

# Значение цвета при создании анимационного образовательного контента

О. В. Петрухина

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

**Аннотация.** Исследование посвящено изучению влияния возможностей цвета на эффективность восприятия образовательных анимационных материалов. В работе анализируются, как различные цветовые решения воздействуют на когнитивные процессы зрителя, вызывая заинтересованность и формируя ассоциативные связи.

Актуальность работы обусловлена растущим использованием анимации в образовании и необходимостью оптимизировать ее воздействие на обучающихся.

Целью исследования ставится выявление механизмов влияния цвета на восприятие информации в анимационных образовательных и научно-популярных материалах и определение оптимальных цветовых решений для повышения эффективности обучения. Методы исследования: анализ конкретных примеров из анимационного образовательного контента, теоретический анализ литературы по цветоведению и психологии восприятия. На основе проведенного анализа автор систематизирует и предлагает рекомендации по использованию цвета в анимационных образовательных материалах для повышения их эффективности.

В заключении делаются выводы о возможностях, которые грамотное применение цвета позволяет использовать для работы с эмоциональной вовлеченностью зрителя, улучшая тем самым запоминание информации и повышая эффективность обучения. Полученные результаты могут быть использованы при создании образовательных анимационных материалов для различных возрастных групп.

*Ключевые слова:* анимация, образовательный контент, цвет, психология восприятия, цветоведение, обучение, визуализация.

## The Meaning of Color when Creating Animated Educational Content

Oksana V. Petrukhina

Stieglitz State Academy of Art and Industry of St. Petersburg,  
St. Petersburg, Russian Federation

**Abstract.** The research is devoted to the study of the influence of color possibilities on the effectiveness of perception of educational animation materials. The paper analyzes how different color solutions affect the cognitive processes of the viewer, arousing interest and forming associative connections.

The relevance of the work is due to the growing use of animation in education and the need to optimize its impact on students.

The aim of the study is to identify the mechanisms by which the color influences the perception of information in animated educational and popular science materials and to determine the optimal color solutions to improve the effectiveness of learning. Research methods include the following: analysis of specific examples from animated educational content, theoretical analysis of literature on color science and psychology of perception. Based on the analysis, the author systematizes and offers recommendations on the use of color in animated educational materials to increase their effectiveness.

In conclusion, the possibilities of the competent use of color are examined to enhance the emotional involvement of the viewer, thereby improving the memorization of information and increasing the effectiveness of learning. The results obtained can be used to create educational animation materials for various age groups.

*Keywords: animation, educational content, color, psychology of perception, color science, learning, visualization.*

## **ВВЕДЕНИЕ**

Цвет – не просто визуальный элемент. Это мощный инструмент, способный влиять на эмоции и восприятие информации зрителем. В эпоху преобладающего и максимально насыщенного визуального контента, когда анимация становится все более популярным способом донесения информации, – особенно в образовательной сфере, – понимание роли цвета приобретает особую актуальность.

Целью исследования ставится изучение влияния цветовых решений на эффективность передачи информации в анимационных образовательных материалах. Задача исследования – раскрыть, как грамотное использование цвета может повысить эффективность обучающих анимационных материалов.

На основе анализа образовательных и популярных научных знаний фильмов и сериалов, вышедших на экраны с период с 70-х гг. XX в. – по н. в. рассматриваются психологические аспекты восприятия цвета, его влияние на зрителя и мотивации последнего к обучению по итогу знакомства с увлекательным анимационным контентом. Делается акцент на возможностях цвета в рамках развития когнитивных способностей (память, внимание, воображение, речь, логика, эмоциональный интеллект) младших школьников, в рамках знакомства последних с различного рода научными концепциями или явлениями культурологического характера в обучающих анимационных фильмах и сериалах.

## **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ. ЦВЕТ В АНИМАЦИИ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ МЕДИАКОММУНИКАЦИИ**

В современном информационном обществе анимация стала неотъемлемой частью нашей жизни. Она используется не только для развлечения, но для обучения и формирования мировоззрения. Именно в образовательной сфере в качестве обучающих материалов все чаще начинают использоваться продукты анимации [1, с. 18–31]. Согласно исследованиям А.В. Полянской, анимация – это не просто развлечение, а педагогический инструмент, который позволяет комплексно воздействовать на ребенка, развивая его когнитивные, эмоциональные и творческие способности [2, с. 21–28].

Анимация способна на многое:

1. Она преобразовывает абстрактные идеи в наглядные образы, делая их более понятными для зрителя.
2. Яркие персонажи и захватывающие сюжеты анимационного произведения вызывают у зрителя искренний интерес, что, в свою очередь, способствует лучшему запоминанию информации.

