

DOI: 10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993

УДК 791.228:7-028.26]:316.7

**Анімація в аудіовізуальному мистецтві:  
соціокультурні аспекти**Катерина Степаненко<sup>1а</sup>, Марія Ляміна<sup>2а</sup>

<sup>1</sup> кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри тележурналістики;  
e-mail: yamborska@gmail.com; ORCID: 0000-0003-3254-4558

<sup>2</sup> магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва;  
e-mail: mashalyamina09@gmail.com; ORCID: 0009-0006-2131-3884

<sup>а</sup> Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

**Ключові слова:**

анімація;  
соціокультурні  
аспекти;  
українські анімаційні  
студії;  
аудіовізуальне  
мистецтво

**Анотація**

**Мета дослідження** – визначити місце анімації в соціальному та геополітичному контексті. Розглянути сучасні технології анімації та проаналізувати можливі методи їх використання. Дослідити актуальність анімації у сучасному житті, особливості її використання та розвитку в різних сферах. **Методологія дослідження** передбачає застосування методу узагальнення, що уможливив виділити специфічні соціокультурні аспекти анімації; теоретичного – для окреслення впливу анімаційних фільмів на глядача (основним джерелом інформації стали сучасні публікації щодо напрямів впливу анімації у різних сферах). Також здійснено літературний аналіз досліджень і публікацій з обраної теми. **Наукова новизна.** Вперше проаналізовано напрями можливого використання анімації в Україні під час війни та післявоєнного відновлення, зважаючи на її соціокультурний потенціал. Визначено, що в межах трансформації від класичних мультфільмів до сучасних шедеврів CGI анімація перетворилася на складну форму мистецтва з власним набором унікальних характеристик, серед яких основними є рух і рухомість, візуальна привабливість, емоційні прояви, призупинення реальності, гнучкість і адаптивність, технічні навички та інновації, трансформація і метаморфози, перебільшення та карикатури, символізм і метафори. **Висновки.** У статті досліджено, що анімаційні фільми мають великий попит у всьому світі. Доведено, що в Україні є кілька анімаційних студій, які активно займаються створенням анімаційних фільмів і серіалів, а також працюють над проектами для міжнародних ринків. У дослідженні визначено, що анімація як вид мистецтва має численні соціокультурні аспекти, які впливають на сприйняття, створення та поширення анімаційних робіт.

**Як цитувати:**

Степаненко, К. та Ляміна, М., 2024. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 7 (2), с.261-274.

**Формулювання проблеми**

Соціокультурний контекст анімації охоплює різні напрями впливу на суспільство в цілому, культурний ландшафт та індивідуальні переконання й установки. Насамперед вона здатна створювати стереотипи та упередження щодо різних груп людей, що може призвести до негативного впливу на сприйняття та ставлення до цих груп. Наприклад, мультфільми можуть упереджено або карикатурно зображувати представників інших культур або релігій. З огляду на те, що цей вид аудіовізуального мистецтва часто спрямований на дітей, сьогодні важливо враховувати, які цінності та поведінкові стереотипи він пропагує. Небажані анімаційні образи можуть впливати на формування світогляду та моральних переконань у дитячому віці. Крім того, анімація може порушувати чутливі питання у сфері релігії та культури. Наприклад, зображення святих чи іконографії може спричинити конфлікти та обурення в різних культурах.

В умовах гібридної війни XXI ст. анімація може бути використана як засіб політичної пропаганди або впливу на громадську думку. Це може призвести до маніпуляцій і невідповідності реальності, створення та поширення фейків, розпалювання ворожнечі. Сьогодні такий вплив спостерігається у російсько-українській війні та медійному висвітленні нападів Хамасу на Ізраїль. В обох ситуаціях противники вдаються до анімації для підтримки патріотизму та карикатурного

зображення ворога. Попри негативну конотацію у використанні анімації у конфліктах, вона також здатна стати засобом кроскультурного впливу, зокрема як інструмент м'якої сили в сучасних відносинах між країнами. Тож анімація за своєю сутністю може охоплювати широкий спектр позитивних і негативних впливів залежно від конкретних обставин. З розвитком інтернету та глобалізації цей вид екранного мистецтва стає більш доступним і впливовим, тому важливо розглядати його в соціокультурному контексті.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій**

Сучасні дослідження соціокультурних аспектів творів аудіовізуального мистецтва, зокрема роботи Г. Чміль, Н. Корабльової, О. Безручка (2024), Г. Чміль, Н. Корабльової, О. Безручка, Н. Жукової (Chmil et al., 2024) й І. Гавран, С. Стоян, М. Рогожної, І. Вільчинської, Х. Пецан (Gavran et al., 2023), є важливим напрямом наукових досліджень через зростаючу роль екранної культури в сучасному світі та напрями її впливу. Такі дослідження сьогодні зосереджені на вивченні впливу анімації на глядача та аудиторію.

