

Васильєва О.О., студентка гр. ІК-141,  
Овчаренко Т.С, науковий керівник,  
(Одеса, ОНПУ)

## МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНЕ КІНО В ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНІЙ РЕТРОСПЕКТИВІ

*Аннотація.* Стаття посвячена проблемі репрезентації мультиплікаційного кіно в сучасному пострадянському та постмодерністському просторі. Актуальність даної теми обумовлена відсутністю глибоких наукових праць та зміною виховної ролі мультфільма як візуального виду мистецтва. На прикладі мультфільма «Нікіта Кожемяка» (1965 р. та 2016 р.), ми показали динаміку та якість таких змін, а також відзначили роль та вплив цього виду кіномистецтва на аудиторію.

*Ключевые слова:* мультиплікаційне кіно, анімаційна культура, візуальне мистецтво, мультиплікаційний продукт.

*Annotation.* The article deals with the problem of representation of animated movies in modern post-Soviet and postmodern space. The relevance of the topic, due to the lack of deep scientific works and change the educational role of the cartoon as a Visual art form. For example, the cartoon «Mykyta Kozhomyaka» (1965 and 2016 g), we showed the dynamics and quality of such changes, as well as the role and impact of this type of film on the audience.

*Keywords:* cartoon movie, animation culture, Visual Arts, animated product.

**Постановка проблеми.** В останні роки можна спостерігати справжній «бум» анімаційної культури. Це настільки вочевидь, що не потребує додаткових доказів. В таких умовах, самі собою напрошуються питання: Чому «мультфільмів» стає все більше? Змінюється чи ні якість та виховна сила анімаційних фільмів? Як саме проходить розвиток анімації: у динаміці чи ні?

**Актуальність та аналіз публікацій по темі.** Актуальність теми підтверджується ще й замалою кількістю наукової літератури з даної теми. У роботі над статтею нам допомагали, знайдені нами тексти інтерв'ю з відомими продюсерами та режисерами-мультиплікаторами, а також стаття А.Ф. Лалетіної за матеріалами її дисертації під назвою «Аналіз виховного потенціалу мультфільмів».

Аналіз розвитку сучасного анімаційного кіно показав наступні факти:

1. Анімаційне кіно стає невід'ємною складовою сфери візуального мистецтва та дизайну. Прикладом цього є переміщення деяких героїв з анімації у сферу реклами. Також, дуже часто герої мультфільмів стають героями-образами в мистецтві хенд-мейда та матеріалізувалися там у вигляді іграшок. Ще одним прикладом є створення нових компютерних ігор, квестів та інших активних дитячих ігор, де головний герой – персонаж з анімації.
2. По-друге, існують багато телеканалів, які спеціалізуються на анімації. Таким чином, для одних мультфільми – розвага та гра, для інших - це стиль повсякденного життя та засіб творчого самовираження.
3. По-третє, змінилась адресна аудиторія. У Радянському Союзі ми здебільшого бачили на екранах образи «від прекрасного до зворушливого» (наприклад, «Білосніжка», «Міккі-Маус», «Трубадур», «Чебурашка» таке інше). Сучасна анімація розширює діапазон - від зворушливого до потворного («Поні», «Нінзя-черепашки», міфічні персонажи таке інше). Ми спостерігаємо розрив між традиційністю та класикою. Мультфільми почали знімати не тільки для дітей. З'явилися фільми навчальні, які можна назвати сімейними, тому що потребують уваги дорослих.

Підтверженням нашої думки є слова Н. Гузеевої: «І дуже розумно роблять батьки, які дивляться мультфільми разом з дітьми. Раніше вважалося, що мультиплікації роблять виключно для дітей. А зараз вже існує таке поняття, як сімейне кіно, сімейний мультфільм. У ньому і жарти, і сам сюжет розраховані як на малят, так і на їх батьків» [1].

**Мета статті.** Ми ж в нашій статті розглянемо як змінюється ставлення до мистецтва створення мультфільмів та його виховного потенціалу в динаміці, в історичній ретроспективі. Як приклад ми обрали мультфільм «Микита Кожумяка». Перша екранізація відбувалась у 1965 році, остання у 2016 році.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Радянський мультфільм «Микита Кожумяка» був створений у 1965 році режисером Ніною Василенко, оператором Анатолієм Гавріловим, композитором А. Штогаренко, художником Юрієм Скірдою. Ця стрічка відкрила нову сторінку в розвитку українського мальованого кіно.

Це історія про справжнього народного богатиря Микиту Кожумяку, який добре працює, і улюблена праця не тільки надихає на героїчні вчинки, але й надає йому недюжиної силою. Мультфільм сподобався й дорослим, й малим. Він мав виховну силу і прикінцевий моральний висновок: добро завжди перемагає.

Мультфільм притягує увагу з перших кадрів – настільки незвичайне, не-ожиданне та одночасно – близьке та рідне. Тема – історія Давньої Русі, аромат легенди, биліни, давніх сказаній. Яскрава кольорова гама (світлі кольори, насиченні). Добра режисура – чітко прописані народні сцени, многофігурні композиційні мізансцени, рух по діагоналі. Принцип такого построения повторюється в кожному кадрі в різних варіантів.

