

УДК 378.2

DOI: 10.34670/AR.2024.21.65.062

**Философия анимации, основные аспекты восприятия реальности
(для ознакомления студентов творческих вузов в рамках
обучения на курсе анимации)**

Ермакова Ираида Геннадьевна

Аспирант,
Тихоокеанский государственный университет,
680042, Российская Федерация, Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 13;
e-mail: idylka@mail.ru

Аннотация

Статья посвящена исследованию философии анимационного искусства. В работе рассмотрены аспекты, связанные с восприятием реальности, идейным содержанием анимации и ее идеологическим воздействием на мировоззрение общества, а также влиянием отдельных течений в искусстве, в частности постмодернизма и символизма, на художественные образы, доминирующие в массовой культуре, в том числе в области анимационного творчества. Автор обосновывает тезис о том, что анимационное искусство может быть использовано для передачи заданных идей и эмоций, а также для формирования отдельных элементов общественного сознания. По мнению автора, при обучении анимационной технике студентов педагогических вузов необходимо активно использовать опыт создания обучающих мультипликационных фильмов.

Для цитирования в научных исследованиях

Ермакова И.Г. Философия анимации, основные аспекты восприятия реальности (для ознакомления студентов творческих вузов в рамках обучения на курсе анимации) // Педагогический журнал. 2024. Т. 14. № 1А. С. 431-438. DOI: 10.34670/AR.2024.21.65.062

Ключевые слова

Философия анимации, идеология, уникальность, восприятие, постмодернизм, феномен, вечность, кинематограф, эстетика, анимационное искусство.

Введение

Философия анимации – это широкий и многогранный термин, который подразумевает рассмотрение анимации как средства восприятия реальности. Философия анимации объединяет в себе различные научные области, такие как эстетика, философия и психология. Мы рассмотрим несколько аспектов философии анимации, связанных именно с восприятием реальности.

Для начала необходимо определить, что следует понимать под «восприятием реальности». В рамках философской науки существует множество трактовок данного понятия, однако в данной работе мы будем опираться на теорию феноменологии Мишеля Анри, согласно которой восприятие реальности – это процесс, в ходе которого субъект воспринимает мир через свои ощущения и переживания. Важно отметить, что реальность интерпретируется каждым человеком по-своему, так как любой индивид имеет уникальный эмпирический базис, собственный аппарат ощущений и восприятия. Кроме того, восприятие реальности может быть переосмыслено через социальный опыт, культурную парадигму конкретного общества, представления о сущем, актуальную систему ценностных установок (личности, группы, социума) и т.д.

В контексте анимации как искусства трактовка восприятия реальности становится еще более интересной задачей, так как здесь мы имеем дело с созданием виртуального мира, который должен быть воспринят и осмыслен зрителем. Один из главных аспектов философии анимации – это создание иллюзии живых объектов и существ в виртуальной среде. Используя различные техники и методы, аниматоры должны создавать виртуальных персонажей, которых зритель будет воспринимать как реальных. Один из ключевых факторов восприятия реальности в анимации заключается в том, что, будучи реалистически выглядящей, она должна всё же отличаться от «натуральной» реальности. То есть анимация должна создавать иллюзию реальности, но в то же время быть не тождественной ей, чтобы зритель получал удовольствие от мира, который он наблюдает на экране, как от подлинного, в то же время осознавая его иллюзорность. Также важно учитывать, что каждый анимационный персонаж должен обладать определенным характером и особенностями поведения, которые также должны легко интерпретироваться зрительской аудиторией (чтобы помочь ей комфортнее следить за сюжетом, понимать мотивы поступков персонажей и эмоционально откликаться на происходящее на экране). Таким образом, философия анимации связана с созданием иллюзии живых объектов и существ в виртуальном мире, которые воспринимаются зрителем как настоящие. Кроме того, важно учитывать индивидуальность и характер каждого персонажа, чтобы зритель мог эмоционально сопровождать разворачивающееся в анимационном фильме действие.

