

Юлія БАЙРАК,

orcid.org/0009-0000-8457-2062

старший викладач кафедри дизайну

Хмельницького національного університету

(Хмельницький, Україна) bairak.loveart@gmail.com

АНАЛІЗ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ТА АНІМАЦІЙНОЇ МОВИ КОРОТКОМЕТРАЖНОГО АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ «I DIED IN IRPIN» У КОНТЕКСТІ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ПСИХОЛОГІЧНОГО ДОСВІДУ ВІЙНИ

Статтю присвячено аналізу короткометражного анімаційного фільму I DIED IN IRPIN (2024) крізь призму дизайну персонажів та анімаційної мови в контексті репрезентації травматичного досвіду війни. Метою дослідження є виявлення взаємозв'язку між глибинною сюжетною тематикою, пов'язаною з подіями російсько-української війни, та формальними засобами анімації, зокрема характером зображення персонажів, організацією простору, композиційними рішеннями, ракурсами, стилізацією та кольоровою гамою.

У роботі застосовано комплексний мистецтвознавчий підхід, що поєднує формально-стилістичний, композиційний, іконографічний, архетипний та контекстуальний методи аналізу. Об'єктом дослідження є візуальна структура анімаційного фільму, а предметом – художні прийоми, за допомогою яких передається досвід психологічної напруги, втрати контролю та фрагментарності пам'яті.

У межах даного дослідження встановлено, що відмова від класичного дизайну персонажів, узагальнення форм, фрагментація тілесності та використання обмеженої покадрової анімації є свідомими художніми стратегіями, зумовленими тематикою війни (Thomas, Johnston, 1981: 47–69). Простір у фільмі функціонує як активний нарративний елемент, що трансформує архетип дому з символу захисту на образ пастки (Arnheim, 1974: 11–32; Caruth, 1996: 3–11). Використання нестабільних ракурсів, зсуву композиційного центру та ахроматичної кольорової гами підсилює емоційний вплив і сприяє формуванню у глядача відчуття тривоги та дезорієнтації.

У рамках цієї роботи окрему увагу приділено аналізу мерехтіння зображення та нестабільності лінії як засобів візуалізації травматичної пам'яті. Доведено, що ці прийоми виконують не декоративну, а семантичну функцію (Vuchan, 2019: 191–198; Wells, 1998: 102–121), формуючи специфічну мову анімаційного свідчення. Отримані результати підтверджують, що I DIED IN IRPIN є прикладом авторської анімації, в якій дизайн і анімаційні засоби підпорядковані етичній репрезентації досвіду війни та особистої травми.

Ключові слова: анімація, дизайн персонажів, двовимірна анімація, травматичний наратив, композиція кадру, архетипи, анімаційний документалізм.

Yuliia BAIRAK,

orcid.org/0009-0000-8457-2062

Senior Lecturer at the Department of Design

Khmelnytskyi National University

(Khmelnytskyi, Ukraine) bairak.loveart@gmail.com

ANALYSIS OF CHARACTER DESIGN AND ANIMATION LANGUAGE IN THE SHORT ANIMATED FILM I DIED IN IRPIN IN THE CONTEXT OF REPRESENTING THE PSYCHOLOGICAL EXPERIENCE OF WAR

The article is devoted to the analysis of the animation language of the short animated film I DIED IN IRPIN (2024) through the prism of character design and animation techniques in the context of representing traumatic war experience. The aim of the study is to identify the relationship between the film's profound narrative, shaped by the events of the Russian-Ukrainian war, and the formal means of animation, including character depiction, spatial organization, compositional solutions, camera angles, stylization, and color palette.

The research employs a comprehensive art-historical approach combining formal-stylistic, compositional, iconographic, archetypal, and contextual methods of analysis. The object of the study is the visual structure of the animated film, while the subject comprises the artistic and animation techniques used to convey psychological tension, loss of control, and fragmentation of memory.

