

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка
Філологічний факультет

Кафедра філософії та культурології

Міфопоетичний універсум українського анімаційного кіно

Кваліфікаційна робота
за освітнім ступенем «магістр»
Спеціальність 034 «Культурологія»

Студента Білогури О. М.
2 курсу магістратури, групи МК24
спеціальності
034 Культурологія

Керівник: к. філос. н., доц. Каранда М. В.
Рецензент: д. культ., проф. Колесник О. С.

Чернігів – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МІФОПОЕТИКИ КІНО.....	8
1.1. Дискурс міфопоетики в сучасній культурологічній думці.....	8
1.2. Український міфопоетичний універсум: космогонічні та антропологічні аспекти.....	19
Висновки до розділу 1.....	41
РОЗДІЛ 2: МІФОПОЕТИЧНА КАРТИНА СВІТУ В УКРАЇНСЬКОМУ АНІМАЦІЙНОМУ КІНО ДОБИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ: ЕТИКО-АКСІОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ.....	43
2.1. Тематичний огляд українського сучасного анімаційного кінематографа як репрезентанта традиційної і сучасної культури.....	43
2.2. Міфопоетичні варіації в анімаційних екранізаціях фольклорних та літературних першоджерел.....	55
2.3. Новітні герої між моральними імперативами та сваволею (за матеріалами українського анімаційного кіно з оригінальним сюжетом).....	72
Висновки до розділу 2.....	81
ВИСНОВКИ.....	84
ДОДАТКИ.....	87
СПИСОК ДЖЕРЕЛ.....	94

Актуальність теми дослідження. Сучасне українське анімаційне кіно ґрунтується на естетичних та культурологічних принципах, які відображають реальність, соціокультурні зміни та унікальну спадщину, яка отримує переосмислення в умовах нових викликів. З елементів, які вирізняють анімаційне українське кіно в мистецькому просторі – це різноманітність тематики (від історичних і міфологічних до сучасних соціальних та політичних питань). Сучасна мультиплікація України відображає реальні проблеми та виклики українського суспільства, які б могли стати моральними орієнтирами для глядача. Український кінематограф активно використовує та відтворює національну культурну спадщину, легенди, міфи та історичні події для створення унікальних творів, які сприймаються як частина національної ідентичності. Сучасні анімаційні кінострічки також відображають вплив глобальних тенденцій та культурного обміну на українське суспільство, свідчать про перейнятий досвід зарубіжних колег.

В епоху Незалежності України культурний розвиток країни зазнав значущих змін. Нова історична ситуація змінила умови розвитку сфери культури — на цьому підґрунті формується і нова соціокультурна ситуація, для якої можна виділити характерні риси (складові): зміна соціокультурної орієнтації та ідеалів, «переоцінка» цінностей і формування їх нової ієрархії, утвердження «людського фактора», свобода та альтернативність, багатоманітність напрямів, ліквідація централізованого управління сферою культури і зростання самостійності розвитку культури в регіонах, формування нової інфраструктури сфери культури і нових принципів управління нею, формування нових соціально-духовних потреб, шкали і критеріїв оцінки явищ культури і мистецтва, нових смаків і уподобань, поява нових елементів способу життя, формування нових відносин між учасниками культурного життя, зміна статусу, а відповідно ролі і функцій національної культури, яка стає одним з визначальних факторів прогресу суспільства, розвитку його державності. Всі ці фактори не могли не вплинути на творчість і провідні наративи у стрічках сучасних кінорежисерів. Невід’ємною частиною

інтенсифікації культурного життя в сучасній Україні став анімаційний доробок молодих і зрілих режисерів. Прикметно, що вони сміливо привносять на екрани та в життя українських глядачів багатий пласт з національного фольклору, літератури та створюють елементи сучасного міфу. Для сучасної культурології важливо відслідковувати процес формування новітнього міфопоетичного універсуму українців на основі синтезу ментальних базових структур та сучасних полікультурних впливів.

Вивчення міфопоетичного аспекту в сучасній українській анімації є важливим для розкриття національної ідентичності та переоцінки культурної спадщини. Українська культура більше актуалізується в умовах сучасної глобалізації світу, а також в умовах інформаційної війни та боротьби за самоідентичність.

Поняття «міфопоетика» до сьогодні не виходить із поля дискусії літературознавців, культурологів та філософів, що дає нам можливість розширити спектр застосування міфопоетичного аналізу, а саме використати його в межах дослідження українського анімаційного кіно.

Існує певне упереджене ставлення у пересічного глядача до якості та наповненості українського мультиплікаційного кіно, позаяк в інформаційному просторі до останнього часу не було сприятливих локусів, диспут-майданчиків, медіа-проектів для популяризації кінознавства як такого. А отже фактично у обігу небагато є кінознавчих розвідок, спрямованих на його вивчення. Ця тема потребує більш сфокусованого та предметного полідисциплінарного дослідження.

Мета дослідження. Магістерська робота покликана проаналізувати, як міфопоетичні елементи, інтегровані в українську анімацію, впливають на сприйняття та розуміння глядачами сучасної картини світу.

Наша робота обумовлена не лише інтересом до створення цілісної карти українського міфопоетичного універсуму, але й прагненням визначити роль анімаційного кіно у формуванні національної самосвідомості та сприянні утвердженню української культури на світовій арені. Робота дозволить глибше

розкрити сутність українського міфопоетичного універсуму, розглядаючи його в контексті історії, традицій та інновацій української анімації.

Для досягнення поставленої мети були сформовані наступні **завдання**:

- дослідити стан розробки проблематики та науковий дискурс міфопоетики в сучасній культурологічній думці;
- виявити космогонічні та антропологічні аспекти в українському міфопоетичному універсумі;
- описати загальний доробок українського сучасного анімаційного кінематографа як репрезентанта традиційної і сучасної культури;
- з'ясувати особливості екранізацій фольклорних та літературних першоджерел засобами українського сучасного анімаційного кіно;
- виявити новітніх героїв та етико-аксіологічні стрижні їх поведінки за матеріалами українського анімаційного кіно з оригінальним сюжетом.

Об'єкт дослідження – твори сучасного українського анімаційного кінематографа.

Предмет дослідження – міфопоетична картина світу в українському анімаційному кіно доби Незалежності.

Матеріал культурологічного дослідження: «Котик і півник» (1991), «Кривенька качечка» (1992) реж. Алла Грачова, «Коза дереза» (1994) реж. І. Смирнові, «Залізний вовк» (1999) реж. Олег Педан, «Таємний посол» (2000) реж. Олег Коваленко, «Йшов трамвай №9», «Злидні» (2004) реж. Степана Ковалю, «Засипле сніг дороги» (2004) реж. Євгена Сивоконя, «Ключ» (2004) реж. Олега Педана, «П'єса для трьох акторів» (2006) реж. Олександра Шмигуна, «Червона жаба» (2008) реж. Марія Медвідь, «Чарівний горох» (2008) реж. Ярослава Руденко-Шведової, «Дивосвіт» (2021) реж. Марія Медвідь, Наталя Марченкова, «Віктор Робот» (2021) реж. Анатолій Лавренішин, «Мавка. Лісова пісня» (2023) реж. Олександра Рубан та Олег Маламуж.

Для досягнення мети використано широкий методологічний арсенал, що включає значний доробок, присвячений як зарубіжній теорії міфу та міфопоетики (праці С. Аверінцева, Р. Барта, М. Бахтіна, М. Еліаде, К. Леві-Строса, О. Лосева, Ю. Лотмана, Є. Мелетинського, В. Топорова, Дж. Фрезера, О. Фрейденбург), так і вітчизняних вчених – М.Каранди, О. Кобзар, О. Колесник, С. Кримського, О. Кульчицького, Т. Лисоколенко, А. Нямцу, О. Петінової, Я. Поліщука, О. Чижевського та інших.

Грунтовною базою для магістерської роботи стали історико-літературознавчі та лінгвістичні праці з дослідження міфологічних уявлень українців та їх міфопоетичних трансформацій: Г. Булашева, В. Войтовича, В. Галайчука, М. Гримича, М. Грушевського, В. Гнатюка, О. Коляди, М. Костомарова, В. Милорадовича, І. Нечуя-Левицького, М. Лановик, З. Лановик, Т. Оселедько, І. Осипова, О. Потебні, В. Скуратівського, С. Шубович, О. Яковлєва.

Найважливішим методологічним підґрунтям із зарубіжних напрацювань стали концептуальні погляди на міфологічні структури в літературі та кіно Джозефа Кемпбелла, а саме його монографія «Тисячолікий герой», важливою виявилася праця «Подорож письменника» Крістофера Воглера, а також твори К. Юнга з вивчення архетипів, первинних природніх образів, ідей, властивих людині як суб'єкту колективного несвідомого.

Для написання розділу другим суттєвими виявилися праці кінознавців Джаннальберто Бендацці, Престона Блера, Оксани Мусієнко, Володимира Миславського, Лариси Брюховецької, Анастасії Канавець.

Загальними методами дослідження виступають аналіз та синтез, індукція та дедукція. Методом збору інформації є візуальний аналіз кінотекстів. Використовується інтерпретація змісту кінокартин та їх ідей, зіставний метод, застосовується метод дискурс-аналізу.

Культурологічні методи дослідження: Системний метод, семіотичний метод, порівняльно-історичний метод, а саме компаративізму, діахронно-

синхронний метод, метод вивчення літературних та фольклорних джерел та їх варіативної екранізації.

Наукова новизна роботи. Кваліфікаційна робота є авторською, теоретично обґрунтованою та логічно завершеною науковою працею з актуальних проблем сучасної української анімації. Наукова новизна роботи полягає в предметному дослідженні міфопоетики як способу вираження етичних та аксіологічних аспектів національної картини світу у сучасних українських анімаційних фільмах.

Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що вони можуть бути використані при подальшому дослідженні міфопоетичного універсуму, так як тема себе не вичерпала і має потенціал. Окрім цього висновки можуть бути використанні для викладання дисциплін «Культурологія», «Історія мистецтва», «Історія кінематографа», «Сценарна майстерність» та інших дисциплін, пов'язаних з історією розвитку кінематографа, зокрема вітчизняного.

Апробація результатів дослідження:

Білогура О. М. Українське анімаційне кіно останньої третини ХХ століття як джерело формування етичних цінностей. *Культурно-логічний вимір сучасної гуманітаристики* : матеріали Міжнар. наук. інтернет-конф., 8 листопада 2023 р. Ніжин : НДУ імені М. Гоголя, 2023. С. 51-55.

Білогура О. М., Каранда М. В. Специфіка роботи з драматичними текстами сучасної української літератури та театро-кінознавчим тезаурусом під час професійної підготовки культурологів. *Філософія культурно-мистецької освіти* : матеріали ІІ Всеукр. наук. конф., м. Київ, 24 бер. 2023 р. Київ, 2023. С.84-87.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, додатків та списку використаної літератури (66 найменувань). Загальний обсяг роботи становить 99 сторінок.

РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МІФОПОЕТИКИ КІНО

1.1. Дискурс міфопоетики в сучасній культурологічній думці

У сучасній культурології одне з важливих місць посідає дискурс міфу та поетикальних засобів його реактуалізації. Міфопоетика як об'єкт дослідження цікавить багатьох вчених завдяки універсальності, що уможлиблює дослідження мистецьких і літературних творів, дає наближення до глибинного змісту художнього тексту та психології творчості митців, дає можливість визначити специфіку національних культур.

Міф – це оповідь, переказ, що транслює давні уявлення про походження космосу, світу, людини, богів тощо; історично перша, донедавна форма світоглядного відбиття дійсності. У контексті культури міф – це традиційний або священний наратив, який пояснює вірування, звичаї, практики та цінності культур. У міфах часто фігурують боги, герої, надприродні істоти та символічні елементи, які використовують для передачі важливих культурних і моральних уроків. Ці історії часто передають усно з покоління в покоління і можуть бути представлені через ритуали, церемонії, мистецтво та інші форми культурного самовираження [12].

Також міфи відіграють вирішальну роль у формуванні світогляду культури і є інструментом передачі її основних вірувань та ідентичності. Серед основних тем знаходимо пояснення походження всесвіту, природи людини, сенсу життя та морального кодексу, якого мають дотримуватися члени культури. Міфи не обов'язково є історичними чи фактологічними розповідями; натомість вони слугують символічними оповідями, які забезпечують основу для розуміння світу і свого місця в ньому.

Різні культури світу мають свої власні унікальні міфи, що відображають розмаїття людського досвіду та різні способи, у які суспільства осмислюють навколишній світ. Міфи також можуть слугувати засобом збереження культурної спадщини та зміцнення почуття спільності між представниками

певної культури, чи, з іншого боку, слугувати засобом міжкультурної комунікації.

Загальноприйнятою є класифікація міфів за тематичним принципом: **про створення світу**: пояснюють походження всесвіту, Землі та людства, часто пов'язані з богами, космічними подіями та появою перших істот; **космогонічні**: зосереджені на створенні та впорядкуванні космосу, описують організацію світу та його фундаментальні елементи; **героїчні**: розповідають про подвиги та пригоди героїв, які часто володіють винятковими якостями або здібностями; **про трикстерів**: у міфах про трикстерів фігурують персонажі, які використовують хитрість, обман або пустощі для досягнення своїх цілей. Образ трикстера часто непередбачуваний і може бути як джерелом хаосу, так і каталізатором змін; **етіологічні**: пояснюють походження звичаїв, ритуалів, природних особливостей або соціальних інститутів, і таким чином забезпечують міфологічну основу для культурних практик; **про потойбічне життя**: досліджують, що відбувається з людьми після смерті, можуть описувати різні сфери, такі як рай, пекло чи підземний світ, а також долю душі; **міфи про божества**: зосереджуються на діях, стосунках та атрибутах богів і богинь у пантеоні, можуть включати божественні конфлікти, союзи та втручання у смертний світ.

Упродовж розвитку європейських культур митці вербально, візуально, часопросторово зверталися до міфу. Творчі люди опрацьовували міфологічний матеріал, переосмислювали відповідно бачення своєї сучасності, аналізували проблеми світобудови, актуальні для їхнього часу, а тоді створювали свої твори.

Поетика – система зображально-виражальних засобів та основи побудови літературного твору. «Поетика» означає вивчення поезії та літературної теорії, що займається принципами та структурами поезії [17].

Цей термін використовувався по-різному впродовж історії, але найчастіше його пов'язують із працею Аристотеля «Поетика». Це є основоположним текстом у західній літературній теорії. У праці Аристотель

обговорює різні елементи драматичної та поетичної композиції, зосереджуючись насамперед на трагедії. Деякі ключові поняття і теми, що розглядаються в «Поетиці», включають: **мімезис** (як поезія імітує людські дії та характери, надаючи уявлення про природу реальності); **трагедія** (Аристотель обговорює структуру трагічного сюжету, роль персонажів та емоційний вплив на аудиторію, визначає ключові компоненти трагедії, такі як три єдності [єдність дії, часу і місця] та важливість катарсису [очищення емоцій]); **епічна поезія**: хоча «Поетика» Аристотеля в основному зосереджена на трагедії, в ній також коротко обговорюється епічна поезія. Аристотель порівнює трагедію та епос, підкреслюючи їхню схожість та відмінності з точки зору структури, сюжету та використання наративу; **поетичні прийоми**: Аристотель обговорює різні поетичні засоби та елементи, зокрема мову, метр і стиль. Він підкреслює важливість цих елементів у створенні художнього твору, який є одночасно естетично приємним та інтелектуально цікавим. «Поетика» Аристотеля справила глибокий вплив на літературну теорію та критику. Вона забезпечує основу для розуміння принципів, що лежать в основі поетичних і драматичних творів, і багато її концепцій залишаються актуальними у вивченні літератури.

Після Арістотеля термін «поетика» використовувався в ширшому значенні для позначення вивчення принципів, форм і умовностей поезії в різних культурах і часових періодах. Поетика може охоплювати цілий ряд підходів - від аналізу технічних аспектів віршування та мови до вивчення культурного, історичного та соціального контекстів, які формують поетичне вираження.

Уважаємо за доцільне згадати також про розрізнення понять «міфопоетичне мислення» та «міфологічне мислення», які на перший погляд можуть виглядати схоже, але мають свої відмінності в семантиці та використанні. Розглянемо різницю між ними та важливість їхнього розрізнення на основі праць науковців Г. Пасіниченко О. Онищенко, Є. Мелетинського.

Міфологічне мислення означає спосіб мислення, характерний для міфології. Це об'єднує в собі створення, розповсюдження та використання міфів у розумінні світу, природи, людської природи тощо. Міфологічне мислення може бути схильним до використання міфів для пояснення явищ природи, походження світу, етичних норм та інших аспектів культури.

Міфопоетичне мислення вказує на способи творення міфів, або міфопоезію. Це включає в себе здатність різноманітно створювати та виражати міфи, які вражають наше уявлення та сприйняття світу. Це пошукформи творчого вираження, де люди створюють міфи, щоб розкрити ідеї, концепції, вірування, або для того, щоб надати сенс подіям та явищам.

На нашу думку, розрізняючи міфологічне та міфопоетичним мисленням, ми можемо краще розуміти, чи ми маємо справу із старовинними міфами, які відображають вірування та культурні погляди, чи з сучасною міфопоезією, яка може бути формою творчого висловлення. Окрім цього, розрізняючи ці терміни, ми можемо уникнути непорозумінь при аналізі мистецьких аспектів культури. Розуміння того, чи деяке висловлення є класичним міфом чи новоствореною міфопоезією, допомагає краще контекстуалізувати його, дозволяє більш ясно розуміти та аналізувати твори мистецтва, літератури чи культурні вираження. [17].

Таким чином, розрізнення міфологічного та міфопоетичного мислення допомагає глибше розуміти культурні явища та художні вияви.

Дотепер міф виступає універсальним текстом культури. Він поєднується та взаємопроникає у мистецтво, науку, філософію та релігію. Цьому сприяють пізнавальні здібності людини, що умовно поділені на царину інтуїтивно-емоційну, чуттєво-емпіричну, раціональну та містичну. Міф став ниткою між природою та цивілізацією, конструює саму людину через формування її світогляду, внутрішнього уявлення про будову світу.

Незважаючи на значну кількість робіт, присвячених теорії міфопоетики (праці С. Аверінцева, М. Бахтіна, М. Еліаде, О. Кобзар, О. Колесник, О. Лосєва, Ю. Лотмана, Є. Мелетинського. А. Нямцу, Я. Поліщука, В.

Топорова, О. Фрейденбург та ін.), і досі серед українських науковців немає єдності щодо трактування поняття міфопоетики, її структури та визначальних характеристик.

Термін «міфопоетика» має своє коріння в грецьких словах «міфос» (міф) і «поетікос» (творчий, той, що стосується творення). Його введення в науковий обіг пов'язане з розвитком філософії, літературознавства та культурології [29].

Якщо ж говорити про конкретних вчених, які висловили свої погляди та сформулювали концепції міфопоетики, що сприяло формуванню багатогранного дискурсу в цій царині, то почати варто з французького філософа Жоржа Сореля (1847–1922). Науковець використовував термін «міфопоетика» в своїх роботах, зокрема, у праці «Рефлексії про насильство» 1908 року. Він висвітлював роль міфів у формуванні колективної свідомості та суспільних цінностей.

Паралельно із ним послуговувався цією дефініцією німецький філософ Карл Ясперс (1883–1969), який також торкався теми міфопоетичного мислення у своїх працях, зокрема «Психологія світоглядів» [72].

Не можемо не згадати іншого французького науковця - структураліста Роланда Барта (1915–1980), який аналізував міфологічні структури та семіотичний характер міфів у працях «Міфології» [66] та «Від твору до тексту» [54].

Актуальності дослідження поняття набуло тоді і для австрійського філософа Йозефа Кемпфа (1920–2003), який розглядав питання міфопоетики у своїй праці «Теорії символу».

Карл Юнг, швейцарський психіатр та психолог, зробив значний внесок у розуміння поняття «міфопоетика», розглядаючи його з психоаналітичного погляду. Він уважав міфи не тільки спадщиною минулого, але й ключовим елементом колективного невідомого, що впливає на індивідуальні та колективні аспекти психіки людини. Юнг визнавав наявність архетипів – універсальних символів та образів, які перетинають різні культури і існують у колективному невідомому. Він досліджував, як ці архетипи виражаються

через міфи та сни, впливаючи на колективну свідомість. В своїх дослідженнях вчений зазначав, що міфи можуть відігравати важливу роль у процесі індивідуації, тобто розвитку та становленні індивіда. Він розглядав міфи як засіб вираження та розуміння внутрішніх аспектів психіки людини. Окрім цього, Карл Юнг активно використовував аналіз міфів у сновидіннях та фантазіях як інструмент для вивчення невідомого та внутрішнього світу людської психіки. Його роботи «Психологія невідомого» та «Архетипи та колективне невідоме» містять ємні висновки з цієї теми.

Карл Юнг вважав, що вивчення міфології може привести до глибшого розуміння людської природи та сприяти психологічному розвитку індивідів та суспільства в цілому. Окрім цього, дослідження вченого про архетипи дало поштовх та підґрунтя до низки праць інших науковців з питань про міфопоетику. Ідеї Юнга також надихнули письменників та режисерів у створенні художніх версій психоаналітики.

В нашій роботі доцільно згадати внесок видатних представників Франкфуртської школи — інтелектуального об'єднання філософів і соціологів, які активно досліджували культурні явища та соціальні трансформації в XX столітті. [69].

Теодор Адорно, один із видатних представників Франкфуртської школи, що відзначився теоріями, викладеними в працях «Діалектика Просвітлення» та «Мініма Моралія», де висвітлюється роль міфів у сучасному суспільстві та їх вплив на індивіда. Франкфуртська школа активно вивчала масову культуру, розглядаючи, як міфи та символи впливають на масову свідомість. Роботи членів школи, таких як Адорно та Горкгаймер, визначали ризики стандартизації та втрати критичного мислення через масову культуру. Окрім цього вчені виступали проти ідеологічної уніфікації та використання міфів для збереження влади. Їхні дослідження ставили під сумнів стандартні уявлення про ідеологію, що використовувались у суспільстві, вчені були певні, що міфи адаптуються та перетворюються в нових умовах і можуть використовуватися у політиці.

У роботі «Діалектика Просвітництва» Адорно та Горкгаймер розглядали вплив міфів на світогляд та культуру в контексті загальної критики раціоналізму та прогресу. Зокрема, вони обговорюють розробку міфів як засобу уніфікації та стандартизації масового суспільства. На сторінках твору «Міфологія та завдання філософії» Адорно розглядає роль міфології в сучасному світі, відзначаючи, як міфи впливають на формування свідомості та визначають стосунки між індивідом та суспільством.

Міфопоетичні твори часто відносять до категорії фантазії чи наукової фантастики. Однак за визначенням відомого дослідника світової міфології – Джозефа Кемпбелла, вони займають свою міфологічну нішу в сучасному суспільстві. Науковець стверджує, що повинні створюватися нові міфи, незважаючи на те, що сучасна культура розвивається занадто швидко для того, щоб суспільство було описано будь-якою відомою міфологічною структурою. Та без відповідної міфології, на думку Д. Кемпбелла, розвинене суспільство дійсно не зможе функціонувати [21].

