

ДО ПИТАННЯ СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ АНІМАЦІЙНОЇ ІНДУСТРІЇ У ХХ — НА ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

І. П. Печеранський

Київський національний університет культури і мистецтв,
м. Київ, Україна
ipecheranskiy@ukr.net

I. Pecheranskyi

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-4722-2332>

І. П. Печеранський. До питання становлення та розвитку анімаційної індустрії у ХХ — на початку ХХІ століття

Проаналізовано передумови та динаміку розвитку анімаційної індустрії впродовж ХХ — на початку ХХІ ст. З'ясовано, що індустрія анімації зародилась у США під впливом кінематографу, пройшла складний шлях розвитку в коеволюції з кіноіндустрією, пережила глобалізацію виробництва. Відзначено, що її подальше становлення було детерміноване двома основними факторами: технологічним розвитком, який уможливив диверсифіковані ринки та продукти, поліпшив здатність аніматорів висловлювати власні творчі ідеї, крім того, сприяв розширенню глобального ринку та багатьох регіональних ринкових ніш, а також зниженню собівартості виробництва, що забезпечило базові умови для створення анімації в інших країнах-субпідрядниках. Доведено, що в 1980-х рр., після майже десятиліть перерви, знову активно почали знімати 2D-анімаційні фільми для кінотеатрів, сформувалися локально-ремісничий стиль і глобалізована голлівудська система в рамках анімаційної індустрії.

Ключові слова: анімаційна індустрія, CGI-анімація, США, технологічний розвиток, 2D, 3D, голлівудська система.

I. Pecheranskyi. On the Question of Formation and Development of the Animation Industry in the XX — Beginning of XXI century

The purpose of the article is to analyze distinct aspects of the formation and development of the animation industry during XX — at the beginning of XXI century in connection with the movie industry and broadcasting mainly in the USA that allows a deep understanding of the essence and peculiarities of audiovisual industry functioning as the separate segment of creative industry.

The methodology. On the basis of the historical approach and also methods of data collecting and

analytical and synthetical processing, qualitative analysis of development was conducted. It was found out that today the animation industry is a separate segment of audiovisual industry, that had overcome a difficult way of development in co-evolution with the movie and TV industries that have survived in the globalization of production and its distribution.

The results. The industry of animation appeared in the USA under the influence of cinematography and its further formation was determined by two main factors: technological development that enabled diversified markets and products, improved animators' ability to express their own creative ideas, besides, assisted to enlarge the global market and many regional market niches, and also the tendency of cost decrease of production that provided the basic conditions for the animation production in other countries-subcontractors.

After the World War II a sharp drop in showing animated cartoons in the cinema was observed but with the appearance and spreading of TV for the animated industry new possibilities became available. Significant changes happened in 1980 when after almost a decade break, 2D animated films were actively made for the cinemas, and within the animated industry two measurements were formed — local-artisanal and global Hollywood system. Technological determinism brought new markets and two tendencies into animated production: mass production for the non-theatrical markets, CGI in the world market. Using cheap software and fast rendering of CGI-animation have changed forever the TV animation and had a huge influence on the geography of the animated industry.

The scientific novelty. Analysis of the animation through the prism of branch industrialization during XX — beginning XXI century.

The practical significance. The material of the given article can be used for the development of program or strategies for the animated industry development in Ukraine as a foreign experience.

Keywords: *animated industry, CGI-animation, technological development, 2D, 3D, Hollywood system.*

Постановка проблеми. Нині в межах українського мистецтвознавчого та культурологічного дискурсів одним із малодосліджених й актуальних напрямів креативних індустрій є аудіовізуальні індустрії, зокрема у зв'язку з не до кінця зрозумілим та концептуалізованим їхнім методологічним статусом. Це стосується передусім окремих сегментів аудіовізуальних індустрій, серед яких на особливу увагу заслуговує анімація. Пояснення цьому можна віднайти в тому, що: розмір світового ринку анімації у 2021 р. оцінювався в \$372,44 млрд і, за прогнозами, досягне понад \$587,1 млрд, зростаючи впродовж 2022–2030-х рр. на 5,2%; анімація є і буде ще потужнішою рушійною силою нових медіа та рухомих зображень (Reinke, 2005, р. 9–10), тобто аудіовізуальної творчості.