The study establishes that the rejection of classical character design, the generalization of forms, the fragmentation of corporeality, and the use of limited frame-by-frame animation function as deliberate artistic strategies determined by the war-related subject matter (Thomas, Johnston, 1981: 47–69). The spatial environment operates as an active narrative element, transforming the archetype of home from a symbol of safety into an image of confinement and threat (Arnheim, 1974: 11–32; Caruth, 1996: 3–11). The use of unstable camera angles, displaced compositional centers, and an achromatic color scheme enhances emotional impact and contributes to the viewer's sense of anxiety and disorientation.

Special attention is paid to image flickering and line instability as means of visualizing traumatic memory. These techniques are shown to perform a semantic rather than decorative function (Buchan, 2019: 191–198; Wells, 1998: 102–121), forming a specific visual language of animated testimony. The results confirm that I DIED IN IRPIN represents an example of authorial animation in which design and animation choices are subordinated to the ethical representation of war experience and personal trauma.

Key words: animation, character design, two-dimensional animation, traumatic narrative, frame composition, archetypes, animated documentary.

Постановка проблеми. Соціокультурні трансформації, спричинені війною, мають складний і багатовимірний характер та безпосередньо відображаються у сфері культури й мистецтва. В умовах російсько-української війни художні практики набувають особливої ролі як засобу осмислення травматичного досвіду, фіксації психологічних станів і репрезентації змін у сприйнятті повсякденної реальності. Образотворче мистецтво, дизайн, музика та кінематограф дедалі частіше функціонують не лише як естетичні феномени, а й як інструменти візуального свідчення та колективної пам'яті.

Одним із таких художніх висловлювань є короткометражний авторський анімаційний фільм *I DIED IN IRPIN* (2024), виконаний у техніці двовимірної анімації. Стрічка зосереджується на рефлексії особистого досвіду війни, проблематиці травматичної пам'яті та психологічної дезінтеграції суб'єкта в умовах воєнної реальності. Візуальна мова фільму формується через відмову від класичних анімаційних конвенцій і апелює до мінімалістичних, експресивних та фрагментарних художніх рішень.

Анімаційний фільм *I DIED IN IRPIN* отримав значний професійний і фестивальний резонанс як в Україні, так і за її межами, що засвідчує його визнання у міжнародному анімаційному середовищі. Присутність стрічки на провідних національних і міжнародних фестивальних платформах, а також отримані відзнаки свідчать про її високу художню якість і актуальність порушеної проблематики (Єрмоленко, 2025).

Для розуміння того, яким чином глибина сюжетного нарративу фільму розкривається через художньо-візуальні засоби, доцільним є аналіз дизайну персонажів та їх анімаційної придатності, а також дослідження архетипних структур образів, організації простору, композиції кадру й колористичних рішень. Такий підхід дозволяє розглянути анімацію не лише як форму художнього

висловлювання, а й як специфічний інструмент репрезентації психологічного досвіду війни.

З огляду на це, дослідження має як теоретичну, так і практичну цінність для фахівців у галузі анімаційного мистецтва та візуального дизайну. Передусім воно є релевантним для аніматорів, художників-аніматорів і дизайнерів персонажів, оскільки демонструє приклад свідомого підпорядкування художньої форми змісту та етичній позиції авторського висловлювання.

Аналіз досліджень. Методологічну основу дослідження становить комплекс мистецтвознавчих та міждисциплінарних методів. Формально-стилістичний аналіз застосовано для вивчення характеру малюнка персонажів, ступеня узагальнення форм, нестабільності лінії та обмеженості анімаційного руху. Композиційно-просторовий аналіз використано з метою дослідження ракурсів, перспективних скорочень, зсувів композиційного центру та їх впливу на психологічне сприйняття зображення. Архетипний метод дозволив інтерпретувати персонажів як узагальнені психологічні моделі, що апелюють до колективного несвідомого глядача. Аналітико-синтетичний метод застосовано для узагальнення результатів і формування цілісної інтерпретації.