У статті К. Превіна та К. Шрінівасана (Praveen and Srinivasan, 2022) анімація визнана ефективним інноваційним засобом спілкування з аудиторією, що застосовується в багатьох сферах для підвищення знань, маркетингу, реклами тощо, й охоплює різні вікові групи: від немовлят до дорослих.

Окремим напрямом сучасних досліджень соціокультурних впливів анімації є специфіка впливу на дитячу та підліткову аудиторію. У дослідженні М. Бедекара та П. Джоші (Bedekar and Joshi, 2020) визначено, що за образами гарних, милих і, на перший погляд, невинних персонажів та історій героїв мультфільмів наявна значна кількість прихованих додаткових рис.

Грунтовне дослідження проблематики стереотипізації та формування упереджень в анімації здійснив О. Ліндгрєн (Lindgren, 2020).

Проблематика етики створення анімації розглядалася у роботі М. Конноллі (Connolly, 2024). За задумом більшості мультиплікаторів, світ є місцем конфлікту. Добро бореться зі злом, світло прагне розсіяти темряву, мудрість прагне взяти верх над невіглаством.

М. Монтез (Montez, 2018) вивчав вплив анімації на розвиток суспільства, тобто мультиплікація розглядається із погляду форми соціального втручання, що спирається на участь місцевих авторів у забезпеченні ендогенних процесів розвитку. Водночас у дослідженні Х. Яна (Yan, 2020) визначено, що індустрія анімації є частиною індустрії культури.

У сучасних вітчизняних дослідженнях, зокрема статтях О. Безручка, І. Гавран, Н. Корабльової, С. Оборської, Г. Чміль (Bezruchko, Gavran, Korablova, Oborska and Chmil, 2024), О. Безручка, Г. Погребняк, Н. Корабльової, С. Оборської, Г. Чміль (Bezruchko, Pogrebniak Korablova, Oborska and Chmil, 2024), порушено актуальні питання, що стосуються розуміння ролі складників анімації та впливу на глядача і суспільство, а також розробки стратегій для покращення якості та різноманітності екранних продуктів.

**Мета статті** – визначити соціокультурні аспекти анімації в аудіовізуаль-

ному мистецтві, її місце в соціальному та геополітичному контексті; осмислити сучасні технології анімації та проаналізувати можливі методи їх використання; дослідити актуальність анімації у сучасному житті, використання та розвиток у різних сферах.

### Основний матеріал дослідження

Анімація – це форма візуальної комунікації, яка десятиліттями захоплювала уяву людей. Від класичних мультфільмів до сучасних шедеврів CGI (англ. Computer-Generated Imagery, «зображення, згенеровані комп'ютером») анімація перетворилася на складну форму мистецтва з власним набором унікальних характеристик. Проте не лише анімація потребує технологічних втручань, адже, як зазначають у статті «Віртуальне виробництво: новий підхід до кіновиробництва» О. Прядко та М. Сіренко (Priadko and Sirenko, 2021, р.53): «Віртуалізація виробництва допомагає вирішити основні проблеми, пов'язані з традиційним кіновиробництвом, визначити "больові точки" в технологічних процесах. Багато сучасних фільмів, особливо науково-фантастичні та бойовики, вимагають надзвичайно складного виробничого процесу, який потребує злагодженої творчої роботи із залученням різноманітних технологій і науки за короткий час».

За допомогою новітніх технологій, зокрема анімованих CGI персонажів і зображень, анімаційні фільми досягають нового етапу розвитку. Адже в епоху цифрових технологій характеристики анімації вийшли за межі оповідання, ставши універсальним інструментом для передачі інформації та структури.

Термін «анімація» бере свій початок від латинського слова «anima», що означає «душа» або «дух». Анімація вдихає життя в статичні зображення, наповнюючи їх життєвою силою та індивідуальністю. Це мистецтво змушує персонажів вистрибувати зі сторінки, танцювати на екрані або оживати в будь-якому обраному середовищі. З іншого боку, як вказував С. Робертс (Roberts, 2023) у своїй праці «Характеристики анімації: пояснення в деталях», технологічна анімація передбачає маніпулювання цифровими елементами, часто в створеному комп'ютером середовищі, для імітації руху. Це досягається через розбиття руху на послідовні кадри, подібно до традиційних методів анімації, а потім відображення цих кадрів у швидкій послідовності. Це швидке відображення створює відчуття плавного руху, дає змогу користувачам взаємодіяти та відчувати динамічні візуальні ефекти, які реагують на їхні введення (Roberts, 2023).