Відзначимо, що анімація (від лат. «animātiōn», де корінь «animātiō» означає «дарувати життя»; в англ. мові «animation» семантично пов'язане зі словом «liveliness», яке можна перекласти як «жвавість», що почало використовуватись задовго до значення «носій рухомого зображення») — продукт аудіовізуальної творчості, в основі якого — метод перетворення нерухомих фігур на рухомі зображення. Якщо в традиційній анімації зображення малюються вручну на прозорих целулоїдних аркушах для фотографування та демонстрації на плівці, то нині більшість анімацій створюється за допомогою згенерованих на комп'ютері зображень («computer-generated imagery», CGI). Комп'ютерна анімація може бути детальною 3D-анімацією, водночас 2D-анімація (інколи виглядає як традиційна) використовується для досягнення стилістики, низької пропускної здатності або швидшого відтворення в реальному часі (Buchan, 2013, р. 24–27).

Завдяки ефектності та дієвості методу анімацій у XXI ст. сформувались повністю самодостатній різновид аудіовізуального мистецтва, що вирізняється розмаїттям жанрів, та розвинена навколо нього індустрія. Водночас важливо не плутати терміни «анімація» та «аніме», які нетотожні, хоча й тісно пов'язані. Історично першою, завдяки раннім дослідом європейських

і американських художників-аніматорів, з'явилась анімація, яка почала стрімко розвиватися в безпосередній співпраці з кіноіндустрією та технологічним прогресом у галузі, натомість аніме, як жанр ілюстрованих романів, анімаційних повнометражних фільмів і згодом окрема індустрія, має коріння в японській культурі. Цей вид мистецтва зародився на початку XX ст., коли «японські кінорежисери почали перші експерименти з винайденою на Заході технікою анімації» (Субкультура аніме у молодіжному середовищі, 2017).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Анімаційна індустрія, її поява та розвиток, включаючи основні виклики й здобутки перших десятиліть XXI ст., поки що є terra incognita для українських учених-мистецтвознавців і культурологів. Чого не скажеш про американських, європейських, китайських та інших учених, які активно цікавляться та досліджують цю тематику як на рівні вузькосформульованих тем, так і загалом у контексті розвитку аудіовізуальної індустрії. Зважаючи на це, слід відзначити розвідки деяких авторів кінця XX — початку XXI ст., у яких розглядаються різні аспекти становлення анімаційної індустрії у зв'язку з кіноіндустрією під впливом технологічного детермінізму, завдяки чому поглиблюється розуміння специфіки аудіовізуальної творчості та пов'язаного з ним виробництва. Йдеться про праці таких учених, як С. Дж. Міейзас та Дж. К. Куперман, які вивчають зародження індустрії анімації в США в 1895–1929 рр. (Mieizas & Kuperman, 2000); Д. Маклафлін, що викладає окремі сторінки з історії анімаційної індустрії (McLaughlin, 2001); А. Дж. Скотт, А. Олдерсон, Дж. Бекфілд, які вивчають соціально-економічний, регіональний та галузевий контексти формування ринку анімацій (Alderson & Beckfield, 2004; Scott, 2005); Дж. Райт і А. Кроуфорд пишуть про технологію виготовлення анімацій та її удосконалення у зв'язку з розвитком інформаційних і цифрових технологій (Crawford, 2003; Wright, 2005). У контексті нашого дослідження слід відзначити магістерське дослідження Хеджін Юн про технологічні зміни, виклики виробництва та глобальні зрушення в рамках індустрії анімації у XXI ст. (Hyejin Yoon, 2008). З новіших напрацювань

важливою є розвідка С. Бучан (Buchan, 2013) про анімації в сучасній культурі рухомих зображень, від класичних експериментальних й незалежних короткометражних фільмів до цифрової анімації та інсталяції. Також вельми цікава праця С. Хеллер про актуальні проблеми анімаційного виробництва у світлі феноменів творчості та авторства на сучасному етапі (Heller, 2019). Кун Лю і Сін Цюй Сун досліджують розвиток та інновації анімаційної індустрії в еру Big Data в Інтернеті (Liu & Sun, 2020).

Мета статті — виконати аналіз передумов і динаміки розвитку анімаційної індустрії впродовж ХХ — на початку ХХІ століття.

Методологія дослідження базується на мистецтвознавчому підході, який полягає в розгляді об'єкта дослідження в тісному каузальному зв'язку з напрямками аудіовізуального мистецтва і виробництва, як-от кіно- і телеіндустрія. З-поміж іншого, у статті використано історичний підхід, методи збору даних та їх аналітико-синтетичної обробки, якісного аналізу розробок з цієї тематики, які дозволяють прослідкувати еволюцію й змістовні характеристики анімаційної індустрії як повноцінного сегмента аудіовізуальної індустрії, що пройшла непростий шлях розвитку, переживши глобалізацію виробництва і поширення.

