МЕЖДУНАРОДНЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: НОВОЕ ВРЕМЯ»

INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL

«SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME»





NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH (NAcSIR)

OJS OPEN JOURNAL SYSTEMS

International Electronic Scientific and Practical Journal

ISSN(Print) 3005-4729
e-ISSN(Online) 3005-4737

NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH(NACSIR)

SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME

International Electronic Scientific and Practical Journal

№7 (2024)
Журнал основан в 2023 г.
Ежемесячное научное издание

Адрес редакции:
Республика Казахстан, 010000, г. Астана, проспект Мангилик Ел, С4.6
E-mail: nacsir.nauka@gmail.com
Адрес страницы в сети Интернет: nacsir.kz

Google Scholar OPEN ACCESS INDEX COPERNICUS INTERNATIONAL

© Авторы статей, 2024
© Редакция National Academy of
Scientific and Innovative Research(NAcSIR)

Главный редактор:
Абенов Айдос Максатович, *PhD (Казахстан)*



Редакционная коллегия

Сериков Айдос Максатович,
PhD (Казахстан)
С. Айтбаева,
магистр гуманитарных наук (Казахстан)
Аубакиров Максат Отешович,
кандидат педагогических наук (Казахстан)
Бурханов Ермек Нурмакович,
профессор (Казахстан)
Искандаров М.И.,
д.б.н., профессора (Кыргызстан)
Ниязова Т.Д.,
к.т.н., доцент (Узбекистан)
Хужамбердиев А.А.,
PhD (Узбекистан)
Ходжиева А.Б.,
кандидат медицинских наук (Таджикистан)
Борисов Антон Васильевич,
кандидат политологических наук, доцент (Россия)
Ахмедова С.Р.,
кандидат психологических наук, (Азербайджан)
Досина Елена Владимировна,
кандидат филологических наук (Белоруссия)
Курманов Айбол Болатович,
кандидат экономических наук (Кыргызстан)
Чемерисов Сергей Андреевич,
профессор, доктор юридических наук (Казахстан)
Жамбылов Канат Оралович,
профессор, доктор медицинских наук (Казахстан)

Editorial team

Aydos Maksatovich Serikov,
PhD (Kazakhstan)
S. Aitbaeva,
Master of Humanities (Kazakhstan)
Aubakirov Maksat Oteshovich,
Candidate of Pedagogical Sciences (Kazakhstan)
Burhanov Ermek Nurmakovich,
professor (Kazakhstan)
Iskandarov M.I.,
PhD, professor (Kyrgyzstan)
Niyazova T.D.,
Ph.D., associate professor (Uzbekistan)
Khuzhamberdiev A.A., PhD (Uzbekistan)
Khodzhieva A.B., candidate of medical sciences (Tajikistan)
Borisov Anton Vasilyevich,
candidate of political sciences, associate professor (Russia)
Akhmedova S.R.,
candidate of psychological sciences, (Azerbaijan)
Dosina Elena Vladimirovna,
candidate of philological sciences (Belarus)
Aybol Bolatovich Kurmanov,
Candidate of Economic Sciences (Kyrgyzstan)
Chemerisov Sergey Andreevich,
professor, doctor of legal sciences (Kazakhstan)
Zhambylov Kanat Oralovich,
professor, doctor of medical sciences (Kazakhstan)

Издатель: National Academy of Scientific and Innovative Research(NAcSIR)
Тематическая направленность: *по различным отраслям технических, естественных, медицинских, общественных и гуманитарных наук.*
Периодичность: Ежемесячно
Международный научный журнал зарегистрирован в комитете информации, Министерства культуры и информации Республики Казахстан.

МАЗМҰНЫ/ CONTENT/ СОДЕРЖАНИЕ

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

САРМАНБЕКОВ САМАТ ТУЛЕПБЕРГЕНОВИЧ (БАТЫС ҚАЗАҚСТАН) БАТЫС ҚАЗАҚСТАН ӨҢІРІНІҢ ЗЕРГЕРЛІК ӨНЕРДЕ ҚАЛЫПТАСҚАН ДИЗАЙН ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ.....**6**
САРМАНБЕКОВ САМАТ ТУЛЕПБЕРГЕНОВИЧ (КАЗАХСТАН) ДИЗАЙН ЮВЕЛИРНЫХ ИЗДЕЛИЙ ТРАДИЦИОННОГО КАЗАХСКОГО ИСКУССТВА……..……**10**
ДОСЖАНОВА ЛАУРА КЕРИМБЕККЫЗЫ (Г. АСТАНА, КАЗАХСТАН) ГРАФИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ ЖЕСТОКОСТИ И ЮМОРА В ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ «POPPY PLAYTIME»)……..…**15**

ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH
«SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME»
(VOLUME 9 ISSUE 7, 2024)
ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

УДК 739.2.(574.1)

БАТЫС ҚАЗАҚСТАН ӨҢІРІНІҢ ЗЕРГЕРЛІК ӨНЕРДЕ ҚАЛЫПТАСҚАН ДИЗАЙН ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Сарманбеков Самат Тулепбергенович
М.Өтемісов атындағы Батыс
Қазақстан университеті,
өнертану ғылымдарының магистрі,
ҚР суретшілер одағының мүшесі

https://doi.org/10.5281/zenodo.12124946

Аннотация: Бұл мақалада Батыс Қазақстан өңірінің зергерлік өнердегі ерекшеліктері мен принциптері қарастырылады.

Түйін сөздер: Зергерлік жұмыстардың технологиясы, дизайны.

Abstract: This article deals with the principles and features of the jeweler's art of the West Kazakhstan region.

Key words: Manufacturing techniques and jewelry design.

Дүниежүзілік өркениеттің және әрбір ұлттың даму дәрежесі қоғамдық болмыстығы рухани және материалдық құндылықтардың жетістігімен байқалып келеді.

Қазақ халқының шығармашылық өнерінің ішінде екі өнерді ең негізгісі деуге болады. Шығармашылық өнердің рухани және материалданған екі қанат тәріздес. Ол қолданбалы өнер мен ауыз әдебиеті. Екі өнердің ұштасуы сонау көне дәуірдегі көшпенділерден осы кезеңдегі қазақ ұлтының жерінде мәдениеттің қалыптасуы мен ширақ ғасырлар кезеңінен өткен құбылыстарына куә болып, оның мәні және мазмұны, бейне формасы мен сәнді мотивтерден кескіндей үйлесімді ұштастыра орындалған өнер бұйымдарының мұралары себеп бола алады [1, 8-11 б.].

Халық творчествасының қандай түрі болса да, халық өмірімен, күн көрісімен, кәсібімен тығыз байланысты. Халықтың мәдени дәрежесі өскен сайын тұтыну бұйымдары мен жабдықтардың сапасына қатты талап қойып, олардың әрі ұнамды, әрі сәнді болуын қалап алға жетеледі. Еңбек үстіндегі творчествалық ізденудің нәтижесінде тұрмысқа керекті заттардың жаңа алуан түрлері жасалып отырды. Бертін келе, адамзат қоғамы дамыған сайын қолөнердің біразы жаңа әдіс тауып, жаңа түрге ие болды.

Халық өнерінің бай мұраларының саласының бірі темір өңдеу әдісі, соның ішінде зергерлік өнері. Қазақ халқы бұрыннан сұлулық пен әсемдікті таңдай да, талғайда білген, өз тұрмысы мен мәдениетінде қолөнерін мұра етіп қалдырып отырған. Шеберліктің небір сан саласын асқан ұқыптылықпен көкірегінде қастерлей сақтап, меңгеріп, біздің дәуірімізге жеткізген. Қазақ халқының ұлттық мәдениетінде зергерлік өнердің орны ерекше.