Джозеф Кемпбелл був видатним американським міфологом та письменником, який зробив значний внесок у вивчення поняття міфопоетика, зокрема завдяки своїй праці «Герой із тисячею облич» [21]. Кемпбелл вперше представив концепцію мономіфу, або «одного міфу», яка описує основні етапи, які герой проходить у багатьох міфах та легендах різних культур. Його робота підкреслює універсальність оповідей та міфів у різних частинах світ. Науковець описав «геройський шлях» як типовий сценарій, що об'єднує багато міфів. Його модель включає етапи, такі як виклик, пригоди, зустріч з наставником, перетин порогу, велику боротьбу тощо. Ця модель стала ключовою для розуміння структури багатьох міфів. Кемпбелл вивчав архетипи та символіку, що присутні в різних міфах. Він показав, як певні образи та сюжети можуть повторюватися в різних культурах та періодах, виокремлюючи загальні патерни, себто моделі людського досвіду. Концепція «заклику до пригоди», введена Кемпбеллом, вказує на необхідність героя вирушити в подорож із звичайного світу в несподіваний, небезпечний

реальності. Це є стандартним елементом багатьох міфів. Ідеї Кемпбелла сильно вплинули на творчість письменників, режисерів та сценаристів, зокрема і в анімаційному кінематографі.

Повертаючись до українських науковців, відзначимо концепцію О. Кобзар, де стверджується, що складність визначення терміну «міфопоетика» викликана тим фактом, що це поняття поєднує у собі два різні творчі процеси: міфорецепцію та міфотворення.

Під міфорецепцією розуміється процес художнього прочитання та сприйняття міфу, його подальшого переосмислення та освоєння. Міфотворення – це процес продукування нових міфів. Сутність міфотворчості, на думку дослідниці, полягає в тому, «що певний об’єкт або явище свідомо або несвідомо наділяється властивостями міфу» [23].

Маючи схожий погляд на трактування терміну «міфопоетика», К. Лазарева пропонує розділяти його на міфопоетику як найменування об’єкту вивчення (архетипного й символічного в творах та його складових: композиції, сюжеті, образах) та як назву методу літературознавчого аналізу, що направлений на вивчення цих явищ [38].

О. Кобзар виділяє три основні шляхи конституювання міфопоетики: 1) використання традиційних міфологічних сюжетів та образів, яке передбачає як інтерпретацію, так і трансформацію (міфологічні елементи безпосередньо формують проблематику твору); 2) творення авторського міфу, коли організація художнього тексту підпорядковується законам поетики міфу (міф використовується як модель структури, за зразком якої створюється новий міф); 3) міфологічна стилізація, у якій автор лише формально імітує стиль міфу (міф відіграє роль лише декоративного елемента). Отже, «міфопоетика – це частина поетики, яка досліджує не окремі засвоєні митцем міфологеми, а відображену ним цілісну міфопоетичну модель світу і, відповідно, його міфосвідомість, реалізована в системі символів та інших поетичних категорій» [22].

Н. Осипова пропонує своє визначення: «Міфопоетика – творча та особистісна система художника, заснована на художньо мотивованому зверненні до традиційних міфологічних схем, моделей, сюжетно-образних систем та поетики міфу й обряду, в тому числі й до створення «неоміфологічних» текстів. Одночасно міфопоетика є методом дослідження таких літературних явищ, які орієнтовані на міфопоетичні моделі, з метою прослідкувати їхню генезу, розвиток і функції в створенні цілісної картини світу, трансформацію традиційних образів, що дозволяє досліджувати широкі інтертекстуальні зв'язки» [52 с. 51 – 52].

С. Шубович, розглядаючи міфопоетику як відгалуження «міфологічної науки», виділяє два напрямки міфопоетики – семантичний та синтаксичний. Перший позначає «міфопоетичну модель світу», що є сукупністю всіх міфів певної традиції та існує як зв'язок природи й людини; другий розкриває знакову наповненість міфу [68, 19].

Міфопоетику варто розглядати як цілісну систему. «Під міфопоетичною парадигмою розуміємо не тільки цілий комплекс понять («міфологема», «архетип», «поетичний космос») або систему міфів, використаних автором у своїй творчості, а й особливий тип мислення (міфомислення), що ґрунтується на фаталістичному відчутті світу героїв» [51 с.119].

О. Коляда зауважує, що базис міфопоетики поділяється на смислові знаки (метазнаки) та групи смислових знаків (метакластери). До смислових знаків відносяться “семантема”, “міфема”, “міфологема”; до груп смислових знаків відносяться міфопоетичне мислення, міфопоетична свідомість та міфопоетична уява. Семантему науковець визначає як первинною почуттєвою характеристикою міфу; міфему – як соціально-психологічний та структурно-семантичний фундамент міфу; міфологему – як конкретно-образний, символічний спосіб зображення реальності. Елементи груп смислових знаків пояснюються як наступні: міфопоетичне мислення – реконструкція міфу за допомогою архетипів; міфопоетична свідомість – «серія ключових мотивів, їхніх семантичних полів, реалізованих у сюжетних зчепленнях і парадигмах

на базі міфологічних уявлень, які лежать в основі соціально-побутових відносин будь-якої національної групи й які оформлені у ритуальній практиці»; міфопоетична уява (трансцендентальна уява) – суть усієї міфопоетики, процес сполучення та роз'єднування символічних образів у творі [30].

Міфологічні ситуації й образи можуть виявлятися в творі явно (експліцитно) або опосередковано (латентно), при цьому, якщо не згадане ім'я міфологічного героя, то це ще не свідчить про відсутність пов'язаного з ним комплексу міфопоетичних смислів. «Міфомислення зберігає найдавніші форми сприйняття світу в їх синкретизмі, вирівнює мікро- й макрокосмос, несе в собі ідею циклічного відродження. Провідною якістю цієї моделі світу є все-сакральність. Міфологеми в системі міфопоетики виконують функцію знаків-замісників цілісних ситуацій та сюжетів, уже за допомогою деяких із них можливо реконструювати поетичний космос автора, оскільки вони органічно взаємопов'язані та взаємодоповнювані» [26, с. 44].

Професор О. С. Колесник висуває думку про те, що міфопоетика є важливим елементом мистецтва, і ця важливість полягає в тому, що вона в специфічній образній формі розповідає про вічне, концентруючи в собі архетипи. Ірраціональний за визначенням, архетип не може бути безпосередньо присутнім у свідомості, тому у витворах художньої культури він приймає вигляд архетипного образу. На відмінну від тотожного самому собі архетипу, архетипні образи, окрім незмінних прикмет, володіють етнонаціональними та індивідуальними характеристиками. Загальнолюдське індивідуалізується, стаючи авторським, особистісним [28, с. 76].

Професор, один із метрів Київської філософсько-культурологічної школи, Сергій Кримський увів у середині 90-х років XX століття до наукового обігу поняття «ціннісно-смісловий універсум», підґрунтям якого уважав спрагу сучасної людини до життєосмислення та смислотворчості. За С. Кримським, ціннісно-смісловий універсум «містить три підсистеми: 1) природу в ракурсі її інформаційних потенцій, виражених у ноосфері; 2)

цивілізацію в ракурсі її культурних потенцій і практичних реалізацій;
3) монадне буття в ракурсі ціннісно-сміслові діяльності етноса або особистості» [34, с.110].

Національним архетипам Сергій Кримський також приділив значну увагу: «Архетипи — це наскрізні символічні структури, які є на всіх етапах розвитку тієї чи іншої нації, від початку і до нашого часу. Вони прокреслюють шлях вперед. Якщо говорити про архетипи української нації, то це насамперед кордоцентризм, тобто філософія серця». Співмірним архетипу «серця» для ментальності українців вчений уважав архетип «софійності», тобто мудрості: «В українській ментальності мудрість зв'язана не тільки з головою, є ще й мудрість самих речей», тобто мудрість апріорна, додосвідна, ірраціональна.

Синтезуємо на основі вищезгаданих розвідок культурему «міфопоетичний універсум» – це цілісна система сюжетів, образів, символів, наративів, які здатні у художній формі концентровано відобразити традиційні і новітні цінності, які допомагають відчувати й розуміти світ, етнос і людину у їх історичному поступі.

Отже, узагальнивши дослідження вчених, виділимо критерії, які допоможуть в практичному розділі застосувати теоретичні напрацювання для аналізу картин українського анімаційного кіно.

1. Визначення міфологічних структурних елементів, присутніх на рівні сюжету. Проаналізуємо основні міфологічні аспекти, такі як створення світу, створення людини, героїчні подвиги, боротьба зі злом.

2. Аналіз протогонів та антагоністів. Варто розглянути риси характеру головних героїв та їх ворогів, здійснити пообразний аналіз, виявити які архетипи вони можуть уособлювати, які алюзії на класичних міфологічних героїв чи божества викликають у глядача.

3. Символіка. Пошук та аналіз використання символів мультфільмі. для передачі певних цінностей.

5. Ритуали та обряди. Розглянути, які ритуали та обряди відображаються у мультфільмі та як вони пов'язані із загальним міфологічним контекстом і сьогоденням.

6. Етичні та аксіологічні питання. Визначити, які етичні питання піднімає мультфільм та якою мораллю керуються персонажі, як їх вчинки впливають на цілісну картину і сприймаються глядачем. Окрім цього, встановити взаємозв'язок з міфологічними традиційними національними уявленнями.

8. Співвідношення із реальністю. Розглянути, які аспекти міфопоетики мультфільму взаємодіють із сучасністю або відображають сучасні соціокультурні питання.

1.2. Український міфопоетичний універсум: космогонічні та антропологічні аспекти

Умови розвитку українського етносу сприяли формуванню внутрішньої злагоди людської особистості, виховували мужність, прагнення до волі та незалежності. Суперечливі обставини історичного буття прищепили українцям впевненість, оптимізм і своєрідний національний гумор. Разом з цим, зауважує в своїх наукових роботах професор О. Колесник, роки поневолення та бездержавності вплинули на особливості поведінки народу, якому властивий страх та різноманітні фобії, недовірливість і пасивність. Утворився життєвий стиль «прихованості», «потаємності» як можливої реакції на тиск соціально-політичних обставин. Ті історичні потрясіння, яких зазнав український народ, призвели до формування у національному характері такої поширеної риси, як замкнутість, яка в свою чергу вплинула на формування явища, котре в науковій літературі отримало назву «внутрішньої еміграції» [28].

Соціально-політичні обставини століттями так складались, що волелюбність українського народу не завжди могла заявляти про себе на повний голос і на долю національного менталітету лишилася

«неформалізована» народна сфера, виразником якої є усна народна творчість та релігія [41] .

На теренах України важко знайти цілісні міфи, зате міфопоетичними елементами буквально просякнуте історико-культурне буття – література, музика, образотворче та прикладне мистецтво, кінематограф. До комплексу джерел також відносяться археологічні знахідки, згадки в місцевих літописах та книгах чужоземних мандрівників, фольклорні усі жанри, звичаї та обряди, і ті світоглядні архетипові структури, які стабільно повторюються в мистецтві, а тому можуть використовуватися для вивчення етноментальності як культурної підсвідомості народу.

Виходячи з цього, український характер детермінується соціально-економічними та історичними умовами розвитку нації, особливостями її життєдіяльності. Емоційно-почуттєвий характер душі, її «кордоцентричність» пояснює вітчизняний вчений О. Кульчицький у роботі «Світовідчуження українця». О. Кульчицький визначає чинники, що вплинули на формування української душі: географічний, історичний, культуроморфічний, психологічний та ін. Так, дослідник зокрема зазначає, що при формуванні усталеної психіки величезну роль відіграє колективне несвідоме, у якому є місце і «архетипам». Сам О. Кульчицький зупиняється на їх детальній характеристиці. Ключовим архетипом українського колективного несвідомого є образ плідної землі, що позбавляє людину агресивної активності, спрямовує її до споглядання. Це знаходить реалізацію у почуттєво-емоційному компоненті національного характеру, кордоцентричності українського психічного [41].

Географічні чинники формують національний тип ментальності, який зі зміною природного середовища неминує змінюється. Степ є передумовою до формування «безмежності» української душі, що дозволяє експериментувати зі своїми думками. На цьому акцентує увагу Д. Чижевський, зазначаючи: «постійне тло української історії – природа України [...] Степ був тією основою, що якнайбільше придалася до усталення психічних рис [...]»

Сполучення широти і розмаху краєвиду з буйним розквітом життя, що притаманне степові як формі буття природи, так само як море, ліс і гори, породжує почуття безмежно могутнього або величного, а водночас і своєрідний неспокій, бо ж степ довгі століття був ніби джерелом вічної загрози кочівників, все нових та нових руйнівних людських хвиль» [65 с. 17–18].

Проте варто застерегти: поетичний світогляд, космологічні погляди та вірування стародавніх українців зазнавали великих змін протягом тисячоліть свого розвитку. Від часів Трипільської культури (V-III тис. до н.е.) і до 988 року пантеон давньоукраїнської міфології (боги, божества, герої та інші) невпинно зростає та диференціювався. Причина – невпинний розвиток продуктивних сил, освіти, культури, міжплемінні та міжнародні зв'язки. Якщо в III тис до н.е. давні українці поклонялись кільком богам (Род, Рожаниця, Перун, Дажбог), то давньоруський пантеон з V-X ст. до н.е по дні до встановлення християнства вражав різноманітністю персонажів. Є вже тут боги торгівлі, ковальства, рукоділля, лічби, гостинності, мореплавства тощо [45].

Окрім цього, варто зазначити, що світоглядні уявлення українців сформувалися на базі аграрної магії і культу предків та зазнали значного впливу християнської релігії, яку народ засвоював, інтерпретував та переробляв у різноманітні побутові, місцеві культи та вірування. Різні магичні практики та міфологічні вірування у надприродних істот існували одночасно із вірою у християнські дива та чудотворну силу святих мощів, цілющих джерел та чудотворних ікон, вірою у безсмертну душу, у кару Божу, як і Промисел Божий.

Однак, щоб краще зрозуміти міфопоетичний універсум давніх русичів, варто проаналізувати історію та закономірності розвитку їх вірувань та традицій, що беруть початок з язичницьких космогонічних та антропологічних уявлень та їх регрес під впливом християнської моралі, що згодом приведе до появи складного символізму.

Найстародавніші міфопоетичні образи та світобудовні уявлення, що активно використовують у сучасному мистецтві, в тому числі і у анімації, беруть свій початок у системі найдавніших народних уявлень та вірувань, що склалися з елементів анімізму, тотемізму та фетишизму.

Анімізм (від латинських слів «душа», «дух») — віра у наявність душі чи духу в явищах природи, речах та предметах навколишнього світу. Анімізм полягає в ототожненні живої природи з неживою. Елементи анімізму наявні у світогляді праслов'ян і зустрічаються в системі культів у формі вірувань в наявність душі в дерев, тварин, птахів, природних стихій — грому, блискавки, померлих людей та тварин. Тому в системі цих уявлень сили та явища природи (сонце, вода, камінь, дерево) поставали як живі істоти (персоніфікувалися), і їм люди поклонялися. На основі анімістичних вірувань прадавні люди пояснювали різноманітні фізичні стани, такі як хвороба, лихоманка, (сон (який уподібнювався до сакрального екстазу, відриву від всього земного — тобто втрата слуху, зору, нюху, мови); пояснювали різноманітні явища, такі як тінь (яку уявляли двійником людини, її духовною суттю) [60].

Тотемізм – сукупність уявлень та вірувань у надприродній зв'язок між людьми (племенем, общиною, родом) та окремими видами рослин, птахів і звірів. У межах цих поглядів окремі представники рослинного чи тваринного світу визнавалися предками того чи іншого племені (кожне з яких мало свого тотемного пращура, який міг вважатись водночас охоронцем та оберегом людей цього племені). Також існували погляди про те, що після смерті представники цього племені набувають образу цієї тварини (рослини) і можуть впливати на життя живих [60].

У тотемічних віруваннях людина ототожнює себе, своє життя з життям навколишнього світу, з видимою природою. З цим пов'язане поклоніння як особливе ставлення до рослин та тварин певних видів, вірування у їх надзвичайну силу. «Тотем... становить собою клас матеріальних предметів, до яких примітивна людина ставиться з особливою повагою, гадаючи, що між ними і нею існує тісний і інтимний зв'язок. Зв'язок цей двобічний: тотем

заступається за людину, остання відплачує тотему тим, що утримується вбивати свій тотем, якщо він відноситься до класу тварин, рубати і зривати, якщо до класу рослин, і виявляє йому всілякі знаки поваги. Давніми тотемами-тваринами були ведмідь, вовк, лисиця, коза; тотемами-птахами — лебідь, лелека, зозуля та ін.; тотемами-деревами — дуб, ясен, липа, явір, сосна та ін. [50].

Фетишизм (з франц. *»fétichisme«*— амулет, чари) — система уявлень про надприродні властивості предметів і речей та поклоніння їм. Він ґрунтується на системі прадавніх уявлень про магічну силу предметів. Древні люди не розмежовували світу матеріального і нематеріального, людини та природи, дії та предметів. В їх уявленнях предмет з дерева зберігав дух дерева, лісу; кістка тварини — дух тварини; на витвір людини переходив дух людини-творця. Людина доісторичної епохи сприймала світ оречевлено: «Річ для неї — космос; і вона створює навколо себе речі, які становлять життя природи... Річ, яка зображає космос, сама є і цим самим космосом плюс тим, хто створив космос і цю річ...» [60]

Фетишами як об'єктами поклоніння могли бути кістки померлих чи вбитих тварин, коштовне каміння, якому приписувалася чудодійна сила, а також різноманітні амулети і талісмани, що спеціально виготовлялися з різних природних матеріалів, і які, як вважалося, служили оберегами і приносили удачу своїм власникам (наприклад, сприяли успішному полюванню). Особливого значення набували речі, які начебто повторювали природу: стіл як лінія горизонту, образ неба; дерев'яні чи камінні стовпи-колони як втілення світового дерева, що з'єднує землю з небом; посуд як вмістилище вологи — усе зроблене з тотемів-дерева, тотемів-каменів, тотемів-тварин чи їх елементів ставало фетишами.

А також різноманітні знакові предмети використовувались у багатьох ритуалах, обрядах та магічних діях. Їхні образи зустрічаються у народній поезії та епосі. З історичним плином фетишизм відмер, проте декоративна та означувальна функції працюють стосовно певних предметів, яким судилося

стати символами. Вони і перекочували в українське професійне мистецтво, зокрема анімаційний кінематограф.

Вірування, якими давні люди намагались пояснити природу та оточуючий їх світ, породили різноманітні культи. Культ предків відіграв важливу роль у формуванні поняття роду. Вважалося, що душі померлих не покидають землю, а поселяються у лісах чи гаях, де вони можуть перетілюватись у тварин, і приходять до живих. При цьому предки можуть сприяти або шкодити, тому при похоронних обрядах використовувались ритуали, щоб їх задобрити. У давніх людей було уявлення про потойбіччя як існування паралельного світу. Взагалі простір (та й світ) за колишніми уявленнями поділявся на своїх і чужих та живих і мертвих (які теж були своїми чи чужими).

Своєрідною межею між світами вважались річка (звідси — вірування, що покійник повинен переплисти річку, щоб потрапити на той світ; часом під час похорону човен з мерцем пускали за водою), вогонь (тому серед слов'янських племен був звичай спалювати померлих) чи межа між поселенням та лісом (ліс — як місце проживання предків-тварин, душ дерев і т. ін.), поріг як символ початку і закінчення хати (археологічні розкопки свідчать про первісні типи поховань під порогом, з цим, мабуть, і було пов'язане повір'я про те, що душі померлих живуть під порогом, і що, виносячи покійника з хати, треба зупинитись на порозі; був також звичай при закладанні фундаменту нової будівлі замурувати під порогом живих людей чи тварин, які ставали «залежними мерцями»). Пізніше ці «пограниччя» часто зустрічаються у всіх жанрах народної творчості [49].

Наступний аспект, вартий аналізу у контексті вивчення витоків національної міфопоетики — це культи природи. Із намаганнями первісних людей «задобрити» сили природи, щоб вони не завдавали шкоди, з'являються похідні культи. Одним із важливих був культ вогню. В уяві давніх українців вогонь представлявся як сила надіслана з неба «гromовими стрілами», що може бути і корисною для людей (для приготування їжі, зігрівання та

освітлення житла, відлякування диких звірів), і шкідливою (пожежі домів та посівів). Тому до вогню було особливе ставлення як до небесної сили; родинне та домашнє вогнище охоронялись, пізніше хатня піч зайняла чільне місце у людському житті. З метою захистити себе від руйнівної сили вогню, люди здійснювали різні обряди та ритуали біля вогнища, йому приносились різні жертви з їжі та плодів поля. Люди молились до домашнього вогнища та печі, йому приносили жертви, часто у вигляді півня, оскільки вважалось, що він має зв'язок з полум'ям. Господиня ставила у піч, яка слугувала своєрідним домашнім жертовником, зерно та воду після випікання хліба. Вважалось, що вогонь має очисну силу, тому хати обкурювали, робили певні дії з вогнем над хворими. Вогонь відігравав важливу роль у системі магії жерців, з чим пов'язується похідний культ коваля. З культом вогню пов'язувався також похідний культ «вогняного напиту» — п'яного напою, який ототожнювали з вогнем і використовували у магичних діях, ритуалах, при укладанні угод. До його складу на різних територіях входили різні складники — мед, відвар усіляких трав, коренів рослин, настій чи відвар із грибів, алкоголь. Невід'ємним атрибутом було те, що цей напій сприймався як палючий, викликав марення та галюцинації. Медовуха (і мед зокрема) вважався напоєм безсмертя, завжди використовувався як елемент язичницької жертви [47].

Культ води теж був значно поширений, особливо у період трипільської культури, коли древні племена почали займатися землеробством. Вода, уявлялась небесною силою, оскільки сходила на землю у вигляді дощу, могла не лише помагати людям (у вирощуванні урожаю, приготуванні їжі), а й шкодити (напр., під час повені, розливу рік, занадто частих чи затяжних дощів). Вода теж наділялась магичною та очисною силою (особливо так звана непочата вода) [50].

Тому існувало особливе ставлення до всіх водоймищ: річок, озер, ставків, джерел, потоків, колодязів — біля них здійснювались різні обряди та ритуали, приносились певні жертви, щоб вода не завдавала людям лиха.

Культ грози пов'язувався з поклонінням вогню (грим, громові стріли, блискавка) та води (дощ). Гроза як поєднання цих двох стихій уявлялась гнівом природи проти людей, а також покаранням, оскільки блискавка могла вбити людину чи підпалити житло, ліс. Тому в системі народних вірувань було багато обрядів, що мали на меті захистити від «гніву неба», існували певні обереги від грому та блискавки. До культу грози близький культ вітрів [47].