Виклад основного матеріалу дослідження. Практично всі дослідники сходяться на думці, що саме технологічний розвиток із самого початку зумовив становлення кіноіндустрії та індустрії анімації, як і інших галузей культури. Усе почалося з кінематографу братів Люм'єрів, який вплинув не лише на мистецьке призначення, але й на форму індустрії (Turquety, 2014). М. А. Хеджін Юн, розглядаючи в певній коеволюції анімаційну індустрію та кіноіндустрію, пропонує відтворити ці процеси за допомогою схеми технологічного розвитку кіноіндустрії, де кожен наступний етап технологічно та хронологічно впливає з попереднього (Huejin Yoon, 2008, p. 23) (Схема 1).

Отже, інноваційні для того часу технології вможливили розширення ринку виступів і розваг, доступних для кіноіндустрії, породивши також нову концепцію — дистрибуцію, що

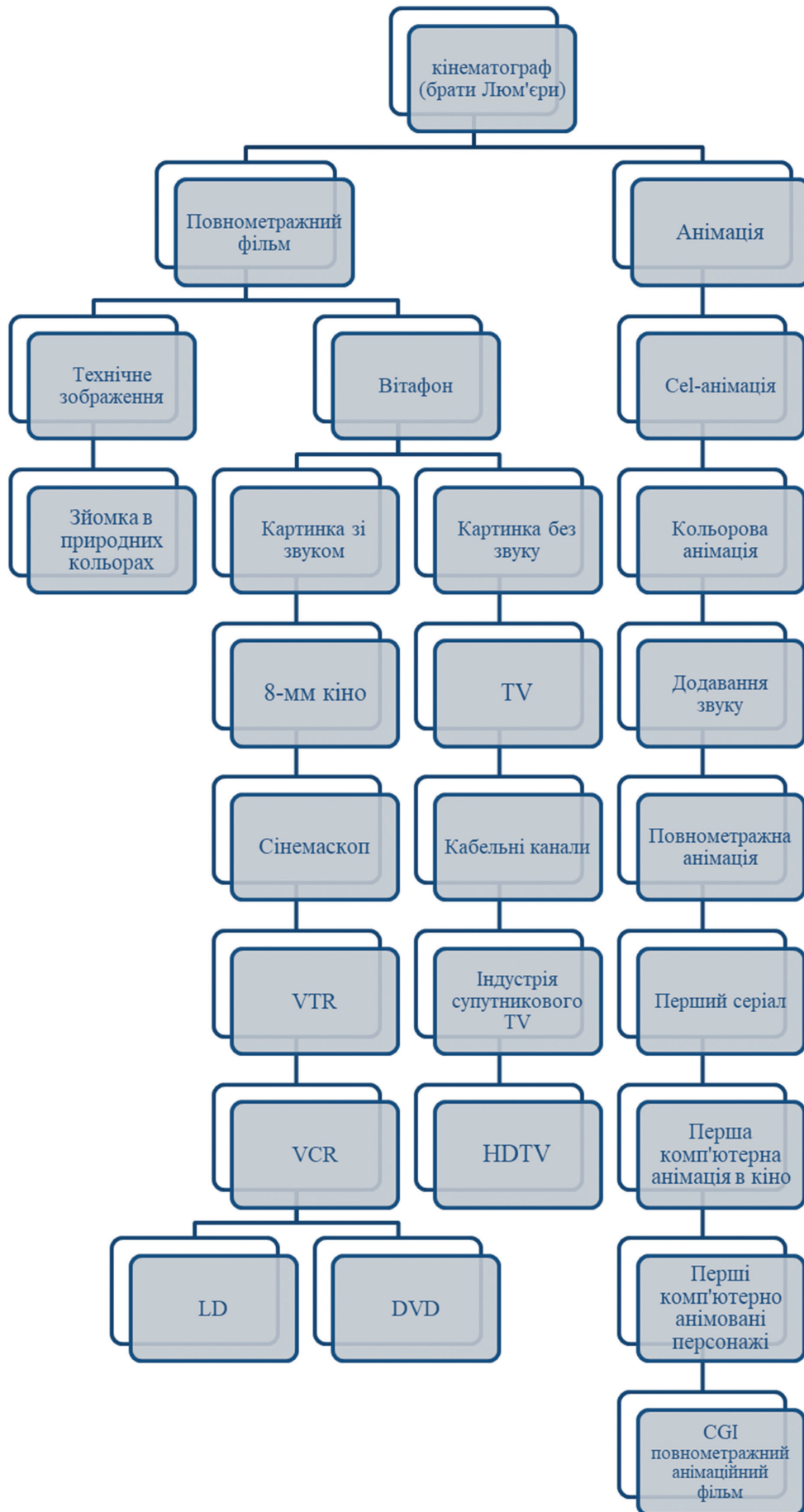
передбачає розподільчу логістику, тобто дільбу продукції до кінцевого споживача.

