

## 2D АНІМАЦІЯ ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ КЛЮЧ ДО СУСПІЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ

*Дейнеко Ж.В., професор, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

*Ярміш А.І., студентка, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

**Abstract.** *The work explores 2D animation as a tool of visual communication capable of capturing audience attention and conveying complex, socially significant topics in an accessible and emotionally engaging form. The focus is placed on its ability to evoke empathy, increase viewer engagement, and enhance information retention. An example of animation use to raise awareness about HIV/AIDS is presented.*

**Keywords:** 2D, ANIMATION, ATTENTION, EMPATHY, HIV/AIDS.

Наразі суспільство переживає період високої соціальної чутливості, коли питання довкілля, прав людини, психічного здоров'я, інклюзії, війни та ідентичності набувають пріоритетного значення, але інформаційний простір переповнений візуальним контентом, тому виникає потреба в ефективних засобах комунікації, здатних швидко, доступно та емоційно донести важливі суспільні питання. Серед доступних засобів комунікації можна виділити 2D анімацію, що за останні роки змогла стати потужним інструментом соціального впливу особливо для молоді, змінюючи її ставлення й поведінку.

2D-анімація, іншими словами двовимірна анімація, передбачає створення руху в двовимірному просторі. Даний вид анімації відрізняється своїм плоским, лінійним та традиційним художнім стилем, що може поєднуватися як з ручним малюванням, так і з цифровими технологіями. Вплив отриманої 2D-анімація значною мірою залежить від майстерності аніматорів у створенні виразних персонажів та сцен за допомогою намальованих від руки або створених цифровим способом зображень [1]. Вченими визначено, що головним завданням анімації є створення умов, спрямованих на розвиток людини за допомогою використання соціокультурних технологій та методів, які сприяють подоланню негативних проявів та особистісному удосконаленню [2].

Як візуалізація додає вагомості значенню написаного тексту, так і анімація створює глибину візуалізації. Рухомі елементи однозначно можуть підвищити рівень залучення та взаємодії. Коли якісь елементи починають рухатися, то це неодмінно захоплює увагу глядача та підвищує рівень сприйняття інформації [3]. Звісно, все це закладено природою, адже рух це основна складова життя людини, рух завжди був привабливим для людей та допомагав дізнатися більше про навколишнє середовище.

2D анімація є надзвичайно адаптивним засобом комунікації, який дозволяє представити складні або чутливі теми у зрозумілій, ненав'язливій та доступній формі. Вона здатна спрощувати складні концепції завдяки використанню символів, метафор та візуальних асоціацій, знижуючи рівень спротиву у глядачів. Поєднання візуальних образів, кольору, звуку та ритму руху створює емоційний зв'язок із аудиторією. Емоційний компонент сприяє кращому запам'ятовуванню інформації, полегшує сприйняття та мотивує до дії. Оскільки цифрові технології постійно розвиваються, створення та поширення анімаційного контенту стає дедалі доступнішим як для великих організацій, так і для локальних ініціатив.

Додавання емоцій до анімації, під час її розробки, робить отриману інформацію легшою для запам'ятовування, а отже в результаті перегляду соціального ролику

людина отримає та засвоїть нові знання значно краще ніж якби це була звичайна наукова стаття. Мозок однаково зберігає інформацію як у вигляді зображень, так і тексту, але їх поєднання разом з емоційним забарвленням, робить сприйняття, подальше запам'ятовування та відтворення вкладеного бачення соціальної проблеми значно легшим для людей [3].

Однією з ключових переваг 2D анімації є здатність до спрощення складних понять. Використовуючи символічні образи, метафори та візуальні асоціації 2D анімація може зробити зрозумілим навіть складний або незручний контент, тим самим знижуючи рівень спротиву в глядачів. Крім того, ритміка руху, кольорова палітра та типи персонажів здатні викликати цілеспрямовану емоційну реакцію — від співчуття до натхнення чи почуття відповідальності.

На відміну від звичайного статичного зображення чи навіть реального відео, анімація дозволяє створити гіперреальність, яка позбавлена зайвих деталей та концентрується лише на суті питання. У свою чергу це дозволяє краще сфокусувати увагу людини на проблемі, підкреслити її значення та викликати глибше розуміння в глядача.

Гарним прикладом використання 2D анімації для підвищення рівня обізнаності населення на соціальну тему (наприклад, ВІЛ/СНІД) можна вважати навчальну відео-анімацію від TeachAids, некомерційного соціального підприємства. Метою означених проєктів було висвітлити спосіб вирішення часто табуйованих тем. За основу анімацій взято анімовані 2D персонажі відомих людей для підвищення педагогічної ефективності. Розроблені анімації для різних культур та мов включають голоси знаменитостей з кожного регіону. Розроблені матеріали широко використовуються в різних частинах світу.

Отже, у контексті сучасного інформаційного перенасичення та зростання соціальної чутливості, 2D анімація є ефективним інструментом візуальної комунікації, що дозволяє доступно й емоційно доносити складні соціальні теми. Анімація привертає увагу, спрощує сприйняття та покращує запам'ятовування важливої інформації. Завдяки розвитку цифрових технологій створення 2D анімації може активно використовуватися як у глобальних, так і в локальних соціальних ініціативах, впливаючи на суспільну свідомість і поведінку.

#### Література.

1. Light Touch. (2024, 1 липня). The impact of 2D and 3D animation on brands and conversion: A creative agency's perspective. <https://lighttouchmg.com/the-impact-of-2d-and-3d-animation-on-brands-and-conversion-a-creative-agencys-perspective/>.
2. Сидор, І.П. (2014). Сучасні технології соціокультурної анімації. Науковий вісник Ужгородського національного університету, (32), 173-174. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/11374>.
3. Fahim, T. (2022). Visual communication and digital media: Exploring the science behind visual communication in digital age. Arcada Univeristy of Applied Sciences. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/788597/Fahim\\_Tatiana.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/788597/Fahim_Tatiana.pdf?sequence=2).