Теоретичним підґрунтям дослідження стали праці, присвячені проблематиці архетипів, дизайну анімаційного персонажа, композиції та візуального сприйняття. Так, концепція архетипів К. Г. Юнга, викладена у праці *The Archetypes and the Collective Unconscious*, розглядає архетипи як універсальні психічні структури, що проявляються у художніх образах незалежно від культурного контексту (Jung, 1968: 3–41). Ці положення стали методологічною основою для аналізу персонажів фільму як архетипів Свідка, Жертви та Травмованого Я, що зчитуються глядачем інтуїтивно, без класичної психологічної характеристики.

Питання анімаційної придатності персонажів і залежності виразності руху від спрощення форми

ґрунтується на дослідженні Ф. Томаса та О. Джонстона *The Illusion of Life: Disney Animation*, де автори підкреслюють, що надмірна деталізація знижує пластичну виразність анімації, тоді як узагальнена форма підсилює емоційний жест (Thomas, Johnston, 1981: 47–69). Ці принципи дозволили інтерпретувати деформований, крихкий дизайн персонажів *I DIED IN IRPIN* як свідомо підпорядкований передачі психологічного стану, а не реалістичному зображенню тіла.

Композиційні та перцептивні аспекти візуальної мови аналізуються з опорою на працю Р. Арнгайма *Art and Visual Perception*, у якій доведено, що порушення симетрії, зміщення рівноваги та нестабільні ракурси активізують емоційне напруження глядача (Arnheim, 1974: 11–32). Ці положення були використані при аналізі кадрів фільму, де переважають верхні та нижні ракурси, фрагментація простору та відсутність стабільної перспективи.

Проблеми стилізації, редукції та узагальнення образу розглядаються у праці С. МакКлауда *Understanding Comics*, де стилізація трактується як механізм універсалізації досвіду та посилення ідентифікації глядача з персонажем (McCloud, 1993: 28–45). Цей підхід став підґрунтям для аналізу мінімалістичної, майже ахроматичної візуальної мови фільму.

Особливості авторської анімації та експресивної деформації руху як засобу передачі психологічних станів розглядаються у праці П. Веллса *Understanding Animation*, де анімація визначається як унікальний медіум для візуалізації внутрішніх, травматичних переживань (Wells, 1998: 102–121). Ці теоретичні положення лягли в основу інтерпретації мерехтіння, нестабільності лінії та ритмічних збоїв анімації у фільмі *I DIED IN IRPIN*.

Значений комплекс джерел сформував методологічний фундамент розділу «Виклад основного матеріалу», у якому здійснено детальний аналіз художньо-візуальних засобів короткометражного анімаційного фільму *I DIED IN IRPIN* (2024) з позицій дизайну персонажів, їх анімаційної придатності, архетипної структури, композиції та кольорової організації.

Мета статті. Метою дослідження є виявлення закономірностей взаємодії глибинного сюжетного нарративу воєнної травми з формальними засобами 2D-анімації та дизайну персонажів, а також визначення художніх прийомів, за допомогою яких у фільмі *I DIED IN IRPIN* досягається інтенсивний емоційний вплив на глядача.

Виклад основного матеріалу. Аналіз короткометражного анімаційного фільму *I DIED IN IRPIN*

(2024) засвідчує безпосередній і системний вплив глибини травматичного сюжету, пов'язаного з досвідом російсько-української війни, на всі рівні художньо-візуальної організації твору – від дизайну персонажів і середовища до композиції кадру, анімаційних прийомів, кольорової гами та архетипної структури образів.

Вплив теми війни на дизайн персонажів. Дизайн персонажів у фільмі *I DIED IN IRPIN* свідомо дистанціюється від класичної анімаційної моделі ідентифікації, що базується на чіткій типажності, стабільності форми та індивідуалізованих рисах обличчя. Персонажі постають у узагальненому та фрагментарному вигляді, що зумовлює зміщення акценту з індивідуального характеру на фіксацію психоемоційного стану. Така візуальна стратегія може бути інтерпретована як художня відповідь на досвід, який не піддається повному осмисленню та вербалізації, і в якому образ виконує радше функцію свідчення, ніж репрезентації завершеного нарративу (Caruth, 1996: 4–7, 10–11).

