

7. Стеблева И. В. К реконструкции древнетюркской религиозно-мифологической системы / И. Стеблева // Тюркологич. сб. — 1971. — М., 1972. — С. 215–16.
8. Томсен В. Дешифровка орхонских и енисейских надписей / В. Томсен // Записки Восточ. отд. Император. русск. археологич. общ. — Т. VIII. — 1894. — С. 27 — 63.
9. Яценко Б. Велесова книга: духовний заповіт предків / Б. Яценко, В. Яценко. — Київ : «Велес», 2004. — 256 с.
10. Computus Runicus [Електронний ресурс]. — Режим доступу : [http://www.arild-hauge.com/computus\\_runicus.htm](http://www.arild-hauge.com/computus_runicus.htm) — Назва з екрана.

*Надійшла до редколегії 20.08.2014 р.*

УДК 791.221.8:82-343

О. О. КУХАРЕНКО

### СИНДБАДІАДА В МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ СЮЖЕТУ Й ОБРАЗУ ГОЛОВНОГО ГЕРОЯ

*Доведено, що трансформація образу Синдбада в мультиплікації відбулася відповідно до вимог часу й умов створення екранних творів.*

**Ключові слова:** мультиплікація, «Тисяча й одна ніч», Синдбад.

*Доказується, що трансформація образу Синдбада в мультиплікації состоялась соответственно с требованиями времени и условиями создания экранных произведений.*

**Ключевые слова:** мультипликация, «Тысяча и одна ночь», Синдбад.

*It will be that transformation of appearance of Sinbad in making of animated cartoon took place in accordance with the requirements of time and terms of creation of CRT works.*

**Key words:** making of animated cartoon, «Thousand and one night», Sindbad.

Синдбад-мореплавець із «Тисячі й однієї ночі» став чи не найпопулярнішим героєм художнього й мультиплікаційного кінематографа. Мета статті — класифікація анімаційних фільмів, у яких фігурує персонаж всесвітньо відомої збірки східних казок [3, с. 263–344]. Вона є своєрідним продовженням попередньої праці, в якій досліджувалися образ Синдбада й інтерпретація літературних сюжетів у художньому кіно<sup>1</sup>. Методом дослідження обрано змістову частину екранних творів про мореплавця, яка, окрім трансформації сюжетів, характеризує й образ головного персонажа.

Екранна Синдбадіада розпочалася з мультиплікації. Причому до першого художнього фільму створено кілька анімаційних — у США й Радянському Союзі. 1935 р. достатньо відома на той час студія «Celebrity Productions» випустила короткометражний фільм

---

<sup>1</sup> Кухаренко О. О. Екранна синдбадіада як експлуатація кінематографом персонажа та сюжетів східної казки / О. О. Кухаренко // Культура України : зб. наук. пр. — Харків : ХДАК, 2011. — Вип. 35. — С. 184–193.

режисера Юбі Айверкса «Синдбад-мореплавець». В основі цієї музичної стрічки, що триває 7,5 хв., — фантазія творців про зустріч мореплавця з піратським кораблем. Після того, як розбійники захопили судно, Синдбад потрапляє на острів. Із пальми спостерігає за тим, як пірати намагаються закопати скарби. Його вдруге беруть у полон і прив'язують до стовбура дерева, який виявляється лапою гігантського птаха. Синдбад із піднебесся падає на корабель разом із кинутими птахом скарбами.

Для такого сюжету образ героя не є важливою складовою. На його місці міг бути будь-який персонаж, що в жодному разі не позначилося на змісті. Тому мультиплікатори акцентували увагу на дії, а не образах. У мультфільмі використані традиційні комедійні прийоми, т. з., «геги», які згодом стали класичними: щоб наздогнати корабель, капітан піратів силою своїх легенів дме на парус (цей прийом був запозичений у відомій радянській стрічці «Ну, постривай!»); Синдбад відбиває битою гарматні ядра як бейсбольні м'ячі; розбійник кидає ядро на зразок шару в боулінгові — моряки падають подібно до кеглів.