Культ дерев, тварин та рослин мав тісний зв'язок з уже схарактеризованими культурами та віруваннями. Вважалося, що у старих деревах (особливо у дубі) живе дух лісу. Тому біля них здійснювались певні обряди та поклоніння, пізніше — оргії. Тварини (особливо кінь, цап, вовк, лисиця; земноводні — гадюки, жаби тощо) обожнювались як тотемні предки та перевтілені душі померлих; рослини — як ті, що мають особливу силу проти хвороб, навроків, магічну дію тощо. Особливого значення надавалось тим явищам природи, які, за віруваннями, мали зв'язок із потойбічним світом і могли передавати людям «таємні знання» із потойбіччя. Такими, зокрема, були вовк, що в міфології усіх індоєвропейських народів утілював смертоносне начало, вороний кінь, ворон; з культом орча був пов'язаний культ орла, який уявлявся як такий, що навчив людей сіяти пшеницю та ін. Пізніше об'єкти цього культу включались у систему національної символіки. З ушануванням тварин пов'язане виникнення в системі фольклору зооморфних образів (від гр. тварина та форма) тобто подібних до тварин, зі звіриною подобою, зовнішністю [50].

Культ землі теж виник у час переходу давніх племен від мисливства до землеробства. Земля уявлялась одухотвореним живим організмом, її називали мати-земля, земля-годувальниця. Оскільки від того, наскільки добрим був урожай, часто залежало життя давніх предків, то склалася система ритуалів, щоб задобрити землю. Її не можна було надаремно копати, оскверняти. Із особливим ставленням праслов'ян до землі пов'язана традиція ховати померлих у землю. Земля з рідного поля чи поселення вважалась своєрідним оберегом для людей, що вирушали у далеку дорогу, тобто у світ «чужих».

Тому жменю «рідної землі» кидали на могилу померлих у далекій стороні. З освоєнням предками-слов'янами орання землі з'явився похідний культ орача.

З культами землі та сонця тісно пов'язувався культ зерна та хліба. Вважалось, що зерно та хліб вбирають в себе сонячну енергію та силу землі. Тому ритуальний хліб випікався обов'язково круглої форми (за подібністю до сонця) і відігравав важливу роль у ритуально-магічній системі [14].

Щодо зовнішнього вигляду землі є різні погляди. У деяких місцевостях її уявляли у вигляді жовтка в яйці, землю звідусіль оточує вода подібно до того, як у яйці білок оточує жовток. Вона кругла, тому кінця-краю землі немає, а оскільки земля оточена водою, то з небом вона зовсім не сходиться. У деяких місцевостях землю являли як округлу купину, що плаває по воді. Землі, на якій ми живемо, незрівнянно менше, ніж води, зібраної на другій землі, що є основою для сього сущого, а небо становить верх нашої землі. У землі є як початок так і кінець, але ніхто до них не сягав, тому що ми живемо на самій середині землі. Десь дуже далеко, як від нас до неба, небо сходиться з водою, на якій плаває земля [3, с. 248].

Насправді версій, як виглядала земля в уяві українців маємо не один десяток, тому нашого дослідження не вистачить висвітлити їх усі. Однак варто зазначити, що в проаналізованих нами мультфільмах ми помітили тенденцію, що аніматори часто експериментують із зображенням землі та простору, в деяких із них простежуємо алюзії на давні уявлення та створення нових часопросторових відображень. Символічним одразу знаходимо і зв'язок пластилінової анімації з давніми культами землі та уявленнями про створення людини.

Культ небесних світил у давніх слов'ян, як і в багатьох інших народів, займав одне з найважливіших місць у системі поглядів, і виявлявся у поклонінні сонцеві, місяцю, зорям, а також сузір'ям, через які проходило сонце упродовж року. Із цим культом були пов'язані вірування про роль і вплив небесних світил на життя людей та зміни природи, що відбувались під впливом змін у розташуванні сонця, фаз місяця, зоряних плеяд (таких як зміна

пiр року, збiльшення чи зменшення дня i ночi). Як не дивно, але спочатку перше мiсце у цiй групi вiдводилося мiсяцю (лунарний культ, тобто вшанування мiсяця).

Вважалося, що саме вiн керує небесними водами, дощами та росами, колообiгом води, а вiдтак — впливає на врожай. Тому його вшановували спецiальними жертвними стравами — пирогами та варениками у виглядi неповного мiсяця. Олександр Знойко, вiдомий фольклорист, зазначає, що слово «пирiг» походить з доiндевропейської мови i означає «хлiб мiсяця». Пироги та вареники з начинкою дарiв поля виготовлялись на знак поклонiння мiсяцю i були обов'язковою стравою свят з нагоди першої фази мiсяця.

Пiзніше головна роль перейшла вiд мiсяця до сонця, яке вiдiграло не менш важливу роль у сiльськогосподарській роботi. Солярний культ виражався у вшануваннi божества спецiальною жертвною їжею — круглими печеними бабками (бiлими хлiбцями). Близьке до цього поняття астральний культ, тобто вшанування зiрок, сузiр'їв та небесних свiтил, згодом — загальна назва культу вшанування небесних свiтил. Зоря вважалася божеством, що передавала людям рiзні повiдомлення, зокрема у мiфах сповiщала про народження богiв i творення всесвiту. Особливого значення набувало поклонiння сузiр'ям та скупченню зiр — Чумацькому Шляховi [39].

З часом астральний цикл, що вiдповiдає рiчному цикловi, лiг в основу календарної обрядовостi та свят, пов'язаних з нею. Образи небесних тiл стали частиною поетики багатьох жанрiв усної словесностi.

Поєднання культiв вогню та небесних свiтил витворило культ свiтла чи свiтло поклонiння. Праслов'яни уявляли свiтло як iстоту, дух, що випромiнює свiтло [10].

Якщо говорити про культ предметiв, то вiн виник на основi анімiстичних вiрувань та фетишизму. Одним з предметiв поклонiння було яйце — як символ зародження та виникнення життя та смертi. Тому яйцю у народнiй творчостi вiдводиться особливе мiсце. На багатьох територiях був звичай насипати могили овальної форми у виглядi яйця та посипати їх пiском чи квітами

жовтого кольору. Пізніше цей образ знаходимо і серед обрядів, і в національному епосі. Іншими культовими предметами були окремі види каміння і речі, зроблені з них, амулети з різноманітних матеріалів — наприклад, зображення рівнораменного хреста, вписаного в коло чи із закрученими кінцями як знак сонця (ці елементи збереглися до наших днів при розписі писанок, в інших національних орнаментах, у різьбярстві, вишивці, малюнках по кераміці) [14].

Важлива роль відводилась елементам тіла людей та тварин-тотемів. Шкіра при цьому вважалась знаком безсмертя, особливим було ставлення до волосся, нігтів, зубів тощо. Тваринними предметами поклоніння були ріг, що вважався символом сили і достатку; кістки тварин, черепи, зуби, пір'я, кігті птахів тощо, а також прикраси та культові предмети, зроблені з них.

З культами землі та орача були пов'язані культи землеробських знарядь, особливо плуга, з астральним культом — поклоніння ритуальному посуду (про що свідчить його форма та орнамент). Особливості форми та розміщення посуду, знайденого в некрополях, дають підстави кваліфікувати його як «посуд-Сонце», «посуд-Місяць», «посуд-Небо», «посуд-Земля», «Посуд-Всесвіт». З часом вказані та інші предмети (дзеркала — як ототожнення з водою і такі, що відображають потойбіччя — свічки, шнурівки, ножі, сокири тощо) стали невід'ємною частиною ритуально-магічних дій та народної обрядовості [3].

З культом дерев пов'язувався культ музики та музичних інструментів, (оскільки вони виготовлялися з деревини, музика вважалась голосом духів дерев, духа лісу). Праслов'яни вірили, що вони видобувають музику так, як видобувається вогонь, а рівномірні ритмічні звуки та рухи, що їх супроводжують, відтворюють рух всесвіту, космічний порядок. Ці уявлення стали підставою виникнення культу впорядкованого, гармонізованого руху, що дало згодом мистецтво танцю [9].

Усі ці культи співіснували одночасно. Їхнє зародження було пов'язане з набуттям певних знань про навколишній світ. Важко зараз з упевненістю

стверджувати, наскільки довгим був цей період в історії розвитку праукраїнської культури. Це був перший етап її становлення, як і перший крок та передумови виникнення усної народної словесності. Згодом усі давні уявлення та вірування лягли в основу праслов'янської міфології, становлення якої стало наступним етапом у розвитку українського фольклору.

Частково ми встигли зачепити космогонічний аспект міфів, коли говорили про культ землі та уявлення наших предків про землю, проте пропонуємо ознайомитись із цим ширше.

Характерною особливістю міфології того періоду є її пантеїзм (від гр. *pan*– «все» і *teos*– «бог») – ототожнення вищих сил з навколишньою природою, та політеїзм, що полягає у поклонінні багатьом богам водночас.

Дослідженням праукраїнської теогонії як сукупності міфів про походження та родовід богів займалися ще у минулому столітті М. Костомаров, І. Нечуй-Левицький, О. Потебня та його послідовники — прихильники міфологічної школи у фольклористиці.

Усі божества давньослов'янського пантеону з'явилися на тлі існуючих культів і були пов'язані з ними. Релігію давніх племен називаємо язичництвом чи поганством (вір, *pagān* — язичницький), яке в усіх своїх проявах протиставляється християнському вченню.

Окреме місце в народній світоглядній системі посідають уявлення про походження та будову світу. На ці уявлення справили великий вплив християнські вірування. В українських колядках, як стверджує Ольга Яковлева, у поетичній формі збереглися космогонічні сюжети місцем творення світу, як правило, є море та дерево. На дно моря пірнають птахи (часто – голубоньки) і дістають золотий пісок, з якого утворюється суша. Із синього або золотого каменів утворюється небо та світила.

Окреме місце в світобудові було відведене потойбічному світові. За народними віруваннями, після смерті люди потрапляють на «той світ», який є подібним до світу живих. Розташований потойбічний світ або на небі, або при пупі Землі, але найчастіше – під землею. За уявленнями, померлі люди на тому

світі жили таким самим життям, як і живі. Інколи «той світ» називали «вирієм» або «ирієм». Також у «вирії» перебувають душі ненароджених дітей. Особливо шанували птахів, які відлітали до теплих країв, адже існувало повір'я, що від них можна отримати звістку від померлих (ластівкою), або ж вони можуть принести дитину (лелека). Під час поховальних обрядів було дуже важливо вчасно зачинити двері, ворота, щоб із двору не пішло добро. Під час пологів навпаки, відчиняли усі двері та вікна. Під час тяжких пологів, просили священника відкрити двері до церкви. Ці дії мали сприяти «розчищенню» дороги для дитини та її душі, яка йшла із Вирію на цей світ [72].

Важлива частина народного світогляду – вірування у надприродних істот, як демонічного чи напівдемонічного походження, так і в людей, які мають надприродні здібності. Увесь цей комплекс вірувань та уявлень прийнято виділяти у систему «нижчої міфології» або «народної демонології». Особливістю українських традиційних міфологічних персонажів є їхня антропоморфність. Більшість персонажів мають людську подобу або можуть її набувати. Інші ж персонажі, хоча й не походять від людини, проте є персоніфікованими образами різних явищ, наприклад хвороб (Холера, Чума, Пропасниця), днів тижня (П'ятниця, Неділя, Середа), явищ людського життя (Смерть, Душа, Злидні, Доля) тощо. Персоніфікованими образами стихій в українській міфології були, зокрема, водяник, лісовик, вихор, вітряниця (повітруля) [62].

В українців є багато вірувань про людей, які наділені різними надприродними, магічними здібностями. До таких персонажів належать різні майстри своєї справи, які в своїй праці та повсякденні зверталися до певних утаємничених знань, займалися лікуванням людей або тварин, знали молитви і замовляння від хвороб або «вроків»: знахарі, знахарки, шептухи.

До «непростих» людей також належали представники певних ремесел, які, як вважалося, володіли надприродними здібностями та, ймовірно, езотеричними знаннями: гончарі, чумаки, ковалі, теслі, пастухи, музики, мірошники, рибалки. Наприклад, вірили, що ковалі могли обдурити нечистого.

У бойківських селах побутувала легенда, за якою коваль зміг обдурити Смерть, напоїв її горілкою та запечатав у пляшку. Покровителями ковалів вважали святих Козьму та Дем'яна, а саме ремесло, за легендами, Бог та святі передали людям разом із вогнем. У багатьох «знаючих» людей (пасічника, коваля, гончара) був свій міфологічний помічник – «нечистий». На Поділлі вірили, що на пасіці є свій «хазяїн», дух, який доглядав вулики та бджіл. «Непрості» люди знали спеціальні молитви та ритуали, що були покликані захистити їхню роботу. Зокрема на Поліссі рибалки на Великдень, коли священник казав усім присутнім «Христос воскрес!», замість відповіді стиха проказували: «А у мене риба». Це мало збільшити їх прибуток. Пастухи також мали низку магічних ритуалів для збереження худоби від «нечистого» та диких звірів. Особливими в українському селі вважали «людей доріг»: музик, чумаків, старців. Такі мандрівні люди були персонажами, які поєднували «свій» безпечний та «чужий», часом ворожий, простір. Так, долаючи довгий та небезпечний шлях, чумаки постійно контактували із «нечистою» силою, лихими людьми, пошестями, зокрема з Холерою та Чумою [44].

До перехідних напівдемонічних істот в українській нижчій міфології належить постать відьми. За традиційними міфологічними переконаннями відьми завжди жили серед людей. Існували відьми «вроджені» та «навчені». Вроджені відьми вміли обертатися на різних тварин (кішку, жабу, пташу). Вважали, що відьма могла наслати посуху та вкрати зірки чи росу. Найчастіше відьом підозрювали у крадіжці молока у корів. Українці вірили, що відьми дуже тяжко вмирають. Поширеним є мотив зняття стелі в хаті відьми, щоб її душа могла відійти на той світ [44].

Архаїчними і самобутніми образами української нижчої міфології є русалки та мавки. Русалок вчені пов'язують із образом «заложних» небіжчиків, тобто людей, які померли не власною смертю, самогубців або утоплеників. В основному вважали, що русалками стають дівчата, які загинули або потонули чи нехрещені діти. Русалки є головними постатями троїцької

календарної обрядовості (на свято Трійці). Саме тому їх водночас пов'язують із культом померлих предків та культом рослинності [48].

Українці, як і багато інших народів, вірили в домашніх духів-охоронців та покровителів житла: домовиків та хованців. За народними переказами, домашні духи могли оберігати оселю, майно, доглядати худобу, не давали відьмам доїти корів, заколисували дітей. Домовик чи хованець міг також образитися та нашкодити господарям [48].

Чорта вважають складним образом української демонології, оскільки на формування образу чорта великий вплив справила пізніша християнська, переважно апокрифічна, традиція. В легендах чорт подекуди разом із Богом виступає співтворцем світу. Українці вірили, що чорт міг навіть виконувати певні завдання Бога під час творення світу. Йому також приписували створення деяких професій та предметів: ковальства, люльки, млина, возу, горілки. В народній традиції чорт мав багато імен: «юда», «біс», «диявол», «щезник», «злий», «ірод». Чорт з'являвся до людей переважно у людській подобі, як правило, в міському костюмі та капелюсі. Розпізнати його можна було за певними ознаками – кульгавістю, косоокістю. Як правило, чорт мав не людські ноги, а кінські, курячі, конячі [49].

Враховуючи усе вищесказане, на основі язичницьких та подекуди спрофанованих християнських уявлень формується давньослов'янська міфологія. Українська міфологія як сукупність народних міфів розвивалася як частина загальнослов'янської міфології. У словнику з давньоукраїнської міфології Сергія Плачинди зазначено: «Українська міфологія не зафіксована цілісно: елементи давніх міфологічних уявлень, сюжетні мотиви ритуальних дійств опосередковано збереглися у фольклорних творах (казках, легендах, обрядових піснях, баладах), часто у поетично трансформованих формах» [1].

Таким чином, міфічне мислення — це особливий вид світовідчуття, специфічне чуттєве уявлення про явища природи і життя. Воно полягає у творенні в уяві іншої реальності, ілюзорної дійсності, що будується на основі правірувань. Його основна форма — це образ, його сутність — це вербалізація

речі, руху, дії, згодом — ритуалу. Лише з часом міфи оформлюються в суцільні оповіді, які є розширеними метаформами, сакралізуються, стають священними сказаннями. Давній праслов'янський міф — це не стільки оповідь про створення світу, як сукупність поглядів, на основі яких пояснювали природні та суспільні явища, здійснювали ритуали та обряди, — тобто своєрідна система уявлень людини про Всесвіт, що проявляється як в побутовому так і сакральному.

Труднощі дослідження української міфології полягають у тому, що вона майже не зафіксована у писемній формі, а існуючі згадки про стародавні вірування надто фрагментарні. Окрім того, побутуючи усно, міфи з часом видозмінювались, підпадаючи під різноманітні впливи.

Головною ознакою давньої української міфології є те, що в ній відображена тогочасна народна свідомість. Серед найприкметніших рис міфологічної поетики чітко виділяється алегоричність — характер образотворення, в якому відбиваються давні погляди та вірування, а також численні епітети, порівняння, паралелізми, метафоричність та асоціативність як ознаки давнього мислення. Незважаючи на те, що до нашого часу не збереглись міфи у чистому вигляді, залишки міфів знаходимо в етнографічному матеріалі: обрядах та звичаях, у багатьох фольклорних жанрах — замовляннях, колядках, щедрівках, веснянках, купальських піснях та ін. Тісно пов'язаний з давньослов'янською міфологією і народний епос, зокрема легенди, перекази та бувальщини, які черпають з неї фабули, сюжети, мотиви та образи. Багато міфологічних елементів знаходимо і в казках, але вони відрізняються від міфічного світосприйняття своїм ставленням до дійсності (тобто не сприймаються як реальність). На думку Г. Булашева, у міфічному переказі всі частини тісно переплітаються, і живуть не відокремлено одна від одної. Вони взаємодіють, переходять одна в одну. Народна фантазія грає ключову роль у цій взаємодії, спонукаючи до унікальних метаморфоз. Клятви та замовляння можуть розгортатися в повноцінні легенди чи ставати рутинними елементами епічних оповідей.

Навіть прикмети, які зазвичай залишаються невимовленими, можуть служити важливим джерелом для розширення епічних витоків [50].

Ми не можемо не згадати про іншого вченого-фольклориста О. Потебню. Він вважав, що мова і міф є невід'ємними складовими національного характеру. Дослідник аналізував фольклор, легенди, приказки та інші народні твори, прагнучи з'ясувати їхню роль у формуванні світогляду українського народу. Його дослідження охоплювали різні аспекти міфології, зокрема вивчення образів, які виникали в мові та відображали культурні та психологічні особливості українців. Потебня допоміг визначити, як елементи міфології та фольклору впливали на формування національного самосприйняття та національної ідентичності. У своїх роботах він намагався розкрити глибинні зв'язки між словом і образами, які уособлювали міфологічні уявлення українського народу. Його погляди та дослідження стали фундаментом для подальших розвідок галузі фольклористики та міфології в Україні.

Варто зазначити, що українська ментальність від 10 століття формувалась під впливом ще одного важливого чинника — християнства східного зразка. Протягом кількох століть свого існування перша східнослов'янська держава послідовно дотримувалася двох основних релігійних систем — язичництва, а пізніше християнства. Перше з них сформувалося та розвивалося на автохтонній основі і у IX—X ст. досягло свого апогею. Однак у ці самі століття поступово завойовувало свої позиції й християнство, яке поширилося на Русь з Візантії. Кінцевим результатом цього процесу на східноєвропейській території наприкінці I — початку II тис. н. е. стало входження Русі в загальноєвропейський історико-культурний ландшафт. Реконструкцію та вивчення цього явища духовної культури середньовічних слов'ян можна знайти на сторінках багатьох робіт Є. В. Анічкова, А. А. Котляревського, Є. Є. Голубинського, Б. О. Рибаківа, Я. М. Щапова, М. Ю. Брайчевського та багатьох інших дослідників [35].

Старі язичницькі вірування та ідеї, сформовані за часів панування первіснообщинних відносин, вже не відповідали новим світоглядним та соціальним потребам. Після прийняття християнства в 988 році у Київській Русі розпочався процес поширення нової державної релігії серед населення. Виникло явище двовір'я, що полягало в одночасному сповіданні язичницької та християнської віри.

Релігійний синкретизм – це етап взаємовпливу, що визначив релігійне життя Київської Русі. Християнські храми часто споруджувались на місці язичницьких святинь, а християнські свята часто призначалися на місце язичницьких для культурної асиміляції. Наприклад, день пам'яті Іоанна Хрестителя призначено на свято Купала, щоб витіснити залишки проміскуїтету і традицію молодіжних оргій. Поступово народ стане вшановувати Івана, «який купав Ісуса», тобто назва свята збереже як відлуння фонетичну назву старого божества.

З утвердженням християнства велику роль починає відігравати перекладна література, як джерело нового світогляду, а значить ідей, образів, символів. За літературними зв'язками Київська Русь тяжіла до Візантії, яка була центром поєднання античних і східно-середземноморських традицій. З Константинополя в Київ незабаром після введення християнства стали надходити церковні і світські твори грецькою та іншими мовами. Давньоруські книжники підходили до перекладу творчо: церковну літературу відтворювали зі всією можливою точністю, а світські твори часто переробляли, внаслідок чого виходив, мабуть, чи не оригінальний твір. Головною темою руського літописання стала сама Руська земля, її єдність, могутність, сенс існування та історичні перспективи. В XIV-XV християнство особливо проявляє домінування в елітарній писемній культурі – апокрифічна, агіографічна, літописна, мемуарна, повістєва і паломницька проза.

Процес поширення і утвердження християнства на Русі супроводжувався формуванням нових традицій і у образотворчому мистецтві. В міру того як давньоруський іконопис набував самостійного розвитку,

традиції візантійської іконографії послаблювалися, створювалися самобутні, яскраві шедеври церковного живопису наповнені близькою духовною символікою, що впливала на переформатування космологічних уявлень народу, виштовхуючи язичницькі наративи. Першими вітчизняними живописцями були ченці Києво-Печерського монастиря Аліпій (Алімпій) і Григорій, які навчалися іконописного мистецтва у візантійських майстрів. Особливо славилися роботи Аліпія (близько 1050-1114 рр.). З його іменем окремі дослідники пов'язують ікони «Печерської Богородиці» і так званої Великої Панагії. Народна міфопоетична свідомість починає вбирати у себе через храмовий інтер'єр, зокрема, іконографію, біблійні образи та символи.

Із запровадженням християнства на Русі пісенне мистецтво стало складовою частиною богослужіння. Церковний спів прийшов на Русь із Візантії, руська християнська церква перейняла грецьку богослужбову традицію. Народ відгукнувся масовим засвоєнням літургійного співу і в добу бароко ми вже маємо широку традицію вільного творення кантів та псалмів – пісень релігійного змісту, але народної поетики, із вплетінням фольклорних та апокрифічних сюжетів, образів, естетичних деталей.

Також барокова доба народила шкільну драму, у творах якої використані мотиви та образи як християнства, так і античності. Розвиваються такі жанри як містерія, пасхальна драма, вертеп.

