

УДК 791.228

DOI: 10.31732/2663-2209-2024-74-340-347

## ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ АНІМАЦІЇ ЯК АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ЗАСОБУ ВПЛИВУ НА ГЛЯДАЧА

*Марина Сітцева<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Аспірантка кафедри практичної психології, Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна, e-mail: m.sittseva.asp@kubg.edu.ua, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8251-2768>

## PSYCHOLOGICAL FEATURES OF ANIMATION AS AN AUDIOVISUAL MEANS OF INFLUENCING ON THE VIEWER

*Maryna Sittseva<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Postgraduate Student of the Department of Practical Psychology, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine, e-mail: m.sittseva.asp@kubg.edu.ua, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8251-2768>

**Анотація.** У статті розглянуто сутність та загальну будову анімації як аудіовізуального продукту. Виокремлено та описано основні складники анімаційних творів, розглянуто психологічні аспекти впливу засобів анімації на глядача. Підкреслено, що анімація дає змогу транслювати медіа-повідомлення у такий спосіб, який неможливо відтворити засобами кіномистецтва чи іншими візуальними стимулами, що є виключної властивістю анімаційного продукту. Виокремлено основні принципи створення анімаційного продукту, які забезпечують творення анімації як технічно, так і змістовно: стиснення та розтягування, підготовка до руху, сценічність, анімація «навпростець» та «від пози до пози», інерційні рухи та рухи, що накладаються, розгін та гальмування, рух дугою, додаткові рухи, таймінг, перебільшення, точність малюнка, привабливість. Дані принципи надають рухомим зображенням справжності через відповідність рухів реальності. Описано основні виражальні засоби анімації: метафоричність, символізм, перебільшення, проникнення, керування елементами швидкості й часу, відтворення історій та передбачення майбутнього, а також зображення невидимого і незрозумілого. Описано також основні жанри анімації, які класифікують та визначають за глибинними структурами побудови анімаційного твору: абстрактні, деконструктивні, формальні, політичні, парадигматичні, первинні анімації та перекази. Підкреслено, що основне завдання анімаційного твору полягає у захопленні та збереженні уваги глядача протягом всього часу його тривалості та стійкого емоційного ефекту від перегляду, для забезпечення якого застосовується комбінація візуальних та звукових елементів та руху, з метою створення драматичного, стилістичного й структурного ефекту, який слугує цілі переконання глядача. Підсумовано, що анімаційний продукт дієвий засіб аудіовізуального донесення інформації має значні психологічні можливості впливу на глядацьку аудиторію. Переживання враження, емоційне включення глядача та активне залучення його у процес переживання історії, показаної засобами анімації, і є тим самим «впливом мистецтва на особистість», яке визначається його фундаментальністю та усталеністю.

**Ключові слова:** психологія візуальних видів мистецтва, естетичне сприйняття, вплив візуального об'єкта на глядача, засоби анімації, аудіовізуальне повідомлення.

**Формули: 0; рис.: 0, табл.: 0, бібл.: 17.**

**Abstract.** The article deals with the essence and general structure of animation as an audiovisual product. The main components of animated works are identified and described, and the psychological aspects of the impact of animation on the viewer are considered. It is emphasized that animation allows broadcasting media messages in a way that cannot be reproduced by means of cinema or other visual stimuli, which is an exclusive property of an animation product. The basic principles of creating an animation product that ensure the creation of animation both technically and meaningfully are highlighted: compression and stretching, preparation for movement, staging, «across» and «pose-to-pose» animation, inertial and superimposed movements, acceleration and deceleration, arc movement, additional movements, timing, exaggeration, drawing accuracy, and attractiveness. These principles give moving images authenticity through the correspondence of movements to reality. The author describes the main expressive means of animation: metaphor, symbolism, exaggeration, penetration, control of the elements of speed and time, recreation of stories and prediction of the future, as well as depiction of the invisible and incomprehensible. The author also describes the main genres of animation, which are classified and defined by the deep structures of the animation work: abstract, deconstructive, formal, political, paradigmatic, primary animation, and retellings. It is emphasized that the main task of an animated work is to capture and maintain the viewer's attention throughout its duration and to provide a lasting emotional effect from viewing, for which a combination of visual and sound elements and movement is used to create a dramatic, stylistic and structural effect that serves the purpose of persuading the viewer. It is summarized that an animation product is an effective means of audiovisual information delivery with significant psychological possibilities