Басқа қолөнер түрлері – сүйек, ағаш, ою, керамика бұйымдары, тері өңдеу әдістері үлгілерінің көбі өзінің осал материалдан істелгенінен уақыттың өткендігіне төзбеді. Зергерлік бұйымдар: қола, алтын, күмістен істелгендіктен «мәңгі материал» саналып уақыттың өткеніне қарамастан бастапқы түрлерінен біздің заманымызға дейінгі өзінің қалыптасуын көруге мүмкіндік береді.

Қазақ халқының зергерлік өнері басқа тұрмыстың қажет қолөнер түрлеріне қарағанда өзіндік өндірістік ерекшелігімен кәсіби деңгейінде болғаны бізге мәлім. Еңбек үстіндегі творчесваның жартысы діни-культқа арналса, кейбірі сыйлық түрінде, сый қошемет ретінде

беделді адамдардың ара-қашықтығын, қарым-қатынасын жақындата, нығайта түсуге қолданылды. Алайда, халық дарыны тек осы істердің төңірегінде шектеліп қалған жоқ. Зергерлер сән-салтанат бұйымдарын, жүлдеге берілетін заттарды және әр түрлі әшекей жиһаздарын жасады.

Халқының қамын ойлаған шеберлер ел сүйген ерлерді, мандайлы батыр, тандайлы шешен, еліне, жеріне тұлға ұл-қыздарының үлгі істерін зергерлік өнерінде бейнелеп мұра етіп қалдыра білді. Сөйтіп қарапайым еңбекші бұқараның эстетикалық талғамын өсірді, рухани мейрін қандырды, еңбекке баулып, ерлікке бастады.

Наталья Сычева: «қазақ зергерлері алдын ала арнайы дайындықтан өтетін. Белгілі бір кәсіби құрал саймандармен шектелген соның ішіндегі негізгілері: көрік, сымтартқыш, төс, іскенже, бір-екі балға түрлері, түрлі қысқаштармен қалыптарды қолданған», - деп жазады [2, 11 б.].

Қазақстан өңірінде ежелден алтын, күміс, қорғасын, жез, мыс кен орындарына бай болғандығы археологиялық қазбалардан бізге мәлім. Соған қарамастан қазақ зергерлері күмісті таңдаулы материал ретінде қолданған. Күмістің жарығын ай сәулесіне теңеген, сол планетаның сиқырлы күшіне сеніп, жас баланы шомылдырған суына күміс сақина, жүзік, тиын салып «Баланың күні күмістей жарық болсын» немесе «қолында жүзігі, сақинасы бар әйелдердің асы адал» деген сенімдер болған.

Зергерлік әшекейлердің материалы мен ою-өрнегі де белгілі бір мән мағынаны білдірді, Әшекейлеуге қондырылған асыл тастарды халық әдетте тас немесе көз деп атайды, көз қондырылған бұйымның көз тиюден алдын ала сақтайтын киелілік қасиеті бар деген ұғым.

Асыл тастардың емдік және киелілік қасиеттерін сөз ететін ежелгі және орта ғасырдағы минерологиялық трактаттардан біздің заманымызға дейін келіп жеткені мәлім [3, 5 б.].

Зергерлік өнердің шығу, даму тарихы өте теренде жатыр. Адам баласы темірді білмеген кезде де осы өнермен айналысқан, кей жерде ол тастан қашалып істелген болса, кей жерде тағы басқа материалды қолданған.

Әр халықтың зергерлік өнерінің даму тарихы әрқалай. Шығыс халықтары, оның ішінде қазақ халқына кейбір әшекейлер ертеде бойтұмар, тұмар, тұмарша ретті ритуалды культ, табиғи культ ретінде келсе, кейін келе таза декор функциясына ауған. Көптеген өрнектер, қалыптар өзінің бастапқы нүктесін өткен табиғи культтан, діни сенімнен, магиялық салттардан бастайды. Қазақ халқы көптеген құстар мен андарды қасиетті деп санаған [2, 10 б.]. Соның ішінде қой мен тау текесі көп өрнектерде, зергерлік бұйымдарда қошқар мүйіз аталатын элементті көруге болады. Сол қошқар мүйіз элементті қазақ ою-өрнек өнерінің символы боп кетті. Ал құстардың ішінде үкі мен бүркітті қасиетті құстар деп санаған. Кішкене балаларға көз, тілден сақтасын деп күмістен безендірілген үкі-аяқты баланың бас киіміне тұмар етіп іліп қоятын болса, жаңа түскен келіндердің сәукелесінің жақ шекесіне шекелік етіп ілген. Бұл жерде жаңа шаныраққа бақыт, тәтті өмір әкеледі деп сенген. Сондай-ақ оттан, судан сақтасын деп балықты да символдарға теңеген, бір жағынан осы шаныраққа көп ұрпақ әкелсін деген. Балықтың құйрығы таріздес етіп жасалған қапсырмалар тек осы өңірге тән қалып.

Осы формада ертедегі шеберлердің дизайнерлік әдісті қолдамғанын әбден көруге болады. Себебі қапсырма ілгек функциясын атқаратындықтан өз формасымен ыңғайлы келсе, декор жағынан өте устамды.

Бұл ертедегі Орал өңірі зергерлерінің өз туындыларын табиғаттан үйреніп шыңдағанына дәлел. Бұл енді табылған қалыптардың бірі болса, Батыс Қазақстан зергерлерінің өзіне тән ерекше қоспа жасаған қара-ала бедер әдісі туралы ерекше айтқан жөн. Басқа елдердің қара-ала бедер әдістерінен ерекшелігі Батыс Қазақстан зергерлері күкірт, мыс, күміс, қорғасын металдарын өзара балқытып, сым жасап, сол сымды алдын-ала әзірлеп, ойып зерлеп қойған бұйымға балғамен соғу әдісімен енгізген.

Батыс Қазақстан зергерлерінің қара-ала бедер әдісі Кавказ елдерінен өзгешелігі сол, Кавказ елдерінің зергерлері қара-ала бедер жасау үшін бірнеше рет өзара сол қоспаны балқытып, ұнтақтап алдын-ала ойып, зерлеп қойған бұйымға сеуіп отқа қыздырып ұстатқан. Батыс Қазақстан зергерлері бірінші әдісті қолданған, себебі ұнтақталған қара-ала бедерді себу алдында арнайы флюс әзірлеу керек.

В.П.Новиков пен В.С.Павлов қара-ала бедер әдісі жөнінде былай деп айтады: «Оның құрамына сұйық түрдегі 5% бура, хлорланған аммоний, сұйық түрдегі поташ, бура қосылған ас тұз секілді күрделі түрдегі химикаттарды қажет етеді» [4, 172 б.].

Батыс Қазақстан зергерлері күмісті өте қарапайым, тапқыр әдіспен тазарта білген. Мөлшерін тауып сол күміске керекті мөлшерде мыс қоспасын қоса білген. Күмісті тазарту үшін күміс балқыған кезде қойдың қабырғасымен араластырып, былғап отырған. Өйткені қой қабырғасы сүйегінің құрамында бар фосфор, кальций, фтор күміс ішіндегі артық қоспаларды күйдіріп жіберуге себепкер болған (қазіргі зергерлер бұл әдіске силитра химикатын қосып тазартады). Күміс өте таза болса ол тез желініп кетеді, ал қоспасы өте көп болса түсін жоғалтып кетеді. Зергерлер бұл арада қалыпты деңгей тапқан. Бұл тек азғантай ғана бізге жеткен әдістің түрлері.