Вертеп, як і фольклор у цілому, створює “власну” реальність. Його дійсність – Різдво Христове. Широко інтерпретуються різдвяні сюжети: народження Христа, поклоніння волхвів, поклоніння пастухів, винищення за наказом Ірода віфлеємських немовлят, плач Рахилі, покарання Ірода. У вертепі діє фольклорний принцип: до системи потрапляє лише те, що набуває характеру семантичної, структурної і кодової організованості. У вертепі немає простого відтворення реальності, гармонія сакрального і світського характеризує вертеп як цілісність, як систему. Повною мірою стосується вертепу одна з найважливіших постійних якостей фольклору – інклюзивність, тобто включеність усієї фольклорної культури й окремих її складових в

систему життєдіяльності етносу. Найбільш очевидний і універсальний показник інклюзивності в тому, що вертеп живе природним життям у системі різдвяної святковості. Вертеп – особливий елемент побуту, тобто явище фольклорної культури, яке не лише відображає дійсність, але й саме є частиною дійсності [56].

Окрім цього, християнський символізм проникає і в декоративно-ужиткове мистецтво українців. Вишивка, створення обрядового посуду, домашній іконостас, розпис надають свідчення творчого засвоєння і поетизації біблійних символів. Найпоширенішими в українському міфопоетичному універсумі стають такі символи : голуб (Ноїв і Святого Духа), янгол (охоронець і помічник у боротьбі з демонами), ягня (жертва і сам Спаситель), павич (райський птах), змія (мудрість і спокуса), яблуко (плід з дерева пізнання добра і зла й засіб спокуси), лев (царювання і смирення сили перед пророком Даниїлом), виноград (Христос, його кров і люди-грона, хто стає на шлях любові й жертвності заради ближнього) тощо.

Таблиця 1. Зіставний аналіз структури сакрума в слов'янському язичництві та християнстві.

Аспект	Язичницька Традиція	Християнська Традиція
Онтологічний	Святість в язичницькій традиції асоціюється з природним світом. Святість може існувати як уособлення природи, що здатна впливати на життя людини. Боги – персоніфікація сил природи	Джерело – Бог-Творець, який промислом своїм опікується про створений світ і людину. В християнстві святістьдинамічна, базується на взаємодії з Богом-Отцем, Ісусом Христом, Святим Духом і святими людьми.

Праксеологічний	Язичницькі ритуали та обряди передбачають взаємодію з навколишнім світом через обрядовість та звертання до стихій та природничих циклів. Дії – жертвопринесення, магія, чаклунство, ворожіння. Насильницька зміна природнього перебігу подій волею жерця.	В християнстві це виявляється у формах молитовних взаємодій, пості як добровільній духовній та тілесній аскезій релігійних святах та обрядах, спрямованих на покаяння, благословення.
Ідеал людини	Ідеалами можуть бути амбітні герої, які захищають природу або власні цілі, мудреці, які володіють знаннями про взаємодію із світом, а також вожді та правителі, які сприяють зростанню кількісних параметрів життя племені (територію загарбують, дружин у конкурентів віднімають, демонструють дива репродуктивності і жорстокості до чужих).	Ідеал людини пов'язаний із святими, що мають у душі вектор руху до Христа, наслідують його подвиг. Риси святого – це любов до ближнього і Бога, доброчесність, аскетизм, внесок у громадське благо та взаємодію з духовним світом.

Священний простір	Охоплює природні формації, такі як ліси, гори, річки, які сприймаються як живі та заселені духами. Ритуали часто відбуваються на особливих місцях-капищах.	Це святий храм, під вівтарем у часи перших християн були поховані мощі святого, якого нагло вбито язичниками. Тобто вшановується таким чином жертва, яка не була марною.
Священний час	Визначається природними циклами, сезонами та обрядами, пов'язаними із посівами, жнивими та сонцеворотами.	Визначається словом Божим: 7-й день – це день присвячений Богу згідно 10 заповідей, пізніше, з приходом Ісуса Христа священний час – це час дива Воскресіння, тому щотижня це диво згадується у неділю і щороку – на свято Великдень. Інші сакральні моменти христоцентрично утворили календар церковних свят.
Етичний аспект	Ключова цінність – сила. Сенс життя – честь і репродуктивна активність.	Ключова цінність – любов. Сенс життя – спокутувати особистий гріх і ставати гідним Божої любові, альтруїстично покращувати світ навколо себе.

Культурна форманта – православ'я – вплинула на міфопоетику, образи з Біблії та з історії перших християн поступово транспонувалися у елітарну та протонародну свідомість.

Варто наголосити, що в сучасному світі міфологічні вірування все більше відходять на другий план, залишаючи за собою простір для символізму. В процесі культурної еволюції та глобалізації відбувається зміна у сприйнятті

та передачі міфів. Основний акцент переміщується від конкретних міфологічних розповідей до більш абстрактного та універсального символізму.

Це обумовлено кількома факторами. По-перше, розмаїття культур та релігій у сучасному суспільстві призводить до зближення та переплетення різних міфологій. Такий синтез різних елементів призводить до виникнення загальних символів, які можуть перетнутися з різними традиціями.

По-друге, інформаційний вік та швидкі технологічні зміни роблять світ більш взаємозалежним, що також впливає на сприйняття міфології. У цьому контексті, символи стають ефективними засобами комунікації, які можуть об'єднувати різні культурні групи та тлумачити загальні цінності та ідеї.

Отже, сучасний світ переживає зрушення від традиційного міфологічного мислення до використання символізму як засобу вираження глибоких ідей та універсальних концепцій. Цей перехід може відобразити потребу суспільства в узагальнених, неперсональних формах вираження, які здатні перетнутися між культурами та виражати єдність у різноманітті.

Висновки до розділу 1

В ході наукового дослідження була вивчена проблема міфопоетичного дискурсу, розглянуто як зарубіжні, так і вітчизняні підходи до вивчення міфопоетики.

Міф, поетика та міфопоетика є трьома ключовими поняттями, які тісно пов'язані між собою і мають вагомий вплив на розвиток сучасної культури. Міф – це розповідь, що відображає колективні вірування та цінності специфічної культури. Поетика – це мистецтво створення літературних творів, включаючи вираження структури та стилістичних прийомів. Міфопоетика – це вивчення та аналіз міфологічних елементів у культурі їх трансформації та вплив на світоглядну картину.

Міфопоетика виступає як ірраціональний код як традиційної, так і сучасної культури, формуючи її унікальність та глибину. Міфопоетика

впливає на формування національної ідентичності, розкривається за допомогою архетипів і кенотипів та віддзеркалює колективне підсвідоме.

У сучасній культурі міфопоетика виявляється в різноманітних проявах: в літературі, кіно, музиці, мистецтві та інших видах творчості.

У сучасних культурних дебатах міфопоетичний підхід сприятиме розкриттю підтекстів та семантичних шарів творів мистецтва. Вивчення міфопоетики розширює наше розуміння культурної спадщини та вказує на постійний процес трансформації та адаптації міфологічних сюжетів у сучасному світі.

Тож особлива увага була приділена чинникам, які вплинули на формування українського міфопоетичного універсуму. Досліджено роль язичницьких традицій та внесок християнства у створення та еволюцію міфопоетичних уявлень. Визначено, що обидва ці культурні впливи взаємодіяли, формуючи унікальний характер міфопоетичного універсуму українського народу.

РОЗДІЛ 2: МІФОПОЕТИЧНА КАРТИНА СВІТУ В УКРАЇНСЬКОМУ АНІМАЦІЙНОМУ КІНО ДОБИ НЕЗАЛЕЖНОСТІ: ЕТИКО-АКСІОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

2.1. Тематичний огляд українського сучасного анімаційного кінематографа як репрезентанта традиційної і сучасної культури

Український анімаційний кінематограф існує давно і навіть попри популярну думку, що за часів Незалежності кількість створеної мультиплікаційної продукції набагато менша, ніж було за радянську добу, це ремесло помітно розвивається, а тому потребує предметної дослідницької уваги.

Простежуючи розвиток української анімації впродовж років Незалежності, слід зазначити, що вітчизняні кінематографісти активно вивчають і запозичують західний досвід, сучасні технології та створюють яскраві, самобутні українські картини, з характерними національними рисами та автентикою. Зокрема, це і персонажі з народних казок і легенд (козаки, Котигорошко, Кожум'яка, Мавка), і сама атмосфера, і музичний супровід у анімації, висвітлюється по-новому. Нове бачення народних казок постає у сучасних анімаційних ремейках та кіноадаптаціях. Наприклад, анімаційний серіал «Пригоди Котигорошка та його друзів» (2014 р.), створений на студії «Українафільм», в основу якого покладено українську народну творчість. Казки, міфи, пісні й приказки, дещо осучаснені й подані з пародією на супергеройське кіно. Образи головних героїв також створені за допомогою автентичних легенд і переказів, утверджують непереможність українських вояків.

Котигорошко постає веселим парубком, наділеним богатирською силою, стійкістю, витривалістю та кмітливістю. Разом зі своїми друзями – Крутивусом, Вернигорою, Вернидубом і птахом Одудом, подорожують світом і весь час потрапляють у різні пригоди.

Також у 2014 році на цій же студії було створено фільм «Бабай» (реж. М. Медвідь) – перша українська повнометражна стрічка, яка вийшла у

широкий прокат в Україні. Картина перемогла на одному з перших пітчінгів у Держкіно і отримала повне фінансування від держави. Стрічка виконана у класичній техніці мальованої анімації. Це казка про дівчинку, яка шукає своїх батьків і зустрічається для цього з різними казковими персонажами: Відьмою, Вієм, Змієм Гориничем, Чортом, Котом, Бабаєм. Естетичні засоби виразності виглядають сумнівними: кислотні кольори, які використовувалися для створення героїв, мало пропрацьовано тло, надто дорослі і незрозумілі дітям жарти.

Важливо відзначити, що багато сучасних українських ігрових та анімаційних фільмів для дітей і підлітків мають патріотичну спрямованість, розповідають про історію українських земель, про визначних героїв, на яких хочеться рівнятися і наслідувати. Анімаційний серіал «Моя країна Україна»(2014 р.) – створений з цією метою. Це пластиліновий анімаційний серіал з 26 серій, за державної фінансової підтримки створений на студії «Новаторфільм» молодими режисерами та аніматорами під керівництвом Степана Ковальчука, автора знакових мультфільмів «Йшов трамвай №9», «Злидні». У кожній серії, яка триває 3–5хвилин, розповідається легенда, міф, казка чи просто смішна оповідка про певну місцевість України. Є серії про Київ, Львів, Тернопіль, Одесу, Кривий Ріг, Керченський півострів та інші місця нашої країни.

Один з головних мотивів мультфільму – розширення кругозору та формування почуття прекрасного на основі вивчення визначних міст України. Головні дійові особи – Сашко Лірник та Кіт Вуркіт – подорожують та дізнаються різні цікавинки нашої країни, від давніх-давен до сьогодення. Оповідь про життя українців супроводжується жартами, курйозними ситуаціями і може зацікавити не лише дітей, а й їх батьків.

Образ непереможних, веселих і кмітливих козаків неодноразово фігурує у анімаційних та ігрових українських картинах. Оновлена історія легендарних козаків Тура, Ока і Грая, повернулася у анімаційному серіалі «Козаки. Футбол» (реж. М. Медвідь, 2016 р.), створеному на студії «Baraban» спільно з

«1+1 медіа». У кожній серії розповідається, як козаки подорожують різними країнами і грають з місцевими мешканцями у футбол, зіштовхуються з колоритними випробуваннями на кмітливість. За основу були взяті персонажі з відомого мультсеріалу «Козаки» (1967–1995 рр.), знятого сценаристом і режисером Володимиром Дахном. Ескізи сучасних козаків малював народний художник України, Едуард Кірич, який створював і попередній мультсеріал. На жаль, гумор «нових» козаків позбавлений шарму і базується на стереотипах про інші країни, і якщо в оригіналі це було подано лаконічно, то тепер мультфільм демонструє відвертий шовінізм та посередній гумор, ставши «пластмасовою» копією робіт Володимира Дахна.

Образ козаків в ігровому і анімаційному кіно та культурі загалом є досить болючою темою, пов'язаною з так званою «шароварщиною», де образ козака або надто кумедний, або нарочито-пафосно героїчний. У час повномасштабного вторгнення тема мілітаризації культури піднімається з новою силою, коли замальовується уже в кінопродукції не просто козак, а представник ЗСУ, що виступає символом надії та захисту людей.

Не можемо не згадати про інший військовий символ нашого часу – пса Патрона, який має вже образне втілення у однойменному мультфільмі режисерки Анастасії Фалілеєвої. Головний герой розповідає молодшому глядачу про правила безпеки в незвичайних ситуаціях, таких як поводження з вибухонебезпечними речами та надання першої допомоги. Маленький, милий песик у військовій формі добре справляється із завданням та запам'ятовується, що закріплює позитивний образ в свідомості юного глядача.

З одного боку, доцільно створювати та популяризувати нові образи і символи, використання анімації як пропаганди цілком можливе, проте в більшості випадків вона поступає якості зарубіжним зразкам.

Надзвичайно важливим видається звернення до питомих українських образів, спроби інтерпретації та переосмислення нашої історії, знакових традицій. Адже таке національне вираження через мистецькі твори було вкрай складним у роки панування радянської цензури, коли за будь-яке відхилення

від ідеологічних кліше комуністичної пропаганди закривали картину, не давали дозвіл на показ або просто знищували. Тому сьогодні українські митці звертаються до табуйованих раніше тем і сучасною мовою говорять про наше минуле, наше коріння.

Анімаційна короткометражка «Кобзар 2015» (реж. Б. Шевченко, 2016 р.) за допомогою аудіовізуальних засобів демонструє новий погляд на творчість Тараса Шевченка. Це фільм-алюзія за мотивами поезії Кобзаря «За байраком байрак» з циклу «В казематі». Анімаційна картина отримала державне фінансування, і виробництво картини здійснювала кіностудія «Укранімафільм» спільно з студією «Baraban».

Також варто зупинитися на знаковому образі богатиря – Микиті Кожум'яці, який широко оспіваний в українській літературі О. Олесем, І. Кочергою, П. Тичиною та іншими відомими письменниками. Вже було знято кілька фільмів про Кожум'яку, зокрема, дві українські анімаційні картини: «Микита Кожум'яка» (реж. Н. Василенко, 1965 р.) та «Микита Кожум'яка» (реж. Манук Депоян, 2016 р.), про останню і піде мова. Це український анімаційний фільм-фентезі, створений на студії «Panama Grand Prix» з використанням 3-D технологій. Картина брала участь у відборі з висування фільму від України на ювілейну 90-ту премію «Оскар» у категорії «Найкращий фільм іноземною мовою», взяла участь у Канському кінофестивалі «Кіноринок» та отримала контракти на показ у кінотеатрах 15 країн. Також відзначена як «Найкращий анімаційний фільм» від національної кінопремії «Золота дзига» (2017).

Ще одна знакова українська 3-D картина, на якій хотілося б зупинитися, – це «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (реж. О. Маламуж, 2018 р.). Для покращення сценарію були запрошені американські та європейські сценаристи. Фільм відразу створювався для закордонного прокату і зрештою був продемонстрований у більше ніж 30 країнах, тому знімався англійською мовою і потім дублювався українською на професійному рівні. Усі герої мають свої неповторні голоси й однозначно прекрасно доповнюють образи

персонажів (були запрошені відомі українські актори, ведучі – О. Завгородній, Н. Дорофєєва, С. Притула, Ю. Горбунов, Д. Монатік, М. Єфросініна, В. Вірастюк та інші).

Проте не все вдалося авторам картини: присутній невинуватий гротеск персонажів у кадрі, випадкові невинуваті жарти псують естетичне сприймання стрічки. Також хотілося б бачити більше автентичності, наших традицій, характерних локацій, адже дія відбувається у Києві, проте саме місто не впізнається. В реаліях сьогодення значення якості цього мультфільму для українського кінематографа перевищує той факт, що в основу сюжету покладена поема Олександра Пушкіна. Зважаючи на дерусифікаційні тенденції, демонструвати цей фільм і за допомогою його змісту виховувати українських дітей є контрпродуктивно.

Ще однією повнометражною анімаційною картиною, створеною за сучасними 3-D технологіями, стала «Клара та чарівний дракон» (реж. О. Клименко, 2019 р.), знята кінокомпанією Image Pictures. Відразу привертають увагу яскравість і насиченість кольорової гами картини. Можливо, це було зроблено для зацікавлення найменших глядачів. Особливість психологічна простежується й у подачі історії – ситуації з героями часто прямолинійні й мають повчальний характер, також наявні короткі вигукі: «А», «О», «Ммм», такий виклад діалогів драматургічно виправданий лише з орієнтуванням на юного глядача.

Анімація у стрічці «Клара та чарівний дракон» має динамічні сцени, чітко промальованих персонажів та тло – з детальними і достовірними текстурами. Загалом, це новий етап розвитку української 3-D анімації, яка наближається до європейських стандартів. «Клару та чарівного дракона», так само як «Викрадену принцесу», створювали відразу англійською мовою, а потім робили український дубляж. Це відбувається через практичність створення ліпсінгу (синхронізація візуального і звукового ряду, коли персонажі говорять у кадрі) англійською мовою, для кращого продажу та розповсюдження на міжнародних ринках.

У 2017 році сталася визначна подія в історії вітчизняної анімації – Україна вперше на міжнародному анімаційному фестивалі представляла власний стенд. Цей фестиваль проходив у французькому місті Ансі і вважається одним з найпрестижніших європейських анімаційних форумів ще з 1960 року. Український стенд було організовано ГО «Українська анімаційна асоціація» за підтримки Держкіно, Міністерства культури та Міністерства закордонних справ України, а також за участі незалежних студій. Якщо раніше відбувалися представлення українських анімаційних фільмів по окремоті, то зараз маємо надію, що з появою спільного стенду наших митців та їх картини вже будуть ідентифікувати як представників саме з України, які мають унікальні, різноманітні особливості вираження, проте спільну історію, традиції, культуру. Маленькими кроками вітчизняні митці стають видимими і нашій, і світовій аудиторії, і відбувається відродження української анімаційної школи. [62]

Розглянемо окрему групу мультсеріалів, пізнавально-виховних за спрямованістю. Зокрема раніше на різних каналах виходили серії «Уроки тітоньки Сови» (2001–2014), зроблені ТО «МАСКИ». А у 2005-2007 роках на телеканалі «ТЕТ» транслювали »Пригоди кота Векрутаса» від студії «Арт-Відео», історії про кота і його помічника Око, які мандрували по визначних місцях України, озвучуючи просвітницьку інформацію. Ще на каналі «ПлюсПлюс» були помітними психологічно-навчальні випуски серіалу «Корисні підказки» (2014) режисера Сергія Гаврилова.

Для зовсім маленьких українців є чотири сезони мультфільму «Ескімоски» (2012—2016) Олексія Шапарєва і Євгена Єрмака, а також два 3D-мультсеріали Сергія Горобця, популярні у світі, «Буба» (2014—2022) і «Раттік міні»(2018—2022). Втім, наприклад, «Буба» оповідає про дивного німого домовика і його друзів і міститься на ресусі «Нетфлікс», але ніде не маркується як український проєкт.

Однак значним проривом української анімації став вихід у світ повнометражного фільму «Мавка. Лісова пісня» режисерів Олександри Рубан

та Олега Маламужа. Прокат розпочато у 2023 року і після 8 років очікування, український глядач отримав яскравий продукт з національним колоритом та чудернацькими персонажами. Про кіновиробництво та рекламну компанію «Мавки» можна писати окреме дослідження, бо жоден з вітчизняних мультфільмів не мав такої популярності, ще до самого виходу картини, а про масштаби бренду.

«Промо-компанія «Мавки» тривала протягом всього часу її створення – і на виході ми отримали достойний результат, місцями набагато кращий за результати великих менеджерських анімаційних релізів. Це не суто локальна історія, без шараварщини, заїжджених фактів, і створювалася вона початково одразу як на український ринок, так і на міжнародну аудиторію. І традиційно українські елементи в ній подані зі смаком» [15], – саме так прокоментувала в одному з інтерв'ю Надія Коротушка, директорка кінотеатральної дистрибуції Film.ua.

На світовому рівні мультфільм теж відзначився, вийшовши 2 березня 2023 року в прокат одночасно з країнами Північної Африки та Близького Сходу. Загалом «Мавку» продали на понад 20 територій, серед яких США, Канада, Франція, Італія, Іспанія, Португалія, Польща, Румунія, Хорватія, Естонія, Латвія, Литва, Албанія, Боснія та Герцеговина, Македонія, Сербія, Словенія, Чехія, Болгарія, Угорщина, Норвегія, Данія, Ісландія, Швеція, Фінляндія, Греція, Монголія [3].

Простежуючи розвиток української анімаційної школи, слід зазначити, що з'явилися приватні студії, які займаються виробництвом та розповсюдженням анімаційних проєктів. Зокрема, це «Червоний собака» (з 2005), «Panama Grand Prix» (з 2011), Animagrad (з 2012), «Baraban» (з 2013), «Новаторфільм» (з 2006), Hanzhonkov Film (з 2009), Karandash (з 2016), «Chernov Animation» (з 2018) та інші. На цих студіях було випущено багато нових анімаційних фільмів, деякі з яких розглянуто вище.

На превеликий жаль, державну кіностудію «Українська кіностудія анімаційних фільмів» («Укранімафільм», 1959–2019 рр.) було реорганізовано

і приєднано до «Довженко-Центру» (за існування якого зараз точиться боротьба). Студія має довгу історію, на ній працювали відомі українські мультиплікатори й було випущено знакові мультфільми, тому втрата її означає певний регресивний момент.

Варто зазначити, що у співпраці із західними аніматорами та орієнтиром на стандарти їх кіновиробництва український анімаційний кінематограф часто жертвує своїм колоритом або піддається спокусі використовувати існуючі шаблони, наприклад студії Дісней. Причини такої стратегії досить очевидні – відсутність достатнього фінансування, страх ризику й експериментів, недосвідченість аніматорів, через відсутність належної освітньої бази та бажання наздогнати найуспішніші анімаційні школи. Попри вище сказані причини фіксуємо домінування зарубіжного досвіду та традицій в анімаційному українському кіно, порівняно з українським колоритом та новаторством.

Історія анімаційних фільмів встигла напрацювати певні естетичні ідеали та зовнішні стандарти в створенні анімованих персонажів. Так у праці «Мальована анімація» Престон Блер описав основні психологічні правила, які впливають на візуальність героїв. При створенні «милого персонажу» керуються дитячими основними пропорціями з виразом сором'язливості та скромності: 1) голова з високим чолом, велика в порівнянні з тілом. 2) очі на голові розташовано низько, зазвичай вони великі. 3) тулуб грушоподібний і видовжений, тощо. Дивакуватий тип персонажа має: 1) худу шию. 2) видовжену голову. 3) перебільшені риси. 4) маленькі худі ноги, тощо [18].

Варто відзначити, що в українському анімаційному кіно є цікаві короткометражні роботи з новаторством і в сторітейлінгу, і візуальній частині: «Віктор Робот», «Дівчинка з риб'ячим хвостом», «Червона жаба», «П'єса трьох акторів», вже згаданий «Йшов трамвай №9» та інші.

Короткометражні мультфільми – найекспериментальніша і найчисельніша категорія стрічок, не завжди адресована для дитячої аудиторії. Україна має декілька визначних митців, відомих далеко за межами

Батьківщини, тому перерахувати всіх навряд чи можливо. Лише поодинокі радянські мультиплікатори продовжили працювати в незалежній Україні, а більшість з різних причин не змогла знайти собі гідного місця після 1991 року. Як, наприклад, Давид Черкаський, уславлений режисер «Пригод капітана Врунгеля» й «Острову скарбів», який в багатьох інтерв'ю 2000-х звірявся, що не знає, про що тепер знімати мультфільми.

