

school. Considered axiological aspects of the art therapeutic effects on teen behavior and the formation of his personality in general.

Keywords: teenager, folk Art, art therapy.

УДК 159.923.2

Марина Сітцева

СУТНІСТЬ ТА СТРУКТУРА МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО ОБРАЗУ

У статті розглядаються психологічні особливості мультиплікаційних образів як засобів морально-етичного та пізнавального розвитку дитини, специфічні риси конструювання художніх образів у мультиплікації. Подається класифікація основних видів образів, які відіграють визначальну роль у формуванні мультиплікаційної образності.

Ключові слова: мультиплікація, анімація, мультфільм, художній образ, мультиплікаційний образ, персонаж, образна мова мультфільму.

Постановка проблеми. Майже всю інформацію із зовнішнього світу дитина сприймає зорово, у вигляді образів, з яких у подальшому формується її картина світу. Особливо привабливими зоровими образами є яскраві та динамічні анімаційні персонажі [8].

Виконання вимоги зовнішньої привабливості для наймолодшої аудиторії, проте, не задовольняє потребу дітей у пізнанні та розвитку. Постійний перегляд телевізійних передач, в тому числі і мультфільмів, формує у маленького глядача специфічний тип сприйняття, для якого характерна низька розумова активність, а будь-яке інтелектуальне зусилля сприймається як значне напруження. З цієї причини, наприклад, дітям важко починати виконувати шкільні домашні завдання після перегляду мультфільмів, і навіть у дорослих спостерігається схожа тенденція: складність переключення з перегляду кіно чи телепередачі на інтелектуальну діяльність.

Проблема криється не у перегляді мультфільмів чи телепередач як такому, а у низькій якості трансльованих образів. Мультиплікаційний образ (як і інші телевізійні та кінообрази), на наш погляд, повинен містити не лише інформаційний ресурс (опис подій сюжету, діалоги персонажів тощо), а й стимулювати пізнавальний інтерес, допитливість глядача. Якісні мультиплікаційні образи є пізнавальними для дитини, насичують її не лише емоційно, а й морально, інтелектуально. Хорошим є результат перегляду мультфільму, за якого дитина задає дорослим питання стосовно побаченого. Якщо ж мультфільм не стимулює таку пізнавально-дослідницьку активність, можемо вважати, що він був лише "спожитий", тобто відбувся його перегляд і засвоєння пропонованої інформації (звісно, засвоєння некритичне). Як наслідок, відбувається поступове формування у

маленького глядача цілої системи деструктивних стереотипів, шаблонів і штампів, якими вона керується у повсякденному житті.

Тож проблематика сутності мультиплікаційних образів, на нашу думку, лежить у психологічній площині, адже художня образність мультфільму, хоча і є вагомим складником мультиплікаційного кіно, все ж не може домінувати над психологічністю образів, яка власне і надає мультфільму розвивально-виховну силу та формує потенціал розвитку підростаючого покоління.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Мультиплікаційний образ передовсім є предметом вивчення мистецтвознавців та представників психолого-педагогічних наук. Художньо-мистецькі складники конструювання візуальних образів розглядаються у працях З.І. Алфьорової, І.Б. Зубавіної, О.Ф. Нечай, О.М. Орлова, Ю.М. Усова та ін. Психологічні аспекти ролі мультиплікації у розвитку особистості дитини вивчали С.В. Асенін, Д.М. Бабиченко, Б.М. Крижанівський, М.В. Кузнецова, О.М. Матрусова, М.В. Ромашова, Є.Я. Сивоконь та ін.

Вивчаючи наукові підходи до аналізу специфічної ролі екранних мистецтв, в тому числі мультиплікації, у становленні дитячої особистості, вважаємо за необхідне виокремлення ключових засад, що уможлиблюють вплив медіа на маленьких глядачів; однією з таких засад є образність у мультиплікації. Психологічні особливості мультиплікаційних образів ще не ставали предметом ґрунтовного наукового аналізу.

Мета статті полягає у визначенні психологічних особливостей мультиплікаційних образів як художніх зображальних засобів, через які виражається змістова сутність та морально-ціннісна орієнтованість мультфільму.

Виклад основного матеріалу дослідження. Кіно і мультиплікація, будучи провідними сучасними екранними видами мистецтва, є найбільш доступними формами мистецтва і, по суті, формують смак і культуру суспільства, задають тон сучасному художньому мистецтву [6, с. 77].