*of influencing the audience. The experience of the impression, the emotional involvement of the viewer and his/her active involvement in the process of experiencing the story shown by means of animation is the «influence of art on the personality», which is determined by its fundamental nature and stability.*

**Keywords:** *psychology of visual arts, aesthetic perception, influence of a visual object on the viewer, animation tools, audiovisual message.*

**Formulas: 0; Figs.: 0, Table: 0, Bibliography: 17.**

### **Постановка проблеми.**

Інформаційний простір як середовище існування та діяльності людини на сьогодні відіграє визначальну роль в організації її життєвого простору. Констатуємо, що сучасне життя індивіда не мислиться без активного включення особи у віртуальні комунікації: онлайн-взаємодія, інтернет-засоби донесення аудіовізуальної інформації забезпечують такий рівень імерсивності, що є повноцінним складником соціального життя людини. Значну частку інформації, яку отримує особа при взаємодії із зовнішнім світом, вона отримує аудіовізуальним шляхом (Моляко, 2012).

Анімація – дієва й надзвичайно гнучка форма аудіовізуального донесення інформації, яка на даний час займає чільне місце у спектрі засобів, якими опосередковується візуальна комунікація та соціальна взаємодія. Анімація дає змогу розповідати історії та пояснювати ідеї, поєднуючи рухоме зображення зі звуковим супроводом (Selby, 2009).

Розвиток анімації сьогодні обумовлений, зокрема, активним розповсюдженням візуальних комунікацій та інтернет-засобів споживання контенту (Петрунько, 2010): анімація забезпечує умови візуального супроводу медіа-повідомлень та представляє інструментарій у засобах онлайн-комунікації. Цей інструментарій дозволяє презентувати й поширювати повідомлення (Найдьонова, 2014), а виразність анімації як штучно створюваної форми робить її придатною для найширшого спектру комунікаційних застосувань.

Втім, широка розповсюдженість анімації та виразність її засобів досі не ставали предметом ґрунтовного наукового дослідження у психологічній науці. Тож доцільно розглянути базисні засади анімаційних засобів з психологічної точки

зору та виокремити потенційні психологічні потужності анімації для всебічного наукового та прикладного застосування.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Сутність анімації та деякі психологічні особливості мультфільмів досліджуються у працях дослідників Н. М. Капельгородської, Б. М. Крижанівського та О. Б. Шупик, у працях яких детально аналізовано особливості та витоки української анімації радянського періоду її становлення. Вагомі аспекти, дотичні до питання впливу візуального об'єкта на глядача, розглянуто у працях І. М. Білої, В. П. Казміренка, М. М. Слюсаревського, В. А. Роменця, Т. М. Титаренко тощо. Психологія візуальних видів мистецтва в цілому представлена у працях В. О. Васютинського, В. О. Моляко, В. В. Рибалки. Психологічні особливості сприйняття аудіовізуальних повідомлень аналізуються у працях О. В. Виноградної, В. В. Москаленка, Л. М. Найдьонової, О. В. Петрунько. Специфіка естетичного сприйняття та психології творчості якнайкраще розкривається у працях Н. А. Ваганової, Ю. А. Гулько, О. В. Завгородньої, Н. М. Латиш, Т. М. Траверсе, Т. М. Третяк, М. В. Шепельової тощо.

Проте питання впливу анімації як виду візуальних мистецтв у психологічній науці залишається відкритим. У статті зроблено спробу розкрити загальні закономірності та окремі аспекти, що становлять базисні засади психології анімації.