Цей вид аудіовізуального мистецтва як яскравий і універсальний засіб має відмінні характеристики, які сприяють широкій привабливості та творчому потенціалу. Розглядаючи відмінні характеристики, представлені С. Робертс (Roberts, 2023), слід зазначити, що суть анімації полягає в її здатності оживляти статичні зображення за допомогою руху та рухомості. Для візуальної привабливості та естетичності аніматори використовують широкий спектр художніх стилів, кольорових палітр і візуальних технік, щоб створити приголомшливі візуальні ефекти, які привертають увагу глядача. Анімація охоплює безліч художніх стилів: від стилізованих до гіперреалістичних. Цей вид екранного мистецтва має дивовижну здатність передавати склад-

ні емоції через персонажів та їхні дії. Перебільшені вирази обличчя та жести анімаційних персонажів дають змогу їм передавати емоції так, щоб резонувати з аудиторією будь-якого віку.

У дослідженні «Психологічний вплив анімації на візуальний складник і пізнання глядача» К. Превіна та К. Шрінівасана (Praveen and Srinivasan, 2022) викладено систематичний огляд впливу анімації на візуальну увагу глядача та визначено, що анімація впливає через інтеграцію різних стимулів і високоорганізовану презентацію. Крім того, анімація допомагає глядачеві досягти кращого концептуального розуміння, розвиваючи його когнітивні реакції. Загалом анімація виявилася корисною для вдосконалення навичок навчання, маркетингу харчових продуктів і стратегії розвитку освітніх послуг. Пріоритетними напрямками в анімації автори визначили забезпечення інтеграції та проектування структур 3D-моделювання (Praveen and Srinivasan, 2022).

Ще однією із переваг анімації є її здатність призупиняти реальність. Ця характеристика дає змогу оповідачам досліджувати образні концепції, які може бути складно відобразити у форматах живої дії. Анімація – це динамічне середовище, яке може задовольнити різні жанри та аудиторію. Ця адаптивність та гнучкість дає змогу аніматорам опрацьовувати різні теми та оповіді, що робить мультиплікацію придатною для всіх вікових груп і культур.

Кожна захоплива анімація створена на основі детально продуманої історії. Подібні аудіовізуальні проекти дають змогу оповідачам заглиблюватися в складні оповіді, багатопланові сюжети та теми, які захоплюють аудиторію на багатьох рівнях. Анімація навіть

найпростіших сцен потребує високого рівня технічних навичок та інновацій, тому вона залишається в авангарді мистецького та технологічного прогресу. Трансформація та метаморфоза є потужними інструментами оповідання, які дозволяють персонажам зазнавати глибоких змін (як фізичних, так і емоційних). Завдяки процесу трансформації персонажі еволюціонують, часто відображаючи універсальний шлях особистого розвитку.

Перебільшення та карикатура є основними елементами оживлення персонажів, які дають змогу художникам посилювати риси, емоції та вирази для створення характерних героїв, що запам'ятовуються. Цей засіб додає глибини персонажам і посилює комедійні чи драматичні ефекти. До того ж анімація чудово передає складні ідеї через символізм і метафори, дозволяючи творцям досліджувати глибокі теми візуальними засобами. Наведені вище характеристики роблять аніму інноваційною формою візуальної комунікації, здатною долати культурні кордони та викликати глибокі емоції (Roberts, 2023, p.66).

Як зазначено у статті «Чому анімаційне мистецтво є одним із найважливіших видів мистецтва ХХ століття» з журналу Park West gallery, анімаційні фільми мають значний попит у всьому світі. Часто це перші фільми, з якими знайомляться в дитинстві. Створення подібного медіапродукту на високому рівні передбачає опанування навичок технічної майстерності. Мальовані твори – це не просто мистецькі шедеври, якщо розглядати їх у цілому. Кожен анімаційний фільм складається з тисяч окремих мистецьких творінь, які відтворюються зі швидкістю 24 кадри за секунду (Park West gallery, 2018).

Згідно зі згаданою вище статтею є багато напрямів впливу мультиплікації на сучасне мистецтво. Фонове мистецтво, дизайн, розписані вручну робочі елементи, результат – кожен аспект створення анімаційного фільму є витвором мистецтва. Важливо також зазначити, що світ живих малюнків змінюється. Практично всі основні анімаційні фільми сьогодні створюються за допомогою комп'ютера, тому культового фону та образотворчого мистецтва у чистому вигляді сьогодні не існує (Park West gallery, 2018). «Крижане серце 2» (реж. Дж. Лі; К. Бак, 2019) став найкасовішим мультиплікаційним фільмом усіх часів. Мальовані фільми мають на 30 % більший прибуток, ніж кіно. На Disney припадає 25 % усього споживчого анімаційного контенту, на Pixar – 20 %, що робить її другою за популярністю анімаційною студією, на третьому місці – Dreamworks (15 %). Анімаційний контент на поточних платформах, таких як Disney+, щороку приносить мільярди доходів. Його також називають ринком медіарелізів для домашнього використання, він приносить \$ 10 млрд щорічного доходу (Katatikarn, 2024).