Персонажі у стрічці не вибудовуються за принципом класичної драматургічної характеристики з чітко окресленими мотиваціями та еволюцією образу. Вони функціонують як візуальні носії психоемоційних станів, пов'язаних із перебуванням у ситуації постійної загрози. Головна героїня репрезентує архетип Свідка та Того, хто вижив, що зчитується через вразливу пластику фігури, замкнуті пози, нахилені плечі та мінімізацію активної жестикуляції. У межах авторської інтерпретації чоловічий персонаж репрезентує архетип Хибного Захисника (*False Protector*), який виявляється не через пряму візуальну агресію, а через дистанцію, статичність та композиційне домінування в окремих сценах, що підсилює психологічну нерівність між персонажами.

Простір і середовище як розширення психологічного стану. Просторове середовище у фільмі *I DIED IN IRPIN* виконує активну смислотворчу функцію та безпосередньо впливає на емоційне сприйняття подій. Образ житлового простору втрачає традиційне значення місця безпеки й стабільності та постає як замкнений, обмежений простір, що підсилює відчуття тривоги, очікування загрози та психологічного тиску. Цей ефект досягається за рахунок деформації перспективи, тісних інтер'єрів, занижених стель і обмеженого простору кадру.

Подібна візуальна стратегія корелює з теоріями просторової психології в кіно, описаними Рудольфом Арнхаймом, де композиційні обмеження простору безпосередньо впливають на емоційний

стан глядача (Arnheim, 1974: 23–32). Простір у *I DIED IN IRPIN* буквально «тисне» на персонажів, підкреслюючи відсутність вибору та неможливість втечі.

Ракурси, перспектива та композиція кадру. Фільм активно використовує нестабільні ракурси: занижені або завищені точки зору, фрагментовані плани, часткове обрізання фігур. Персонажі часто зображені під кутами, що порушують класичну центральну перспективу, або ж частково виходять за межі кадру. Такий прийом посилює відчуття дезорієнтації та втрати контролю, що є характерним для травматичного досвіду.

Композиційний центр кадру часто залишається «порожнім», тоді як персонажі зміщені до країв або перебувають у тіні. Це свідомий прийом, спрямований на зниження емпатійної дистанції між глядачем і героєм, змушуючи глядача відчувати нестабільність ситуації, а не спостерігати її з безпечної позиції. Подібні рішення узгоджуються з принципами антиілюзійної анімації, описаної Полом Веллсом (Wells, 1998: 102–121).

Ефект мерехтіння як анімаційний прийом. Однією з ключових особливостей анімації є постійне мерехтіння зображення, що досягається за рахунок нерівномірної покадрової анімації, варіативності лінії, навмисної нестабільності контурів та мінімальних відмінностей між кадрами. Така нестабільність зображення не може бути розцінена як технічний недолік, оскільки вона послідовно використовується як художній засіб. Варіативність лінії та мінімальні розбіжності між кадрами формують ефект візуальної непевності, що передає відчуття розірваності та нестабільності сприйняття подій.

У теоретичному контексті такий прийом у межах даного аналізу співвіднесено з поняттям «візуальної дисоціації», яке застосовується у дослідженнях травматичних наративів в анімації (Buchan, 2019: 191–198). Мерехтіння викликає у глядача фізичне відчуття напруги, тривоги та постійної загрози, посилюючи емпатійне залучення.

Кольорова гама та стилізація. Фільм використовує переважно ахроматичну або майже монохромну гаму з мінімальними контрастами. Відсутність яскравих кольорів позбавляє зображення декоративності та посилює документальний характер оповіді. Ахроматизм у поєднанні з грубою фактурою лінії формує візуальну мову, близьку до графічного щоденника або ескізу, що відповідає концепції анімації як свідчення, а не як розваги.