3. При этом интерактивные элементы и игровые механики, все чаще присутствующие в анимационном контенте, способны сделать процесс обучения еще более увлекательным и интересным.

Широкий спектр анимационных продуктов способствует формированию комплексной информационной среды, которая не только подготавливает зрителей-детей к будущим профессиональным задачам, но и обеспечивает индивидуальный подход в обучении, адаптируясь к уникальным потребностям каждого обучающегося [3, с. 65–70], помогая, кроме этого, в формировании «ценностей и интересов» человека [4, с.5].

Цвет, как один из ключевых элементов выразительного языка анимации, играет в этом процессе важнейшую роль. Рассмотрим, как продуманное использование цвета в анимационном произведении может влиять на восприятие информации и способствовать более глубокому усвоению учебного материала.

Цвет в анимации способен вызвать у зрителя физиологическую реакцию, оказать влияние на концентрацию, вступить в непосредственный диалог с подсознанием.

Исследуя влияние цвета на восприятие зрителя следует помнить о культурных и индивидуальных особенностях людей разных национальностей, различному отношению к символике цвета среди многочисленных народностей той или иной страны и контекстуальных ассоциациях.

В контексте создания анимационного образовательного контента важной особенностью цвета является его способность влиять на эмоции и настроение зрительской аудитории [5, с. 97]. Умелое обращение с цветовым инструментарием способствует:

1. Созданию атмосферы анимационного произведения. Например, теплые цвета создают ощущение тепла и уюта, в то время как холодные цвета – ощущение прохлады и спокойствия.
2. Выражению эмоций персонажей. Например, красный цвет может указывать на гнев или возбуждение, а синий – на грусть или печаль.
3. Управлению вниманием зрителя с целью создания определенного эмоционального отклика. Например, яркие цвета могут вызывать чувство радости и возбуждения, а приглушенные – чувство спокойствия и сосредоточенности.

Важную роль в использовании цвета играют возможности «цветовых контрастов» и «цветовой гармонии»

1. Цветовой контраст возникает при сопоставлении двух и более цветов, отличающихся друг от друга по ряду параметров. Стандартно принято

говорить о следующих видах цветовых контрастов: контраст по светлоте, теплохолодности, контраст дополнительных цветов, цветовых сопоставлений, цветового распространения и цветовой насыщенности. Контрасты цвета в произведении привлекают внимание зрителя. Однако чрезмерное использование контрастных цветов может утомлять глаза и затруднять восприятие информации.

2. Цветовая гармония характеризуется единством цвета, которое приятно для восприятия зрителем. Признаками цветовой гармонии выступают связность цвета по каким-то параметрам (пр.: ахроматические или монохромные цвета), цветовая достаточность, баланс, соразмерность, гармоничные контрасты (по насыщенности, яркости и тональности). В образовательном контенте гармоничные цветовые сочетания могут помочь создать положительную атмосферу и улучшить восприятие информации.

Все вышеперечисленное успешно и эффективно применяется при создании анимационного образовательного контента, о чем пойдет речь в следующей части работы.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЦВЕТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ АНИМАЦИИ

Рассмотрим далее конкретные примеры анимационного образовательного контента.

Анимационные фильмы, благодаря своему уникальному воздействию на эмоции зрителя, становятся эффективным инструментом для популяризации исторических знаний. Это ярко прослеживается на примере множества советских и российских произведений. Рассмотрим здесь подробнее цикл из 5 работ «Легенды и мифы Древней Греции» (1969–1986 г.): «Возвращение с Олимпа» (1969 г.), «Аргонавты» (1971 г.), «Персей» (1973 г.), «Прометей» (1974 г.), «Геракл у Адмета» (1986 г.). Четыре работы из цикла («Возвращение с Олимпа», «Аргонавты», «Персей», «Прометей»), создала режиссер А. Снежко-Блоцкая. Эти анимационные работы отличаются насыщенной цветовой палитрой и контрастными тоновыми решениями. Они не только развлекают, но и выполняют важную образовательную функцию. Каждый эпизод, каждая сцена этих фильмов – это своеобразный визуальный рассказ, где цветовая гамма становится мощным средством выразительности, подчеркивая идею произведения и помогая зрителю глубже проникнуть в замысел автора.

Отдельного внимания заслуживает анимационный фильм Анатолия Петрова «Геракл у Адмета», созданный автором вручную без использования компьютерной графики. Работа А. Петрова отличается высокой степенью детализации и реалистичностью образов. Применение техники «фотографики» позволило достичь необычного эффекта свечения

персонажей. Каждый герой был отрисован на двух слоях целлулоида, что обеспечило глубину изображения и богатство цветовых переходов.