Образна мова характерна мистецтву найбільшою мірою; це загальна, визначальна ознака мистецтва. Митець мислить образами, і образ є результатом його творчої діяльності. При цьому образи відрізняються в залежності від свого життєвого змісту (образ природи, образ людини, образ предмету). Художні образи (музичні, живописні, архітектурні, театральні тощо) значно відрізняються не лише за своїм змістом, але й за структурою та особливостями сприйняття.

Основне призначення художнього образу в мистецтві – відобразити об'єктивну реальність у специфічній, переважно символічній, формі. Переживання образу завжди включає його осмислення, тому художній образ містить певне емоційне забарвлення. Крім цього, прикметними особливостями художнього образу є поєднання типологічних та індивідуальних властивостей, тобто специфічне з'єднання

всезагальних властивостей та унікальних рис, які визначають змістову своєрідність предмета художньо-образного втілення.

Художній образ у мистецтві виконує гносеологічну, аксіологічну та комунікативну функції, тобто транслює пізнавальні, морально-ціннісні та емоційно-почуттєві компоненти. Цілісність функціонального спрямування формує інтерес глядацької аудиторії до художніх образів, представлених у візуальних видах мистецтва, зокрема мультиплікаційного.

Говорячи про образну мову певного виду мистецтва, ми говоримо про особливості даного виду мистецтва, тобто саме специфіка представлення образу визначає своєрідність видів мистецтва. Особливість мультиплікаційного мистецтва полягає в унікальній представленості штучно створених – мальованих, лялькових – образів [5].

Історично мультиплікаційний образ зазнавав досить суттєвих змін. У зв'язку з тим, що початково мультиплікація була представлена у рекламно-розважальній сфері, мультиплікаційний образ був загостреним, гротесковим, а також спрощеним, тобто виражав певну одиничну рису чи особливість. Тож якщо раніше у мультиплікації здійснювалося втілення переважно сатиричних і гротескових образів, то в подальшому у мультфільмах почали не менш успішно втілюватись образи позитивні, у тому числі образи героїчного плану. Значне місце в тематиці радянської мультиплікації зайняли сучасні радянські казки, які висвітлювали проблеми соціалістичної моралі [7].

У цей час казкові образи займали панівне місце у мультиплікаційному жанрі. Значна увага майстрами мультиплікації приділялася втіленню казок зарубіжних народів. Успіх висвітлення різноманітних мультиплікаційних образів, пов'язаний з правильним розумінням народності і національних художніх традицій, мав особливе значення. Знайомлячи дітвору з казками різних народів, режисери і художники мультиплікації роблять серйозний внесок у справу виховання підростаючого покоління. Таким чином, вагомою складовою мультиплікації є її національна приналежність, що проявляється у своєрідній стилістиці мультиплікаційних образів [3].

На сучасному етапі розвитку мультиплікації корінним чином змінилося образне рішення мультфільмів, в основу якого лягло серйозне вивчення сучасних художніх традицій, технічних можливостей, досвіду реалістичного живопису і графіки.

Вагоме значення має вивчення особливостей сприйняття глядачем мультиплікаційних образів. Однією з головних проблем у даному контексті є форма демонстрації образу режисером-мультиплікатором. Інструментом представлення мультиплікаційного (як і будь-якого кінематографічного) образу є кінокамера, за допомогою якої відбувається зйомка. Кінооб'єктив – це як би безмежно рухоме людське око. І на події, що є змістом мультиплікаційного твору, глядач дивиться за

допомогою цього ока, він бачить їх такими, якими їх оптично відтворили режисер і оператор [2].

У кіномистецтві глядач дивиться на дійсність через око кіноапарата, яким управляють режисер і оператор. Ця "примусова" точка зору глядача на події, що зображаються у мультфільмі, є однією зі специфічних особливостей кіномистецтва. В літературі словесний опис подій дає читачу певний простір для їх індивідуального сприйняття. Читаючи книгу, ми маємо нагоду затримуватися на окремих наважливіших, з нашої точки зору, сторінках, тобто відбирати з опису дійсності те, що для нас є найістотнішим. Так само відбувається і в живописі.

