

УДК 791.43-252:159.942.5:316.7(477)
DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.45>

Савісько Руслан Іванович,
викладач кафедри дизайну
Черкаського державного технологічного університету
ORCID ID: 0009-0007-5911-8619
r.savisko@chdtu.edu.ua

МЕДІАТРАВМА ТА КОМЕМОРАЦІЯ: АНІМАЦІЯ ВІЙНИ ЯК ФОРМА КОЛЕКТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ УКРАЇНИ

У статті досліджується сучасна українська анімація, присвячена темі війни, як медіум репрезентації травматичного досвіду та формування колективної пам'яті. Спираючись на методологію «memory studies», «trauma studies» та «animation studies», проаналізовано низку анімаційних робіт, створених після початку повномасштабного вторгнення росії в Україну у 2022 році. Особлива увага приділяється творам «Я померла в Ірпені», «Війна очима тварин», «Війна що змінила Рондо», а також волонтерським проектам «Душі» і «Життя та смерть», які функціонують як приклади візуальної комеморації цивільних жертв війни.

Анімація розглядається не лише як художня форма, але й як специфічна медіатехнологія пам'яті, здатна візуалізувати суб'єктивний досвід травми, трансформувати індивідуальні свідчення у колективні наративи та створювати нові форми цифрової комеморації. Через поєднання документальних свідчень, символічних образів та експериментальних візуальних рішень анімаційні твори стають інструментом культурної рефлексії, що дозволяє суспільству осмислювати досвід війни у багатовимірному форматі.

Дослідження показує, що анімація виконує функцію «м'якої» пам'яті, яка здатна передавати емоційні та психологічні аспекти травматичних подій, формувати емпатію та підтримувати процеси колективного переживання втрат. Вона стає важливим засобом комунікації між поколіннями, адже створює доступні та водночас глибокі образи війни, що можуть бути інтегровані у освітні, музейні та медійні практики.

Таким чином, українська анімація воєнного часу постає як унікальний культурний феномен, що поєднує мистецьку експресію та соціальну місію. Вона не лише документує та інтерпретує травматичний досвід, але й сприяє формуванню історичної пам'яті, відкриваючи нові горизонти для дослідження ролі візуальних медіа у процесах комеморації та культурної ідентифікації України.

Ключові слова: анімація, культурна пам'ять, медіатравма, комеморація, українська анімація, візуальна культура, комп'ютерна графіка.

Savisko Ruslan. MEDIATRAUMA AND COMMEMORATION: WAR ANIMATION AS A FORM OF COLLECTIVE MEMORY IN UKRAINE

The article explores contemporary Ukrainian animation dedicated to the theme of war as a medium for representing traumatic experience and shaping collective memory. Drawing on the methodology of memory studies, trauma studies, and animation studies, it analyzes a number of animated works created after the beginning of Russia's full-scale invasion of Ukraine in 2022. Particular attention is paid to the films I Died in Irpin, War Through the Eyes of Animals, The War That Changed Rondo, as well as volunteer projects Souls and Life and Death, which function as examples of visual commemoration of civilian victims of war.

Animation is considered not only as an artistic form but also as a specific memory technology capable of visualizing the subjective experience of trauma, transforming individual testimonies into collective narratives, and creating new forms of digital commemoration. Through the combination of documentary evidence, symbolic imagery, and experimental visual solutions, animated works become instruments of cultural reflection that allow society to comprehend the experience of war in a multidimensional format.

The study shows that animation performs the function of “soft” memory, capable of conveying emotional and psychological aspects of traumatic events, fostering empathy, and supporting processes of collective mourning. It becomes an important means of communication between generations, as it creates accessible yet profound images of war that can be integrated into educational, museum, and media practices.

Thus, Ukrainian wartime animation emerges as a unique cultural phenomenon that combines artistic expression with social mission. It not only documents and interprets traumatic experience but also contributes to the formation of historical memory, opening new horizons for the study of the role of visual media in processes of commemoration and cultural identification of Ukraine.