Режисери прагнули адаптуватися до цього нового середовища і розширити ринок, а продюсери, які до появи кіно платили акторам і персоналу, постійно переймаючись за форс-мажорні обставини, почали активно застосовувати технологію створення фільмів, завдяки якій останні можна було демонструвати багаторазово в різних місцях одночасно. У той час як брати Люм'єри сприяли поширенню нової технології в Європі, «Edison Manufacturing Company» та інші конкуренти розробили в 1909 р. нову технологію показу фільмів — multi-reel films, яка передбачала використання більше однієї бобіни (котушки) (Mieizas & Kuperman, 2000).

Спочатку більшість аніматорів працювали в Нью-Йорку, де розробляли метод «cel animation». Йдеться про мистецтво створення традиційної 2D-анімації вручну на аркушах прозорого пластику під назвою «cels» (скорочено від celluloid (укр. «целулоїд»), оскільки зображення малювалися на тонких прозорих аркушах пластику й іноді цей матеріал був целулоїдом, але не завжди). Ця інновація була запатентована в 1914 р. Дж. Р. Брейєм і Е. Гердом, які заснували компанію «Bray-Hurd Processing». Завдяки патентам на ці методи вони, по суті, мали монополію на процес анімації, і лише в 1932 р., коли термін дії патентів спливав, анімація стала суспільним надбанням (McLaughlin, 2001). Наслідуючи і вдосконалюючи цей винахід, багато аніматорів розпочали анімаційне виробництво, відкривши студії в Нью-Йорку, який став центром цієї нової індустрії. Столичні райони Нью-Йорку та Нью-Джерсі перетворилися на центри кіноіндустрії як виробництва, так і показу, а такі компанії, як «Kleine Optical Company» та «Kodak Film Company», вплинули на концентрацію та розвиток кіноіндустрії загалом.

Попри те, що в 1920-х рр. у Чикаго та Філадельфії було відкрито дочірні підприємства, деякі з аніматорів, приміром, В. Ланц і В. Дісней, з огляду на поступове переміщення центру живого кіно (live action cinema) до Голлівуду, переїхали до Каліфорнії. До них доєднались «Metro-Goldwyn-Mayer» та «20th Century Fox», що перетворило Голлівуд, за словами А. Скотта,

Технологічний розвиток кіноіндустрії за М. Хеджіном Юном



на «злітно-посадкову смугу» (Scott, 2005, p. 33) для запуску в майбутньому крупних проєктів. Також розвинувся високий рівень вертикальної інтеграції галузі, яка мала посісти місце в рамках організаційної моделі кіноіндустрії (Storper & Christopherson, 1987), поглибилася співпраця анімаційних студій із головними голлівудськими кіностудіями, які є їхніми важливими клієнтами та потужними дистриб'юторами.

У цей же період було запроваджено одну з найважливіших технологічних змін у кіноіндустрії: додавання звуку до фільмів (Acheson & Maule, 1994, p. 837). Перший звуковий фільм — «Співак джазу» (1927). Це, по-перше, розширило ринок американських фільмів, зважаючи на поширеність англійської мови в більшості країн світу як побічний продукт британського та американського впливу (Dixon & Zonn, 2004), по-друге, встановило тісний зв'язок між виробництвом «розмовних» фільмів та індустрією звукозапису завдяки продажу оригінальних саундтреків, і, по-третє, суттєво підвищило популярність анімаційних фільмів й утвердило анімацію як важливий інструмент розвитку кіноіндустрії. Першим, хто застосував звук у сфері анімації, був В. Дісней: ідеться про його доволі успішний анімаційний фільм «Пароплавчик Віллі» (1928) та надзвичайно популярний анімаційний персонаж Міккі Маус (Wright, 2005, p. 31).