Інший американський мультфільм про популярного персонажа — моряка Попая — та його зустріч із Синдбадом. Уперше Попай з'явився на екрані 1933 р. у фільмах студії «Fleischer Studios». А на третій рік свого існування був створений і цей фільм, що так і називався «Моряк Попай і Синдбад-мореплавець». Незвичайність сюжету полягала в тому, що Синдбад в інтерпретації режисера Дейва Флейшера виявився негативним героєм, який вступає в протиборство з Попаєм і зазнає нищівної поразки.

Острів Синдбада населений реальними й міфічними персонажами, серед яких нескладно впізнати й тих, котрі належать до літературного першоджерела — птах Рух, дракони й гігантські змії, велетень, якого для гумористичного ефекту створили з двома головами.

Птах Рух, за наказом Синдбада, розбиває корабель Попая й викрадає його дівчину Олів Ойл. Потрапивши на острів, Попай перемагає левів, що охороняють вхід, гігантського птаха, двоголового велетня й, нарешті, самого Синдбада. Господар острова представлений найбільшим злом, тому морякові Попаю попередньо необхідно з'їсти банку консервованого шпинату. Це той трюк, що переходить із одного фільму про Попая до іншого. Також використані популярні в американській мультиплікації «геги»: птах Рух несе Попая на сусідній острів, там відбувається виверження вулкану, а потім моряк із шаленою швидкістю приносить на гігантській таці запеченого птаха; дерево падає на одну голову велетня, а ґуля виростає на іншій.

Що стосується Синдбада, то герой цей переходить до інших фільмів про Попая і трансформується в сучасного персонажа на ім'я

Блуту. Це головний суперник моряка за серце його дівчини Олів, який, звичайно ж, уже не є Синдбадом.

Виникає запитання: чому один з найпопулярніших героїв арабських казок в інтерпретації американських мультиплікаторів є негативним. До речі, Синдбад був не єдиним персонажем із «Тисячі й однієї ночі», який фігурував у пригодах Попая. У цьому ж 1937 р. й двома роками пізніше виникли ще два фільми: «Моряк Попай, Алі-Баба й сорок розбійників» та «Аладін і його чарівна лампа». Причому в першому фільмі Алі-Баба взагалі відсутній, оскільки Попай веде двобій із головним розбійником Абу-Хасаном, а в другому — Аладін, як і Синдбад, є негативним героєм.

Імовірно, що головною стала політична складова, оскільки для американців персонажі східних казок асоціювалися із самим Сходом, більшість представників якого, як і нині, була дуже негативно налаштована до Сполучених Штатів. Однак стосовно протистояння Попая і Синдбада існує переконливіша причина, яку розкриває ще одна стрічка під назвою «Великий і поганий Синдбад». Створено її 1952 р., коли образ головного героя став власністю вже іншої студії «Famous Studios». Сценарист Ісидор Клейн і режисер Сеймур Кнейтел дали друге життя фільму 1937 р. Було знайдене цікаве обрамлення: Попай веде трьох своїх небожів до Морського музею, де вони бачать статую Синдбада, названого «найзначнішим у світі моряком», й дивуються: «Хіба не Попай найзначніший моряк?» На що той розповідає їм стару історію таким чином, що фільм 15-річної давнини використовується від першого до останнього кадра. Наприкінці розповіді племінники зі скульптури Синдбада роблять статую Попая.

Цей додатковий сюжет у вигляді обрамлення пояснює, чому Синдбад перетворився на негативного персонажа. Головна причина полягає в його професії, оскільки на звання кращого мореплавця в цьому разі претендує ще й головний герой мультфільму — моряк Попай.

Зрозуміло, що сюжет тут жодним чином не пов'язаний із літературним першоджерелом, окрім використання імені Синдбада та введення до сюжету деяких персонажів, таких як птах Рух і гігантські змії. Синдбад тут є не лише негативним, а й другорядним героєм, що в подальшому траплялося дуже нечасто.

