

Мельник Вячеслав Олександрович,

аспірант

Національної академії керівних кадрів

культури та мистецтв

orcid.org/0000-0001-9223-8646

Осадча Лариса Василівна,

кандидат філософських наук, доцент,

професор кафедри культурної антропології,

філософії культури та культурології

Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

orcid.org/0000-0003-0797-2788

l.v.osadcha@udu.edu.ua

УКРАЇНСЬКА АНІМАЦІЯ ВУФКУ 1922–1930-Х РР.: ТРАНСФОРМАЦІЯ СМИСЛОВИХ НАРАТИВІВ

У статті проаналізовано сюжетні та стилістичні особливості українського анімаційного доробку довоєнного періоду (ВУФКУ 1922–1930 рр.), виокремлено способи функціонування її пропагандистсько-дорослого та розважально-дитячого контекстів, адже спершу вітчизняна мультиплікація була орієнтована на дорослого глядача. Аналіз аніматорів початку ХХ століття ґрунтується на застосуванні історико-хронологічного та семіотичного методів, завдяки чому простежується не лише поступ технологічно-візуальних виражальних засобів, а й ускладнення сюжетно-нарративної складової довоєнної української мультиплікації.

Анімація виникла як «дорослий» вид мистецтва, зі складними високотехнологічними виражальними засобами, здатними чинити потужний сугестивний вплив на аудиторію. Розважально-дитяче її спрямування утвердилося у повоєнні роки завдяки запозиченню діснеєвського стилю, з притаманними йому яскравістю, барвистістю, карнавальністю візуальної картинки. Однак мальоване кіно як дорослий жанр продовжувало існувати паралельно до атрактивної дитячої мультиплікації. Якщо спершу суть анімаційного твору полягала в оживленні малюнка, то згодом у ньому простежується посилення оповідного нарративу – як в літературному творі чи кіно. Довоєнна мультиплікація працювала із серйозними, дорослими смислами – аналізувала економічно-господарчий поступ, транслявала ідеологічні наративи, економічну статистику тощо. І лише за два десятиліття, в повоєнні роки, вітчизняна та світова анімація перетворилася на дитячий візуальний жанр, що, однак, іманентно приховував закодовані «дорослі» наративи, які стають все більш помітними й запитуваними в контексті сучасної візуальної культури, перетворюючи дитячі мультфільми на подвійно закодоване мальоване кіно.

Ключові слова: анімація, мультиплікація, Всеукраїнське фотокіноуправління, смислові наративи, дорослий глядач, юний глядач.

Melnyk Vyacheslav,
Postgraduate Student
National Academy of Culture and Arts Management
orcid.org/0000-0001-9223-8646

Osadcha Larysa,
PhD, Associate Professor,
Professor at the Department of Cultural Anthropology,
Philisiphy of Culture and Cultural Studies
Dragomanov Ukrainian State University
orcid.org/0000-0003-0797-2788
l.v.osadcha@udu.edu.ua

UKRAINIAN ANIMATION OF THE 1922–1930S: TRANSFORMATION OF MEANINGFUL NARRATIVES

In the article, it has been analyzed plot construction and stylistic specificity of the Ukrainian animation heritage of the pre-war period of 1922–1930 when the production was managed by such institution as the All-Ukrainian Photocinema Administration. The functioning of its propaganda (adult) and children's entertainment contexts is highlighted, although at the beginning Ukrainian animation (the so-called multiplication) was aimed at an adult audience. The analysis of animated films of the beginning of the 20th century is based on the application of historical chronology and semiotic methods. So we can trace not only the progress of technological and visual means of expression but also the complication of the plot-narrative component of pre-war Ukrainian cartoons.

Animation emerged as a generally mature art form that adopted high-tech tools to create images that could be used to have a strong impact on viewers. Its children's entertainment content became completely dominant after the Second World War, when the Disney style was borrowed with all its main features – brightness, color and carnival images. But at the same time, animation has not lost its mature storytelling potential. Compared to the early animated shorts, which were designed only to make static images move, the longer-duration cartoons took on a strong plot structure and suggestive narrative – much like novels and films. They were used as promotional shorts during movie viewings to inform audiences about economic, ideological and political agendas. In just two decades, Ukrainian and world cartoons turned into a visual form for children, which additionally broadcasted hidden adult narratives. The phenomenon is increasingly in demand in the context of modern visual culture, interpreting cartoons as double-coded animated cinema.