Основная часть

Итак, мы установили, что анимация выступает одним из средств восприятия реальности; она позволяет создавать виртуальные миры, которые могут быть более яркими и красочными, чем реальный мир. Анимация может быть использована для трансляции эмоций и неких идеологических установок, а иногда и элементов системы мировоззрения. Кроме того, анимация позволяет визуализировать сложные процессы и механизмы, что делает ее весьма востребованной в рамках учебного процесса и научных исследованиях. Она также используется

в кинематографе и на телевидении для создания мультфильмов, рекламных роликов, эффектов в кинокартинах. В целом, анимация – это мощный инструмент, который позволяет передавать информацию и идейный посыл в самых разных областях общественного бытия – от развлечений до научных разработок. Она делает возможным моделирование обстановки, которая может быть весьма выразительной по уровню креативности и более впечатляющей, чем обывденная реальность; это открывает человеческому разуму новые возможности в плане осмысления и интерпретации окружающего его мира.

Согласно Луи Альтюссеру, идеология – это способ мышления, который формируется в процессе социализации. Идеология может быть использована для управления массами. Она становится идеологическим инструментом государства, с помощью которого государство формирует общественное сознание. Анимация может быть эффективно использована в качестве такого идеологического инструмента – она способна содействовать формированию взглядов, ценностных установок, жизненных приоритетов. Например, анимационные фильмы и сериалы могут внушать зрителям необходимость ориентироваться на определенные нравственные ценности, формировать у них стереотипы поведения и образ мышления. Так, в статье С. Иванова «Disney и цензура: 10 спорных фильмов. Резонансные оплошности студии, которые предпочитают замалчивать и не вспоминать», опубликованной в журнале «Союзкино» в 2016 году, подробно анализируется ряд конкретных примеров в этой связи.

Отметим: в современном мире социокультурная анимация становится всё более значимой. Это подтверждается появлением нового профиля подготовки специалистов – «Социально-культурная анимация и рекреация» – в стандарте третьего поколения. Сегодня изучение этой области знаний можно считать необходимым для всей системы подготовки специалистов в данном направлении. От того, как будет толковаться и пониматься анимация, зависит не только будущее самой этой специальности, но и нашего общества в целом.

Выбор идеологии и методологии социокультурной анимации напрямую влияет на социальный прогресс, приводя в некоторых случаях к социальной напряженности, или же, наоборот, к духовному оздоровлению и росту самосознания у граждан. Поэтому столь важным является выявление идеологических аспектов анимации, которые, на наш взгляд, могут стать ключевыми элементами в вопросе подготовки специалистов-аниматоров. В России ранее было проведено несколько исследований анимации, связанных с выделением идеологических тенденций в ее контенте.

Как мы указывали выше, перспективы социокультурной анимации во многом зависят от правильного выбора идеологии и методологии, закладываемых в основу процесса создания анимационных фильмов. В настоящее время можно выделить три основных идеологических направления анимации в России.

- развлечение населения на коммерческой основе (рекреационное направление) средствами культурно-досуговой деятельности (А.Д. Жарков) [Жарков, Чижиков, 1998];
- вовлечение населения в процесс развивающего взаимодействия с ценностями культуры средствами прикладной культурологии (М.А. Ариарский) [Ариарский, 2020];
- приобщение населения к духовным ценностям культуры и развитие общественной самоорганизации в педагогическом процессе в контексте социально-культурной деятельности (Н.Н. Ярошенко) [Ярошенко, 2020].

Данные идеологические подходы обладают развитым методологическим аппаратом, который может стать фундаментом подготовки профессионального социально-культурного аниматора. Очевидно, что глубокое понимание всех трех направлений анимационной

парадигмы необходимо любому профессиональному аниматору, однако конечный результат творчества будет зависеть от того, какие направления будут выбраны приоритетными.