Өнер тамыры – халық қазынасының қасиетті сарқылмас байлығы, бағыты. Батыс Қазақстан өнерінің ішінде зергерлік – ұсталық өнердің кезінде жақсы дамығанына облыс орталығындағы тарихи - өлкетану мұражайының қорындағы өте сирек кездесетін және бай зергерлік бұйымдардың жинағы дәлел болады.

Батыс Қазақстан өңірінің зергерлік бұйымдары басқа Қазақстан аймақтарының зергерлік жұмыстарына қарағанда формасымен декоры дизайн стиліне өте жақын келетіні айқын көрініп тұр.

Үш бұрыштап жасалған бойтұмардың формасы, білезіктердің формасы тағыда басқа зергерлік жұмыстарға қондырылған декорлары үйлесімді байланыстырылған деуге толық болады.

Өнеркәсіптің дамуына байланысты халқымыздың зергерлік өнері жоғалып кетуге қалды. Ошақтың түбінде қалған соңғы шоқтай, зергерлік бұйымдар тек адамдардың қолында ғана сақталып қалған. Қолданбалы өнер бөлімінің студенттері практика кезінде міндетті түрде ауыл – ауылдарды аралап, ел арасында әлі де болса қалған халықтың қолөнер бұйымдарын іздеп тауып, соның схемаларын, чертеждарын, технологиясын зерттеу керек.

Батыс Қазақстан осыншама бай өнер қазынасынан өзгеше бағыт шығарып, бағдарлама жасап студенттерді сол бағдарлама мен үйрету керек.

Жаңа өнер ағыстарының біздің халыққа әкелгені көп, сондықтан өз топырағымыздан жаралған өнерді ұмытпай қайта жаңғыртып, өсіріп, өндіруіміз керек.

Сонымен, ғасырлар бойы халқымыз қуаныш пен қиын дықта қатар пайдаланған, уақыт сынынан сүрінбей, бүгінгі уақытқа жеткен ұлттық зергерлік өнеріміз осындай дер едім. Қазақ зергерлік өнері – көненің көзі. Оны ескерткіш ретінде болашақ ұрпаққа сақтау қажеттігін ескерсек, оған барынша қамқорлық жасап, қалпына келтіру басты парызымыз болмақ деуге болады.

Қазақтың қолөнерін зерттеу мәселесі ерте кезден саяхатшылармен коллекционерлердің ғана емес, ғалым-этнографтар, археологтармен суретшілердің де көңілін аулап келген. Қазақ қолөнерінің өткендегісімен бүгінгі жағдайын, оның өзіне тән методологисын зерттеу, қазірдің өзінде де күн тәртібінен түспей көптеген мәселелердің бірі болып келеді.

Әдебиеттер:

1. Сураганов С.К. Некоторые аспекты роли декоративно-прикладного искусства в этнокультурном наследии казахов // Саясат. № 2-3 (57-58), 2012. С. 8-11.

ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

2. Сычева Н.С. Ювелирные украшения народов Средней Азии и Казахстана. XIX-XX веков. Из собрания Государственного музея искусства народов Востока. – Москва: Советский художник, 1984.-180 с. /11/.
3. Казахские ювелирные украшения. Из собраний Государственного музея искусств КазССР им. А.Кастеева и Центрального государственного музея Казахстана: Альбом /Сост. Ш.Ж.Тохтабаева./– Алма-Ата: Өнер, 1985.-154 с. /5/.
4. Новиков В.П., Павлов В.С. Ручное изготовление ювелирных украшений. – Л.: Политехника, 1991.-208 с. /172/.

NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH
«SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME»
(VOLUME 9 ISSUE 7, 2024)
ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

УДК 739.1(574)

ДИЗАЙН ЮВЕЛИРНЫХ ИЗДЕЛИЙ ТРАДИЦИОННОГО КАЗАХСКОГО ИСКУССТВА

Сарманбеков Самат Тулепбергенович,
Западно-Казахстанский университет им. М.Утемисова,
преподаватель, магистр искусствоведческих наук,
член союза художников РК

https://doi.org/10.5281/zenodo.12124946

Аннотация: В статье рассматривается методика работы над проектом ювелирных изделий традиционного казахского искусства и рекомендации в сфере ювелирного промышленного дизайна национальных традиций.

Ключевые слова: технология изготовления, дизайн ювелирных изделий.

Abstract: The article discusses the methodology of working on a jewelry project of traditional Kazakh art and recommendations in the field of industrial jewelry design of national traditions.

Key words: manufacturing technology, jewelry design.

Ювелирное искусство занимает особое место в истории казахской национальной культуры. Именно в нем наиболее полно и ярко отражаются идеалы народа, его вкусы, уровень его художественных и материальных ценностей.

Казахское ювелирное искусство развивалось на основе древних традиций, взаимодействуя с культурами сопредельных народов. Ювелирное дело, в отличие от других видов казахского прикладного искусства, имевших характер домашних промыслов, носило профессиональный характер, что предопределялось спецификой производства.

Реконструкция и популяризация различных видов народного искусства, представляющего собой художественный феномен этноса, способствует воспитанию духовности и гуманизации общества, формированию чувства гражданственности и патриотизма.

В настоящее время в связи с Государственной программой «Культурное наследие», инициированной Президентом Республики Казахстан Н.А. Назарбаевым, «необходимы фундаментальные исследования в области народного искусства, направленные на сохранение и преемственность культурного наследия» [1].

Изучением, систематизацией и пропагандой народного искусства занимались также такие исследователи как Т.К. Басенов, Н.А. Оразбаева, А. Х. Маргулан, Р.Ш. Кукашев, У.Д. Джанибеков, А. Кажгали, Н. Ибраева, Н.Б. Нурмухамедов, Ш.Ж. Тохтабаева, Э.А. Масанов, А.Г. Медоев, К.Т. Ибраева и др. Большой вклад в изучение народного прикладного искусства внес М.С. Муканов, на протяжении двадцати лет принимавший участие в различных этнографических экспедициях, в том числе и организованных Институтом истории, археологии и этнографии им. Ч. Ч. Валиханова, сотрудники которого вели основную работу по изучению казахских народных ремесел и орнаментике. Начиная с 1955г. Институт ежегодно проводил экспедиции по территории Казахстана. Труды этих ученных и исследователей являются очень ценным материалом в изучении народного прикладного искусства, способствуют расширению и углублению исследовательской базы, в каждом случае они открывают новые грани и уровни этого яркого явления. В их работах анализируются предпосылки развития прикладного искусства Казахстана, дается исторический обзор, раскрывается символика образов, изучается техники, технологии, материалы, аспекты формообразования как в целом традиционного казахского

искусства, так и ювелирного искусства в частности, а так же раскрыты его роль и значения в развитии современного дизайна.

В исследованиях Турганбаевой Ш.С., Ералина К., Халмуратова Ж. рассматриваются вопросы становления и развитие дизайна в Казахстане. Многогранность развития дизайна в Казахстане изначально была обусловлена историческим развитием, географическим положением, природными и климатическими условиями его территории. Многонациональный тандем внутри страны, сложившийся в ходе синтеза многих эстетических и культурно-исторических компонентов, в тесном влиянии и взаимодействии культур Востока и Запада.