Щороку реклама в анімації зростає на 7 %. До 2025 року це допоможе отримати \$ 40 млрд доходу. Північна Америка має титул найбільшої анімаційної індустрії у світі. Це тому, що більшість найбільших анімаційних студій розташовані там, включаючи Disney, Sony і Netflix. Однак найвищий річний темп приросту припадає на Азійсько-Тихоокеанський регіон. Disney є найбільшою студією з доходом у \$ 82,7 млрд. Далі йдуть Sony (\$ 81 млрд), Netflix (\$ 32 млрд), DreamWorks (\$ 916 млн), Pixar (\$ 770 млн) і Nickelodeon (\$ 628 млн). Сегмент анімації – це ри-

нок, що швидко зростає, і спосіб впровадження штучного інтелекту (ШІ) неминуче матиме великий вплив на галузь. Найближчими роками ринок анімації швидко зростатиме під впливом активізації сучасних технологій (Katatikarn, 2024).

В Україні є кілька анімаційних студій, які активно займаються створенням мультфільмів і серіалів, а також працюють над проектами для міжнародних ринків:

1) Animagrad (колишній «КіноАтис») – спеціалізується на створенні анімаційних фільмів і серіалів. Найвідоміший їхній проект – «Мавка. Лісова пісня» (реж. А. Рубан; О. Маламуж, 2022 р.).

2) Postmodern Digital – працює над анімацією, візуальними ефектами та комп'ютерною графікою; брала участь у створенні спецефектів для різних фільмів, зокрема голлівудських про-дуктів.

3) Gammi Animation – спеціалізується на анімації та розробці ігор. Вони беруть участь у створенні анімації для відеоігор та мультсеріалів.

4) Perfomance Lab – компанія працює у сфері комп'ютерної графіки та анімації, а також надає різні послуги: від створення анімаційних роликів до розробки візуальних ефектів.

4) Postmodern – спеціалізується на візуальних ефектах та анімації для кіно, телебачення та інших медіа-проектів.

5) Наше кіно – спеціалізується на створенні анімаційних фільмів для дітей, зокрема адаптацій класичних казок і літературних творів.

6) Trigon Production – студія працює в різних сферах мультимедіа, включаючи анімацію та відеопродукцію.

Анімація як вид мистецтва має численні соціокультурні аспекти, які впли-

вають на сприйняття, створення та поширення мальованих робіт, зокрема:

*Естетика та техніка.* Анімація може виявляти вплив на сучасні художні стилі та техніки, включаючи використання комп'ютерної графіки, 2D, стоп-моцію та інші методи. У статті О. Безручка та М. Сухіна (Bezruchko and Sukhin, 2023, р.246) «Анімаційні документальні фільми у сучасному кінематографічному мистецтві: особливості виробництва» зазначено: «В мультиплікаційних фільмах сценаристам важче розповідати історії, адже режисери здебільшого покладаються на візуальну складову, доповнюючи зображення метафоричними образами». З чим і можуть допомогти подібні сучасні технологічні винаходи. Спосіб візуального виразу мультиплікації може відобразити художні тенденції.

*Культурна репрезентація.* Анімація відображає різні культурні аспекти та традиції. Вона може бути важливим засобом збереження та передачі культурної спадщини, а також сприяти культурному обміну між різними країнами. В умовах сучасної глобалізації кожна країна світу експортує власні економічні, політичні та культурні ідеї. Китай знаходиться в не вигідному становищі щодо експорту культурних індустрій. Наявна величезна прірва між Китаєм і, зокрема, Японією, Сполученими Штатами Америки, Європою та ін., щодо індустрії анімації (Yan, 2020, р.6).

*Соціальні питання та активізм.* Анімація може використовуватися для висвітлення соціальних питань та актуальних соціокультурних проблем, таких як права людини, екологія, рівність тощо. Вона може спричиняти дискусії, обговорення та підвищити громадську свідомість. Соціокультурна анімація – це метод надання людям можливості



брати участь у розвитку власних груп або спільнот, розглядаючи власні потреби, можливості, знання та навички для виявлення проблем і адекватних стратегій їх розв'язання. Це стосується всіх соціальних, культурних та освітніх аспектів як частини процесу розвитку. Тож соціокультурна анімація є ефективним інструментом соціальної роботи, спрямованої на розвиток громади (Montez, 2018, p.355).

*Виховання та освіта.* Цей вид аудіовізуального мистецтва часто використовується в навчанні та освітніх програмах для дітей і може сприяти розвитку критичного мислення, творчості та інших навичок, необхідних у сучасному суспільстві.

Спроба звести мораль до протоколу бінарних виборів є актом найвищої зарозумілості. Це призводить до надмірного спрощення етики, що породжує політику ідентичності, нерозв'язну ідеологічність і зневагу до всіх, хто бачить світ не так.