Возрастающий интерес к социокультурной анимации в нашей стране, а также противоречивость существующей техники создания анимационных картин заставляют отечественных ученых искать теоретическую опору для своих изысканий в зарубежных научных исследованиях, посвященных анализу этого явления. Одним из мощных информационных ресурсов, аккумулирующих материалы, касающиеся неформального образования, анимации, социальной педагогики, является портал «Infed» [Энциклопедия неформального образования, [www](http://www.infed.org)], созданный М.К. Смитом, специалистом по неформальному образованию в Великобритании, доктором наук, профессором.

М.К. Смит в одной из своих публикаций отмечает, что анимацию обычно ассоциируют с созданием мультфильмов, однако во многих европейских странах, в частности во Франции и Италии, этот род искусства близок к неформальному образованию, социальной педагогике, социальной работе [Smith, [www](http://www.infed.org)]. Территориями анимационных проектов там становятся различные сообщества, группы молодежи, школы и специализированные центры. В первую очередь это касается деятельности педагогов в сфере искусства и культуры: «Аниматором может быть назван любой мастер своего дела, использующий свои таланты и личностные качества для того, чтобы дать возможность другим сочинять, рисовать, изобретать, творить, а также принимать непосредственное участие в создании разного рода произведений искусства» [Animarts. The art of the amateur, 2003]. Смит проводит достаточно подробный анализ анимационной теории и методики на основе ряда значимых исследований по этой теме и контекстуально обосновывает важнейшие идеологические аспекты анимации.

Итак, согласно позиции М.К. Смита, существует несколько моделей анимации – экспрессивно-творческая, социально-культурная и досуговая. Причем социокультурная анимация является одним из направлений анимационной деятельности, а родовым понятием для нее является термин «анимация». Каждая из моделей обладает своей идеологической спецификой.

Экспрессивно-творческая анимация позволяет человеку погрузиться в сферу культуры и искусства, обучает взаимодействию с объектами культуры (речь, например, может идти о танцах, театре, музыке и других видах искусства). Такая анимация удовлетворяет потребности человека в самореализации и снижает общественное напряжение.

Социально-культурная анимация предполагает работу с индивидами и социальными группами с целью их обучения управлять своей жизнью в местных сообществах. Она способствует стимулированию интеллектуальной, физической и эмоциональной жизни людей на данной территории, помогает им достичь более высокой степени самореализации, самовыражения и причастности к обществу. Цель аниматоров в данном случае – помочь людям развить индивидуальные и групповые способности управления социальными и политическими регуляторами своей жизни. Как отмечал М. Поло, анимация – это «образование, освобождающее и помогающее использовать общественную деятельность так же, как и психосоциальные методы, для выявления и продвижения способностей людей» [Pollo, 1991]. Это направление создает основы для развития гражданского общества «снизу».

Досуговая анимация нацелена на организацию свободного времени детей дошкольного и школьного возраста, предоставляя им возможность развиваться на детских площадках, в игровых комнатах, на занятиях в центрах внешкольного образования, в спортивных клубах. Она включает в себя также и коммерческие формы: туристические программы и развлекательные

парки (городки). Данный подход способствует развитию детей и подростков через модель игрового взаимодействия с вымышленным миром, что нередко является основой формирования их личности и стимулом к социализации.

Таким образом, каждая модель анимации имеет свои уникальные особенности и может рассматриваться как средство обучения и развития людей в социально-культурном контексте.

Согласно М.К. Смиту, анимация в образовании имеет свою специфику: традиционные методы обучения формируют познавательную сферу, а тренинговые занятия – умения и навыки, в то время как анимация помогает сформировать ценностные ориентации и мировоззренческие установки.

В отличие от первых двух методов, в контексте анимации ее участники являются субъектами социального взаимодействия, формирующими себя и свое личное образовательное пространство. Аниматоры же в рамках этого процесса выступают в роли друзей, коллег и партнеров по поиску смысла и полноты жизни.