Колір у фільмі не виконує символічної функції у традиційному сенсі, а працює як засіб емоцій-

ного приглушення, відтворюючи стан емоційного виснаження та психологічного «оніміння», притаманного стану тривалого стресу.

Роль другорядних візуальних деталей у формуванні травматичного наративу. Окрім домінуючих художніх рішень, у короткометражному анімаційному фільмі *I DIED IN IRPIN* важливу роль відіграють другорядні візуальні деталі, які формують багаторівневу систему сприйняття та підсилюють відчуття травматичного досвіду. Ці деталі не є самодостатніми елементами зображення, а функціонують як семіотичні маркери психологічного стану персонажів і специфіки воєнної реальності.

Фрагментація тілесності та деталі побуту. Особливу увагу привертає фрагментарне зображення тіла: акцентування не на обличчях, а на окремих частинах – руках, плечах, спині, ногах, нігтях. Подібна фрагментація візуального образу тіла посилює відчуття втрати цілісності та контролю, акцентуючи увагу на стані вразливості персонажів. Зображення тіла як сукупності окремих частин сприяє формуванню відчуття відстороненості від власної фізичної присутності. У дослідженнях візуальної репрезентації травми зазначається, що фрагментація тіла у мистецтві часто сигналізує про втрату цілісного відчуття «я» (Herman, 1992: 51–56).

Побутові деталі – ванна кімната, зубна щітка, нігті, одяг – набувають у фільмі символічного значення. Вони стають маркерами вразливості та оголеності перед небезпекою. Страх бути заскоченою під час обстрілу в інтимному просторі трансформує буденні предмети на носії тривоги. Таким чином, повсякденність перестає бути нейтральною і перетворюється на поле потенційної загрози.

Повторюваність мотивів як структурний принцип. Важливою другорядною, але концептуально значущою особливістю є повторюваність певних візуальних і наративних мотивів: очікування, застиглість, повернення до одних і тих самих ситуацій або формулювань. Повтор у фільмі не виконує функції ритмічної організації у традиційному сенсі, а імітує нав'язливу природу травматичної пам'яті.

Згідно з дослідженнями П'єра Жане та пізнішими роботами у сфері *trauma studies*, повторюваність візуальних і наративних мотивів порушує лінійність оповіді та створює ефект зацикленості (Janet, 1981: 80–92). Повернення до подібних сцен і композиційних рішень формує відчуття незавершеного процесу, що посилює напруження та емоційну нестабільність. У *I DIED IN IRPIN* цей

принцип безпосередньо трансформується у візуальну структуру анімації.

Звукова пауза та “мовчазні” кадри. Важливим другорядним елементом художньої структури фільму є взаємодія звукового ряду та зображення. Свідоме обмеження звукового супроводу, а також використання тривалих пауз і мовчазних кадрів підсилює емоційну напругу та формує відчуття психологічної ізоляції персонажів. Відсутність активного звукового фону в окремих сценах корелює з візуальною статичністю та спрямовує увагу глядача на образну й композиційну складову кадру, створюючи простір для внутрішнього переживання та рефлексії. Подібний принцип взаємодії звуку і зображення відповідає теоретичним положенням М. Шіона, який розглядає тишу та паузу як повноцінні виразові засоби екранного наративу, здатні посилювати емоційний та смисловий вплив візуального ряду (Chion, 1994: 57–63).

Нерівномірність лінії та “незавершеність” форми. Другорядною, проте принципово важливою деталлю є варіативність товщини лінії та відчуття незавершеності форм. Контури персонажів і предметів часто виглядають нестабільними, ніби перебувають у процесі зникнення або трансформації. Така незавершеність підкреслює крихкість реальності та відсутність опори.