**Формулювання цілей статті.** Мета статті полягає у висвітленні психологічних можливостей засобів анімації та розгляді деяких аспектів впливу анімації на особистість глядача.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Поняття «анімація» буквально означає «оживлення».

Властивість анімації «вдихнути життя» вказує на те, що засобами анімації формується ілюзія руху неживих предметів. Процес виготовлення анімації з технічного боку полягає у створенні нерухомого кадра, який в подальшому записується та відтворюється у поєднанні з іншими кадрами так, щоб виникла ілюзія руху. Дана ілюзія можлива через специфіку зорового сприйняття – інерцію зору: завдяки швидкому показу послідовності зображень створюється ефект їх рухомості. Анімація, таким чином, є «не мистецтвом рухливого малюнка, а саме мистецтвом мальованого руху» (Wells, 2010).

Виключна властивість анімації полягає у тому, що вона дає змогу транслювати медіа-повідомлення у такий спосіб, який неможливо відтворити засобами кіномистецтва чи іншими візуальними стимулами (Wells, 2008). Анімація дає змогу продемонструвати нереальне як цілком реалістичне, викликавши довіру глядача до цієї реалістичності.

Попри очевидну розважальність, анімація відрізняється від інших засобів отримання візуального враження: основною властивістю анімації є її гнучкість, що дає змогу контролювати кожен етап творчого процесу. Анімація «промовляє» до глядача, застосовуючи власний словниковий запас, що відрізняється від такого в кінематографі. Це дає змогу існування у візуальному просторі різних форм вираження, з якими глядацька аудиторія взаємодіє (Моляко, 2021). Таким чином анімація уможливує існування різних версій середовищ для своїх фільмів, власних унікальних світів, які транслюють для глядача нові виміри реальності, які видаються справжніми, проте є уявними. Принциповою для розуміння сили впливу на глядача є саме опція його віри у справжність показуваного, сприйняття ілюзії реальності за справжню дійсність.

Рівень впливу анімаційних засобів на глядацьку аудиторію суттєвий через розповсюдженість анімаційних продуктів чи елементів анімації у різноманітних сферах: у створенні спецефектів, у

рекламних повідомленнях, у навігації веб-сайтів, в мобільних додатках чи візуальних помічниках (Laybourne, 1998). Наше дослідження передбачає підхід до анімації у форматі анімаційного художнього фільму, що передбачає наявність ключового складника – анімаційного образу-персонажа у певному сюжетному розвитку.

Визначальними для анімаційного продукту є принципи анімації, тобто інструменти, якими такий продукт може бути створений та показаний. Вичленяють наступні принципи створення анімаційного продукту (Cholodenko, 1991):

- стиснення та розтягування (squash and stretch): зображувані предмети повинні мати певну вагу та гнучкість, а при русі предмета має відбуватись його деформація у просторі; таким шляхом відтворюється, зокрема, вплив сил тяжіння;
- підготовка до руху (anticipation): будь якому руху передує намір його здійснити, тож тіло готується до дії; відтворення цієї підготовки до дії надає об'єкту життєподібності;
- сценічність (staging) передбачає розміщення елементів в кадрі певним продуманим чином, з метою впливу на реакцію глядача; зокрема, зображення персонажів у певних частинах кадру (віддалено чи укрупнено), з певним освітленням тощо;
- анімація «навпростець» (straight-ahead action) та «від пози до пози» (pose-to-pose drawing) позначає відтворення руху, наближеного до природнього, через послідовність кадрів, які забезпечують плавність руху персонажа; передбачається та відтворюється траєкторія і послідовність елементів руху;
- інерційні рухи (follow-through actions) та рухи, що накладаються (overlapping actions) також передбачають імітацію справжнього руху, з урахуванням властивості інерції, а також того, що різні частини тіла рухають з різною швидкістю (накладення рухів), наприклад, руки та ноги персонажа по-різному переміщуються у просторі при ходьбі;