Key words: animation, cartoon, the All-Ukrainian Photocinema Administration, narrative, mature audience, youth viewer.

Постановка проблеми. У наш час анімація все гучніше заявляє про себе не лише як про динамічний феномен візуальної культури, але і як потужний сектор креативних індустрій. Мальоване кіно ХХІ століття, на відміну від дитячої мультиплікації другої половини ХХ століття, сприймається як цілком серйозний, дорослий жанр, де підіймаються актуальні проблеми сьогодення: екологічна безпека, нейрорізноманітність, соціальна інклюзія, толерантність тощо. Анімаційні твори номінуються на премії та нагороди в тих же конкурсних програмах, що й кінокартини. Так, ряд повнометражних аніматорів були відзначені кінопремією «Оскар» за останні два десятиліття, зокрема «У пошуках Немо» (2003), «Рататуй» (2007), «ВОЛЛ-І» (2008), «Вперед і вгору» (2009), «Думки навиворіт» (2013), «Зоотрополіс» (2016), «Коко» (2017), «Історія

іграшок 4» (2019), «Душа» (2021), «Енканто: Світ магії» (2022). Протягом останнього десятиліття в Україні також було створено ряд потужних анімаційних творів як фестивального спрямування («Дівчина із риб'ячим хвостом» (2013), «Крамниця співочих пташок» (2013), «Дивосвіт» (2021), так і для широкого прокату («Микита Кожум'яка» (2016), «Викрадена принцеса: Руслан і Людмила» (2018), «Мавка. Лісова пісня» (2023).

Те ж саме стосується й касових зборів: сучасні анімаційні фільми є не менш прибутковими, аніж повнометражні кінороботи. А тому сучасне мультиплікаційне виробництво стає все потужнішим інструментом соціальної комунікації та культурної дипломатії.

Актуальність означеної теми. Україна має столітню потужну художньо-мультиплікаційну

традицію. Від самого зародження вітчизняна мультиплікація була технологічно самобутньою й орієнтованою на дорослого глядача. І хоча переорієнтування світової анімації на юного глядача стало домінантною тенденцією повоєнного періоду, українська художньо-мультиплікаційна школа ніколи не випускала з поля зору дорослого глядача, а її ранній доробок, коли анімація підпорядковувалася ВУФКУ (Всеукраїнському фотокіноуправлінню 1922–1930 рр.), є взагалі серйозним візуально-технологічним експериментом. А тому варто проаналізувати генеалогічні витoki дорослого нарративу вітчизняної художньо-мультиплікаційної школи, зосередившись на довоєнних творах у галузі мальованого кіно.

Методологічна база статті спирається на історіографічний метод, застосований для аналізу поступу вітчизняної анімації – як у сюжетному зрізі, так і в наборі виражальних засобів, виокремленні періодів становлення вітчизняної мультиплікації. Застосовано компаративний метод при порівнянні оповідних нарративів аніматорів різних періодів та національних шкіл. Описово-ілюстративний метод допомагає зібрати ілюстративний матеріал для переконливішого висвітлення авторської точки зору.

Останні дослідження та публікації. Протягом останніх десятиріч спостерігається зростання науково-аналітичного інтересу до феномену анімації, зокрема в аспектах філософсько-естетичному, історико-мистецтвознавчому, культурноаналітичному. Так, канадський Раян Пітерсон у статті «Поствоєнна анімація та модерний критицизм: на прикладі Аннет Міхельсон» (2023) аналізує історичні віхи формування анімації як окремого відеожанру та його відокремлення, часом навіть протистояння кінематографу у повоєнні роки в Європі. Натомість у японському кіновиробництві такого протистояння не було, чим і обумовлюється феномен популярності японського аніме серед різновікових категорій глядачів. Феномен японського мальованого кіно дослідив у статті «До появи аніме: анімація та рух чистого кіно в довоєнній Японії» (2002) Дайсу Міяо, котрий доводить, що перетворення мультиплікаційних робіт на дитячий жанр не є докнанним фактом, це риса європейської кіноісторії. Однак останнім часом спостерігається «одорослювання» анімації в англomовному сегменті сучасного кіновиробництва.