Пригадуються слова відомого режисера О. П. Довженка: «чисте золото правди не слід розмінювати на пятаки медних правд». А в маленькій мультіплікаційній стрічці «Микита Кожумяка» велику «золоту» правду мистецтва збережено і поетично показано героїчне минуле українського народу.

Екранізація 2016 року більш схожа на міфологічну казку, де перед глядачем з'являються міфологічні персонажі, чудеса, і це було звичайним повсякденним явищем в давні роки. Таким чином людина жила в постійному тонусі, завжди була готова дати відсіч драконам, зміям та іншим ворогам. В такий час з'являвся герой, який втілював в собі вбираючий образ – духу народу, його силу, мужність, винахідливість, ум. Також у стрічці показується два світи –

наш та «інший» (Дивінарія)). У мультфільми підіймаються важливі питання – виховання доброти, чуйності, поваги до родини, до дорослих. І як результат – подвиг, героїзм народу.

В сучасному варіанті мультфільму добре прописані характери героїв, які виражаються у фольклорному матеріалі, діалогах та їх поведінці. Режисер Манук Депоян та його команда, змогли придумати цікаву історію, в якій були деякі логічні недоліки, але вони не відволікають глядача. Головна змістовна проблема нового фільму в тому, що він наслідує принципи західної анімаційної культурі (забагато спецефектів), а це йде в розрив з аутентичністю слов'янських казок та легенд. Таким чином, використання нових комп'ютерних технологій приваблює увагу глядача своєю добротою та відвертістю.

Сучасний мультфільм «Микита Кожумяка» знятий у жанрі пригодницького фентезі для сімейного перегляду. Режисер стрічки показує нового героя – маленького хлопчика Микиту (в цьому різниця з радянською стрічкою). Саме він дуже бажає стати відважним воїном та перемогти усіх драконів, і заради цього він потрапляє в загадковому світі. Сучасні часи потребують сучасних персонажів, і тут ми бачимо міфічні істоти. Мораль цієї казки – вік і зріст не перешкода для перемоги, якщо є віра у себе та вірні друзі. Над стрічкою працював творчий колектив – художник С. Могильний, оператор Д. Недря, композитор С. Круценко.

Відома письменниця та мультиплікатор Н. Гузеєва стверджує, що: «...Мультиплікація – це дороге задоволення. Сучасні технології кілька здешевлюють процес мультиплікації, але на це не варто звертати увагу – це дороге технічне виробництво. І шкода, що зараз вже немає українського мультиплікаційного продукту. Те, що є, – лише крихти» [1].

Насправді, сучасні технології уніфікують анімаційний продукт, який створюється іноді лише заради продажу, а не ради естетичної та виховної ідеї.

Ще одна проблема української сучасної анімації – фінансування. Олег Гей (арт-директор Одеської Студії Мультиплікації), так коментує цю проблему: «Проблема, на жаль, одна – це відсутність підтримки мультиплікації як

мистецтва. Звичайно, хочеться, щоб держава фінансувала і підтримувала студії, школи анімації, просування мультфільмів від України на кінофестивалях. Так як це роблять у Франції, Канаді, Ісландії. Що стосується українського анімаційного ринку, то – ринку немає! Щоб був ринок, потрібні чіткі і прозорі правила гри. Українська мультиплікація на етапі становлення. Треба робити повнометражне кіно, серіали – а їх зараз немає. У всіх на стадіях розробки» [2]

**Висновки.** Українській анімаційній системі заважає закритість та малодоступність! Так вважають багато критиків кіно, так вважаємо і ми. Якщо порівняти радянський анімаційний продукт з сучасним, то можна побачити вагому різницю:

По-перше, мораль та прикінцевий висновок. Він завжди знаходився на поверхні в радянських мультфільмах, а в сучасних іноді відсутній. Підтвердження наших думок, ми можемо побачити у таблиці, яку навела нам А.Ф. Лалетіна.

По-друге, естетичний компонент та розмовна лексика. Сучасні мультфільми іноді перевантажені спецефектами та словами, які знижують рівень загальної культури глядача.

По-третє, тематика та зміст. В радянській анімації – це історичні сюжети, казкові. В сучасних це – кримінал, вбивство, і, навіть, кохання з елементами еротики [3].

Таким чином, що мультиплікаційне кіно – це складний культурний продукт, який потребує фактологічної чіткості, яскравих актуальних персонажів, логічно розроблених мізансцен, який розвивається у тісному зв'язку з розвитком сучасного суспільства і – це те тільки продукт медіа-середовища, а й міцний виховний інструмент.

## ЛІТЕРАТУРА

- 1.Гузеева Н. Электронний доступ:[natalya-guzeeva-sovremennaya-ukrainskaya-multiplikatsiya-eto-krohi].
2. Олег Гей. Электронный доступ: [http://www.kinowar.com].

3. Лалетіна А.Ф. за матеріалами її дисертації під назвою «Аналіз виховного потенціалу мультфільмів». Электронный доступ:[<http://devjatkin.ru/programma-esteticheskaya-bezopasnost-rf/analiz-vospitatelnogo-potentsiala-multiplikatsionnich-filmov>]