Відтоді як анімаційні студії переїхали до Каліфорнії, почалися «золоті роки» мультфільмів. Слідом за Міккі Маусом неабияку популярність здобули анімаційні персонажі Бетті Буп і Даффі Дак. Зростання попиту спричинило тиск на студії, що породило головну проблему: аніматори голлівудських студій від надмірного навантаження швидко «вигорали», водночас отримуючи нижчу зарплату, ніж ті, хто працював над живими фільмами (Barrier, 1999, p. 55–58). «Механічність» роботи, з огляду на щільні графіки та багатогодинний робочий день, оснований на «системі Брея-Герда» (Brya-Hurd system), з одного боку, забезпечила зростання обсягів виробництва, а з іншого, перетворила працівників на дешевих і некваліфікованих «елементів конвеєра» з різними зарплатами (Bryman, 2000). Саме так і з'явився «фордизм» анімаційної індустрії.

Страйк анімаційних студій у 1941 р., а згодом і депресія 1950-х рр. у кіноіндустрії США, що співпала з поширенням телемовлення, змусила студії шукати дешевшу робочу силу деінде. Це зумовило вихід анімаційної індустрії у другій половині ХХ ст. на глобальний рівень, де першими офшорними виробничими майданчиками були Японія та країни Східної Європи (Solomon, 1989, p. 77). Багато студій скоротили робочі місця впродовж 1950-х рр. і ситуація з «Metro-Goldwyn-Mayer» чітко ілюструє цю тенденцію. Її анімаційний відділ був закритий у 1957 р., після чого працівники перейшли на телебачення і почали створювати телевізійну анімацію самостійно. Водночас агломераційна економіка дозволяла фірмам (студіям) у Голлівуді знижувати витрати на виробництво у зв'язку з близькістю до інших фірм або послуг. Значна кількість високоякісної робочої сили, зокрема фрілансери, лише виграла від обсягів і різноманітності регіональної економіки Лос-Анджелеса, здобувши переваги від зниження собівартості виробництва та економії на масштабах і обсягах, оскільки позаштатні аніматори та інші наближені до них фірми розташовувалися поблизу великих анімаційних студій у Голлівуді (Barrier, 1999).

Починаючи з другої половини ХХ ст., в анімаційних студій з'явився новий важливий клієнт — телемережі, а подальше поглиблення індустріалізації в галузі та розширення ринку стали можливими завдяки новій технології: зображенню, згенерованому комп'ютером (computer-generated imagery — CGI). Спочатку ця технологія розроблялася переважно в університетах для академічних цілей у рамках співпраці експертів з питань інформаційних технологій та мистецтвознавців. Згодом з'являються «Західний світ» (1973) та «Голод» (1973), де останній був першим фільмом на базі 2D computer-generated imagery, номінованим Академією (Jones & Oliff, 2007, p. 52). Використання цієї технології у сиквелі «Світ майбутнього» (1976), «Зоряних війнах» (1977) Дж. Лукаса та «Близьких контактах третього ступеня» (1977) С. Спілберга остаточно підтвердило ефективність CGI для розвитку кіно- та анімаційної індустрій.

У 1980-х рр., після двох десятиліть перерви, 2D-анімаційні фільми почали знову активно

знімати для кінотеатрів: «Зоряний шлях 2: Гнів Хана» (1982) Н. Меєра, «Трон» (1982) С. Лісбергера, «Останній зоряний боєць» (1984) Н. Касла, «Американський хвіст» (1986) Д. Блута, а також відома кінокомедія та анімаційно-ігровий фільм «Хто підставив кролика Роджера» (1988) Р. Земекіса, загальні збори якої в прокаті склали \$300 млн. У 1989 р. В. Дісней випускає повнометражний анімаційний фільм «Русалонька», успіх якого в кінотеатрах спонукав до подальшої діяльності в цьому напрямку: «Красуня і Чудовисько» (1991), «Аладдін» (1992) та «Король Лев» (1994). Це був початок нової ери мультфільмів. Загалом з 1989 р. В. Дісней випускав один анімаційний фільм на рік, що мав успіх як у кінотеатрі, так і у сфері продажу відеокасет і DVD-дисків по всьому світу. До речі, саме розвиток домашніх і персональних девайсів відіграв не останню роль у становленні поствиставкового ринку, а вищезначений успіх В. Діснея активізував конкуренцію, інколи доволі жорстку, з іншими студіями (DreamWorks, Studio Ghibli), і вивів анімаційну індустрію з депресії на новий рівень наприкінці 1980-х рр.