Радянська стрічка про Синдбада з'явилася на студії «Союзмультфільм» у 1944 р. «Синдбад-мореплавець» — це чорно-білий мальований анімаційний фільм, створений режисерами Валентиною й Зінаїдою Брумберг за мотивами арабських казок. Слід зазначити, що над фільмом працювала група, яка в подальшому досягла значних успіхів у мультиплікації. Сестер Брумберг значно пізніше назвали «бабусями російської анімації» і з ними пов'язували становлення мультиплікаційного мистецтва. Художник-постановник Леонід Амальрик

у подальшому прославився створенням фільмів «Сніговик-поштовик», «Кицькин дім», «Дюймовочка». Видатними мультиплікаторами стали Ламіс Бредіс і Борис Дьожкін. Музику до фільму створили вже відомі на той час композитори Юрій Нікольський і Микита Богословський, а озвучили мальованих героїв популярні актори Лев Свердлін і Борис Ліванов.

Сьогодні стосовно цього сказали б, що фільм створювався з розмахом і мав здобути успіх у глядача. Однак цього не сталося. І причин тут декілька. По-перше, стрічка створювалася в складні воєнні роки, що не могло не позначитися на якості зйомки та монтажу. По друге, чорно-біле зображення для екранізації казки з «Тисячі й однієї ночі» було недоречним. І по-третє, сюжет, створений сценаристами «за мотивами», був недостатньо цікавим і досконалим. Тому «Синдбад-мореплавець» не міг досягти рівня інших стрічок сестер Брумберг, таких, наприклад, як «Пропаала грамота», що була знята лише роком пізніше. Фільм, який задумувався як початок циклу, що мав складатися з декількох подорожей Синдбада, цілком закономірно так і залишився єдиним. Про задум саме циклу мультфільмів свідчить фінальний титр: «Кінець першої подорожі».

Але за змістом екранізована подорож не відповідає ні першій, ні будь-якій іншій подорожі Синдбада, описаній у літературному першоджерелі. Вітрильний човен, на якому пливе герой, розбивається об скелястий берег. А згодом хвилі викидають на берег скриню, в якій Синдбад знаходить послання з вимогою подорожувати на острів Серендиб, де необхідно відкрити таємницю каменя. У гавані він намагається знайти корабель, який пливе на схід, однак запрошують його до себе капітани, що плывуть іншими шляхами. На тому кораблі, що подорожує на схід, не виявляється місця. Долаючи труднощі, герой все ж потрапляє на судно, але невдовзі стає полоненим піратів. Однак піратський корабель відносить до магнітної скелі, він втрачає кермо й уся команда гине. Лише Синдбаду дивом вдається врятуватися й впливти на острів, який і є Серендибом. Він намагається розгадати загадку чудесного каменя, але провалюється до підземелля, де знаходить глечик, який охороняє дракон. Переслідуючи героя, жахливий звір перетворюється на воду, леопарда, змію, але Синдбад, убивши останню, виходить переможцем із цього двобою. Із відкритого глечика з'являється джин і погрожує вбити мореплавця. Герой вдається до хитрощів: він не хоче вірити в те, що джин справді міг уміститися в невеликій посудині. Коли той доводить це наочно, Синдбад знову закорковує глечик і випускає джина лише після того, як той дає клятву виконати будь-яке бажання свого рятівника. Отримавши від джина корабель, герой пливе назустріч новим пригодам.

Сюжет містить мотиви східних казок, але жоден з них не належить до казки про Синдбада-мореплавця. Судячи із цього, сестри Брумберг хотіли створити власний зміст подорожей, але, як уже зазначалося, мультфільм так і залишився єдиним, незважаючи на фінальний титр, який повідомляв, що це лише перша подорож.

Отже, можна констатувати, що згадані анімаційні стрічки не внесли нічого нового до літературного образу головного героя. Синдбад, як і раніше, сприймався цілком відповідно до текстів «Тисячі й однієї ночі». Але прагнення стати мореплавцем, а не лише купцем, який подорожує морем до нових земель, ставало дедалі виразнішим.