З одного боку, анімації, які продаються дітям, мають уникати надто далекого ідеологічного відхилення. Наявна низка універсальних цінностей, які слід культивувати в наступному поколінні без політичного виховання в ранньому віці. І це формує нові виклики для розвитку анімації. Проте слід почати спонукати дітей ставити під сумнів цінності та вибір інших як перший крок до калібрування власного морального компаса (Connolly, 2018, pp.45-46).

В анімації для дітей присутні соціальні повідомлення про гендерну нерівність і соціальні стереотипи. З одного боку, мультфільми допомагають дітям вчитися, отримувати задоволення, розважатися, а з іншого – можуть спонукати їх до більшої жорстокості, агресивності та тривожності. Це

формує потребу детально вивчати те, як діти інтерпретують мультфільми, щоб зрозуміти довготривалий вплив мультфільмів на дитячу свідомість (Bedekar and Joshi, 2020, p.13).

Walt Disney Animation Studios наразі є одним із найбільших у світі виробником анімаційного контенту, орієнтованого на дітей. Disney часто асоціювався з такими темами, як дитинство, магія та невинність, втім, багато анімаційних фільмів компанії одночасно піддавалися критиці за їхню уразливість та проблематичне сприйняття расової та етнічної приналежності, а також сильної залежності від культурних стереотипів (Lindgren, 2020).

*Культурний аспект розваг.* Анімація є важливою галуззю в кіноіндустрії та розважальній сфері. Вона може охоплювати анімаційні фільми для дітей та дорослих, мультсеріали, відеоігри та інші види розваг. У статті «Сучасне аудіовізуальне мистецтво в просторі інтернет-мережі: нові аспекти взаємодії» О. Безручко та О. Анікіна підкреслили, що «завдяки індустрії ігор люди нарешті зможуть створити свою версію історії, таким чином, фактично, впливаючи на художній дизайн. Завдяки цьому прецеденту кожен фрагмент відеоігри буде унікальним витвором мистецтва, який відображає особистий вибір і стратегії глядача. Кожен, хто на своєму шляху взаємодіє з будь-яким справді інтерактивним твором мистецтва, створює одну з його версій: власну» (Bezruchko and Anikina, 2021, p.44).

Ці та подібні властивості світ ігор зміг втілити лише завдяки анімації та розвитку її технологій, що, безумовно, повинно мотивувати й надалі розвивати саме цей вид аудіовізуального мистецтва.

*Популяризація толерантності та терпимості.* Це надзвичайно важлива місія анімації в дедалі глобалізованішому світі. Анімація може висвітлювати різноманітні аспекти міжнародних культур, зокрема традиції, мову, історію та спосіб життя. Це може допомагати глядачам краще розуміти та оцінювати інші культури. Анімація може протистояти упередженням та стереотипам щодо певних культур чи груп людей. Вона може надавати змогу побачити інших як індивідів з власними унікальними характеристиками та подібностями. Також може сприяти розповсюдженню різноманітних культурних виразів і розкривати глядачам нові перспективи. Вона може надихати глядачів бути відкритими до інших культур і способів життя, особливо це актуально в продукції для дітей. У дослідженні О. Ліндгрена (Lindgren, 2020) «Анімовані стереотипи – аналіз сучасних зображень Disney про расу та етнічну приналежність» виконано оцінку зображення расових і етнічних меншин, а також визначено, чи змінився характер зображень компанії культурно чутливих тематик із часом. З огляду на загальні результати аналізу визнано, що з часом Disney став прогресивним і культурно чутливим. Однак поки більшість останніх фільмів вільні від явних расистських елементів, які можна знайти в попередніх роботах компанії. Цілковито очевидно, що вони все ще схильні покладатися на певні культурні стереотипи. Крім того, схоже, що анімаційні мюзикли студії засновані на певному культурно-специфічному матеріалі (наприклад, легенди чи народні історії), і часто охоплюють проблематичні зображення расових та етнічних меншин (Lindgren, 2020).

*Глобалізація та кроскультурний вплив.* Анімація є глобальним явищем, яке пе-

ретинає кордони та може впливати на різні культури та громади. Вона може сприяти взаємодії та взаємному розумінню між різними культурами. Вона може розповідати історії про життя та проблеми людей різних культур, що сприяє зближенню та розумінню. Крім того, анімація може охоплювати елементи культурної спадщини, такої як музика, мистецтво, одяг та ін. Це сприяє популяризації та збереженню культурних артефактів. Важливо зазначити, що вплив анімації на толерантність і терпимість культур може бути як позитивним, так і негативним (залежно від контексту та змісту робіт). Однак здебільшого вона має потенціал створювати образи, які сприяють розумінню та співіснуванню різноманітних культур у сучасному світі.