У теорії образотворчого мистецтва подібний підхід розглядається як стратегія «відкритої форми», яка не прагне до ілюзії завершеності й натомість залишає простір для інтерпретації (Arnheim, 1969: 146–153). У контексті фільму ця відкритість наряду пов'язана з неможливістю остаточного осмислення пережитого досвіду.

Другорядні персонажі як колективні образи. Другорядні персонажі у фільмі – члени родини, знайомі, випадкові люди – позбавлені індивідуалізованого дизайну та часто зливаються з простором. Вони функціонують як колективні образи, репрезентуючи соціальне тло війни. Така деперсоналізація не знецінює їх, а навпаки – підкреслює масовість травматичного досвіду.

Архетипно ці фігури можна співвіднести з образом Колективного Свідка, який не має чіткого обличчя, але формує відчуття спільної долі. Подібний підхід широко застосовується в анімаційних документальних практиках, де індивідуальна історія подається як частина ширшого соціального контексту (Wells, 1998: 129–137).

Результати аналізу показують, що сюжет короткометражного анімаційного фільму I DIED IN IRPIN розкривається в повній мірі завдяки підбору правильних художніх рішень для проектування головних і другорядних персонажів, середовища, фонових еле-

ментів та вибору анімаційних підходів. Також варто звернути увагу на фонові деталі, адже вони мають не випадковий характер і грають свою важливу роль у підсиленні емоційних смислів стрічки. Застосований комплекс художніх та анімаційних прийомів допоміг розкрити всю глибину сюжету і донести сильний емоційний посил до глядацької аудиторії.

Висновки. Проведений аналіз короткометражного анімаційного фільму I DIED IN IRPIN (2024) засвідчив, що стиль виконання, техніка художнього письма, принципи зображення персонажів, вибір ракурсів і композиційних рішень у творах дизайну, образотворчого та кінематографічного мистецтва часто мають закономірний, а не випадковий характер. У випадку професійної авторської анімації, до якої належить досліджувана стрічка, художні та анімаційні методи є безпосередньо підпорядкованими поставленій ідеї та меті твору.

За результатами аналізу візуального та емоційного дизайну фільму встановлено, що дизайн персонажів, їх анімаційна придатність, архетипна структура образів, організація простору, композиція кадру, колористичні рішення, а також прийоми мерехтіння й деформації зображення функціонують як єдина цілісна система. Усі зазначені елементи спрямовані на реалізацію головного задуму стрічки – репрезентацію війни не як сукупності воєнних подій, а як процесу глибокої психологічної трансформації особистості, в межах якої анімація виступає інструментом фіксації та візуалізації травматичного досвіду.

Визначено, що застосовані художні прийоми – тип лінії, ступінь стилізації персонажів, порушення пропорцій, нестабільні ракурси, зміщення композиційного центру, особливості подачі другорядних деталей, специфіка зображення середовища та обмежена ахроматична палітра – не є проявом довільної художньої експресії. Навпаки, вони демонструють свідомий, професійно виважений підхід до вибору візуальних засобів, що підпорядковані розкриттю основної ідеї та посиленню емоційного впливу на глядача.

Емоційний відгук, який виникає вже в перші хвилини перегляду анімаційного фільму, підтверджує ефективність обраної художньої мови. Саме глибина сюжету та спосіб його візуальної реалізації зумовили науковий інтерес до аналізу використаних у фільмі підходів до дизайну персонажів і 2D-анімації.

Детальний розбір архетипної структури персонажів, композиційних і анімаційних прийомів засвідчив, що передача складних психологічних станів і ключових подій у подібних творах неможлива без глибокого розуміння фундаментальних

принципів візуального дизайну та анімації. Висока художня якість стрічки досягається не лише завдяки творчому потенціалу авторів, а й завдяки професійному, подекуди раціонально стриманому підходу до вибору художніх і технічних засобів.

Окремо слід відзначити цілісність стилістичного рішення фільму. Персонажі органічно взаємодіють із середовищем, а другорядні візуальні елементи не перевантажують зображення, а навпаки – підсилюють драматургію та сприяють глибшому розкриттю сюжету.