Key words: animation, cultural memory, media trauma, commemoration, Ukrainian animation, visual culture, computer graphics.

Вступ. Повномасштабна війна росії проти України спричинила сильну емоційну реакцію у вигляді безпрецедентної хвилі візуальних свідчень, що документують досвід руйнування, втрат і людського страждання. Поряд із документальним кіно, фотожурналістикою та репортажними медіа значну роль у репрезентації війни починає відігравати анімація. Цей медіум виявляється особливо важливим для візуалізації тих аспектів травматичного досвіду, які складно або неможливо зафіксувати засобами документального зображення. У протизвагу до індексальних медіа, анімація не обмежується відтворенням реальності, а дозволяє репрезентувати пам'ять, емоції та уявні образи. Саме ця особливість робить її ефективним інструментом осмислення травматичних подій, оскільки анімаційний образ має здатність передавати не лише те, що було побачено, але й те, що було пережито, відчуте, усвідомлено або запам'яталося. У контексті сучасної війни українські аніматори активно використовують потенціал цього медіуму для художнього осмислення воєнного досвіду. Крім того, у сучасному дискурсі українська анімація перетворюється на «стратегічну зброю», що дозволяє вести ідеологічний спротив та адвокатувати український наратив на міжнародній арені. Роботи, які створені після повномасштабного вторгнення і отримали нагороди на найбільших світових фестивалях, стають інструментами культурної дипломатії. Попри зростаючу кількість подібних робіт та їхню активну присутність на міжнародних фестивалях (наприклад Міжнародний фестиваль анімаційного кіно в Ансі, Міжнародний фестиваль короткометражного кіно в Клермон-Феррані, кінофестиваль Трайбека тощо) і в онлайн-просторі, феномен української воєнної анімації ще недостатньо досліджений у науковій літературі як медіум пам'яті.

Метою цієї статті є дослідження того, як сучасна українська анімація репрезентує воєнну травму та яким чином вона сприяє формуванню колективної пам'яті. Для досягнення цієї мети у статті здійснюється аналіз візуальних, наративних та емоційних

стратегій репрезентації війни в анімаційних творах, а також їхніх функцій у процесах культурної комеморації та медіації травматичного досвіду.

Аналіз досліджень. Ключовим орієнтиром, що визначає межі дослідження, є поняття культурної пам'яті. У сучасних «memory studies» пам'ять розглядається не лише як індивідуальний психологічний процес, а як соціокультурний механізм. Професор Гейдельберзького університету (Німеччина) Я. Ассман трактує культурну пам'ять як систему символічних форм, що забезпечують суспільству можливість зберігати й передавати уявлення про історичні події, формуючи колективну ідентичність [1, с. 38]. Пам'ять постає як активна інтерпретація минулого, а не його пасивне відтворення.

Професорка Франкфуртського університету імені Гете (Німеччина) А. Ерлл, ключова постать у сучасних дослідженнях пам'яті, яка розширила концепцію культурної пам'яті Ассмана, наголошує, що медіа не лише транслюють спогади, а й формують рамки, через які суспільство пам'ятає минуле [2, с. 113–114]. Саме медіа виступають посередниками, що трансформують індивідуальні переживання у колективні культурні наративи.

Важливим теоретичним підґрунтям є також підходи trauma studies. Травма визначається як досвід, що не може бути повністю осмислений у момент переживання і повертається пізніше через процеси пам'яті та репрезентації [3, с. 11]. Американський науковець Д. Лакапра підкреслює, що репрезентація травми є ключовою для її інтеграції в культуру, хоча будь-яка форма репрезентації неминуче трансформує сам досвід [4, с. 21-22]. Дослідниця С. Сонтаг в свою чергу додає, що зображення страждання не завжди викликають емпатію, а радше формують спосіб сприйняття насильства та його пам'ятання [5, с. 89, 101].