Один з таких винятків — Євген Сивокінь, який працює з 1960-х і у своїй майстерні в Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого навчив ціле нове покоління режисерів анімаційного кіно. З його нових творів особливо вирізняється «Засипле сніг дороги...» (2005), що здобув безліч призів на різних фестивалях («Крок», «Анімадрид», «Золотий витязь», «Кінолев», а також на фестивалях у Загребі, Клермон-Ферані та Дєрвію). Фільм знятий із застосуванням техніки піску. Це меланхолійна історія про життєвий шлях людини, поєднана із мріями та снами, що свідчить про поєднання символізму і сюрреалізму у стилістиці. Також режисер був сценаристом в ляльковій «П'єсі для трьох акторів» (2004) Олександра Шмигуна, що здобула нагороди на фестивалях в Болгарії, Словаччині й Іспанії [4].

Велику роль у становленні цього формату відіграв і Міжнародний фестиваль мультиплікаційних фільмів «Крок» (із 2015-го — «КРОК у рідній гавані»), який із різною періодичністю відбувався з 1989 до 2014 року і часто — на теплоході, що плыв з Києва до Одеси. Цікаво, що єдиним українцем, який на ньому здобув «Гран-прі», був Степан Коваль (учень Євгена Сивоконя) — у 2002 році зі своїм «Йшов трамвай дев'ятий номер». Саме Коваль є нашим найтитлованишим мультиплікатором, бо за вищезазначену короткометражку, серед інших нагород, виборов престижного «Срібного ведмедя» на Берлінському кінофестивалі (2003). Він працює переважно в техніці пластилінової анімації, і його гротескно-реалістичний «Йшов трамвай...», де в громадському транспорті зібрано всю Україну в мініатюрі, став водночас і

продовженням радянських традицій цього різновиду анімації (Олександр Татарський і Гаррі Бардін), і їх переосмисленням.

Якщо згадати всіх визначних українських мультиплікаторів, які знімають короткометражки, то вийде чималий список, тому скажемо лише про найзнаковіших. Зокрема, мультфільми Анатолія Лавренішина, ще одного учня Сивоконя. Для аналізу цікава, насамперед його контрастна «Крамниця співочих пташок» (2013), де в химерному світі люди та птахи помінялися тілами й ролями. Спеціалісти визначають творчі пошуки Олександра Бубнова, насамперед у його «Клініці» (1993) про страх лікарів, відзначеної на багатьох міжнародних фестивалях. У техніці лялькової анімації плідно працював Олег Педан, створивши такі маленькі шедеври, як «Світла особистість» (2001), «Лахмітко» (2016) і «Цирк на дроті» (2019). Серед важливих короткометражок називають трихвилинну «76-49» (2014) Юлії Проскуріної, який вона виконала в техніці малювання пальцями на склі, зобразивши трагічне падіння літака ЗСУ ІЛ-76, яке сталося 14 червня 2014 року.

Є ще один сегмент, який порівняно мало відомий в Україні, але якраз тому він має найбільший потенціал — це умовні мультсеріали 16+. Зокрема, «Наша файта», яка, як стверджують її автори, є «першим закарпатським мультсеріалом. Уже і назва натякає на певну регіональну специфіку, бо «файта» русинською — «коло друзів». Ідейні натхненники — Михайло Карпенко та Павло Мандзич, а головний режисер-аніматор — Ервін-Олександр Німець. У серіалі, що з'являється на ютубі з 2013 року, головний герой Серій мандрує зі своїм балакучим котом Мікі у пошуках загадкового пана Мирослава Ракатоша, але найголовніше не сюжет, а колоритна говірка і різноманітні закарпатські типажі. Уже в першій серії наголошено на певному прикордонному статусі цього краю, де громадянкою Угорщини може легко стати навіть коза. У цьому казково-абсурдному помежів'ї можливо все: вулкан з бограчу, паприкаш-барон, шлюб із бринзою, місцевий «Титанік» із назвою «Хустяник» тощо. Поки, на жаль, є лише 5 серій «Нашої файти» (найновіший

спецвипуск був у 2019-му), але такі сміливі проєкти мають великий потенціал для розвитку сучасного українського кінематографа на Інтернет майданчиках.

На каналі «НЛО TV» у 2019 році почали показувати анімаційний комедійний телесеріал «Чортовийки», із суттєво застарілою технікою анімації, про однойменне містечко, де троє підлітків Данко, Шпиндик і Левко, нудьгуючи, шукають собі розваги, а коли знаходять – не знають, як їх здихатися.

У 2019–2020 роках на тому ж телеканалі вийшло два сезони «Небезпечної зони» режисера Євгенія Кіракосяна, анімаційного серіалу про сім'ю Карпенків, яка єдина пережила екологічно-радіаційну катастрофу, тоді як тварини в їхньому містечку Крилів зазнали мутацій і стали подібні на людей. Їхнє містечко ізолювали і тепер Карпенки намагаються пристосуватися до нових обставин, силкуючись лишатися самими собою: ходити на роботу чи в школу.

Найбільше все це схоже на «Сімпсонів» і «Сім'янина» (в останньому в родині живе говіркий собака, а в «Небезпечній зоні» — така ж черепаха), втім, автори ідеї Степан Олійник і Артур Губка додали комічних українських явищ і імен та присмачили це все жартами різного ступеня непристойності. У підсумку маємо таку собі постмодерністську гру із альтернативним Чорнобилем та нашими одвічними побутовими і життєвими негараздами.

Із найновіших анімаційних серіалів обов'язково варто відзначити «Університет Чупарського» (2022–2023), у якого на тепер три серії на ютубі. Він виник як проєкт однієї людини — Миколи Семенюка, який робить анімацію, і спочатку сам писав сценарій, але з другої серії його співавтором став Михайло Карпань. Звукорежисер та інженер монтажу Семенюк зізнавався в одному із інтерв'ю, що задумав серіал ще коли вчився у вищому навчальному закладі, «але через брак досвіду в анімації зробити повну серію не міг, тому робив короткі анімовані скетчі», надихаючись «Футурамою», «Друзями», «Південний парком» та «Ріком і Морті» [59].

Сюжет мультсеріалу — це пригоди двох студентів Остапа і Андрія, які навчаються в чудернацькому «Технічному університеті Чупарського» і постійно потрапляють в халепу, здебільшого пов'язану із дивними викладачами вишу. Готуйтеся побачити і російських шпигунів, і декана-качка, і велетенську бджолу, і зомбі, і віртуальний футбол, і телепортацію. Дійсно, за стилем і гумором це найбільше схоже на «Ріка і Морті» (ще й озвучують ті самі актори, які роблять український дубляж американського мультсеріалу), але з упізнаваними реаліями і соковитими українським фразами.

Українські анімаційні серіали доби Незалежності поступово і самі приходять до того, що стають незалежними: від великих телеканалів, які диктують свої правила і ставлять обмеження. Звісно, свобода від телевізійного ефіру — це ще й позбавлення стабільного матеріального забезпечення, втім, самостійність завжди мала свою ціну. Ютуб для українських аніматорів став тим простором свободи, де можна реалізувати будь-які візуально-сценарні експерименти, не відчуваючи тісних телевізійних рамок, і водночас є тим рекламним майданчиком, де можна вигідно представити свою творчість, щоб у підсумку продати свій проєкт для телеканалів чи інших онлайн-платформ. Анімаційне кіно розраховане на дорослу аудиторію у нас ще поки дуже залежне від західних зразків, копіюючи цілі системи образів і сюжетні арки, але це, така собі «хвороба зростання» — поки що ця ніша мало заповнена, але із появою серйозної конкуренції вже треба буде робити оригінальніший продукт, змагаючись за глядачів, і от тоді вже кількість перейде у якість.

У дитячій же анімації варіантів нині значно більше, як і свіжих ідей, а тому маленьким українцями в цьому плані більше щастить, аніж, скажімо, підліткам (10+), для яких поки є обмаль мультиплікаційних серіалів. Можливо, в цьому якраз і полягає проблема того, що вони наповнюють своє дозвілля російськомовним (часто не лише за формою, а і за змістом) відеопродуктом. Втім, якщо матимемо не тільки точкову грантову допомогу, а і повноцінне державне сприяння, то невдовзі з'явиться багато якісної анімації, бо відповідних спеціалістів у нас не бракує. На додачу до ентузіазму окремих

митців обов'язково мають бути потужні урядові програми підтримки цієї індустрії.

2.2. Міфопоетичні варіації в анімаційних екранізаціях фольклорних та літературних першоджерел

Екранізація літературних творів – це процес адаптації книги, роману, оповідання або будь-якого іншого літературного твору для втілення його у візуальний формат на екрані (у вигляді фільму чи телесеріалу). Цей процес включає в себе ряд технік та креативних рішень, які дозволяють перетворити текстовий матеріал у відповідний візуальний продукт.

На етапі започаткування кінематографа перші режисери кіно намагалися не лише відтворити на екрані документальні кадри, але й візуалізувати певний літературний твір. Найчастіше обиралися класичні романи або літературні обробки казок.

Одразу варто згадати про універсальний досвід французького режисера Жоржа Мельєса, якого вважають засновником фантастичного кінематографа, в доробку якого екранізації «Попелюшки» братів Грім, «Гамлета» Вільяма Шекспіра, «Робінзона Крузо» Данієля Дефо та ін., чого тільки варта його найвідоміша кінострічка «Мандрівка на Місяць» – натхненна сюжетами роману Жуль Верна, що стала вершиною його майстерності постановки. А все завдяки тому, що в 1896 році він знайшов спосіб створення перших спецефектів, заснованих на стоп-кадрі, покадровій зйомці, подвійній та багатократній експозиції, пришвидшеній та уповільненій протяжності плівки, каширування та інших засобів.

За час існування кіно змінювалися не лише ідеї, проблематика та форми зйомок, стилістика авторських сценаріїв, але й підхід до екранізації, втілення на екрані романів, оповідань, п'єс, а іноді й віршів. Дедалі більше режисерів прагнули привнести у відомий твір власні ідеї, подивитись на нього під незвичним кутом зору, значно змінюючи літературну основу.

Натомість практики й теоретики кінематографа почали дедалі частіше проголошувати кіно новою формою мистецтва, а не просто технічною розвагою. Та й глядач дав зрозуміти виробникам фільмів, що упізнавана екранізація відомих літературних творів є престижною і має попит серед аудиторії. Історія екранізацій роману класика польської літератури Генріка Сенкевича «Камо грядеши?» є своєрідним дзеркалом історії кіно, особливо стрічка 1901 року – німий короткометражний фільм Фернана Зеккі, поставлений ним спільно з Люсьєном Нонге, тривалістю одна хвилина. Екранний час, безумовно, не може повністю вмістити всі сюжетні деталі об'ємного роману. Тому ця робота демонструє основи сучасних принципів екранізацій – де кожен кадр має нести повідомлення, вклавши його в кінознаки, які формуються з використанням освітлення, ракурсом кінокамери, композиції, мізансценування, гри акторів та драматургії. Звісно, що з появою кольорового та звукового кіно враховується і палітра кадрів та сценарна робота.

У своїй праці «Історія теорій кіно» Гвідо Аристарко цитує італійського мистецтвознавця Карла Людовіка Рагг'янті, який уважав, що кінематограф від інших мистецтв (а саме живопису) вирізняє лише техніка: «... скільки не дивись, скільки не аналізуй, скільки не філософуй, неможливо встановити між цими двома формами художнього вираження жодної іншої різниці, окрім як, найбільше, різниця у «техніці»: процес творчості один і той самий, однакові за своєю природою загальновідомі засоби (зображальні чи зорові), за допомогою яких набуває «форми» певний настрій, особливе бачення довколишнього світу. Розбіжності містяться в техніці, тобто в матеріальних засобах, що їх використовує художник, аби представити, виразити чи зробити зримими певний комплекс почуттів» [16].

Цікаве твердження, бо в анімаційному кіно ми якраз таки бачимо принцип синтезу живописного та кінематографічного мистецтв, що дозволяє втілити авторам нові концепти та ідеї.

З другої половини ХХ ст. починається розквіт теорії екранізації. З'являється низка монографій на тему екранної адаптації літературних творів. Дослідники аналізують не лише окремі напрями, але й загальнотеоретичні аспекти. Однією із перших монографій у царині екранізації вважається книга Джорджа Блюстоуна «З роману у фільм» 1985 року [16].

Сучасні дослідники літературних творів наголошують на кількох принципових аспектах. Один з найголовніших залучення літературного твору до екранізації ширшого культурологічного контексту і перетворення одного матеріалу в інший, зі збереженням головних структурних елементів. Англomовна література, що використовує для означення терміна екранізація поняття *adaptation*– адаптація. І розглядає адаптацію в ширшому контексті. Адже «адаптація» навіть українською мовою – термін більш місткий, аніж «екранізація». Оскільки «екранізація» містить у собі корінь «екран», а отже, передбачає перетворення певного твору, і не обов'язково літературного, у вид екранного мистецтва. Бо екранізувати можна і оперу, і балет, і твори образотворчого мистецтва, і навіть той чи інший симфонічний твір. Первісне значення терміну «адаптація» – пристосування до нових умовою Тут - літературного твору до його екранного існування [1].

Ключові етапи адаптації літературних творів містять:

1. Адаптація сценарію: Вибір та адаптація ключових сценарійних елементів літературного твору для створення фільмів або серіалів.
2. Кастинг акторів: Відбір та найм акторів, які найкраще відповідають образам персонажів з літературного оригіналу.
3. Режисерські рішення: Використання творчих і режисерських прийомів для передачі настрою, теми та стилю оригінального твору.
4. Сценічне виробництво: Створення декорацій, костюмів, макіяжу та інших елементів для відтворення світу твору.
5. Зйомка та монтаж: Відзняття та обробка відео матеріалу з метою створення збалансованого та змістовного продукту.

6. Звуковий дизайн та музикальний супровід: Створення аудіального середовища за допомогою звукових ефектів та музики.
7. Маркетинг та реліз: Популяризація та реклама фільму чи серіалу перед його релізом.

Усі ці етапи спільно працюють для того, щоб ефективно перенести літературний твір на екран і зберегти його сутність, враження та повідомлення для аудиторії.

Екранізація літературних творів в художньому кіно – це складний процес, оскільки відображення письмового тексту у візуальному форматі потребує творчості, вірного розуміння та ефективного перекладу концепцій і образів. Ось деякі особливості екранізації літературних творів у художньому кіно:

- 1) адаптація сценарію (вірність оригіналу та потреби аудиторії, адже важливо зберегти основні елементи сюжету, персонажів та тем, але також враховувати очікування аудиторії та особливості кіноформату; відсутність внутрішнього монологу: У літературі внутрішні монологи персонажів можуть бути важливим засобом розкриття характерів, однак у фільмі їх можна замінити діяльністю, вчинками та виразом обличчя).
- 2) кастинг та акторська гра (Акторський склад повинен відтворювати образи з оригінального твору та передавати їхню сутність, Інтерпретація персонажів: Деякі аспекти персонажів можуть змінюватися або розвиватися для створення більш динамічного кінообразу).
- 3) режисерські рішення: (Режисер повинен обирати стиль, який відповідає темі та настрою оригінального твору, Наративні зміни: Деякі зміни у сюжеті можуть бути необхідними для адаптації кіноформату або для створення більш динамічної структури.
- 4) сценічне виробництво: (Вірність візуальним елементам: Декорації, костюми та прикраси повинні відтворювати світ, описаний у

літературному творі. Створення атмосфери: Важливо передати атмосферу та настрій твору через візуальні засоби).

- 5) монтаж та кінематографія (Хронологічні зміни: Використання монтажу для підвищення напруги чи розкриття сюжету може призводити до відмінних від літературного оригіналу ефектів.
- 6) вибір ракурсів та камерних рухів: Камерні рішення можуть впливати на сприйняття глядача та поглиблювати візуальні аспекти твору.

Ці елементи разом сприяють успішній екранізації, яка враховує художній та технічний аспекти оригінального твору, але водночас адаптує їх для кіноформату та задовольняє очікування аудиторії.

Анімаційне кіно ж дає більше можливостей для переосмислення та адаптації літературного та фольклорного матеріалу, так як використовує різноманітні техніки для створення кінематографічного часопростору та передачі відчуття руху. Ось деякі з найпоширеніших технік згідно думки режисерів Сергія Мельниченко та Ярослави Руденко-Шведової:

1. Традиційна анімація (2D):

- 1) Кадр за кадром (Hand-drawn): Аніматори малюють кожен кадр вручну.
- 2) Цифрова традиційна анімація: Використання графічних планшетів та програм для створення традиційної анімації.

2. 3D-анімація:

- 1) Комп'ютерна графіка (CGI): Використання комп'ютерної графіки для створення тривимірних об'єктів та сцен.
- 2) Моделювання: Використання 3D-моделей, які можуть бути анімовані та рухатися у віртуальному просторі.

3. Стоп-моція:

- 1) Фізичні моделі: Використання реальних об'єктів, які рухаються кадр за кадром для створення враження руху (пластилінові персонажі та об'єкти).
- 2) Клейова анімація: Використання клейових об'єктів для анімації.

4. Кут-аут анімація:

- 1) Використання вирізаних об'єктів: Зображення рухомих частин об'єктів, вирізаних з різних матеріалів.
5. Рухомі ляльки :
 - 1) Використання ляльок: Створення рухомих ляльок, які керуються фізично чи за допомогою технічних пристроїв.
6. Сполучені техніки:
 - 1) Комбінування 2D та 3D: Використання обидвох технік для досягнення певного візуального ефекту.
 - 2) Використання реального відео: Анімація поверхні кадрів, взятих з реального відео.
7. Анімація, що створюється за допомогою малювання по склу піском, чи фарбою [1].

Ці техніки можуть застосовуватися як окремо, так і в поєднанні з іншими для досягнення конкретних ефектів та створення унікального стилю анімаційного фільму, що дозволяє експериментувати авторам для досягнення поставлених цілей.

Українське анімаційне кіно, яке виникає на перетині традиційної національної культурної спадщини та сучасних кінематографічних технологій, є унікальною цариною дослідження для культурологів. Зокрема, анімаційні твори, засновані на фольклорному першоджерелі та сюжетах, створених письменниками, відіграють значну роль у формуванні та збереженні культурної ідентичності. Аналіз такого анімаційного кіно відкриває широкий спектр аспектів, які варто розглядати в контексті впливу національної спадщини на сучасний культурний ландшафт.

При використанні сюжетів відомих письменників, художники-мультиплікатори та режисери вкладають у віртуальну реальність частину української міфології та етнічної спадщини, переосмислюючи її та інтерпретуючи з врахуванням сучасних реалій. Технологічні можливості сучасної анімації надають способи втілити міфопоетичний світ з великою деталізацією та емоційною виразністю, роблячи його доступним та

привабливим для аудиторії всіх вікових категорій. Режисери та мультиплікатори мають інструменти та техніки для експерименту з простором та формами. Незважаючи на солідний вік анімаційної індустрії в Україні, все ж мультиплікація продовжує пошук своєї ніші світовому анімаційному кінематографі.

Аналіз української анімації, що базується на фольклорному першоджерелі та сюжетах відомих письменників, дозволяє дослідити етичні та аксіологічні аспекти, а також вплив цього жанру на формування культурної ідентичності та цінностей.

Анімаційні кінематографічні твори можуть виступати як платформа для підтримки мови, традицій та цінностей, що важливо для збереження національного культурного спадщини в глобалізованому світі. Окрім цього, якісний продукт українського анімаційного кіно може дати альтернативу та мотивувати потенційного споживача поширювати закладені в картини наративи та традиції.

Проаналізуємо стрічки, які є репрезентантами кіновиробництва української незалежності у жанрі екранізація.

У 1960-70-х відбувся справжній сплеск кінематографічного фольклоризму в Україні. Відбувалося це в контексті зростання інтересу до народної традиції в українському культурному полі завдяки демократичним тенденціям, номінованим як «шестидесятництво». Ціла низка майстрів кіно, в тому числі анімаційного, зробили свій внесок. Нас цікавлять роботи Алли Грачової, що вражають різноманітністю та яскраво демонструють особливості кіно адаптації народного матеріалу. В межах дослідження приділимо увагу циклу «Українська» трилогія, створеного на початку незалежності України: «Івасик-Телесик» (1990), «Котик і півник» (1991) і «Кривенька качечка» (1992).

Перші дві казки авторка дещо трансформувала відповідно до модерних цінностей, себто прибрала звідти особливо жорстокі етичні колізії. У фольклорному «Івасику» герой рятується з печі, вмовивши сісти замість себе

зміючку Оленку; цією печенею і ласує її мати з гостями, про що не без зловтіхи з дерева сповіщає хлопчик (і, до речі, цим себе викриває). У деяких варіантах гине і змія: на неї падає перегризене дерево. У мультфільмі зміючка Оленка, потрапивши до печі, лише опікається і негайно з неї вистрибує; падаюче дерево прищемляє хвоста Зміївні, та вона лишається живою. У «Котику і півнику» доповнено фінал. Повернувшись додому, Півник питає в друга, чому лисяча родина хотіла його з'їсти. «Голодні вони!» – відповідає той, і вночі крадькома несе до лисячої хатинки лантух з продуктами. Можемо прослідкувати, як авторка намагається прищепити цінності прощення та милосердя, притаманні християнській етиці.

Анімація на матеріалі народної творчості часто відзначається пошуками синтезу різних мистецтв: так, скажімо, народні казки гарно екранізувати, застосовуючи прийоми народного живопису. Цим шляхом пішла і Алла Грачова, наситивши художній простір своєї «трилогії» відповідними художніми мотивами. Наприклад, «Котик і півник» щедро оздоблено рослинністю в стилі петриківського розпису («автентичність» зображуваного простору підтримує і спів героїв у народному стилі); в «Івасику-Телесику» використано менш явні традиційні зображальні мотиви, і вже зовсім умовними вони є в «Качечці». Цікаво, як змінюється колорит в роботах: від підкреслено радісних яскравих барв у «Івасику» до також яскравої, але менш багатой кольорової гами в «Котику», і нарешті до стриманих барв «Качечки» (що, втім, єдина з трилогії має сумний фінал). Художником-постановником усіх трьох робіт (як, і до речі, цілої низки інших проектів Грачової) виступив Микола Чурилов.

Ще одним якісним представником екранізації народної казки є мультфільм «Коза дереза» 1994 реж. І. Смирнової. Українська народна казка, що має безліч кіноадаптацій, однак нас зацікавила саме ця, яка була випущена одна із перших в добу незалежної України. Мультфільм виконаний в стилі малювання на склі олійними фарбами, що починається з Петриківського розпису та попри кадрову демонстрацію – не втрачає свою динаміку протягом

8 хвилин, демонструючи нам перетікання одних персонажів в інших. Така передача через живопис дійсності дозволяє мозку глядача бути постійно в процесі сприйняття того, що відбувається, хоч, варто зазначити доволі незвична техніка для сучасного сприйняття, особливо, коли вже на ринку анімації домінує 3D.