Цветовая палитра мультфильма насыщена и контрастна. Перед зрителем буквально оживают живописные полотна. Для каждого эпизода характерен свой набор тонов, что подчеркивает динамику сюжета и задает эмоциональный фон. Например, сцены, связанные с подземным царством, выполнены с использованием холодных оттенков красного, темно-синего и коричневого. Автор использует в этих сценах насыщенные по цвету и тону контрасты, которые усиливают у зрителя ощущение мрачности и таинственности в момент погружения героя в царство Аида вслед за душой Алкестиды (Алкесты). В то же время, эпизоды, происходящие на Олимпе, отличаются светлыми цветами, символизирующие красоту, энергию и силу.

*Французский анимационный сериал «Жила-была жизнь» (реж. Альберт Барилле, 1987 г.)* стал одним из пионеров в области образовательной анимации, предлагая детям увлекательное путешествие внутрь человеческого организма. Сериал – уникальный пример использования цвета в образовательных целях. Мультфильм, созданный для детей, в игровой форме рассказывает о сложных биологических процессах, происходящих в человеческом организме. При этом, каждый орган и явление наделяется определенным цветом, что позволяет зрителям на интуитивном уровне запомнить и ассоциировать цвета с конкретными функциями.

Сериал не только знакомит юных зрителей с анатомией и физиологией, но и использует цвет как мощный инструмент для визуализации сложных биологических процессов. Цветовые коды в мультфильме:

1. Бактерии стафилококки (голубой). Выбор цвета ассоциативно связан с патогенной функцией бактерий для организма. Холодный цвет вступает здесь в цветовой диссонанс с теплыми цветами и их оттенками (охра, коричневый и красный, зеленый и пр.), в которые окрашено большинство внутренних органов и положительный для организма человека элементов.

2. Липиды/жиры (охристо-желтый). Цвет ассоциативно связан с функцией этой группы веществ: запасы и последующее выделение энергии, сохранение тепла и т. д.

3. Сахар (светло-бежевый, розовый, желтый). Использование теплых, приятных цветов для изображения сахара подчеркивает его привлекательность и зависимость от него. Однако сочетание различных оттенков может также символизировать двойственную природу сахара: с одной стороны, он источник энергии, с другой – может привести к различным

заболеваниям.

4. Нейтрофилы (белый с желтой звездой). Белый цвет символизирует чистоту и защиту, что соответствует функции нейтрофилов как защитных клеток организма. Желтые звезды могут подчеркивать их активность и готовность к борьбе с инфекциями.

5. Черный цвет в сериале играет особую роль, визуализируя опасность и предупреждая о потенциальных угрозах для организма.

Цветовая кодировка органов и функций является одной из ключевых особенностей сериала. Каждый орган также наделен своим уникальным цветом, что помогает детям легко запомнить их названия и функции. Например, сердце традиционно ассоциируется с красным цветом, символизирующим жизнь и энергию, а мозг – с серым, подчеркивая его роль в обработке информации. Цветовое кодирование в сериале выполняет несколько важных функций: помогает запоминать информацию, упрощает ее восприятие, помогает с настройкой ассоциативных связей и способствует вовлеченности зрителя.

*Французский анимационный сериал «Жили-были первооткрыватели» (реж. Альбер Барийе, 1994–1995 гг.)* представляет собой запоминающийся образовательный инструмент, исторически точный и художественно выверенный. 26 серий по 30 минут каждая знакомят юных зрителей с выдающимися учеными прошлого – Архимедом, Леонардо да Винчи, Галилеем, Ньютоном, Фарадеем, Дарвином, Менделеем, Эдисоном, Пастером, Марией Кюри, Эйнштейном и др., – оживляя их открытия и изобретения, повлиявшие на ход истории.

Каждая серия – это не просто рассказ о научном достижении, но и визуальное путешествие, где цвет служит не только эстетическим элементом, но и мощным средством передачи смысла. Благодаря тщательно разработанной графике, сочетающей в себе лаконизм подачи, информационную насыщенность и тональную сдержанность с редкими цветовыми акцентами, авторам удалось создать выразительный и запоминающийся образ каждого ученого и его эпохи. Авторы сериала используют прием, совмещающий историческую точность в воссоздании места действия (архитектурные постройки, оформление интерьеров, природные ландшафты, выполненные в фотореалистичной манере) с доходчивой и емкой информационной графикой (даты, цифры, периоды и пр.), дополняя это нарочито-упрощенной и выразительно-шаржированной стилизацией главных действующих лиц динамического повествования (ученых и их окружения).