Важнейшую часть этнической материальной культуры составляет традиционное декоративное прикладное творчество, связанное с эстетическим освоением предметного мира. Это искусство, представляющее собой одну из форм художественного самовыражения казахского этноса, емко и глубоко отражает суть его национального своеобразия, культурно-цивилизационную идентичность. Оно сыграло важную формообразующую роль в сложении эстетических, философских представлений казахов, развитии этнической культуры [2].

Преподавание традиций казахского народного декоративно-прикладного искусства, вместе с изучением истории, дает тот синтез знаний, который образует фундамент этно-менталитета и национальной самоидентичности.

Человечество идет в будущее, меняется образ жизни, мышление, потребности, жизнь устанавливает новые приоритеты, но чем больше мы отдаляемся от наших истоков, тем ценнее и востребованнее они становятся для нас. Люди не безразличны к своему культурному наследию. Издаются монографии, снимаются фильмы, защищаются диссертации. Организуются независимые ремесленные центры, ведущие активную деятельность по развитию и возрождению наиболее востребованных видов казахского народного прикладного искусства. Проводятся международные конференции, семинары. Министерством культуры разрабатываются различного рода программы, направленные на возрождение самобытной казахской культуры, выделяются гранты на изучение и исследование в этой области, поддерживаются также организации, занимающиеся развитием ремесленничества.

Казахстанский режиссер Жанна Исабаева, сняла многосерийный документальный фильм о прикладном искусстве казахского народа. Каждая серия раскрывает один из традиционных видов ремесла – валяние войлока, ткачество, вышивка, обработка дерева, кожи, металла, изготовление остова юрты. Фильм знакомит зрителя с народными ремеслами через обычаи и обряды, воссоздавая традиционный уклад жизни народа.

История искусства Казахстана это в первую очередь развитие художественных ремесел, одним из предметов которых является изделия из художественного металла. При всем многообразии форм и декора казахских ювелирных украшений в них можно найти и выделить некоторые основные общие характерные признаки. Особой чертой казахских ювелирных украшений являются монументальность и выразительность, сохраняемая даже в малых формах, ритмическое чередование узора и фона, создающее ощущение пространственности, симметрия в расположении узоров. При этом особую значимость в произведениях казахских ювелиров приобретает не ценность материала, не сложность форм и разнообразие технических приемов, а прежде всего орнаментальный декор.

Духовный опыт обладающий общечеловеческой значимостью и ценностью, важен для сохранения национальной культуры, духовного пространства. Одним из универсальных языков культуры, который содержит глубинный пласт этнической памяти казахов, архетипы мировосприятия народа, специфику ментальных особенностей, является традиционное ювелирное искусство Казахстана.

Ювелирное искусство казахов имеет глубокие традиции, которые уходят своими корнями к истокам древнейших цивилизаций на территории Казахстана. Ювелирное искусство предков казахов с древнейших времен формировалось в процессе развития длительных этнических,

культурных и экономических связей между народами региона. В процессе диалога культур ювелирные традиции предков казахов обогащались. Ювелирное искусство несмотря на свою некоторую инертность, как любой из видов декоративно-прикладного искусства постоянно подвергалось культурному взаимодействию [3].

Традиционное ювелирное искусство Казахстана является важным элементом материальной и духовной культуры народа, который служит знаком с глубоко символическим содержанием, где сосредоточена обширная информация о творческом потенциале, космологических представлениях, этических и эстетических предпочтениях его создателей.

Одновременно формировались содержательные функции орнамента, способствовавшие сложению определенных комбинаций его мотивов, компонентов и особенностей их взаимосвязи с формой и назначением изделий. Таким образом, традиционные художественно-композиционные принципы народного искусства формируются при диалектической взаимосвязи миропредставлений, эстетических понятий и суммы практических навыков длительного утилитарно-творческого опыта [4].

На наш взгляд культурологическое осмысление данного феномена предполагает выявление внутренней природы ювелирного искусства, с реконструкцией сакрально-мифологической картины мира, архетипов мировоззрения народа для определения его места в формировании национальной самоидентификации этноса. Исходя из этого, можем утверждать, что ярким репрезентативным качеством, в котором наиболее полно отражены мировоззренческие комплексы казахского народа, на наш взгляд может выступить одна из древнейших практик человеческого бытия, который находится в основании культурной традиции этноса – номадизм (кочевничество). Под общим термином «номадизм» понимается взаимодействие комплексных, но составляющих единое целое экологических, экономических и социальных сил, и связанных с ними мировоззренческих и религиозных воззрений.

Образ жизни, культура кочевников веками формировала система поведения и ценностей казахов, которые в коммуникативном аспекте могут рассматриваться как культурные коды. Символическими кодами номадизма, на наш взгляд, можно считать голубое небо, коня, юрту. Именно этими символическими кодами номадизма, на наш взгляд, создается фон глубинных психологических мотивов раскрывающих национальную целостность как единство национальной природы, характера и мышления.

Семиотический анализ ювелирных украшений мы попытались построить на категориях семиотики – «вещность» и «знаковость». Данное обстоятельство обусловлено тем, что изучение ювелирного искусства Казахстана имеет исходный базой анализ синкретического мышления человека традиционного кочевого общества, разработавшего в силу глубокой сакральности изобразительно - выразительную систему знаков. Раскрытие глубинных духовных основ художественной культуры казахского народа, который относится к сфере «знаковой деятельности» человека, возможно при обращении к семиотическому анализу. Обращение к семиотическому анализу объясняется и тем обстоятельством, что наиболее информативными источниками для восстановления национальной картины мира казаховявляется языки искусства, получивших особое развитие в степной культуре, как музыка, фольклор, и декоративно-прикладное искусство.

Специфика кочевого уклада, своеобразия мировоззренческих представлений, породивших эстетику номадизма, обусловили высокий семиотический статус вещей, характеризующих быт казахов. Каждый элемент этой системы обладал изоморфным свойством, то есть определенной замещающей и замещаемой, а так же воплощаемой и замещаемой способностью. Следовательно, «вещность» и «знаковость» определяют семиотический статус произведений ювелирного искусства.

Развитие и сохранение национальной культуры на современном этапе должно быть связано с нахождением адекватных механизмов ее трансляции, с действенностью живых традиций.

На сегодняшний день в дизайне уделяется большое внимание этническим аспектам формообразования, изучению традиционных материалов, технологии внедрения национальной специфики как в дизайне изделий промышленного производства, так и в декоративно-прикладной отрасли. В практике потребления проявляются противоречия - между интересами и потребностями потребителей, которые желают приобретать изделия современного дизайна, соответствующие тенденциям моды, с национальными чертами и уровнем удовлетворения этих потребностей в современной промышленностью и тем что предлагают мастера прикладного искусства. Современный дизайн, на наш взгляд не всегда корректно, а так же в недостаточном объеме работает с национальным наследием, предоставляя на рынок изделия либо неточно стилистически выдерживающие национальные аспекты конструкции, декора, технологии изготовления, либо в недостаточном объеме удовлетворяющие потребности покупателя на уровне современных тенденций моды и функциональности. Дизайн изделий ювелирного искусства либо современный, авангардный, либо повторяет традиционные национальные образцы. В ювелирных салонах Казахстана и за рубежом недостаточно представлены изделия, которые отвечали бы современным тенденциям моды, вкусам покупателей, были бы функциональны и в тоже время стилистично выдержаны или связаны с национальной традицией.