Що цікаво, коза має тут ім'я – Євдокія, і майже до кінця із фабульної сторони історія притримується фольклорного оригіналу, проте кінець маємо позитивний – коза розкаюється та отримує прощення від родини, тобто перед глядачем, який вміє визнавати помилки.

Варто зазначити, що образи діда та бабусі подаються нетипово для українського селянина, більше зовнішній вигляд схожий на людей доби СРСР орієнтовно 50–60-х рр. – це навіює відчуття, що ми дивимось не український мультимедіа незалежної України, а радянський. Цікавою особливістю є експеримент з подачею музичних вставок в різних стилях, чим урізноманітнює рецепторно повторення, притаманні казці.

Розглянемо доробок режисера Олега Коваленка, який зняв мультфільм «Таємний посол» 2000 рік. Це короткометражна стрічка задумана як серіал, однак наявна лише пілотна серія. Мультфільм заснований на книгах українського письменника-історика Володимира Малика, оповідає про молодого козака Арсена Звенигору. Це типова історія про козаків, репрезентант патріотично-шароварної культури, хоча на час 2000 року причини такої подачі обумовлені пошуком образів для самоідентифікації та висвітлення героїчного минулого, малювання образу лицаря та пошук національних героїв. Тому висвітлюється архетип козака, розкриваються принципи лицарської честі, демонструється вдача та світосприйняття: цінність гумору, змагальність, зв'язок поколінь у виховних ситуаціях.

Ще один персонаж, вартий уваги – колишній козак, а тепер сліпий кобзар, що прийшов зі звісткою до кошового. Образ, схоже, натхненний Шевченківськими картинами та закріпленим вже поетичним символом сліпого мандрівника. Автори знайомлять глядача з центральними персонажами через

сцену змагань між старим та молодим козаком. Юний Арсен виграє у старого козака в боротьбі на шаблях, якого не міг ніхто перемогти із війська до цього. Вбачаємо тут запозичене кліше – момент, що перегукується з «Мері Сью», себто витонченого без вад героїчного героя.

Візуальна частина та діалоги працюють на пропаганду образу козака, закріплюючи елементи міфу про запорожців, що було у роботах В. Дахна. Але якщо у класика мультиплікаційного кіно це має сатиричний характер, то автори «Таємного посла» пропонують відвертий пафос. До того ж, анімація та герої схожі на анімацію реклами горішків «Козацька слава», що викликає у реципієнта не асоціацію з першоджерелом, а з рекламною продукцією.

В сюжеті також фігурує образ кошового отамана Івана Сірка. Це – славнозвісний полководець, якому приписували вміння характерника, його іменем та час від часу вовчою зовнішністю лякали турецьких дітей. Однак, в мультфільмі зображають цю постать як просто привабливого лідера, спокійного та розсудливого, з добрим обличчям, формуючі у глядача образ приємного правителя. Короткий метр нам не у змозі його глибше розкрити, чи продемонструвати особливі риси.

Поляків у цій стрічці показано карикатурно як зло. Наприклад, до Січі приїздить польський посол – хитрий пройдисвіт, схожий поведінкою більше на чорта. Підслуховує, підозрює, на нього частково переноситься комічна функція. Вбачаємо у ньому архетип трикстера, який би в майбутніх серіях заважав головному герою в досягненні цілей.

Стрічка «Червона жаба» 2008 року режисерки Марії Ведмідь також адаптована з літературного першоджерела, а саме – за казкою Сергія та Марії Дяченків. Мультфільм починається з демонстрації глядачу болота та знайомства з головним героєм – Червоною жабою, яка одразу своїм кольором відрізняється від всього навколишнього середовища. Сюжетний прийом – це інтерпретація образу і приватної історії «білої ворони».

Примітним є антопоморфізм жаб, вони в болоті проявляють притаманні людям звички: залицання, танці, ходіння на двох лапах, тощо. Відповідно, що

всі інші жаби дивуються з червоної. Глядач відчує алюзію на казку Андерсена «Гидке каченя». Полікультурність як прийом теж притаманна авторам: лелеки зображені як німці, подекуди французи, можливо реалізується стереотип про «любителів жаб».

Червоний жаб займається пошуком свого місця у світі, перебуваючи в екзистенційній тузі. Процес помирання та духовного переродження героя не закінчується розумінням, що світ не справедливий, що таким як він, важко в цьому світі. Персонаж долає страх і виходить із зони комфорту. В голові героя майнула картина «Свобода, що веде народ» французького художника Ежена Делакруа. Полотно присвячене липневій революції 1830 р., яка повалила уряд короля Карла X. Жінка (в мультфільмі замість неї кадр з головним героєм) зображена в центрі картини, має втілювати Свободу, яка веде за собою людей через тіла загиблих. Вона також тримає прапор-трикоleur – символ Французької революції в одній руці і рушницю в іншій. Червоний вирішує пожертвувати собою, щоб знайти спокій. У перипетіях з ворогом – лелекою, герой виходить переможцем, що дає можливість інтерпретувати цей образ як символ порятунку свого народу.

Наступний цікавий матеріал – мультсеріал «Дивосвіт» , 2021, до якої приклала руку режисерка Марія Медвідь. Мультсеріал «Дивосвіт» створений за мотивами художніх образів Марії Примаченко і має на меті популяризувати творчу спадщину видатної української художниці серед дітей. Відомі образи – чудернацькі звірі, казкові птахи, дивні лісові створіння – оживають у мультсеріалі й розкривають багатий та неповторний світ Марії Примаченко. Творці прагнули відтворити не тільки її авторський візуальний стиль, а й емоційну атмосферу творів — анімація передає веселий настрій глядачам, який відчувається і в більшості картин Примаченко. Деякі герої “Дивосвіту” майже повністю повторюють свій оригінальний художній образ з картин, але є й такі, що зазнали певних змін. Для повного розкриття сюжету були створені і нові персонажі. Мультиплікатори змальовують чудернацький світ з

елементами антропоморфності (живуть у хатках, мають речі, фото, ліжка, тощо).

Відбувається знайомство з дійовими особами поступово, головний герой – це добрий наївний лев, образ якого створили ніби за подобою Сімби із мультфільму «Король лев», лисиця та змія одразу позиціонують себе як антигерої. Сюжет у фільмі лінійний: мають відбутися вибори царя звірів, а лисиця хоче висунути свого кандидата. Це алюзія на політичні закулісні ігри, розкриття теми маніпуляцій та не доброчесності адаптованою мовою для юного глядача. Виховний наратив фільму – пам'ятати, що варто не забувати друзів та близьких, бо саме вони залишаться біля тебе, коли тебе всі покинуть.

Фільм містить і алюзію на притчу про лева і мишу, що допомагає авторам висвітлити етико-аксіологічний аспект всього мультфільму – прощення та цінування ближніх.

Окрім комп'ютерної анімації, в українському анімаційному кінематографі є екранізація варту розгляд. Вона виконана в стилі лялькової анімації – це «Залізний вовк», 1999, режисерів О. Педан, Н. Марченкова.

Вигляд персонажів одразу налаштовує дорослого глядача на думку про гротескну сюрреалістичну казку з дивакуватими героями. Відбувається у стрічці апелювання до фольклорних образів, зокрема Залізного вовка, який буквально подається як металевий виріб з різними стімпанк-елементами. У більшості казок, відомих про цього персонажа, вовк виступає помічником царенка та архетипом наставника, в цьому ж мультфільмі тварина є антагоністом до головного героя, має за дружину та дочку відьом.

Сам царенко постає перед глядачем, як жартівливий, трохи легковажний юнак, що вирушає на пошуки пригод, щоб довести самому собі, що він здатен бути мужнім, здатен керувати державою. Звернувши в темний ліс – що в міфології завжди був символом потойбіччя та засобом ініціації юнака-воїна на чоловіка. Головні випробування відбуваються під час контактів з Вовком. Стрічка наповнена анахронізмами: підводний човен, трактор, скейтборд, що створює комічний ефект.

Використано також прийом художньої гри з простором. За допомогою проламування четвертої стіни, випадіння зі стола з декораціями на підлогу, глядач отримує підказку, що дія перемістилася у підземний світ.

Царевича схоплює відьма та змушує одружитися зі своєю дочкою. Використовується прийом сатиричної оповіді, герой намагається розказати коню, що його жінка змія. Кінь, який до цього був мовчазним персонажем, починає говорити та відігравати роль напарника головного героя.

Пошук чарівної живої води для метаморфози змієвої дочки, теж є одним із фольклорних традиційних сюжетів. Герой жертвує своїми інтересами та використовує артефакт-воду, щоб виправити свою помилку. Інші артефакти – ланцюг, котячий хвіст допомагають здолати Вовка, перетворити відьму та експ-дружину у котів і завершити переродження від наївного юнака до правителя та захисника своєї країни.

Варто згадати ще одного яскравого героя українських казок, кіноадаптацію якого українські аніматори не могли оминати – Котигорошко. Розглянемо стрічку «Чарівний горох» 2008 року реж. Ярослави Руденко-Шведової.

Це перший герой, який спадає на думку коли йде мова про супергероїв в українській культурі. І досі багато фольклористів не можуть визначитись – чи це давня легенда часів Київської Русі, що існувала насправді, чи вигадана народом казка про доблесного богатиря.

Мультфільм «Чарівний горох» заснований на оригінальній казці. За сюжетом казки, Котигорошко народився з горошинки та відправився у небезпечну подорож на пошуки своєї сестри. У казці були брати, однак аніматори вирішили зосередитись лише на одній викраденій дитині. Викрадає дівчинку в мультфільмі не просто змії, а чарівник Сивобород, який має балакучого kota і вирощує чарівний горох. Сюжет щедро допасований гумором, висміюванням зла, що працює на формування у дітей відчуття відносності сили зла, його недолугості та безпомічності. Оленка, сестра Котигорошка, наводить порядки в будинку лиходія і знаходить грядку з

чарівним горохом, хоче з'їсти, але птах Одуд їй не дає це зробити, бо вона може не витримати тої сили. Птах Одуд навмисно введений в історію як оповідач та балагур. Вихвалькуватий, трохи самолюбний, але добрий і вірний союзник, рушій сюжету.

Професор О. Колесник в своїй статті описувала архетип подібного персонажа: «У кращих традиціях шекспірівського театру, сучасна анімація схильна поєднувати в одному творі і “високі” і “низькі” елементи. Тут на допомогу сценаристу приходять такий давній міфологічний типаж як сміховий дублер героя, в ролі якого може виступати його друг, слуга, улюблена тварина тощо. Аналогічним двійником наділяється також антагоніст... При більшій сюжетній визначеності, особливо коли головними героями є люди, комічне тяжіє до образів згаданих вище двійників. Адже герой чи героїня здебільшого є занадто ідеальними, а ворог – занадто сильним, розумним, навіть не позбавленим імпозантності, щоб викликати сміх. Противо-доповненням гарного, шляхетного героя є кумедна, незграбна але життєрадісна істота. Alterego похмуро-величного ворога – пришелепуватий підлабюзник, що постійно потрапляє в якісь халепи. Досить часто ці комічні персонажі створюють окремий рівень оповіді зі своїм підсюжетом, подекуди слабо пов'язаним з основним» [28].

Цей архетип персонажа, почнуть використовувати в українській анімації, по-перше через орієнтування на захід, по-друге, через особливості сміхової української культури, де обов'язково має бути герой, який вміє розрядити атмосферу та просто проявити звичні для людей емоції – страху, чи бажання щось отримати.

Повертаючись до Одуда, він виступає рушійною силою, бо дає пораду героїні, як використати горох, а саме передати батькові, але горох з'їдає мама, через що народжується богатир-братик.

Дитинство Котигорошка змальоване теж достатньо гумористично, а от доросле рішення порятувати сестру, він розділить із побратимами: Крутивусом – чоловіком, що здатен керувати водою за допомогою вусів,

Вернигорою – чоловіком, що має надприродну силу і протистовляється американському Галку та грецькому Геркулесу, та Вернидубом, який може керувати рослинами та деревами. Видно, що аніматор надихалися зображеннями Ока, Грая та Тура, відомих українських козаків. Однак на жаль, всі ці три персонажі дуже одноманітні в характерах і їм не вистачає додаткових продуманих особливостей.

Порівняно з оригіналом казки, все закінчується позитивно – зло переможене, а союзники Котигорошка стають йому друзями для майбутніх пригод, бо якщо ж брати фольклорні першоджерела, то Вернидуб, Крутивус та Вернигора хоч і допомогли здолати змія, але через заздрощі зраджують героя.

В цілому бачимо тенденцію, що українські аніматори, як свого часу Дісней, пом'якшують фольклорні оригінали казок, роблять історії більш комедійними, наповнюють їх християнськими мотивами про прощення, каяття, любов, прибравши язичницькі наративи «кровної безмірної помсти» та недоречного насилля

Варто проаналізувати найсвіжіший та найуспішніший із всіх анімаційних український фільмів – «Мавка. Лісова пісня» режисерів Олександри Рубан та Олега Маламужа.

Не применшуємо досягнень анімаційної стрічки «Мавка», зазначених вище, однак не можна не звернути уваги на проблеми картини. Головними із них є перевищена орієнтація на захід та відхід від сильного та продуманого оригіналу. Однак цей недолік можна розглядати через призму стратегії авторів досягти спорідненості із зарубіжним глядачем, через знайомі прийоми виразності, які у масового глядача викликають позитивне асоціативне закріплення.

Від оригінальної драми-феєрії Лесі Українки лишилися тільки чотири персонажі: Лукаш, Мавка, дядько Лев та Килина, а точніше їх імена, так як образи відмінні від першоджерела до непізнаваності.

Сюжет отримав нову інтерпретацію у жанрі мелодрами з елементами пригоди, себто переосмислення історії Мавки та Лукаша в форматі альтернативної історії.

В деяких моментах персонаж Мавки перегукується із образом диснейвської принцеси Рапунцель, яка так само була відрізана від світу людей, бачила у всьому добро та прагнула розширити свій кругозір, а випадкова зустріч із хлопцем стала ключовим моментом в пізнанні іншої реальності. Мавка бажала довести своєму племені, що вони помиляються щодо людської природи. Це і приводить героїню до провідника у світ людей – Лукаша. Образ та мотивація головної антагоністки мавки – Килини теж перегукується з маніакальним бажаннями мачухи Рапунцель, підтримувати молодість через магичне джерело. І обох мультфільмах висновок спільний краса є частиною природи і ніякі магичні речі, у результаті, не здатні штучно підтримувати зовнішній образ, коли в душі панує прірва.

Конфлікт та фабула «Мавки» перегукується з фільмом «Аватар» Дж. Кемерона – про чужинця з людського племені, що проникає до лісових мешканців і розкриває для себе таємницю дерева життя, або знов таки простежуємо паралелі в ще одному диснейвському мультику «Атлантиди», де порушують схожі проблеми «чужинець в племені, який стає своїм».

Автори мультфільму намагаються нам донести істини про красу людської душі та тезу, що любов долає будь-які кордони. Симпатія між героями виникає одразу, просуваючи ідею «спорідненості душ», а в міжконтекстуальному значенні вбачаємо в просуванні авторами тези, що людина є частиною природи, якщо ставитись до неї з любов'ю, то і вона відповість тобі взаємністю.

Якщо аналізувати міфологічні образи, то зовнішність мавки не відповідає ані фольклорному першоджерелу, ані літературному. Вона більше нагадує аніме-дівчинку з гарними рисами та фігурою. Схоже, це зроблено, щоб викликати у реципієнта прив'язку до героїні та продемонструвати рух до полікультурності.

Присутні також і вище згадані, із статті науковиці О. Колесник, архетипи блазня-помічника, втіленого в персонажі Гук у балансі із скромними головними героями, та незграбний персонаж слуга зі сторони зла на противагу насуплений антагоністці Килині.

Провідними наративами авторів картини є вміння знаходити у кожній живій істоті красу та вміти любити ближнього, з цього випливає і інша закладена ідея, що кожен заслуговує на другий шанс. Окрім вищезгаданих ідей, порушується важливе питання про захист довкілля та екологічної безпеки нашої планети.

Візуально робота вражає пропрацьованістю, картина багата на висвітлення природи. Наповнений мультфільм колоритними образами нових міфологічних персонажів, таких як котожаб, змалювання та переосмислення інших істот демонологічного українського бестіарія, такої кількості образів не знайти в інших проаналізованих мультфільмах.

В картині використано український субкультурний музичний елемент – образ гурту ДахаБраха. Має мультиплікація і алюзію на братів Кличків, двох сильних братів, образи яких вже давно ширяться в мемній культурі українського медіа простору, а тепер ще й втіленні у мультиплікаційному кінематографі. В «Мавці» не вказують точної дати, коли відбуваються події, але картина існує одночасно в двох реальностях – традиційний український світ козацької доби та водночас використання елементів стімпанку та анахронізмів, що дозволяють кінопродукту охопити різні аспекти культурних та історичних елементів української дійсності.

Однак при всій яскравості та насиченості стрічки, важко її назвати повноцінною адаптацією першоджерела Лесі Українки.

В той же час є з чим порівнювати, так як до цього вже була створена адаптація драми-феєрії. Свою «Лісову пісню» (художник-постановник Роман Адамович) вище згадана мисткиня Алла Грачова вибудувала, відмовившись теж від певних елементів оригіналу – від сюжетних ліній дядька Лева і матері Лукаша і підкресливши любовний трикутник Мавка – Лукаш – Килина. Тож

дія сконцентрувалася навколо мотиву зради. Епізод, який показав неспроможність Мавки жити «нормальним» господарським життям, випав, і в анімації все виглядає так, ніби Мавка і бездіяльне життя на природі разом із нею просто набридли Лукашеві (хоча насправді він все одно кохатиме саме її). У роботі відчувається вплив українського поетичного кіно, передусім «Тіней забутих предків» Параджанова (1964): наприклад, сцена, в якій Лукаш між деревами біжить за духом звільненої Перелесником-вогнем Мавки, виглядає алюзією на передсмертні мандри Івана Палійчука «мертвим» лісом.

Загалом, «Лісову пісню» сміливо можна назвати «поетичною» анімацією, де кожен зображальний прийом має смисловий підтекст і слугує як троп. Таким є широко використаний прийом подвійної експозиції, на кшталт накладання зображення граючого на сопілці Лукаша на готовий до пробудження весняний ліс. Обіграно і простір кінокартини, побудований декількома шарами зображення: стрічку виконано в техніці перекладки, і різні просторові плани зсуваються один відносно одного, створюючи ефект руху; в епізоді гри Лукаша на сопілці так зображено «танок беріз». Вдало розіграно і задану Лесею Українкою драматургію пір року як метафори почуттів героїв - від весняного пробудження природи і кохання - через літню пристрасть, осінню кризу стосунків - і до зими як їхнього фіналу, водночас з очищенням і заспокоєнням – чого бракує адаптації 2023 року. Однак стрічку 2023 року можна похвалити за «дипломатичність», через естетичну демонстрацію української культури, а першу чергу, зарубіжному глядачу, з метою привернення уваги та пробудження симпатії, зруйнувавши упередження та стереотипи пострадянської малорозвиненої країни.

2.3. Новітні герої між моральними імперативами та сваволею (за матеріалами українського анімаційного кіно з оригінальним сюжетом)

В українському анімаційному кіно відзначається не лише мистецька та технічна компетентність, але й вираження неповторних та оригінальних ідей через свіжі сюжети. Останні роки глядачі стали свідками важливого кроку у

розвитку анімаційної індустрії в Україні, зосередженого на творах, що вражають своєю автентичністю.

Проаналізуємо короткометражний мультфільм «Засипле сніг дороги», 2004, режисера Євгена Сивоконя, знятий на студії Укранімафільм. Він обіймає 75-80-у позицію у списку 100 найкращих фільмів в історії українського кіно [15].

Мультфільм виконаний в техніці малювання піском по склу. Сюжет оповідає про старого чоловіка, який в хуртовину біля домашнього вогнища згадує свою юність. Мультфільм просякнутий думкою про цінність життя та нагадуванням глядачу, що все наше існування лише мить. Протиставляється старість та молодість, у техніці пантоміми демонструються переосмислення головним героєм його легковажного ставлення до старості в юнацькі роки, про те як йому було смішно кволості дідуся, що впустив тростину через вітер. Циклічність життя розставляє все на свої місця – тепер він сам є дідусем.

Кадр за кадром, розкриваються спогади головного героя про те як він любив грати зі своїм песиком, ковзатись у снігу, веселитись із друзями, ходити на побачення. І те, що здавалося буденністю, на краю життя видається найбільшою цінністю. Лейтмотив візуального ряду – дорога життя, запорошена снігом і сліди кожної людини на ній, рано чи пізно засипле.

Окрім позитивних образів сповнених життя, малюються і негативні. У одному із епізодів з'являється ворона. Вона інтерпретується як символ смерті, адже сліди птаха перетворюються на «їжаки» проти танків, з натяками на війну та страх, яку пережив чоловік під час цих подій. І хоч мультфільм 2004 року, але зміст його резонує з сучасністю. Після мороку починає спадання напруги і глядачу демонструють поєднання двох тіней, чоловічої та жіночої в одну, висвітлюючи наступну тезу, що любов рятує та дає тепло навіть у найсильнішу бурю, і сніг знову перетворюється у символ затишку і спокою.

Спогади закінчуються, ми знову споглядаємо старого чоловіка та старого песика. Він самотній і спогади – це єдине, що у нього залишилось на завершені життєвої дороги. У приміщенні лунає телефонний дзвінок, чоловік

бере слухавку – тиша, час прийшов, останні спогади і дідусь разом з песиком засинають, тобто повністю завершують свій шлях.

Проаналізуємо контекст у мультфільмі «П'єса для трьох акторів» (студія «Україмафільм», 2005). Творці мультфільму на чолі з режисером Олександром Шмигуном за 10 хвилин через життя двох ляльок демонструють, як дружба може перетворитися на ненависть. Мультфільм гідно оцінили на міжнародних кінофестивалях і отримав низку нагород.

Герої мультфільму — дві кумедні різні іграшки — актори лялькового театру. Один високий і худий, другий маленький і кругленький. Вони живуть у своїх коробках для реквізиту, добре спілкуються між собою та у вільний час ходять один до одного в гості. На забаганку ляльководи та жорстокої публіки на театральних підмостках друзі перетворюються на справжніх ворогів. Змінюється характер звуків (музика Вадима Храпачова), вони передають тривогу і наростаюче напруження. Бійка між друзями переходить усі межі гри й перетворюється на «кориду», знищення: в ляльок відлітають очі, вони розпорюють один одному животи. Коли все скінчилося, той же невидимий лялькар залишає сцену і кидає друзів назад до скриньок. Так само поволі і владно віддаляються кроки (режисер так і не показав обличчя лялькаря). Все стихає, покалічені ляльки, з великими труднощами вибираючись зі скриньок, починають «гоїти» один одного рани.

Звичайно, справа не тільки в запропонованому сюжеті про перипетії цих ляльок та їхнього власника. За цими двома друзями прочитується інший вимір. Автор замислюється над природою зла, що є невидимим. І над природою добра, яке, здавалося б, знищене владою маніпулятора, знаходить сили знову повернутися. І просто чудово, що завершується фільм саме на світ лій ноті добра. В цьому гуманізм цікавого зворушливого фільму.