Уперше в мультиплікації Синдбад постає героєм у японській стрічці, створеній на студії «Тоей Дога». Фільм «Арабські ночі: Пригоди Синдбада» був одним із перших повнометражних кольорових анімаційних фільмів, які дещо пізніше в усьому світі стали називатися на японський манер — аніме. А режисер Ябусита Тайдзи (1903–1986) вважається одним із основоположників цього жанру. Мультиплікатори до створення фільму ставилися достатньо серйозно, оскільки написати сценарій запропонували Кіта Моріо — не просто письменнику, а лауреату найпрестижнішої в Японії літературної премії імені Рюноске Акутаґави за 1960 р. Однак спроба виявилася не дуже вдалою, оскільки на цьому етапі підхід до мультиплікації мало чим відрізнявся від роботи над художнім кіно. Тому, як для мультфільму, дія дуже затягнута, а значна кількість пісень і танців робить її ще аморфнішою, подібною до театрального дійства.

Коли дослідник історії японської анімації стверджує: фільм про Синдбада є екранізацією «класичного фрагмента «Казок 1001 ночі»» [2, с. 87], складається враження, що автор узагалі не читав цих казок, оскільки припустити, незнання ним екранного твору ми не можемо. Тому слід зазначити, що сюжет «Пригод Синдбада» є витвором фантазії Кіта Моріо. Таким чином, на автора сценарію вплинула популярна в той час американська стрічка «Сьома подорож Синдбада» (1958). Якщо це дійсно так, то стає зрозумілим, чому для Моріо головний персонаж є саме героєм. Хоча, звісно, створена ним літературна основа фільму значно поступається голлівудському сюжетові.

Друзі Синдбад і Алі знаходять на березі викинутого хвилию старого, котрий, помираючи, розповідає про таємничий острів, береги якого усіяні дорогоцінним камінням. Коли капітан відмовляється взяти їх на корабель, друзі таємно потрапляють на судно й ховаються в глекові.

Візир султана наказує кинути мореплавців до темниці. Однак принцеса не лише звільняє бранців, а й сама вирушає з ними в плавання. Візир переслідує втікачів і наздоганяє їх лише на острові. Але

через потоп вороги гинуть, а Синдбад зізнається, що знайшов найцінніший скарб, маючи на увазі принцесу.

Не позбавлений зміст і суто казкових мотивів: мореплавці рятують китеня від риби-меча, а кит визволяє їх, коли корабель потрапляє до пастки моря, порослого водоростями. Але цей мотив жодним чином не стосується казок про подорожі Синдбада. Єдиний момент, який пов'язує з ними фільм, полягає в тому, що герой чіпляється за лапи гігантського птаха (судячи з усього, це і є Рух) і таким чином рятується від летючих медуз.

Анімація про Синдбада для японських мультиплікаторів не стала єдиною. Б. Іванов зазначає, що ефективнішими за повнометражні фільми стали серіали й «важливу роль тут відіграла студія «Ніппон Анімейшн» («Nippon Animation»), заснована 1975 р. за участю Хаяо Міядзакі та Ісао Такахати, що одразу ж створила декілька серіалів — «Фландрійський пес», «Пригоди бджілки Майї», «Пригоди Синдбада-мореплавця», — й продовжувала щорічно творити нові дитячі аніме-серіали» [2, с. 256].

Слід уточнити, що багатосерійний мультфільм вийшов під тією самою назвою, що й стрічка 1962 р. Незважаючи на те, що сценаристом був Синіті Юкімуро, а режисерами Фуміо Рікія та Куніхіко Оказакі — зовсім інші творці, та й студія була інша, тут діють ті ж персонажі, що й у фільмі, створеному на «Тоей Дога». Серіал демонструвався один сезон протягом року, із жовтня 1975 р. до вересня 1976 р., і містив 52 епізоди загальною тривалістю 20 год. 48 хв. — 24 хв. кожна серія. Звичайно, якщо детально проаналізувати зміст кожної з них, то можна було б знайти деякі паралелі з літературним джерелом, але таке дослідження не виявить нічого нового стосовно трактування образу головного героя.