Для решения поставленных задач применялись следующие методы исследования:

- изучение и анализ искусствоведческой и технологической литературы, позволяющей определить область и направление теоретической и экспериментальной работы;
- анализ опыта работы использования технологических новшеств в области усовершенствования техники исполнения ювелирных изделий;
- анализ структуры и условий технологического процесса изготовления ювелирного изделия в национальном стиле;
- наблюдение за процессами изготовления ювелирных изделий, беседы с мастерами прикладного искусства, анкетирование потенциальных потребителей, продавцов, фотофиксация ювелирных изделий в традиционной казахской стиле;
- организация и проведение художественно-творческого эксперимента по разработке дизайна и изготовлению ювелирного изделия в национальном стиле;

Успешность разработки дизайна изделий в национальном стиле будет обеспечена если:

- будут сохранены традиционные национальные формы декора;
- будут использованы технологические новшества и усовершенствована техника исполнения ювелирных изделий;
- будет обеспечена потребность покупателей на современном уровне в русле тенденций моды и с учетом функциональности.

На основе выдвинутой гипотезы были определены следующие задачи:

1. Изучить современное состояние проблемы дизайна изделий в национальном стиле.
2. Разработать содержание в процессе изготовления ювелирного изделия на основе традиционных форм.
3. Определить эффективные методы и приемы формирования технологического новшества и усовершенствования техники исполнения ювелирных изделий.
4. Разработать содержание задач в процессе технической и художественно-практической деятельности изделий в национальном стиле.

Можно сделать вывод о том, что ювелирное искусство, применявшееся для декора широкого круга изделий предметного мира, занимает важное место в традиционной культуре казахов. Казахские ювелирные изделия, необычайно разнообразные по форме, наряду с художественной эстетическим значением играли роль знаков, отражающих целый спектр понятий, связанных с обычаями, обрядами, социально-общественными отношениями [5].

ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

Таким образом результаты доказывают эффективность разработанной нами методики изготовления ювелирных изделий традиционного казахского искусства изделий в национальном стиле то есть эффективность нашей исследовательской работы.

Литература:

1.Государственная программа «Культурное наследие» [Электронный ресурс]. URL: http://www.madenimura.kz/ru/government-programmadenimura/programs-madenimura/ (дата обращения: 20.10.2014).

2. Маргулан, А.Х. Мир казаха .Алматы, 1997.-57 с. Институт развития Казахстана.

3. Турганбаева Л.Р. Очерки истории материальной культуры и дизайна. – Алматы: Фонд Сорос – Казахстан, 2002 – 448 с.

4. Шнейдер Е.Р. Казахская орнаментика//Мат-лы Комитета по обследованию союзных и автономных республик. Л., 1927. – 211 с.

5. Тохтабаева Ш.Ж. Казахские ювелирные украшения. Из собраний Государственного музея искусств КазССР им. А. Кастеева и Центрального государственного музея Казахстана: Альбом/Сост. Ш.Ж. Тохтабаева./- Алма-Ата: Өнер, 1985. – 154 с.

NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH
«SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME»
(VOLUME 9 ISSUE 7, 2024)
ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

ГРАФИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ ЖЕСТОКОСТИ И ЮМОРА В ДЕТСКОЙ АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ «POPPY PLAYTIME»)

Досжанова Лаура Керимбеккызы
Международный университет Астана, магистрант
г. Астана, Казахстан

https://doi.org/10.5281/zenodo.12124946

Аннотация. На сегодняшний день с широким распространением интернет-контента значительно возросла анимация, экранизированная не только по известным сказкам, но и по компьютерным играм. Среди детской аудитории самой популярной видеоигрой стала «Poppy Playtime», а их короткометражные мультсериалы в видеохостинге «YouTube» набирают многомиллионные просмотры. Цель настоящей статьи – это проанализировать, какие визуальные компоненты используются для рисования героев, чьи взаимоотношения содержат контекст сатирической жестокости и выявить их влияние относительно эмоционального состояния и когнитивных процессов детей во время просмотра. Проводится теоретический анализ и выявляются причины агрессивного и антисоциального поведения детей. Результаты научного исследования помогут понять значение воздействия рисованных героев на сознание детей, а также рассмотреть вопросы этики и нравственности в контексте детских развлекательных продуктов популярной видеоигры. Обсуждаются последствия чрезмерного частого зрительного потребления подобного YouTube-контента, учитывается важность правильного подбора родителями мультимедиа, соответствующей определённому возрасту детской целевой аудитории.

Ключевые слова: Дети, мультипликация, графика, жестокость, агрессия, юмор, YouTube, видеоигра, анимационный дизайн.

Современная детская мультипликация с появлением видеохостинга «YouTube» обрела увеличенный зрительский спрос от детской аудитории, широкое массовое распространение и высокую популяризацию. Нередко персонажи актуальных видеоигр на сегодняшний день становятся объектами анимационных проектов в целях культивирования аудиовизуального контента со стороны разработчиков игр и художников-аниматоров.

За последние годы видеоигры в жанре ужасов являются общераспространённым феноменом среди детской целевой аудитории. Карикатурные и пугающие художественные образы героев хоррор-видеоигр набирают большую симпатию и заинтересованность детей, что впоследствии оказывают влияние на игрушечную отрасль промышленности, разработку мультсериалов и мультфильмов, а также других развлекательных потребительских продукций коммерческого характера.

Свободный доступ к Интернет-сервисам и цифровой платформе «YouTube» позволяет детям с малого возраста формировать собственное воображение и поведенческие черты, копированные с вымышленного персонажа. Широко обсуждаемый вопрос заключается в том, являются ли мультипликационные короткометражные ролики, содержащие отталкивающие и внушающие опасения внешности рисованных персонажей, причинами агрессивных поступков у детей. Большую тревожность у родителей детей подозреваются мультфильмы, в которых показаны сцены насилия, крови или грубые

слова. Они опасаются того, что их дети предположительно будут копировать увиденные ими жестокие фрагменты или нецензурные выражения, транслирующие на экране [1, с. 2].

Всё ещё существует большая неопределённость в отношении взаимосвязи между детской мультипликацией нового поколения и социализацией детей в общество. Новейшие изобразительные видения выдуманного героя для детей вызывают неоднозначные и дискуссионные вопросы у многих учёных в силу их хаотичного и устрашающего облика и сюжетного содержания. Касательно повествовательной линии анимационных видеороликов, отслеживаются частые кровавые сцены, применения оружия, дикость, импульсивность и бессмысленность рисованных сцен.

Важность и оригинальность исследования настоящей статьи заключаются в том, что оно исследует визуальные образы персонажей на примере современных анимационных серий по мотивам видеоигры «Poppy Playtime», выпускающихся в видеохостинге «YouTube» на официальном канале «HuluWuluAnimations». В ряд анализирующих мультимедийных проектов входят «Улыбающиеся твари», «Хагги Вагги», «Мисс Делайт», «Creepy life of Mommy Long Legs», «Кикин Чикен». Ключевым вопросом данной статьи является графическое отражение жестокости, противоречивого юмора и привлекательности в образах карикатурных персонажей указанных мультипликационных проектов. Значимость этого вопроса возросла в свете огромного количества просмотров YouTube-роликов от детской зрительской аудитории, в которых повествовательный смысл можно охарактеризовать как бессмысленный, а художественные образы главных героев как чудовищными и отпугивающими.

Успешность видеоигры «Poppy Playtime» возросла вследствие грамотного сочетания ужаса и миловидности со стороны американских разработчиков «Mob Entertaiment». Олицетворением подобного единства стали мягкие игрушки, чьи формы и черты по-своему безобразны, но притягательны. Высокая заинтересованность пользователей игры позволила расширить контентную сферу анимационными роликами с общим доступом к просмотру.