В Україні аніматори стикаються із серйозними проблемами в просуванні культури через мультиплікаційне зображення. Обмеженість коштів і ресурсів, а також брак визнання та можливостей розповсюдження – це лише деякі перешкоди, які мають подолати вітчизняні художники для розвитку індустрії. Проте попри це ми можемо простежити розвиток української школи. Як зазначає О. Шаповал (2022, с.99), в Україні наразі активно розвиваються приватні студії, на яких було випущено багато нових мультфільмів. Щоб подолати виклики, українські аніматори можуть співпрацювати з партнерами з інших країн, використовувати цифрові платформи та соціальні мережі та брати участь у міжнародних фестивалях анімації, щоб отримати більше уваги та визнання.

Крім того, уряд повинен відіграти важливу роль у просуванні української аудіовізуальної культури на світовій арені, надаючи більшу підтримку та



фінансування художникам-мультиплікаторам і популяризуючи анімацію в межах культурної дипломатії, зокрема в процесі відновлення після закінчення бойових дій та як засіб інформування і впливу під час війни (Bezruchko and Stepanenko, 2024).

Особливо це набуває актуальності в новому для України вимірі – анімації у воєнний час. Зрозуміло, що війна впливає на розвиток української мультиплікації, поширюючи воєнну тематику. Так, наприклад, О. Безручко та М. Сухін (Bezruchko and Sukhin, 2023, p.247) зазначали, що «дослідження жанру "анімадока" показало, що це один із найамбітніших видів мистецтва. Він впливає на глядача відразу на кількох рівнях, використовуючи відзнятий матеріал нарівні з анімаційними сценами, які допомагають відтворити те, що не вдалося зняти». Отже, подібний жанр може стати в пригоді для українського спротиву, відтворюючи достовірні сцени за допомогою мальованих вставок.

Беззаперечно, 2022–2024 рр. доводять, що український дух – незламний. Це стосується і його аніматорів. В умовах війни, зважаючи на її кровопролитність та руйнівний характер, українська анімація посилює межі власної значущості у суспільстві. Вона стає важливим інструментом для освіти та просвітництва щодо війни та засобом інформаційної боротьби із фейками. Анімовані фільми можуть розповідати про історію, важливі історичні події та їхні наслідки, визначати головні причини та передумови російсько-української війни. Цей вид екранного мистецтва може бути використаний у психологічній підтримці та реабілітації, а також розповідати історії про подолання травм та надію на краще

майбутнє. Крім того, подібні проекти можуть зосередити увагу на гуманітарних проблемах, таких як внутрішньо переміщені особи, діти, які постраждали внаслідок війни, та інші гуманітарні виклики, які потребують уваги.

Анімація може слугувати як засобом комунікації та обміну думками між Україною та іншими країнами, так і інструментом для залучення міжнародної допомоги та підтримки. Цей вид аудіовізуального мистецтва має змогу здійснити сильний вплив на глядачів, допомогти встановити емпатію, висвітлити важливі питання та вплинути на суспільну свідомість, спонукати до дій і спільних зусиль для подолання наслідків війни. Це значною мірою розширить сферу соціокультурного впливу мультиплікації в українському аудіовізуальному мистецтві, медійному середовищі та суспільстві.

Окреслений вид екранного мистецтва має цінну культурну місію в Україні, а аніматори відіграють важливу роль у популяризації та збереженні рідної культури для майбутніх поколінь. Маючи належну підтримку та ресурси, українські аніматори повинні продовжувати робити внесок у культурну ідентичність та спадщину України через створення унікальних творчих проєктів.

## Висновки

Анімація – це багатогранне середовище, яке зачаровує та розважає аудиторію, та водночас розсуває межі творчості та технологій. Відмінні характеристики цього виду аудіовізуального мистецтва, включаючи рух, візуальну привабливість, емоційне вираження та призупинення реальності, сприяють її незмінній популярності. Оскільки анімація продовжує розви-

ватися, її вплив на світ розваг і мистецтва залишається глибоким, захоплює покоління та залишає потужний вплив у творчому світогляді.

Загалом вона є важливою галуззю в кіноіндустрії та розважальній сфері. Спосіб візуального виразу може зображати сучасні художні тенденції, різноманітні культурні аспекти та традиції. Анімаційні проекти можуть використовуватися для висвітлення соціальних питань та актуальних соціокультурних

проблем, застосовуватися в навчанні та освітніх програмах для дітей.

Важливий внесок у популяризацію толерантності та терпимості призводить до того, що анімація як глобальне явище здатна перетинати кордони та впливати на різні культури та громади. З огляду на це вона сприяє міжкультурному обміну, особливо в глобалізованому світі. Ці соціокультурні аспекти відображають різноманітність та важливість анімації у сучасному світі.

### СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Чміль, Г.П., Корабльова, Н.С. та Безручко, О.В., 2024. Homo villicus у сучасному екранному середовищі. В: *Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка*. Київ: Видавничий центр КНУКІМ, Т.10, с214-240.
- Шаповал, О., 2022. Українська сучасна анімація: досягнення, проблеми і перспективи. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, [e-journal] 31, с.95-101. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.31.2022.267529>
- Bedekar, M. and Joshi, P., 2020. Cartoon films and its impact on children's mentality. *Research Review International Journal of Multidisciplinary*, [e-journal] 5(6), pp.13-14. <https://doi.org/10.31305/rrijm.2020.v05.i06.003>
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as a Basis for the Formation / Creation of Modern National Identity. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.20-30. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302756>
- Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated Documentaries in Modern Cinematic Art: Specifics of Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>
- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E-Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Herança*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment. Justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33), pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>

- Connolly, M., 2024. The Ethics of Animation: Balancing Fair Representation with Social Duty. *Educational Voice*, [online] 12 May. Available at: <<https://educationalvoice.co.uk/the-ethics-of-animation/>> [Accessed 30 June 2024].
- Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Herança*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>
- Katatikarn, J., 2024. Animation Market Statistics: The Ultimate List in 2024. *Academy of animated art*, [online] 11 January. Available at: <<https://academyofanimatedart.com/animation-market-statistics/>> [Accessed 30 June 2024].
- Lindgren, A., 2020. *Animated Stereotypes – An Analysis of Disney’s Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity*. Master’s Thesis. [online] Åbo Akademi. Available at: <[https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/177138/lindgren\\_alexander.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/177138/lindgren_alexander.pdf?sequence=2&isAllowed=y)> [Accessed 30 June 2024].
- Montez, M., 2018. Sociocultural Animation and Community Development contributions for social work. *Hradecké dny sociální práce*, [online] 15, pp.355-356. Available at: <[https://www.researchgate.net/publication/332470056\\_Sociocultural\\_Animation\\_and\\_Community\\_Development\\_contributions\\_for\\_social\\_work](https://www.researchgate.net/publication/332470056_Sociocultural_Animation_and_Community_Development_contributions_for_social_work)> [Accessed 30 June 2024].
- Park West gallery, 2018. Why Animation Art is One of the Most Important Art Forms of the 20th Century. *Animation Art, Art & Gallery News*, [online] 16 May. Available at: <<https://www.parkwestgallery.com/animation-art-20th-century/>> [Accessed 30 June 2024].
- Praveen, C.K. and Srinivasan K., 2022. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer’s Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, [e-journal] 2022 (1), Article ID 8802542, pp.n/a – n/a. <https://doi.org/10.1155/2022/8802542>
- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual Production: a New Approach to Filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Roberts, S., 2023. *Characteristics of Animation: Explained In Details*. *The Knowledge Academy*, [online] 22 September. Available at: <<https://www.theknowledgeacademy.com/blog/characteristics-of-animation/>> [Accessed 30 June 2024].
- Yan, H., 2020. Animation Cross-Cultural Communication from the Perspective of Semiotics. *Probe – Media and Communication Studies*, [e-journal] 2 (1), pp.6-9. <https://doi.org/10.18686/mcs.v2i1.1283>

## REFERENCES

- Bedekar, M. and Joshi, P., 2020. Cartoon films and its impact on children's mentality. *Research Review International Journal of Multidisciplinary*, [e-journal] 5(6), pp.13-14. <https://doi.org/10.31305/rrijm.2020.v05.i06.003>
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- Bezruchko, O. and Stepanenko, N., 2024. Cinema as a Basis for the Formation / Creation of Modern National Identity. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in*

*Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 7 (1), pp.20-30. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.1.2024.302756>

Bezruchko, O. and Sukhin, M., 2023. Animated Documentaries in Modern Cinematic Art: Specifics of Production. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 6 (2), pp.241-251. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.6.2.2023.289310>

Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E-Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>

Bezruchko, O., Pogrebniak G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Herança*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>

Chmil, H., Korablova, N., Bezruchko, O. and Zhukova, N., 2024. Homo villicus in the cinema environment. Justifiably and limits of the index. *Convergences-Journal of Research and Arts Education*, [e-journal] 17 (33), pp.123-142. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.33.235>

Chmil, H.P., Korablova, N.S. and Bezruchko, O.V., 2024. Homo villicus u suchasnomu ekrannomu seredovyshchi [Homo villicus in the modern screen environment]. In: *Mystetstvoznavstvo. Sotsialni komunikatsii. Mediapedahohika* [Art History. Social Communications. Media Pedagogy]. Kyiv: KNUCA Publishing Centre, T.10, pp.214-240.

Connolly, M., 2024. The Ethics of Animation: Balancing Fair Representation with Social Duty. *Educational Voice*, [online] 12 May. Available at: <<https://educationalvoice.co.uk/the-ethics-of-animation/>> [Accessed 30 June 2024].