Обравши метафоричну мову, яка превалує в українській анімації, Олександр Шмигун разом із молодим оператором Вадимом Ільковим продемонстрував потужне оновлення кіно мови в цілому, естетично звернувшись до фігури візуального і функціонального оксиморону.

Дуже мало наших кінематографістів звертається до сучасних політичних реалій: чи то діє інерція радянських часів, чи просто нема рішучості доторкнутися до дратівливих тем. Однак розглянувши історичний контекст, коли було створено мультик, бачимо, що Олександр Шмигун працював над фільмом напередодні виборчих перегонів між Віктором Ющенко та Віктором Януковичем, яким передували роки посиленої маніпуляції свідомістю народу, коли комерційні телеканали висвітлювали виключно позицію корумпованої влади партії «Регіонів» та прагнули посіяти ворожнечу, викликати ненависть до опозиції. Це їм не вдалося, реакція була протилежною тій, на яку влада розраховувала, доброчесність та людяність перемогла.

Наступним розглянемо мультфільм «Ключ» 2004 реж. Олега Педана, який виконаний в техніці лялькової анімації. Сюжет розповідає нам про місто повністю наповнене роботами та механічними створіннями – людьми, тваринами, птахами і комахами. В цьому світі живе одна єдина біологічна людина – лікар, який має чарівний ключ, обов'язок людини полягає в тому, щоб заводити усі механізми та дбати про їх справність.

Одразу виникає алюзія на картезіанський образ Бога-Творця, який підтримує життя та можливо і є тим, хто це механічне життя розробив. Роботи ж мають почуття та розум, бо вони ведуть соціальний спосіб життя, закохуються, грають в шахи та ходять до школи. Лікар же, після того як заводить в місті всі механізми, відправляється до клініки, де ремонтує істот, вирішує їх проблеми.

Мультфільм хитко тримає свою логіку наповненості персонажами, тому зустрічаються як і просто тварини так і зооморфні образи. Коли у сюжеті з'являється персонаж ворона, яка заздрить творцю і вирішує викрасти його чарівний ключ, глядач підмічає її професію. Цей сміттяр відповідає за викидання механічних відходів, що є ілюзорним на такий «Механічний Тартар», ворона набуває архетипових рис вісника смерті, що ми спостерігали і в попередніх мультиплікаційних фільмах.

Коли артефакт опиняється у пташки, вона оживляє свою купу сміття, ця маса перетворюється в монстра, яка рухається нищити місто. Знов таки це нас відсилає до сюжетів, коли гординя та бажання уподібнити себе до Творця закінчується катастрофою. Ворона усвідомлює цю помилку та розказує все лікарю, чим отримує прощення. Лікар просить свого механічного собаку здолати цього «Голіафа» з чим тварина впорається, отримавши популярність серед народу. А ворона продовжує свою роботу.

Мультфільм наповнений і субкультурними посиланнями на американське кіно – в епізоді, коли механічний пес готується до бою з велетнем-роботом, він намащує своє обличчя маскувальними фарбами та одягає камуфляж, що є алюзією на кінофільм «Рембо», повзання того ж пса в середині цієї істоти відсилає нас до стрічки «Чужий», а коли монстр подоланий, він робить перед загибеллю жест, який послав як прощання, Термінатор в однойменному фільмі, коли переплавлявся на брукхт.

Якщо осмислити цю історію з соціально-філософської позиції, то її по праву можна уважати своєрідною антиутопією з актуальними питаннями про штучний інтелект. Якщо в ті часи подібні тези та побоювання уважалися елементом наукової фантастики, то тепер, в реаліях сьогодення, коли ШІ набув великою популярності та спектру дій, кінокартини з історіями про роботів набирають іншого звучання.

Також вартим уваги для дослідження є мультфільм «Віктор Робот» 2021 р. режисера Анатолія Лавренішина. Історія розповідає про світ далекого майбутнього. Класичний сценарій: Земля перенаселена, тому винахідник Маркіян Гут будує штучну зоряну систему, яку називає Зоряною – на честь своєї коханої. Однак система чомусь гасне, а винахідник зникає невідомо куди.

Подібну ідею творця та світу живих роботів ми вже простежували у вищезгаданому мультфільмі «Ключ» 2004 року, а також американських ігрових фільмах: «Коротке замикання» 1986, «Двохстолітня людина» 1999, «Я робот» 2004, мультфільм «Роботи», фільм «Робот Чаппі» 2015 та інші стрічки, що порушують тему штучного інтелекту та його «людяності». Говорячи про

роботів, не можемо не згадати людину, яка вигадала цю дефініцію, – чеського письменника Карела Чапека.

Повернемося до аналізу стрічки. На планету повну роботів вирушає молодше покоління родини Гутів – син з дружиною та онука, щоб віднайти «Творця». Власне, на долю онуки Віки й випадають усі пригоди – батьки в історії виконують утилітарно-декоративну функцію (доставити Віку до місця пригоди й забрати). Дівчинка знайомиться з крихтним роботом-механіком, якого називає Віктором. Разом вони потрапляють до дитячої версії похмурого кіберпанково-тоталітарного світу зламаних машин, де панує смуток і безнадія.

Авторам добре вдалися характери персонажів: вони не статичні, а проходять певну еволюцію. Мила, але спершу егоїстична та марнославна дівчинка Віка (вона навіть робота на свою честь назвала) протягом історії зміниться. «Ти не знаєш, що таке дружити? Це просто. Другий закон робототехніки: робот повинен підкорятися наказам людини. Це і є дружба. Зрозумів?» – ось так дівчинка описувала ідеальну концепцію взаємодії на початку історії. Віка переосмислює свою поведінку і ставлення до інших і серед роботів отримує прізвисько «Сонцесяйна».

Робот Віктор теж не такий простий, як здається. Він не звичайна мила іграшка, а особистість, яка шукає своє призначення і мету в житті. Замість скніти на нудній роботі, він хоче йти за Мрією. Тому на початку історії, яка нагадує орвелівський роман під назвою «1984», де Віктор постає лише гвинтиком системи в антиутопічному світі, що бездумно слідує за програмою серед тисячі таких, як і він. В один момент, як і передбачає антиутопічний жанр, через поломку отримує можливість самоусвідомлення та бажання творити свою історію. Система надсилає за ним роботів-бугаїв, щоб приборкати бунтарський дух героя, однак тому вдається вирватись і стати на шлях змін.

Після зустрічі з Вікою, робот Віктор відкриває в собі здатність ремонтувати, та зцілювати інших роботів, він знаходить в цьому покликання. Створіння творця, само стає творцем, але якщо у випадку ворони з «Ключа»

це бажання викликано гординею, то в цій стрічці демонструється нам персонаж «поцілованого Богом в чоло», який доводить, що важливо не походження і що кожен творець свого щастя.

Талант Віктора лагодити будь-який механізм виявляється дуже доречним, і роботи проголошують Віку своїм новим «Великим збирачем» та рятувницею. Так у самотньої дівчинки, якій дуже не вистачало уваги і схвалення з боку батьків, швидко розвивається комплекс Дейнеріс Таргарієн з «Гри престолів». Тобто нескінченні дифірамби та переконання від інших роботів, що розповідають дівчинці про її унікальність призведуть до зростання гордині і вона сама почне вірити у своє велике призначення. Хоча насправді її успіх – це заслуга відданого і скромного Віктора.

Таким чином, на прикладі відносин Вікі та Віктора, творці мультфільму, режисер Анатолій Лавренішин та сценаристка Анастасія Лавренішина, висвітлюють в дитячій казці таке непросте поняття, як токсична дружба, і показують юним глядачам, що дружба – це не односторонній процес і ні в якому разі не використання талантів однієї людини (або робота) в своїх корисливих цілях. Дружба – це готовність прийти на допомогу одне одному, особливо, коли друг найбільше вас потребує. Навіть якщо не отримуєш нічого натомість. І поки головна героїня це не зрозуміє, її перемога не буде повноцінною, а квест – завершеним.

Ще хочеться відзначити, що творці «Віктора Робота» не намагалися використовувати виключно візуальні ефекти у зображенні світу наукової фантастики, а ще й продумали сценарно, що герої стрічки розмовляють своєю футуристичною мовою. Особливо важлива цитата головної героїні Вікі, коли вона вирушила в обсерваторію: «Обсерваторія – це ж крутіше за цирк. Це квазарнутися можна! У мене під ногами – цілий космос!». Та й взагалі її захоплення від роботи свого дідуся та щире бажання вивчитися і теж стати механіком, щоб створювати приголомшливі механізми, від яких залежить виживання людства – гідна мотивація персонажа.

Насиченим на образи та нестандартні прийоми обігрування часопростору можна назвати пластиліновий мультфільм «Йшов трамвай №9» режисера Степана Ковалю студії «Україмафільм». Стрічка отримала премію на Берлінському кінофестивалі «Срібний ведмідь» у 2003 році на найкращий короткометражний фільм.

Мультфільм починається з руху трамвая №9 з цифрами 2002 року, це відсилання до року створення фільму. Стрічка демонструє нам реалії життя – а саме поведінку людей в громадському транспорті. Через гротескні образи та колізії автор залучає реципієнта в історію та дає можливість відчувати себе пасажиром цього трамваю. Фабула «Трамваю» проста – маршрут № 9 переповнений вщерть, пасажири не вміщаються, і все-таки намагаються втиснутися. Двері, звісно, не зачиняються... Надто знайоме середовище для тих, хто дістається на роботу в час пік громадським транспортом.

Насправді автори показують соціальний зріз, модель суспільства. Степан Коваль увійшов у стан багатолюдної тисняви і запропонував досить веселі розв'язання безвихідних ситуацій (спину пасажирів, який тільки наполовину втиснувся у трамвай, через що не зачиняються двері, водій просто зчищає шпателем, бо персонажі ж із пластиліну). Дивлячись фільм, глядач потрапляє у світ карнавалу і залишається у цій стихії. А це велика перевага кіно, яке виконує терапевтичну місію, знімаючи гумором негативні емоції та психологічне напруження.

Режисеру вдалося дуже вдало вибрати головних героїв. Впізнавано виглядають і водій трамвая (який незворушно заштовхує пасажирів у вагон, і потай хреститься перед відправленням) і ремонтники трамвайних колій, що вправляють кувалдою рейку на її законне місце. Ну і, звісно, пасажири, які є традиційними урбаністичними типажми. Не дуже спритний сусід, який весь топчеться по ногах, і авоська з чимось, що дуже сильно пахне, і висить на поручні на рівні обличчя пасажирів, що стоїть поруч і, звичайно ж, бабуся в незмінній косинці і з величезним мішком. Хтось розповідає про проблеми з дітьми, у когось розбите серце, комусь кортить побитися, а сусіди

обговорюють серіал. Усе, з чим стикається пересічний українець у громадському транспорті по дорозі на роботу, зображено смішно, безтурботно та дотепно. Незважаючи на комічну складову, стрічка не втрачає і ліричного настрою, бо закінчується тим, що трамвай кудись собі їде далі, а глядач, мов той пасажир виходить і вдивляється вдаль, поки остаточно той транспорт не зникне за горизонтом. Так, при застосуванні методів культурологічної герменевтики, відмітимо, що образ трамваю набуває ознак символу самої історії і одночасно рис візуалізованого екзистенціалу «життєва мить».

Продовжуючи тему пластилінової анімації, варто згадати про мультфільм «Злидні» 2004 року Степана Ковалю. Однією із особливостей стрічки є те, що робота є частиною російського проєкту «Гора самоцвітів». Здійснила цей проєкт студія «Пілот». У ньому 52 серії за мотивами казок різних народів. В часи повномасштабного вторгнення Росії тверезіше можна оцінити, як вищезгаданий проєкт присвоював собі українські казки, видаючи їх за свої, до слова там є серія про Микиту Кожум'яку, якого напряду називають російським богатирем, що перемиг змія в абстрактному російському місці, хоча ми знаємо, що витoki цієї казки описані ще в «Повісті временних літ» літописцем Нестором.

Повертаючись, безпосередньо, до стрічки «Злидні», відзначимо, що 13-хвилинний мультик знімається за мотивами гуцульської народної казки. У стрічці показано працюючу гуцульську родину: Петро й Марія намагаються спекатися міфологічних персонажів –злиднів, які прибилися до хати й хочуть зруйнувати все майно, набуто важкою працею. Петро шукає різні незвичні способи, щоб позбутися їх, закривши в бутлі з горілкою топить в болоті. Заздрисний сусід забрав цей бутель, і злидні, покинувши Петра й Марію, з радістю оселяються в новій хаті. А Петро з Марією, дітьми й собакою-сіркою відновлюють та ще й активно примножують свої чесно зароблені багатства. Казка адресована російському глядачеві.

Ми бачимо дбайливо перенесених з фольклору до образної системи фільму персонажів української демонології. «Малі, заморені істоти, в лахмітті,

з вічним гризьким голодом на обличчі, з'являються з-за кутка хатнього. Один Злидень кидається їй на груди, смокче калину, інші сіпають його, щоб і собі покуштувати, гризуться між собою і гарчать, як собаки», як описує їх Леся Українка у своїй «Лісовій пісні».

А О. Потебня в своїх працях описував злиднів як дідків-жебраків або маленьких розмірів істот-нещасть, ненаситні, невиразно окреслені істоти. Злидні, як і домовики, поселяються під піччю. Де поселяться злидні, там надовго запанує крайня бідність. Позбутися злиднів, за народними повір'ями, можна хитрощами, заманивши їх у якусь посудину чи в іншу засідку, що і роблять герої стрічки.

Історія сприйняття стрічки «Злидні» мала і політичний присмак, про що розповів журналові «Кіно-Театр» (2010, № 4) сам режисер. Були статті, в яких російські чиновники різко розкритикували цей фільм, звинуватили його в антиросійських настроях, прагненні зіпсувати стосунки між двома народами. Насправді фільм робили для росіян, він мав бути російськомовним. Та російський текст із вуст гуцулів звучав комічно й неприродньо, тому автор залишив для гуцулів їхній діалект, а злидням дав російську мову. На той час навіть не вистачало коштів, щоб переозвучити злиднів. Фільм отримав декілька призів на фестивалях. Водночас гостро політизована реакція продемонструвала, що порушення меседжа про хорошого «старшого брата», яким пропаганда шовіністично змальовує російський народ по відношенню до сусідів, стало контрверзою до задач проєкта «Гора самоцвітів».

Висновки до розділу 2

Екранізація літературного твору – це процес адаптації літературного твору для створення фільму, телесеріалу чи іншого візуального твору. Цей процес включає в себе перетворення письмового матеріалу, атмосфери та персонажів на візуальному носії. Екранізація може бути вірною адаптацією, а також може вносити зміни в сюжет, персонажів або інші аспекти твору з

метою адаптації до вимог кіно чи телевізійного формату. Цей процес дозволяє глядачам пережити та зануритися в світ книги через новий, візуальний спосіб.

В розділі ми проаналізували кінотвори на основі літературних першоджерел та стрічки з оригінальним сюжетом. Простежуємо велику зацікавленість авторів до адаптації фольклорних першоджерел, особливо у роботах Алли Грачової, Ірини Смирнової, Олега Педана, Степана Ковалю та інших. Ці митці не просто перенесли фольклорні джерела на екран, а зробили переосмислення та сприяли розвитку поетичного українського анімаційного кіно, надавши для інших митців концептуальні наративи та підсиливши зацікавленість публіки.

В адаптації літературних першоджерел свій внесок зробили Марія Медвідь, Олег Коваленко, Олександра Рубан, Олег Маламужа, Ілля Максимов та інші. Продемонструвавши, особливо через дерусифікацію, не тільки українським глядачам, а й зарекомендувавши себе на зарубіжному кіноринку, що сучасна вітчизняна анімація є конкурентоспроможна та відокремлена від російської. Звісно, що не без ексцесів, на прикладі мультфільму «Викрадена принцеса» реж. Олега Маламужа, що заснована частково на російському літературному першоджерелі.

Окрім адаптацій, українське анімаційне кіно багате на короткометражки з оригінальним сюжетом. Режисери Олег Педан, Степан Коваль, Анатолій Лавренішин, Олександр Шмигун, в роботах яких прослідковується висвітлення складних взаємин між персонажами, аналізується динаміка характерів та світогляду, вибороли чимало нагород на міжнародних фестивалях.

Українська анімація також багата і на естетичні засоби вираження, починаючи від експериментів з видами анімацій, пісочна, пластилінова, лялькова, класична 2-D та досягнення в 3 – D, закінчуючи експериментами з музичними супроводами та інтеграцією сучасних реалій в образи персонажів та сюжети, поєднання фольклорних елементів із анахронізмами, пародії та алюзії на світовий кінематограф тощо.

Творці підійшли до створення оригінальних мультфільмів з урахуванням великої кількості аспектів: від філософських концепцій та психологічних досліджень до аналізу соціокультурних та естетичних тенденцій. Результати дослідження дозволили визначити не лише ефективні методи створення візуально привабливих та інтелектуально насичених мультфільмів, а й виокремити основні теми, що зацікавлюють глядача – свої українські герої, звернення до традицій предків.

Проаналізувавши мультфільми, виявили закономірність в поведінці персонажів – готовність до прощення та внутрішній духовний розвиток героїв. Особлива увага була приділена представленню місця кожної людини в цьому світі, що є ключовим моментом формування глибокого зв'язку з глядачем, а також формування національної самосвідомості та подолання комплексу меншовартості. Створення мультфільмів із зазначеними характеристиками є актуальним та перспективним напрямком в анімаційній індустрії. Ці твори сприяють висвітленню важливих життєвих питань, спонукають до рефлексії та пропагують гуманістичні цінності.

ВИСНОВКИ

Системний аналіз проблеми міфопоетики підкреслив значущість вивчення національних модифікацій міфу. Для сучасної культурології важливо відслідковувати процес формування новітнього міфопоетичного універсуму на основі синтезу ментальних базових структур та сучасних полікультурних впливів.

Мета роботи досягнута: проаналізовано, як міфопоетичні елементи, інтегровані в українську анімацію, впливають на сприйняття та розуміння глядачами сучасної картини світу.

Зокрема досягнути поставленої мети вдалося завдяки виконанню цих завдань:

- досліджено стан розробки проблематики та науковий дискурс міфопоетики в сучасній культурологічній думці. Вітчизняні науковці, зокрема, погляди яких ми поділяємо (О.Кобзар), дають визначення міфопоетики як частини поетики, яка досліджує не окремі засвоєні митцем міфологеми, а відображену ним цілісну міфопоетичну модель світу і його міфосвідомість, реалізовану в системі символів та інших поетичних категорій. Також згідно С. Шубовича міфопоетика – це відгалуження «міфологічної науки», яка містить два напрямки – семантичний, тобто «міфопоетичну модель світу», що є сукупністю всіх міфів певної традиції та синтаксичний, що розкриває знакову наповненість міфу. Таким чином нами синтезовано на основі вищезгаданих розвідок культурему «міфопоетичний універсум» – це цілісна система сюжетів, образів, символів, наративів, які здатні у художній формі концентровано відобразити традиційні і новітні цінності, які допомагають відчувати й розуміти світ, етнос і людину у їх історичному поступі;

- виявлено космогонічні та антропологічні аспекти в українському міфопоетичному універсумі. Аналіз таких структур, як космос –соціум – людина, було ускладнено наявністю в українській ментальності двох релігійних компонентів: язичницького і християнського. Опозиція світоглядних векторів появилася при зіставленні сакрального ядра ціннісно-

смислового універсуму (природа-Творець, капище-храм, циклічність-лінійність часу, плотський еротизм як культова практика і репродуктивний сенс життя у язичництві – плотський аскетизм і сенс життя в спасінні душі та уподібненні Христу добрими справами, почуттями, думками – в християнстві. В результаті зіставлення сакрального ядра (таб. 1) певні, що синтез язичницького і християнського компонентів в міфопоетичному універсумі відбувається і в сучасній масовій культурі;

- описано загальний доробок українського сучасного анімаційного кінематографа як репрезентанта традиційної і сучасної культури на основі перегляду 35 стрічок 24 режисерів. Тематика та проблематика анімаційного кіно торкається власної національної та особистісної ідентичності в контексті міжкультурних зв'язків, національної самосвідомості та буття України в глобалізованому світі. Також присутні теми війни, конфліктів та їх соціокультурних наслідків, соціальних трансформацій в українському суспільстві, зміни ціннісних уявлень, а також вплив глобалізації на українську культуру та суспільство;

- з'ясовано особливості екранізацій фольклорних та літературних першоджерел засобами українського сучасного анімаційного кіно. Ними виявилися: 1. орієнтація на західні традиції мультиплікації, у створенні героїв та сюжетів; 2. свідомо заміна язичницьких ідей християнськими, приміром, мотиви милосердя та прощення, які змінюють жорстокість у адаптованих сюжетах та акцентують на важливості внутрішнього духовного світу людини; 3. пошук нових засобів виразності, які сприяють творенню унікальних мультиплікаційних картин, сюжетів та персонажів, зокрема, зацікавлення фольклором, літературою, мистецтвом та звернення до популярних народних сюжетів, творів відомих діячів української культури, таких як Марія Примаченко, Тарас Шевченко, Сергій та Марія Дяченки тощо, до творів всесвітньо відомої живописної класики, як от Ежен Делакруа «Свобода на барикадах»;

- виявлено новітніх героїв та етико-аксіологічні стрижні їх поведінки за матеріалами українського анімаційного кіно з оригінальним сюжетом. Такими є: 1. Червона жаба (реж. Марія Медвідь) птах Одуд, Фрол, Гук; Ерік і Дерік, котожаб (реж. Александра Рубан, Олег Маламуж). Стара людина, ляльки-гладіатори, лікар для роботів, робот-механік, трамвай та урбаністичні типажі. Провідні мотиви поведінки героїв: самопожертва, пошук сенсу життя, спокути, пошук пригод, просвітницький мотив, мотиви дружби і любові, порятунок Батьківщини, екологічний мотив, мотив пошуку життєвого покликання та професії.

Таким чином, прослідковується висвітлення складних взаємин між персонажами, аналізується динаміка характерів та світогляду. Анімаційне кіно також стає платформою для відображення життєвих виборів сучасної молоді та стимулює впливати на демократичний суспільний розвиток або ж допомагає в емоційній та психологічній адаптації в реаліях сьогодення найменшим глядачам. Не можемо не сказати і про популяризацію значущості культурної спадщини, традицій, історії та національних цінностей у сучасному українському анімаційному кіно.

Отже, сучасне українське анімаційне кіно стає важливим інструментом для розкриття різноманітних аспектів життя суспільства і представлення України як культурної локації із самобутніми кінематографічними традиціями завдяки режисерам-новаторам, якими є Олександр Бубнов, Степан Коваль, Марія Медвідь, Олег Педан, Юлія Проскуріна та інші.

Перспективним є поглиблення дослідження як за рахунок предметної уваги до засобів естетичної виразності у сучасному кіно, до авторських стилів, оригінальних прийомів формотворчості новітньої української школи мультиплікації, так і шляхом системного зіставлення зовнішності, мовних засобів (вербальних і невербальних), поведінкових мотивів, функцій українських кіно-героїв з образами світового анімаційного кіно.