Предпочтительные вкусы современных детей от 1 до 12 лет кардинально отличаются от тех предпочтений прошлого поколения в силу развития новых мультимедийных продукций: видеоигр, мультфильмов, игрушек и т.д. Множество детей выбирают для просмотра мультфильмы, в которых присутствуют насилие и дурной вкус. В большинстве случаев персонажи этих мультфильмов лишены индивидуальности, они являются безликими и не имеют собственной личности и категории определения их сущности. По словам специалистов педагогики, нейробиологии и психологии, некоторые мультфильмы имеют влияние на речь и нейропластику детей. Поэтому они способствуют формированию неправильных представлений о ценностях и мире в целом у ребёнка, а также создают соответствующие игры для его развития [2, с. 101].

На сегодняшний день существует мало научных сведений о воздействии карикатурных графических образов героев пугающей анимации на визуальное восприятие и мыслительную деятельность детей, однако одним из основных вопросов в ранних исследованиях являлось влияние негативных мультфильмов на психику ребёнка в целом. Большинство исследований относительно жестокой по собственному содержанию мультипликации проводилось лишь в небольшом количестве областей: психология, социология, педагогика.

За последнее время особое внимание учёных было сосредоточено на представлении пользы иностранных мультипликационных проектов, непосредственно действующие на эстетическое восприятие подрастающей юной потенциальной аудитории. Иллюстрирование нарушенного поведения в ярких и очаровательных образах и контекстах, применение грубых и оскорбительных высказываний, демонстрация в

положительном свете половую ориентацию с нетрадиционными отклонениями, транслирование неоднозначных моделей поведения гендерной принадлежности – всё это охватывающий диапазон тем современного анимационного дизайна США и Японии [3, с. 119].

Предыдущие исследования Матвеевой Л.В., Аникеевой Т.Я., Мочаловой Ю.В., Макалатии А.Г. установили, что в современной детской мультипликации отсутствуют сложные смысловые конструкции; типом взаимоотношений героев между собой является физический насильственный контакт, а побуждающая обратная реакция детей на происходящее рисованных сцен становятся восхищение и испуг [4, с. 112]. В дополнении ко всему, важным фактором завлечения зрительского внимания детей установлены неординарная цветовая красочность и художественная выразительность персонажей, вызывающие противоречивое мнение с точки зрения эстетического и чувственного созерцания.

Между прогрессирующим развитием агрессии у детей и негативно настроенной анимации существует связь, заключенная в графическом преподнесении сценарного сюжета и рисования кадровых сцен. Взаимоисключающий, на первый взгляд, тандем из располагающей насыщенной цветовой гаммы движущихся картинок и транслирующей враждебности мультфильмов хорошо выполняет собственную функцию, а конкретно привлечь и удерживать больше детского зрительского внимания к телеэкрану. Диссонанс жестоких событий происходящего мультипликации и её визуально миловидной графики вызывает возможные эмоциональные и психические нарушения, беспричинные проявления озлобленности детей по отношению к окружающим людям [5, с. 266].

Другие авторы Ghilzai Sh.A., Rabia A., Zubair A., Shaukat A., Noor S.Sh. утверждают, что ещё формирующая детская психика не способна в достаточной мере различить положительное и негативное содержания в происходящем мультфильма. Наблюдается тенденция к тому, что дети, смотрящие анимацию, которая не содержит в себе насилия и жестокости, становятся более общительными. В силу того, что мультфильмы являются наиболее распространённым видом развлечений для детей, они быстро завоевывают их внимание и вызывают повышенный интерес. Следовательно, авторы подмечают о том, что графические дизайнеры или художники-аниматоры обязаны вдумчиво отнестись к проектированию образов персонажей, принимая к сведению психологическую структуру детей [6, с. 107].

Некоторые исследования Kumaravelu Sh., Christopher G. пришли к выводу, что анимационные кинокартины используют насилие и физическое причинение вреда как сатирический способ в целях рассмешить юную молодую целевую аудиторию, а также как рациональный подход к разрешению межличностного конфликта персонажей и отстаивания собственной позиции. В основе юмора подобных мультфильмах лежит нелепость действующей ситуации и выносливость героев к физическим травмам, падениям, ударам в сопровождении звуковых эффектов, графических элементов и стилизованной неправдоподобной манере рисования. Исходя из этого, существует риск проявления у ребёнка низкого уровня чувствительности в отношении насилия и эмпатии. Однако, в конечном счёте, основная часть внимания сосредоточена на комических ситуациях и гипертрофированной физической силе, а не на популяризации реальных актов истязаний [7, с. 33].

Новая модификация форматов мультипликационных картин связана с непосредственным возникновением бесплатных цифровых платформ с широким доступом видеороликов различного характера. На сегодняшний день фильтрация уместного и развивающего интернет-контента, который предположительно будет способствовать

ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

развитию здоровых когнитивных и эмоциональных функций ребёнка, происходит с переменным успехом.

Рассматриваемая в данном научном исследовании видеоигра «Poppy Playtime» относится к жанровому направлению компьютерных игр «Survival horror». Предыдущее изучение Рязановой Е.В. о характеристике подобного жанра игр описало тенденцию выживания игрока в ходе бесконтрольного участия в уровнях прохождения. Особенность проектируемого гейм-дизайна хоррор-видеоигр, по большей части, обусловлена на факторе психологического восприятия игрока на искусственно создаваемую атмосферу ужаса, тревожности, растерянности [8, с. 119].

Дизайнерскими элементами выступают тёмная цветовая гамма, локальные расположения кровавых пятен и подтёков, разрабатываемое слабое освещение помещений, пустынность и заброшенность внутренних интерьеров зданий, типографика оставленных надписей в виде кровавых или нацарапанных посланий и так далее.

Однако компьютерная игра «Poppy Playtime» обрела мировую популярность среди детей младшего и старшего дошкольного возраста, благодаря персонажам-монстрам, которые изначально позиционируют себя на роль убийц и потрошителей. В ряд оригинальных героев видеоигры входят Хагги Вагги, Кисси Мисси, Мамочка Длинные Ноги, Бокси Бу и др. Их неординарные и вызывающие отвращение графические образы получили положительные отклики и симпатию детской аудитории, что позволило авторам игры создавать дальнейшие мультимедийные проекты в формате короткометражных мультфильмов.

Черты художественных изображений персонажей YouTube-мультфильмов по мотивам «Poppy Playtime», предположительно выстроены из простейшей стилизации карикатурности (Таблица 1), показывающая тандем уродства и миловидности самих вымышленных существ.

Таблица 1 – Система графической стилизации героев «Poppy Playtime»

Сущность героев	**Анатомия тела**	**Мимические черты**	**Цветовая гамма**	**Стилистика линий и форм**	**Одеяния и аксессуары**
1. Животные и насекомые подобия	Удлинённые или миниатюрные туловища, крошечный рост, выпирающие кости.	Беззубые широко раскрытые ротовые полоти, ярко выражен-ные линии бровей и морщин при агрессии.	Розовый, фиолетовый, синий, оранжевый, зеленый и т.д.	Умеренная толщина чёрного контура тел, упрощение и плавность форм. Чёткость линий, разде-ляющих отделы тела.	Поводки, подвески простейших форм однотонной заливки.