Розробка мультиплікатором образів героїв означає однакове прагнення до конкретизації та індивідуалізації, прагнення надати персонажу рис живого реального героя і разом з тим тенденцію до відособлення, до вираження через конкретний образ загальної моделі, думки. Тобто створення мультиплікаційного образу передбачає процес художньої типізації, узагальнення, створення цілого на основі показу конкретних, часткових рис і властивостей [1].

Як ми вже зазначали, особливості мультиплікаційного образу визначаються його життєвим змістом, тобто його роллю і призначенням у мультфільмі. Зокрема відомо, що круглі та пухнасті предмети сприймаються реципієнтом як приємні, а велика кількість різких ліній та кутів сприймається як агресія. Звідси зрозуміло, що якщо автор має намір показати негативні якості, які втілює персонаж, то найбільш імовірно даний герой зображуватиметься у темних кольорах, за допомогою різких грубих ліній тощо. "Хороший" персонаж відповідно має більше шансів бути зображеним м'яким, пухнастим, кольоровим, тобто таким, що викликає позитивні емоції.

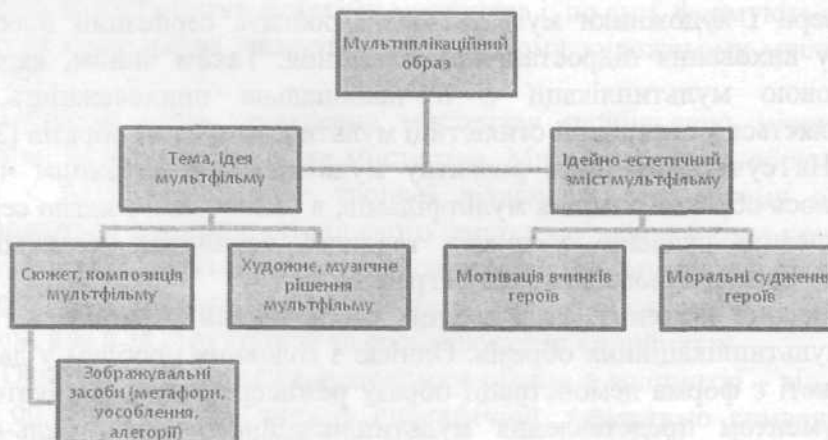


Рис. 1. Структура мультиплікаційного образу

Розглянемо основні види мультиплікаційних образів.

Можемо запропонувати орієнтовну структуру мультиплікаційного образу як жанру кіномистецтва та розвивального засобу для дітей (рис. 1).

1. *Образи людей.* Всі види мультиплікаційних образів тією чи тією мірою спрямовані на розкриття головного для мистецтва образу – образу людини. Створення людського образу є провідним завданням художника, адже мистецтво створене для людини і розповідає саме про неї. Мультиплікації як виду мистецтва також притаманні всі ці риси.

Розкрити нове, актуальне та важливе засобами мистецтва мультиплікації можна лише створивши живий, емоційно насичений образ. Митцю недостатньо лише бачити правду життя, йому потрібно вміти показати, образно виразити цю правду. Це і є сутністю мистецтва.

2. *Образи тварин.* Лише в мультиплікації тваринні персонажі повною мірою олюднені. Тварини і птахи думають по-людськи, говорять людськими голосами. Однак у мультфільмі це не пряме перенесення людської мови та поведінки на тварин, а опосередкована символізація.

Витоки олюднення тваринних персонажів у мультиплікації пов'язані передусім з казковими та байкарськими сюжетами. Образ тварини у байці співвідноситься з людиною певного характеру: лев – володар, лисиця – хитрість, заєць – боягуз і т. д. Таким чином, тварини у мультфільмах слугують образом, який виражає людську подобу, зображаючи сприятливі або негативні людські якості.

3. *Образи природи.* Природа зазвичай асоціюється з фоном сюжету, надаючи йому зорової насиченості. Проте образ природи є одним із актуальних мультиплікаційних образів, здатним формувати настрій події та сюжету, спрямовувати увагу глядача, стимулювати яскраві емоційні переживання.

Природа виступає живим активно діючим образом лише у тому разі, коли дотримується принцип зображення природи у тісній внутрішній співвіднесеності з життям головних героїв. Образ природи покликаний підкреслювати ціннісно-смыслову лінію мультиплікаційного твору, адже він створений людським сприйняттям, забарвлений людським почуттям. Образ природи просякнутий єдиним почуттям художника, і тому викликає у нас відповідні почуття і думки. Хороший образ природи все більше стає не копією зовнішнього, а своєрідною мовою почуттів і настроїв.