Поєднання мальованого зображального стилю і дорослого, драматичного оповідного нарративу було також притаманне першим українським аніматорам. Дослідженню етапів становлення української мультиплікації присвячено збірник статей «Українська анімація» (2018) за авторством Лариси Брюховецької та Анастасії Канівець. У монографії І. Б. Зубавіної «Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті» (2007) піднято питання генезису вітчизняної екранної культури. У роботі «Історія світової анімації. Книга перша: Від початку до золоті доби» (2020) італійського дослідника Джаннальберто Бендаці проаналізовано як історичні віхи розвитку світової анімації, так і специфіку національних традицій мультиплікаційного виробництва, де чільне місце посідає й доробок українських майстрів. Зусиллями таких інституцій як Довженко-Центр та «Українафільм» до 90-річчя української анімації було зібрано в архівах й відреставровано перші твори вітчизняного мальованого кіно. З'явилися біографічні та мистецькоаналітичні дослідження, присвячені творчому спадку «батьків» вітчизняної мультиплікації: В'ячеславу Левандовському, Володимирі Дев'ятніну, Дзизі Вертову, Євгеніві Горбачу, Семенові Гуєцькому, Іполитові Лазарчуку тощо.

А тому наявні аніматори потребують не лише історичного, але й широкого культурологічного аналізу.

Мета статті. Проаналізувати сюжетні та стилістичні особливості українського анімаційного доробку довоєнного періоду (ВУФКУ 1922–1930 рр.), відстежити способи функціонування її пропагандистсько-дорослого та розважально-дитячого контекстів.

Виклад основного матеріалу. Мультиплікація як синтетичний вид мистецтва виникла майже одночасно з кінематографом й була орієнтована на ту ж саму глядацьку аудиторію, тобто на дорослих. Перші й найбільш експериментально-радикальні віхи розвитку анімаційного жанру і в Україні, й у світі припадають на 1900–1930 рр.

Цьому сприяли як розвиток технологій, так і авангардно-футуристичні віяння у сфері образотворчого мистецтва. Радикальні світоглядні зрушення й естетичні запити початку ХХ століття найкрасномовніше висловив Філіпп Томмазо

Марінетті у «Маніфесті футуризму», зокрема там йшлося про спрагу до нових мистецьких експериментів, схильність до творчого бунтарства, зачарування красою швидкості: «*Ми стоїмо на крайньому високому місці сторіч!.. Навіщо озиратися назад, якщо ми хочемо розтрошити загадкові двері Неможливого? Час і Простір згинули ще вчора. Ми вже живемо в абсолюті, бо створили вічну й всюдисущу швидкість*» (Марінетті, 2009, с. 112).

Прагнення динаміки, змінюваності, новизни як ніщо інше у сфері мистецтва задовольняв кінематограф та анімація. І хоча остання є надзвичайно трудомісткою, однак вона дає художникові-мультиплікатору більшу свободу у виборі виражальних засобів та сюжетів. На початку ХХ століття мальоване кіно було дешевшим та потребувало залучення меншої кількості людей до виробничого штату. Саме тому у цій сфері випробовувалися й реалізовувалися найсміливіші творчі експерименти.

Для створення рухомої анімаційної картини потрібно було спершу виготовити (намалювати, зліпити, розташувати у просторі ляльок-маріонеток) й відзняти на кіноплівку величезну кількість ледь відмінних статичних зображень, які при швидкому прокручуванні кіноплівки створюватимуть динамічний візуальний ефект. Натомість кіновиробництво за самою природою є динамічним, покликаним фіксувати природню урухомленість світу. Зупинка кінокадру руйнує фільм. Натомість розкадрування мультфільму дає чітке статичне зображення. Це засвідчує й етимологія понять анімація та мультиплікація. Поширений у романо-германському мовному світі термін анімація походить від латинського «*anima*» – душа, і вказує на процес «оживлення» статичного зображення. Натомість поняття «мультиплікація» вказує на спосіб урухомлення цього зображення – через створення множинних кадрів, тобто мультиплікування ледь відмінних зображень.

Вважається, що перший анімаційний твір був знятий Джеймсом Стюартом Блектоном у 1898 році і називався «Циркліліпутів». У ньому була використана лялькова технологія, за якої відбувається відеозйомка кожної рухової зміни у розташуванні маріонеток. У 1900 році знову ж таки Дж. С. Блектоном було знято два анімаційні твори – «Зачароване обличчя» та «Комічні фази смішних облич», – але вже за технологією

мальованих склеєних кадрів. Їх сюжетна канва була подібною: на екрані спершу з'являвся контурний портрет, а потім риси цього обличчя змінювались, виражаючи різні емоційні стани. Мета цих коротких, до двох хвилин, анімаційних творів полягала в тому, аби показати динамічний потенціал мальованого кіно. Екранним чудом тут було саме урухомлення малюнка.