2. Паукообразные подобия	Удлинённые конечности, 6-тиметровый рост, 5 пальцев на каждой руке. Стандарты тел мужского и женского типа.	Рот в форме улыбки, острые зубы, округлённые стеклянные глаза, цветные радужки глаз, отсутствие носа.	Розовый, жёлтый, синий, голубой, зелёный, фиолетовый.	Геометрические формы: круг (женщина) и треугольник (мужчина). Хроматические контуры тел средней толщины. Вертикальные и округлённые линии.	Фартуки, шляпы, галстук-бабочка, упрощённые украшения.
3. Вымышленные существа	Удлинённые конечности и рост. Акцент на голову большой сердцевидной формы. 3 пальца на каждой лапе.	Рот – единственное средство выражения мимики с острыми клыками (радость, грусть, злость).	Синий, розовый, красный, фиолетовый и т.д.	Обрубленные контурные линии в графических имитациях шерсти.	Ленточки в районе шейно-ворот-никой зоны.

Характерные образные видения каждого вида персонажа «Poppy Playtime» спроектированы понятной двумерной стилизованной рисовкой. Быстрота кадров и повествование нарративного сюжета анимационных проектов по данной мультимедийной вселенной крайне динамичны и непостоянны. Удержание детского зрительского внимания обуславливается за счёт красочных быстро движущихся картинок и напряжённой линии тематики какого-либо показываемого эпизода с нагнетающей фоновой музыкой.

Комбинация подобной технологии передачи аудиовизуальной информации до мало возрастной детской целевой аудитории крайне расторопна и хаотична собственной перенасыщенностью графических элементов. Впоследствии этого может возникнуть социальная дезадаптация детей, выражающая как усложнённая и дезориентированная приспосабливаемость в общепринятых условиях социума. Гипотетически, в таком случае, единственным способом налаживания отношений ребёнка с окружающими людьми становится агрессия.

В то же время, в психологии, выделяют различия между агрессией и агрессивностью. Теоретическое изучение Кириленко И.Н. подразделяет оба понятия на личностно-природный (агрессивность) и умышленно поведенческий тип (агрессия) [9, с. 68]. В контексте рассмотрения вопроса данной статьи, в детских мультипликационных продукциях «Poppy Playtime» оригинальные персонажи коммуницируют друг с другом и проявляют собственное «Я» через агрессию, а именно через целенаправленное причинение вреда и травм. Усвоение смысловых мотивов производимых видеороликов мультфильмов детским разумом претерпевает предосудительному мнению, так как главенствующей тематикой остаются насилие, избиения, расчленения тел, каннибализм и другие подобного рода пугающие аспекты. Эти вытекающие характеристики

изображаются в комическом ракурсе, что дают дисгармоничное понимание правильного взаимоотношения между сверстниками или другими людьми у детей.

Вышеперечисленные затрагиваемые темы в короткометражной мультипликации «Poppy Playtime» порождают вопросы касательно воспитания детей и их психоэмоциональной стабильности. В мультфильмах доминируют агрессия и бесчеловечность, нормализующие антисоциальные модели поведения посредством главных героев, чьи внешние облики окликают эстетический диссонанс.

Юмор становится сценаристским методом резких перемен сюжетно-транслируемого эпизода. Иными словами, стремительная смена кадров ужаса и музыкального сопровождения из тревожно-напряжённого лейтмотива переходит на доброжелательную и лёгкую музыку с уже моментально улыбающимися и смеющимися персонажами. Это используется в необходимости показать нелогичные реакции главных героев, к примеру, на погоню за жертвой, разложение убитых тел с выпирающими костями и тому подобное. Предположительно, это делается художниками-аниматорами и режиссёрами мультфильмов для того, чтобы смотрящий юный зритель не смог оторваться от телеэкрана, визуально созерцая разные типы взаимоотношений за кратчайший хронометраж ролика (Таблица 2).

Таблица 2 – Графическая и сценаристская части синергии мультипликации «Poppy Playtime»

Сценаристская часть синергии	**Графическая часть синергии**
Завязка: страшная и ужасающая ситуация как начало эпизода.	Резкие визуальные и звуковые эффекты, буйство цветов и крови, резкая рисовка героев для ужаса и тревоги, вызываемых у детей. Острые линии в целях усиления динамичности кадра.
Развитие действий: спасения или гибели персонажей, показ предыстории одного из героев.	Мимическая выразительность в облике героя (слёзы, улыбка, напряжённые бровные линии и т.д.). Тёмная цветовая гамма, показ разницы внешнего облика персонажа на «до и после» страшного события.
Кульминация: периодический показ моральных ценностей и переосмысления героев о собственных поступках.	Неспешность движений героев, графические элементы на фоновом экране (звёздочки, сердечки и т.д.), светлая цветовая гамма и свечение героя в попытках показа его радости.
Развязка: счастливый или печальный конец, т.е. дружба и любовь или убийство и смерть.	Графическое и музыкальное сопровождение. В случаях счастливого конца, насыщенность визуала в красочных палитрах. В случаях плохого конца, ахроматическая гамма с применением красных дополнительных оттенков.

Соответственно с выше описываемой таблицей 2, детская целевая аудитория оценивает и воспринимает резкие перепады настроения, проявленные эмоции героев посредством утрированной выразительной мимики, нападения и смех, вызванный после страшного происшествия, как приемлемым поведением и ободряемым в обществе.

NATIONAL ACADEMY OF SCIENTIFIC AND INNOVATIVE RESEARCH
«SCIENCE AND EDUCATION: MODERN TIME»
(VOLUME 9 ISSUE 7, 2024)
ISSN 3005-4729 / e-ISSN 3005-4737

Периодически рисованные герои показывают семейное благополучие и дружбу, миролюбие и щедрость, однако подтекст и передача нравственных ценностей изображаются урывками, несвязно и нелицеприятно. Импульсивность в действиях и категоричность в принятиях решениях анимационных персонажей сообщают об отсутствии их эмоционального и умственного интеллектов, так как акцентирование разворачивания событий в большей степени идёт на антисоциальные и убийственные темы.

Эстетические эмоции детей при постоянном просмотре многосерийных мультфильмов с жестокими и карикатурными героями сформируются проблематичными и двусмысленными. Гипотетически образуется дисгармония в понимании красоты, художественной выразительности из-за безобразно рисованных до сильнейшего упрощения персонажей. Рекомендационными способами, развивающие правильные эстетические эмоции, считаются внедряющие в воспитательно-познавательный процесс детей графические зарисовки испытываемых эмоций, рефлексивные методики с целью наращивания самоконтроля [10, с. 7].

Вместе с этим, эмоциональный интеллект детей должен быть направлен на развитие в способности идентификации собственных чувств и их регуляции; в проявлении сопереживания другим людям; усилении чувства ответственности; умении самостоятельно принимать решения; приобретении коммуникативных навыков и умении разрешать конфликты без агрессии [11, с. 67].

С психологической точки зрения предлагающими методами в целях уменьшения степени агрессии ребёнка считаются создание здоровой психологической атмосферы семьи, постоянные разговоры и большее родительское внимание к собственному чаду и отбор тех мультфильмов, несущих интеллектуальные и моральные ценности. То есть, рекомендующими советами воспитывающих родителей детей младшего школьного возраста (желательно от 5-6 до 11-12 лет) станут качественные семейные времяпрепровождения, наполненные заботой, радостью, общением, искренним интересом к жизни ребёнка [12, с. 99].

Тем не менее, многомиллионные просмотры интернет-пользователей на «Улыбающиеся твари», «Хагги Вагги», «Мисс Делайт», «Creepy life of Mommy Long Legs», «Кикин Чикен» и других мультипликационных короткометражных сериалов по мотивам компьютерной игры «Poppy Playtime», согласно статистике YouTube-канала «HuluWuluAnimations», наводят на мысль о том, что новая модернизация и видоизменения в видении современного детского персонажа обретают собственные тенденции (рис.1.)