- розгін та гальмування (slow in and slow out): враховується різниця у швидкості різних типів руху – прискорення та уповільнення, що дає змогу підкреслити природні реакції персонажа на певний рух;
- рух дугою (arcs): застосування цього принципу в анімуванні персонажа дає можливість показати пришвидшений (коротка дуга) чи уповільнений (розтягнена у кадрі дуга) рух;
- додаткові рухи (secondary action): підкреслюється, що рух не відбувається ізольовано, а супроводжується, до прикладу, мімікою; більша кількість різних типів руху сприяє суттєвішій природності персонажа;
- таймінг (time calculation): цей принцип регулює повний спектр рухів персонажа, визначає та підтримує загальні умови сюжету, зокрема емоційний стан персонажа, взаємодію з іншими персонажами, роль певних засобів в сюжеті та ін.;
- перебільшення (exaggeration): гіперболізація як один із провідних принципів анімації, уможливує некритичне сприйняття глядачем викривлення реальності в анімації, до прикладу, надмірно велика частина тіла персонажа (голова, чи кулак перед замахом);
- точність малюнка (solid drawing): забезпечує правдоподібність; деталі рис персонажа при покадровій анімації мають бути точно відтворені;
- привабливість (appeal): виявляється у притягуванні уваги до персонажа, шляхом виконання його таким, що фокусує увагу, викликає певні асоціації, вдало втілює прикметні риси, що знаходять емоційний відгук у глядача.

Анімація як форма візуального уможливує специфічні способи ведення та осмислення оповіді, дає змогу «оживити» історії, посилюючи їх сприйняття глядачем. Анімація суміжна з кінематографом з точки зору властивості оповідної форми: анімаційний та художній фільми сконструйовано за певним сценарієм, що дає змогу сприймати його як цілісну оповідь. Проте анімаційний фільм,

на відміну від ігрового кінематографа, не обмежений фізичними законами, зокрема силою тяжіння, анатомією рухів людини тощо. До того ж, створення анімаційного продукту обумовлено властивістю дискретності: анімація буквально складена з частин (кадрів).

Спектр можливостей анімації виявляється головним чином в аналізі її зображальних засобів та комунікації, яка є специфічно умовною. До виражальних засобів анімації відносяться метафоричність (Лозова, 2022), символізм, перебільшення, проникнення, керування елементами швидкості й часу, відтворення історій та передбачення майбутнього, а також зображення невидимого і незрозумілого (Murphy, 2008). Застосування символів дає змогу підкреслити, та, навпаки, применшити важливість дій, рухів чи окремих епізодів, а також показати невидимі явища (наприклад, поширення звуку у вигляді хвилі) та увиразнити ідеї для глядацького сприйняття (наприклад, почервоніння руки чи гуля відразу після удару унаочнюють відчуття болю).

Засоби вираження в анімації передбачають наступні прийоми (Hahn, 2008):

- метаморфоза – здатність переходити від однієї властивості до іншої; зміни можуть бути раптовими або розтягнутими в часі, одна властивість може перетворитися на декілька, одні атрибути можуть бути показані, а інші приховані, тощо;
- ущільнення – економне застосування розповідного матеріалу, умовне позначення чи натяк на певну інформацію через символічні або метафоричні знаки, які викликають у глядача певну реакцію чи асоціацію. Проявляється, зокрема, в ємності, поряд з небагатослівністю, діалогів персонажів;
- антропоморфізм – наділення неживих предметів чи тварин людськими властивостями та якостями, та їх взаємодія у спосіб, властивий саме людям;
- підробка – створення альтернативних середовищ та фігур, наповнення ними

кадру, що дає враження розгортання історії у реалістичному середовищі;

- проникнення – можливість вивчити предмети та явища, недоступні звичайному зоровому спостереженню, застосовуючи стилістичні чи символічні інтерпретації, змінюючи елементи у зручний спосіб, для посилення пояснюваного принципу;
- символи – застосування візуальних елементів, які дають змогу співпереживати персонажу, викликають у глядача потрібні асоціації, посилюють заглиблення у сюжет;
- звукові ілюзії – елементи звуку, що застосовуються для підтримки чи підкреслення дії; діють як природні звуки (мовлення, звук як наслідок дії), так і штучно додані (саундтрек, голос оповідача тощо).