Порівняно з CGI-анімацією, монохроматична комп'ютерна анімація 1960-х рр. була надзвичайно простою і створювалася в лабораторіях Массачусетського технологічного інституту, Університету штату Юта та Нью-Йоркського технологічного інституту за фінансової підтримки Агентства передових оборонних дослідницьких проєктів США (DARPA) (Bendazzi, 1994, р. 44). Подальше використання техніки CGI в науково-фантастичних фільмах і в інших стрічках для досягнення бажаних візуальних ефектів призвело до зміни естетичних смаків аудиторії та більшого її залучення до процесу кіновиробництва. Перше масштабне задіяння комп'ютерної анімації бачимо в мультиплікації «Великий мишачий детектив» (1986) студії В. Діснея (Jones, Oliff).

Важливо зазначити, що виробничий процес CGI-анімації починається з 2D-техніки на етапі концептуалізації, особливо дизайну персонажів, а далі, якщо режисер і аніматори задоволені дизайном, розпочинається моделювання в 3D (Wright, 2005, р. 72). Працюють у такий спосіб не лише над персонажами, а й над фоном. Це

потребувало не лише більших бюджетів, а й кваліфікованих CGI-аніматорів, котрі володіють необхідними комп'ютерними навичками (Crawford, 2003, р. 111). Звісно ж, це відобразилося на прокаті, про що свідчать дані щодо повнометражних фільмів, які мали найбільший успіх на ринку США, приміром, з 2004 по квітень 2008 р. (Hyejin Yoon, 2008, р. 33) (табл. 1).

Отже, з усіх вищеперелічених найкращих анімаційних фільмів за загальним прибутком у національному прокаті, 21 з них (87,5%) створено з використанням CGI як передової на той час технології. Це вкотре підкреслює, що анімаційна індустрія наприкінці XX — на початку XXI ст. продовжила розвиватися доволі швидкими темпами та розширила свої можливості на інші сегменти індустрії розваг, доводячи усім, що анімація може бути не лише унікальним продуктом аудіовізуальної творчості з естетичної точки зору, а ще й неабияк прибутковою. Наприклад, відеоігри вдосконалилися та стали широко популярними завдяки своїй реалістичній графіці не без участі технології CGI і мультиплікаційної та анімаційної індустрій (Johns, 2006), водночас розвиток виставкових технологій, як-от домашніх електронних девайсів, перетворив продажі DVD на один із найприбутковіших сегментів світового ринку анімації.

Висновки. Отже, розглянувши окремі аспекти становлення та поточну ситуацію в анімаційній індустрії станом на початок XXI ст., відзначимо, що вона нині вважається повноцінним сегментом аудіовізуальної індустрії, пройшла складний шлях розвитку в коеволюції з кіноіндустрією, пережила глобалізацію виробництва та поширення. Індустрія анімації виникла в США під впливом кінематографу, а її подальше становлення було детерміноване двома основними факторами: технологічним розвитком, що вможливив диверсифіковані ринки та продукти, поліпшив здатність аніматорів висловлювати власні творчі ідеї, крім того, сприяв розширенню глобального ринку та багатьох регіональних ринкових ніш, а також тенденцією зниження собівартості виробництва, що забезпечила базові умови для виробництва анімації в інших країнах-субпідрядниках.

Таблиця 1

**Дані щодо повнометражних фільмів, які мали найбільший успіх на ринку США
(2004 — по квітень 2008 р.)**

Заголовок	Рік	Дистриб'ютор	Загальні збори (\$)	Тип
«Шрек»	2004	Dream Works (далі — DW)	441,226,547	CGI
«Шрек 3»	2007	Paramount (далі — Par) / DW	322,719,944	CGI
«Суперсімейка»	2004	Buena Vista (далі — BV)	261,441,092	CGI
«Тачки»	2006	BV	244,082,982	CGI
«Елвін і бурундуки»	2007	20th Century Fox (далі — CF)	217,275,958	CGI
«Рататуй»	2007	BV	206,445,654	CGI
«Щасливі ніжки»	2006	Warner Brothers (далі — WB)	198,000,317	CGI
«Льодовиковий період 2: Глобальне потепління»	2006	CF	195,330,621	CGI
«Мадагаскар»	2005	DW	193,595,521	CGI
«Сімпсони у кіно»	2007	CF	183,135,014	2D
«Полярний експрес»	2004	WB	162,775,358	CGI
«Лісова братія»	2006	DW	155,019,340	CGI
«Хортон»	2008	CF	150,093,773	CGI
«Курча Ципа»	2005	BV	135,386,665	CGI
«Роботи»	2005	CF	128,200,012	CGI
«Бі Муві: Медова змова»	2007	Par/DW	126,631,277	CGI
«Беовульф»	2007	Par	82,195,215	CGI
«Будинок-монстр»	2006	Sony Pictures (далі — SP)	73,661,010	CGI
«Роги і копита»	2006	Par	72,637,803	CGI
«Змивайся»	2007	Par/DW	64,665,672	CGI
«Тримай хвилю»	2007	SP	58,867,694	CGI
«Воллес і Громіт: Прокляття кролика-перевертня»	2005	DW	56,110,897	Stop-motion animation
«Труп нареченої»	2005	WB	53,359,111	Stop-motion animation
«Правдива історія Червоного капелюшка»	2005	The Weinstein Company	51,386,611	CGI

