



УДК 069:7(477):791.228(06)

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ АНІМАЦІЇ У СФЕРІ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ ХУДОЖНІХ МУЗЕЇВ УКРАЇНИ

КОРОЛЬ Анатолій¹, ВОШКУЛАТ Станіслав²

¹Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, Умань, Україна

²Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
korol_anatoliy@meta.ua, zazuel321@gmail.com

Подано результати дослідження анімації як засобу розвитку сучасного художнього музею. Метою дослідження є вплив анімації на розвиток сучасного українського музею, нові способи залучення відвідувачів, застосування сучасних технологій в анімаціях. Анімація розглядається як найефективніший засіб передачі інформації.

Ключові слова: анімація, розвиток, музей, інформація.

ВСТУП

Анімація в сучасному суспільстві привертає значну увагу наукової спільноти, породжуючи бурхливі дискусії не лише через свою значущість, але й через концептуальну невизначеність поглядів щодо специфіки соціального призначення і її ролі в системі соціокультурної практики. Аніматори, володіючи технологіями мультимедійного дизайну, здатні налагоджувати безпосередній контакт між художніми музеями, закладами культурної спадщини і шанувальниками музейних експонатів. Значення соціокультурної анімації в сучасному суспільстві полягає у виконанні таких функцій, як адаптація та участь, рекреація, освіта та стабілізація. Об'єктами анімації є природні та культурно-історичні ресурси, важливі культурні події, національні особливості та інфраструктура індустрії дозвілля.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Анімація, на відміну від друкованих матеріалів, не обтяжує користувачів інтерфейсів надлишковою інформацією, дозволяє відвідувачам анімаційних роликів активно доповнювати своє враження від музею, а не пасивно його споглядати. Виникає необхідність з'ясувати яку роль анімація відіграє у житті та побудові концепції українських музеїв. Музеї намагаються структурувати будь-яку виставку таким чином, щоб відвідувачі могли дізнатися про неї, а також за допомогою різних методів надання інформації, наприклад, брошур. При цьому не варто забувати, що музей – це не лише місце зібрання і зберігання великих мистецьких колекцій. Музей є науковою установою, центром



поширення знань, в якому зберігаються архівна та довідкова документація, нова література.

У сучасному світі анімація має велике значення та багатофункціональність не лише для музеїв, але й для інформаційного маркетингу, виявлення та розв'язання інших соціальних проблем. Використовується вона у рекламах, промороликах, в освітній системі та у розважальних заходах. Наприклад, творення промороликів із застосуванням анімації – один з найцікавіших процесів, необхідних для просування дизайн-продукту або дизайн-послуги. Його основні переваги такі: немає прив'язки до будь-яких форматів, аудиторія не сприймає відео як настирливий рекламний ролик, відсутня прив'язка за хронометражем, на такий ролик не поширюються закони про рекламу, можна транслювати всюди крім ТВ і ЗМІ.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Музеї є осередками історико-культурної спадщини, а музейні експонати – носіями цінної інформації про місцеву історію та культуру. Ситуація сучасного суспільства, як в Україні, так і в світі, все частіше дозволяє говорити про наш час як про переломний в історії. Для цього необхідно знайти нові показники та напрямки розвитку. Одним із шляхів вирішення цієї проблеми є створення музею нового типу. Такий музей може виконувати не лише традиційну функцію, але й бути науковим і духовним центром, що пропонує нове бачення і нове розуміння певних питань. Таким чином, анімація може сприяти оновленню музею.

За результатами ретроспективного аналізу проблеми з'ясовано, що в Україні В. В. Левандовський вперше майстерно створив мультиплікаційні фільми «Казка про солом'яного бичка» (1927) і «Казка про Білку-господарочку та Мишу-лиходієчку» (1928). Його мультфільми ґрунтувалися на українському фольклорі, народній казці і були справжнім відкриттям для свого часу. Митець започаткував художній напрям, що став характерним для українського мультимедійного дизайну [1].

Анімація – вид кіномистецтва, що творить художні образи за допомогою руху мальованих або об'ємних предметів. Принцип анімації заснований на персистенції (інерція зору) – здатності людського ока затримуватись протягом якоїсь частки секунди на послідовних зображеннях, які одне за одним безперервно повторюються. Такий принцип використовувався у різноманітних приладах для відтворення на екрані рухливих зображень задовго до винайдення кінематографа. Найдосконалішим був апарат, що складався зі стрічки з малюнками, системи дзеркал і ліхтаря, створений французьким художником та інженером Е. Рено, який у паризькому музеї «Гревен» демонстрував невеличкі сюжетні пантоміми у супроводі музики і співу [2].

Сучасні автори визначають анімацію як особливий вид соціокультурної діяльності суспільних груп та індивідів, заснований на інноваційних технологіях, що забезпечують подолання соціального та культурного відчуження. В умовах становлення українського цифрового суспільства анімація в діяльності культурних інституцій розглядається як інноваційна технологія.



В українській моделі креативної індустрії заклади культури покликані трансформуватися у привабливі та мобільні центри, здатні задовольнити найвибагливіші рекреаційно-розважальні і розвивальні потреби своїх відвідувачів. До анімації культурних об'єктів варто залучати студентську у процесі застосування проектних технологій. Анімаційні технології забезпечують лаконічність подачі і, водночас, достатню ємкість креативної інформації, доступна, естетична і розвивальна.

Нетрадиційна комунікація з відвідувачами музею формує ефективне сприйняття експонатів та історичних фактів, призводить до встановлення безперервної двосторонньої комунікації між екскурсоводом та відвідувачем музею. Основним принципом філософії анімації є залучення аудиторії до процесу підготовки проєкту.

ВИСНОВКИ

Анімація, як сучасний творчий засіб візуального мистецтва і дизайну, має значний вплив на суспільство, вказуючи на широке коло проблем і досягнень. Однак анімація – це не лише реклама та розвага, а й розвиток культури, яка передається з покоління в покоління. Анімація як складова дозвілля є способом ініціації творчих потреб людини та її соціальної активності; оптимізації міжособистісних та міжгрупових відносин, соціально-культурної інтеграції, самосвідомості та самовизначення особи в контексті побудови громадянського суспільства. Також анімація впливає на зміну стилю життя, породжуючи бажання до розвитку, переосмислення оточуючого світу, а музей у комбінації з анімаційним дизайном відроджує первозданне бажання зосередитись на проблемах розвитку технологій, мистецтва і естетичного саморозвитку. Саме тому музеям стає дедалі легше залучати відвідувачів усіх поколінь за допомогою анімаційних інновацій та допомагати їм відчувати історію як невід'ємну частину нашого життя.

ЛІТЕРАТУРА

1. Енциклопедія сучасної України. URL: <https://esu.com.ua/article-44351> (дата звернення: 10.03.2023).
2. Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstreamdownload/123456789/84708/1/Boiko_ani_matsiia.pdf (дата звернення: 15.03.2023).

KOROL A., VOSHKULAT S.

FEATURES OF THE USE OF ANIMATION MEANS IN THE SPHERE OF CULTURAL HERITAGE OF ART MUSEUMS OF UKRAINE

The results of the study of animation as a means of development of a modern art museum are presented. The purpose of the study is the impact of animation on the development of a modern Ukrainian museum, new ways of attracting visitors, the use of modern technologies in animation. Animation is considered as the most effective means of information transfer.

Key words: *animation, development, museum, information.*