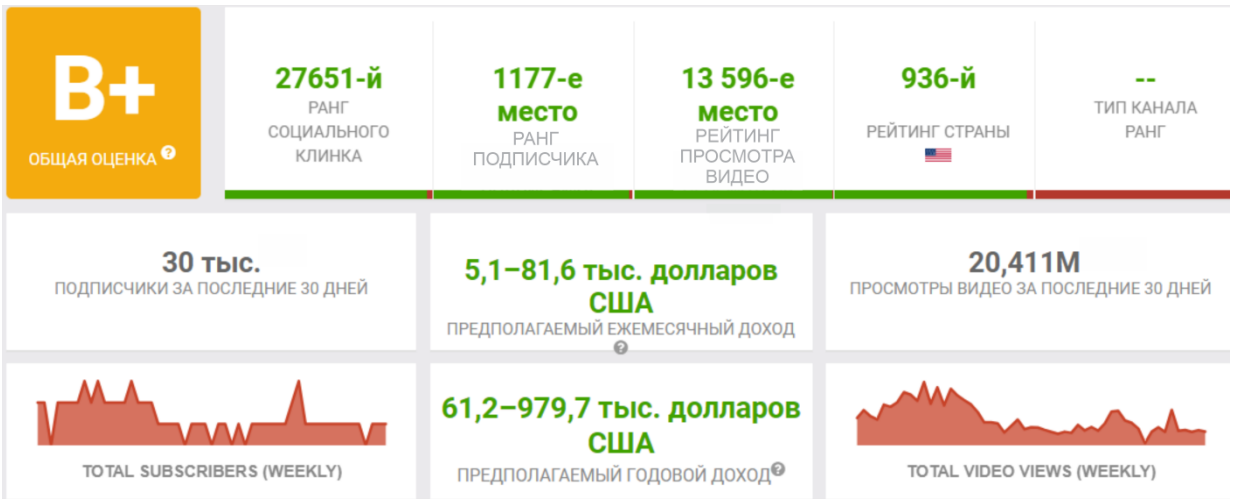


Рисунок 1 – Статистика YouTube-канала «HuluWuluAnimations»

Совокупность примитивных линий, форм, хроматической палитры и минимальных деталей в разработке образов анимационных героев по мотивам видеоигры «Poppy Playtime» стимулирует на бессознательный узнаваемый стиль двухмерной рисовки, а также быстрого распознавания детей любимых героев. Узнаваемость персонажей среди детской аудитории значительно влияет на рыночную индустрию в производстве большего мультимедийного контента, игрушечных изделий, обновлений версий первоначальной оригинальной компьютерной игры.

Таким образом, проведённое научное исследование в настоящей статье, позволяет сформулировать следующие выводы:

1. Видеоигровая индустрия оказывает сильное влияние на производство мультимедийного контента, преобразовывая запрограммированную динамику поведения персонажей игры в многоаспектную цикличность анимационных кинопроектов с характерной стилистикой рисования. Отсутствуют какие-либо ограничения в показе рисованных сцен, охватывая весь спектр тем, включая и насилие, и агрессию, и жестокость;

2. Агрессия и все вытекающие из неё негативные психоэмоциональные дисбалансы в поведении и сознании ребёнка (приблизительно от 5-6 до 11-12 лет) могут оказать существенное воздействие на социальные коммуникативные связи, обретающих по мере его взросления. Кровожадные мультфильмы являются одним из причин возникновения у детей ненависти и намеренного причинения вреда другим людям;

3. Графические образы вымышленных существ на примере «Poppy Playtime» разработаны в упрощённом и неряшливом подходе. Анимационный дизайн однотонен, двухмерен и однообразен. Прорисовка внешних обликов героев и фоновых сцен шаблонна и не детализирована, вероятно, в силу лёгкого и быстрого визуального восприятия смотрящих зрителей мало возрастной категории и перерисовки полюбившихся персонажей.

4. Периодичность трансляции юмора и веселья наряду с избиением и убийствами на примере короткометражных серий по компьютерной игре «Poppy Playtime» следует общеизвестному драматургическому принципу раскрытию сюжета: завязка – развитие событий – кульминация – развязка. Однако, плавность перехода рисованных кадров крайне резка и молниеносна, что может вызывать потенциальную дезадаптацию зрителя в ориентировании и распознавания эмоций, мотивов и логику действий героев.

Список литературы:

1. Shobiroh H.K. Action cartoons and the effect on children's aggressive behavior [Текст] / Shobiroh H.K., Bachtiar M.Y., Saodi S. Journal of Islamic Early Childhood Education, 2021. – Vol. 4, No. 2. – P. 2;
2. Шучковская Е.С. Влияние мультфильмов на эмоциональное состояние детей [Текст] / Шучковская Е.С. Материалы ежегодной межрегиональной научно-практической конференции. – Петропавловск-Камчатский: КамГУ имени Витуса Беринга. – 03-06.02 2015. – Т. 5, Ч. 2.– С. 101;
3. Николев Е.В. Влияние мультипликационных фильмов на агрессивное поведение детей старшего дошкольного возраста [Текст] / Николев Е.В., Охлопкова И.И. Материалы международного студенческого научного вестника, 2016. – Вып. 6. – С. 119;
4. Матвеева Л.В. Восприятие детьми дошкольного и младшего школьного возраста образов героев отечественных и зарубежных мультфильмов [Текст] / Матвеева Л.В.,

Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В., Макалатия А.Г. Материалы вестника Московского университета, 2019. – Вып. 2. – С. 112;
5. Яськова Н.В. Влияние медиапространства на формирование агрессивного поведения школьников [Текст] // Яськова Н.В. Материалы III Международной научно-методической конференции. – Могилев: Могилевский институт МВД Республики Беларусь. – 23-27.05.2016. – С. 266;
6. Ghilzai Sh.A. Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behavior [Текст] / Ghilzai Sh.A., Rabia A., Zubair A., Shaukat A., Noor S.Sh. Insights in Language Society and Culture, 2017 – No. 2. – P. 107;
7. Kumaravelu Sh. A qualitative content analysis of violent representations in animated cartoons [Текст] / Kumaravelu Sh., Christopher G. International Journal Of English and Studies, 2023. – Vol. 5, No. 9. – P. 33;
8. Рязанова Е.В. Элементы создания специфической атмосферы страха в компьютерных играх жанра «Survival Horror» [Текст] / Рязанова Е.В. Материалы вестника ЮУрГИИ имени П.И. Чайковского, 2022. – С. 119;
9. Кириленко И.Н. Теории агрессии в психологии [Текст] / Кириленко И.Н. Материалы известия Южного федерального университета, 2013. – Вып. 2. – С. 68;
10. Глущенко О.А. Развитие эмоционального и социального интеллекта у детей дошкольного возраста [Текст] / Глущенко О.А. Материалы X Международной научно-практической конференции. – Махачкала: ООО «Апробация», 2016. – С. 7;
11. Фаустова И.В. Особенности эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста [Текст] / Фаустова И.В. Материалы Казанского педагогического журнала, 2019. – Вып. 4. – С. 67;
12. Лукина М.Л. Детская агрессия [Текст] / Лукина М.Л., Шарифулина И.А. Материалы вестника науки и образования, 2020. – Вып. 15-1(93). – С. 99.