Особливості анімації як художнього медіуму роблять її особливо придатною для репрезентації пам'яті. Провідні дослідники у сфері анімації П. Веллс та С. Бухан зазначають, що пластичність анімації дозволяє передавати внутрішні психологічні

стани через символічні та метафоричні образи [6, с. 6–7; 7, с. 69, 122]. У цьому контексті важливим є поняття постпам'яті М. Хірш – форми пам'яті, що передається наступним поколінням через культурні репрезентації [8, с. 5].

Дослідники анімаційного документалістичного кіно підкреслюють, що анімація здатна функціонувати як форма свідчення та реконструкції пам'яті [9, с. 118]. У монографії «Animation and Memory» під редакцією Маартена ван Гагелдонка, Ласло Мунтеана та Алі Шобейрі зазначається, що анімація виступає медіатехнологією, яка активно бере участь у формуванні спогадів [10, с. 2–4]. Серед українських дослідників, які акцентують на ролі анімації у формуванні національної ідентичності, можна назвати О. Кирилюка, М. Степаненка та А. Загородню. Їхні праці створюють теоретичне підґрунтя для аналізу анімації як культурного продукту, що відображає й транслює уявлення про українську ідентичність [11, с. 159–160; 12].

Отже, основною методологічною межею виступає концепція культурної пам'яті Я. Ассмана [1, с. 34–41] та медіації А. Ерл [2, с. 113–118]. Додатковим теоретичним підґрунтям стали дослідження медіації травми та постпам'яті, представлені у працях М. Хірш [3, с. 4–6] та К. Карут [8, с. 1–9].

Зазначені підходи дозволяють розглянути сучасні українські анімаційні твори як медіацію культурної пам'яті війни. До вибірки увійшли: «Я померла в Ірпені», «Маріуполь. Сто ночей», «Війна очима тварин», «Війна що змінила Рондо», «Маріуполь. Сто ночей», а також волонтерські проекти «Душі» та «Життя та смерть».

Результати. Аналіз ключових творів української анімації у контексті реконструкції індивідуальної травми та свідчення показує, що цей медіум має унікальні можливості для відтворення досвіду, який важко передати іншими засобами. Анімація дозволяє візуалізувати внутрішні психологічні стани через метафоричні та символічні образи, створюючи простір для репрезентації фрагментованих спогадів, відчуття страху, втрати чи розриву часу. У цьому сенсі твір «**Я померла**

в Ірпені» режисерки Анастасії Фалілеєвої демонструє, як індивідуальний досвід війни трансформується у художню форму, де смерть і пам'ять переплітаються у метафоричній візуальності. Анімація реконструює досвід евакуації з Ірпеня на початку вторгнення. Використання монохромної мальованої техніки створює ефект фрагментарної пам'яті [13]. Робота отримала міжнародне визнання, зокрема нагороду в Клермон-Феррані, що підтверджує її значущість як свідчення минулого.



Рис. 1. Кадр із анімаційного фільму «Я померла в Ірпені»

У документальних проєктах анімація стає інструментом збереження пам'яті там, де відсутні фотографії чи відео, відтворюючи травматичні події через художні засоби. Прикладом є короткометражний фільм Софії Мельник «Маріуполь. Сто ночей», де анімаційна форма виступає як колективне свідчення, що зберігає пам'ять про трагедію міста і заснована на реальній історії дівчинки з «Азовсталі». Естетика дозволяє опрацювати медіатравму без прямої демонстрації жорстокості, фокусуючись на психологічному стані. Стрічка поєднує документальну основу з художньою метафориною, створюючи простір для репрезентації трагедії міста, що пережило блокаду та руйнування. Анімаційна форма тут стає засобом відтворення того, що неможливо зафіксувати традиційними медіа – внутрішні переживання, відчуття страху й безпорадності, розрив часу та простору. Візуальна мова дозволяє трансформувати індивідуальні спогади у колективний культурний наратив, роблячи твір не лише мистецьким висловлюванням,



Рис. 2. Кадр із анімаційного фільму «Маріуполь. Сто ночей»

а й свідченням, яке зберігає пам'ять про події для наступних поколінь [14].