Надалі мультиплікаційний жанр ускладнюється завдяки як розвитку технологічних прийомів створення рухомих зображень, так і сюжетному розгортанню візуальної оповіді. У цьому контексті варто згадати ім'я французького майстра візуальних ефектів – Еміля Коля. У 1908 році він зняв перший сюжетний твір «Фантасмагорія», де перед очима глядача спершу промальовувався головний герой, а потім тривали його кумедні пригоди й перетворення. Двохвилинна «Фантасмагорія» тривалий час демонструвався на екранах кінотеатрів перед показом основного фільму і мала значний успіх та впізнаваність.

Анімаційний жанр розвивався й ускладнювався. Так, 1912 року російсько-французький кінорежисер Владислав Старевич зняв перший комерційний мультиплікаційний фільм сатиричного змісту «Прекрасна Люканіда, або Війна рогачів з вусачами» у техніці рухомої лялькової анімації. Він вже тривав більше 10 хвилин, а сюжет про конкуренцію двох рицарів-жуків за руку прекрасної дами розгортався на фоні п'яти декоративних панорам – танцювальної зали, саду, берегів річки, фортечних стін, зброярні. Таким чином, простір анімаційного кадру за виражальними прийомами орієнтувався на деталізацію кадру, притаманну кінематографії, та й сюжетна оповідь є тяглісною, лінійною: включає зав'язку, розвиток, кульмінацію, розв'язку й мораль.

Власне українська анімація пройшла той же самий шлях розвитку, що й світова – від зачарування динамічною змінюваністю абстрактних мальованих зображень до сюжетних анімаційних робіт.

У 20-ті роки ХХ століття в анімацію йшли архітектори та художники, митці у яких був свій неповторний, самобутній стиль і вони його привносили у свої кіно- та мультиплікаційні роботи. Середовище в ранніх анімаційних стрічках («Десять», «Українізація») вирішене дуже умовно, так само і графічне зображення

персонажів. Всі художники створювали анімацію з нуля, без попереднього досвіду, експериментуючи. У мальованих стрічках прослідковується дивний рух персонажів та поєднання різних технік в одному фільмі, наприклад мальована анімація комбінується з перекладкою, у котрій використані документальні кадри, а також з'являється стоп-моушен.

Роком виникнення вітчизняної мультиплікації вважається 1927, коли В'ячеслав Левандовський зняв на Одеській кіностудії «Казку про солом'яного бичка». Кінохудожник народився 1897 року в Києві. Його пізнавальні інтереси були надзвичайно широкими: спершу він вступив до Київського університету на хімічне відділення фізико-математичного факультету, паралельно відвідував Київську театральну академію, а з 1920 по 1922 роки навчався в Українській державній академії мистецтв у майстерні Григорія Нарбута. Протягом всього періоду навчання паралельно працював театральним декоратором, ілюстратором дитячих книжок. Всі одержані навички й уміння знадобилися йому під час роботи в мультиплікаційній майстерні Одеської кіностудії ВУФКУ, де він самостійно виготовляв шарнірних маріонеток, мальовані декорації й навіть сконструював та виготовив спеціальний знімальний апарат. До його доробку, крім згадуваної «Казки про солом'яного бичка», належать також мальовані хронікальні фільми «Десять», «Українізація», «У ляльковій країні» тощо. Після партійної критики та заборони демонстрування «Українізації», бо вона була занадто авангардно-експериментальною, та й ідеологічний курс змінився, націлившись на тотальну русифікацію освітньої та мистецької сфер, В'ячеслав Левандовський повернувся до екранізації народно-казкових та дитячо-повчальних жанрів, створивши такі кінороботи, як «Казка про білку-хазяєчку та мишу-лиходієчку» (1927), «Тук-Тук і його приятель Жук» (1928), «Тук-Тук на полюванні» (1932).

На початку 30-х рр. ХХ ст. українське мальоване кіно було експериментальним жанром як за технікою візуалізації, так і за змістом. Тут ще давала про себе знати пам'ять про визвольні змагання, непересічні історичні події початку ХХ століття. Комуністична пропаганда зачепила не всі смислові наративи ранніх анімаційних робіт українських майстрів. Так, 1930 року

Яків Ройтман і Михайло Войцман створили свої перші студентські анімаційні роботи «Бережіть папір», «Прогульник» та «Казка про загальне роззброєння» (мультифільм, в якому анімація цікаво переплетена з кінохронікою) на базі Центральної мультиплікаційної майстерні ВУФКУ.