П. Палмер раскрывает шесть парадоксов анимационного образовательного пространства. Во-первых, по его мнению, оно должно быть открытым и в то же время закрытым. Во-вторых, комфортным для восприятия, но одновременно «напряженным». В-третьих, оно должно выражать как индивидуальные, так и групповые интересы. В-четвертых, оно должно совмещать в себе личные жизненные истории героев и исторический контекст, учитывающий традиции. В-пятых, оно должно ориентировать личность на внимание к своему внутреннему миру, но и при этом на взаимодействие с обществом. И в-шестых, оно должно способствовать развитию общения человека и в то же время уходу индивида в себя (рефлексии, «молчанию»).

Анимация стала значимым явлением не только в Европе, но и в Южной Америке. Здесь появились интересные приемы и техники съемки анимационных фильмов, сформировались как выдающиеся мастера своего дела подвижники анимационного движения, такие как П. Фрейре и А. Боаль. Согласно идеям П. Фрейре, анимация – это не только процесс обучения, но и диалогического общения между участниками. Это практика, позволяющая свободным и мыслящим людям оказывать влияние на общество, повышать сознательность общества с целью трансформации реальности в лучшее ее качество. Анимация создает образовательные ситуации на базе жизненного опыта участников и основана на трансценденции ролей «ученика» и «учителя», что способствует росту сознательности учащегося [Тарасов, 2010]

Кроме того, анимация может служить средством распространения политических идеологий и убеждений, повышения патриотических чувств, пропаганды определенных идей и концепций. Можно привести пример из книги Джейн Беннет «Вибрирующая материя: Политическая экология вещей». В данной книге представлен философский проект и связанная с ним политическая концепция. Цель первого – обстоятельно продумать слишком быстро проносящуюся в нововременном сознании идею о материи как о пассивном, сыром, грубом и инертном материале. Эту привычку делить мир на безжизненную материю («оно», «вещи») и пульсирующую (vibrant) жизнь [Simpson, Weiner, 1989] («мы», «существа»), по мнению Дж. Беннет, можно вслед за Жаком Рансьером назвать нашим привычным способом «разделения чувственного» [Рансьер, 2006]. Такая изоляция материи от жизни призвана утаить от человечества витальность материи и живые силы материальных образований, например способность омега-3 жирных кислот менять наше настроение или способность выброшенного нами мусора (который не просто «исчезает» на свалках!) порождать «живые» потоки химикатов и летучие облака метана. По мысли Беннет, можно долго перетасовывать привычные для нас понятия «жизни» и «материи» до тех пор, пока они не начнут казаться нам чем-то странным –

наподобие того, как знакомые слова, если их много раз повторять, начинают превращаться в чуждый и бессмысленный звук. Возможно, тогда удастся увидеть, как в пространстве, созданном этим отстранением, витальная материальность начинает приобретать свои очертания [Беннет, 2018]. Или, скорее, она «возвращает» себе очертания, ведь с чем-то подобным мы уже встречались в детстве, в переживании мира, который населяли скорее одушевленные вещи, нежели пассивные объекты. В книге делается попытка вернуть это чувство, пробудить то, что Бергсон называл «скрытой верой в спонтанность природы». Однако необходимо понимать, что анимация не является самой по себе идеологией – она лишь средство ее трансляции. Важно, чтобы создатели анимации не использовали ее для манипулирования сознанием зрителей, не пропагандировали агрессию, насилие, дискриминацию и другие негативные явления. Анимация должна способствовать духовному и социальному развитию зрителей, обогащать их внутренний мир и помогать им расширять кругозор.