Кіноальманах «Війна очима тварин» також демонструє, як анімація може використовувати метафоризацію та алегорію для трансляції травматичного досвіду війни. Звернення до образів тварин створює особливу анімалістичну метафору, яка дозволяє репрезентувати насильство та руйнування у формі, зрозумілій для міжнародної аудиторії.

Анімалістичні персонажі виконують роль символічних посередників: вони приховують безпосередню жорстокість війни, але водночас відкривають шлях до її універсального осмислення. Через алегорію війна постає не лише як конкретна історична подія, а як загальнолюдський досвід втрати, страху та боротьби за виживання. Такий підхід робить твір доступним для різних культурних контекстів, адже тварини як метафоричні образи легко зчитуються поза межами національних кордонів. Таким чином, «Війна очима тварин» показує, що анімація здатна перетворювати індивідуальний і колективний досвід війни на культурний наратив, який поєднує локальну пам'ять із глобальним розумінням травми. Це підтверджує, що метафоризація та алегорія є дієвими інструментами у формуванні культурної пам'яті та репрезентації національної ідентичності (рис. 3).

Прикладом того, як дитяча анімація може транслювати травматичний досвід війни у формі, доступній для дітей та молоді, водночас формуючи культурну пам'ять і постпам'ять, є анімаційна стрічка, створена за мотивами однойменної книги братів



Рис. 3. Кадр із фільму «Війна очима тварин»

Романи та Андрія Лопати – «Війна що змінила Рондо» Олександра Даниленка. У центрі сюжету знаходиться місто Рондо, яке живе у світлі та гармонії, доки його не охоплює війна. Персонажами виступають світлові істоти, які змушені протистояти темряві, що символізує руйнівну силу війни, війна постає у вигляді «темної хмари». Метафорична мова твору дозволяє уникнути прямої репрезентації насильства, але водночас передати відчуття страху, втрати та необхідності єдності.



Рис. 4. Кадр із анімаційного фільму «Війна що змінила Рондо»

Створений у перші місяці повномасштабного вторгнення анімаційний фільм «Душі» є прикладом волонтерської анімації, яка функціонує як своєрідний цифровий реквієм, він не має комерційної мети, а виконує роль культурної та емоційної пам'яті (рис. 5).

Особливої уваги заслуговує твір «Життя та смерть», який є прикладом короткометражної анімації, яка поєднує метафоричну візуальність із документальним підтекстом, створюючи художній простір для осмислення війни як екзистенційного досвіду. У стрічці протиставлення життя та смерті постає не лише як біологічна межа, а як культурна



Рис. 5. Кадр із анімаційного фільму «Душі»



Рис. 6. Кадр із анімаційного фільму «Життя та смерть»

й символічна категорія. Анімаційна мова дозволяє показати, що війна руйнує звичний порядок речей, перетворюючи буденність на простір постійної загрози. Водночас образи життя (світло, рух, тепло) протиставляються смерті, яка зображується через темряву, застиглість і руйнацію. Цей твір можна розглядати як цифровий меморіал, що фіксує індивідуальні та колективні переживання. Він виконує функцію свідчення, адже транслює досвід війни у формі, зрозумілій для широкої аудиторії, і водночас стає частиною культурної пам'яті (рис. 6) [15].

Анімаційна стрічка «Причина», режисером якої є Андрій Щербак, створена за мотивами творів Тараса Шевченка і поєднує в собі культурний код із екзистенційним пророцтвом. Використання шевченківського тексту та образів дозволяє авторові осмислити сучасну війну як екзистенційне протистояння, що виходить за межі конкретної історичної ситуації й набуває універсального звучання. Фільм працює з культурною пам'яттю, актуалізуючи спадщину Шевченка як символічний ресурс для комеморації подій та формування зв'язку поколінь. Через поетичну мову та метафоричні образи війна постає не лише як політичний чи соціальний конфлікт, а як глибинне зіткнення світла й темряви, життя й смерті, свободи й поневолення. Таким чином, даний анімаційний твір можна розглядати як приклад анімації, що виконує функцію культурного пророцтва. Вона не лише відтворює травматичний досвід, а й передбачає його значення для майбутніх поколінь,

закріплюючи національну ідентичність через культурний код Шевченка. Це робить стрічку важливим елементом у системі української анімаційної пам'яті, де індивідуальна та колективна травма інтегрується у ширший культурний наратив [11].