Немає сенсу детально розглядати й короткометражну стрічку «Ros-A-Bye Sinbad», що з'явилася в США того ж року в серії анімаційних музичних фільмів, де маленький хлопчик на іграшковому педасі подорожує в часі та просторі.

Протягом 1965–1966 рр. на американському телебаченні транслювався мультиплікаційний серіал «Синдбад-молодший» («Sinbad Jr.») — 102 серії, тривалістю 5 хв. кожна. У ньому розповідалося про пригоди сучасного хлопчика, якого чомусь назвали сином Синдбада-мореплавця, та його кумедного папуги на прізвисько Солоний. Хлопчик мав магічний пояс, який достатньо затягнути, щоб його господар отримав надзвичайну силу. Цей пояс начебто дістався герою від його батька. Однак літера «S» на блясі, як і дія пояса, більше нагадують іншого героя — Супермена.

Цікаво, що за стільки років, незважаючи на неабияку популярність образу Синдбада, ніхто так і не наважився екранізувати

літературне джерело. Практично в усіх випадках трапляються фантатизми сценаристів на тему казок «Тисячі й однієї ночі». Тому й порівнювати як сюжети, так і образ головного героя з першоджерелом доволі проблематично. Можна говорити лише про використання деяких мотивів.

Першим, хто порушив цю традицію, став чехословацький аніматор Карел Земан (1910–1989). Коли на початку 70-х рр. він вирішив екранізувати подорожі Синдбада, то був уже не просто народним артистом і видатним творцем, а й одним з основоположників чехословацької лялькової мультиплікації. Карел Земан постійно експериментував із технікою зйомки, намагався поєднувати графічну й об'ємну анімацію, живих виконавців з мультиплікаційними персонажами. Фільм про Синдбада належить до пізнього періоду творчості й знятий із використанням плоских фігур-маріонеток. Така техніка не була новаторською, її використовували ще в найперших радянських мультфільмах, але Земан уважав, що саме ця форма найбільше відповідає сутності східної казки.

Ще за десять років до початку цієї роботи радянський кінокритик так характеризував мультиплікатора із ЧСРР: «Якщо б ми спробували визначити, чим відрізняється Земан від інших майстрів кіно, то насамперед слід відзначити, що в нього особливо розвинуте відчуття трюку. Але, на відміну від режисерів західних країн, котрі зосереджують увагу на техніці, на ефектності, Земан розробляє естетичну сторону трюку» [1, с. 261].

У 1971 р. на екрани вийшов короткий (усього на 14 хв.) мультиплікаційний фільм «Пригоди Синдбада-мореплавця» («Dobrodružství námorník a Sindinbáda»), вже потім названий «Перша подорож Синдбада-мореплавця». Наступного року з'явилася «Друга подорож...», ще за рік — одразу 3 фільми. Усі вони мали подвійну назву: окрім чергової подорожі — третьої, четвертої, п'ятої, ще й власну — «У країні гігантів», «Магнітна гора», «Килим-літак». І в 1974 р. була закінчена робота ще над двома короткометражними стрічками — «Морський султан» і «Приборкання джина», які стали черговими шостою та сьомою подорожами. Після цього 7 коротких фільмів було змонтовано в один повнометражний під назвою «Тисяча й одна ніч».

Така ситуація дещо нагадує ту, що трапилася з фільмом Олександра Роу, створеним за повістю М. Гоголя «Ніч напередодні Різдва», для якого використали назву цілої збірки «Вечори на хуторі поблизу Диканьки». Але це пояснюється тим, що в радянської влади Різдво Христове було не найшановнішим святом. Що змусило творців стрічки про мореплавця звертатися за назвою до збірки, незрозуміло, та й зміст фільму цього не пояснює. Мабуть, назва «Тисяча й одна



ніч» була значно відомішою за самі казки, що містились у збірці, зокрема про Синдбада-мореплавця.

