

УДК 7.097

ПОПУЛЯРИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ АНИМАЦИИ

Ким Анна Сергеевна

annkim96@yandex.ru

Студент пятого курса кафедры «Дизайн и инженерная графика» архитектурно-строительного факультета, ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – Н.А.Юлдашева

Человеческий мозг лучше воспринимает визуальную информацию. Этот феномен называется эффект превосходства изображения. Ученые, разрабатывающие ЭПИ (эффект превосходства изображения), утверждают, что он имеет большой потенциал как средство обучения. В ходе исследований выяснилось, что эффективность вспоминания информации сразу после просмотра презентации является одинаковой как для слов, так и для картинок. Однако уже через 30 секунд ЭПИ проявляет себя.

Молекулярный биолог Джон Медина говорит, что «с точки зрения удержания информации текстовые и устные выступления не просто менее эффективны по сравнению с теми, которые содержат графические изображения. Они во много раз менее эффективны. Если информация передается устно, люди через трое суток помнят примерно 10 процентов. Если добавить изображение, эта цифра вырастает до 65 процентов» [1].

Согласно тенденциям развития современной культуры, новое поколение детей рождается со смартфонами в руках. Игрушки отошли на второй план, все больше детей с малых лет отдает предпочтение ярким шумным видеороликам. С каждым годом все меньше детей читает книги, интересуется историей и фактами о родной стране.

Актуальность данной темы связана с тем, что молодежь в наше время плохо знакома с историей своей родины. Учебная программа не часто может заинтересовать детей изучать предмет. Но если прививать интерес к истории еще с малых лет, в более понятной форме, есть вероятность, что вырастая, люди будут так же знать события из прошлых веков как и сюжеты любимых фильмов.

Опираясь на вышеописанную информацию, напрашивается предложение необходимости изменения принципа донесения до детей фактов из истории Казахстана. Короткометражные многосерийные мультфильмы – отличная кандидатура для воплощения идеи в жизнь.

Зарубежными примерами успеха можно представить кинокомпании «TheWaltDisneyCompany», «MarvelAnimation», «PixarAnimationStudios», японская «StudioGhibli».

Уолту Диснею принадлежит идея печатать героев мультфильмов на разных носителях и рекламировать свои фильмы, используя возможности телевидения. На данный момент

студия Уолта Диснея самостоятельно и совместно с другими студиями и кинокомпаниями выпустила около четырехсот тридцати фильмов и мультфильмов. С его помощью ожили Белоснежка, Золушка, Микки Маус, Питер Пэн, Пинокио, Алиса, Симба и Муфаса и многие другие. На этих мультфильмах выросло не одно нынешнее поколение [3].

Японское аниме смотрят как взрослые, так и дети. А полнометражные фильмы некоторых режиссеров можно отнести к отдельному виду искусства. Например, Макото Синкай, знаменитый своими работами «Пять сантиметров в секунду» 2007 года, «Сад изящных слов» 2013 года, «Твое имя» 2016 года, отличается от своих коллег по индустрии своим артхаузным взглядом. Он уделяет большое внимание прорисовке фона, а не только главных персонажей. Его фильмы отличаются невероятной красотой картины, можно часами смотреть на природу в его исполнении.

Тоё Animation – самая крупная японская анимационная студия. Со времен своего основания она создала огромное количество телесериалов и фильмов, многие из которых стали популярны во всем мире. Хаяо Миядзаки, Исао Такахата и Ёити Котабэ работали с этой компанией на ранних стадиях своей карьеры. Самые культовые работы: «Драконий жемчуг», «Ван-Пис», «Слэм Данк», «Трогательный комплекс», «Приключения Дигмонов», «Красавица-воин Сейлор Мун», «Трансформеры», «Эйр Гир».

Production I.G — одна из наиболее узнаваемых японских анимационных студий, которая славится анимационными фильмами, а также компьютерными видеоиграми. Студия приняла участие в создании элементов фантастического боевика братьев Вачовски «Матрица» и анимационных вставок в фильме Квентина Тарантино «Убить Билла». Известна серьезными работами из замысловатым сюжетом. Среди них можно выделить: «Волейбол!!», «Баскетбол Куроко», «Вторжение гигантов», «Призрак в доспехах», «Психопаспорт», «Путь аса», «Принц тенниса».

Madhouse Studios до середины 1990-х годов специализировались на создании OVA и полнометражных анимационных фильмов, но, в отличие от других студий того времени, ориентировались на показы на телевидении и в кинотеатрах. Студия знаменита качественной рисовкой и грамотным сюжетом. Популярные работы: «Ванпанчмен», «Первый шаг», «Тетрадь смерти», «Монстр», «Хеллсинг», «Нана», «Паразит: Учение о жизни», «Один на вылет» [4].

Легенда японского анимационного кинематографа – Хаяо Миядзаки. Он выпускает фильмы не только на основе собственных манг, но и делает интерпретации книг местных и зарубежных авторов. Например, «Ведьмина служба доставки» 1989 года по повести Эйко Кадоно или «Ходячий замок» по роману английской писательницы Дианы Уинн Джонс. В своих шедеврах он мог совмещать в пейзажах вдохновение от древнегреческой и европейской культур или картин французских футуристов, имена заимствовать из мифов, легенд и современных романов, а персонажей наделять характерами настоящих знакомых. То есть он абсолютно не боялся и не боится экспериментировать как с сюжетами, так и с техниками анимирования. Несмотря на больший упор на рисование вручную, он свободно стал применять компьютерные технологии. «Принцесса Мононоке» в 1994 году была создана более чем из ста сорока четырех тысяч кадров анимации, в рисовании которых участвовал сам Миядзаки. Этот фильм первым удостоился Премии Японской киноакадемии, несмотря на свое анимационное происхождение. Практически все его фильмы отмечены высшими наградами международного уровня. «Унесенные призраками» прогремел в двухтысячных годах, забрав приз Японской киноакадемии, Золотого медведя Берлинского кинофестиваля и американского «Оскара» в две тысячи третьем году [5].