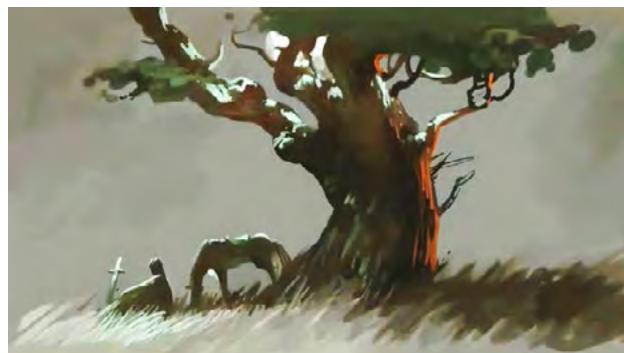


Рис. 7. Кадр із анімаційного фільму «Причина»

Висновки. Дослідження показало, що сучасна українська анімація, присвячена темі війни, постає не лише як художній феномен, але й як важливий інструмент культурної рефлексії та комеморації. Вона виконує функцію трансляції травматичного досвіду у візуально-метафоричній формі, що дозволяє суспільству опрацьовувати індивідуальні та колективні травми. Застосування концепції постпам'яті М. Хірш [8] демонструє, що анімаційні твори стають медіа-посередниками між поколіннями, забезпечуючи передачу досвіду війни тим, хто не був її безпосереднім свідком. У такий спосіб формується новий пласт культурної пам'яті, що поєднує особисті історії та колективні наративи.

Результати дослідження підтверджують релевантність теорій культурної пам'яті Я. Ассмана та А. Ерль [1, 2], які наголошують на важливості символічних форм у збереженні історичного досвіду. Анімаційні твори, які розглядалися в публікації – «Я померла в Ірпені», «Маріуполь. Сто ночей», «Війна очима тварин», «Війна що змінила Рондо», «Душі», «Життя та смерть» та «Причина», функціонують як специфічні форми цифрової комеморації.

Вони не лише документують травматичні події, але й трансформують їх у художні образи, доступні для глобальної аудиторії, що сприяє міжнародному розумінню українського досвіду війни. Отже, сучасна українська анімація про війну є не лише мистецьким явищем, але й важливим соціокультурним механізмом, що сприяє збереженню пам'яті, формуванню ідентичності та осмисленню травматичного досвіду у глобальному контексті.

Література:

1. Assmann, J. *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. 334 с. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511996306>
2. Erll, A. *Memory in culture*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan, 2011. 209 с.
3. Caruth, C. *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996. 167 с.
4. LaCapra, D. *Writing history, writing trauma*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 226 с.
5. Sontag, S. *Regarding the pain of others*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2003. 131 с.
6. Buchan, S. *Animated worlds*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2006. 207 с.
7. Wells, P. *Understanding animation*. London; New York: Routledge, 1998. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315004044>
8. Hirsch, M. *The generation of postmemory: Writing and visual culture after the Holocaust*. New York: Columbia University Press, 2012. 320 с.
9. Honess Roe, A. *Animated documentary*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan, 2013. 194 с.
10. Van Gageldonk, M., Munteán, L., Shobeiri, A. (Eds.). *Animation and memory*. Cham: Palgrave Macmillan, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-34888-5>
11. Сташук, О., Сташук, М. Анімація як специфічний культурний продукт у художній практиці України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (46), 159–164, 2023. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.691>
12. Пушонкова, О. А., П'янзін, С. Д. Культура пам'яті у мистецьких рефлексіях війни (на прикладі проекту «Війна в Україні: візуальні виміри пам'яті»). *Культурологічний альманах*, (3), 304–311, 2023. DOI: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.3.43>
13. Демура, А. Руїни пам'яті: символіка простору й предметів у репрезентації травми на екрані. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*, (53), 51–59, 2025. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.53.2025.348224>
14. Денисяка, О. Анімаційний фільм «Я померла в Ірпені» переміг на найбільшому фестивалі короткометражного кіно [Електронний ресурс]. *Громадське*, 2024. URL: <https://hromadske.ua/lifestyle/239490-animatsiynyy-film-ia-pomerla-v-irgeni-peremih-na-naybilshomu-festyvali-korotkometrazhnoho-kino> (дата звернення: 14.01.2026).
15. Катеринич, П. Не дитяча справа: як анімація може стати стратегічною зброєю України [Електронний ресурс]. *ZN.UA*, 2024. URL: <https://zn.ua/ukr/CULTURE/ne-ditjacha-sprava-jak-animatsija-mozhe-stati-stratehichnoju-zbrojeju-ukrajini.html> (дата звернення: 22.01.2026).