У стрічці «Бережіть папір» Я. Роймана є кадри, на яких зображений склад архівних документів, що мають написи років на титульних сторінках (1919, 1920, 1921, 1922, 1924, 1925, 1927, 1928). Така «пасхалка» мала потужний українофільський підтекст, адже ці дати вказують на визначні події новітньої української історії.

Таким чином, мальоване кіно архівувало історичну пам'ять українського народу, апелюючи до свідомого дорослого глядача, здійснюючи подвійне кодування візуальної інформації – прямо- та прихованоконтекстуальної. З розгортанням радянської пропагандистської машини прямі комунікативні повідомлення набирали все виразніших ідеологічних рис, натомість національно марковані мотиви мальованих кінотворів поступово витіснялися в прихований контекст. Особливо це помітно у вітчизняній післявоєнній мультиплікації, де маркери української національної ідентичності приховано то за музичним аранжуванням з використанням впізнаваних естрадних чи фольклорних україномовних пісень, то за архетипними козацькими персонажами.

На зорі становлення вітчизняної анімації маркери національної ідентичності ще превалювали. Однак завдяки легкості сприйняття мальованого кіно, його сугестивному характеру, мультиплікація перетворилася на потужний інструмент ідеологічного впливу.

Ідеологічно-пропагандистський наступ на українську культуру та анімацію зокрема відстежується в поступовій її русифікації. Перші мальовані кінотвори титрувалися українською мовою. Для цього застосовувався унікальний буквений шрифт, розроблений професором графіки Георгієм Нарбутом для видання «Українська абетка» (1917). Але поступово такий прийом нівелюється і зникає: в написах зустрічаються граматичні помилки, що засвідчує поширення в Україні двомовності. У стрічці Євгена Макарова «Дніпрельстан» (1927) один зі слайдів, «Нова велика революція насувається на

господарчим фронти, технічний Жовтень готується на берегах Дніпра біля Кічкасу», містить орфографічну помилку: у слові «технИчний».

Мова – це інструмент мислення, та коли використовується мовна модель іншого етносу, вживаються слова в непридатній для української мови граматичній формі, мовець автоматично стає носієм суржикю. Спотворена мова нівелює культуротворчий досвід етносу, а її мислення стає зашореним та узалежненим від іншомовного вокабуляру.

Повоєнна українська анімація, що доходила до широкої глядацької аудиторії була російськомовною, хоча певні мультиплікаційні твори першопочатково створювалися українською, а потім вже переладалися російською на вимогу художніх рад та комісій. Так, мультиплікаційна робота Едуарда Назарова «Жив-був пес» (1983) була озвучена російською, але фонові музичні аудіодоріжки представляли колоритні наспіви українських народних пісень. Мультиплікаційний доробок письменниці-сценаристки Наталії Гузеєвої – «Капітошка» (1980) та «Повертайся, Капітошко» (1989) озвучувався паралельно двома мовами – українською та російською. Так Вовчицю в україномовному творі озвучила Наталія Сумська, а в російськомовній версії – її сестра Ольга. Те ж саме стосується іншого короткометражного анімаційного фільму Наталії Гузеєвої, знятого на студії «Київнаучфільм» 1984 року, «Як Петрик П'яточкін слоників рахував»: паралельно створювалися його версії двома мовами. Серія мультфільмів про козаків Володимира Дахна мала лише звуковий, а не словесний супровід, тож мовного питання не поставало, але візуальна образність та колористика чітко засвідчувала національний підтекст анімаційних робіт.

Таким чином, українське мальоване кіно початку ХХ століття було потужним засобом суспільної комунікації, інструментом формування та збереження національної ідентичності.

У творах мультиплікації, як раннього, так і повоєнного періодів були застосовані прийом подвійного кодування, коли за ігровими оповідними прийомами зчитувалися візуальні коди української етніки.