Сериал «Жили-были первооткрыватели» деликатно и очень точно использует возможности цвета и графики, акцентируя с их помощью необходимые

для повествования смыслы. Фильм является наглядным примером того, как превратить процесс обучения в увлекательное приключение. По мнению исследователей, этот подход (обучение через игру) позволяет не только передать знания о науке и истории, но и развить у детей творческое мышление, визуальную культуру и интерес к познанию окружающего мира [9, с. 689–693].

*Немецкий анимационный сериал «Спроси у Альберта» (реж. Д. Кремер, Ф. Киммельман, 1995–2003 гг.)* стал любимцем многих детей благодаря своему своеобразию, художественной выразительности и информационному наполнению.

Розовый путешественник Альберт, существо, не похожее ни на кого другого, приглашает зрителей в увлекательное приключение по нашей планете. Он – словно живой вопрос, который помогает нам лучше понять окружающий мир. Будучи то птицей, то рыбой, Альберт исследует самые разные уголки Земли, от высоких горных вершин до глубоких океанских впадин. Вместе с ним маленькие зрители сериала узнают о круговороте воды, о том, почему дует ветер и идет дождь, почему важно беречь природу и многое другое. Альберт – это не просто яркий и невероятно обаятельный персонаж мультфильма, это настоящий проводник в мир знаний, который делает обучение увлекательным и доступным для каждого.

«Круговорот воды в природе» (1995 г.), «Вода и погода» (1995 г.), «Чем важны птицы» (1995 г.), «Дерево – это не просто дерево» (1995 г.), «Воздух – везде» (1997 г.), «Тропические леса могут царствовать вечно» (1997 г.), «Океан – сохраните волны» (1997 г.), «Мусор и отходы как бумеранг» (1997 г.), «Рождение Земли» (2003 г.), «Жизнь завоевывает землю» (2003 г.), «Почему вымерли динозавры?» (2003 г.), «Дотянуться до звёзд» (2002 г.) – лишь небольшой перечень тем, которые затрагиваются в сериале.

За каждым эпизодом стоит продуманная концепция, сочетающая в себе четкий и интригующий сюжет и тщательно выверенную графику (стилизованные и выразительные образы персонажей, яркая палитра, тщательно и детально прорисованное окружение). В сериале используются открытые цвета и контрастные тональные сочетания. Контрасты помогают зрителям удерживать внимание на материале, выделяют ключевые моменты, облегчают запоминание информации детьми, повышая их уровень вовлеченности в процесс просмотра.

*Полнометражный анимационный фильм студии Disney «Геркулес» (реж. Д. Маскер, Р. Клементс, 1997 г.)* представляет собой яркий пример синтеза исторической достоверности, который достигается за счет внимания создателей анимационного филь-



ма к деталям и художественной выразительности. Воссоздавая древнегреческую мифологию, авторы фильма апеллируют к визуальной культуре античности, детально прорабатывая элементы архитектуры, скульптуры, фрагменты окружающей среды. Компьютерная анимация, особенно впечатляющая в сцене битвы с Гидрой, в сочетании с динамичным сюжетом и насыщенной цветовой палитрой (преобладающими являются яркие открытые карминовые, фиолетовые, желтые и синие оттенки) позволяет маленькому зрителю погрузиться в атмосферу повествования. Такой подход не только облегчает восприятие исторического материала детьми, но и способствует формированию у юной аудитории целостного интереса к культуре прошлого.

*Анимационный фильм «Принц Египта» студии DreamWorks (реж. Б. Чепмен, С. Уэллс, С. Хикнер, 1998 г.), основанный на библейской истории о Моисее, заинтересовывает зрителей не только напряженным и увлекательным сюжетом, но и детально воссозданной и фильме атмосферой Древнего Египта, которая позволяет зрителю лучше понять его историю и культуру. Декорации фильма основываются на тщательном изучении древнеегипетского искусства. Более 934 фонов, созданных вручную, воспроизводят монументальные архитектурные сооружения, фрески и скульптуры.*

Особое внимание в фильме уделено цветовой палитре, одновременно сдержанной и насыщенной цветовыми и тональными контрастами, сложными цветовыми сочетаниями. Цветовая гамма фильма помогает выразительно характеризовать персонажей, создает атмосферу и помогает создателям фильма расставить композиционные акценты. Светлые пастельные и насыщенные оттенки бежевого, коричневого и желтого соседствуют с глубоким фиолетовым и насыщенным синим. Цвет помогает построить глубокую и реалистичную картину, выстроить пространство кадра, выделить и подчеркнуть особенности героев – протагонистов и антагонистов. Комбинация традиционной анимации с компьютерной графикой, которая позволила создать впечатляющие спецэффекты (дождь, ветер, огненный столб и пр.) без ущерба для художественной целостности, а также историческая достоверность (декорации, образы, сюжет) делают этот фильм ценным инструментом для обучения и воспитания.