Кожен з описаних прийомів є самодостатнім для застосування, але зазвичай в анімації використовують весь комплекс наведених засобів. Залежно від особливостей створюваного анімаційного продукту, превалюючими є елементи, спрямовані на смислове занурення глядача в оповідь, його емоційне включення в процес переживання сюжету та дій персонажів (Beck, 2004).

Загалом анімацію, очевидно помилково, вважають одним із жанрів кінематографа, спираючись на усталену асоціацію анімації як кінофільму для дитячої аудиторії. Проте анімація є самостійним видом мистецтва, маючи у своєму арсеналі власний комплекс жанрів, які класифікують та визначають за глибинними структурами побудови анімаційного твору. До категорій анімаційних жанрів відносять (Taylor, 1996):

- абстрактні анімації – твори, де втілено нелінійний підхід до зображення предметів; у творах цієї категорії форма переважає над змістом сюжету;
- деконструктивні анімації – твори, де задля досягнення неочікуваного ефекту (комічного, чи з метою критики) відображено причини і способи побудови самих цих творів (до прикладу, карикатури);

- формальні анімації – анімаційні продукти, що передбачають лінійне відображення сюжету, застосування узгоджених принципів задля створення певного уявлення про інтерпретацію світу у певній анімації;

- політичні анімації – анімаційні твори, призначені для заохочення до певного політичного волевиявлення; донесення ідеологічно забарвленої інформації;

- парадигматичні анімації – анімації, які мають в своїй основі візуальні або літературні джерела (наприклад, анімації-екранізації, анімації-казки, анімації за коміксами);

- первинні анімації – спрямовані на дослідження розгортання таких станів свідомості, як сон, несвідоме, непізнане тощо;

- перекази – анімації, де сюжетно чи візуально переосмислено інші твори або оповіді, з метою вироблення нового бачення, висвітлення в іншому аспекті, з іншими акцентами.

Анімація в цілому балансує між навчальними (повчальними), інформативними та розважальними вимогами до неї (Beckerman, 2004). Основне завдання анімаційного твору полягає у захопленні та збереженні уваги глядача протягом всього часу його тривалості та стійкого емоційного ефекту від перегляду. Для забезпечення емоційного ефекту, тобто враження, застосовується комбінація візуальних та звукових елементів та руху, з метою створення драматичного, стилістичного й структурного ефекту, який слугує цілі переконування глядача. Щоб ефективно це реалізувати, важливо спиратися на первісну спонукальну дію, закладену в основу оповіді через опосередковані засоби. Аудиторії простіше зрозуміти символічні чи метафоричні візуальні засоби в поєднанні з короткими оповідними структурами – це викликає безпосередніший емоційний відгук. Від динамічності, яскравості та чіткості ідей в анімації залежить її можливість стимулювати глядацьку аудиторію до емоційного реагування. Глядач почувається

внутрішньо залученим до процесу розгортання анімаційного сюжету, а не пасивним його спостерігачем.

Анімація, як форма візуального, у якій провідне значення має рух, дає змогу показати, пояснити та якнайкраще використати штучність перебігу часу у ній. Залежно від ідеї анімаційного твору, за допомогою опції маніпуляції з часом можна змінювати вигляд персонажів і предметів, підводити до потрібних ідей чи натякати на певні події, змінювати значення та сенси мотивації персонажів.

Анімація як форма, що базується на вигадці та ілюзії, надає широкий простір для створення персонажів, які не відповідають усталеним уявленням та втілюють нестандартні ідеї (Pikkov, 2018). Важливий аспект вияву ідеї – те, що персонаж набуває символічності як провідна фігура та головний герой, є засобом висвітлення моральних, етичних або політичних поглядів, які подаються в анімації з метою впливу на глядача.