4. *Образи предметного світу.* Предметні символи вказують на внутрішній сенс композиції мультфільму в цілому. Мультиплікація як мистецтво символічного відображення світу та подій здатна виражати предметне краще, повніше, виразніше, ніж будь-яке інше мистецтво.

У мультфільмі предметний світ показаний з точки зору персонажа, в його сприйнятті. Образи предметів у цьому випадку передають внутрішній рух людських почуттів, виражаючи настрій автора і його

героїв. Таким чином, образи предметного світу здатні виражати настрій твору.

Мультиплікаційний образ формується не лише через представлення персонажів мультфільму. Вагомими компонентами художнього образу в мультиплікації слугують також візуальні, аудіальні та кінестетичні виражальні засоби. Як зазначав Є.Я. Сивоконь, мультиплікація здатна виразити будь-яку абстрактну ідею у конкретному зоровому образі. Якщо точніше, то у звуко-зорово-кінестетичному образі, так як мультиплікація включає в себе саме ці три основні компоненти: звук, що є невід'ємною частиною художнього образу, і графічне зображення, представлене не статично, а в русі, створюючи ефект реальності мультиплікаційного персонажа [11].

Отже, лише єдність структурних компонентів мультиплікації формує цілісний образ (рис. 2).

візуальні	аудіальні	кінестетичні
• композиція (масштаб, пропорція, симетрія, динаміка) • колір (тон-яскравість/тьмяність, фон, колір персонажів)	• ритм • темп • динаміка • інтонація • тональність	• форма, розмір • міра абстрактності (близькість до реальності чи вигаданість) • привабливість/потворність • символічність

Рис. 2. Зображальні засоби у мультиплікації

Проаналізуємо роль кожного із зазначених компонентів детальніше.

Музика як образ. Ми сприймаємо музику більш емоційно, ніж споглядаємо, завдяки чому музичний образ запускає в дію механізм складних асоціацій. Музика створює специфічну атмосферу мультиплікаційного твору: музична стихія захоплює, умовне вже не сприймається як штучне, глядач входить в особливий казковий світ мультфільму.

Особливість музичного образу полягає в тому, що життєвий зміст відокремлений у ньому від всього предметно-речового. Розвиток музичних образів являє собою "чистий рух". Музичний образ неможливо уявити зримо, він не здатен набути відчутно стійкої форми – він не стільки сам по собі існує, скільки діє. Отже, незважаючи на свою предметну невизначеність, музичний образ глибоко змістовний.

Колір як образ. У художній творчості колір є одним із основних засобів передачі інформації. Численні психологічні дослідження доводять вплив кольору на психоемоційний стан людини. У мультиплікації колір слугує, поряд із музичним супроводом, одним з основних засобів передачі настрою, емоційно-морального вектору зображу-

ваного. Кольорова гамма, за допомогою якої зображено персонаж, зазвичай виражає його морально-етичну, ціннісно-смыслову та ідейно-сюжетну спрямованість. Важливим є і колір фону, на якому відбувається дія. Пейзаж, інтер'єр чи інше місце подій задає емоційний тон подіям на екрані, чинить вплив на сприйняття глядачем смислу мультфільму.

Отже, колір у мультиплікації – це активний елемент художньої образності: він формує настрій, підкреслює характери персонажів, створює атмосферу подій у сюжеті, допомагає тлумачити смисл твору, а також слугує засобом комунікації.

Озвучування як образ (специфічний для мультиплікації). У мультиплікації словесний супровід не є обов'язковим компонентом, проте найчастіше між персонажами все ж відбуваються певні діалоги. Озвучування у мультиплікації має унікальну специфіку: лише у цьому жанрі кіномистецтва актор озвучування має на меті не передати прямий текст і смисл реплік, а створити "магічну" атмосферу мультиплікаційної образності.

Таким чином, озвучування у мультиплікації – не просто технічний процес відтворення реплік сценарію, а створення образної аури твору і кожного персонажа окремо. Актор озвучування видозмінює власний голос таким чином, щоб виразити характер озвучуваного персонажа, підкреслити його унікальні риси та морально-ціннісну сутність.