Е. Н. Вафина, рассуждая о детской анимации, как об инновационной технологии творческого развития детей дошкольного возраста, пишет о том, что увлекательная форма рассказа усиливает эмоциональное воздействие анимационных произведений, которые «аккумулируют знания о мире и представления о взаимоотношениях» [6, с. 259].

*Анимационный сериал «Хотим все знать!» (реж.*

*Диего Самора, 2004 г.) представляет собой яркий и доказательный пример подобного тезиса, показывая, как с помощью динамики и цвета можно эффективно передавать сложные научные понятия детям дошкольного и младшего школьного возраста. Сериал, – продукт совместного производства трех стран: Германии, Франции и Великобритании, – стал своего рода экранизированной энциклопедией, где каждая серия, посвященная определенному природному явлению или научному факту, насыщена визуальными образами и смыслами. Центральный персонаж, Изобретатель, с помощью своих необычных экспериментов и разнообразных творений помогает детям понять сложные научные концепции.*

Возможности цвета использованы авторами сериала тонко и не навязчиво – цвет помогает выделить наиболее значимых для серии персонажей или явления. При этом, каждая серия обладает собственной цветовой гаммой, соответствующей тематике и настроению в ней. Например, эпизод о воде выполнен в холодных голубых тонах; серия о вулканах изобилует теплыми оттенками красного и оранжевого; эпизод о космосе – используются холодные оттенки синего и фиолетового; рассказы о природе – теплые тона зеленого и желтого.

Исследования в области детской психологии подтверждают, что цвет оказывает значительное влияние на формирование мировоззрения ребенка. Цветовые ассоциации, которые формируются в раннем детстве, сохраняются на протяжении всей жизни. Сериал «Хотим все знать!» доступно и деликатно доносит до детской аудитории сложные научные концепции. Такой подход способствует развитию у детей навыков визуального мышления, креативности и познавательного интереса к изучению нового.

*С сентября 2006 года начал выходить анимационный многосерийный фильм «Лунтик» (прод.: А. Боярский, С. Сельянов, А. Златопольский; реж.: А. Горбунов, В. Торопчин, А. Мальгин, Д. Шмидт и др.), созданный на студии «Мельница». «Лунтик» – обучающий и развивающий мультсериал, ориентированный на детскую аудиторию в возрасте 2–4 лет, который знакомит ребенка с понятиями «дружба», «взаимовыручка» и «поддержка». Г. А. Стародубцева подчеркивает, что развивающий анимационный фильм должен стать катализатором для творческого развития ребенка, стимулируя его воображение, мышление и эмоциональный интеллект [7, с. 431–437]. Материал каждой серии многосерийного фильма «Лунтик» создан для того, чтобы расширить внутренний мир своего маленького зрителя и обогатить его новыми знаниями.*

Цветовая палитра сериала «Лунтик» играет ключевую роль в создании целостного повествования и формировании характеров персона-

жей. Яркие, насыщенные цвета и тщательно проработанные визуальные образы способствуют погружению маленького зрителя в мир мультфильма и облегчают восприятие информации. Главный герой, – Лунтик, – в окраске которого используется фиолетовый цвет, символизирует собой стремление к познанию. Это положительный, спокойный, мудрый и доброжелательный персонаж, испытывающий постоянное желание делиться своими открытиями с друзьями. Для выявления характера и черт подруги Лунтика, Луны, авторы сериала используют желтый цвет, который подчеркивает ее жизнерадостность, оптимизм, любознательность, энергию, интеллект и творческий потенциал. Взаимодействие этих основных взаимодополняющих цветов создает гармоничный дуэт и отражает глубокую дружбу персонажей.

Окружающие Лунтика обитатели леса также обладают индивидуальными цветовыми характеристиками, которые соответствуют их природным качествам и ролям в сюжете. Например, персонажи, олицетворяющие мудрость и опыт, часто изображены в теплых, земляных тонах, а более активные и энергичные герои – в ярких, контрастных цветах. Стаффажные элементы фильма выполняют не только эстетическую функцию, но и способствуют расширению кругозора юных зрителей. Детально прорисованные луга, леса и водоемы знакомят детей с разнообразием природы, ее сезонными изменениями и взаимосвязями между живыми организмами. Баланс между реалистичностью и стилизацией, тщательно продуманная цветовая палитра сериала позволяет создать увлекательный и познавательный визуальный ряд. Использование ярких, насыщенных цветов в сочетании с мягкими переходами и плавными линиями делает анимационный фильм привлекательным для детей и одновременно способствует развитию их эстетического вкуса.