Наукова новизна. Анімація виникла як «дорослий» вид мистецтва, зі складними високотехнологічними виражальними засобами, здатними чинити потужний сугестивний (виховний, пропагандистський) вплив на аудиторію. Розважально-дитяче її спрямування утвердилося у повоєнні роки завдяки діснеєвському наративу яскравості, барвистості, карнавальності візуальної картини. Однак мальоване кіно як дорослий жанр продовжувало існувати паралельно до атрактивної дитячої мультиплікації. На даному етапі розвитку анімаційного жанру саме ця наративно-світоглядна, серйозна компонента мультиплікації все більше актуалізується.

Висновки. Проаналізовано технологічно-візуальну та змістовну складові анімаційних творів початку ХХ століття. Традиція кінозйомки мальованих картинок чи рухомих ляльок-маріонеток лише зароджувалася, тому кожен мультиплікатор був експериментатором та першопрохідцем. Якщо спершу суть анімаційного твору полягала в оживленні малюнка, то згодом у ньому простежується посилення оповідного наративу – як в літературному творі чи кіно. Довоєнна мультиплікація працювала із серйозними, дорослими смислами – аналізувала економічно-господарчий поступ, ідеологічно-соціальні наративи, зверталася до історичної пам'яті. І лише за два десятиліття, в повоєнні роки, вітчизняна та світова мультиплікація перетворилася на дитячий візуальний жанр, що, однак, іманентно приховував закодовані «дорослі» наративи, які стають все більш помітними й запитуваними в контексті сучасної візуальної культури, перетворюючи дитячі мультфільми на подвійно закодоване мальоване кіно.

Список використаних джерел:

1. Бендацці Джаннальберто. (2020). Історія світової анімації. Книга перша: Від початку до золотої доби. К.: ArtHuss, 384 с.
2. Брюховецька Л., Канівець Т. (2018). Українська анімація. Збірник статей. К.: Фенікс, 264 с.
3. Зубавіна Ірина. (2007). Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті. К.: Фенікс, 296 с.
4. Марінетті Філіппо Томмазо. (2009). Маніфест футуризму. Український журнал іноземної літератури «Всесвіт». № 9–10. С. 112–115. URL:
5. Музичний кіноперформанс «Коло Дзиги. Мультгагітпром». (2017). URL: <https://dovzhenkocentre.org/event/kolo-dzi-i-multag-trop/>

6. Скичко Ольга. 90 років української анімації. (2017). URL: <http://tsn.ua/special-projects/animation/>
7. Daisuke Miyao. (2002). Before anime : animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. Japan Forum. Vol. 14, Pp. 191–209. <https://doi.org/10.1080/09555800220136356>
8. Pierson Ryan. (2023). Journal of Cinema and Media Studies. Volume 62, Issue 2, pp. 123–143. URL: <https://muse.jhu.edu/pub/349/article/879171/pdf>

References:

1. Bendazzi Giannalberto. (2020). Istoriia svitovoi animatsii. Knyha persha: Vid pochatku do zolotoi doby. [Animation: A World History. Volume I. Foundations – The Golden Age]. Kyiv. ArtHuss, 384 p. [in Ukrainian].
2. Briukhovetska, L., Kanivets, T. (2018). Ukrainska animatsiia. Zbirnyk statei. [Ukrainian animation. Collection of articles]. Kyiv. Fenix, 264 p. [in Ukrainian].
3. Zubavina Iryna. (2007). Kinematohraf nezalezhnoi Ukrainy: tenden tsii, filmy, postati. [Cinematography of independent Ukraine: trends, films, figures]. Kyiv, Fenix, 296 p.
4. Marinetti Filippo Tommazo. (2009). Manifest futuryzmu. [The Futurist Manifesto]. Ukrainskyi zhurnal inozemnoi literatury «Vsesvit». № 9–10. Pp. 112–115. URL: <https://www.vsesvit-journal.com/old/content/view/623/41/> [in Ukrainian].
5. Muzychnyi kinoperformans «Kolo Dzygy. Multahitprom». (2020). [Musical film performance “Dzyga’s circle. Multahitprom”]. [in Ukrainian].
6. Skychko Olha. 90 rokiv ukrainskoi animatsii. (2017). URL: <http://tsn.ua/special-projects/animation/> [in Ukrainian].
7. Daisuke Miyao. (2002). Before anime : animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. Japan Forum. Vol. 14, pp. 191–209. <https://doi.org/10.1080/09555800220136356>
8. Pierson Ryan. (2023). Journal of Cinema and Media Studies. Volume 62, Issue 2, pp. 123–143. URL: <https://muse.jhu.edu/pub/349/article/879171/pdf>