Щоб глядач повірив у персонажа, йому потрібно надати певне підґрунтя, зважаючи на контекст середовища, у якому він (персонаж) діє. Наприклад, побачивши у творі якогось персонажа, глядач припускає, що він має певне походження, попередній досвід, соціальні (родинні) зв'язки. Риси персонажа зумовлено попередніми обставинами, які можуть висвітлюватись в сюжеті або матись на увазі.

Детально розроблений характер персонажа передає глядачеві цілісну систему переконань, допомагає виявити позитивних героїв та лиходіїв. Така поляризація емоційної оцінки є однією з обов'язкових умов емпатійного включення глядача. Герої анімації, як позитивні, так і негативні, є проекцією особистості, втілюючи бажання, страхи, сподівання і прагнення самого глядача. Анімація дає змогу надати головним персонажам статусу супергероїв, наділити їх надзвичайними здібностями, що контрастують з іншими персонажами, порушують межі стандартного рівня супровідних персонажів. В анімаційному контексті ці

здібності гіперболізовано, що зроблено з метою створити більший візуальний, та відповідно емоційний ефект. При цьому важливо зберегти певну міру вразливості персонажа.

Провідного значення для розгортання персонажа в анімації має переживання ним певного конфлікту. Загалом це можна представити у вигляді замкненого циклічного ланцюга «персонаж – мотив – перепони – конфлікт»: персонаж у своїх діях керується певними мотивами, а перепони, що виникають на цьому шляху, породжують конфлікт, який, своєю чергою, визначає та характеризує персонажа (Pikkov, 2009). Спосіб, який персонаж використовує для вирішення конфлікту, дає можливість глядацькій аудиторії зрозуміти особливості його характеру та викликає співпереживання.

Конфлікт персонажа може мати і внутрішньо-особистісну природу: герой бореться зі своїми вадами, дорослішає, змінюється під впливом складних обставин тощо. Внутрішній конфлікт обов'язково проявляється зовні та реалізується в сюжеті. Структура сюжету, таким чином, включає в себе обов'язковість мотивації персонажа певною потребою, яка є його стимулом до дії.

Іншою важливою властивістю анімації є здатність перетворювати об'єкти та персонажів на когось чи щось зовсім відмінне (наприклад, герой перетворюється на хмаринку), внаслідок процесу метаморфози. Ця здатність є вирішальною для анімації як форми. Візуальна метаморфоза є базовою основою анімації. Вона є способом викладу ідеї та загалом визначає художній стиль анімації. У процесі трансформації персонажів розгортається метафоричність анімаційного. Одним із прикладів метаморфози є антропоморфізм, тобто надання людських рис тваринам, предметам чи середовищам.

Вагомим значення у можливостях впливу анімації на глядацьку аудиторію мають не тільки зображення, а й звук. Візуальні ідеї набувають нового виміру, коли вони поєднані зі звуковим

супроводом. Звуковий дизайн супроводжує візуальні дії, вводячи, розвиваючи та позначаючи аспекти сюжету і персонажів, створюючи емоційний фон, що спонукає глядача до роздумів, вгадування подальших подій, актуалізації асоціативних зв'язків, тощо. Якщо кадри анімації ретельно зібрано та логічно впорядковано, та продумано суміжний з ними звуковий ряд, аудиторія має змогу зосередитися на сюжеті і подіях, що розгортаються в уявному світі даного анімаційного твору, що сприяє глядацькому розумінню та естетичному задоволенню від перегляду твору.