Таким образом, цветовое решение в анимационном сериале «Лунтик» является не просто декоративным элементом, а мощным инструментом для передачи смыслов, создания атмосферы и формирования у своих зрителей определенных ассоциаций. Как отмечают исследователи Е. Г. Епифанова и В. П. Васильева цветовые предпочтения индивидов обусловлены как физиологическими особенностями, так и культурными факторами [8, с. 153]. В контексте анимационного кино, цвет становится средством выражения идей и мировоззренческих установок авторов, оказывая существенное влияние на восприятие зрителя [9, с. 258].

*Российский профориентационный сериал «Навигатум: Калейдоскоп Профессий» (созд. ООО «Кинокомпания «Парамульт», 2015 г.) предлагает новый подход к образовательному кон-*

тенту для детей, сделав ставку на превращение процесса изучения профессий в приключение. Следуя за братьями Дмитрием и Алексеем Дотошкиными, юные зрители открывают для себя мир профессий (архитектор, повар, электрик и т. д.), развивая при этом свои познавательные способности и эмоциональный интеллект. На данный момент создана 71 серия фильма. Каждая из серий посвящена раскрытию одной темы-профессии, среди которых можно встретить как достаточно популярные, так и весьма экзотические: блогер, ГМО-агроном, игромастер, ИТ-проповедник, консультант по здоровой старости, копирайтер, кузнец-штамповщик, нанотехнолог, президент, проектировщик детских роботов, сити-фермер, стартапер, тендер-менеджер, управленец детским R&D, энергоаудитор и пр.

Сериал, отличительными визуальными особенностями которого являются нарочитая минималистичная простота в передаче образных характеристик персонажей и локаций (образы героев того или иного сюжета, локаций, окружающего пространства и его деталей), открытые и чистые цветовые сочетания (сближенные цвета, контрастирующие друг с другом по тону), с одновременно насыщенной информационной составляющей, эффективно сочетает в себе развлекательную и образовательную функции. Подход призван способствовать получению детьми нужной информации без отвлечения на второстепенные детали и формированию у них устойчивого интереса к различным сферам деятельности. Цвет, в данном случае, служит деликатным проводником, помогая раскрыть смысл и важность каждой профессии, но не отвлекая зрителей на второстепенные детали.

*Французский анимационно-документальный сериал «Мифы Древней Греции» (реж. С. Берджер, С. Далбера, Н. Амселлем и др., 2014–2021 гг.) представляет собой уникальное сочетание историзма и художественной выразительности. Сериал детально воссоздает подлинные произведения искусства, скульптуры, фрески и бытовые предметы древнегреческой культуры.*

Сериал продолжался в течении трех сезонов. Каждая из двадцати 26-минутных серий представляет собой визуально насыщенное повествование, построенное на основе тщательно подобранных изображений и рисунков. Сериал характеризует минималистичная цветовая палитра, сдержанность оттенков и отсутствие объемных эффектов. Используемые художниками средства усиливают выразительность образов и создают ощущение аутентичности. Сдержанная и детально выверенная гамма, состоящая из ограниченного числа цветов, позволяет сосредоточить внимание зрителя на деталях изображения и способствует более глубокому

погружению в мир древнегреческих мифов. Единая цветовая концепция всех серий сериала способствует формированию целостного восприятия и облегчает понимание зрителями сложных исторических и мифологических сюжетов.

Отличительными особенностями сериала выступают:

- историческая точность, которая находит отражение в детальной реконструкции древнегреческих произведений искусства и быта;
- художественная выразительность, подчеркнутая минималистичной и ограниченной цветовой палитрой, позволившей проявить детали и подчеркнуть атмосферу аутентичности;
- визуальная целостность повествования, проявившаяся в единой цветовой концепции.

Проанализированные в работе примеры доказывают, что анимационные фильмы, несомненно, представляют собой эффективный инструмент в современном образовании, а их способность сочетать в себе динамику, визуальную привлекательность и информационную содержательность делает их незаменимыми при передаче учебного материала [10, с. 288–295].

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Завершая исследование, можно сделать выводы о том, что одной из ключевых особенностей анимации является ее способность визуализировать абстрактные понятия и сложные процессы, что значительно облегчает восприятие информации обучающимися. Разнообразие анимационных техник позволяет создавать интерактивные и динамичные учебные материалы, которые не только информируют, но и вовлекают зрителя в активный процесс обучения.

Анимационные фильмы обладают несомненным потенциалом в качестве инструмента эффективного донесения информации. Они способствуют:

1. Повышению мотивации. За счет своей визуальной привлекательности и интерактивности анимация вызывает у обучающихся интерес и желание глубже погрузиться в изучаемый материал.
2. Улучшению запоминания информации. Визуальные образы, создаваемые анимацией, лучше запоминаются, чем текстовая информация.
3. Развитию творческого мышления. Анимация стимулирует воображение и способствует развитию творческих способностей.
4. Развитие эрудиции и мировоззрения. Анимационные фильмы позволяют создать образное представление о сложных явлениях и процессах, способствуя формированию целостной картины мира.

