

UOT 791.43

DOI: 10.52094/3005-9941.43.2023.18

Дадаш Мамедов

Институт Архитектуры и искусства НАНА

диссертант

E-mail: dadash@artscouncil.az

ВОПРОСЫ ДЕТСКОГО ВОСПИТАНИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ФИЛЬМЕ «СОН УМАЙ» РЕЖИССЕРА НАЗИМА МАМЕДОВА

Резюме: Статья посвящена использованию образов зооморфных игрушек в качестве воспитательных инструментов в мультипликационном фильме «Сон Умай» режиссера Назима Мамедова.

Зооморфные игрушки в мультипликационном фильме выполняют сразу несколько функций – сакральная функция оберега; исповедальная функция игрушки; связь игрушки с пространством дома, с его охранительной энергией; игрушка как преданный друг детства. Мир животных-игрушек представлен в фильме «Сон Умай» как особый культурный мир со своими границами, ценностями, языком, образом мышления, чувствами, действиями.

Образы игрушек, созданные в мультипликационном фильме «Сон Умай», побуждают юного зрителя к положительной активности, и являются своеобразной школой воспитания чувств ребенка, помогают накопить опыт положительных нравственных переживаний.

Ключевые слова: девочка, сон, образование, анимация, Назим Мамедов, мультфильм, игрушки, животные

Статья посвящена использованию образов зооморфных игрушек в качестве воспитательных инструментов в мультипликационном фильме «Сон Умай» режиссера Назима Мамедова.

Зооморфные игрушки в мультипликационном фильме выполняют сразу несколько функций – сакральная функция оберега; исповедальная функция игрушки; связь игрушки с пространством дома, с его охранительной энергией; игрушка как преданный друг детства. Мир животных-игрушек представлен в мультипликационном фильме «Сон Умай» как особый культурный мир со своими границами, ценностями, языком, образом мышления, чувствами, действиями.

В основе мультипликационного фильма «Сон Умай» лежит идея, связанная с трансформацией культурных, идеологических, педагогических устано-

вок посредством восприятия ребёнком анимационных визуальных образов. С давних времен игрушка стала восприниматься как часть интерьера детской комнаты. В детском возрасте игрушка начинает осознаваться как психологическая составляющая мира детства: у Умай – главной героини мультипликационного фильма – прослеживается явная привязанность к игрушке, складывается ряд переживаний и эмоций, связанных с ней. Игрушка становится неотъемлемой частью детского микрокосма.

Сюжетные или образные игрушки, особенно зооморфные по содержанию и оформлению отражают окружающий мир, близкий детям. Это игрушки, которые дают возможность развития сложных сюжетов с разным проявлением чувств. В прошлом, на ранних ступенях развития культуры между игрушками и предметами религиозного обряда не было существенной разницы, так как игрушки, часто имеющие формы живых существ, выполняли не только воспитательную и обучающую функцию. За игрушками-животными в анимации, так же, как и до этого в литературе сохранилась сакральная функция оберега, который очень дорог ребёнку. Зооморфные игрушки связаны с тотемной символикой.

В мультипликационном фильме «Сон Умай» игрушечные звери оживают и становятся в один ряд с хтоническими персонажами. Созданные рукой человека фигурки животных в прошлом были наделены охранительной функцией оберега, а также выполняли аккумулятивную функцию окружения себя энергией тотема, приносящей удачу, успех.

Зооморфные игрушки становятся самыми преданными друзьями детства Умай. В данном случае игрушки выполняют еще и исповедальную функцию. Особый вид дружбы – дружбы с игрушкой-животным – становится лейтмотивом сюжета, в котором игрушка фигурирует как ключевой персонаж. При этом относительно игрушек главная героиня Умай исполняет функцию взрослого: она проецирует на игрушку ситуацию «ребенок/взрослый». Ребенок, исполняющий роль взрослого, поучает, эмоционально воздействует на игрушку.

Поломанные и разбросанные игрушки в мультипликационном фильме «Сон Умай» открывают особую тему, связанную с поэтизацией страданий. Игрушка как жертва утраченной дружбы становится ярким визуальным сигналом для ребёнка как поступать не надо. Мягкость и незащищённость игрушек-животных взывает к дружеской и родительской опеке со стороны ребёнка, что в фильме выражается в счастливом финале и осознании Умай своих ошибок.

Игрушки-животные наделены здесь звуковой характеристикой: эпизод игры, запечатленный в данном тексте, создан ради самой игры и образной характеристики героев. Животные действуют здесь не по законам природного

мира, а по игровому сюжету, выдуманному фантазией самого играющего. Это мир, в котором время и пространство обладают особыми свойствами. Хотя он и вписан в реальный бытовой мир, он все-таки живет по законам своего замкнутого микрокосма. Показательно, что героями мультипликационного фильма «Сон Умай» становятся именно игрушки-животные. Игрушечные звери этого сказочного мира наделены не только своими природными свойствами, они обладают характерами, свойственными только конкретным игрушкам; живут по законам игрушечного мира, в котором по-особому работают понятия размеров и пропорций, цветовые свойства. Но все игрушки «одной общей мечтой – они стремятся к тому, чтобы их купили. Каждая игрушка мечтает обрести хозяина, который ее выберет и унесет в свой игровой мир, в котором сама игрушка выполнит свое высшее предназначение – будет дарить своему хозяину свою любовь и тепло. Каждая игрушка стремится быть нужной.

Мир игрушек – особый культурный мир со своими границами, ценностями, языком, образом мышления, чувствами, действиями. Полагаясь на образы игрушек, дети постигают основы жизнеустройства, моделируют пространство, познают время. Игрушка являет собой «способ передачи материального и духовного опыта общества, и самого важного, вневременного, и актуального своей исторической конкретностью»

Образы игрушек, созданные в мультипликационном фильме «Сон Умай», побуждают юного зрителя к положительной активности, и являются своеобразной школой воспитания чувств ребенка, помогают накопить опыт положительных нравственных переживаний. Трансформация образов игрушек-животных становится магическим инструментом, позволяющим ребёнку построить свой детский мир с правильными морально-нравственными ориентирами.

Литература:

1. Васильева О. К. Образная игрушка в творческих играх дошкольников. СПб.: Детство-Пресс, 2003.
2. Выготский Л.С. Анализ эстетической реакции. М., 2001.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1992.
4. Липелис А. Сказка и реальный мир // Детская литература. 1974. № 1 (97).
5. Неелов Е.М. Сказка, фантастика, современность. Петрозаводск, 1987.
6. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М., 2007.

Dadash Mammadov

**Issues of child education in the animated film " the dream of Umai"
directed by Nazim Mamedov**

Summary: The article is devoted to the usage of images of zoomorphic toys as educational instruments in the animated film “The Dream of Umay” directed by Nazim Mamedov.

Zoomorphic toys in the animated film perform several functions at once - the sacred function of a talisman; confessional toy function; connection of the toy with the space of the house, with its protective energy; toy as a devoted childhood friend.

The world of animal toys is presented in the film “The Dream of Umay” as a special cultural world with its own boundaries, values, language, way of thinking, feelings, and actions. The images of toys created in the animated film “The Dream of Umay” encourage the young viewer to positive activity, and are a kind of school for educating the child’s feelings, helping to accumulate experience of positive moral experiences.

Key words: girl, dream, edication, animation, Nazim Mammadov, cartoon movie, toys, animals