Успіх анімаційних продуктів значною мірою зумовлений ефектом «намальованості». Малюнок стимулює та винагороджує спостережливість та уяву глядача. При цьому в анімації має місце не спостереження серії рухових малюнків, а специфічне мистецьке бачення, у своїй цілісності та самодостатності. В контексті мистецтва, зокрема анімаційного, «дивитися» та «бачити» означає не базову здатність зорового сприйняття, а цілеспрямоване й зосереджене вивчення предмета. Під баченням мається на увазі осмислення, зчитування предметів, та структурування отриманої інформації для розуміння ширшого контексту та ідеї твору. В анімації, яка за свою природою є штучно створеною формою, такий підхід може бути доведено до крайнощі. Відтак, перевага анімації як штучно створюваного засобу – у різноманітності способів її створення. В

анімації допускається вільний стиль експериментування з візуальними, звуковими і структурними компонентами, передача спостережень з різним рівнем деталізованості та складності. Превалюючого значення, таким чином, набуває нестандартне застосування структурних елементів малюнка, таких як композиція, розміщення та візуальні акценти, що суттєво позначається на донесенні змісту та ідеї анімаційного твору.

**Висновки.** Тож, анімаційний продукт як розповсюджений та виключно дієвий засіб аудіовізуального донесення інформації має значні психологічні можливості впливу на глядацьку аудиторію, відтак і на особистість в цілому, на певні складники її психічного устрою. Через враження, емоційне включення глядача, активне залучення його у процес переживання історії, показаної засобами анімації, відбувається активне розгортання особистісних проявів когнітивного, емоційного та й поведінкового компонентів психіки, що дає змогу їх трансформації, а це, своєю чергою, і є тим самим «впливом мистецтва на особистість», яке визначається його фундаментальністю та усталеністю. Предметом нашого наукового інтересу є саме психологічні можливості впливу засобів анімації на особистість, зокрема певні риси і властивості особистості, що визначаються емоційним складником, який є найбільш задіяним у взаємодії суб'єкта-глядача з анімаційним продуктом.

### Література:

1. Лозова О. (2022) Психосемантика смислових трансформацій у метафоричному мовленні. *Монографія*. Львів, СПОЛОМ, 2022. 134 с.
2. Моляко В., Біла І., Ваганова Н. (2012) Психологічне дослідження творчих перцептивних процесів на різних вікових рівнях: *монографія*. Кіровоград: Імекс-ЛТД. 210 с.
3. Моляко В., Гулько Ю., Ваганова Н. (2021) Функціонування творчого мислення в інформаційно-віртуальному просторі суб'єкта: *монографія*. Київ – Львів: Видавець Вікторія Кундельська. 194 с.
4. Найдьонова Л. (2014) Психологічні особливості сприймання екранної інформації. *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН*

5. *України*. К.: Видавництво «Фенікс». Т. XII. Психологія творчості. Вип. 20. С. 245-255.
6. Петрунько О. (2010) Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіа середовищі: *Монографія*. Полтава: Укрпромторгсервіс. 480 с.
7. Beck J. (2004) *Animation Art*. London: Flame Tree Publishing. 382 p.
8. Beckerman H. (2004) *Animation: The Whole Story*. New York: Allworth Press. 336 p.
9. Cholodenko A. (ed.) (1991) *The Illusion of Life*. Sydney: Power/AFC. 312 p.
10. Hahn D. (2008) *The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age*. Los Angeles: Disney Editions. 144 p.
11. Laybourne K. (1998) *The Animation Book*. Three Rivers, MI: Three Rivers Press. 426 p.

11. Murphy M. (2008) *Beginner's Guide to Animation: Everything You Need to Know to Get Started in Animation*. New York: Watson-Guption. 128 p.
12. Pikkov Ü. (2010) *Animasophy. Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Art. 200 p.
13. Pikkov Ü. (2018) *Anti-Animation: Textures of Eastern European Animated Film*. Estonian Academy of Arts. 264 p.
14. Selby A. (2009) *Animation in Process*. London: Laurence King. 191 p.
15. Taylor R. (1996) *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Boston and Oxford: Focal Press. 176 p.
16. Wells P. & Hardstaff J. (2008) *Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*. Lausanne: AVA Publishing. 192 p.
17. Wells P. (2010) *Understanding Animation*. London and New York: Routledge. 265 p.