Цікаво, що 1977 р. з титрів зникло ім'я Яна Тршиски. Він озвучив оповідача, власне Синдбада. Але після підписання дисидентської Хартії-77 Тршиска змушений був емігрувати. Тому його ім'я вирізали, а закадровий голос, звичайно ж, залишився.

Отже, ґрунтуючись на кількості подорожей, яких, як і в літературному джерелі, рівно сім, можна припустити, що сценарист, режисер і художник-мультиплікатор Карел Земан зробив екранізацію казок про Синдбада-мореплавця. Але це зовсім не так. Спробуємо розглянути першу подорож.

У час, коли вся команда змагає від голоду і спраги, герой спіймав величезну рибу, але він відпускає її, оскільки риба промовляє до нього людською мовою. Далі, як і в казці, корабель підпливає до острова, але мореплавці не розводять на ньому багаття, а намагаються розбити кокосовий горіх. Зі сліду від сокири починає бити криваве джерело — велетенський кит прокидається, а люди падають у море. Це єдиний мотив із «Тисячі й однієї ночі», використаний у фільмі, присвяченому першій подорожі.

Синдбада рятує відпущена ним риба й допомагає дістатися землі. Цей мотив належить до традиційних казкових сюжетів про чудесного помічника. На землі з мореплавцем відбувається пригода, запозичена сценаристом у Р. Е. Распе з «Пригод барона Мюнхаузена» (оповідання «Між крокодилом і левом»).

Коли Синдбад від голоду та спраги перебуває на межі смерті, слон несе його до міста, де він вимінює коштовності на хліб. А оскільки в цю ніч у скарбниці султана сталося пограбування, героя підозрюють у скоєнні злочину. Однак його рятує принцеса, визнавши, що колись Синдбада їй ніколи не належало. Мореплавець залишається при дворі й очікує нових пригод.

Таким чином, можна констатувати, що в першому мультфільмі Земана використаний усього один сюжет не лише з першої подорожі, а взагалі з казок про Синдбада-мореплавця. Подібна ситуація відбувається і з наступними фільмами чехословацького режисера. У другій подорожі використовується сюжет, де герой стає полоненим старого, погодившись перенести його на плечах. Насправді він належить до п'ятої подорожі. Зміст третього фільму містить одразу три сюжети, описані в різних подорожах. Що ж стосується четвертої й сьомої серій, а відповідно й подорожей під такими назвами, то в них узагалі не використано казкових літературних сюжетів.

Найпоказовішим елементом останнього фільму є тема кохання головного героя, й не лише його. У 5-й серії Синдбад віддає принцесі та її коханому килим-літак, щоб вони могли втекти від переслідувачів,



а в останній — донька султана визволяє героя з в'язниці. І коли той, за допомогою джина, приносить її батькові дорогоцінні подарунки й просить руки принцеси, вона не погоджується до того часу, поки не дізнається, що претендентом є не хто інший, як її коханий Синдбад. Він наказує джинові на високій горі біля берега моря побудувати розкішний палац для себе й дружини. Коли ж глек несподівано розбивається, а джин здобуває свободу, закохані власними зусиллями будують собі домівку.

Із початку й до кінця ці сюжети є фантазією сценариста, оскільки в першоджерелі теми кохання взагалі немає. Хоча в четвертій подорожі з «Тисячі й однієї ночі» Синдбад навіть одружується, але це радше є необхідною комерційною угодою, компромісом, вигідним для купця, але не героя. А ще — необхідністю сюжету оповіді, в якій після смерті дружини героя мають опустити на дно провалля згідно зі звичаями, що існують серед мешканців країни.

У своєму фільмі Карел Земан також відмовляється від традиційного обрамлення східних оповідей. І хоча інформація передається, як і в казці, через пряму мову головного героя, вона надходить безпосередньо до глядача — такий персонаж як Синдбад-носії виявляється взагалі непотрібним.