Особую роль в анимации играет цвет, который помогает создателям контента вызывать у зрителей определенную гамму эмоций и ассоциаций, подчеркнуть ключевые моменты, создать необходимые контрасты.

В анимационных образовательных и научно-популярных фильмах или сериалах цвет выполняет сразу несколько функций: упрощает сложные понятия; способствует запоминанию и построению ассоциативных связей; способствует эмоциональному вовлечению; помогает охарактеризовать персонажей и создать атмосферу; акцентирует внимание; помогает организовать пространство кадра.

Можно с уверенностью утверждать, что анимационный контент является значимым инструментом современного образования. Исследования в этой области позволят глубже изучить механизмы воздействия анимации на процесс обучения и разработать новые методики ее использования.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кривуля, Н. Г. Место анимации в образовательном процессе в условиях визуального поворота и четвертой технологической революции / Н. Г. Кривуля // *Инновации в образовании*. – 2023. – № 10. – С. 18–31. <https://elibrary.ru/item.asp?id=54718477>.
2. Полянская, А. В. Генезис компьютерной визуализации учебной информации в педагогическом знании / А. В. Полянская // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования»*. – 2013. – № 1. – С. 21–28. <https://cyberleninka.ru/article/n/genezis-problemy-kompyuternoy-vizualizatsii-uchebnoy-informatsii-v-pedagogicheskom-znanii/viewer>.
3. Кырчикова, Д. А. Персональный веб-сайт учителя как современное дидактическое средство / Д. А. Кырчикова, Н. С. Смольникова // *Человек в мире культуры*. – 2013. – № 3. – С. 65–70. <https://cyberleninka.ru/article/n/personalnyy-web-sayt-uchitelya-kak-sovremennoe-didakticheskoe-sredstvo/viewer>.
4. Чельшева, И. В. Теория и история российского медиаобразования / И. В. Чельшева. – Москва : Директ-Медиа, 2013. – 231 с.
5. Гашина, В. И. Роль цветового решения в формировании образа мультипликационного персонажа / В. И. Гашина // *Вестник Тюменского государственного института культуры*. – 2019. – № 2(12). – С. 96–98. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_44960993\\_94027230.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_44960993_94027230.pdf).

6. Вафина, Е. Н. Детская мультипликация как инновационная технология творческого развития детей дошкольного возраста // Дошкольное образование в современном изменяющемся мире: теория и практика III Международная научно-практическая конференция: сборник статей / Под редакцией А. И. Улзытуевой. – Чита : Забайкальский государственный университет. – 2015. – С. 259-263. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_23387471\\_96181924.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_23387471_96181924.pdf).
7. Стародубцева, Г. А. Основные предпочтения детей дошкольного возраста в выборе мультипликационных фильмов / Г. А. Стародубцева // Человеческий фактор: Социальный психолог. – 2020. – № 1(39). – С. 443–449. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_42969621\\_52931497.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_42969621_52931497.pdf).
8. Блок, Б. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа / Пер. с англ. Юлии Чиликовой; под ред. Виктора Монетова, Максима Казючица. – Москва : ГИТР, 2012. – 320 с.
9. Васильева, В. П. Советская мультипликация как исторический источник: историография и подходы к изучению // Актуальные проблемы исторических исследований: взгляд молодых ученых. Сборник материалов четвертой Всероссийской молодежной научной конференции. – Новосибирск: Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Институт истории Сибирского отделения Российской академии наук, 2015. – С. 254–260. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_25540230\\_82027413.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_25540230_82027413.pdf).
10. Петрухина, О. В. Цвет в российской и советской анимации как инструмент визуальной экспрессии: исследование возможностей / О. В. Петрухина // Цвет в пространственных искусствах и дизайне : Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Санкт-Петербург, 03 октября 2024 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица, 2024. – С. 288–295. – DOI 10.54874/9785605245766.2024.04.35.
11. Шеметова, А. А. Музейная анимация в межкультурном образовательном пространстве Беларуси / А. А. Шеметова // Социальное знание в современном обществе: проблемы, закономерности, перспективы : материалы IV Международной научно-практической конференции, Минск, 09–10 ноября 2023 года. – Гомель : Редакция газеты «Гомельская праўда», 2023. – С. 207–210. – [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_65533765\\_42817208.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_65533765_42817208.pdf).