В этом смысле особое значение в контексте анимационной техники приобретает постмодернизм – философское течение, которое возникло в середине XX века. Его основным принципом является отказ от единого мировоззрения. В постмодернизме нет общепринятого мнения о том, что является истиной. И анимация может быть использована для передачи такого рода идей и философских концепций (постмодернистских). Другое весьма значимое для анимационного дела направление искусства – символизм. Согласно точке зрения Елены Андреевой, символические фигуры используются в искусстве для передачи эмоций и идей. Символизм может быть абстрактным или иметь конкретные формы, которые увязываются с определенными концептами и ассоциациями. Например, круг может быть символической фигурой, которая ассоциируется с идеей целостности и бесконечности. Ромб может символизировать динамическое движение и направление. Крест может быть использован для передачи идей баланса и гармонии. Символические фигуры могут быть использованы в различных видах искусства, включая живопись, графику, скульптуру, архитектуру и дизайн. Они могут быть использованы для формирования устойчивой эмоциональной связи со зрительской аудиторией или для передачи определенного идейного содержания. В рамках анимации символические формы могут использоваться для создания абстрактных сцен или для передачи определенного настроения. Например, использование круглых форм и мягких линий может создать располагающее к медитации, спокойное настроение у зрителя, в то время как использование резко очерченных звездчатых фигур и угловатых геометрических форм может создать атмосферу напряженности и динамичности происходящего на экране. В целом, символические фигуры являются мощным инструментом для передачи идей и эмоций в искусстве, в том числе в анимации. Они помогают создать сложный язык, который может быть расшифрован и интерпретирован по-разному различными людьми.

Заключение

Таким образом, философия анимации является широким и многогранным понятием, которое объединяет в себе различные аспекты. В данной статье были рассмотрены отдельные вопросы, связанные с восприятием реальности, идеологией и идеологическим инструментарием государства, который может быть задействован при создании анимационных фильмов; кроме того, мы проанализировали влияние отдельных течений в искусстве, в частности постмодернизма и символизма, на художественные образы, доминирующие в массовой культуре, в том числе в области анимационной техники и сюжетов. В работе было показано, что анимация может быть использована для трансляции определенных идей и эмоций, а также для

формирования общественного сознания. Многочисленные эксперименты подтверждают данные выводы, которые основаны на результатах исследований, представленных в ряде научных публикаций [Сакулин, 2019, 23–32; Энциклопедия неформального образования, [www](http://www.infed.org); Ярошенко, 2000, 118].

Библиография

1. Ариарский М.А. Прикладная культурология как область научного знания и социальной практики. М., 2000. 496 с.
2. Бахметьев Д.А. Учебная анимация и пути ее применения в современном образовании // Вестник МГПУ. 2015. № 4.
3. Беннет Дж. Вибрирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле Пресс, 2018.
4. Волобуев В.А. Философия искусства. В 2 кн. Кн. 1. М.: МГПУ, 2014. 152 с.
5. Жарков А.Д., Чижиков В.М. (ред.) Культурно досуговая деятельность. М.: МГУКИ, 1998. 246 с.
6. Рансьер Ж. Десять тезисов о политике. М.: Праксис, 2006. 209 с.
7. Сакулин С.В. Наука на благо человечества / Мультипликационная война: роль политической анимации в современном мире. М., 2019.
8. Тарасов Л.В. Идеологические аспекты анимации в России и за рубежом // Вестник МГУКИ. 2010. № 2.
9. Энциклопедия неформального образования. URL: <http://www.infed.org>.
10. Ярошенко Н.Н. Социально культурная анимация. М.: МГУКИ, 2000. 109 с.
11. Animarts. The art of the animateur. An investigation in the skills and insights required of artists to work effectively in schools and communities. London: Animarts / Guildhall School of Music and Drama / London International Festival of Theatre, 2003.
12. Pollo M. Educazione come animazione. Turin: Libreria Dottrina Cristiana, 1991.
13. Simpson J., Weiner E. Oxford English Dictionary. Second edition. Clarendon Press, 1989.
14. Smith K.M. Animateurs, animation, learning and change. – the encyclopaedia of informal education. URL: www.infed.org/animate/b_animat.htm.