Gavran, I., Stoian, S., Rohozha, M., Vilchynska, I. and Pletsan, K., 2023. Visual practices of human creation in postmodern culture. *Herança*, [e-journal] 6 (2), pp.245-254. <https://doi.org/10.52152/heranca.v6i2.721>

Katatikarn, J., 2024. Animation Market Statistics: The Ultimate List in 2024. *Academy of animated art*, [online] 11 January. Available at: <<https://academyofanimatedart.com/animation-market-statistics/>> [Accessed 30 June 2024].

Lindgren, A., 2020. *Animated Stereotypes – An Analysis of Disney’s Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity*. Master’s Thesis. [online] Åbo Akademi. Available at: <[https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/177138/lindgren\\_alexander.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/177138/lindgren_alexander.pdf?sequence=2&isAllowed=y)> [Accessed 30 June 2024].

Montez, M., 2018. Sociocultural Animation and Community Development contributions for social work. *Hradecké dny sociální práce*, [online] 15, pp.355-356. Available at: <[https://www.researchgate.net/publication/332470056\\_Sociocultural\\_Animation\\_and\\_Community\\_Development\\_-\\_contributions\\_for\\_social\\_work](https://www.researchgate.net/publication/332470056_Sociocultural_Animation_and_Community_Development_-_contributions_for_social_work)> [Accessed 30 June 2024].

Park West gallery, 2018. Why Animation Art is One of the Most Important Art Forms of the 20th Century. *Animation Art, Art & Gallery News*, [online] 16 May. Available at: <<https://www.parkwestgallery.com/animation-art-20th-century/>> [Accessed 30 June 2024].

Praveen, C.K. and Srinivasan, K., 2022. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer’s Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, [e-journal] 2022 (1), Article ID 8802542, pp.n/a – n/a. <https://doi.org/10.1155/2022/8802542>

- Priadko, O. and Sirenko, M., 2021. Virtual Production: a New Approach to Filmmaking. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.52-58. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235079>
- Roberts, S., 2023. *Characteristics of Animation: Explained In Details. The Knowledge Academy*, [online] 22 September. Available at: <<https://www.theknowledgeacademy.com/blog/characteristics-of-animation/>> [Accessed 30 June 2024].
- Shapoval, O., 2022. Ukrainska suchasna animatsiia: dosiahnennia, problemy i perspektyvy [Ukrainian modern animation: achievement, problems and prospects]. *I. K. Karpenko-Karyi Kyiv National University of Theatre, Cinema and Television bulletin*, [e-journal] 31, pp.95-101. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.31.2022.267529>
- Yan, H., 2020. Animation Cross-Cultural Communication from the Perspective of Semiotics. *Probe – Media and Communication Studies*, [e-journal] 2 (1), pp.6-9. <https://doi.org/10.18686/mcs.v2i1.1283>

## ANIMATION IN AUDIOVISUAL ART: SOCIO-CULTURAL ASPECTS

Kateryna Stepanenko<sup>1a</sup>, Mariia Liamina<sup>2a</sup>

<sup>1</sup> PhD in Art Studies, Senior Lecturer at the Department of TV Journalism;  
e-mail: yamborska@gmail.com; ORCID: 0000-0003-3254-4558

<sup>2</sup> Master's Student at the Film and Television Art Department;  
e-mail: mashalyamina09@gmail.com; ORCID: 0009-0006-2131-3884

<sup>a</sup> Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

### Abstract

**The purpose of the research** is to determine the place of animation in the social and geopolitical context. To consider modern animation technologies and analyse possible methods of their use. To investigate the relevance of animation in modern life and the peculiarities of its use and development in various fields. **The research methodology** involves the use of the generalisation method, which made it possible to identify specific socio-cultural aspects of animation; the theoretical method, which was used to outline the impact of animated films on the viewer (the primary source of information was contemporary publications on the areas of influence of animation in various fields). A literature analysis of research and publications on the topic was also carried out. **Scientific novelty.** For the first time, the author analyses the areas of possible use of animation in Ukraine during the war and post-war reconstruction, taking into account its socio-cultural potential. It has been determined that within the transformation from classic cartoons to modern CGI masterpieces, animation has become a complex art form with its own set of unique characteristics, among which the main ones are movement and mobility, visual appeal, emotional manifestations, suspension of reality, flexibility and adaptability, technical skills and innovation, transformation and metamorphosis, exaggeration and caricature, symbolism and metaphors. **Conclusions.** The article shows that animated films are in great demand worldwide. It is proved that there are several animation studios in Ukraine that are actively engaged in the creation of animated films and series, as well as working on projects for international markets. The study identifies that animation as an art form has numerous socio-cultural aspects that influence animation works' perception, creation, and distribution.

**Keywords:** animation; socio-cultural aspects; Ukrainian animation studios; audiovisual art