## REFERENCES

1. Krivulya NG. The place of animation in the educational process in the context of a visual turn and the fourth technological revolution. *Innovatsii v obrazovanii = Innovations in education*. 2023;10:18-31. <https://elibrary.ru/item.asp?id=54718477>. (In Russ.).
2. Polyanskaya AV. Genesis of computer visualization of educational information in pedagogical knowledge. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya «Informatizatsiya obrazovaniya» = Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia, Informatization of Education series*. 2013;1:21-28. <https://cyberleninka.ru/article/n/genezis-problemy-kompyuternoy-vizualizatsii-uchebnoy-informatsii-v-pedagogicheskom-znanii/viewer>. (In Russ.).
3. Kirchikova DA., Smolnikova NS. Personal teacher's website as a modern didactic tool. *Chelovek v mire kul'tury = Man in the world of culture*. 2013;3:65-70. <https://cyberleninka.ru/article/n/personalnyi-web-sayt-uchitelya-kak-sovremennoe-didakticheskoe-sredstvo/viewer>. (In Russ.).
4. Chelysheva IV. Teoriya i istoriya rossiyskogo mediaobrazovaniya = Theory and history of Russian media education. Moscow : Direkt-Media; 2013:231. <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221496>. (In Russ.)
5. Hashina VI. The role of the color scheme in the formation of the image of a cartoon character. *Vestnik Tyumenskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury = Bulletin of the Tyumen State Institute of Culture*. 2019;2(12):96-98. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_44960993\\_94027230.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_44960993_94027230.pdf). (In Russ.).
6. Wafina EN. Children's animation as an innovative technology for the creative development of preschool children. In: *Doshkol'noe obrazovanie v sovremennom izmenyayushchemsya mire: teoriya i praktika III Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konfereniya: sbornik statey*. – Chita: Zabaykal'skiy gosudarstvennyy universitet; 2015:259-263. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_23387471\\_96181924.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_23387471_96181924.pdf). (In Russ.).
7. Starodubtseva GA. The main preferences of preschool children in choosing animated films. *Chelovecheskiy faktor: Sotsial'nyy psikholog = The human factor: A social psychologist*. 2020;1(39):443-449. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_42969621\\_52931497.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_42969621_52931497.pdf).
8. Block B. Vizual'noe povestvovanie. Sozдание vizual'noy struktury fil'ma, TV i tsifrovyykh media = Visual storytelling. Creating the visual structure of film, TV and digital media / Translated from English Julia Chirikova; ed. Viktor Monetov, Maxim Kazyuchits. Moscow : GITR; 2012:320.



9. Vasilyeva VP. Soviet animation as a historical source: historiography and approaches to study. In: Aktual'nye problemy istoricheskikh issledovaniy: vzglyad molodykh uchenykh. Sbornik materialov chetvertoy Vserossiyskoy molodezhnoy nauchnoy konferentsii. Novosibirsk: Federal'noe gosudarstvennoe byudzhethoe uchrezhdenie nauki Institut istorii Sibirskogo otdeleniya Rossiyskoy akademii nauk; 2015:254-260. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_25540230\\_82027413.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_25540230_82027413.pdf). (In Russ.).

10. Petrukhina OV. Color in Russian and Soviet animation as a tool of visual expression: a study of possibilities. In: Tsvet v prostranstvennykh iskusstvakh i dizayne : Materialy IV Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem, October 03, 2024, St. Petersburg. St. Petersburg: Sankt-Peterburgskaya gosudarstvennaya khudozhestvenno-promyshlennaya akademiya im. A. L. Shtiglitsa; 2024:288-295. DOI 10.54874/9785605245766.2024.04.35. (In Russ.).

11. Shemetova AA. Museum animation in the intercultural educational space of Belarus. In: Sotsial'noe znanie v sovremennom obshchestve: problemy, zakonomernosti, perspektivy : materialy IV Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, November 09-10, 2023, Minsk. Gomel: Redaktsiya gazety «Gomel'skaya prauda»; 2023:207-210. [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_65533765\\_42817208.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_65533765_42817208.pdf). (In Russ.).

---

#### Сведения об авторах

##### **Петрухина Оксана Валерьевна**

Кандидат искусствоведения, доцент, заведующий кафедрой анимации и медиа-дизайна ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица», г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

*E-mail:* [oks.petrukhina@yandex.ru](mailto:oks.petrukhina@yandex.ru)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5599-9064>

#### Information about the authors

##### **Oksana V. Petrukhina**

Ph.D. in Arts, Assoc. Prof., Head of the Department of Animation and Media Design, St. Petersburg State Stieglitz Academy of Art and Industry, St. Petersburg, Russian Federation

*E-mail:* [oks.petrukhina@yandex.ru](mailto:oks.petrukhina@yandex.ru)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5599-9064>

Статья поступила в редакцию 03.12.2024.