

**АНИМАЦИЯ В ЭПОХУ ТРАНСФОРМАЦИЙ:  
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА, ИСКУССТВО**

**ANIMATION IN THE AGE OF TRANSFORMATION:  
EDUCATION, SCIENCE, ART**

О. В. ПЕТРУХИНА

O. PETRUKHINA

Санкт-Петербургская государственная  
художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица

Санкт-Петербург, Россия

Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

Saint Petersburg, Russia

*e-mail: oks.petruhina@yandex.ru*

---

В работе рассматривается потенциал развития анимации в свете научных и общекультурных трансформаций. Анализируется роль анимации как инструмента, способного оказывать значительное влияние на сферу образования, включая упрощение восприятия сложных концепций, повышение мотивации к обучению и обогащение информационной среды.

Особое внимание уделяется воздействию анимации на учащихся различных возрастных групп, включая школьников и студентов. Кроме того, исследуется потенциал анимации в контексте её применения в научной и музейной практике, а также появление новых форм искусства на стыке анимации и технологических инноваций, таких как интерактивные инсталляции.

*Ключевые слова:* анимация, образование, школьники, студенты, научная практика, музейная практика, интерактивные инсталляции, технологические инновации, культурные трансформации, информационная среда, новые формы искусства.

The paper examines the potential of animation development in the light of scientific and cultural transformations. The article analyzes the role of animation as a tool capable of having a significant impact on the field of education, including simplifying the perception of complex concepts, increasing motivation to learn and enriching the information environment. Special attention is paid to the impact of animation on students of various age groups, including schoolchildren and students. In addition, the potential of animation in the context of its application in scientific and museum practice is being explored, as well as the emergence of new art

forms at the intersection of animation and technological innovations, such as interactive installations.

*Keywords:* animation, education, schoolchildren, students, scientific practice, museum practice, interactive installations, technological innovations, cultural transformations, information environment, new art forms.

---

## ВВЕДЕНИЕ

В современной высоко-технологичной, постоянно видоизменяющейся информационной среде возможности прикладной анимации становятся все более востребованными. Исследования показывают, что использование анимации в образовании может повысить усвоение материала на 15–20 % и значительно увеличить вовлеченность учащихся. Последнее, в свою очередь, помогает повысить мотивацию обучения и улучшить его качество. Изучение потенциала прикладной анимации в образовании и культуре – важная задача, требующая внимательного к себе отношения. Правильное использование такого потенциала поможет улучшить обучение, оптимизировать образовательные технологии, расширить для зрителей доступ к общекультурным ценностям и поспособствовать в формировании у зрителя его уникального опыта.

Работа ставит своей целью рассмотрение роли и значения прикладной анимации как эффективного средства обучения и межкультурной коммуникации, выявление ее потенциала и перспектив развития.

Задачи исследования:

1. Анализ применения прикладной анимации в образовательном процессе на различных уровнях обучения.
2. Изучение роль прикладной анимации в популяризации искусства (новые формы музейных экспозиций).
3. Исследование влияния анимационных технологий на современное изобразительное искусство (видеоинсталляции и т. п.).
4. Оценка потенциала прикладной анимации как инструмента культурной коммуникации.

Новизна исследования заключается в комплексном анализе роли анимации как межотраслевого феномена, объединяющего образовательные, культурные и художественные аспекты. В работе предпринята попытка систематизировать разнообразные примеры использования анимации в современном обществе и выявить общие тенденции её

влияния на восприятие информации и взаимодействие с искусством. Исследование ограничивается рассмотрением применения анимации в образовательной деятельности (преимущественно начальная, средняя и старшая школа, а также высшее образование) и культурной сфере (музейная практика, современное изобразительное искусство) в период с начала XXI века по настоящее время. Анализ фокусируется на влиянии современных цифровых технологий на развитие и применение анимации.

#### ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Развитие анимации тесно связано с научными открытиями и изменениями в техниках и стилях современного искусства. Она вобрала в себя множество видов художественного творчества и внесла структурные изменения в визуальное восприятие реального мира.

Одним из важных аспектов анимации является её стимулирующая роль в различных сферах деятельности человека, включая учебную. Как отмечается, «анимация – это стимулирование полноценной рекреационной, социальнокультурной досуговой и другой деятельности человека путем воздействия на его жизненные силы, воодушевление и одухотворение» [3, с. 25].

В образовательном процессе использование новейших техник анимации обладает значительным потенциалом. Оно повышает уровень положительных эмоций, предотвращает утомление и способствует развитию зрительно-моторной координации. Разрабатывается инновационный формат образовательного пространства, который, прежде всего, отличается «фотографической» памятью, увеличением объема учебной информации с помощью визуальных средств и объединением знаний, культуры, образования и передовых технологий [2, с. 57]. Применение звуковых, анимационных и текстовых средств позволяет педагогу синхронизировать объяснение материала, манипулировать информацией, создавать комфортный эмоциональный климат и усиливать влияние на обучающихся, повышая познавательный интерес к дисциплине и развивая логическое мышление.