Отже, мультиплікаційний образ є художнім символом, що транслює основну суть мультфільму. Мультиплікаційний образ володіє невичерпним джерелом зображувальних засобів для представлення тієї чи іншої грані буття. Її засобами можлива екранізація будь-якої символічно-смыслові концепції: фантастики, гіперболи, метафори, алегорії чи ін. [4, с. 207].

Врешті, мультиплікація – це не лише специфічна образність, представлена засобами художньої мови, але й виховна система, що допомагає підростаючому поколінню соціалізуватися [10, с. 118].

Сьогодні мультиплікація все більше відходить від виключно розважальної функції, втілюючи у власних образах внутрішній світ людини, її цінності, моральні орієнтири. Тому актуальним є дотримання вимог високої естетики мультиплікаційних образів, сценарно-знімального професіоналізму і належного виховного потенціалу мультфільмів [9, с. 140].

Висновки та перспективи подальших досліджень. Умовність мультиплікаційного мистецтва породжує необмежені можливості творення мультиплікаційних образів. Художні образи в мультиплікації є символами, які не просто доповнюють сюжетну та зображувальну форму твору, а є її ключовою суттю, основою [9].

Образність у мультиплікації різноманітна і різнорівнева. Ключовими компонентами образності є візуальні, аудіальні та кіне-стетичні

засоби – звук, колір, композиція, форма та розмір зображення, фон тощо. Основними видами мультиплікаційних образів є образи людей, тварин, природи, предметного світу.

Подальші дослідження можуть бути спрямовані на поглиблення розуміння психологічних особливостей будови мультиплікаційного образу, а також впливу художньої мультиплікаційної образності на маленького глядача.

1. Асенин С.В. Мир мультфильма : идеи и образы мультипликационного кино соцстран / С.В. Асенин. – М. : Искусство, 1986. – 287 с.
2. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. – М. : Искусство, 1965. – 114 с.
3. Крижанівський Б.М. Мистецтво мультиплікації / Б.М. Крижанівський. – К. : Рад. школа, 1981. – 118 с.
4. Кузнецова Е.М. Возникновение мультипликационных образов в истории культуры / Е.М. Кузнецова // Платоновские чтения : материалы и доклады XVIII Всеросс. конф. молодых историков (Самара, 7-8 декабря 2012 г.) / отв. ред. П.С. Кабытов. – Самара : Издательство "Самарский ун-т", 2012. – 264 с. – С. 206-207.
5. Кузнецова М.В. Психолого-педагогические аспекты анимационного творчества в дополнительном образовании детей / М.В. Кузнецова, А.Я. Зайцев // Психология и педагогика в системе гуманитарного знания : материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Москва, 26-27 июня 2012 г. / Науч.-инф. издат. центр "Институт стратегических исследований". – М. : Изд-во "Спецкнига", 2012. – 444 с. – С. 109-112.
6. Матрусова А.Н. Современная российская мультипликация и кинематография: язык, стиль, культура / А.Н. Матрусова // Пространство языка – пространство культуры // Материалы регион. науч.-практ. конф. – М. : МАРХИ, 2013. – 134 с. – С. 77-79.
7. Мудрость вымысла : мастера мультипликации о себе и о своем искусстве / сост. С.В. Асенин. – М. : Искусство, 1983. – 207 с.
8. Орлов А.М. Аниматограф и его анима: Психогенетические аспекты экранных технологий / А.М. Орлов. – М. : Имппэто, 1995. – 550 с.
9. Поплавський М.М. Мистецтво дитячої мультиплікації на українському телебаченні / М.М. Поплавський // Культура і мистецтво у сучасному світі : Наукові записки КНУКіМ. Вип. 13. – К., 2012. – 280 с. – С. 140-146.
10. Ромашова М.В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы / М.В. Ромашова // Вестник Пермского университета. Серия "История". – 2011. – № 3 (17). – С. 114-119.
11. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию: Из творческого опыта режиссера / Е.Я. Сивоконь ; Предисл. Б. Крыжановского. – К. : Мистецтво, 1985. – 148 с.
12. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. С.В. Капков – М. : Алгоритм, 2006. – 838 с.

In the article the psychological features of the animated appearances are considered as facilities of moral-ethics and cognitive development of child. The specific lines of constructing of images in making of animated cartoon are considered. Classification of basic types of appearances which act determining part in forming of the animated vividness is given.

Keywords: animation, animated cartoon, image, animated appearance, character, vivid language of animated cartoon.