Каждый маленький или взрослый человек, имеющий доступ к телевидению, за свою жизнь не мог ни разу не слышать хотя бы одно из этих названий. Мультипликация доказала, что имеет право зваться жанром кинематографа. Казахстанские анимационные студии должны стремиться к такому успеху. На чужом опыте доказано, что мультфильмы имеют большой успех и популярность. Они нравятся детям, их сюжеты запоминаются, именами героев называют своих персонажей в играх.

В настоящее время существует несколько казахстанских анимационных и мультипликационных студий, которые выпускают мультфильмы по казахским эпосам и традициям. Например, «Dala animation», «Turrus animation studio», «Azia animation», «САҚкиностудиясы» и другие. Некоторые из них сотрудничают с «Казахфильмом»: по одной в Алматы, Астане, Кокшетау и две в Шымкенте. Такая техническая база позволяет создавать качественные мультфильмы, которые сейчас пользуются успехом на канале «Балапан». Стоит отметить, что эпосы и сказки изначально имеют интересный слог и приятно воспринимаются на слух или посредством личного чтения. Необходимо приложить усилия и интерпретировать конкретные факты из истории, которые предлагает учебная программа, в интересный сюжет многосерийного проекта.

Студия «Azia Animation» была создана в 2004 году в Алматы. Они занимаются производством анимационных фильмов, издательством детской литературы, разработкой и созданием компьютерных игр и мобильных приложений. С начала 2013 года они стали одной из первых студий в мире, производящей анимационные фильмы на игровом движке - Unity3d. С помощью этого инструмента, за два года силами студии, смогли выпустить 80 анимационных фильмов по мотивам казахских эпосов. Например, сериалы «Алдар Косе» из 85 серий, «Казахские сказки» из 40 фильмов, «Казахские эпосы», содержащий 77 серий. Руководитель студии Артур Краус говорит, что мультипликаторы имеют много проектов и усердно работают, аниматоры тоже не сидят без дела. Они выпускают сериалы один за другим. Казахстанские каналы показывают их мультфильмы [11].

«САҚ киностудиясы» так же выпускают полнометражные анимационные фильмы по мотивам казахских народных эпосов, таких как "Ер Тостик", "КызЖибек", "Алпамыс", "Ер Таргын", "Кобланды батыр" и другие. Ниша казахских эпосов и легенд в данной сфере проработана и изучена, в отличие от самой истории Казахстана или географии. Но начало для исправления этой ситуации заложили весной 2016 года, когда киностудия «Сақ» презентовала мультипликационный фильм «Казах елі». Режиссёр мультфильма Батырхан Дауренбеков показал историю двух ханов, сыгравших огромную роль в образовании и развитии Казахского ханства. Студия сделала экскурс на 550 лет назад, рассказав о жизни Керей и Жанибека с детских лет. На конец две тысячи восемнадцатого года фильм набрал 307 376 просмотров на YouTube. Сейчас это число приближается к четырехстам тысячам просмотров [12].

Невозможно отрицать успех мультипликации в современном мире. Дети от 4 до 17 лет в среднем проводят 125 минут в день перед телевизором. Пять из них могут стать полезной информацией об истории Казахстана, географии или биомире, с которыми в школьном возрасте у многих детей возникают проблемы [13].

Анимационная инфографика - лучший способ для полного раскрытия и объяснения темы, а соответственно, напрашивается потребность в практическом применении данной идеи. Рассматриваемые вопросы являются значительными и насущными.

Список использованных источников

1. Marketing.wikireading [электронный ресурс]. – «Эффект превосходства изображений» -Режим доступа: <https://marketing.wikireading.ru/13758>
2. «Уроки убеждения от лидера Apple Стива Джобса».[электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:-t5n1YL3RlsJ:steven-jobs.ru/books/1/page61.htm+&cd=2&hl=ru&ct=clnk&gl=kz>
3. En.wikipedia.org. [электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company
4. Yesasia. [электронный ресурс]. – «8 самых известных аниме-студий». – Режим доступа: <https://www.yesasia.ru/article/319377>
5. NIKITA TREPTSOV [электронный ресурс]. – «Икона эпохи: ХаяоМиядзаки» Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/people/icon/196057-hayao-miyazaki>
6. Zakon.kz. [электронный ресурс]. – «Казахстанская анимация: период застоя или эпоха

возрождения?»

7. Kapital.kz [электронный ресурс]. – «Что происходит с мультипликацией в Казахстане?». Режим доступа: <https://kapital.kz/economic/69532/chto-proishodit-s-multiplikaciej-v-kazahstane.html>
8. Tengrinews.kz [электронный ресурс]. – «Создана студия «Казахмультфильм». Режим доступа: <https://tengrinews.kz/cinema/sozdana-studiya-kazahmultfilm-244289/>
9. Egemen.kz. [электронный ресурс]. – «Национальная анимация в приоритете» Режим доступа: <https://ru.egemen.kz/article/prioritet-natsionalnoy-animatsii>
10. Режим доступа: <https://www.nur.kz/1283898-sozdannaya-kazakhstanskoy-studiey-ani.html>
11. Режим доступа: azia-animation.kz
12. TVK[электронный ресурс]. Режим доступа: <http://tvk-uko.kz/tag/kinostudiya-sak/>
13. Ольга Подолян. Radiovesti.ru [электронный ресурс]. – «сколько времени человек тратит на смартфон». Режим доступа: <https://radiovesti.ru/brand/61816/episode/1495567/>