Після Другої світової війни спостерігалось різке падіння показів мультфільмів у кінотеатрах, але з появою й поширенням телебачення для анімаційної індустрії відкрилися нові можливості. Звільнені з Голлівуду аніматори доєдналися до телеіндустрії, а регулярний показ мультфільмів на телебаченні створив безперервний попит на анімацію, що зміцнило її світове виробництво. Істотні зміни відбулися в 1980-х рр., коли після майже десятиліть перерви 2D-анімаційні фільми почали знову активно знімати для кінотеатрів, а в рамках анімаційної індустрії

сформувалися два виміри — локально-ремісничий стиль і глобалізована голлівудська система. Технологічний детермінізм призвів до появи нових ринків та двох тенденцій у межах анімаційного виробництва: масового виготовлення для нетеатральних (non-theatrical) ринків й CGI-блокбастерів на світовому ринку. Нині чимало анімаційних студій в усьому світі рівняються на американські «Pixar» або «DreamWorks», адже саме в США відбулися без перебільшення епохальні зміни, пов'язані з використанням дешевого програмного забезпечення і швидким рендерингом

CGI-анімації, що назавжди змінило телевізійну анімацію та мало суттєвий вплив на географію анімаційної індустрії.

Подальшого дослідження потребують питання вдосконалення анімаційних технологій,

розробки художньо-технологічної класифікації анімаційних творів та впливу інноваційного технологічного обладнання й цифрових здобутків на еволюцію художньої образності анімаційного мистецтва у XXI столітті.

Список посилань

- Субкультура аніме у молодіжному середовищі: інформаційна довідка із серії «Панорама світу» (2017). Н. О. Кліменко (Уклад.). МІ КRC «КОБЮ».
- Alderson, A. & Beckfield, J. (2004). Power and position in the world city system. *American Journal of Sociology*, 109(4), 811–851.
- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age*. Oxford University Press.
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press.
- Bryman, A. (2000). Telling technological tales. *Organization*, 7(3), 455–475.
- Buchan, S. (2013). *Pervasive Animation*. Routledge.
- Crawford, A. (2003). The digital turn: animation in the age of information technologies. In *Prime-Time Animation: Television Animation and American Culture*, 110–130. C. Stabile and M. Harrison (Editors). Routledge.
- Dixon, D. P. & Zonn, L. E. (2004). Film networks and the place(s) of technology. In *Geography and Technology*, 243–266. S. Brunn, S. Cutter and J. W. Harrington (Editors). Kluwer Academic Publishers.
- Heller, S. (2019). Below-the-line creativity and authorship in animation: the reality of animation production. *Revue Française Des Sciences de l'information et de La Communication*, 18. OpenEdition Journals. <https://journals.openedition.org/rfsic/8071#abstract>
- Hyejin Yoon, M. A. (2008). *The animation industry: technological changes, production challenges, and global shifts*. [Thesis, Doctor of Philosophy, Ohio State University].
- Johns, J. (2006). Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, 6(2), 151–180.
- Jones, A. & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation: Bridging the gap between 2D and CG*. Thompson Course Technology TTP.
- Kao, P. (2019). Development and design of animation derivatives based on users' perceptual needs. *Fash. Color*, 12, 43–44.
- Liu, K. & Sun, X. Q. (2020). Research on the Development and Innovation of Animation Industry in Jilin Province in the Internet BigData Era. *International Conference on New Energy and Sustainable Development. IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 619*. IOPscience. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/619/1/012073/pdf>
- McLaughlin, D. (2001). *A Rather Incomplete but still Fascinating History of Animation*. <https://silo.tips/download/a-rather-incomplete-but-still-fascinating-history-of-animation-by-dan-mclaughlin>
- Miezas, S. J. & Kuperman, J. C. (2000). The community dynamics of entrepreneurship: the birth of the American film industry, 1895–1929. *Journal of Business Venturing*, 16(3), 209–233.
- Muharam, N. B., & Sidli, N. A. R. B. A. (2020). Rubber Hose Animation: The Exploration towards the History and Understanding of Animation Industry. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 575–582.
- Reinke, S. (2005). The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation. In *The Sharpest Point: Animation at the end of Cinema*, 9–25. XYZ Books.
- Scott, A. J. (2005). *On Hollywood*. Princeton University Press.
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings*. Alfred A. Knopf.
- Storper, M. & Christopherson, S. (1987). Flexible specialization and regional industrial agglomerations: The case of the U.S. motion picture industry. *Annals of the American Geographers*, 77(1), 104–117.
- Summers, S. (2020). *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*. Palgrave Macmillan.
- Turquety, B. (2014). *Inventing Cinema: Machines, Gestures, and Media History*. T. Barnard (Trans.). Amsterdam University Press.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Focal Press.