The philosophy of animation, the main aspects of perception of reality (to familiarize students of creative universities as part of training for the development of animation)

Iraida G. Ermakova

Postgraduate Student,
Pacific State University,
680042, 13 Tikhookeanskaya str., Khabarovsk, Russian Federation;
e-mail: idyka@mail.ru

Abstract

The article is devoted to the study of the philosophy of animation art. The author examines aspects related to the perception of reality, the ideological content of animation and its ideological impact on the worldview of society, as well as the influence of certain movements in art, in particular postmodernism and symbolism, on artistic images that dominate popular culture, including in the field of animation creativity. The author substantiates the thesis that animation art can be used to convey given ideas and emotions, as well as to form individual elements of social consciousness. According to the author, when teaching animation techniques to students at pedagogical universities, it is necessary to actively use the experience of creating educational animated films.

For citation

Ermakova I.G. (2024) *Filosofiya animatsii, osnovnye aspekty vospriyatiya real'nosti (dlya oznakomleniya studentov tvorcheskikh vuzov v ramkakh obucheniya na kurse animatsii)* [The philosophy of animation, the main aspects of perception of reality (to familiarize students of creative universities as part of training for the development of animation)]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 14 (1A), pp. 431-438. DOI: 10.34670/AR.2024.21.65.062

Keywords

Animation philosophy, ideology, uniqueness, perception, postmodernism, phenomenon, eternity, cinematography, aesthetics, animation art.

References

1. Animarts. The art of the animateur. An investigation in the skills and insights required of artists to work effectively in schools and communities (2003). London: Animarts / Guildhall School of Music and Drama / London International Festival of Theatre.
2. Ariarskii M.A. (2000) *Prikladnaya kul'turologiya kak oblast' nauchnogo znaniya i sotsial'noi praktiki* [Applied cultural studies as a field of scientific knowledge and social practice]. Moscow.
3. Bakhmet'ev D.A. (2015) *Uchebnaya animatsiya i puti ee primeneniya v sovremennom obrazovanii* [Educational animation and ways of its application in modern education]. Vestnik MGPU [Bulletin of Moscow State Pedagogical University], 4.
4. Bennett J. (2018) *Vibriruyushchaya materiya: Politicheskaya ekologiya veshchei* [Vibrating Matter: The Political Ecology of Things]. Perm': Gile Press Publ.
5. *Entsiklopediya neformal'nogo obrazovaniya* [Encyclopedia of non-formal education]. Available at: <http://www.infed.org> [Accessed 22/12/2023].
6. Pollo M. (1991) *Educazione come animazione*. Turin: Libreria Dottrina Cristiana Publ.
7. Rancière J. (2006) *Desyat' tezisev o politike* [Ten theses on politics]. Moscow: Praxis Publ.
8. Sakulin S.V. (2019) *Nauka na blago chelovechestva / Multiplikatsionnaya voyna: rol' politicheskoi animatsii v sovremennom mire* [Science for the benefit of humanity / Cartoon war: the role of political animation in the modern world]. Moscow.
9. Simpson J., Weiner E. (1989) *Oxford English Dictionary*. Second edition. Clarendon Press.
10. Smith K.M. *Animateurs, animation, learning and change. – the encyclopaedia of informal education*. Available at: www.infed.org/animate/b_animat.htm [Accessed 16/12/2023].
11. Tarasov L.V. (2010) *Ideologicheskie aspekty animatsii v Rossii i za rubezhom* [Ideological aspects of animation in Russia and abroad]. Vestnik MGUKI [Bulletin of Moscow State Institute of Culture], 2.
12. Volobuev V.A. (2014) *Filosofiya iskusstva. V 2 kn. Kn. 1* [Philosophy of art. In 2 books. Book 1]. Moscow: Moscow State Pedagogical University,. 152 s.
13. Yaroshenko N.N. (2000) *Sotsial'no kul'turnaya animatsiya* [Social and cultural animation]. Moscow: Moscow State Institute of Culture.
14. Zharkov A.D., Chizhikov V.M. (eds.) (1998) *Kul'turno dosugovaya deyatel'nost'* [Cultural and leisure activities]. Moscow: Moscow State Institute of Culture,.