И. В. Чельшева обращает внимание на важность средств массовой информации, включая анимацию, в процессе формирования ценностей. Она отмечает, что СМИ являются неотъемлемой частью нашей жизни и создают вокруг каждого человека информационное пространство, которое влияет на формирование социальных, моральных, художественных и интеллектуальных ценностей и интересов [10, с. 5].

В начальной школе обращение к искусству анимации эффективно как связь с предметами эстетического цикла, такими как литература, музыка и рисование. Яркие анимационные образы и динамические вставки знакомят детей с историей, культурным наследием и миром чудес, вызывая яркий эмоциональный отклик. Посредством анимации младшие школьники впервые знакомятся с текстами великой литературы для детей, вовлекаются в мир приключений и колоритных персонажей. Художественно-творческий потенциал, которым обладают дети младшего школьного возраста, поистине безграничен. Ф. С. Хитрук отмечал способность анимации «концентрировать мысль в образе и подавать мысленные образы визуально» [9, с. 126]. Анализируя со школьниками композицию и сюжет анимационного произведения, педагог может использовать анимацию для привития любви к чтению и как инструмент для решения воспитательных задач.

Язык анимации и её образные средства вносят разнообразие в процесс обучения, способствуя лучшему усвоению материала через познавательную, мыслительную и речевую деятельность. Примеры использования анимационных фильмов, таких как серия фильмов «Три кота», для обучения счету, установления связей в предложениях и классификации предметов демонстрируют её практическую ценность. Особое внимание уделяется отбору материала для реализации конкретных идей. Знакомство с национальными традициями становится эффективнее через анимационные произведения, такие как «Алеша Попович и Тугарин змей» (реж. К. Бронзит, 2004 г.), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (реж. И. Максимов, 2006 г.), «Илья Муромец и Соловей разбойник» (реж. В. Торопчин, 2007 г.), сочетающие волшебную сказку с русским народным эпосом и способствующие развитию творческого мышления и интереса к чтению.

Анимация также предоставляет оптимальные условия для изучения биографии и творчества писателей и деятелей культуры учащимися среднего и старшего возраста. Например, анимационный фильм «Марк Шагал. Начало» (2016 г.) режиссера Елены Петкевич позволяет визуализировать мир художника, а короткометражный фильм «И. С. Бах» того же автора помогает погрузиться в эпоху композитора. В качестве других подобных примеров можно назвать фильмы «Василий Тёркин» (реж. Р. Лабидас, 2003 г.), «Песнь о собаке» (реж. Д. Астанин, 2019 г.), «Сергей Есенин. Мой путь» (реж. О. Попов, 2022 г.), «Похождения Чичикова. Манилов» (Б. Степанцев, В. Даниле-

вич, 1974 г.) и другие, созданные с использованием различных анимационных техник. Работы О. Черкасовой, такие как «Ваш Пушкин» (1999 г.), «Человек с Луны» (2002 г.) и цикл «Сказки старого пианино» (2000-е гг.), оказывают неизгладимое впечатление на старшеклассников, способствуют развитию читательской компетентности и расширению познавательной деятельности.

Современные технологии дают искусству анимации новый творческий импульс. Программы, такие как Moovly, позволяют учителям и учащимся самостоятельно создавать видео в качестве учебных пособий. С помощью программы учителя школ и преподаватели высших и средних учебных заведений могут создавать обучающие видео, преобразовывать письменный контент в закадровый текст, добавлять субтитры и использовать соответствующие визуальные эффекты.

Педагогическая анимация представляет собой новый вид педагогической деятельности, основанный на взаимодействии между учителем и обучающимся, что делает процесс обучения более содержательным и результативным. Переход на новый уровень восприятия информации приводит к созданию принципиально новых работ. Учебные сайты для изучения иностранных языков, включающие мультимедиа элементы, видеоуроки и ролики, вносят разнообразие в восприятие учебной информации. В высших учебных заведениях внедрение новых информационных технологий расширяет возможности понимания профессии как средства познания мира, поскольку анимация как вид искусства оперирует в сфере «нежных, едва уловимых эмоциональных переживаний», таких как любопытство, смущение, изумление, раскаяние и грусть [7, с. 165].

Потенциал анимации многогранен, её продукты реализуются на всех уровнях деятельности художника, пересекают границы времени и пространства, создавая новые условия взаимодействия со зрителем. Анимация, как популяризатор искусства, формирует свою модель мироздания и представление о времени, где «произведения искусства рассматриваются как способ сохранения и передачи художественных образов, которые при восприятии каждый раз заново оживают в памяти» [6, с. 10]. Д. Н. Бабиченко отмечает мечту художников «о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни» [1, с. 3]. Визуализация образа является важным источником передачи информации, где анимация занимает приоритетное положение, образно и доступно обращаясь к сложным темам.

Современные технологии значительно расширяют возможности визуальных искусств, таких как кино, живопись и графика, делая их более интересными и привлекательными.

Новейшие цифровые технологии, включая анимацию, открывают новые горизонты для интерпретации произведений искусства, сочетая в себе элементы живописи, рисунка, литературы и кино [8, с. 7]. Они позволяют зрителю взаимодействовать с произведением искусства, формируют новую эстетику и определяют новые способы подачи информации в выставочном пространстве.