References:

1. Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511996306>
2. Erll, A. (2011). *Memory in culture*. Palgrave Macmillan.
3. Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Johns Hopkins University Press.
4. LaCapra, D. (2001). *Writing history, writing trauma*. Johns Hopkins University Press.
5. Sontag, S. (2003). *Regarding the pain of others*. Farrar, Straus and Giroux.
6. Buchan, S. (2006). *Animated worlds*. John Libbey Publishing.
7. Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315004044>

8. Hirsch, M. (2012). *The generation of postmemory: Writing and visual culture after the Holocaust*. Columbia University Press.
9. Honess Roe, A. (2013). *Animated documentary*. Palgrave Macmillan.
10. Van Gageldonk, M., Munteán, L., & Shobeiri, A. (Eds.). (2020). *Animation and memory*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-34888-5>
11. Stashuk, O., & Stashuk, M. (2023). Animatsiia yak spetsyfichniy kulturnyi produkt u khudozhnii praktytsi Ukrainy [Animation as a specific cultural product in the artistic practice of Ukraine]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, 46, 159–164. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.v46i.691> [in Ukrainian]
12. Pushonkova, O. A., & Pianzin, S. D. (2023). Kultura pamiaty u mystetskykh refleksiakh viiny (na prykladi proiektu "Viina v Ukraini: vizualni vymiry pamiaty") [Memory culture in artistic reflections of war (on the example of the project "War in Ukraine: Visual dimensions of memory")]. *Kulturolohichniy almanakh*, 3, 304–311. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.3.43> [in Ukrainian]
13. Demura, A. (2025). Ruiny pamiaty: symvolika prostoru y predmetiv u reprezentatsii travmy na ekrani [Ruins of memory: The symbolism of space and objects in the representation of trauma on the screen]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Mystetstvoznavstvo*, 53, 51–59. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.53.2025.348224> [in Ukrainian]
14. Denysiaka, O. (2024). Animatsiinyi film "Ia pomerla v Irpeni" peremih na naibilshomu festyvali korotkometrazhnoho kino [The animated film "I died in Irpin" won at the largest short film festival]. *Hromadske*. <https://hromadske.ua/lifestyle/239490-animatsiynnyy-film-ia-pomerla-v-irgeni-peremih-na-naybilshomu-festyvali-korotkometrazhnoho-kino> [in Ukrainian]
15. Katerynych, P. (2024). Ne dytiacha sprava: yak animatsiia mozhe staty stratehichnoiu zbroieiu Ukrainy [Not a child's business: How animation can become a strategic weapon of Ukraine]. *ZN.UA*. <https://zn.ua/ukr/CULTURE/ne-ditjacha-sprava-jak-animatsija-mozhe-stati-stratehichnoju-zbrojeju-ukrajini.html> [in Ukrainian].

Дата першого надходження статті до видання: 15.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 13.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.04.2026



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