References

- Anime subculture in the youth environment: information notes from the series "Panorama of the World"* (2017). N. O. Klimenko (Compiler). MI KRC "KOBIU". [In Ukrainian].
- Alderson, A. & Beckfield, J. (2004). Power and position in the world city system. *American Journal of Sociology*, 109(4), 811–851. [In English].
- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age*. Oxford University Press. [In English].
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press. [In English].
- Bryman, A. (2000). Telling technological tales. *Organization*, 7(3), 455–475. [In English].
- Buchan, S. (2013). *Pervasive Animation*. Routledge. [In English].
- Crawford, A. (2003). The digital turn: animation in the age of information technologies. In *Prime-Time Animation: Television Animation and American Culture*, 110–130. C. Stabile and M. Harrison (Editors). Routledge. [In English].
- Dixon, D. P. & Zonn, L. E. (2004). Film networks and the place(s) of technology. In *Geography and Technology*, 243–266. S. Brunn, S. Cutter and J. W. Harrington (Editors). Kluwer Academic Publishers. [In English].
- Heller, S. (2019). Below-the-line creativity and authorship in animation: the reality of animation production. *Revue Française Des Sciences de l'information et de La Communication*, 18. OpenEdition Journals. <https://journals.openedition.org/rfsic/8071#abstract>. [In English].
- Hyejin Yoon, M. A. (2008). *The animation industry: technological changes, production challenges, and global shifts*. [Thesis, Doctor of Philosophy, Ohio State University]. [In English].
- Johns, J. (2006). Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, 6(2), 151–180. [In English].
- Jones, A. & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation: Bridging the gap between 2D and CG*. Thompson Course Technology TTP. [In English].
- Kao, P. (2019). Development and design of animation derivatives based on users' perceptual needs. *Fash. Color*, 12, 43–44. [In English].
- Liu, K. & Sun, X. Q. (2020). Research on the Development and Innovation of Animation Industry in Jilin Province in the Internet Big Data Era. *International Conference on New Energy and Sustainable Development. IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science 619*. IOPscience. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/619/1/012073/pdf>. [In English].
- McLaughlin, D. (2001). *A Rather Incomplete but still Fascinating History of Animation*. <https://silo.tips/download/a-rather-incomplete-but-still-fascinating-history-of-animation-by-dan-mclaughlin>. [In English].
- Mieizas, S. J. & Kuperman, J. C. (2000). The community dynamics of entrepreneurship: the birth of the American film industry, 1895–1929. *Journal of Business Venturing*, 16(3), 209–233. [In English].
- Muharam, N. B., & Sidli, N. A. R. B. A. (2020). Rubber Hose Animation: The Exploration towards the History and Understanding of Animation Industry. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 575–582. [In English].
- Reinke, S. (2005). The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation. In *The Sharpest Point: Animation at the end of Cinema*, 9–25. XYZ Books. [In English].
- Scott, A. J. (2005). *On Hollywood*. Princeton University Press. [In English].
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings*. Alfred A. Knopf. [In English].
- Storper, M. & Christopherson, S. (1987). Flexible specialization and regional industrial agglomerations: The case of the U.S. motion picture industry. *Annals of the American Geographers*, 77(1), 104–117. [In English].
- Summers, S. (2020). *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*. Palgrave Macmillan. [In English].
- Turquety, B. (2014). *Inventing Cinema: Machines, Gestures, and Media History*. T. Barnard (Trans.). Amsterdam University Press. [In English].
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Focal Press. [In English].

.....
І. П. Печеранський, доктор філософських наук, професор, кафедра філософії та педагогіки, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна

.....
I. Pecheranskyi, Doctor of Philosophy, professor, Department of Philosophy and Pedagogy, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine