу роль у психологічному та емоційному розвитку дітей, особливо в умовах сучасних соціокультурних викликів. Анімація не лише дозволяє дітям відволіктися від негативних подій, а й слугує інструментом для зміцнення внутрішньої стійкості та адаптації до складних життєвих обставин. Важливість анімації як терапевтичного засобу підкреслюється її здатністю адаптувати складні життєві концепції до розуміння дитини, забезпечуючи не тільки розвагу, а й сприяючи глибшому психологічному та емоційному зростанню.

ВИСНОВКИ

В результаті дослідження етапів розвитку української анімації та творчих внесків відомих українських режисерів в анімаційний доробок. Було занотовано, що доцільно розділити історію української анімації на три етапи, перший «довоєнний» (1927 – 1937) представлений студіями «ВУФКУ» та «Українфільм», другим етап «відновлення української анімації» (1959 – 1991) представлений студією «Київнаукфільм», та останній, третій етап «незалежна анімація України» (з 1991 до сьогодні) представлена діяльністю студій «Україмафільм», «Анімоград», «Новаторфільм» та «PlasticBag» та іншими. Зазначено творчі доробки відомих українських режисерів, а саме В'ячеслава Левандовського, Іполита Лазарчука, Ірини Гурвич, Ніни Василенко, Алли Грачової, Володимира Дахно, Давида Черкаського, Єфрема Пружанського. Роботи яких характеризуються глибокою символікою, метафоричністю та акцентом на освітній потенціал анімації, передача культурно національних кодів є невід'ємною частиною їхньої творчості.

В контексті визначення категоріально-понятійний апарату дослідження було розкрито поняття: «Анімація», «Анімаційне мистецтво», «Мультиплікація». Було зазначено авторів, що звертались до цих понять в своїх наукових роботах, серед них О. В. Шаповала, Т. Л. Мазепа, К. Д. Мараховська. Результатом аналізу цих понять стало визначення поняття «Українська анімація» - це культурний феномен, спрямований на художнє відображення дійсності засобами анімаційного мистецтва, виконаних українськими митцями та студіями, що діють на території України. Цей напрям мистецтва має тяглу історію, що охоплює як традиційні, так й сучасні проекти, і славиться своїм унікальним художнім стилем та вираженням культурної ідентичності.

В рамках дослідження кваліфікаційної роботи було проведено контент-аналіз анімаційних фільмів для ідентифікації культурних феноменів. За основу дослідження було взято 85 анімаційних фільмів студії «Київнаукфільм»,

50 анімаційних фільмів студій «Союзмультфильм» й «Екран» та 30 анімаційних фільмів від студій «Українафільм», «Анімоград», «Новаторфільм» та «PlasticBag». У процесі аналізу були ідентифіковані повторювальні теми та образи, кожен з яких був пізніше класифікований згідно зі своїм емоційним забарвленням на категорії: агресивне, позитивне, негативне, скоріше негативне, нейтральне, депресивне та соціальне, й позначений відповідним кольором.

На основі отриманих даних було створено дві систематизовані таблиць даних, відповідно українського й російського виробництва, якщо так буде коректно зазначити зважаючи на всеохопний період радянського союзу. В таблиці даних зазначено: назву, головного режисера, рік та студію виробництва, відповідно до кожного аналізованого мультфільму. Для уточнення даних було створено ще дві таблиці даних з питання мотивів анімаційних фільмів, відповідно до категорій: мультфільми з соціальним сюжетом, за мотивами українських/закордонних казок, з самостійним сюжетом. Всі отримані дані були викладені в роботі в процентному співвідношенні у вигляді діаграм.

За результатами дослідження було створено компаративний аналіз українських і російських анімаційних творів. З спільних феноменів варто зазначити «комічність» та «музичність» мультфільмів. Занотовано, що анімація студії «Союзмультфильм» часто включає елементи величі та магії, що слугує інструментом для вираження ідеологічних наративів. Анімація студії «Київнаукфільм» часто відображує тему національної гордості та моральної етики, що виявляється через поведінку та вчинки персонажів. Також зазначено, що в українській анімації присутній акцент на символіці праці та зусиль, що протиставляється «чарівному підняттю статусу», характерному для російських анімаційних фільмів. Трьома найбільшими феноменами студії «Союзмультфильм» та «Екран», за кількісним показником у всій класифікованій системі є «агресивність» (28 випадків), «хитрість» (18), «насмішки» (16). Студія «Київнаукфільм», за цим показником має такі результати, як «ввічливі персонажі» (25 випадків), «токсичний гендер» (17) та «агресивність» (15).

Було обґрунтовано «культурний портрет суспільства» на базі анімаційного дослідження. Зазначено, що студія «Союзмультфільм» зображує глибоко ієрархічне суспільство, що існує між феноменами: «бідність» й «цар». Мультфільми характеризуються високим рівнем агресивності, внутрішнім розділенням та існуванням страшного феномену «наказ вбити». Тим не менш, зазначено наявність позитивних рис таких як «ввічливість», «допомога» та «добро», які також присутні в суспільстві, хоча й в меншому відсотковому співвідношенні. Студія «Київнаукфільм» демонструє високу кількість позитивних феноменів, таких як «ввічливість», «доброта» та «підтримка», що вказують на високий рівень толерантності та гуманізму в суспільстві. Попри те, що мультфільми містять менш ієрархічні та агресивні сюжети, простежуються феномени, які свідчать про наявність прихованого тиску, такими феноменами є «донос» та «плітки».

Досліджено формування культурних кодів української анімації наприкінці ХХ - початку ХХІ століття. Було встановлено, зростаючий попит на мультфільми за мотивами народних казок вони стають більш дослідженими та повноцінними. Зростає попит на використання соціальних сюжетів, анімація стає дзеркалом суспільства й віддзеркалює численні зрушення суспільства у своїх сюжетах. Спостерігається висвітлення складних тем, таких як втрата, самогубство, зґвалтування, геноцид. Вибір таких тем пов'язано з бажанням анімації артикулювати соціальні проблеми, демонструючи готовність і бажання не тільки розповідати історії, але й висвітлювати гострі проблеми, пропонуючи глядачам не просто розвагу, але й матеріал для рефлексії., що стало можливим з відходом від ідеологічного тоталітаризму.

Дослідження впливу анімаційних творів на особистість дитини підтвердило його вагоме значення як чинника терапевтичного впливу. Анімація розглядається як потужний виховний інструмент, що стимулює емоційний розвиток, критичне мислення, розвиток уяви та творчих здібностей. Анімація як чинник терапевтичного впливу для дитини є надзвичайно актуальною в умовах повномасштабної війни, виконуючи функції емоційної підтримки для дітей, що

перебувають в перманентному стресі. Анімаційні сюжети допомагають дітям в кращому розумінні та переживанні складних життєвих ситуацій, діючи як терапевтичний фактор. Серед сучасних анімаційних серіалів, що висвітлюють тему війни варто відзначити «Україна. Нескорені міста» та «Пес Патрон». Коментар режисерки анімаційного серіалу «Пес Патрон», Анастасії Фалілеєвої, зазначен в роботі та наголошує на важливості створення своїх національних анімаційних героїв та культурних наративів й загрозі споживання дітьми російського анімаційного продукту, разом з тими наративами, що там закладені.

Отже, результати дослідження можуть затвердити думку, що анімація є дзеркалом суспільства, яке відображає його культурні трансформації, правила, коди та наративи. Таким чином, анімація стає ключовим елементом культурної самоідентифікації та самовираження, сприяючи розвитку глибшого розуміння власної історії та культурної традиції України.