Таким чином, I DIED IN IRPIN постає не лише як анімаційне висловлювання про досвід виживання цивільного населення в умовах війни та трансформацію повсякденних соціальних ролей, а і як професійно реалізований анімаційний твір із цілісною візуальною мовою, виразною стилістикою та продуманими підходами до дизайну і анімації. Саме це робить стрічку релевантним об'єктом наукового аналізу в межах сучасних досліджень анімаційного мистецтва та візуальної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Єрмоленко А. Українська анімація «Я померла в Ірпені» отримала нагороду на найбільшому фестивалі короткого метру Harper's Bazaar Україна. 2025. 12 лют. URL: <https://harpersbazaar.com.ua/news/culture/ukrayinska-animatsiya-ya-pomerla-v-irpeni-otrymala-nahorodu-na-naybilshomu-festyvali-korotkoho-metru/> (дата звернення: 15.12.2025).
2. Jung C. G. The Archetypes and the Collective Unconscious. Princeton : Princeton University Press, 1968. 451 p.
3. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions, 1981. 576 p.
4. Arnheim R. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley : University of California Press, 1974. 508 p.
5. Caruth C. Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1996. 160 p.
6. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperCollins, 1993. 216 p.
7. Wells P. Understanding Animation. London : Routledge, 1998. 264 p.
8. Buchan S. Animation in the Age of Trauma. Animation: An Interdisciplinary Journal. 2019. Vol. 14, no. 3. P. 187–203. DOI: 10.1177/1746847719865779.
9. Herman J. L. Trauma and Recovery. New York : Basic Books, 1992. 276 p.
10. Chion M. Audio-Vision: Sound on Screen. New York : Columbia University Press, 1994. 239 p.
11. Arnheim R. Visual Thinking. Berkeley : University of California Press, 1969. 352 p.
12. Janet P. Psychological Healing: A Historical and Clinical Study. New York : Basic Books, 1981. 378 p.

REFERENCES

1. Yermolenko A. (2025) Ukrainiska animatsiia "Ja pomerla v Irpeni" otrymala nahorodu na naybilshomu festyvali korotkoho metru. [Ukrainian animation "I Died in Irpin" received an award at the largest short film festival] Harper's Bazaar Ukraine. URL: <https://harpersbazaar.com.ua/news/culture/ukrayinska-animatsiya-ya-pomerla-v-irpeni-otrymala-nahorodu-na-naybilshomu-festyvali-korotkoho-metru/> (дата звернення: 15.12.2025). [in Ukrainian].
2. Jung C. G. (1968) The Archetypes and the Collective Unconscious. Princeton : Princeton University Press, 451 p.
3. Thomas F., Johnston O. (1981) The Illusion of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions, 576 p.
4. Arnheim R. (1974) Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Berkeley : University of California Press, 508 p.
5. Caruth C. (1996) Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 160 p.
6. McCloud S. (1993) Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperCollins, 216 p.
7. Wells P. (1998) Understanding Animation. London : Routledge, 264 p.
8. Buchan S. (2019) Animation in the Age of Trauma. Animation: An Interdisciplinary Journal. Vol. 14, no. 3. P. 187–203. DOI: 10.1177/1746847719865779.
9. Herman J. L. (1992) Trauma and Recovery. New York : Basic Books, 276 p.
10. Chion M. (1994) Audio-Vision: Sound on Screen. New York : Columbia University Press, 239 p.
11. Arnheim R. (1969) Visual Thinking. Berkeley : University of California Press, 352 p.
12. Janet P. (1981) Psychological Healing: A Historical and Clinical Study. New York : Basic Books, 378 p.

Дата першого надходження статті до видання: 09.02.2026
 Дата прийняття статті до друку після рецензування: 23.03.2026
 Дата публікації (оприлюднення) статті: 22.04.2026

Стаття поширюється на умовах
 ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