ДОДАТКИ

Лекція

конспект

УКРАЇНСЬКЕ АНІМАЦІЙНЕ КІНО ЯК ДЖЕРЕЛО ФОРМУВАННЯ ЕТИЧНИХ ЦІННОСТЕЙ

План

1. Витоки та історія анімаційного кінематографа.
2. Чинники формування міфопоетичних образів українців.
3. Етичні цінності на прикладі міфопоетичних образів анімаційних стрічок «Як козаки...» та «Засипле сніг дороги».

Українське анімаційне кіно може бути розглянутим у контексті етики, що вельми актуально, зваживши на надзвичайний інтерес світової спільноти до України у 2022-2023 роках. У нашому культурологічному дослідженні ми спираємося на наукові розвідки Л. Брюховецької, Л. Канівець, А. Колодко та інших вчених.

Анімація – (з лат. *anima* — душа і від фр. *animation* — оживлення), мультиплікація (з лат. *multiplicatio* — розмноження) – вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна анімація) або об'ємних (об'ємна анімація) об'єктів. Історія анімації сягає ще часів перших наскельних малюнків, коли наші пращури намагалися почергово оживити рухи тварин та природних об'єктів.

Наступним етапом розвитку анімації стане XIX століття. Бельгійський фізик Ж. Платота, австрійський професор-геометр С. Штампфер використовували для відтворення на екрані зображень, що рухались внаслідок обертання диска чи стрічки з малюнками, систему дзеркал і джерело світла – ліхтар. У 1877 році був запатентований праксиноскоп французького

фотографа й винахідника Ш. Е. Рейно. Перший публічний сеанс «світлових пантомім» Ш. Е. Рейно провів у Парижі у 1892 році. Покадрова анімаційна зйомка пов'язана з іменем американського режисера Дж. С. Блектона. Ця техніка до появи комп'ютерної анімації була основним технологічним рішенням будь-якої мультиплікаційної зйомки — як мальованої, так і всіх видів об'ємної анімації. У 1908 році Еміль Коль показав свій анімаційний фільм «Фантасмагорія». Він став знаковим для розвитку анімації, бо саме тут вперше був структурований самодостатній сюжет з виразним героєм Фантошем.

Історія анімації в Україні почалася у 1920-х, коли при центральній лабораторії Всеукраїнського фотокіноуправління було створено мультиплікаційний кабінет. Його очолив художник і режисер В. Левандовський, який зняв перші українські мультфільми «Казка про солом'яного бичка» (1927), «Українізація» (1927) та ін. У 1970-х в українському анімаційному кіно сформувалася оригінальна національна школа, представлена роботами В. Дахна (серіал «Як козаки...»), Д. Черкаського («Пригоди капітана Врунгеля») [4].

Сьогодні українські режисери також працюють для дитячої і дорослої цільової аудиторії. Найцікавішими для культурологічного аналізу є такі митці як Олександр Бубнов, Степан Коваль, Марія Медвідь, Олег Педан, Юлія Проскуріна та інші.

Новим явищем в українському анімаційному кіно є умовні мультсеріали 16+. Зокрема, «Наша файта», яка, як стверджують її автори, є «першим закарпатським мультсеріалом. Уже і назва натякає на певну регіональну специфіку, бо «файта» русинською — «коло друзів». Ідейні натхненники — Михайло Карпенко та Павло Мандзич, а головний режисер-аніматор — Ервін-Олександр Німець. У серіалі, що з'являється на ютубі з 2013 року, головний герой Серій мандрує зі своїм балакучим котом Мікі у пошуках загадкового пана Мирослава Ракатоша, але найголовніше не сюжет, а колоритна говірка і різноманітні закарпатські типажі. Уже в першій серії наголошено на певному

прикордонному статусі цього краю, де громадянкою Угорщини може легко стати навіть коза. У цьому казково-абсурдному помежів'ї можливо все: вулкан з бограчу, паприкаш-барон, шлюб із бринзою, місцевий «Титанік» із назвою «Хустяник» тощо. Поки, на жаль, є лише 5 серій «Нашої файти» (найновіший спецвипуск був у 2019-му), але такі сміливі проєкти мають великий потенціал для розвитку сучасного українського кінематографа на Інтернет майданчиках.

Не варто відкидати з поля зору мультсеріали, де засобами виразності є епатаж, чорний гумор, іронія над вадами молодіжного середовища. Із найновіших таких анімаційних серіалів обов'язково варто відзначити «Університет Чупарського» (2022–2023), у якого на тепер три серії на ютубі. Він виник як проєкт однієї людини — Миколи Семенюка, який робить анімацію, і спочатку сам писав сценарій, але з другої серії його співавтором став Михайло Карпань. Звукорежисер та інженер монтажу Семенюк зізнавався в одному із інтерв'ю, що задумав серіал ще коли вчився у вищому навчальному закладі, «але через брак досвіду в анімації зробити повну серію не міг, тому робив короткі анімовані скетчі», надихаючись «Футурамою», «Друзями», «Південний парком» та «Ріком і Морті» [59].

Сюжет мультсеріалу — це пригоди двох студентів Остапа і Андрія, які навчаються в чудернацькому «Технічному університеті Чупарського» і постійно потрапляють в халепу, здебільшого пов'язану із дивними викладачами вишу. Готуйтеся побачити і російських шпигунів, і декана-качка, і велетенську бджолу, і зомбі, і віртуальний футбол, і телепортацію. Дійсно, за стилем і гумором це найбільше схоже на «Ріка і Морті» (ще й озвучують ті самі актори, які роблять український дубляж американського мультсеріалу), але з упізнаваними реаліями і соковитими українським фразами. З точки зору лінгвокультурології тут переважають одіозні персонажі, які використовують занижену, загрубілу лексику. Проте загальний посил серіалу позитивний, він вчить іронізувати над зарозумілістю, неадекватними формами самооцінки, залежністю від думки більшості. Український сучасний підліток так вчиться ненав'язливо критичному мисленню, а це дуже важливе вміння.

Українському анімаційному кіно під силу бути репрезентантом міфу. Міф, поетика та міфопоетика є трьома ключовими поняттями, які тісно пов'язані між собою і мають вагомий вплив на розвиток сучасної культури. Міф – це розповідь, що відображає колективні вірування та цінності специфічної культури. Поетика – це мистецтво створення літературних та мистецьких творів, включаючи вираження структури та стилістичних прийомів. Міфопоетика – це вивчення та аналіз міфологічних елементів у літературі, їх трансформації та вплив на культурні вираження.

Взаємодія міфу та поетики породжує міфопоетику, яка виступає як код культури, формуючи її унікальність та глибину. Міфопоетика впливає на формування національної ідентичності, розкриває архетипи та віддзеркалює колективне підсвідоме.

У сучасній культурі міфопоетика виявляється в різноманітних проявах, в літературі, кіно, музиці, мистецтві. Міфопоетичний підхід вносить глибокий сенс у творчість, розкриває складність сучасних образів та понять крізь призму архаїчних і сучасних символів.

Можна зазначити, що міф, поетика та міфопоетика стають своєрідним кодом культури, що зберігає історію, формує та відображає ідентичність та динаміку сучасного суспільства.

Тож нами особлива увага була приділена чинникам, які вплинули на формування українського міфопоетичного універсуму. Досліджено роль язичницьких традицій та внесок християнства у створення та еволюцію міфопоетичних уявлень. Визначено, що обидва ці культурні впливи взаємодіяли, формуючи унікальний характер міфопоетичного універсуму українського народу.

Аналіз таких структур, як космос – соціум – людина, було ускладнено наявністю в українській ментальності двох релігійних компонентів: язичницького і християнського. Опозиція світоглядних векторів виявила себе при зіставленні сакрального ядра ціннісно-сміслового універсуму (природа-Творець, капище-храм, циклічність-лінійність часу, плотський еротизм як

культова практика і репродуктивний сенс життя у язичництві – плотський аскетизм і сенс життя в спасінні душі та уподібненні Христу добрими справами, почуттями, думками – в християнстві).

Українське анімаційне кіно є джерелом формування етичних цінностей для багатьох поколінь. Проаналізуємо кілька українських стрічок на предмет етичних концептів «добро і зло», «совість», «честь». Всесвітньовідомий мультсеріал «Як козаки...», знятий на студії «Київнаукфільм» за сценарієм та режисурою В. Дахна, дає найбагатший дослідницький матеріал. Головними героями виступають три архетипові комічні образи козаків (Грай, Око і Тур). Тон та динаміку кожній серії задають прийоми анімації та музика. Ситуації, у які потрапляють герої, рішення, які вони приймають, напряду стосуються етичного вектору. Глядач робить висновок про марність насилля і можливість перемоги за допомогою винахідливості та братерської підтримки. Ці мультфільми вчать дружбі, поваги до національних цінностей як рідних, так і сусідських. Головною етичною перевагою є надія на те, що будь-яке зло буде покаране. Картина несе в собі низку національних символів та етичних ідей, які зберігають український генетичний код.

Проаналізуємо також короткометражний мультфільм «Засипле сніг дороги» 2004 року режисера Євгена Сивоконя, знятий на студії «Укранімафільм». Він посідає 75-80-у позицію у списку 100 найкращих фільмів в історії українського кіно.

Мультфільм виконаний в техніці малювання піском по склу. Сюжет оповідає про старого чоловіка, який у хуртовину біля домашнього вогнища згадує свою юність. Мультфільм просякнутий думкою про цінність життя та нагадуванням глядачу, що все наше існування – це лише мить. Протиставляється старість та молодість, у техніці пантоміми демонструється переосмислення головним героєм його легковажного ставлення до старості в юнацькі роки, про те, як йому було смішно спостерігати кволість дідуса, що впустив тростину через вітер. Циклічність життя розставляє все на свої місця – тепер цим дідусем є він сам.

Кадр за кадром, розкриваються спогади головного героя про те, як він любив грати зі своїм песиком, ковзатись у снігу, веселитись із друзями, ходити на побачення. І те, що здавалося буденністю, на краю життя видається найбільшою цінністю. Лейтмотив візуального ряду фільму – дорога життя, запрошена снігом, і сліди кожної людини на ній рано чи пізно засипле.

Окрім позитивних образів, сповнених життя, малюються і негативні. В одному з епізодів з'являється ворона. Вона інтерпретується як символ смерті, адже сліди птаха перетворюються на їжаки проти танків, з натяками на війну та страх, який пережив чоловік під час цих подій. І хоча мультфільм 2004 року, але зміст його резонує з сучасністю. Після мороку починається спадання напруги і глядачу демонструють поєднання двох тіней, чоловічої та жіночої, в одну, висвітлюючи наступну тезу, що любов рятує та дає тепло навіть у найсильнішу бурю, і сніг знову перетворюється у символ затишку і спокою.

Спогади закінчуються, ми знову споглядаємо старого чоловіка та старого песика. Він самотній, і спогади – це єдине, що у нього залишилось на завершennі життєвої дороги. У приміщенні лунає телефонний дзвінок, чоловік бере слухавку – тиша, час прийшов, останній спогад і дідусь разом з песиком засинають, тобто повністю завершують свій шлях.

Мультиплікаційне українське мистецтво породили один з універсальних засобів формування етичних цінностей – екранізацію фольклорних першоджерел. Мультсеріал В. Дахна «Як козаки...» апелює у своїй основі до постбарокового гумору, втіленого свого часу у фразеології, приказках та жартівливих піснях, легендах про подвиги козаків. Попри радянські цензурні утиски митцям-аніматорам вдавалося донести до глядачів різних вікових груп ідеї національної ідентичності.

Фільм С. Ковалю містить персонажів, які є сучасниками людини XX-XXI століть, й актуалізує важливість осмислення помилок молодості, цінність старості як пори мудрого ставлення до життя.

Сучасне українське анімаційне кіно стає важливим інструментом для розкриття різноманітних аспектів життя суспільства і представлення України

як культурної локації із самобутніми кінематографічними традиціями завдяки режисерам-новаторам, якими є Олександр Бубнов, Степан Коваль, Марія Медвідь, Олег Педан, Юлія Проскуріна та інші.

Мультфільм «Засипле сніг дороги» 2004 року режисера Євгена Сивоконя є вдалим зразком імпліцитно представленої філософської думки в кінематографі.

Завданням на закріплення лекційного матеріалу є пошук і перегляд української анімаційної стрічки фестивального рівня та визначення головних етичних векторів у ній. Тобто варто після перегляду дати відповідь на питання: що є добром? Із яким злом бореться герой, які моральні проблеми піднімаються у мультфільмі?

Які є зараз питання за змістом лекції? Чи усе було зрозумілим? Дякую за увагу і до нових зустрічей.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Барт Р. Від твору до тексту. Пер. Ю. Гудзя. *Антологія світової літературно-критичної думки XX ст.* / за ред. М. Зубрицької. 2-е вид., доп. Львів: Літопис, 2001. С. 491–496.
2. Бендацці Д. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. Пер. з англ. О. Журавльова, В. Заєць, Д. Цепкова та ін. Київ: ArtHuss, 2020. 416 с.
3. Блер П. Мальована анімація з Престоном Блером. Пер. з англ. О. Пелипенко. Київ: ArtHuss, 2021. 128 с.
4. Брюховецька Л. І., Канівець А. Українська анімація : зб. ст. Київ: Фенікс, 2018. 264 с.
5. Булашев Г. Український народ у своїх легендах, релігійних поглядах та віруваннях. Київ: Довіра, 1992. 414 с.
6. Владленова І. В. Міфорелігійні аспекти формування ідеології. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. 2014. № 4 (23). С.14–25.
7. Воглер К. Подорож письменника. Пер. Я. Машико. Київ: ArtHuss, 2023. 498 с.
8. Войтович В. Антологія українського міфу: Етіологічні, космогонічні, антропологічні міфи у 3 т. Київ: Богдан, 2006. Т. 1. 912 с.
9. Войтович В. М. Українська міфологія. Київ: Либідь, 2002. 662 с.
10. Галайчук В. Українська міфологія. Харків: «Клуб сімейного дозвілля», 2016. 288 с.
11. Галицько-руські народні легенди / укл. В. Гнатюк. *Етнографічний збірник*. 1902. Т. XII. 222 с.
12. Гарін В. Міф і міфологія. *Українське релігієзнавство*. 2002. № 22. С. 16–23.
13. Гладій О. Б. До проблеми поняття «міф» у сучасному літературознавстві. *Вісник Запорізького національного університету*.

14. Гнатюк В. Нарис української міфології / Володимир Гнатюк; іл. О. Кульчицька [підгот. та опрац. тексту, вступу; ст. і прим. Р. Кирчів]. Львів: Ін-т народознавства НАН України, 2000. 263 с.

15. Горгота О. Б. «Екзистенційна комунікація» як методологічний принцип історико-філософського дослідження Карла Ясперса. *Мультиверсум. Філософський альманах* : зб. наук. праць. 2006. Вип. 52. С. 74–84.

16. Гримич М. Традиційний світогляд та етнопсихологічні константи українця. Київ: АТ «Віпол», 2001. 379 с.

17. Дарморіз О. Міфологія : навч. посіб. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2010. 248 с.

18. Дубініна О. Екранізація літературного твору: специфіка інтермедіального перекодування. *Література на полі медій* : зб. наук. пр. / ред. Т. І. Гундорова. Київ: Ін-т літератури ім. Т. Г. Шевченка, 2018. С. 415–445.

19. Зуєнко М. Проблеми міфопоетичного аналізу ліричного твору. *Філологічні науки*. 2012. № 10. С. 21–25.

20. Каранда М. В. Українська народна казка як засіб національного виховання молоді під час викладання філософсько-культурологічних дисциплін. *Проблеми соціальної роботи: філософія, психологія, соціологія*. 2012. № 1. С. 19–24.

21. Кемпбелл Д. Тисячоликий герой. Пер. з англ. О. Мокрофольського. Львів: Вид-во «Terra Incognita», 2020. 416 с.

22. Кобзар О. І. Стратегії «нової міфології» у творчості Миколи Гоголя і Фрідріха Геббеля. *Методика. Досвід. Пошук. Проблеми вивчення шкільних курсів мови та літератури* : наук.-метод. зб. Ніжин, 2009. Вип. XI. С. 39–48.

23. Кобзар О. І. (2011) Поняття «міфопоетика»: динаміка дослідження. URL: <http://dspace.puet.edu.ua/handle/123456789/1445>

24. Кобзар О. І. Міфопоетика як предмет і метод літературознавчого дослідження. *Наукові записки [Національного університету «Острозька академія»]. Сер. : Філологічна*. 2010. Вип. 15. С. 131–139.
25. Кобзар О. І. Фрідріх Геббель: художні виміри міфу : монографія. Полтава : РВВ ПУСКУ, 2011. 324 с.
26. Колесник О. С. Вступ до культурологічної інтерпретології. Курс лекцій: навч.-метод. посіб. Чернігів: Десна Поліграф, 2017. 268 с.
27. Колесник О. С. Естетичний потенціал української міфопоетики. *Історія української естетичної думки / за ред. В. А. Личковаха*. Київ, 2013. С. 23–33.
28. Колесник О. С. Чи повинна бути анімація смішною? *ДОКСА : зб. наук. пр. з філософії та філології*. Одеса, 2008. Вип. 13 : Сміх та серйозність: множинність видів та взаємин. С. 240–249.
29. Колесник О.С. Художня інтерпретація міфу в українському мистецтві – початку XVI ст. *Вісник Черкаського університету. Сер. : Філософія*. 2013. Вип. 31(284). С. 75–80.
30. Колісниченко А. В., Харицька С. В. Сучасний стан осмислення дефініції «міфопоетика». *Гуманітарна освіта у технічних вищих навчальних закладах : зб. наук. пр.* Київ: НАУ, 2020. № 41. С. 85–93.
31. Коляда О. В. Поняття «міфопоетика». URL: <http://eprints.zu.edu.ua/1450/1/05kovpmi.pdf>
32. Костомаров М. І. Слов'янська міфологія: Вибрані праці з фольклористики й літературознавства. Київ: Либідь, 1994. 398 с.
33. Костюк І. Культура XXI століття у полоні міфологій: причини та перспективи. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2016. Вип. 29. С. 37–46.
34. Костюк І. В. Міф як соціокультурний феномен: функціональне навантаження. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2010. Вип. 21. С. 367–378.

35. Кравцов М. Історія анімації: як народжується мистецтво. Пер. з рос. О. Шуляр. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
36. Кримський С. Б. Архетипи української культури. *Вісник НАН України*. 1998. № 7-8. С. 74–87.
37. Кримський С. Б. Ціннісно-смісловий універсум як предметне поле філософії: Філософське розуміння людини. *Філософська і соціологічна думка*. 1996. № 3-4. С. 102–116.
38. Кульчицький О. Риси характерології українського народу. *Енциклопедія українознавства*. Київ: Ін-т української археографії та джерелознавства, 1995. С. 708–718.
39. Кульчицький О. Світовідчуття українця. *Українська душа: збірник досліджень української ментальності*. Київ: Фенікс, 1992. С. 48–65.
40. Лановик Б. Д., Лазарович М. В. Історія України : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ: Знання-Прес, 2003. 733 с.
41. Лановик М. Б., Лановик З. Б. Українська усна народна творчість : підручник. 3-тє вид., стер. Київ: Знання-Прес, 2005. 591 с.
42. Леві-Строс К. Структура міфів. *Структурна антропологія*. Пер. з фр. З. Борисюк. Київ: Основи, 1997. С. 195–219.
43. Легеза О. С. Концепція міфу у працях М. Еліаде. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2019. Вип.3-4. С. 145–158.
44. Лисоколенко Т. Архетипи українського колективного несвідомого. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Сер.: Філософські науки*. Черкаси, 2012. Вип. 2. С. 106–114.
45. Матюхіна О. Міф про створення світу в давньослов'янській міфології. *Історія релігій в Україні: наук. щорічник*. Львів: «Логос», 2015. Вип. 26, ч. II. С. 255–268.
46. Милорадович В. П. Українська відьма: нариси з української демонології. Київ: Веселка. 1993. 72 с.
47. Мультиплікація. *Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів*. Київ: ВЦ «Академія», 2007. Т. 2 : М – Я. С. 81.

48. Нестелєєв М. Від «Енеїди» до «Мавки»: злети і падіння української незалежної мультиплікації. URL: <https://tyzhden.ua/vid-eneidy-do-mavky-zlety-i-padinnia-ukrainskoi-nezalezhnoi-multyplikatsii/>
49. Нестелєєв М. Українські мультсеріали. Тернистий шлях до творчої незалежності. URL: <https://tyzhden.ua/ukrainski-multserialy-ternystyj-shliakh-do-tvorchoi-nezalezhnosti/>
50. Нечуй-Левицький І. Світогляд українського народу. Ескіз української міфології. Київ: АТ «Обереги», 1992. 88 с.
51. Оселедько К. О. Міфопоетична парадигма як основа поетичного моделювання світу роману Марини Соколян «Балада до Кривої Варги». *Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В. О. Сухомлинського*. 2012, вип. 10. С. 116–121.
52. Пальм Н. Д., Гетало Т. Є. Історія української культури : навч. посіб. Харків: Вид-во ХНЕУ, 2013. 296 с.
53. Плачинда С. Словник давньоукраїнської міфології. Київ: Велес, 2007. 240 с.
54. Скуратівський В. Міфологія. *Філософський енциклопедичний словник* / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ: Ін-т філософії імені Григорія Сковороди НАН України; Абрис, 2002. С. 387.
55. Тоцька І. Ф. Музика Театральні видовища. *Історія української культури*. Київ, 2001. Т. 1. С. 202–268.
56. Українська література XIV-XVI ст. : Апокрифи. Агіографія. Палом. твори. Історіограф. твори. Полем. твори. Переклад. повісті. Поет. твори / авт. вступ. ст. і ред. В. Л. Микитась, упоряд. і авт. прим. В. П. Колосова. Київ: Наукова думка, 1988. 600 с.
57. Филипович Л. Нові релігійні течії в українському соціумі. *Українське релігієзнавство*. 2008. № 46. С. 355–367.
58. Фрис І. Неоміфологізм у слов'янських літературах XX ст. *Проблеми слов'янознавства*. 2007. Вип. 56-57. С. 228–236.

59. Чибор І. С. Структура міфологічного етнокоду культури (на матеріалі української фразеології). *Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Філологічні науки*. 2015. Вип. 40. С. 174–178.
60. Чижевський О. Нариси з історії філософії на Україні. Мюнхен: Укр. вільний ун-т, 1983. 178 с.
61. Шайгородський Ю. Ж. Міф політичний. *Політична енциклопедія* [редкол. : Ю. Левенець (голова), Ю. Шаповал (заст. голови) та ін.] Київ: Парламентське видавництво, 2012. С. 457–458.
62. Шейко В. М., Тишевська Л. Г. Історія української культури : навч. посіб. Київ: Кондор, 2006. 264 с.
63. Шубович С. А. Архітектурна композиція в світі міфопоетики : монографія. Харків: РІП «Оригінал», 1999. 636 с.
64. Юнг К. Г. Архетипи і колективне несвідоме. Пер. К. Котюк. Київ: Астролябія, 2023. 608 с.
65. Яковлева О. В. Обрядовий дискурс у системі національної лінгвоментальності : монографія. Одеса : ОНУ, 2014. 396 с.
66. Ясперс К. Психологія світоглядів. Київ: Юніверс, 2009. 464 с.