Виникає запитання: чому жоден художній чи мультиплікаційний фільм так і не взяв казковий сюжет за основу, не створив зміст із максимальним наближенням до початкової літературної оповіді? Відповідь одна — для нашого часу сюжети оповіді XII–XIV ст. є відверто застарілими. Екранні мистецтва потребують насиченішого й динамічнішого сюжету з мотивами кохання, особливо якщо це стосується казки.

Головний герой у літературному першоджерелі є купцем, його основне заняття — торгувати й отримувати прибуток. Із часом воно відходить на другий план, поступаючись спочатку потягом до мандрів, а потім — пошуками можливості повернутися додому. У Синдбада-героя мета глобальніша — досягти далеких земель, щоб когось урятувати, позбавити закляття, дець відновити рівновагу в суспільстві. Саме таких мотивів, конче необхідних глядачеві XX–XXI ст., бракує казці «Тисячі й однієї ночі», водночас і тим екранним творам, які максимально до неї наближені. Тому навіть у фільмах Земана, котрий ставив за мету екранізувати літературне джерело, переосмислюються сюжети. Екранні твори «за мотивами», запозичували з казок «Тисячі й однієї ночі» лише ім'я головного героя, який за допомогою кінематографа з купця перетворився на героя, капітана, улюбленця долі й жінок. Можна прогнозувати, що й надалі цей процес триватиме у зв'язку з вимогами часу й умовами створення кінематографічних та анімаційних екранних творів.

### Список літератури

1. Бенешова М. Мастера чехословацкого кукольного фильма / Мария Бенешова // Вопр. киноискусства. — М. : Изд-во АН СССР, 1961. — Вып. 5. — С. 241–278.
2. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию / Борис Иванов. — 2-е изд. — М. : Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2002. — 336 с.
3. Сказка о Синдбаде-мореходе : ночи 536—566 // Книга тысячи и одной ночи : [в 8 т.] / пер. с араб. М. А. Салье. Т. 5. — М. : Гослитиздат, 1959. — С. 263–344.

*Надійшла до редколегії 21.08.2014 р.*

УДК 025.4.036

В. П. ЖУКОВА

### ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ З ВІДКРИТИМ КОДОМ ДЛЯ ЕЛЕКТРОННИХ БІБЛІОТЕК

*Розглянуто програмне забезпечення з відкритим вихідним кодом для створення електронних бібліотек.*

**Ключові слова:** бібліотека, електронна бібліотека, програмне забезпечення з відкритим вихідним кодом.

*Рассмотрено программное обеспечение с открытым исходным кодом для создания электронных библиотек.*

**Ключевые слова:** библиотека, электронная библиотека, программное обеспечение с открытым исходным кодом.

*Considered open source software for building digital libraries.*

**Key words:** library, digital library, open source software.

В умовах загальної інформатизації суспільства електронні бібліотеки набувають дедалі більшого значення в напрямі реалізації освітньої функції в соціумі. Інформатизація бібліотек значно розширила можливості соціальних комунікацій і зумовила принципові зміни в діяльності, структурі та функціях бібліотек, які відіграють велику роль у забезпеченні інформаційних потреб різних груп населення. Зокрема, електронна бібліотека стає мережевим підрозділом традиційної бібліотеки, усуває її загальноприйняті межі, об'єднує по мережевих каналах Інтернету інформаційні ресурси з ресурсами інших бібліотек України і навіть світу в єдиному медійному просторі. Автоматизація всіх процесів бібліотечної діяльності має забезпечити доступ користувача до електронного каталогу та розподілених баз даних бібліотеки з максимальним задоволенням інформаційних потреб користувачів. Розробка ефективних автоматизованих засобів ідентифікації змісту текстів, і насамперед, українськомовних, пов'язаних з означеною предметною галуззю, і таких, що входять до складу традиційних та електронних фондів бібліотек, є актуальним завданням, яке нині відповідає стратегії Національної програми інформатизації.