Одним из примеров такого подхода являются выставки в формате «оживших шедевров». На этих выставках происходит слияние реального и виртуального пространств, что открывает новые горизонты для передачи информации и способствует популяризации музейных комплексов. Успешным примером являются иммерсивные выставки, такие как «Ван Гог. Ожившие полотна», где с помощью проекций на стены и пол создается эффект погружения в произведения искусства, или выставка «Моне. Ревуар», использующая VR-технологии, а также экспозиция Третьяковской галереи с использованием виртуальной реальности демонстрируют этот подход. Интерактивные элементы, такие как сенсорный экран «Стена коллекций» в Художественном музее Кливленда, привлекают широкую публику к взаимодействию с искусством. Проект «Айвазовский и маринисты. Живые полотна» с использованием проекционных изображений, объемного звука и трехмерной анимации обеспечивает полное погружение в мир живописи. Акция «Ночь музеев» в Санкт-Петербурге также использует инновационные технологии для приобщения людей к культуре. Е. А. Попов считает, что «применение передовых технологий в анимационном искусстве благодаря своей новизне, неожиданности и непривычности ведет к дальнейшему развитию его образной выразительности, художественных приемов, способов воздействия на зрительское сознание» [8, с. 23].

Современные технологии анимации представляют собой синтез различных возможностей, объединяя в себе как традиционные виды искусства, такие как живопись и графика, так и цифровые, включая 3D и другие. Эти технологии служат основой для создания новых форм искусства, таких как инсталляции.

Ольга Горюнова рассматривает видеоинсталляцию как разновидность видеоискусства, которая позволяет раздвинуть границы визуального образа на экране. Изображение здесь «освобождается» от

экрана, заполняя пространство и взаимодействуя с образами, парящими в воздухе или висящими на занавесе. Видеоизображение больше не ограничено экраном и существует в специально созданной среде, которая функционирует по своим законам и имеет своё время. Место действия теперь находится вне экрана, и то, что раньше было представлено на нём, теперь происходит вокруг нас, между внутренним миром субъекта и внешним объектом [2, с. 11]. Таким образом, анимация дополняет выставки новыми эффектами и смыслами, предоставляя повод для сопоставления образов на новом уровне динамической реальности.

Ю. Лотман отмечал, что главная особенность языка анимации заключается в том, что он использует «знаки знаков»: на экране зритель видит «изображение изображения» [5, с. 36]. Красочные инсталляции с использованием анимационных изображений призывают зрителя к активному взаимодействию с произведением.

Формированию у современного зрителя эстетического опыта в высокой степени способствуют новые высокотехнологические каналы восприятия, которые позволяют автору произведения кардинально изменить структуру произведения, разрушить его привычные рамки.

Интерактив, как один из таких каналов, открывает перед анимацией огромные перспективы и позволяет вывести её на новый уровень.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, можно утверждать, что анимация – динамично развивающаяся сфера, которая оказывает большое влияние на образование и культуру.

Внедрение анимационных технологий в образовательный процесс открывает новые возможности для повышения эффективности обучения и стимулирования интереса к знаниям.

В сфере культуры анимация играет роль катализатора, делая искусство более доступным и привлекательным для широкой аудитории, активно способствуя появлению новых форм художественного выражения. В будущем можно ожидать еще более широкого распространения интерактивной анимации в образовательных платформах, создания персонализированных обучающих анимационных материалов на основе искусственного интеллекта, а также активного использования AR и VR технологий для создания иммерсивных культурных опытов с применением анимации (например, виртуальные экскурсии с анимированными историческими персонажами).

Дальнейшие исследования в этой сфере могут быть посвящены изучению влияния различных видов анимации на когнитивные процессы и эмоциональное состояние зрителей. Кроме того, необходимо разработать рекомендации по оптимальному использованию анимационных технологий в разных областях деятельности.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Бабиченко Д. Н.* Искусство мультипликации. М. : Искусство, 1964.
2. *Горюнова О.* Инсталляции: что нового в этом новом виде искусства. Журнал «Подводная лодка». URL: [http://www.teterin.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=119&Itemid=122](http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=119&Itemid=122) (дата обращения: 07.01.2025 г.).
3. *Губина Т. Н.* Мультимедиа презентации как метод обучения // Молодой ученый. 2012. № 3.
4. *Курило Л. В.* Теория и практика анимации: Ч. 1. Теоретические основы туристкой анимации. М. : Советский спорт, 2006.
5. *Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г.* Диалог с экраном. Таллинн : ARGO, 2014.
6. *Монетов В. М.* Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.03 // Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. Москва, 2005.
7. *Орлов А. М.* Аниматограф и его анима: психогенные аспекты экранных технологий. М. : Импэто, 1995.
8. *Попов Е. А.* Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореф. дисс. ... к. иск. СПб., 2011.
9. *Хитрук Ф.* Профессия-аниматор: В 2 т. Т. 2. М. : Гаятри, 2007.
10. *Чельшева И. В.* Теория и история российского медиаобразования. Таганрог, 2006.